Zeitschrift: Traverse : Zeitschrift für Geschichte = Revue d'histoire
Herausgeber: [s.n.]
Band: 22 (2015)
Heft: 3: Scandale! = Skandal!

Artikel: Das Kaiserspiel : Nidwaldner Spielkarten aus dem 16. Jahrhundert
Autor: Baumgartner, Christoph
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-650805

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: 13.07.2025

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

Das Kaiserspiel

Nidwaldner Spielkarten aus dem 16. Jahrhundert

Christoph Baumgartner

Bei der Restaurierung eines Gerichtsprotokolls aus der ersten Hälfte des 16. Jahrhunderts wurde im Staatsarchiv Nidwalden eine unerwartete Entdeckung gemacht: In den Buchdeckeln kamen 91 rund 500-jährige Spielkarten zum Vorschein! Es ist zwar bekannt, dass bisweilen in spätmittelalterlichen und frühneuzeitlichen Buchdeckeln spannende Funde gemacht werden, Funde von mittelalterlichen Spielkarten aus dem Raum der heutigen Schweiz sind aber relativ selten. Speziell macht den Nidwaldner Fund zudem, dass mit diesen Karten wohl bereits im 16. Jahrhundert das Kaiserspiel gespielt wurde. Das einst in ganz Europa verbreitete Spiel – eine Art Vorgänger des heute weit verbreiteten Jassens – ist beinahe gänzlich in Vergessenheit geraten, es wird nur noch in Nidwalden und vereinzelt in den angrenzenden Kantonen gespielt.

Fundort Gerichtsprotokoll

Im Jahr 2010 kam bei der Restaurierung des ersten Protokollbands des Nidwaldner Elfergerichts (Geschworenengerichts) der Jahre 1528–1535 unterhalb des Ziegen- oder Kalbslederbezugs eine Klebepappe aus Makulatur zum Vorschein. Diese bestand aus mehreren Schichten aufeinander geleimter Spielkarten, einem Fragment von neun papierenen Seiten einer liturgischen Handschrift sowie fünf kleinformatigen Fragmenten aus Pergament zur Verstärkung von Ecken und Kanten.[1]

Die insgesamt 91 gefundenen Spielkarten – wohl einer der grössten Funde aus einem einzelnen Band – sind in unterschiedlichem Erhaltungszustand, lassen sich aber alle eindeutig einer Farbe sowie einem bestimmten Kartenwert zuordnen. Das Farbsystem zeigt die heute noch bekannten schweizerdeutschen Farben: Zum Vorschein kamen 27 Schilten, 20 Rosen, 18 Schellen und 26 Eicheln. Zu jeder Farbe gehörte je ein König, Ober, Unter/Bauer, 10/Banner, Neun, Acht, Sieben, Sechs, Fünf, Vier, Drei und Zwei (die Eins/Ass fehlte). Die meisten dieser Kartenwerte sind mehrfach vorhanden, einzelne nur einmal und fünf

Karten fehlen, nämlich die Schilten Drei und der Schilten Ober, die Rosen Sieben, die Schellen Drei und die Schellen Sechs. Die Karten, im Format ungefähr 63 × 43 mm, waren im Holzschnittverfahren hergestellt und nachträglich mit Schablonen koloriert worden. Die Farben Rot, Gelb und Grün sind allerdings stark verblichen. Die Karten bestehen aus drei zusammengeleimten Schichten, zwei dünnen aussen und einer dickeren innen. Die Rückseite ist unbedruckt. Da die Karten einzeln und nicht wie in anderen Fällen in Druckbögen aufgefunden wurden, kann davon ausgegangen werden, dass mit den Karten tatsächlich auch gespielt worden ist. Sie sind wohl nach der Ausmusterung in eine Buchbinderwerkstatt gekommen und wurden dort zum Klebepappdeckel des Nidwaldner Gerichtsprotokolls verarbeitet.

Die zeitliche Einordnung des Spielkartenfundes ist nicht ganz einfach. Einen ersten Hinweis liefert die Herstellungstechnik des Buchdeckels: Erst um 1500 begannen die Buchbinder Makulatur als Grundlage für die Klebepappe zu verwenden. Auch die grafische Gestaltung der entdeckten Spielkarten passt ins frühe 16. Jahrhundert. Sie ist vom sogenannten Basler Typ, der in die Zeit um 1520–1540 datiert wird.[2] Dies verdeutlichen Vergleiche mit ähnlichen Funden in Schaffhausen, Willisau, Luzern und Zürich (keiner davon überliefert übrigens ein vollständiges Kartenspiel von 48 Karten).[3] Charakteristisch für den Basler Typ ist die Ausgestaltung der Schilten-Farbe: Erstens findet sich im Zentrum der Neun und der Sieben in Anlehnung an das Baslerwappen der Baslerstab. Zweitens zeigt die Neun die Abbildung berühmter Basler Geschlechterwappen aus dem 15. Jahrhundert. Drittens ist auf der Schilten Zwei und dem Schilten König eine heraldischen Lilie als Wappen der Basler Safranzunft abgebildet. Dieser gehörten unter anderem die Papierer und Kartenmacher an.

Die Datierung auf 1520–1540 durch die Zuordnung zum Basler Typ wird schliesslich gestützt durch die Datierung des Protokollbandes des Nidwaldner Elfergerichts, in welchem die Karten gefunden wurden. Dieser beinhaltet Gerichtsurteile aus den Jahren 1528–1535. Geht man von der Annahme aus, dass obrigkeitliche Schreiber erst einzelne Papierbögen beschrieben, die anschliessend zu einem Protokollband zusammengebunden wurden, ist davon auszugehen, dass die Spielkarten um 1536 in den Buchdeckel eingearbeitet wurden.

Geschichte des Kartenspiels

Wo und wann das Kartenspiel erfunden wurde, ist umstritten. Obwohl eindeutige Quellenbelege fehlen, scheint es plausibel, dass sich dieses Spiel im Spätmittelalter vom Orient aus entlang der Handelsrouten über Sizilien und Italien nach Mittel- und Westeuropa verbreitete. Fest steht, dass Kartenspiele

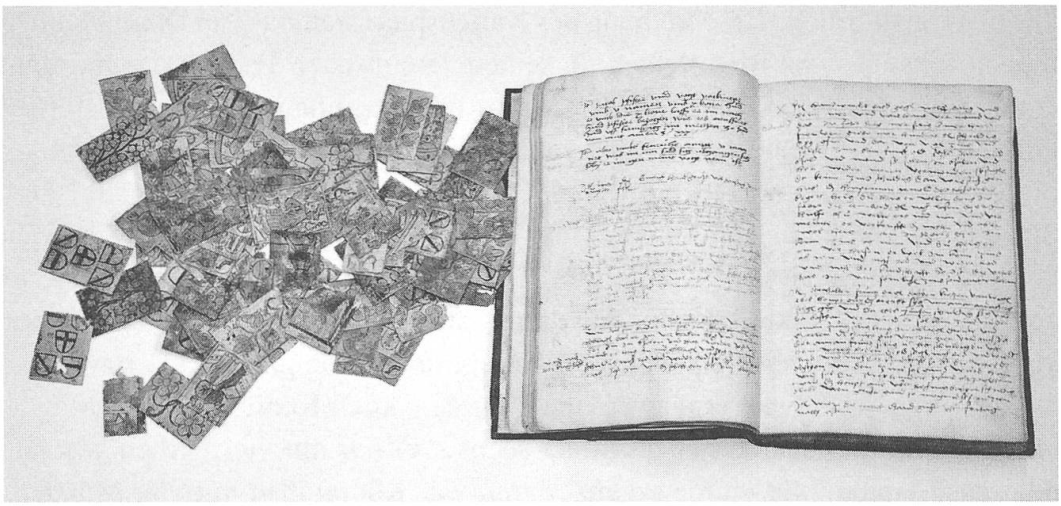

Abb. 1: *«Recycling» des 16. Jahrhunderts: Da Papier teuer war, verwendeten Buchbinder bei der Herstellung von Klebepappdeckeln Altpapier. Auf diese Weise überdauerten 91 Spielkarten rund 500 Jahre im ältesten Gerichtsprotokoll von Nidwalden. Erst die Restaurierung des Protokollbandes brachte die Spielkarten wieder ans Tageslicht. (StANW, A 1004/1; Foto: Nadia Christen, Staatsarchiv Nidwalden)*

im Westen einen ganz neuen Zeitvertreib darstellten. Zunächst dienten sie wohl vor allem der adeligen Oberschicht zur Unterhaltung und Zerstreuung: Davon zeugt unter anderen das in der französischen Nationalbibliothek aufbewahrte «Tarock Karls VI.» (* 1368–† 1422), das allerdings erst Ende des 15. Jahrhunderts in Italien hergestellt wurde. Das beinahe vollständig erhaltene «Blatt der Visconti» aus den 1440er-Jahren ist ein weiteres Beispiel: Es wird heute in der Pierpont Morgan Library in New York (53 Blatt), in der Accademia Carrara in Bergamo (26 Blatt) sowie im Privatbesitz der Familie Colleoni (13 Blatt) verwahrt. Seit dem 14. Jahrhundert kamen neben den luxuriös angefertigten Spielkarten der adeligen Oberschicht ganz schlicht gefertigte Volksspielkarten in den Umlauf.[4]

Der schriftliche Erstbeleg des Kartenspiels stammt für ganz Europa aus dem Gebiet der heutigen Schweiz: 1367 verfügte der Berner Rat ein Kartenspielverbot. In der Folge lässt sich das Kartenspiel bis Ende des Jahrhunderts 1377 in Basel, 1379 in St. Gallen, 1389 in Zürich und in Schaffhausen – daneben aber auch in Italien, Frankreich, Holland sowie in Spanien nachweisen.[5] Es handelt sich dabei meist um obrigkeitliche Spielverbote, die sich in grosser Zahl bis ins 18. Jahrhundert weiterverfolgen lassen. Meist erfolglos versuchte die Obrigkeit damit, die als lasterhaft geltenden Kartenspiele, welche mit Spiel- und Trinksucht sowie mit Falschspiel, Raufereien, Mord und Totschlag oder zumindest mit Fluchen und Gotteslästerung verbunden wurden, zu verbieten.[6]

Die erste ausführliche Beschreibung des Kartenspiels stammt vom Dominikanermönch Johannes von Rheinfelden. In seinem lateinischen Traktat «De moribus et disciplina humanae conversationis, id est ludus cartularum» von 1377, einer umfangreichen theologischen Abhandlung über das Kartenspiel, beschrieb er die damals existierenden Kartenspiele sowie verschiedene Spielregeln.[7] Das Standardbild bestand gemäss Johannes' Beschreibung aus 52 Karten in vier Farben, die jeweils einen König, zwei Marschälle (Ober und Unter) sowie je zehn Zählkarten (Zehn bis Eins/Ass) umfassten. Daneben beschrieb Johannes verschiedene Varianten: So konnten die Könige durch Königinnen ersetzt werden, zwei Könige, zwei Ober und zwei Unter wurden durch Königinnen und Mägde ausgewechselt, es wurde mit fünf oder sechs statt nur mit vier Farben gespielt oder das Standardbild wurde ergänzt durch vier Königinnen mit vier Mägden. Bedauerlich ist, dass Johannes die Farbzeichen zwar als «signa» bezeichnet, jedoch offen lässt, welche Symbole Verwendung fanden. Aus dem Vergleich des Traktats von 1377 mit Spielkartenfunden aus dem 16. Jahrhundert lässt sich allerdings schliessen, dass bis ins 16. Jahrhundert neben einer Vielzahl unterschiedlicher Formen des Kartenspiels auch eine grosse Vielfalt verschiedener Farbsysteme im Umlauf waren. Aus diesen haben sich erst etwa um 1600 feste Farbsysteme wie jenes der Schilten, Rosen, Schellen und Eicheln herausgebildet.[8]
Die ältesten bekannten Regeln für Kartenspiele stammen aus dem 15. Jahrhundert. Sie beschreiben das Kaiserspiel, das *Trentnen,* das im Muotathal und in Appenzell Innerrhoden bis heute gepflegt wird, sowie das *Flüsslen,* welches man ebenfalls im Muotathal noch kennt.[9] Seit 1572 kann für das Gebiet der heutigen Schweiz auch das um 1440 in Oberitalien entstandene Tarockspiel nachgewiesen werden, das in der Folge vor allem im 18. und 19. Jahrhundert sehr beliebt war.[10] Erst 1796 stossen wir im schaffhausischen Siblingen erstmals auf das Jassen. Der Jass stammt aus Holland und wurde durch Werber eines holländischen Söldnerregiments eingeführt. In der Folge verdrängte dieses neue die alten Kartenspiele beinahe flächendeckend und wurde im 19. Jahrhundert zum populärsten Schweizer Kartenspiel mit über 50 verschiedenen Spielarten. Jassen gilt bis heute als Schweizer Nationalsport.[11]

Das Kaiserspiel in Nidwalden

Das Kaiserspiel – im süddeutschen Raum *Karnöffeln* genannt – wird 1426 erstmals in einer Verordnung der Stadt Nördlingen erwähnt und ist danach für den süddeutschen Raum vielfach belegt.[12] Die ältesten schriftlichen Belege für Nidwalden finden sich im ersten Protokollband der Landsgemeinde, welcher die Jahre 1562–1611 umfasst. Sie gehören in den oben diskutierten Zusammenhang

Abb. 2: *Auswahl von 16 Spielkarten aus dem Nidwaldner Fund: Insbesondere die Schilten sind charakteristisch für das «Basler Bild» aus der ersten Hälfte des 16. Jahrhunderts. (StANW, A 1004/1; Foto: Nadia Christen, Staatsarchiv Nidwalden)*

der Spielverbote: Am 4. Mai 1572 erliess die Nachgemeinde ein generelles Spielverbot, von welchem die Extragemeinde vom 29. September drei Spiele ausnahm: «Die nachfolgend dry Spil als namlichen Trogen [Tarock], Muntern [nicht näher bekannt] und Keyssern [Kaisern/Karnöffeln], die sindt erloupt.»[13] Bereits sieben Jahre später bekräftigte die Nachgemeinde vom 10. Mai 1579 diesen Beschluss: «Es sind alle Spil verboten, vorbehalten Kheysseren, Munten, Troggen.»[14] In den späten 1580er-Jahren wurden diese Bestimmungen noch einmal konkretisiert: Die Nachgemeinde vom 18. Mai 1587 hielt fest: «Kheyseren, Mundten, Throggen sind tags und nachts erloupt. Die Schantz Spyll [Glücksspiele][15] verbotten wie vorhar.»[16] Die Nachgemeinde vom 3. Juni 1588 beschloss: «Die Schantzspyll und nachts spylen ist abgeschlagen, vorbehaldten Kheyseren, Mundten, Troggen mag einer in sinem hus mit sinem husvolch.»[17] Und die Nachgemeinde vom 7. Mai 1589 konstatierte: «Spillen ist verboten, vorbehaldten Keysseren, Mundten und Troggen sind erloubt, doch soll niemandts nachts weder in Wyrtshüseren, Wynschenken und Butsch Hüseren [Haus in welchem Most über die Gasse verkauft wird][18] old sunst Spyll Hüseren niemand weder vill noch wenig spilen by 10 Gl. Buss.»[19]

Auf Spielverbote, welche auch das Kartenspiel betreffen, stossen wir in den Quellen, wie oben dargestellt, seit 1367. Dass wir in Nidwalden gut 200 Jahre später auf ähnliche obrigkeitliche Anordnungen treffen, vermag also kaum zu erstaunen. Interessant ist aber, dass hier seit 1572 drei Kartenspiele, nämlich Tarock, Muntern und Kaisern, von den allgemeinen Spielverboten ausgenommen wurden. Warum auch immer – diese drei Kartenspiele durften im Gegensatz zu allen andern Spielen in Nidwalden gespielt werden. Dass die Spielverbote derart häufig an der Landsgemeinde neu festgesetzt werden mussten, zeigt indes, dass sie, wie andernorts auch, kaum durchzusetzen waren.

Das in seinen Ursprüngen mittelalterliche Spiel wird in Nidwalden bis heute gepflegt. Davon zeugen jährlich stattfindende Kaisermeisterschaften sowie neuerdings auch die breit angelegte Jubiläumswerbekampagne «Auf unsere Kultur» der Luzerner Brauerei Eichhof, die lokales Brauchtum fördert.[20] Sogar das Schweizer Fernsehen widmete dem Kaiserspiel jüngst eine Folge der Sendung *Trumpf Buur – Ein Österreicher lernt Jassen.*[21] Ohne den Einsatz des Historischen Vereins Nidwalden (HVN) zur Erhaltung und Pflege dieses Kulturerbes hätte das Spiel aber auch in Nidwalden kaum überlebt: In den 1960er- und 70er-Jahren wurde immer weniger gekaisert. Um dem entgegenzuwirken, organisierte der HVN 1977 einen Vortrag zur Geschichte des Kaiser- respektive *Karnöffel*-Spiels des Wiener Spielkartenspezialisten Rudolf von Leyden.[22] Daneben bot der Verein an mehreren Abenden und in verschiedenen Nidwaldner Gemeinden einen Lehrgang an und veranstaltete 1980 eine erste Meisterschaft, an welcher 112 Männer und Frauen teilnahmen.[23] Neben dem Spiel im privaten Rahmen trifft man sich seither

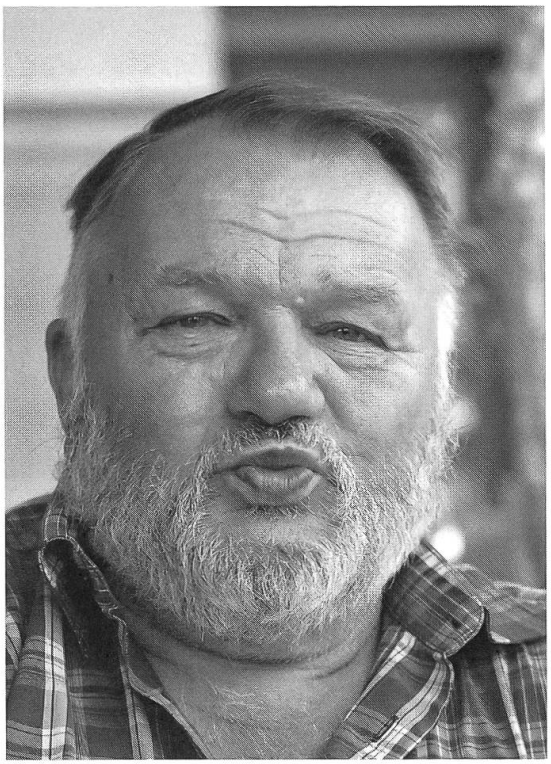

Abb. 3: *Achselzucken, Naserümpfen, Augenzwinkern und viele weitere mimische Zeichen sind charakteristisch für das Kaiserspiel. Robert Schleiss von Engelberg deutet seinem Partner an, dass er die höchste Karte, das Schellen-Banner, in den Händen hält. (Foto: Hansjakob Achermann, Buochs)*

alljährlich im Restaurant «Alpina» in Wolfenschiessen zur Kaisermeisterschaft. Daneben wird seit 1999 eine Jahresmeisterschaft im Kaisern veranstaltet, an welcher an vier Spielabenden ein Jahresmeister respektive eine Jahresmeisterin ausgemacht wird.[24]

Das Kaisern ist ein kompliziertes und anspruchsvolles Kartenspiel, ein Trumpfspiel, das Parallelen zum Schach, aber auch zum Poker aufweist. Gespielt wird zu viert oder zu sechst in zwei Teams mit 40 Karten in den Deutschschweizer Farben Schellen, Schilten, Rosen und Eicheln: Das Ass (*Daus* genannt) ist die tiefste Karte, ihm folgen in aufsteigender Reihenfolge die Karten Drei, Vier, Fünf, Sechs, Sieben (Acht und Neun werden weggelassen), Unter/Bauer *(Jos)*, Ober und König. Den Bannern kommt als sogenannte Kaiser eine spezielle Rolle zu. Sie stellen mit der Trumpffarbe die Stecher: Die höchste Karte ist das Schellen-Banner (*Mugg* genannt); ihm folgen in absteigender Reihenfolge Trumpf Fünf, Trumpf Bauer *(Jos)*, Trumpf Sechs, Trumpf Ass, Rosen-Banner *(Blass)*, Trumpf Drei, Schilten-Banner (Oberkaiser), Trumpf Vier, Eicheln-Banner (*Wydli / Grün / Wix*). Für Trumpf Sieben *(Bätter)* und Trumpf König *(Dr Fuil)* gelten die folgenden Regeln: Der Erstgenannte kann nur vom Trumpf Bauer gestochen werden, der Zweitgenannte darf nur eingesetzt werden, wenn der Trumpf Ober bereits ausgespielt ist oder wenn er als Vorhand ausgespielt werden kann.

Das auffälligste Merkmal des Kaisern ist sicherlich das sogenannte Deuten beim Austeilen der Karten: Die wichtigsten Karten besitzen bestimmte mimische Zeichen, die man seinen Partnern – möglichst verdeckt, damit es die Gegner nicht mitbekommen – angeben kann. Hält man beispielsweise das Schellen-Banner in den Händen, bläst man die Backe rasch auf, die Trumpf Fünf wird durch Blinzeln angezeigt und der Trumpfbauer, indem man die Zunge kurz herausstreckt. Achselzucken, Naserümpfen, Augenzwinkern und viele weitere Zeichen sind ebenso wichtig wie Kartenglück, Spielstrategie und Bluff.[25]

Der langjährige Erfolg der Meisterschaften – auch dieses Jahr nahmen an der Kaisermeisterschaft 64 Personen und an der Jahresmeisterschaft durchschnittlich 48 Personen teil – zeigt, dass das Kaisern als wertvolles Kulturgut zumindest in Nidwalden und Engelberg vorläufig gesichert werden konnte. Der Zufallsfund im Staatsarchiv 2010, das darauffolgende beachtliche mediale Echo sowie die Rekonstruktion und der Nachdruck der historischen Spielkarten durch die Druckerei Odermatt, Dallenwil,[26] führte zudem zu einem weiteren Aufschwung dieses in seinen Ursprüngen mittelalterlichen Kartenspiels.

Anmerkungen

1 Staatsarchiv Nidwalden (StANW), A 1004/1, Elfergerichtsprotokoll 1528–1535.
2 Detlef Hoffmann, «Die Anfänge im 15. und 16. Jahrhundert», in Ders., *Schweizer Spielkarten,* Bd. 1, Schaffhausen 1998, 83–119.
3 Martin Cordes, «Frühe Schweizer Spielkarten aus einem Schaffhauser Einband des 16. Jahrhunderts», *Librarium* 3 (2007), 203–215; Hoffmann (wie Anm. 2), 86 f. Vgl. Peter F. Kopp, «Die frühesten Spielkarten der Schweiz», *Zeitschrift für schweizerische Archäologie und Kunstgeschichte* 30 (1973), 136–142. Siehe ferner: Karl Heinz Burmeister, «Ein Spielkartenfund im Vorarlberger Landesarchiv», *Montfort* 52 (2000), 7–31.
4 Als Einstieg ins Thema vgl.: Peter F. Kopp «Kartenspiele», in *Historisches Lexikon der Schweiz,* Bd. 7, Basel 2008, 108; Chiara Frugoni, «Spielkarten sind das Brevier des Teufels», in Dies., *Das Mittelalter auf der Nase,* München 2003, 79–83. Ausführlicher: Hoffmann (wie Anm. 2), 13–30; Kopp (wie Anm. 3), 130 f.
5 Vgl. die detaillierte Auflistung inklusive Literaturverweise bei Burmeister (wie Anm. 3), 12.
6 Kopp (wie Anm. 4); Burmeister (wie Anm. 3), 14.
7 Kopp (wie Anm. 3), 131 f.; Hoffmann (wie Anm. 2), 31–35. Siehe ferner: Arne Jönsson, «Der Ludus cartularum moralisatus des Johannes von Rheinfelden», in Detlef Hoffmann, *Schweizer Spielkarten,* Bd. 1, Schaffhausen 1998, 135–147.
8 Hoffmann (wie Anm. 2), 31–119; Peter F. Kopp, «Vom Kaisern zum Jassen», in Ders., *War der Ofen schuld? Kabinettstücke aus der Schweizer Kulturgeschichte,* Zürich 2014, 265–302, hier 286–291.
9 Peter F. Kopp, «Die drei ältesten Innerschweizer Kartenspiele und ihre Regeln», *Der Geschichtsfreund* 139 (1986), 23–46.
10 Die Ersterwähnung erfolgt im unten zitierten Protokollband der Nidwaldner Landsgemeinde: StANW, A 1000/1, Landsgemeindeprotokoll 1562–1611, 128. Vgl. Peter F. Kopp, «Die enthüllte Wahrheit des Tarock/Tarot», in Ders., Kulturgeschichte (wie Anm. 8),

303–314, bes. 307. Siehe auch: Daniel Grütter et al. (Red.), *Das Tarockspiel in der Schweiz. Tarocke des 18. und 19. Jahrhunderts im Museum zu Allerheiligen Schaffhausen* (Schweizer Spielkarten 2), Schaffhausen 2004.

11 Kopp (wie Anm. 8), 298–302.

12 Kopp (wie Anm. 9), 28–35. Vgl. auch: Hoffmann (wie Anm. 2), 10–12.

13 Landsgemeindeprotokoll 1562–1611 (wie Anm. 10), 128.

14 Ebd., 165.

15 «Schanze» aus altfranzösisch «cheance» für «Glückswurf», «Einsatz». Vgl. dazu: «²Schanze», *Deutsches Rechtswörterbuch (DRW),* http://drw-www.adw.uni-heidelberg.de/drw-cgi/zeige?index=lemmata&term=Schanze-2#Schanze-2 (30. 6. 2016); «Schanzspiel», ebd., http://drw-www.adw.uni-heidelberg.de/drw-cgi/zeige?index=lemmata&term=schanzspiel&firstterm=schanze (30. 6. 2016).

16 Landsgemeindeprotokoll 1562–1611 (wie Anm. 10), 225.

17 Ebd., 234.

18 *Schweizerisches Idiotikon,* Bd. 2, Sp. 1721. Zu «Most» siehe ebd., Bd. 1, Sp. 1935 (Butsch IV).

19 Landsgemeindeprotokoll 1562–1611 (wie Anm. 10), 244. Vgl. Kopp (wie Anm. 9), 28 f. Neben den Nidwaldner Erstbelegen geht Kopp hier auch auf die weiteren Erwähnungen im Innerschweizer Raum ein (1593 Luzern, 1620 Zug, 1637 Engelberg).

20 https://www.aufunserekultur.ch/de/ (13. 4. 2015).

21 http://www.srf.ch/sendungen/trumpfbuur/andi-knoll-trifft-kaiserin-sissi (9. 9. 2015).

22 Rudolf von Leyden, «Der Nidwaldner Kaiserjass und seine Geschichte», *Beiträge zur Geschichte Nidwaldens* 37 (1978), 152–163; Hansjakob Achermann, «Der Kaiserjass wie er heute gespielt wird», *Beiträge zur Geschichte Nidwaldens* 37 (1978), 164–176.

23 *Vaterland,* 24. 3. 1980, 13.

24 Vgl. Kopp (wie Anm. 9), 30 f.

25 http://www.kaiserspiel.ch/ (13. 4. 2015); siehe ferner: Achermann (wie Anm. 21), 164–169; Kopp (wie Anm. 9), 31–35.

26 http://shop.dod.ch/das-kaiserspiel.html (13. 4. 2015).