Zeitschrift: Heimatkunde Wiggertal
Herausgeber: Heimatvereinigung Wiggertal
Band: 52 (1994)

Artikel: Der Kartenmacher und das Spiel um des Kaisers Bart
Autor: Schnyder, Léon
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-718547

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: 15.07.2025

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

Der Kartenmacher und das Spiel um des Kaisers Bart

Léon Schnyder

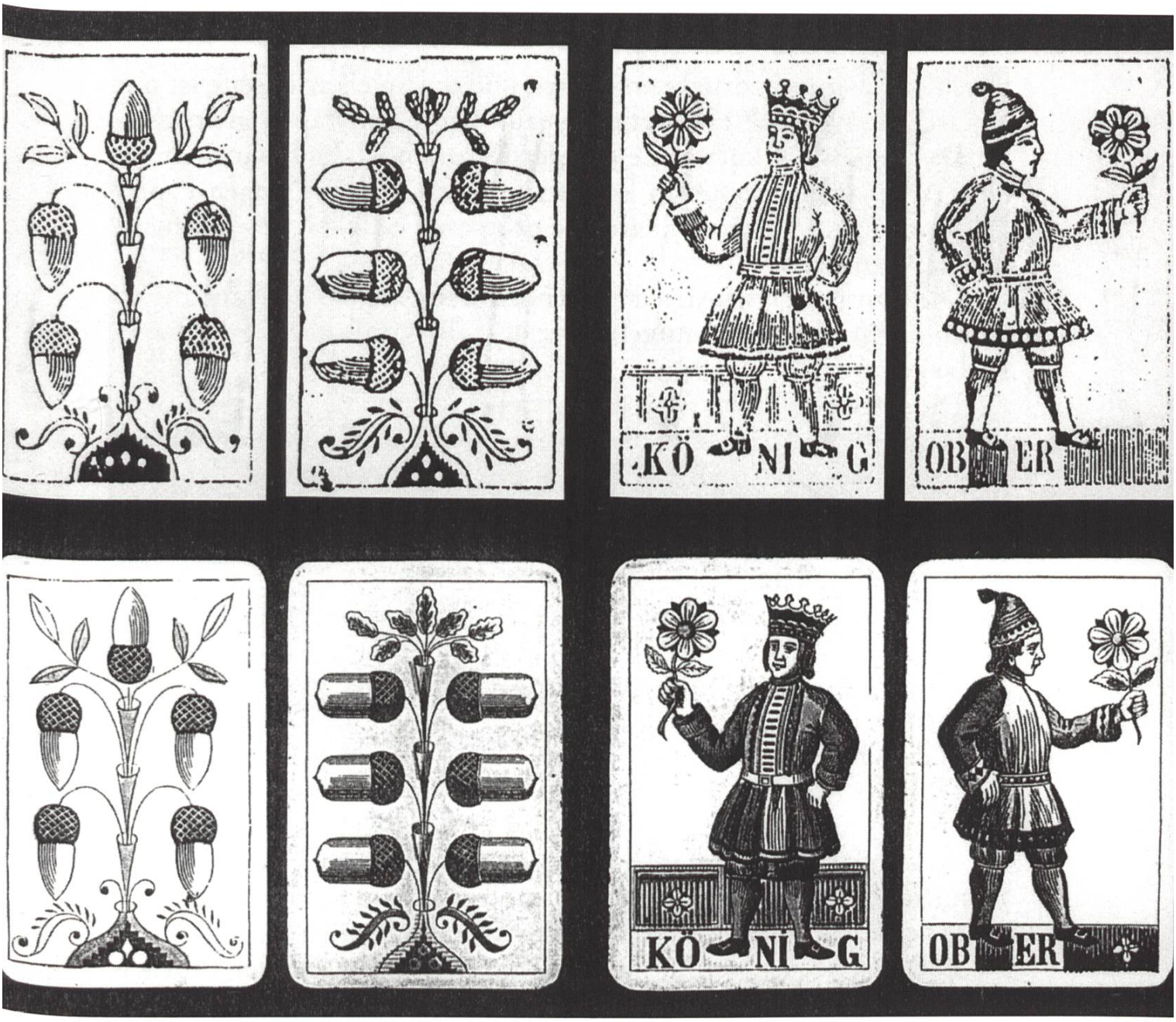
Tapeten machen in Willisau Spielkartengeschichte

Durch den Umbau eines alten Hauses an der Chilegass 10 in Willisau wurde in einem Anbau gegen die Schaalgass hin ein interessanter Fund gemacht. Beim Entfernen der Wandverkleidungen im Jahre 1992 brachten die aufgerissenen Tapeten auf deren Rückseite vierundzwanzig Deutschschweizer Spielkarten mit den traditionellen Farbzeichen Schellen, Rosen, Schilten und Eicheln zutage.

Dies ist ein kleiner Stein im Mosaik der schweizerischen Kartenmachergeschichte und ei-

Das Haus Chilegass 10 (2. Haus von vorne) vor dem Umbau, gesehen von der Schaalgass.
Foto: Bruno Stöckli, Willisau.

Der in Willisau gefundene Kartenbogen hat eine Grösse von zirka 36 × 42 cm, die einzelnen Karten haben ein Format von 52 × 87 mm.



Eichel-5 und -6 sowie Rosen-König und -Ober des Kartenbogens von Willisau (oben) im Vergleich mit den gleichen Werten des Bühlmann-Spiels von Hasle (unten).

nes der wenigen Dokumente des Buttisholzer Kartenmachers A. Bühlmann.

Durch sorgfältiges Ablösen konnte ein Druckbogen mit Kaiserkarten freigelegt werden. Er ist dreifach geleimt, und auf der «Tapetenseite» sind kleine, hellblaue Sternchen auf weissem, handgeschöpftem Büttenpapier aufgedruckt. Die mittlere Lage besteht aus

gleichem, aber unbedrucktem Papier, und die Spielkartenseite ist nur einfarbig schwarz ab Holzschnitten auf demselben Papier gedruckt.

Da man zu Bühlmanns Zeit weder Karton noch Halbkarton in einem Arbeitsgang herstellen konnte, mussten mehrere Lagen Papier zusammengeklebt werden, um eine grössere Festigkeit des Bedruckmaterials zu erlangen.

Die Buntfarben wurden damals noch weitgehend von Hand durch Schablonenkolorierung aufgebracht; deshalb wurde nur die schwarze Farbe gedruckt.

Die ungewöhnliche Anordnung der Kartenbilder auf dem Bogen lässt darauf schliessen, dass die Kartenstöcke einzeln geschnitten und mit Blindmaterial zu einem 24er-Bogen zusammengestellt wurden. Diese Ansicht wird noch durch das Aufscheinen älterer Holzschnitte einiger Zahlenkarten bestätigt. Der Unterschied ist vor allem bei den Eichel-Karten sichtbar. Während die 3, 4 und 5 der Zahlenkarten feiner geschnittene, spitze Eicheln aufweisen, trägt die Eichel-Sechs gröber geschnittene, stumpfere Farbzeichen und andere Blätter.

Dadurch ergibt sich die Datierung des gefundenen Kartenbogens auf die zweite Hälfte des 19. Jahrhunderts, als der «Jass» das vierhundert Jahre ältere Kaiserspiel abzulösen begann.

Das vorliegende Kartendokument ist keine Makulatur, weil es schon mit der Zwischenlage und dem Rückseitendruck verklebt ist. Es dürfte sich um überzählige Drucke des Kartenmachers A. Bühlmann aus der Produktion von Buttisholz handeln. Die Druckqualität entspricht dem «Abreiben» mittels Rosshaarballen.

Die gleiche Art, vermutlich aus Kostengründen, bei der Fabrikation auf ältere Druckstöcke der Zahlenkarten 3, 4 und 5 zurückzugreifen, bestätigt sich in einem seiner letzten Spiele, das er in Hasle bei Burgdorf auf seiner «alten» Marinoni-Presse gedruckt hat.

Die Vergleiche der Figurenkarten des in Willisau (Chilegass 10) gefundenen Bogens mit den Bühlmann-Karten von Hasle lassen auf den gleichen Hersteller schliessen. Der grosse Druckqualitätsunterschied ist durch die verschiedenen Verfahren zu erklären.

Der Spielkartenmacher A. Bühlmann aus Buttisholz

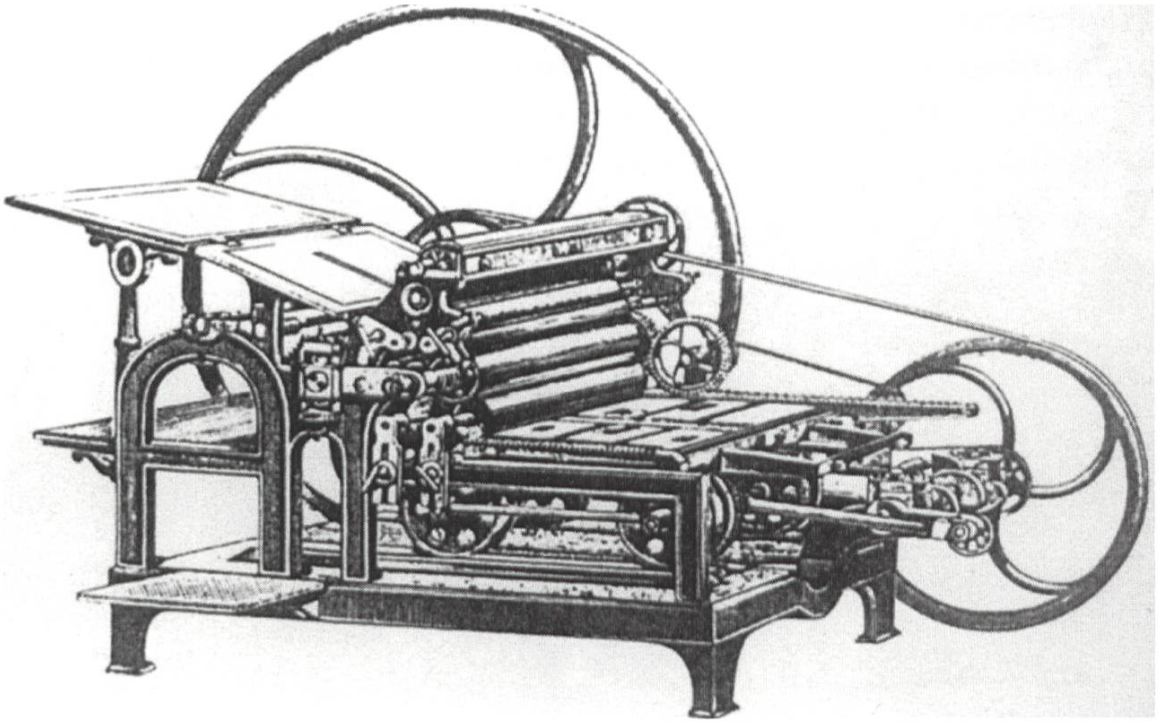
Aus den Buttisholzer Tauf- und Firmbüchern sind nur zwei Namen zu entnehmen, die auf A. Bühlmann passen könnten – Alois Büöl-

Das Gebäude im Vordergrund rechts war das «Schmittli», wo auch Bühlmann Karten gemacht hat. Das «Schmittli» wurde noch bis 1902 als Kartenmacherwerkstatt gebraucht – es steht heute nicht mehr.

mann, geboren 1835, und Anton Bühlmann, geboren 1844. Alois wäre zum Zeitpunkt des Verkaufs der Kartenmacherei Bühlmann im Jahre 1883 achtundvierzig Jahre, Anton 39 Jahre alt gewesen. Also bleiben wir bei der Abkürzung A. Bühlmann.

Über die Kartenmacherei in Buttisholz sind keine Hinweise vorhanden. Es ist unbekannt, warum Bühlmann nach 1870 von Buttisholz nach Hasle bei Burgdorf gezogen ist. Nach 1883 verliert sich seine «Spur».

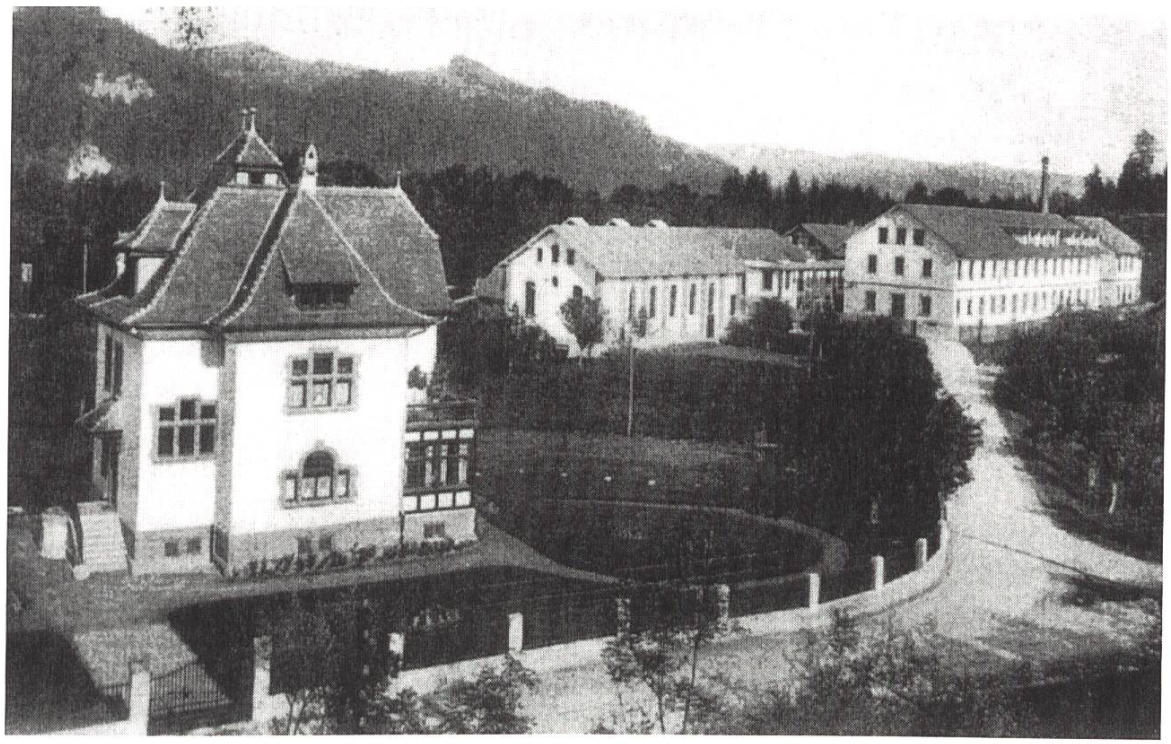
Im Buch «Zwei Dorfbilder aus vergangenen Zeiten» über die Dorfgemeinschaft Hasle-Rüegsau hat der Chronist Jakob Peyer, Sohn des Kartenmachers mit gleichem Namen, über A. Bühlmann ge-



Französische Marinoni-Presse aus den 1830er Jahren mit grossem Schwungrad für Handantrieb.

schrieben, dass er sich in der ehemaligen Kellenschmiede und Mechanikerwerkstatt, im «Schmittli», etabliert habe. Wohl aus mündlicher Überlieferung durch seinen Vater, der auch auf fremde Informationen angewiesen war, notierte er: «Bühlmann verfertigte Spielkarten als primitives Handwerk. Da er weder Hand- noch Schnellpresse vermochte, behalf er sich, die gefeuchteten Papierbogen auf die eingeschwärzte Form zu legen und mit Rosshaarballen abzureiben. Nachher hat er noch mittels Schablonen die Farben rot, blau und gelb aufgemalt, also ein Vervielfältigungsverfahren, dessen sich nicht einmal Gutenberg bediente. Kein Wunder, dass er mit seinem ‹Geschäft› nicht bestehen konnte. Aber auch sein Nachfolger hatte kein Glück – Mangel an Solidarität und Mitteln führte den Geltstag herbei, bis der ganze Betrieb durch das mächtige Konkurrenz-Unternehmen in Schaffhausen aufgeschluckt und liquidiert worden ist.»

Die neuere Dorfgeschichte von Hasle bei Burgdorf oder Hasle-Rüegsau, wie es heute heisst, vermittelt über den Kartenmacher A. Bühlmann: «Man weiss nur, dass er, von Buttisholz herkommend, eine alte Marinoni-Presse in der Buntweberei Emmenau aufgestellt hatte und seine Spielkarten in der ganzen Schweiz verkaufte.»



Die Fabrikhallen der ehemaligen Buntweberei Emmenau dienen heute der Firma Forbo-Tenta. Hier hatte Bühlmann seine Marinoni-Presse aufgestellt.

Obwohl über seine Tätigkeit in Buttisholz nichts aufgezeichnet ist, scheint er damals noch keine Druckpresse gehabt zu haben, sonst hätte er nicht in Hasle noch mit Rosshaarballen gedruckt.

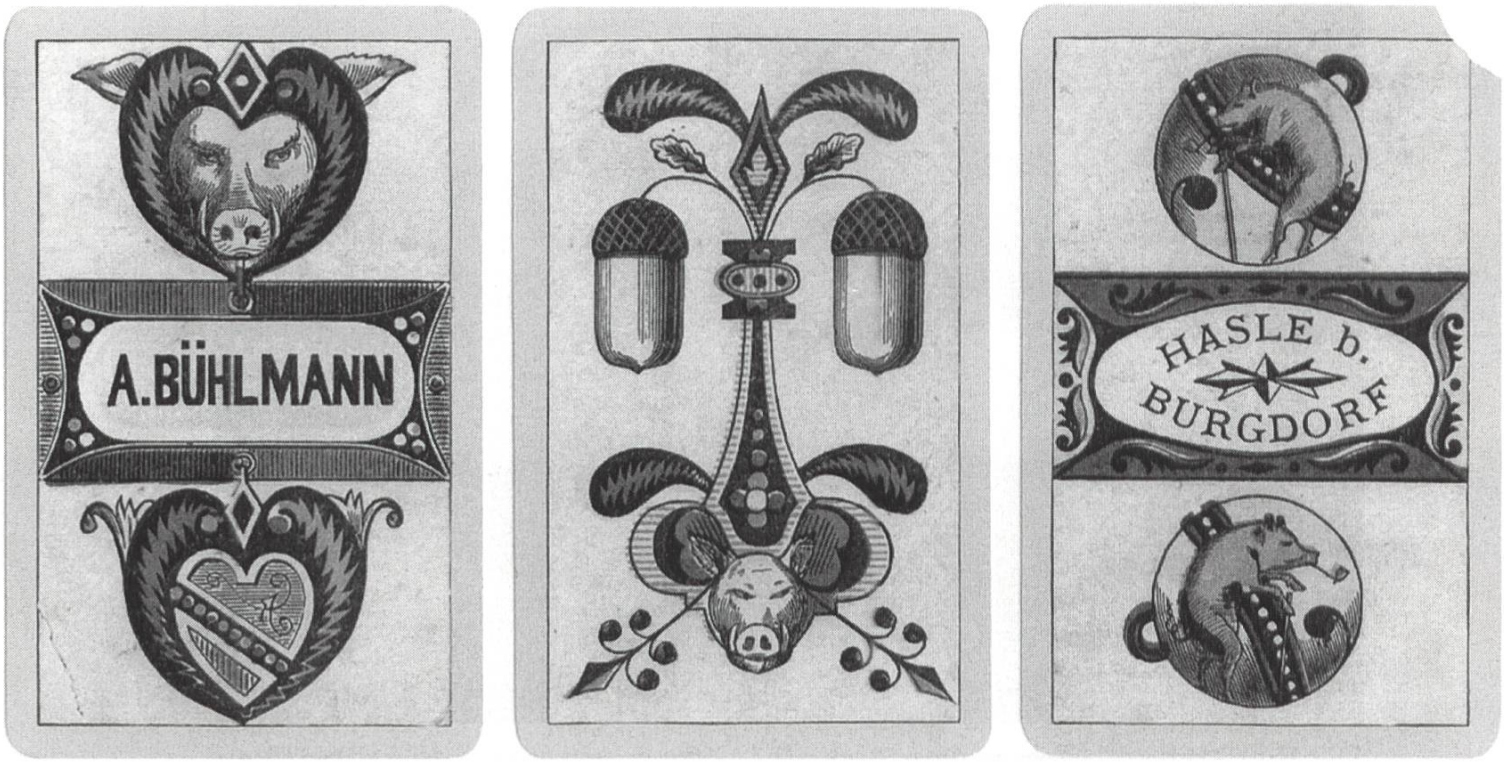
Immerhin muss ihm das «Gewerbe» soviel eingetragen haben, dass er sich später die erwähnte «alte» französische Marinoni-Presse erwerben konnte, um darauf qualitativ weit bessere Karten herzustellen.

Diese Presse musste von zwei Personen bedient werden. Während das grosse Schwungrad des «Stoppzylinders» von einem Mitarbeiter angetrieben wurde, hatte der Drucker die Bogen einzeln von Hand anzulegen.

Da die Druckform aus einzelnen Holzschnitten bestand, war eine aufwendige Zurichtarbeit notwendig, um alle Druckstöcke auf gleiche Höhe zu bringen.

An der Fassade des Spielkartenbetriebes «Schmittli» war eine überlebensgross gemalte Herzdame angebracht mit dem holprigen Hausspruch:

«Dahier in diesem Hause,
da ist viel Weibervolk,



Die Asse des Bühlmann-Spiels mit Wildsauköpfen und den spazierenden, rauchenden Hausschweinen wurden später wieder mit den traditionellen Symbolen gedruckt.

man meint, sie täten jassen,
wenn man durch's Fenster schaut.
Doch hört man nichts vom Stechen,
von Buren, Nell und Ass,
auch zählt man nicht auf tausend,
auf dreissig nur und sächs!»

Dieser Text stammte vom einheimischen Holzschuh- und Sprüchemacher Fritz Loosli, einem Zeitgenossen von A. Bühlmann und seinen Nachfolgern. Damit wird aufgezeigt, dass vor allem Frauen die Hilfsarbeiten der Kartenmacher ausführten und dass auch französische Piquet-Karten hergestellt wurden.

Bühlmann ist der eigentliche Schöpfer der heutigen Kartenbilder, denn sowohl die Gesichter wie auch die Details der Kleider unserer heutigen Deutschschweizer Jasskarten sind seinen Karten nachempfunden. Obwohl er die Stellungen der Figuren in Anlehnung an ältere Karten übernommen hatte, sind seine feingezeichneten Figuren so prägnant, dass sie bis heute im doppelfigurigen Spiel weiterleben.

In einem der letzten Spiele (um 1880) «schmückte» Bühlmann das Schilten- und Eichelass mit Wildsauköpfen. Auf dem Schellenass spazieren pfeiferauchende Hausschweine an Gehstöcken. Nur das Rosenass hat schon genau das heutige Aussehen.

Sein letztes Spiel (vor 1883) wurde von allen seinen Nachfolgern unverändert übernommen, und selbst die Spielkartenfabrik J. Müller & Cie. druckte noch bis in unser Jahrhundert hinein das einfigurige Bild des A. Bühlmann. Die Feinheit dieser Karten lässt darauf schliessen, dass bereits Klischees als Druckstöcke verwendet wurden. Selbst der damals übliche Maschinenholzschnitt hätte die filigranen Zeichnungen technisch nicht umsetzen können.

Ludus Cesaris – das Kaiser- oder Karnöffelspiel

Der in Willisau gefundene Kartenbogen zeigt die Hälfte der Karten eines Kaiserspiels von 48 Karten.

Während das Kaiser- oder Karnöffelspiel in der deutschen Schweiz und auch vom Elsass über Süddeutschland, Österreich und Skandinavien schon vor 1367 (Kartenspielverbot der Stadt Bern) verbreitet war, wurde der «Jass» erst Ende des 18. Jahrhunderts von Söldnern aus Holland in die Schweiz gebracht.

Mit den lateinischen Begriffen Ludus Cesaris und Ludus Imperatoris ist das Kaiser- oder Karnöffelspiel in mittelalterlichen Büchern, niedergeschriebenen Predigten und später in Streitschriften der Reformationszeit dokumentiert.

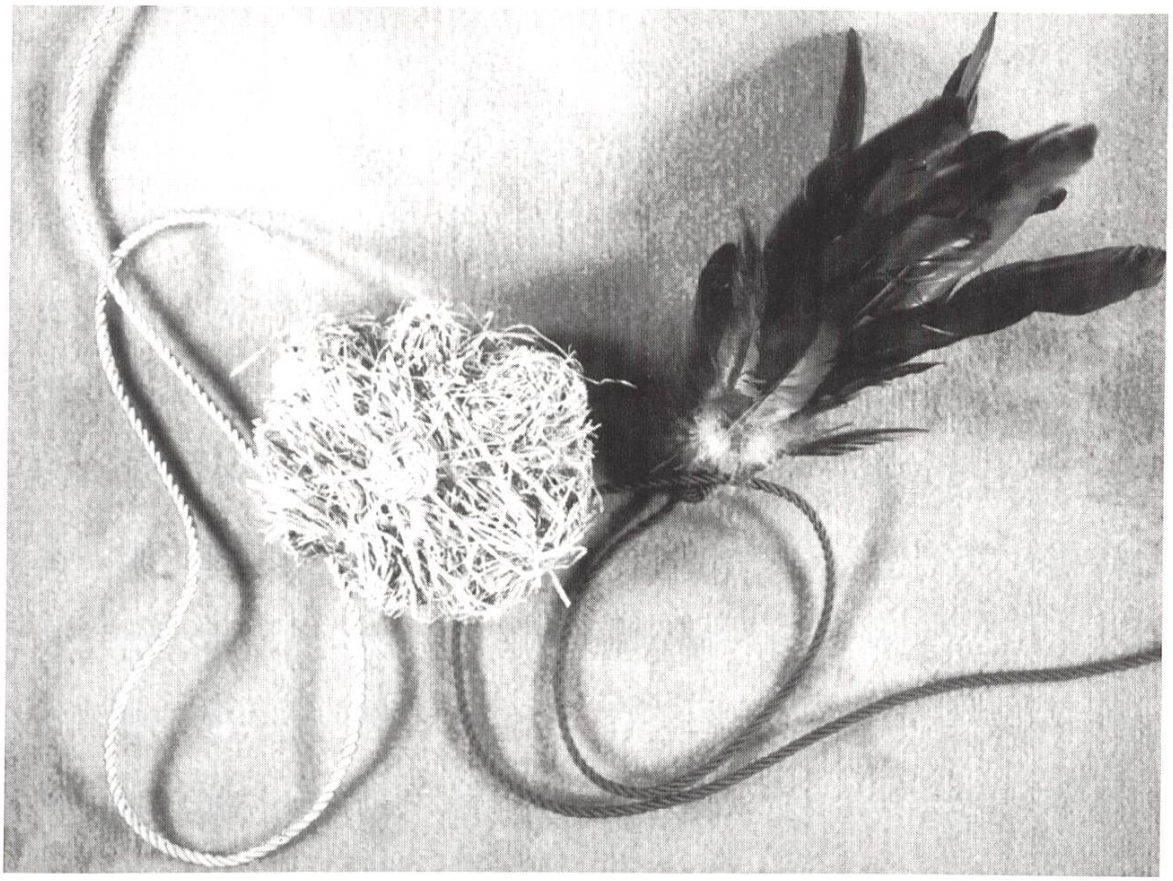
Auf diese Weise sind die Veränderungen der Spielregeln über Jahrhunderte sowie nach Ländern und Regionen vergleichbar. Das Karnöffelspiel wurde verschiedentlich in der Vor- und Gegenreformationszeit in Streitschriften symbolisch benutzt. Einige Karten im Spiel hatten auch Übernamen wie «Papst» und «Teufel». Der «Karnöffel» war der höchste Stecher. Er stach selbst den «Teufel», aber auch den «Papst». «Karnöffel» war der Schimpfname der meist groben Landsknechte und wurde in der Reformationszeit auch auf die verhassten Kardinäle (der «Karnöffel» war päpstlicher als der «Papst») angewandt. Somit hatte das Spiel einigen Zündstoff in sich.

In der Schweiz war das Spiel nur unter dem Namen Kaiserspiel bekannt. Vordergründig hatte das «Kaisern» in der deutschen

Übersichtliches Regelwerk des Kaiserspiel-Clubs Luzern, als Farblithographie für die Mitglieder herausgegeben – es entsprach inhaltlich genau den Aufzeichnungen von 1841 des Luzerners Liebenau.

Schweiz während der Reformationszeit keine Rolle gespielt. Aber schon bald wurde es in den reformierten Kantonen nicht mehr gepflegt. Das «katholische» Kaiserspiel fand nur noch in der Zentralschweiz, dem Walensee entlang bis nach St. Gallen und Sargans Verbreitung. Heute gibt es noch vier verschiedene Spielarten in den Kantonen Luzern, Nidwalden, Obwalden und Uri. In den benachbarten Ländern kennt man das Spiel nicht mehr.

1841 wurden die Spielregeln vom Luzerner Volkskundler Hermann von Liebenau unter dem Titel «Das uralte und edele sogenannte Karnöffel- oder Kaiserspiel» mit einer Vorrede, den Regeln und mit Beispielen aufgezeichnet, um das Kaiserspiel (man nannte es auch das «Schachspiel des Abendlandes») am «Leben» zu erhalten. Zum gleichen Zweck entstand im Restaurant Schlüssel zu Luzern ein Kaiser-



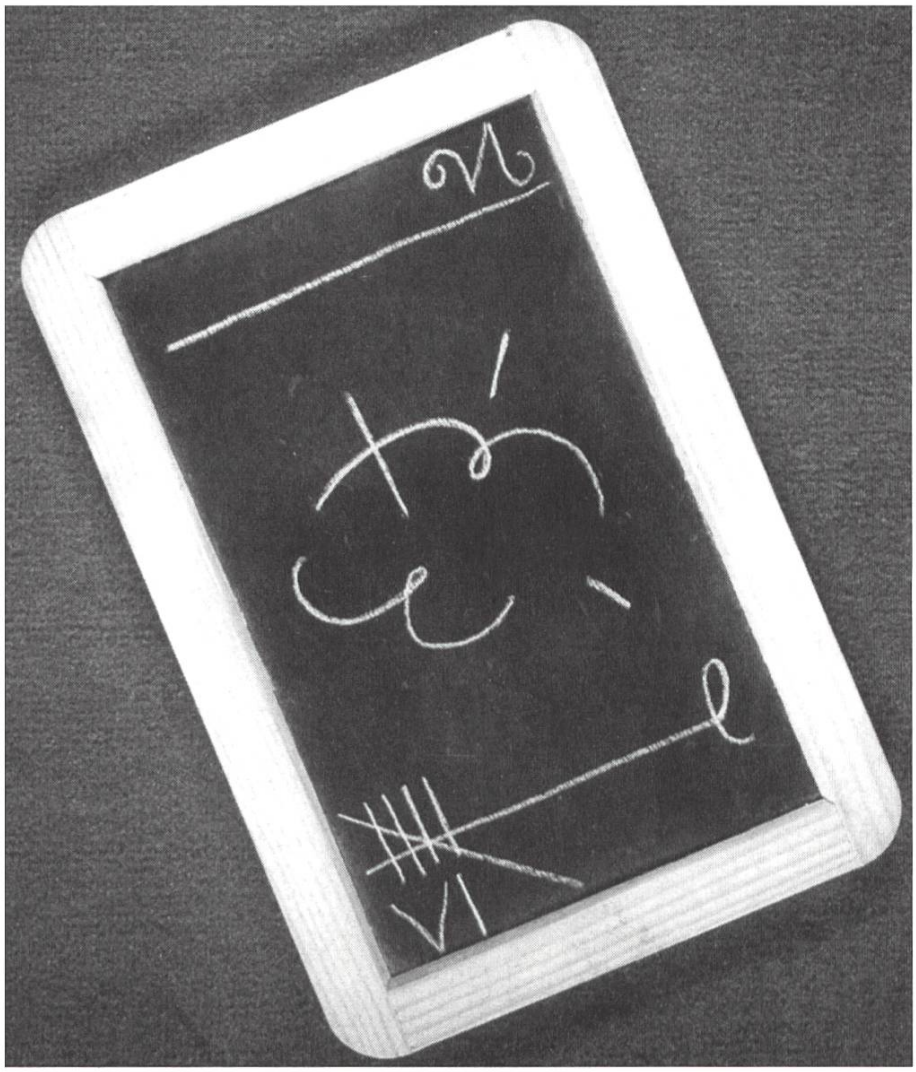
Die Luzerner Schand- oder Brandmale – links die «Brändi» und rechts die «Hüehnergätteri», auch «Triebelpickete» genannt.

spiel-Club, der für die Mitglieder das Regelwerk in übersichtlicher Art als Farblithographie drucken liess.

In Nidwalden ist das Spiel noch am stärksten verbreitet, hier wurde es auch kultiviert und hat inzwischen die grössten Regelabweichungen gegenüber den Liebenau-Aufzeichnungen erfahren. Obwohl die anderen drei Spielarten in den Regeln nur kleinere Unterschiede aufweisen, gibt es verschiedene kantonsbezogene Eigenheiten, unterschiedliche Namen für die hohen Stecher und auch Sprüche, die «Farbe» ins Spiel bringen.

Nach einem Vortrag des Wiener Spielkartenforschers Rudolf von Leyden in Stans erkannten die Nidwalder die Gefahr, dass das «Chäisere» in Vergessenheit geraten könnte. Seit 1977 veranstaltet daher der Historische Verein Nidwaldens jährlich eine Meisterschaft, die jeweils von über hundert Personen benützt wird.

In den übrigen Kantonen sieht es mit dem Erhalt dieses alten Kulturgutes bedenklicher aus. Um 1940 war das Kaiserspiel im Kanton



Die Römer- oder Bauernrechnung der Luzerner zeigt in der Mitte Aufzeichnungen der Bietphase – gemeldete Kaiser und Spielrechte. An den Schmalseiten ist die Abrechnung der beiden Parteien notiert.

Luzern noch in Willisau, Sempach, Reiden, Beromünster, Wolhusen, Entlebuch und Horw verbreitet. 1990 wurde nur noch in einer Familie in Horw nach den Liebenau-Regeln gekaisert. In Obwalden steht es ähnlich – der ehemalige «Dorfbeck» von Lungern findet kaum noch weitere drei Personen, um «äis z'Chäisere». Immerhin sind die Regeln aufgezeichnet worden. Im Urnerland wird nur in den Wintermonaten gekaisert. In Bristen findet sich regelmässig eine Kaiserrunde von zehn Männern. Auch in Amsteg kennen noch einige Leute das «Kaisern». In den übrigen Gemeinden weiss man nichts mehr über das «Chäisere».

In zwei Kursen haben inzwischen auch einige Frauen und Männer in Willisau[1] das «Karnöffeln» gelernt. Dadurch gewinnt das Auffinden des abgebildeten Kartenbogens erst recht an Aktualität.

1 Die Kurse in Willisau und Kriens wurden zur Belebung von altem Kulturgut vom Autor dieses Artikels geleitet, der alle noch existierenden Regeln zur Erhaltung des Spieles detailliert aufgezeichnet hat. Erfreulicherweise ist das Kaiserspiel ab Herbst 1994 unter der gleichen Leitung auch im Kursprogramm des Freizeitcenter von Coop in Luzern zu finden.

Die ältesten erhaltenen Spielkarten (hier eine Auswahl, die Schilten) mit Deutschschweizer Farbzeichen sind im Besitz des Städtchens Willisau.

In Kriens wurden bereits über fünfzig Personen im Kaiserspiel «ausgebildet».

«Kaisern» ist ein anspruchsvolles, fröhliches Spiel. Es ist mit keinem anderen Kartenspiel vergleichbar. Die wichtigsten Stecher und die Kaiser haben besondere Namen wie Joos, Blass, Tätsch, Wydli oder Mugg. Die Nidwaldner haben zudem für dieselben Karten zusätzlich Zeichen, die dem Partner mimisch und mit Gesten gedeutet werden müssen. Die Stecherreihenfolge basiert auf einer sich wiederholenden Biet- und Spielphase. Gespielt wird mit vierzig bis achtundvierzig Karten. Die zu erreichende Punktzahl wird vor dem Spiel ausgehandelt auf 51, 71, 81 oder 101 Punkte. Die pro Spielrunde gehaltenen Punkte aus gemeldeten Kaisern und Spielrechten und der unbeschriebenen Tafel summieren sich schliesslich zur Siegeszahl. Weder mit detaillierten Spielregeln, noch durch mehrstündiges Zuschauen ist es möglich, das «Kaisern» im Selbstunterricht zu erlernen.

Das Schand- und Brandmal «Brändbock» wurde früher in Nidwalden mit Kreide an die Zimmerdecke geschrieben und erinnerte die Zu-Null-Verlierer ein ganzes Jahr an ihr Pech. Im gleichen Fall hängten die Luzerner ein Bündel Heu als «Futter» für den «Brändibock» an die Diele. Hier ist als zweites Schandmal die «Hüehnergätteri» oder «Triebelpickete» Brauch – wer bis zum Spielende weniger als zehn Punkte erspielt hat, dem wird zur Schande ein Büschel Hühnerfedern über dem Spieltisch aufgehängt. Wer bei den Urnern 101:0 verliert, wird von den Siegern «g'hüehndlet» – dies äussert sich zum Verdruss der Verlierer durch lautes Gackern der Siegerpartei. Die Obwaldner kennen kein Schandmal und schreiben einen Zu-Null-Sieg nur einfach.

Die Spielführer der beiden Parteien erstellen eine seltsame, in jeder Spielart andere Rechnung. Sie setzt sich zusammen aus dem Notieren der aktuellen Bietwerte und einer Art Abrechnung – man nennt dies die Römer- oder Bauernrechnung.

Das «Chäisere» ist das Kartenspiel der alten Eidgenossen. Es geht meistens um nichts (um des Kaisers Bart). In früheren Zeiten wurde etwa «um ein Nidlen» gespielt.

Die meisten deutschen und Deutschschweizer Karten vom Mittelalter bis zirka 1800 waren Kaiserkarten. Auch die ältesten Basler Spielkarten (um 1450), von denen Willisau wertvolle Fragmente aus drei Spielen besitzt, sind ab Holzstöcken gedruckte, schablonenkolo-

rierte Kaiserkarten mit deutschschweizerischen Farbzeichen. «Kaisern» war über Jahrhunderte das gebräuchlichste Kartenspiel in den deutschsprachigen Gegenden.

«Kaisern» oder «Karnöffeln» ist eine echte Herausforderung an alle Freunde des Kartenspiels. Wer das Kaiser- oder Karnöffelspiel pflegt, hilft mit, altes Kulturgut zu bewahren.

Literatur und Quellen:

Auszug aus dem Archiv von Hasle-Rüegsau über die neuere Dorfgeschichte (unveröffentlicht).

Bruno Bieri: Am Anfang war das Spiel! Geschichte und Legende rund ums Heiligblut zu Willisau. In: Heimatkunde des Wiggertals 1992 (Heft 50).

Peter F. Kopp: Die frühesten Spielkarten in der Schweiz. In: «Zeitschrift für Schweizerische Archäologie und Kunstgeschichte», Bd. 30. Zürich, 1973.

Buchdruckerei Mühlethaler: Zwei Dorfbilder aus vergangenen Zeiten. Hasle-Rüegsau, 1987.

Hermann von Liebenau: Das uralte und edele sogenannte Karnöffel- oder Kaiserspiel. Luzern, 1841.

Edwin Odermatt: Reglement für den Kaiser-Jass. (Die Nidwaldner bezeichnen das Kaiserspiel fälschlicherweise als Jass, der erst vierhundert Jahre später erdacht wurde.) Im Eigenverlag des Autors erschienen; Dallenwil (vergriffen).

Wilhelm Ludwig Schreiber: Die ältesten Spielkarten und die auf das Kartenspiel Bezug habenden Urkunden des 14. und 15. Jahrhunderts. Strassburg, 1937.

Staatsarchiv des Kantons Luzern: Geburts-, Tauf- und Firmregister der Gemeinde Buttisholz.

Ernst Steinemann: Aus der Geschichte der Schaffhauser Spielkartenfabrik AG Müller & Cie. in Neuhausen am Rheinfall. Verlag AGM, Neuhausen, 1975.

Rudolf von Leyden: Karnöffel, das Kartenspiel der Landsknechte. Verlag Heimeran, Wien, München, 1977 (vergriffen).

Adresse des Autors:

Léon Schnyder
Wydenhofweg 6
6010 Kriens