

# Spiel und Wette im alten Appenzell

Autor(en): **Gisler, Johannes**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Innerrhoder Geschichtsfreund**

Band (Jahr): **37 (1995-1996)**

PDF erstellt am: **18.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-405281>

## **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.

# Spiel und Wette im alten Appenzell

Dr. Johannes Gisler

Am 15. Mai 1960 hielt Dr. Johannes Gisler anlässlich der 63. Jahresversammlung der Schweizerischen Gesellschaft für Volkskunde im Hotel Hecht diesen Vortrag. Die Berichte im Appenzeller Volksfreund (85 (1960) Nr. 80 vom 19. Mai 1960) und im Korrespondenzblatt «Schweizer Volkskunde 51 (1961) 38 erwähnen den Vortrag nur kurz. Es wird berichtet, infolge Zeitdruckes hätten sowohl Dr. Johannes Gisler als auch Dr. Hermann Grosser ihre Vorträge stark kürzen müssen.

Seither ist die Arbeit Dr. Gislers in Vergessenheit geraten und wurde daher auch nicht veröffentlicht. Wir fanden sie bei Ordnungsarbeiten im Landesarchiv. Auch Dr. Johannes Gisler selbst erinnerte sich nicht sofort an seine Studie aus dem Jahre 1960.

Die Durchsicht weist aber einmal mehr auf die gründliche und zuverlässige Arbeit des Verfassers hin. Der Vortrag verdient denn auch, hier abgedruckt zu werden. Wir wollen damit auch die Erinnerung an Dr. Johannes Gisler wachhalten.

Red.

Vortrag anlässlich der 63. Jahresversammlung der Schweizerischen Gesellschaft für Volkskunde am 15. Mai 1960 im Hotel «Hecht», Appenzell,  
von Dr. Johannes Gisler

«... der Gegenstand der Geschichte ist nicht das stille, ruhige Leben des Landmannes oder Bürgers noch edle, schöne Handlungen, die gewöhnlich im Verborgenen geschehen, selten zur Kenntnis der Zeitgenossen und noch seltener zur Kunde der Gerichtsschreiber gelangen, sondern es sind Zwiste, Unruhen, Kriege und überhaupt jede Störung oder Abweichung im gewohnten Gange der Dinge.» Diesen Grundsatz, den der bekannte Archivar und Historiker Ildefons von Arx 1810 im Vorwort zu seinem als Gesamtdarstellung heute noch nicht überholten dreibändigen Werk «Geschichten des Kantons St.Gallen» aussprach<sup>1</sup>, muss sich vor allem der Erforscher der historischen Volkskunde stets vor Augen halten. Sehen wir von den literarischen Quellen, wie etwa Chroniken, Dichtungen, Reisebeschreibungen usw., ab, so müssen wir allgemein feststellen, dass das Brauchtum früherer Jahrhunderte in den amtlichen Quellen meistens erst dann seinen Niederschlag fand, wenn es zum Missbrauch ausartete und dadurch die Obrigkeit zum Einschreiten veranlasste oder doch in irgend einer Form den Rahmen des Alltäglichen und Gewöhnlichen überschritt. Jedenfalls gilt dies für die folgenden Ausführungen über die Geschichte von Spiel und Wette in Appenzell I.Rh. Die älteren Nachrichten über das Spiel verdanken wir fast ausnahmslos der Tatsache, dass es von der Obrigkeit immer wieder verboten wurde. In den Mandatenbüchern, Ratsprotokollen und Landrechnungen unseres Landes-

archivs begegnen wir dem Spielverbot sehr oft und stossen auf ganze Listen von Fehlbaren, die bestraft wurden. Trotz ihrer zahlenmässigen Fülle sind die Quellen für unser Thema leider nicht so ergiebig, wie es auf den ersten Blick scheinen möchte, weil meistens bloss allgemein vom Spielen die Rede ist und die einzelnen Spielarten, die gepflegt wurden und die den Volkskundler besonders interessieren würden, nur selten und mehr zufällig genannt werden. Es ist also schon durch die Natur der Quellen bedingt, dass unsere Geschichte des Spiels immer unvollständig bleiben muss und niemals alle Arten von Spielen, die je in Übung waren, vollzählig erfassen kann. Schliesslich konnte der Sprechende wegen Zeitmangel das einschlägige Quellenmaterial nur bis zum Jahre 1712 einigermaßen lückenlos bearbeiten, während er sich für die spätere Zeit mit einzelnen Hinweisen begnügen muss. Auch von diesem Gesichtspunkt aus dürfen unsere Ausführungen keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben.

Im ersten Teil unseres Referates werden wir das Spielverbot als solches und seine Handhabung betrachten; im zweiten Teil werden wir die einzelnen Spielarten, die wir in den Quellen finden, zu umschreiben versuchen.

## **1. Das Spielverbot und seine Handhabung**

In den Landrechnungen, die uns seit 1519 erhalten sind, ist bereits um 1530 und 1533 von Spielbussen die Rede<sup>2</sup>, was darauf schliessen lässt, dass schon damals ein Spielverbot bestand. Wann aber ein solches erstmals erlassen wurde, ist uns völlig unbekannt. 1539 setzte der grosse zweifache Landrat das Spielverbot auf die Traktandenliste der Landsgemeinde, die jedoch keinen endgültigen Beschluss hierüber gefasst zu haben scheint, denn in der Gallenratssession vom 15. Oktober des gleichen Jahres beschäftigte sich der Rat erneut mit Massnahmen gegen das übermässige Trinken und Spielen. Wie es ausdrücklich heisst, war er hiezu von den Rhoden und Kirchhören ermächtigt worden. Er untersagte jegliches Spielen zur Nachtzeit bei einer Busse von 2 Pfund Pfennig; wer in seinem Hause spielen liess, hatte eine Geldstrafe von 5 Pfund zu gewärtigen. Die Wirte wurden bei ihrem Eid verpflichtet, Fehlbare dem Landweibel anzuzeigen. Aus dem Text geht hervor, dass es sich um die Bestätigung eines bereits früher erlassenen Spielverbotes handelte<sup>3</sup>. Leider geben uns die Quellen keinen Aufschluss, wie es in jener Zeit gehandhabt wurde.

Die Geschichte des Spielverbotes und damit auch des Spielens können wir erst seit dem Landsgemeindebeschluss von 1552 genauer verfolgen. Ähnlich wie früher der Rat verbot nun die Landsgemeinde das Spielen bei einer Busse von 2 Pfund Pfennig für den, der spielte, und von 5 Pfund Pfennig für den, der in seinem Haus oder auf seinem Eigentum spielen liess. Die Amtsleute waren unter Androhung der Amtsentsetzung gehalten, Fehlbare aufzuspüren und anzuzeigen. Die Aburteilung oblag dem sog. Gassengericht, das früher vom Landweibel, seit 1608 vom Statthalter präsiert wurde. Nach der Abschaffung des Gassengerichtes um 1610 fällte der Rat, und zwar bald der geheime Rat, bald der Wochenrat und bisweilen sogar der grosse zweifache Landrat, die Bussen. Gemäss

einem ergänzenden Landsgemeindebeschluss aus dem Jahre 1560 musste der Landweibel, der nicht nur den Vorsitz führte, sondern auch das Amt des öffentlichen Anklägers innehatte, die Klage wegen verbotenen Spielens innerhalb eines Jahres, nachdem das Delikt begangen worden war, erheben, sonst trat die Verfolgungsverjährung ein. Allgemein betrug die Verjährungsfrist bei Vergehen, die in die Kompetenz des Gassengerichts fielen, nur 6 Monate. Eine Verschärfung des Strafverfahrens, wie sie bereits in der längeren Verjährungsfrist angedeutet ist, lag auch darin, dass der Landweibel bei seiner Anklage weder die genaue Zeit noch den Ort des Spielens nennen musste. Bei den übrigen Vergehen musste der Weibel gemäss einem Landsgemeindebeschluss von 1550 angeben können, an welchem Tag oder in welcher Nacht das Delikt begangen wurde. Irrte er sich in der Zeitangabe, so wurde der Angeklagte frei gesprochen. Nach dem Landbuch von 1585 musste der Weibel nur noch den Monat, in welchem die strafbare Tat erfolgte, nennen können. Die Hauptbeweislust lag nicht beim Strafkörper, sondern beim Beklagten. Konnte dieser schwören, dass er nicht gespielt habe, war er der Busse ledig. Neben dem Reinigungseid dürfte auch das allgemein übliche Beweismittel der «Kundschaft», d.h. der Zeugenaussage zulässig gewesen sein, obwohl es in diesem Zusammenhang nicht ausdrücklich genannt wird. Nach der Urteilsverkündung hatte der Bestrafte vor dem Gassengericht einen Eid zu leisten, dass er die ihm auferlegte Busse innerhalb eines Monats entrichten oder das Land Appenzell verlassen und bis zur Bezahlung der Busse nicht mehr zurückkehren werde. In dieser Form, wie wir es eben darlegten, wurde das Spielverbot in das 1409 begonnene Landbuch eingetragen und seinem wesentlichen Inhalt nach in Art. 51-54 des Landbuches von 1585 übernommen<sup>4</sup>.

Der Artikel im ältern Landbuch verbot das Spielen schlechthin, jener im Landbuch von 1585 nur noch das Spielen, «was den Haller und Pfennig betreffen mag», d.h. um Geld. Weil der Spielartikel im Landbuch vor 1585 ebenfalls auf den Landsgemeindebeschluss von 1552 zurückgeführt wird, möchten wir auf den ersten Blick glauben, es handle sich lediglich um eine klarere Fassung und es sei immer nur das Spielen um Geld untersagt gewesen. Tatsächlich war aber zu gewissen Zeiten auch das Spielen ohne Einsatz von Geld ausdrücklich verboten, so beispielsweise 1553 und 1577. 1583 und 1584 untersagte der Rat, Spielkarten in den Häusern aufzubewahren. Wer auch nur zum Zeitvertreib und zur Kurzweile mit Karten spielte, sollte gleichermassen bestraft werden, als ob er um Geld gespielt hätte.

In späterer Zeit galt das strenge Verbot jeglichen Spiels nur noch für die Wirtshäuser und Schenkstuben, wie uns dies in einem Mandat von 1680 bezeugt ist. Diese Bestimmung war noch 1697 formell in Kraft, wurde aber praktisch nicht mehr gehandhabt, denn der Geheime Rat entliess die zitierten Wirte straflos mit der Begründung, dass in ihren Wirtshäusern nicht höher als um einen Pfennig gespielt wurde und dass man den jungen Leuten eine ehrliche Unterhaltung und Erholung beim Spiel nicht gut versagen könne. Eine ähnliche Feststellung hatte der Rat übrigens schon 1673 bei der Beratung des Spielverbots gemacht<sup>5</sup>.

Sehen wir von der eben erwähnten Sonderbestimmung für die Wirtshäuser sowie von einzelnen Spielarten, die uns noch im zweiten Teil beschäftigen werden, ab, war das absolute Spielverbot schon im 16. Jahrhundert eine Ausnahme. So untersagen beispielsweise die Mandate von 1574, 1575, 1580, 1593, 1605 usw. nur jenes Spielen, das den Pfennig und Haller gewinnt oder verliert <sup>6</sup>. Im allgemeinen wurde also nur das Spielen um Geld bekämpft und bestraft. Die Spielbusse, die im Landbuchartikel ohne weitere Unterscheidung einfach auf 2 Pfund Pfennig für jedes Mal festgelegt war, wurde im Laufe der Zeit nach der Höhe des Geldeinsatzes abgestuft. So hatte nach den Mandaten von 1615, 1629 und 1630 jener, der bis auf 5 Batzen spielte, eine Busse von 2 Pfund Pfennig zu entrichten; wer aber höher als um 5 Batzen spielte, hatte 5 Pfund zu bezahlen. Bedeutend schärfer war ein Bussentarif, der uns aus dem Jahre 1641 überliefert wird. Danach war Spielen um einen Pfennig straflos; für einen Einsatz von 2 Pfennig bis zu einem Batzen waren 2 Pfund, von 2 Batzen 3 Pfund, von 3 Batzen 4 Pfund, von 4 Batzen 5 Pfund, von 6 Batzen 10 Pfund, von 12 Batzen 15 Pfund und für noch höhere Einsätze sogar 20 Pfund Pfennig Busse vorgesehen. 1649 gingen sogar solche, die bis zu 6 Pfennig gespielt hatten, ausnahmsweise straffrei aus; von den übrigen sollte nur 1 Pfund Pfennig Busse eingezogen werden, allerdings unter der Bedingung, dass sie sich in Zukunft klaglos verhielten <sup>7</sup>.

Um uns ein richtiges Bild von der Höhe der Einsätze wie auch von der Wirksamkeit der Bussen machen zu können, müssen wir hier einige kurze Bemerkungen über den damaligen Geldwert einschalten. Ein Pfund Pfennig enthielt 20 Schillinge zu je 12 Pfennig, also total 240 Pfennige. Das Pfund Pfennig war etwas mehr wert als der Gulden, darf aber praktisch mit dem Gulden gleichgesetzt werden. Ein Gulden hatte 15 Batzen zu je 4 Kreuzern oder total 60 Kreuzer. In Appenzell I.Rh. wurde der Gulden 1856 zu Fr. 2.12 in die heutige Währung umgerechnet. Es wäre aber völlig verfehlt, dem Gulden einfach für alle Zeiten den Wert von Fr. 2.12 beizumessen. Bekanntlich konnte man ja 1856 und auch noch vor dem zweiten Weltkrieg für einen Franken bedeutend mehr kaufen als heute, musste aber auch länger arbeiten, bis er verdient war. Als brauchbare Vergleichsgrundlage zur Beurteilung des damaligen Geldwertes wählen wir am besten die Kaufkraft des Geldes und die Löhne. Der Einfachheit halber beschränken wir uns hier lediglich auf die Tagelöhne. Gemäss den Landrechnungen bezahlte der Staat in den Jahren 1627-1632 für Arbeiten an den Brunnen, Zimmerarbeiten im Waaghaus, Dachdecker-, Holz- und Waldarbeiten folgende Tagelöhne: Handwerksmeister: durchschnittlich 6 Batzen, hie und da auch nur 5 Batzen; Hilfsarbeiter: meistens 4, in Einzelfällen nur 3 und zuweilen auch 5 Batzen. 1631 setzte der Rat den Taglohn für einen Zimmermannsmeister auf  $\frac{1}{2}$  Gulden oder  $7\frac{1}{2}$  Batzen, für einen Knecht auf 18 Kreuzer oder  $4\frac{1}{2}$  Batzen und für einen Tagelöhner oder Holzspalter auf 3 Batzen fest. Um ein Pfund Pfennig oder einen Gulden Busse bezahlen zu können, musste in den erwähnten Jahren 1627-1632 ein Handwerksmeister durchschnittlich 2- $2\frac{1}{2}$  Tage, ein Knecht  $3\frac{1}{3}$  Tage, ein Hilfsarbeiter 4 Tage und ein Tagelöhner 5 Tage arbeiten. Eine Busse von 2 Pfund entsprach also 4-5 Tagelöhnen, eine solche von 3 Pfund

6-7½ Tagelöhnen, von 5 Pfund 10-12½ Tagelöhnen, von 10 Pfund 20-25 Tagelöhnen, von 15 Pfund 30-37½ Tagelöhnen und von 20 Pfund 40-50 Tagelöhnen eines Handwerksmeisters. Mit einem Einsatz von 5-6 Batzen standen ein voller Taglohn eines Handwerksmeisters oder der Verdienst von 2 Tagen eines gewöhnlichen Tagelöhners im buchstäblichen Sinne auf dem Spiel. Natürlich gilt der erwähnte Lohntarif nicht für alle Zeiten. So wurde beispielsweise 1696-1702 für Zimmer- und Maurerarbeiten und andere nicht näher bezeichnete Verrichtungen durchwegs ein Taglohn von ½ Gulden oder 7½ Batzen bezahlt, ein Betrag, den in den Jahren 1627-1632 bestenfalls ein Meister, niemals aber ein gewöhnlicher Arbeiter erreichte <sup>8</sup>.

Über die Motive des Spielverbots erfahren wir aus den Quellen nur wenig. Das Hauptmotiv dürfte die Gefahr der Verarmung gewesen sein. Dies ergibt sich schon daraus, dass meistens nur das Spielen um Geld untersagt war. Als 1609 die Spielleidenschaft unter allen Bevölkerungsschichten besonders stark eingerissen hatte, wies der grosse zweifache Landrat in einem eigens erlassenen Mandat ausdrücklich darauf hin, dass das verspielte Geld in jeder Haushaltung gut gebraucht werden könnte. Wie aus einzelnen Strafurteilen zu entnehmen ist, wurden oft ansehnliche Summen gewonnen bzw. verspielt. So verlor beispielsweise ein gewisser Mittelholzer, gen. Schönli, 1635 an einen Mitspieler 18 Gulden, kurz darauf an einen anderen 30 Gulden und schliesslich an einen dritten nochmals 10 Gulden, also gesamthaft 58 Gulden, was 116-145 Tagelöhnen eines Handwerksmeisters oder unter Abrechnung der Sonn- und Feiertage einem Verdienst von rund 4½-5½ Monaten entsprach. Mittelholzer konnte trotz der hohen Busse von 15 Pfund Pfennig, dem Weinverbot und der Androhung von Gefangenschaft das Spielen nicht lassen, scheint aber meistens von argem Pech verfolgt gewesen zu sein, denn 1641 verspielte er eine Kuh, die seinem Vater gehörte. Die drei Spieler durften das von Mittelholzer gewonnene Geld nicht schmunzelnd einstecken, sondern mussten es an die Staatskasse abtreten; bis sie dieser Verpflichtung nachgekommen waren, sollten sie keinen Wein mehr trinken und von Ehre und Gewehr entsetzt, d.h. in den bürgerlichen Ehren und Rechten eingestellt sein.

Dass der Spielgewinn dem Staate anheimfiel, scheint eine Ausnahme gewesen zu sein. Gemäss dem Mandat von 1633 mussten Spielgewinne der verlierenden Partei zurückerstattet werden, wenn sie es verlangte. Den gleichen Grundsatz befolgte der Rat bei der Beurteilung einiger konkreter Fälle in den Jahren 1648, 1649, 1650 und 1682. Was an Kosten für Essen und Trinken verspielt wurde, sollte zwischen den Partnern hälftig geteilt werden <sup>9</sup>. Die Pflicht zur Rückerstattung des Gewinnes sollte die verspielende Partei vor grösserem Schaden bewahren und gleichzeitig die Spielleidenschaft, soweit sie nur der Gewinnsucht entsprang, eindämmen.

Die schärfsten Strafbestimmungen erreichen ihren Zweck nicht, wenn die Fehlbaren nicht erwischt und zur Verantwortung gezogen werden können. Gemäss Landbuch war jeder Landmann bei seinem Eide verpflichtet, Gesetzesübertretungen innert drei Monaten dem Landweibel anzuzeigen. Diese allgemeine Anzeigepflicht verschärfte der Spielartikel noch, indem er den Amtsleuten bei

der Strafe der Amtsentsetzung befahl, sich nach den Spielern zu erkundigen und ihre Wahrnehmungen dem Landweibel zu melden. Von Zeit zu Zeit wurden auch die Wirte vor den Rat zitiert und mussten anloben, d.h. eidesstattlich erklären, dass sie selbst oder ihre Gäste nichts Strafwürdiges begangen hätten. Durfte einer auf eine ihm gestellte Frage hin nicht anloben, so galt er des betreffenden Vergehens als überführt. Nicht selten mussten auch die Spieler, gegen die das Strafverfahren bereits eingeleitet war, angeben, mit wem und in welchen Häusern sie gespielt hätten. Bisweilen wurden sie beim Eid oder unter Androhung einer Busse dazu gezwungen; es konnte ihnen aber auch als Belohnung für die Anzeige anderer ihre eigene Spielbusse erlassen werden <sup>10</sup>.

Die Frist, innerhalb welcher die Busse zu entrichten war, setzte der Spielartikel im Landbuch auf einen Monat fest; wer nicht bezahlen konnte oder wollte, musste das Land verlassen, bis er die Busse erlegt hatte. Diese Bestimmung wurde im Laufe der Zeit nicht immer mit der gleichen Strenge gehandhabt. Die Zahlungsfrist wurde zwar öfters auf 14 oder gar auf 8 Tage verkürzt, doch hatte der Säumige nur selten die schwere Strafe der Landesverweisung zu gewärtigen. Häufig wurde den Spielern bis zur Bezahlung der Busse der Wein verboten, wobei die Übertretung dieses Verbotes wiederum mit einer Busse bedroht werden konnte. In schwereren Fällen wurden sie bisweilen von Ehre und Gewehr entsetzt, d.h. in den bürgerlichen Ehren und Rechten eingestellt, bis sie ihre Zahlungspflicht erfüllt hatten. Bisweilen wurde die Busse bis zum doppelten Betrag erhöht, wenn sie nicht fristgerecht erlegt wurde, oder aber andererseits auch teilweise ermässigt, wenn sie rasch bezahlt wurde. Schliesslich bestand auch die Möglichkeit, die Busse im Gefängnis abzuverdienen, wobei beispielsweise in den Jahren 1613 und 1630 5 Schilling oder  $\frac{1}{4}$  Pfund Pfennig, 1661 aber 10 Schilling oder  $\frac{1}{2}$  Pfund Pfennig einem Tag Gefängnis gleichgesetzt wurden. Im ersten Falle hatte also ein Spieler für eine gewöhnliche Busse von 2 Pfund 8 Tage, im zweiten nur noch 4 Tage abzusitzen <sup>11</sup>. Es kam auch vor, dass ein Fehlbarer zu einer Strafe in Form einer Arbeitsleistung verurteilt wurde. So mussten 1637 jene, die in die Zahl geworfen, gespielt und gekegelt hatten, helfen, die neuen Glocken von Altstätten nach Appenzell zu transportieren. Wer nicht mitmachen wollte, zahlte eine Busse von 5 Pfund Pfennig. Ein Schuhmacher musste 1647 für das Armleutsäckelamt Schuhe im Gesamtwerte von 5 Pfund Pfennig anfertigen, während drei andere Spieler 1679 ihre Busse beim Landesbauamt abverdienten <sup>12</sup>. In den Jahren 1553 und 1554 ist uns auch mehrfach der Brauch bezeugt, dass ein Viertel, ein Drittel und noch öfters sogar die Hälfte der Spielbusse dem Bestraften gleichsam als ein Staatsbeitrag an die Erstellung von Wegen und Strassen, als Brandsteuer oder als Almosen geschenkt wurde. Schon 1555 schaffte der Rat mit Ermächtigung der Landsgemeinde diese Praxis ab. Zwar konnten weiterhin finanzielle Unterstützungen aus dem Landessäckel gewährt werden, jedoch nicht mehr in Form eines Bussenerlasses <sup>13</sup>. Die Spielsucht war zeitweise unter der Bevölkerung sehr stark verbreitet und das Spielverbot keineswegs immer beliebt. So begnadigte beispielsweise 1609 der grosse zweifache Landrat die vom Gassengericht bestraften Spieler, deren Zahl

gross war, und erliess ihnen die Busse völlig, weil er Unruhen befürchtete. Doch sollte in Zukunft der Spielartikel gemäss Landbuch wieder mit aller Strenge gehandhabt werden. Im Januar 1641 belegte der Geheime Rat innerhalb einer Woche total 84 Spieler mit teilweise hohen Bussen. Einer hatte für sich und seine Frau 31 Pfund Pfennig, 3 je 25 Pfund, 6 je 20 Pfund, 5 je 15 Pfund, 17 je 10 Pfund, einer 8 Pfund, einer 7 Pfund, 10 je 5 Pfund, ebenfalls 10 je 4 Pfund, 4 je 3 Pfund und 26 je 2 Pfund Pfennig zu entrichten. Die gesamte Bussensumme betrug 640 Pfund. Die Gebüssten liessen durch den Guardian der Kapuziner sowie durch den Pfarrer von Appenzell beim Rat Fürbitte einlegen und um Gnade nachsuchen. Hierauf wurde die Busse unter der Bedingung um die Hälfte ermässigt, dass sie innert 14 Tagen bezahlt würde und die Bestraften sich inskünftig klaglos verhielten. 1667 gestatteten sich die Mitglieder des Wochenrates auf Staatskosten einen Trunk, weil sie mit den Spielern gar grosse Mühe und Arbeit gehabt hatten <sup>14</sup>.

## 2. Die einzelnen Spielarten

Nach der Auffassung des 1932 verstorbenen bekannten Spielkartenforschers W.L. Schreiber ist in den ältesten Urkunden unter «Spielen», sofern es ohne weiteren Zusatz oder nähere Umschreibung genannt wird, stets das Würfelspiel zu verstehen. Für die von uns behandelte Zeit des 16. und 17. Jahrhunderts müssen wir den Spielbegriff bedeutend weiter fassen. Aufschlussreich hiefür ist das Spielverbot, wie es im Mandat vom 6. Mai 1574 formuliert wurde: «Zum fierten wil wir vor vil Jahren uss erhoeschter nothhurft mit volkommen lanzgmainden das spilen mit karten und andrem, was den haller und pfenig gwünt und verlürt, by straf und buoss verboten, namlich um 2 lib d, der halben sol es aber maincklichen kund und wysen sin, im val zuo verhütten, glichermassen dass biberzelten abschlachen, dz kluckeren, dz stölzen, gruob schüssen und anders, als was spilen gnempt mag werden, verboten sin, darum maincklich ire jugent darvor verwarren welly.» <sup>15</sup> Das Wort «Spielen» beschränkt sich hier keineswegs mehr allein auf das Würfelspiel, sondern ist zu einem Oberbegriff geworden, der die verschiedensten Unterarten in sich einschliesst. Die Unterarten werden weder im zitierten noch in den übrigen Mandaten und Ratsbeschlüssen erschöpfend aufgezählt. Der Gesetzgeber untersagte das Spiel allgemein in allen seinen Erscheinungsformen und zwar, wie wir bereits bemerkten, hauptsächlich soweit es mit Gewinn und Verlust verbunden war. Die einzelnen Spielarten nennt er nur dann mit Namen, wenn er sie entweder als Beispiel aufführen oder ihr Verbot besonders einschärfen oder auch mildern will.

Bevor wir auf die verschiedenen Spielarten näher eingehen, sei noch festgehalten, dass auch das Wetten verboten war. Allerdings ist in den Quellen vom Wetten höchst selten die Rede <sup>16</sup>.

Im folgenden behandeln wir zunächst die reinen Glücksspiele, d.h. jene, bei denen der Erfolg nur vom Zufall abhängt, wie das Würfelspiel, Gerade und Ungerade usw., hernach die gemischten Spiele, bei denen der Sieg teils vom Zufall,



teils aber auch von der Geschicklichkeit des Spielers bestimmt wird, wie das Kartenspiel, und schliesslich noch einige Bewegungsspiele, wie das Kegeln usw.

1. *Das Würfelspiel* gilt als eine der Urformen des Glück- und Gewinnspiels. Obwohl es in unseren Quellen nirgends ausdrücklich genannt wird, dürfen wir dennoch annehmen, dass es verboten war, soweit wirklich um einen Geldbetrag und nicht zum blossen Zeitvertreib gewürfelt wurde. Heute werden noch in einigen Wirtschaften Preiswürfeln in ähnlicher Art wie Preisjassen durchgeführt. Jeder erhält drei Würfel und darf für einen Einsatz von beispielsweise 20 Rp. drei Mal würfeln. Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt den ersten Preis, der nächste den zweiten usw.
2. *Gerade und Ungerade* kann auf verschiedene Art gespielt werden, indem z.B. der eine heimlich eine Anzahl Bohnen, Erbsen, Nüsse, Hölzchen usw. in die Hand nimmt und der andere zu erraten hat, ob sich eine gerade oder ungerade Zahl in der geschlossenen Hand befindet oder ob die in den Händen beider Partner befindlichen Gegenstände zusammen eine gerade oder ungerade Zahl ergeben. Nach Johann Caspar Zellweger war dieses Spiel freilich nicht so harmlos, sondern soll darin bestanden haben, dass der eine eine Handvoll Geldstücke aus der Tasche nahm und der andere raten musste, ob ihre Zahl gerade oder ungerade sei. Riet er richtig, so hatte er sämtliche Geldstücke gewonnen. Das Spiel «Gerade und Ungerade» wird in einem Kundschaftsprotokoll um 1540 erstmals erwähnt. Dabei wollte derjenige, der geraten hatte, die Geldstücke zählen; sein Partner schalt ihn jedoch einen «Schelm» und verlangte, das der Wirt als unparteiischer Dritter die Geldstücke zähle, worauf es zwischen den beiden zu einer Schlägerei kam. 1575 verspielte ein Appenzeller im Rheintal auf eine der erwähnten Arten 14 und ein anderer sogar 20 Gulden <sup>17</sup>. Heute wird «Gerade und Ungerade» hauptsächlich noch mit Hölzchen oder auch nur mit den Fingern gespielt, indem die Partner die Hand hinter dem Rücken versteckt halten und hierauf gemeinsam eine Anzahl Finger aufstrecken.
3. *Das Kartenspiel* wurde immer wieder verboten. Es war auch untersagt, Karten feil zu halten und in den Häusern aufzubewahren. Diese Bestimmung ist in den ältern Mandaten bis zum Jahre 1608 öfters bezeugt, galt aber in Wirklichkeit bedeutend länger, denn noch 1643 wurden zwei Frauen bestraft, weil sie Karten verkauft hatten. Daraus ergibt sich deutlich, dass man nicht einmal zum blossen Zeitvertreib mit Karten spielen durfte. In dieser strengen und absoluten Form wurde das Kartenspielverbot ausdrücklich in den Mandaten von 1583, 1666 und 1676 verkündet <sup>18</sup>. Über die Arten der Kartenspiele erfahren wir sehr wenig. Im Mandatenbuch von 1605-1630 werden ausser den gewöhnlichen Karten häufig die Tyrocken genannt. Das Tarockspiel, das aus Italien stammt, umfasst in der Regel 78 Karten, nämlich die 22 Tarocks und die 56 italienischen Spielkarten. Die Tarocks stellen die folgenden Figuren dar: Taschenspieler, Kaiserin, Kaiser, Päpstin, Papst, Mässigkeit, Wappen, Liebe, Turm, Glücksrad, Greis, Galgen, Tod, Teufel, Feuer, Stern, Mond, Sonne, Engel, Gerechtigkeit, Welt und Narr (letzter ohne Nummer). In unse-

rer Gegend ist das Tarock schon längst ausgestorben, es hat sich nur noch im Bündner Oberland, Wallis und Tessin erhalten <sup>19</sup>. Das weitaus am stärksten verbreitete Kartenspiel ist bei uns heute der Jass. Von den beliebteren und häufigeren Jassarten seien erwähnt der Kreuzjass, der Schieber, der Steiger oder Bieter, der Handjass, der Zuger, das Schmausen, das Ramsen, das Panduren und das Trenten. Die vier erstgenannten Arten sind wohl allgemein bekannt und bedürfen keiner näheren Erläuterung. Beim Zuger erhält jeder der drei Teilnehmer 12 Karten und bei der Notierung der Punkte werden nur die Zehner berücksichtigt. Hat die Summe aller notierten Punkte eine vorher festgesetzte Zahl (gewöhnlich 300) erreicht, so wird die Rechnung abgeschlossen und jeder Spielende bekommt oder bezahlt so viel Mal einen Betrag von beispielsweise 3 Rappen, als er Punkte über 100 bzw. unter 100 hat. Der Schmausjass wird von zwei Partnern gespielt; jeder erhält zu Beginn 9 Karten, darf aber nach jedem Stich vom übrig gebliebenen Haufen eine Karte aufnehmen und damit die Zahl der Karten in seiner Hand immer wieder ergänzen. Beim Ramsen werden je 5 Karten unter beliebig viele Spieler verteilt; es werden nur die Stiche und nicht die Punkte gezählt. Wer keinen Stich macht, wird rams d.h. er hat verloren. Beim Panduren verpflichtet sich derjenige, der auf Grund seiner guten Karten «Pandur» ruft, sämtliche Stiche zu machen. Das Trentenspiel stammt seinem Namen nach aus Italien und wurde vermutlich durch Schweizeröldner in unserer Gegend eingeführt. Es ist heute noch im Appenzellerland, Oberrheintal und Toggenburg üblich. Jeder der zwei oder vier Spieler erhält 6 Karten, die er in zwei Umgängen zu je drei Karten ausspielt bzw. vorweist. Das Ass zählt 11 Punkte, die Karten vom König bis und mit Banner je 10 Punkte und die niedrigen Karten entsprechend ihrem Zahlenwert 6-9 Punkte. Es handelt sich darum, eine vom Gegner möglichst unbesiegbare Kartenkombination vorweisen zu können. Die Kombinationen tragen eigenartige Namen, die dem Uneingeweihten kompliziert und verwirrend vorkommen. So besteht z.B. das Ehrlings aus zwei aufeinander folgenden Karten gleicher Farbe. Das höchste Ehrlings sind die Stöcke (König und Ober), genannt Belli, das zweithöchste die grosse Herisau (Ass und König), das dritte der Jung (Ober und Under), das vierte der Bläss (Under und Banner) usw. Zwei Karten von gleicher Höhe, z.B. zwei Asse, zwei Könige usw. bilden einen Gspan. Das Flöss setzt sich aus zwei nicht aufeinander folgenden Karten gleicher Farbe zusammen. Das stärkste Flöss ist die Flössrenta mit Ass und Ober oder Ass und Under oder Ass und Banner. Tanz nennt man zwei aufeinander folgende Karten von ungleicher Farbe, z.B. Rosenass und Eichelkönig. König und Ober ungleicher Farbe heissen die Braut, die nur mit dem Belli (König und Ober gleicher Farbe) entwertet werden kann. Der Belli seinerseits wird nur von der Trenta gestochen, die sich aus zwei oder drei Karten zusammensetzen kann und den Punktwert 21 ergeben muss. Auf weitere Einzelheiten können wir hier nicht eingehen <sup>20</sup>. Während beim eigentlichen Jass wie auch beim Trenten die Gewinnmöglichkeiten nicht allein vom Glück oder von den guten Karten, sondern wesentlich auch von der

Geschicklichkeit und der Kombinationsgabe des Spielers abhängen, beruht der Erfolg beim Pröppeln, Berlangen und Bänkeln hauptsächlich auf dem Zufall. Das Pröppeln oder Pröperen hat seinen Namen vom Proper, d.h. von zwei gleichwertigen in der Hand eines Spielers vereinigten Karten, z.B. zwei Asse oder zwei Könige usw. Jeder der 2-8 Partner erhält zunächst zwei Karten, deren Wert zusammen höchstens 21 Punkte ergibt. Gewinner ist derjenige, der entweder einen Pröpfer, wobei ein Pröpfer mit zwei Assen naturgemäss der höchste ist, oder genau 21 Punkte hat. Wer wesentlich weniger als 21 Punkte hat, kann sich vom unverteilter Rest nach Belieben weitere Karten nehmen, natürlich ohne sie vorher anzusehen. Überschreitet er auf diese Weise die Summe von 21 Punkten, so ist er hops und bekommt einen Sack oder eine Null. Daher heisst dieses Spiel auch Hopsen. Beim Berlangen bekommt jeder Spieler drei Karten, der Gebende macht einen Einsatz in die Kasse. Nach Besichtigung der Karten kann der erste Spieler ein Angebot machen, z.B. «mir gilts 50 Rappen», der zweite steigert «mir gilts 1 Franken», der dritte bietet noch mehr «mir gilts 1.50 Franken» usw. Jeder hat den von ihm genannten Einsatz in die Kasse zu legen. Wer am meisten bietet, streicht den ganzen Inhalt der Kasse ein, sofern die übrigen Mitspieler nicht verlangen, dass das Spiel aufgedeckt, d.h. die Karten vorgelegt werden. Im letzteren Falle ist derjenige der glückliche Gewinner, der die meisten Punkte hat. Am meisten zählen drei gleiche Karten, der sog. Drittlich oder Berlang, z.B. drei Asse, drei Könige, drei Ober usw. An zweiter Stelle stehen die Sequenzen, z.B. drei vom Ass (= 31 Punkte), drei vom König (= 30 Punkte) usw. Mit dem Berlangen verwandt ist das Bänkeln. Der Bankhalter macht einen Einsatz in Geld und gibt jedem Teilnehmer 3 Karten. Einer bietet nun auf den Einsatz und zwar je nach der Qualität seiner Karten auf den ganzen oder auf einen Teil. Er hat gewonnen, wenn er die vom Bankhalter aufgedeckte oberste Karte mit einer seiner eigenen Karten zu stechen vermag; kann er dies nicht, so zahlt er das Gebotene in die Kasse und der Einsatz samt dem Zuschuss fällt dem Bankhalter zu. Weil sowohl Berlangen wie Bänkeln ausgesprochene Glücksspiele sind und dabei hohe Summen gewonnen bzw. verloren werden können, darf nach Art. 28 unserer heute geltenden Polizeiverordnung vom 29. Mai 1946 bei diesen beiden sowie ähnlichen Kurzspielen der Einsatz 50 Rappen nicht übersteigen, während der Höchsteinsatz für Spielen und Wetten allgemein auf Fr. 3.– festgelegt ist <sup>21</sup>.

4. *Das Stötzlen* wird in den Mandaten von 1574, 1575 und 1607 unter den verbotenen Spielen aufgezählt. Man stellte ein 20-30 cm breites und ebenso hohes Stück Holz oder Stein, den sog. Stotzen auf. Die Teilnehmer warfen aus einer gewissen Entfernung ein Geldstück nach dem Stotzen. Die Nähe der Münzen am Ziele bestimmte die Rangordnung der Spieler. Hierauf wurden alle Geldstücke mit der Vorderseite nach unten auf den Stotzen gelegt und der erste in der Rangordnung warf einen Stein auf dieses Ziel. Gelang es ihm, den Stotzen umzuwerfen, so gehörten alle Geldstücke, die mit der Vorderseite aufwärts auf dem Boden lagen, ihm. Dann kam der zweite an die Reihe und das Spiel wur-

- de so lange fortgesetzt, bis keine Münzen mehr vorhanden waren. Statt Münzen können auch Knöpfe verwendet werden, was bedeutend billiger ist <sup>22</sup>.
5. Das nach unserer Auffassung völlig harmlose *Kluckern* gehörte mindestens bis ins erste Jahrzehnt des 17. Jahrhunderts ebenfalls zu den verbotenen Spielen. Nach Zellweger soll es darin bestanden haben, dass man kleine runde Steinchen oder Kügelchen gegen eine Steinplatte schleuderte und beim Abprellen wieder aufzufangen sucht. Heute ist es noch ein sehr beliebtes Kinderspiel, wird aber ganz anders ausgeführt, als uns Zellweger berichtet. Man gräbt, sei es auf dem Schulhausplatz, auf einem Weg oder auf einem Nebensträsschen, das noch nicht geteert ist, ein kleines Grübchen in den Boden und zielt mit kleinen Kügelchen, den sog. Chlückerli, auf das Grübchen. Nachdem alle Spieler eine bestimmte Anzahl Kügelchen geworfen haben, versucht jener, der am meisten Kügelchen in das Loch beförderte, als erster die neben das Ziel geratenen Stücke durch Streichen mit dem Finger hineinzutreiben, darf aber dabei jedes Kügelchen nur einmal berühren. Sobald ihm ein Chlückerli nicht auf einen einzigen Schub hin ins Grübchen rollt, kommt der nächste an die Reihe. Wer das letzte Kügelchen ins Grübchen schiebt, hat gewonnen und darf alle im Loch befindlichen Stücke behalten. Die Spielsaison beginnt jeweils im Frühjahr, sobald der Schnee weg ist und es etwas wärmer wird. Vor 40-50 Jahren wurden beim Kluckern statt Kügelchen auch Nüsse verwendet. In den Mandaten des ausgehenden 16. und beginnenden 17. Jahrhunderts werden noch andere *Spiele mit Nüssen* als verboten erklärt. Öfters erscheinen sie unter der Bezeichnung «mit Nüssen in die Grub schiessen». Darunter haben wir wohl jenes Spiel zu verstehen, das in Glarus, Unterwalden, Uri und Zürich «Grüblen» genannt wird. Aus einer gewissen Entfernung werden Nüsse nach einem Grübchen gerollt bzw. geworfen. Wer demselben am nächsten kommt, versucht die Nüsse der andern in das Loch zu schieben. Gelingt ihm dies, so hat er die Nüsse gewonnen. An anderen Stellen der Mandatenbücher werden das «in die Grub schiessen» und das Spielen mit Nüssen gesondert erwähnt. 1634 werden jene, die nicht teurer als um ein oder zwei Haufen Nüsse gespielt haben, straflos entlassen. Hier handelt es sich um das «Hüflen», das bereits im Mandat von 1584 unter diesem Namen als verboten bezeichnet wird. Es werden mehrere Häufchen von 4 Nüssen gebildet, wobei die 4. Nuss auf die 3 anderen zu sitzen kommt. Hierauf werfen die Spieler mit einer andern Nuss auf die Häufchen. Fällt dabei das Häufchen zusammen, so gehören die Nüsse dem betreffenden Werfer. In Basel, Bern, Luzern, Schaffhausen, Thurgau usw. heisst das gleiche Spiel «Höckeln» <sup>24</sup>.
7. Das eigentliche Grubschiessen war ein derbes und rohes Spiel und wurde wohl wegen dieser Eigenschaften erstmals schon 1563 und nachher noch öfters verboten. Es wurden so viele Grübchen als Spieler da waren in aufsteigender, also nicht waagrechter Linie in die Erde gemacht. An Stelle der Grübchen konnten auch Ledermützen hingelegt werden. Einer warf nun aus einer bestimmten Entfernung einen Ball in sein Grübchen oder seine Mütze. Verfehlte er das Ziel, so wurde ein Stück Holz als Marke in das Grübchen gelegt;

traf er hingegen das Loch, so holte er seinen Ball rasch zurück und warf ihn gegen einen der Mitspieler. Der Getroffene warf den Ball gegen einen anderen. Für jeden, der nicht traf, wurde eine Marke in sein Grübchen oder seine Mütze gelegt. Nach einer gewissen Zeit wurde abgerechnet. Wer eine oder mehrere Marken hatte, musste nun für jede Marke ein Mal Spiessruten laufen, wobei sich die Spieler in zwei Reihen einander gegenüber aufstellten und dem Läufer, der zwischen den Reihen hindurchging, einen unsanften Schlag mit der geballten Faust versetzten <sup>25</sup>).

8. Das *Kegeln* war nachweisbar mindestens bis 1612 gänzlich untersagt. Im Mandat von 1639, das ausdrücklich als die Bestätigung eines früheren Erlasses bezeichnet wird, wurde das Kegeln nur noch an Werktagen verboten. An Sonn- und Feiertagen durfte von nachmittags ein Uhr an gekegelt werden, jedoch nicht höher als um einen Einsatz von 1 oder 2 Pfennig. 1653 wurde diese Bestimmung in ähnlichem Sinne bestätigt und noch hinzugefügt, dass man nicht um Wein kegeln solle. Das Mandat von 1700 verbot das Kegeln nur noch am Vormittag bei einer Busse von 5 Pfund Pfennig; somit war es von nun an auch an Werktagen am Nachmittag gestattet <sup>26</sup>.
9. Das *Blattenschiessen* fanden wir in unseren Quellen nur zwei Mal erwähnt. Im Mandat von 1607 figuriert es unter den verbotenen Spielen. 1639 gestattete der Geheime Rat dem fremden Kupferschmiedgesellen Hans Körnli, eine Innerrhoderin zu heiraten und solange im Lande zu bleiben, als sich Arbeit für ihn fände; doch durfte er weder Wein trinken, noch spielen, kegeln, noch Blattenschiessen, noch sich nachts auf der Gasse herumtreiben. Beim Blattenschiessen wird eine 1-2 Kilo schwere, etwas abgerundete, flache Steinplatte in horizontaler Lage nach einem 10-15 Meter weit entfernten Ziel geworfen. Es wurde auch in anderen Kantonen verboten oder wenigstens eingeschränkt. In Zürich aber wurde es bereits 1627 gestattet, doch durften die Zuschauer keine Wetten über den Erfolg der einzelnen Spieler abschliessen. Auch in den Berner Mandaten von 1628 und 1667 wurde das Blattenschiessen neben andern Leibesübungen erlaubt. In Appenzell I.Rh. dürfte das Verbot des Blattenschiessens spätestens um die Mitte des 17. Jahrhunderts aufgehoben worden sein, denn seit 1654 wurde den jungen Burschen jeweils an der Maien- und Herbstkilbi für ihre Bewegungsspiele und Kraftübungen, wie Steinstossen, Laufen usw. ein Staatsbeitrag von rund 3 Gulden verabfolgt. Das Steinstossen war übrigens noch zu Beginn des 19. Jahrhunderts in Innerrhoden sehr beliebt. Wie der anonyme Verfasser der Briefe aus der Schweiz in das väterliche Haus zu Ludwigsburg um 1807 berichtet, gab es Jünglinge, die Steine von 150-180 Pfund mit leichter Mühe in die Höhe hoben und eine Strecke weit von sich weg warfen <sup>27</sup>. Wir können uns hier nicht mehr weiter mit den Bewegungsspielen und Leibesübungen beschäftigen, sondern möchten noch als letztes das *Biberzeltenabschlagen* erwähnen, das ebenfalls mehr als eine Kraftprobe denn als ein eigentliches Spiel bezeichnet werden muss. Biberzelten oder Biber sind bekanntlich eine Lebkuchenart und heute noch eine beliebte Appenzeller und Ostschweizer Spezialität. Beim Biberzelten-

abschlagen wurden einige Biber, deren Anzahl durch die Wettenden bestimmt wurde und die sich nach dem Kraftgefühl richtete, so auf eine Tischplatte aufeinander gelegt, dass sie ein Stück weit über die Tischkante hinausragten. Einer der Wettenden hielt die Biber mit der linken Hand fest und versuchte, den hinausragenden Teil mit der rechten Hand in einem einzigen Hieb abzuschlagen. Geling es ihm, so konnte er das Backwerk, das sein Partner zu bezahlen hatte, behalten. Das Biberzeltenabschlagen wird in den Mandatenbüchern als ein arger Missbrauch bezeichnet und erstmals 1563 und in der Folge immer wieder verboten. Lange Zeit war auch der Verkauf von Biberzelten untersagt. 1620 wurde der Verkauf den Krämern gestattet. 1643 bestimmte der Geheime Rat, dass Branntwein, Kirsch und Biberzelten nur in Läden, nicht aber auf offener Gasse feilgehalten, und nur an durchreisende Fremde und ältere Leute, nicht aber an Kinder, junge Männer und Frauen verkauft werden dürfen<sup>28</sup>.

So lange unsere Ausführungen nun auch geworden sind, konnten sie Ihnen doch nur einen sehr unvollkommenen Einblick in das umfangreiche und vielseitige Gebiet des Spiels vermitteln. Das Spielverbot, wie es in alter Zeit bestand und gehandhabt wurde, mutet uns heute rigoros und hart an. Doch möchten wir abschliessend darauf hinweisen, dass auch heute noch gemäss Art. 28 unserer kantonalen Polizeiverordnung das Spielen und Wetten um Geld und Geldeswert verboten ist, sofern der Einsatz jedes Spielenden 3 Franken übersteigt. Ähnliche Vorschriften dürften auch in anderen Kantonen bestehen. Auf Bundesebene ist der 1928 erlassene und 1958 revidierte Artikel 35 der Bundesverfassung zu erwähnen, der den Höchsteinsatz für Kursaalspiele auf 5 Franken begrenzt. Der Eindämmung der Spielleidenschaft dient ausschliesslich auch die zivilrechtliche Bestimmung von Art. 513 OR, wonach aus Spiel und Wette keine Forderung entsteht.

### Abkürzungen

AMB	Antworten- und Mandatenbuch
fol.	folio oder Blatt, jeweils r (recto) vorne oder v (verso) hinten
GRP	Geheimratsprotokoll
KB	Rats-, Kundschaften- und Gassengerichtsprotokoll 1537-1544, LAA Nr. 102
LAA	Landesarchiv Appenzell I.Rh. Es folgt jeweils die Archivnummer des betreffenden Buches.
LB	Landbuch
LR	Landrechnungen
MB	Mandatenbuch
RP	Ratsprotokoll (enthaltend die Landrats- und Wochenratsprotokolle)
S.	Seite
Schw. Id.	Schweizerisches Idiotikon
Vgl.	Vergleiche

- 1) Ildefons von *Arx*, Geschichten des Kantons St.Gallen, Bd. 1, St.Gallen 1810, S. XI. Über das Leben und Wirken vgl. Ildefons von *Arx* 1755-1833. Bibliothekar, Archivar, Historiker zu St.Gallen und Olten. Gedenkschrift aus Anlass seines 200. Todestages, hg. von Eduard Fischer, Olten 1957
- 2) LR 1527-1530, LAA Nr. 682, S. 182f., 278
- 3) KB 1539-1546, LAA Nr. 102, S. 4, 188
- 4) LB 1409, LAA Nr. 10, Art. 123, S. 106; LB 1585, Art. 51-54, S. 29; AMB 1547-1567, LAA Nr. 100, S. 108; Vgl. RP 1597-1609, S. 149, 175, 523; RP 1609-1621, LAA Nr. 139, S. 64, 110, 115; GRP 1611-1641, LAA Nr. 132, S. 15, 353, 405, 462-464 usw.; Helen *Stockmann*, Über die Gassengerichte von Uri, Schwyz, Nidwalden und Appenzell, diss. iur. Zürich, Lungern 1943, S. 25, 41, 62f., 85-91, 110-112, 124
- 5) AMB 1547-1567, LAA Nr. 100, S. 53; MB 1570-1579, LAA Nr. 120, S. 129; MB 1579-1597, LAA Nr. 121, S. 121, 134, 147; RP 1667-1674, LAA Nr. 146, S. 450; LRP 1676-1697, LAA Nr. 152, S. 142
- 6) MB 1570-1579, LAA Nr. 120, S. 76, 103; MB 1579-1597, LAA Nr. 121, S. 60, 277; MB 1605-1630, LAA Nr. 122, fol. 13r, 36v f., 43r, 51r usw.; RP 1597-1609, LAA Nr. 138, S. 523
- 7) MB 1605-1630, LAA Nr. 122, fol. 145v, 168r; RP 1639-1645, LAA Nr. 142, S. 104, 106; RP 1646-1652, LAA Nr. 143, S. 287f.; GRP 1611-1641, LAA Nr. 132, S. 462; GRP 1641-1669, LAA Nr. 133, S. 1
- 8) Vgl. Denkschrift zum 50jährigen Jubiläum der Appenzell-Innerrhodischen Kantonalbank, Appenzell 1950, S. 15-18; Johannes *Gisler*, Die Glaubenssorge und Sittenpolizei der weltlichen Obrigkeit in Appenzell I.Rh. 1597-1712, in: Innerrhoder Geschichtsfreund 5 (1957 / S. 5f.)
- 9) MB 1605-1630, LAA Nr. 122, fol. 87v; RP 1632-1639, LAA Nr. 141, S. 122, 312; RP 1639-1645, LAA Nr. 142, S. 33, 165; RP 1646-1652, LAA Nr. 143, S. 209f., 288, 367; WLRP 1682-1688, LAA Nr. 149, S. 45
- 10) RP 1597-1609, LAA Nr. 138, S. 108, 330, 384, 404; RP 1621-1632, LAA Nr. 140, S. 446; RP 1646-1652, LAA Nr. 143, S. 350 f., RP 1652-1659, LAA Nr. 144, S. 116f., 227, 299f., 301; RP 1662-1674, LAA Nr. 146, S. 91, 188, 256; LRP 1676-1697, LAA Nr. 153, S. 107f., Helen *Stockmann*, l. c., S. 63f.
- 11) RP 1609-1621, LAA Nr. 139, S. 132; RP 1621-1632, LAA Nr. 140, S. 411f.; RP 1632-1639, LAA Nr. 141, S. 8f., 16, 158, 211, 312; RP 1639-1645, LAA Nr. 142, S. 56, 126, 165, 232; RP 1646-1652, LAA Nr. 143, S. 57, 65-67, 189f., 209, 288, 350f., 367, 464, 468; RP 1652-1659, LAA Nr. 144, S. 47, 133, 220, 237; RP 1660-1667, LAA Nr. 145, S. 351, 647, 684; RP 1667-1674, LAA Nr. 146, S. 142, 152f.; GRP 1641-1669, LAA Nr. 133, S. 348f.; GRP 1669-1681, LAA Nr. 134, S. 28
- 12) RP 1632-1639, LAA Nr. 141, S. 439; RP 1646-1652, LAA Nr. 143, S. 159; GRP 1611-1641, LAA Nr. 132, S. 353; WRP 1677-1681, LAA Nr. 148, S. 271, 189
- 13) LR 1552-1554, LAA Nr. 689, S. 16-25, 27-29, 33; LR 1554-1556, Nr. 691, S. 6, 13; LB 1409, LAA Nr. 10, Art. 118, S. 104f.; LB 1585, LAA Nr. 11, Art. 165, S. 81. Vgl. Helen *Stockmann*, l. c., S. 110
- 14) RP 1597-1609, LAA Nr. 138, S. 523; GRP 1611-1641, LAA Nr. 132, S. 462-464, 466, 472, 474, 476, 490; RP 1660-1667, LAA Nr. 145, S. 814
- 15) W. L. *Schreiber*, Die ältesten Spielkarten und die auf das Kartenspiel Bezug habenden Urkunden des 14. und 15. Jahrhunderts, Strassburg 1937, S. 5, 156; MB 1570-1579, LAA Nr. 120, S. 76
- 16) LR 1552-1554, LAA Nr. 689, S. 158; MB 1579-1597, LAA Nr. 121, S. 60
- 17) Schw. id., Bd VI, Sp. 499f.; Johann Caspar *Zellweger*, Geschichte des appenzellischen

- Volkes, Bd. 4, St.Gallen 1850, S. 355; KB 1539-1546, LAA Nr. 100, S. 79-81; Landvogt Jakob Muheim im Rheintal an Appenzell, 18. Februar 1575, LAA F II 4
- 18) AMB 1547-1567, LAA Nr. 100, S. 53; MB 1570-1579, LAA Nr. 120, S. 71, 76, 103, 120; MB 1579-1597, LAA Nr. 121, S. 60, 121, 147, 207, 277; MB 1605-1630, LAA Nr. 122, fol. 13r, 28r, 36v f., 43r, 51r, 56r f., 73v; GRP 1641-1669, LAA Nr. 133, S. 39; RP 1609-1621, LAA Nr. 139, S. 64; RP 1660-1667, LAA Nr. 145, S. 752; RP 1674-1677, LAA Nr. 147, S. 217
- 19) MB 1605-1630, LAA Nr. 131, fol. 13r, 28r, 36v f., 43r, 51r, 53v, 56v, 168r; W. L. *Schreiber*, l. c., S. 97f., Paul *Geiger* und Richard *Weiss*, Erste Proben aus dem Atlas der schweizerischen Volkskunde, in: Schweizerisches Archiv für Volkskunde 36 (1937/38) S. 242, 246, 284
- 20) Albert Koller, Antworten zum Fragebogen über die schweizerische Volkskunde, Manuskript 1935, Frage 1035; Sch. Id., Bd. 3, Sp. 69f; Bd 4, Sp. 1341; Bd 6, So, 354; Bd. 8, Sp. 67, 81; Das *Trenta*-Spiel, in: Appenzeller Kalender 217 (1938) 82-84
- 21) Schw. Id. Bd. 2, Sp. 1494; Bd. 4, Sp. 1390, 1592; Bd. 5, Sp. 772
- 22) MB 1570-1579, LAA Nr. 120, S. 76, 103; MB 1605-1630, LAA Nr. 122, fol. 53v; *Zellweger*, l. c., Bd. 4, S. 356; Sch. Id., Bd 11, Sp. 1884
- 23) MB 1570-1579, LAA Nr. 120, S. 76, 103; MB 1579-1597, LAA Nr. 121, S. 147, 160, 207, 277, 289; MB 1605-1630, LAA Nr. 122, fol. 13r, 53v, 87v; *Zellweger* l. c., Bd. 4, S. 356; A. *Koller*, l. c., Frage 1058f.
- 24) MB 1579-1597, LAA Nr. 121, S. 60, 147, 207, 277, 289, 299, 312, 325; MB 1605-1630, LAA Nr. 122, fol. 13r, 36r, 51r, 53v, 87v; RP 1632-1639, LAA Nr. 141, S. 192f., Schw. Id., Bd. 2, Sp. 697, 1044, 1051, 1121, 1126
- 25) AMB 1547-1567, LAA Nr. 100, S. 130; MB 1570-1579, LAA Nr. 120, S. 76; MB 1579-1597, LAA Nr. 121, S. 147, 160, 272; *Zellweger* l. c., Bd. 4, S. 356f.
- 26) MB 1570-1579, LAA Nr. 121, S. 103; MB 1605-1630, LAA Nr. 122, fol. 87v, 91r, 102v, 116r, 128r; GRP 1611-1641, LAA Nr. 132, S. 410; RP 1639-1645, LAA Nr. 142, S. 9; RP 1652-1659, LAA Nr. 144, S. 107, LRP 1697-1706, LAA Nr. 152
- 27) MB 1605-1630, LAA Nr. 122, fol. 53v; GRP 1611-1641, LAA Nr. 132, S. 410; Schw. Id., Bd. 5, Sp. 190f.; Bd. 8, Sp. 1365; LR 1647-1662, LAA Nr. 701, S. 150, 177, 105 etc. Die neuesten Briefe aus der Schweiz an das väterliche Haus nach Ludwigsburg, Bd. 2, München 1807, S. 371f.
- 28) AMB 1547-1567, LAA Nr. 100, S. 130; MB 1570-1579, LAA Nr. 120, S. 71, 76, 103 usw.; MB 1579-1597, LAA Nr. 121, S. 147, 160, 207, 223, 277 usw.; MB 1605-1630, LAA Nr. 122, fol. 13, 120v f., 155; GRP 1641-1669, LAA Nr. 133, S. 39; RP 1609-1621, LAA Nr. 139, S. 470