

RUDOLF VON LEYDEN

KARNÖFFEL

Das Kartenspiel der Landsknechte

Seine Geschichte vom 15. Jahrhundert bis zur Gegenwart



HEIMERAN VERLAG

HISTORISCHE KARTENSPIELE UND SPIELREGELN

Herausgegeben von Detlef Hoffmann

HISTORIC PACKS OF CARDS AND RULES

Edited by Detlef Hoffmann

Copyright © 1978 by Piatnik Wien
© 1978 Heimeran Verlag, München
Archiv 595
ISBN 3-7765-0252-5
Verlag + Gesamtherstellung Piatnik Wien
Printed in Austria

Vorwort des Herausgebers

Die vorliegende Publikation war nur durch die Zusammenarbeit und Mithilfe hervorragender Fachleute möglich. Besonders zu danken ist der Graphischen Sammlung Albertina, Wien, und ihrem Direktor wirkl. Hofrat Dr. Walter Koschatzky für die freundlich erteilte Reproduktionsgenehmigung der drei Forster'schen Spielkartenbogen und der Staatsgalerie Stuttgart für ihre Einwilligung zur Wiedergabe des Gemäldes von Jörg Ratgeb in

dieser Schrift. Dank gebührt jedoch auch Michael Dummett, Oxford, der nach den grundlegenden Ausführungen des Autors über das Karnöffelspiel noch eine gut geeignete Spielanleitung für den heutigen Kartenspieler beigesteuert und hierbei die historischen Gegebenheiten streng beachtet hat. John Wild hat in dankenswerter Weise die zusammenfassenden Teile dieser Arbeit ins Englische übersetzt.

Inhalt	Seite
Vorwort des Herausgebers	7
Ein Kartenspiel von Hans Forster aus Wien, 1573	9
500 Jahre Karnöffelspiel	11
Das Wort „Karnöffel“ und seine Bedeutungen	11
Das Wort Karnöffel im Bereich des Kartenspiels	11
Das Karnöffelspiel im 15. Jahrhundert	13
Des Meissners „höflich spruch von dem spiel karnoffelin“	14
Ungewöhnliche Figurenreihen in Kartenspielen des 15. Jahrhunderts	16
Das Karnöffelspiel als Trumpfspiel	16
Das Karnöffelspiel im 16. Jahrhundert	17
Das Karnöffelspiel in den Predigten des Geiler von Kaisersberg	18
Das Karnöffelspiel in den Schmähschriften des Deutschen Pasquill von 1537 und des C. Spangenberg von 1562	20
Das Karnöffelspiel in Pasquillus „New Zeyttung vom Teuffel“ von 1546	22
Das Karnöffelspiel in den Herrenberger Altartafeln des Jörg Ratgeb von 1517—1519	23
Das Karnöffelspiel im 17. und 18. Jahrhundert	24
Das Thüringer Karnöffelspiel des 18. Jahrhunderts	24
Das Karnöffel- und Kaiserspiel im 19. und 20. Jahrhundert	26
Der Kaiser-Jass der Innerschweiz	26
Das Knüffeln in Friesland	27
Die Wandlungen des Karnöffelspiels	28
Sozial-geschichtliche Aspekte des Karnöffelspiels	31
Die Erforschung von Kartenspielen	32
Anmerkungen	32
Das Karnöffelspiel	38
Einleitung und Vorbereitung	38
Kartengeben und Steigern	38
Spieldurchführung	40
Contents	
Publisher's Foreword	47
Karnöffel's variations down the centuries	49
Social and historical aspects of Karnöffel	51
Research into cards and gaming	52
Karnöffel	53
Preliminaries	53
Deal	53
Play	55

Das Karnöffelspiel

Spielregelvorschlag unter Verwendung von Elementen des Schweizerischen Kaiserspiels

Das Spiel kann von zwei, vier, sechs oder acht Spielern gespielt werden. Bei mehr als zwei Spielern werden die Spieler in zwei gleich große Mann-

schaften eingeteilt. Das Geben und Spielen vollzieht sich im Uhrzeigersinn.

Einleitung und Vorbereitung

Um die Mannschaften und den ersten Geber zu bestimmen, ziehen alle Spieler aus dem verdeckten Kartenpaket eine Karte. Wer die niedrigste Karte zieht, ist der erste Geber. Hierbei gilt in absteigender Reihe die nachstehende Rangfolge: König, Ober, Unter, Banner (10), 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, Daus (2). Diese Rangfolge gilt auch weiterhin im Spiel für jede Kartenfarbe, solange sie nicht Trumpf ist. Wenn beim obigen Ziehen zwei Spieler gleichhohe Karten gezogen haben, so gilt — aber nur für Zwecke dieses Ziehens — folgende Rangordnung der Kartenfarben in absteigender Reihe: Grün (Blatt), Eichel, Herz (Rot), Schelle. Bei vier Spielern bilden jene beiden, die die zwei niedrigeren Karten gezogen haben, eine Mannschaft, die beiden anderen Spieler die zweite Mannschaft. Bei sechs oder acht Spielern wird ebenso vorgegangen, das heißt die drei bzw. vier Spieler mit den niedrigeren Karten bilden jeweils eine Mannschaft, die anderen sind ihre Gegner. Am Spieltisch setzen sich alle so, daß jeweils Mitglieder der eigenen und der gegnerischen Mannschaft miteinander abwechseln. Damit kommt jeder Spieler zwischen zwei gegnerischen Spielern zu sitzen.

Eine Partie besteht aus mehreren Spielrunden. In jeder Spielrunde werden jeweils nur einer Partei Gewinnpunkte gutgeschrieben. Gewinner der ganzen Partie ist jene Seite, die als erste eine vorher ver-

einbarte Anzahl von Punkten erreicht. Diese Anzahl soll immer ein Mehrfaches von 10, vermehrt um 1, sein. Also z. B. 41, 51, 71 oder 101.

Der Wert jeder Spielrunde ist zunächst vier Punkte. Aber während des Gebens hat jeder Spieler Möglichkeiten, eine Wertsteigerung um jeweils drei Punkte anzusagen. Sobald eine solche Ansage gemacht ist, muß sie die gegnerische Seite entweder annehmen oder die Steigerung ablehnen. Im Falle des Annehmens wird das Geben fortgesetzt. Im Falle der Ablehnung werden die Karten zusammengeworfen und die ablehnende Seite wird als Verlierer der Runde betrachtet, so daß deren Gegner den Wert der Runde für sich gutschreiben, und zwar mit dem Punktestand unmittelbar vor der letzten abgelehnten Steigerungsansage. Damit kommt es zu einem neuen Geben durch den nächsten Kartenteiler. Während des Gebens wird eine Trumpffarbe bestimmt, wie weiter unten unter „Kartengeben und Steigern“ beschrieben. Die Rangfolge der Karten der Trumpffarbe ist grundsätzlich anders als die der gewöhnlichen Kartenfarben. Dies ist unter dem Kapitel „Spieldurchführung“ beschrieben.

Mit der Bestimmung des ersten Gebers und der Mannschaften sind die Spielvorbereitungen beendet, der Geber mischt das vollständige Kartenpaket und läßt rechts von sich abheben.

„Kartengeben und Steigern“

Der Geber gibt jedem Spieler fünf Karten, und zwar in drei Runden. In der ersten Runde gibt er jedem Spieler eine Karte mit dem Bild nach oben.

Sobald alle Spieler ihre erste Karte in der Hand haben, ist damit auch die Trumpffarbe bestimmt, und zwar durch die niedrigste in dieser ersten

Geberrunde ausgeteilten Karten, gemäß oben angegebener Rangfolge. Falls zwei oder mehr Karten des gleichen Ranges vorhanden sind, so gilt die Farbe jener Karte als Trumpf, welche als erste ausgeteilt wurde.

Allerdings geht das Austeilen der ersten Runde nicht in einem Zuge vor sich. Der Geber gibt nämlich nur seinem linken Nachbar (Vorhand) und dem darauffolgenden Spieler eine Karte, beide mit dem Bild nach oben, und wartet dann. Die Vorhand hat nun das Recht, eine Steigerung des Spielrundenwertes um drei Punkte anzusagen, so daß sich damit der Wert der Spielrunde auf sieben Punkte erhöht. Er darf mit seinem Partner laut darüber diskutieren, ob er steigern soll oder nicht. Tut er es, so hat der Spieler, der außer ihm als einziger auch noch eine Karte bekommen hat, drei Möglichkeiten, zu denen er sich, wenn er will, ebenfalls nach Diskussion mit seinem Partner entscheiden muß. Er kann für sich und seine Partei die Steigerungsansage akzeptieren. Damit beträgt der Spielrundenwert nun sieben Punkte; oder: er kann für sich und seine Seite die Steigerung ablehnen und damit die Runde aufgeben. In diesem zweiten Fall hat die Partei der Vorhand die Spielrunde mit vier Punkten gewonnen, die Karten werden wieder zusammengeworfen, gemischt und der Vorhandspieler ist der nächste Teiler.

Die dritte Möglichkeit des Gegenspielers ist es, nicht nur die Steigerung zu akzeptieren, sondern seinerseits eine weitere Steigerung um drei Punkte anzusagen, womit der Wert der Spielrunde auf zehn Punkte geht. Nun ist es am Vorhandspieler, für sich und seine Partei zu sagen, ob er diese Steigerung annimmt, ob er ablehnt oder seinerseits nochmals erhöht. Nimmt er an, beträgt der Wert der Spielrunde nun zehn Punkte. Lehnt er ab, so gewinnt die Partei des Gegners die Spielrunde mit sieben Punkten. Die Karten werden wieder eingesammelt und der nächste Spieler ist der neue Teiler.

Wenn der Vorhandspieler keine Steigerung ansagt, verbleibt der Wert der Spielrunde auf vier Punkten und der Gegenspieler kann seinerseits eine Steigerung um drei Punkte ansagen oder auch nicht. Wenn er es tut, muß der Vorhandspieler, so wie vorher beschrieben, für sich und seine Seite sagen, ob er akzeptiert oder ablehnt. Im Ab-

lehnungsfall gewinnt die Partei des Kartengebers die Runde mit vier Punkten und es kommt zum neuerlichen Teilen für die nächste Runde. Vorausgesetzt, daß keine Steigerungsansage abgelehnt wurde (aber auch keine mehr gemacht wurde), setzt der Teiler das Kartengeben fort; bei mehr als zwei Spielern hat er hierbei zunächst die erste Runde des Kartengebens zu vervollständigen. Hierbei gibt er neuerlich mit dem Bild nach oben je eine Karte an die beiden nächsten Spieler und wartet wieder. Jeder dieser beiden Spieler hat nun der Reihe nach das Recht, eine Steigerung des Spielrundenwertes um drei Punkte anzusagen; neuerlich muß der jeweils andere, sobald eine solche Ansage gemacht wird, diese annehmen oder ablehnen und aufgeben. Wenn eine Seite aufgibt, schreibt die andere Seite den Spielrundenwert als Gewinnpunkte für sich, und zwar in jener Höhe, wie er vor dem abgelehnten Vorschlag bestand.

In dieser Weise setzt nun der Kartengeber fort und gibt immer zwei Spielern je eine Karte offen und unterbricht dann, um zu hören, ob irgendwelche Ansagen für die laufende Spielrunde gemacht werden. Dies geht so lange weiter, bis entweder eine Seite aufgibt oder alle Spieler je eine Karte der ersten Runde zugeteilt erhalten haben.

Nach dieser ersten Runde des Kartengebens wissen alle Spieler, welche Farbe Trumpf ist. Nun führt der Kartengeber die zweite und dritte Runde des Kartengebens durch, bei welchen jeder Spieler zwei Karten „verdeckt“ erhält. Sobald der Geber je zwei Karten an den Vorhandspieler und seinen Nachbarn ausgegeben hat, unterbricht er wieder. Jeder der beiden Spieler betrachtet nun die ihm zugeteilten zwei Karten und hat das Recht, eine weitere Steigerung des Spielwertes für diese Runde um drei Punkte anzusagen, und andererseits die Verpflichtung, eine derartige Ansage des Gegners entweder anzunehmen, abzulehnen oder selbst zu steigern. Bei vier Spielern darf jeder Spieler seine Karten seinem Partner zeigen und laut mit ihm darüber diskutieren, ob einerseits eine Ansage zu machen sei oder nicht, und andererseits, ob eine Steigerung des Gegners angenommen oder abgelehnt werden soll. Sind sechs oder acht Spieler vorhanden, so bestimmt jede Mannschaft für sich einen Führer, und jener Spieler, der gerade Karten erhalten hat, darf seine Karten diesem Führer zur Einsicht überlassen und kann dann von ihm Rat-

schläge über eigene Ansagen bzw. Reaktion auf Vorschläge des Gegners erhalten.

Die Gewinnpunkte der beiden Seiten werden von Spielrunde zu Spielrunde addiert. Falls während des Kartengebens der Wert einer Spielrunde auf eine solche Höhe ansteigt, daß damit der Gesamtgewinn der Partie für eine Seite gesichert wäre, sollte ein Mitglied jener Mannschaft, die dem Sieg nahe ist, dies laut verkünden; in diesem Fall darf von keiner Seite mehr eine Ansage gemacht werden. Hierbei ist besonders jener Fall zu beachten, in welchem eine der beiden Parteien schon mit dem Basiswert einer Spielrunde von vier Punkten die

Spieldurchführung

Wenn während des Kartengebens keine der beiden Parteien aufgegeben hat, hält jeder Spieler fünf Karten in seiner Hand. Nun beginnt das Stechen. Die Vorhand spielt zum ersten Stich aus, wer einen Stich gewonnen hat, spielt zum nächsten Stich aus. Das Spiel endet, sobald eine der beiden Seiten drei Stiche gewonnen hat. Diese Partei hat auch die Runde gewonnen und erhält jene Anzahl von Gewinnpunkten gutgeschrieben, die vorher beim Kartengeben und Steigern als Spielrundenwert festgestellt worden war.

Die Karten jeder gewöhnlichen Farbfolge haben die Rangordnung wie oben unter „Einleitung und Vorbereitung“ beschrieben. Wenn die ausgespielte Karte eine gewöhnliche Farbe ist und keine Trumpfkarte zugegeben wird, dann sticht die höchste Karte der ausgespielten Farbe.

In der Trumpffarbe gibt es jedoch drei Karten mit speziellen Namen: der Unter heißt „Karnöffel“, die Sechs heißt der „Papst“ und der Daus (2) heißt der „Kaiser“.

Dies sind die drei höchsten Karten des Spieles und eigentlich die einzigen vollwertigen Trümpfe im üblichen Sinn.

Wenn die ausgespielte Karte eine gewöhnliche Farbe ist, dann sticht der Karnöffel, der Papst und der Kaiser jede andere Karte dieser Farbe; untereinander sticht der Karnöffel den Papst und den Kaiser, der Papst sticht den Kaiser.

Die Trumpfkarten 3, 4 und 5 haben nur eine beschränkte Stichtkraft. Wenn eine gewöhnliche Farbe ausgespielt wird, dann sticht Trumpf-5 alle

Gesamtzahl der Gewinnpunkte einer Partie erreichen würde.

Wenn jemand aus der Partei mit der niedrigeren Punkteanzahl bemerkt, daß seine Gegner mit dem vorliegenden Wert der Spielrunde die Partie schon gewinnen würden, so ist er nicht dazu verpflichtet, dies seinen Gegnern mitzuteilen, sondern darf ruhig weitere Erhöhungen ansagen bzw. Erhöhungen des Gegners annehmen, und zwar so lange, bis sich die gewinnende Partei ihrer Situation bewußt wird und mit der Meldung, daß dies so sei, alle Erhöhungsvorschläge stoppt. Bis zum Zeitpunkt dieser Meldung bleiben alle Erhöhungsvorschläge gültig.

Zahlenkarten der ausgespielten Farbe vom Daus (2) bis zum Banner (10), aber nicht den Unter, den Ober oder den König; Trumpf-4 sticht den Trumpf-5 sowie den Unter und alle Zahlenkarten der gewöhnlichen Farbe, aber nicht den Ober oder den König; Trumpf-3 sticht Trumpf-4 und Trumpf-5 sowie jede Karte der gewöhnlichen Farbe, ausgenommen den König. Natürlich stechen Karnöffel, Papst und Kaiser Trumpf-3, -4 und -5.

Das bisher Gesagte läßt sich an folgendem Beispiel verdeutlichen: Es sind acht Mitspieler vorhanden, Grün (Blatt) ist Trumpf und Schellen-9 wird ausgespielt; wenn nun reihum folgende Karten so zugegeben werden: Blatt 5, Schellen-Unter, Blatt 4, Schellen-Ober, Blatt 3, Schellen-König, der Papst (Blatt 6), dann sticht jede folgende Karte alle vorhergehenden.

Der König, der Ober, das Banner (10), 9 und 8 der Trumpffarbe haben keine Stichtkraft als Trümpfe: wenn eine gewöhnliche Farbe ausgespielt wird, so kann man mit den genannten Karten keinen Stich machen.

Trumpf-7 wird der „Teufel“ genannt und spielt eine Sonderrolle. Falls nämlich der Teufel ausgespielt wird, so kann er nur noch vom Karnöffel gestochen werden; wenn der Karnöffel nicht zugegeben wird, gehört der Stich jedenfalls dem Teufel. Sobald jedoch eine andere Karte ausgespielt worden ist, hat der Teufel keinerlei Stichtkraft mehr, gleichgültig, ob die ausgespielte Karte eine gewöhnliche Farbe oder Trumpf war. Beim ersten Stich darf der Teufel nicht ausgespielt werden.

Wenn irgendeine Trumpfkarte, jedoch nicht der

Teufel, ausgespielt wird, so kann der betreffende Stich nur von einer Trumpfkarte gewonnen werden. Für diesen Fall gilt die nachstehende Rangfolge der Trumpfkarten: Karnöffel (Unter), Papst (Sechs), Kaiser (Daus), König, 3, Ober, 4, 5, Banner (10), 9, 8. Abgesehen von dem Verbot, den Teufel beim ersten Stich auszuspielen, gibt es keinerlei Vorschriften oder Einschränkungen, welche Karte ein Spieler ausspielen oder zugeben soll. Es gibt also keinen Farbzwang, aber auch keinen Stichzwang, weder mit Trumpf noch mit einer höheren Karte der gespielten Farbe.

Während des Spiels dürfen die Spieler die Karten ihrer Mitspieler nicht mehr ansehen. Allerdings wird beim Spiel zu viert jeder schon die Karten seines Partners kennen. Beim Spiel zu sechst oder zu acht

hat der Mannschaftsführer die Karten seiner Mitspieler bereits gesehen. Beim Spiel zu viert darf jeder Spieler seinem Partner Ratschläge erteilen, was er ausspielen oder zugeben soll. Diese Ratschläge müssen jedoch so gegeben werden, daß auch die Gegner sie hören können. Beim Spiel zu sechst oder zu acht hat der jeweilige Mannschaftsführer das Recht auf derartige Ratschläge. Die Verlierer einer Partie zahlen an die Gewinner einen vorher vereinbarten Spieleinsatz. Wenn die Verlierer weniger als die Hälfte der vorher vereinbarten Anzahl von notwendigen Gewinnpunkten für sich geschrieben haben, dann verdoppelt sich der Einsatz, wenn die Verlierer überhaupt keine Gewinnpunkte für sich gutschreiben konnten, wird der Einsatz verdreifacht.