

SPIELREGELN FÜR DAS SALZBURGER KARTENSPIEL **MULATSCHAK**

Synonym: Fuch-zen äwa (= "von 15 herunter")

Spielmaterial: Doppeldeutsche Tell/Jahreszeiten-Karte, 36 Blatt

Anzahl der Spieler: 3 bis 5

Hierarchie der Karten innerhalb der Trumpffarbe, falls Schelle Trumpf ist:

Sau-Weli-König-Ober-Unter-10-9-8-7

Hierarchie der Karten innerhalb der Trumpffarbe, falls Schelle nicht Trumpf ist:

Sau-Weli-König-Ober-Unter-10-9-8-7-6

Hierarchie der Karten innerhalb der Nicht-Trumpf-Farben (außer Schelle):

Sau-König-Ober-Unter-10-9-8-7-6

Hierarchie der Karten innerhalb der Farbe Schelle, falls sie nicht Trumpf ist:

Sau-König-Ober-Unter-10-9-8-7

Es herrscht absoluter Stichzwang, der nur durch den Farbzwang gebrochen wird.

Spielziel: Das Startkapital von 15 Straf-Punkten soll möglichst schnell auf Null reduziert werden.

Abheben: Der Abheber sieht sich die unterste Karte des abgehobenen Teiles an. Ist es der Weli, dann "schleckt" er ihn, d.h. er zeigt ihn her, nimmt ihn zu seinen Handkarten und kriegt dann beim Austeilen in der ersten Lage eine Karte weniger zugeteilt. Die übrigen Spielteilnehmer dürfen die unterste Karte des abgehobenen Stapels nicht anschauen.

Spielrichtung: Im Uhrzeigersinn.

Austeilen: Der Teiler gibt, bei dem Spieler zu seiner Linken beginnend, jedem verdeckt im Uhrzeigersinn 5 Karten in zwei Lagen von zuerst 3 und sodann 2 Blatt.

Weisse: Wer eine "Weiße" hat, also eine Handkarte ohne Sau, König, Ober oder Unter, meldet dies sofort. Es wird dann neu gemischt und ausgeteilt und das folgende Spiel zählt doppelt.

Lizitation: Links vom Teiler beginnend, kann der Reihe nach jeder erklären, wieviele Stiche er zu erzielen glaubt. Die Angebote können naturgemäß von 0 bis 5 reichen. Man darf aber nur ein Angebot machen, wenn man das bisherige Höchstgebot überbieten kann. Ausgenommen der Teiler, der das bisherige Höchstgebot halten kann, sobald an ihn die Reihe kommt, sich zu erklären. Die Lizitation ist beendet, sobald das Höchstgebot nicht mehr überboten oder vom Teiler gehalten werden kann.

Wer das Spiel "**Mulatschak**" anbietet, verzichtet auf jeglichen Kartentausch und verpflichtet sich, sämtliche Stiche zu gewinnen. Dieses Spiel muss er aber in der ersten Lizitationsrunde bereits ansagen.

Bestimmung der Trumpffarbe: Nach der Lizitation gibt der Spieler (= Spielmacher = Spielersteigerer) die Trumpffarbe bekannt.

Spielteilnahme und Kartentausch: Der Spieler legt nun eine beliebige Zahl (0 bis 5) seiner Handkarten verdeckt auf den gemeinsamen Ablage-

stapel, die im weiteren Spielverlauf nicht mehr benutzt und auch nicht mehr angesehen werden. Sodann erhält er vom Teiler eine ebensolche Zahl Karten verdeckt vom Stock (= noch unverteiltetes Kartenpaket). Falls er nur eine Karte getauscht hat, erhält er eine weitere "auf Sicht" aufgeschlagen und kann entscheiden, ob er sie austauschen will gegen eine seiner Handkarten, die er verdeckt auf den Ablagestapel ablegt. Ist jedoch die "auf Sicht" aufgeschlagene Karte von der Trumpffarbe und tauscht er sie aus, dann erhält er eine weitere "auf Sicht" aufgeschlagen und so fort, bis schließlich eine Karte erscheint, die nicht der Trumpffarbe angehört. Nach dieser darf er dann keine weitere mehr austauschen. Die gleiche Prozedur findet statt, wenn er ursprünglich alle fünf Handkarten zum Austausch abgelegt hat.

Nach dem Spieler wird im Uhrzeigersinn der nächste gefragt, ob er bei dem Spiel "mitgehen" (= mitspielen) oder "daheimbleiben" (= nicht mitspielen) will. Im letzteren Fall legt er seine Handkarten verdeckt auf den gemeinsamen Ablagestapel. Falls er mitgeht, kann er den Kartentausch nach der gleichen Maßgabe wie der Spieler vollziehen. Sodann kommt der nächste dran usw. bis zum rechten Nachbarn des Spielers, solange noch Karten im Stock sind. Dieser rechte Nachbar des Spielers darf nicht daheimbleiben, falls alle anderen daheimgeblieben sind (außer dem Spieler natürlich, der immer mitgehen muss).

Wenn Herz Trumpf ist, darf niemand daheimbleiben.

Wenn das Spiel "**Mulatschak**" angesagt ist, darf ebenfalls niemand daheimbleiben und es darf niemand Karten austauschen.

Spieldurchführung: Der Spieler spielt zum ersten Stich aus. Zu den weiteren Stichen spielt jeweils der Gewinner des vorhergehenden Stiches aus.

Abrechnung: Wer mitgeht, darf von seinem Punktestand so viele Punkte herunterschreiben (= tilgen), wie er Stiche erzielt hat. Wer daheimbleibt, schreibt einen Punkt hinauf (= dazu). Wer mitgeht, aber keinen Stich erzielt, schreibt 5 Punkte hinauf. Erzielt der Spieler nicht die lizitierte Stichzahl, schreibt er 10 Punkte hinauf.

Gelingt ein **Mulatschak**, dann schreibt der Spieler 10 Punkte herunter, alle anderen je 10 Punkte hinauf. Missträt er, schreibt der Spieler 10 Punkte hinauf, die anderen je 10 Punkte herunter.

Ist Herz Trumpf, dann werden sämtliche Punktezahlen verdoppelt.

Wer einen Punktestand unter 6 hat, darf nicht mehr daheimbleiben.

Wer einen Punktestand unter 4 hat, darf nicht mehr daheimbleiben und nicht mehr austauschen.

Wer als erster den Punktestand 0 erreicht, ist Sieger, und alle zahlen ihm die Strafpunkte, die sie noch auf ihrem Konto haben.

Angebot, alle Stiche zu machen, gibt es beim Schnalzen nicht. Das Spiel ist beendet, sobald einer seine sämtlichen Punkte getilgt hat. Dann werden die Punktdifferenzen der einzelnen Teilnehmer gegeneinander ausgezahlt.

Das aus Eugendorf angegebene Kartenspiel **Zwanzgerln** ist möglicherweise mit dem Schnalzen synonym, sofern mit einem Strafpunktstand in Höhe von 20 begonnen wird.

Im Tirol wird das Spiel mit 21 Blatt (Schnapskarten plus Weli) unter dem ähnlichen Namen "Schnellen" gespielt.

Das **Kratzen** wird vom Bundesland Salzburg nur aus dem Flachgau angegeben, und zwar von Lamprechtshausen, Mattsee, Schleedorf, Au am Haunsberg, Seekirchen und Großmain. Am häufigsten ist es in Oberösterreich. Die Regeln sind im Worldwide-web zu finden unter:

www.kartenspiele.net/spiele/kratzen.htm

Das **Zwicken** wird von den Orten südlich der Landeshauptstadt berichtet: Aigen, Koppl, Großmain, St. Jakob am Thurn. Sein österreichischer Schwerpunkt liegt ebenfalls in Oberösterreich, es wird aber auch aus dem Tirol und aus Vorarlberg gemeldet, cfr. Tab. 1. Die Regeln sind zu finden bei Katira 1983 S. 132, Grupp 1988 S. 22 f und Parlett 1992 S. 350 f.

Das **Mauscheln** ist eines der häufigsten Kartenspiele im Land Salzburg und findet sich in allen Gauen reichlich vertreten. In Görtschach / Lungau wurde es früher noch als **Vier-Kreuzer-Mauscheln** bezeichnet. Auch in den übrigen Bundesländern Österreichs ist es sehr häufig, ausgenommen das Burgenland und Vorarlberg (cfr. Tab. 1). Es wurde früher auch als "Angehen" bezeichnet. Die Regeln findet man am ausführlichsten bei Katira 1983 S. 125 bis 134, ansonsten bei Ulmann 1893 S. 260 f, bei Grupp 1988 S. 20 f und bei Parlett 1992 S. 159 f.

Es wäre hier noch das Kartenspiel **Krebsen** zu erwähnen, das in Eugendorf geübt wird. Sein Ver-

breitungsschwerpunkt liegt jedoch in Oberösterreich, cfr. Tab. 1. Es ist ein Stichansagespiel ähnlich der Preference und wird auch als "Halbneun" bezeichnet, cfr. Tab. 2.

Hombre-Spiele (L'Hombre group)

Das altehrwürdige **Hombre-Spiel** wurde in der Mozartzeit in Salzburg viel geübt, cfr. Bauer 2003 S. 94. Die Regeln finden sich ausführlich bei Ulmann 1893 S. 220 bis 229 und bei Pieper & Schmidt 1994 S. 151 bis 161.

Auch die **Quadrille** war zur Mozartzeit im Gebrauch, cfr. Bauer 2003 S. 102. Regeln bei Posert [vor 1901] S. 48 bis 51, sowie Parlett 1992 S. 228 bis 232. Heute wird die Quadrille noch in Oberösterreich gepflegt, nämlich in Altheim und in Schalchen, allerdings mit abgeänderten Regeln, wobei der Eichelober der höchste Trumpf ist und "Spaten" genannt wird. Dies erinnert an das deutsche Kartenspiel "Solo" (cfr. Ulmann 1893 S. 192 bis 197).

Boston-Spiele (Boston group)

Bridge wird in Salzburg häufig in besonderen Bridge-Clubs gespielt, die in besonderen Räumlichkeiten regelmäßige Turniere austragen. Es ist das trockenste und verkopfteste aller Kartenspiele und wird zu Recht als "Schachspiel mit Karten" charakterisiert unter maximaler Ausschaltung des Glücksfaktors. Regeln siehe Culbertson 1955.

Tarock-Spiele (Tarot games)

Das edle **Tarock** gilt zu Recht als das österreichische Nationalspiel. Es ist in seiner Form des Königrufens so ziemlich das abwechslungsreichste und vielgestaltigste aller Kartenspiele und auch im Land Salzburg bis heute ungebrochen beliebt als eines der häufigeren Kartenspiele in sämtlichen Gauen.

Der international renommierteste aller Kartenspielforscher, John McLeod / London, bevorzugt, wenn er selbst zum Vergnügen Karten spielt, ebenfalls das Tarockspiel in der Form des Königrufens, eben aufgrund seiner Vielgestaltigkeit und seines Abwechslungsreichtums. Und dies obwohl England eines der wenigen europäischen Länder ist, in denen traditionell nie Tarock gespielt wurde. Auch seine Webseite (www.pagat.com) ist nach dem Liebling der Tarockierer benannt.

Die älteste noch lebende Spielart des Tarock in Österreich, nämlich das **Stubaitaler Droggn** (cfr. McLeod & Geiser 1999a und 1999b), konnte im Land Salzburg strenggenommen nicht nachgewiesen werden. Die Gewährsleute der Umfrage von 1972/73 bezeichneten es als "Französisches Tarock", ebenso wie einige unserer Informanten im Stubaital 1996 (weshalb vermutlich Beck [o.J.] das französische Tarock in seine Regelsammlung aufgenommen hat - er kannte offenbar das Tiroler Spiel), und führen es von einem Ort in Vorarlberg an sowie von der Gemeinde Jochberg im Tirol, die unmittelbar an der Salzburger Landesgrenze liegt am Pass Thurn, so dass man es marginal also noch zu den Salzburger Kartenspielen rechnen könnte. Es wäre natürlich interessant zu spekulieren, ob nicht vielleicht auch schon Mozart, der passionierte Tarockierer, dieses Tarok l'Hombre gespielt hat, denn es ist nachweislich seit Ende des 18. Jahrhunderts in Österreich bekannt (McLeod & Geiser 1999a S. 271 sowie Dummett 1980 S. 280).

Zum Unterschied von den meisten übrigen Kartenspielen ist der Forschungsstand beim Tarock exzellent. Die historische Entwicklung, die genaue Verbreitung, die vergleichende Analyse der einzelnen Spielregeln sowie die soziokulturelle Einbindung sind in beliebiger Tiefe nachzulesen bei Dummett 1980, Mayr & Sedlaczek 2001 und Alscher 2003. Mayr & Sedlaczek bieten außerdem eine praktische Übersicht über bestehende Tarockvereine, regelmäßig stattfindende Turnierveranstaltungen sowie aktuelle Webseiten.

Für die in Salzburg fast ausschließlich gebräuchliche Tarock-Spielart des Königrufens liefert Flendrovsky 1997 mit Abstand die beste und eingehendste Darstellung von Regeln und Taktik.

Trappola-Spiele (Trappola group)

Im Salzburger Landesarchiv werden zwei Spielkarten-Preislisten des Salzburger Kartenmachers Joseph Traunwiser aufbewahrt, die nach 1763 zu datieren sind (abgebildet bei Bauer 1992 Seite 263). Darin werden auch "Feine Trapellier"-Karten angeboten, das Päckchen zu 15 Kreuzer. Somit ist das uralte Trappola-Spiel historisch auch für das Land Salzburg belegt. Es dürfte hier, wie überhaupt in deutschsprachigen Landen, in der Form des **Hundertspieles** durchgeführt worden sein. Ausführliche Regeln und historische sowie geographische Einbindung bei Kissel & Dummett 1988.

Alle-Vier-Spiele (All Fours group)

Das **Schmieren** war eines der beliebtesten Kartenspiele zur Mozartzeit, wie aus Bauer 2003 S. 94 hervorgeht. Heute scheint es aus Mitteleuropa ganz verschwunden zu sein, es wird aber noch in den USA (Minnesota und Wisconsin) und in Canada (Ontario) gespielt. Die Regeln des Schmier-Spieles aus Minnesota finden sich auf den Webseiten von John McLeod unter:

www.pagat.com/allfours/schmier.html

Nach der örtlichen Tradition in St. Paul / Minnesota wurde dieses Spiel vor langer Zeit von Ben Butzers Vorfahren aus Österreich-Ungarn nach Minnesota eingeführt. Der beste Kenner der Materie und Betreiber der Webseite, John McLeod, bestreitet jedoch, dass diese Schmier-Spiele jemals in Mitteleuropa gespielt wurden. Dies ist ernstzunehmen. Möglicherweise verbirgt sich also unter dem Begriff "Schmieren" der Mozartzeit ein ganz anderes Kartenspiel. Andererseits gibt es außer dem Namen

und der örtlichen Tradition noch einen anderen Hinweis, der das Schmier-Spiel von Minnesota nach Österreich zurückführt: Der Unter in der Trumpffarbe wird als "right bower" (= rechter Bauer) und der gleichgefärbte Unter in der Nicht-Trumpffarbe als "left bower" (= linker Bauer) bezeichnet. Diese Terminologie ist zwar mit der des Euchre-Spieles identisch, ist aber auch doppelt typisch für die österreichische Ausdrucksweise: Erstens wird auch hier der Unter oftmals als "Bauer" bezeichnet, und zweitens wird ein Schlag in der Trumpffarbe als "Rechter" und in einer anderen Farbe als "Linker" tituliert, zum Beispiel beim Watten.

As-Zehn-Spiele (Ace-Ten games)

Bei Adrian 1924 S. 330 wird das **Deutsch-Tarockieren** als eines der traditionellen Salzburger Kartenspiele genannt. Sicher ist damit eines jener Kartenspiele gemeint, die mit 36 Karten deutscher Farbe das Tarockspiel nachzuahmen suchen und von Dummett 1980 als "Bavarian Tarock and its Relatives" bezeichnet werden. Bei Parlett 1990 S. 266 f heißen sie "German Tarock", was Adrians Bezeichnung "Deutsch-Tarockieren" sehr nahekommt. Tatsächlich werden diese Spiele in Europa nur in deutschsprachigen Ländern gespielt, mit Ausnahme Böhmens, wo sie jedoch ausdrücklich als "Bavorske taroky" (= "Bayrischer Tarock") bezeichnet werden (siehe die Übersicht über diese Spiele bei McLeod & Geiser 1999a S. 275).

In Österreich sind diese Spiele heute noch im Tirol gebräuchlich, nämlich als Brixentaler Bauerntarock und als Stubaitaler Dobbm. Im Salzburger Nachbarland Bayern ist der Bayrische Hafelrtarock auch heute noch beliebt, wie Bamberger 1998 S. 47 schreibt. Es wäre also nicht ungewöhnlich, wenn Spiele dieser Art vormals auch in Salzburg gespielt worden wären. Ausführliche Regeln bei Dummett 1980 und bei McLeod & Geiser 1999c.

Mariage-Spiele (Marriage group)

Zur Gruppe der Mariage-Spiele gehört das insgesamt häufigste österreichische Kartenspiel, nämlich das **Schnapsen**. Auch im Land Salzburg ist es in allen Gauen sehr häufig, wenngleich es hier stark bedrängt wird durch das Watten, das Mulatschak, die Preference und auch das Tarock.

Auch das **Bauernschnapsen** findet sich neben dem gewöhnlichen Schnapsen in allen Salzburger Gauen. Aus Viehhofen im Pinzgau wird die Spielvariante **Sechsendsechzig** angegeben, die ansonsten eher in Bayern zuhause ist. Adrian 1924 S. 330 nennt sie als "66gerln" unter den traditionellen Salzburger Kartenspielen. Das **Gaigeln**, ein südwestdeutsches Spiel, strahlt von dort nach Vorarlberg und Tirol aus. Es wird auch aus Dürrenberg im Tennengau angegeben.

Ausführliche Regeln zu allen diesen gängigen modernen Spielen der Mariage-Familie bietet Bamberger 1998.

Die **Mariage** selbst, also gleichsam die Stammform der ganzen Gruppe, wird aus den Salzburger Gauen einzeln gemeldet, am häufigsten aus dem Pongau. Auch in den übrigen österreichischen Bundesländern ist sie reichlich vertreten, cfr. Tab. 1. Regeln bei Ulmann 1893 S. 154 bis 157, Posert [vor 1901] S. 26 bis 29, Parlett 1992 S. 153 bis 157.

Eine eigentümliche Form der Mariage ist das **Matzlfangen**. Seine Besonderheit liegt in der Prämie, die man kassiert, wenn man den Trumpf-Zehner (= das "Matzl" = das "Metzlein" = das Freudenmädchen) des Gegners abfängt. Bereits Posert [vor 1901] kennt diese Prämie in seinen Mariage-Regeln auf Seite 27. In Oberösterreich ist das "Zehnerstechen" oder "Zehnerfangen" als Sonderform des Mariage-Spieles mehrfach belegt, cfr. Tab. 2. Zum "Matzlfangen" umgetauft wurde es im südlichen Bezirk Braunau des oberösterreichischen Innviertels, wo sich die Ortschaft Hackenbuch

als die eigentliche Heimat des Matzfangens betrachtet. Von dort strahlt es auch auf den nördlichen Flachgau aus, wo es in den Orten Obereching und Nußdorf am Haunsberg praktiziert wird. Die Heimatgemeinde Hackenbuch bietet die Spielregeln ihres ortstypischen Kulturgutes, des Matzfangens, auch im Worldwideweb an, und zwar unter:

www.hackenbuch.at/hackenmatz.html

Das **Stöckeln** oder Stockschnapsen wird in Unken / Pinzgau sowie in der Stadt Salzburg gepflegt. Ferner ist es aus Oberösterreich, Kärnten und dem Burgenland bekannt, cfr Tab. 1.

Es handelt sich um Kreuzschnapsen zu fünf, wobei reihum immer einer aussetzen muss. Dieser wird "Stock" genannt, übernimmt die Funktion des Teilers und zieht von seinem Punktekonto ebensoviele Punkte ab wie die gewinnende Partei. Konsequenz: Hat der Stock bereits einen sehr niedrigen Punktestand, dann wird die gewinnende Partei eventuell danach trachten, weniger Gewinnpunkte zu erzielen, als erreichbar wären. Damit kann sie nämlich eventuell verhindern, dass der Stock als erster von allen den Punktestand Null erreicht und die Partie zu Ende ist mit dem Stock als Sieger. - Übrigens wird in Teilen Österreichs auch ein ganz anderes Kartenspiel als "Stöckeln" bezeichnet, nämlich das Mausekeln, wie uns Unger 1903 auf Seite 579 mitteilt.

Eine besondere Schwierigkeit für die Kartenspielforschung bietet eine Form der Mariage, die als **Königrufen** in der Umfrage von 1972/73 aus vielen Teilen Österreichs gemeldet wurde, auch aus den diversen Salzburger Gauen. Da nämlich das Königrufen auch eine sehr beliebte Variante des Tarockspieles darstellt, bleiben alle diese Angaben mehrdeutig und damit wertlos. Die genaue Verbreitung des Königrufens als Mariage-Variante kann daher nicht angegeben werden. In der Ortschaft Rußbach im Tennengau wird dieses Königrufen (in der Mundart "kining-ruaffa") heute noch sehr gepflegt. Die Regeln entsprechen der Donauschwäbischen Ruf-Mariage. Dies ist eine Version des böhmischen Mariás-Spieles für vier Teilnehmer mit veränderlichen Partnerschaften, die mit dem Rufen einer

Trumpfkarte durch die Vorhand für jedes Spiel neu festgelegt werden. Sie ist dokumentiert unter:

<http://spotlightongames.com/genealogy/cards.html>

Von dieser Regelvorschrift der Donauschwäbischen Ruf-Mariage weicht die Salzburger (Rußbacher) Spielweise in folgenden Punkten ab:

Wer den Ober und König in einer Farbe als Prämie anmeldet (20 Punkte, in der Trumpffarbe 40), braucht diese Karten nicht herzuzeigen, die Meldung allein genügt. Zehner, Sauen und letzter Stich, die jeweils 10 Punkte zählen, werden als "Gwisse" bezeichnet.

Die Abrechnung erfolgt nicht durch Auszahlung der Differenzpunkte, sondern es werden folgende Gelder bezahlt:

einfacher Gewinn des Spieles:	10 Cent
Erreichen von 100 Punkten:	20 Cent
dito angesagt:	30 Cent
Gewinn sämtlicher Stiche:	20 Cent zusätzlich
dito angesagt:	30 Cent zusätzlich

Wer 20 ansagt, benötigt mindestens 60 Punkte, damit das Spiel als gewonnen gilt. Wer 40 ansagt, benötigt mindestens 80. Wer 60 oder mehr ansagt, benötigt mindestens 100.

Eine ähnliche Variante des Mariage-Spieles ist das **Eckeln**, das in Radstadt-Ennsward gepflegt wird. Es wird bereits von Adrian 1924 als traditionelles Salzburger Kartenspiel angeführt und ist auch aus Kärnten und Tirol bekannt. Es handelt sich um eine Kreuz-Mariage, bei der ebenfalls nur die Sauen, die Zehner und die letzten Stiche Punkte bringen, nämlich je zehn. Auch hier werden sie als "Gwisse" bezeichnet, wie schon Schmeller 1872 auf Seite 33 berichtet: "eckelen, das ist überecks spielen, ein tirolisches Kartenspiel, wobey immer die zwey sich gegenüber Sitzenden Partie machen. Welcher Theil mehr Gwisse (Zehner und Asse) zählt, gewinnt." Lexer 1862, Seite 80 berichtet aus Kärnten schlicht: "èggln, èggilan, ein Kartenspiel". Dass es mit deutschen Farben gespielt wird, erfahren wir von Hornung 1972 S. 156 aus der südbairischen Sprachinsel Pladen (it. „Sappada“) in Oberitalien: "eggeln: eikkln tuit man mit tâitschn kchârtn schpîln" (= "eckeln tut man mit deutschen Karten spielen").



'Urlaub vom Kartenspiel': Betriebsausflug des *Wiener Bildes* unter dem Zeichen Amors, davor ein Doppel-Skys-Lümmel
 Ausschnitt aus "Das Tarockbild" von Kunstmaler Dr. Paul Rittinger (1879-1953), Innsbruck 1943

Schafkopf-Spiele (Schafkopf group)

Das norddeutsche **Skatspiel** (ausführliche Regeln bei Kirschbach & al. 1986) ist während des ersten und zweiten Weltkrieges in die österreichische Kultur eingedrungen, als die Österreicher glaubten, an der Seite Preußens die Welt (oder zumindest große Teile davon) erobern zu können, wobei man sich im Schützengraben die Zeit mit Kartenspielen vertrieb. Da sich jedoch die Preußen jedesmal als Krida-Partner erwiesen, nahm ihre Beliebtheit wieder stark ab, und damit auch die Akzeptanz ihrer Kulturbeiträge. So kommt es, dass das Skatspiel heute in der österreichischen und damit auch in der Salzburger Kartenspiellandschaft nur eine marginale Rolle spielt und eigentlich nur von norddeutschen Gästen in den österreichischen Beherbergungsbetrieben gespielt wird, während ihre Gattinnen mit den österreichischen Schilern andere Spiele treiben, die weniger Intelligenz erfordern ...

Nicht viel besser ergeht es dem bayrischen Nationalspiel, dem **Schafkopfen**. Es ist zwar in fast allen österreichischen Bundesländern sporadisch vorhanden, auch in allen Salzburger Gauen, aber zum Turnierspiel entwickelt es sich nur in einigen Grenzorten zu Bayern, zum Beispiel in Großmain (Flachgau) und in Unken (Pinzgau), cfr. Grieshofer 1977. Ausführliche Regeln bei Peschel 1990.

Man gewinnt so den Eindruck, dass die Spiele der gesamten Schafkopf-Familie nie wirklich in den österreichischen Raum eindringen konnten, sondern an der österreichisch-bayrischen Landesgrenze halt machten. Doch bei genauerer Betrachtung erweist sich dieser Eindruck als falsch. Wie McLeod 1978 S. 40 f und Parlett 1990 S. 269 f schlussfolgern, müssen sich die Spiele der Schafkopf-Gruppe bereits im 18. Jahrhundert bei den unteren Volksschichten des deutschsprachigen Raumes entwickelt haben, wurden jedoch erst 1811 zum ersten-

mal schriftlich fixiert. Da jedoch im 18. Jahrhundert und auch in der ersten Hälfte des 19. die bayrisch/österreichische Landesgrenze noch keine Kulturgrenze bildete, wäre es merkwürdig, wenn sich das Schafkopfspiel in dieser Zeit zum bayrischen Nationalspiel entwickelt hätte, ohne nach Österreich vorzudringen. Tatsächlich haben wir in dem steirischen Wörterbuch von Unger 1903, das im Laufe des 19. Jahrhunderts erarbeitet wurde, auf Seite 531 folgende Eintragung: "Schafköpfen neutrum, substantivierter Infinitiv, Name eines in Obersteiermark beliebten Kartenspielles." Auch die Umfrage von 1972/73 nennt das Schafkopfspiel aus zehn verschiedenen Orten in der Steiermark, wobei dreimal die Bezeichnung "Schafkopf" und siebenmal der Name "Schafschädel" verwendet wird. Letzterer Ausdruck ist auch in Ober- und Niederösterreich sowie im Burgenlande bekannt (cfr. Tab. 1 u. 2). Wäre das Schafkopfen erst im 20. Jahrhundert nach Österreich eingedrungen, dann hätte sich nicht ausgerechnet in der abgelegenen Steiermark sein Hauptverbreitungszentrum innerhalb Österreichs herausgebildet, und auch der Name wäre nicht so schnell verändert worden. Vielmehr müssen wir davon ausgehen, dass es sich beim steirischen Schafschädeln um ein Relikt aus jener Zeit handelt, als die Spiele der Schafkopf-Gruppe noch allgemein bei den unteren Volksschichten des deutschsprachigen Raumes verbreitet waren, also noch bevor sich das bayrische Nationalspiel "Schafkopf" und das preußische Nationalspiel "Skat" herausbildeten. Es wäre daher interessant, zu erfahren, nach welchen Regeln dieses "Ur-Schafkopf"-Spiel in der Steiermark heute noch abläuft, und ob es sich nicht doch vom Schafschädel ableitet statt von der Stirnfläche eines Schaffes, wie Peschel 1990 S. 19 - 22 mit guten Gründen ausführt. Auf die Aktivisten der steirischen Landeskunde harret also noch eine verantwortungsvolle Aufgabe.

Jass-Spiele (Jass group)

Das Zensa-Spiel, das in Salzburg Zenserln genannt wird, ist hierzulande in der mittleren Generation des städtischen Milieus kein seltenes Kartenspiel. Zwar geht ihm der Ruf voraus, ein Strizi-Spiel zu sein, und es heißt, die Hieroglyphenschrift des Zenserlins (siehe Abb. 1) lerne man nur durch längeres Einsitzen im Zuchthaus, aber in Wahrheit wird es von allen möglichen Leuten gespielt, von Taxifahrern und Wirtinnen, von Medizinern und Berufszockern, von Wissenschaftlern und Sozialhilfeempfängern, von Sportlern und Handelsagenten, Gastarbeitern und Zuhältern ... na ja, so renommiert wie das edle Tarock ist es natürlich nicht.

Es wird in Salzburg ausschließlich immer mit der doppeldeutschen Teilkarte zu 32 Blatt durchgeführt, weshalb diese Karte in Salzburg ebenso wie auch in

Wien als "Zensa-Karte" bezeichnet wird, obschon das Zensa-Spiel im Osten von Österreich auch mit den einfachdeutschen Salzburger Spielkarten bestritten wird, wie Bachmann & Maier 1999 auf Seite 97 berichten. Jedenfalls bemerkt Bamberger o.J. auf Seite 9: "Besonders beim Zensa sind französische Karten undenkbar." Die Salzburger haben für das Zenserln auch besondere Mundart-Ausdrücke entwickelt. So heißt die Minell hier "minggal", die Points oder Punkte bzw. Augen, die den Wert der einzelnen Karten ausmachen, werden als "keandln" (= "Körnlein") bezeichnet, und den gesamten Punktestand nennt man "d schrifd" (= "die Schrift").

Ausführliche Spielregeln für das Zensa-Spiel in Österreich finden sich bei Beck 1960 S. 77 bis 103.

Eine Variante des Zenserlins, nämlich der **Klabrias** oder "Klüberjass", gilt als klassisches Spiel der jüdischen Bevölkerung. Da Salzburg leider

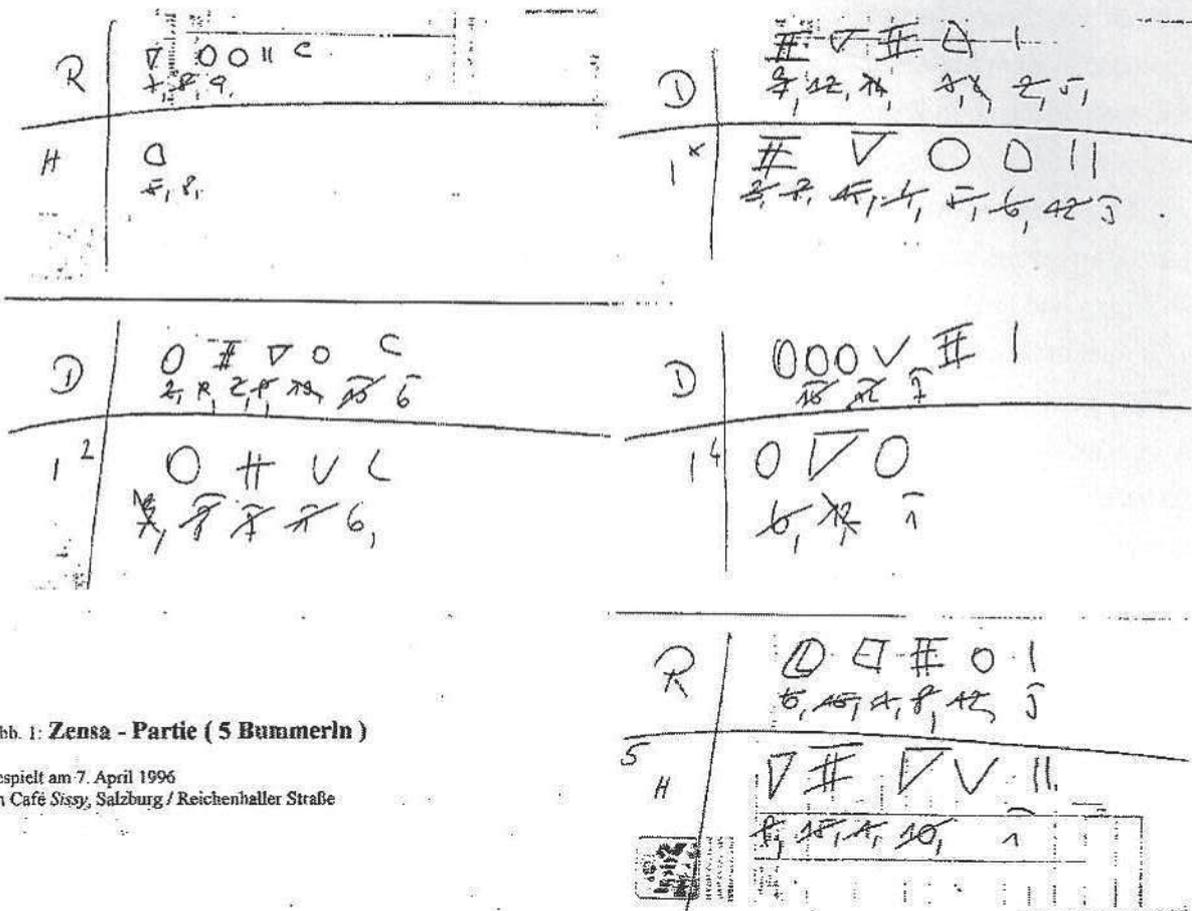


Abb. 1: Zensa - Partie (5 Bummerln)

gespielt am 7. April 1996
im Café Sissy, Salzburg / Reichenhaller Straße

meistens ein sehr judenfeindliches Pflaster war, konnte von einer jüdischen Gemeinde in nennenswertem Umfang nur vom Ende des 19. Jahrhunderts bis zum Jahr 1938 gesprochen werden. Dass dort in dieser Zeit auch der Klaberjass gepflegt wurde, ist sehr wahrscheinlich. Ausführliche Regeln bei Katira 1983 S. 60 - 84, sowie Pieper & Schmidt 1994 S. 171 - 179.

Tressette-Spiele (Tressette group)

Das italienische **Tressette** war während der Mozart-Zeit in Salzburg recht beliebt, wie Bauer 2003 auf Seite 94 berichtet. Heute wird es allenfalls von den zahlreichen italienischen Touristen gelegentlich gespielt. Regeln bei Posert (vor 1901) S. 120 - 122 sowie Parlett 1992 S. 311 - 315.

Negativ-Spiele (Reverse games)

Das **Herzeln**, das auch in Österreich häufig gepflegt wird (cfr. Tab. 1), wird weltweit in ungewöhnlich vielen Varianten gespielt, wie Parlett 1992 S. 121 - 123 ausführlich darstellt. Die Variante, die er als "Spot Hearts" bezeichnet, ist in der Stadt Salzburg die gängigste.

Folgende Abweichungen von Parlett's Regel sind hierorts gebräuchlich:

Statt 3 Karten werden nur 2 geschoben. Die Pik-Dame zählt nicht 13 Strafpunkte, sondern 24. Wer nur einen Stich ohne Zählkarte kriegt, verbessert sich um -10 Strafpunkte. Wer überhaupt keinen Stich kriegt, verbessert sich um -30 Strafpunkte. Wer dies vor seinem Ausspiel zum 2. Stich ansagt, verbessert sich um -60 Strafpunkte. Diese Prämie nennt man im Salzburger Dialekt "a grandds!" (= "ein Kränzlein"), wohl in Anspielung auf den Jungfernkranz.

Das deutsche Spiel Slobberhannes heißt in Österreich **Schinderhansen** in Anspielung an einen westdeutschen Räuberhäuptling, oder einfach „Eichelobbern“. Es wird im Tirol und in Oberösterreich gespielt, sowie im Land Salzburg in Lofer / Pinzgau. Die Regeln finden sich bei Parlett 1992 S. 270.

Viel häufiger als das Eichelobbern ist in Österreich das **Grünobbern**. Es hat seine Heimat in Oberösterreich, wo es gelegentlich sogar als Turnierspiel betrieben wird, cfr. Grieshofer 1977. Von dort strahlt es in den nördlichen Flachgau aus, wo es in Michaelbeuern, Berndorf und Obereching gepflegt wird. Auch aus Großarl im Pongau wird es gemeldet. Ein Synonym im nördlichen Flachgau ist "Grünoberln", in der Mundart "greã-owaln". Die bayrische Bezeichnung "Gras" für die Farbe Grün / Laub wird auch im Innviertel noch vielfach verwendet, obwohl es schon seit zweihundert Jahren zu Österreich gehört. Von dort strahlt diese Terminologie auch in den nördlichen Flachgau aus, sodass das Grünobbern gelegentlich auch als **Grasobbern** bzw. "Grasoberln" benannt wird. Außerhalb des Landes Salzburg gibt es noch die Synonyme Bauernsuchen, Grasobberspiel, Grünbubenspiel, Grüneln, Grünoberfangen und Grünoberjagen (cfr. Tab. 2).

Die Regeln sind die gleichen wie beim Schinderhansen (s.o.), mit folgenden Abweichungen:

Man kann mit 32 oder 36, aber stets doppeldeutschen Karten spielen. Nicht der, der den Eichelober heimsticht, erhält einen Strafpunkt, sondern der, der den Grasober heimsticht, erhält zwei Strafpunkte. Es werden also pro Spiel vier Strafpunkte vergeben. Bezahlt wird nach jedem Spiel, die zählenden Stiche müssen zu diesem Zweck offen abgelegt werden. Die Kassa wird zu einem vorher vereinbarten Zeitpunkt auf die Spieler aufgeteilt oder erst nach Wochen gemeinsam versoffen auf einem sogenannten "Grünoberball".

Variante: Auch die übrigen Ober zählen je einen Strafpunkt, also insgesamt sieben Strafpunkte pro Spiel.

Variante: Wenn der Vordermann (= die Vorhand) zum ersten Stich ausspielt, muss er Gras ausspielen. Hat er den Grasober, muss er diesen ausspielen.

Interessanteste Variante: Man spielt bis zu einem gewissen Limit in die Kassa hinein und danach wieder aus der Kassa heraus, das heißt die Strafpunkte sind dann Bonuspunkte!

Statt des Grünobberns wird stellenweise auch das **Grünuntern** gespielt, bei dem lediglich der

Grünunter die Funktion des Grünobers einnimmt. Man nennt dieses Spiel in Oberösterreich auch Grünunterjagen (cfr. Tab. 2). Im Land Salzburg ist es in Henndorf / Flachgau zuhause.

Adrian 1924 berichtet auf Seite 330, dass in Rauris vormals das **Trischacken** gepflegt wurde. Dies ist normalerweise ein Bestandteil des Tarock, insbesondere des Königrufens. Falls es jedoch als selbstständiges Spiel ohne die übrigen Tarockbestandteile geübt wird, muss es korrekterweise hier in der Kategorie der Negativspiele angeführt werden. Ausführliche Regeln bei Flendrovsky 1997 S. 121 bis 125.

Schlag-Spiele (Beating games)

Das **Lügen** ist in allen Bundesländern ein beliebtes Kinderspiel (cfr. Tab. 1) und auch in allen Salzburger Gauen vertreten. Es wird anderenorts auch Schwindeln, Zweifeln, Mogeln, Schummeln u.a. genannt. Regeln bei Thoenen [1933] S. 82 f.

Halt-Spiele (Stops games)

Das **Komet**-Spiel wurde zur Mozart-Zeit sehr gern in Salzburg gespielt, siehe Bauer 2003 S. 94. Regeln bei Parlett 1992 S. 70.

Die Pöppstin Johanna war ebenfalls zur Mozart-Zeit in Salzburg beliebt unter dem Namen **Nain Jaune** ("Gelber Zwerg"), cfr. Bauer 2003 S. 94. Regeln bei Parlett 1992 S. 221 f.

Mau-Mau-Spiele (Eights group)

Das Mau-Mau wird im Land Salzburg als **Wuzeln** (Flachgau, Tennengau, Pongau, ferner Oberösterreich und Steiermark), **Neunerln** (Stadt Salzburg) oder **Siebnerln** (Rußbach / Tennengau und Radstadt / Pongau, ferner Burgenland) bezeichnet und im ganzen Land besonders von Kindern gerne gespielt. Auch in den übrigen Bundesländern ist es reichlich vertreten, cfr. Tab. 1 & 2. Regeln bei Parlett

1992 S. 164 - 166 sowie Bamberger & Bruhns [1999] S. 51 - 53.

Seit 1981 gibt es unter dem Namen **Uno** besondere Karten, die extra für dieses Spiel entwickelt wurden und auch hierzulande Verwendung finden. Es darf jedoch nicht mit dem Uno-Spiel verwechselt werden, bei dem es darauf ankommt, genau einen Stich zu machen: Was beim Tarock der Pikkolo, das ist beim Skat der Uno (cfr. Hülsemann 1930 S. 153 f).

Das Spiel **Schnipp-Schnapp-Schnurr-Burr-Basilorum** wird in der Stadt Salzburg regelmäßig betrieben. Auch in der Steiermark ist es bekannt, cfr. Tab. 2. Regeln bei Ulmann 1892 S. 141 f, Parlett 1990 S. 123 und Parlett 1992 S. 271 f.

Adrian 1924 berichtet auf Seite 330, dass in Ebenau vormals das **Hundern** gepflegt wurde. Vermutlich ist damit das alte deutsche Kartenspiel "Voller Hund" gemeint, wobei der Laub-Achter der "Hund" ist. Aus dem Burgenlande wird es als "Hund-Spiel" angegeben, cfr. Tab. 2. Regeln bei Feder 1980 S. 28 und Reichelt 1987 S. 106.

Kartendomino-Spiele (Domino group)

Das **Unteransetzen** ist im Land Salzburg sehr bekannt und in allen Gauen praktiziert, ebenso wie in den übrigen Bundesländern mit Ausnahme von Tirol. Es ist ein klassisches Kinderspiel. Zum Erstanatz wird der Herzunter bevorzugt, der Zehner rangiert zwischen Neuner und Unter, die Sau über dem König. In den übrigen Bundesländern wird das Spiel auch als Anlegen, Buben-Anlegen, Buben-Ansetzen, Buben-Auflegen, Grünmandl-Ansetzen, Grünunteransetzen, Herzunteransetzen, Herzunterauflegen, Kuhschwanzeln, Kuhschweifeln, Mandln-Ansetzen, Mandl-Setzen, Rot-Mandl-Auflegen, Rot-Unter-Ansetzen, Unter-Anlegen und Unter-Auflegen bezeichnet, cfr. Tab. 2. Regeln bei Hülsemann 1930 S. 285 f sowie bei Bamberger & Bruhns [1999] S. 70 - 71.

Aus Eugendorf / Flachgau wird ein Spiel namens **Stückeln** angegeben und aus Neukirchen am Großvenediger / Pinzgau ein Spiel namens **Anhängen**. Vermutlich handelt es sich dabei um Synonyme zum Unteransetzen.

Krieg-Spiele (War group)

Das Kartenspiel **Kriegeln** (in der Salzburger Mundart "griagln") ist aus Vorarlberg und Tirol bekannt, sowie aus Ober- und Niederösterreich, wo es auch als "Kriegführen" bezeichnet wird (cfr. Tab. 2). Bei Bamberger & Bruhns [1999] sind auf S. 17 - 19 die Regeln dieses Kinderspieles angegeben unter der Bezeichnung "Schlagspiel".

Davon weicht das Großmainer Kriegeln (Flachgau) in folgenden Punkten ab:

Es werden doppeldeutsche Tell-Karten zu 36 Blatt verwendet, bei größerer Spieleranzahl eventuell mehrere Sätze. Sind die aufgeschlagenen Karten in ihrem Range gleich, dann wird in jedem Falle so verfahren wie bei Bamberger & Bruhns im Falle zweier Damen.

Das Kinderspiel **Strohsackeln**, das in der Umfrage von 1972/73 aus Kuchl / Tennengau, Niedersill / Pinzgau und Hüttschlag / Pongau gemeldet wurde, ist dem Kriegeln nah verwandt. Es wird im angrenzenden Bayern in St. Leonhard am Wonneberg (zwischen Laufen an der Salzach und Traunstein) und in Ausleiten bei Altötting nach folgenden Regeln gespielt:

2 Spieler. Die Karten werden gemischt und unbezogen in zwei gleich große Hälften geteilt, die jeder dann verdeckt vor sich liegen hat. Beide Spieler drehen die jeweils oberste Karte ihres Haufens auf und legen sie in die Mitte. Die ranghöhere sticht, der Gewinner zieht den Stich ein und legt ihn verdeckt unter seinen Haufen. Nun drehen beide wieder die oberste Karte ihres Haufens auf, usw. Sobald eine Sau auftaucht, gilt ihre Farbe als Trumpffarbe. Trumpfkarten stechen dann alle übrigen Karten, untereinander stechen sie in der üblichen Reihenfolge (Sau - König - Ober - Unter - Zehner - Neuner - Achter - Siebener - Sechser). Treffen zwei gleichrangige Karten aufeinander (z.B. zwei Könige oder zwei Neuner oder zwei Sechser), dann werden sie aus dem Spiel genommen, auch wenn eine davon

eine Trumpfkarte ist. Somit gewinnt nicht automatisch derjenige, der die höchsten Trümpfe hat. Wer als erster keine Karten mehr hat, hat verspielt.

Variante aus Niederbayern: Herz ist ständiger Trumpf und die Stiche werden erst eingezogen, wenn einer Herz ausspielt. Er (bzw. der mit der höheren Herzkarte) kriegt dann alle offen daliegenden Stiche.

Weitere Variante aus Niederbayern: Herz ist ständiger Trumpf und die Stiche werden erst eingezogen, wenn einer Herz ausspielt. Er (bzw. der mit der höheren Herzkarte) kriegt dann alle offen daliegenden Stiche. Treffen zwei gleichrangige Karten zusammen, dann werden die nächsten beiden verdeckt auf den Mittenstapel gelegt und das Spiel geht weiter. So kann man vom Gegner verdeckte Trumpfkarten kriegen und es gewinnt nicht automatisch derjenige, der die höchsten Trümpfe hat.

Interessante Variante aus Niederbayern: Wer zuerst keine Karten mehr hat, hat gewonnen.

In Lungötz / Tennengau spielt man das **Betteln**, das auch in Kärnten, der Steiermark und dem Burgenlande bekannt ist, cfr. Tab. 1. Regeln bei Kopp 1987 S. 150 f, bei Feder 1980 S. 46 und bei Parlett 1992 S. 12.

In Tirol, Kärnten und insbesondere in der Steiermark ist das **Bauern-Abhausen** ein beliebtes Kinderspiel. Im Land Salzburg ist es von Kuchl bekannt und auch aus der Landeshauptstadt.

Es wird von zwei bis mehreren Spielern mit beliebigen Karten gespielt, wovon jeder verdeckt je eine kriegt, solange, bis der Stapel aufgebraucht ist. Die Spielteilnehmer dürfen ihre Karten nicht ansehen. Vorhand nimmt die oberste Karte von ihrem Stapel, dreht sie auf und legt sie in die Mitte. Reihum tun alle anderen das gleiche so lange, bis einer die Farbe der ersten ausgespielten Karte bringt. Ihm gehört der gesamte Stich, den er verdeckt unter seinen Stapel schiebt. Er spielt dann zum nächsten Stich aus usw. Wer als erster keine Karten mehr hat, hat verloren, bzw. wer zu diesem Zeitpunkt am meisten hat, hat gewonnen.

Einfache Rummy-Spiele (Basic Rummy games)

Rummy hat sich im 20. Jahrhundert, wie in aller Welt, auch in Österreich ausgebreitet und ist zu einem der beliebtesten Kartenspiele geworden. Regeln bei Babsch 1983 S. 243 - 273, approbiert

von der Europäischen Spielkarten-Convention (European Playing Card Convention / EPCC).

Canasta-Spiele (Canasta group)

Nach dem Rummy hat sich in der 2. Hälfte des 20. Jahrhunderts auch **Canasta** in Österreich ausgebreitet und wird auch heute noch vielfach geübt. Regeln bei Babsch 1983 S. 67 - 99, approbiert von der Europäischen Spielkarten-Convention (European Playing Card Convention / EPCC).

Handel-Spiele (Commerce group)

Das Commerce-Spiel wird im Lande Salzburg als **Trenteln** oder **Hosn-åwe** (= "Hosen runter") bezeichnet und wird im Flachgau gespielt in den Orten Lamprechtshausen, Fuschl a.S. und Zinkenbach. Im Tennengau kennt man es in Annaberg, während es in Rußbach als **Feuer** tituliert wird. Adrian 1924 S. 330 nennt es **Trentione** und berichtet, dass man es vormals in Ebenau **Handeln** nannte. Außerhalb von Salzburg spielt man es auch in Vorarlberg, Tirol, Oberösterreich und der Steiermark unter den Bezeichnungen Einunddreißig, Feuerklauben, Schnauz und Schwimmen, cfr. Tab. 1 & 2. Regeln bei Kopp 1987 S. 174 - 177 sowie Pieper & Schmidt 1994 S. 223 - 226.

Adrian 1924 nennt auf S. 330 das **Färbeln** als eines der traditionellen Salzburger Kartenspiele. Es ist dem Trenteln ähnlich, wird aber mit vier Karten pro Spieler bestritten. Heute ist es im Land Salzburg obsolet, lebt aber noch im Tirol und im Burgenlande und insbesondere in Kärnten und in der Steiermark, wo es auch als "Spitzeln" bezeichnet wird (cfr. Tab. 2). Die Regeln bietet Beel 2003.

Aus Großarl im Pongau wird ein Spiel namens **Maus und Vogel** berichtet, das eventuell hierherzustellen wäre, da ja auch beim Färbeln eine "Maus" angesagt werden kann. Doch ist diese Zuordnung eine völlig unsichere.

Im Flachgau und im Tennengau spielen Jugendliche das **Fingerpratzeln**:

Aus einem Satz doppeldeutscher Teil-Karten zu 36 Blatt erhält jeder vier Karten, der Teiler fünf. Er nimmt sie auf und schiebt eine verdeckt zu seinem linken Nachbarn. Der tut desgleichen und so weiter, bis einer die gleiche Karte wieder kriegt, die er zuletzt weitergeschoben hatte. Er legt sie offen auf einen Ablagestapel und nimmt verdeckt eine neue vom Talon und so fort, bis einer vier gleiche Farben im Blatt hat. Er legt sie offen auf den Tisch und ist Sieger. Die anderen müssen nun ebenfalls sofort ihre Karten auf den Tisch legen. Wer dies als letzter tut, ist Verlierer.

In Rußbach nennt man das Spiel auch **Kuhschwanzeln**. Es hat eine gewisse Ähnlichkeit mit dem Kartenspiel "Schlafmütze", das Kopp 1987 auf S. 152 erklärt.

Kuckuck-Spiele (Cuckoo group)

Das **Hexeln** und das **Himmel- und Höllfahren** waren früher im Lande Salzburg überaus beliebt, ja sogar landestypisch, wie Bauer 1992 ausführlich darlegt. Letzteres wird heute noch geübt in Oberösterreich und der Steiermark, cfr. Tab. 2. Ausführliche Regeln bietet Bauer 1992 S. 254 f. Diese Regeln, die von einer handschriftlichen Notiz aus dem Ende des 19. Jahrhunderts stammen, sind auch im Wortlaut fast identisch mit denen, die Adrian 1924 auf S. 331 bis 333 anbietet. Beide Regeln stammen also sicher von der selben Quelle. Dennoch gibt es immer wieder gewisse Abweichungen in der Wortwahl. Eine bezeichnende Abweichung ist dabei die folgende: Während Bauer 1992 sein Regelwerk beginnen läßt mit dem Satz "Ganz in Vergessenheit geraten ist das Spiel mit der Hexenkarte ...", beginnt Adrian 1924 mit dem Wörtlein "fast": "Fast ganz in Vergessenheit ist geraten das Spiel mit der Hexenkarte ..." - Darf daraus geschlossen werden, dass um 1924 das Hexeln im Lande Salzburg noch reliktdartig in Übung war? Darauf deutet jedenfalls auch die Tatsache hin, dass Piatnik

in Wien die Produktion seiner Hexenkarten erst in den 30er-Jahren des 20. Jahrhunderts einstellte, wie Bauer 1992 S. 250 berichtet.

Quartett-Spiele (Quartet group)

Dass die **Quartett**-Spiele unter Kindern wie heute so auch schon vor 250 Jahren im Land Salzburg sehr beliebt waren, zeigen uns zwei Spielkarten-Preislisten des Salzburger Kartenmalers Joseph Traunwiser aus der Zeit nach 1763, welche heute im Salzburger Landesarchiv aufbewahrt werden. Darin sind sogenannte "Kinder oder Viererkarten" aufgeführt, das Päcklein um drei Kreuzer (cfr. Bauer 1992 S. 263). - Regeln für die Quartett-Spiele finden sich bei Bamberger & Bruhns [1999] S. 69 f.

Zupf-Spiele (Card passing group)

Das bekannte Kinderspiel **Schwarzer Peter** wird im Lande Salzburg als **Batzenlippel-Ziehen** oder einfach nur **Batzenlippeln** bezeichnet, wobei der Grünober der "Batzenlippel" ist. Diese Bezeichnung ist im Flachgau ebenso gebräuchlich wie im Tennengau und im Pinzgau, ferner in Tirol, Oberösterreich, Kärnten, Steiermark, Burgenland. Als **Grünoberschinden** bezeichnet man es in Rußbach / Tennengau, in Niedernsill / Pinzgau und in Flachau / Pongau. Unter vielfältigen Bezeichnungen kennt man es auch in allen übrigen Bundesländern: Grünpeterl-Zupfen, Lauboberschinden, Lauboberzupfen, Peterln, Peterlzupfen, Rotpeterln, Schellenelfern, Schwarzpeter-Zupfen, oder einfach nur Zupfen, cfr. Tab. 2. Regeln bei Thoenen 1933 S. 84.

Steigerungs-Spiele (Vying games)

Das **Watten** ist wohl das häufigste aller Salzburger Kartenspiele, wie aus Grieshofer 1977 ersichtlich ist. Es liegt, was die Zahl der Preisveranstaltungen betrifft, sogar noch weit vor

dem Schnapsen, wobei das **Schlagwatten** eindeutig beliebter ist als das in Bayern ausschließlich praktizierte **Kritisch-Watten**.

Das eigentliche Watter-Gebiet umfasst in Österreich Tirol, Salzburg, die westliche Hälfte Kärntens und den Bezirk Braunau des oberösterreichischen Innviertels, wie aus Grieshofer 1977 deutlich wird. Darüber hinaus wird es vereinzelt auch aus den übrigen Bundesländern berichtet, mit Ausnahme von Niederösterreich und dem Burgenlande. Außerhalb Österreichs wattet man in Altbayern und in der italienischen Provinz Bolzano / Alto Adige, also in Südtirol, bis weit ins Trentino hinein, ja sogar in der zimbrischen Sprachinsel Lusern an der Grenze zum Veneto.

Das Watten ist in Österreich ein so bekanntes und markantes Kartenspiel, dass die Wiener Spielkartenfirma Edelbacher sogar ihre doppeldeutschen Karten zu 36 Blatt (Produkt-Nummer 2036) als "Watterkarten" bezeichnet. Die beste historische Einführung ins Watten findet man bei Blaas 1992/93 und bei Blaas 1996. Ausführliche und authentische Regeln bei Auer 1999.

Psychologisch steht dem Watten das **Pokern** am nächsten und ersetzt dieses in den Gebieten der Erde, wo das Watten unbekannt ist. Aber auch in Österreich wird es gespielt, besonders in den Poker-Casinos, die seit einigen Jahren in Salzburg aufgekommen sind. Regeln bei Babsch 1983 S. 161 - 200, approbiert von der Europäischen Spielkarten-Convention (European Playing Card Convention / EPCC), sowie bei Katira 1983 S. 15 - 59.

Bankhalter-Spiele (Banking games)

Das bekannte Spiel **Siebzehn und Vier** ist selbstverständlich auch im Land Salzburg populär und wird aus allen Gauen berichtet, mit Ausnahme des Lungaus. Es wird auch **Bänkeln** genannt (in der Mundart "bängen" mit überhellem a

und geschlossenem e), da es ein Bankhalter-Spiel ist. Ein anderes Synonym im Land Salzburg ist **Einundzwanzigern** oder in St. Johann / Pongau **Hoppfen**, da man "hopp!" ruft, wenn man die ganze Bank halten will. Auch in den übrigen Bundesländern ist das Spiel wohlbekannt und wird auch als Einschneiden, Einserln oder Raubspiel bezeichnet, cfr. Tab. 1 & 2. Regeln bei Ulmann 1893 S. 257 f.

Ähnlich ist das Spiel **Halbzwölf**, das aus Kuchl und St. Koloman im Tennengau berichtet wird. Auch zur Mozartzeit war es in Salzburg schon üblich, wie Bauer 2003 S. 94 angibt. Adrian erwähnt es 1924 S. 330 ebenfalls unter den traditionellen Salzburger Kartenspielen. Die Regeln findet man bei Ulmann 1893 S. 256 f.

Eines der beliebten Spiele der Salzburger Mozartzeit war das **Pharao**, siehe Bauer 2003 S. 101. Die Regeln finden sich ebendort auf S. 106 f sowie ausführlich bei Ulmann 1893 S. 253 ff.

Das **Quindici** spielten Mozarts Zeitgenossen in Salzburg laut Bauer 2003 S. 94. Anderswo kennt man dieses Spiel unter dem Namen Quinze oder Fünfzehn. Regeln bei Posert [vor 1901] S. 21 f.

Auch **Stoß**, ein klassisches Zockerspiel, ist in Salzburg nicht unbekannt. Man nennt es ansonsten auch noch Schnitt, Tempeln, Süßmilch, Naschi-Waschi oder Meine Tante - Deine Tante. Regeln bei Ulmann 1993 S. 261, Grupp 1988 S. 23 f, Thoenen 1933 S. 91 f, Katira 1983 S. 143 ff.

Das primitivste aller Salzburger Kartenspiele, das nur in gesteigertem Alkoholisierungszustand sinnvoll ist (falls dann überhaupt noch irgendetwas sinnvoll ist) heißt in Flachau / Pongau **Rote-Sau-Aufschlagen**. In Radstatt / Pongau nennt man es **Sau-Aufdrehen**. Es ist auch in den südöstlichen Bundesländern bekannt unter teilweise sehr dreckigen Namen wie "Der Sau ins Loch fahren", "Herz-As-Aufschlagen", "Saugreifen", "Sauloch" oder "Sauloch-Greifen", cfr. Tab. 1 & 2. Regeln bei Feder

1980 S. 41 unter dem Namen "Schwert". Zum Unterschied von der dortigen Darstellung spielt man im Lande Salzburg nur mit normaler Abhebepezedur.

Die **Grüne Wiese** gibt Adrian 1924 auf Seite 330 als traditionelles Salzburger Kartenspiel an. Andernorts kennt man es unter den Namen Großes Los, Karten-Tombola, Karten-Lotterie oder Gottes Segen bei Kohn. Die Regeln bringt Grupp 1988 S. 15 f.

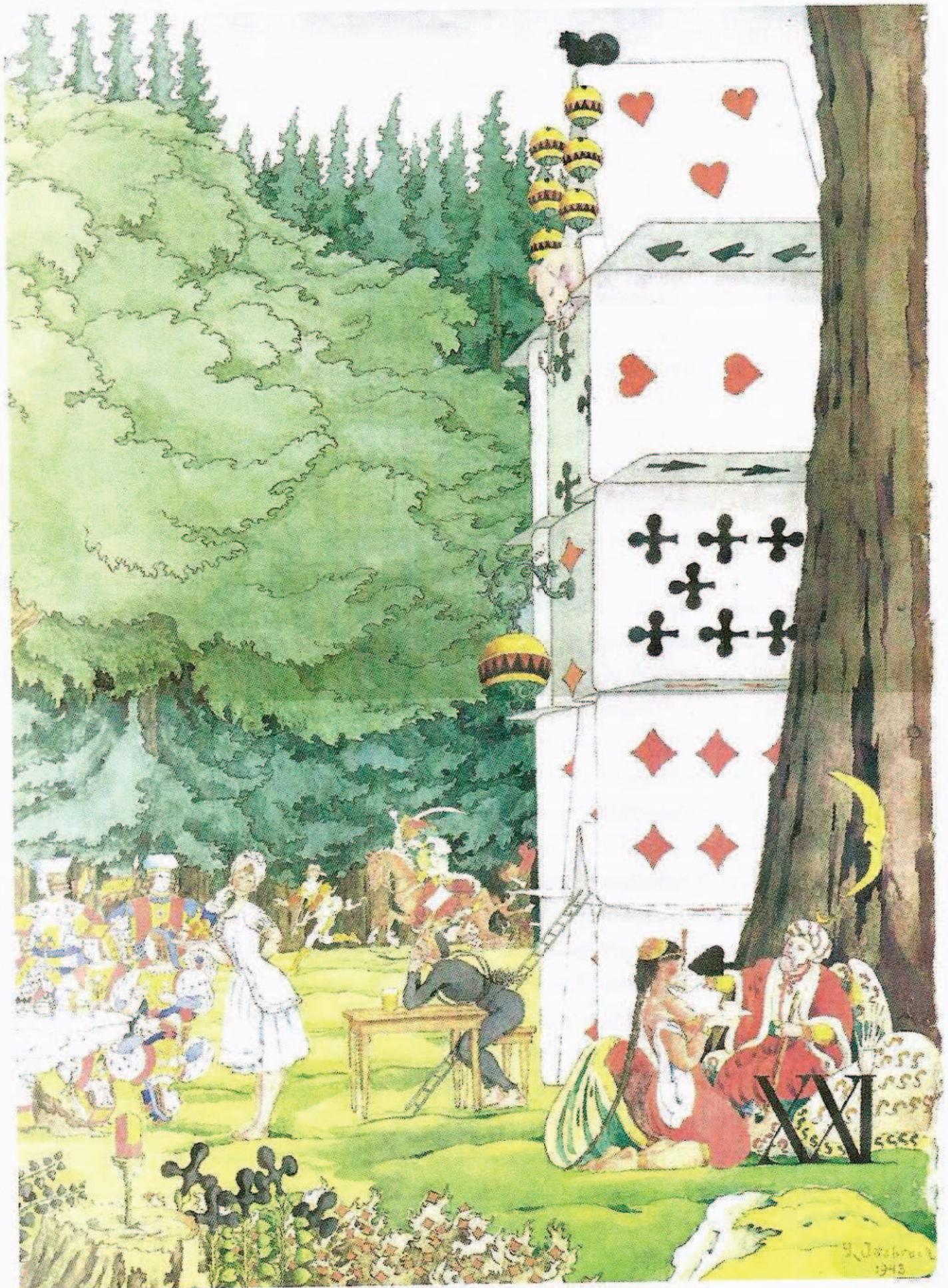
Mozart wollte das Mailänder Kartenspiel **Mercante in Fiera** nach Salzburg einführen, wie uns Bauer 2003 S. 99 unterrichtet. Er gibt ebendort auch das italienische Synonym "Lotto con le Carte" an, also gleichfalls Karten-Lotterie. Allerdings spielt man "Mercante in Fiera" mit besonderen Karten, die nur für dieses Spiel produziert werden, wie Parlett 1990 S. 31 angibt.

Letzteres ist auch der Fall bei dem spezifisch jüdischen Kartenspiel **Quitli** bzw. "Kvitlech", wofür die Karten heute ausschließlich nur noch von Piatnik in Wien produziert werden. Da Salzburg leider meistens ein sehr judenfeindliches Pflaster war, konnte von einer jüdischen Gemeinde in nennenswertem Umfang nur vom Ende des 19. Jahrhunderts bis zum Jahr 1938 gesprochen werden. Dass dort in dieser Zeit auch das Quitli gepflegt wurde, ist sehr wahrscheinlich. Ausführliche Regeln gibt es auf den Webseiten von John McLeod unter:

www.pagat.com/banking/quitlok.html

Patience-Spiele

Wer einsam und allein ist und dennoch Karten spielen will, geht an den Computer und spielt mit dem Blechtrottel eine Partie Tarock, Watten, Schafkopf, Jass, Schnapsen, Trenteln, Herzelin oder was immer sein Herz begehrt. Hat er aber keinen, dann greift er zu reellen Karten und legt **Patienzen**, auch im Lande Salzburg. Reichliche Anregungen hierzu gibt Heinrich 2003.



'Urlaub vom Kartenspiel': Der Pascha vom *Tarock-Mond* mit der Lieblingsfrau, vor seinem mobilen Kartenhaus-Harem
Ausschnitt aus "Das Tarockbild" von Kunstmaler Dr. Paul Rittinger (1879-1953), Innsbruck 1943

Vergleich mit Nachbarregionen

Tab. 1 zeigt die rezenten ländlichen traditionellen Kartenspiele des Bundeslandes Salzburg aus der Umfrage von 1972/73 im Vergleich mit den übrigen Bundesländern (außer Wien). Ihre Reihenfolge ist systematisch und ihre Namen wurden nicht synonymisiert, sodass viele Spiele mehrfach unter verschiedenen Bezeichnungen angeführt sind, um auch die terminologische Vielfalt zu gewichten und zu präsentieren. In dieser Tabelle sind jedoch nicht enthalten:

- historische, heute ausgestorbene Kartenspiele
- moderne internationale Kartenspiele (Bridge, Romme, Canasta, Poker etc.)
- Kartenspiele der jungen ethnischen Minderheiten seit 1950
- moderne Design-Spiele (Uno etc.)
- rein städtische Spiele (Zenserln, Klabrias, Quittli etc.)
- reine Casinospiele
- Patiens
- "Königrufen"
- alle Spiele, die in der Umfrage 1972/73 nicht erfasst wurden.

Spiele, die in anderen Bundesländern unter anderen Synonymen genannt sind, wurden berücksichtigt, sofern sie sich eindeutig zuordnen lassen.

Der Vergleich zeigt keine besondere "Westlastigkeit" oder gar "Ostlastigkeit" des Landes Salzburg, sondern bestätigt seine Position im Zentrum Österreichs.

Um die "Defizite" aufzuzeigen, wurden in Tab. 2 die rezenten ländlichen traditionellen Kartenspiele aus der Umfrage von 1972/73 aufgeführt, welche im Bundesland Salzburg nicht nachgewiesen sind. Ihre Namen wurden ebenfalls nicht synonymisiert, sodass wiederum viele Spiele mehrfach unter verschiedenen Bezeichnungen angeführt sind, um

auch die terminologische Vielfalt zu gewichten und zu präsentieren. Auch sonst gelten die selben Einschränkungen wie bei Tab. 1.

Insgesamt ergibt sich für die Zahl der rezenten ländlichen traditionellen Kartenspiele Österreichs aus der Umfrage von 1972/73, ohne Synonymisierung, folgender statistischer Vergleich (cfr. Tab. 1 & 2):

Vorarlberg	51
Tirol	49
Salzburg	50
Oberösterreich	115
Niederösterreich	57
Kärnten	84
Steiermark	99
Burgenland	70

Da außerhalb der Umfrage von 1972/73 noch genau 50 weitere Kartenspiele aus dem Land Salzburg nachgewiesen wurden, erhöht sich deren Gesamtzahl auf glatte 100.

Für ganz Österreich ergibt sich aus der vorliegenden Studie eine Gesamtzahl von 385 Kartenspielen. Hierbei sind aber 36 österreichische Kartenspiele noch nicht berücksichtigt, die bei Kriemach [o.J.] aufgeführt sind, viele davon sogar ausdrücklich verboten mit Verordnung vom 2. Jänner 1933 aufgrund des Artikels III des Gesetzes vom 15. Juni 1920, St.G.BI.Nr. 286 (cfr. Kriemach [o.J.] S. 53 f). Außerdem fehlen in dieser Zusammenstellung noch 18 weitere Arten des Tarockspieles, so dass sich die Gesamtzahl der österreichischen Kartenspiele auf mindestens 439 erhöht, worin immer noch zahlreiche historische Spiele unberücksichtigt bleiben.

Bei einer Gesamtsumme von weltweit 2018 verschiedenen Kartenspielen lt. Trumpf 1990 S. 46 gibt das immerhin einen Prozentsatz von 21,75 %.

Es bestätigt sich somit die Aussage des international führenden Kartenspielforschers John McLeod /

London, dass die kleinräumige Vielfalt der Kartenspiele weltweit am höchsten ist in den Gebieten rund um den Alpenraum. Da liegt das Land Salzburg voll mit drin.

Forschungsdefizite

Zum **Kleineln** und zur dazugehörigen "Thalgauer Karte" siehe das obige Kapitel über das Spielmaterial.

Die hier vorgenommene Zuordnung der folgenden Spiele kann nicht als gesichert gelten:

Zwanzgerln

Krebsen

Schmieren

Trischacken

Hundern

Stückeln

Anhängen

Maus und Vogel

Die besondere Problematik des "Königrufens" wurde im Kapitel über die Mariage-Spiele dargestellt. Im anschließenden Kapitel über die Schafkopf-Spiele ist das Forschungsdefizit bezüglich "Schafschädeln" herausgehoben worden.

Danksagung

Mein besonderer Dank gilt Frau Dr. Ulrike Kammerhofer-Aggermann vom Salzburger Landesinstitut für Volkskunde, die mir neben der allgemeinen wohlwollenden Betreuung dieser Studie insbesondere die Umfrageergebnisse von 1972/73 bereitwillig zwecks Auswertung zur Verfügung stellte, ohne die der vorliegende Traktat nicht möglich gewesen wäre.

Ebenso möchte ich Herrn Prof. Dr. Günther G. Bauer danken, der mir über seine Forschungen zu historischen Salzburger Kartenspielen bereitwillig Auskunft erteilte, mir einen Vorabdruck seiner

grundlegenden Untersuchung von 2003 zur Verfügung stellte und mir die wohlsortierte Bibliothek des Instituts für Spielforschung am Mozarteum zur Benutzung überließ.

Als Retter in der Not erwies sich kurz vor Manuskriptabgabe Prof. Dr. Anthony Rowley von der Kommission für Mundartforschung der Bayerischen Akademie der Wissenschaften. Zu diesem Zeitpunkt waren noch zwei traditionelle Salzburger Kartenspiele völlig unaufgeklärt, nämlich das Lampeln und das Strohsackeln, sodass das Manuskript mit diesen beiden schmerzhaften Lücken hätte abgeliefert werden müssen. Beide konnte mir Prof. Rowley jedoch gerade noch rechtzeitig aufklären, das Lampeln durch den entscheidenden Literaturhinweis und das Strohsackeln aus seinem reichen Fundus von Umfrageergebnissen.

Die vorliegende Studie wäre auch nicht möglich gewesen ohne die unverzichtbaren Gewährspersonen, die mir über die Spielregeln kompetente Auskunft erteilten:

Brigitte Allinger / Salzburg (Stöckeln)

Reinhard Bengesser / Salzburg (Kratzen)

Anton Bichler / Radstadt u. Salzburg (Feuer, Hosen åwi, Siebnern, Sau-Aufdrehen, Wuzeln)

Gerald Fingernagel / Bergheim (Fingerpratzeln)

Fritz Kohles / Großmain (Kriegeln, Lügen, Schnalzen, Wuzeln)

Barbara Leeb / Salzburg (Mulatschak)

Barbara Reschreiter / Abtenau (Königrufen)

Elisabeth Rosenmayer / Salzburg (Lügen, Unter-Ansetzen)

Elke Schmidt / Fritzens u. Salzburg (Schnellen)

Klaus Schwarz / Salzburg (Siebnern)

Sebastian Stöger / Salzburg (Bauern-Abhausen)

Alois Wenninger / Köstendorf (Batzenlippel-Ziehen, Grünobern)

Johann Wintersteller / Rußbach (Königrufen)

Albert Zieher / Salzburg (Mulatschak)

Josef Zwaighofer / Rußbach (Eichelobern, König-
rufen, Trenteln, Wuzeln).

Wertvolle Hinweise lieferten auch:

Hubert Auer / Telfs, Peter Blaas / Mieming, Prof.
Dr. Rainer Buland / Salzburg, Doris Ertl / Salzburg,
Max Faistauer / Lofer, Dr. Ingeborg Geyer / Wien,
Manfred Hausler / München, Dr. Gernot Herzog /
Salzburg, Dr. Franz Hitzenbichler / Bürmoos,
Waltraud Kohles-Windhofer / Salzburg, Peter Kron-
reif / Hallein, Melanie Lanterdinger / Salzburg,
Direktor Bernhard Müller / Arnsdorf, Willi Retten-
bacher / Hallein, Gilde Sanin / Salzburg, Robert
Sedlaczek / Wien, Günther Stanzer / Puch.

Literatur

Adrian, Karl: Von Salzburger Sitt' und Brauch,
Kapitel "Das Kartenspiel". Wien 1924, S. 330 - 333.

Alscher, Hans-Joachim (Hg.): >>Tarock<< mein
einziges Vergnügen. Wien 2003.

Angrüner, Fritz: Wie heißt denn das? 1300
Mundartwörter aus Bad Abbach und Umgebung. In:
Heimatverein Bad Abbach, Heft 13 / 1985, S. 1 bis
95.

Auer, Hubert: Watten, Bieten und Perlaggen.
Perlen-Reihe Band 659. Wien o.J. [1999].

Babsch, Fritz: Internationale und österreichische
Kartenspiel-Regeln. Approbiert von der Europä-
ischen Spielkarten-Convention (EPCC). Wien
1983.

Bachmann, Dölf & Maier, Vene: Jassen - die
schönsten Varianten. Perlen-Reihe Band 658, 3.
Auflage. Wien o.J. [1999].

Bamberger, Johannes: Die beliebtesten Karten-
spiele. Perlen-Reihe Band 648/I. Wien o.J.

Bamberger, Johannes: Schnapsen - die schön-
sten Varianten. Perlen-Reihe Band 639, 11. Auflage.
Wien o.J. [1998].

Bamberger, Johannes & Bruhns, Erika: Karten-
spiele für Kinder. Perlen-Reihe Band 644. Wien
o.J. [1999].

Bauer, Günther G.: Bözltschießen, Brandeln und
Tresette - Anmerkungen zum spielenden
Menschen Mozart. In: Mitteilungen der Int. Stiftung
Mozarteum 39, Heft 1-4, 1991.

Bauer, Günther G.: Das Salzburger Hexenspiel.
In: Homo Ludens, Band II, Salzburg 1992a. S. 239-
282.

Bauer, Günther G.: Die Salzburger Tarockkarten

der Familie Mozart. In: Salzburger Nachrichten Nr.
218, 19. 9. 1992b, Wochenendbeilage S. I & II.

Bauer, Günther G.: Die Salzburger Spielkarten-
maler des 18. und frühen 19. Jahrhunderts. In:
Mitteilungen der Gesellschaft für Salzburger Lan-
deskunde 133, 1993.

Bauer, Günther G.: Alte Salzburger Spielkarten
und das "Salzburger Bild". In: Das Kunstwerk des
Monats (Salzburger Museum Carolino-Augusteum)
Blatt 94, 1996 S. 1 - 4.

Bauer, Günther G.: Alte Salzburger Spielkarten
und das "Salzburger Bild". In: Spielforschung
Aktuell, 2. Jahrgang, 1996, Nr. 5 S. 6 - 8.

Bauer, Günther G.: Mozart - Glück, Spiel und
Leidenschaft. Bad Honnef 2003.

Beck, Fritz: Tartl und Zensa. Perlen-Reihe Band
660, 1. Auflage. Wien 1960.

Beck, Fritz: Tarock komplett / Alle Spiele.
Perlen-Reihe Band 640, 13. Auflage. Wien [o.J.].

Beel, Hans: Das "Färbeln". Tschwenkaer Hei-
mat-Zeitung (THZ), München, 17. Jahrgang, Folge
41, Sommer 2003, S. 24 - 26.

Bertoldi, Maria Beatrice: Luserna - una cultura
che resiste. Trento o.J. [1983].

Blaas, Peter: Kartenspielen in Alt-Tirol: Über
Kartenspiele, Spielkarten und Kartenmacher. In:
TIROL - immer einen Urlaub wert / Heimatwerbung
Tirol Nr. 41, Winter 1992/93, S. 43 - 62.

Blaas, Peter: Der Spielkarten-Weli: zu Funktion,
Herkunft und Aussehen. In: Das Blatt / Schriften-
reihe der Deutschen Spielkartengesellschaft Nr.
14, Berlin 1996, S. 21 - 49.

Blaas, Peter: Süd-Spielkarten 1570-1870 aus
Alt-Österreich vom Südrand der Hochalpen.
Katalog der Ausstellung in der Tammerburg in
Lienz. Lienz, 2003.

Culbertson, Ely: Kontraktbridge vollständig.
Darmstadt 1955.

Dummett, Michael: The Game of Tarot from
Ferrara to Salt Lake City. London 1980.

Feder, Jan: Die schönsten Kartenspiele.
München 1980.

Fink, Hans: Zum Kartenspiel in Südtirol. In: Der
Schlern 57, 1983, Heft 4, S. 195 - 199.

Flendrovsky, Friedrich: Tarock. Ein Wegweiser
durch das königliche Spiel. 2. Auflage, Wien 1997
(290 Seiten).

Grieshofer, Franz: Kartenspiele - Preisveran-
staltungen. In: Burgstaller, Ernst & Helbok, Adolf:
Österreichischer Volkskundeatlas, Lieferung 6,
Blatt 102, Graz 1977.

Grupp, Claus D.: Schafkopf, Doppelkopf, Bino-
kel, Cego, Gaigel, Jass, Tarock u.a. "Lokalspiele".
Niedernhausen 1985.

Grupp, Claus D.: Kartenspiele. Niedernhausen
1988.

Hausler, Manfred: Das Bayerische Bild. Studien
zur Spielkarte 4. Berlin 1993.

Hausler, Manfred & Radau, Sigmar: Hexenkarten und andere Salzburger Spielkarten. Ein Besuch in Salzburg, Teil 2. In: Das Blatt / Schriftenreihe der Deutschen Spielkartengesellschaft Nr. 7, Berlin 1993, S. 23 - 43.

Heinrich, Rudolf: Die schönsten Patienzen. Perlen-Reihe, Wien o.J. [2003].

Hornung, Maria: Wörterbuch der deutschen Sprachinselmundart von Pladen / Sappada in Karnien (Italien). Wien 1972.

Hülsemann, Robert: Das Buch der Spiele für Familie und Gesellschaft, 2. Auflage. Leipzig 1930.

Kaltenbrunner, Regina: Ausstellungskatalog "Pagat und Sküs" des Salzburger Museum Carolino-Augusteum. Salzburg 1996, 58 Seiten.

Katira, Kay Uwe: Verbotene Kartenspiele. Heyne-Buch Nr. 08/4916, München 1983.

Kirschbach, Günter, Lisker, Rolf & Benner, Hans-Heinrich: Das Altenburger Skatbuch - Spiel mit deutschem Blatt. Berlin 1986 (224 Seiten).

Kissel, Robert S. & Dummett, Michael: Trappola mit den Spielregeln für Bulka, Hundertspiel und Spády. Wien 1988 (80 Seiten).

Kriemach, V. H.: Kartenspielregeln und Erklärungen / Gesellschaftsspiele. Wien, o.J. [nach 1933].

Lexner, Matthias: Kärntisches Wörterbuch. Leipzig 1862.

Leyden, Rudolf von & Dummett, Michael: Karnöffel - Das Kartenspiel der Landsknechte. Wien 1978 (55 Seiten).

Löw, Hans: 20 verschiedene Kartenspiele. Perlen-Reihe Band 648, 17. Auflage. Wien o.J. [nach 1985].

Lüftenegger, Peter: Preference - die schönsten Varianten. Perlen-Reihe Band 643, 6. Auflage. Wien o.J. [2000].

Mayer, Elisabeth: Das Salzburger Tarock. Salzburger Ansichten zwischen Pagat und Sküs. Salzburg 1983 (132 Seiten).

Mayer, Elisabeth: Salzburger Tarock. Wien 1985 (95 Seiten).

Mayr, Wolfgang & Sedlaczek, Robert: Das große Tarock-Buch. Perlen-Reihe Band 642. Wien o.J. [2001].

McLeod, John: Rules of Games: No. 8 - Schafkopf. In: Journal of the International Playing-Card Society VII (Nov. 1978) S. 38 - 47.

McLeod, John & Geiser, Remigius: Stubai Valley Droggn and Dobbm - Two living fossils of the Austrian card game landscape. Part I: Discovery and historical context. - The Playing Card, vol.XXVII, 1999a, Nr. 6: S. 269 - 276.

McLeod, John & Geiser, Remigius: Stubai Valley Droggn and Dobbm - Two living fossils of the Austrian card game landscape. Part II: Droggn (Tarock in the Stubai Valley with 66 cards). - The Playing Card, vol.XXVIII, 1999b, Nr. 1: S. 40 - 49.

McLeod, John & Geiser, Remigius: Stubai Valley Droggn and Dobbm - Two living fossils of the Austrian card game landscape. Part III: Dobbm. - The Playing Card, vol.XXVIII, 1999c, Nr. 2: S. 96 - 100.

Parlett, David: The Oxford Guide to Card Games. Oxford 1990.

Parlett, David: A Dictionary of Card Games. Oxford 1992.

Peschel, Wolfgang: Bayerisch Schaffkopfen. Weilheim 1990 (128 Seiten).

Pieper, Sven & Schmidt, Bärbel: Kartenspiele. Stuttgart 1994.

Posert, v.: Deutsche, Französische und Englische Kartenspiele, achte Auflage. Halberstadt o.J. [vor 1901].

Radau, Sigmar: Hexenkarten und andere Salzburger Spielkarten. Ein Besuch in Salzburg (Teil 1). In: Das Blatt / Schriftenreihe der Deutschen Spielkartengesellschaft Nr. 6, Berlin 1992, S. 16 - 33.

Radau, Sigmar & Himmelheber, Georg: Spielkarten. Band XXI der Kataloge des Bayerischen Nationalmuseums, München 1991.

Reichelt, Hans: Kartenspiele von Baccara bis Whist. Wiesbaden 1987.

R. M.: Das Perlaggen. In: Der Schlern 8, 1927, Heft 11, S. 383 - 387.

Schmeller, Johann Andreas: Bayerisches Wörterbuch, 2. Auflage. München 1872 - 77.

Thoenen, Karl: Der wirklich brauchbare Tarocklehrer. Dresden o.J. [1933].

Trumpf, Peter: Kartenspiele und Spielkarten. Heyne-Ratgeber 08/9335, 13. Auflage. München 1990.

Ulmann, Sigmund: Das Buch der Familienspiele. Wien o.J. [1893].

Ulmann, Sigmund: Illustriertes Wiener Piquetbuch. Wien o.J. [ca. 1895].

Unger, Theodor: Steirischer Wortschatz. Graz 1903.

Anschrift des Verfassers:

Dipl.biol. Remigius Geiser
St.-Julien-Str. 2 / 314

A - 5020 Salzburg

Tel. 0043 - 662 - 870905

E-Mail: geiser@salzburg.co.at

Tab. 1: Die rezenten ländlichen traditionellen Kartenspiele des Bundeslandes Salzburg laut Umfrage 1972/73	übrige Bundesländer						
	Vorarlberg	Tirol	Oberösterreich	Nied.österreich	Kärnten	Steiermark	Burgenland
Reihenfolge systematisch Synonyme sind separat angeführt. ∞ = mehr als 10 Belegorte							
Bieten	V	T ∞			K	S	
Laubbieten ∞	V	T			K		
Preference ∞	V	T ∞	O ∞	N ∞	K ∞	S ∞	B ∞
Pudeln			O				
Polackeln		T					
Lampeln			O ∞				
Ramsen	V	T		N	K		B
Schnalzen					K	S	B
Zwanzgerln							
Kratzen			O ∞				
Zwicken	V	T	O ∞				
Mauscheln ∞		T ∞	O ∞	N	K ∞	S ∞	
Vier-Kreuzer-Mauscheln							
Krebsen			O ∞			S	
Tarock ∞	V	T ∞	O ∞	N ∞	K ∞	S ∞	B ∞
Schnapsen ∞	V ∞	T ∞	O ∞	N ∞	K ∞	S ∞	B ∞
Bauernschnapsen ∞	V	T	O ∞	N ∞	K ∞	S ∞	B ∞
Sechsendsechzig	V	T	O	N ∞	K	S	B ∞
Gaigeln	V	T					
Mariage	V	T	O ∞	N ∞	K ∞	S ∞	B
Matzlfangen			O				
Stöckeln			O		K		B
Eckeln					K		
Skat	V	T		N		S	B
Schafkopfen	V ∞	T	O	N		S ∞	B
Herzeln	V		O	N ∞	K	S ∞	B
Schinderhansen		T	O				
Grünobern			O ∞				
Grünuntern			O				
Lügen	V	T	O ∞	N ∞	K	S ∞	B
Wuzeln		T	O		K	S	B
Siebnerl							B
Unteransetzen	V		O ∞	N	K	S ∞	B
Stückeln							
Anhängen							
Strohsackeln							
Betteln					K	S	B
Bauern-Abhausen		T			K	S ∞	
Trenteln	V	T	O			S	
Feuer							
Maus und Vogel							
Batzenlippeln	V	T	O ∞	N	K	S ∞	B
Grünoberschinden					K		
Watten ∞	V	T ∞	O ∞		K ∞	S ∞	
Siebzehn und vier	V	T	O ∞	N ∞	K	S ∞	
Bänkeln	V						
Einundzwanzig		T	O	N ∞	K	S	B ∞
Hoppsen		T					
Halbzwölf							
Rote Sau aufschlagen					K	S	B

Tab. 2
**Die rezenten ländlichen traditionellen Kartenspiele Österreichs,
 die im Bundesland Salzburg aktuell nicht nachgewiesen sind
 laut Umfrage 1972/73**

Die Namen der Kartenspiele sind nicht synonymisiert, daher sind viele Spiele mehrfach unter verschiedenen Bezeichnungen angeführt.

Reihenfolge alphabetisch

Bundesländerbezeichnungen wie in Tab. 1

∞ = mehr als 10 Belegorte

Abhausen	O K	Bruckspielen	O
Ablegspiel (=Quartett)	O S	Buben-Anlegen	S
Achter-Radeln	S	Buben-Ansetzen	S
Achtundsiebzig / Neunundsiebzig	V	Buben-Auflegen	S
Adenauer	K	Bula	K
Alte Preference	S	Bürchschnapsen	O
Altschnapsen	B	Burgerln (mit doppeldt. Karten)	O
Anlegen	B	Coly-Tarock	B
Anschlagen (=Mauscheln)	T N	Cvikanje (slowenisch)	K
Bauernabschätzen	N S∞	Daheln (= "Stehlen")	O
Bauern-Auflegen	S	Damische Wula (Negativspiel)	K
Bauern aus dem Land jagen	K	Der Sau ins Loch fahren	S
Bauernfangen	O∞ N	Dox (= "Dachs")	B
Bauernjagen	S	Dreier-Radeln	S
Bauernschätzen	S	Dreier-Tappen (Tarock-Art)	O
Bauernsuchen (=Grünobern)	O	Dreikönig-Rufen	B
Baugern	S	Dreißigern	T S
Bauscheln	K	Dreißige äwa (= "von 30 herab")	O
Beizen	O	Dreschen	S
Bela	V	Durak	K∞ S∞ B∞
Bellen-Schnapsen	V	Durak (mit deutschen Karten)	N
Beller-Geige	V	Einispringen (= "Hineinspringen")	K
Betersackeln (=Persackeln)	T	Einschneiden (=Einundzwanzig)	K S
Bettelsackeln	T	Einserln (=Einundzwanzig)	O
Bettschießer	V	Einunddreißig (=Trenteln)	S
Bina	B	Einundsechzig	K
Binkeln	O N	Elf heraus!	O
Binkerlanhängen	N	Eseln	V
Blödideln	O	Esel-Raten	S
Bock-Anhängen	B	Fälisch Lüagn (= "Falsch Lügen")	B
Böhmisch Bankeln	N	Falschen	B
Brandeln	N∞ K∞ S∞ B	Falscher Durak	S
Brandeln ohne Unter, zu viert	S	Falscher Zigeuner	S
Braunes-Mandl-Rupfen	K	Färbeln	T K∞ S∞ B
Braut-Spielen	B	Feiern	K B
Braut-Ziehen	B	Fein	N
Brezelspielen (=Schnapsen)	O	Feuerklauben (=Trenteln)	O
Brotsuppen	N	Französ. Tarock (=Stubaital-Droggn)	V T
Bruggen-Wuli	K∞	Frische Vier (=Mauscheln)	N S B
Brückenbauen	S	Fuchseln	O

Fünf-ab-Jass	V	Jaggeln	T
Gagerl-Fangen	O	Jassen	V [∞] T [∞] K
Gangeln (=Kreuzschnapsen)	B	Jedermann-Jass	V
Ganselspielen	O	Kartentausch	O
Geschriebene Wula	K	Kleiner Durak	S
Gespann	K	Kleinschen	N
Gestochen und Aufgelegt	O	Klockende Wula	K
Getriebene Wula	K	Königrufen mit Schnapskarten	N
Grasoberspiel (=Grünobern)	O	Königspiel (= "Kinigla")	T
Große Preference	S	Kontra-Schnapsen	B
Großer Durak	S	Kreiseln	B
Grünbauern	O	Kreuzeln	K
Grünbauernfangen	O	Kreuzerstechen	O
Grünbauernjagen	N [∞]	Kreuzschnapsen	B [∞]
Grünbauernsuchen	O [∞]	Kreuzjass	V
Grünbubenspiel (=Grünobern)	O	Kriegeln	VT
Grüneln	O	Kriegführen	ON
Grünmandl-Ansetzen	ON	Kritisch-Watten	TO
Grünoberfangen (=Grünobern)	O	Kuhschwanzeln	O
Grünoberjagen	O	Kuhschweifeln (=Unteransetzen)	O [∞] N
Grünoberschinden	K	Landauspeitschen	T
Grünpeterl-Zupfen (SchwarzerPeter)	S	Lauboberschinden (=Schw. Peter)	TK
Grünunteransetzen	O	Lauboberzupfen	T
Grünunterjagen	O	Leben und Tod	N
Grünunterlegen	N	Leben-Verspielen	O
Hacken	ON	Letzter Stich	V
Halbneun (Stichlizitation/Preference)	S	Letzter Stuch (sic!)	K
Hanti-Spielen (Preference-Art)	K	Lewetten	K
Hasen-Herauspielen	O	Lugenbeitel (= "Lügenbeutel")	B
Hase und Pfeffer	B	Lugentwak (=Lügenwatt)	K
Häufeln	O	Lurln mit Unteransetzen	O
Häusl-Räumen (Kaiser, König ...)	S	Lustig-Spielen	OB
Hausmeistern (=Königrufen)	O	Mandln-Ansetzen	ON
Hauspudeln (=Preference)	O	Mandl-Setzen	O
Heah-Everln	O	Mau-Mau	VON
Heantreggln (= "Hühnerdreckeln")	O	Meg-Jass	T
Herz-As-Aufschlagen	B	Nachgeben	O
Herzbieten	T	Na oslien (=Um den Esel, kroatisch)	B
Herzl-Fangen	S	Na pinklj (=Um's Binkerl, kroatisch)	B
Herzl-Rufen	B	Napoleon	O
Herzkönig-Ausziehen	N	Nappen (=Napoleon)	O
Herzunteransetzen	VO	Neseln (Stichspiel, doppeldt. Blatt)	O [∞]
Herzunterauflegen	K	Neue Preference	S
Himmel- und Höllfahren	O	Neunerln	TOKB
Hintersche-Jass	V	Neuner-Wule	K
Hintrische Wula	K	Nusszwicken	N
Höllfahren	OS	Ochseln	ONS
Hosen äwi (= "Hosen runter")	S	Ochsenfahren	S
Hunderteins	T	Ochsenhandeln	S
Hundsfotten	V	Ochs leg dich!	NB [∞]
Hundsfudeln	O	Ochs-Schreien	S
Hund-Spiel	B	Ofenpokern	K
Huzeln	O	Paaren	O
Ja	S	Pack	B

Packl-Schicken	B
Pack-Spielen	B
Pack-Treiben	B
Pensionisteln	O N S
Pensionistenspiel	K
Perlaggen	T [∞]
Peterln	N
Peterlzupfen (=Schwarzer Peter)	N
Pik-Fälschen	S
Poli (=Napoleon)	N
Polnische Bank (mit dt. Karten)	O S
Profasel (=Preference)	T
Pumpern	O
Quadrille	O
Radlan-Wula (=Rädlein-Wula)	K
Rauben	O
Raubspiel (=21)	K
Rausch auf	K
Rot-Mandl-Auflegen	O
Rotpeterln (Herzunter=Schw. Peter)	K S
Rot-Peterl-Rufen (Königsrufen)	B
Rot und Schwarz (Kinderspiel)	N
Rot-Unter-Ansetzen	O
Rückwärtsspielen	V
Rufschnapsen	O S B
Rumpeln	O
Rungale-Wula	K
Russische Preference	K
Russisch Färbeln	K
Russisch Schnapsen	N S
Sarajewo	K
Saugreifen (=Treff-As-Aufdrehen)	K
Sau-Halten	B
Sauloch	K
Sauloch-Greifen	K
Saunigeln	V O S B
Saurüsseln	N S B
Schafschädeln	O N S B
Schellenelfern (=Schwarzer Peter)	O
Schieber-Jass	V
Schlag-Watten	O
Schlangen-Jass	V
Schloapfen (=Jass mit 6 Karten)	V
Schmeißen	N
Schnapsen (mit altdeutschen Karten)	B
Schnauz	V
Schneider-Ansetzen	S
Schnip-Schnop-Schnur	S
Schnurrbarteln (=Preference)	S B
Schön-Everln	O
Schummeln	S
Schwarzer Peter	V O N K S [∞] B
Schwarzpeter-Zupfen	S
Schwimmen	T O

Schwindeln	B
Schwindel-Durak	K
Sohlen	T
Sechser-Watten	T
Spitzeln (=Färbeln)	S
Stechen	S
Steiger-Jass	V
Steigern	V
Steirische Preference	O K S
Stichansagen	O
Sticheln	V
Stich-Lizitation (=Preference)	S
Stich-Preference	K S
Stichspiel	S
Stichtreiben	S
Stichtreibende Wula	K
Stich-Watten	T
Stich-Wula	K
Stockschnapsen (=Stöckeln)	O B
Stoppen	K
Stritzl-Spielen (= "Gaunerspiel")	N
Strohsack-Anseichen	S
Talon-Schnapsen zu dritt	S
Talonspielen	O
Tappen	V
Taro	N
Tausendspiel	S
Teufelaustreiben	S
Tombola	K
Treibende Wula	K
Über die Alm	S
Ulitt	B
Um den Binkel (=Farbensammeln)	B
Um's Leben (=Farbensammeln)	N
Unkritisch-Watten	O K
Unter-Anlegen	S
Unter-Auflegen	V K S
Verhungern	N
Vierzehnerln	O
Vorderische Wula	K
Waukerln	S
Weli-Spielen (=Preference)	O
Werfen	N
Wula	K [∞]
Wula-Preference	S
Za zitak (=Um's Leben, kroatisch)	B
Zehner-Auflegen	B
Zehnerfangen	O
Zehnerstechen (=Mariage)	O
Zigeunern	S
Zuger Jass	V
Zupfen	B
Zwei auf Zwei zu	K
Zweifeln (=Lügen)	S

Dankenswerterweise gestattet uns Herr Geiser, seinen neuesten Artikel als Vorabdruck hier zu bringen.

In Abstimmung mit ihm seien aus Redaktionssicht folgende Aktualisierungen vorweg genannt:

Die schönste Vielfalt des *Salzburger Bildes* zeigt Klaus Reisinger "Herz-Schelle-Laub-Eichel, Spielkarten mit Deutschen Farben aus fünf Jahrhunderten, aus Österreich und den Nachfolgestaaten", Eigenverlag Wien 2003; die Entstehungsgeschichte des *Teil/Jahreszeiten-Bildes* scheint noch nicht abgeschlossen; das *Mohren/Lemberger-Bild* wird auch in Polen seit ca. 1990 leider nicht mehr hergestellt.

Erstveröffentlichung in: In Familie und Gesellschaft. (= Bräuche im Salzburger Land. Zeitgeist – Lebenskonzepte – Rituale – Trends – Alternativen. CD-ROM 3) Hrsg. Lucia Luidold und Ulrike Kammerhofer-Aggermann, Redaktion: Melanie Lanterdinger. (= Salzburger Beiträge zur Volkskunde 15) Salzburg 2005.

DIE 100 KARTENSPIELE DES LANDES SALZBURG

Remigius Geiser, Salzburg

Kartenspielen ist ein Kunstwerk

Ein Kunstwerk mit gewöhnlich zwei bis fünf Akteuren, die man "Spieler" nennt, und null bis x Zuschauern, die man "Kiebitz" nennt, im Salzburger Dialekt "gnofe", womit man ansonsten das Küchengewürz *Allium sativum* bezeichnet. Damit möchten die Spieler zum Ausdruck bringen, dass die Kiebitze eigentlich nur lästiges Beiwerk sind und so unnötig wie ein übler Mundgeruch.

Es handelt sich um ein Kunstwerk der Aktionskunst mit mehr oder minder festgelegtem Handlungsrahmen, genannt "Spielregeln". Zufall und persönliches Geschick bestimmen, wie die einzelnen Akteure ihre Rolle konkret ausfüllen. Wobei die Rollen wechseln, so dass jeder jede Rolle immer wieder in unterschiedlichen Varianten zu spielen hat: Spielführer, Oppositionsführer, Sieger, Verlierer, Mit-Sieger (=Trittbrettfahrer), Mit-Verlierer (meist unschuldig und unfreiwillig mit hineingerissen), Teiler (gerecht, neutral, parteilos, seriös, unbestechlich etc.), Abheber (unabhängige Kontrollinstanz des letzteren), etc.

Es wird halt das wirkliche Leben vor- und nachgespielt.

Die Schauspielkunst steht dabei hoch im Kurs, fast wie im richtigen Leben. Bei manchen Kartenspielen kann sie sogar Gewinn und Verlust erheblich beeinflussen, z.B. beim Pokern, dem in Salzburg seinem Wesen nach das Watten entspricht.

Aber auch bei den anderen Kartenspielen ist die improvisierte Schauspielerei kategorisch. Was kann doch beispielsweise der Verlierer alles aus seiner Rolle machen:

- er kann es auf die üblicherweise ungerecht verteilten Karten schieben,
- er kann mit seinem Schicksal hadern,
- höhere und niedere Mächte (- wessen Gebetbuch sind doch gleich wieder die Spielkarten?) verantwortlich machen,
- Gott und der Welt die Schuld zuschieben oder seiner ungeliebten Schwiegermutter;
- er kann seinen Gegner des Betrugs anklagen und behaupten, er habe den Nachbarn in die Karten geschaut;
- er kann den Teiler beschuldigen, ihm heimtückischerweise schlechte Karten zugeteilt zu haben;
- er kann seine Bandscheiben in die Schuld nehmen oder den Verkehrsstau heute morgen;

- er kann alles durch seinen fortgeschrittenen Alkoholisierungsgrad erklären, denn Saufen ist ja bekanntlich keine Schande, sondern eine Tugend, da sie die etwas reservierte Haltung des Wirtes gegenüber der Spielrunde mildert;
- er kann die Begleichung des aushaftenden Betrages theatralisch apologisierend hinauszögern;
- er kann jovial erklären, dass es ihm gar nicht darum gehe, zu gewinnen, schon gar nicht um den schnöden Mammon, sondern dass das Dabeisein alles sei, zur Förderung von Kameradschaftsgeist und fairem Wettbewerb;
- er kann erklären, aus dem miesen Blatt das Optimum herausgeholt zu haben;
- ja, er kann sich sogar zu der Ansicht versteigen, dass er nur durch sein außergewöhnliches Können eine noch viel schlimmere Katastrophe verhindert habe;
- und natürlich, fast hätten wir es vergessen, er kann selbstverständlich auch mit Zornesröte seine Zeche und die Spielschulden bezahlen, den fröhlichen Abend vorzeitig abrechnen und statt der Herz-Sau zuhause seine Alte zur Sau machen.

Es geht halt zu - fast wie im richtigen Leben.

Zum Forschungsstand

Erstaunlicherweise hat dieses lebendige und volkstümliche Genre der Aktionskunst kaum jemals die Aufmerksamkeit der Kunstkritiker gefunden. Während die abgehobenen Aktionskünstler der offiziellen "hohen Kunst" ständige Gäste in den Feuilletonseiten der hiesigen Gazetten sind, und während die Spiel-Aktivisten von der leiblichen Fakultät, nämlich die Sportler, eine bedeutende Sparte des Journalismus ernähren, gilt es seit jeher als abgemachte Sache, dass unsere Kleinkünstler mit den bunten Hartpapier-Lamellen keinerlei kunstkritischer Aufmerksamkeit würdig sind.

Wohlgermerkt: Diese Hartpapier-Lamellen selbst, also ihr Spielmaterial, erregen sehr wohl das Interesse des öffentlich etablierten Kulturbetriebes. Jedes einschlägige kunsthistorische Museum präsentiert von Zeit zu Zeit seine Spielkartenbestände dem staunenden Publikum, begleitet von einem wohlausgestatteten Ausstellungskatalog. Und jedes größere Land Europas hat mindestens einen nationalen Spielkartensammlerverein, zum Beispiel hier zu Lande den "Österreichisch-Ungarischen Spielkartensammlerverein 'Talon' ", oder auf internationaler Ebene die "International Playing-Card Society" in London.

Doch das eigentlich bestimmende Element des Kartenspiels, das die Verteilung und Gestaltung der einzelnen Rollen vorgibt und auch die Zahl und Ausstattung der Spielkarten determiniert, sind die Spielregeln. Zwar gibt es seit dem 17. Jahrhundert Spielregel-Bücher, in denen die Regeln der häufigsten landesüblichen Kartenspiele zur praktischen Anwendung gesammelt sind. Doch hat es weder die Kulturgeschichte noch die Volkskunde bisher für wert befunden, diese Regeln einer systematischen wissenschaftlichen Betrachtung zuzuführen, ihre gegenseitige Abhängigkeit im historischen Entwicklungsgang herauszuarbeiten, die bisher unpublizierten Regeln der weniger bekannten Spiele überhaupt erst einmal zu publizieren, oder zumindest die volkstümlichen Synonyme für ansonsten allgemeiner bekannte Spiele aufzuklären.

Ratlos steht man vor dicken Büchern der traditionellen wie auch modernen Volkskunde, die schwerpunktmäßig dem traditionellen wie auch dem modernen Spiel der Kinder und der Erwachsenen in bäuerlichen oder sonstigen Kreisen gewidmet sind, und fragt sich, wieso darin nicht einmal mit einer einzigen Zeile erwähnt wird, dass es hierzulande auch Kartenspiele gibt.

Anderswo gibt es rühmliche Ausnahmen von dieser Situation. Insbesondere in England. Der Ox-

forder Mathematiker Michael Dummett hat 1980 mit seinem monumentalen Werk "The Game of Tarot" eine Arbeit geleistet, die als wissenschaftliche Monographie keine Wünsche mehr offenlässt, wann immer man etwas über historische oder zeitgenössische Varianten des Tarockspieles wissen möchte. Es ist schier unglaublich, zu welchem kriminalistischen Spürsinn, zu welcher akribischer Feinarbeit und zu welcher konsistenter Zusammenschau sämtlicher Details zugleich ein einzelner Mensch fähig ist, wenn er einem höchst komplexen Thema sein Lebenswerk widmet.

David Parlett hat 1990 den Versuch unternommen, global die verschiedenen Typen von Kartenspielen historisch und systematisch auf die Reihe zu bringen und ihre gegenseitige Interdependenz herauszuarbeiten.

Ihren Vorgaben folgend hat der international führende Experte John McLeod in den letzten Jahren die mit Abstand reichhaltigste Sammlung von Kartenspielregeln auf der Webseite www.pagat.com zusammengetragen.

In Österreich ist das Bundesland Tirol leidlich gut erforscht, dank der Arbeiten von R.M. 1927, Hans Fink 1983, John McLeod & Remigius Geiser 1999a, 1999b und 1999c, Hubert Auer 1999 und insbesondere Peter Blaas 1992/93 und 1996.

Das Land Salzburg ist relativ gut erforscht, soweit es um historische Sachverhalte geht, dank der umfangreichen Studien von Günther G. Bauer 1991, 1992, 1993, 1996, und 2003.

Ansonsten gibt es für diese Region nur Literatur, die sich auf ganz Österreich bezieht, zum Beispiel die beiden reich ausgestatteten und kulturhistorisch gleichfalls hoch interessanten Tarockbücher von Mayr & Sedlaczek 2001 sowie von Alscher 2003.

Und natürlich gibt es auch für das Land Salzburg Fachliteratur über die regionalen Spielkarten: Mayer 1983, Mayer 1985, Bauer 1992, Radau 1992,

Hausler & Radau 1993, Bauer 1993, Hausler 1993, Kaltenbrunner 1996, Blaas 1996, Bauer 1996, Blaas 2003.

Was komplett fehlt: eine systematische Übersicht über die Kartenspiele, die im Land Salzburg heute noch üblich sind, ihre Regeln und ihre volkstümlichen Bezeichnungen, ihre Häufigkeit und regionale Verteilung, ihre Position innerhalb der internationalen Taxonomie der Kartenspielregeln, sowie die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zu den anderen österreichischen Bundesländern.

Diesen totalen Mangel zumindest *grosso modo* zu beseitigen, ist daher die Hauptaufgabe der vorliegenden Studie, soweit dies im verfügbaren Rahmen überhaupt möglich ist.

Zur Soziologie des Kartenspiels im Land Salzburg

Die gesellschaftliche Einbindung des Kartenspiels stellt sich im Bundesland Salzburg kaum anders dar als in den übrigen Gebieten Österreichs oder auch Mitteleuropas.

Es sind alle sozialen Schichten, alle Altersklassen und beide Geschlechter beteiligt, wobei die Spieleidenschaft eher individuell ausgeprägt ist und keiner besonderen sozialen Gruppe zugeordnet werden kann.

Das Kartenspiel, im Salzburger Dialekt "düwen" (= "tippeln") genannt, wird in erheblichem Ausmaß von regelmäßigen Spielrunden gepflegt, die wöchentlich, monatlich oder auch nur einmal im Jahr zusammentreten, um einen Abend lang ein bestimmtes Spiel zu spielen, sei es in einem Wirtshaus oder in den privaten Räumen eines Beteiligten.

Regelmäßig finden auch öffentliche Turniere statt, worüber Grieshofer 1977 detaillierte Auskunft gibt. Erfreulich ist dabei, dass seither auch das Tarockspiel turnierfähig wurde und auch im Salzbur-

gischen mittlerweile Tarock-Preisveranstaltungen stattfinden, cfr. Mayr & Sedlaczek 2001 S. 295f.

Besonderer Erwähnung bedarf das Bridge-Spiel, das clubmäßig organisiert regelmäßig in eigens dafür vorbereiteten Räumlichkeiten auf zahlreichen Tischen durchgeführt wird.

Und natürlich die echten Zocker, teils professionell, teils psychopathisch. Ihre Salzburger Heimstatt war jahrzehntelang das Cafe Sissy in der Reichenhaller Straße, mit einem richtigen Zocker-Hinterzimmer, das ganz *ad legem artis* eingerichtet war: lichtundurchlässige Vorhänge; Rotlichtsignalanlage, um die Tippler zu warnen, falls ein Amtsdienstler vorne den Kaffeehauseingang betrat; Stubentür außen ohne Türschnalle; und natürlich eine zünftige Wandmalerei mit den vier Spielkartenfarben und dem sinnigen Reim: "Genieße das Spielerleben ständig, denn du bist länger tot (sic!) als lebendig!" - Leider ist diese Zockerherrlichkeit nun seit ein paar Jahren zu Ende. Allerdings gibt es noch andere Lokalitäten

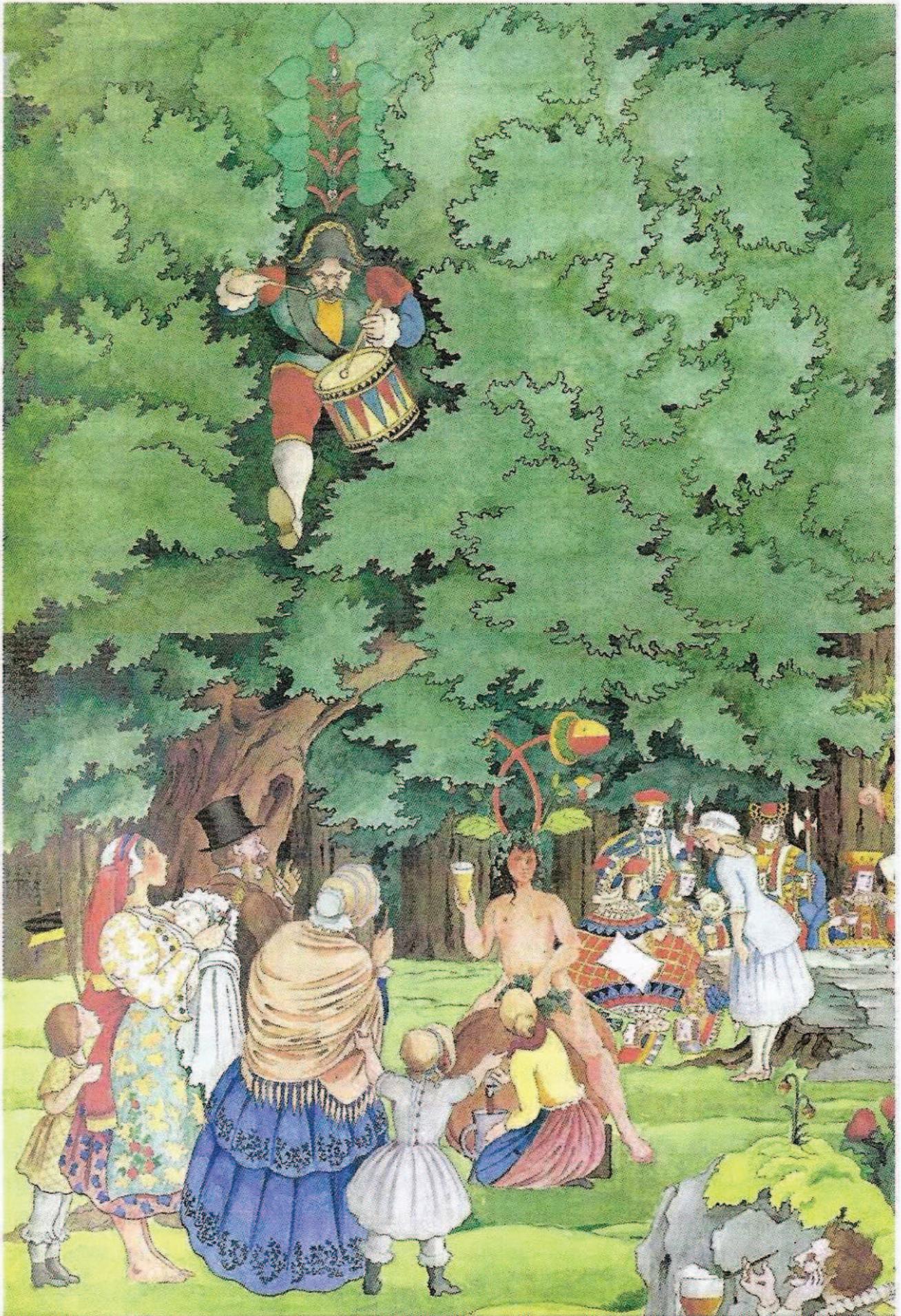
...zum Beispiel die amerikanischen Poker-Casinos, die in den letzten zehn Jahren in Mode gekommen sind. Oder die Wettbüros, die an allen Ecken aufblühen. Und, last not least, das klassische Spielkasino. Es wäre allerdings absolut lächerlich, wollte man die dortigen Kartenspielprozeduren mit dem gemütlichen Ausdruck "karteln" bezeichnen.

Sonstige typische Gelegenheiten, bei denen häufig und wirklich gemütlich "gekartelt" wird, sind u.a.: Kinder beim Spiel untereinander; Kinder beim Spiel mit Erwachsenen; Schüler in Schulpausen oder im Zug/Schulbus; Alpinisten und Schifahrer auf Hüttenabenden; Polizeibeamte, Feuerwehrleute und sonstiges Personal im Bereitschaftsdienst; Arbeiter während der Mittagspause; Pensionisten im Stadtpark; Sportler im Vereinsheim; Familienabende mit zwingender allseitiger Präsenzpflcht (Heiliger Abend, Silvester u.a.).

Ja, das Kartenspielen hat gegenüber den neu aufgekommenen Möglichkeiten der Unterhaltungselektronik immer noch sehr gute Karten: Sitzt man zusammen am Tisch, schaut man sich gegenseitig an (freundlich oder böse, je nachdem), spricht und scherzt man miteinander und tauscht man miteinander reale Objekte aus, nicht nur virtuelle, dann bringt das ganze halt einen viel höheren Grad an seelischem Austausch, an menschlicher Geselligkeit und Gemütlichkeit und Befriedigung.

Ein herber Verlust muss leider beklagt werden, was das Kartenspiel in der städtischen Wirtshauskultur betrifft: Es ist nämlich fast vollständig verschwunden. Der Grund dafür liegt nicht etwa in einer Abneigung der urbanen Bevölkerung gegen diesen traditionellen Zeitvertreib, sondern einzig und allein in der Intoleranz der Wirte; genauer gesagt: in ihrer kurzsichtigen Gier nach Gewinnmaximierung, mit der sie glauben, das Kartenspielen in ihrem Lokal strikt verbieten zu müssen. Ein Dialog mit einem befreundeten, langgedienten Oberkellner eines renommierten Salzburger Innenstadtkaffeehauses, der die internen Gehirnwindungen der hiesigen Gastronomiekultur seit Jahrzehnten wie seine Westentasche kennt, verlief ungefähr so:

"Warum eigentlich ist in eurem Kaffeehaus das Kartenspielen untersagt?" - "Weil es unserem renommierten Gastronomiebetrieb einen trivialen und plebejischen Anstrich verleihen würde." - "Aber ihr rühmt euch doch, ein klassisches Kaffeehaus nach dem Typ des Wiener Kaffeehauses zu sein. Dazu gehört aber auch das Kartenspiel im Kaffeehaus." - "Kann schon sein, aber die Kartenspieler streiten sehr häufig, und das ist dem guten Ruf unseres Hauses abträglich." - "Nach meiner Beobachtung streiten Kartenspieler viel seltener und verhaltener als zum Beispiel Jugendliche oder gar Betrunkene. Demnach müsstet ihr auch den Ausschank alkoholischer Getränke untersagen." - "Also die Alkoholiker konsumieren wenigstens ordentlich, während die Kartentippler nur alle zwei Stunden einen kleinen Braunen ordern und dabei den Platz versitzen." - "Hast du nicht vorhin gesagt, dass der weit überwiegende Teil der gastronomischen Kosten durchs Personal entsteht, nicht durch die Räumlichkeiten? Wenn also jemand nur



'Urlaub vom Kartenspiel': Wehe, wenn sie losgelassen - die *Salzburger Einfachdeutschen* !
Ausschnitt aus "Das Tarockbild" von Kunstmaler Dr. Paul Rittinger (1879-1953), Innsbruck 1943. Druck in Stg. Blaas

alle zwei Stunden einen kleinen Braunen bestellt, dann ist doch der Personalaufwand minimal und die Kasse müsste stimmen." - "Die Kasse stimmt nicht, denn in der Gastronomie muss jeder Tisch pro Stunde einen bestimmten Umsatz bringen. Andernfalls rentiert sich das Lokal nicht." - "Was aber ist dann mit dem Zeitungsleser, der nicht zu viert, sondern allein einen ganzen Tisch versetzt, auch nur alle zwei Stunden einen kleinen Braunen nimmt und dabei die von euch bezahlten Periodika zernudelt?" - "Der Zeitungsleser gehört zum traditionellen Inventar eines Kaffeehauses vom Wiener Typ." - "Und die Kartenspieler etwa nicht?" - "Wie auch immer, das Kartenspielen bleibt in unserem Hause streng verboten."

Inzwischen hat die Wirtschaftskammer eine Aktion "Wirtshauskultur Salzburg" ins Leben gerufen, mit der für das "typische Salzburger Wirtshaus" folgende "klassischen Elemente" definiert werden: Stammtisch, Kartenspiel, Musizieren. Ob's was bringt, wird die Zukunft zeigen. Hoffentlich haben die Stammtischbrüder durch das jahrzehntelange Verbot noch nicht das Karteln verlernt!

Das Spielmaterial

Über die Spielkartenfabrikation in Salzburg und über die Entwicklung der klassischen Salzburger (Karten-)Bilder von 1570 bis heute liegt zum Glück ausführliche Literatur vor, auf die hier nur verwiesen zu werden braucht: Mayer 1983, Mayer 1985, Bauer 1992, Radau 1992, Hausler & Radau 1993, Bauer 1993, Hausler 1993, Kaltenbrunner 1996, Blaas 1996, Bauer 1996, Blaas 2003.

Ein kleines Rätsel harret jedoch noch der Lösung. Der ums Jahr 1800 wirkende und landeskundlich tätige Jesuit Lorenz Hübner berichtet aus der Gegend von Thalgau folgendes:

"Unter die hier üblichen sonderbaren Spiele gehört das sogenannte 'Kleineln', wozu sie eine eigene, ganz kleine Gattung Karten haben, welche bei den Kartenmalern deswegen auch die Thalgauer Karte genannt wird. Es ist zum Teil ein Glücks-

spiel, bedarf aber auch großer Aufmerksamkeit und Spielkunde, doch beginnt dieses Spiel allmählich aus der Übung zu kommen." (Zitiert nach Adrian 1924, S. 330f.)

Weder ist bei den Spielkartenforschern etwas über die "Thalgauer Karte" oder ein "Thalgauer Bild" bekannt, noch konnte ermittelt werden, welche Art von Kartenspiel sich hinter der Bezeichnung "Kleineln" verbirgt. Die ganze Angelegenheit harret noch der Aufklärung.

Und noch ein merkwürdiger Aspekt sei herausgegriffen: Die Bevölkerung des Landes Salzburg, die doch als einigermaßen regionalpatriotisch gilt, hat ihre eigenen, landestypischen, einfachdeutschen Salzburger Spielkarten längst weggelegt zugunsten der doppeldeutschen, "schweizerdeutschen" Tellkarten aus Ostösterreich, ja eigentlich aus Ungarn. Nach übereinstimmender Aussage älterer Salzburger Kartenspieler hat diese Verwerfung des landeseigenen Kulturgutes um ca. 1950 stattgefunden, ziemlich bald nach dem Zweiten Weltkrieg.

Wir stehen heute vor der paradoxen Situation, dass Salzburg das einzige Bundesland Österreichs ist, in dem die Salzburger Spielkarten nicht mehr verwendet werden. Innerhalb Österreichs benutzt man sie vor allem dort, wo man es stammeskulturell am wenigsten vermuten würde, nämlich im alemannischen Vorarlberg, wo das landestypische Jassspiel auch heute noch vorwiegend mit den einfachdeutschen Salzburger Karten bestritten wird. Paradoxe Weise ist also das österreichische Bundesland, zu dem die schweizerdeutsche Tellkarte bis heute am wenigsten vorgedrungen ist, zugleich dasjenige, das der Schweiz direkt benachbart ist, wo übrigens die schweizerdeutsche Tellkarte völlig unbekannt ist. Auch in Nordtirol sind die einfachdeutschen Salzburger noch im Gebrauch, besonders in ländlichen Gegenden: "Die urwüchsigen Spieler auf dem Land nehmen nur die Einfachdeut-

schen in Form der Salzburger in die Hand." (Blaas 1992/93 S. 44). Und über den Osten von Österreich berichten uns Bachmann & Maier 1999 Seite 97: "Zensa erfreut sich im Osten von Österreich großer Beliebtheit und wird dort mit doppel- oder einfachdeutschen Karten gespielt." Ähnlich Lüftenegger 2000 Seite 74: "In den Alpenregionen wird die Preference mit 33 doppeldeutschen oder einfachdeutschen Karten gespielt."

Die eigentliche Hochburg der einfachdeutschen Salzburger Spielkarten ist aber heute Südtirol, also die italienische Provinz Bolzano / Alto Adige, von wo ihre Verwendung auch noch weit ins Trentino hinausstrahlt. So spielen zum Beispiel auch die Zimbern in Lusern das Kartenspiel "vatn" ("Watten") mit den einfachdeutschen Salzburger Karten, wobei die vier Farben im Luserner Slambrot als "loab" ("Laub"), "schèll" ("Schelle"), "hèrtz" ("Herz") und "oachan" ("Eichel") bezeichnet werden. (Bertoldi 1983 S. 36).

Und paradoxerweise werden die einfachdeutschen Salzburger heute innerhalb Österreichs nur noch von einem einzigen Produzenten hergestellt, und der ist nicht in Salzburg, sondern in Wien (Piatnik), mit zwei verschiedenen Rückseiten (Nr. 1832 und 1837). In Italien gibt es jedoch fünf Produzenten, die heute noch "Salzburger" herstellen: Dal Negro in Treviso, Masenghini in Bergamo, Modiano in Triest, Moda Novanta in Triest und Italcards in Bologna, letzterer sogar mit Watten-Spielregeln in italienisch und deutsch. Interessanterweise umfassen alle diese italienischen Ausgaben nicht nur 36, sondern 40 Blatt, indem die Fünfer hinzutreten. Angeblich soll man damit auch italienische Spiele spielen können, was allerdings nicht so einfach sein dürfte, denn dafür braucht man As, Dreier und Vierer statt der Achter, Neuner und Zehner.

Tatsächlich ist Piatnik in Wien der einzige Produzent, der seine einfachdeutschen Salzburger noch ohne Fünfer ausgibt. Denn auch die deutsche Spielkartenfabrik ASS ("Altenburg-Stralsunder Spielkartenfabrik") produziert ihre "Salzburger" (Nr. 7339/8) mit den Fünfern. Seit dem 18. Jahrhundert hat man in Spielkartenpaketen mit deutschen Farben keine Fünfer mehr gefunden. Doch mit den einfachdeutschen Salzburgern kehren sie jetzt wieder zurück. Die sind halt doch ein bisschen reaktionär, nicht nur durch die Rückerweiterung der Blattzahl, sondern auch im Vergleich mit der Tell-Karte, die ja aus anti-habsburgischen und sogar aus anti-monarchistischen, republikanischen Motiven entstanden ist.

Die Kartenspiele im Einzelnen

Die Darstellung der im Bundesland Salzburg üblichen Kartenspiele soll den Hauptteil dieser Abhandlung bilden. Natürlich würde es den vorgegebenen Rahmen völlig sprengen, wollte man hier von jedem Spiel exakte Regeln bieten. In den meisten Fällen genügt dafür ein entsprechender Literaturverweis. Gewiss gibt es praktisch von jedem Spiel regionale und örtliche Varianten, ja sogar von Runde zu Runde sind die Regelübereinkünfte häufig verschieden. Diese Details herauszuarbeiten, wäre jedoch wenig sinnvoll, zumal sie nicht nur örtlich, sondern auch zeitlich sehr im Fluss sind und ohnehin nicht mit einem vertretbaren Aufwand recherchiert werden könnten.

Die mit Abstand reichhaltigste Quelle für die österreichischen Kartenspiele, ihre Namen und ihre örtliche Verbreitung, liefert die Umfrage, die 1972/73 im Rahmen der Erstellung des Österreichischen Volkskundatlas durchgeführt wurde und die auch Grundlage für die Publikation von Grieshofer 1977 war. Während dort aber nur die Frage nach den Kar-

tensspiel-Preisveranstaltungen ausgewertet wurde, blieb die andere Frage, nämlich nach den traditionellen ortsüblichen Kartenspielen schlechthin, bis heute unausgewertet. Im folgenden beziehen sich alle Angaben, soweit in der Danksagung und im Literaturverzeichnis nichts anderes angegeben ist, auf diese Quelle, die im Salzburger Landesinstitut für Volkskunde archiviert ist.

Leider werden in dieser Umfrage nur die Namen der Kartenspiele angeführt. Was für ein Spiel sich hinter dem jeweiligen Namen verbirgt, ist oftmals erst durch aufwendige Recherchen unter ortsansässigen Kartenspielern der älteren Generation zu ermitteln. In einigen Fällen ist dies misslungen, da keine entsprechenden Gewährsleute mehr zu finden waren. Diese Fälle sind im Kapitel "Forschungsdefizite" aufgeführt.

Die einzelnen Kartenspiele des Landes Salzburg werden hier nach der Systematik aufgereiht, die der international führende Experte John McLeod entwickelt hat und die auf seinen absolut konkurrenzlosen Webseiten als "index of Card Games by Type" unter www.pagat.com/class/class.html abrufbar ist. Die originalen englischen Bezeichnungen der einzelnen Kartenspiel-Verwandtschaftsgruppen werden hier in Klammern nach der jeweiligen deutschen Übersetzung angegeben.

Stichspiele ohne Trümpfe (Games without trumps)

Das vornehme **Pikett** wird bei Bauer 2003 auf Seite 94 als eines der Kartenspiele aufgeführt, die zur Mozartzeit in Salzburg im Schwange waren. Heute hört man hier nichts mehr davon, aber in anderen Teilen Österreichs scheint es immer noch sehr üblich zu sein, denn bei Löw (nach 1985) gilt es immer noch als eines der "gebräuchlichsten Kartenspiele", wie aus dem Vorwort auf Seite 3 hervorgeht. Auf der folgenden Seite erfahren wir: "Piquet und Preference werden vielfach auch mit sogenannten deut-

schen Karten gespielt." Und dies, obwohl die französische Karte zu 32 Blatt allgemein als die "Pikett-Karte" bezeichnet wird.

Um welche deutsche Karte es sich beim Pikett-Spiel in Österreich handelt, geht aus den Ausführungen von Löw nicht hervor, aber Ulmann, der um 1895 sein sehr ausführliches "Illustriertes Wiener Piquetbuch" verfasst hat, führt uns auf den Seiten 4 und 5 alle 32 Blätter der deutschen Karte des österreichischen Pikett-Spieles im Bilde vor. Es handelt sich um das mohrendeutsche Einfachbild von Josef Glanz in Wien. Dieser Kartentyp ist auch als "Lemberger Bild" oder "Polnische Nationalkarte" bekannt und in Polen heute noch gebräuchlich (cfr. Radau & Himmelheber 1991 Seite 249 f). Ob man damit aber auch in Salzburg das Pikett-Spiel bestritt, muss ungeklärt bleiben.

Endstich-Spiele (Last trick group)

Das **Bieten** hat seinen Schwerpunkt im Tirol, ist aber auch im Land Salzburg sehr üblich, mit Ausnahme des Flachgaves. Synonym dazu wird noch häufiger als im Tirol die Bezeichnung **Laubbieten** verwendet, was aber irreführend ist, denn auch beim Laubbieten kann, genauso wie beim Bieten, sowohl die Farbe Laub als auch die Farbe Herz geboten werden. Immerhin ist aber aus dem Tirol auch die Bezeichnung "Herzbieten" belegt. Ausführliche Regeln zum Bieten und Laubbieten bei Auer 1999.

Karnöffel-Spiele (Karnöffel group)

Dass **Karnöffel**, das Spiel der Landsknechte, auch von der Salzburger Soldateska gespielt wurde, kann eigentlich nicht ernsthaft bestritten werden, obwohl in der sehr ausführlichen Abhandlung von Leyden & Dummett 1978 (incl. Spielregeln) kein Salzburger Beleg zu finden ist. Immerhin wird aber das in Salzburg überaus beliebte Watten von Parlett 1990 (S. 168 f) als später Nachfahre des Karnöffel vermutet.

Rams-Spiele (Rams group)

Die Rams-Spiele (nicht zu verwechseln mit dem Negativspiel "Ramsch" beim Skatspiel) stellen sich im Land Salzburg äußerst vielgestaltig dar. Mit der folgenden Aufstellung soll versucht werden, einen Überblick über die Materie zu gewinnen. Spiele, die im Land Salzburg nicht nachgewiesen werden konnten, sind in Klammern angeführt.

- 1. Mehr als fünf Karten pro Spieler
 - 1.1. Schwache Spieler dürfen „daheimbleiben“
 - 1.1.1. Die Trumpffarbe wird vom Spielersteigerer festgelegtPreference
 - 1.1.2. Die Trumpffarbe wird vom Teiler aufgeschlagenLampeln
 - 1.2. Schwache Spieler dürfen nicht „daheimbleiben“Brandeln
- 2. Höchstens fünf Karten pro Spieler
 - 2.1. Ohne Kassa, sondern Reduktion von Minuspunkten
 - 2.1.1. Mit Kartentausch und StichlizitationMulatschak
 - 2.1.2. Kein Kartentausch, keine Stichlizitation
 - 2.1.2.1. Ohne WeliRamsen
 - 2.1.2.2. Mit Weli
 - 2.1.2.2.1. 32 oder 33 BlattSchnalzen
 - 2.1.2.2.2. 21 Blatt(Schnellen)
 - 2.2. Mit Kassa, aus der man Gewinne herausholt
 - 2.2.1. Mit Hupf und Sprung, mit Weli
 - 2.2.1.1. Vier Karten pro Spieler, mit StichlizitationKratzen
 - 2.2.1.2. Drei Karten pro Spieler
 - 2.2.1.2.1. Ohne StichlizitationZwicken
 - 2.2.1.2.2. Mit StichlizitationZwicken mit Klopfen
 - 2.2.2. Ohne Hupf und Sprung
 - 2.2.2.1. Drei Karten pro Spieler(Tippen)
 - 2.2.2.2. Vier Karten pro Spieler, mit StichlizitationMauscheln
 - 2.2.2.3. Fünf Karten pro Spieler
 - 2.2.2.3.1. Mit Stichlizitation(Contra)
 - 2.2.2.3.2. Ohne Stichlizitation(Mistigri)

Die **Preference** wird in Stadt und Land Salzburg vorwiegend mit doppeldeutschen Karten bestritten und ist in sämtlichen Gauen eines der häufigsten Kartenspiele. Synonym sagt man auch **Pudeln** oder **Polackeln** bzw. "Polacheln" dazu. Damit ist ein Bezug zu den Polen hergestellt, die in den bairischen Mundarten Österreichs und Bayerns

"Polàcken" heißen in Anlehnung an das italienische Wort "polàcco". In Bayern wird das Spiel als **Walàcheln** oder "Walàchen" bezeichnet, was in die Walachei, also nach Rumänien verweist. Dass diese Bezeichnung auch in Salzburg benutzt wurde, berichtet Adrian 1924 Seite 330. In den österreichischen Bundesländern außerhalb Salzburgs werden

noch folgende Synonyme bzw. Abarten der Preference genannt: Alte Preference, Große Preference, Halbneun, Hanti-Spielen, Haus-Pudeln, Neue Preference, Profasel, Russische Preference, Schnurrbarteln, Steirische Preference, Stich-Lizitation, Stich-Preference, Weli-Spielen, Wula-Preference (cfr. Tab. 2). Ausführliche Regeln bei Lüftenegger 2000.

Das traditionelle Kartenspiel **Lampeln** spielt man laut Umfrage von 1972/73 im nördlichen Flachgau in den Orten Michaelbeuern, Obereching, Mattsee und Lamprechtshausen, das im Volksmund "Lambbe-hausen" heißt. Seinen eigentlichen Schwerpunkt hat es aber im Süden des oberösterreichischen Innviertels im Bezirk Braunau. Es ist ein Hazardspiel und wurde ausdrücklich verboten mit Verordnung vom 2. Jänner 1933 aufgrund des Artikels III des Gesetzes vom 15. Juni 1920, St.G.Bl.Nr. 286 (cfr. Kriemach [o.J.] S. 53 f). Regeln bei Angrüner 1985 S. 53.

Das **Brandeln** war zur Mozartzeit in Salzburg sehr im Schwang, wie Bauer 2003 Seite 94 berichtet. Auch Adrian 1924 nennt es auf Seite 330 unter den noch lebenden Spielen im Salzburger Land. Heute wird es vor allem noch in Niederösterreich, Kärnten und in der Steiermark gepflegt (cfr. Tab. 2). Regeln bei Grupp 1988 S. 48 f, Pieper & Schmidt 1994 S. 59 bis 62, Ulmann 1893 S. 163 f.

Das **Mulatschak** kann man mit Fug und Recht als das Salzburger "Landesspiel" titulieren, denn es ist im Bundesland Salzburg eines der allerhäufigsten Kartenspiele und in der jungen und mittleren Generation überaus beliebt. Andererseits hört man außerhalb Salzburgs kaum etwas davon. Es ist also "landestypisch".

Einige Geheimnisse umgeben das Mulatschak. Da ist zuerst einmal der merkwürdige Name, der aus Ungarn kommt (wie auch das dazugehörige Spielmittel, nämlich die Tellkarte), und so etwas wie

"abendlicher Umtrunk" bedeutet, wobei die Gläser an die Wand geschmissen werden.

Mysteriös ist auch, dass das Mulatschak nirgendwo erwähnt wird. Kein einziges der vielen Kartenspiel-Regelbücher aus Österreich, Deutschland oder sonstwoher hat jemals dieses Spiel erwähnt. Auch Adrian 1924 weiß nichts davon, und in der Umfrage von 1972/73 kannte niemand im ganzen Bundesland dieses Spiel.

Wir stehen also vor der erstaunlichen und für den Forschungsstand bezeichnenden Situation, dass eines der landestypischen Kulturgüter, nämlich die Regeln für das charakteristischste unter allen Salzburger Kartenspielen, bis heute nirgendwo publiziert wurden. Diesem Mangel soll hiermit abgeholfen werden (siehe Textkasten).

Das **Ramsen**, also das namengebende Spiel für die ganze Gruppe der Rams-Spiele, wird nur aus dem Flachgau zweimal angegeben, nämlich aus Eugendorf und Michaelbeuern. Es wird allerdings auch in anderen österreichischen Bundesländern gepflegt, cfr. Tab. 1. Regeln bei Ulmann 1893 S. 190 f und Parlett 1992 S. 235 f.

Das **Schnalzen** wird aus dem Flachgau (Großgmain) und aus dem Tennengau (Kuchl) angegeben. Ansonsten ist es in Kärnten, der Steiermark und dem Burgenlande bekannt, cfr. Tab. 1. Es ist im wesentlichen ein Ramsen mit Weli als zweithöchstem Trumpf. Unter der Bezeichnung "Bierspiel" ist es bei Parlett 1992 S. 235 f als Variante des Ramsens aufgeführt. Von den dortigen Regeln weicht das Großgmainer Spiel in folgenden Punkten ab:

Es wird die doppeldeutsche Tell-Karte zu 33 Blatt verwendet. Der Trumpf wird bereits nach dem Austeilen der 3er-Lage aufgeschlagen. Ist es ein Zehner, müssen alle mitgehen (= mitspielen). Jeder beginnt mit 20 (Straf-)Punkten. Wer daheimbleibt (= nicht mitspielt), erhält einen Strafpunkt mehr. Wer mitgeht, aber keinen Stich erzielt, erhält zehn zusätzliche Strafpunkte: Er ist "geschnalzt". Wer alle Stiche gewinnt, schreibt 10 Strafpunkte herunter, alle anderen 10 hinauf. Das vor Spielbeginn erfolgte