

Träntne, das Kartenspiel mit mimischem Deuten : wie es 1977 im Schwyzer Muotatal gespielt wird

Autor(en): **Felchlin, Max**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Schweizer Volkskunde : Korrespondenzblatt der Schweizerischen Gesellschaft für Volkskunde**

Band (Jahr): **67 (1977)**

PDF erstellt am: **15.08.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-1004305>

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.

Träntne, das Kartenspiel mit mimischem Deuten

wie es 1977 im Schwyzer Muotatal gespielt wird

Idiotikons Arnold Hammer half beim Fund folgender Gerichtsakte:

Es klagten Heini Schad von Zollikon und Konrad Wyßli gegen Jakob Wagner. Schad habe mit Wagner und zwei anderen Karten gespielt. Sie haben einen Fünfer auf das größte Gspan gesetzt und einen Fünfer auf das kleinste. Es wurde klar abgemacht, daß das kleinste Gspan vor dem Ablegen gezeigt werden müsse und das größte auch. Da habe Wagner zwei Asse gehabt und ein anderer zwei Sechser. Dieser zweite meinte, er habe gewonnen, weil er die beiden Asse nicht gesehen hat. Da sagten die andern, was er mit seinen beiden Sechsern auf dem Tisch wolle, ob er denn nicht sehe, daß Wagner zwei As aufgelegt habe. Als der das sah, glaubte er nicht mehr, mit dem kleinsten Gspan gewonnen zu haben, und ließ Wagner das Geld zukommen. Der nahm es auch, begnügte sich aber nicht damit, sondern tat, als ob sonst kein Gspan aufgelegt hätte. Weil aber wie erwähnt ein anderer zwei Sechser aufgelegt hatte, sagte Schad zu Wagner, er solle das Geld des größten Gspan zur Hälfte liegen lassen, weil doch zwei Sechser gezeigt und aufgelegt worden seien. Damit wollte sich Wagner aber nicht begnügen, sondern griff nach dem Geld, um es zu behalten. (Daraus entstand eine Schlägerei, die Anlaß zur Klage wurde.)

Wer macht schon viele Worte, wenn vier Eidgenossen sich eines Kartenspiels wegen verprügeln? Dieser Streit hier aber ist der Rede wert: wegen dem Streitjahr 1486, wegen der Streitursache Träntne (?) und wegen dem Streitort Zürich.

1. Das Streitjahr 1486

Jakob Wagner war Knecht von Hans Waldmann, Bürgermeister von Zürich. Er hatte im gleichen Jahr schon früher Streit mit Heini Schad gehabt, weil sie «damit einander karteten und zum gspan gemacht haben». Drei andere waren es 1487, auch in Zürich, und 1508 wieder andere, aber in St. Gallen.

Welcher Art war jenes Spiel? Sicher war es kein Jaß. Der Jaß kam erst zur Zeit der Französischen Revolution aus den Niederlanden den Rhein hinauf zu uns. «Zum gspan machen» muß also mindestens drei Jahrhunderte älter sein. Ist nun jenes «zum gspan machen» mit unserem heutigen Träntne identisch? oder doch wenigstens verwandt?

Von Rundspielen und Zeigespielen

Man kann unsere Kartenspiele grob in zwei Gruppen einteilen:

Rundspiele werden in Familie und Gesellschaft rund um den Tisch gespielt. Jeder Spieler spielt der Reihe nach eine Karte aus. Meist ist eine Farbe Trumpf. Die höchste Karte gewinnt den Stich. Der Spieler mit den meisten Stichen oder Punkten gewinnt das Spiel. Dazu gehören Bridge, Whist, Belotte, Skat, Jaß, Chaisere, Zwick.

Zeigespiele sind Männerspiele, Glücksspiele, oft um viel Geld. Eine gewisse Kartenkombination wird angestrebt. Alle Spieler zeigen am Schluß gleichzeitig ihre ganze Hand. Die beste Kombination gewinnt die Runde und das Geld. Dazu gehören Trente-et-quarante, Vingt-et-un oder Black Jack, Poker, Flüßle, Träntne.

Es gibt alte Spiele, die heute noch gespielt werden: *Chaisere* (Nidwalden; vgl. Id. III 514), *Zwick* (Toggenburg), *Berlangere* (Appenzell; vgl. Id. IV 1592), *Flüßle* (Muotatal; vgl. auch Id. I 1218) und eben *Träntne* (Muotatal und Appenzell). Andere Kartenspiele kennen wir kaum noch dem Namen nach, ihre Regeln sind verschollen und ihre Fachausdrücke haben sich aus dem Volksmund verloren. Mangels besserer Ordnung seien hier einige alphabetisch aufgereiht, wobei mir nicht einmal bekannt ist, ob es Zeig- oder Rundspiele waren: *Allrune*, *Bocken* (vgl. Id. IV 1134), *Fünfen*, *Hops* (vgl. Id. II 1494), *Hunderteren* (vgl. Id. II 1437), *Lütsch*, *Oberlanden* oder *Landen* (vgl. Id. III 1299), *Passen*, *Proper* (vgl. Id. V 772), *Quenzeln* (vgl. Id. V 1304), *Rümpeln* (vgl. Id. VI 946), *in die Vile*.

Frage: Könnte das Träntne einer dieser Spielarten entstammen und mit dem Gerichtsfall gar nichts zu tun haben? An sich ist das möglich. Gegenfrage: Welche anderen Indizien gibt es?

Beim «zum gspan machen» wie beim Träntne setzt jeder der vier Spieler je auf ein Kartenpaar, und die höheren gewinnen. Zudem ist beim Träntne das Wort *Gspa* (auch in Form von *Gspa-Süü*) heute in Gebrauch und bedeutet ein gleiches Kartenpaar von verschiedenen Farben. Ferner wird etwa um die gleiche Zeit (1533) das Flüßlen erwähnt, das als Zeige- und Trinkspiel heute im Muotatal (häufig im Anschluß ans Träntne) gespielt wird.

Ich nehme darum an, ohne dafür schlüssigen Beweis führen zu können, dass das heutige Träntne aus dem «zum gspan machen» der Gerichtsakte von 1486 hervorgegangen ist.

Der Name Träntne

Die älteste mir bekannte Erwähnung des Namens «Trente» stammt aus dem «Tagebuch eines Unsichtbaren Reisenden» (Zürich 1793), und zwar bringt ihn Heinrich Heidegger im sinnvollen Zusammenhang mit Berlang und Tarock. Titus Tobler folgt 1837 und Jost Winteler 1876. Ineichen, Kamer und Lienert haben das Träntne literarisch erwähnt, aber das gibt keine Datierung.

Träntne (in Appenzell Trenta) hat mit der Zahl dreissig keinen erkennbaren Zusammenhang. Auch in Campione und Monte Carlo konnte ich nichts erfahren. Im Zettelkasten des schweizerischen Idiotikons, im deutschen Wahrig und im französischen Robert fand ich keine Spur. Aber im Oxford English Dictionary findet man *Trant* als veraltete Form von

Trente im Kartenspiel und *Trant* gleichzeitig auch als List, Betrug, Trick. *Trick* seinerseits bezeichnet außer Betrug auch einen Stich von Karten im Rundspiel. Wenn das eine Spur ist, so besteht ein sprachlicher und vielleicht ein gesellschaftlicher Zusammenhang zwischen Kartenspiel und Betrug.

2. Die Streitursache Träntne

Wie tief das Träntne im Kanton Schwyz verwurzelt ist, zeigt der Volksmund der alten Leute: Wer kein Geld hat, der hat «kä Flüß-Tänz», und wenn einem alles läuft wie geschmiert, hat er «Flüß-Tänz-Bruut-und-Eeli».

Damit kommen wir zu den Spielregeln des Träntne, wie es 1977 im Schwyzer Muotatal gespielt wird. Sie wurden vom Wirt Erasmus Betschart aufgestellt, vom Gemeindegassier Toni Büeler geordnet und ergänzt und von den sechs Rangersten am zweiten Priisträntne korrigiert. Dieses Verfahren war notwendig, weil bis heute keine Regeln dieses komplizierten Spiels geschrieben sind. (Wer technisch nicht interessiert ist, mag den Kleindruck überspringen.)

Gespielt wird meist zu viert in zwei Parteien zu zwei, zuweilen auch zu sechst in zwei Parteien zu drei Spielern. Als Karten dienen die 20 Bildkarten des Schweizer Jaß (früher nahm man auch noch die Neun dazu). Ausgegeben wird im Uhrzeigersinn, während schon in Schwyz wie in der übrigen Schweiz wider den Uhrzeigersinn (der Ohrfeige nach) gespielt wird.

Jeder erhält dreimal je eine Karte. Jeder Spieler muß eine seiner drei Karten ablegen (abtun). Dadurch behält er eine Zweierkombination, die nun partnerweise vorgezeigt wird, die einen bestimmten Wert hat und die die Punktzahl entscheidet. Wenn zwei Parteien die gleiche Kombination behalten, gilt nur die erste, ausgenommen Asse und die höhere Schälle. Damit also zwei Partner verschiedene Kombinationen behalten, teilen sie sich ihre Absicht durch mimisches Deuten mit. Beide Gegenparteien versuchen, das eigene Deuten zu verheimlichen und das Deuten der Gegenspieler zu erspähen. Anfängern wird zugestanden, daß sie nicht deuten müssen, sondern ihre Karten dem Partner zeigen dürfen. Das ist eine Sache der Abmachung.

Beispiele von Zeigkombinationen beim Träntne (auf die Darstellung von Schälle wurde bewußt verzichtet, weil die höchste Schälle immer einen Punkt zusätzlich zählt).



Es folgen nun die Kartenkombinationen mit Name, Deuten und Wert:

<i>Name</i>	<i>Kombination</i>	<i>Deuten</i>	<i>Pkt.</i>
1 Groß Cheel	As und gleicher König	zuerst Zwicken des Auges, dann Heben der Augenbraue	6
2 Chlii Cheel	König und gleicher Ober	Heben der Augenbraue und Schulterzucken oder Schürzen der Lippen und Blasen	5
3 Bruut-und-Eeli	Chliine Cheel, wenn ein Großer Cheel aufgelegt wird		2
4 Hürgel	Ober und gleicher Under oder Under und gleiches Banner	Heben der Augenbraue	3
5 Gspa-Süü	zwei Asse	Nasenrümpfen	4
6 Gspa	zwei Könige, Ober, Under oder Banner	Verziehen eines Mundwinkels	2
7 Flöß-Tränte	As und gleicher Ober, Under oder Banner	Zwicken des Auges, Schürzen der Lippen und Blasen	4
8 Süü-Flöß	Flöß-Tränte, wenn vorher eine andere Tränte vorgelegt wird		2
9 Flöß	König und gleicher Under oder Banner, oder Under und gleicher Banner	Schürzen der Lippen und Blasen	1
10 Tanz-Tränte	As und ungleicher König	Zwicken des Auges und Schulterzucken	4
11 Süü-Tanz	Tanz-Tränte, wenn vorher eine andere Tränte vorgelegt wird		2
12 Tanz	Ober und ungleicher Under oder Under und ungleiches Banner	Schulterzucken	1
13 Tränte	As und ungleicher Ober, Under oder Banner	Zwicken des Auges	3
14 Suu ¹	Tränte, wenn vorher eine andere Tränte vorgelegt wird		1
15 Schälle-Suu	Schellen-As	Zeigen der Zungenspitze	2

¹ Suu: Zur Suu kann auch eine Flöß-Tränte oder eine Tanz-Tränte werden, wenn vorher ein Groß Cheel, eine Flöß-Tränte oder eine Tanz-Tränte aufgelegt ist. Es kann auch sein, daß im gleichen Spiel eine Tränte vorgelegt ist und dann ein Hürgel kommt, ob vorher oder nachher, spielt keine Rolle, weil der Hürgel alle Flöß und Tanz sticht.

Der Groß Cheel sticht den Chlii Cheel. Damit bleibt dieser aber immer noch als Bruut-und-Eeli 2 Punkte wert. Der Chlii Cheel und Brut-und-Eeli schalten den Bruut-Tanz aus. Der höhere Hürgel sticht immer den niedrigeren. Alle Hürgel stechen Flüb und Tänz. Ein As kann nie ganz entwertet werden; es zählt immer 1 Punkt. Wenn z.B. im gleichen Spiel zweimal Gspa-Süü aufgelegt werden, zählt das zweite immer noch 2 Punkte; auch im zweiten Großen Cheel zählt das As 1 Punkt, während sonst die zweitaufgelegte Kombination nicht zählt. Der Tanz kann durch einen höheren Tanz gestochen werden, der Flüb hingegen nur durch eine Flüb-Tränte oder einen Hürgel. Die höchste Schälle gibt immer 1 Punkt zusätzlich. Der Gnueg: wenn niemand eine Tränte hat, bekommt der Erste, also der im Vorsitz, 1 Punkt; wenn er Gspa-Süü hat, bekommt der Zweite 1 Punkt, eben den Gnueg. Der Gnueg kommt erst nachher (*bindenache*), wenn beide Parteien 20 Punkte erreichen (*uusemögid*). Falls eine Partei nur dank dem Gnueg genau 20 Punkte erreicht, hat sie verloren. Im Muotatal wird auf 20 Punkte gespielt (in Schwyz auf 25 Punkte). Zwei Partner können im gleichen Spiel (*im gliichen Usugää*) nicht mehr als 11 Punkte erreichen, alle vier oder sechs Spieler zusammen nicht mehr als 14 Punkte. Gespielt wird sehr selten um Geld, meist um die Tranksame, etwa zwei Flaschen Bier, einen Halbliter (Wein) oder ein Krüglein Kafeträsch, früher eher noch um ein Budeli Schnaps. Getrunken wird beim Träntne sehr mäßig, im Gegensatz zum Flüble, das ein eigentliches Trinkspiel ist.

Unterschiede: Einst und jetzt

Aufgrund der Gerichtsakte von 1486 lassen sich die damaligen Spielregeln nicht rekonstruieren. Es ist von zwei Assen und zwei Sechsen die Rede. Andere Kombinationen sind keine erwähnt, besonders keine von verschiedenen Karten der gleichen Farbe.

Damals spielte man anscheinend mit dem vollen Ries von 36 Karten wie heute in Appenzell, während man im Muotatal nur mit den 20 Bildkarten spielt. Ältere Spieler erinnern sich noch an 24 Karten einschließlich der Neun. Peter Kopp erklärte mir, raffinierte Spieler lassen Langweiliges einfach weg, wie z.B. leere Karten (*Brättli*). Ebenso, sagte er, erfinden raffinierte Spieler neue Raffinessen, wie vielleicht das Deuten. Es ist nicht festzustellen, ob 1486 gedeutet wurde oder nicht. Aus der «klaren Abmachung», von der die Rede ist, müßte man eher annehmen, daß nicht gedeutet wurde.

Unterschiede: Appenzell und Muotatal

Der Schwierigkeitsgrad wird durch die Lernzeit deutlich: Der Appenzeller Emil Neff verspricht, einem Jasser innert 10 Minuten die Trenta beizubringen, etwa nach der Feuerwehrprobe; der Muotataler Erasmus Betschart meint, er brauchte dazu schon 10 Abende.

Die wichtigsten Unterschiede (aber noch lange nicht alle) sind:

- Dort in Appenzell wie in der ganzen Schweiz spielt man wider den Uhrzeigersinn, hier im Muotatal mit dem Uhrzeigersinn.
- Dort spielt man mit allen 36 Karten, hier nur mit den 20 Bildkarten.
- Dort wird mit 6 Karten zweimal gezeigt, hier mit 3 Karten einmal.
- Dort kann jede Partei in einmal Ausgeben maximal 16 Punkte an die 60 Punkte des Sieges erreichen, hier maximal 11 Punkte an die 20 Punkte des Sieges.

- Dort wird nicht gedeutet, hier wird gedeutet. Dadurch ist das Spiel dort sittsamer, hier schärfer.

Vom Ursprung des Deutens

Wie gesagt, ob 1486 gedeutet wurde oder nicht, ist nicht feststellbar. Im Muotatal wird gedeutet, in Appenzell nicht. Welches ist das Ursprüngliche? Wurde früher überall gedeutet und hat sich das bei den zivilisierteren Appenzellern verloren? Oder haben sich's die raffinierten Muotataler später zugelegt? Wir wissen es nicht.

Aber wir haben eine Analogie: Das Chaisere in Nidwalden (vgl. dazu Id.III 514) ist ein sehr altes, sehr kompliziertes Rundspiel. Dabei deuten sich die Partner den Wert ihrer Karten zu und beobachten den Gegner beim Deuten. Läßt das einen Schluß zu? Und verdichtet sich die Analogie, wenn beim Träntne wie beim Chaisere das Banner Chaiser genannt wird?

Die Kunst des Deutens

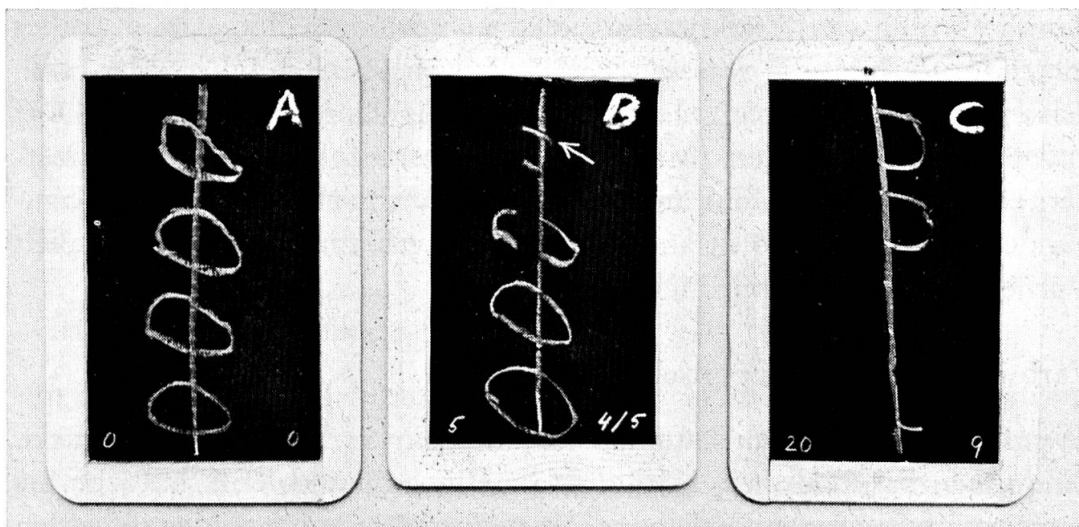
Das Deuten geht außerordentlich flink und verhohlen, denn: Achtung, Feind schaut mit! Der Uneingeweihte hat überhaupt keine Ahnung, was nun gedeutet wird. Ja, mehr noch, auch wenn er aufmerksam gemacht wurde und nun ganz genau aufpaßt – er sieht gar nicht, wenn einer deutet. Denn es ist eine verschlagene Mimik, camouffiert mit dem Anzünden einer Pfeife, dem Trinken eines Schluckes, dem Ruf nach der Servier-tochter. Es kommt auch vor, dass ein gewiegter Spieler mit ganz vorzüglichen Karten bewußt falsch deutet, um den Feind zu verwirren und zum Ablegen der falschen Karten zu verleiten.

Das Schreiben

Heute schreibt man im Muotatal die gewonnen Punkte (*Chritze*) meist in Zahlen mit dem Jaßgriffel auf die Schiefertafel. Nicht so früher. Da zeichnete einer mit der Kreide einen Längsstrich mitten durch die Tafel und darüber vier O in der Größe von Pflaumen, so daß die Hälfte jeder Pflaume auf beiden Seiten des Striches je einen Halbkreis bildete. Die Beine des Halbkreises (siehe Abbildung) zählten jedes 1 Punkt, der Bogen selber 3 Punkte. Nach jedem Spiel wurden die Symbole entsprechend den Punkten mit angefeuchtetem Finger ausgeputzt. Sprachlich ist diese Tätigkeit verwandt mit dem Wort *putzen* = gewinnen, siegen, die Oberhand gewinnen (vgl. auch *to clean out*, OED), und wohl auch mit dem welschen Jaß «le poutz», der im Volksmund spasseshalber wie folgt erklärt

On donne les cartes,
Le premier dit: J'viens!
Le deuxième dit: J'n'viens pas!
Le troisième dit: Je poutz!
Alors toulmonde dit: Merde!
Et ça recommence.

Heute wird fast nur noch mit Zahlen geschrieben, weil wegen dem Schreiben mit stumpfen Kreiden auf feuchte Tafeln und dem Ausputzen mit stumpfen und feuchten Fingerbeeren sehr häufig Händel entstanden, ob nun ein Symbol noch stehe oder nicht.



Alte Schreibweise beim Träntne

Tafel A: die Ausgangslage, 0/0 Punkte.

Tafel B: der Pfeil deutet auf den strittigen Punkt, 5/4 oder 5 Punkte.

Tafel C: die linke Seite hat «geputzt», 20/9 Punkte.

Einige eigene Ausdrücke

Zum Teil haben die Fachausdrücke des Träntne Beziehung zum Leben des Bauern: *Gspa* (Gespann), *Tanz*, *Bruut-und-Eeli* (Braut und Ehelicher oder Bräutigam), *Suu* (Mz. *Süü*) und der *Gnueg*. Dazu kommen im Appenzell eigene Ausdrücke: *Belli* (Hund, der viel bellt), *Bläß* (Name eines Tieres mit einer Blesse) und *Herisau* (Dorfname?). Andere Träntnerausdrücke sind eigenständig und ohne sonstige Bedeutung in unserem Dialekt: *Träntne*, *Cheel*, *Flüß* und *Hürgel*. Sie werden vom Idiotikon, soweit es sie kennt, vor allem zur Ortung des Träntne aufgeführt.

3. Der Streitort Zürich

Das Urteil aus dem Zürcher Rat- und Richtebuch von 1486 ist ein später Zufall. Zwingli kam 1519 als Leutpriester ans Großmünster, und bereits 1533 verboten der Große und Kleine Rat von Zürich Geldspiele wie «Bocken, Rümpln, Flüßen, in die Vile passen, Quenzlen, Fünfen und derglich» (Id. IV 1135).

Radikal und rabiat räumten die Reformatoren mit anderen und solchen Lustbarkeiten auf, und die wenigen Zeugnisse, die wir aus reformiertem Gebiet noch haben, sind Verbote und Bußverfügungen. Mangels Übung verloren sich auch die Fachausdrücke in Anspielungen und Redewendun-

gen aus dem Sprachgebrauch. (Ein Vergleich: das amerikanische Englisch gebraucht heute einige zwanzig Redewendungen, die dem Pokerspiel entlehnt sind.)

Verbreitung früher: Schweiz

Durch Ortung der Träntnerausdrücke im Idiotikon findet man früher folgende Verbreitung dieses Spiels: Zürich, Luzern (Vitznau), Uri, Schwyz (ganzer Kanton), Unterwalden (Engelberg), Appenzell (Dorf und Herisau), St. Gallen (Murg, Walenstadterberg), Glarus (Kerenzerberg). Vermutungen liest man von Zug (wahrscheinlich) und Graubünden (möglich). Ob in anderen Ländern ein ähnliches Spiel gespielt wurde oder wird, ist mir nicht bekannt.

Verbreitung heute: Appenzell

Appenzell und Schwyz hatten, besonders im 15. Jahrhundert, starke Bindungen. Es sind zwei Kantone, die Eigenart und Volksbräuche bis heute weitgehend erhalten haben. Das mag erklären, daß an diesen beiden Orten noch geträntnet wird.

Die Trenta spielt man in Innerrhoden und weniger auch in Außerrhoden. In Wil SG sind noch einige Ausdrücke bekannt, gespielt wird nicht mehr. Im Rheintal wird eifrig geträntnet, besonders in Marktflecken, die von Appenzeller Bauern besucht werden. In Altstätten besteht seit 15 Jahren im Bäumlü (Gasthaus zum Grünen Baum) ein Trenta-Club, der jeden Dienstag spielt. Der Wirt zum Mühleggli in Gonten erwägt die Durchführung einer Priistrenta.

Verbreitung heute: Schwyz

Geträntnet wird im ganzen Muotatal, in der Gemeinde Illgau und in Aufiberg (Gemeinde Schwyz), die kulturell beide dem Muotatal zuzuordnen sind. In Sisikon und dem Riemenstaldnertal (wo laut A. Schaller-Donauer 1926 noch geträntnet wurde) haben nur alte Leute davon gehört; das gilt auch für Morschach. Selten träntnen Muotataler Älpler auf dem Stoos und auf der Pragelpaßhöhe; gegen das Klöntal hinunter hat man noch nie davon gehört. Im Dorf Schwyz gibt es jeden Sonntagmorgen im Storchen und in der Metzg einen Tisch von Diaspora-Träntnern.

Verbreitung heute: Muotatal

Das Wirtstochterlein Erika Betschart hat im Muotatal jedes Wirtshaus besucht und erhoben, daß pro Monat etwa mit folgender Häufigkeit geträntnet wird: Krone und Sternen 30 ×, Alpenblick, Bödeli, Höllgrotte und Schwert 12 ×, Fluhhof, Hirschen, Post, Schlüssel und Tell 4 ×, Alpenrösli, Ochsen, Schönenboden, Schützenhaus und Sonne 2 ×, Pragelpaß, Schäfli und Schwarzenbach 1 ×, Adler und Kreuz weniger

als 1 ×, und Gwerder, Rößli und Schlattli nie. (Der Grünewald war wegen Besitzerwechsel geschlossen.) Entscheidend ist, ob der Wirt selber ein guter Träntner ist und gerne träntnet.

Verbreitung heute: andere Gegenden

Trotz Umfrage in Zeitungen, im Programm «Samstigjaß» im Schweizer Fernsehen und bei Karten- und Jaßfachleuten (Egg, Felix, Hächler, Kopp, Müller) habe ich keine weiteren, heutige oder frühere Spielinseln gefunden. Das will aber nicht heißen, daß es keine gibt: schließlich wussten die Träntner von Appenzell und Schwyz bis vor zwei, drei Jahren kaum voneinander.

Gründe für den Rückgang

In den letzten 100 Jahren scheint sich das Träntne im Muotatal anzahlmäßig und geographisch zurückgebildet zu haben. Gewisse Gründe sind offensichtlich: Radio, Fernsehen, Mobilität, vielleicht auch das elektrische Licht. Es mögen aber noch drei andere Hemmnisse dafür verantwortlich sein:

Einmal ist das Träntne schwierig zu erlernen und man kann nur mit-halten, wenn man häufig spielt. Dann ist es ein jähes, gäches, kämpferisches Zeigespiel, weniger geeignet für Frauen und Kinder, die gesellige Rundspiele vorziehen. Und drittens läuft das Träntne häufig ins Flüßlen über, ein Zeigespiel mit ständigem Trinkzwang, also auch mehr für Männer.

Das Priisträntne

1975, 1976 und 1977 wurde an zwei Frühlingswochenenden im Restaurant Pragelpaß im Hinterthal je ein Priisträntne veranstaltet. Der Hauptdoppel kostete 5 Franken, der Nachdoppel 3 Franken und war unbeschränkt. Der Gabensatz von 1000 Franken bestand aus beschrifteten Treicheln und Traggebälgen. Die Teilnehmerzahl stieg von 55 über 67 auf 69. Das Durchschnittsalter von rund 40 blieb ungefähr gleich.

Hoffnung für ein Wiederaufleben

Aus den Lehren von 14 *Priischlefele* und 10 *Priischlepfe* in Schwyz (also von Wettbewerben zur Belebung von Volksbräuchen) darf man erwarten, daß das *Priisträntne* nicht nur die Regeln normt, sondern auch dem Spiel selber wieder Auftrieb gibt.

Dazu kam von unerwarteter Seite Schützenhilfe: Die Spieler des Muotataler Heimattheaters haben nämlich letztes Jahr angefangen, während den Pausen zwischen ihren Auftritten zu träntne. Theaterleute sind meist lustig, kurzweilig und spielerisch, Nachtschwärmer sind es, die lokale Avantgarde, Idol für die gelangweilte Jugend. Vielleicht bringen sie das Träntne wieder mehr unter den Nachwuchs.

Aufruf an Kundige

Dieser Arbeit fehlt die Mitarbeit aller Kundigen. Einzelne Fachleute gaben mir bereitwillig Auskunft. Ihnen sage ich Dank. Künftiger Dank sei allen, die Fehler korrigieren und Mängel ergänzen. Ihr Beitrag wird mir sehr willkommen sein.

Ein persönliches Schlußwort

Mein englischer Freund David Turner spielt Bridge. Auf einer Reise erklärte ich ihm das Träntne. Er war entsetzt über das unfaire Spiel mit den betrügerischen Regeln. Zu Unrecht, erklärte ich ihm. Man kann mit den gleichen Karten Bridge oder Poker spielen. Man kann im gleichen Ring griechisch-römisch oder catch-as-catch-can ringen. Man kann das gleiche Pferd die Meile von Ascot oder den Palio von Siena laufen lassen. Man muß sich nur vor Beginn über die Regeln geeinigt haben. Was alle wissen und für alle gilt, ist für alle fair. Das gilt auch für das Träntne. Denn gerade das mimische Deuten, das im Muotatal offiziell und funktionell zum Spiel gehört, macht das Träntne zu einem hochoriginellen und erhaltenswerten Volksbrauch.

Quellen

Schweizerisches Idiotikon, Wörterbuch der Schweizerdeutschen Sprache, Bd. Iff, Frauenfeld 1881ff (zit. Id.)

Staatsarchiv Zürich, Rat- und Richtebuch, Signatur N IV 236, 199, 200 und 204

HEINRICH HEIDEGGER, Tagebuch eines Unsichtbaren Reisenden, Zürich 1793, Band II, 154

TITUS TOBLER, Appenzellischer Sprachschatz, Zürich 1837, 15

JOST WINTELER, Die Kerenzer Mundart, Leipzig und Heidelberg 1876, 63

A. SCHALLER-DONAUER, Das Trentnen, in: Schweizer Volkskunde 16/1926, 38

«MEIRI DER SCHREIBER», Trentnen und Flüßlen, in: Schweizer Volkskunde, 17/1927, 18ff.

GERHARD WAHRIG, Deutsches Wörterbuch, Bertelsmann Lexikon-Verlag, Gütersloh 1968/1975

Dictionnaire alphabétique et analogique, LE ROBERT, Paris 1970 (7 Bände)

The Oxford English Dictionary, Clarendon Press, Oxford 1933/1970 (13 Bände)

Gewährspersonen: fürs Träntne und für die Trenta

Erasmus Betschart, Restaurant Pragelpaß, Stalden/Muotathal

Toni Büeler, Gemeindekassier, Muotathal

Josef Besmer, Restaurant Sigristenhaus, Illgau

Emil Neff, Bekleidung-Textil, Gonten AI

Frau Bischof, Restaurant Grüner Baum, Altstätten SG

fürs Chaisere:

Fräulein Margrit Leuthold, Restaurant Drei Könige, Stans NW

für den Zwick:

Ernst Schreck, Restaurant Landhaus, Ebnat-Kappel SG

für Spielkarten:

Peter Kopp, Historisches Museum, Basel

für Spielkartendruck:

Hächler Söhne AG, Rümlang ZH

Müller & Co. AG, Schaffhausen

für Jaßprobleme:

Gottfried Egg, Haldenstraße 28, Winterthur

Kurt Felix, Schweizerisches Fernsehen, Zürich