

# Der «Karnöffel» sticht den «Papst» und macht auch dem «Teufel» den Garaus...!

von Léon Schnyder, Spielkartenmacher, Kriens

So war es schon im 14. Jahrhundert. Über 400 Jahre älter als der Jass ist das älteste bekannte Kartenspiel Europas, das Kaiser- oder Karnöffelspiel, welches noch in vier unterschiedlichen Arten in der Innerschweiz gespielt wird. Das heutige Jassen wurde von holländischen Söldner-Werbern erst in den letzten Jahren des 18. Jahrhunderts in die Schweiz gebracht.

Die ursprüngliche Verbreitung des Karnöffelspiels war im süddeutschen Kulturraum und dem Oberrhein entlang bis ins Elsass, während in der deutschsprachigen Schweiz das durch Reisläufer heimgebrachte Spiel «Kaiserspiel» genannt wurde. In späteren Jahrhunderten gelangten Abarten bis nach Skandinavien und unter dem Namen «Drusbart» (Drosselbart) nach Polen und St. Petersburg.



Wandbehang «Liebesgarten mit Zelt», um 1490, im Historischen Museum Basel. Der junge Mann beglückwünscht die Frau mit: «den us-wurf-hand-ir-wol-besunnen».

Siegesstolz sagt die Frau: «do-mit-han-ich-das spill gewinnen».  
(Nach Luzerner Art kann man auch zu Zweit und zu Dritt kaisern).

«Karnöffel» bedeutet Hode oder Hodenbruch und war schon im ersten deutschen Wörterbuch «Theutonista» von 1475 belegt. Der Einsiedler Philosoph und Arzt Paracelsus (Theophrastus Bombastus von Hohenheim) schrieb 1527 im «Manuale Medicum»: «...solcher sperma in mannen sich auch erhalt und nicht ausbricht...so werden daraus carnosia, carnöffel und dergleichen.» Es war eine typische Erscheinung bei vielen Landsknechten und der Begriff mutierte zum Schimpfnamen für die groben Gesellen. In der Vorreformationszeit wurde das Schimpfwort auch auf die sogenannten Kirchenlehrer, die im Volk verhassten Kardinäle, angewendet.

mehr zu Ratgeb

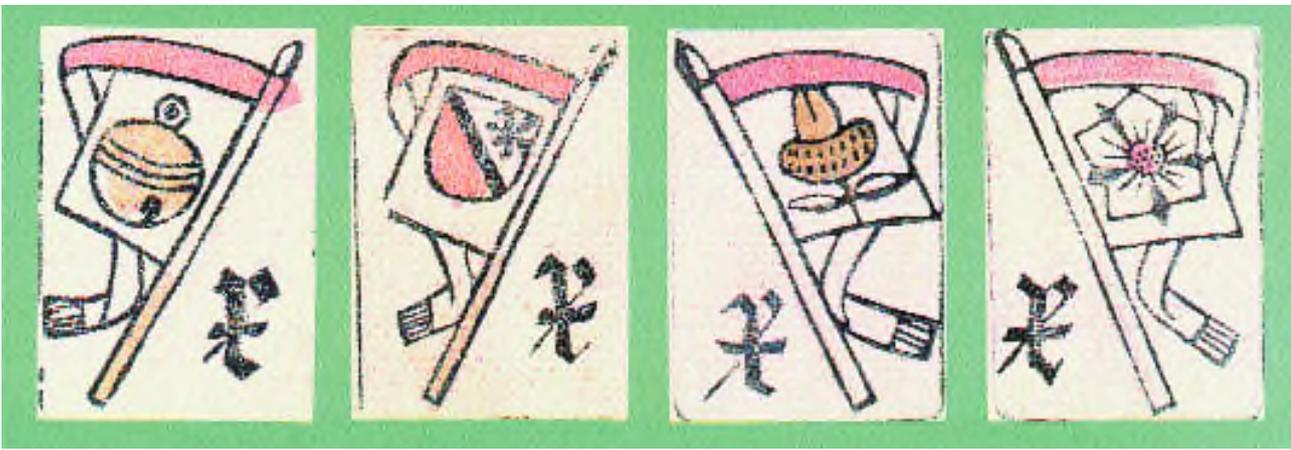


Auferstehung Christi aus dem Herrenberger Flügelaltar von Jörg Ratgeb, 1519. Das angefangene Karnöffelspiel wird symbolisiert durch die markante Geschwulst der «Gemächten» des Wächters mit der Streitaxt.

Je nach Land oder Landstrich existierten über vierzig Abwandlungen des Begriffs «Karnöffel» wie «Karnüsslin», «Karnöbel», «Karnyffla», «Karmöpsel» usw., was bedeutet, dass nicht nur dieses Leiden, sondern auch das «Karnöffelspiel» weit verbreitet waren. Da zu dieser Zeit nur der Klerus und die Studierten lesen und schreiben konnten, war das Volk auf Bildtafeln angewiesen, die von Lesekundigen auf den Rathausplätzen gezeigt und erklärt wurden. So ist es nicht verwunderlich, dass im Spätmittelalter ab Holztafeln gedruckte Heiligenlegenden (Helgen) und Spielkarten beim Volk grosse Verbreitung fanden. Eine weitere wichtige Informationsquelle waren die Altarbilder, deren üppige Bemalung ganze «Geschichten erzählten». Das wohl markanteste Beispiel war der «Herrenberger Altar», der als doppelter Wandelaltar bei öffent-

Darstellung der Wächter, Kaiser-spielend.

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/22/Jerg\\_Ratgeb\\_001.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/22/Jerg_Ratgeb_001.jpg)



Die vier «Kaiser» (Mugg, Täscht, Wylli und Blass)  
aus einem Reprint-Kaiserspiel (Original um 1435)

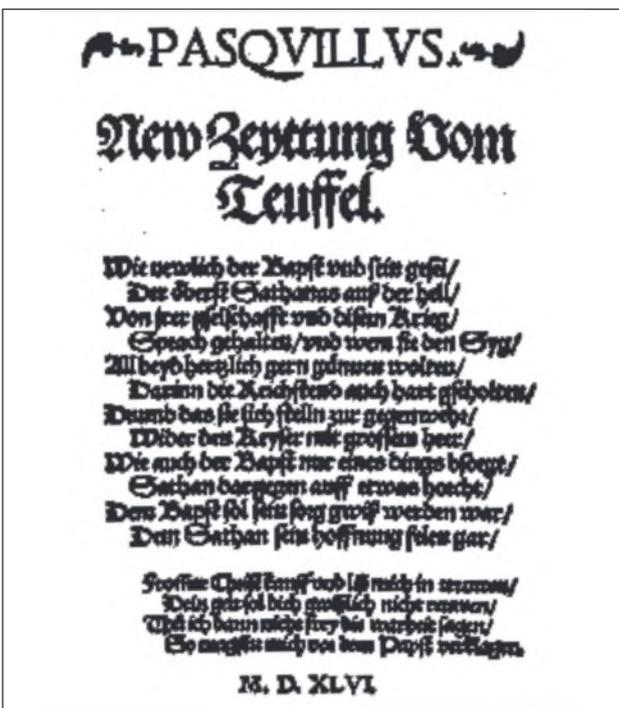
neten Flügeln auf der Schauseite auf vier Tafeln die Osterpassion zeigte. Die Rückseiten waren den Marienszenen für Weihnachten gewidmet und wurden auch an Marienfesten gezeigt. Leider sind die Innenseiten nicht mehr vorhanden. Der Künstler Jörg Ratgeb (Maler und Märtyrer aus dem Bauernkrieg – er wurde von vier Rossen zerrissen) zeigt auf der Auferstehungstafel vier Wachen vor dem Felsengrab beim Karnöffelspiel. Symbolisch dafür hat er den einen der Soldaten mit einem massiven «Karnöffel» abgebildet. Überrascht vom Licht, das der auferstandene Christus verbreitet, wenden sie sich geblendet vom Geschehen ab. Die Osterpassion ist in der Staatsgalerie Stuttgart aufbewahrt.

Das Karnöffelspiel hat in der Vorreformation Geschichte geschrieben. So wurde mit Spottfragen 1537 das Konzil von Mantua in Frage gestellt. 1546 erschien die «New Zeyttung Vom Teuffel» des deutschen Pasquillus; darin erklärt der Teufel dem Papst Paul III die Ungereimtheiten der katholischen Kirche anhand der Regeln des Karnöffelspiels, wie es heute noch im Kanton Luzern mit einer kleinen Erweiterung gespielt wird.

Das Karnöffelspiel hiess aber in der Schweiz schon immer Kaiserspiel. Erst seit einigen Jahren werden die Neuzünftler der Willisauer «Karnöffelzunft» in Kursen bei mir ins «Karnöffeln» eingeführt. Obwohl die Regeln mit dem Luzernischen «Kaisern» identisch sind, haben gewisse Stecher unterschiedliche Namen. Während der Gegenreformation (Tridentinisches Konzil) erschien von Christian Warner 1664 in Quedlinburg das Buch «Carnöffel-Spiel des Teuffels ...», als Versuch einer symbolischen Auslegung dereinzeln Stecher im Sinne des «Gebetsbuchs des Teuffels». Dank dieser religiösen Querelen sind wir heute in der Lage, dieses alte Kulturgut weiter zu pflegen, da uns das Regelwerk in den Grundzügen erhalten geblieben ist. Oft wurde das Spiel auch in alten Faschnachtsspielen erwähnt, denn die Trumppfarbe ist im Sinn der «verkehrten Welt» geordnet – die «Niedrigen stechen die Höhern».

Da uns keine Spielkarten aus den Anfängen des Karnöffelspiels erhalten geblieben sind, geben uns Spielverbote von Behörden und Klerus einige Anhaltspunkte. Zinzu kam, dass die Papierherstellung erst um 1100 von China über Spanien nach Europa kam. Die erste Papiermühle in basel wurde dann 1433 anlässlich des Konzils in Betrieb genommen. Basel wurde aber erst 1501 in den Bund der Eidgenossen aufgenommen. Das weltweit älteste karten-spiel-Verbot wurde 1367 in Bern erlassen. Mit Ausnahme von Brettspielen hiess es: «das man nit würffel noch kartenspiel triben sol». Auch in den Luzerner Ratsbüchern sind immer wieder Spielverbote zu finden, insbesondere für nachts und an kirchlichen Buss- und Feiertagen. Casimir Pfyffer berichtet in seinem Werk «Der Kanton Luzern» von 1858: «Im Jahre 1424 wurde das Verbot des nächtlichen Spielens verschärft. Karten waren schon früher im Gebrauch». Bis es aber zu einem Verbot kam, war also das Spiel schon sehr lange im Gebrauch und offensichtlich durch Betrügereien im «Missbrauch». Noch mehr Spielverbote ergingen vom Klerus an die Gläubigen und auch an die Geistlichkeit.

Die ältesten erhaltenen Spiele zeigen höfischen Charakter (Hofämterspiel) oder Jagdszenen (Ambraser Hofjagdspiel). Mit ihnen wurde gar nicht gespielt, sie waren als Kunstwerke wertvolle Schauobjekte. Die meisten Gebrauchsspiele zeigten auf den Figurenkarten Könige und



Titelbild der Schmähschrift «New Zeyttung Vom Teuffel» von 1546, worin der Teufel dem Papst gewisse «Ungereimtheiten» der katholischen Kirche anhand der Spielregeln des Karnöffelspiels erklärt.



Johannes Capistran war einer der Wanderprediger, die dem leseunkundigen Volk vehement gegen das Würfeln, Brettspiele, das Kartenspiel und modischen «Tand» auftraten und öffentliche Verbrennungen veranstalteten - Holzschnitt von Hans Leonhard Schäufelein, 1519

deren militärische Hierarchien, denn es gab vorwiegend Religions- und Glaubenskriege, wie der schmalkaldische Krieg, bei dem es auch bei den Eidgenossen fast zu einem Bürgerkrieg gekommen wäre, oder der 30jährige Krieg, wobei das deutsche Volk verarmte und um einen Drittel reduziert wurde.

Es scheint, dass die Zimmerleute in früheren Jahrhunderten den Brauch kannten, bei Neu- oder Umbauten Spielkarten als Zeitdokumente in der Täferung zu hinterlegen. Zwei der neueren Funde wurden in Luzern und Kriens gemacht (ehemaliges Hotel «Sonne» 1945 und Haus Rösslimatt 1960).

Ein Kaiser- oder Karnöffelspiel hat 48 Karten. Je nach Anzahl Spielern wird mit 40 bis 48 Karten gespielt. Die Nidwaldner spielen zu viert oder zu sechst mit 40 Karten, die Obwaldner und Luzerner zu viert oder zu sechst mit 48 Karten. Die Luzerner haben noch weitere Varianten, wenn weniger als vier Spieler «kaisern» oder bei acht Teilnehmern. In diesen drei Kantonen wird mit je 5 Karten gespielt, der Rest bleibt im unantastbaren Stock (Ungewissenheit über die sich im Spiel befindlichen Karten). Die Urner spielen am liebsten mit je 3 Karten zu zehnt, können aber auch zu zwölft oder zu acht spielen. Während die Nidwaldner mit reglementierter Mimik und Gestik ein zusätzliches Spielmoment haben, zeigen die Parteien der Obwaldner und Luzerner sich zur Ergründung der Spieltaktik ihre Karten verdeckt. Nur die Urner deuten und zeigen nichts. Bei allen Varianten wird auf 31, 41, 51, 71, 81, oder 101 Punkte gespielt, je nachdem wie viele Personen am Spiel beteiligt sind. Früher wurde im privaten Kreis etwa «um ein Nidlen» gespielt, heute spielt man «um des Kaisers Bart» (es geht um nichts). Beim «Kaisern» darf respektive soll geredet werden.

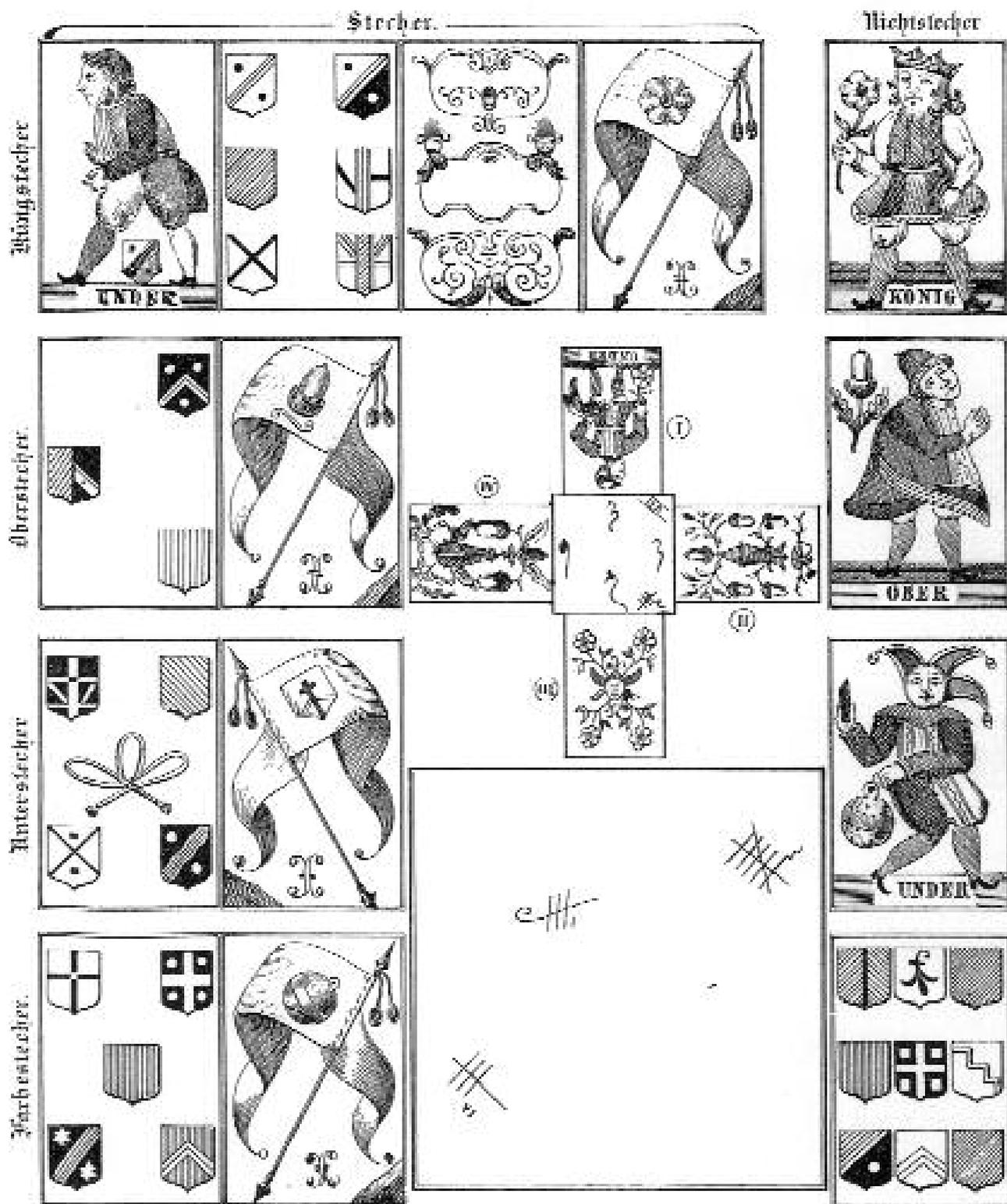
Der Volkskundler Hermann von Liebenau hat 1841 die Regeln aufgezeichnet, wie sie damals angewandt wurden und heute noch Gültigkeit haben. Es entstand im Restaurant «Schlüssel» beim Franziskanerplatz in Luzern ein Kaiserspielklub. Die Regeln waren in einer Farblithographie sehr anschaulich gedruckt. Einige Jahre danach wurde auch im ehemaligen «Löwengarten» an der Zürichstrasse ein weiterer Klub zur Erhaltung des «Kaiserns» gegründet. Die Regeln wurden auf einem grossen Plakat kaligraphisch dem Regelblatt vom «Schlüssel» nachempfunden.

Zwölf Kaiserkarten von 1697, gefunden bei der Erneuerung der Täferung als Zeitdokument der Zimmerleute im Haus Rösslimatt in Kriens.



Einige Ausführungen zum «Kaisern» nach Luzerner Art: Ein Ries deutschschweizer Kaiserkarten hat 48 Blätter, die «Kaiser» und einige hohe Stecher haben spezielle Namen. Die Namen für die Trumpf-7 sind «Sybille» (weissagende Frau) oder «Babeli» (Barbara ist die Schutzheilige von Artillerie und Feuerwehr); sie soll also dem Besitzer der Karte Glück bringen. Es gibt einen Spruch: «S'Siebni macht s'Schpiil verrückt!». Diesen Spruch habe ich gelegentlich von Jassern gehört - er hat aber nur im





Kaiserspiel eine Bedeutung – es deutet aber darauf hin, dass Vorfahren des «Sprücheklopfers» das Kaiserspiel noch kannten. Das Kaiserspiel hat eine Biet- und eine Spielphase. Das Bieten äussert sich im Melden und Schreiben von Kaisern und Spielrechten, um die mit einer

ersten «Handvoll» Karten (5) gespielt wird. Wer 3 Stiche davon gewinnt, kann die gebotenen Kritze auf seine Seite schreiben. Das wiederholt sich mit jedem Neuverteilen der Karten, bis die Siegerpartei die ausgemachte Zahl (beispielsweise 71 Punkte) erreicht hat. Die Gewinner



Die Luzerner Bauern- oder Römerrechnung beim Karnöffel- oder Kaiserspiel

notieren dafür einen «Bock» als Siegeszeichen. Verliert eine Partei 0:71, schreiben die Sieger einen «Brändibock» (doppelter Sieg). Brändiböcke gibt es selten. Zur Schande der Verlierer wird ein Bündeli Heu als Futter für den Brändibock ein Jahr lang an die Decke gehängt. Die Luzerner kennen als zweites Schandmal die «Hühnergätter», auch «Triebelpickete» genannt, wenn die Verlierer weniger als 10 Kritze auf ihre Seite schreiben können. Ein Büschel Hühnerfedern ziert dann ebenfalls ein Jahr lang die Diele. In der «Hühnergätter» trugen früher die Bauern das Federvieh zum Marke. «Triebelpickete» nannte man das mit Biertreber «gestreckte» Hühnerfutter.

Wenn jeder Spieler erneut eine «Handvoll» Karten erhalten und aufgenommen hat, zeigt sich jede Partei die Karten verdeckt, damit jedes Team sich über das taktische Vorgehen beraten kann. Auf der Tafel wird die sogenannte Römer- oder Bauernrechnung gemacht. Das «Reden» vor und während des Spiels dient Zusatzinformationen zu den Karten. Es muss nie Farbe bekannt werden, es gibt auch keinen Stichzwang. Die Karten haben keine Punkt-, sondern Stechwerte. Wenn eine Partei starke Karten hat, notiert sie das Spielrecht mit 3 Punkten, worauf die Gegenpartei eventuell «gehen» muss oder «halten» kann, oder sogar «nachspielen» will. «Halten» bedeutet im Spiel bleiben, «gehen» heisst die Spielrunde zu Gunsten der Gegner verloren geben, - dann muss der letzte Kritz des Gegners ausgewischt werden, aber er darf die vorangekritzten Kaiser und Spielrechte auf seine Seite schreiben.

Wird eine Karte des «Wärchvolchs» von Vorhand ausgespielt, ergibt sich eine Trumpfrunde - kein König kann auch nur den kleinsten Stecher abstechen. Andererseits kann auch kein König, der von der Vorhand ins Spiel gebracht wird (Farbrunde), von einer Karte des «Wärchvolchs» gestochen werden. Meldet eine Partei «Es goht üs!», braucht sie zum Erreichen des Sieges nur noch 4 Punkte - sie wird ihre Könige nur noch mit je 1 Punkt notieren, während die Gegner auch ihrem kleinsten Kaiser 3 Punkte kritzen werden und zusätzlich das Spielrecht (3 Punkte) notieren, damit sie möglichst viele Punkte aufholen können, falls sie die Runde gewinnen sollten.



Luzerner Schandmale - links die «Hühnergätter» oder «Triebelpickete» und rechts das Futter für den «Brändibock».

«Gehen» kann jede Partei auf ein Bot des Gegners, wenn sie sich zu schwach fühlt, «gehalten» wird auf ein Bot des Gegners, wenn man glaubt, mit den eigenen Karten stärker zu sein. «Nachspielen» heisst, auf das Notieren des gegnerischen Spielrechts vom eigenen Recht Gebrauch zu machen, die schon auf der Tafel stehenden «Kritze» um weitere 3 Punkte zu erhöhen, wenn man siegessicher ist.

«Kaisern» ist ein fröhliches Spiel und es wurde im Kanton Luzern um 1940 noch in Beromünster, Entlebuch, Horw, Luzern, Reiden, Sempach, Willisau und Wolhusen gespielt. Früher wurde auch in Sursee nach der «Sorser Änderig» auf dem Rathausplatz an langen Tischen «keyseret» und in den umliegenden Häusern pflegten die Frauen das Kaiserspiel. Heute steht es nicht besonders gut um die Erhaltung dieses alten Kulturgutes. Das Kaiserspiel kann beim Autor in Kursen erlernt werden unter dem Motto:

«Wer Kaisert betreibt spielend Kulturförderung!

#### Der Autor

bemüht sich um die Erhaltung des Kaiserspiels. Er hat alle Spielarten der Innerschweiz detailliert aufgezeichnet und arbeitet an einer grösseren Publikation. Seine Ermittlungen brachten Rückmeldungen aus Deutschland, den Faräöer Inseln, dem dänischen Königshaus und von Polen bis St. Petersburg. In der Schweiz geht er persönlich jedem «Strohalm» nach, um eine umfassende Dokumentation erstellen zu können. Wer aus dem Kanton Luzern ganz alte Spielkarten, Regeln, Zählbrettchen, Aufzeichnungen zum Spiel usw. kennt oder selber noch «kaisern» kann, wird gebeten mit Léon Schnyder in Kriens Kontakt aufzunehmen, oder über Telefon 041 310 73 03. Der Autor ist auch Spielkartenmacher, erteilt Kurse und verkauft die Karten zum Kaiser- oder Karnöffelspiel.

#### Kaisern

#### oder Karnöffeln im Rontal und Habsburgeramt

Sind Sie interessiert am Kaisern und Karnöffeln im Rontal und Habsburgeramt oder vielleicht sogar an einem Spiel-Club in unserer Region, dann melden Sie sich beim Autor oder bei der Redaktion der Rontaler Brattig.