Beschreibung des Kartenspiel

Autor(en): **[s.n.]**

Objekttyp: **Chapter**

Zeitschrift: **Beiträge zur vaterländischen Geschichte**

Band (Jahr): **10 (1875)**

PDF erstellt am: **19.03.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Thomas Murner und sein juristisches Kartenspiel.

Die folgenden Mittheilungen sind durch einen ganz zufälligen, äußern Umstand veranlaßt. Vor einiger Zeit fand sich nämlich in einem staubigen Winkel der juristischen Abtheilung unsrer Bibliothek ein vergilbtes Convolut, das ein in mehrfachem Betracht beachtenswerthes Kartenspiel enthielt. Eine Signatur oder ein Bibliothekstempel war an demselben nicht zu entdecken. Genauere Betrachtung und die angestellten Nachforschungen führten bald zu der Ueberzeugung, daß wir es, wenn auch nicht mit einem hervorragenden Schatze, so doch wenigstens mit einer anziehenden Curiosität aus dem Anfang des 16. Jahrhunderts zu thun haben; ja wir dürfen, glaube ich, die Vermuthung hegen, daß das Kartenspiel in derjenigen Gestalt, wie es sich hier vorgefunden hat, ein Unicum ist.

---

1. Beschreibung des Kartenspiels.

Von einem gewöhnlichen Kartenspiel unterscheidet sich das unsrige wesentlich und in mehreren Beziehungen. Am augenfälligsten ist in erster Linie die ungewöhnlich große Zahl der Blätter. Es sind deren jetzt noch 119; zwei fehlen, sie scheinen aber schon vor längerer Zeit verloren gegangen zu sein; denn ein bei dem Spiele vorgefundener kleiner Zettel enthält folgende Angaben:

„Ein juridisch Kartenspiel. Insignia 119 numero, ficta, ut videtur, et emblematica.“

Aber nicht nur die Zahl der Blätter, sondern auch die der Figuren, oder wie man in uneigentlichem Sinne sagt, der Farben ist eine auffallend große. Es ist bekannt, daß die Spielkarten, wie sie seit dem Ende des 15. Jahrhunderts bei den Spaniern, Italiänern, Franzosen und Deutschen vorkommen, fast immer vier verschiedene Figuren zu zeigen pflegen, und man hat geglaubt (was wir hier nicht untersuchen können), daß damit die vier Stände des Volkes sollten bezeichnet werden: der Adel, die Geistlichkeit, die Bürger und Bauern und die Knechte; bei den Italiänern: Spade, Cope, Denari und Bastoni (Degen, Becher, Pfennige und Stäbe); bei den Franzosen: Pique, Cœur, Treffle und Carreau, und bei den Deutschen: Schellen, Herzen, Grün (Gras) und Eicheln.

Statt der üblichen vier Figuren finden wir in unserem Kartenspiele deren zwölf, wonach denn auch das Ganze in zwölf Gruppen zerlegt werden kann, von denen jede zehn Karten, nämlich den Einer, Zweier, Dreier u. s. w. bis zum Zehner, umfaßt. So ergeben sich im ganzen 120 Blätter, und dazu kommt dann noch eine überzählige Karte, von der, als der absonderlichsten, noch des weitern zu reden sein wird.

Was wir heutzutage die Honoren nennen, nämlich die Abstufungen Re, Reina, Cavalliere und Fante bei den Italiänern, Roy, Dame und Valet bei den Franzosen, König, Ober und Unter bei den Deutschen, kommt in unserm Spiele nicht vor. Die zwölf verschiedenen Figuren aber sind folgende:

1) Schelle, 2) Kamm, 3) Eichel, 4) Herz, 5) Krone, 6) Kufe (Kübel), 7) Glocke, 8) Blasebalg, 9) Schelle (verschieden von 1), 10) Schild, 11) Fisch, 12) Messer.

Eine sehr bemerkenswerthe weitere Besonderheit unseres Spieles besteht darin, daß auf den zwölf Einern oder Assen

die zwölf höchsten Würdenträger des heil. römischen Reiches deutscher Nation abgebildet sind, und daß in Uebereinstimmung damit die Rückseite der Blätter einer und derselben Gruppe jeweilen das Wappen desjenigen Reichsfürsten trägt, welcher auf dem Aß zu sehen ist. Die in solcher Weise dargestellten Fürsten sind folgende: Auf dem Schellenaß der römisch-deutsche Kaiser in thronender Haltung; ein Bild, das nur den Kaiser Maximilian meinen kann. Auf der Rückseite aller zehn Karten der ersten Gruppe prangt das Reichswappen. Auf das Reichsoberhaupt folgen in der officiellen Ordnung zunächst die drei geistlichen Kurfürsten und zwar auf dem Kammaß, dem Einer der zweiten Gruppe, der Erzbischof von Mainz, durch die in der Hand befindliche Urkunde als Erzkanzler von Germanien bezeichnet; auf dem Eichelaß (3. Gruppe) der Erzbischof von Köln, der Erzkanzler für Italien; auf dem Herzaß (4. Gruppe) der Erzbischof von Trier, der Erzkanzler für Gallien. Nun reihen sich die vier weltlichen Wähler an: auf dem Kronenaß (5. Gruppe) der König von Böhmen, als Erzmundschenk mit einem Pokal in der Hand; auf dem Kübelaß (6. Gruppe) der Pfalzgraf bei Rhein, als Erztruchseß die Schüssel vor sich tragend; auf dem Glockenaß (7. Gruppe) der Kurfürst von Sachsen, als Erzmarschall das Reichsschwert tragend; auf dem Blasebalgaß (8. Gruppe) der Markgraf von Brandenburg, durch den Schlüssel als Erzkämmerer bezeichnet.

Um das Dutzend voll zu machen, folgen sodann auf den Kaiser und die sieben Kurfürsten noch vier Herzoge des deutschen Reiches; nämlich auf dem Aß der zweiten, etwas anders gestalteten Schelle (9. Gruppe) der Herzog von Schwaben; auf dem Schildaß (10. Gruppe) der Herzog von Braunschweig: auf dem Fischaß (11. Gruppe) der Herzog von Baiern (der mit dem Pfalzgraf bei Rhein identisch ist, weshalb auch auf der Rückseite der 11. Gruppe das Wappen

der 6. Gruppe mit geringer Modification wiederkehrt), und endlich auf dem Messeraß (12. Gruppe) der Herzog von Lothringen.

Daß den Kurfürsten die genannten vier Herzoge beigegeben werden, beruht wohl auf derselben Auffassung, die in der von Koberger 1493 gedruckten großen Nürnberger Chronik Hartmann Schedels (Liber chronicarum cum figuris et ymaginibus ab initio mundi) — unsre Bibliothek besitzt dieselbe in lateinischer und in deutscher Fassung — in Wort und Bild ihren Ausdruck gefunden hat. Da lesen wir (in der deutschen Uebersetzung von Georg Alt, Bl. 183) Folgendes:

„Do das römisch Kaiserthumb an die teütschen gewendet wart, do ist es zu sterkrer bestendigkeit gestift und gefestigt worden auf vier Sewln, als auf 4 Hertzogen, 4 Marggrafen, 4 lantgrafen, 4 burggrafen, 4 Grafen, 4 panyerherren, 4 freyen, 4 ritter, 4 stett, 4 dörffer und auf 4 pawrn."

Und wendet man dieses Blatt der Chronik um, so finden wir, in auffallender Uebereinstimmung mit den Bildern unseres Kartenspieles, den Kaiser dargestellt und rechts neben ihm die drei geistlichen Kurfürsten, links die vier weltlichen, alle mit denselben Attributen wie auf unsren Karten. Des Kaisers Thron aber ruht auf vier Säulen, und an diese gelehnt sieht man die Wappenschilder der vier Herzoge von Schwaben, Braunschweig, Baiern und Lothringen.

Auf die Frage, in welcher Beziehung die zwölf Figuren zu den zwölf Reichsfürsten stehn, habe ich keine Antwort. Zwar daß die Krone dem Könige von Böhmen gegeben ist, könnte darin seinen Grund haben, daß der Böhme unter den Kurfürsten eben der einzige König ist; aber was die Schelle mit dem Kaiser, der Kamm mit Mainz, die Eichel mit Köln, das Herz mit Trier, der Kübel mit dem Pfalzgrafen, die Glocke mit Sachsen und der Blasebalg mit Brandenburg u. s. f. könnte zu schaffen haben, vermag ich nicht einzusehen.

Es scheint zwischen Figuren und Fürsten durchaus kein Bezug zu walten.

Nach all dem haben wir nun aber noch die allerwesentlichste Eigenthümlichkeit und Besonderheit unsres Kartenspiels hervorzuheben. Während sonst die Spielkarten lediglich der Unterhaltung und Belustigung dienen, indem sie ursprünglich gleich dem Schachspiel ein Bild des Krieges darstellen sollen, hat unser Spiel einen durchaus lehrhaften Zweck; es will offenbar nichts geringeres als dem angehenden Juristen ein Mittel an die Hand geben, um das unter dem Namen der Institutionen bekannte Rechtsbuch des Kaisers Justinian einzuprägen. Hierauf beziehen sich die in sämmtliche Figuren eingedruckten lateinischen Worte. Denn nimmt man die Justinianischen Institutionen zur Hand, so überzeugt man sich bald, daß die in den Figuren stehenden Worte weiter nichts sind als Schlag- und Stichworte, welche den Inhalt der einzelnen Paragraphen jenes Rechtsbuches in summarischer Kürze angeben. Wenn wir also auf dem Schellenaß, das den Kaiser darstellt, das Wort Justicia lesen, so bezieht sich dasselbe nicht etwa auf den römisch-deutschen Kaiser als den obersten Richter des Reiches, sondern auf den Eingang des ersten Titels des ersten Buches von Justinians Grundriß der Rechtswissenschaft, wo der Begriff der Justicia also definiert wird: „Justicia est constans et perpetua voluntas jus suum cuique tribuens“; und wenn wir auf dem Schellenzweier in der obern Schelle lesen: Juris prudentia, so soll der spielende Schüler beim Anblick dieses Wortes sich in Erinnerung rufen, daß laut § 1 des ersten Titels die Jurisprudenz definiert wird als: „divinarum atque humanarum rerum notitia, justi atque injusti scientia.“ Und wenn es in der untersten Schelle des Dreiers heißt: Jus naturale, so soll dieses Schlagwort dem lernenden Juristen sagen, daß unter Naturrecht dasjenige Recht zu verstehen ist, welches die Natur alle Geschöpfe gelehrt hat, oder, wie es im Eingang des 2. Titels

von Justinians Rechtsbuch heißt: Jus naturale est, quod natura omnia animalia docuit.“ Und so geht es nun fort durch das ganze Spiel und durch die ganzen vier Bücher der Institutionen. Der Autor des Spieles hat somit den Inhalt jedes Paragraphen der Institutionen in einen möglichst kurzen, aus möglichst wenigen Worten bestehenden Ausdruck zusammengefaßt und diesen in die Figuren hineingesetzt; und um die Zahl dieser Schlagwörter mit der Zahl der einzelnen Figuren in Einklang zu bringen, d. h. um nicht einzelne Figuren unausgefüllt lassen zu müssen, was bei der übergroßen Zahl der letzteren (nämlich 12×55 oder 660) unvermeidlich gewesen wäre, hat er sich dadurch geholfen, daß er auf den zwölf Zehnern statt der zehn Figuren jeweilen nur fünf anbrachte; diesen fünf Figuren, die einen Zehner vorstellen sollen, hat er aber eine andre Stellung gegeben, als denjenigen auf den eigentlichen Fünfern.  (10)

Ob ein solcher Ersatz des Zehners durch einen eigenthümlich gestalteten Fünfer  auf gewöhnlichen Spielkarten auch vorgekommen sei, vermag ich nicht zu sagen; ich glaube es aber bezweifeln zu dürfen und nehme an, der Autor unsres Spieles habe sich diesen Tausch nur aus Noth und Rücksicht auf seine besonderen Bedürfnisse und ohne sonstigen Vorgang erlaubt. Aber auch mit diesem künstlichen Mittel, wodurch fünfmal zwölf oder sechzig Figuren erspart wurden, ist es dem Kartenkünstler nicht ganz gelungen, Stichworte und Figuren vollkommen gleich zu machen. Es blieben ihm, nachdem er die 120 Karten mit Stichworten gefüllt hatte, noch deren sechs übrig, die er ohne besondere Figur, so gut es gehn mochte, auf der letzten, schon früher als überzählig bezeichneten Karte anbrachte.

Diese letzte Karte zeigt auf der Vorderseite den Reichsherold mit Stab und Reichswappen. In der Linken hält er

ein Spruchband, und dieses zeigt in der ersten Zeile, gleichsam als Ueberschrift, das Wort Mul Hannß, dessen Deutung mir bis jetzt noch nicht hat gelingen wollen. Dann folgen in Zeile 2 und 3 die sechs überschüssigen Stichwörter, welche sich auf die letzten Paragraphen der Institutionen beziehen, wo von den verschiedenen Strafen die Rede ist. Darunter stehen dann noch drei Verse, zwei Hexameter und ein Pentameter, welche die Bestimmung des Kartenspiels andeuten und also lauten:

„Res est plena joci, res est miranda profecto,
„Ordine si cunctas picto pictasmate leges
„Et decreta patrum commemorare potes."

oder auf deutsch:

Traun,' ein lustiger Spaß, eine Sache fürwahr zum Verwundern,
Wenn du in zierlichem Bild und geordnet alle Gesetze
Und der Väter Decret' einzupauken vermagst!

Wendet man die letzte Karte des Spieles um, so gewahrt man nicht ohne Erstaunen eine Sau, welche sich anschickt einen am Boden liegenden Apfel zu verzehren. An ihrem Halse hängt eine Glocke, und neben ihr erhebt sich ein junges Ferkel auf die Hinterfüße, um an ihren Zitzen zu saugen. Ueber diesem idyllischen und doch räthselhaften Bilde schwebt ein Spruchband mit der ziemlich überflüssigen Inschrift „Du wieste Saw". Was diese wüste Sau, welche als Lückenbüßerinn die Rückseite des 121. Blattes einnimmt, zu bedeuten, was sie mit einem Kartenspiel, und noch dazu mit einem juristischen, zu schaffen habe, ist mir bis jetzt unklar geblieben. Nur schüchtern wage ich die Vermuthung, es möchte in dem Bilde eine Anspielung liegen auf die schon im 16. Jahrhundert bekannte, z. B. bei Fischart vorkommende Redensart „mit der Sauglocke läuten", d. h. unsaubere Reden

führen. Vilmar führt in seinem Idiotikon von Kurhessen (S. 14) diese bei uns und im Tyrol (Schöpf, tyr. W. B. 582) noch nicht ganz verschollene, in Stalders schweizerischem Wörterbuche aber nicht erwähnte Redensart auf die sog. Töngessau, d. h. das Antonius-Schwein zurück und theilt über letzteres Folgendes mit: „Ursprünglich ein Schwein, welches von den Gläubigen zum Besten eines Antoniterhauses unter Aufsicht eines zu diesem Zwecke exponirten Antoniternönchs gehalten und gemästet, meist auch durch eine Glocke am Halse ausgezeichnet wurde. Die Antoniter pflegten mit einem Hammerkreuz (in Gestalt eines T) umherzugehen und zu terminieren; am Ende des Kreuzes hieng ein Glöckchen. Auch ließen sie wohl bei diesem Terminieren ein Schwein mit einer Glocke am Halse hinter sich hergehen und terminierten Futter für dasselbe, woher die ehedem sehr übliche Redensart mit der Sauglocke läuten ihren Ursprung hat. Die bemerkte Art des Mästens hatte die Folge, daß die Antoniusschweine geringer waren, als die Schweine der Fleischhauer." Ob durch diese Auseinandersetzung Vilmars jene Redensart wirklich erklärt sei, scheint mir sehr zweifelhaft, und es hilft nicht viel, wenn auf einige Verse des Dichters Burkard Waldis (1490—1556) hingewiesen wird, die also lauten:

„Antonius der sew muß hüten,
„Das nit die wölff dawider wüten.
„Darumb man jm in den stedten hegt
„Ein Schwein, das seine Schellen trägt."

Noch eher ließe es sich vielleicht rechtfertigen, wenn man das Schlußbild unseres Kartenspieles aus dem Umstande erklären wollte, daß schon seit langer Zeit das Aß im Kartenspiel auch die Sau genannt wird. Dabei könnte man an einen Ausspruch des bekannten Wiener Hof-Predigers Abraham a Sancta Clara erinnern, welcher sagte: „In der Kar-

ten seind vier Säu, Aichelsau, Schellensau, Herzsau und Grassau, und weilen die Säu mehrer gelten als ein König, so ist ja das ein säuisch Spiel." [1])

Ehe wir nun die Beschreibung des vorliegenden Spieles schließen, ist noch die Frage ins Auge zu fassen, warum und zu welchem Zwecke überhaupt der Verfertiger auf diesen Karten die Bilder und Wappen der zwölf Reichsfürsten angebracht habe. Die Antwort hierauf ist sehr einfach. Eine tiefere Beziehung zu den in den Figuren angedeuteten Rechtssätzen der Institutionen ist allerdings durchaus nicht vorhanden; die Bilder und Wappen dienen lediglich dazu, die Karten, wenn sie durcheinander geworfen und gemischt sind, in die mit den Institutionen übereinstimmende Reihenfolge und Ordnung zu bringen; sie sind weiter nichts als ein Ersatz für eine durchlaufende Numerierung der einzelnen Blätter. Wer zu Anfang des 16. Jahrhunderts sich dieser Karten zur Einübung der Justinianischen Rechtssätze bediente, dem konnte die officielle Aufeinanderfolge der zwölf höchsten Reichsfürsten nicht unbekannt sein. Im Besitze dieses Wissens mußte er also ohne Mühe die richtige Ordnung der zwölf Karten-Gruppen finden; er mußte wissen, daß z. B. die Karten mit dem Mainzer Wappen auf der Rückseite der 2., die mit dem Brandenburger Wappen der 8. und die mit dem Lothringer Wappen der 12. Gruppe angehörten u. s. w. Die Anordnung der Karten innerhalb jeder Gruppe konnte für denjenigen keine Schwierigkeit mehr darbieten, der von eins bis zehn zu zählen verstand. Lagen dann die Karten in der richtigen Folge, so war auch die Möglichkeit gegeben, zu den einzelnen Stichworten in den Institutionen die Definitionen und weiteren Ausführungen aufzufinden. Wir dürfen daher wohl annehmen, daß das ganze Kartenspiel dem jungen Juristen vornehmlich beim repetierenden Einpauken Dienste zu leisten

---

[1]) Schmeller, Baier. Wb. 3, 177.

bestimmt war. Auf den Karten fand er in den Stichworten gleichsam die Fragen, auf deren prompte Beantwortung er sich zurichtete; warf er die Karten durcheinander, so ersetzten sie ihm einen bald aus diesem, bald aus jenem Gebiete, in bunten Sprüngen fragenden Lehrer. Daß aber die Fragen in Karten eingetragen waren, das war gewiß nur eine an das Kartenspiel erinnernde Einkleidung, und wir werden wohl nicht irren, wenn wir annehmen, daß mit diesen Karten niemals im eigentlichen Sinne des Wortes sei gespielt worden.

2. Der Autor des Spiels.

Wenden wir uns nach diesen beschreibenden Erörterungen zu der Frage nach dem Autor des vorliegenden Kartenspieles, so kann die Antwort durchaus nicht zweifelhaft sein. Der Erfinder desselben ist offenbar kein andrer als der bekannte Franziscaner, der „untheologische Theologe" Thomas Murner, den ein Straßburger Gelehrter [1]) mit folgenden treffenden Worten charakterisiert:

„Murner war ein ausschweifender, unstäter Mönch, stets unzufrieden mit seiner Stellung, ohne innere Entschiedenheit und Festigkeit: bald wandte er dem Lichte sich zu und bekämpfte die Dunkelmänner seiner Zeit, ahmte Geilern nach und predigte über Brants Narrenschiff; bald finden wir ihn wieder mit den größten Thorheiten der Scholastiker ernstlich beschäftigt. Und in der Folge treffen wir ihn bald als Uebersetzer lutherischer Schriften, bald wieder als heftigsten Bestreiter desselben im Solde der Feinde des Evangeliums. Murner ist der Typus eines Bettelmönchs. Nicht ohne Geist und Witz, aber schamlos und bissig, hochmüthig und gemein, empfindlich und doch wieder unverschämt; nicht ohne Gelehr-

[1]) Röhrich, Zschrift f. hist. Theologie 1848 S. 594.