

DAS KAISERSPIEL

nach Nidwaldner Art

«Kaisern» ist 400 Jahre älter als «Jassen» und war schon im 15. Jahrhundert in Europa verbreitet. Heute wird es noch in der Innerschweiz gespielt.

Dieses interessante Kartenspiel wird mit den deutschschweizerischen Karten mit 40 von 48 Karten gespielt (alle 8er und 9er sind aus dem Spiel entfernt, dafür sind 5er, 4er und 3er vorhanden). Bewahren Sie aber die 8er und 9er auf, denn in Obwalden, Uri und im Kanton Luzern wird teilweise mit dem vollen Ries von 48 Karten gespielt.

Kaisern kann mit der folgenden kurzen Beschreibung kaum selbst erlernt werden. Am besten lernt man das Spiel in der Praxis, wenn man es mit begeisterten Spielern spielt. Der folgende Text gibt nur eine knappe Beschreibung der Regeln.

Bevor es ans Spiel geht, prägen Sie sich die Deut- und Stecherreihenfolge ein.



Auslosen der Spielpartner («Zämälipfe»)

Ein Mitspieler mischt die Karten, lässt abheben und kehrt die oberste Karte für sich – dann erhält jeder Mitspieler je 1 Karte offen (tags). Die zwei (drei) Spieler, die zuerst einen «Kaiser» haben, spielen gegen die ohne «Kaiser».

Das Verteilen der Karten

Nach dem Mischen wird abgehoben. Es ist darauf zu achten, dass kein Kaiser unter dem Stapel liegt. Dann wird den ersten beiden Spielern je 1 Karte offen (tags) ausgeteilt – Pause, damit «gespielt» oder «gekaisert» werden kann. Nun werden den übrigen Spielern wieder je eine Karte ausgeteilt – Pause, damit die Trumpffarbe bestimmt werden kann (Trumpf wird immer die Niedrigste der offen daliegenden Karten – «Kaiser» bestimmen nie die Trumpffarbe.) Im gleichen Rhythmus werden nun je 2 Karten verdeckt (nachts) an Spieler 1 und 2 ausgeteilt – Pause, anschliessend je 2 Karten verdeckt an Spieler 3 und 4 – Pause.

Dann wieder je 2 Karten verdeckt an Spieler 1 und 2 – Pause anschliessend je 2 Karten verdeckt an Spieler 3 und 4 – Pause. Zum Schluss 2 Karten verdeckt an alle Spieler (ohne Pause). Von den 7 Karten legt jeder Spieler 2 Karten ab. Mit den restlichen 5 Karten melden die Spieler der Reihe nach die noch nicht gemeldeten «Kaiser». Als Bestätigung zur Spielbereitschaft meldet jeder Spieler: «Ich ha's gmacht.» Jetzt kann die erste Karte von Vorhand ausgespielt werden.

Bei 6 Mitspielern werden nur je 5 Karten ausgeteilt, wovon keine abgelegt werden dürfen.

Die restlichen Karten bilden den «Stock», der nicht «geplündert» werden darf. Damit ist auch der Überraschungseffekt ins Spiel gebracht.

3 Stiche = Sieg einer Runde

Wer 3 Stiche gemacht hat, gewinnt die Runde und schreibt auf seiner Seite die auf der Tafelmitte notierten Kritze. Danach putzt er den Mittelteil der Tafel unter dem Motto: «Wer nutzt – putzt.»

Spielende

Gespielt wird an den Meisterschaften auf 101 Kritze. Früher kaiserte man auf 71. Die Endpunktzahl wird vor dem Kaisern abgesprochen.

Sieges- und Schandmal (Brandmal)

Die Sieger eines Spiels erhalten als sichtbares Zeichen einen «Bock» als Siegesmal auf der Rückseite der Tafel. Für einen Sieg zu Null schreibt die Siegermannschaft einen «Brandibock» als Siegeszeichen ihrerseits und als Schand- oder Brandmal der Gegner andererseits. Dieses Zeichen wurde früher mit Kreide an die Diele geschrieben und wurde ein Jahr lang stehengelassen.

Keine Wertpunkte für die einzelnen Karten

Daher muss auch nicht gezählt werden wie beim «Jass» – wer 3 Stiche gemacht hat, gewinnt die Spielrunde.



Nie Farbe bekennen – kein Stechzwang

Jeder Spieler kann nach Belieben eine Karte irgendwelcher Farbe ins Spiel geben, wenn er nicht stechen will oder kann – es besteht auch kein Stechzwang.

«Schtupf» oder «Wärchvolch»

Trumpf-3, Oberkaiser, Trumpf-4 und «Wykli» nennt man «Schtupf». Wenn der Spielführer also vom Partner «Schtupf» verlangt, sind nur diese 4 Karten gemeint, die man auch als «Wärchvolch» bezeichnet.

«Wärchvolch» und «Könige»

Wird einer der vier Under- oder Oberstecher vorhand ausgespielt, kann er von keinem König gestochen werden. Andererseits kann kein König vom «Wärchvolch» gestochen werden. Wird aber eine beliebige Nichttrumpfkarte vorhand ausgespielt, kann sie wohl von einem entsprechenden Stecher des «Wärchvolchs» gestochen werden, worauf aber der König der ausgespielten Farbe auch das «Wärchvolch» zu stechen vermag.

Das Schreiben des Spielführers

Entgegen dem «Jassen» hat das «Kaisern» seine eigene Schreibweise. Beim Spiel zu viert oder zu sechst ist der jeweilige «Schreiber» einer Partei gleichzeitig Spielführer. Damit übernimmt er in Absprache mit seinen Mitspielern die Verantwortung über das Bewerten der «Kaiser» [ob er dafür 1 oder 3 Punkte notieren will] sowie das «Halten» oder «Gehen» im Spiel [ob er den gekritzten «Kaiser» oder das «Spielrecht» anerkennt oder ob er das Spiel verloren gibt].

Die Schreibweise im Kaiserspiel

Geschrieben wird nach Art der Bauern- oder Römerrechnung.

Die Schreibweise

a = Spiel 3 von Spieler A

b = Tupf von Spieler A

c = Kaiser oder Spiel 3

d = Tupf von Spieler B

e = Zehner

f = Neun

g = 5

h = Einer

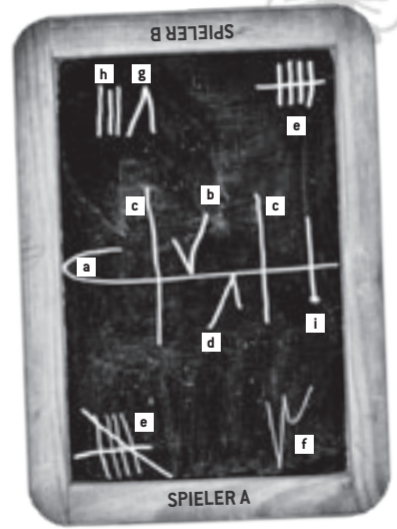
i = Spiel 3 von Spieler B

Die leere Tafel zählt 4 Kritze

Der unbeschriebene Mittelteil zählt als Grundwert jeweils 4 Punkte.

Das «Reden» während des Spiels

«Reden» in Form von Zusatzinformationen zum «Deuten» ist erwünscht und erlaubt. Der Spielführer fragt zum Beispiel seinen Partner: «Bisch dui fir dich?» (Hast du Königstecher?), als Absicherung, ob er alle Zeichen gesehen hat. Weiter kann der Partner auch fragen: «Hesch Maa?» (Hast du einen König?) oder «Chasch mer's bringe?» (Kannst du die Farbe meines angedeuteten Königs anspielen?) usw. Der Spielführer kann auch befehlen: «Gib Schtupf» oder «Spil Alts nahe» (Bring nochmals dieselbe Farbe), «Lach's zu mir hindere» (Ich steche selber, spar deinen Trumpf) usw.



Das Spielrecht («Spiel 3» oder «Ich schpile's»)

Jede Partei hat das Recht, den Grundwert von 4 auf 7 Punkte zu erhöhen, indem «Spiel 3» geschrieben wird. Darauf hat die Gegenpartei auf Grund der bereits erhaltenen Karten zu entscheiden, ob sie «hält» oder «gehen» will. «Spiel 3» kann auch zum «Jagen» [das Spiel forcieren] gemeldet werden.

«Spiel 3» der Gegenpartei = Nachspiel

Wenn der Gegner seinerseits gute Karten hat, wird er sofort oder erst im Verlauf des Spiels mit seinem «Spiel 3» nachspielen – der Wert der Tafel wird dadurch um weitere 3 Punkte erhöht. Erst darauf kann die Gegenpartei erneut «Spiel 3» schreiben usw.

Das Notieren der «Kaiser» (Banner)

Unabhängig der Stechkraft der einzelnen «Kaiser» müssen diese gemeldet und geschrieben werden. Dabei entscheidet der Spielleiter der Partei, ob er dem «Kaiser» 1 oder 3 Punkte geben will [je nach Stärke der eigenen Karten oder dem Stand des Spiels].

Wenn ein «Kaiser» nicht gemeldet ist, verliert er seine Stechkraft und ist damit weniger wert als die geringste Karte im Spiel [das geschieht oft aus taktischen Gründen].

Hat ein Mitspieler einen hohen «Kaiser», kann er ihm auch nur 1 Punkt schreiben oder dann einem niedrigen «Kaiser» 3 Punkte. Hat ein Spielführer einem «Kaiser» vorsichtshalber nur einen «Tupf» gekritz (1 Punkt) und die Gegenpartei «hält», kann der «Tupf» durchgezogen werden (3 Punkte), worauf die Gegner wiederum «halten» oder «gehen» können.

DER FUND DER 500-JÄHRIGEN SPIELKARTEN

Sind bei «tags» ausgeteilten Karten «Kaiser» auf dem Tisch, müssen diese sofort geschrieben werden. Darauf kann die Gegenpartei wie bei «Spiel 3» sofort «gehen», wenn sie schlechte Karten hat. Damit werden die eventuell schon geschriebenen 3 Kritze des «Kaisers» wieder ausgeputzt und es werden die auf der Tafelmitte notierten Punkte gezählt.

Karten nachts austeilen

Brauchen beide Parteien nur noch die Punkte der Tafel [4 Kritze] oder weniger, werden die Karten «nachts gäh» [1. Karte verdeckt ausgeteilt zur Trumpfbestimmung]. Besitzt einer der Spieler den «Mugg», ein As oder den «Blass», werden die Karten aufgedeckt. Ist dies nicht der Fall, werden die Karten neu gemischt und nochmals verteilt.

Trumpf-7

Wenn die von der Vorhand ausgespielte Trumpf-7 vom «Joos» gestochen werden kann, können jetzt die höheren Stecher Trumpf-5 und «Mugg» den rangniedereren «Joos» in aufsteigender Reihenfolge abstechen.



Stecher-Reihenfolge und deren Mimik und Gestik

mit festen Trümpfen [• «Kaiser»] und absteigender Reihe der Trumpffarbe

Die Position der vier Kaiser bleibt unverändert, egal, welche Farbe Trumpf ist.

Stecher	Absteigende Werte	Namen	Mimik und Gestik	
«Ching»-Stecher	• Schellen-Banner	«Mugg» oder «Fugel»	Wange aufblasen	
	Trumpf-5		Augenzwinkern	
	Trumpf-Under	«Joos»	Lippen mit Zunge befeuchten	
	Trumpf-6			
Ober-Stecher	• Rosen-Banner	«Blass» oder «Rot»	Schulter heben	
	Trumpf-3			
Under-Stecher	• Schilten-Banner	«Tätsch»	Schulter senken oder mit den Fingern auf den Tisch klopfen	«Schtupf» oder auch «Wärchvolch»
	Trumpf-4			
	• Eicheln-Banner	«Wydli» oder «Grün»		
	Trumpf-7	«Sibnig» oder «Bäti»	Lippengebet	«Hochzig»
	Die Trumpf-7 hat eine Sonderstellung im Spiel, sie kann nur vom «Joos» gestochen werden, kann aber nur von Vorhand ins Spiel gebracht werden.			
	Trumpf-König	«De Fuil»		
	Er sticht nur den Trumpf-Ober, wenn dieser von der Vorhand ausgespielt wurde oder er kann als «Ching» von der Vorhand ausgespielt werden. Somit hat er weniger Stechmöglichkeiten als jeder andere König.			
	Alle übrigen Könige	«Maa» oder «Ching»		
	Die Farben mit «Ching» in der Hand «deutet» man dem «Spielführer»	Schellen	Kopf senken	
		Rosen	Nase rümpfen	
		Schilten	Kopf drehen	
		Eicheln	Kopf nach oben	

Absteigende Reihenfolge der Nichttrumpf-Farben: Ching, Ober, Under, 7, 6, 5, 4, 3, As [2]

Woher stammen die Karten?

Die Spielkarten wurden 2011 im Staatsarchiv Nidwalden gefunden. Bei der routinemässigen Restaurierung eines Protokollbandes des Nidwaldner Elfergerichts aus den Jahren 1528 bis 1535 kamen insgesamt 90 Karten zum Vorschein. Sie waren im Buchdeckel des historischen Gerichtsprotokolls versteckt.

Das Gerichtsprotokoll musste restauriert werden, weil es in schlechtem Zustand war. Das Staatsarchiv lässt wertvolle Dokumente restaurieren, wenn diese gefährdet sind. Besonders gefährdet sind alte und häufig benutzte Schriftstücke, aber auch Dokumente auf empfindlichem Material wie etwa Glasnegative.

Wieso kamen die Karten in den Buchdeckel?

Eigentlich ist «versteckt» das falsche Wort. Nicht selten macht man in mittelalterlichen Buchdeckeln spannende Funde. Denn bis in die frühe Neuzeit war Papier selten und teuer, und um Geld zu sparen, verwendeten die Buchbinder deshalb oft alte, nicht mehr benötigte Schriftstücke – oder eben Spielkarten – um neue Buchdeckel herzustellen. Dies war eine Art mittelalterliches Recycling.

Wieso weiss man, wie alt die Karten sind?

Das Gerichtsprotokoll ist datiert, es wurde von 1528 bis 1535 geführt. Die Karten gelangten mit einiger Sicherheit bereits damals, bei der Herstellung des Protokollbandes, in den Buchdeckel. Möglich ist zwar auch, dass die Karten erst später, vielleicht im 17. Jahrhundert, eingebunden wurden – etwa weil man für einen abgenutzten Buchdeckel einen Er-

satz produzierte. Dagegen spricht aber der Zustand des Protokollbandes, denn bei der Restaurierung von 2011 fand man keine früheren Flickspuren. Für das frühe 16. Jahrhundert sprechen zudem die Spielkarten bzw. die Kartenbilder selbst.

Was ist auf den Karten dargestellt?

Die 500-jährigen Karten zeigen die heute in der deutschen Schweiz üblichen Farben: Schellen, Schilten, Rosen und Eicheln. Auf der Schilten 7 und der Schilten 9 erkennt man auf dem mittleren Wappen einen Bischofsstab, der dem heutigen Basler Wappen ähnelt. So können die Spielkarten identifiziert werden: Es sind Karten des sogenannten «Basler Typs», wie sie in der ersten Hälfte des 16. Jahrhunderts in Basel gedruckt wurden. Der Vergleich mit Spielkarten, die an anderen Orten, unter anderem in Willisau, gefunden wurden, bestätigt dies: Die Karten stammen aus dieser Zeit.

Die damaligen Spielkarten waren aber kleiner als die heute üblichen Karten. Die Abbildung zeigt eine der Karten, so wie sie im Buchdeckel gefunden worden sind: in Originalgrösse mit den Flecken, Schnittspuren und Löchern. Die originalen Spielkarten wurden in der Druckerei Odermatt in Dallenwil bearbeitet, die Verfallsspuren wurden entfernt und die Karten leicht vergrössert.

Seit wann spielte man mit Karten?

Die Herkunft des Kartenspiels ist nicht bekannt, vielleicht kam es aus dem Orient zu uns. In Europa wurde es erstmals 1367 in Bern erwähnt – in einem Spielverbot – und der Dominikanermönch Johannes von Rheinfelden beschrieb 1377 Kartenspiele. Spielverbote waren häufig und wurden in

vielen Orten erlassen, weil die Obrigkeit und die Kirche dem Kartenspiel skeptisch gegenüberstanden. Kartenspielen galt als lasterhaft. Die Spielverbote waren allerdings wenig erfolgreich und Kartenspiele blieben beliebt. Das Jassen ist übrigens jünger als das Kaisern. Der Jass stammt aus Holland und wurde durch Söldner in die Schweiz gebracht. Jassen wird zum ersten Mal erst 1796 in Schaffhausen erwähnt, entwickelte sich im 19. Jahrhundert aber schnell zum populärsten Schweizer Kartenspiel mit über 50 verschiedenen Regeln.

Was macht die «Nidwaldner» Karten speziell?

Auch in Nidwalden wurden Kartenspiele erstmals in einem Verbot genannt. 1572 verbot die Landsgemeinde das Spielen mit Karten, allerdings blieben drei Spiele, Tarock, Muntern und Kaisern, ausdrücklich erlaubt: «Die nachfolgend dry Spil als namlichen Trogen, Muntern und Keyssern, die sindt erlaupt». Bereits im 16. Jahrhundert kaiserte man in Nidwalden also ganz legal! Das Nidwaldner Verbot von 1572 ist gleichzeitig die älteste Erwähnung des Tarockspiels, des Trogens, in der Schweiz.

Staatsarchiv Nidwalden
www.staatsarchiv.nw.ch

Originale Spielkarte, 1:1

