



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Spielzeug und Spielformen im Mittelalter“

Verfasserin

Mag. Karin Lackner

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2012

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 312

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Geschichte

Betreuer:

Ao. Univ. Prof. Mag. Dr. Georg Scheibelreiter

Inhalt

Vorwort	5
Einleitung	7
1 Spielarten	9
1.1 Brettspiele	9
1.1.1 Brettspiele ohne Würfel	10
1.1.2 Brettspiele mit Würfeln	37
1.2 Glücksspiele	44
1.2.1 Kartenspiele	44
1.2.2 Würfelspiele	50
1.2.3 Weitere Glücksspiele	57
1.3 Ball- und Kugelspiele	61
1.3.1 Ballspiele ohne Schläger	63
1.3.2 Ballspiele mit Schlägern	68
1.3.3 Kugelspiele	85
2 Spielzeug	91
2.1 Puppen und Figuren	91
2.2 Spielwürfel	95
2.3 Spielsteine	97

2.4 Lebende Tiere	98
2.5 Bälle	99
2.6 Kegel	99
2.7 Schaukel- und Steckenpferde	100
2.8 Spielkarten	100
2.9 Weiteres Spielzeug	103
3 Pädagogische und moralische Überlegungen zum Spielen	105
4 Spielverbote und Strafen	112
Resümee	119
Zusammenfassung / Summary	123
Bildquellenverzeichnis	126
Literaturverzeichnis	130

Vorwort

Der mittelalterliche Spielbegriff kann sehr weit gefasst werden. Huizinga schreibt in seinem Standardwerk *Homo ludens* hierzu:

Das mittelalterliche Leben ist erfüllt von Spiel. Bald ist es ausgelassenes Volksspiel, voll von heidnischen Elementen, die ihre sakrale Bedeutung verloren und sich in reinen Scherz umgesetzt haben, bald pompöses und stattliches Ritterspiel, verfeinertes Spiel höfischer Minne oder sonst ähnliches.¹

Die vorliegende Arbeit geht der Frage nach, inwiefern Spiele zum mittelalterlichen Alltagsleben zählten und es prägten und inwiefern spielerische Freizeitgestaltung von Alter und Standeszugehörigkeit abhing. Die mittelalterliche Spielwelt ist sehr vielfältig, was in Anbetracht der noch immer weit verbreiteten Meinung vom trost- und freudlosen Mittelalter überraschen mag – beispielsweise zählt Rabelais in seinem 1534 erschienenen Werk *Gargantua* beinahe 300 von der Hauptfigur beherrschte Spiele namentlich auf. Angesichts dieser Fülle an Spielen habe ich mich weitgehend auf den deutschsprachigen Raum sowie Frankreich und England beschränkt und nur dort, wo es sinnvoll erschien, ganz Europa und andere Kontinente miteinbezogen. Darüber hinaus habe ich mich auf Spiele im engeren Sinn beschränkt (Brett-, Glücks-, Ball- und Kugelspiele), dagegen Freizeitvergnügungen mit spielerischem und/oder unterhaltendem Aspekt (sportliche Spiele mit Wettkampfcharakter, Turniere, Tänze etc.) nicht berücksichtigt, da dies den Rahmen der Arbeit gesprengt hätte. Bei einigen Spielen war diese Unterscheidung nicht selbstverständlich, da sie im Mittelalter als Spiel galten, heute jedoch als Sport betrachtet werden (z. B. Golf und Tennis). Ich habe mich in diesen Fällen nach der mittelalterlichen Auffassung gerichtet und diese Spiele in die Arbeit miteinbezogen. Die Trennung in Kinder- und Erwachsenenspiele erschien nicht sinnvoll, da die meisten Spiele – gegebenenfalls unter leichter Regelveränderung – sowohl von Kindern als auch Erwachsenen gespielt wurden.

Im ersten Teil meiner Arbeit werde ich einen Überblick über archäologisch, bildlich und

¹ Johan Huizinga, *Homo ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur* (Basel/Brüssel/Köln/Wien ³[1949]) 289

schriftlich nachgewiesene mittelalterliche Spiele geben und ihre Entstehung, Entwicklung, Spielweise und regionale Verbreitung vorstellen. Das eine oder andere Spiel wird der Leserin / dem Leser bekannt erscheinen – zahlreiche mittelalterliche Spiele werden auch heute noch in mehr oder weniger adaptierter Form gespielt. Die Zuordnung der Spiele zu einzelnen Kategorien ist nicht immer eindeutig und wird in der Literatur unterschiedlich gehandhabt. So fassen Autoren die Alquerque-Spiele entweder zu einer Gruppe zusammen (z. B. Walter Endrei) oder gliedern sie auf und zählen sie je nach Variante zu den Kriegs- oder Jagdspiele (z. B. Harold J. R. Murray). Auch bei den Brett- und Glücksspielen gibt es Überschneidungen, da bei einer nicht geringen Anzahl an Brettspielen auch Würfel, seltener Karten zum Einsatz kamen. Der zweite Teil meiner Arbeit umfasst das im Mittelalter benutzte Spielzeug, seine Entwicklungsgeschichte, die Herstellungsweise und die verwendeten Materialien. Da sich – was möglicherweise ebenfalls überraschen mag – auch im Mittelalter zahlreiche Pädagogen, Theologen und andere Gelehrte Gedanken über die Rolle der spielerischen Beschäftigung von Kindern und die Frage nach dem positiven oder negativen Einfluss bestimmter Spiele auf die kindliche Entwicklung machten sowie auch das Erwachsenenspiel kommentierten, be- und nicht selten verurteilten, werde ich im dritten Teil meiner Arbeit exemplarisch einige mittelalterliche Gelehrte zu Wort kommen lassen, um einen Einblick in die vielfältigen und oft widersprüchlichen Auffassungen und deren Begründungen zu gewähren. Zuletzt soll anhand ausgewählter mittelalterlicher Rechtstexte die Kriminalisierung bestimmter, regional allerdings oft differierender Spiele oder ganzer Spielarten (allen voran das Glücksspiel) gezeigt werden.

Einleitung

Die Definition des Begriffes „Spiel“ ist, wie Huizinga in seinem Werk *Homo ludens* darlegt, nicht für alle Kulturen und Zeiten gleich, in manchen Sprachen finden sich mehrere Wörter für unterschiedliche Aspekte des Spiels, manche fassen ihre Definition enger oder weiter als andere. Für den europäischen Kulturkreis schlägt Huizinga folgende Definition vor:

Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewußtsein des „Anderseins“ als das „gewöhnliche Leben“.²

Obwohl das Leben im Mittelalter für die meisten Menschen, die nicht der Oberschicht angehörten, arbeitsintensiv war, bot der christliche Festtagskalender im Jahresverlauf zahlreiche Feiertage, an denen die Arbeit ruhte. Somit war Freizeit – eine Grundvoraussetzung für das Spiel – nicht dem Adel vorbehalten.

Für das Mittelalter ist der Begriff „Spiel“ („spil“) nicht strikt von Sport und Wettkampf abzugrenzen. Sport wurde nicht zur körperlichen Ertüchtigung und Leistungssteigerung, sondern zum Zeitvertreib und zur Unterhaltung betrieben (lat.: *disportare* „sich zerstreuen“), und auch bei Wettkämpfen stand immer der spielerische Aspekt im Vordergrund. Bei einigen Spielen des Mittelalters wurden die Anforderungen an Geschicklichkeit und Leistung allerdings im Laufe der Zeit erhöht, sodass sie im modernen Sinne von „Sport“ als Sportart verstanden werden. Ein beliebtes mittelalterliches Kinderspielzeug, der Reifen, kommt heute als Element der Sportgymnastik sogar zu olympischen Ehren.

² Huizinga, *Homo ludens* S. 45f

Das althochdeutsche Wort „spil“ wird im Mittelhochdeutschen Wörterbuch von Benecke, Müller und Zarncke folgendermaßen definiert:³

- 1 Zeitvertreib, Unterhaltung, Vergnügen
- 2 Scherz, überhaupt unbedeutende Sache, dem Ernste entgegengesetzt
- 3 Saitenspiel, Musik
- 4 Spiel, Zeitvertreib, bei dem eine gespannte Erwartung des Ausgangs, des Gewinnes oder Verlierens stattfindet
- 5 eine mit ungewissem Ausgange verbundene Wahl zwischen mehreren sich einigermaßen gleichstehenden Dingen
- 6 Schauspiel
- 7 verhüllend für Beischlaf.

³ Vgl. Wilhelm Müller, Friedrich Zarncke, Mittelhochdeutsches Wörterbuch 2,2. Mit Benutzung des Nachlasses von Georg Friedrich Benecke ausgearbeitet (Leipzig 1833) 499-501

1 Spielarten

Beliebte Freizeitbeschäftigungen im Mittelalter waren Brett-, Würfel- und Kartenspiele. In den für angehende Eheleute geschriebenen Ratgebern, welche Ausstattung zur Gründung eines Haushalts vonnöten sei, werden neben anderen Utensilien häufig auch Karten, Würfel und Spielbretter genannt. So empfiehlt Hans Folz in seinem um 1490 erschienenen *Hausratbüchlein* die Anschaffung von „spilpret, würffel und ein karten“⁴, und auch der Meistersinger Hans Sachs führt in seinem Gedicht *Der ganz Haußrat, bey dreyhundert stücken, so ungefehrlich inn ein jedes Hauß gehöret* „Schach, karten, würffel und ein pretspil“⁵ an.

Johann Heinrich Zedler (1706-1751) unterscheidet in seinem *Universallexicon* drei Arten des Spiels: körperliche oder geistige Geschicklichkeit erfordernde „Kunst-Spiele“, vom Glück bestimmte „Glücks-Spiele“ und beides vereinende „vermischte Spiele“.⁶ Die „Kunst-Spiele“ Zedlers werden heutzutage üblicherweise als Strategiespiele oder taktische Spiele bezeichnet, hierzu zählen die Brettspiele ohne Würfel, aber auch viele von Kindern im Freien veranstaltete Spiele. Die meisten Kartenspiele sowie Brettspiele mit Würfeln gehören zu den taktischen Glücksspielen, die Zedler „vermische Spiele“ nennt.

1.1 Brettspiele

Mittelalterliche literarische Quellen zu Brettspielen sind rar, was zum Teil daran liegt, dass es wichtigere Angelegenheiten aufzuzeichnen galt – wie beispielsweise die Auseinandersetzung mit anderen Völkern und der Natur –, zum Teil aber wohl auch daran, dass es die zeitgenössischen Historiker für unter ihrer Würde hielten, sich mit alltäglichen Trivialitäten wie Spielen zu befassen. Die Geschichte der meisten Brettspiele muss daher aus spärlichen Hinweisen unter der Annahme eines für alle Spiele ähnlichen Entwicklungsprozesses erschlossen werden.⁷ Allerdings kommt den Forschern die Archäologie zu Hilfe. In Nordeuropa wurden auch nach der Zeit der Völkerwanderung noch zahlreiche Gräber mit Grabbeigaben ausgestattet, darunter auch Brettspielen. Anders stellt sich die Lage in Mittel- und Westeuropa dar. Im westlichen Frankenreich wurden den Toten aufgrund geänderter Beigabensitten abgesehen von Trachtbestandteilen keine weiteren Gegenstände in die Gräber mitgegeben. Dagegen finden sich in Gräbern des östlichen Frankenreiches, wo die ursprüngliche Beigabensitte beibehalten

⁴ Hans Folz, *Die Reimpaarsprüche*. Hrsg. von Hanns Fischer (=Münchener Texte und Untersuchungen zur deutschen Literatur des Mittelalters 1, München 1961) 358

⁵ Hans Sachs, *Eine Auswahl für Freunde der Altern vaterländischen Dichtkunst* 1 (Nürnberg 1829) 32

⁶ Vgl. Johann Heinrich Zedler, *Grosses vollständiges Universallexicon Aller Wissenschaften und Künste* 38 (Halle/Leipzig 1743) Sp. 1624

⁷ Vgl. Harold J. R. Murray, *A history of board games other than chess* (Oxford 1952) 226

worden war, zwar Spielsteine, jedoch meist nur in geringer Zahl, was eher auf ihren Gebrauch als Bestandteil der Tracht denn als Spielgerät hindeutet. Weniger als eines von hundert Gräbern weist eindeutig als Brettspiel identifizierbare Beigaben auf. Derartige Spiele waren daher zwar bekannt, aber anscheinend nicht sonderlich verbreitet. Da die Gräber mit echten Brettspielfunden eine reiche Ausstattung zeigen, war das Spiel am Brett vermutlich ein vorwiegend adeliger Zeitvertreib. Der Einwand, dass sich Angehörige ärmerer Bevölkerungsschichten nur Spiele aus preiswertem, aber vergänglichem Material wie Holz leisten konnten, erscheint insofern nicht gerechtfertigt, als auch Knochen ein billiges Material waren, das sich in Form verzierter Käämme sehr wohl in durchschnittlich ausgestatteten Gräbern findet. Wahrscheinlich liegt das Fehlen von Spielgeräten in ärmeren Gräbern darin begründet, dass sich die Freizeitgestaltung der gehobenen Schichten von denen des einfachen Volkes unterschied und diese von jeder Gesellschaftsschicht ausschließlich ihrer eigenen nachfolgenden Generation weitergegeben wurde. So blieb das Brettspiel über Jahrhunderte hinweg ein adeliger Zeitvertreib.⁸



Abbildung 1: Spielkassette aus Nuss- und Ebenholz (Frankreich (?), Ende 15. Jahrhundert)

Brettspiele wurden im Hoch- und Spätmittelalter häufig auf Spielkassetten (siehe Abb. 1) gespielt, die drei Spielpläne miteinander kombinierten. Meist waren auf den Außenseiten der quadratische Schach- und Mühleplan, im Inneren der rechteckige Trick-Track-Plan aufgezeichnet. In der Kassette konnten zusätzlich die Figuren und Steine verwahrt werden. Der älteste Fund einer Spielkassette datiert aus dem ausgehenden 13. Jahrhundert, jedoch zeigen bereits Miniaturen aus dem 12. Jahrhundert zusammenklappbare Spielbretter.⁹

Die meisten Brettspiele, die im Mittelalter bekannt waren, werden auch heute noch in mehr oder weniger abgewandelten Varianten gespielt. Das einzige Spiel, das komplett verschwunden ist, ist das Philosophenspiel (siehe Kapitel 1.1.1). Harold J. R. Murray hat in seinem Werk *A history of board games other than chess* etwa 270 mittelalterliche Brettspiele aus aller Welt zusammengetragen und einander ähnliche Spiele zu Familien zusammengefasst. Seine Aufzeichnungen zeigen, dass etwa die Hälfte der auf diese Weise zahlenmäßig reduzierten Spiele von jeweils nur einem einzigen Volk gespielt wurde bzw. wird. Hierbei handelt es sich vorwiegend um einfache Spiele. Die andere Hälfte wurde bzw. wird in unterschiedlichen Ländern oder gar Kontinenten gespielt.¹⁰

⁸ Vgl. Eva Stauch, Brettspiel – ein Merowingerzeitvertreib? In: Die Franken. Wegbereiter Europas. Vor 1500 Jahren: König Chlodwig und seine Erben (Mannheim/Mainz 1996) 716-719

⁹ Vgl. Georg Himmelheber, Spiele. Gesellschaftsspiele aus einem Jahrtausend (=Kataloge des Bayerischen Nationalmuseums München 14, München/Berlin 1972) 39

¹⁰ Vgl. Murray, Board games S. 227f

1.1.1 Brettspiele ohne Würfel

Spiele der Anordnung

Bei diesen Spielen ist ausschließlich oder weitgehend die kluge Positionierung der Steine auf dem Brett für den Spielverlauf ausschlaggebend. Die Gruppe besteht im Wesentlichen aus den zahlreichen Varianten des Mühlespiels. Hierbei versuchen die beiden Spieler, drei Steine derart auf die Kreuzungspunkte der Linien auf dem Spielbrett zu setzen, dass sie eine Reihe, die so genannte „Mühle“, bilden. Gelingt dies nicht, ziehen die Spieler abwechselnd je einen Stein entlang der Spielfeldlinien um einen Punkt weiter, bis eine Reihe entsteht. Gleich-

zeitig bemühen sich die Spieler, den Gegner an der Bildung einer Mühle zu hindern. Kann durch Hin- und Herbewegen eines einzelnen Steins bei jedem Zug eine Reihe geschlossen werden, wird dies als „Zwickmühle“ bezeichnet.¹¹ Die Herkunft des Mühlespiels ist unbekannt,¹² jedoch finden sich in Ägypten bereits aus der

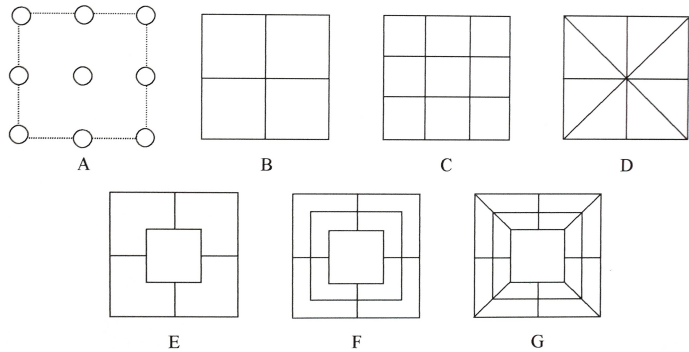


Abbildung 2: Mühlebretter

Regierungszeit von Ramses I. in Stein geritzte Pläne für Mühlespiele.¹³ Zahlreiche in

mittelalterliche Bauelemente und Fensterbänke eingeritzte Spielpläne zeugen von der anhaltenden Beliebtheit des Spiels.¹⁴ Abhängig von dem jeweiligen Grundriss des Spielplans können fünf Varianten des Mühlespiels unterschieden werden:

- 1 „**Kleines Mühlespiel**“: Im Englischen „nine holes“, im Französischen „les pendus“ genannt, wird diese Variante auf den Brettern A, B oder C gespielt (siehe Abbildung 2). Jeder Spieler besitzt drei Steine, die abwechselnd nacheinander auf einen Punkt oder in ein Feld des Spielplans gesetzt werden mit dem Ziel, eine Reihe zu erstellen. Ist dies nach Einspielen aller Steine nicht gelungen, wird abwechselnd je ein Stein umgesetzt, bis es einem der Spieler gelungen ist, eine Reihe zu bilden. In Großbritannien finden sich in beinahe allen Kathedralen klösterlichen Ursprungs derartige eingeritzte Bretter, so auch in Westminster Abbey.¹⁵

¹¹ Vgl. Walter Endrei, *Spiele und Unterhaltung im alten Europa* (Hanau 1988) 81

¹² Vgl. Himmelheber, *Gesellschaftsspiele* S. 39

¹³ Vgl. Endrei, *Spiele und Unterhaltung* S. 71

¹⁴ Vgl. Joachim Zeune, *Burgen. Symbole der Macht* (Regensburg 1996) 213

¹⁵ Vgl. Murray, *Board games* S. 39

- 2 **„Nullen und Kreuze“:** Für die auch unter der Bezeichnung „Tick tack toe“, in England hauptsächlich unter „noughts and crosses“ bekannte Variante des Mühlespiels wird Brett C verwendet, wobei der äußere Rand meist wegfällt. Die je neun Spielsteine der Teilnehmer werden häufig durch ins Spielfeld gezeichnete Nullen und Kreuze ersetzt, was gleichzeitig bedeutet, dass hier im Gegensatz zum Kleinen Mühlespiel die Steine nach dem Setzen nicht mehr bewegt werden dürfen.¹⁶ Das Ziel ist auch hier die Herstellung einer Reihe aus drei Nullen oder Kreuzen, jedoch endet dieses bis heute unter Schülern beliebte Spiel oft unentschieden.¹⁷ A. C. White konnte in seinem Artikel „Tit tat toe“¹⁸ zeigen, dass der zweite Spieler niemals gewinnen kann, es sei denn, sein Partner macht einen Fehler.

- 3 **„Römische Mühle“:** Die römische Mühle wurde ursprünglich auf einem runden, von drei Linien gekreuzten Plan gespielt, weswegen sie auch als „Radmühle“ bezeichnet wird. Im Mittelalter verwendete man allerdings, wie für die anderen Mühlevarianten auch, einen quadratischen Spielplan (Brett D). Jeder Spieler besitzt drei Spielsteine (daher die englische Bezeichnung „three men’s morris“ oder auch „smaller merels“), die er nacheinander ins Spiel bringt und dabei versucht, eine Reihe zu bilden. Gelingt dies keinem von beiden Teilnehmern, wird abwechselnd je ein Stein entlang einer Linie um eine Position verschoben, bis eine Mühle entstanden ist.¹⁹ König Alfons X. der Weise von Kastilien erläutert in seinem 1283 fertiggestellten Werk *Libros de acedrex, dados e tablas*, dass der erste Spieler zwingend gewinnt, wenn er seinen ersten Stein in der Mitte des Spielbrettes platziert.²⁰

- 4 **„Fünfer- bzw. Sechsermühle“:** Auf Brett E spielen zwei Spieler mit je fünf oder sechs Steinen, die nacheinander eingespielt werden. Jedes Mal, wenn einem Spieler die Bildung einer Reihe gelingt, darf er seinem Gegner einen beliebigen Stein vom Brett nehmen. Nach Setzen aller Steine wird abwechselnd je ein Stein entlang einer Linie um eine Position weiterbewegt, um weitere Mühlen zu bilden. Sobald ein Spieler nur noch zwei Steine auf dem Brett hat, ist das Spiel beendet. Diese Mühlevariante war im mittelalterlichen Frankreich („mérelles à six tables“), Italien („smerelli“) und England („five (six) men’s morris“) sehr beliebt, kam aber bereits vor 1600 aus der Mode.²¹

¹⁶ Ebd. S. 40

¹⁷ Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 72

¹⁸ Siehe A. C. White, Tit tat toe. In: British chess magazine (1919) 217

¹⁹ Vgl. Murray, Board games S. 40

²⁰ Vgl. Alfons X., Das Buch der Spiele. Übers. u. komm. von Ulrich Schädler und Ricardo Calvo (=Ludographie – Spiel und Spiele 1, Wien 2009) 295f

²¹ Vgl. Murray, Board games S. 42

- 5 **„Doppelmühle“:** Auch schlicht als „Mühle“ bezeichnet, wird diese Variante auf den Brettern F (mit neun Steinen, engl. „nine men’s morris“) und G (mit elf oder zwölf Steinen, engl. „eleven (twelve) men’s morris“ oder auch „larger merels“) gespielt, wobei F das ursprüngliche Brett war und in Europa auch heute noch üblich ist, die diagonalen Linien wurden jedoch bereits vor 1400 hinzugefügt. Diese modifizierte Variante brachten die ersten britischen Siedler nach Amerika, wo sie bis heute die Standardform ist. Ziel ist auch hier einerseits die Bildung von Reihen durch Setzen und später Ziehen der Steine, andererseits die Blockade des Gegners. Sobald eine Mühle geschlossen wird, kann dem Gegenspieler ein Stein genommen werden, bei manchen Varianten darf dieser Stein nicht Bestandteil einer Mühle sein. Hat ein Spieler nur noch vier Steine auf dem Brett, darf er mit diesen auf jeden beliebigen freien Punkt des Brettes springen, ohne die Linien berücksichtigen zu müssen. Gewonnen hat, wer die Steine des anderen derart blockiert, dass dieser zugunfähig ist, oder ihre Anzahl so reduziert, dass keine Reihe mehr gebildet werden kann.²²

Kriegsspiele

Üblicherweise nehmen an den so genannten „Kriegsspielen“ zwei Spieler teil, die entweder ihre „Streitkräfte“ gegeneinander führen („Kampfspiele“) oder einander jagen („Jagdspiele“). Während bei den Kampfspielen die beiden Mannschaften meist gleich stark und die Spielsteine gleichberechtigt in ihren Zug- und Schlagmöglichkeiten sind (wobei anfangs die Vorwärtsbewegung noch nicht zwingend vorgeschrieben war²³), dominiert bei den Jagdspielen eine Mannschaft zahlenmäßig über die andere, hat im Ausgleich dafür aber nicht dieselben Zug- und/oder Schlagmöglichkeiten wie die zahlenmäßig unterlegene Mannschaft.

1 Kampfspiele

1.1 Spiele der tafl- bzw. zabel-Gruppe

Vom lateinischen Wort „tabula“ abgeleitet, bezeichnete der nordeuropäische Begriff „tafl“ (auch „tæfl“ oder „zabel“) zunächst allgemein ein Brettspiel. Da anfangs nur ein einziges Brettspiel in England, Skandinavien und Island bekannt war, bestand keine Notwendigkeit einer genaueren Benennung. Als im Lauf der Zeit jedoch weitere Brettspiele ihren Weg in den Norden fanden, wurde aus dem ursprünglichen „tafl“ das „Hnefatafl“ (Königszabel; „hnefi“ bezeichnet den Königsspielstein) im Unterschied zu dem neueren „Kvadrutafl“ (Wurfszabel, siehe

²² Vgl. Murray, Board games S. 43f

²³ Ebd. S. 53

Kapitel 1.1.2) und „Skaktaff“ (Schachzabel, siehe unten).²⁴

Hnefatafl=Königszabel: Der erste Fund eines Spielplans dieses frühmittelalterlichen Denkspiels stammt aus einem dänischen Grab des 4. Jahrhunderts.²⁵ Bei Ausgrabungen kamen Spielfelder unterschiedlicher Größe zutage, deren Felderzahl zwischen 81 (9x9) und 324 (18x18) lag. Von den Wikingern wurde das Spiel auf ihren Eroberungszügen nach England, Irland, Wales, Island und Grönland gebracht²⁶ und fand auch Erwähnung in der Edda²⁷. Als jedoch das Schachspiel im 11. Jahrhundert zunächst

England, dann Skandinavien erreichte, schwand das Interesse an Hnefatafl, bis es gänzlich in Vergessenheit geriet. Als Forscher mit der Untersuchung alter isländischer Literatur begannen, begegneten sie dort einem ihnen unbekannten Spiel, das sie zunächst mit ihnen vertrauten Spielen zu identifizieren versuchten, was jedoch zu keinem zufriedenstellenden Ergebnis führte. Der britische Schachhistoriker Harold Murray entdeckte schließlich in einer 1732 von Carl von Linné verfassten Abhandlung²⁸ die

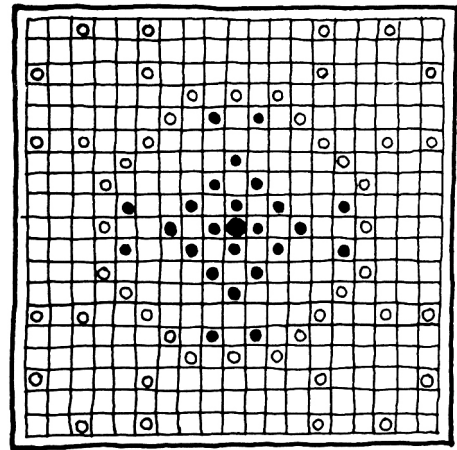


Abbildung 3: Hnefatafl-Spielbrett

Erwähnung eines bei den Lappen verbreiteten Spiels namens „Tablut“. Er konnte zeigen, dass es sich bei diesem Spiel um eine Variante des Hnefataflspiels handelte, und mithilfe von Linnés Beschreibung die Spielregeln rekonstruieren, die durch spätere Funde bestätigt wurden. Im Wesentlichen geht es darum, den König mit seinen Soldaten gegen die zahlenmäßig überlegenen Feinde zu verteidigen und ihm die Flucht zu ermöglichen. Der König ist in der Spielfeldmitte positioniert, um ihn gruppieren sich seine Soldaten in symmetrischer, rautenförmiger Anordnung. Die gegnerischen Soldaten sind symmetrisch an den vier Seiten des Spielplans aufgestellt. Alle Spielsteine können sich wie die Türme im Schach in Zeile und Spalte bewegen, nicht aber diagonal, und es dürfen keine Steine übersprungen werden. Das Spiel beginnt mit dem Angriff auf den König, der an den Spielfeldrand zu flüchten versucht. Ein Soldat kann gefangen genommen werden, wenn er an beiden Seiten von gegnerischen Soldaten flankiert wird,

²⁴ Ebd. S. 57

²⁵ Vgl. Walter Endrei, *Spiele und Unterhaltung im alten Europa* (Hanau 1988) 86

²⁶ Vgl. Meier, *Allerley Spil* S. 61-63

²⁷ Siehe Völuspa 61

²⁸ Siehe Carl von Linné, *Iter Lapponicum* (Uppsala 1913) 155f

jedoch nur, wenn er nicht von sich aus zwischen diese gefahren ist. Der König ist gefangen, wenn auf jedem der vier in Zeile und Spalte an sein Feld angrenzenden Felder ein gegnerischer Soldat steht, womit das Spiel beendet ist. Auch die gelungene Flucht des Königs an den Spielfeldrand oder die Zugunfähigkeit eines der beiden Spieler beendet die Partie.

Von Hnefatafl existierten neben „Tablut“ zahlreiche weitere Varianten, beispielsweise das am Hofe des englischen Königs Æthelstan gespielte „Alea evangeliit“, bei dem auch ein Würfel zum Einsatz kam, der die Anzahl der Felder, die der König ziehen durfte, bestimmte. Bei der walisischen Spielart „Tawl-bwrdd“ wurde sogar vor jedem Zug gewürfelt. Nach der Wiederentdeckung des Spiels und seiner Regeln erlebte Hnefatafl eine Art „zweiten Frühling“ und wird heute zum Teil sogar in eigenen Vereinen gespielt.²⁹

Skaktafl=Schachzabel: Die Wiederentdeckung des Königszabels schloss die bis dahin unerklärbare geistige Lücke zwischen den relativ einfachen bekannten mittelalterlichen Strategiespielen der Mühle- und Alquerquegruppen (zu Alquerque siehe S. 30) und dem intellektuell anspruchsvollen Schach. Als Vorläufer des Schachspiels gilt das im 5. Jahrhundert v. Chr. in Indien entstandene taktische Glücksspiel „Chaturanga“, das ein Schlachtgeschehen symbolisiert. An diesem Spiel nahmen vier Personen teil, denen ähnlich dem Kartenspiel je eine Spielfarbe zugeordnet war. Jeder Spieler besaß einen König, einen Elefanten, einen Wagen, ein Pferd und vier Bauern. Das Brett bestand wie beim Schach aus 8x8 Feldern.³⁰ Auf den linken vier Feldern jeder Spielbrettseite standen König, Elefant, Wagen und Pferd, davor die vier Bauern.³¹ An jeder Spielbrettseite saß ein Spieler, die einander gegenüberstehenden Personen waren Partner. Für das Spiel wurde ein quaderförmiger Würfel verwendet, dessen vier Längsseiten die Symbole der Figuren zeigten. Mit der dem gewürfelten Symbol entsprechenden Figur musste gezogen werden. Ursprünglich konnten die Figuren nur auf das nächstgelegene Feld bewegt werden, später wurden die Zugmöglichkeiten von Elefant, Wagen und Pferd erweitert. Vermutlich fand das Spiel im 6. Jahrhundert n. Chr. seinen Weg nach Persien, wo durch Zusammenlegen je zweier Parteien aus dem Chaturanga ein Spiel für zwei Personen, genannt „Schatrandsch“, wurde. Die beiden überzähligen Könige wurden zu Wesiren (persisch „farzia“), die übrigen Figuren behielten ihre Funktion. Dies

²⁸ Vgl. Meier, *Allerley Spil* S. 63 sowie Murray, *Board games* S. 56

²⁹ Vgl. Meier, *Allerley Spil* S. 63

³⁰ Vgl. Endrei, *Spiele und Unterhaltung* S. 85 u. 89

³¹ Vgl. Himmelheber, *Gesellschaftsspiele* S. 12

erklärt ihr doppeltes Vorkommen je Partei.³² Im Zuge der Eroberung Persiens durch die Araber im 7. Jahrhundert und der Expansion des arabischen Reiches nach Spanien und Süditalien erreichte das Schachspiel den Okzident. Die ersten literarischen und archäologischen Belege von Schach auf dem europäischen Kontinent datieren aus dem 11. Jahrhundert.³³ Seinen Namen erhielt das Spiel von der Figur des Königs, auf persisch „shah“.³⁴ Die Normannen brachten das Spiel nach England, in Island kann es ab der ersten Hälfte des 13. Jahrhunderts nachgewiesen werden. Über Konstantinopel oder eventuell durch den Handel sogar direkt über Persien erreichte das Schach im 12. Jahrhundert Russland, um 750 war es in China, um 1000 in Korea und Japan angelangt.³⁵



Abbildung 4: Einige der so genannten Lewis-Schachfiguren: zwei Reiter (=Pferde/Springer, hinten), Bischof (=Läufer) und zwei Wächter (=Türme, Mitte), König und Königin zwischen zwei Bauern (vorne)

Die orientalischen Figuren, die in der europäischen Kriegsführung großteils unbekannt waren, änderten im Verlauf des Mittelalters ihre Bedeutung (siehe Abb. 4).³⁶ Das Pferd wurde in weiten Teilen Europas zunächst zum Reiter, bald darauf zum Ritter. Auf der Iberischen Halbinsel wurde das Pferd beibehalten, in der Neuzeit ging man in einigen europäischen Ländern zum Pferd zurück. Manche Länder folgten dem deutschen Beispiel und benannten das Pferd in „Springer“ um. Der aus dem arabischen Schach übernommene Fußsoldat wurde in der Neuzeit zunächst in Deutschland, dann auch anderwärts zum Bauern. Der Streitwagen wur-

de europaweit bald durch den Turm ersetzt. Der Wesir erhielt verschiedene Bezeichnungen, darunter einige, die sich an den arabischen Begriff „firz“ bzw. „firzan“ anlehnten. Eine europäische Neuerung stellt der Ausdruck „Königin“ für den Wesir dar, der damit das Geschlecht wechselte und zur einzigen weiblichen Figur im Schachspiel wurde. Die Ursache liegt möglicherweise in der Position der Figur auf dem Brett, auch Überlegungen zur Symmetrie könnten eine Rolle gespielt haben. Ihre Zugmöglichkeiten waren allerdings nach wie vor auf jene des Wesirs (ein Feld in diagonaler Richtung) beschränkt.³⁷ Die Königin

³² Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 89

³³ Vgl. Kluge-Pinsker, Tabula S. 58f

³⁴ Vgl. Himmelheber, Gesellschaftsspiele S. 12

³⁵ Vgl. Murray, Chess S. 84 u. 420

³⁶ Vgl. Kluge-Pinsker, Tabula S. 59

³⁷ Vgl. Murray, Chess S. 422-424

war im Gegensatz zum Wesir und zu allen anderen Figuren nicht unmittelbar in das Schlachtgeschehen eingebunden, sondern hatte repräsentativen Charakter.³⁸ Jacobus de Cessolis versucht in seinem um 1275 verfassten Werk *Liber de moribus hominum et officiis nobilium*, in dem er das Schachspiel als Grundlage moralischer Überlegungen zur Gesellschaftsstruktur seiner Zeit verwendet, die ungewöhnliche Präsenz der Königin auf dem Schachbrett und damit im übertragenen Sinne ihre Teilnahme am Kriegszug mit ihren Pflichten dem König gegenüber zu erklären, dem sie Gesellschaft leisten und Erben gebären soll. Des Weiteren weist er darauf hin, dass es in manchen Ländern durchaus üblich sei, Frauen beispielsweise als Bogenschützen am Kampf teilhaben zu lassen.³⁹ Der Elefant, der dem europäischen Kriegswesen völlig fremd war, erfuhr die meisten Bedeutungsänderungen. Er wurde als „Alter Mann“ oder „Weiser“, als „Bischof“ oder anderer Kleriker, als „Graf“ oder „Narr“ bezeichnet. In der Neuzeit wurde daraus der Schütze oder Läufer.⁴⁰ Dass der Übergang von den alten zu den neuen Figuren fließend war, zeigt beispielsweise der unvollständige Figurensatz eines Schachspiels, das erstmals 1505 in einem Schatzinventar der Abtei Saint-Denis erwähnt und heute im Cabinet des Médailles in Paris aufbewahrt wird: Die alten Figuren des Streitelefanten, Streitwagens, berittenen Kriegers und Fußsoldaten werden ergänzt von der Königin anstelle des Wesirs. König und Königin sitzen nicht mehr auf einem Elefanten wie im Orient, sondern auf einem Thron in einem Pavillon, flankiert von zwei Dienern bzw. Dienerinnen.⁴¹ Archäologisch sind Figuren aus Knochen und Geweih am häufigsten nachgewiesen, da Figuren aus Holz die Zeit meist nicht überdauerten.⁴² Als Material für die Figuren wurde allerdings überwiegend Holz verwendet, seltener andere Werkstoffe wie Elfenbein und Bernstein. Auch die Spielbretter wurden aus den unterschiedlichsten Rohstoffen hergestellt, darunter Holz, Metall, Bernstein, Halbedelsteinen oder Elfenbein.⁴³ Die Spielfelder zeigten anfangs noch nicht das typische schwarzweiße Muster, das jedoch zur besseren Abschätzung der Schritte und Vermeidung falscher Züge bald eingeführt wurde. Darüber hinaus waren die Bretter größer und massiver als heute und wiesen einen oft prachtvoll geschmückten, erhöhten Rand auf. Häufig war ein Ring am Brett befestigt, um es an die Wand hängen zu können.⁴⁴ Spiele aus kostbaren Materialien wurden neben anderen wertvollen

³⁸ Vgl. Kluge-Pinsker, Schach und Trictrac S. 17

³⁹ Vgl. Jacobus de Cessolis, Das Schachzabelbuch des Jacobus de Cessolis, O.P. in mittelhochdeutscher Prosaübersetzung. Hrsg. von Gerard F. Schmidt (=Texte des späten Mittelalters 13, Berlin 1961) 120

⁴⁰ Vgl. Murray, Chess S. 424-426

⁴¹ Vgl. Kluge-Pinsker, Schach und Trictrac S. 17f

⁴² Vgl. Kluge-Pinsker, Tabula S. 76

⁴³ Vgl. Himmelheber, Gesellschaftsspiele S. 13

⁴⁴ Vgl. Murray, Chess S. 452 u. 756. Dazu folgende Textstelle: „ein schächzabelgesteine [...] / an eim

Gegenständen oft der Kirche vererbt oder gestiftet und sind daher meist in Kirchenschätzen erhalten geblieben.⁴⁵ Bald wurden die Spielpläne der beliebtesten Brettspiele zu zusammenklappbaren Kästen kombiniert, indem zwei quadratische, mit erhöhtem Rand versehene Bretter aneinandergehängt wurden (siehe Abb. 1).⁴⁶ In der Spätgotik wurden auch eigene Spieltische hergestellt, die oft zusammengeklappt und beiseite geräumt werden konnten.⁴⁷

Schach wurde in Europa anfangs nach den orientalischen Regeln gespielt. Während im orientalischen Raum eine umfangreiche Literatur zum Spiel existierte, waren in Europa nur die grundlegenden Regeln und einige Endspiel-Positionen und -Probleme bekannt. Daher erfolgte die gesamte Entwicklung des Spiels in Europa unabhängig vom orientalischen Spiel, das sich während dieser Zeit nicht änderte. Spätere Abwandlungen des orientalischen Schachs waren vom europäischen Spiel beeinflusst. Die Aufstellung der Figuren auf dem Brett entsprach der heute üblichen, die relative Position von König und Königin zueinander war jedoch noch nicht festgelegt. Vorgeschrieben war lediglich, dass sich die Könige gegenüberstehen mussten.⁴⁸ Allerdings ist bereits bei Jacobus de Cessolis zu lesen, dass der schwarze König auf dem weißen Feld zu stehen habe,⁴⁹ was der modernen Regel entspricht. Fremd ist dem modernen Spiel dagegen das Würfeln um das Vorrecht des ersten Zuges, ein Detail, das noch aus dem indischen Chaturanga stammte.⁵⁰ Die Zugmöglichkeiten von Königin und Bischof waren wesentlich eingeschränkter als heute: Die Königin durfte ein Feld in diagonaler Richtung ziehen, der Bischof über ein Feld in diagonaler Richtung auf das dahinterliegende Feld springen. Der König hat bis heute seine ursprüngliche Bewegung beibehalten, ebenso Ritter/Pferd, Turm und Bauer. Mit Ausnahme des Bauern, der wie heute in diagonaler Richtung schlug, schlugen alle Figuren in ihrer jeweiligen Bewegungsrichtung. Turm und Ritter galten als die stärksten Figuren im Spiel, dementsprechend operierten die Spieler fast ausschließlich mit diesen. Die heutzutage mächtigste Figur, die Königin, wurde dagegen in der Nähe des Königs belassen und diente vorwiegend dazu, sich zwischen diesen und eine angreifende gegnerische Figur zu stellen. Interessanterweise wurde im orientalischen Schach die Vorläuferfigur der Königin, der Wesir, direkt in die feindlichen Reihen gebracht. Neben der Königin wurde auch dem Bischof keine

îsenînem ringez hienc, / dâ mit ez Gâwân enpfienç.“ Wolfram von Eschenbach, Parzival. Buch 8. In: Ders., Werke. Hrsg. von Karl Lachmann (Berlin 51891) 408

⁴⁵ Vgl. Kluge-Pinsker, Tabula S. 72

⁴⁶ Vgl. Murray, Chess S. 757

⁴⁷ Vgl. Himmelheber, Gesellschaftsspiele S. 13

⁴⁸ Vgl. Murray, Chess S. 394 u. 452

⁴⁹ Vgl. Cessolis, Schachzabelbuch S. 115

⁵⁰ Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 91

große Bedeutung beigemessen. Der taktische Einsatz der Bauern im Spiel war dem europäischen Spieler weitgehend fremd. Die Figur des Bauern barg ein weiteres Problem: Im orientalischen Schach wurde der Fußsoldat bei Erreichen der gegnerischen Grundlinie zum Wesir, auch, wenn der eigentliche Wesir noch im Spiel war. Dies war insofern unbedenklich, als im Kalifat mehrere Wesire nebeneinander bestehen konnten. In Europa warf die Beförderung des Bauern zur Königin neben dem an sich schon bedenklichen Geschlechterwechsel der Figur zusätzlich die moralische Frage auf, ob es gleichzeitig zwei Königinnen geben durfte. Um dieses Problem zu lösen, wurden verschiedene Abwandlungen der Regel eingeführt, beispielsweise durfte ein Bauer erst auf die gegnerische Grundlinie vorrücken, wenn die Königin aus dem Spiel ausgeschieden war, oder der beförderte Bauer wurde nicht als „Königin“ bezeichnet, sondern erhielt einen anderen Namen. Auf diese Weise setzte sich von Italien ausgehend gegen Ende des Mittelalters auf der Iberischen Halbinsel und in Frankreich der Begriff „Dame“ durch, der schließlich auch auf die eigentliche Königin übertragen wurde. Im deutschen Sprachraum fand diese Umstellung allerdings erst in der Neuzeit statt. Eine Partie war gewonnen, wenn der gegnerische König matt gesetzt, gefangengenommen oder ohne verbleibende Streitmacht war.⁵¹ Befand sich einer der Spieler in einer Patt-Situation, durfte er den König durch Einsatz einer beliebigen noch auf dem Brett befindlichen Figur retten.⁵² Aus Ritterromanen geht hervor, dass unter den Spielern eine Vorliebe für gewisse Matt-Positionen herrschte. Dies ging so weit, dass Spieler riskierten, sich selbst zu behindern, um den gegnerischen König mit einer bestimmten Figur oder auf einem bestimmten Feld matt zu setzen. In der ersten Zeit nach dem Aufkommen des Schachspiels in Europa wurde für letzteres die Spielbrettmitte oder eines der Eckfelder bevorzugt.⁵³

Um die als langwierig empfundene Eröffnung im Schachspiel abzukürzen, wurden bald erste Änderungen in den Regeln eingeführt.⁵⁴ So war es den Spielern nach gegenseitiger Vereinbarung möglich, ihre Schlachtreihen auf ihrer Hälfte des Spielbretts in zehn bis zwölf hintereinander ausgeführten Zügen zu formieren.⁵⁵ Im *Libro de los juegos* von König Alfons X. findet sich der Vorschlag, Würfel einzusetzen, um das Spieltempo zu erhöhen.⁵⁶ Weitere Ansätze zur Beschleunigung der Eröffnung waren die Erweiterung der Zugmöglichkeiten für

⁵¹ Vgl. Murray, Chess S. 426-428, 452 u. 470f

⁵² Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 91

⁵³ Vgl. Murray, Chess S. 474

⁵⁴ Vgl. ebd. S. 453f

⁵⁵ Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 91

⁵⁶ Vgl. Alfons X., Buch der Spiele S. 59

einzelne Figuren, die Neugruppierung der Figuren und die Vergrößerung des Schachbrettes sowie damit einhergehend die Einführung zusätzlicher Figuren. Von allen Änderungsversuchen konnte sich letztendlich nur die Ausweitung der Zugmöglichkeiten durchsetzen, die sich zunächst lediglich auf König, Königin und Bauern bezog und sich darauf beschränkte, diesen Figuren beim ersten Spielzug mehr Bewegungsfreiheit zu gestatten als im regulären Spielverlauf. In der Lombardei wie auch in einigen Teilen Deutschlands bestand die Möglichkeit, dass König und Königin bei ihrem ersten Zug gemeinsam bewegt werden konnten, was insgesamt als ein Zug galt. Bis ins 18. Jahrhundert war es üblich, dass lediglich die ersten vier der insgesamt acht Bauern beim ersten Zug zwei Felder vorrücken durften. In Deutschland wie Spanien hatten die Bauern darüber hinaus nur so lange erhöhten Bewegungsspielraum, als noch keine Figur gefangen worden war. Keine Figur durfte bei ihrem ersten, privilegierten Zug eine gegnerische Figur schlagen. Neben diesen geringfügigen lokalen Abweichungen von den Grundregeln des Schachs entwickelten sich auch einige eigenständige Spielvarianten (siehe unten).

Um das Interesse am Spiel zu steigern, wurde beim Schach üblicherweise um einen Preis gespielt. In der Realität handelte es sich hierbei meist um Geldbeträge, in Ritterromanen war Geld oft Nebensache, hier setzten die Spieler beispielsweise ihr Leben gegen die Hochzeit mit der Tochter des Gegners oder vereinbarten, dass der Gewinner mit dem Verlierer nach Belieben verfahren dürfe. Die Ausschreibung von Geldpreisen erforderte feste, strenge Regeln, nach denen sich die Spieler zu richten hatten. So musste mit der einmal berührten Figur gezogen werden, und Züge durften nicht zurückgenommen werden. Da das Schach nach orientalischem Vorbild ein Gesellschaftsspiel war, dem auch Zuschauer beiwohnten, die scherzten und Ratschläge erteilten, wurden neben den Spielregeln zahlreiche Vorschriften zur Reglementierung des Verhaltens des Publikums erlassen.⁵⁷



Abbildung 5: Schachspiel zwischen einem Ritter und einer Adligen

Bereits kurz nach Aufkommen des Schachs in Europa wurde es in weiten Teilen der wohlhabenderen Bevölkerung gespielt, von den aufstrebenden freien Bauern

⁵⁷ Vgl. Murray, Chess S. 474-476

über die Ministerialen bis hin zu den Adeligen.⁵⁸ Bald zählte es neben Reiten, Bogenschießen, Jagd und Dichtkunst zu den erwünschten ritterlichen Fertigkeiten.⁵⁹ In der Dichtkunst wurde daher auch früheren Königen oft die Kenntnis des Schachs als selbstverständlich zugeschrieben. So wird unter anderem Karl der Große in der spätmittelalterlichen Dichtung als Schachspieler dargestellt, obwohl die zeitgenössischen karolingischen Quellen keinen Hinweis darauf liefern, dass Schach zu dieser Zeit bekannt war.⁶⁰ Generell war Schach ein beliebtes dichterisches Mittel, die adelige Herkunft von Personen zu deklarieren. Oft wurden die Protagonisten von einem Boten überrascht, während sie gerade bei einer Partie Schach saßen. Die Helden waren des Schachspiels nicht nur mächtig wie alle Adeligen, sondern besaßen darüber hinaus besondere Fertigkeiten im Spiel. Im Schach übten sich allerdings nicht nur die Männer, auch adelige Damen erlernten im Rahmen ihrer Erziehung dieses Spiel (siehe Abb. 5).⁶¹ Neben den Adeligen spielten auch Bürger gerne Schach.⁶² Für Heidelberg ist sogar ein städtisches Schachturnier, das 1467 stattfand, überliefert (siehe Abb. 6).

Am Ende des Mittelalters erfolgten zwei wesentliche Änderungen im Schach, die beinahe ein neues Spiel entstehen ließen, und die bisherige Literatur wurde innerhalb kurzer Zeit unbrauchbar.⁶³ Die Gründe für die Umstellung der Regeln sind nicht restlos geklärt,⁶⁴ Tatsache ist, dass in der zweiten Hälfte des 15. Jahrhunderts durch Ausweitung der Bewegungsmöglichkeiten aus der schwächsten Figur, dem Wesir bzw. der Königin, plötzlich die stärkste Figur im ganzen Spiel wurde, die in jede Richtung beliebig weit ziehen konnte. Auch der Bischof bzw. Läufer durfte nun uneingeschränkt in diagonaler Richtung ziehen. Damit gewann das bis dahin eher ruhige Spiel er-

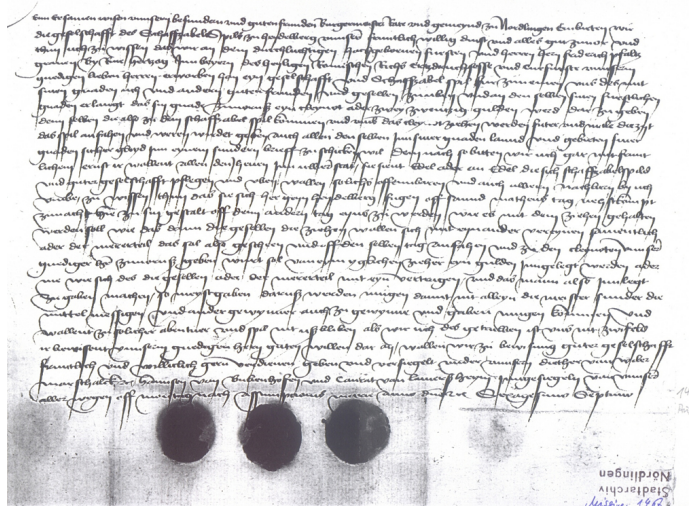


Abbildung 6: Einladung zum Heidelberger Schachturnier

⁵⁸ Vgl. Kluge-Pinsker, Tabula S. 58

⁵⁹ Vgl. Meier, Allerley Spil S. 65

⁶⁰ Vgl. Kluge-Pinsker, Tabula S. 59 sowie Kluge-Pinsker, Schach und Trictrac S. 15

⁶¹ Vgl. Murray, Chess S. 432-435

⁶² Vgl. Meier, Allerley Spil S. 68

⁶³ Vgl. Murray, Chess S. 417

⁶⁴ Vgl. Strouhal, Schachspiele S. 67f

heblich an Dynamik. Die lange Eröffnung verschwand, es blieb keine Zeit mehr, die eigenen Streitkräfte zu formieren, da von Spielbeginn an Läufer und Dame des Gegners die eigenen Figuren bedrohten und die Spieler von Anfang an achtsam sein mussten. Durch den Machtgewinn der Dame wurde auch dem Spiel mit den Bauern, die in die nun stärkste Figur umgetauscht werden konnten, mehr Bedeutung beigemessen. Der Übergang zum modernen Schach erfolgte innerhalb weniger Jahrzehnte, noch im 16. Jahrhundert war das alte Schach praktisch vollkommen verschwunden. Einzig in Ströbeck, einem kleinen Ort in Sachsen-Anhalt etwa 50 Kilometer von Magdeburg entfernt, hielt sich das alte Spiel über das Mittelalter hinaus.⁶⁵

Schachvarianten

Zu den zahlreichen überregional bekannten Schachvarianten zählen das Kurier- oder Läuferschach, das Große Schach, das Byzantinische Schach (Kreisschach) und das Astronomische Schach (Sphärenschach).

Das ab dem 13. Jahrhundert belegte⁶⁶ und in Deutschland bis in die Neuzeit beliebte **Kurier-** oder **Läuferschach** (siehe Abb. 7) wurde auf einem vergrößerten, rechteckigen Schachbrett von 12x8 quadratischen Feldern gespielt, an dessen Längsseiten die Spieler saßen. Zu den üblichen 16 Schachfiguren gesellten sich zwei Kuriere, dargestellt als berittene, hornblasende Boten, ein Rat (auch als „Mann“ bezeichnet), der „Schleich“ genannte Rat der Königin sowie vier zusätzliche Bauern. Die Bewegung des Kuriers erfolgte diagonal auf ein beliebiges Feld und stimmte mit der des modernen Läufers überein, der Schleich durfte auf ein angrenzendes horizontales oder vertikales Feld ziehen und bewegte sich somit gegengleich zur Königin. Die Zugmöglichkeiten des Rates entsprachen jenen des Königs. Königin und Türme durften im Gegensatz zum üblichen Schachspiel im Weg stehende Figuren des Gegners



Abbildung 7: Kurierschach. Ausschnitt aus dem Gemälde „Die Schachpartie“ von Lucas van Leyden.

⁶⁵ Vgl. Murray, Chess. S. 778f

⁶⁶ Vgl. ebd. S. 454-457, 462-464

überspringen. Benannt wurde das Spiel nach den stärksten Figuren, den Kurieren. Der letzte Nachweis dieses Spiels findet sich im 19. Jahrhundert in der deutschen Gemeinde Ströbeck.⁶⁷

Für das so genannte **Große Schach**, eine bei den Mongolen beliebte Spielform, wurde ein Spielbrett von 11x10 Feldern benötigt. Eine diesem mongolischen Schach sehr ähnliche Variante, für die ein Brett mit 12x12 Feldern vorgesehen ist, findet sich unter demselben Namen im Spielebuch Alfons' X. Jeder Spieler verfügte über 2x12=24 Figuren, die sich großteils von denen des herkömmlichen Schachspiels unterschieden. Zu den bekannten Figuren zählten König, Türme und Bauern, daneben gab es mythologische Riesenvögel, Krokodile, Giraffen, Nashörner (im Spielebuch als Einhörner bezeichnet) und Löwen. Diese Figurentypen spiegeln weniger den Schlachtcharakter des Spiels wider als vielmehr die friedliche Mission orientalischer Gesandtschaften, die noch zu Zeiten Alfons' X. gerne exotische Tiere als diplomatische Geschenke mit sich führten. In der ersten Reihe standen alle Figuren mit Ausnahme der Bauern in folgender Reihenfolge: In den beiden mittleren Feldern befanden sich rechts der König, links ein Vogel. Links des Vogels und rechts des Königs war je ein Krokodil platziert, neben diesem je eine Giraffe. Danach folgten je ein Nashorn, ein Löwe und ganz außen ein Turm. Die nächsten beiden Reihen blieben frei, in der vierten Reihe waren die Bauern aufgestellt. Die Zugweisen der einzelnen Figuren unterschieden sich ebenfalls teilweise vom herkömmlichen Schach. Der König durfte zwar auch hier nur ein Feld in eine beliebige Richtung ziehen, aber zusätzlich beim ersten Zug auch ins übernächste Feld springen. Der Vogel zog ein Feld diagonal und dann beliebig viele Felder geradeaus, höchstens jedoch so viele, bis er auf eine gegnerische Figur traf (die er schlug) oder den Spielfeldrand erreichte. Das Krokodil konnte diagonal beliebig viele Felder zurücklegen und entsprach damit dem modernen Läufer. Die Giraffe vollführte sozusagen einen überlangen „Rösselsprung“, indem sie vier Felder geradeaus und sodann eines zur Seite zog. Das Nashorn bewegte sich ein Feld zur Seite und dann beliebig viele Felder geradeaus, mit der Einschränkung, dass die Bewegung nur vorwärts erfolgen durfte. Der Löwe zog ein Feld geradeaus und zwei diagonal. Der Turm konnte wie auch im modernen Spiel beliebig viele Felder in gerader Richtung zurücklegen. Der Bauer konnte wie im modernen Schach nur auf das nächste vor ihm liegende Feld ziehen, ohne jedoch beim ersten Zug einen Doppelschritt ausführen zu dürfen. Hatte ein Bauer den gegnerischen Spielfeldrand erreicht, wurde er gegen jene Figur, auf deren Feld er nun stand, ausgetauscht.

⁶⁷ Vgl. ebd. S. 483 sowie Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 91

Stand er auf dem Feld des Königs, wurde er in einen Vogel umgewandelt. Alfons X. fand die beschriebene Spielvariante allerdings zu langsam, daher ließ er achtseitige Würfel mit einer Augenzahl von Eins bis Acht anfertigen, mit deren Hilfe die zu ziehenden Figuren ermittelt wurden, und zwar entsprechend ihrer Wertigkeit im Spiel: Acht Augen für den König, sieben für den Riesenvogel, sechs für das Nashorn, fünf für den Turm, vier für den Löwen, drei für das Krokodil, zwei für die Giraffe und ein Auge für den Bauern.⁶⁸

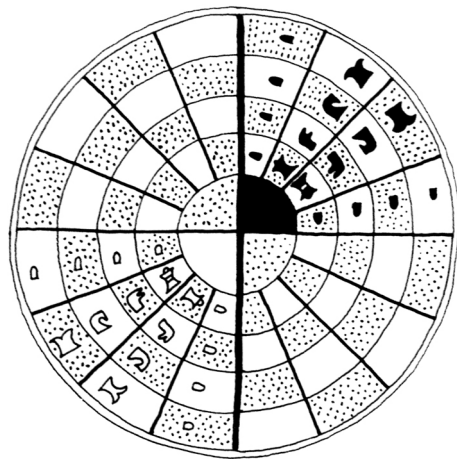


Abbildung 8: Kreisschach

In Byzanz wurde das quadratische gegen ein rundes Brett mit 64 Feldern (vier Ringe zu je 16 Feldern) ausgetauscht. Dieses so genannte **Byzantinische Schach** oder **Kreisschach** (siehe Abb. 8) wurde mit den üblichen Figuren gespielt, die allerdings nicht in zwei, sondern in vier Reihen aufgestellt waren. Der König konnte sich notfalls in eine der so genannten Zitadellen im Zentrum der Kreissektoren zurückziehen.⁶⁹

Im Spielebuch von Alfons X. dem Weisen wird eine Schachvariante erwähnt, die der Überschrift zufolge auf Grundlage der Astronomie gespielt wird: „este es tablero de los escaques e de las tablas, que se iuega por astronomia“.⁷⁰ Die Spielregeln (siehe unten) zeigen zwar mehr astrologische als astronomische Bezüge, doch wurden zu Zeiten Alfons' X. diese beiden Begriffe noch nicht strikt voneinander getrennt. Die Bezeichnung „Schach“ ist nicht ganz korrekt, da sich die Spielweise erheblich von den üblichen Schachregeln unterscheidet, erfolgt aber in Anlehnung an die im Originaltext erwähnten „escaques“, ein Wort, das aus dem italienischen Begriff für Schachfiguren, „scacchi“ (lat. scacus), entstand, sowie die aus dem Schach bekannte schwarz-weiße Feldereinteilung des Spielbrettes und dessen Form (ein rundes Schachbrett wurde auch für das byzantinische Schach verwendet). Gespielt wurde dieses **astronomische Schach** oder **Sphärenschach** in gebildeteren Kreisen, insbesondere von Personen, die sich

⁶⁸ Vgl. Alfons X., Buch der Spiele S. 263-266 und 279-283

⁶⁹ Vgl. Murray, Chess S. 483 sowie Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 91

⁷⁰ Die folgenden Ausführungen zum astronomischen Schach richten sich nach dem Buch Alfons X., Das Buch der Spiele S. 307-321. Zur Ergänzung der astrologischen Bedeutungen der Aspekte, die bei Alfons X. nicht erwähnt sind, diente das Buch Mellie Uyldert, Kosmische Zusammenhänge. Grundlagen der Astrologie (München 1990) 345-353.

in Astronomie und Astrologie auskannten. Konzipiert war das Spiel für sieben Teilnehmer, die ihre Planetenfiguren mit Hilfe eines siebenseitigen Würfels von Feld zu Feld zogen und je nach der auf diese Weise erlangten Konstellation der Planeten zueinander einen Teil ihres Einsatzes verloren oder hinzugewannen.

Das siebenseitige Spielbrett stellte das mittelalterliche, geozentrische Weltbild dar (siehe Abb. 9). Es bestand aus sieben konzentrischen Kreisen, die die sieben Himmelssphären darstellten und auf denen sich die sieben „Planeten“ (Merkur, Venus, Mars, Jupiter, Saturn, Sonne, Erdmond)⁷¹ bewegten, sowie einem äußeren, achten Kreis, dem so genannten Zodiakus, der die zwölf Tierkreiszeichen (Widder, Stier, Zwillinge, Krebs, Löwe, Jungfrau, Waage, Skorpion, Schütze, Steinbock, Wassermann, Fische) enthielt, nach denen alle acht Kreise in zwölf Sektoren geteilt waren. Die Sphären waren in kleine Felder unterteilt, deren Anzahl nach außen jeweils um ein Feld pro Tierkreiszeichen (also insgesamt zwölf Felder) zunahm, ausgehend bei der innersten Sphäre, jener des Mondes (zur Reihenfolge der Planeten auf ihren Sphären siehe unten), die zwölf Felder gemäß der Anzahl der Monate im Jahr umfasste. Es folgten 24 Felder (zwei je Zeichen) in der zweiten Sphäre, 36 (drei je Zeichen) in der dritten, danach 48, 60, 72 und zuletzt 84 Felder (sieben je Zeichen) in der äußersten Sphäre. Daraus ergab sich, dass ein Planet für einen Umlauf umso länger brauchte, je weiter er vom Zentrum des Planetensystems entfernt war. Innerhalb des innersten Planetenkreises befanden sich vier weitere Kreise, die die vier Elemente symbolisierten und farblich voneinander abgesetzt waren. Der äußerste war rot (Feuer), der folgende hellblau (Luft), der nächste weiß (Wasser) und der innerste braun (Erde). Diese vier inneren Kreise hatten allerdings keine Funktion im Spielverlauf.



Abbildung 9: Sphärenschach

⁷¹ Im geozentrischen Weltbild wurden alle Himmelskörper, die regelmäßig ablaufende, mit bloßem Auge sichtbare Bewegungen vor dem Hintergrund des Fixsternhimmels ausführten, als Planeten oder „Wandelsterne“ bezeichnet. Mit zunehmender Entfernung zur Erde waren dies Mond, Merkur, Venus, Sonne, Mars, Jupiter, Saturn. Im heliozentrischen Weltbild kreisen dagegen per Definition alle Planeten um die Sonne (allgemeiner gesagt um das Zentralgestirn). Sonne und Mond fielen also heraus und die Erde kam dafür hinzu.

Die sieben Planetenkreise auf dem Spielbrett waren geringfügig vertieft, je ein kleiner viereckiger Stein ließ sich entlang jeder dieser Rillen bewegen und diente zur Befestigung der Figuren bei Spielbeginn, die sich während des Spiels mit dessen Hilfe um die Erde im Mittelpunkt des Spielbretts bewegten.

Bei Spielbeginn nahmen die Teilnehmer an den sieben Seiten des Spielbrettes Platz. Zunächst würfelte jeder Spieler, um die ihm für dieses Spiel zugeteilte Planetenfigur zu ermitteln, wobei jeder Figur eine bestimmte Augenzahl zugeordnet war. Sieben Augen standen für den Saturn, mit abnehmender Augenzahl folgten Jupiter, Mars, Sonne, Venus, Merkur und zuletzt der Mond. Die Figuren, die sowohl orientalische als auch antike Merkmale aufwiesen, personifizierten den jeweiligen Planeten und waren innerhalb des Zodiakus gemäß ihrer astronomischen Reihenfolge im geozentrischen Weltbild aufzustellen:

7. (=äußerste) Sphäre: **Saturn**

Saturn als erster und höchster unter den Planeten wurde als hagerer alter Mann in gebückter Haltung und mit traurigem Gesichtsausdruck dargestellt. Er war lediglich mit einem Lendenschurz und einem schwarzen, um den Kopf gewickelten Tuch bekleidet.

6. Sphäre: **Jupiter**

Jupiter präsentierte sich als Mann mittleren Alters mit fröhlichem Gesicht, grüner Kleidung mit einer dunkelblauen Kappe und einem Buch in der Hand.

5. Sphäre: **Mars**

Als Jüngling in rot gefärbter, antiker griechischer Rüstung hielt Mars in der einen Hand ein gezogenes Schwert und in der anderen einen an den Haaren herabhängenden Männerkopf.

4. Sphäre: **Sonne**

Die Sonne als strahlend goldgekleideter, gekrönter junger König hatte links einen Apfel, rechts einen blühenden Zweig in der Hand.

3. Sphäre: **Venus**

Venus war eine der zwei weiblichen Spielfiguren und trug ein violett gefärbtes Gewand. Ihr langes, blondes Haar war mit einem Rosenkranz geschmückt. In ihrer Rechten hielt sie einen Kamm, in ihrer Linken einen Spiegel, in dem sie sich bewunderte.

2. Sphäre: **Merkur**

Merkur, wie Mars als junger Mann dargestellt, trug bunte Kleidung und schrieb in ein Buch.

1. (=innerste) Sphäre: **Mond**

Als Mondfigur diente eine junge Frau in weißem Gewand, die mit beiden Armen über ihren Kopf das Abbild des Mondes⁷² hielt.

Jeder der sieben Planeten stand zu Spielbeginn in einem anderen Tierkreiszeichen auf seinem in der eigenen Farbe markierten (auf der Abbildung im Spielebuch allerdings teils verblassten) Startfeld: Saturn auf dem vierten Feld (schwarz) im Wassermann, Jupiter auf dem dritten Feld (grün) im Schützen, Mars auf dem dritten Feld (rot) im Skorpion, die Sonne auf dem dritten Feld (golden) im Löwen, die Venus auf dem mittleren Feld (violett) im Stier, Merkur auf dem zweiten Feld (bunte Striche) in der Jungfrau und der Mond auf dem einzigen Feld (weiß) im Krebs.

Jeder Teilnehmer hatte vor sich zwölf Spielmarken, deren Wert vor Spielbeginn festgelegt wurde. Nun wurde um den ersten Zug gewürfelt. Derjenige, der die höchste Augenzahl erreicht hatte, begann das Spiel und rückte seine Planetenfigur um die den gewürfelten Punkten entsprechende Feldanzahl weiter. In weiterer Folge wurde stets reihum gewürfelt, wobei der Spieler nichts gewann oder verlor, solange sein Planet das jeweilige Tierkreiszeichen nicht verließ. Gelangte er mit seinem Planeten jedoch in den nächsten Sektor und damit ins nächste Zeichen, gewann oder verlor er je nach der auf diese Weise entstandenen Planetenkonstellation, dem so genannten Aspekt, einen Teil seines Einsatzes. Die gewürfelte Augenzahl musste jedoch nicht zwingend ausgeschöpft werden, sondern gab lediglich die maximal mögliche Zugweite vor. So konnte ein Spieler die Entscheidung, ob die Grenze zum nächsten Sternzeichen überschritten und damit eine neue Planetenkonstellation hergestellt werden sollte, nach taktischen Überlegungen treffen – nicht nur den eigenen, gerade auszuführenden Spielzug betreffend, sondern auch unter Berücksichtigung der möglichen folgenden Spielzüge der Mitspieler, an die er unter Umständen, sollten sie eine Sternbildgrenze überschreiten, je nach Position des eigenen Planeten Spielmarken verlieren oder von diesen gewinnen konnte. Von derlei taktischen Überlegungen ausgenommen war lediglich der Mond, der gezwungenermaßen bei jedem Zug

⁷² Schädler zieht hier Parallelen zur antiken und arabischen Luna-Ikonographie und vermutet daher, dass es sich hierbei um eine Mondsichel handelte.

das Sternbild wechseln musste und daher jedes Mal eine Wertung auslöste. Der betreffende Spieler konnte jedoch entscheiden, in welchem Tierkreiszeichen er seine Planetenfigur halten ließ. Dagegen benötigte der Spieler des Saturns unter Umständen mehrere Züge, um überhaupt das nächste Sternbild zu erreichen.

Die folgende Liste gibt die möglichen Aspekte wieder, wobei sich die Gewinne und Verluste danach richteten, ob die jeweilige Planetenkonstellation astrologisch als günstig oder ungünstig gilt (für die Ermittlung des jeweiligen Aspekts wurde das Zeichen, in dem sich der Planet gerade befand, mitgezählt):

Sextil (=Aspekt, bei dem zwei Himmelskörper einen Winkel von 60 Grad am Himmel zueinander einnehmen)

Es werden drei Zeichen nach vorne oder zurück gezählt, zum Beispiel vom Widder zu den Zwillingen (drei nach vor) oder zum Wassermann (drei zurück). Das Sextil hat in der Astronomie keine Bedeutung, da keine besonderen Himmelserscheinungen mit dieser Planetenkonstellation verbunden sind (im Gegensatz zu Quadratur, Opposition und Konjunktion). In der Astrologie spielt dieser Aspekt dagegen sehr wohl eine Rolle, da sich bei einer derartigen Konstellation die Eigenschaften der jeweiligen Planeten gegenseitig unterstützen sollen.

Der Spieler, der mit seinem Spielzug diese Konstellation zu einer der anderen Planetenfiguren hergestellt hat, erhält von jenem Spieler zwei Einsatzstücke.

Trigon (=Aspekt, bei dem zwei Himmelskörper einen Winkel von 120 Grad am Himmel zueinander einnehmen)

Es werden fünf Zeichen nach vorne oder zurück gezählt, zum Beispiel vom Widder zum Löwen (nach vor) oder zum Schützen (nach hinten). Wie das Sextil hat auch der Trigon keine astronomische Bedeutung, aber astrologisch gesehen eine ähnlich positive Wirkung. Der Spieler, der mit seinem Spielzug diese Konstellation zu einer der anderen Planetenfiguren hergestellt hat, erhält von jenem Spieler drei Einsatzstücke.

Quadratur (=Aspekt, bei dem ein Himmelskörper von einem anderen einen geozentrischen Winkelabstand von 90 Grad hat)

Es werden vier Zeichen nach vorne oder zurück gezählt, zum Beispiel vom Widder zum Krebs (nach vor) oder zum Steinbock (nach hinten). Die Quadratur ist in der Astrologie ein eher ungünstiger Aspekt, bei dem scheinbar unvereinbare Eigenschaften der Planeten gegeneinander wirken, sich aber auch positiv beeinflussen können.

Der Spieler, der mit seinem Spielzug diese Konstellation zu einer der anderen Planetenfiguren hergestellt hat, gibt an jenen Spieler drei Einsatzstücke ab.

Opposition (=Aspekt, bei dem sich zwei Himmelskörper von der Erde aus betrachtet im Winkelabstand von 180 Grad zueinander befinden)

Es werden sieben Zeichen nach vorne oder zurück gezählt, zum Beispiel vom Widder zur Waage (nach vor) oder vom Krebs zum Steinbock (nach hinten). Wie die Quadratur ist auch die Opposition in der Astrologie ein ungünstiger Aspekt, bei dem die Kräfte der Planeten gegeneinander wirken.

Der Spieler, der mit seinem Spielzug diese Konstellation zu einer der anderen Planetenfiguren hergestellt hat, gibt an jenen Spieler sechs Einsatzstücke ab.

Konjunktion (=Aspekt, bei dem zwei Himmelskörper in einem Winkel von annähernd 0 Grad stehen)

In Konjunktion befinden sich zwei Planetenfiguren, wenn sie im selben Zeichen stehen. Astrologisch gesehen verstärken sich die Eigenschaften der Planeten, was positiv oder negativ ausfallen kann, je nachdem, welche Planeten involviert sind. Eine Kombination aus Venus, Jupiter und/oder Sonne gilt als besonders positiv, eine Kombination aus Mars, Saturn und/oder Mond als besonders negativ.

Der Spieler, der mit seinem Spielzug diese Konstellation zu einer der anderen Planetenfiguren hergestellt hat, gibt an jenen Spieler zwölf Einsatzstücke ab.

Das astronomische Schach dürfte bereits in der Antike im griechischen Osten des römischen Reiches entstanden sein – einige Passagen in Texten spätantiker oströmischer Autoren weisen darauf hin, so erwähnt Johannes von Antiochia ein nach astrologischen Prinzipien gestaltetes Würfelbrettspiel.⁷³ Al-Masudi⁷⁴ zählt sechs Schachvarianten auf, darunter das astronomische Schach, wofür ein nach dem Tierkreis in zwölf Felder geteiltes Brett erforderlich sei, auf denen sieben Spielsteine von unterschiedlicher Farbe bewegt werden, die die fünf Planeten sowie Sonne und Mond symbolisierten. Eine von der im Spielebuch von Alfons X. vorgestellten Spielweise etwas abweichende mittelalterliche Variante

⁷³ Über Johannes von Antiochia ist wenig bekannt. Er lebte vermutlich im 7. Jahrhundert n. Chr., allerdings ordnen ihn manche Forscher eher dem 6. Jahrhundert zu. Er war ein oströmischer Historiker und Verfasser einer Weltchronik. Manche Autoren schreiben die betreffende Textpassage anderen antiken Spielen wie dem XII scripta oder dem Nard zu, Schädler widerspricht diesen jedoch.

⁷⁴ ‘Abu al-Hasan Ali ibn al-Husayn al-Mas‘udi (um 895-957) war ein bedeutender arabischer Philosoph, Geograph und Historiker. Er verfasste ein fünfbändiges historiographisches Werk mit umfangreichen Informationen zu den unterschiedlichsten Themengebieten wie Geographie, Religion, Philosophie, Geschichte und Politik.

des astronomischen Schachs beschreibt der persische Gelehrte al-Amuli⁷⁵, leider sind seine Ausführungen etwas missverständlich formuliert. Während das Spielbrett weitgehend jenem im Spielebuch dargestellten zu entsprechen scheint, war die Anzahl der Spieler offenbar auf zwei begrenzt, denen je eine Hälfte des Spielbrettes zugeordnet war. Die Spieler konnten jeden der sieben Planeten auf seiner Sphäre bewegen, allerdings waren die Aspekte für das Spiel offenbar nicht relevant. Das Ziel war vielmehr, Sonne und Jupiter auf eine Hälfte des Spielbretts zu bringen und Mars und Venus auf die eigene (also die dem Gegner gegenüberliegende), noch bevor alle übrigen Planeten einen Umlauf um die Erde vollendet hatten und wieder in ihr Ausgangssternebild zurückgekehrt waren.

1.2 Alquerque-Gruppe

Das Spielbrett für die Alquerque-Spiele entwickelte sich aus dem Kleine-Mühle-Spielplan, indem man vier von diesen quadratisch anordnete (siehe Abb. 10).⁷⁶ Der Spielverlauf geht auf das alte Jagdspiel „Fuchs und Gänse“ zurück. Der älteste Fund eines eingeritzten Alquerque-Plans befindet sich in einem um 1400 v. Chr. erbauten altägyptischen Tempel. Die im 13. Jahrhundert aufkommende spanische Bezeichnung „Alquerque“ geht auf das in mittelalterlichen arabischen Textquellen belegte Wort „qirk“ zurück und war ein Überbegriff für die mühleartigen Strategiespiele. Alfons X. ordnet in seinem Spielebuch auch das Mühlespiel zur Alquerque-Gruppe, obwohl es nicht zu den Kriegsspielen zählt, da keine Steine übersprungen werden dürfen. Das Überspringen – und bei manchen Varianten das damit verbundene Entfernen des übersprungenen Steins vom Spielbrett – ist jedoch ein Charakteristikum aller Alquerque-Spiele.⁷⁷ Zu Spielbeginn stellen die Gegner ihre je zwölf weißen bzw. schwarzen Steine in ihre Hälfte des Brettes. Von den 25 Punkten auf dem Spielplan sind somit 24 besetzt, die Brettmitte bleibt frei. Auf diesen leeren Punkt zieht der erste Spieler einen seiner Steine, sein Gegner überspringt diesen und nimmt ihn vom Brett.⁷⁸ Abwechselnd bewegen die Spieler nun einen ihrer Steine, indem sie ihn entweder entlang einer Linie um eine Position verschieben oder mit ihm über einen gegnerischen Stein auf den dahinter liegenden leeren Punkt springen, wobei Sprünge so lange hintereinander stattfinden können, wie gegnerische Steine mit einem freien Punkt dahinter aufeinanderfolgen. Bei manchen Alquerque-Varianten schreiben die Regeln vor, dass der übersprungene Stein aus dem Spiel

⁷⁵ Muhammad ibn Mahmud al-Amuli (14. Jahrhundert) war ein persischer Arzt. Er verfasste einen arabischen Kommentar zum *Kanon der Medizin* von Avicenna und eine persische Enzyklopädie.

⁷⁶ Vgl. Murray, Board games S. 65

⁷⁷ Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 71 u. 82f

⁷⁸ Vgl. ebd. S. 83

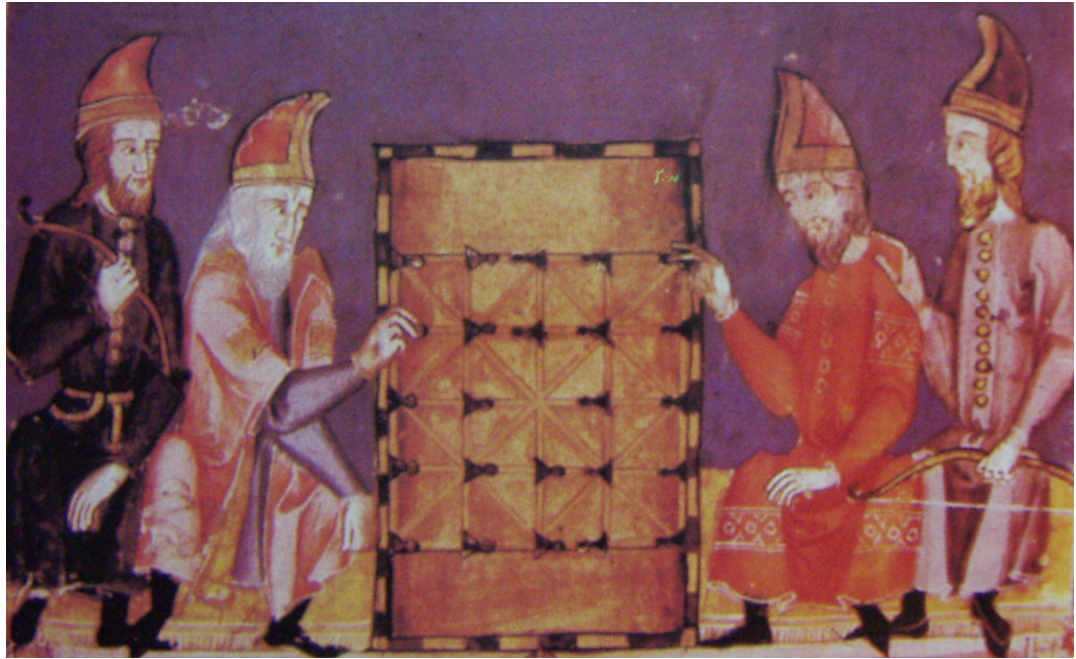


Abbildung 10: Alquerquepiel aus dem Buch Alfons' des Weisen

genommen werden muss.⁷⁹ Übersieht der Spieler dies, wird sein eigener Stein entfernt. Gewinner ist, wer zuerst sämtliche Steine des Gegners geschlagen hat. Mit zunehmender Popularität des Schachspiels wurde – vermutlich im 12./13. Jahrhundert von Frankreich ausgehend – das bis dahin verwendete Alquerquebrett durch das in Quadrate unterteilte Schachbrett ersetzt, auf dem sich die Steine auf den schwarzen Feldern in diagonaler Richtung bewegten.⁸⁰ Wie die Mühlespiele sind auch die Alquerquepiele weltweit anzutreffen.⁸¹

Dame: Für das Damespiel wurden sowohl Elemente aus dem Schach (Brett, Spielfiguren und Bezeichnung) als auch aus dem Alquerque (Anzahl der Figuren und Art ihrer Gefangennahme) miteinander vereint.⁸² Die Herkunft des Spiels ist nicht geklärt, jedoch deuten die 1547, 1590 und 1597 in Spanien erschienenen und damit ältesten bekannten Spielanleitungen auf eine arabische Überlieferung hin. Für das Spiel wurden anfangs nicht die heute noch üblichen runden, flachen Steine in Weiß und Schwarz verwendet, sondern die Bauern und die Königin aus dem Schach. Die hohe Anzahl aus dem Hochmittelalter stammender flacher Steine lässt allerdings darauf schließen, dass diese nicht nur für das Mühlespiel – für das an sich die flache Form nicht notwendig ist – ver-

⁷⁹ Vgl. Murray, Board games S. 65

⁸⁰ Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 83

⁸¹ Siehe Auflistung der den verschiedenen Ländern zugeordneten Varianten bei Murray, Board games S. 66f

⁸² Vgl. Murray, Board games S. 75

wendet wurden, was bedeutet, dass bereits zu dieser Zeit die aus dem Schach stammenden Figuren durch die heute bekannten scheibenförmigen Spielsteine ersetzt worden waren. Analog zum Schach, bei dem der an den gegnerischen Spielfeldrand gelangte Bauer gegen die Dame ausgetauscht werden kann, bildet man im Damespiel aus dem flachen Stein durch Aufsetzen eines weiteren eine Dame. Die Bewegung der Dame ist wie im Schach in gerader Richtung uneingeschränkt möglich.⁸³ Die ältere Bezeichnung für die Königin im Schach war „fers“, im Englischen hieß das Damespiel daher zunächst „ferses“. Als im Schach die Königin zur Dame wurde, übernahm man diesen Begriff sowohl für die Figur als auch für das Damespiel. Die entsprechende englische Bezeichnung war von da an „jew-de-dame“, die später durch den auch heute üblichen Namen „draughts“ ersetzt wurde.⁸⁴ Im Gegensatz zum Alquerque musste ein gegnerischer Stein anfangs nicht geschlagen werden, sofern die Möglichkeit dazu bestand. Dies änderte sich allerdings, ausgehend von Frankreich, am Ende des Spätmittelalters, so dass im 16. Jahrhundert dort bereits beide Varianten („jeu plaisant des dames“ – „gefälliges Spiel“ – sowie „jeu forcé“ – „erzwungenes Spiel“) nachgewiesen werden können.⁸⁵ Rabelais erwähnt in seinem Werk *Gargantua et Pantagruel* ebenfalls beide Spielarten.⁸⁶ Interessanterweise enthalten die mittelalterlichen Spielcodices keinen Hinweis auf das Damespiel.⁸⁷ Nachweisen lässt sich das Damespiel im Mittelalter nur in Frankreich, England und der Spanischen Mark, die früheste Erwähnung außerhalb dieser Gebiete stammt aus Italien (1527). In Form der neuen Variante verbreitete sich das Damespiel von Frankreich ausgehend allerdings rasch in Italien, England, den Niederlanden und Deutschland.⁸⁸

Philosophenspiel: Das auch unter dem deutschen Begriff „Zahlenkampfspiel“ sowie den lateinischen Bezeichnungen „Rithmomachia“ und „Ludus philosophorum“ bekannte Spiel wurde vermutlich im 11. Jahrhundert in den Kirchenschulen Deutschlands erfunden.⁸⁹ Ziel war, die Grundlagen der boëthianischen Mathematik⁹⁰, die zu dieser Zeit ein wichtiger Teilbereich der Freien Künste

⁸³ Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 83 sowie Himmelheber, Gesellschaftsspiele S. 39

⁸⁴ Vgl. Murray, Board games S. 72f

⁸⁵ Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 83

⁸⁶ Vgl. François Rabelais, *Œuvres complètes*. Hrsg. von Guy Demerson (Paris 1995) 144

⁸⁷ Vgl. Himmelheber, Spiele S. 39

⁸⁸ Vgl. Murray, Board games S. 73 u. 76

⁸⁹ Vgl. Ann E. Moyer, The Philosopher's Game. Rithmomachia in medieval and renaissance Europe (Michigan 2004) 1 u. 20

⁹⁰ Anicius Manlius Severinus Boëthius (ca. 475/480-524/526) war ein spätantiker römischer Philosoph und Staatsmann. Er verfasste Lehrbücher zu den Freien Künsten und prägte den Begriff „Quadrivium“ für die Fächer der Mathematik (Arithmetik, Musik, Geometrie und Astronomie). Vgl. Dirk Kurt Kranz, Boëthius. In: Friedrich-Wilhelm Bautz, Traugott Bautz (Hrsg.), Biographisch-Bibliographisches Kirchenlexikon 24 (Nordhausen 2005) Sp. 259-310

wurde, verstehen zu lernen und zu üben. Da das Spiel einiger Kenntnis der Progressionen bedurfte, war es gelehrten Personen – meist Klerikern – vorbehalten, denen die lateinischen Texte von Boëthius bekannt waren.⁹¹

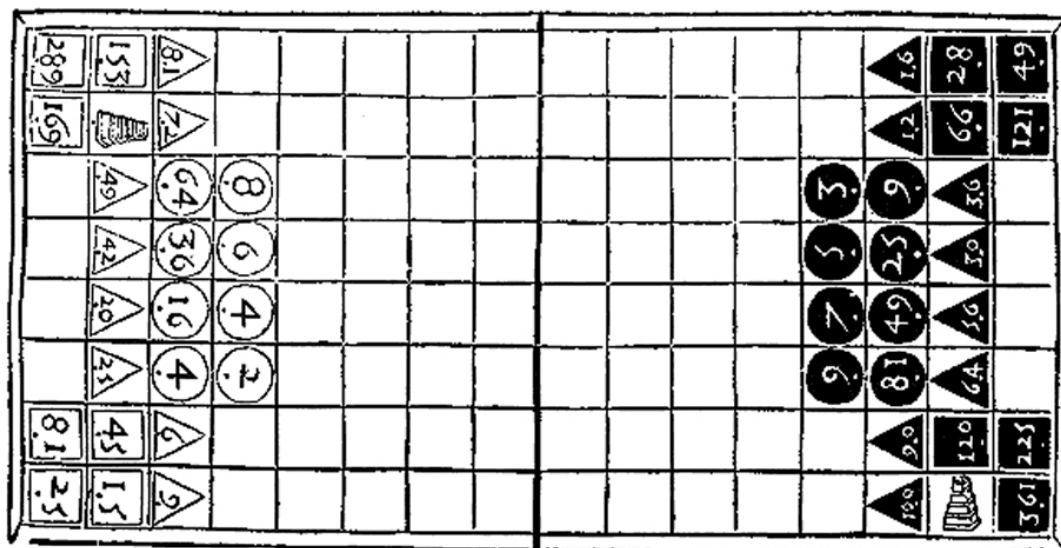


Abbildung 11: Rithmomachia Grundaufstellungsvariante

Gespielt wird auf einem doppelten Schachbrett von 8x16 Feldern. Die beiden Spieler sitzen sich an den Längsseiten gegenüber, die Spielsteine sind entlang der kurzen Seiten angeordnet. Jeder Spieler verfügt über 24 weiße bzw. schwarze Steine, von denen jeweils acht Steine rund, dreieckig und quadratisch sind. Da die Steine auf einer Seite weiß, auf der anderen schwarz gefärbt sind, können sie von beiden Spielern verwendet werden. Darüber hinaus trägt jeder Stein eine bestimmte Ziffer oder Zahl auf beiden Seiten, deren Verhältnisse zueinander auf arithmetischen Grundsätzen basieren. Ausgangspunkt ist zum einen die Zahlenfolge 2, 4, 6, 8 (weiß), zum anderen die Zahlenfolge 3, 5, 7, 9 (schwarz).⁹² Dies sind gleichzeitig die Ziffern auf den vier runden Steinen in der vordersten Reihe. Dahinter sind die restlichen vier runden Steine platziert, auf denen jeweils die Quadratzahl der auf dem Stein vor ihnen geschriebenen Ziffer angegeben ist, also 4, 16, 36, 64 (weiß) bzw. 9, 25, 49, 81 (schwarz). In der nächsten Reihe befinden sich vier dreieckige Steine mit den Zahlen, die sich aus der Addition der beiden vor ihnen liegenden runden Steine ergeben, das sind 6, 20, 42, 72 (weiß) bzw. 12, 30, 56, 90 (schwarz).⁹³ Die zweite Reihe dreieckiger Steine zeigt die Werte, die man erhält, wenn man zu der Zahl des in der ersten Reihe befindlichen runden Steins 1 addiert und das Ergebnis quadriert, also 9, 25, 49, 81

⁹¹ Vgl. Moyer, *Philosopher's Game* S. 3

⁹² Vgl. Murray, *Board games* S. 84

⁹³ Vgl. Moyer, *Philosopher's Game* S. 10

(weiß) bzw. 16, 36, 64, 100 (schwarz). Es folgt die erste Reihe der quadratischen Steine, die die Summe der beiden vor dem jeweiligen Stein liegenden dreieckigen Steine zeigen, demnach 15, 45, 91, 153 (weiß) bzw. 28, 66, 120, 190 (schwarz). In der folgenden Reihe und damit am Spielfeldrand sind die verbleibenden vier quadratischen Steine mit jenen Zahlen plazierte, die sich ergeben, wenn die Ziffer auf dem ersten runden Stein dupliziert, 1 addiert und das Ergebnis nochmals quadriert wird, womit die Folgen 25, 81, 169, 189 (weiß) bzw. 49, 121, 225, 361 (schwarz) gebildet werden.⁹⁴ Die quadratischen Steine mit der Zahl 91 (weiß) und 190 (schwarz) werden durch einen Stapel von je zwei runden, dreieckigen und quadratischen Steinen ersetzt, und zwar dergestalt, dass die Werte in Summe die Zahl des durch sie ersetzten Steins ergeben: die weiße Pyramide setzt sich aus 1, 4, 9, 16, 25 und 36 zusammen, die schwarze aus 16, 25, 36, 49 und 64.⁹⁵ Die Ausgangsposition der Steine auf dem Brett kann je nach Spielversion variieren. Eine dieser Varianten ist in Abb. 11 dargestellt. In der Anfangszeit des Spiels wurden noch römische Zahlzeichen verwendet, da sich die arabischen Ziffern noch nicht durchgesetzt hatten. Die Schwierigkeit, mit diesen Zeichen zu rechnen, stellte eine große Herausforderung an das Erinnerungsvermögen der Spieler dar und erforderte mathematische Hilfsmittel wie den Abakus.⁹⁶

Die unterschiedlichen Formen der Spielsteine stehen in Zusammenhang mit ihren Bewegungsmöglichkeiten. So können sich die runden Steine in beliebiger Richtung um ein Feld, die dreieckigen um zwei Felder und die quadratischen um drei Felder weiterbewegen.⁹⁷ Die Pyramide hat uneingeschränkte Bewegungsfreiheit ähnlich der Dame im modernen Schach.⁹⁸ Es dürfen keine Steine übersprungen werden. In der ersten Phase des Spiels muss die Pyramide des anderen Spielers erobert werden. Gegnerische Steine können auf vier Arten geschlagen werden:

Gleichheit: Ein Stein wird entsprechend seiner Form nach obigen Regeln auf ein Feld mit einem denselben Zahlenwert aufweisenden gegnerischen Stein bewegt.

Addition: Mehrere Steine werden gemäß den Regeln auf ein Feld gerückt und ergeben in Summe den Wert des dort befindlichen Steines. An dessen Stelle wird ein beliebiger der auf das Feld bewegten Steine gesetzt.

Multiplikation: Die Ziffer oder Zahl eines Steins multipliziert mit der Distanz (Feldanzahl) zum gegnerischen Stein ergibt den Wert des letzteren.

⁹⁴ Vgl. Ralph Lever, William Fulke, The most noble, auncient, and learned playe. In: Moyer, Philosopher's Game S. 144f

⁹⁵ Vgl. Murray, Board games S. 85

⁹⁶ Vgl. Moyer, Philosopher's Game S. 12

⁹⁷ Vgl. Murray, Board games S. 86 sowie Moyer, Philosopher's Game S.10

⁹⁸ Vgl. Lever, Learned playe S. 152

Blockade: Ein Spielstein wird derart von gegnerischen Steinen eingekreist, dass er sich den Regeln entsprechend weder auf ein freies Feld bewegen noch einen Stein schlagen kann. Steine mit den Werten 2, 3, 4, 5, 6, 7, 153 und 190 können nur auf diese Weise aus dem Spiel genommen werden.⁹⁹

Manche Varianten kennen auch Schlagen mittels Subtraktion und Division.¹⁰⁰

Auch die Pyramiden können geschlagen werden, indem entweder die Steine einzeln von einem gegnerischen Stein derselben Zahl geschlagen werden oder die gesamte Pyramide von einem gegnerischen Stein, der die Pyramidenzahl (die Summe aller die Pyramide formenden Steine) aufweist, geschlagen wird.¹⁰¹ Sobald eine Pyramide geschlagen wurde, geht das Spiel in Phase zwei über. Der siegreiche Spieler muss nun nach boëthianischen Regeln drei so genannte Triumphe bilden. Zunächst muss aus drei Steinen eine arithmetische, geometrische oder harmonische Folge¹⁰² gebildet werden. Danach muss der Spieler vier Steine so arrangieren, dass je drei von ihnen zwei verschiedene Folgen bilden. Die höchste Stufe der Triumphe ist, aus vier Steinen drei unterschiedliche, aus je drei Steinen zusammengesetzte Folgen zu bilden.¹⁰³ Für das Erstellen der Triumphe dürfen in einigen Spielvarianten auch die gefangenen Steine des Gegners verwendet werden. Da eine mündliche Überlieferung der komplizierten Spielregeln nicht ausreichte, wurden bereits im 11. Jahrhundert erste Texte über *Rithmomachia* verfasst.¹⁰⁴ 1482 veröffentlichte der englische Kleriker John Sherwood unter dem Titel *De ludo arithmomachie* in Rom das erste Handbuch zum Spiel. Verbreitung fand das Philosophenspiel besonders in Nordeuropa, in Italien wird das Spiel erst im 15. Jahrhundert fassbar. In Spanien und Portugal lässt sich das Spiel im Mittelalter nicht nachweisen. Als sich die mathematische Ausbildung an den Universitäten hinsichtlich Inhalt, Mittel und Unterrichtsmethoden um 1600 zu ändern begann und der Schwerpunkt sich von der theoretischen Arithmetik hin zur praktischen Arithmetik verlagerte, sank die Bedeutung der boëthianischen Lehre. Die zunehmende Bedeutung anderer mathematischer Fächer wie der Algebra leitete den Übergang von der mittelalterlichen zur frühneuzeitlichen Mathematik ein. Mit dem Verschwinden der Arithmetik des Boëthius

⁹⁹ Vgl. Murray, Board games S. 85f sowie Moyer, Philosopher's Game S. 12

¹⁰⁰ Siehe die beiden ersten Varianten in Lever, Learned playe S. 154f, 170

¹⁰¹ Vgl. Murray, Board games S. 86

¹⁰² Bei der arithmetischen Folge liegt der mittlere Wert genau zwischen den beiden äußeren Werten, zum Beispiel 1:2:3 oder, formelhaft ausgedrückt, $m=(a+b)/2$. Die geometrische Folge entsteht bei gleichen Verhältnissen zwischen den äußeren Werten, zum Beispiel 1:2:4, hierbei gilt: $1:2=2:4$ bzw. $a:m=m:b$. Eine harmonische Folge wird zum Beispiel durch die Zahlen 3:4:6 gebildet und basiert auf der Formel $m=2ab/(a+b)$.

¹⁰³ Vgl. Murray, Board games S. 86

¹⁰⁴ Vgl. Moyer, Philosopher's Game S. 13 u. 20

geriet auch das auf ihren Prinzipien beruhende Spiel in Vergessenheit.¹⁰⁵

Solitaire: Im Unterschied zu den bisher besprochenen Spielen wird Solitaire nur von einer einzigen Person gespielt und kann neben den Kriegsspielen auch zu den Denk- und Geduldspielen gezählt werden. Bei diesem Spiel, dessen Brett aus fünf kreuzförmig angeordneten quadratischen Römische-Mühle-Brettern besteht, geht es darum, 32 Stifte, die in die 33 Löcher des Spielbrettes gesteckt werden (wobei das Mittelloch frei bleibt) derart zu überspringen, dass am Schluss nur noch ein einziger Stift übrig bleibt. Die Herausforderung besteht darin, dass nur durch Überspringen Steine aus dem Spiel genommen werden können, und dass Springen gleichzeitig die einzige Fortbewegungsmöglichkeit der Steine ist, sie also nicht wie bei den sonstigen Alquerque-Spielen von einer Position zur nächsten geschoben bzw. gesteckt werden dürfen. Zum Ursprung des Solitaire gibt es widersprüchliche Angaben. Einige Quellen datieren seine Entstehung in das Frühmittelalter, andere schreiben seine Erfindung einem im 17. Jahrhundert in der Bastille gefangen gehaltenen Adligen zu.¹⁰⁶

Leap frog: Dem Solitaire verwandt ist das englische Spiel „Leap frog“ („Bocksprung“), das von zwei oder mehr Personen gespielt wird. Das Brett besteht üblicherweise aus 15x15 bis 18x18 Feldern, auf denen sich je ein Spielstein befindet. Jeder Teilnehmer nimmt zu Spielbeginn einen Stein vom Brett, danach werden die verbleibenden Steine der Reihe nach durch Überspringen mit einem benachbarten Stein gefangen. Sieger ist der Spieler mit den meisten gefangenen Steinen.¹⁰⁷

Auf dem Alquerque-Brett wurden auch die Jagds Spiele gespielt.

2 Jagds Spiele

Bei den Jagdspielen geht es darum, mit einer großen Anzahl von Spielsteinen eine geringe Anzahl von gegnerischen Steinen zu schlagen oder zu blockieren, wobei erstere einen Jägertrupp, letztere die Beutetiere darstellen. Der Grundriss der mittelalterlichen Spielpläne ähnelt meist Mühle- und Alquerque-Brettern, im 16. Jahrhundert ersetzte man jedoch auch hier wie bereits zuvor beim Damespiel meist das linierte durch ein schachbrettartig gewürfeltes Brett, wobei nur auf einer von beiden Feldfarben gespielt wurde. Jagds Spiele wurden später entwickelt als die Kriegsspielen und vermutlich in Asien erfunden, wo sie weit verbreitet sind, wohingegen sie in Afrika

¹⁰⁵Ebd. S. 130-134

¹⁰⁶Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 84

¹⁰⁷Vgl. Murray, Board games S. 93

und der älteren arabischen Literatur fehlen. In Frankreich und England waren sie im Mittelalter sehr beliebt. Die älteste bekannte Beschreibung eines Jagdspiels (*De cercar la liebre*, siehe unten) stammt aus dem Spielebuch von Alfons dem Weisen.¹⁰⁸

De cercar la liebre (Über das Einkreisen des Hasen): Das in England „Catch the hare“ (Fang den Hasen) genannte Spiel wird auf dem Alquerque-Brett gespielt, das im Laufe der Zeit durch Weglassen mancher oder aller diagonalen Linien vereinfacht wurde. Der Hase wird in der Brettmitte platziert, zehn Jäger in den zwei Reihen davor sowie zwei Jäger an den Endpunkten der dritten Reihe. Hase wie Jäger können sich entlang der Linien um jeweils eine Position weiterbewegen, wobei der Hase durch Überspringen Jäger schlagen kann, nicht aber ein Jäger den Hasen. Aufgabe der Jäger ist, den Hasen so zu umzingeln, dass er zugunfähig ist.¹⁰⁹

Fuchs und Gänse: Dieses Strategiespiel wird auf einem aus fünf kreuzförmig angeordneten Römische-Mühle-Plänen bestehenden Brett gespielt. Ursprünglich standen 13 Gänse auf einer Spielbretthälfte, der Fuchs an einem beliebigen freien Punkt, meist allerdings in der Brettmitte. Fuchs und Gänse konnten sich entlang der Linien zum nächsten freien Punkt bewegen. Die Gänse versuchten, den Fuchs so einzukreisen, dass er nicht mehr ziehen konnte, der Fuchs konnte die Gänse durch Überspringen schlagen und gewann, wenn zu wenige Gänse übrigblieben, um ihn zu umzingeln. In einer anderen Variante verfolgten drei Hasen (oder Hunde) den Fuchs und versuchten, ihn in die Ecke des Spielbrettes zu treiben, von wo er nicht mehr flüchten konnte. Die älteste Erwähnung einer Fuchs-und-Gänse-Variante findet sich unter der Bezeichnung „Halataff“ („*Pað var stórt halataff*“) in der zu Beginn des 14. Jahrhunderts entstandenen Grettis-Saga. Anfang des 17. Jahrhunderts änderten sich die Spielregeln. Den Gänsen war die Bewegung in diagonalen Richtung nicht mehr erlaubt, was zu einer erheblichen Einschränkung ihrer Zugmöglichkeiten und damit einhergehend einem Verlust an Macht führte. Letzteres wurde durch zwei bis vier zusätzliche Gänse kompensiert. Daneben gab es Varianten, in denen auch der Fuchs nicht diagonal ziehen, sehr wohl aber diagonal schlagen durfte. Ähnlich wie im „*Cercar la liebre*“ verschwanden schließlich die diagonalen Linien auf dem Spielbrett.¹¹⁰

1.1.2 Brettspiele mit Würfeln

Würfelbrettspiele kamen im europäischen Bereich gegen Ende des Mittelalters auf und gelten als Glücksspiele. Bei diesen Spielen ist nicht, wie bei den reinen Würfelspielen, die gewürfelte Augenzahl allein ausschlaggebend für den Spielverlauf, entscheidend sind

¹⁰⁸Vgl. Murray, Board games S. 98

¹⁰⁹Ebd. S. 99

¹¹⁰Vgl. Murray, Board games S. 102f sowie Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 83

im Gegenteil die Angaben auf dem Spielbrett. Einfache Varianten sind das „Glückshaus“ und die „Lustige Sieben“. Ersteres wird auf einem oft hausförmigen Spielplan gespielt, auf dessen elf Feldern die Werte 2 bis 12 stehen. Die Spieler würfeln reihum mit zwei Würfeln. Je nach gewürfelter Augenzahl müssen sie eine Marke auf das entsprechende Feld legen oder dürfen, sofern auf dem Feld bereits eine Marke liegt, diese entfernen. Bei bestimmten Wurfkombinationen dürfen einige oder sogar alle Felder leerräumt werden.¹¹¹ Bei der „Lustigen Sieben“ veranschaulichen wiederum elf Felder die möglichen Würfe. Die Spieler setzen ihre Marken auf beliebige Felder, der Bankhalter würfelt und zahlt die Gewinne aus bzw. kassiert die verlorenen Einsätze. Gewinnt das Feld mit der Nummer 7, erhält der Spieler das Mehrfache seines Einsatzes.¹¹² Ähnlich funktioniert auch das „Käuzchenspiel“, dessen Felder nicht wie bei den vorherigen Spielen mit Werten, sondern mit den möglichen Wurfkombinationen beschriftet sind. Die Spieler setzen zu Spielbeginn ihre Marken auf bestimmte Felder und würfeln reihum. Je nach Wurf – wobei es hier nicht auf die Summe der Augen ankommt, sondern auf die genaue Augenzahl jedes der beiden Würfel –, gewinnt der Spieler die Marken auf dem betreffenden Feld oder muss den auf dem Feld angegebenen Betrag zahlen.¹¹³

Laufspiele

Laufspiele sind bekannte und beliebte Würfelbrettspiele. Das Prinzip beruht darauf, mit einem Spielstein eine vorgegebene Bahn mithilfe der gewürfelten Augenzahl möglichst schnell zu bewältigen, wobei gewisse Felder den Stein dem Ziel näherbringen, ihn aber auch aufhalten oder gar zurückwerfen können. Laufspiele waren bereits im Alten Ägypten bekannt und finden sich in den frühesten Aufzeichnungen von Spielen. Die modernen europäischen Laufspiele entwickelten sich aus dem „Gänsespiel“.¹¹⁴

- 1 **„Gänsespiel“:** Der früheste Beleg stammt aus dem 16. Jahrhundert, als Francesco de' Medici (1541-1587) ein Spiel an Philipp II. von Spanien (1527-1598) sandte. Von Spanien aus, wo es „Juego de la oca“ genannt wurde, trat das Spiel seinen Siegeszug durch Europa an und erreichte England als „Game of goose“ 1597.¹¹⁵

An dem Spiel können beliebig viele Personen teilnehmen, die mit je einem Spielstein die aus 63 meist spiralförmig angeordneten, aufsteigend nummerierten Feldern bestehende Bahn gemäß der Augenzahl der beiden Würfel durchlaufen. Gelangen sie auf ein Feld, das ein Symbol in Form einer Gans aufweist, dürfen sie nochmals

¹¹¹Vgl. Himmelheber, Gesellschaftsspiele S. 145

¹¹²Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 31

¹¹³Vgl. Himmelheber, Gesellschaftsspiele S. 145

¹¹⁴Ebd. S. 163f

¹¹⁵Vgl. Murray, Board games S. 142

um die gewürfelte Zahl, die sie auf dieses Feld gebracht hat, vorrücken.¹¹⁶ Einige Felder weisen andere Zeichen auf, so beispielsweise ein Wirtshaus, einen Irrgarten oder einen Totenschädel. In diesen Fällen muss der Spieler eine oder mehrere Runden aussetzen, den Spielstein um eine bestimmte Feldanzahl zurückbewegen oder gar von vorne beginnen. Die Brücke auf Feld 6 erlaubt dem Spieler, den Stein direkt auf Feld 12 vorzurücken. Ziel ist, mit dem Spielstein das Feld 63 genau zu treffen. Das bedeutet, dass der Stein, wenn die gewürfelte Augenzahl zu hoch ist, zunächst auf Feld 63 vor-, dann jedoch um die überzähligen Felder zurückbewegt werden muss. Ergibt sich aus dem ersten Wurf eines Spielers als Summe der Augen neun, was eine Wurfkombination von 3 und 6 oder 4 und 5 voraussetzt, darf er seinen Stein direkt auf Feld 63 setzen. Bei diesem Spiel können keine Steine geschlagen werden.¹¹⁷

Dass es von diesem Spiel bereits früh verschiedene Varianten gab, legt der Vermerk „Neu erfundenes Gänsepiel“ auf dem ältesten erhaltenen Spielbrett aus dem 17. Jahrhundert nahe. Bei einigen Varianten wies die Kopfrichtung der Gänse den Weg, und es wurde um Einsätze gespielt.¹¹⁸ Eine in England bekannte Variante des Gänsespiels heißt „snakes and ladders“. Das Spielbrett besteht aus 8x8 Feldern, die Reihen werden in einer schlangenförmigen Bewegung abwechselnd von links nach rechts bzw. von rechts nach links durchlaufen. Einige Felder sind mit Leitern oder Schlangen verbunden. Gelangt ein Spielstein an das untere Ende einer Leiter, darf er auf das Feld am anderen Ende hochklettern, erreicht er einen Schlangenkopf, rutscht er auf das Feld am Schwanz der Schlange zurück. Im deutschen Sprachraum fehlen die Schlangen meist, und das Spiel wird üblicherweise als „Leiterspiel“ bezeichnet.

Das Gänsepiel fand auch Eingang in die Literatur. In Molières *Der Geizige* zählt der Diener La Fleche unter den Gegenständen, die seinem Herrn als Pfand gegeben werden, „ein Tischkegelspiel, ein Damespiel und ein Gänsepiel“¹¹⁹ auf. Goethe vergleicht im *West-östlichen Divan* den Lebensweg mit dem Spielverlauf und bedient sich hierfür der Variante mit den vor- und zurückweisenden Gänseköpfen:

Das Leben ist ein Gänsepiel:

Je mehr man vorwärts gehet,

Je früher kommt man an das Ziel,

Wo Niemand gerne stehet.

Man sagt, die Gänse wären dumm,

O glaubt mir nicht den Leuten:

¹¹⁶Vgl. Himmelheber, Gesellschaftsspiele S. 163

¹¹⁷Vgl. Murray, Board games S. 143

¹¹⁸Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 41f

¹¹⁹Molière, *Der Geizige* (Zürich 1988) 33

Denn Eine sieht einmal sich rum,
Mich rückwärts zu bedeuten.¹²⁰

Obwohl es erst ab dem 16. Jahrhundert Belege für das Gänsepiel gibt, existierten bereits in der Antike und im Mittelalter einige Vorläufer wie das „Wurfzabel“.

- 2 **„Wurfzabel“:** Das unter dem Namen „Wurfzabel“ (Wurfbrett) bekannte Würfelspiel wurde, bezugnehmend auf das aus zwei Tafeln bestehende Spielbrett, im deutschen Sprachraum auch „tabula“, ¹²¹ oder – vom französischen „tric-trac“ abgeleitet – „Trick-Track“ genannt¹²² und erhielt im 19. Jahrhundert seinen heute gebräuchlichen Namen „Backgammon“. ¹²³ Es war ein beliebtes volkstümliches Brettspiel, ¹²⁴ wurde aber auch gerne auf Burgen gespielt. ¹²⁵ Für Wurfzabel benötigte man, wie aus zeitgenössischen Abbildungen ersichtlich ist, ein rechteckiges, in zwei Tafeln unterteiltes Spielbrett (siehe Abb. 12). Jedem der beiden Spieler war eine der Tafeln zugewiesen, auf der er seine Steine im Verlauf des Spiels ein- und wieder ausspielte. Das Brett hatte insgesamt 24 Felder in Form dreieckiger Spitzen, davon zwölf an jeder Längsseite, ¹²⁶ und glich damit den modernen Backgammon-Brettern. Zahlreiche Bretter zeigen Einlegearbeiten aus wertvollen Materialien wie Elfenbein, Marmor, Bergkristall, Halbedelsteinen und Perlmutter. Gespielt wurde mit flachen, scheibenförmigen Spielsteinen, die häufig mit figürlichen Motiven verziert waren (siehe Kapitel 2.3). Die Tatsache, dass Wurfzabel- und Schachzabelpläne häufig auf den zwei Seiten desselben Spielbrettes

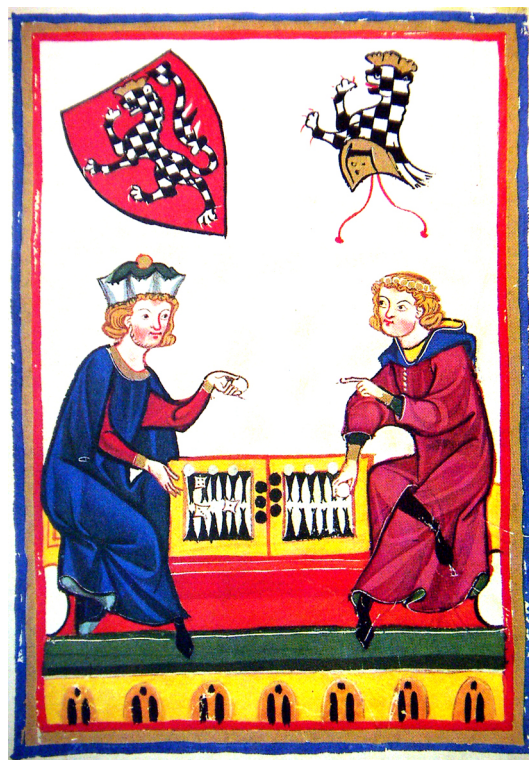


Abbildung 12: Wurfzabelspieler

¹²⁰Johann Wolfgang von Goethe, West-östlicher Divan (Stuttgart 1999) 86

¹²¹Vgl. Kluge-Pinsker, Tabula“, Schach und andere Brettspiele. In: Das Reich der Salier 1024-1125. Katalog zur Ausstellung des Landes Rheinland-Pfalz, veranst. vom Römisch-Germanischen Zentralmuseum Mainz, Forschungsinstitut für Vor- und Frühgeschichte (Sigmaringen 1992) 58

¹²²Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 50

¹²³Vgl. Ulrich Schädler, Zwischen perfekter Balance und Hochspannung. Die Geschichte des Backgammon im Überblick. In: Ders. (Hrsg.), Spiele der Menschheit (Darmstadt 2007) 39

¹²⁴Vgl. Meier, Allerley Spil S. 72 sowie Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 50

¹²⁵Vgl. Joachim Zeune, Burgen. Symbole der Macht (Regensburg 1996) 213

¹²⁶Vgl. Antje Kluge-Pinsker, Schach und Trictrac. Zeugnisse mittelalterlicher Spielfreude in salischer

zu finden sind,¹²⁷ sowie die arbeitsintensive Verarbeitung vieler Bretter und Spielsteine legen nahe, dass dem Wurfzabel ähnlich dem Schach große Wertschätzung beigemessen wurde.¹²⁸

Für das Spiel werden zwei oder drei Würfel benötigt. Die Spieler ziehen ihre je 15 Spielsteine gemäß der Augenzahl von Feld zu Feld, wobei sie versuchen, einerseits die besten Zugmöglichkeiten für sich zu nutzen, andererseits die Steine des Gegenspielers zu behindern. Nach Umrundung des Spielplans werden die Steine aus dem Spiel gewürfelt. Wem dies zuerst gelingt, hat gewonnen.¹²⁹

Wurfzabel war in Europa und Asien weit verbreitet und bildete rasch zahlreiche lokale Varianten aus. Bereits im 13. Jahrhundert existierten mehr als 25 Spielarten, von denen 15 im Spielbuch von König Alfons X. beschrieben sind. Alfons der Weise knüpft daran seine theologischen und philosophischen Überlegungen zum Verhältnis zwischen Zufall („fortuna“) und Verstand („sapientia“) in Form einer Diskussion zwischen drei Philosophen. Während der erste der drei in Anlehnung an das Schachspiel die Meinung vertritt, das Schicksal sei rein vom menschlichen Verstand bestimmt, argumentiert der zweite in Hinblick auf das Würfelspiel, alles hänge vom Zufall ab. Der dritte Philosoph zieht einen Vergleich mit dem Wurfzabelspiel: Nur, wer weise genug sei, Glück und Verstand zu kombinieren und unvorhergesehene Ereignisse zu meistern, werde im Leben vorankommen.¹³⁰ In anderen Quellen werden weitere Varianten beschrieben. Manche Spiele erforderten 12 Brettsteine, die meisten aber 15; gewürfelt wurde mit zwei oder drei Würfeln; manchmal durfte ein Spieler das Würfelergebnis seines Gegners für sich verwenden, wenn der andere es nicht gebrauchen konnte; die Steine wurden entweder in dieselbe oder in entgegengesetzter Richtung gezogen; die Steine standen – in symmetrischer oder asymmetrischer Aufstellung – zu Spielbeginn bereits auf dem Feld oder mussten erst eingespielt werden.¹³¹ Der Variantenreichtum führte dazu, dass der ursprüngliche Name „tabula“ (bzw. dessen unterschiedliche Formen in den jeweiligen Landessprachen) vielerorts durch andere Bezeichnungen ersetzt wurde, im deutschen Sprachraum beispielsweise durch „Trick-Track“ bzw. „Dickedack“ oder „Puff“, in England durch „paumecary“ (gespielt mit zwei Würfeln) und „imperial“ (gespielt mit drei Würfeln).¹³² Ein wurfzabelähnliches Spiel, allerdings vermutlich älter als dieses, ist das isländische „ad elta stelpur“. Das Brett ist wie beim Wurfzabel rechteckig mit je zwölf Feldern an jeder Längsseite.

Zeit (=Monographien des Römisch-Germanischen Zentralmuseums 30, Sigmaringen 1991) 55

¹²⁷Vgl. Schädler, Balance S. 39 sowie Murray, Board games S. 117

¹²⁸Vgl. Kluge-Pinsker, Tabula S. 58

¹²⁹Vgl. Kluge-Pinsker, Schach und Trictrac S. 55

¹³⁰Vgl. Alfons X., Buch der Spiele S. 54

¹³¹Vgl. Schädler, Balance S. 36-39

¹³²Vgl. Murray, Board games S. 119f u. 123

Die Spieler sitzen einander an den Längsseiten gegenüber. Jeder Spieler besitzt sechs Steine, die sich auf den ersten sechs Feldern seiner Seite befinden, ihnen gegenüber die sechs leeren Felder des Gegenspielers. Gewürfelt wird mit zwei Würfeln, es zählen allerdings nur gleiche Augenzahlen (Pasch) – in diesem Fall darf zusätzlich nochmals gewürfelt werden –, 1 oder 6. Bei einer gewürfelten Eins darf der Spieler einen Stein bewegen, bei einem Pasch oder einer Sechs zwei Steine, bei einem Sechserpasch vier Steine. Die Steine verfolgen sich entgegen dem Uhrzeigersinn, eingeholte Steine scheiden aus. Es verliert der Spieler, der zuerst keine Steine mehr auf dem Brett hat.¹³³

Von der Entstehungsgeschichte des Wurfzabels ist nicht viel bekannt. Fest steht, dass bereits die Römer ein Spiel kannten, das dem Wurfzabel ähnlich war. Es trug den Namen „ludus duodecim scriptorum“ (Spiel der zwölf Zeichen) oder kurz „XII scripta“. Die Zahl zwölf dürfte sich auf die höchstmögliche Augenzahl beim Spiel mit zwei Würfeln beziehen. Die Parallelen zu Wurfzabel und damit dem modernen Backgammon sind nicht zu übersehen: Das rechteckige Spielbrett weist drei parallele Reihen zu je zwölf Feldern auf – eine Reihe an jeder Längsseite sowie eine in der Mitte. Das Brett ist in der Mitte quer geteilt, wodurch diese Zwölferreihen zu je zwei Sechsergruppen zerfallen (siehe Abb. 13).¹³⁴ Die Felder werden oft



Abbildung 13: Ludus duodecim scriptorum

durch Buchstaben ersetzt, die meist sechs Wörter bilden und einen Satz formen, der unter anderem Ratschläge für die Spieler oder Aussagen über den Zirkus und andere Vergnügungen beinhaltet. Zu Spielbeginn befinden sich die Steine auf den mittleren sechs Feldern jeder Tafel und umrunden von dort ausgehend das Spielbrett. Es gewinnt der Spieler, der seine Steine zuerst wieder aus dem Spiel gebracht hat. Eine spätere Variante dieses Spiels, bei der die mittlere Felderreihe weggelassen wurde, hieß „alea“ oder „tabula“.¹³⁵ Kaiser Claudius soll dieses Spiel sehr geliebt und laut Sueton sogar ein Buch darüber verfasst haben.¹³⁶ Im Gegensatz zum modernen Backgammon wurden für „alea“ allerdings drei Würfel verwendet.¹³⁷ Das römische „XII scripta“ bzw. „alea“ käme als direkter Vorläufer des Wurfzabelspiels zwar in Frage, allerdings fehlt bis heute jeglicher Nachweis dieses Spiels im Frühmittelalter.

¹³³Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 52 sowie Murray, Board games S. 121

¹³⁴Vgl. Schädler, Balance S. 32

¹³⁵Vgl. Murray, Board games S. 30f

¹³⁶„Aleam studiosissime lusit, de cuius arte librum quoque emisit“. Sueton, De vita caesarum. Claudius, 33. Zit. n.: Sueton, De vita Caesarum. Hrsg. von Hans Martinet (Düsseldorf 2000) Es geht aus dem Zusammenhang nicht eindeutig hervor, ob Claudius ein Buch speziell zu „alea“ schrieb oder allgemein zu Würfelspielen.

¹³⁷Vgl. Murray, Board games S. 117

Daher geht die Forschung heute davon aus, dass das Wurfzabel ähnlich dem Schach im Verlauf des Mittelalters aus dem Orient neu nach Europa gelangt ist.¹³⁸ Dort hatte sich in den ersten Jahrhunderten unserer Zeitrechnung ein Spiel namens „nard“ entwickelt,¹³⁹ das auf einem ähnlichen Spielbrett wie „alea“, allerdings mit nur zwei Würfeln gespielt wurde. Das Brett hatte in der Mitte außerdem eine breite freie Zone, in der gewürfelt wurde.¹⁴⁰ Nard verbreitete sich nicht nur in Europa, sondern erreichte bereits im 8. Jahrhundert über die Seidenstraße China und Japan, wo es „shuang-liu“ bzw. „sugoroku“ („zwei mal sechs“) genannt wurde – eine Bezeichnung, die an das lateinische „XII scripta“ erinnert.¹⁴¹

Weitgehend unbeachtet geblieben ist die Tatsache, dass nicht nur zum Schach-, sondern auch zum Wurfzabel zahlreiche Abhandlungen über Spielprobleme verfasst wurden. Im „Bonus socius“, einer Manuskriptsammlung aus dem 13. Jahrhundert, werden darüber hinaus sogar Mühleprobleme untersucht. Derartige Betrachtungen dienten vor allem zum Wetten. Man konnte beispielsweise bei einer ungünstigen Ausgangssituation herausfinden, mit welchen Wurfkombinationen man das Spiel doch noch für sich entscheiden konnte, oder die bestmöglichen Züge trotz niedriger Augenzahlen ermitteln.¹⁴² Da Wettspiele im Volk sehr beliebt waren und die Wirte, um weitere Kunden anzulocken, auch Spielbretter und -steine zur Verfügung stellten,¹⁴³ erfuhr das Wurfzabel bald eine Missbilligung durch geistliche wie weltliche Autoritäten. Zahlreiche Verbote folgten (siehe Kapitel 4), was der Beliebtheit des Spiels jedoch keinen Abbruch tat. Während im ostasiatischen Raum das Interesse an dem Spiel im Laufe des 18. Jahrhunderts schwand, so dass es dort in Vergessenheit geriet, büßte es in Europa nichts an Popularität ein und ist bis heute eines der bekanntesten Brettspiele weltweit.¹⁴⁴

Auf dem Wurfzabelbrett konnten noch weitere Spiele gespielt werden, so beispielsweise das „sies dos e as“ oder auch das „tourne-case“.

- 3 **„Sies dos e as“:** An dem in England als „six as“ bekannten und beliebten Spiel nehmen zwei oder vier Personen teil. Im ersten Fall wird in die mittleren sechs der insgesamt zwölf Felder jeder Spielbrettseite je ein Spielstein gelegt, sodass die gegnerischen Steine genau gegenüber liegen (siehe Abb. 14). Sechs weitere Steine kann jeder Teilnehmer im Lauf des Spiels nach eigenem Belieben einspielen. Gewürfelt wird mit zwei Würfeln, jedoch werden die Augen nicht aufsummiert, sondern ein-

¹³⁸Vgl. Kluge-Pinsker, Tabula S. 58

¹³⁹Vgl. Schädler, Balance S. 33

¹⁴⁰Vgl. Murray, Board games S. 113

¹⁴¹Vgl. Schädler, Balance S. 34

¹⁴²Vgl. ebd. S. 37

¹⁴³Vgl. Murray, Board games S. 119

¹⁴⁴Vgl. Schädler, Balance S. 35

zeln gewertet. Beispielsweise kann bei einer Eins dem Gegner ein Stein übergeben werden, bei einer Sechs darf ein Stein vom Brett genommen werden. Es gewinnt der Spieler, der zuerst keine Steine mehr auf seinem Brett hat und danach noch eine Sechs würfelt.¹⁴⁵

- 4 „**Tourne-case**“: Für dieses einfache Spiel werden pro Spieler lediglich drei Steine benötigt. Die Steine werden der Reihe nach an einer Seite des Brettes ins Spiel gebracht (siehe Abb. 14), durchlaufen die zwölf Felder zur anderen Spielbrettseite – wobei sie einander nicht überholen dürfen – und werden dort in das so genannte „Haus“ eingebracht. Die Augen der beiden Würfel werden addiert, allerdings zählt ein Pasch nur einfach, sodass ein Spieler bei einem Sechser-Pasch nicht sofort das „Haus“ erreicht.¹⁴⁶

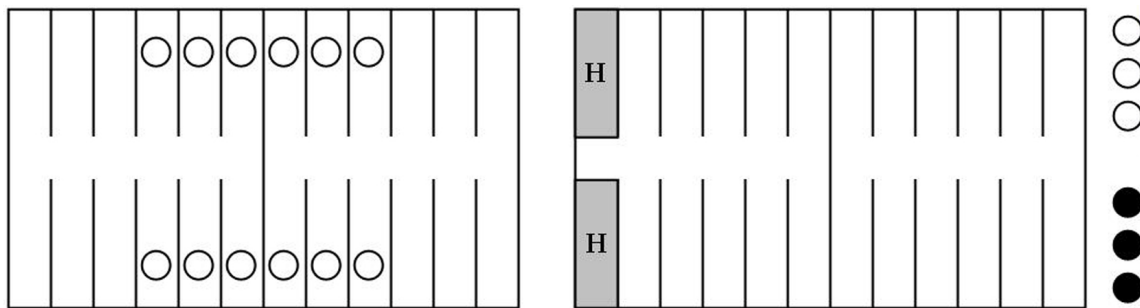


Abbildung 14: Six As (links) und Tourne Case (rechts)

1.2 Glücksspiele

Zu den Glücksspielen zählen die Karten-, Würfel- und Losspiele. Bereits seit der Antike waren diverse Los- und Würfelspiele bekannt, zu denen sich im Laufe des Mittelalters neue Spielvarianten althergebrachter Spiele sowie auch gänzlich neue Spiele gesellten. Kartenspiele waren dagegen eine Errungenschaft des Mittelalters und erfreuten sich rasch großer Beliebtheit. Mit ihnen gelangte eine Neuerung in die Spielwelt Europas: Kartenspiele waren die ersten Spiele mit unvollständiger Information.



Abbildung 15: Glücksspieler (15. Jahrhundert)

¹⁴⁵Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 51f

¹⁴⁶Vgl. ebd. S. 52

1.2.1 Kartenspiele

Der überwiegende Teil der Kartenspiele zählt zu den taktischen Glücksspielen, das heißt, der Ausgang des Spiels hängt nicht allein von den Karten ab, die dem Spieler zufällig ausgeteilt werden, sondern auch vom taktisch klugen Verhalten des Spielers während des Spiels.¹⁴⁷ Eine nicht unwesentliche Rolle spielt hierbei die Fähigkeit, das Verhalten der Mitspieler in einer bestimmten Situation richtig einschätzen und zum eigenen Vorteil nutzen zu können.¹⁴⁸



Abbildung 16: Kartenspieler (1479)

Kartenspiele kamen im 13./14. Jahrhundert auf¹⁴⁹ und können in verschiedene Gruppen eingeteilt werden, darunter Stichspiele (Sammeln möglichst vieler oder weniger Stiche, z. B. Tarock), Ablegespiele (schnellstmögliches Ablegen der Handkarten, z. B. Poch) und Wettspiele (z. B. Poker).¹⁵⁰ Bis zum Ende des Mittelalters gab es keine einheitlichen Farben, Spielregeln und Kartenbilder (zur Entwicklung der Spielkarten siehe Kapitel 2.8). Bei manchen Spielen galt das Daus mit dem Zahlenwert Zwei als höchste Spielkarte, bei anderen war dies das Ass mit dem Zahlenwert Eins. Auch die für verschiedene Spiele benötigte Anzahl an Karten variierte zwischen 32 und 52 Blatt. Für das Mittelalter sind unzählige Namen von Kartenspielen überliefert, deren Regeln heutzutage oft nicht mehr bekannt sind.

Allerdings ist zu berücksichtigen, dass es oft für sehr ähnliche Spiele unterschiedliche Bezeichnungen gab, da man durch geringfügige Änderung von Regeln und Namen die zahlreichen Spielverbote zu umgehen suchte. So war, wie aus einer 1462 in Straßburg erlassenen Verfügung hervorgeht, das zuvor wegen ausartenden spielbegleitenden Fluchens erteilte Verbot des „Lüstelin“ unwirksam geblieben, weil regelmäßig neue Namen für das Spiel erfunden wurden, um es legal weiterspielen zu können.

Das Kartenspiel erfüllte im Mittelalter eine wesentlich bedeutendere gesellschaftliche Funktion als heutzutage. Dementsprechend spiegelten die Kartenbilder die hierarchische Gesellschaftsstruktur wider: Dem König folgt im deutschen Kartensatz der Ober, diesem der Unter, die Zahlenkarten stehen für die namenlose Masse der Untertanen. Bei den französischen Kartenspielen standen Dame und Bube an Stelle von Ober und Unter, allerdings wurde bei manchen deutschen Kartenspielen zwischen König und

¹⁴⁷Vgl. Himmelheber, Gesellschaftsspiele S. 128

¹⁴⁸Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 47

¹⁴⁹Vgl. ebd.

¹⁵⁰Vgl. Depaulis, Farbenspiel S. 80

Ober ebenfalls eine Dame gesetzt (zu den Kartenbildern siehe Kapitel 2.8). Die strenge, nach dem Rang gerichtete Stichreihenfolge änderte sich erst mit Beginn der Frühen Neuzeit. So weiß Geiler von Kaysersberg Anfang des 16. Jahrhunderts zu berichten, dass im „Karnöffelspiel“ diese Rangfolge schändlicherweise umgekehrt sei – die Zahlenkarten stechen die Bildkarten einschließlich des Königs.¹⁵¹ „**Karnöffel**“ gehört zu den ältesten deutschen Kartenspielen. Es entstand Anfang des 15. Jahrhunderts und ist vermutlich arabischen Ursprungs.¹⁵² Eine frühe Erwähnung findet sich in der Nördlinger Spielordnung aus dem Jahr 1426.¹⁵³ Als „Karnöffel“ wird der Trumpf-Unter bezeichnet.¹⁵⁴ Einen Einblick in die Grundlagen des Spiels gibt die 1537 verfasste, an den Papst gerichtete Schrift *Eyn frage des gantzen heiligen Ordenns der Kartennspieler vom Karnoeffell An das Concilium Mantua*, in der eine Erklärung für die seltsame Verdrehung der Stichhierarchie erbeten wird. Man verstehe nämlich nicht, warum der Karnöffel, der lediglich ein schlichter Landsknecht sei, Kaiser und Papst steche, während der Teufel nicht einmal vom Papst gestochen werden könne, obwohl dieser doch der Stellvertreter Gottes auf Erden sei. Außerdem sei es eigenartig, dass die Karte mit dem niedrigsten Zahlenwert als Kaiser bezeichnet werde – manche erklärten dies damit, dass der Papst dem König zu viel geraubt und diesen dadurch zum Bettler gemacht habe.¹⁵⁵ Ähnlich alt ist das in Italien entstandene „**Baccara**“, das Ende des 15. Jahrhunderts bereits Frankreich erreicht hatte. Ziel ist, neun Punkte zu sammeln, die höheren Zahlenwerte der Karten zählen nicht. Gespielt wird mit offenen Karten, und sobald ein Spieler acht oder neun Punkte erlangt hat, kann er das Spiel beschließen und damit den anderen Spielern die Gelegenheit nehmen, sich noch zu verbessern. Von Baccara existierte bereits im 15. Jahrhundert eine kompliziertere Spielart, genannt „Trente et quarante“. Hierbei legte der Bankhalter zwei Kartenreihen nebeneinander auf, eine für sich, die andere für die Spieler. Wer annähernd oder genau 30 Punkte erreicht hatte, gewann die Partie. Bei Punktegleichheit ging die Hälfte des Einsatzes an die Bank, die andere Hälfte an den Bankhalter.¹⁵⁶

¹⁵¹Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 54, 59-61

¹⁵²Vgl. Meier, Allerley Spil S. 108

¹⁵³Vgl. W. L. Schreiber, Die ältesten Spielkarten und die auf das Kartenspiel Bezug habenden Urkunden des 14. und 15. Jahrhunderts (Straßburg 1937) 93

¹⁵⁴Vgl. Meier, Allerley Spil S. 108

¹⁵⁵„Und ist nemlich diß die frage: Warum doch der Karnoeffell denn Keiser sticht vnnd denn Bapst so er doch nach viel hochuerstendiger leute deutung ein schlechter Lanndsknecht ist [...] Weiter. Warumb der Teuffell/Teuffels frey ist, das yn wider Keiser Bapst noch Karnoeffell stechen kann/so doch der Bapst ein Erdisch got gehalten wyrdt? Weiter. Warumb doch das erwelete Tauß/das geringste vnnd erneste stück auff der Karten/der Keiser heisse? Viel haltenn der Bapst habe ym zu viel geraubt vnd genomen das er ein Betler muß sein vnnd doch der Keiser heisse.“ Eyn frage des gantzen heiligen Ordenns der Kartennspieler vom Karnoeffell An das Concilium Mantua. Hrsg. von Manfred Langer (=Schriften zum Bibliotheks- und Büchereiwesen in Sachsen-Anhalt 53, Halle a. d. Saale 1983) 6-7

¹⁵⁶Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 64

Neben diesen zu den reinen Glücksspielen zählenden Kartenspielen gibt es einige alte Kartenspiele, die zusätzlich taktische Komponenten aufweisen. Als eines der ältesten dieser Spiele gilt das „**Imperial**“, für das ein auf 32 Blatt reduzierter Kartensatz verwendet wird. Zwei Personen mit je zwölf Karten spielen gegeneinander, eine Karte liegt als Trumpf offen auf dem Tisch, die verbleibenden sieben Karten werden aus dem Spiel genommen. Ziel ist, möglichst viele Punkte zu sammeln, wobei die Sieben, die Zehn sowie alle höheren Karten der Trumpffarbe je einen Punkt, die anderen Karten nichts zählen. Hat ein Spieler König, Dame, Bube und Sieben der Trumpffarbe, muss er dies melden und erhält sechs Punkte. Eine etwas kompliziertere Variante, „Briscan“ oder „Brisque“ genannt, entwickelte sich im 16. Jahrhundert, von dieser wiederum stammt die heute noch bekannte „Mariage“ ab. Das Imperial gilt als Vorläufer des „**Pikett**“ (frz. piquet), das möglicherweise bereits aus dem 14. Jahrhundert stammt. Im Laufe der Zeit entstanden durch Regelvariationen mehrere Unterarten dieses Spiels. Die Anzahl der verwendeten Karten wurde allmählich von 52 auf 32 Blatt reduziert. Pikett wird wie das Imperial von zwei Personen gespielt. Nach dem Austeilen folgt der Tausch schlechter Karten gegen Karten aus dem Talon (Kartenstoß). Punkte werden sowohl für die Handkarten als auch für die Stiche vergeben. Je mehr Handkarten derselben Farbe einander in ansteigendem Zahlenwert folgen, desto mehr Punkte erhält der Spieler, auch drei oder vier Bildkarten bringen Punkte. Gelingt es einem Spieler, sämtliche Stiche zu machen, erhält er dafür – je nach Spielvariante – bis zu hundert Bonuspunkte.¹⁵⁷ Shakespeare erwähnt in den *Lustigen Weibern von Windsor* und in *Henry VIII.* ein Kartenspiel namens „**Primero**“¹⁵⁸ (auch „Primera“). Eine frühe Quelle für dieses Spiel ist das von Girolamo Cardano¹⁵⁹ verfasste, zu seinen Lebzeiten jedoch nicht veröffentlichte Werk *Liber de ludo aleae*,¹⁶⁰ in dem er verschiedene Arten des Glücksspiels beschreibt. Die Tatsache, dass Cardano auf die Erläuterung der Spielregeln von Primero verzichtet, deutet darauf hin, dass das Spiel zu seiner Zeit bereits allgemein bekannt gewesen sein dürfte. Der Herz-Unter übernimmt im Primero die Funktion des Jokers und kann an Stelle jeder beliebigen Karte eingesetzt werden.¹⁶¹

Viele taktische Kartenspiele beginnen mit dem so genannten Reizen, dem Bieten der Spieler um das Vorrecht der Bestimmung der Trumpffarbe. Zu den ältesten Spielen dieser Art zählt das aus Spanien stammende „**Alouette**“, das mit 48 Karten (dem

¹⁵⁷Vgl. ebd. S. 65

¹⁵⁸„I never prospered since I forswore myself at primero“. William Shakespeare, *The merry wives of Windsor* 4,5; „Lovell: Came you from the king, my lord? / Gardiner: I did, Sir Thomas: and left him at primero / With the Duke of Suffolk.“ William Shakespeare, *Henry VIII.* 5,1

¹⁵⁹Girolamo (auch Gerolamo, Geronimo) Cardano (1501-1576) war ein italienischer Naturwissenschaftler und Philosoph.

¹⁶⁰Erstveröffentlichung in: Girolamo Cardano, *Opera omnia* 1 (Lyon 1663) 262-276; Erwähnung des Spiels in Kap. XVI auf S. 267.

¹⁶¹Vgl. Endrei, *Spiele und Unterhaltung* S. 65

gesamten Blatt, bestehend aus 52 Karten, ohne die vier Zehner) gespielt wird. Jeder Spieler erhält neun Karten, sechs davon kann er gegen frische Karten aus dem Talon umtauschen. Die einander gegenüberstehenden Spieler bilden ein Team.¹⁶² Ebenfalls aus Spanien stammt das Spiel „**L’Hombre**“, das bereits im 14. Jahrhundert entstand, aber vermutlich erst im 17. Jahrhundert außerhalb Spaniens Verbreitung fand.¹⁶³ Aus dem kompletten Kartensatz werden die Achter, Neuner und Zehner entfernt, von den übriggebliebenen 40 Karten erhält jeder Spieler neun. Der Gewinner beim Reizen wird zum „Hombre“, den die übrigen Mitspieler am Sammeln von Stichen zu hindern versuchen. Trumpf und zugleich wertvollste Karte ist immer das Pik-As, nach ihm das Kreuz-As. Im 18. Jahrhundert wurde das Spiel vom „Whist“ verdrängt. Ein dem Hombre nahestehendes Kartenspiel ist das „**Tarock**“, für das allerdings eigene Karten verwendet werden.¹⁶⁴ Tarock entwickelte sich Mitte des 15. Jahrhunderts in Italien. Eine frühe Darstellung eines Tarockspiels findet sich auf einem um 1440 entstandenen Fresko



Abbildung 17: Die „Caryl-Yale Tarocchi“ sind eine Teil-sammlung der insgesamt etwa 300 erhaltenen Karten des Visconti-Sforza-Tarocks. Das Bild zeigt die Karten Tod, Bube und Fünf der Farbe „Becher“.

im Palazzo Borromeo in Mailand. Drei der ältesten Kartensätze wurden von Bonifacio Bembo¹⁶⁵ für Filippo Maria Visconti, Herzog von Mailand, und dessen Nachfolger Francesco Sforza und Galeazzo Maria Sforza hergestellt (siehe Abb. 17). Ursprünglich wurden für das Tarock italienische oder portugiesische Farben verwendet (zur Entwicklung der Spielfarben siehe Kapitel 2.8). Die Kartenbilder König, Reiter und Bube wurden um eine vierte Bildkarte, die Dame, er-

weitert. Darüber hinaus gab es mindestens 22 zusätzliche, nicht dem Farbsystem folgende Karten, die untereinander in einer strengen Rangordnung standen und später auch nummeriert wurden. Diese dienten als Trümpfe, was eine Besonderheit gegenüber den anderen Kartenspielen darstellte, in denen lediglich bestimmte Karten aus dem üblichen Kartensatz als Trümpfe verwendet wurden. Nach den das Spiel auszeichnenden Trümpfen wurde das Kartenspiel anfangs „carta di trionfi“ genannt, jedoch ist bereits 1516 im *Registro di guardaroba* in Ferrara die Erwähnung des Spiels als

¹⁶²Vgl. ebd.

¹⁶³Vgl. Meyers Großes Konversations-Lexikon. Ein Nachschlagewerk des allgemeinen Wissens 10 (Leipzig 1888) 756

¹⁶⁴Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 66f

¹⁶⁵Bonifacio Bembo (ca. 1420-1480) war ein italienischer (Miniaturen-)Maler.

„tarocchi“ belegt. 1542 verwendet Rabelais in seinem Werk *La vie treshorricque du Grand Gargantua pere de Pantagruel* den Begriff „tarau“¹⁶⁶ (=tarot). Möglicherweise war durch die Übernahme der Bezeichnung „trionfi“ für andere Kartenspiele die Einführung eines neuen Namens zur eindeutigen Unterscheidung notwendig geworden. Die „tarocchi“ bzw. „tarots“ waren die sieben wertvollsten Karten im Spiel, darunter die vier Könige.¹⁶⁷ Das bereits im 15. Jahrhundert entstandene und europaweit verbreitete so genannte „**Venezianische Tarock**“ wurde mit 22 Trümpfen gespielt, neben den üblichen 52 Karten kamen mit den vier zusätzlichen Damen somit insgesamt 78 Karten zum Einsatz. Bei dieser Spielvariante entfällt das Reizen ebenso wie die so genannte Einladung (Aufforderung eines Spielers an einen Mitspieler zur Partnerschaft). Die höchsten Karten, die so genannten „Matadore“ (heute meist als „Trull“ bezeichnet) – Sküs, Tarock I (Pagat) und Tarock XXI (Mond) – zählen wie die Könige 5 Punkte, der Sküs kann als Joker eingesetzt werden und bringt zusätzliche Punkte, wenn mit ihm der letzte Stich gemacht wird. Dame, Reiter und Bube zählen absteigend 4 bis 2 Punkte, die übrigen Karten 1 Punkt oder zu dritt 1 Punkt. Das Ansagen nach dem Austeilen der Karten dient der Information und bringt Punkte bei der Abrechnung. Während des Spiels müssen zum einen möglichst viele Punkte erreicht, zum anderen spezielle Aufgaben erfüllt werden, beispielsweise, den Spieler, der den Pagat besitzt, daran zu hindern, mit diesem den letzten Stich zu machen, oder das Sammeln der drei Matadore bzw. aller Stiche. Ende des 15. Jahrhunderts findet sich in Florenz der „**Minchiate**“, für den 97 Karten verwendet wurden, davon 41 zum Teil nummerierte Tarockkarten. Auch diese Variante verbreitete sich rasch in Europa, eine spezielle Spielform stellt das französische „**Tarot de Marseille**“ dar.¹⁶⁸ Obwohl nach der Stadt Marseille benannt, steht nicht zweifelsfrei fest, dass das Spiel dort seinen Ursprung hat. Allerdings war Marseille zumindest ein wichtiger Produktionsort dieses Kartentyps.¹⁶⁹

Tarockkarten werden heute auch zum Kartenlegen verwendet. Dies geht allerdings nicht, wie oft angenommen, auf die Antike zurück, sondern findet sich ansatzweise erst im 17. Jahrhundert und wurde mehr als unterhaltsamer Zeitvertreib denn als ernste Angelegenheit betrachtet.¹⁷⁰ Antoine Court de Gébelin¹⁷¹ legte durch seine Beschäftigung mit den unterschiedlichen Bedeutungen der Tarockkarten im 18. Jahrhundert den Grundstein für das esoterische Tarock, das erst im 20. Jahrhundert weite Verbreitung

¹⁶⁶Rabelais, *Gargantua* S. 144

¹⁶⁷Vgl. Hans-Joachim Alscher, *Die Spielkarten*. In: Ders. (Hrsg.), „Tarock“ mein einziges Vergnügen. ... Geschichte eines europäischen Kartenspiels (Wien 2003) 30f

¹⁶⁸Vgl. Endrei, *Spiele und Unterhaltung* S. 57 u. 67f

¹⁶⁹Vgl. Alscher, *Spielkarten* S. 36

¹⁷⁰Vgl. Thierry Depaulis, *Farbenspiel. Spielkarten und Kartenspiele*. In: Ulrich Schädler (Hrsg.), *Spiele der Menschheit* (Darmstadt 2007) 81

¹⁷¹Antoine Court de Gébelin (1719-1784) war ein Schweizer Theologe französischer Abstammung und Pastor der Hugenotten. Während eines Aufenthalts in Paris lernte er das Tarockspiel kennen und befasste sich intensiv mit der Interpretation der 22 Tarocke.

fand. Als Vorlage dienten die Karten des Tarot de Marseille. Im deutschen Sprachraum wird zur besseren Unterscheidung des klassischen Tarocks von seinem esoterischen Abkömmling für letzteren der Begriff „Tarot“ verwendet. In anderen Sprachen existiert diese Trennung nicht.¹⁷²

Um 1500 entstand das „**Poch**“ oder „**Bockspiel**“, dessen erste Erwähnung bei Hans Sachs zu finden ist. Für das Spiel wird neben einem Satz Spielkarten auch ein Spielbrett benötigt, das üblicherweise acht Fächer oder Mulden mit jeweils unterschiedlichen Symbolen für Spielkarten oder Spielkartenkombinationen aufweist. In viele Mulden ist ein Ziegenbock gemalt. Im Bayerischen Nationalmuseum wird das älteste erhaltene Pochbrett aus dem Jahr 1527 aufbewahrt. Das Poch verbindet Elemente des Glückshauses (siehe Kapitel 1.1.2) mit dem Reizen und einem von den ersten beiden Komponenten unabhängigen Kartenspiel, das daher auch nach unterschiedlichen Regeln gespielt oder ganz weggelassen werden kann. Vor Spielbeginn legt jeder Spieler eine Münze in jede Mulde des Bretts. Das Spiel beginnt mit dem Reizen und dem Aufdecken der Trumpfkarte, anschließend werden jedem Spieler fünf (in manchen Fällen acht) Karten ausgeteilt. Hat ein Spieler eine der auf dem Pochbrett gezeigten Kartenkombinationen in der Trumpffarbe in der Hand, darf er die Münzen aus der entsprechenden Mulde nehmen. Nun legt der Spieler, der glaubt, das beste Blatt zu haben, eine gewisse Summe in das so genannte Pochfach, andere Spieler können mitbieten und denselben Betrag oder mehr geben. Nach Aufdecken der Karten wird der Spieler ermittelt, der die höchste Punktezahl hat. Er erhält den gesamten Inhalt des Pochfachs. Der letzte Teil des Spiels besteht darin, durch Bilden von Reihen (Ablegen der Karten in der Reihenfolge der Kartenwerte) oder durch Stechen möglichst schnell alle Karten aus der Hand zu bringen.¹⁷³

1.2.2 Würfelspiele

Würfel sind in den unterschiedlichsten Kulturen anzutreffen und zählen zu den ältesten Glücksspielen der Welt. Archäologisch lässt sich ein Mindestalter von 5000 Jahren nachweisen. Im antiken Griechenland und Rom war das Spiel mit den Würfeln ein beliebter Zeitvertreib. Der Ursprung des Spiels war jedoch unbekannt und führte zu zahlreichen unterschiedlichen Erklärungen. Platon schrieb die Erfindung des Würfels dem ägyptischen Gott Theut (Thot) zu,¹⁷⁴ laut Herodot hielten die Lyder sich für die Erfinder des Würfelspiels.¹⁷⁵ Bei Plinius dem Älteren ist zu lesen, Palamedes habe das Würfel-

¹⁷²Vgl. Alscher, Spielkarten S. 36

¹⁷³Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 68f sowie Himmelheber, Gesellschaftsspiele S. 128

¹⁷⁴Vgl. Platon, Phaidros 274d

¹⁷⁵Um sich vom Hunger abzulenken, hätten die Lyder zunächst das Würfelspiel, das Knöchelspiel, das Ballspiel und alle anderen Spiele außer dem Brettspiel erfunden. Vgl. Herodot, Historien 1,94

und Brettspiel vor Troja als Zeitvertreib für die lagernden Soldaten erfunden.¹⁷⁶ Die Germanen hielten ihren Göttervater Wotan-Odin für den Erfinder des Würfelspiels.¹⁷⁷ Im christlichen Mittelalter glaubte man, der Teufel habe das Würfelspiel ersonnen. So ist bei Reinmar von Zweter (1200-1260) zu lesen, der Teufel wollte sich mit den Augen auf dem Würfel über Gott (ein Auge), Himmel und Erde (zwei Augen), die heilige Dreifaltigkeit, die vier Evangelisten, die fünf Sinne des Menschen und das sechswöchige Fasten lustig machen:

Der tiuvel schuof daz würfelspil
dar umbe daz er sêlen vil dâ mit gewinnen will:
az esse er hât gemachet dar ûf daz ein Got gewaltec ist.
Der himel in sînen handen stat
unt diu erde, dar ûf er daz tûs gemachet hât;
die drîen ûf die drîe namen, die er hât der sîeze wære Crist
Daz quater das worht er mit grôzen listen
ûf die namen der vier Êwangelisten;
den zinken ûf des menschen sinne,
wie der die vûnve mache cranc;
daz ses, wie er sehs Wochen lanc
die vasten uns mit topel angewinne.¹⁷⁸

Michael Beheim interpretiert die Verhöhnung des christlichen Glaubens aus der Sicht des Spielers – mit der Eins entehre der Spieler Gott, mit der Zwei Jesus und Maria, mit der Drei die heilige Dreifaltigkeit, mit der Vier die vier Evangelisten, mit der Fünf die fünf Wunden Christi und mit der Sechs die sechs Werke der Barmherzigkeit:

wann wurffet er ain esse,
da wûrt pezaichent desse
ainigen gotes schmach,
Ach seines namen hach
den man mit arger swich
da nennet upiglich.
ach will ich euch das tause

¹⁷⁶Plinius verwendet für die Würfel nicht den Begriff „aleae“, sondern „tesserae“: „ordinem exercitus, signi dationem, tesseras, vigilias Palamedes invenit Troiano bello“ (Plinius der Ältere, *Naturalis historia* 7,202)

¹⁷⁷Vgl. Grimm, Wörterbuch, Stichwort „Würfel“.

¹⁷⁸Reinmar von Zweter, *Die Gedichte Reinmars von Zweter*. Hrsg. von G. Roethe (Leipzig 1887) 466, Nr. 109

peteutlich legen ause.
da durch verschmehet sint

Die zwen namen, das kint
und sein muter Marie.
nun eck ich euch die drie.
als afft man die erczalt,
Sa wurt die hailg drivalt
enteret uber ale,
dar umb daz es die zale
nach ihrer zal sol han.
Schan wurt euch kunt getan,
waz uns das quatwer teut.
zwar es ist anders neut
wan ain schmehung unselge
der hailgen ewangelge
der vir ewangelist,

Das doch dy warhait ist.
es ist aber nur liegen,
gross vëlscherei und triegen
in dem gevirten spil.
Mer furbaz ich euch will
von dem zinken verkunden.
die hailigen funff wunden
do werden von durch eht,
Sweht, spotiglich geschmeht.
nun kum ich auff daz ses
und in dem selben wës
ich ach untugend merke.
es swechet die sechs werke
in der parmherczikait.¹⁷⁹

Die ältesten Würfel waren kleine Knochen, deren vier Längsseiten unterschiedliche Zahlenwerte hatten. In der römischen Antike existierten sowohl derartige längliche Würfel

¹⁷⁹Michael Beheim, Die Gedichte des Michel Beheim 2. Gedichte Nr. 148-357. Hrsg. von Hans Gille und Ingeborg Spriewald (=Deutsche Texte des Mittelalters 64, Berlin 1970) Nr. 326, Z. 48-84 (S. 657f)

(„tali“ bzw. „astragali“) mit den Zahlenwerten 1, 3, 4 und 6 als auch kubische Würfel („tesserae“), wie man sie heute kennt (siehe Abb. 40; für weitere Ausführungen zur Entwicklungsgeschichte des Würfels siehe Kapitel 2.2).¹⁸⁰ Die frühesten Würfelfunde in germanischen Gebieten stammen aus der römischen Kaiserzeit.¹⁸¹ In seiner *Germania* beschreibt Tacitus die Germanen als leidenschaftliche Würfelspieler, die als Einsatz sogar sich selbst anboten und sich nach verlorenem Spiel freiwillig verknechten ließen.¹⁸²



Abbildung 18: Zwei Würfelspieler, dahinter die doppelgesichtige Fortuna (Initialminiatur A, 14. Jahrhundert)

Das Würfelspiel war im Mittelalter und der Frühen Neuzeit überaus beliebt. Dabei wurde zunächst um Gegenstände, mit Aufkommen des Münzgeldes aber zunehmend um teils hohe (Geld-)Einsätze gespielt. Das Spiel um Gegenstände verliert sich jedoch nicht völlig, so spielt Ruodlieb im gleichnamigen Epos, entstanden Mitte des 11. Jahrhunderts, gegen ein Mädchen um Ringe, ebenso die Königin gegen Achilles in Konrad von Würzburgs *Trojanerkrieg*.¹⁸³

Es existierten zahlreiche Spielvarianten, so beispielsweise das „**Novem quinque**“, bei dem neun Punkte erzielt werden mussten, im Idealfall zusammengesetzt aus den Augenzahlen 5 und 4. Der englische Bischof John of Salisbury zählt zehn Würfelspiele auf, deren Ziel meist darin bestand, eine gewisse Augenkombination zu würfeln.

Gewöhnlich wurden für diese Spiele drei Würfel verwendet. Ein bis heute bekanntes derartiges Spiel ist das „**Paschen**“ (bei Rabelais als „passe-dix“¹⁸⁴ bezeichnet), bei dem es darum geht, mehr als zehn Punkte zu würfeln, und die Teilnehmer Wetten darauf abschließen. Aus dem Bestreben, die Häufigkeit bestimmter Kombinationen errechnen und dadurch die Gewinnmöglichkeiten abschätzen zu können, entwickelte sich schließlich die Wahrscheinlichkeitsrechnung.¹⁸⁵

Aus den Trink- und Spielerliedern der *Carmina Burana* (12./13. Jahrhundert) ist zu sehen, dass das Würfelspiel mit Weinkonsum und Betrugereien einherging¹⁸⁶ und die

¹⁸⁰Vgl. Himmelheber, Gesellschaftsspiele S. 142

¹⁸¹Vgl. Walter Tauber, Das Würfelspiel im Mittelalter und in der frühen Neuzeit. Eine kultur- und sprachgeschichtliche Darstellung (=Europäische Hochschulschriften 1: Deutsche Sprache und Literatur 959, Frankfurt a.M./Bern/New York 1987) 12

¹⁸²„Aleam, quod mirere, sobrii inter seria exercent, tanta lucrandi perdendive temeritate, ut, cum omnia defecerunt, extremo ac novissimo iactu de libertate ac de corpore contendunt. Victus voluntariam servitutem adit.“ Tacitus, *Germania*. De origine et situ germanorum liber 24,2

¹⁸³Vgl. Heinrich M. Schuster, Das Spiel, seine Entwicklung und Bedeutung im deutschen Recht. Eine rechtswissenschaftliche Abhandlung auf sittengeschichtlicher Grundlage (Wien 1878) 38

¹⁸⁴Rabelais, *Gargantua* S. 144

¹⁸⁵Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 29f

¹⁸⁶„In taberna / fraus eterna / semper est in ludo.“ (In der Taverne herrscht Trug ohne Ende immerzu

Spieler buchstäblich ihr letztes Hemd verspielten.¹⁸⁷

Das Würfelspiel war keine reine Männersache. In zahlreichen mittelalterlichen Quellen wird von würfelspielenden Frauen berichtet, so zum Beispiel in dem um 1050 entstandenen *Ruodlieb*: Ruodliebs Neffe wird von der Tochter des Hauses, in dem er zu Besuch ist, zum Würfelspiel aufgefordert.¹⁸⁸ Peter Suchenwirt, ein österreichischer Wappendichter des 14. Jahrhunderts, erwähnt in seinem Gedicht *Ach würffels Spil du schnödes Ampt* ebenfalls würfelspielende Frauen.¹⁸⁹ Und Sebastian Brant klagt in seinem *Narrenschiff*:

Vil frowen die sint ouch so blindt
Das sie vergessen wer sy sint
Vnd das verbieten alle recht
Sollich vermischung beider geschlecht
Die mit den mannen sitzen zamen
Ir zuocht / vnd gschlechtes sich nit schamen
Vnd spielen / rasslen / spat / vnd fruo
Das doch den frowen nit stat zuo
Sie soltten an der kunckel laecken
Vnd nit jm spyel byn mannen staecken [...] ¹⁹⁰

Auch beim Adel war das Würfelspiel sehr beliebt und wurde zu jenen Fertigkeiten gerechnet, die junge Adelige zu lernen hatten. So geht Konrad von Haslau in seiner Erziehungslehre *Der Jüngling* (um 1280) ausführlich auf das Würfelspiel ein.¹⁹¹ Selbst die Geistlichkeit war dem Würfelspiel alles andere als abgeneigt. So wird in *Des Teufels Netz* (um 1414-1420) der zunehmende Verfall der Sitten in den Klöstern angeprangert und neben anderen Untugenden das Würfelspiel angeführt.¹⁹² Liutprand von Cremona

beim Spiel.) Carmina Burana 195,4b

¹⁸⁷ „Causa ludi / sepe nudi / sunt mei consortes; / dum sic prestem, / super vestem / meam mittunt sortes.“ (Von Spielens wegen sind oft nackt meine Gefährten. Wenn ich dann leihe, so werfen sie um mein Gewand das Los.) Ebd. 195,11a. „ludamus solito more! / plana detur tabula! sortes concedantur! / pro nummis et pro poculis vestes mutantur.“ (Spielen wir nach gewohnter Art! Man bringe einen ebenen Tisch! Man schaffe Würfel! Um Geld und um Trunk wird das Kleid versetzt!) Ebd. 203,2

¹⁸⁸Vgl. Ruodlieb 11,63

¹⁸⁹Vgl. Peter Suchenwirt, *Ach würffels Spil du schnödes Ampt*. In: Clara Hätzler, *Liederbuch der Clara Hätzlerin*. Hrsg. von Carl Haltaus (=Bibliothek der gesamten deutschen National-Literatur von der ältesten bis auf die neuere Zeit 8, Quedlinburg/Leipzig 1840) 204

¹⁹⁰Sebastian Brant, *Daß Narrenschiff ad Narragoniam* (Basel 1499) [103v]

¹⁹¹Siehe Konrad von Haslau, *Der Jüngling*. Nach der Heidelberger Hs. Cpg. 341 mit den Lesarten der Leipziger Hs. 946 und der Kalocsaer Hs. (Cod. Bodmer 72) Hrsg. von Walter Tauber (=Altdeutsche Textbibliothek 97, Tübingen 1984) Z. 290-440 (S. 12-19)

¹⁹²„Wenn der apt würffel lert dar, / So mugend die münch wol spilen gan.“ *Des Teufels Netz* Z. 4658f. (*Des Teufels Netz*. Satirisch-didaktisches Gedicht aus der ersten Hälfte des fünfzehnten Jahrhunderts. Hrsg. von K. A. Barack (=Bibliothek des litterarischen Vereins in Stuttgart 70, Stuttgart 1863) 149). „Wan wa der apt würffel treit / Und der prior das pret dar leit, / So ist den münchen

(ca. 920-972) zählt in seiner *Historia Ottonis* die Vorwürfe gegen den im Dezember 963 abgesetzten Papst Johannes XII. auf, darunter das Würfelspiel: „In ludo aleae Iovis, Veneris ceterorumque demonum adiutorium poposcisse dixerunt.“¹⁹³ Auch Papst Silvester II. (999-1003) soll ein leidenschaftlicher Würfelspieler gewesen sein, wie in Jansen Enikels *Weltchronik* (um 1280) zu lesen ist.¹⁹⁴ Allerdings wurde Silvester II. nachgesagt, er sei mit dem Teufel im Bunde gestanden, habe sich in Magie geübt und Dämonen beschworen.¹⁹⁵ Da das Würfelspiel im Mittelalter eng mit der Vorstellung verknüpft war, dass der Teufel die Menschen zum Spiel verleite, ist Enikels Behauptung daher nicht zuverlässig – die Begeisterung für das Würfelspiel könnte Silvester II. nachträglich zugeschrieben worden sein.

Da Betrügereien und hohe Verluste beim Würfelspiel oft zu Streit, Schlägereien und Totschlag führten,¹⁹⁶ kam es in vielen Städten zu Versuchen, das Spiel einzudämmen, indem es zu gewissen Zeiten (z. B. nachts) oder an gewissen Orten (z. B. Wirtshäusern) untersagt wurde (siehe Kapitel 4). In zahlreichen Städten wurden Spielstuben oder Spielhäuser eingerichtet, die von Aufsehern kontrolliert wurden. Diese Aufseher waren, wie auch die Betreiber solcher Spielstätten, am Gewinn beteiligt, was häufig zu Auseinandersetzungen mit den Spielern und der Bevölkerung führte. Mit dem Aufkommen genereller Spielverbote in den Städten wurden viele Spielstätten wieder aufgelassen.¹⁹⁷ Wie es in einer Spielstube zuing, ist beispielsweise im *Jüngling* Konrads von Haslau nachzulesen. Erwähnung finden dort auch mehrere weitere Personen, die am Gewinn der Spieler beteiligt waren:

der wurfel liht und der da zelt
und der zu dem Pfande ist erwelt;
der vierde von dem tische und dem liht,
daz ist der wirt [...]¹⁹⁸

spil erlopt.“ Ebd. Z. 4882-4884 (S. 155)

¹⁹³Liudprandi liber de rebus gestis Ottonis magni imperatoris 10. In: Liutprand von Cremona, Die Werke Liudprands von Cremona (=Monumenta Germaniae historica / Scriptores 7: Scriptores rerum Germanicarum in usum scholarum 41, Hannover/Leipzig 1915, unveränd. Nachdr. Hannover/Leipzig 31977) 167

¹⁹⁴„er was des êrsten ein spilær, / aller tugend was er lær.“ Jansen Enikel, *Weltchronik*. In: Jansen Enikels Werke. Hrsg. von Philipp Strauch (=Monumenta Germaniae historica / Scriptores 8 / Deutsche Chroniken 3, München 1980) 22327f. „er was ein arm vlætich man, / wan der wûrfel gewan im an.“ Ebd. 22337f

¹⁹⁵Vgl. Johann J. Ignaz von Döllinger, *Papstfabeln des Mittelalters*. Neuausgabe von Georg Landmann (Kettwig 1991) 146-149

¹⁹⁶„Sub digito / sollicito / latet fraus et deceptio; / hinc oritur, / dum luditur, / sepe litis dissensio.“ (Unterm fleißigen Finger steckt Täuschung und Betrug. Daraus entsteht, indes man spielt, oft des Streites Zerwürfnis.) *Carmina Burana* 195,8b

¹⁹⁷Vgl. Tauber, *Würfelspiel* S. 35 u. 37

¹⁹⁸Konrad von Haslau, *Der Jüngling* Z. 365-368 (S. 16)

Im Wesentlichen profitierten also drei weitere Personen direkt vom Spielgewinn der Gäste: der Würfelverleiher, der gegen einen gewissen Betrag Würfel zur Verfügung stellte und damit dem Spiel mit gefälschten Würfeln weitgehend vorbeugte, der Zähler, der die gewürfelten Punkte zusammenzählte und die Gewinne und Verluste der Teilnehmer ermittelte, sowie der Pfandner, der von den Spielern bestimmt wurde und im Namen des Gewinners vom Verlierer den Einsatz forderte oder bei Zahlungsunfähigkeit des Verlierers dessen Kleidung pfändete, wobei er, wenn die Gewinnsumme dadurch nicht gedeckt werden konnte, für die Differenz selbst aufkommen musste. Neben diesen am Gewinn direkt beteiligten Personen verdiente auch der Wirt indirekt am Spiel, da er die Räumlichkeiten vermietete und für die Bewirtung sorgte. Oft übernahm der Wirt die Funktion des Würfelverleihers oder Pfandners und profitierte so doppelt.¹⁹⁹ Berthold von Regensburg prangerte im 13. Jahrhundert diese Missstände in einer Predigt an:

Ir taberner, ir nemet ouch den nutz der sünden. Ob ir selbe niemer getopelt oder gespilt, so nemet ir von den würfeln unde von dem liehte, und von dem brete, von dem phantrechte, von dem zuosehenne.²⁰⁰

Obwohl bei Spielen um Geld gewöhnlich die Würfel eines Würfelverleihers verwendet wurden, kamen in der Praxis dennoch häufig gefälschte Würfel zum Einsatz. Diese waren entweder hohl und innen oft an einer Seite mit etwas Wachs oder Blei beschwert oder zeigten auf zwei Seiten dieselbe Augenzahl. Anfangs waren die Strafen für Spielbetrug sehr gering und beliefen sich meist nur darauf, das Spiel für ungültig zu erklären. Doch bald drohten Falschspielern Geldstrafen, Verbannung oder Verstümmelung. So wurden Betrüger im 14. Jahrhundert nach Ulmer Recht für ein Jahr aus der Stadt vertrieben, in Nürnberg waren es sogar fünf Jahre. Das Wiener Stadtrecht von 1435 schrieb bei erstmaligem Falschspielen eine Geldstrafe, bei Wiederholung des Vergehens das Abschlagen der Hand vor. Nach Magdeburger Recht erwartete den Betrüger gar die Enthauptung.²⁰¹ Da es offenbar auch vorkam, dass Kinder höhere Beträge verspielten, versuchte man, Kinder rechtlich vor hohen Spielverlusten zu schützen. Das Stadtrecht von Augsburg aus dem Jahr 1276 verlangte die Rückerstattung des vom Kind verspielten Betrages,²⁰² das Sächsische bzw. Magdeburger Weichbild, eine Sammlung

¹⁹⁹Vgl. Tauber, Würfelspiel S. 38-42

²⁰⁰Berthold von Regensburg, Von den fremeden sünden. In: Ders., Vollständige Ausgabe seiner Predigten mit Anmerkungen und Wörterbuch 1. Hrsg. von Franz Pfeiffer (Wien 1862) 216f

²⁰¹Vgl. Tauber, Würfelspiel S. 42-45

²⁰²„Swa ein man chumt uf daz gut daz sin chint verspilt hat, ez si vater oder muter oder phlaeger, daz sol man in wider geben ane schaden in swes gewalt si ez vindent, ez si vil oder lutzel.“ Augsburger Stadtrecht 1276, Art. 137 (Das Stadtbuch von Augsburg, insbesondere das Stadtrecht vom Jahre 1276, nach der Originalhandschrift zum ersten Male hrsg. und erläutert von Christian Meyer (Augsburg 1872))

sächsischer Rechte aus dem 14. Jahrhundert, schreibt dem Wirt vor, dem Kind nicht mehr als das, was es bei sich hat, zu nehmen.²⁰³

Würfel waren nicht nur ein beliebtes Mittel zum Zeitvertreib, sondern fungierten in manchen Fällen auch als Entscheidungshilfe. Snorri Sturluson berichtet von einem Würfelspiel zwischen Olaf dem Heiligen von Norwegen und König Olaf von Schweden um ein Stück Land, das in der Vergangenheit zeitweise zu Norwegen, zeitweise zu Schweden gehört habe und dessen Zugehörigkeit mittels Losentscheids nun endgültig geklärt werden sollte. Die Würfel entschieden zugunsten Olafs von Norwegen.²⁰⁴ Gelegentlich wurde die Höhe von Geldstrafen durch einen Würfelwurf entschieden. Die Kölner Kaufleute würfelten in Vierergruppen um das Vorkaufsrecht an den im Hafen ankommenden Weinladungen. In Lübeck wurden mit Hilfe von Würfeln Konflikte zwischen Kaufleuten oder Handwerkern geschlichtet – die Streitparteien setzten jeweils eine gewisse Summe, der siegreiche Würfelspieler erhielt den Streitgegenstand, der Verlierer den Einsatz. Neben derartigen Losentscheiden wurden Würfel auch zur Wahrsagerei verwendet. Gegen Ende des Mittelalters stieg die Anzahl an Würfelbüchern, mit deren Hilfe man glaubte, aus den verschiedenen Wurfkombinationen zukünftige Ereignisse voraussagen zu können. Das erste derartige Würfelbuch in deutscher Sprache stammt aus dem Jahr 1483.²⁰⁵ Für die Wurfkombination 6:6:4 wird hier beispielsweise Folgendes prophezeit:

ein gelück nach deinem lieb stet
von im dir noch zu handen get
freüd lieb vnd freüntschaft vil
das geschicht dir in kurtzem zil
Doch sich das du es haltest vast
oder du wirst sein ein gast.²⁰⁶

Völlig anders lautet der Spruch für dieselbe Wurfkombination im Straßburger Würfelbuch von 1529:

Eim andern kanstu sagen wol
Was er thun oder lassen sol,
Damit dein boßheydt wilt verglasen,
Nimbst dich wol selber bei der nasen.²⁰⁷

²⁰³ „Gein wert mach enes anderen mannes kint hogor vorplegen, wen al so vele als it an ym hevet.“
Magdeburger Weichbild, Art. CVII, §2 (Dat buk wichbelde recht. Das sächsische Weichbildrecht
nach einer Handschrift der königl. Bibliothek zu Berlin von 1369. Hrsg. von Alexander von Daniels
(Berlin 1853) 52)

²⁰⁴ Vgl. Snorri Sturluson, *Heimskringla* 2. Saga Ólafs hins helga (Uppsala 1869)

²⁰⁵ Vgl. Tauber, Würfelspiel S. 29-31

²⁰⁶ Würfelbuch (Bamberg 1483) 4

²⁰⁷ Das Straßburger Würfelbuch von 1529. Mit einem Nachwort und Anmerkungen von Alfred Götze
(=Jahresgaben der Gesellschaft für Elsässische Literatur 5,2, Facsimiledruck der Erstausgabe 1529,

1.2.3 Weitere Glücksspiele

Außer den Würfel- und Kartenspielen gab es noch zahlreiche andere beliebte Glücksspiele. Ein sehr einfaches Spiel war das Raten, welche Seite ein in die Höhe geworfener Gegenstand zeigte, wenn er auf den Boden zurückfiel. Anfangs wurden hierfür Materialien verwendet, die die Natur zur Verfügung stellte. Die Indianer benutzten beispielsweise Kaurimuscheln, die eine gewölbte und eine hohle Seite aufweisen, und die Azteken bemalten Bohnen einseitig mit einem Punkt. Mit Aufkommen der ersten Münzen wurde das auch heute weit verbreitete Losspiel „**Kopf oder Zahl**“ daraus. Eine Variante des Spiels ist das Verstecken einer Nuss, eines Kieselsteins oder eines anderen kleinen Gegenstandes in einer Faust oder das Ziehen des längsten Zweigstückchens oder Grashalmes aus einem Bündel kürzerer Zweige bzw. Halme. Ebenfalls sehr einfach ist das bereits in der Antike



Abbildung 19: Grad oder Ungrad

gespielte „**Grad oder Ungrad**“, bei dem ein Spieler eine willkürliche Anzahl von Steinchen, Murmeln, Nüssen oder Ähnlichem in die Hand nahm oder in einen Hut warf. Die übrigen Spieler mussten erraten, ob sich in der Hand bzw. im Topf eine gerade oder ungerade Anzahl befand. Eine Darstellung des Spiels findet sich auf Pieter Bruegels Kinderspielbild von 1560 (siehe Abb. 19). Manchmal wurden vor dem Auszählen Wetten abgeschlossen, die mitunter so hoch waren, dass dieses an sich harmlose Spiel in manchen Städten verboten wurde.²⁰⁸ So wurde in einer Verordnung der Stadt Leiden von 1397²⁰⁹ eine Reihe von Spielen untersagt, darunter „effen ende oneffen“, und eine Geldstrafe von 32 Schillingen sowie die Verbannung aus der Stadt für 14 Tage vorgeschrieben.

Der „**Glückstopf**“, auch „Glückshafen“ oder „Glückspott“ genannt, wurde vermutlich im 13. Jahrhundert von Italien ausgehend durch Handelsbeziehungen über die Alpen gebracht und erfreute sich auf Jahrmärkten großer Beliebtheit. Unter musikalischer Begleitung zog ein Waisenknabe vor den Augen des Publikums je einen Zettel aus zwei großen Töpfen, von denen der eine die Lose mit den Namen der Teilnehmer, der andere die Gewinnlose und Nieten enthielt. Beaufsichtigt wurde die Ziehung von den Ratsherren und zwei Schreibern, die die Gewinne notierten. Da diese Vorgehensweise

Straßburg 1918) II

²⁰⁸Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 27

²⁰⁹Keure der Stad Leyden tegen allerhande Boeverij- en Dobbelspelen, gemaakt en gekeurd bij den Schout en acht Schepenen der Stad Leyden, om stand te grijpen binnen dezelve Stad en de Vrijheid. Van den 1.Oct.1937. Aus: M. S. Privilegien van Leyden. In: Johan Meerman, Verhaal van het beleg en de verovering van Leyden, door hertog Jan van Beijeren, in 1420: voorgelezen in de eerste Openbaare Vergadering van de Maatschappij der Nederlandsche Letterkunde, op den 15 Februarij 1805 (Leyden 1806) 15 u. 163f

eine gewisse Zeit beanspruchte und häufig einige zehntausend Lose verkauft wurden, erstreckte sich eine Verlosung mitunter über mehrere Tage bis Wochen. Durch zunehmenden Betrug beim Spiel sahen sich die Stadtregierungen veranlasst, die Glückshäfen zu verbieten, und begannen, die Verlosungen selbst zu organisieren und zu kontrollieren, wodurch auch das Vertrauen der Teilnehmer in das Spiel wieder erhöht wurde. Da das Geld nun der Stadt zugute kam, die es für wohltätige Zwecke oder zum Ausbau der Infrastruktur verwendete, und man die Konkurrenz privater Spielveranstalter fürchtete, wurden entsprechende Verbote erlassen.²¹⁰

Im 15. Jahrhundert machten sich deutsche Städte die Beliebtheit des Glückstopfes zunutze, um die häufig veranstalteten Schützenfeste zu finanzieren, deren Kosten durch die starke Konkurrenz der Städte untereinander um die Ausrichtung immer prächtigerer Feste und die Bereitstellung möglichst wertvoller Preise stark gestiegen waren und durch die eingehobenen Steuern allein nicht mehr gedeckt werden konnten. Den von weit her anreisenden Zuschauern sollte damit sowohl Unterhaltung als auch die Aussicht auf einen Gewinn geboten werden. Die erste bekannte derartige Lotterie wurde 1467 im Rahmen eines Schützenfestes in München veranstaltet, im Jahr darauf in Ulm, wo sie bereits im Vorfeld auf den Einladungen zum Schützenfest mit detailreichen Schilderungen beworben wurde. Beim Schützenfest in Augsburg 1470 konnten sich die Stadtväter über 36.000 verkaufte Lose im Wert von insgesamt 2000 Gulden freuen – da bei derartigen Veranstaltungen meist nur um die zwanzig Preise mit einem Gesamtwert von wenigen hundert Gulden ausgesetzt waren, füllte der Großteil des Erlöses (abzüglich der Veranstaltungskosten) die Stadtkasse. 1518 gestaltete Erhard Altdorfer anlässlich der bevorstehenden Lotterie in Rostock ein Plakat, auf dem sowohl die Ziehung selbst als auch die 24 verschiedenen Preise dargestellt waren. Zu den wertvollsten Preisen zählten ein vergoldeter Kelch für 120 Gulden, eine silberne Kanne für 56 Gulden und ein vergoldeter Gürtel für 50 Gulden. Die niedrigsten Preise waren ein silberner Rosenkranz und eine Pelzmütze für je vier Gulden und einige Ellen Damast für fünf Gulden (siehe Abb. 20). Der große Erfolg derartiger Veranstaltungen zur Finanzierung von Schützenfesten veranlasste 1521 die Stadtregierung von Osnabrück sowie 1612 die Stadtverwaltungen von Florenz und Hamburg, eine Verlosung zur Senkung der städtischen Schulden durchzuführen. Die Stadtregierung von Venedig finanzierte auf dieselbe Weise einen Teil ihrer Kriegsausgaben.²¹¹ Für England ist die erste Lotterie im Jahr 1567 belegt.²¹²

Das „**Roulette**“ ist im Wesentlichen die Kombination des Glückshauses mit dem so

²¹⁰Vgl. Sabine Schönbein, Das Millionenspiel mit Tradition. Die Geschichte der Klassenlotterie (Norderstedt 2008) 46f u. 52

²¹¹Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 42 u. 45

²¹²Vgl. Artikel „Lotterie“. In: Bilder-Conversations-Lexikon für das deutsche Volk. Ein Handbuch zur Verbreitung gemeinnütziger Kenntnisse und zur Unterhaltung 2 (Leipzig 1838) 767

genannten „Flaschendreher“, bei dem im Kreis sitzende Spieler eine in ihrer Mitte liegende Flasche drehen und denjenigen das Los trifft, auf den der Flaschenhals zeigt, sobald die Flasche zum Stillstand gekommen ist. Beim mittelalterlichen Roulette waren rings um einen beweglichen Zeiger die verschiedenen Würfel- oder Kartenkombinationen angebracht. Die Spieler versetzten der Reihe nach den Zeiger in Bewegung, und das Feld, auf das der Zeiger schließlich zeigte, legte den Wert der Spielkarten- bzw. Würfelfkombination des jeweiligen Spielers fest. In Frankreich wurde diese Form des Roulettes, die wenig Ähnlichkeit mit dem modernen Spiel hat, als „Kleine Lotterie“ – „petite loterie“ – bezeichnet. Sie dürfte ihren Ursprung



Abbildung 21: Rad der Fortuna

im mittelalterlichen „Rad der Fortuna“ haben,²¹³ einem Symbol aus der Bildenden Kunst, bei dem die auf einem sich drehenden Rad angebrachten menschlichen Figuren den Auf- und Abschwung von Glück und Unglück darstellten (siehe Abb. 21).

Das bis heute in Italien gespielte „**Mora**“ oder Morra (frz. Murre) war bereits in der Antike unter der Bezeichnung „micare digitis“ bekannt. Bei diesem Spiel heben zwei Spieler ihre Faust und strecken gleichzeitig eine willkürliche Anzahl von Fingern aus, wobei sie im selben Augenblick auch die Summe nennen, die sich ihrer Meinung nach aus allen ausgestreckten Fingern ergibt. Wer die Anzahl errät, gewinnt, errät jeder oder keiner von beiden die Zahl, ist das Spiel ungültig.²¹⁴ Ein auf Cicero zurückgehendes römisches Sprichwort besagt, dass derjenige ehrenhaft sei, mit dem man dieses Spiel sogar im Dunkeln spielen könne: „dignum esse dicunt, quicum in tenebris mices“.²¹⁵

1.3 Ball- und Kugelspiele

Ballspiele wurden meist im Freien gespielt und waren vorwiegend eine Beschäftigung der bäuerlichen Bevölkerung. Dennoch erfreuten sich einige von ihnen auch in adeligen Kreisen großer Beliebtheit. Sogar in Klöstern und Kirchen wurden Ballspiele mit zeremoniellem Charakter veranstaltet. So berichtet im 12. Jahrhundert der englische Geistliche Johannes Belet in seinem Werk *Divinorum officiorum eorundemque rationum brevis ac concinna explicatio*, dass sich die Geistlichen in Poitiers nach dem

²¹³Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 45

²¹⁴Vgl. Artikel „Mora“. In: Meyers Großes Konversations-Lexikon 11 S. 793

²¹⁵Cicero, De officiis 3,77

Ostergottesdienst im Chor Bälle zuwarfen.²¹⁶ Der Arzt Hippolyt Guarinoni verurteilte noch 1610 das Ballspiel in Kirchen.²¹⁷

Ballspiele im Freien wurden sowohl von Jungen als auch von Mädchen gespielt, oft zusammen. So jagen in einem Gedicht Jungen und Mädchen nach einem Ball, ohne, dass die Jungen den Mädchen gegenüber besondere Rücksicht walten lassen:

Ez wirfet der jungen vil
uf der strazen einen bal:
Dast des sumers erstez spil [...]
Boppe jaechet enunt her,
alsam er habe ein wilt ersehen;
So kumt einer, heizet Ber,
schachende umb, unt wil ouch spehen; [...]
wie die megd[e] den selben lobent,
wie si glîent, wie si tobent,
swenne er den bal uz werfen sol!
sost im wol;
wan er welt, wem er den bal hoch dur die lûfte sende;
si bietent im ir hende:
„du bist doch min
geveterlin,
wirf mir her, an diz ende!“ [...]
er stiez manige dirne nider,
als in sin ungevuoge hiez.
dar nach stiez
Erkenbolt ein dirnelin, daz lief nach dem balle,
er stiez ez imme schalle
über Eppen bein,
daz im erschein
ein knie kel von dem valle [...]
Do begreif daz kint den bal,
do verklagt' ez gar den val.²¹⁸

²¹⁶Vgl. Meier, Allerley Spil S. 58

²¹⁷Vgl. Hippolyt Guarinoni, Die Grewel der Verwüstung menschlichen Geschlechts 2. Hrsg. von Elmar Locher (Reprograph. Nachdr. d. Ausg. Ingolstadt 1610, Bozen 1993) 1208-1213

²¹⁸Neidhart von Reuenthal, Der bal. In: Friedrich von der Hagen, Minnesinger. Deutsche Liederdichter des zwölften, dreizehnten und vierzehnten Jahrhunderts 2: Manessische Sammlung aus der Pariser Urschrift, nach G. W. Haßmanns Vergleichung ergänzt und hergestellt (Neudruck der Ausgabe Leipzig 1838, Aalen 1963) 113f

Der Ball und das Ballspiel fanden vielfach Eingang in die Literatur, vornehmlich als Metapher. Für Walther von der Vogelweide etwa bedeutete das Ballspiel der Mädchen am Straßenrand das Herannahen des Frühlings: „saehe ich die megede an der strâze den bal / werfen! sô kaeme uns der vogeles schal“.²¹⁹ John Webster lässt in seinem Drama *The duchess of Malfi* (1612/13, veröffentlicht 1623) den Verräter Daniel de Bosola das menschliche Schicksal mit Tennisbällen vergleichen, die von den Sternen hin- und hergespielt werden: „We are merely the stars’ tennis-balls, struck and bandied / Which way please them.“²²⁰

1.3.1 Ballspiele ohne Schläger

Fangball: Beim Fangball nehmen üblicherweise drei Spieler teil. Zwei Spieler werfen



Abbildung 22: Fangballspiel (14./15. Jahrhundert)

sich einen Ball zu, der dritte, zwischen ihnen stehende Mitspieler versucht, den Ball im Flug zu fangen. Derjenige, dessen Ball er fängt, muss nun mit ihm Platz tauschen und seinerseits versuchen, den Ball zu ergattern. Eine frühe Darstellung eines Fangballspiels findet sich auf dem größeren Goldhorn von Gallehus (entstanden um 400 n. Chr.).

In einer Variante des Spiels muss der Spieler in der Mitte nicht den Ball fangen, sondern ihm ausweichen, indessen die beiden äußeren Spieler versuchen, ihn abzuschießen.²²¹

Jagdähnliche Wurfspiele: Bei diesen Spielen werden zwei Gruppen gebildet, wobei die eine Gruppe die andere jagt. Während die „Gejagten“ in alle Richtungen davonestürmen, versuchen die „Jäger“, diese mit dem Ball abzuschießen. Je nachdem, in welcher Rolle sich die Gruppen sehen, gab und gibt es für dieses Spiel unterschiedliche Bezeichnungen, beispielsweise „Hase und Jäger“. Beim „Jagdball“ wurde eine Burgeroberung nachempfunden. Während die „Verteidiger“ einen Mitspieler, den „Kurier“, losschickten, um Hilfe zu holen, versuchten die „Belagerer“, diesen mit dem Ball zu treffen. Gelang ihnen dies, wechselten Verteidiger und Belagerer die Seiten.²²²

²¹⁹Walther von der Vogelweide, Uns hât der winter geschât über al. In: Die Gedichte Walthers von der Vogelweide. Urtext mit Prosaübersetzung. Hrsg. Hans Böhm (Berlin 1964) 121

²²⁰John Webster, *The duchess of Malfi*. Hrsg. von Kathy Casey (=Dover Thrift Editions, Mineola 1999) 87

²²¹Vgl. Endrei, *Spiele und Unterhaltung* S. 113

²²²Vgl. ebd. S. 113f u. 125

Fußball: Fußball ist eines der ältesten Mannschaftsspiele. Bereits in der griechischen und römischen Antike existierte ein fußballähnliches Spiel. Dennoch gibt es keine stichhaltigen Belege, dass sich das mittelalterliche Fußballspiel aus dem antiken Spiel entwickelt hat.²²³ Im Mittelalter fanden Fußballspiele oft zwischen benachbarten Dörfern statt. Ziel war dabei von Anfang an die Beförderung des Balles ins gegnerische Tor, wobei der Ball nicht wie heute ausschließlich mit den Füßen (und dem Kopf) befördert werden durfte, sondern auch mit den Händen, was dem Spiel Rugby-ähnliche Züge verlieh. Als Tore fungierten oft die Stadttore. Ein einheitliches Regelwerk gab es nicht, ebensowenig standardisierte Maße für Spielfeld- oder Ballgröße. Auch die Anzahl und Aufstellung der Spieler sowie die Spieldauer war nicht festgelegt.²²⁴ Eine Variante des spätmittelalterlichen Fußballs war das florentinische „Calcio“. Die Bezeichnung wird heute in Italien generell für das Fußballspiel verwendet. Bis zum Beginn des 20. Jahrhunderts war das italienische Wort für „Fußball“ allerdings das aus dem Englischen entlehnte „football“. Erst mit der Verstärkung nationalistischer Tendenzen besann man sich wieder auf das historische florentinische Spiel.²²⁵ Im Folgenden ist mit der Bezeichnung „Calcio“ das historische Spiel gemeint.

Die Regeln des Calcio, wie sie wohl auch im Spätmittelalter gegolten haben dürften, beschrieb 1555 der Venezianer Antonio Scaino in seinem Werk *Trattato del gioco della palla* (Abhandlung vom Ballspiel). So war der aus einer mit Luft gefüllten Tierblase bestehende Ball im Vergleich zum heutigen „runden Leder“ kleiner und weicher. Das Spielfeld war nach Scaino eine gute Steinwurfweite lang, was nicht ganz den heutigen Dimensionen entsprochen haben dürfte. Je nach den Ausmaßen des Platzes und der Fähigkeit der Spieler variierte die Teilnehmerzahl auf jeder Seite zwischen 20 und 40. Die für heutige Verhältnisse hohe Spielerzahl hing vermutlich auch mit der geringeren Sprungkraft des Balles zusammen. Der Ball wurde nach Scaino nicht in das gegnerische Tor, sondern über das „feindliche Mal“ befördert, womit er einen bestimmten Bereich an den Breitseiten des Spielfeldes meinte. Der Ball durfte sowohl mit dem Fuß als auch mit der Hand vorwärts gespielt, allerdings nicht geworfen werden. Das Fangen und Tragen des Balles war erlaubt. Die dreieckförmige Aufstellung der Spieler war nach Scaino das Gegenteil der modernen: die breite Basis war zum eigenen Mal hin gerichtet, die Spitze wies auf den Gegner. Der Grund dürfte darin liegen, dass es nicht, wie heute, ein schmales Tor zu verteidigen galt, sondern die gesamte Breitseite des Spielfeldes. Zum Spielverlauf selbst merkt Scaino wenig an, er weist jedoch ausdrücklich darauf hin, dass das Zusammenspiel der Mitglieder einer Mannschaft untereinander von großer Bedeu-

²²³Vgl. Stefan Größling, Pallone – ein aristokratisches Ballspiel. In: Günther G. Bauer (Hrsg.), Ball- und Kugelspiele (=Homo ludens. Der spielende Mensch 6, München/Salzburg 1996) 87

²²⁴Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 114f

²²⁵Vgl. Horst Bredekamp, Florentiner Fußball. Die Renaissance der Spiele (vollst. überarb. Neuausg. Berlin 2001) 8

tung ist. Scainos Feststellung, dass das Spiel für Zuschauer gerade deshalb so attraktiv sei, weil neben der Ausdauer im Laufen und der Geschicklichkeit auch das Kräftemessen beim Ringen zu bestaunen sei, lässt darauf schließen, dass es während des Spiels nicht selten zu Handgreiflichkeiten kam.²²⁶

Calcio wurde auf zwei Arten ausgetragen. Dabei blieben die Regeln unverändert, die Unterschiede lagen allein in der Art der Inszenierung. Der in prächtigen Spielgewändern und vor eigens errichteten Zuschauertribünen ausgetragene „Calcio a livrea“ wurde von den besten Spielern des Adels bestritten, die bereits vor dem Beginn der Veranstaltung ausgewählt wurden und in ihrer exquisiten Gewandung das Spielfeld betraten. Üblicherweise begann die Zeremonie um 16 Uhr und nahm eine Stunde in Anspruch. Danach folgte das eigentliche Spiel, das traditionellerweise auf der Piazza di Santa Croce stattfand und ebenfalls eine Stunde dauerte. Anlässe für derartig pompös inszenierte Schauspiele waren Besuche hoher Adelige wie beispielsweise jener von Erzherzog Karl von Österreich 1569 oder Hochzeiten wie die von Lucrezia de' Medici mit Alfonso II. d'Este 1558. Zur Erhebung Cosimos I. de' Medici zum Großherzog 1570 in Rom wurde ein Calcio a livrea in den Diokletianthermen organisiert. Die weniger formelle und oft beim Karneval veranstaltete Variante des Calcio erhielt den Beinamen „diviso“. Hier war das Spielfeld nicht von Logen, sondern einer schlichten hölzernen Begrenzung umgeben, die die Spieler von den Zuschauern trennte. Die Spieler wurden auch nicht im Vorhinein bestimmt, sondern vor Spielbeginn spontan gewählt. Hierfür stellten sich die spielwilligen jungen Männer auf dem Feld in einem Halbkreis auf. Aus diesen wurden zunächst zwei Spieler bestimmt, die ihrerseits dann ihre Mannschaft aus den übrigen Spielanwärtern wählten. Dem Calcio a livrea und dem Calcio

diviso

 war gemein, dass sie jeweils mit einem musikalisch begleiteten Umzug begannen, der die Spieler zur Piazza di Santa Croce führte, wo sie Aufstellung nahmen. Ihnen waren wie im heutigen Fußball verschiedene Funktionen zugeteilt: Im vorderen Spielfeldbereich positionierten sich die Stürmer (auch Läufer oder Vorhut genannt) und die Zerstörer, die die angreifenden Gegner aufhalten, Flugbälle abfangen und ihre Mitspieler beim Angriff unterstützen sollten. Dahinter reihten sich die vorderen und hinteren Ballgeber, wobei erstere die Bälle den Stürmern zuspiesen sollten, zweitens die letzte Schranke vor dem „Tor“ bildeten. Sowohl bildliche als auch literarische Quellen belegen einen großen Zustrom an Zuschauern, deren Zahl bei einem Calcio a livrea stets in die Tausende ging. Da die Piazza di Santa Croce eine derartige Menschenmenge nicht fassen konnte, wurden die Spiele auch von Fenstern, Balkonen und Hausdächern aus verfolgt. Auch die Geräuschkulisse war entsprechend. Neben dem Getöse von Trommeln, Trompeten und Pfeifen

²²⁶Vgl. Konrad Koch, Bemerkungen zu Scainos Berichten. In: Wilhelm Hopf (Hrsg.), Fußball. Soziologie und Sozialgeschichte einer populären Sportart (Münster ³1998) 33-36

war die Luft vom Lärm des Fußgetrampels und Händeklatschens erfüllt. Aufgrund der Anstrengungen, die mit dem Spielen einhergingen, wurde Calcio vornehmlich im Winter gespielt – wenn das Eis dick genug war, sogar auf dem zugefrorenen Arno, wie es beispielsweise 1491 und 1511 der Fall war. Am Calcio *diviso* durften zunächst offenbar auch nichtadelige Spieler teilnehmen, jedenfalls ist in den Quellen bis in die erste Hälfte des 16. Jahrhunderts stets nur unspezifisch von „Jugendlichen“ die Rede. Erst danach findet sich in den Quellen der ausdrückliche Hinweis auf die „adelige Jugend“. Dies deutet darauf hin, dass mit dem Untergang der Republik und der erneuerten Macht der Medici das Calcio auf den Adel begrenzt wurde. Die Medici waren leidenschaftliche Förderer des Calcio, was zwischen Spiel und Herrscherhaus eine derart enge Verbindung entstehen ließ, dass mit dem Ende der mediceischen Herrschaft über Florenz auch das Spiel an Bedeutung verlor.²²⁷

Pallone: Das vermutlich aus einem antiken Ballspiel, bei dem der Ball mit dem Unterarm zwischen den Spielern hin- und hergeschlagen wurde,²²⁸ entstandene Freizeitvergnügen wird erstmals 1451 in Italien erwähnt. Der Florentiner Bürger Jacopo di Lionardo Strozzi klagt, sein Sohn vertreibe sich jede freie Minute mit dem Pallonespiel.²²⁹ Auch von Piero de' Medici, dem Sohn Lorenzo de' Medicis, „il Magnifico“, wird berichtet, er habe lieber Pallone gespielt, als seinen Pflichten nachzukommen.²³⁰ Antonio Scainos Beschreibung des Spiels in seinem *Trattato del gioco della palla* von 1555 sowie die Spielanleitung in dem 1785 anonym erschienenen Werk *Il giuoco pratico* ergeben zusammen mit zahlreichen Bildquellen (siehe Abb. 23) eine recht anschauliche Vorstellung des Pallonespiels innerhalb und außerhalb seines Ursprungslandes. Zu Spielbeginn warf der „Einschenker“ dem „Aufschläger“ den luftgefüllten Ball zu. Der Aufschläger stürmte – häufig von einer schiefen Ebene aus – auf den Ball zu und konnte ihn dadurch umso kräftiger von sich schleudern. Der Ball wurde anschließend zwischen den Spielern zweier gleich großer Mannschaften mit dem Unterarm so lange hin- und hergeschlagen, bis er in einer der beiden Spielfeldhälften zu Boden fiel. Die gegnerische Mannschaft erhielt dann einen Punkt. Punktabzug gab es indessen, wenn der Aufschläger den Ball nicht weit genug schlug und dieser im eigenen statt im gegnerischen Feld landete und wenn der Ball die Seitenlinie passierte. Sowohl bei Scaino als auch im anonymen Werk von 1785 ist eine Zählweise in Fünfehnernschritten, wie sie noch heute beim Tennis üblich ist, erwähnt: 15 – 30 – 45 (später 40) – 60.²³¹ Da das Spiel wie auch

²²⁷Vgl. Bredekamp, Florentiner Fußball S. 20-28, 45-52, 64, 88, 114-116

²²⁸Vgl. Himmelheber, Gesellschaftsspiele S. 178

²²⁹Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 122

²³⁰Vgl. Himmelheber, Gesellschaftsspiele S. 178

²³¹Vgl. Größling, Pallone S. 81f

das Tennis zum Teil mit hohen Wetten verbunden war,²³² liegt nahe, dass die Theorie über das Zustandekommen der Fünftehnerzählweise bei letzterem (siehe Kapitel 1.3.2) ebenfalls für das Pallone gilt.



Abbildung 23: Pallonespiel auf einem Fresco im Castello Estense in Ferrara (um 1554)

Die Spielregeln konnten lokal variieren. So durfte der Ball mancherorts ein- oder zweimal auf dem Boden aufspringen und brachte der gegnerischen Mannschaft erst bei nochmaliger Bodenberührung einen Punkt ein. Auch das Schlagen des Balls zum Gegner konnte auf mehrere Arten ausgeführt werden, beispielsweise über eine Seitenmauer statt auf direktem Wege oder, in der Variante des „Treibball“, weit ins gegnerische Feld hinein und möglichst über dessen Begrenzung hinaus. Balljungen übernahmen das Auf sammeln der herumliegenden Bälle und übergaben diese einigen Männern, die in der Nähe des Spielfeldes die während des Spiels aus den Bällen entwichene Luft mit Luftspritzen nachfüllten. Für ein Spiel wurden mindestens drei Bälle benötigt, um einen ununterbrochenen Spielverlauf zu gewährleisten, da durch die wuchtigen Schläge mit dem lederumwickelten, ab dem 16. Jahrhundert durch einen genoppten „Holzärmel“ (Bracciale) geschützten Unterarm die Bälle rasch luftarm wurden. Gespielt wurde im Freien, auf Wiesen, in Parkanlagen oder vor der Stadtmauer. Im Laufe der Zeit waren die zum Spiel benötigten Gegenstände, Ball und Bracciale, einer stetigen Wandlung unterworfen. Größe und Gewicht der Bälle verringerten sich von guten 30 Zentimetern Durchmesser und 800 Gramm im 16. Jahrhundert über 20 Zentimeter Durchmesser und 500 Gramm im 18. Jahrhundert bis hin zu 9 Zentimetern Durchmesser und 200 Gramm zu Beginn des 20. Jahrhunderts. Das Bracciale, im deutschen Sprachraum auch

²³²Vgl. Günther, Um Ball und Tor S. 191

als Holzärmel, Nagelstulpe oder Holzmuffen bezeichnet, war ursprünglich ein hölzerner, den gesamten Unterarm bedeckender Schutz, der außen mit breiten Holzstacheln versehen war, um den Ball am Abgleiten zu hindern, und am unteren Ende einen Querstab besaß, den man beim Spielen mit der Hand umgriff. Auch das Bracciale wurde im Laufe der Jahrhunderte kleiner, bis es Anfang des 20. Jahrhunderts nur noch die Faust umschloss. Von Italien aus verbreitete sich das Spiel ab dem 16. Jahrhundert nach Norden und ist in Österreich, Deutschland und den Niederlanden nachweisbar. Vielleicht hat es seinen Weg sogar bis nach Schweden gefunden, denn von Gustav Adolf wird berichtet, dass er ein guter Ballonspieler gewesen sein soll. Lange konnte sich das Spiel allerdings außerhalb Italiens nirgends halten. In Frankreich konnte sich Pallone gegen das populäre „jeu de paume“ (Tennis, siehe Kapitel 1.3.2) von vorne herein nicht durchsetzen.²³³ Dass Pallone nördlich der Alpen rasch wieder in Vergessenheit geriet, zeigt sich unter anderem daran, dass Goethe das Spiel, das er am 16. September 1786 an der Stadtmauer von Verona beobachtete, einer Beschreibung in seiner „Italienischen Reise“ wert fand:

In gehöriger Entfernung von einander sind zwei gelind abhängige Bretterflächen errichtet. Derjenige, der den Ball ausschlägt, steht, die Rechte mit einem hölzernen breiten Stachelringe bewaffnet, auf der obersten Höhe. Indem nun ein anderer von seiner Partei ihm den Ball zuwirft, so läuft er herunter dem Ball entgegen und vermehrt dadurch die Gewalt des Schlages, womit er denselben zu treffen weiß. Die Gegner suchen ihn zurückzuschlagen, und so geht es hin und wieder, bis er zuletzt im Felde liegen bleibt.²³⁴

Die Bedeutung der Stadtmauer für das Spiel scheint dem Dichter jedoch entgangen zu sein, denn er äußert sich verwundert darüber, dass das Spiel nicht im Amphitheater stattfinde, wo dies doch für die Zuschauer weitaus bequemer wäre.²³⁵

Anfang des 19. Jahrhunderts wurde ein Bracciale von seinem Vorbesitzer dem Landgericht Erding als angebliches Folterinstrument übergeben und als solches der Sammlung des Bayerischen Nationalmuseums zugeführt. Erst Mitte des 20. Jahrhunderts erkannte man die eigentliche Zweckbestimmung des Ausstellungsstückes und seiner im deutschen Sprachraum in größerer Zahl erhaltenen Pendants.²³⁶

²³³Vgl. Größling, Pallone S. 82-89

²³⁴Johann Wolfgang von Goethe, *Italienische Reise* (Köln 1998) 46

²³⁵„Sonderbar kam es mir vor, daß sie diese Übung an einer alten Stadtmauer, ohne die mindeste Bequemlichkeit für die Zuschauer vornehmen; warum sie es nicht im Amphitheater tun, wo so schöner Raum wäre.“ Goethe, *Italienische Reise* S. 46

²³⁶Vgl. Himmelheber, *Gesellschaftsspiele* S. 178

1.3.2 Ballspiele mit Schlägern

Stockball: Bei diesem Schlagballspiel musste ein Ball oder Knochen mithilfe eines Stockes in ein Loch befördert werden.²³⁷ Der erste Nachweis für Stockball ist ein Verbot König Edwards III. aus dem Jahr 1365.²³⁸

Tennis: Nach dem zwischen 1219 und 1223 erschienenen *Dialogus miraculorum* des Zisterziensermönchs Cäsarius von Heisterbach trug sich folgende Geschichte im mittelalterlichen Paris zu: Ein junger Student wurde ob seiner mittelmäßigen geistigen Fähigkeiten von den anderen Studenten als Idiot bezeichnet, was ihm so zu Herzen ging, dass er schließlich krank wurde. Da kam der Teufel und bot ihm einen Handel an: Er gebe ihm einen Stein, und wann immer er diesen mit der Hand umfasse, werde er alles wissen. Der Student ging darauf ein und glänzte fortan durch sein Wissen. Doch eines Tages überkam ihn eine schwere Krankheit, und als er bereits im Sterben lag, wurde seine Seele von Teufeln entführt. Sie nahmen sie mit in ein mit Schwefeldämpfen gefülltes Tal und begannen, sich die Seele nach Art des „ludus pilae“ mit den Händen zuzuwerfen („animam miseram ad similitudinem ludi pilae proiciebant“), dergestalt, dass die Teufel auf der einen Seite des Tals die Seele mit der Handfläche zur anderen Talseite schlugen, wo andere Teufel sie mit ihren spitzen Klauen auffingen, wodurch die Seele aufs Schlimmste gequält wurde.²³⁹ Der Student überlebte die

²³⁷Vgl. Meier, Allerley Spil S. 94

²³⁸Vgl. Günther, Um Ball und Tor S. 229

²³⁹„Cum esset iuuenis, cum ceteris scholaribus studebat Parisiis. Qui cum esset duri ingenii, labilisque memoriae, ita ut pene nil posset capere vel retinere, ab omnibus irridebatur, ab omnibus irridebatur, ab omnibus idiota iudicabatur; unde coepit turbari, multisque doloribus cor eius affligi. Contigit ut die quadam infirmaretur, et ecce Satan affuit, qui diceret ei: Vis mihi facere hominum, et ego tibi dabo scientiam omnium literatum? Audiens haec iuuenis, expavit, et diabolo talia suggerenti respondit: redi post me, Satanas, quia nunquam eris dominus meus, neque ego homo tuus. Et cum ei non acquiesceret, manum illius quasi violenter aperuit, lapidemque imponens dixit: Quamdiu conclusum tenueris lapidem istum in manu tua, scies omnia. Recedente inimico, iuuenis surrexit, scholas intravit, quaestiones proposuit, omnesque disputando superavit. Mirati sunt omnes, unde idiotae tanta scientia, tanta facundia, novitas tam inusitata. Ille vero negotium calatum habuit, nec alicui hominum causam tantae scientiae exponere voluit. Non multo post infirmari coepit usque ad mortem; vocatus est sacerdos, qui eius audiret confessionem. Qui inter cetera etiam confessus est, quomodo a diabolo recepisset lapidem, et cum lapide scientiam. Respondit sacerdos: Proiice, miser, artem diaboli, ne expers fias scientiae Dei. Territus ille, lapidem, quem adhuc manu tenebat, proiecit, et cum lapide fallacem scientiam deposuit. Quid plura? Defunctus est clericus, et corpus eius positum in ecclesia, ordinatis circa feretrum scholaribus, qui more Christiano psalmos decantarent. Daemones animam tollentes et ad vallem profundam, terribilem, fumumque sulphureum evaporantem, illam portantes, ordinabant se ex utraque parte vallis; et qui stabant ex una parte, animam miseram ad similitudinem ludi pilae proiciebant; alii ex parte altera per aera volentem manibus suscipiebant. Quorum ungues ita erant acutissimi, ut acus exacuat as omneque acumen ferri incomparabiliter superarent. A quibus ita torquebatur, sicut postea dicebat, cum eum iactarent vel exciperent, ut illi tormento nullum genus tormentorum posset aequiparari.“ Cäsarius von Heisterbach, Caesarii Heisterbacensis monachi ordinis Cisterciensis dialogus miraculorum 1. Hrsg. von Joseph Strange (Köln 1851) 36f

Tortur jedoch und wurde später Abt des Zisterzienserklosters Morimond.²⁴⁰ Obwohl in dieser Erzählung das Spiel nicht beim Namen genannt wird, weist es das typische Charaktermerkmal des mittelalterlichen Vorläufers des modernen Tennisspiels auf: das Zuspielen des Balles mit der Handfläche. Dieses vermutlich in Nordfrankreich entstandene „Spiel mit der Handfläche“ („jeu de paume“) wird erstmals in dem Roman „Ystoire du roy Appollonius de Tire“ erwähnt, der in der zweiten Hälfte des 13. Jahrhunderts in Nordfrankreich entstand und auf ein lateinisches oder griechisches Original zurückgeht. Darin bestreitet der Held des Romans, der Tyrener Adelige Apollonius, im Rahmen eines sportlichen Wettkampfes ein Tennisspiel, was weniger ein Hinweis darauf ist, dass bereits in der Antike Tennis gespielt wurde, als vielmehr darauf, dass zur Entstehungszeit des Romans in Nordfrankreich ein derartiges Spiel existierte. Möglicherweise hat sich das Tennisspiel aus dem Fußballspiel entwickelt. In Gotland, wo sich noch eine sehr alte Variante des Tennisspiels, das so genannte „Pärkspel“, erhalten hat, wird der Ball nicht nur mit der Hand geschlagen, sondern auch mit dem Fuß gestoßen. Wie auf der ältesten bekannten Darstellung eines Tennisspiels in einem um 1300 in Cambrai entstandenen Stundenbuch ersichtlich ist, war die frühe Form des Tennis ein Mannschaftsspiel.²⁴¹ Lässt man die Beschreibung des Ballspiels im *Dialogus miraculorum* ebenfalls als Tennisspiel gelten, ist dies nicht nur der erste Beleg für dieses Spiel im Allgemeinen, sondern gleichzeitig der erste Beleg dafür, dass zwei Mannschaften daran beteiligt waren, denn es ist explizit von mehreren Teufeln je Spielfeldseite die Rede: „et qui stabant ex una parte, animam miseram ad similitudinem ludi pilae proiciebant; alii ex parte altera per aera volantem manibus suscipiebant.“²⁴²

Die Vorform des Tennisspiels bildete das „soule proper“, ein Ballspiel, bei dem der Angriff auf ein Tor nachgestellt wurde und der Ball mit den Händen geworfen oder mit den Füßen getreten werden durfte.²⁴³ Rasch etablierte sich Tennis als passendes Spiel für die adeligen Sprösslinge und fand Eingang in zahlreiche Erziehungsratgeber. Über die Söhne des Adels, die zur Ausbildung in Klöster gegeben wurden, gelangte das Spiel auch hinter die Klostermauern, wo es hinlänglich gepflegt wurde, wie ein Verbot aus dem Jahr 1404 veranschaulicht, in dem der Bischof von Langres, Kardinal Louis de Bar, in seinem Einflussgebiet den Geistlichen, allen voran den Mönchen, das Praktizieren einer Reihe von Spielen untersagte. Nur das Tennisspiel ist jedoch sowohl in seiner lateinischen (stophus) als auch in seiner französischen Bezeichnung (jeu de paume) angeführt, woraus abgeleitet werden kann, dass der Bischof insbesondere dieses Spiel mit Nachdruck unterbinden und keinerlei Unklarheiten darüber aufkommen lassen wollte, wel-

²⁴⁰Vgl. ebd. S. 36

²⁴¹Vgl. Heiner Gillmeister, Kulturgeschichte des Tennis (München 1990) 10-12, 20, 25f

²⁴²Cäsarius von Heisterbach, *Dialogus miraculorum* S. 37

²⁴³Vgl. Heiner Gillmeister, A tee for two: On the origins of golf. In: Günther G. Bauer (Hrsg.), Ball- und Kugelspiele (=Homo ludens. Der spielende Mensch 6, München/Salzburg 1996) 18

ches Spiel er meine. Edmund Lacy, der Bischof von Exeter, hielt 1451 den Kanonikern des Stiftes Ottery St. Mary eine Philippika, weil diese auf dem Kirchhof mit Laienbrüdern Tennis spielten und dabei Flüche ausstießen und Raufereien vom Zaun brächen, was das Seelenheil der zur Kirche kommenden Gläubigen gefährde. Der Sprachwissenschaftler Heiner Gillmeister, der sich seit längerem mit der Sport-, insbesondere der Ballspielgeschichte befasst, stellt die These auf, dass Tennis möglicherweise sogar in den Klöstern erfunden wurde. Dafür sprechen für ihn nicht nur die zahlreichen Berichte tennisspielender Geistlicher, sondern auch die architektonischen Ähnlichkeiten zwischen den ersten Tennisanlagen und den klösterlichen Kreuzgängen (siehe Abb. 24). Die Bögen der Kreuzgänge dienten demnach an der Breitseite als Tor-, an der Längsseite als Zuschauergalerie. Auch die „grille“, eine kleine Fensteröffnung in der Klostermauer, mittels der aus dem Klosterinneren mit der Außenwelt Kontakt aufgenommen werden konnte, findet sich mit derselben Bezeichnung in den Tennisanlagen des Adels als kleine Öffnung in der Seitenwand wieder, die



Abbildung 24: Kreuzgangähnliche Zuschauergalerie auf dem ältesten bekannten Bild eines Tennisplatzes (15. Jahrhundert)

bei einem Treffer zusätzliche Punkte bescherte. Wie bei einem Kreuzgang war auch das Dach der Zuschauergalerie zum Ballspielplatz hin abfallend. Neben diesen baulichen Parallelen zeigt Gillmeister auch sprachliche Besonderheiten auf, die das Tennisspiel als symbolische Burgbelagerung erscheinen lassen, ein zusätzliches Indiz dafür, dass das Tennisspiel von jungen Adeligen im Kloster erfunden wurde. So werden im mittelalterlichen Tennis für die spielenden Parteien die Begriffe „drinnen“ und „draußen“ gebraucht – die Verteidiger im Burginneren wehren sich gegen die Angreifer von außen, analog wird der Ball „hinein-“ und „hinausgeschlagen“.²⁴⁴

Die Art und Weise, wie Tennis im Mittelalter gespielt wurde, kann anhand heute noch existierender alter Spielvarianten auf Gotland und in Friesland rekonstruiert werden. Zwei Mannschaften gleicher Spielerzahl – im Laufe des 15. Jahrhunderts hatte sich die Dreiermannschaft eingebürgert, was nicht ausschließt, dass manchmal auch größere Teams gegeneinander spielten – nahmen in je einer Spielfeldhälfte Aufstellung. Die verteidigende Partei begann, indem sie den Ball über das Schrägdach der Zuschauergalerie zur gegnerischen Mannschaft spielte (siehe Abb. 25). Für diese etwas eigenartige

²⁴⁴Vgl. Gillmeister, Kulturgeschichte S. 34f, 40-50, 127f

Aufschlagregel gibt es vermutlich zwei Gründe: Zum einen wurde der Gegner zunächst auf Distanz gehalten, zum anderen konnte er erst relativ spät abschätzen, wo der Ball landen würde und von wo aus er daher seinen Angriff auf das Tor starten konnte. War



Abbildung 25: Aufschlag beim Tennis (Miniatur aus dem *Avis aus Roys*, 14. Jahrhundert)

der Ball von der Galerie in das Feld gesprungen, versuchte die angreifende Partei, die Tor-galerie im Rücken der Verteidiger zu treffen, welche wiederum den Ball entweder direkt oder nach dem ersten Aufspringen auf dem Boden abzuwehren und zurückzuschlagen versuchten. Es wurde so lange gespielt, bis die „Angreifer“ mit dem Ball eines der Tore oder die „grille“ trafen oder der Ball ein zweites Mal auf dem Boden aufsprang. Dies brachte der betreffenden Mannschaft nicht sofort einen Punktabzug ein, sondern es wurde die „Schasse gespielt“. Als Schasse (frz. *chasse*)

bezeichnete man jene Stelle, an der es der Mannschaft gelungen war, den Ball nach dem zweiten Aufspringen zu stoppen. Nun wechselten die Mannschaften die Seiten und begannen wieder, sich den Ball zuzuschlagen. Die Mannschaft, in deren Feld zuvor der Ball ein zweites Mal aufgesprungen war, konnte den Punkt noch gewinnen, wenn sie die Bälle so spielte, dass, sprang der Ball bei den Gegnern ein zweites Mal auf, diese den Ball erst hinter dem Markierungspunkt der Schasse stoppen konnten. Geling es jenen, den Ball noch vor der markierten Stelle abzubremesen, verlor die andere Mannschaft den Punkt endgültig. Die Schassenregel erforderte von beiden Parteien, ihre Bälle möglichst lang zu spielen. Einen zu kurz gespielten Ball ließ man einfach ein zweites Mal auf dem Boden aufspringen, denn je kürzer der Ball gespielt und je früher er gestoppt wurde, desto schwieriger wurde es für die gegnerische Mannschaft beim Ausspielen einer Schasse, einen Ball noch vor diesem Punkt zu stoppen. Nach entschiedenem Spiel um die Schasse nahmen die ehemaligen Angreifer die Position der Torverteidiger ein, und das Spiel wurde fortgesetzt. Im weiteren Verlauf versuchten beide Mannschaften,



Abbildung 26: Schnur über dem Tennisplatz (1564)

durch erzielte Tore und gewonnene Schassen möglichst viele Punkte zu sammeln. Wenn eine von ihnen eine gewisse Punkteanzahl erreicht hatte, war das Spiel beendet. Die Bedeutung der Schasse für das Spiel hatte zur Folge, dass die Ausmessung mit größ-

ter Sorgfalt vorgenommen wurde und oft Anlass zu Streitigkeiten und Handgreiflichkeiten gab, so unter anderem 1354 in der Stadt Corbie: Die Spieler der einen Mannschaft warfen dem Schiedsrichter, der bei einer Schasse zugunsten der anderen Mannschaft entschieden hatte, aufgrund dessen Verwandtschaft mit jenen Spielern Parteilichkeit vor und beschimpften ihn, woraufhin der Schiedsrichter zur Verteidigung seiner Ehre handgreiflich wurde. Im folgenden Handgemenge wurde der Schiedsrichter von den Kameraden jener Mannschaft, die sich zuvor über seinen Urteilsspruch beklagt hatte,

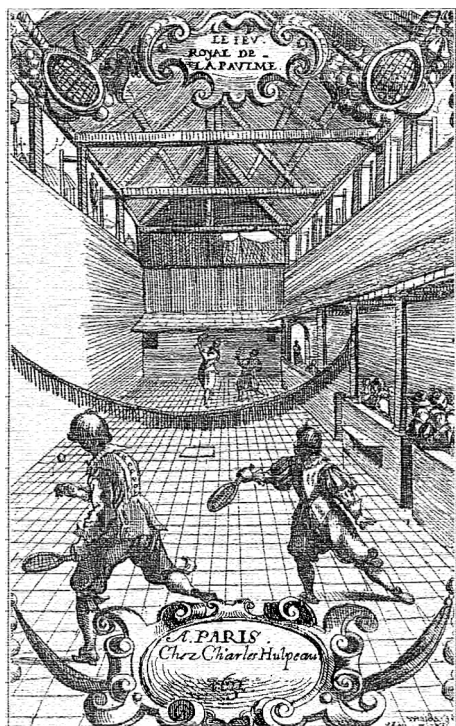


Abbildung 27: Tennisschnur mit Fransen (1632)

verprügelt. Anlässlich dieses Streites wurde ein Gnadengesuch an König Johann II. gerichtet, dem dieser stattgab. Im 16. Jahrhundert änderte man die Schassenregel dahingehend, dass nicht mehr jene Stelle markiert wurde, an der es gelang, den Ball zu stoppen, sondern die, an der er zum zweiten Mal aufsprang. Eine weitere Neuerung im 16. Jahrhundert stellte in Paris die Einführung einer Schnur dar, die zwischen den beiden Spielfeldhälften quer über den Tennisplatz gespannt wurde (siehe Abb. 26). Dies führte allerdings neben der angestrebten Erhöhung des Schwierigkeitsgrades beim Spiel immer wieder zu Auseinandersetzungen über der Frage, ob der Ball nun darüber- oder darunter gespielt war. Daher ging man bereits Ende des Jahrhunderts dazu über, Fransen an der Schnur zu befestigen, die einen zu niedrig gespielten Ball durch Bewegung anzeigten (siehe Abb. 27).²⁴⁵

Ältere Versionen der Ballade von der Schlacht von Azincourt (1415) und andere Quellen belegen, dass der Ballwechsel beim Tennis mit dem Ausruf „tenys!“ oder „tenes!“ eingeleitet wurde. Das Wort stammt vom französischen „tenez!“, „haltet!“. Von diesem Wort leitet sich vermutlich die Bezeichnung „Tennis“ in anderen Sprachen für das Spiel ab.²⁴⁶ Dass die Franzosen ihr Spiel nicht so nannten, liegt wohl daran, dass sie sich der Bedeutung des Wortes bewusst waren und nicht auf die Idee kamen, das Spiel nach der Befehlsform eines Verbs zu benennen. Dieser Name setzte sich nur dort durch, wo den Spielern die Bedeutung des Wortes nicht bewusst war – was zugleich auch ein Hinweis darauf ist, dass das Spiel über die untere, ungebildete Bevölkerungsschicht verbreitet wurde und nicht, wie oft fälschlich

²⁴⁵Vgl. Gillmeister, Kulturgeschichte S. 54-59, 63f, 68-71, 103f

²⁴⁶Andere Erklärungsansätze sind die Ableitung von der arabischen Stadt Tinnis, den französischen Städten Tennois und Sennois oder dem französischen Wort „tamis“ (Sieb) für den netzartigen Schläger.

angenommen, ein reiner Elite-Sport war.²⁴⁷ Die eigenartige Zählweise existierte bereits im Mittelalter, mit zwei Unterschieden zum modernen Spiel: Zum Einen wurden die 15-Punkt-Schritte exakt eingehalten, zum Anderen wurde bis zur Punktzahl 60 gespielt, also 15 – 30 – 45 – 60. Der Schlüsselwert von 60 hängt mit dem Sexagesimalsystem zusammen, das von den Babyloniern und Indogermanen verwendet wurde und sich noch heute im französischen Zählsystem findet (siebzig = soixante-dix, sechzig-und-zehn). Die Einteilung in 4x15 Punkte (und nicht etwa in 6x10 Punkte, wie es auf den ersten Blick näher liegend wäre) wird heute gemeinhin auf Münzeinheiten zurückgeführt, mit denen, wie bei anderen Spielen, so auch im Tennis gewettet wurde. Aufgrund seiner Spielleidenschaft, die seinem Können offenbar weit voraus war, musste beispielsweise der französische König Johann II. der Gute im Jahr 1355 seinen überlegenen Tennispartnern Mäntel aus Brüsseler Tuch im Wert von 144 Écus anfertigen lassen, die mit Grauwerk besetzt waren. Über die Münzeinheit, die zur Erklärung herangezogen werden soll, herrscht allerdings Uneinigkeit. Manches spricht für den „double royal d’or“, den Karl IV. im 14. Jahrhundert prägen ließ und der einem Wert von 60 sous entsprach, was eine zusätzliche Erklärung für die Höchstpunktanzahl im Tennis wäre, nicht jedoch eine für die Fünfezhner-Zählweise. Darüber hinaus wäre Tennis für den „Durchschnittsbürger“ ein teurer Spaß gewesen, hätte er mit möglicherweise nur vier Schlägen eine ganze Goldmünze verloren.²⁴⁸ Der ebenfalls ins Spiel gebrachte Louis d’or zu 60 Centimes²⁴⁹ wurde erst im 17. Jahrhundert geprägt, wohingegen der erste Beleg für die Fünfezhner-Zählweise aus der Azincourt-Ballade vom Anfang des 15. Jahrhunderts stammt, weswegen er auch nicht in Frage kommt. Eine plausiblere Erklärung sowohl hinsichtlich des Münzwertes als auch der Zählweise liefert der ab der zweiten Hälfte des 13. Jahrhunderts geprägte „gros denier tournois“ (großer Pfennig von Tours) mit einem Wert von 15 Deniers (Pfennigen) zu Beginn des 14. Jahrhunderts, in einer Zeit, aus der mehrere Spielverordnungen erhalten sind, die den Höchsteinsatz beim Würfelspiel auf 60 Pfennige festsetzten. Diese Anordnung galt vielleicht auch für andere Spiele wie das Tennis.²⁵⁰ Im 16. Jahrhundert ersetzte man, vermutlich aus Bequemlichkeit, den Punktstand von 45 mit dem kürzer auszusprechenden 40.²⁵¹

Bis ins 15. Jahrhundert hinein wurde Tennis im Freien gespielt, auf Tennisplätzen, die typischerweise eine Länge von 30 und eine Breite von zehn Metern aufwiesen. Die Größe konnte zwar variieren, jedoch wurde das Verhältnis 3:1 in der Regel eingehalten.²⁵² Da das Tennisspiel aber auch beim Volk immer beliebter wurde und sich dieses seiner-

²⁴⁷Vgl. Gillmeister, Kulturgeschichte S. 134f, 139-146, 149f

²⁴⁸Vgl. ebd. S. 31, 158-160

²⁴⁹Siehe Gröckling, Pallone S. 82

²⁵⁰Vgl. Gillmeister, Kulturgeschichte S. 54 u. 160-164

²⁵¹Vgl. Theo Stemmler, Kleine Geschichte des Tennisspiels. Vom Jeu de paume zum Tennis (Frankfurt/Main ³1995) 77

²⁵²Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 119-121

seits nun an Stadtmauern und Häuserfassaden tummelte, an denen die Schrägdächer angebracht werden konnten, musste sich der Adel um eine Alternative kümmern. Um sich vom Volk abzugrenzen und gleichzeitig auch abseits der Stadt- und Häusermauern (bzw. der Kreuzgänge in Klöstern) eine Wand für das zum Aufschlagen notwendige Dach zu haben, wurden an drei, später an allen vier Seiten der Tennisplätze Wände hochgezogen. Einen ummauerten Tennisplatz bezeichnete man als „Tripot“.²⁵³ Eine französische, reich illuminierte Übersetzung der Schrift *Factorum et dictorum memorabilium libri IX* des römischen Schriftstellers Valerius Maximus durch Simon de Hesdin und Nicolas de Gonesse aus der zweiten Hälfte des 15. Jahrhunderts enthält unter dem Stichwort „ocium“ die älteste bekannte Abbildung eines Tripots (siehe Abb. 24). Im Hintergrund sieht man die Feldherren Scipio und Laelius in der Zuschauergalerie Schach spielen, während im Vordergrund der Pontifex Maximus Publius Mucius Scaevola mit einem unbekannten Partner Tennis spielt. Bei letzterem könnte es sich allerdings auch um eine Verdoppelung Scaevolae handeln. Dafür spricht, dass der unbekannte Gegner im Gegensatz zu den anderen im Bild dargestellten Personen nicht mit einem Namen versehen ist. Der Buchillustrator wollte möglicherweise Scaevola in zwei verschiedenen Spielphasen (Auf- und Rückschlag) und – da es keinen einheitlichen „Dresscode“ für die Spieler gab – in zwei unterschiedlichen Sportgewändern darstellen.²⁵⁴

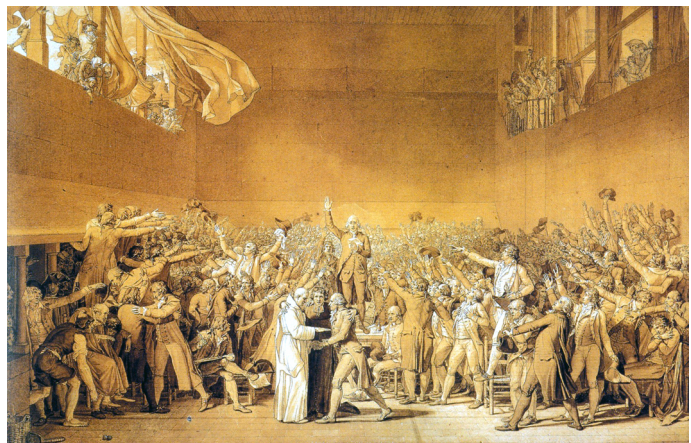


Abbildung 28: „Der Ballhausschwur“ von Jacques-Louis David (1791)

Um auch unabhängig von der Witterung spielen zu können, wurden die Tripots schließlich überdacht, wodurch die ersten so genannten „Ballhäuser“ entstanden. Historische Berühmtheit erlangte das Ballhaus von Versailles, in dem am 20. Juni 1789 der „Ballhausschwur“ den Beginn der Französischen Revolution markierte (siehe Abb. 28). Neben den Ballhäusern bestanden aber auch die offenen Tripots weiterhin fort. Aufgrund seiner hervorstechenden Architektur prägte das Ballhaus wie die Kirchen und das Rathaus das Stadtbild. Es war oft bis zu 15 Meter hoch und hatte im oberen Bereich eine umlaufende Fensterreihe, durch die Licht in die Halle einfiel. Um die Bälle am Hinausfliegen zu hindern und die Lichtverhältnisse in der Halle adaptieren zu können, wurden diese Öffnungen mit netzartigen Vorhängen versehen.

²⁵³Vgl. Günther, Um Ball und Tor S. 188

²⁵⁴Vgl. Gillmeister, Kulturgeschichte S. 25 u. 74

Der Boden war verfliest und wies dunkle Linien als Markierungen auf. An den beiden Breitseiten und einer der Längsseiten befanden sich Galerien. An der galeriefreien Seitenwand sprang die Mauer über eine Länge von fünfeinhalb Meter etwa einen halben Meter weit vor. Der senkrecht vom Dach zum Hallenboden verlaufende Abschluss stand allerdings nicht im rechten Winkel zur Seitenmauer, sondern war abgeschrägt. Dieser „Tambour“ genannte Mauervorsprung erschwerte das Spiel zusätzlich, da auftreffende Bälle aufgrund der Mauerschräge unberechenbar zurücksprangen.²⁵⁵ An der rechtwinkelig an den Tambour angrenzenden Querseite befand sich die „grille“. Mitunter verzichtete man auf den Tambour und ersetzte die der „grille“ gegenüberliegende Torgalerie durch eine mit kleinen Toröffnungen versehene Wand. Diesen Ballhaustyp nannte man „jeu carré“.²⁵⁶ Die Wände der Ballhäuser waren meist dunkel eingefärbt, da man in der Regel mit weißen Bällen spielte. Allerdings gab es auch Ballhäuser mit hellen Wänden, in denen mit dunklen Bällen gespielt wurde. Auch in die Ballhäuser

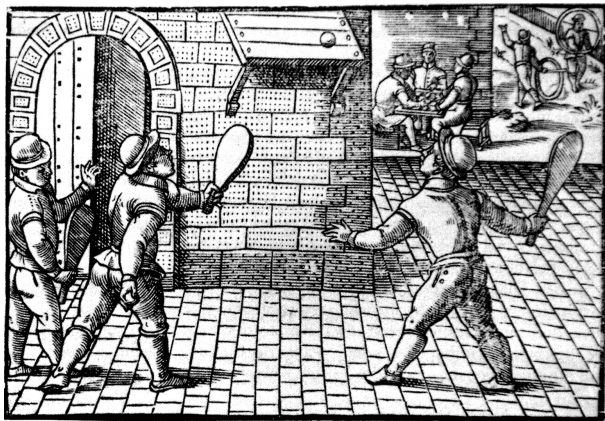


Abbildung 29: Tennisspiel auf ein Schrägdach (Kupferstich, 16. Jahrhundert)

hielt im 16. Jahrhundert die querspannte Schnur Einzug, über die der Ball geschlagen werden musste. Das Ballhausspiel erreichte im 16. Jahrhundert so große Beliebtheit, dass es im Jahr 1596, wenn man dem Bericht eines italienischen Reisenden Glauben schenkt, allein in Paris 250 Ballhäuser gab, in denen die Bürger, die es sich leisten konnten, ihrer Spielleidenschaft nachgingen. Schon im darauffolgenden Jahrhundert nahm das Interesse am Spiel beim Nichtadel allerdings wie-

der ab, sodass sich die Zahl der Ballhäuser in Paris im Jahr 1780 auf 10 reduziert hatte. Sein endgültiges Ende fand das Ballhausspiel im Zuge der Französischen Revolution mit der Eliminierung des Adels.²⁵⁷ Das „gewöhnliche“ Volk, das keine Kreuzgänge oder Tennishallen zur Verfügung hatte, spielte Tennis im Freien, meist auf Marktplätzen, da man eine Wand benötigte, an der man das für den Aufschlag notwendige Schrägdach befestigen konnte (siehe Abb. 29). In Ermangelung einer Torgalerie galt der Ball als eingebracht, wenn er den hintersten Spieler der gegnerischen Mannschaft passiert hatte. Gegen Ende des 15. Jahrhunderts entstand eine neue Tennisvariante, das so genannte „jeu de tamis“, bei der das Dach in der Höhe durch ein umgekipptes Getreidesieb auf

²⁵⁵Vgl. Günther, Um Ball und Tor S. 189-194

²⁵⁶Vgl. Gillmeister, Kulturgeschichte S. 49f

²⁵⁷Vgl. Günther, Um Ball und Tor S. 189f u. 194

dem Boden ersetzt worden war. Der Vorteil gegenüber der herkömmlichen Variante war die Flexibilität. Wo man bisher eine Hausmauer oder – in der freien Landschaft – Holzpfähle zum Befestigen des Daches benötigt hatte, brauchte man nun nur ein – auf jedem Bauernhof vorhandenes – Getreidesieb. Diese Variante des Tennis wird noch heute in Teilen Belgiens gespielt. Das Sieb wird heute von einem weißen Rechteck auf dem Boden symbolisiert, das allerdings nach wie vor die Bezeichnung „Sieb“ trägt.²⁵⁸ Von tennisspielenden Frauen wird so gut wie nicht berichtet. Eine Ausnahme bildet das *Journal d'un Bourgeois de Paris*, dessen Autor zum Jahr 1427 von einer jungen Tennisspielerin namens Margot berichtet, die aus der Grafschaft Hennegau nach Paris gereist war und dort die Männer mit ihrem exzellenten Tennisspiel beeindruckte.²⁵⁹ Zum Schutz der rechten Hand beim Ballschlagen verwendete man zunächst einen Handschuh (siehe Abb. 24). Bald entwickelte man jedoch einen Holzschläger, ein Brett, das an einem hölzernen Stiel befestigt war. Im 16. Jahrhundert schließlich kam der mit Darmsaiten bespannte Rahmen auf (siehe Abb. 26). Über den Ursprung des Raketts wurde viel diskutiert. Eine Theorie besagt, es habe sich unter italienischem Einfluss in Frankreich entwickelt, denn die französische Bezeichnung „raquette“ gehe auf das italienische Wort „racketta“ bzw. „retichetta“ zurück, das sich wiederum vom lateinischen Wort für Netz, „rete“, ableite.²⁶⁰ Sprachwissenschaftliche Forschungen geben dagegen Anlass zu der Vermutung, das Rakett sei im niederländisch-flämischen Raum entstanden. Aus dem französischen Wort für „zurückschlagen“, „rachasser“, das ursprünglich aus der Turniersprache kam (wo die Begriffe „chasser“ und „rachasser“ für den Angriff und die Verteidigung des Burgtors standen), wurde die niederländisch-flämische Form „raketsen“, nach der das Spiel dort auch noch heute „Kaetsen“ heißt. Der Schläger gelangte von dort aus zusammen mit der nun für das Instrument selbst verwendeten Bezeichnung nach Frankreich, wo man – möglicherweise, um die Handlichkeit zu betonen – die Endsilbe „-ette“ anhängte und damit ein „raquette“ erhielt.²⁶¹ Eine weitere Theorie besagt, dass das Wort „Rakett“ von dem arabischen Wort für Handfläche, „rāḥet“ oder „rāḥat“, stammt, das sich in der Form „racha“ ab dem 11. Jahrhundert im Lateinischen und im Laufe des 14. Jahrhunderts als „rchette“ oder „rasquette“ im Französischen findet. Untermauert wird diese Theorie mit dem Hinweis, dass im Mittelalter auch andere medizinische Ausdrücke für Körperteile aus dem Arabischen in das Lateinische übernommen wurden.²⁶² Es ist für mich allerdings nicht ganz nachvollziehbar, wieso

²⁵⁸Vgl. Gillmeister, Kulturgeschichte S. 78, 84-89

²⁵⁹„Item, en cel an, ou pu devant, vint à Paris une femme nommée Margot, assez jeune, comme de xxviii à xxx ans, qui estoit du pais de Henault, laquelle jouoit le mieulx à la palme que oncques homme eust veu [...] et pou venoit de hommes à qui elle ne gaignast, se ce n'estoit les plus puissans joueurs.“ *Journal d'un Bourgeois de Paris, 1405-1449*. Hrsg. von Alexandre Tuetey (Paris 1881) 222

²⁶⁰Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 118

²⁶¹Vgl. Gillmeister, Kulturgeschichte S. 100, 123-125

²⁶²Vgl. Stemmler, Kleine Geschichte 75f

man, wenn man den Schläger mit dem Wort für Handfläche bezeichnen wollte, nicht den ohnehin im Französischen existierenden Begriff für diese, „paume“, verwendet, sondern ein Fremdwort abgewandelt haben sollte, obwohl doch das Spiel selbst ebenfalls nach der französischen Bezeichnung, „jeu de paume“, benannt ist. Näher liegend wäre daher eher eine Bezeichnung für den Schläger wie „paumette“. Plausibler erscheint mir daher die Erklärung, wonach zugleich mit dem neuen Schlaggerät auch dessen fremdsprachige Bezeichnung aus dem niederländisch-flämischen Raum nach Frankreich eingeführt wurde, wobei die Franzosen den für sie ungewöhnlich klingenden und auszusprechenden Namen der eigenen Sprache anpassten.

Dass beide Varianten – mit und ohne Schläger – noch eine Zeit lang parallel existierten, zeigt unter anderem ein Dialog zwischen den Tennisspielern Nicolaus und Hieronymus in Erasmus von Rotterdams *Familiarium colloquiorum opus* (erschieden 1524), bei dem Nicolaus lieber mit dem Rakett spielen möchte, um weniger ins Schwitzen zu geraten, während Hieronymus das Spiel mit der Handfläche für eleganter hält und das Netz lieber den Fischern überlässt.²⁶³

In Deutschland hielt das Tennisspiel relativ spät Einzug. Der erste Bericht über Tennis auf deutschem Boden ist eine 1450 erschienene Übersetzung des *Kaetspel Ghemorali-zeert* in Kölner Mundart, verfasst von einem Ordensbruder vom Orden des Heiligen Kreuzes in Köln. Es handelt sich hierbei nicht um eine Spielanleitung, sondern um eine Allegorie – den Gerichtsbeamten sollte durch Vergleich mit dem Tennisspiel vor Augen gehalten werden, wie Recht gesprochen werden sollte. Von Köln ist auch der erste Tennisplatz auf deutschem Boden überliefert – 1562 wurde nach Beschwerden der Nonnen des angrenzenden Klosters, über dessen Mauern in schöner Regelmäßigkeit die Flüche der Spieler sowie nicht näher erläuterte Flugschriften herübergeflogen kamen, der Tennisplatz geschlossen. Das anfangs noch überwiegend niederländische Vokabular deutet darauf hin, aus welcher geographischen Richtung das Spiel nach Deutschland eingewandert ist, und wird erst ab der Mitte des 16. Jahrhunderts zunehmend durch französische Ausdrücke ersetzt. Die ersten Ballhäuser entstanden jedoch – unter dem Einfluss der aus Frankreich nach Süddeutschland ausgewanderten Hugenotten – Anfang des 16. Jahrhunderts in mittel- und süddeutschen Städten (Frankfurt, Nürnberg, Heidelberg, Halle).²⁶⁴ Voraussetzung hierfür war die Verbindung zwischen Adel und Stadtpatriziat. Letzteres folgte dem Vorbild des Adels und errichtete in den Städten Ballhäuser, um sich seinerseits, wie es auch die Absicht des Adels war, von den unteren Gesellschaftsschichten abzuschotten und unter sich spielen zu können.²⁶⁵ Die erste (er-

²⁶³ „Ni[olaus]: Minus sudabitur, si ludamus reticulo. – Hi[eronymus]: Im[m]o reticulum piscatoribus relinquamus; elegantius est palma uti.“ Erasmus von Rotterdam, *Familiarium colloquiorum opus* (Frankfurt 1562) 54

²⁶⁴Vgl. Gillmeister, Kulturgeschichte S. 192-199, 215

²⁶⁵Vgl. Günther, Um Ball und Tor S. 187

halten gebliebene) Spielanleitung in deutscher Sprache²⁶⁶ stammt aus dem Jahr 1680. Über den niederländisch-flämischen Raum gelangte das Ballhausspiel auch nach England, wo die Etablierung des Tennisspiels als Elitesport besser funktionierte als in Frankreich. Durch zahlreiche königliche Erlässe blieb hier dem Volk der Zutritt zu den Ballhäusern verwehrt. Heinrich VIII., der selbst ein begeisterter Tennisspieler war, ließ mehrere Ballhäuser erbauen, darunter jenes von Hampton Court, das durch einen unterirdischen Gang mit dem Schloss verbunden ist. Im Gegensatz zu Paris existierten in London zu Beginn des 17. Jahrhunderts nur 14 Ballhäuser, obwohl zu dieser Zeit auch in England das Tennisspiel seinen Höhepunkt erreichte. Die geringe Zahl an Tennishallen erklärt sich eben daraus, dass das Spiel bis dahin auf die kleine adelige Bevölkerungsschicht beschränkt war. Im Laufe des 17. und 18. Jahrhunderts verbreitete sich das Ballhausspiel auch an den Universitäten und erlebte eine neuerliche Blüte.²⁶⁷ Die alte Form des Tennisspiels verlor im 19. Jahrhundert an Bedeutung. Stattdessen tauchte 1874 eine neue Form des Tennisspiels auf. Major Walter Clopton Wingfield war der Erfinder dieses so genannten Rasentennis (Lawn Tennis). Für dieses Spiel war kein Tennisplatz erforderlich, es konnte auf jedem Rasen und sogar auf Eis gespielt werden. Man musste nur ein Netz zwischen zwei Pfosten aufspannen und das Spielfeld mit Farbe oder farbigen Schnüren markieren. Die für das Spiel erforderlichen Materialien konnten in einer handlichen Kiste samt dazugehöriger Spielanleitung erworben werden. Mit dem ursprünglichen Tennis hatte das Lawn Tennis nur noch gemein, dass der Ball über das Netz geschlagen und entweder direkt oder nach dem ersten Aufspringen zurückgeschlagen werden musste. Tore gab es nicht mehr, auch Schassen wurden nicht mehr gespielt. Die Anzahl der Teilnehmer war auf zwei bzw. vier reduziert worden. Nicht zuletzt durch eine geschickte Werbekampagne erfuhr das neue Spiel bereits im ersten Jahr seines Vertriebes einen ungeahnten Erfolg. Die sich in den Folgejahren entwickelnden Spielversionen wurden 1877 zu einem einheitlichen Regelwerk zusammengefasst, das bis auf wenige Änderungen heute noch gültig ist. Allerdings hat sich das mittelalterliche Tennisspiel in England in Form des „Real Tennis“ erhalten, ein Name, der erst im 19. Jahrhundert aufkam und im Gegensatz zur oft propagierten Meinung nichts mit „royal“ zu tun hat, sondern die „Echtheit“, „Ursprünglichkeit“ der mittelalterlichen Tennisform betonen wollte, um die in dieser Zeit aufkommende konkurrierende Variante des Lawn Tennis zurückzudrängen. Noch heute ist die außergewöhnliche Aufschlagregel über das Dach wesentlicher Bestandteil des Real Tennis.²⁶⁸

²⁶⁶Johann Georg Bender, Kurzer Unterricht deß lobwuerdigen, von vielen hohen Stands-Personen beliebten Exercitii deß Ballen-Spiels (Nürnberg 1680)

²⁶⁷Vgl. Günther, Um Ball und Tor S. 192

²⁶⁸Vgl. Gillmeister, Kulturgeschichte S. 39f, 71, 219-223, 236f

Kricket: Das mittelalterliche französische „soule“-Spiel ist die Urform mehrerer Spiele, darunter Cricket und Golf. Bei Soule ging es darum, ein Tor mit einem Ball zu attackieren. Man unterschied „soule proper“, bei dem der Ball mit Hand oder Fuß gespielt wurde und das die Vorform des Tennis bildete, und „soule à la crosse“, bei dem der Ball mit Hilfe eines Stockes bewegt wurde. Üblicherweise wurde, da weithin vorhanden, ein Hirtenstab verwendet, mit dessen gekrümmtem Ende geschlagen wurde. Aus dem „soule à la crosse“, in dem es auf eine rohe Spielweise und Krafteinsatz ankam, entwickelte sich eine Variante, deren veränderte Spielmethoden weniger Kraft, dafür mehr Geschick von den Beteiligten erforderten, und bei der die Tore sukzessive kleiner wurden, bis sie schließlich ihre minimal erforderliche Größe in Form von etwas mehr als ballgroßen Bodenlöchern erreichten. Cricket bildet daher eine Übergangsform vom ursprünglichen Soule hin zum Golf.²⁶⁹ In England wird Cricket erstmals in einer Quelle aus dem Jahr 1598 (nach anderen Angaben 1596 oder 1597) erwähnt: In einem Streit um eine Parzelle Land in Guildford (Surrey) gab der 59jährige Coroner John Derrick zu Protokoll, er und seine Schulfreunde hätten bereits vor etwa fünfzig Jahren auf dem fraglichen Land „creckett“ gespielt.²⁷⁰ Demzufolge war Cricket spätestens ab der Mitte des 16. Jahrhunderts in England bekannt. Ein weiterer früher Beleg ist in dem 1598 erschienenen italienisch-englischen Wörterbuch von John Florio zu finden: „sgrillare“ bedeute einerseits, ein Geräusch ähnlich einem Kricketschläger zu verursachen, andererseits, vergnügt Cricket zu spielen: „to make a noise as a cricket, to play cricket-a-wicket, and be merry.“²⁷¹ Cricket hatte allerdings auch in England Vorläufer. Erwähnt sei hier das „pila baculorea“ oder „club-ball“, das 1369 von Eduard III. verboten wurde und von dem nicht genau bekannt ist, ob es sich um ein bestimmtes Spiel handelte oder um einen Sammelbegriff für Schlagballspiele im Allgemeinen.²⁷²

Sprachwissenschaftlich legt das Wort „creckett“ einen Ursprung aus dem Flämischen nahe und leitet sich möglicherweise von einer Phrase „met de crik (Variante: crik) ketsen“ ab, wobei crik (crik) die Bezeichnung für den Hirtenstab ist, das Verb „ketsen“ für das Schlagen eines Balles steht.²⁷³ Allerdings fehlen bisher Belege, dass im 15. und 16. Jahrhundert im flämischen Raum Cricket gespielt wurde.²⁷⁴ Eine andere Theorie besagt, dass der Name möglicherweise gemeinsam mit dem Spiel von den Normannen nach England gebracht wurde. Für das in Frankreich beliebte „soule à la crosse“ existierte im Normannischen die umgangssprachliche Bezeichnung „criquet“, das sich

²⁶⁹Vgl. Gillmeister, A tee for two S. 18

²⁷⁰Vgl. Derek Birley, A Social History of English Cricket (Aurum ¹⁰2004) Anm. 3 S. 363

²⁷¹John Florio, A worlde of wordes, or most copious, and exact dictionarie in Italian and English (London 1598) 370

²⁷²Vgl. Birley, A Social History S. 3

²⁷³Zur Ableitung des Wortes „ketsen“ (katsen) bzw. „raketsen“ aus frz. „rachasser“ (zurückschlagen) siehe die Erläuterungen unter dem Stichwort „Tennis“ zur Herkunft des Tennisschlägers.

²⁷⁴Vgl. Gillmeister, A tee for two S. 20-22

seinerseits vielleicht ebenfalls vom flämischen „crik“ abgeleitet. Daneben kannte das Normannische das Wort „wicket“ (wiquet, ouiquet) als Bezeichnung für ein kleines Tor.²⁷⁵ Die Erwähnung „cricket-a-wicket“ bei Florio spricht für letztere Theorie.

Gespielt wurde mit einem etwa faustgroßen Wollknäuel, das straff um einen Korken gewickelt und mit Leder umnäht war, nach Spielregeln, die wesentlich einfacher waren als heutzutage. Zwei „Tore“, bestehend aus drei eng beieinander stehenden senkrechten, oben gegabelten Ästen, auf denen ein weiterer Ast lag, wurden in einiger Entfernung zueinander aufgestellt. Hinter jedem Tor stand ein Spieler der so genannten „Feldpartei“, neben jedem Tor je ein Spieler der „Schlagpartei“. Die restlichen Spieler der Feldpartei verteilten sich auf dem Spielfeld, diejenigen der Schlagpartei waren nicht am Spieldurchgang beteiligt. Nun versuchte einer der hinter dem Tor stehenden Spieler der Feldpartei, mit dem Ball das gegenüberliegende Tor zu treffen, sodass der quer liegende Ast herunterfiel. Der neben dem Tor stehende Spieler der Schlagpartei versuchte, dies zu verhindern und den Ball möglichst weit ins Feld zu schlagen. Verfehlte er den Ball und fing ihn der hinter dem Tor stehende Spieler der Feldpartei und traf das Tor, gewann die Feldpartei einen Punkt. Gelang der Schlag, wechselten die beiden Schlagspieler möglichst schnell ihre Plätze, während die Feldspieler versuchten, den Ball zu erlangen und eines der beiden nun ungeschützten Tore zu treffen. Hatten sie Erfolg, erhielten sie einen Punkt, und der Schlagspieler, dessen Tor getroffen worden war, schied aus und wurde durch einen anderen Spieler ersetzt. Brachten sie während des Platzwechsels der Schlagspieler keines der Tore zum Einsturz, ging der Punkt an die Schlagpartei. Waren alle Spieler der Schlagpartei einmal ausgewechselt worden, tauschten die Mannschaften die Rollen. Ab dem 17. Jahrhundert wurden die Regeln bedeutend erweitert.²⁷⁶

Pferdepolo: Das Ballspiel hoch zu Ross, bei dem ein Ball mit Hilfe eines langen Schlägers von zwei Mannschaften über den Boden getrieben wird, gelangte über den asiatischen Raum nach Europa. Nach einer sassanidischen Quelle aus dem 3. Jahrhundert über die Geschichte des Königs Ardaschir I., der mit dem Sieg über die Parther 224 n. Chr. das Sassanidenreich begründete, war es bereits vor den Sassaniden Bestandteil der Prinzenenerziehung und wurde von der persischen Reiterei gepflegt, um Pferde und Krieger für den Kriegsfall in Übung zu halten. Der islamische Gelehrte at-Tabarī berichtet in seinem umfassenden Werk über die persische Geschichte, Darius III. habe Alexander dem Großen, der nach seiner Thronbesteigung die dem Perserkönig zustehenden Tributzahlungen verweigert und militärischen Widerstand im Falle einer gewaltsamen Eintreibung angekündigt hatte, einen Poloschläger samt Ball als

²⁷⁵Vgl. Birley, *A Social History* S. 3 u. Anm. 1 S. 363

²⁷⁶Vgl. Endrei, *Spiele und Unterhaltung* S. 126f

Geschenk überbringen lassen. Das Spiel, ließ Darius dem neuen makedonischen König in Anspielung auf dessen jugendliches Alter ausrichten, entspreche seinen militärischen Kenntnissen eher als der Krieg. Alexander nutzte die offensichtliche Beleidigung für sich: Er ließ Darius die Antwort zukommen, in dem Schläger sehe er sich selbst, und in dem Ball die Erde.²⁷⁷

Von Persien aus fand das Spiel seinen Weg nach Osten und Westen. Die östliche Verbreitung über Indien belegt eine Textstelle in der *Harshacharita*, der Biographie des indischen Königs Harsha (590-647), verfasst von dessen Hofdichter Bana. Er zieht darin einen Vergleich zwischen Polobällen, die geschlagen werden, und dem Erschlagen von Hasen. Von der Verbreitung in westlicher Richtung zeugt unter anderem der Polospielplatz, den der byzantinische Kaiser Theodosius II. Anfang des 5. Jahrhunderts in Konstantinopel anlegen ließ. Die Bezeichnung „Tzykanisterion“ für diese Platzanlage stammt von dem persischen Wort für das Polospiel, „čōgān“ oder „tschougān“.²⁷⁸ Johannes Kinnamos (gestorben um 1200) schildert in seinem Geschichtswerk die Spielweise des Polospiels: die jungen Spieler messen einen ebenen Platz ab, teilen sich in zwei Mannschaften auf und werfen einen apfelgroßen Lederball ins Feld. Auf diesen stürmen sie los und schlagen ihn mit einem am unteren Ende gekümmten und mit einem Netz umspannten Stock auf eines der beiden Male zu. Erreicht der Ball das Mal, hat die betreffende Mannschaft gewonnen. Das wilde Treiben auf dem Ballspielplatz sei jedoch nicht ungefährlich, so Kinnamos, denn der Spieler müsse sich je nach Situation auf dem Pferd zurück- oder auch weit hinablehnen, das Pferd schnell in alle Richtungen wenden und den Flug des Balles im Auge behalten.²⁷⁹

Dass Kinnamos' Bedenken nicht unberechtigt waren, zeigt die lange Liste jener Polospieler, die bei dem Spiel tödlich verunglückten. Das erste historisch belegte Todesopfer war ein sassanidischer Fürst während der Regierungszeit des letzten persischen Großkönigs Yazdegerd III. um die Mitte des 7. Jahrhunderts. Mit der Eroberung des Sassanidenreiches durch die Araber, die das Polospiel von den unterlegenen Persern lernten,

²⁷⁷Vgl. Carl Diem, Asiatische Reiterspiele. Ein Beitrag zur Kulturgeschichte der Völker (=Documenta Hippologica. Darstellungen und Quellen zur Geschichte des Pferdes, Nachdruck der 2. Aufl. Berlin 1942, Hildesheim/Zürich/New York 1982) 106f

²⁷⁸Vgl. ebd. S. 111

²⁷⁹„adolescentes aliquot aequo divisi inter se numero factam ex corio pilam magnitudine malo similem in locum quemdam ad id prius prout visum fuerit dimensum emittunt. tum vero ad illam veluti praemium aliquod in medio positam plenis invicem habenis contendunt, singuli in dextris virgam habentes, quae longitudine mediocri in orbiculatam quamdam latitudinem subito desinit, cuius medium chordis aliquot desiccatis retisque in modum inter se connexis intercipitur. dat vero operam utraque pars ut ultra alteram antea definitam metam prior quisque pilam transmittat. cum enim in alterutram metam reticulatis virgis pila transmittitur, id parti alteri pro victoria est. huiusmodi quidem est ludus iste, lapsui obnoxius plane ac periculosus. necesse quippe est ut qui in eo se exercet sese supinet continuo inque latus utrumque flectatur, ut in orbem equum circumagat et varios subinde instituat cursus totidemque motus, quot pilam facere contigerit.“ Johannes Kinnamos, Epitome rerum ab Ioanne et Alexio Comnenis gestarum. Hrsg. von August Meineke (=Corpus scriptorum historiae byzantinae, Bonn 1836) 6,6

breitete sich das Spiel überall dorthin aus, wo der Islam Fuß fasste. Über die Kreuzzüge gelangte das Spiel schließlich nach Frankreich, wo der persische Name zu „chicane“ umgeformt wurde. In Deutschland ist für das 15. Jahrhundert ein – allerdings zu Fuß gespieltes – Schlagballspiel namens „Shaggûn“ belegt. Das Wort „Polo“ ist tibetischen Ursprungs und bezeichnete ursprünglich das Material, aus dem der Ball hergestellt wurde, nämlich einen Weidenknorren. Wann das Spiel Tibet erreichte, ist nicht bekannt, jedoch gelangten erste Berichte über das Spiel im 19. Jahrhundert durch britische Reisende nach England. Etwa zeitgleich erreichte auch aus der britischen Kolonie Manipur die Kunde vom Polospiel das Mutterland. Der erste Poloklub wurde 1859 in Manipur gegründet.²⁸⁰

Golf: Eine Übergangsform zwischen Ball- und Kugelspielen stellt das Golfspiel dar, bei dem zwar von Anfang an Bälle benutzt wurden, jedoch Ähnlichkeiten mit Kugelspielen bestehen.²⁸¹ Es entwickelte sich wie das Kricket aus dem „Soule“-Spiel (siehe hierzu die Ausführungen unter „Kricket“ S. 80) und zeichnete sich wie dieses durch die Geschicklichkeit als spielbestimmendes Element aus. Die Tore, bereits beim Kricket erheblich geschrumpft, wurden zu etwas mehr als ballgroßen Bodenlöchern minimiert, in welche die Bälle mit Hilfe des krummen Hirtenstabs befördert werden mussten. Über das Ursprungsland des Golfspiels herrscht Uneinigkeit. Sowohl die Schotten als auch die Flamen beanspruchen seine Erfindung für sich. Fest steht, dass Soule von Frankreich aus den flämischen Raum erreichte und erst mit einiger Verzögerung den Sprung über den Ärmelkanal schaffte. Die früheste Erwähnung auf den Britischen Inseln stammt aus dem Jahr 1314. Die mit Stöcken gespielte Variante des „soule à la crosse“ benötigte noch länger, um Großbritannien zu erreichen. Oft wird eine Darstellung auf einem Glasfenster der Kathedrale von Gloucester, das um 1350 entstand und ein „soule à la crosse“-Spiel zeigt, als Beweis angesehen, dass das Spiel um diese Zeit bereits in Großbritannien bekannt war. Doch der Sprachwissenschaftler Heiner Gillmeister ist der Ansicht, dass dies eher das Gegenteil beweise – er hält es für wahrscheinlicher, dass britische Soldaten das Spiel während ihres Einsatzes in Nordfrankreich kennengelernt und für bemerkenswert genug gehalten hätten, es bildlich zu verewigen. Ob das aus dem „soule à la crosse“ entstandene Golf auf den Britischen Inseln erfunden oder wie sein Vorgänger aus dem flämischen Raum übernommen wurde, ist nicht eindeutig geklärt. Die Schotten sehen ein Dekret von Jakob II. aus dem Jahr 1452, in dem er „fute-ball and golfe“ verbot, da dieser Zeitvertreib die Soldaten vom Training für den Krieg gegen England abhalte, als ersten schriftlichen Beleg des Golfspiels und sich daher als Schöpfer des Spiels an. 1982 nahm der niederländische Historiker Steven J. H. van Hengel mit

²⁸⁰Vgl. Diem, Asiatische Reiterspiele S. 119, 125-127, 220, 229 u. 233

²⁸¹Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 137

der Veröffentlichung einer Brüsseler Quelle aus dem Jahr 1360 den Schotten allerdings den Wind aus den Segeln, denn in dem Schriftstück wird im Zusammenhang mit einem Schlagballspiel das Wort „colven“ erwähnt. Doch Gillmeister zeigt in seinem Aufsatz „A tee for two“ anhand eines Vergleichs zwischen dem französischen Werk *Livre de Merlin* von Robert de Boron mit dessen flämischer Übersetzung durch Jacob van Maerlant aus dem Jahr 1261, dass mit dem Begriff „kolven“ (colven) das „soule à la crosse“-Spiel bezeichnet wurde. Er geht daher davon aus, dass auch in der Brüsseler Quelle nicht das Golfspiel, sondern sein Vorgänger gemeint ist. Denjenigen Schotten, die beim Lesen dieser Zeilen in einen Freudentaumel verfallen, sei jedoch gesagt, dass Gillmeister auch ihre Quelle von 1452 für wenig aussagekräftig hält, da das Spiel hier gemeinsam mit dem Fußball, dem „soule proper“, verboten wurde. Näher liegend ist für ihn daher, dass sich das Verbot auf die beiden Grundformen des Soule bezieht und „golfe“ daher wie in der flämischen Quelle für das „soule à la crosse“ steht. Nach Gillmeister gibt es auch Hinweise darauf, dass in Schottland bis in die Frühe Neuzeit alle Varianten des Soule, bei denen ein gekrümmter Stock zum Einsatz kam, als „Golf“ bezeichnet wurden. Das Argument der Schotten, dass die Flamen zwar ein Spiel kannten, das „kolven“ hieß, dieses jedoch die beiden wesentlichen Merkmale des Golfspiels – das Spielfeld unter freiem Himmel und die charakteristischen Bodenlöcher – missen ließ, entkräftet Gillmeister ebenfalls mit dem Hinweis auf eine Miniatur in dem Stundenbuch der Gräfin von Burgund, Adélaide von Savoyen, das um 1450 vermutlich in Brügge entstand. Auf dem Bild sind Golfspieler auf offenem Gelände sowie Löcher im Boden deutlich zu erkennen. Gillmeister erklärt sich die Tatsache, dass der Miniatur in der Forschung bisher keine Beachtung geschenkt wurde, mit ihrer unscheinbaren Position an einem der Seitenränder. Die frühesten schottischen Bildquellen stammen dagegen erst aus dem 18. Jahrhundert. Es sind dies zwei Gemälde des Künstlers Paul Sandby aus den Jahren 1720 (Ansicht von St. Andrews) und 1746 (Ansicht des Schlosses von Edinburgh).²⁸²

Neben dem Golf gab es noch weitere Übergangsformen zwischen Ball- und Kugelspielen, darunter **Sautreiben** oder Sauball und **Ringball**. Beim **Sautreiben** befinden sich um eine zentrale Mulde weitere kleine Mulden. Jeder Spieler mit Ausnahme des „Sauhirten“ steckt seinen Spielstock in eine der äußeren Mulden. Der Sautreiber versucht, den Ball (die „Sau“) in die mittlere Grube zu schlagen, während die Mitspieler dies mit ihren Schlägern zu verhindern suchen, die sie zu diesem Zwecke allerdings aus der jeweiligen Mulde ziehen müssen. Gelingt es dem Sauhirten, seinen Stock in eine der freien Mulden zu stecken, muss jener Mitspieler, in dessen Mulde sich nun der Stock des Sauhirten befindet, die Rolle des Sauhirten übernehmen. Der erste Beleg dieses Spiels stammt aus dem Jahr 1657, allerdings darf in Anbetracht der weiten Verbreitung des Spiels

²⁸²Vgl. Gillmeister, A tee for two S. 18, 20, 24-28

von einem höheren Alter ausgegangen werden. Beim **Ringball** musste, wie aus einer Beschreibung des Spiels durch Aeneas Silvius Piccolomini (den späteren Papst Pius II.) hervorgeht, ein Ball mit Hilfe von Stöcken durch einen aufgestellten eisernen Ring geschlagen werden. Der Stock hatte allerdings keine Ähnlichkeit mit dem gekrümmten Hirtenstab, der für die Schläger vieler anderer Sportarten Pate stand – die gewölbte Schlagfläche und der kurze Stiel erinnerten eher an eine Schaufel. Der verkürzte Schaft zwang die Spieler, sich beim Abschlagen auf den Boden zu hocken oder zu knien.²⁸³

1.3.3 Kugelspiele

Die weite Verbreitung und Variantenvielfalt der Spiele mit kugelförmigen Gegenständen lässt auf einen antiken Ursprung schließen. Gespielt wurde im Mittelalter mit allem, was annähernd runde Formen aufwies: verschiedenen Nüssen, Steinen, Wollknäueln, Äpfeln, manchmal auch Eiern. Einfache Spiele waren das Werfen einer Handvoll Nüsse oder Steine in eine Mulde mit dem Ziel, möglichst viele Nüsse oder Steine darin zu versenken, oder das Türmen zu kleinen Häufchen, die der Gegner mit gezielten Schüssen umzuwerfen versuchte. Im Erfolgsfall erhielt er die Nüs-



Abbildung 30: Nüssespiel



Abbildung 31: Anmäuerln

se oder Steine des zerstörten Häufchens. Dieses Spiel ist auf Bruegels Kinderspielbild zu sehen (siehe Abb. 30), wie auch das folgende: Kinder versuchen, auf dem Boden liegende Kügelchen zu treffen, indem sie Kugeln gegen eine Wand rollen oder werfen und von dort zurückspringen lassen („Anmäuerln“, siehe Abb. 31). Erwachsene spielten dieses Spiel mit Münzen statt kleinen Kugeln.²⁸⁴ Ab dem 14. Jahrhundert sind Glasmurmeln belegt, bereits zuvor waren Tonmurmeln in Verwendung. Regional existierten für das oft in Form eines Wettkampfes ausgetragene **Murmelspiel** auch die Bezeichnungen Schussern, Marweln, Glossen, Klucker (Klicker) oder Ommer.²⁸⁵ Ein Spiel, das mit kleineren, aber auch größeren Kugeln gespielt werden konnte – je nach Tisch- und Torgröße – war das **Trou-Madame**, bei dem es darauf ankam, Murmeln oder Kugeln von einer Seite des Tisches auf die andere rollen zu lassen, wo sich mehrere (üblicherweise um die 13) Torbögen mit unterschiedlich hohen Punktwerten befanden (siehe

²⁸³Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 127f

²⁸⁴Vgl. ebd. S. 137f

²⁸⁵Vgl. Meier, Von allerley Spil S. 93

Abb. 32) Wie bei den meisten anderen mittelalterlichen Spielen gab es auch hier keine allgemein gültigen Regeln. So konnten Zahl und Punktwertung der Tore variieren, und die Tore konnten alle dieselbe oder unterschiedliche Größen aufweisen. Allen Spielen gemeinsam war nur, dass sich das punkthöchste Tor zwischen den beiden Toren mit den wenigsten Punkten befand.²⁸⁶ Die früheste Erwähnung findet sich in dem Warenverzeichnis des Antwerpener Kaufmanns

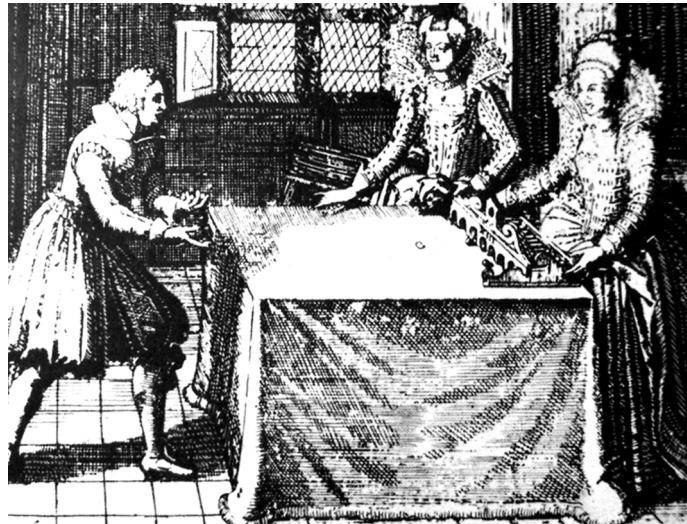


Abbildung 32: Trou-Madame (Stich von Merian, 17. Jahrhundert)

Jan Vande Noot aus dem Jahr 1567. Die älteste französische Quelle ist ein Schreiben der Tochter König Heinrichs II. von Frankreich und seiner Gemahlin Katharina von Medici, Claudia von Valois, mit der Bitte um Zusendung eines Trou-Madame-Spiels.²⁸⁷ Ein Jahr später erwähnt der englische Arzt John Jones in seinem Buch über die heilende Wirkung des Thermalwassers von Buxton, *The Benefit of the Auncient Bathes of Buckstones*, das „Troule in Madame“ als Zeitvertreib der Damen bei Schlechtwetter.²⁸⁸ Im niederländisch-flämischen Sprachraum findet sich abgesehen von besagtem Warenverzeichnis kaum eine weitere Erwähnung des Spiels, was ein Hinweis darauf sein könnte, dass das Spiel in dieser Region nicht sehr weit verbreitet und dem Kaufmann nur durch dessen Handelsgeschäfte mit Frankreich bekannt war. Gestützt wird diese Annahme auch durch die Tatsache, dass in dem auf Latein, Französisch und Niederländisch erschienenen *Incogniti scriptoris nova poemata. Nieuwe nederduytsche gedichten ende raedtselen* (Leiden 1624) lediglich im französischen Text das Trou-Madame erwähnt ist, was darauf hindeutet, dass dem Übersetzer keine niederländische Entsprechung bekannt war.²⁸⁹ Bei Shakespeare ist von dem herkömmlichen, torbogenreichen

²⁸⁶Vgl. Christiane Racine, Kegeln, Trou-Madame und Bagatelle, 16. bis 20. Jahrhundert. In: Ulrich Schädler (Hg.), *Spiele der Menschheit. 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele* (Darmstadt 2007) S. 101 u. 103

²⁸⁷Vgl. Erik De Vroede, Ball and bowl games in the Low countries: past and present. In: Günther G. Bauer (Hrsg.), *Ball- und Kugelspiele (=Homo ludens. Der spielende Mensch 6, München/Salzburg 1996)* 50 u. Anm. 26 auf S. 74

²⁸⁸„The Ladyes, Gentle Women, Wyves, and Maydes maye in one of the Galleries walke: and if the weather bee not agreeable too theire expectacion, they may have in the ende of a Benche eleven holes made, intoo the which to trowle premmetes, or bowles, of leade, bigge, little, or meane, or also of Copper, Tynne, Woode, eyther vyolent or softe, after their owne discretion, the pastyme Troule in Madame is termed.“ John Jones, *The Benefit of the Auncient Bathes of Buckstones* (London 1572)

²⁸⁹Vgl. De Vroede, *Ball and bowl games* S. 50

„troll-my-dames“ zu lesen,²⁹⁰ während bei der in England unter der Bezeichnung „nine holes“, in Deutschland als „Brückenschießen“ bekannten Variante die Zahl der Tore auf neun reduziert war.²⁹¹

Die Grundform des Spiels mit großen Kugeln war im Mittelalter das **jeu des gros-ses boules**, von dem es zwei Spielarten gab. Für die erste Variante wurde eine 15 bis 30 Meter lange Bahn angelegt, in die ein Pflock als Ziel gerammt wurde. Quer über die Bahn verlief ein kleiner Graben. Jeder Spieler spielte mit zwei Kugeln. Blieb eine Kugel auf dem Weg zum Pflock im Graben hängen, wurde sie aus dem Spiel genommen. Die zweite Variante, das **Ferkelspiel** (jeu de cochonnet) wurde zwischen zwei einzelnen Spielern oder zwei kleinen Mannschaften ausgetragen, die versuchten, eine Kugel (cochonnet, „Ferkel“) mit ihren Kugeln zu treffen. Hatte jeder Spieler bzw. jede Mannschaft alle Kugeln verschossen, wurden diejenigen Kugeln ermittelt, die dem „Ferkel“ näher lagen als die nächstliegende Kugel des Gegners, um daraus die Punktzahl zu bestimmen, die der Sieger erhielt. In den einzelnen Ländern und Regionen gab es zahlreiche verschiedene Regeln zu diesem Spiel, beispielsweise dahingehend, ob die Kugeln eines Spielers die gegnerischen berühren und diese von ihrem Platz bewegen durften oder nicht.²⁹² Zu ersterer Regelvariante zählt das **Bowling**. Erstmals taucht der Name dieses Spiels in einem von Heinrich VI. erlassenen Verbot aus dem Jahr 1457 auf. Noch älter ist eine bildliche Darstellung des Spiels aus dem 14. Jahrhundert, die vier Bowlingspieler zeigt, von denen zwei ihre Kugeln bereits ausgespielt haben, während ein dritter gerade zum Wurf ansetzt. Die mittelalterlichen Spielregeln unterschieden sich kaum von den heutigen. Eine Variante des Spiels illustriert ein Bild in einem englischen Manuskript: Statt einer Zielkugel ist ein je an einem Ende der Bahn stehender Kegel zu sehen. Vermutlich wurden bei dieser Form des Bowlings zunächst alle Kugeln von einem Ende der Bahn auf den Kegel am anderen Ende zugerollt, danach wieder zurück.²⁹³

Meilenspiel: Der Name des Spiels hat nichts mit der Längeneinheit zu tun, sondern geht zurück auf die französische Bezeichnung für Hammer, „mail“, die ihrerseits aus dem lateinischen Begriff „malleus“ entstand. In Italien hieß das Spiel „palamaglio“. Gespielt wurde auf langen geraden Bahnen, vorzugsweise Alleen, mit einem langen Stock, an dessen unterem Ende ein Querholz befestigt war und dem Spielgerät das Aussehen eines übergroßen Hammers verlieh. Ziel war es, die Kugel, ähnlich wie beim Golf, mit möglichst wenigen Schlägen über die gesamte Länge der Bahn und durch ein an deren

²⁹⁰ „A fellow, Sir, that I have known to go around with troll-my-dames.“ William Shakespeare, *The winter's tale* 4,2

²⁹¹ Vgl. Endrei, *Spiele und Unterhaltung* S. 146

²⁹² Vgl. ebd. S. 138f

²⁹³ Vgl. Günther, *Um Ball und Tor* S. 231

Ende in den Boden gestecktes Tor zu befördern. Es existierten zahlreiche Varianten, so konnte entweder jeder Spieler für sich Punkte sammeln, oder es spielten Paare oder Mannschaften gegeneinander. Das Ziel konnte neben dem eigentlichen Tor auch ein Pfosten oder eine Stallecke sein. Nachgewiesen ist das Spiel ab dem 13. Jahrhundert. Im 18. Jahrhundert geriet es in Vergessenheit und kehrte Mitte des 19. Jahrhunderts in England unter dem Namen „Krocket“ mit geänderten Regeln zurück.²⁹⁴

Kegeln: Kegeln war ursprünglich kein Kugelspiel, sondern wurde mit Hölzchen oder Steinen gespielt, die nach einem einzelnen aufgestellten Kegel geworfen wurden. Ab dem 14. Jahrhundert kamen Kugeln auf, die nach mehreren in einer Reihe stehenden Kegeln gerollt wurden. So versuchen auf Bruegels Kinderspielbild einige Kinder, mit ihren



Abbildung 33: Kegelspiel

Kugeln sieben nebeneinander stehende Kegel zu treffen (siehe Abb. 33).²⁹⁵ Im süddeutschen und Schweizer Raum kamen auch Wurfscheiben zum Einsatz, in einer anderen Variante wurden mancherorts Halbkugeln verwendet, die derart gespielt werden mussten, dass sie in einem Halbkreis um die Kegel herumrollten und diese von hinten trafen. Bei dieser Spielart waren die Kegel nicht einreihig aufgestellt, sondern kreisförmig,

wobei der Kegel im Kreiszentrum, der „König“, im Falle eines Treffers die meisten Punkte einbrachte.²⁹⁶

Das Kegelspiel wurde von Beginn an mit Tod und Teufel in Verbindung gebracht, wie man es auch heute noch aus zahlreichen Märchen kennt. Tatsächlich wurden häufig Knochen zum Spielen gebraucht, einerseits anstelle der Wurfhölzchen, andererseits als Kegel. Für letztere wurden, sofern sie nicht aus Holz gefertigt waren, Zehenknochen von Rindern verwendet, die zur besseren Standfestigkeit zusätzlich mit Blei gefüllt waren. Das Knochenkegeln kam erst im 18. Jahrhundert aus der Mode,²⁹⁷ erfreute sich allerdings schon zuvor nicht bei jedermann großer Beliebtheit. So verbot König Heinrich VIII. den jungen Männern das Kegelspiel („loggat“), weil diese statt mit Hölzern oder Kugeln mit Knochen nach den Kegeln warfen.²⁹⁸ Doch nicht nur das knöcherne Spielmaterial, auch die Tatsache, dass es nicht selten zu Unfällen kam und häufig um

²⁹⁴Vgl. Günther, Um Ball und Tor S. 142

²⁹⁵Vgl. Meier, Von allerley Spil S. 71

²⁹⁶Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 145

²⁹⁷Vgl. Meier, Von allerley Spil S. 70f

²⁹⁸Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 142

hohe Geldbeträge gespielt wurde, erregte bei Stadtvätern, Kirchenmännern und Herrschern Unmut, wovon die zahlreichen Verbote Zeugnis ablegen. So war es Anfang des 14. Jahrhunderts in Luzern nicht erlaubt, in der Nähe kirchlicher Bauten zu kegeln, 1388 verbot Richard II. das Spiel in seinem Reich, und 1529 untersagten es die Stadtväter von Basel zumindest an Sonn- und Feiertagen. Auch Hugo von Trimberg wetterte in seinem um 1300 verfassten Epos *Der Renner* gegen das Kegelspiel als „Affenheit“, das Schaden und Leid bringe. Dies tat der Beliebtheit des Spiels im Volk allerdings keinen Abbruch, im Gegenteil – ab dem 17. Jahrhundert erfasste die Begeisterung für das Kegeln auch die höheren Schichten. Viele Herrscher, darunter die französischen Könige Heinrich IV. und Ludwig XIII., waren leidenschaftliche Kegelspieler.²⁹⁹

Die beiden Varianten des Kegelspiels, das Zielen mit Wurfhölzchen oder Steinen sowie das Rollen von Kugeln, existierten unter anderem in Italien bis ins 17. Jahrhundert hinein nebeneinander, auch die Anzahl der aufgestellten Kegel war lange Zeit nicht reglementiert. Die heutige Form des Kegelspiels mit neun Kegeln kam laut einer niederländischen Quelle aus dem Jahr 1626 in Frankreich auf.³⁰⁰

Closh: Bereits für das 14. Jahrhundert unter dem Begriff „clossen“ nachgewiesen, ist das einst in Europa weit verbreitete Spiel heute nur noch in den Provinzen von Limburg bekannt und wird dort „beugelen“, „boghelen“ oder „bogelslaen“ genannt. Erstmals wird die Bezeichnung „beugelen“ 1438 in Basel erwähnt. Die modernen Spielregeln entsprechen im Wesentlichen den historischen. Am Ende eines rechteckigen Feldes wird zweieinhalb Meter vor der Feldbegrenzung ein knapp 30 Zentimeter großer Ring am Boden befestigt. Quer über das Feld läuft eine ausgehobene Rinne, die den Startpunkt markiert. Zwei Mannschaften von bis zu vier Spielern versuchen, ihre Kugeln von vorne durch den Ring zu schießen und die gegnerischen Kugeln in der Rinne zu versenken. Für einen Schuss durch den Ring von der Rückseite werden Punkte abgezogen. Sieger ist, wer zuerst 30 Punkte erreicht hat.³⁰¹

Billard: Vom französischen Wort für kleinere Kugeln, „billes“, stammt der Name des Billardspiels, das anfänglich noch große Ähnlichkeiten zum Meilenspiel aufwies und wie dieses im Freien auf einem umzäunten, ebenen, gestampften Feld gespielt wurde. Mit einem unten gekrümmten Schläger wurde eine Kugel durch ein bogenförmiges, in die Erde gestecktes Tor geschossen mit dem Ziel, einen dahinter stehenden Pfosten zu treffen. Ende des 15. Jahrhunderts wandelte sich Billard zu einem in geschlossenen Räumen ausgetragenen Spiel, was eine Reihe von Regeländerungen nach sich

²⁹⁹Vgl. Racine, Kegeln S. 93f

³⁰⁰Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 144f

³⁰¹Vgl. De Vroede, Ball and bowl games S. 60f

zog. Das ebenerdige Spielfeld wurde durch einen quadratischen Spieltisch ersetzt, der mit – allerdings damals noch nicht unbedingt grünem – Stoff überzogen war. Analog zum ursprünglichen Spiel war ein Tor auf der Tischplatte angebracht, und die Stelle des Pfostens nahm ein Kegel (genannt „König“) ein. Entlang des Spieltischrandes befanden sich zunächst drei, später sechs Löcher. Die Kugeln wurden nun nicht mehr mit Schlägern geschlagen, sondern mit gekrümmten Stäben gestoßen, und zwar dergestalt, dass sie nach Passieren des Tores den Kegel zwar berührten, aber nicht umwarfen (siehe Abb. 34). Nach Deutschland gelangte das Spiel im 16. Jahrhundert. In der zweiten Hälfte des 17. Jahrhunderts wurden laut den Erinnerungen des Grafen István Koháry neun Kugeln von zwei je drei Spieler umfassenden Mannschaften mit Stäben durch einen Ring und ein Tor auf den „König“ zugestoßen, wobei die Kugeln des Gegners berührt und weg bewegt werden konnten, der „König“ aber nicht umfallen durfte. Das 18. Jahrhundert brachte weitere Veränderungen im Spiel: Tor und „König“ verschwanden, der gerade Stab ersetzte den gekrümmten, und gegen Ende des Jahrhunderts



Abbildung 34: Billardspiel im Schloss Versailles zwischen Ludwig XIV. (rechts, den Ball spielend), seinem Bruder Philippe d'Orleans (links) und dem Billardmeister Michel Chamillart (vorne, Rückenansicht) (1694)

entstand mit einer roten und zwei weißen Kugeln und unter Verzicht der Löcher in Frankreich das „Carambole“, während in England das Lochbillard zum „English billiards“ weiterentwickelt wurde.³⁰²

³⁰²Vgl. De Vroede, Ball and bowl games S. 139-142

2 Spielzeug

Für Kinderspielsachen wie Bälle, Kreisel, Reifen, Murmeln, Drachen, Windrädchen, Puppen, Tiere und Steckenpferde existierte im Mittelalter der Begriff „Dockenwerck“. Als „Docken“ bezeichnete man speziell hölzerne Puppen.³⁰³

2.1 Puppen und Figuren

Die ältesten Puppenfunde datieren aus der Jungsteinzeit. Diese Figuren waren jedoch nicht als Spielzeug gedacht, sondern besaßen Kultcharakter und dienten unter anderem als Votivgaben, Idolfiguren und Grabbeigaben. Doch Funde aus dem alten Ägypten belegen bereits die Verwendung von hölzernen oder aus mit Papyrusschnitzeln gefülltem Leinen gefertigten Puppen als Spielzeug. Auch Gliederpuppen wurden bereits hergestellt, wie eine kleine hölzerne Gelenkfigur des Ägyptischen Museums in Berlin mit einem Alter von etwa 3900 Jahren belegt. In der griechischen Antike erfüllten die Puppen sowohl Spiel- als auch Kultfunktionen. Die Funde zeigen bis etwa 35 Zentimeter große Puppen aus Holz, Knochen, Gips und Terrakotta, deren Köpfe häufig jenen von Göttinnen wie Hera oder Aphrodite nachgebildet waren. Auch Puppengeschirr ist archäologisch belegt. Da die griechischen Mädchen bereits in jungen Jahren heirateten, spielten sie oft bis zur Hochzeit mit ihren Puppen, um sie dann der Artemis zu weihen, wie aus Darstellungen auf Grabsteinen jung verstorbener Griechinnen hervorgeht. Römische Mädchen pflegten einen ganz ähnlichen Brauch und weihten ihr Spielzeug vor der Hochzeit der Venus oder den Laren.³⁰⁴



Abbildung 35: Kruselerpuppen

Im Mittelalter erfreute sich die Puppe in verschiedensten Varianten und Formen weiterhin großer Beliebtheit. Im *Indiculus superstitionum et paganiarum*, einer Schrift über Aberglauben und Heidentum aus dem späten 8. Jahrhundert, werden Stoffpuppen (genauer: Opfer aus Tuchstücken) erwähnt. In Nürnberg wurden einige tönernen Puppen aus der Zeit der Gotik ausgegraben, die bis zu 50 Zentimeter groß sind und auf ihrer Brust zum Teil eine flache Vertiefung zeigen. In diese wurde wahrscheinlich der „Pa-

³⁰³Vgl. Meier, Allerley Spil S. 97 u. 129

³⁰⁴Vgl. Max von Boehn, Puppen und Puppenspiele. Bd. 1: Puppen (München 1929) 150-155 sowie Meier, Allerley Spil S. 129f

tenpfennig“, das Taufgeschenk des Paten, gelegt. Daneben gab es Anziehpuppen aus Holz, die so genannten „Docken“ (auch „Tocken“), bei denen nur der Kopf sorgfältig



Abbildung 36: Zuschauerinnen beim Turnier. Illustration im Codex Manesse (14. Jahrhundert)

ausgeführt war. Der Begriff „Docke“ entwickelte sich aus dem althochdeutschen Wort „tocha“, das vermutlich ursprünglich ein Holzstück bezeichnete. In der Literatur werden häufig junge Mädchen als Docken bezeichnet. Puppen aus „Pappenzeuch“ (Pappmaché) und anderen Materialien wurden auf Jahrmärkten angeboten. Die tönernen „Kruselerpuppen“ (siehe Abb. 35) zeichneten sich durch eine gekräuselte Haube oder einen gerüschten Schleier aus und entstanden im 15. Jahrhundert als Spiegelbild der herrschenden Mode. Sie wurden von den so genannten „Bilderbäckern“ anhand von Modellen seriell produziert und weisen konische, innen hohle Körper mit flacher Rückseite und nur flüchtig angedeutetem Gewand auf. Die Arme sind etwa in Taillenhöhe vor dem Körper gekreuzt. Möglicherweise waren diese Kruselerpuppen jedoch kein rei-

nes Mädchenspielzeug, sondern dienten den Jungen bei ihren Turnierspielen mit Ritterfiguren auch als Zuschauerinnen, wie einige zeitgenössische Illustrationen nahelegen (siehe Abb. 36). Das Wort „Puppe“ geht zurück auf die lateinische Bezeichnung für ein kleines Mädchen, „pupa“, etablierte sich aber erst gegen Ende des Mittelalters.³⁰⁵ Die Darstellungen von Mädchen mit ihren Puppen zeigen, dass letztere kein kindliches, sondern vielmehr damenhaftes Äußeres besaßen und stets modisch gekleidet waren (siehe Abb. 37). In Frankreich entwickelte sich die Modepuppe, die die Aufgabe besaß, lange vor Erscheinen der ersten Modezeitschriften Werbung für die französische Mode im Ausland zu betreiben. Einen frühen Beleg für eine derartige Werbesendung liefern die Rechnungsbücher des französischen Herrscherhauses für das Jahr 1396. Elisabeth von Bayern-Ingolstadt, nach ihrer Hochzeit mit Karl VI. von Frankreich auch Isabeau de Bavière genannt, ließ ihrer Tochter Isabella von Valois, die im selben Jahr durch Heirat mit Richard II. Königin von England geworden war, einige in französischer Mode gekleidete Puppen zukommen, die, wie ihre hohen Herstellungs-



Abbildung 37: Puppenspiel auf Bruegels Kinderspielbild

³⁰⁵Vgl. Boehn, Puppen S. 156-158 u. 163, Oexle, Minne S. 394 sowie Meier, Allerley Spil S. 131

kosten vermuten lassen, etwa der Lebensgröße der jungen Isabella entsprochen haben dürften – der Hofsticker Karls VI. erhielt für die Fertigung der Gewänder immerhin 459 Francs. Hundert Jahre später, 1496, sandte die französische Königin Anne de Bretagne ihrer spanischen Amtskollegin Isabella I. von Kastilien, genannt die Katholische, eine große Modepuppe. Im 16. Jahrhundert gewann die Idee der Modepuppe weithin an Beliebtheit, sodass sich Mitte des 17. Jahrhunderts der deutsche Staatsmann und Satiriker Johann Michael Moscherosch über die Gewohnheit der deutschen Frauen, sich Puppen aus Paris kommen zu lassen und sich nach deren Aussehen zu kleiden und zu frisieren, lustig machte. Kinderpuppen kamen erst um die Mitte des 19. Jahrhunderts von England ausgehend auf und wurden der breiten Öffentlichkeit erstmals auf der Weltausstellung 1855 in Paris präsentiert. Von da an verdrängten sie langsam die Damenpuppen.³⁰⁶

Marionetten: Mittels Fäden bewegte Puppen sind bereits aus der Antike bekannt. Aristoteles, Apuleius und Galenus erwähnen sie, und Plato sieht die Leidenschaften als Fäden, die uns bewegen. Horaz lässt in den um etwa 40 v. Chr. verfassten *Satiren* seinen Sklaven Davus in Anspielung auf die vielfältigen Pflichten Horaz' gegenüber dessen Patron Maecenas spotten, er, Horaz, könne ihm zwar befehlen, werde jedoch seinerseits ebenfalls an fremden Fäden geführt wie eine hölzerne Puppe.³⁰⁷ Aus dem griechischen Altertum sind Textstellen überliefert, in denen Theateraufführungen mit beweglichen Puppen Erwähnung finden. So ist im *Gelehrtenmahl* des Athenaios zu lesen, die Athener hätten dem Puppenspieler Potheinos das Theater des Dionysos überlassen und erfreuten sich mehr an dessen Vorstellungen als an den Dramen des Euripides.³⁰⁸ Vermutlich im Zuge der Gaukler, die den römischen Legionen über die Alpen folgten, gelangte das Puppentheater in den deutschen Sprachraum, nachzuweisen ist es hier allerdings nicht vor dem 12. Jahrhundert. Bei den im *Renner* Hugos von Trimberg erwähnten Puppen, die die Gaukler zur Belustigung der Umstehenden unter ihren Mänteln hervorholten und mit ihnen Späße trieben, handelte es sich vermutlich nicht um Marionetten, sondern um Handpuppen, bei denen der Puppenspieler mit dem Zeigefinger den Kopf, mit Daumen und Mittelfinger die Arme bewegt. Über die mittelalterlichen Puppenspiele ist mangels detaillierter Schilderungen wenig bekannt. In den Quellen sind zwar immer wieder so genannte „Dockenspiele“ erwähnt, so beispielsweise eine Aufführung in Dordrecht auf Anordnung des Grafen Jean von Blois im Jahre 1363, jedoch finden sich kaum Hinweise auf die Art der Puppen oder der dargebotenen Theaterstücke. Erst gegen Ende des Spätmittelalters werden die Angaben diesbezüglich etwas genau-

³⁰⁶Vgl. Boehn, Puppen S. 163f, 179-181 u. 202

³⁰⁷„Tu, mihi qui imperitas, alii servis miser atque / Duceris, ut nervis alienis mobile lignum.“ Horaz, *Satiren* 2,7,81f

³⁰⁸Vgl. Athenaios, *Dipnosophistarum* 1,35

er. Demnach standen meist Geschichten aus der Bibel auf dem Programm, bei denen die Puppenspieler davon ausgehen konnten, dass deren Inhalt ihrem Publikum bekannt war. Nicht zuletzt aufgrund dieser Themenwahl dürfte sich um die Wende zum 16. Jahrhundert die Bezeichnung „Himmelreich“ für das Puppentheater eingebürgert haben. Die Texte zu den Stücken wurden in der Regel nicht schriftlich festgehalten, sondern mündlich tradiert. Einer der wenigen namentlich bekannten Autoren von Puppentheaterstücken war der Dichter und Meistersinger Hans Sachs. Im 16. Jahrhundert kam auch der Begriff „Marionette“ für die über Fäden oder Drähte bewegbare Puppe auf. Die auf Jahrmärkten verbreitete Form der Marionette bestand in einer Puppe, die neben dem Bein des Puppenspielers auf dem Boden stand und über Fäden mit diesem verbunden war. Bewegte der Spieler das Bein, begann die Puppe zu tanzen. Üblicherweise musizierte der Spieler mit einem Instrument wie der Flöte oder dem Dudelsack dazu. Waren die Puppenbühnen im Mittelalter noch an die Jahrmärkte gebunden, wurde 1573 in London das erste dauerhafte Puppentheater mit italienischen Marionetten gegründet, 1609 folgte ein weiteres mit französischen Marionetten. Die Art der Aufführung ähnelte stark jener der spanischen Puppenbühnen, wie sie Miguel de Cervantes im *Don Quijote* schildert: Während der Puppenspieler hinter der Bühne und für die Zuseher unsichtbar die Puppen mit Hilfe von Fäden bewegte, stand vor der Bühne ein Sprecher und erklärte dem Publikum, was gerade geschah.³⁰⁹ In Spanien entwickelte sich das Marionettentheater auch zu seiner heute üblichen Form, indem man dazu überging, auf den Sprecher zu verzichten und stattdessen die Puppen selbst scheinbar einen Dialog führen zu lassen.³¹⁰



Abbildung 38: Glasiertes Tonpferdchen vom Turmberg bei Kasendorf (Höhe 46,5 Millimeter, um 1220)

Figuren: Archäologische Grabungen beförderten zahlreiche Figuren aus Bronze, Messing, Ton und – seltener – Holz zutage. Unter den Tierfiguren finden sich vorwiegend Drachen, Haustiere, Vögel und Pferde, letztere oft in Form von so genannten „Lanzepferdchen“, in die für Turnierspiele kleine Lanzen gesteckt oder auf deren Sättel kleine Ritterfiguren mit eingelegter Lanze gesetzt werden konnten (siehe Abb. 38).³¹¹ Diese Ritterfiguren wurden oft durch Schnüre über Tische oder Bänke bewegt und fielen beim „Zweikampf“ mit dem Gegner aus dem Sattel.³¹² Miniatureiter

³⁰⁹Vgl. Miguel de Cervantes, *Der geistvolle Hidalgo Don Quijote von der Mancha* 2. Hrsg. und übers. von Susanne Lange (München 2008) 231

³¹⁰Vgl. Max von Boehn, *Puppen und Puppenspiele*. Bd. 2: Puppenspiele (München 1929) 86-104

³¹¹Vgl. Zeune, *Burgen* S. 215

³¹²Vgl. Endrei, *Spiele und Unterhaltung* S. 18

für derartige Turnierspiele aus Ton, Zinn und Bronze sind für das 13. und 15. Jahrhundert archäologisch belegt. Die Darstellung eines Tischritterspiels findet sich beispielsweise im *Weißkunig* Kaiser Maximilians I. (siehe Abb. 39). Da vor allem die älteren Funde im Umfeld von Burgen gemacht wurden, entstand der Eindruck, es handelte sich dabei um ein Spielzeug der oberen Schichten. Allerdings wurden in der Zwischenzeit so viele Lanzenpferdchen und Reiterfiguren ausgegraben, dass eine ausschließliche Zuordnung zum Adel nicht länger korrekt erscheint, zumal jüngere Grabungen auch in Stadtkernen und sogar ländlichen Gebieten eine nicht geringe Anzahl derartiger Spielfiguren zutage beförderten. So stammen zwei grob geformte, tönerne Turnierpferdchen samt Fragmenten der dazugehörigen Miniaturreiter aus einer spätmittelalterlichen, eindeutig bäuerlichen Siedlung im Bereich der „Oberen Vorstadt“ von Sindelfingen (etwa 20 Kilometer südwestlich von Stuttgart).³¹³



Abbildung 39: Tischritterspiel (Anfang 16. Jahrhundert)

Zu den archäologischen Figurenfunden zählen des weiteren Bleisoldaten, deren früheste Exemplare in das 13. Jahrhundert datiert werden, sowie Jagdgesellschaften mit den dazugehörigen Tier- und Menschenfiguren. Einen entsprechenden Figurensatz, bestehend aus Hirschen, Rehen, Wildschweinen, Füchsen, Wölfen, Hasen, Jagdhunden sowie Jägern zu Pferd und zu Fuß, erhielt beispielsweise der zwölfjährige Sohn des Kurfürsten August von Sachsen (1526-1586) zu Weihnachten.³¹⁴

2.2 Spielwürfel



Abbildung 40: Würfelstäbe, Rohlinge und mangelhafte Würfel (Halle/Saale, 13. Jahrhundert)

Die ältesten bekannten Funde stammen aus dem 3. Jahrtausend v. Chr. Zu ihnen zählen die pyramidenförmigen Würfel in den Königsgräbern von Ur. Ebenfalls sehr früh wurden die Fußwurzelknochen von Schafen und Ziegen, so genannte Astragale, verwendet, die eine längliche Form aufwiesen und später auch aus Horn, Ton, Marmor und Bronze hergestellt wurden. Gleichseitige Würfel, wie wir sie heute kennen, finden sich in etruskischen Grä-

bern erst ab etwa 900 v. Chr., obwohl sie bereits viel früher im persischen Raum bekannt waren. Bei Ausgrabungen in der kupferzeitlichen Siedlung Tepe Gawra im Norden des

³¹³Vgl. Klaus Arnold, Kind und Gesellschaft in Mittelalter und Renaissance. Beiträge und Texte zur Geschichte der Kindheit (=Sammlung Zebra Reihe B 2, Paderborn 1980) 71-73

³¹⁴Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 18

Iraks wurde ein tönerner Kubus gefunden, der vermutlich aus der ersten Hälfte des 3. Jahrtausends v. Chr. stammt. Bei diesem Würfel liegen die Werte Eins und Sechs,



Abbildung 41: Würfelkreisel

Zwei und Drei sowie Vier und Fünf gegenüber, die Summe ergibt bei diesem Würfel daher nicht immer die magische Sieben. Diese Vereinheitlichung, die man auch von den modernen Würfeln kennt, ist erst bei den bereits erwähnten, um einiges jüngeren etruskischen Funden nachzuweisen und wurde offenbar auch nur auf gleichseitige Würfel angewandt. Den vier langen Seiten der noch bis ins Mittelalter hinein als Kinderspielzeug verwendeten Knöchelchen wurden die Werte Eins, Drei, Vier und Sechs zugeordnet. Die künstlich hergestellten quaderförmigen Würfel des Frühmittelalters (siehe Abb. 40) weisen auf den Längsseiten in der Regel die höchsten und niedrigsten Augenzahlen auf, während auf die wesentlich

seltener gewürfelten quadratischen Seiten die Werte Drei und Vier entfallen.³¹⁵ Etwa ab dem 11. Jahrhundert setzte sich der gleichseitige Würfel endgültig durch. Die ersten professionellen Würfelhersteller sind ab dem 13. Jahrhundert nachweisbar. Da meist um hohe Geldbeträge gespielt wurde, kamen nicht selten gezinkte Würfel zum Einsatz. Diese waren innen hohl und an einer Seite mit etwas Wachs oder Blei beschwert.³¹⁶ Der französische Dichter François Villon schreibt in seinem um 1460/61 entstandenen *Großen Testament*, man solle dem Betrüger Perrenet doch statt des „Balkens“³¹⁷ drei mit Blei gefälschte Würfel und ein Kartenspiel ins Wappen geben:

De rechief donne a Perrenet,
J'entens le bastart de la Barre,
Pource qu'il est beau filz et net,
En son escu, en lieu de barre,
Trois dez plombez de bonne quarre
Et ung beau joly jeu de cartes.³¹⁸

Würfelspiele waren zwar nicht nur Männern vorbehalten, allerdings galten würfelspielende Frauen als liederlich. Als Kinderspielzeug zählten aus Knochen gefertigte Würfel,

³¹⁵Vgl. Tauber, Würfelspiel S. 15f und Schädler, Schicksal S. 13 u. 16

³¹⁶Vgl. Meier, Allerley Spil S. 73 u. 87

³¹⁷Der schräglinke Balken im Wappen, auch „Bastardbalken“ oder richtiger „Bastardfaden“ genannt, bezeichnete einen unehelich geborenen Sohn aus dem Hochadel.

³¹⁸François Villon, Le Testament CVIII. In: Ders., Das Kleine und das Große Testament, Frz./Dt. Hrsg., übers. u. komm. von Frank-Rutger Hausmann (Stuttgart1988) 158

auch „Bickelsteine“ genannt, zum Besitz junger Mädchen.³¹⁹

Würfelpreisel: Als Variante des Würfels entwickelte sich der Würfelpreisel, indem eine Spindel durch die Mitte des Hexaeders gesteckt wurde.³²⁰ Auf Bruegels Kinderspielbild hält ein kleines Mädchen in der linken unteren Ecke einen derartigen Preisel in der Hand (siehe Abb. 41).

2.3 Spielsteine

Die frühesten Spielsteine wurden direkt der Natur entnommen: Kiesel, Nüsse, Muscheln. Die ägyptische Hochkultur kannte bereits den Kegel, der sich bis heute im Halma und in vielen Laufspielen erhalten hat. In Europa datieren die ersten für Brettspiele benutzten Steine aus dem 11. Jahr-

hundert. Sie stammen aus Grabungen in Frankreich und haben die Form flacher, teils verzierter Scheiben aus Knochen, Holz und Elfenbein, wobei die einzelnen Spielparteien durch die verschiedenartige Färbung der Steine unterschieden wurden. Die erhaltenen Farbspuren belegen rote, braune, grüne und schwarze Bemalungen sowie Vergoldungen. Eine



Abbildung 42: Schachfiguren (mehrere Bauern, vorne rechts ein Pferd, hinten ein Turm) und Spielsteine aus Knochen von der Burg Baldenstein bei Gammertingen (erste Hälfte 12. Jahrhundert)

ne feinere Unterscheidung der Steine untereinander war insofern nicht notwendig, als die mit ihnen gespielten Spiele wie Tricktrack, Dame oder Mühle nur einander gleichwertige Steine erforderten. Eine Ausnahme stellt das Schachspiel dar, dessen Figuren unterschiedliche Wertigkeiten und Bewegungsmöglichkeiten besitzen und daher individuelle Formen aufweisen (siehe Abb. 42). Die undifferenzierte Ausgestaltung der Scheiben macht es bisweilen schwierig, sie einem bestimmten Spiel zuzuordnen. Möglicherweise wurden sie jedoch ohnehin für mehrere Spiele verwendet. Es gab geschnitzte und gedrechselte Brettsteine mit mehr oder weniger aufwändigen Ornamenten. Je wohlhabender eine Familie war, desto reicher fiel auch die Verzierung der Spielsteine aus. Beliebt waren vor allem figürliche und szenische Darstellungen. Wie ein umfangreicher Satz dekorierte Spielsteine, der heute im Stadtmuseum von Gloucester aufbewahrt wird, zeigt, zählen zu ersteren Tiere (darunter auch Fabelwesen, siehe Abb. 43), Musiker, Jongleure, Liebespaare, Tänzer und Krieger, zu letzteren Bibel- und Jagdmotive.

³¹⁹Vgl. Meier, Allerley Spil S. 76

³²⁰Vgl. Schädler, Schicksal S. 17



Abbildung 43: Spielstein aus Hirschgeweih von der Burganlage Altenberg/Füllinsdorf in der Schweiz (11. Jahrhundert)

Die Steine weisen einen Durchmesser von viereinhalb Zentimetern und eine Höhe von knapp einem Zentimeter auf. Andere Spielsteine sind mit astrologischen Symbolen und typischen jahreszeitlichen Arbeiten geschmückt. Daneben waren auch geometrische Muster, darunter insbesondere Durchbrucharbeiten, beliebt. Hierfür wurde eine durchbrochene Scheibe mit einer vollen Scheibe kombiniert, wobei in den Zwischenraum oft noch ein Buntmetallblech eingelegt war (siehe Abb. 44). Derartige Brettsteine waren vorwiegend im 11. Jahrhundert verbreitet und gelten als typisch für die salische Zeit, in der auch andere Gegenstände wie Beinkästchen auf diese Weise verziert wurden.

Während für den regionalen Bedarf Scheiben von ortsansässigen Knochenschnitzern hergestellt wurden, kamen die wertvolleren, fein gearbeiteten Steine aus Bernstein, Halbedelsteinen, Walrosszahn, Elfenbein und Metallen möglicherweise über längere Handelswege zu ihren vermögenden Besitzern. Die auffallend geringe Anzahl erhaltener hölzerner Brettsteine mit figürlichen Motiven wie auch hölzerner Schachfiguren lässt sich durch die Vergänglichkeit des Materials erklären. Zu Beginn des 16. Jahrhunderts kam eine neue Art der Dekoration auf: Der Nürnberger Handwerker Leonhard Danner entwickelte eine Methode, Hirnholzscheiben ähnlich wie Medaillen zu prägen. Dieses Verfahren war im 17. und 18. Jahrhundert sehr populär.³²¹



Abbildung 44: Spielsteine mit Buntmetall- und Textileinlage von Sendenhorst bei Münster (11./12. Jahrhundert)

2.4 Lebende Tiere

Lebende Tiere waren als Spielobjekte sehr begehrt. Auf zahlreichen Bildern sieht man Kleinkinder, die mit Kätzchen und Schäfchen spielen. Beliebte Vergnügungen waren auch die Jagd auf Insekten, besonders auf Schmetterlinge und Käfer, sowie das Anbinden eingefangener Singvögel an eine Schnur, um sie daran fliegen zu lassen. Bruegel stellte auf seinem Kinderspielbild einen Jungen dar, der vor sich auf dem Tisch mit einem offensichtlich zahmen – da nicht angebundenen – Vogel spielt (siehe Abb. 45). Waren diese Belustigungen vergleichsweise harmlos, verliefen die seit dem Frühmittelalter beliebten und oft anläss-



Abbildung 45: Spiel mit einem Vogel

³²¹Vgl. Kluge-Pinsker, Schach und Trictrac S. 62-69, 76 u. 85, Dies., Tabula S. 60-62 u. 68 sowie Himmelheber, Gesellschaftsspiele S. 57f



Abbildung 46: Aufblasen der Schweineblase

lich besonderer Festivitäten veranstalteten Hahnenkämpfe durchweg blutig. Etwas später gesellte sich diesem Schauspiel das ähnlich grausame Bewerfen der Hähne hinzu. Es wurde jedoch nicht nur mit lebenden Tieren gespielt, auch Teile toter Tiere wurden zu Spielzeug verarbeitet. So diente beispielsweise die aufgepumpte und mit Erbsen gefüllte Schweineblase als Rassel, wie Geiler von Kaysersberg berichtet. Das Aufblasen derselben hielt auch Bruegel auf seinem Kinderspielbild fest (siehe Abb. 46).³²²

2.5 Bälle

Das Wort „Ball“ stammt vom französischen „balle“, mit dem ursprünglich eine aus gepressten Stoffstücken und mit Schnur fest umwickelte harte Kugel bezeichnet wurde, die in ein weißes Tuch eingenäht war. Der Begriff wurde schließlich auch auf andere kugelförmige Spielgegenstände übertragen.³²³ Zu diesen zählen die bereits erwähnten luftgefüllten Schweine- oder Rinderblasen, die zur besseren Abdichtung noch mit einigen Lederhüllen umnäht waren. Über ein Ventil konnte während des Spiels jederzeit Luft nachgepumpt werden. Oft wurde zusätzlich etwas verdunstbare Flüssigkeit wie Wein eingefüllt, um die Spannung besser zu erhalten.³²⁴ Eine weitere Möglichkeit, Bälle herzustellen, war die Befüllung von Lederhüllen mit Federn, Haaren, Wolle, Moos oder Sand.³²⁵ So wird über den eingefleischten Junggesellen Benedick in Shakespeares Komödie „Viel Lärm um nichts“ (Erstdruck 1600) gespottet, mit seinem üppigen Backenbart seien bereits Tennisbälle gestopft worden.³²⁶ Von Paris ausgehend bildete sich ab dem Ende des 13. Jahrhunderts der Berufsstand des professionellen Ballherstellers.³²⁷



Abbildung 47: Lederball (14. Jahrhundert)

2.6 Kegel

„Kegil“ bedeutete im Althochdeutschen so viel wie „kleiner Pfahl, Pflock“, bezeichnete aber auch ein zum Spielen gebrauchtes Holzstück. Bei dem in einer französischen Quelle von 1378 erwähnten Stockkegelspiel („quilles au bâton“) werden Hölzer nach den Kegeln geworfen. Die mittelalterlichen Kegel waren aus Holz oder Knochen geschnitzt, die

³²²Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 18f

³²³Vgl. ebd. S. 112

³²⁴Vgl. Gröking, Pallone S. 84

³²⁵Vgl. Meier, Allerley Spil S. 58

³²⁶„[...] and the old ornament of his cheek hath already stuff'd tennis-balls.“ William Shakespeare, *Much ado about nothing* III,2

³²⁷Vgl. Meier, Allerlei Spil S. 58

allerdings nicht unbedingt wie heute zur besseren Stabilität am Fuß breiter waren als oben. Manchmal wurden auch ganze Knochen wie Ochsenzehen verwendet, die zur Erhöhung der Standfestigkeit bisweilen mit Blei gefüllt waren. Knochenkegel sind auch auf Bruegels Kinderspielbild dargestellt (siehe Abb. 33).³²⁸

2.7 Schaukel- und Steckenpferde

Auf zahlreichen mittelalterlichen Bildern sind Knaben mit ihren Steckenpferden abgebildet. Auch Bruegel verewigte einen Steckenpferdreiter auf seinem Kinderspielbild



Abbildung 48: Knabe mit Steckenpferd

(siehe Abb. 48). Das Holzpferd symbolisierte gewissermaßen das Rittertum über dessen übliche Art der Fortbewegung.³²⁹

In Rabelais' 1534 entstandenem *Gargantua* bekommt dieser, ein junger Riese königlichen Blutes, als Kind ein großes Holzpferd, damit aus ihm ein guter Reiter werde. Daneben besitzt er ein Jagd- und ein „Alltags“-Pferd, mehrere Postpferde sowie ein Maultier aus Holz.³³⁰ Der Schweizer Gelehrte Thomas Platter, der 1572 im Alter von 73 Jahren seine *Lebensbeschreibung* verfasste, erinnert sich an ein Holzpferd auf Rädern, das sein Bruder mitbrachte: „[...] kam min eltester bruder uß eim

Zafoier krieg, bracht ein höltzins rößlin, das zoch ich an eim faden vor der thür. Do meinnet ich gäntzlich, das rößlin könne gan [...]“³³¹

2.8 Spielkarten

Entstehung und Verbreitung der Spielkarten

Eine chinesische Quelle aus dem 11. Jahrhundert datiert die Entstehung der Spielkarten auf das 7./8. Jahrhundert n. Chr. und gibt als Ursprungsland China an. Doch auch die Ägypter, Inder und Araber beanspruchen die Erfindung für sich. Die bislang älteste Spielkarte, hergestellt im 11. Jahrhundert, wurde in Turfan³³² gefunden. Über den Orienthandel erreichten die Spielkarten zunächst persisches und arabisches Gebiet, von wo sie die Mauren Mitte des 10. Jahrhunderts auf die Iberische Halbinsel brachten. Der erste Beleg für die Ankunft der Kartenspiele in Europa ist ein Verbot der Stadt Bern

³²⁸Vgl. Racine, Kegeln S. 93-96

³²⁹Vgl. Arnold, Kind und Gesellschaft S. 70

³³⁰„Puis affin que toute sa vie feust bon chevalcheur, l'on luy feist un beau grand cheval de boys [...] Luy mesmes, d'une grosse traine fist un cheval pour la chasse, un aultre d'un fust de pressouer à tous le jours et d'un grand chaisne une mulle [...] Encores en eut il dix ou douze à relays et sept pour la poste.“ François Rabelais, *Gargantua* 1,12. In: Ders., *Œuvres complètes*. Hrsg. von Guy Demerson (Paris 1995) 106

³³¹Thomas Platter, *Lebensbeschreibung*. Hrsg. von Alfred Hartmann (Basel 1999) 26

³³²Auch Turpan, Hauptstadt des gleichnamigen, im Westen der Volksrepublik China gelegenen Regierungsbezirks, einst ein bedeutender Ort an der Seidenstraße.

aus dem Jahr 1367. Das Verbot eines Kartenspiels namens „naibbe“ in Florenz 1377 und die Erwähnung eines Spiels namens „nayb“ im italienischen Viterbo zwei Jahre später deuten auf die arabische Vermittlung der Spielkarten hin.³³³ Die Verbreitung in Europa erfolgte ab den 70er Jahren des 14. Jahrhunderts von Italien und Spanien aus zunächst nach Deutschland und Belgien, Ende des Jahrhunderts erreichten die Spielkarten auch Frankreich. Mitte des 15. Jahrhunderts eroberten die Kartenspiele schließlich auch die britischen Inseln, Skandinavien und Osteuropa.³³⁴

Entwicklung der Farbzeichen und Figurenkarten

Aus China stammen Karten mit drei oder vier Farbzeichen, darunter Münze und Münzschnur (Münzstapel, heute irrtümlich als Bambusstab gedeutet), denen je neun nummerierte Karten zugeordnet sind. Aus diesem System entwickelten sich Kartenspiele mit vier Farben zu je zehn Nummernkarten und einem König. Eine Verdoppelung dieses Systems stellen die indischen Ganjifa-Karten dar, die aus acht Farben zu je zwölf Karten bestehen – die zwölfte Karte zeigt einen Wesir, der hier als zweite Bildkarte neben den König tritt. Mameluckische Karten aus dem 15. Jahrhundert mit den Farben Becher, Münzen, Schwerter und Polostöcke beinhalten bereits drei – allerdings nicht bildhaft dargestellte, sondern schriftlich bezeichnete – Figurenkarten: König, Vizekönig und zweiten Vizekönig. Obwohl Johannes von Rheinfelden, dessen *Tractatus de moribus et disciplina humanae conversationis* (Basel 1377) die älteste europäische Beschreibung von Spielkarten darstellt, die vier Farbzeichen des aus 52 Karten bestehenden Kartensatzes nicht näher beschreibt, kann aufgrund der chinesischen und arabischen Karten davon ausgegangen werden, dass die ältesten europäischen Kartenfarben die lateinischen Zeichen Becher, Münzen, Schwerter und Stäbe waren. Diese Farbzeichen sind auch heute noch in Italien (coppe, denari, spade, bastoni) und Spanien (copas, oros, espadas, bastos) in Gebrauch. Die Figurenkarten im *Tractatus* bestehen aus dem König, einem ranghohen Offizier, der sein Farbzeichen nach oben hält, und einem rangniederen Offizier mit nach unten gerichtetem Farbzeichen.³³⁵ König, Ober und Unter, die auch heute noch üblichen Bildkarten im deutschen Kartensatz, waren demnach die ältesten europäischen Figurenkarten, denen sich allerdings je nach Spiel weitere hinzugesellen konnten. So berichtet Johannes von Rheinfelden im ersten Kapitel seines Werkes von Kartensätzen mit unterschiedlicher Blattzahl je nach Anzahl der Bildkarten. In der 60-Blatt-Variante verwende man beispielsweise neben den vier Königen und ihren acht Offizieren auch vier Königinnen und ebenso viele Zofen, was die Anzahl der Figuren je Farbzeichen auf fünf erhöhe. Den insgesamt 40 Nummernkarten schreibt Johannes

³³³Vgl. Alscher, Spielkarten S. 27, Meier, Allerley Spil S. 104 und Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 53

³³⁴Vgl. Depaulis, Farbenspiel S. 76

³³⁵Vgl. Alscher, Spielkarten S. 27 und Depaulis, Farbenspiel S. 74

einzelne Berufe zu, wie dies auch Johannes von Cessolis in seiner Schachallegorie bei den Bauern tat, darunter Bäcker, Müller, Metzger, Ärzte und Bauern.³³⁶

Ende des 14. Jahrhunderts wurde das Holzschnittverfahren auch für die Herstellung von Spielkarten gebräuchlich, da es eine zeitsparende Möglichkeit zur Vervielfältigung der Kartenbilder bot. Zunächst von den Briefmalern ausgeübt, wurde die Kunst der Kartenerzeugung bald zu einem eigenen Berufszweig. Neben jene Schnitzer, die sich auf die



Abbildung 49: Vier Zahlenkarten aus dem Hofämterspiel: Jäger (Fränkisches Reich, Wert 2), Narr (Bömisches Reich, Wert 1), Kaplan (Deutsches Reich, Wert 8) und Jungfrau (Ungarisches Reich, Wert 6)

Produktion von Holzstöcken für den Druck von Spielkarten spezialisierten und sich ab dem zweiten Drittel des 15. Jahrhunderts in Venedig, Nürnberg und Lyon zu einem eigenen Handwerk formierten, trat als weitere neue Berufsgruppe der Spielkartendrucker oder Kartenmacher. Bereits in der zweiten Hälfte des 15. Jahrhunderts wurden Zünfte gegründet.³³⁷ Der Handel mit Spielkarten florierte, was die venezianischen Kartenmacher dazu bewog, 1441 bei den Behörden eine Beschwerde gegen die Einfuhr süddeutscher Karten einzureichen, da diese ihren eigenen Absatz bedrohe und sie in den Ruin treibe. Der Beschwerde wurde stattgegeben und ein Importverbot gedruckter Bilder und Spielkarten verhängt. Daraufhin entwickelten die deutschen Spielkartenproduzenten, die bis dahin offensichtlich die italienischen Farbzeichen verwendet

hatten, eigene Symbole, darunter Tierfiguren, Pflanzen und Phantasiebilder.³³⁸ Die für die höfische Welt gefertigten Kartensätze weisen spezielle Motive als Farben auf. Das Ambraser Hofjagdspiel, datiert vor 1445, zeigt Falken und Hunde als jagende sowie Enten und Hirsche als gejagte Tiere. Das um 1450 in Wien entstandene Hofämterspiel, dessen Herstellung dem Hofmaler Hans von Zürich zugeschrieben wird, zeigt als Farbzeichen die Wappen des deutschen, fränkischen, böhmischen und ungarischen Königreiches und als Figuren- und Zahlenkarten höfische Berufe in hierarchischer Ab-

³³⁶Vgl. Arne Jönsson, Der Ludus cartularum moralisatus des Johannes von Rheinfelden. In: Schweizer Spielkarten 1: Die Anfänge im 15. und 16. Jahrhundert (Schaffhausen 1998) 135-147

³³⁷Vgl. Depaulis, Farbenspiel S. 76

³³⁸Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 57f

stufung (siehe Abb. 49). Dem König und der Königin (den einzigen Bildkarten) folgen je zehn Nummernkarten, illustriert mit verschiedenen Ämtern und Berufen, die eng mit dem Hof verbunden waren: der Hofmeister (10), der Hofmarschall (9), der Hofkaplan (8), der Truchsess (7), das Hoffräulein (6), der Kellner (5), der Barbier (4), der Renner (Turnierkämpfer, 3), der Bote (2) und der Hofnarr (1) für das Deutsche Reich, für die anderen drei Reiche ebenfalls je ein Hofmeister, ein Marschall, ein Hoffräulein (auf den Karten als „Junckfrawe“ bezeichnet) und ein Narr oder eine Närrin, die anderen Zahlenkarten zeigen unterschiedliche Illustrationen je Farbe, darunter einen Hofarzt, einen Kanzler, einen Hofschenk, einen Bäcker, einen Kammer- und Küchenmeister, einen Falkner, einen Schützen, einen Koch, einen Schneider, einen Herold, eine Hafnerin und zwei Trompeter.³³⁹

Aus der Vielfalt der deutschen Farbzeichen setzten sich schließlich vier Motive durch: Herz (Rot), Grün (Gras, Laub, Blatt), Schellen und Eichel. Im Schweizer Raum kannte man Rose und Wappen anstelle von Herz und Grün, in Frankreich wurden Schellen und Eichel durch Karo (carreau, Quadrat) und Kreuz (trèfle, Kleeblatt) ersetzt und Grün zur Lanzenspitze (pique) stilisiert. Im Vergleich zu den mehrfarbigen italienischen, deutschen und schweizerischen Symbolen hatten die französischen Zeichen einen entscheidenden Vorteil: Sie waren auf einfache Formen reduziert und konnten mit nur zwei Farben – rot und schwarz – dargestellt werden, was die Herstellungskosten der Karten deutlich reduzierte. Dieser Umstand verhalf den französischen Karten zu ihrem Siegeszug in ganz Europa. Bereits Ende des 15. Jahrhunderts erreichten die französischen Farbzeichen England, ab dem 16. Jahrhundert Skandinavien. Im 18. Jahrhundert ersetzten sie auch im deutschen und österreichischen Raum zunehmend die bis dahin vorherrschenden deutschen Spielfarben. Finanzielle Überlegungen führten darüber hinaus zur Reduktion der Blattzahl bei mehreren Kartenspielen, da die Herstellung von 48 Blatt günstiger war als jene von 52 Blatt. Da sowohl das Ass mit dem Wert Eins als auch das Daus mit dem Wert Zwei mitunter die höchsten Spielkarten waren, verzichtete man zunächst auf die Karten Drei, Vier und Fünf, in einigen Spielen ab dem 17. Jahrhundert sogar auf die Sechs. Allerdings gab es auch den gegenläufigen Trend: Manchmal wurde zwischen König und Ober eine Königin oder Dame als weitere Bildkarte eingefügt. Der Unter wurde gelegentlich durch eine Göttin oder ein Bauernmädchen ersetzt. Je nachdem, welche Karten für die jeweiligen Spiele als überflüssig empfunden wurden, bestanden gängige Kartensätze aus 32, 36, 48 oder 52 Blatt.³⁴⁰

³³⁹Vgl. Meier, *Allerley Spil* S. 108. Die Illustrationen zeigen mehrere weibliche Figuren auf den unterschiedlichsten Hierarchieebenen (Königin, Hofmeisterin, Hoffräulein, Hafnerin und Närrin), was nicht nur auf die verschiedenen Rollen von Frauen bei Hofe hinweist, sondern auch auf die Selbstverständlichkeit, mit der diese als Bestandteil des höfischen Lebens wahrgenommen wurden. Der Kartenhersteller hätte nur männliche Motive wählen können, fand aber offenbar die weiblichen Motive wichtig, um die höfische Gesellschaftsstruktur repräsentativ wiedergeben zu können.

³⁴⁰Vgl. Endrei, *Spiele und Unterhaltung* S. 59-61 und Alscher, *Spielkarten* S. 29 u. 36

2.9 Weiteres Spielzeug

Zu weiteren beliebten Kinderspielsachen zählen Windrädchen, Spielzeuggeschirr, Reifen, Kreisel und Drachen. Das **Windrädchen** (siehe Abb. 50 sowie Abb. 51) hat sein Vorbild in den großen Windmühlen, die im Verlauf des Mittelalters in Europa aufkamen. Der älteste schriftliche Beleg eines solchen Spielzeugs findet sich im Rechnungsbuch Elisabeths von Bayern-Ingolstadt von 1390, wo die Kosten für die Reparatur eines kleinen, perlenverzierten Windrädchens verzeichnet sind. Mit **Spielzeuggeschirr** aus Ton und anderen Materialien spielten sowohl Mädchen als auch Jungen. König Ludwig XIII. bekam als Kind ein Sortiment an derartigem Geschirr aus Zinn und Blei sowie eine Garnitur Miniaturbesteck aus Silber geschenkt.³⁴¹ Das **Kreiselspiel** (siehe Abb. 51) erwähnt Wolf-



Abbildung 50: Knabe mit Windmühle und Steckenpferd (um 1485)



Abbildung 51: Spiel mit Reifen, Kreisel und Windrädchen auf Bruegels Kinderspielbild

ram von Eschenbach in seinem *Parzival*: „Hie helt diu geisel, dort der topf, / lâtz kint in umbe trîben [...]“.³⁴² Die frühesten bildlichen Darstellungen von kreiseltreibenden Kindern stammen aus dem 14. Jahrhundert.³⁴³ Das **Reifenschlagen** ist auf Bruegels Kinderspielbild abgebildet (siehe Abb. 51). **Drachen** wurden in China zu militärischen Zwecken erfunden. So kamen Drachen 1232 bei der Belagerung der Stadt Kaifeng sowie bei den Mongolenkriegen im 13. Jahrhundert zum Einsatz. Vermutlich gelangte der Drache über die Mongolen nach Europa. Ein Chronist aus dem 15. Jahrhundert berichtet von den heranrückenden Mongolen, über deren Köpfen brennende Drachen schwebten, die unter den christlichen Verteidigern Angst und Schrecken verbreiteten. Doch die Christen lernten, den Drachen für ihre eigenen Zwecke zu nutzen. So zeigt eine Darstellung in einer englischen Handschrift aus dem Jahr 1326 eine belagerte Burg, über der die christlichen Angreifer mit Hilfe eines schwebenden Drachens eine Art Sprengkörper abwerfen. Auf zahl-

³⁴¹Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 15 u. 17

³⁴²Wolfram von Eschenbach, *Parzival* III, 150,16f. In: Ders., Werke. Hrsg. von Karl Lachmann (Berlin 1891)

³⁴³Vgl. Arnold, Kind und Gesellschaft S. 75

schen Motiven sind brennende Drachen dargestellt. Mit Aufkommen der Schusswaffen gegen Ende des Mittelalters verlor der Drache seine militärische Bedeutung und diente zunächst den Erwachsenen, dann auch den Kindern als Spielzeug.³⁴⁴

3 Pädagogische und moralische Überlegungen zum Spielen

Bereits in der Antike machten sich Philosophen Gedanken über den Sinn und Zweck des Kinderspiels. Platon beispielsweise war der Ansicht, Kinder sollten auf ihren späteren Beruf vorbereitet werden, indem sie spielerisch die berufsspezifischen Tätigkeiten übten: „[...] wer in irgendeinem Fach ein tüchtiger Mann werden will, der muß sich eben darin schon gleich von Kind an üben, indem er sich in Spiel und Ernst mit allem beschäftigt, was zu diesem Gebiet gehört. Wenn zum Beispiel jemand ein tüchtiger Landmann oder etwa ein Baumeister werden will, so muß sich der eine im Spiel damit beschäftigen, kindliche Häuschen zu bauen, der andere damit, das Feld zu bearbeiten; und der Erzieher der beiden muß jedem kleine Werkzeuge, Nachbildungen der wirklichen, an die Hand geben [...] und man muß versuchen, durch diese Spiele die Lust und Liebe der Kinder dorthin zu lenken, wohin sie selbst gelangt sein müssen, wenn sie erwachsen sind.“³⁴⁵ Für Aristoteles dagegen war vor allem die körperliche Ertüchtigung beim Spiel wichtig: „[...] bis zum Alter von fünf Jahren [...] sollen [die Kinder] soviel Bewegung erhalten, dass sie nicht körperlich träge werden. Tätigkeiten aller Art und besonders Spiel sollen ihnen diese Bewegung verschaffen [...] Knabenaufseher [...] sollen darauf achten, was für Erzählungen und Geschichten Kinder in diesem Alter hören dürfen; denn dies alles soll den Weg für die späteren Beschäftigungen bahnen; deswegen soll Spiel zum größten Teil das, was man später ernsthaft betreibt, nachahmen.“³⁴⁶ Der Augustiner Aegidius Romanus, ein Schüler Thomas' von Aquin und späterer Erzbischof von Bourges, führt gegen Ende des 13. Jahrhunderts in seinem für Philipp IV. von Frankreich verfassten Fürstenspiegel zunächst unter Berufung auf Aristoteles' Ausführungen die sechs wichtigsten Aspekte an, auf die in der Erziehung der jungen Knaben im Alter bis zu sieben Jahren zu achten ist, um sie danach – wieder unter Berufung auf Aristoteles – genauer auszuführen und zu begründen. Wie für Fürstenspiegel üblich, ist auch hier viel von Mäßigung³⁴⁷ die Rede. So sollen die Knaben

³⁴⁴Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 158

³⁴⁵Platon, Gesetze I,643. In: Ders., Nomoi (Gesetze). Buch 1-3. Übers. und Komm. von Klaus Schöpsdau (=Werke 9,2, Göttingen 1994) 29f

³⁴⁶Aristoteles, Politik VII,17. In: Ders., Politik 4: Buch 7 und 8. Über die beste Verfassung. Übers. u. erl. von Eckart Schütrumpf (=Werke in deutscher Übersetzung 9, Berlin 42005) 44

³⁴⁷Die „māzē“ galt im Mittelalter als ritterliche Tugend. Man verstand darunter das Maßhalten (das maßvolle Zurückhalten bzw. das Einhalten des Mittelmaßes) im Verhalten und bei Gemütsregungen.

durch moderate Spiele erfrischt werden, denn das mäßige Spiel erfordere eine gemäßigte Bewegung, was gleichzeitig der Trägheit entgegenwirke und den Körper beweglicher mache. Man solle die Knaben daher an maßvolle Spiele und anständige, rechtschaffene Unterhaltungen gewöhnen.³⁴⁸ Knapp 300 Jahre früher hatte bereits der persische Arzt Ibn Sina, besser bekannt unter seinem lateinischen Namen Avicenna, in seinem *Canon medicinae* auf die Bedeutung von Bewegungsspielen an der frischen Luft für die Erhaltung der kindlichen Gesundheit hingewiesen.³⁴⁹ Der französische Gelehrte Vinzenz von Beauvais schrieb Mitte des 13. Jahrhunderts in seinem Werk *Speculum doctrinale*, man solle das Kind nach dem Wecken zunächst baden und danach eine Stunde spielen lassen. Nach dem Essen solle es noch einmal längere Zeit spielen dürfen.³⁵⁰ Der deutsche Schriftsteller Konrad von Megenberg (1309-1374), bekannt vor allem durch sein *Buch der Natur*, widmete dem Kinderspiel in seinem *Hausbuch* (Yconomica) sogar ein eigenes Kapitel. Er empfiehlt das Spielen mit Puppen, das Rollen von Holzspielzeug und das Betrachten im Spiegel. Dies erheitere die kindliche Seele, bringe das Blut in Bewegung und schärfe den Geist. Durch das Herumlaufen würden darüber hinaus die Gliedmaßen bewegt und der ganze Körper gestärkt.³⁵¹ Der Humanist Aeneas Sylvius Piccolomini (1405-1464), der spätere Papst Pius II., verfasste für den damals zehnjährigen Ladislaus Postumus eine Abhandlung über die Kindererziehung (*De liberorum educatione*), in der er Kinderspiele – mit Ausnahme der „unsittlichen“ (unschicklichen) – befürwortete. Das Ball- und Reifenspiel hob er besonders hervor. Diese Spiele sollten von den Lehrern regelmäßig erlaubt werden, da sie zur Erholung und Aufmunterung dienten.³⁵²

Dem gegenüber standen „unmäßige“ Verhaltensformen wie Völlerei, Trunksucht, Jähzorn, Schamlosigkeit und Grausamkeit.

³⁴⁸ „Quinto, recreandi sunt pueri per aliquos ludos, et per aliquas fabulas. Ludus enim moderatus competit pueris, qua in moderato ludo est moderatus motus, et per moderatum ludum vitatur inertia, et redduntur corpora agilia [. . .] bonum est, eos assuescere ad aliquos moderatos ludos, et ad honestas aliquas et innocuas delectationes.“ Aegidius Romanus, *De regimine principum* II,2,15. In: Ders., *De regimine principum libri III* (Rom 1556, unveränd. Nachdr. Frankfurt 1968) 196

³⁴⁹ Vgl. Arnold, *Kind und Gesellschaft* S. 69

³⁵⁰ „Cum autem à somno puer excitatur, balneandus est, & post hoc una hora ludere dimittendus: deinde vero ad comedendum ei præbeatur, & postea prolixius ludere permittatur; post hoc iterum balneandus, deinde vero cibandus.“ Vinzenz von Beauvais, *Bibliotheca mundi, seu speculi maioris* II,12,31. In: Ders., *Speculum doctrinale* (=Speculum quadruplex sive speculum maius 2, Duaci 1624, photomechan. Nachdruck Graz 1965) Sp. 1092f

³⁵¹ „Capitulum quartumdecimum, qualiter puer ludo, motu et aere sit regendus. Est quoque infans decentibus ludis motibusque convenientibus exercitandus et aeris congruencie deferendus. Decentes vero ludi sunt infantum pupinas tractare, sculptilia volvere et speculis se ipsos intueri. Nam infanzia in minimis ammiratur facilibusque mercibus contentatur. Et talibus ludis animus infantis iocundatur, sanguis sublimatur et spiritus subtiliantur, quibus simul ad membra discurrentibus elegancius disponuntur et totum corpus robur usurpat, venerabile quoque incrementum acceptat.“ Konrad von Megenberg, *Yconomica* I,2,14. In: Ders., *Ökonomik*. Hrsg. von Sabine Krüger (=Monumenta Germaniae Historica. Staatsschriften des späteren Mittelalters 3: Die Werke des Konrad von Megenberg 1, Stuttgart 1973)

³⁵² „ceterum nec puero ludos interdixerim, qui non sunt obsceni. ludere te cum equalibus pila [. . .] et probo et laudo. est trochus; sunt alii pueriles ludi, qui nihil turpitudinis habent, quos tibi non-

Während die Autoren bei den Kinderspielen besonderen Wert auf körperliche Betätigung und Förderung der kindlichen Gesundheit legten, stand bei der Beurteilung der Erwachsenenspiele eher der Nutzen für den Geist im Vordergrund. Daher beurteilte Francesco Petrarca (1304-1374) beispielsweise im Gegensatz zu Piccolomini das Ballspiel negativ. In seinem so genannten *Trostspiegel*, entstanden in den 50er und 60er Jahren des 14. Jahrhunderts als eine Reihe von Dialogen zwischen der personifizierten Vernunft (*ratio*) und verschiedenen Emotionen (im ersten Teil Freude bzw. Hoffnung – *gaudium* und *spes* –, im zweiten Teil Kummer sowie Furcht – *dolor* und *metus*), kritisierte er das Ballspiel als nutzloses Herumspringen und Geschrei, währenddessen der Geist nicht geübt werden könne. Obwohl sich auch Persönlichkeiten wie Augustus und Marc Aurel dem lauten und hastigen Ballspiel gewidmet hätten, sei diesem allemal das Spaziergehen vorzuziehen, bei dem sowohl der Körper als auch der Geist auf nützliche und anständige Weise bewegt werden könnten. So hätten es die Philosophen wie Aristoteles bevorzugt, spazierenzugehen und dabei nachzudenken, während der Tyrann Dionysos von Syrakus mit Leidenschaft dem gewalttätigen Ballspiel frönte.³⁵³ Auch Brettspiele seien kindliche Beschäftigung und verlorene Zeit, die Spieler vergleichbar mit Affen, die sich, wie Horaz berichte, bei jedem Spielzug am Kopf kratzten, an den Nägeln kauten und mit Zornausbrüchen, Geschrei und allerlei Gesten die Zuschauer zu belustigen suchten. Obwohl das Brettspiel keinen Nutzen habe, biete es doch wesentlich bessere Unterhaltung als nützlichere Dinge, weshalb viele Feldherren und Könige den Soldaten aus Holz und Elfenbein mehr Aufmerksamkeit schenkten als jenen aus Fleisch und Blut und so im Kampf versagten. Leider sei es im Königreich der Dummheit jedoch üblich, an jenen Dingen umso mehr Gefallen zu finden, je geringer deren Nutzen ist.³⁵⁴ Das Würfelspiel sei jedoch das verwerflichste von allen, es bereite

nunquam permittere preceptores debent, ut sic laboris remissio fiat et alacritas excitetur.“ Aeneas Sylvius Piccolomini, *De liberorum educatione*. A translation, with an introduction by Joel Stanislaus Nelson (=Studies in medieval and Renaissance Latin 12, Washington 1940) 106

³⁵³ „G.: At delectat pile ludus. – R.: En aliud clamandi ludibrium saltandique! – G.: Libenter pila lusito. – R.: Odiosa vobis ut videtur est requies: undique labores aucupamini, decorosos utinam! Nam si exercitio ludus hic queritur, utrum, precor, honestiorem fatigationem furibunda iactatio, in qua nichil animo geri potest, an ambulatio tranquilla prestaret, ubi et membrorum motus utilis et ingenii agitatio honesta est? [...] An tu vero Dionysium Syracusium quam Stagiritem Aristotelem sequi mavis, quando ut studiosa deambulatione philosophum sic tyrannum ludo hoc turbido delectari solitum accepimus [...] divus Augustus post finem civilium bellorum ab exercitiis campestribus ad pilam transiit et Marcus Aurelius Antoninus, ut de eo scribitur, pila lusit apprime.“ Francesco Petrarca, *De remediis utriusque fortunae* I,25. In: Ders., *Francisci Petrarchae De remediis utriusque fortunae libri duo* (Editio nova ac melior Roterodami 1649) 84f

³⁵⁴ „G.: Calculis libens ludo. – R.: O puerile studium, o perditum tempus, o cure supervacue, o ineptissimi clamores, stulta gaudia ireque ridicule! [...] atqui proprie ludus est simie miscere calculos ac transferre et post illidere, raptim iactare manus ac retrahere, insultare adversario et collisis dentibus minari, irasci, altercari, fremere vicissimque interim, ut Flacci verbo utar, caput scalpere, ungues rodere, et ad summam omnia facere, que pretereuntibus risum excutiant. Nunquid enim horum aliquid aut ullum penitus amentie genus omittis? [...] Multi, credo, prelio vicissent, si quam ligneis aut eburneis impenderunt curam veris militibus impendissent. Vix rei ullius tam intensum tamque

nichts als Schmerz. Ein vorläufiger Gewinn kündige lediglich Unheil an, doch mache dies den Reiz des Spiels aus: Wenn alle Würfelspieler verlören, würde das Spiel niemanden interessieren, doch manchmal gelinge es, ein Spiel zu gewinnen. Allerdings sei der Gewinn lediglich die „Anzahlung“ auf einen bevorstehenden Verlust, denn die unehrlichen Wucherer ließen die Spieler lediglich anfänglich gewinnen, um ihnen danach sowohl den Gewinn als auch eigenes Geld abzuknöpfen. Dieser Verlust sei umso bitterer, als man zuvor die Süße des Gewinnes kennengelernt habe. In den Gesichtern der Verlierer sehe man Wut und Kummer, begleitet von unmäßigen Äußerungen und Gotteslästerung.



Abbildung 52: Würfelspielerinnen in der Hölle (Buchillustration, um 1330)

Das Würfelspiel führe zu Streit, Verbitterung, Falschheit, Meineid, Diebstahl bis hin zu Körperverletzung und Mord. Viele tapfere Männer ließen sich durch das Spiel für wenig Geld zu Gemeinheiten hinreißen, die sie zuvor für nichts in der Welt begangen hätten. Beim Spiel herrsche neben anderen Mängeln allen voran Zorn und Habsucht.³⁵⁵ Würfelspieler – und Würfelspielerinnen – waren daher auf dem besten Weg, ihre Seele an den Teufel zu verlieren und im Höllenfeuer zu brennen, wie eine Buchillustration aus der ersten Hälfte des 14. Jahrhunderts zeigt (siehe Abb. 52). Insbesondere kirchliche Vertreter verurteilten die Würfel auf Konzilien und in Predigten. Aus Freidanks *Bescheidenheit*, entstanden in der ersten Hälfte des 13. Jahrhunderts, stammt der zu einem geflügelten Wort gewordene Satz: „Durch wip und spiles liebe wirt manic man ze diebe“. ³⁵⁶ Weiters heißt es dort: „on spile hebt sich manege zit fluoch, zorn, schelten, sweren, strit“. ³⁵⁷ Im selben Jahrhundert weiß der deutsche Wanderprediger Berthold von Regensburg von „manic tusent sünde“, die nicht begangen würde, gäbe es das Würfelspiel nicht, und

ineptum studium invenias. Sed hoc est in regno stultitie commune, ut quarum rerum minor est fructus et cupiditas et delectatio maior sit.“ Petrarca, De remediis I,26

³⁵⁵ „R.: [...] Superiores utcumque ludi sunt, hic merus est dolor. [...] Taxillorum nullus eventus prosper, mali omnes et miseri; nam et qui perdit affligitur et qui vincit illicitur inque insidias protrahitur. – G.: Prospere lusi. – R.: Presens sepe prosperitas future calamitatis auspiciu fuit et suas habet hec pestis illecebras: si qui talis ludunt omnes perderent, nemo umquam luderet. Nunc lucentur aliqui, sed lucrum illud arra est damni.[dots] Scito autem te ab exactore impio fenus centesimum accepisse: restitues quod vicisti et de tuo adicies [dots] Nulla enim amarior est iactura quam lucri dulcedinem degustare orso. [...] Ubi preter hominum vultus nichil humanum sit vultusque ipsi, iracundia ac merore obsiti confusisque clamoribus efferati, nec iam sint humani, ubi non decor morum, non modestia sit verborum, non amor erga homines, non erga Deum reverentia, sed iurgia et rancores et doli et periuria et rapine, vulnera ad extremum et homicidia quoque? Nil in Deum seivius potest humana temeritas, divini nominis blasphemie, quibus ante omnes scelerum officinas ille ludus infelix scatet [...] Quam multa pro paucis nummis sepe ibi fecerunt viri fortes, que pro ingenti thesauro alibi non fecissent! Ibi enim vitiorum omnium sed in primis ire atque avaritie regnum est.“ Petrarca, De remediis I,27

³⁵⁶ Freidank, *Bescheidenheit* 14. In: *Fridankes Bescheidenheit*. Hrsg. von H. E. Bezzenberger (Halle 1872) 110

³⁵⁷ Ebd.

zahllosen Seelen, die durch Mord, Diebstahl, Neid, Zorn, Hass und fehlende Gottesfurcht verloren gingen. Johannes Kapistran, ein dem Franziskanerorden angehörender Bußprediger, hielt Mitte des 15. Jahrhunderts nach jeder seiner Predigten die Menge dazu an, Spielutensilien, Perücken, Schmuck und teure Kleidung zu verbrennen. Eine derartige „Verbrennung der Eitelkeiten“ (siehe Abb. 53) fand auch im Juli 1451 in Wien statt.³⁵⁸ Meister Ingold (ca. 1380-1450), ein Do-

minikanermönch, der einerseits das Würfelspiel gegen Geiz empfahl (siehe unten), interpretierte andererseits die Augen des Würfels folgendermaßen: „[...] auf dem würffel sind XXI augen und puncten, die XXI groß sünd bedütend, drey malen sübent, der sind sibem wider got, sibem wider den naechsten, sibem wider sich selber.“³⁵⁹ Zu den Sünden gegen Gott zählt er Ketzerei, Zauberei, Aberglauben, Gotteslästerung und Undankbarkeit. Sünden gegen die Mitmenschen seien unter anderem Raub und Diebstahl, Untreue, Geiz, Wucher, Krieg, Verlogenheit und Betrug. An sich selbst versündige man sich

beispielsweise durch Neid, Hass, Zorn, Verschmähen der Kirche, unrechtmäßiges Aneignen fremden Eigentums, das Begehen der „neun fremden Sünden“³⁶⁰ und das Versäumen, Gutes zu tun.³⁶¹

Meister Ingold konnte den von Petrarca und anderen verabscheuten Spielen dagegen durchaus Positives abgewinnen. In seinem Werk *Dez guldin spil*, entstanden um 1432, empfiehlt er verschiedene Spiele gegen die sieben Todsünden. Zu diesen sieben „goldenen Spielen“ gehören Schach gegen Hochmut, Brettspiel gegen Gefräßigkeit, Kartenspiel gegen Unkeuschheit und Würfelspiel gegen Geiz.³⁶²

Besonders die Meinungen über das Kartenspiel, von Petrarca verurteilt, von Meister Ingold empfohlen, waren anfangs unterschiedlich. Während der Florentiner Giovanni di Paolo Morelli in einer Chronik aus dem Jahr 1393 die Jugendlichen vor Glücks-



Abbildung 53: Verbrennung der Eitelkeiten während einer Bußpredigt des Johannes Kapistran (Detail aus einer Tafelmalerei, um 1470/80)

³⁵⁸Vgl. Tauber, Würfelspiel S. 49f

³⁵⁹Meister Ingold, Das goldene Spiel. Hrsg. von Eduard Schröder (=Elsässische Litteraturdenkmäler aus dem XIV.-XVII. Jahrhundert 3, Strassburg 1882) 55

³⁶⁰1. Zur Sünde raten, 2. andere sündigen heißen, 3. in die Sünde anderer einwilligen, 4. andere zur Sünde reizen, 5. die Sünde anderer loben, 6. zur Sünde stillschweigen, 7. die Sünde nicht strafen, 8. zur Sünde helfen, 9. die Sünde anderer verteidigen.

³⁶¹Vgl. Meister Ingold, Das goldene Spiel S. 55

³⁶²„ich wil machen ain büchlin das ich nennen wil das guldin spil, und das wil ich taylen in sibem spil wider die sibem haubttodsünd, und das sind syben guldin spil, schaffzagel wider hoffart, pretspil mit den scheibblachen wider frausshayt, kartenspil wider unkeusch, würfelspil wider geitikayt, schiessen wider zoren, tantzen wider trauckayt, saytenspil wider neid und hass.“ Meister Ingold, Das goldene Spiel, Vorwort

und Würfelspielen warnt, rät er ihnen stattdessen zum Spiel mit Knöchelchen und Karten.³⁶³ Dagegen wetterte der Heilige Bernhardin von Siena im Jahr 1423 in seiner berühmten Predigt in Bologna gegen das Kartenspiel und verglich die italienischen Spielfarben (Becher, Münzen, Schwerter, Stäbe, siehe Kapitel 2.8) mit Sünden: die Becher stünden für Trunksucht, die Münzen für Geiz, die Schwerter für Streit und Totschlag und die Stäbe für Dummheit und Grausamkeit.³⁶⁴

Doch nicht nur die Theologen allein machten gegen das Glücksspiel mit Würfeln und Karten Stimmung. Der deutsche Jurist und Schriftsteller Albrecht von Eyb zählt in



Abbildung 54: Adelige, Bürger und Affen beim Schach-, Trick-Track- und Mühlespiel (Holzschnitt, 1539)

tete Falschspiel und die damit oft verbundenen, in der Öffentlichkeit ausgetragenen Auseinandersetzungen trugen ebenfalls dazu bei, die Glücksspiele bei Bürgern und Stadtvätern in Misskredit zu bringen.³⁶⁷

Jenen Spielen, bei denen im Gegensatz zu den Glücksspielen nicht der vom Zufall abhängende materielle Gewinn oder Verlust, sondern die geistige Gewandtheit der Spieler und die Komplexität der Spielzüge im Vordergrund standen, traten die Behörden und kirchlichen Autoritäten mit wesentlich größerer Toleranz entgegen. Zu diesen Spielen zählten allen voran das Schach und das Philosophenspiel. Bezeichnenderweise stellte Hans Weidnitz auf einem Bild Schach spielende Adelige, Trick-Track spielende Bürger und Mühle spielende Affen dar (siehe Abb. 54). Dass mancherorts die Ansicht herrsch-

seinem *Spiegel der Sitten* (erschienen postum 1511) folgende Sünden auf, deren Ursache er im Spiel sieht: „die begierde zů gewinnen/ der will zů berauben/ der spyler liegen/ betriegen/ flüchen schelten/ mainayd vnd müssige wort.“³⁶⁵ Seiner Meinung nach sündigen aber nicht nur die Spieler, sondern auch die Zuseher.³⁶⁶

Doch nicht nur die Argumentationen der Gelehrten brachten das Glücksspiel in Verruf. Das verbreitete

³⁶³ „Non giuocare a zara nè ad altro giuoco di dadi, fa de' giuochi, che usano i fanciulli; agli aliossi, alla trottola, a' ferri, a naibi, a coderone, e simili, anche in compagnia falta, e cori lancia, e fa altri simili giuochi, che addestrano la persona, e richieggonsi a' giovani [...]“ Giovanni Morelli, *La Cronica*. In: Ricordano Malespini, *Istoria Fiorentina* (Florenz 1718) 270

³⁶⁴ Bernhardin von Siena, *Quadragesimale de Christiana religione*, sermo 42. In: Ders., *S. Bernardini Senensis opera omnia 2: Sermones XLI-LXVI* (Florenz/Quaracchi 1950)

³⁶⁵ Albrecht von Eyb, *Spiegel der Sitten*. Hrsg. von Gerhard Klecha (=Texte des späten Mittelalters und der frühen Neuzeit 34, Berlin 1989) 401

³⁶⁶ „wann es sünden nitt allain spiler/ sunder auch zůseher“ ebd.

³⁶⁷ Vgl. Endrei, *Spiele und Unterhaltung* S. 56

te, das Schachspiel offenbare nicht nur die Intelligenz eines Spielers, sondern darüber hinaus auch seinen Charakter, bezeugt ein Bericht des schwedischen Geistlichen und Geographen Olaus Magnus. In seinem 1555 veröffentlichten Werk *Historia de gentibus septentrionalibus* ist von dem Brauch gotländischer Gutsherren zu lesen, mit den Freiern ihrer Töchter eine Partie Schach zu spielen, um deren charakterliche Vorzüge und Mängel zu erkunden.³⁶⁸ Nur besonders strenge Religionsreformer zählten sogar Schach zu den unpassenden Beschäftigungen des Klerus. Rithmomachia, dem Philosophenspiel, blieb aber auch diese Kritik erspart. Soweit aus den erhaltenen Quellen ersichtlich ist, fiel die literarische Beurteilung dieses Spiels durchweg positiv aus. Zu den frühesten und ausführlichsten Beurteilungen hinsichtlich des moralischen und geistigen Wertes zählt das um 1130 entstandene Werk eines Mönchs namens Fortolfus, in dem er die Bedeutung der Kenntnis von Zahlen ebenso hervorhebt wie die Möglichkeit, durch das Zahlenkampfspiel die Zeit rechtschaffen und gelehrt zu verbringen. Das Spiel erfülle mehrere Aufgaben, darunter die Erkenntnis des göttlichen Schöpfungsauftrags, die moralische Verbesserung der Spieler und die Förderung ihres allgemeinen Wohlbefindens. Darüber hinaus könne die Arithmetik auf unterhaltsame Weise geübt und das arithmetische Verständnis gefördert werden.³⁶⁹ Johannes von Salisbury, englischer Theologe

³⁶⁸ „Mos est apud illustiores gotos & Sueones, filias suas honesto coniugio collocaturos, procorum animos miris ingenijs & passionibus examinare, praesertim in ludo Latrunculorum, seu Schacorum. Eo enim ludo ira, amor, petulantia, auaritia, socordia, ignauia, aliaeque plures dementiae passiones, & animi motus, fortunaeque vires & proprietates demonstrari solent: scilicet an proci agrestis animi sit: quod subito triumphando indiscrete exultet, aut iniurias illatas cautius pati, vel modestius auertere norit.“ Olaus Magnus, *Historia de gentibus septentrionalibus* (Antwerpen 1562) 128

³⁶⁹ „Quoniam quidem huius artis scientia ab ignorantibus contempnitur et magis leuitati quam utilitati ascribitur, eo quod instar aleae formari uideantur et camporum distinctio et diuersa tabellarum protractio: gratum non nullis arbitror ostendere, quam procul a leuitate distet et quantum utilitatis conferat eius integra cognitio. Est quidem in hac arte quod dupliciter admireris, scilicet et iocunda utilitas et utilis iocunditas, quae non modo tedium non inferant, sed potius adimant, et inutiliter exoccupatum utiliter occupent et rursum inutiliter occupatum utiliter exoccupent, dum plerumque talis occupatio, quia utilis et iocunda, curis grauata alleviare possit mentem post decisa negotia, et rancori submissam huius pulchri theorematis maiestas erigere possit. Laudabilior quippe est in omni arte eiusmodi exercitatio, quae animum et instruit et oblectat, iuxta illud Flacci: omne tulit punctum qui miscuit utile dulci. Dicant ergo qui eiusmodi scientiam uanitati deputant et irreligiositati, quidnam uanitatis habeat uel quid religioni deroget ea inuestigare, quae ratio natura duce propalauit. Siquidem numerum natura dedit, quo et ipse naturae conditor deus in rerum creatione usus est; de quo dicitur quia omnia in mensura et numero et pondere constituisti. Hoc enim, ut ait Boetius, principale in animo conditoris exemplar fuit. Hinc enim quatuor elementorum multitudo mutuata est, hinc temporum uices, hinc motus astrorum caelique conuersio. Qui ergo naturalium rerum scientiam nugas appellant, ipsarum conditori iniuriam faciunt non attendentes, quod ipsi magis sunt nugigeruli, qui uel ocio torpent, uel iocis aliisue mundi uanitatibus occupantur, quibus magis offenditur deus. Sed quia nichil est ab omni parte beatum, relinquamus eos sibi, qui ea maxime reprehendunt, quae nesciunt, quia ad hoc eos impellit inuidia qua torquentur; inuidia enim Siculi non inuenere tyranni maius tormentum, uocesque Sirenarum surda pertranseamus aure. Hanc autem nostram rusticam operam nobis nostrique similibus permittant; nam nullas uerborum pompas hic promittimus, sed simpliciter quod in hac arte potuerimus indagare, parati sumus beniuolentiae gratia beniuolis communicare. Sciendum praeterea, quod haec ars ab arithmetico fonte quasi quidam riuulus profluxit ideoque arithmeticae disciplinae expertibus facillimam celeremque ad se uiam praebet, inexpertibus uero tardio rem et non absque labore concedit ingressum.“ Fortolfus, Fortolfi

und Zeitgenosse Fortolfus', empfiehlt in seinem *Policraticus* das Philosophenspiel als Alternative zu den von ihm heftig kritisierten Glücksspielen. Während die meisten anderen Spiele Zeitverschwendung seien, weil der Geist in dieser Zeit weitaus Nützlicheres hätte tun können, fördere das Zahlenspiel das mathematische Wissen.³⁷⁰

Doch bei gelehrten Überlegungen, Reden und Abhandlungen für und wider die verschiedenen Spielarten blieb es nicht allein. Häufig resultierten die unerfreulichen Begleiterscheinungen und Folgen diverser Spiele in kirchlichen und behördlichen Spielverboten.

4 Spielverbote und Strafen

Spielverbote wurden sowohl von kirchlicher als auch weltlicher Seite erteilt. Auf dem Vierten Laterankonzil (1215) beispielsweise wurden alle Spiele mit Ausnahme des Schachs untersagt, ganz besonders Würfelspiele.³⁷¹ Glücksspiele waren generell ein Dorn im Auge der Obrigkeit, da sie mit hohen Wetteinsätzen, Verlusten und daraus resultierend oft mit Streit, Lärm und Gewalttätigkeiten einhergingen. Erste Verbote gegen das Würfelspiel datieren aus dem 12. Jahrhundert, doch schon Otto der Große verkündete 952 auf dem Reichstag in Augsburg, jene Kleriker, die sich nicht von den Würfeln fernhielten, ihres Amtes zu entheben. Auf dem Dritten Kreuzzug verboten König Philipp II. von Frankreich und König Richard Löwenherz 1190 ihren Kreuzzugsteilnehmern Geldeinsätze beim Würfeln. Kaiser Friedrich II. untersagte 1232 ebenfalls das Spiel um Geld.³⁷² 1255 verbot Ludwig IX. von Frankreich seinen Beamten das Spiel mit den Würfeln und allgemein deren Herstellung.³⁷³ Im Spätmittelalter nahm das Interesse am Würfelspiel zu, dementsprechend finden sich im 14. und 15. Jahr-

Rythmimachia. Hrsg. von R. Peiper. In: Abhandlungen zur Geschichte der Mathematik 3 (Leipzig 1880) 169f

³⁷⁰ „A manibus namque Graecorum abacus nondum excidit, aut ratio calculandi, aut ludus in quo plene vicisse est, ad denunciatum calculum, in campis adversarii constituisse perfectam & maximam harmoniam. Cum vero in eisdem harmonica Arithmetica, vel Geometrica trium terminorum medietate exultat, semiplena victoria est. Quaevis alearum, etsi contingant citra triumphus gloriam, aut ludentis felicitatem, aut artis peritiam protestantur. Iocundum quidem & fructuosum est, numerorum nosse certamina, qui deprecationi inveniantur obnoxii, & qua ratione in castris sint alii tutiores, omnium periculorum ignari, nisi forte circumventi ab hostibus captiventur. Huius voluptate certaminis, Ptolomaeum, alexandrum Saesarem, Catonem, ipsum quoque Samium graviores operas legimus temperasse, quo etiam inter ludendum id agerent, unde essent Philosophicis negociis aptiores [...] Illam vero nonnulli praeferunt, in qua Ulysses lusisse legitur, eo quod ingenii aliquatenus multa meditatione excitare videatur acumen. Sed ex eo mihi videtur perditior, cum nihil infelicius sit, quam in eo, in quo minimum proficias, plurimum laborare. Est enim inutilis importunitas deprecantis, qua inutilia acquiruntur, & quaerendi inanis et diligentia, cum invenisse non proderit. Posset itaque motus animi, & mentis agitatio, quae ibi frustra distrahitur, rebus pulchrioribus, & melioribus accommodari.“ Johannes von Salisbury, *Policraticus* I,5. In: Ders., *Ioannis Saresberiensis Policraticus, sive De nugis Curialium & vestigiis Philosophorum, libri octo* (Leyden 1639) S. 23f

³⁷¹Vgl. Meier, *Allerley Spil* S. 81

³⁷²Vgl. Tauber, *Würfelspiel* S. 27, 60f und 67

³⁷³Vgl. Meier, *Allerley Spil* S. 84

hundert vermehrt Spielverbote. Allerdings waren Würfelspiele zunächst nicht generell verboten, vielmehr galten Einschränkungen hinsichtlich Zeit, Ort oder Höhe des Einsatzes. Beispielsweise war in Nürnberg Ende des 13. Jahrhunderts das Würfeln nach dem Abendläuten untersagt. 1342 und erneut 1387 wurde in Würzburg das Würfelspiel überall dort verboten, wo Wein ausgeschenkt wurde.³⁷⁴ Eine ähnliche Anordnung erließ der Stadtrat von Straßburg 1452. In München, Augsburg und Kiel bestand im 14. Jahrhundert lediglich eine Höchstgrenze für den Spieleinsatz.³⁷⁵ Daneben mehrten sich allerdings die kompletten Spielverbote. Das erste Gesetz, das ausdrücklich Glücksspiele im Gegensatz zu anderen Spielen verbot, war das Privilegium von Landshut 1278. Es steht am Anfang einer langen Reihe von Gesetzen, mit denen die Obrigkeit versuchte, die Gewinnsucht mittels Verboten der sie verursachenden Spiele zu bekämpfen. Zu diesen zählt auch das einzige mittelalterliche Landrecht, das ein Spielverbot enthält, nämlich die Salzburger Landesordnung von 1328. Eine Regensburger Chronik berichtet von einem völligen Verbot aller Würfel- und Kartenspiele im 14. Jahrhundert. Das Münchner Stadtrecht untersagte 1365 alle Würfel- und Brettspiele. 1479 verbot der Stadtrat von Ulm nicht nur das öffentliche, sondern auch das private Spiel mit Würfeln vollständig. Neben jenen Bestimmungen gab es auch Regelungen zum Schutz Unmündiger (Kinder, Ehefrauen und Gesinde). Nach den unterschiedlichen Gesetzen musste ihnen der verlorene Einsatz zurückerstattet werden, oder es durfte, wenn sie die Spielschulden nicht bezahlen konnten, nur ihr Gewand gepfändet werden. Das Wiener Stadtrechtsbuch, auch „Eisenbuch“ genannt, enthält den ältesten Rechtstext, der den Spieleinsatz auf das Mitgebrachte beschränkt. Manchmal kam es vor, dass ein Spieler sich selbst oder Teile seines Körpers als Einsatz anbot. Das Wiener Stadtrecht von 1435 verbietet dies streng bei schwerer körperlicher Strafe.³⁷⁶

Verstöße gegen Würfelspielverbote wurden unterschiedlich geahndet. Die üblichen Konsequenzen, die nicht unbedingt nur den Spielern, sondern auch denjenigen, die das Würfelspiel in ihrem Haus gestattet hatten, drohten, waren Verbannung, Geld- oder Gefängnisstrafe. So mussten St. Gallener Würfelspieler laut einer Verordnung von 1364 mit acht Tagen Verbannung rechnen, Bürger, die Würfelspiele in ihrem Haus zugelassen hatten, gar mit neun Tagen. Auch in anderen Städten wie Würzburg und Braunschweig drohte bei Nichtachtung des Gesetzes die Verbannung. In Mainz wurde 1425 eine Geldstrafe angeordnet, konnte der Spieler diese nicht aufbringen, musste er eine Gefängnisstrafe von vier Tagen in Kauf nehmen.³⁷⁷ Auch das Falschspiel fand schon früh Eingang in die Gesetzestexte, wurde zunächst allerdings sehr milde bestraft, so im Neustädter Recht von 1244, das falsches Spiel lediglich als rechtsunwirksam erklärt. Bald traten

³⁷⁴Vgl. Tauber, Würfelspiele S. 60f, 67

³⁷⁵Vgl. Meier, Allerley Spil S. 85

³⁷⁶Vgl. Tauber, Würfelspiele S. 62-67 sowie Schuster, Das Spiel S. 130

³⁷⁷Vgl. Tauber, Würfelspiele S. 62-67

Geldstrafen hinzu, diesen folgten Körperstrafen, im Wiener Stadtrechtsbuch beispielsweise das Abschlagen der Hand.³⁷⁸ In der „Blume von Magdeburg“, einem um 1390 von Nikolaus Wurm verfassten Rechtsbuch, ist als Strafe das Pflocken der Hand vorgesehen, wenn jemand zwar mit falschen Würfeln, aber nicht beim Spiel mit diesen erwischt wird, und Enthauptung, falls letzteres der Fall ist:

Von hantspeleren. By welchim speler man valsche worfel vint, vnd nicht spilt, man sol im seine hant pflockin uf daz rifebette, dy hant sol er auzryzin. Bevint man abir spelinde, man slehit im daz hobt abe. Slehit auch ein spiler den andern ezu tode vm falsch spelen, man richtit nach recht.³⁷⁹

Neben den Würfelspielen wurden auch Kartenspiele häufig verboten. Das früheste Verbot wurde 1367 in Bern erlassen, Nürnberg folgte im nächsten Jahr.³⁸⁰ In Florenz war ab 1377 das Kartenspiel „Naibbe“ untersagt, in Paris das Kartenspielen an Wochentagen. 1379 wurde das Spielen mit Karten in St. Gallen verboten,³⁸¹ 1382 in Flandern und Burgund. Zahlreiche weitere Spielverbote folgten, meist erwiesen sie sich jedoch als mehr oder weniger nutzlos. Ein Straßburger Verbot aus dem Jahr 1462 zeigt den Grund für die Wirkungslosigkeit derartiger Gesetze auf. Darin heißt es, das zuvor erlassene Verbot gegen Lüsterlin und andere Kartenspiele sei deswegen unwirksam, weil ständig neue Namen für diverse Spiele erdacht würden. Die Leute versuchten so, die Spielverbote zu umgehen, da die neue Bezeichnung nicht auf der Liste der verbotenen Spiele stand. Die laufende Umbenennung der Kartenspiele unter minimaler Regeländerung stellte die Behörden vor ein großes Problem. Man ging daher dazu über, nicht mehr wie bisher einzelne Spiele auf die Verbotsliste zu setzen, sondern generelle Spielverbote zu erlassen. Die Strafen umfassten meist Geldbeträge oder Haft. In Klausenburg entwickelte man allerdings eine besondere Verfahrensweise im Umgang mit Kartenspielern, die keiner Arbeit nachgingen, sondern ihre Zeit lieber beim Spiel verbrachten: Sie mussten so lange auf dem Hauptplatz am Pranger stehen, bis sie einen Dienstherrn gefunden hatten. Die Vorschrift galt für Männer wie für Frauen.³⁸²

Analog zu den Kartenspielen ging man auch bei den übrigen Glücksspielen von der Gepflogenheit, bestimmte Spiele zu verbieten, gegen Ende des Mittelalters dazu über, generelle Verbote zu erlassen und gegebenenfalls einzelne namentlich genannte Spiele davon auszunehmen. Der Gedanke dahinter war, möglichst alle unerwünschten Spiele

³⁷⁸Vgl. Schuster, Das Spiel S. 190f

³⁷⁹Die Blume von Magdeburg II,5,16. In: Die Blume von Magdeburg. Hrsg. von Hugo Boehlau (Weimar 1868) 169

³⁸⁰Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 53

³⁸¹Vgl. Meier, Allerley Spil S. 104f

³⁸²Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 54-56

zu unterbinden, da die Glücksspieler bei namentlicher Nennung einzelner verbotener Spiele stets auf andere, ähnliche Spiele auswichen, um das Gesetz zu umgehen. Wie das Würfelspiel waren auch andere Glücksspiele mancherorts nicht gänzlich untersagt, sondern an gewisse Tageszeiten und/oder Spielorte gebunden. Zu letzteren zählte das Wirtshaus, oft als „etafern“ oder „ehetafern“ (rechtmäßige Taverne) bezeichnet. So wurden beispielsweise in den Weistümern von Kufstein, Kitzbühel und Rattenberg Würfelspiel und Kartenspiele auf die „etafern“ beschränkt. Im Salzburger Landrecht bezog sich diese Vorschrift auf alle Spiele, bei denen um Geld gewettet wurde, zusätzlich durfte nur tagsüber bis zum abendlichen Ave-Maria-Läuten gespielt werden. Die älteste gesetzliche Beschränkung auf eine bestimmte Tageszeit findet sich im Straßburger Recht von 1249, in dem das Spiel nach der dritten Wachtglocke verboten wurde. In manchen Gegenden wurde zwar das Spiel um Geld, nicht jedoch um Naturalien wie Äpfel oder Nüsse untersagt, so beispielsweise in Bockenem (Niedersachsen) und Huisheim (Schwaben). Auch das Strafausmaß veränderte sich im Laufe der Zeit. In den ältesten Spielverboten war lediglich eine Rückerstattung des Gewinns an den Verlierer vorgeschrieben, oder es fiel, bei Überschreitung eines gewissen Betrages, alles, was über diesen hinausreichte, an die Stadt. Darüber hinaus waren keine Bußen, daher keine Strafen im eigentlichen Sinne vorgesehen. Doch im 14. Jahrhundert erschienen in den Gesetzestexten zusätzliche Geldstrafen, die oft nicht nur der Gewinner, sondern auch der Verlierer zu entrichten hatte. Obwohl Geldbußen die üblichste Form der Bestrafung darstellten, wurden mancherorts zusätzlich oder stattdessen andere Strafen verhängt, wie Pranger, Leibesstrafen, Strafarbeit, Haft, Verlust des Bürgerrechtes oder Ausweisung, bisweilen alternativ zur Geldstrafe, falls diese nicht erbracht werden konnte. Wirten wurde unter Umständen zusätzlich zur Geldbuße das Gewerbe auf Zeit entzogen. Auch der Geltungsbereich der Verbote wandelte sich im Laufe des Mittelalters. Regelten entsprechende Gesetze anfangs nur das Spiel innerhalb der Stadtgrenze, umfassten sie späterhin zunehmend auch das Spiel außerhalb derselben. Doch nicht nur die Stadtbürgerschaft versuchte, das Glücksspiel der Bevölkerung einzudämmen. Auch die Zünfte trafen Regelungen für ihre Mitglieder, deren Nichtachtung verschiedene Strafen bis hin zum Ausschluss nach sich zog.³⁸³

Nicht nur klassische „Glücksspiele“ waren Stadtvätern und Klerus ein Dorn im Auge. Obwohl man Brettspielen generell wohlwollender gegenüberstand als Glücksspielen, wurden auch Würfelbrettspiele oft in die Listen der verbotenen Spiele aufgenommen. So untersagte 1254 der französische König Ludwig IX. der Heilige seinen Bediensteten das Wurfzabelspiel (Tricktrack), und um 1400 wurden Wurfzabelspieler auf Betreiben des Bischofs von Tournai verfolgt. Auch an den Schulen von Bologna galt Tricktrack im

³⁸³Vgl. Schuster, Das Spiel S. 158-183

Gegensatz zu Schach als unehrliches Spiel. Die Restriktionen gegen dieses Spiel wurden erst an der Wende zum 16. Jahrhundert gelockert, als in verschiedenen europäischen Stadtrechten Wurfzabel vom Spielverbot ausgenommen war, solange die Einsätze eine gewisse Höhe nicht überschritten. Die Universitäten schlossen sich dieser Liberalisierung allerdings vorerst nicht an.³⁸⁴ Schach als reines Brettspiel ohne Zufallskomponente war von Einschränkungen oder Verboten größtenteils ausgenommen. Während Bernhard von Clairvaux in seiner Schrift *De laude novae militae* (entstanden um 1136) den Templerittern Schach- und Wurfzabel verbot, wurde Schach im Gegensatz zum Würfelspiel nicht in die Spielverbote der Konzilien aufgenommen. Anders sieht es bei den Provinzialsynoden aus: In Trier (1227 und 1310), Mainz (1316) und Würzburg (1329) nahm auch das Schach einen Platz auf der Liste der verbotenen Spiele ein. Der Hauptkritikpunkt war die lange Spieldauer, die die Geistlichen vom Gebet abhalte, und das dabei erforderliche hohe Maß an Konzentration auf Kosten anderer geistiger Übungen.³⁸⁵ Auf eben dieses Argument stützte sich ein Verbot auf der Synode von Worcester (1240), und auch Ludwig IX. berief sich 1254 darauf, als er den Geistlichen das Schachspiel untersagte.³⁸⁶ Auch die verschiedenen Stadtrechte handhabten das Schachspiel unterschiedlich. In Bergamo, Bologna, Marseille und Verona wurde das Spiel als Werk des Teufels untersagt, andere Stadtrechte beinhalten kein Spielverbot.³⁸⁷ Diese Ergebnisse zeigen, dass das Verhältnis zum Schach – trotz einer grundsätzlich positiveren Bewertung gegenüber Glücksspielen – sowohl auf geistlicher wie auf weltlicher Ebene ambivalent war.

Interessanterweise wurden aber auch gegen an sich harmlose Vergnügungen wie Ball- und Kugelspiele Verbote erlassen. Die Gründe dafür waren sehr unterschiedlich. So verhängten die englischen Könige Eduard III., Richard II. und Eduard IV. umfassende Spielverbote unter anderem gegen Fußball, Handtennis und Kegeln mit dem Argument, die Untertanen sollten sich die Zeit nicht mit Belustigungen vertreiben, sondern sich stattdessen im Umgang mit Waffen, allen voran Pfeil und Bogen, üben. Da die angeordneten Schießübungen im Vergleich zu spielerischen Freizeitbeschäftigungen nur mäßige Unterhaltung boten, fanden sie kaum Zulauf, weswegen die Herrscher kurzerhand die beliebtesten Spiele verboten. Aus demselben Grund verbot Karl V. von Frankreich bei Gefängnisstrafe neben dem Kegel- und Fußballspiel auch das Würfel- und Damenspiel.³⁸⁸ Der Londoner Bürgermeister erließ 1314 ein Verbot gegen das Fußballspiel, da es wiederholt zu gewalttätigen Streitereien gekommen war, und im Laufe der nächsten 300 Jahre folgten zwei Dutzend weitere Fußballverbote, was darauf hindeutet, dass die

³⁸⁴Vgl. Murray, Board games S. 119

³⁸⁵Vgl. Meier, Von allerley Spil S. 81-85

³⁸⁶Vgl. Endrei, Spiele und Unerhaltung S. 91

³⁸⁷Vgl. Meier, Von allerley Spil S. 84

³⁸⁸Vgl. Günther, Um Ball und Tor S. 223f

Bevölkerung sich von der Ausübung dieses Freizeitvergnügens dennoch nicht abhalten ließ.³⁸⁹ In Paris wurden 1397 den Bürgern an Wochentagen Ball- und Kugelspiele untersagt, da die Handwerker und Arbeiter oft ihre Zeit lieber zum Spielen nutzten und ihren Lohn riskierten.³⁹⁰ Auch das Verletzungsrisiko bei einigen Ballspielen trug zu deren Verbot bei. So untersagte Eduard III. das Stockballspiel, und Heinrich VI. begründete sein 1457 erlassenes Verbot gegen Bowling damit, dass es nicht mehr nur auf freien Wiesen und Plätzen, sondern zunehmend auch auf Straßen und in Gassen gespielt werde und damit Unbeteiligte in die Schusslinie der Kugeln gerieten.³⁹¹ Das Kegelspiel wurde von Heinrich VIII. verboten, weil die Spieler zum Werfen Knochen statt Kugeln oder Holzstöcke verwendeten. Die Baseler Stadtväter untersagten 1436 den Torwächtern das Kegeln als Zeitvertreib, da sie nicht fürs Spielen bezahlt würden. In Frankfurt war für das Kegelverbot von 1443 offensichtlich eher der hohe Spieleinsatz das Hauptkriterium, denn bereits 1468 wurde das Verbot in eine Beschränkung des Einsatzes auf einen Heller abgewandelt.³⁹²

Auch Kinderspiele waren nicht von Einschränkungen ausgenommen. Während in Nördlingen 1426 alle Kinderspiele mit Ausnahme einiger auf einer Liste namentlich genannter, darunter das Spielen mit Murmeln und Kegeln sowie das Reifenschlagen, untersagt waren, mussten sich die Dordrechter Kinder 1456 auch von ihren Reifen trennen. In Nürnberg wiederum waren 1503 Marmor- und Würfelspiele nach dem Gottesdienst erlaubt und sollten der Erholung dienen.³⁹³ In Zürich wurde 1530 das Marmorspiel auf der Straße sowohl den Kindern als auch den Erwachsenen verboten.³⁹⁴

³⁸⁹Vgl. Meier, Von allerley Spil S. 60

³⁹⁰Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 112

³⁹¹Vgl. Günther, Um Ball und Tor S. 230

³⁹²Vgl. Endrei, Spiele und Unterhaltung S. 142 u. 145

³⁹³Vgl. ebd. S. 9 sowie Günther, Um Ball und Tor S. 223f.

³⁹⁴Vgl. Meier, Von allerley Spil S. 94

Resümee

Die Tatsache, dass im Mittelalter viele Spiele zu unterschiedlichen Varianten ausgebaut, neue Spiele erfunden und Spiele außerhalb des traditionellen Fundus in die Spielwelt integriert wurden, zeigt, dass die Menschen des „dunklen“ Mittelalters sehr wohl Zeit fanden, sich zu amüsieren und sich sowohl mit alten/bekannten als auch neuen/fremden Spielen auseinanderzusetzen. Auf den ersten Blick mag es scheinen, als hätten sich nur die Bürger und Adeligen leisten können, Mußestunden beim Spiel zu verbringen, der überwiegende Teil der Bevölkerung, die Bauern, hätten neben ihrer harten Arbeit jedoch kaum Zeit für derlei Vergnügungen gehabt. Dennoch darf nicht vergessen werden, dass der Jahreslauf den Bauern neben arbeitsintensiver auch arbeitsfreie Zeit gewährte, letzteres insbesondere im Winter, wenn die Arbeit auf den Feldern ruhte. Wie das gerade in neuerer Zeit zutage geförderte archäologische Material sowie Bild- und Literaturquellen zeigen, waren Spiel und Spaß bei weitem nicht den Reichen vorbehalten, wenngleich diese sich wertvolleres und aufwändiger verarbeitetes Material leisten konnten als die übrige Bevölkerung, die auf billige und wenig haltbare Rohstoffe wie Bein, Horn und Holz zurückgreifen musste. Lange Zeit herrschte daher die Meinung vor, das archäologisch belegte Fundmaterial weise darauf hin, dass das Spiel der gehobenen Bevölkerungsschicht vorbehalten war.

Wie die große Fülle und Vielfalt der Spiele sowie die oft sehr kunstvolle Ausführung der Utensilien zeigt, war das Spiel ein bedeutender Bestandteil des mittelalterlichen Lebens, wobei es mehrere Aufgaben erfüllte. Zum einen diente es der Ablenkung und Entspannung vom Alltag, zum anderen der Pflege sozialer Kontakte. Die Redewendung „Durchs Reden kommen die Leut' zsam“ könnte man genauso gut umformulieren zu „Durchs Spielen kommen die Leut' zsam“. In Zeiten von Computer- und Onlinespielen mag diese soziale Komponente immer stärker in den Hintergrund gedrängt werden, im Mittelalter wurden jedoch durch derlei Freizeitbeschäftigungen, für die man sich nicht ins stille Kämmerlein zurückzog, sondern sich in der Öffentlichkeit in Wirts- und Spielhäusern traf oder Spielrunden in Patrizierhäusern organisiert wurden, soziale Kontakte geknüpft und gepflegt.

Mag das Wirtshaus als Spielort vorwiegend eine Männerdomäne gewesen sein, zeigen zeitgenössische Abbildungen und Texte, dass die Spiele selbst nicht den Männern vorbe-

halten waren. Für die meisten Spiele, sowohl die Brett- als auch die in eher schlechtem Ruf stehenden Würfel- und Kartenspiele, sind auch Spielerinnen belegt (siehe Abb. 5, 7, 16, 52). Bei Ball- und Kugelspielen zeigt sich die Situation etwas differenzierter. Kindliche Ballspiele wurden sowohl von Mädchen als auch Buben gespielt (siehe Gedicht Neidharts auf S. 62). Sogar bei Hofe wurden harmlose Ball- und Kugelspiele von adeligen Damen und Herren – durchaus auch miteinander – gespielt (siehe Abb. 32). Dagegen wurden jene Ballspiele, die mit körperlicher Ertüchtigung einhergingen (Fußball, Tennis, Pallone, Polo, Golf etc.), vorwiegend von Männern ausgeübt, nur in seltenen Fällen erfährt man in diesem Zusammenhang von beteiligten Frauen, beispielsweise einer Tennisspielerin (siehe S. 77).

Auch dem Spiel der Kinder wurde Bedeutung beigemessen, wie aus zahlreichen pädagogischen Schriften hervorgeht. Im Wesentlichen unterscheiden zwei Aspekte das mittelalterliche vom modernen Kinderspiel. Zum einen sollte, wie die Ratgeber empfehlen, das Spiel einem bestimmten Zweck und nicht der reinen Unterhaltung dienen. Beispielsweise solle das Kind durch Rollenspiele seine späteren Lebensaufgaben im Beruf (Knaben) oder Haushalt (Mädchen) üben oder die körperliche Gesundheit und Geschicklichkeit trainieren. Spezielle pädagogische Spiele mit eigens gestalteten kindgerechten Spielutensilien, die allein der Förderung kindlicher Talente oder dem spielerischen Erwerb bestimmter Fähigkeiten dienen sollten, wie es heute vielfach der Fall ist, wurden dagegen nicht entwickelt. Zum anderen wurde offenbar dem gemeinsamen Spiel von Kindern und Erwachsenen kaum Bedeutung beigemessen. Im Zuge meiner Recherche konnte ich keine Bild-, Text- oder archäologischen Quellen finden, die das Spiel zwischen Eltern und Kindern dokumentieren. Die pädagogischen Schriften weisen zwar darauf hin, dass das Kind baden, essen und spielen solle, nirgends finden sich jedoch Formulierungen wie „nach dem Baden soll die Mutter eine Stunde mit dem Kind spielen“. Die Verfasser von Erziehungsratgebern maßen der spielerischen Förderung der Eltern-Kind-Bindung sowie ihrer Bedeutung für die Entwicklung der Kinder offenbar keine große Rolle bei. Zahlreich belegt dagegen ist das Spiel unter Erwachsenen einerseits sowie unter Kindern andererseits. Die einzigen Quellen, die Spiele zwischen Erwachsenen und Kindern erwähnen, sind Rechtstexte, in denen es darum geht, was mit dem Gewinn passiert, den ein Kind gegen einen Erwachsenen im Spiel verliert. Die Texte sprechen einem derartigen Spiel in der Regel Rechtsgültigkeit ab, der Gewinn muss zurückerstattet werden, der Vater oder gegebenenfalls andere Vormund haftet nicht für die Spielschulden des Kindes. Diese Texte betreffen jedoch zum einen nicht das familiäre Spiel zwischen Eltern und Kindern, zum anderen wohl erst Kinder ab einem gewissen Alter, die an öffentlichen Stätten wie Wirtshäusern oder Spielstuben gebilligt wurden.

Die Unterscheidung zwischen Kinder- und Erwachsenenspielen ist selten möglich. Viele Spiele unterscheiden sich, wenn überhaupt, durch Adaptierung der Spielregeln, ob-

wohl es daneben auch reine Kinder- oder Erwachsenenspiele gab. Einige Spielutensilien waren speziell für Kinder gefertigt, darunter Puppen, Reifen, Kreisel, Steckenpferde. Unter den üblichen Utensilien für Glücks- und Brettspiele konnte ich in dem mir zur Verfügung stehenden Quellenmaterial jedoch keine Kindermotive entdecken, die darauf schließen lassen, dass ein bestimmtes Brett oder ein bestimmter Karten-/Figurensatz speziell für Kinder gedacht war. Spiele wurden demzufolge in erster Linie von Erwachsenen für Erwachsene hergestellt.

Bei Erwachsenen wurden jene Spiele befürwortet, die den Geist forderten und schulten (Schach, Rithmomachia), dagegen galten Glücksspiele (darunter die meisten Würfel- und Kartenspiele), bei denen oft um viel Geld gewettet wurde, als Erfindung des Teufels, was der Beliebtheit dieser Spiele allerdings keinen Abbruch tat. Dennoch waren die Gelehrten nicht immer derselben Meinung, wenn es darum ging, ein Spiel als erlaubt oder verboten zu klassifizieren, und besonders strenge Moralapostel nahmen am Spiel als Quell der Freude generell Anstoß.

Man versuchte auf unterschiedlichste Weise, der Spielsucht Herr zu werden, und auch aus den unterschiedlichsten Gründen. Bei Glücksspielen standen hohe Verluste, der Schutz von Eigentum und Familie, auch die Vermeidung von Streit und Handgreiflichkeiten bis hin zu schweren Körperverletzungen und sogar Mord im Vordergrund, bei harmloseren Spielen andere Motive (die Kleriker sollen ihre Zeit lieber dem Gebet als dem Schach widmen, die Bevölkerung soll den Waffengebrauch üben). Alternativ zu kompletten Verboten gab es zahlreiche lokal variierende Einschränkungen hinsichtlich Zeit, Ort, Spielarten, Höhe oder Art des Einsatzes. Waren zunächst noch einzelne namentlich genannte Spiele untersagt, setzten sich im Verlauf des Mittelalters generelle Spielverbote durch, was zum einen mit der steigenden Anzahl an Spielen zusammenhing, die eine namentliche Auflistung nicht länger sinnvoll erscheinen ließ, zum anderen eine Reaktion auf die verbreitete Gepflogenheit der Spieler darstellte, Gesetze zu umgehen, indem sie verbotenen Spielen neue Namen gaben, die auf der Verbotsliste nicht aufschienen, auf ähnliche, nicht in der Liste aufgeführte Spiele auswichen oder neue Spiele mit geringer Veränderung der Spielregeln erfanden. Die Spieleliste in *Gargantua und Pantagruel* gibt einen Einblick in die Fülle damaliger Spiele. Darüber hinaus zeigt die häufige Erwähnung von Wirtshäusern als Spielorten sowie die Errichtung eigener Spielhäuser, dass Spielen eine öffentliche Angelegenheit war und somit, wie bereits erwähnt, der Pflege des sozialen Umgangs und der Kommunikation diene.

Verglichen mit den über Jahrhunderte bestehenden Traditionen im gesellschaftlichen Zusammenleben, wurde gerade mit der rasch fortschreitenden Technisierung durch die industrielle Revolution und der Entwicklung der Elektronik das Alltagsleben stark verändert und erhielt neue Ausprägungen. Innerhalb kurzer Zeit wurden zahlreiche neue

Geräte und Gebrauchsgegenstände entwickelt, ganze Berufsgruppen verschwanden, andere entstanden neu, Krankheiten wurden besiegt, neue Krankheitsbilder wie der so genannte „Mouse-Arm“ traten auf. In Bezug auf das Spiel als Bedürfnis und Bestandteil des menschlichen Lebens lässt sich ein Wandel ebenfalls deutlich feststellen. Stand in Antike und Mittelalter die soziale Komponente stark im Vordergrund – für die meisten Spiele waren wenigstens zwei Spieler erforderlich, daneben war das Spiel Bestandteil des öffentlichen Lebens –, wird heute zunehmend alleine am Computer gespielt, der zwar via Internet prinzipiell Interaktionen zwischen mehreren Spielern zulässt, diese aber dennoch weitgehend füreinander anonym bleiben. Hatten die Spieler jahrhundertlang geschnitzte, oft farbige und schön gestaltete Spielbretter, Figuren, Steine oder Karten vor sich, mit denen physisch gespielt wurde, klickt man heute mit der Mouse auf animierte Computergrafiken. Die Spielkultur ist einem starken Wandel unterworfen. Möglicherweise erwartet die meisten Glücks- und Brettspiele ein ähnliches Schicksal, wie es Hnefatafl bereits vor Jahrhunderten ereilte – aus dem Alltag zu verschwinden und bestenfalls noch in speziellen Spielclubs gespielt zu werden.

Archäologisch wird von den modernen Spielen ebenfalls wenig erhalten bleiben, da bunte animierte Grafiken und Mouseclicks sich nicht konservieren lassen. Ein ausgegrabenes zerbrochenes Spielbrett liefert jedenfalls mehr Information darüber, was damit gespielt werden konnte, als eine ausgegrabene zerbrochene Kunststoff-Metall-Scheibe. Vielleicht ziehen die Archäologen der Zukunft daraus den Schluss, die Menschen am Anfang des 21. Jahrhunderts seien leidenschaftliche Frisbee-Spieler gewesen.

Zusammenfassung / Summary

Die mittelalterliche Spielwelt war erstaunlich vielfältig. So gut wie alle Spielarten der modernen Brett-, Glücks- und Ballspiele bzw. deren Vorläufer entstanden in Antike und Mittelalter. Das Mittelalter selbst übernahm nicht nur antike Spiele bzw. veränderte sie und entwickelte neue Varianten, sondern brachte zahlreiche bislang unbekannte Spiele hervor, darunter Fußball, Tennis, Bowling, Wurfzabel (heute als Backgammon bekannt), Kegeln (als Kugelspiel) und Schach sowie zwei Spiele, die wieder in Vergessenheit gerieten: Hnefatafl, ein dem Schach ähnliches Strategiespiel, und Rithmomachia, das die einwandfreie Beherrschung der boethianischen Mathematik voraussetzte. Eine wesentliche Neuerung im Mittelalter stellte die Einführung der Spielkarten dar. Mit den Kartenspielen hielt ein neuer Spieltypus in Europa Einzug und erfreute sich bald ausgesprochener Beliebtheit: Kartenspiele waren die ersten Spiele mit unvollständiger Information.

Die meisten Spiele wurden in allen Bevölkerungsschichten gespielt, die Spielutensilien je nach Bedarf und finanziellen Möglichkeiten aus billigen (Knochen, Holz, Horn) oder kostspieligen Materialien (Elfenbein, Halbedelsteine) hergestellt. Manche Spiele waren dagegen überwiegend einer bestimmten Bevölkerungsschicht eigen. Vorwiegend auf die Adelsschicht beschränkte Spiele waren beispielsweise Rithmomachia und das Sphärenschach, da ersteres eine fundierte mathematische, letzteres eine astronomische Bildung voraussetzte. Fußball/Calcio existierte in zwei Varianten, einer für den Adel und einer für die normale Bevölkerung. Tennis wiederum entstand im adeligen bzw. klösterlichen Umfeld, wurde aber rasch von den unteren Schichten übernommen und durch diese verbreitet. Generell waren Ballspiele eher eine Beschäftigung der bäuerlichen Bevölkerung, da sie vorwiegend im Freien stattfanden, allerdings errichteten Adel und Bürgertum eigene Ballhäuser, in denen bestimmte Ballspiele kultiviert wurden.

Auch Geschlechtsunterschiede im Spielverhalten lassen sich kaum ausmachen. Brett-, Karten- und Würfelspiele wurden gleichermaßen von Männern wie Frauen gespielt – durchaus auch gemeinsam –, wenn auch glücksspielende Frauen eher kritisiert wurden. Für kindliche Ballspiele waren Buben wie Mädchen zu begeistern. Körperlich anstrengende Ballspiele wie Fußball und Tennis waren dagegen weitgehend den Männern vorbehalten.

Pädagogen, Theologen und andere Gelehrte bildeten sich ihre eigene Meinung zum Spielverhalten der Bevölkerung. Kinderspiele wurden gutgeheißen und sogar empfohlen, solange sie gemäßigt und sittsam erfolgten und einerseits der körperlichen Ertüchtigung, andererseits dem Erlernen künftig erforderlicher Verhaltensweisen (Arbeit, Haushalt, gesellschaftliche Rolle) dienten. Spiele der Erwachsenen sollten den Geist schulen, daher wurden Glücksspiele meist vehement kritisiert. Allerdings gingen die Meinungen zu einzelnen Spielen oft auseinander.

Die Spielsucht der Bevölkerung suchten geistliche wie weltliche Obrigkeiten durch Spielverbote einzudämmen, was selten genug gelang. Stein des Anstoßes waren vorwiegend die mit hohen Wetten einhergehenden Glücksspiele, die oft zu Streit und körperlicher Gewalt führten. Doch fanden sich mitunter auch Gründe, an sich harmlose Spiele wie Schach, Dame, Kegeln oder Fußball zu untersagen. Wurden zu Beginn des Mittelalters in den Spielverboten die zu unterlassenden Spiele noch namentlich aufgezählt, ging man gegen Ende der Epoche dazu über, generelle Spielverbote zu erlassen und lediglich die davon ausgenommenen Spiele namentlich zu erwähnen. Man suchte so der verbreiteten Gewohnheit beizukommen, einzelne verbotene Spiele umzubenennen und unter dem neuen Namen, der im Gesetzestext nicht genannt wurde, weiterzuspielen.

Numerous games and variations of games existed throughout the Middle Ages. Virtually all variants of modern board games, games of chance and ball games or their precursors originated in ancient and Medieval times. During the Middle Ages, people not only continued to play antique games or changed them and developed new variations, but they also invented numerous unknown games, among them football, tennis, bowling, Wurfzabel (nowadays known as backgammon), ninepins (as a ball game) and chess, as well as two games which later faded into obscurity: Hnefatafl, a strategy game similar to chess, and Rithmomachia which required the flawless command of Boethian mathematics. An important innovation was the emergence of playing cards. With them a new type of game came into being in Europe which soon became very popular: card games were the first games with incomplete information.

Most games were played in all social classes, the game utensils being produced from cheap (bone, wood, horn) or costly (ivory, semiprecious stones) materials according to the needs and financial situation of the owner. Some games were played mainly by a certain social class, for example only the nobility played Rithmomachia and sphere chess because the former required a knowledge of mathematics, the latter a knowledge of astronomy. Football/Calcio existed in two variations, one for the nobility and one for the ordinary population. Tennis originated in the noble and monastic walks of life but was quickly taken over by and spread by the lower classes. In general, ball games were activities enjoyed mainly by the rural population as they mostly took place outside,

but the nobility and middle classes did establish their own tennis courts.

When it comes to game behaviour, it is difficult to discern differences in gender. Board games, card games and games of dice were played by men as well as women – together or separately – although women who played games of chance tended to be criticized. Childlike ball games were played by both boys and girls. Physically strenuous ball games such as football and tennis were generally left to the men.

Pedagogues, theologians and other scholars had their own opinion on games. Children's games were favoured and even recommended as long as they were played moderately and demurely, and served either physical training on the one hand or the acquisition of future necessary behaviour patterns concerning work, household and social role on the other. The intention of adult games was to train the mind, hence games of chance were usually vehemently criticized. However, opinions on some games differed.

Ecclesiastical and worldly authorities tried to curtail the population's addiction to gambling by prohibiting many games. The stumbling blocks were mainly games of chance involving high bets which often led to quarrels and even violence. Every now and then harmless games such as chess, draughts, ninepins or football were also prohibited. While the law at the beginning of the Middle Ages named each prohibited game, by the end of the epoch general bans were enforced and only the games excluded by them were mentioned by name. In this way the authorities tried to deal with the widespread habit of renaming individual forbidden games and playing them under their new names, which were no longer mentioned by law.

Bildquellenverzeichnis

- Abbildung 1 Musée national du Moyen Âge, Inv.-Nr. : Cl.13309, Foto: Agence photo de la Réunion des musées nationaux
- Abbildung 2 Karin Lackner nach Skizzen aus Walter Endrei, Spiele und Unterhaltung im alten Europa (Hanau 1988) 81 sowie Harold J. R. Murray, A history of board games other than chess (Oxford 1952) 38
- Abbildung 3 Skizze aus Walter Endrei, Spiele und Unterhaltung im alten Europa (Hanau 1988) 86
- Abbildung 4 British Museum, Inv.-Nr.: AN33020001, Foto: Trustees of the British Museum
- Abbildung 5 Codex Manesse (Zürich ca. 1300/1340), fol. 13r, Universitätsbibliothek Heidelberg, Sign.: Cod. Pal. Germ.; Digitalisierte Ausgabe: <http://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/cpg848>
- Abbildung 6 Stadtarchiv Nördlingen, Sign.: Missiven 1467
- Abbildung 7 Staatliche Museen zu Berlin – Preußischer Kulturbesitz (SMPK), Inv.-Nr.: 574 A
- Abbildung 8 Skizze aus Walter Endrei, Spiele und Unterhaltung im alten Europa (Hanau 1988) 91
- Abbildung 9 + 10 Alfons X. von Kastilien, gen. der Weise, Libro de los juegos (Toledo 1283), Bibliothek des Monasterio de San Lorenzo de El Escorial, MS T.I.6; Faksimileausgabe: Alfons X. von Kastilien, gen. der Weise, Libros del ajedrez, dados y tablas (Madrid 1987); Digitalisierte Ausgabe: <http://games.rengeekcentral.com>
- Abbildung 11 Skizze aus Ralph Lever, William Fulke, The most noble, auncient, and learned playe. In: Ann E. Moyer, The Philosopher's Game. Rithmomachia in medieval and renaissance Europe (Michigan 42004) 138-179
- Abbildung 12 Codex Manesse (Zürich ca. 1300/1340), fol. 262v, Universitätsbibliothek Heidelberg, Sign.: Cod. Pal. Germ.; Digitalisierte Ausgabe: <http://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/cpg848>
- Abbildung 13 Museum der römischen Kultur, Rom, XII scripta, Ludus duodecim scriptorum
- Abbildung 14 Karin Lackner nach Skizzen aus Walter Endrei, Spiele und Unterhaltung im alten Europa (Hanau 1988) 52
- Abbildung 15 Valerius Maximus, Facta et dicta memorabilia libri IX (2. H. 15. Jh.), fol. 318, Bibliothèque nationale de France, Département

- des Manuscrits, Division occidentale, Français 289; Digitalisierte Bilder: <http://visualiseur.bnf.fr/Visualiseur?Destination=Mandragore>
- Abbildung 16 Konrad von Ammenhausen, Schachzabelbuch (1479), fol. 163v, Österreichische Nationalbibliothek, Cod. 3049
- Abbildung 17 Cary Collection of Playing Cards ITA 109; Beinecke Rare Book and Manuscript Library, Yale University, Bibliographic Record Number 39002036134105, Image ID Number 3613410
- Abbildung 18 Lo Libro de Multi Belli Miraculi (14. Jh.), fol. 9v, British Library, MS Add. 22557; Digitalisiertes Bild: <http://www.imagesonline.bl.uk/results.asp?image=020264>
- Abbildung 19 Ausschnitt aus: Pieter Bruegel d. Ä., Kinderspielbild, Kunsthistorisches Museum Wien, Gemäldegalerie, Inv.-Nr.: GG 1017
- Abbildung 20 Universitätsbibliothek Rostock, Sign.: MK-12058
- Abbildung 21 Boccaccio, De Casibus Virorum Illustrium 1 (Paris 1467), fol. 1r, University of Glasgow Library, Sp Coll MS Hunter 371
- Abbildung 22 Henricus von Veldeke, Eneas-Roman (1474), fol. 95r, Österreichische Nationalbibliothek, Cod. 2861
- Abbildung 23 Spielsaal des Castello Estense (Ferrara)
- Abbildung 24 Valerius Maximus, Les Fais et les Dis des Romains et de autres gens 2,2 (Paris ca. 1473-1480), fol. 151v, British Library, MS Harley 4375; Digitalisiertes Bild: <http://molcat1.bl.uk/illcat/ILLUMIN.ASP?Size=mid&IllID=28350>
- Abbildung 25 Avis aus Roys (1340-1360), fol. 68v, Pierpont Morgan Library New York, MS M.456; Digitalisiertes Bild: http://utu.morganlibrary.org/medren/single_image2.cfm?imagename=m456.068va.jpg&page=ICA000097753
- Abbildung 26 Johannes Sambucus, Emblemata (Antwerpen 1564, Faksimiledruck der Bibliotheca Hungarica Antiqua 11, Budapest 1982) 133
- Abbildung 27 Charles Hulpeau, Jeu royal de la paume (1632), Frontispiz. Aus: W. Streib, Geschichte des Ballhauses. In: Leibesübungen und körperliche Erziehung 18/20 (1935)
- Abbildung 28 Jacques-Louis David, Serment du jeu de paume (1791), Musée du Château de Versailles, Foto: Agence photo de la Réunion des musées nationaux, Ref.: 83EE530/MV 8409, INV Dessins 736; Digitalisiertes Bild: http://www.histoire-image.org/site/etude_comp/etude_comp_detail.php?analyse_id=215
- Abbildung 29 Kupferstich, Bibliothèque Nationale de France, Cabinet des

- Estampes, Cliché Nr. 63 A 12662
- Abbildung 30 + 31 Ausschnitt aus: Pieter Bruegel d. Ä., Kinderspielbild, Kunsthistorisches Museum Wien, Gemäldegalerie, Inv.-Nr.: GG 1017
- Abbildung 32 Merian-Stich. In: Walter Endrei, Spiele und Unterhaltung im alten Europa (Hanau 1988) 145
- Abbildung 33 Ausschnitt aus: Pieter Bruegel d. Ä., Kinderspielbild, Kunsthistorisches Museum Wien, Gemäldegalerie, Inv.-Nr.: GG 1017
- Abbildung 34 A. Trouvain, Troisième chambre des appartemens: Louis XIV jouant au billard (1694), Bibliothèque Nationale de France, Manuscrits occidentaux, Inv.-Nr. SMITH LESOUEF 4635, Cliché Nr. RC-B-12421; Digitalisiertes Bild:
<http://visualiseur.bnf.fr/Visualiseur?Destination=Daguerre&O=7912421&E=JPEG&NavigationSimplifiee=ok&typeFonds=noir>
- Abbildung 35 Germanisches Nationalmuseum; Abbildung aus: Eveline Grönke, Mode aus Modeln. Kruseler- und andere Tonfiguren des 14. bis 16. Jahrhunderts aus dem Germanischen Nationalmuseum und anderen Sammlungen (Nürnberg 1998)
- Abbildung 36 Codex Manesse (Zürich ca. 1300/1340), fol. 17r, Universitätsbibliothek Heidelberg, Sign.: Cod. Pal. Germ.; Digitalisierte Ausgabe: <http://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/cpg848>
- Abbildung 37 Ausschnitt aus: Pieter Bruegel d. Ä., Kinderspielbild, Kunsthistorisches Museum Wien, Gemäldegalerie, Inv.-Nr.: GG 1017
- Abbildung 38 Landschaftsmuseum Obermain; Digitalisiertes Bild:
http://www.landschaftsmuseum.de/Bilder/Pferdchen_Ton-2.jpg
- Abbildung 39 Holzschnitt von Hans Burgkmair dem Älteren (1473-1531) zum Weißkunig (1516)
- Abbildung 40 Landesamt für Denkmalpflege und Archäologie Sachsen-Anhalt; Foto: Hörentrup; Digitalisiertes Bild:
http://www.lda-lsa.de/landesmuseum_fuer_vorgeschichte/fund_des_monats/2007/juni/
- Abbildung 41 Ausschnitt aus: Pieter Bruegel d. Ä., Kinderspielbild, Kunsthistorisches Museum Wien, Gemäldegalerie, Inv.-Nr.: GG 1017
- Abbildung 42 Saalburgmuseum Bad Homburg v.d.H./Landesdenkmalamt Baden-Württemberg; Digitalisiertes Bild:
<http://www.landschaftsmuseum.de/Bilder/Spielsteine-2.jpg>
- Abbildung 43 Archäologie Baselland; Digitalisiertes Bild:
http://www.archaeologie.bl.ch/Pages/Ausgrabungen/Bilder/F_A_03.html

Abbildung 44	Landschaftsverband Westfalen-Lippe/LWL-Museum für Archäologie, Foto: LWL/Brentführer; Digitalisiertes Bild: http://www.lwl.org/pressemitteilungen/daten/bilder/22750.jpg
Abbildung 45 + 46	Ausschnitt aus: Pieter Bruegel d. Ä., Kinderspielbild, Kunsthistorisches Museum Wien, Gemäldegalerie, Inv.-Nr.: GG 1017
Abbildung 47	Museum of London
Abbildung 48	Ausschnitt aus: Pieter Bruegel d. Ä., Kinderspielbild, Kunsthistorisches Museum Wien, Gemäldegalerie, Inv.-Nr.: GG 1017
Abbildung 49	Kunsthistorisches Museum Wien, Kunstkammer, Inv.-Nr. KK 5077–5124
Abbildung 50	Wappenbuch (letztes Viertel 15. Jh.) fol. 182r, Österreichische Nationalbibliothek, Cod. Nr. S. N. 12820; Digitalisiertes Bild: http://www.aeiou.at/aeiou.history.data.jpg/009225.jpg
Abbildung 51	Ausschnitt aus: Pieter Bruegel d. Ä., Kinderspielbild, Kunsthistorisches Museum Wien, Gemäldegalerie, Inv.-Nr.: GG 1017
Abbildung 52	Book of Hours, Use of Sarum („The Taymouth Hours“, zweites Viertel 14. Jh.) fol. 149v, British Library, Yates Thompson 13; Digitalisiertes Bild: http://molcat1.bl.uk/illcat/ILLUMINBig.ASP?size=big&IllID=29229
Abbildung 53	Johannes Capistranus, Fränkisch-Bambergische Tafelmalerei (um 1470/80), Historisches Museum Bamberg
Abbildung 54	Petrarca, Trostspiegel (Augsburg 1539)

Literaturverzeichnis

Quellen

Aegidius Romanus, *De regimine principum libri III* (Rom 1556, unveränd. Nachdr. Frankfurt 1968)

Albrecht von Eyb, *Spiegel der Sitten*. Hrsg. von Gerhard Klecha (=Texte des späten Mittelalters und der frühen Neuzeit 34, Berlin 1989)

Alfons X., *Das Buch der Spiele*. Übers. u. komm. von Ulrich Schädler und Ricardo Calvo (=Ludographie – Spiel und Spiele 1, Wien 2009) (Zit. als: Alfons X., *Buch der Spiele*)

Alfons X., *Libros de acedrex, dados e tablas*. Hrsg. von Arnald Steiger (Genf 1941)

Aristoteles, *Politik 4: Buch 7 und 8. Über die beste Verfassung*. Übers. u. erl. von Eckart Schütrumpf (=Werke in deutscher Übersetzung 9, Berlin 2005)

Athenaios, *Dipnosophistarum 1*. Hrsg. von Georg Kaibel (Faks. d. Ausg. Leipzig 1887, Stuttgart 1985)

Bernhardin von Siena, *S. Bernardini Senensis opera omnia 2: Sermones XLI-LXVI* (Florenz/Quaracchi 1950)

Berthold von Regensburg, *Vollständige Ausgabe seiner Predigten mit Anmerkungen und Wörterbuch 1*. Hrsg. von Franz Pfeiffer (Wien 1862)

Die Blume von Magdeburg. Hrsg. von Hugo Boehlau (Weimar 1868)

Sebastian Brant, *Daß Narrenschyff ad Narragoniam* (Basel 1499)

Dat buk wichbelde recht. Das sächsische Weichbildrecht nach einer Handschrift der königl. Bibliothek zu Berlin von 1369. Hrsg. von Alexander von Daniels (Berlin 1853)

Cäsarius von Heisterbach, *Caesarii Heisterbacensis monachi ordinis Cisterciensis dialogus miraculorum 1*. Hrsg. von Joseph Strange (Köln 1851) (Zit. als: Cäsarius von Heisterbach, *Dialogus miraculorum*)

Girolamo Cardano, *Opera omnia 1* (Lyon 1663)

Carmina Burana. Lateinisch/Deutsch. Hrsg. und übers. von Günter Bernt (Stuttgart 1992)

Miguel de Cervantes, *Der geistvolle Hidalgo Don Quijote von der Mancha 2*. Hrsg. und übers. von Susanne Lange (München 2008)

Cicero, *De officiis*. Hrsg. und übers. von Rainer Nickel (Düsseldorf 2008)

- Jansen Enikel, Weltchronik. In: Jansen Enikels Werke. Hrsg. von Philipp Strauch (=Monumenta Germaniae historica/Scriptores 8: Deutsche Chroniken 3, München 1980)
- Erasmus von Rotterdam, Familiarium colloquiorum opus (Frankfurt 1562)
- John Florio, A worlde of wordes, or most copious, and exact dictionarie in Italian and English (London 1598)
- Hans Folz, Die Reimpaarsprüche. Hrsg. von Hanns Fischer (=Münchener Texte und Untersuchungen zur deutschen Literatur des Mittelalters 1, München 1961)
- Fortolfus, Fortolfi Rythmimachia. Hrsg. von R. Peiper. In: Abhandlungen zur Geschichte der Mathematik 3 (Leipzig 1880)
- Eyn frage des gantzen heiligen Ordenns der Kartennspieler vom Karnoeffell An das Concilium Mantua. Hrsg. von Manfred Langer (=Schriften zum Bibliotheks- und Büchereiwesen in Sachsen-Anhalt 53, Halle a. d. Saale 1983)
- Freidank, Bescheidenheit. In: Fridankes Bescheidenheit. Hrsg. von H. E. Bezzenberger (Halle 1872)
- Johann Wolfgang von Goethe, West-östlicher Divan. Hrsg. von Michael Knaupp (Stuttgart 1999)
- Johann Wolfgang von Goethe, Italienische Reise (Köln 1998)
- Clara Hätzler, Liederbuch der Clara Hätzlerin. Hrsg. von Carl Haltaus (=Bibliothek der gesamten deutschen National-Literatur von der ältesten bis auf die neuere Zeit 8, Quedlinburg/Leipzig 1840) (Neu hrsg. in der Reihe Deutsche Neudrucke. Texte des Mittelalters, Berlin 1966)
- Herodot, Historien. Hrsg. von Kai Brodersen (=Reclams Universal-Bibliothek 18221, rev. u. erg. Ausg. Stuttgart 2007)
- Horaz, Satiren. Lateinisch und deutsch mit Erläuterungen. Hrsg. von Ludwig Döderlein (Leipzig 1860)
- Jacobus de Cessolis, Das Schachzabelbuch des Jacobus de Cessolis, O.P. in mittelhochdeutscher Prosaübersetzung. Hrsg. von Gerard F. Schmidt (=Texte des späten Mittelalters 13, Berlin 1961) (Zit. als: Cessolis, Schachzabelbuch)
- Johannes Kinnamos, Epitome rerum ab Ioanne et Alexio Comnenis gestarum. Hrsg. von August Meineke (=Corpus scriptorum historiae byzantinae, Bonn 1836)
- Johannes von Salisbury, Ioannis Saresberiensis Policraticus, sive De nugis Curialium & vestigiis Philosophorum, libri octo (Leyden 1639)
- John Jones, The Benefit of the Auncient Bathes of Buckstones (London 1572)

Journal d'un Bourgeois de Paris, 1405-1449. Hrsg. von Alexandre Tuetey (Paris 1881)

Keure der Stad Leyden tegen allerhande Boeverij- en Dobbelspelen, gemaakt en ge-
keurd bij den Schout en acht Schepenen der Stad Leyden, om stand te grijpen binnen
dezelve Stad en de Vrijheid. Van den 1.Oct.1937. Aus: M. S. Privilegien van Leyden.
In: Johan Meerman, Verhaal van het beleg en de verövering van Leyden, door hertog
Jan van Beijeren, in 1420: voorgelezen in de eerste Openbaare Vergadering van de
Maatschappij der Nederlandsche Letterkunde, op den 15 Februarij 1805 (Leyden 1806)

Konrad von Haslau, Der Jüngling. Nach der Heidelberger Hs. Cpg. 341 mit den Lesarten
der Leipziger Hs. 946 und der Kalocsaer Hs. (Cod. Bodmer 72) hrsg. von Walter Tauber
(= Altdeutsche Textbibliothek 97, Tübingen 1984) (Zit. als: Konrad von Haslau, Der
Jüngling)

Konrad von Megenberg, Ökonomik. Hrsg. von Sabine Krüger (=Monumenta Germa-
niae Historica/Staatsschriften des späteren Mittelalters 3: Die Werke des Konrad von
Megenberg 1, Stuttgart 1973)

Ralph Lever, William Fulke, The most noble, auncient, and learned playe. In: Ann E.
Moyer, The Philosopher's Game. Rithmomachia in medieval and renaissance Europe
(Michigan ⁴2004) 138-179 (Zit. als: Lever, Learned playe)

Carl von Linné, Iter Lapponicum (Uppsala 1913)

Liutprand von Cremona, Die Werke Liudprands von Cremona (=Monumenta Germa-
niae historica/Scriptores 7: Scriptores rerum Germanicarum in usum scholarum 41,
Hannover/Leipzig 1915, unveränd. Nachdr. Hannover/Leipzig ³1977)

Meister Ingold, Das goldene Spiel. Hrsg. von Eduard Schröder (=Elsässische Littera-
turdenkmäler aus dem XIV.-XVII. Jahrhundert 3, Strassburg 1882) (Zit. als: Meister
Ingold, Das goldene Spiel)

Molière, Der Geizige. Hrsg. von Hans Weigel (Zürich 1988)

Giovanni Morelli, La Cronica. In: Ricordano Malespini, Istoria Fiorentina (Florenz
1718)

Olaus Magnus, Historia de gentibus septentrionalibus (Antwerpen 1562)

Francesco Petrarca, Francisci Petrarchae De remediis utriusque fortunae libri duo (Edi-
tio nova ac melior Roterodami 1649) (Zit. als: Petrarca, De remediis)

Platon, Nomoi (Gesetze). Buch 1-3. Übers. und Komm. von Klaus Schöpsdau (=Werke
9,2, Göttingen 1994)

Platon, Phaidros. Übers. u. komm. von Ernst Heitsch (=Werke 3,4, Göttingen ²1997)

Thomas Platter, Lebensbeschreibung. Hrsg. von Alfred Hartmann (Basel ²1999)

- Plinius der Ältere, C. Plini Secundi naturalis historiae libri XXXVII (1967)
- François Rabelais, Œuvres complètes. Hrsg. von Guy Demerson (Paris 1995)
- Reinmar von Zweter, Die Gedichte Reinmars von Zweter. Hrsg. von G. Roethe (Leipzig 1887)
- Ruodlieb. The earliest courtly novel (after 1050). Intr. and transl. by Erwin H. Zeydel (=University of North Carolina studies in the Germanic languages and literatures 23, Chapel Hill 1959)
- Hans Sachs, Eine Auswahl für Freunde der Alten vaterländischen Dichtkunst 1 (Nürnberg 1829)
- William Shakespeare, Much ado about nothing. Hrsg. von Peter Holland (=The Pelican Shakespeare, New York 1999)
- William Shakespeare, The merry wives of Windsor. Hrsg. von Russ McDonald (=The Pelican Shakespeare, New York 2002)
- William Shakespeare, Henry VIII. Hrsg. von Jonathan Crewe (=The Pelican Shakespeare, New York 2001)
- William Shakespeare, The winter's tale. Hrsg. von Frances E. Dolan (=The Pelican Shakespeare, New York 1999)
- Das Stadtbuch von Augsburg, insbesondere das Stadtrecht vom Jahre 1276, nach der Originalhandschrift zum ersten Male hrsg. und erläutert von Christian Meyer (Augsburg 1872)
- Das Straßburger Würfelbuch von 1529. Mit einem Nachwort und Anmerkungen von Alfred Götze (=Jahresgaben der Gesellschaft für Elsässische Literatur 5,2, Facsimiledruck der Erstausgabe 1529, Straßburg 1918)
- Snorri Sturluson, Heimskringla 2. Saga /'Olafs hins helga (Uppsala 1869)
- Sueton, De vita Caesarum. Hrsg. von Hans Martinet (Düsseldorf 2000)
- Tacitus, Germania. Hrsg. von Allan A. Lund (=Wissenschaftliche Kommentare zu griechischen und lateinischen Schriftstellern, Heidelberg 1988)
- Des Teufels Netz. Satirisch-didaktisches Gedicht aus der ersten Hälfte des fünfzehnten Jahrhunderts. Hrsg. von K. A. Barack (=Bibliothek des litterarischen Vereins in Stuttgart 70, Stuttgart 1863)
- François Villon, Das Kleine und das Große Testament, Frz./Dt. Hrsg., übers. u. komm. von Frank-Rutger Hausmann (Stuttgart 1988)

Vinzenz von Beauvais, *Bibliotheca mundi, seu speculi maioris* II,12,31. In: Ders., *Speculum doctrinale* (=Speculum quadruplex sive speculum maius 2, Duaci 1624, photomechan. Nachdruck Graz 1965)

Walther von der Vogelweide, *Die Gedichte Walthers von der Vogelweide*. Urtext mit Prosaübersetzung. Hrsg. von Hans Böhm (Berlin 1964)

John Webster, *The duchess of Malfi*. Hrsg. von Kathy Casey (=Dover Thrift Editions, Mineola 1999)

Wolfram von Eschenbach, *Parzival*. In: Ders., *Werke*. Hrsg. von Karl Lachmann (Berlin 1891)

Würfelbuch (Bamberg 1483). Eine digitalisierte Version ist auf der Internetseite der Bayerischen Staatsbibliothek abrufbar:

<http://daten.digital-sammlungen.de/~db/0003/bsb00032732/images/>

Nachschlagewerke

Bilder-Conversations-Lexikon für das deutsche Volk. Ein Handbuch zur Verbreitung gemeinnütziger Kenntnisse und zur Unterhaltung 2 (Leipzig 1838)

Friedrich-Wilhelm Bautz, Traugott Bautz (Hrsg.), *Biographisch-Bibliographisches Kirchenlexikon* 24 (Nordhausen 2005)

Wilhelm Müller, Friedrich Zarncke, *Mittelhochdeutsches Wörterbuch* 2,2. Mit Benutzung des Nachlasses von Georg Friedrich Benecke ausgearbeitet (Leipzig 1833)

Meyers Großes Konversations-Lexikon. Ein Nachschlagewerk des allgemeinen Wissens (Leipzig 1885-1892)

Johann Heinrich Zedler, *Grosses vollständiges Universallexicon Aller Wissenschaften und Künste* 38 (Halle/Leipzig 1743)

Sekundärliteratur

Hans-Joachim Alscher, *Die Spielkarten*. In: Ders. (Hrsg.), „Tarock“ mein einziges Vergnügen. . . Geschichte eines europäischen Kartenspiels (Wien 2003) S. 27-142 (Zit. als: Alscher, Spielkarten)

Klaus Arnold, *Kind und Gesellschaft in Mittelalter und Renaissance*. Beiträge und Texte zur Geschichte der Kindheit (=Sammlung Zebra Reihe B 2, Paderborn 1980) (Zit. als: Arnold, Kind und Gesellschaft)

Derek Birley, *A Social History of English Cricket* (Aurum ¹⁰2004) (Zit. als: Birley, *A Social History*)

Max von Boehn, *Puppen und Puppenspiele*. Bd. 1: Puppen, Bd. 2: Puppenspiele (München 1929) (Bd. 1 zit. als: Boehn, Puppen, Bd. 2 zit. als: Boehn, Puppenspiele)

Horst Bredekamp, *Florentiner Fußball. Die Renaissance der Spiele* (vollst. überarb. Neuausg. Berlin 2001)

Thierry Depaulis, *Farbenspiel. Spielkarten und Kartenspiele*. In: Ulrich Schädler (Hrsg.), *Spiele der Menschheit. 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele* (Darmstadt 2007) 73-81 (Zit. als: Depaulis, *Farbenspiel*)

Carl Diem, *Asiatische Reiterspiele. Ein Beitrag zur Kulturgeschichte der Völker* (=Documenta Hippologica. Darstellungen und Quellen zur Geschichte des Pferdes, Nachdruck der 2. Aufl. Berlin 1942, Hildesheim/Zürich/New York 1982) (Zit. als: Diem, *Asiatische Reiterspiele*)

Johann J. Ignaz von Döllinger, *Papstfabeln des Mittelalters*. Neuausgabe von Georg Landmann (Kettwig 1991)

Walter Endrei, *Spiele und Unterhaltung im alten Europa* (Hanau 1988) (Zit. als: Endrei, *Spiele und Unterhaltung*)

Heiner Gillmeister, *Kulturgeschichte des Tennis* (München 1990) (Zit. als: Gillmeister, *Kulturgeschichte*)

Heiner Gillmeister, *A tee for two: On the origins of golf*. In: Günther G. Bauer (Hrsg.), *Ball- und Kugelspiele* (=Homo ludens. Der spielende Mensch 6, München/Salzburg 1996) (Zit. als: Gillmeister, *A tee for two*)

Stefan Größling, *Pallone – ein aristokratisches Ballspiel*. In: Günther G. Bauer (Hrsg.), *Ball- und Kugelspiele* (=Homo ludens. Der spielende Mensch 6, München/Salzburg 1996) S. 80 - 106 (Zit. als: Größling, *Pallone*)

Herbert Günther, *Um Ball und Tor. Steifzug durch die Geschichte der Ball-, Wurf- und Laufspiele* (Leipzig 1955) (Zit. als: Günther, *Um Ball und Tor*)

Friedrich von der Hagen, *Minnesinger. Deutsche Liederdichter des zwölften, dreizehnten und vierzehnten Jahrhunderts 2: Manessische Sammlung aus der Pariser Urschrift, nach G. W. Haßmanns Vergleichung ergänzt und hergestellt* (Neudruck der Ausgabe Leipzig 1838, Aalen 1963)

Georg Himmelheber (Bearb.), *Spiele. Gesellschaftsspiele aus einem Jahrtausend* (=Kataloge des Bayerischen Nationalmuseums München 14, München/Berlin 1972) (Zit. als: Himmelheber, *Gesellschaftsspiele*)

Johan Huizinga, *Homo ludens*. Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur (Basel/Brüssel/Köln/Wien ³[1949]) (Zit. als: Huizinga, *Homo ludens*)

Arne Jönsson, *Der Ludus cartularum moralisatus* des Johannes von Rheinfelden. In: Schweizer Spielkarten 1: Die Anfänge im 15. und 16. Jahrhundert (Schaffhausen 1998) 135-147

Antje Kluge-Pinsker, *Schach und Trictrac*. Zeugnisse mittelalterlicher Spielfreude in salischer Zeit (=Monographien des Römisch-Germanischen Zentralmuseums 30, Sigmaringen 1991) (Zit. als: Kluge-Pinsker, *Schach und Trictrac*)

Antje Kluge-Pinsker, „*Tabula*“, *Schach und andere Brettspiele*. In: *Das Reich der Salier 1024-1125*. Katalog zur Ausstellung des Landes Rheinland-Pfalz, veranst. vom Römisch-Germanischen Zentralmuseum Mainz, Forschungsinstitut für Vor- und Frühgeschichte (Sigmaringen 1992) 58-81 (Zit. als: Kluge-Pinsker, *Tabula*)

Konrad Koch, *Bemerkungen zu Scainos Berichten*. In: Wilhelm Hopf (Hrsg.), *Fußball. Soziologie und Sozialgeschichte einer populären Sportart* (Münster ³1998)

Frank Meier, *Von allerley Spil und Kurzweyl*. Spiel und Spielzeug in der Geschichte (Ostfildern 2006) (Zit. als: Meier, *Allerley Spil*)

Ann E. Moyer, *The Philosopher's Game*. *Rithmomachia* in medieval and renaissance Europe (Michigan ⁴2004) (Zit. als: Moyer, *Philosopher's Game*)

Harold J. R. Murray, *A history of board games other than chess* (Oxford 1952) (Zit. als: Murray, *Board games*)

Harold J. R. Murray, *A history of chess* (Oxford 1962) (Zit. als: Murray, *Chess*)

Judith Oexle, *Minne en miniature – Kinderspiel im mittelalterlichen Konstanz*. In: Niklaus Flüeler, Marianne Flüeler (Hrsg.), *Stadtluft, Hirsebrei und Bettelmönch*. Die Stadt um 1300 (Stuttgart 1992) 392-395 (Zit. als: Oexle, *Minne*)

Christiane Racine, *Kegeln, Trou-Madame und Bagatelle, 16. bis 20. Jh.* In: Ulrich Schädler (Hrsg.), *Spiele der Menschheit. 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele* (Darmstadt 2007) S. 93-103 (Zit. als: Racine, *Kegeln*)

Ulrich Schädler, *Schicksal – Chance – Glück. Die vielen Seiten des Würfels*. In: Ders. (Hrsg.), *Spiele der Menschheit. 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele* (Darmstadt 2007) S. 9-19 (Zit. als: Schädler, *Schicksal*)

Ulrich Schädler, *Zwischen perfekter Balance und Hochspannung. Die Geschichte des Backgammon im Überblick*. In: Ders. (Hrsg.), *Spiele der Menschheit. 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele* (Darmstadt 2007) S. 31-41 (Zit. als: Schädler, *Balance*)

Sabine Schönbein, Das Millionenspiel mit Tradition. Die Geschichte der Klassenlotterie (Norderstedt 2008)

W. L. Schreiber, Die ältesten Spielkarten und die auf das Kartenspiel Bezug habenden Urkunden des 14. und 15. Jahrhunderts (Straßburg 1937)

Heinrich M. Schuster, Das Spiel seine Entwicklung und Bedeutung im deutschen Recht. Eine rechtswissenschaftliche Abhandlung auf sittengeschichtlicher Grundlage (Wien 1878) (Zit. als: Schuster, Das Spiel)

Eva Stauch, Brettspiel – ein Merowingerzeitvertreib? In: Die Franken. Wegbereiter Europas. Vor 1500 Jahren: König Chlodwig und seine Erben (Mannheim/Mainz 1996) S. 716 - 719 (Zit. als: Stauch, Brettspiel)

Theo Stemmler, Kleine Geschichte des Tennisspiels. Vom Jeu de paume zum Tennis (Frankfurt/Main ³1995) (Zit. als: Stemmler, Kleine Geschichte)

Ernst Strouhal, Schachspiele – Weltspiele. In: Ulrich Schädler (Hrsg.), Spiele der Menschheit. 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele (Darmstadt 2007) 65-71 (Zit. als: Strouhal, Schachspiele)

Walter Tauber, Das Würfelspiel im Mittelalter und in der frühen Neuzeit. Eine kultur- und sprachgeschichtliche Darstellung (=Europäische Hochschulschriften 1: Deutsche Sprache und Literatur 959, Frankfurt a.M./Bern/New York 1987) (Zit. als: Tauber, Würfelspiel)

Tomas Tomasek, Das deutsche Rätsel im Mittelalter (=Hermaea. Germanistische Forschungen N.F. 69, Tübingen 1944) (Zit. als: Tomasek, Rätsel)

Mellie Uyldert, Kosmische Zusammenhänge. Grundlagen der Astrologie (München 1990)

Erik De Vroede, Ball and bowl games in the Low countries: past and present. In: Günther G. Bauer (Hrsg.), Ball- und Kugelspiele (=Homo ludens. Der spielende Mensch 6, München/Salzburg 1996) 40-78 (Zit. als: De Vroede, Ball and bowl games)

Joachim Zeune, Burgen. Symbole der Macht (Regensburg 1996) (Zit. als: Zeune, Burgen)

Danksagung

Ich bedanke mich bei Herrn Prof. Scheibelreiter für die kompetente Betreuung meiner Diplomarbeit von der Themenfindung bis hin zum erfolgreichen Abschluss sowie für seine konstruktive Kritik, wertvollen Ratschläge und Geduld während des gesamten Arbeitsprozesses. Dank gebührt auch meinen Eltern, die mich stets vorbehaltlos unterstützten.

Lebenslauf

Persönliche Daten

Name	Karin Margarethe Lackner
Geburtstag	03.07.1980
Geburtsort	Salzburg
Staatsbürgerschaft	Österreich
Adresse	Ottakringer Str. 215/5/12, 1160 Wien

Ausbildung

1986 – 1990	Mohr-Gruber-Volksschule, 5110 Oberndorf
1990 – 1998	Wirtschaftskundliches Bundesrealgymnasium Nonntal, 5020 Salzburg
WS 1998 – SS 2000	Kolleg für Mode- und Bekleidungstechnik Michel- beuern, 1090 Wien
WS 2000 – SS 2008	Diplomstudium Astronomie, Universität Wien
SS 2003 – SS 2012	Diplomstudium Geschichte, Universität Wien

Wissenschaftlicher Werdegang

2006	Ausstellungsprojekt „Das Werden einer Weltstadt. Wien in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts“
2007	Ausstellungsprojekt „SMS Novara. Hintergründe und Vorbereitungen zur ersten Weltumseglung unter Öster- reichs Flagge“
2007 – 2008	Projektmitarbeit Universität Wien, historischer Buch- bestand der Fachbereichsbibliothek Astronomie
2008 – 2009	Projektmitarbeit Oberösterreichische Landesmuseen, Gestaltung des Themenbereichs „Astronomie“ der neuen Dauerausstellung „Technik Oberösterreich“
Jänner – Februar 2009	Projektmitarbeit Internationales Astronomiejahr
März – Mai 2009	Projektmitarbeit Institut für Astronomie der Univer- sität Wien
April 2009	Ausstellungsprojekt „Reise durch das Universum“
August 2009 – 2011	Projektmitarbeit Universität Wien, historischer Buch- bestand der Universitätsbibliothek

Publikationen

Der historische Buchbestand der Universitätssternwarte Wien. Ein illustrierter Katalog 2: 18. Jahrhundert (Frankfurt a. M. u.a. 2006) (Gemeinsam mit Isolde Müller, Franz Kerschbaum, Roland Ottensamer, Thomas Posch)

Die Wiener Universitätssternwarte und Bruno Thüring. In: *Acta Historica Astronomiae* 28. Hrsg. von Wolfgang R. Dick, Jürgen Hamel (=Beiträge zur Astronomiegeschichte 8, Frankfurt a. M. 2006) S. 185-202 (Gemeinsam mit Thomas Posch, Franz Kerschbaum)

Bruno Thürings „philosophische“ Kritik an Albert Einsteins Relativitätstheorie. In: *Wiener Jahrbuch für Philosophie* 38. Hrsg. von Hans-Dieter Klein (Wien 2006) S. 269-291 (Gemeinsam mit Thomas Posch, Franz Kerschbaum)

Bruno Thürings Umsturzversuch der Relativitätstheorie. Beitrag zum Kolloquium des Arbeitskreises Astronomiegeschichte im Rahmen der Tagung der Astronomischen Gesellschaft in Köln, Montag 26. September 2005. In: *Nuncius Hamburgensis. Beiträge zur Geschichte der Naturwissenschaften* 4. Hrsg. von Gudrun Wolfschmidt (Hamburg 2007) (Gemeinsam mit Thomas Posch, Franz Kerschbaum)

Der historische Buchbestand der Universitätssternwarte Wien. In: *Communications in Asteroseismology* 149 (Wien 2008) S. 50-54 (Gemeinsam mit Isolde Müller, Franz Kerschbaum, Thomas Posch)

Anton Pilgram – Mitbegründer neuzeitlicher wissenschaftlicher Meteorologie? In: *Communications in Asteroseismology* 149 (Wien 2008) S. 55-69 (Gemeinsam mit Thomas Posch)

