

KARTENSPIELE

Die Anfänge moderner „Games“

Claudius Clüver

1 EINLEITUNG

Die Relevanz der historischen Entwicklung der Kartenspiele für die Formierung des Diskursobjektes *Spiel* in seiner heutigen Form ist das Thema dieses Textes. Der historische Blick ermöglicht, selbstverständlich erscheinende Grenzziehungen und Anschlüsse in Frage zu stellen – die Trennung von *Gaming* und *Gambling* (Spiel und Glücksspiel) etwa oder die Verwandtschaft von Gesellschaftsspielen und Pädagogik. Im Text wird der erste Abschnitt nach den Eigenschaften der Spielkarte geordnet: Sie ist flach, aus Papier, hat eine Rück- wie auch eine Vorderseite und ist mit ordnenden Symbolen gekennzeichnet. Die Spielkarte wird somit zunächst aus einem materiellen beziehungsweise strukturellen Blickwinkel analysiert. Danach wird der Diskurs um das Kartenspiel im historischen Verlauf nachgezeichnet. Diese Diskursgeschichte konzentriert sich auf den Spieldiskurs der neuzeitlichen, europäischen Bürgerkultur. Dabei sind zwei Umbrüche relevant: Der der Renaissance im 15. und 16. Jahrhundert sowie der Aufklärung im 17. bis 19. Jahrhundert. (Vgl. Strouhal/Schnyder 2010, 15ff., vgl. Wörner 2010, 16) Damit soll kein starres Epochenmodell angedeutet werden, vielmehr stehen die Begriffe „Renaissance“ und „Aufklärung“ für Gemenge von Prozessen, die ohne Kohärenz über lange Zeiten ablaufen.

Was den Gegenstand „Spiel“ angeht, gibt es disparate wissenschaftliche Zugangsperspektiven; Sowohl die vor allem (kunst-)historisch ausgerichteten *Card Game Studies* als auch die *Board Game Studies* sind ebenso junge Disziplinen wie die medienwissenschaftlichen *Game Studies*, die sich um Computer- und Videospiele als Gegenstand entwickelt haben.

Aufgrund des geringen Alters dieser Disziplinen sind spezifische Spielphänomene zum großen Teil nur wenig erforscht. Die humanistisch-philosophische Beschäftigung mit dem Spiel hat sich wiederum in der Regel wenig mit den konkreten Gegenständen befasst, sondern mit einem universalisierten Spielbegriff operiert. (Vgl. Kühme 1997, 18ff.)

Die Kartenspiele der Neuzeit sind ein Spielformat, das populärkulturell wirksam wie auch kommerziell formiert ist und das Mathematik und Kunst verbindet, womit es relevant für soziale Diskurse wird. Ihr Doppelcharakter als Spielobjekt und Bildmedium macht sie dabei besonders interessant. (Vgl. Hoffmann 1985, 38ff.) Sie mögen so einerseits helfen, die kulturelle Relevanz spielerischer Phänomene im Allgemeinen auszuloten, andererseits die historische Besonderheit von Computerspielen in Abgrenzung zu bestimmen. Darüber hinaus wird deutlich werden, dass einige Diskurse, die sich am Kartenspiel im 14. Jahrhundert entzündeten, für die weitere Entwicklung der Spielsphäre in Europa ebenso wie für die Mathematik wichtig werden. Auch die Drucktechnik wird durch das Kartenspiel gefördert. Die Diskurse um das Kartenspiel bestimmen so nicht nur die heutigen Diskurse um Computerspiele mit, Kartenspiele haben auch eine Bedeutung als ein Katalysator des Fortschritts in der Neuzeit.

2 DIE STRUKTUR DER SPIELKARTE

Kartenspiele bestehen erstens aus Papier, zweitens haben sie eine Vorder- wie auch eine Rückseite, drittens sind sie bedruckt, nämlich viertens mit Bildern und Symbolen. Diese Liste wird diesem Abschnitt als Gliederung dienen. Die aufgeführten Eigenschaften geben Kartenspielen eine herausragende exemplarische Qualität, da sie sie mit anderen fundamentalen „Bausteinen“ der Moderne wie Buchseiten oder Formularen teilen. Im Folgenden wird deutlich werden, dass damit nicht nur eine Ähnlichkeitsbeziehung benannt ist, sondern dass die Spielkartenwirtschaft in einigen Aspekten Modernisierungsentwicklungen präfiguriert.

Als Gegenstände aus Papier bestehen Spielkarten aus einem Rohstoff, auf dem die moderne Gesellschaft gründet. Spielkarten aus anderen Rohstoffen kommen in der Geschichte vor, allerdings entweder in Einzelfällen

oder außerhalb von Europa: Verschiedene asiatische Karten (etwa Chinesische, Koreanische sowie Indische), bestehen häufig aus Holz. Einige wenige Karten wurden auf Pergament gemalt.¹ Die Karten, die in kurzer historischer Zeit praktisch in ganz Europa beliebt werden, (vgl. Schreiber 1937, 9) bestehen aus Papier. (Vgl. Segeth 1986, 68, Wörner 2010, 47) Die Verbreitung des Papiers geschieht in Europa gleichzeitig mit der Verbreitung der Spielkarten. Die Abnehmer:innen des neuen Rohstoffs sind in der Anfangszeit vor allem die Kartenmacher:innen. (Vgl. Schmidt-Bachem 2011, 27f., 686) Daneben wird das Papier vorrangig für profane, bürokratische Zwecke verwandt, auf Dauer gerichtete Schriftproduktion verbleibt vorerst beim haltbareren Pergament.² Papier eignet sich sehr gut für die Produktion auf Vorrat ebenso wie für den Transport, es kann außerdem so gut wie überall produziert werden. (Vgl. Stuckmann 1925, 76ff.) Es dient der Kodifizierung von Verträgen, für schriftliche Nachrichten nebst Abrechnungen. Das sind Eigenschaften, die es möglich machen, in „frühkapitalistischer Wirtschaftsweise“ (Polenz 2000, 116) zu produzieren. Das heißt, Papiermühlen funktionieren arbeitsteilig, teilweise mit ungelerten Arbeitskräften, sie produzieren auf Vorrat für einen zukünftigen Verkauf und vertreiben ihr Produkt auch über größere Distanzen hinweg mithilfe einer entstehenden Schriftkommunikation inklusive Buchführung.

Die Kartenmaler:innen sind, dazu passend, oft gleichzeitig „Briefmaler:innen“, wobei „Brief“ dabei jedes Schriftstück bezeichnen konnte. Sie sind also sowohl Spielproduzent:innen als auch Dienstleister:innen der frühen Bürokratie. Auch Spielkarten werden, wie das Papier, überregional

1 Der Ursprung der Spielkarten ist ungeklärt. Möglicherweise basieren die europäischen Karten auf asiatischen Vorbildern, das hieße, sie hätten eine ähnliche Reise wie Schach gemacht. Auch Persien als Quelle eines „Ur-Kartenspiels“ wurde diskutiert. Möglicherweise sind aber die asiatischen und die europäischen Karten zwei unterschiedliche Arten von Spielobjekten. In diesem Falle wäre der Ursprung der europäischen Karten in Italien oder im arabischen Raum zu suchen. Keine dieser Varianten ist ohne Probleme. Lückenlos nachweisbar sind Karten erst ab 1376 in Italien. Erhaltene arabische Karten sind jünger als die ältesten europäischen. Vgl. (Vgl. Hoffmann 1985, 16ff. Hoffmann/Dietrich 1995, Parlett 1990, 41, Schreiber 1937, 121, Stuckmann 1925, 1, Segeth 1986, 14)

2 Teilweise wird Papier zum Beispiel für die tägliche Buchführung verwendet, und Pergament für Urkunden, wie etwa notarielle Rechnungsberichte. (Vgl. Hawicks 2015, 219, 227, Polenz 2000, 116 f.)

verkauft, nicht auf Bestellung, sondern nach einem erwarteten Kundenbedürfnis im Voraus produziert. Nützlich ist dabei ihre materielle Beschaffenheit: Ein Kartendeck ist klein, leicht, damit sehr transportabel. Papier ist überall verfügbar, außerdem geht das Gewicht des Rohstoffs fast vollständig in das Gewicht des Produktes ein, sodass der Produktionsort am Ort der größten Abnehmer:innenzahl gewählt werden kann, von wo aus überregional gehandelt wird. Sprachbarrieren, die den Absatz von Schriftstücken begrenzen können, behindern dabei das logische System Kartenspiel nicht – Karten werden etwa in Süddeutschland für italienisches Publikum produziert oder auch aus Frankreich in Norddeutschland abgesetzt. (Vgl. Parlett 1990, 41, Stuckmann 1925, 11ff., 21, 108ff.) Kartenspielen ist in vielen Städten des spätmittelalterlichen oder frühneuzeitlichen Europas in allen Gesellschaftsschichten beliebt. Dabei ist der Alphabetisierungsgrad niedrig, weshalb davon ausgegangen werden kann, dass ein Kartenspiel für viele Menschen die erste intime Begegnung mit einem Gegenstand war, der alle der folgenden modernen Eigenschaften trug: ein logisches System zu sein;³ klein, leicht und quadratisch; aus Papier; quasiindustriell und auf Vorrat hergestellt, überregional vertrieben sowie mit Blick auf Käufer:innengeschmack gestaltet.

Für die Funktionsweise der meisten Kartenspiele ist es entscheidend, dass eine Spielkarte eine Vorder- wie auch eine Rückseite besitzt. (Vgl. Parlett 1990, 15) Einerseits können die Karten aufgrund dieser Eigenschaft verdeckt liegen und somit ihr Bild verbergen. Spieler:innen wissen nicht, welche Karte sie bekommen, wenn sie vom gemischten Stapel abheben. Der Spielverlauf wird maßgeblich vom Zufall bestimmt, was in fast allen Kartenspielen eine entscheidende Spielmechanik darstellt. Das Glücksspiel ist in der Kartenspielgeschichte zunächst bestimmend, auch wenn im

3 Geschlossene symbolische Kombinationssysteme sind sowohl Spielkarten als auch Alphabete. Bereits früh wird diese Eigenschaft der Karten für pädagogische Zwecke eingesetzt. Um 1400 werden sie eingesetzt, um ein Alphabet zu lehren, 1507 erscheint ein Buch über Logik, das spezielle Spielkarten als Illustration verwendet. (Vgl. Depaulis 2007, 78) Dies sind frühe Beispiele für pädagogische Einsätze, die sich in den Quartetten und Spielen (im Sinne von Games) für Kinder fortsetzen.

Verlauf der Jahrhunderte die Fähigkeiten der Spieler:innen wichtiger werden. Das Kartenspiel macht einen großen Anteil des Glücksspiels aus, der nur von Würfelspielen und Wetten übertroffen wird.

Im Folgenden ist vor allem entscheidend, dass das Glücksspiel mit seinen verbundenen negativen Erscheinungen häufig moralisch-ethische Ablehnung evoziert, was in Europa zu einer langen Tradition der bürgerlichen Reflexion über Spiele führt. Diese beginnt mit städtischen Spielverboten (ab 1376) sowie religiösen Bußpredigten (ab 1377) über die Sünde des Glücksspiels im Mittelalter. (Vgl. Hoffmann 1993, 13f., 18, Schreiber 1937, 1ff.)⁴ Die Reflexionen setzen sich fort in Diskursen, die den moralischen Wert von Spielen zu ermesen versuchen, sowie deren Schaden beziehungsweise Nutzen untersuchen.⁵

Sind die Karten aufgenommen, weiß der:die betreffende Spieler:in, um welche Karte es sich handelt, durch die Zweiseitigkeit der Karte jedoch keine:r der Anderen. Im Begriff der mathematischen Spieltheorie handelt es sich so bei den meisten Kartenspielen um Spiele mit imperfekter Information. Kartenspiele drehen sich daher oft um die Verteilung, das Erlangen, Verbergen, Erraten von Informationen und das Wetten auf unbekannte Kartenwerte, insbesondere solche, die nicht reine Glücksspiele sind. Mit heutigen Worten ließe sich von der Interaktion mit statistischen Daten sprechen.

Eine zentrale Ambivalenz der Spielkarte ist auf ihrer Vorderseite zu finden; Sie ist gleichzeitig Spielgegenstand und Bildträger. Daher rührt das Interesse einiger Kunsthistoriker:innen an ihr. Die Spielkartengeschichte fügt sich in die Kunstgeschichte auf zwei Weisen ein: Erstens ist die Spielkartenproduktion an ihrem Anfang in Europa wichtig für die Entwicklung

4 Schreiber sieht einen Zusammenhang zwischen Glücksspiel und dem sich verbreitenden Geld, was ebenso für die Rolle der Spielkarten in der aufkeimenden Moderne spricht. Mit dem Geld teilen Spiele (im Sinne von Games) ihre symbolische Beschaffenheit. (Vgl. dazu Schreiber 1937, 2, Parlett 1990, 51ff. Stuckmann 1925, 8, 142 f.); Dabei ist interessant, dass zumindest in Ulm die Kartenmacher zunächst Teil der Zunft der Kaufleute wurden. (Vgl. Stuckmann 1925, 14).

5 Exemplarisch kann hier das Werk von Johann Christoph Friedrich Guts Muths genannt werden. (Vgl. etwa Guts Muths 1884)

des Holzschnittes, des Kupferstiches wie auch der Verbreitung des Papiers, (Vgl. etwa Hoffmann 1993, 13ff. Segeth 1986, 18)⁶ zweitens schlagen sich Stilbewegungen der übrigen Kunst in der Gestaltung der Spielkarten nieder. (Vgl. Stuckmann 1925, 6) Letzteres ist insofern kulturell relevant, als Spielkarten über lange Zeit eines der wenigen Bildmedien sind, das in breiten Bevölkerungsschichten regelmäßig rezipiert wird. Daneben bestehen lediglich religiöse Bildmedien, sowie Repräsentationsmittel reicher Bürger oder Adliger, etwa Fassadengestaltung.



Abbildung 1: Ein Bogen ungeschnittene Spielkarten aus dem 15. Jahrhundert. Es handelt sich um italienische Karten mit den typischen Farben - hier Becher zu sehen. Die Gestaltung ist heute ungewohnt, die Anordnung und das Repertoire entspricht aber heute üblichen Spielkarten.

Quelle: Wikimedia Commons. Autor:in: National Gallery of Art (USA).

Beim Einfluss der übrigen Kunst auf Spiele ist zu beachten, dass die Kartengestaltung sich gegen diesen Einfluss sträubt: Spielkartengestaltung ist konservativ, weil Spielkarten Gebrauchsgegenstände sind, deren Gebrauch die leichte Erkennbarkeit voraussetzt. Neue Kartenbilder benachteiligen Spieler:innen, die das Bild nicht gewohnt sind, wodurch sie die Werte der Karten langsamer erkennen und häufiger Fehler machen. Sie

6 Zu den Drucktechniken weiterhin (Segeth 1986, 68ff. Stuckmann 1925, 9 f.)

geben somit Spieler:innen einen Vorteil, die das betreffende Kartenbild schon kennen.⁷ Ein Einfluss des Spielgebrauchs auf die Kartengestaltung ist ebenso nur allmählich auszumachen: Vor der Standardisierung der verschiedenen regionalen Farbzeichen und Bildkarten am Ende des 15. Jahrhunderts ist lokal eine variantenreiche Vielfalt zu sehen. (Vgl. Hoffmann 1985, 55 ff. Hoffmann 1993, 30)⁸ Das Doppelbild ist spielpraktisch günstig, weil es unbedachte Spieler:innen davon abhält, gerade die wertvollsten Karten auf der Hand umzudrehen. Es entsteht erst gegen Ende des 18. Jahrhunderts, im deutschen Kartenbild setzt es sich noch später durch. (Vgl. Hase 1968, 26-59, 60-83, Parlett 1990, 33)



Abbildung 2: Spielkarten der Altenburger Spielkartenfabrik Schneider & Co, 1892-87. Hier ist das heute in Süddeutschland noch übliche Deutsche Kartenbild zu sehen (Eichel, Laub, Herz, Schellen) aber noch ohne Doppelbild. Quelle: Wikimedia Commons.

Spielkarten werden in Europa von Anfang an oder fast von Anfang an im Holzschnitt hergestellt. (Vgl. Schreiber 1937, 122) Genau ist das nicht nachzuvollziehen, da die ersten Quellen, die Kartenspiele in Europa belegen, Verbote sind, die nichts über die Produktionsweise notieren. Es kann angenommen werden, dass die Spiele in der Bevölkerung an diesem Punkt

7 Die gebrauchsgerechte Gestaltung ist besonders entscheidend, wenn um Geld gespielt wird. (Vgl. Schreiber 1937, 124, Stuckmann 1925, 103ff.) Aus dem gleichen Grund bleiben Kartenbilder lange in Gebrauch. (Vgl. Hoffmann 1993, 21ff.)

8 Die Konservativität vermittelt sich mit der burlesken Vielfalt (Hoffmann) über den Fakt, dass Kartenbilder vor allem lokal variieren: Lokal sind sie konservativ und verändern sich nur langsam, überregional ist aber eine Vielfalt zu finden. (Vgl. Hoffmann 1993, 32, 34, Parlett 1990, 28, 41 f.)

bereits weit verbreitet sind, weil sie Verbote provozieren.⁹ Aufgrund dieser Umstände (und unter Beachtung des Aufwands einer händischen Produktion) ist an verschiedenen Stellen die Produktion per Holzschnitt, mit Schablonen oder mit Stempeln vermutet worden. (Vgl. Hoffmann 1985, 26)¹⁰ Die ersten Kartenspiele, die erhalten sind, sind einige Jahrzehnte jünger als die ersten Verbote – diese sind handgefertigt. Es handelt sich um luxuriöse Exemplare, vielfarbig, teilweise vergoldet. (Vgl. Hoffmann 1993, 13) Hoffmann (Vgl. Hoffmann 1985, 38, Hoffmann 1993, 17f.) nimmt aufgrund der Formalisierung der Motive sowie der Ähnlichkeiten der Spiele untereinander an, dass sie auf Basis von Volksspielen gestaltet wurden, die bereits eine Tradition entwickelt hatten. In jedem Falle ist mit dem Holzschnitt spätestens im 15. Jahrhundert sehr früh die Serienproduktion verwirklicht, auf die weitere Rationalisierungen folgen. (Vgl. Hoffmann 1993, 32, 34)

Die massenhafte Verbreitung der Karten hat entscheidende Voraussetzungen: Investitionen in die Papierindustrie müssen erfolgen, Holzschnitt muss ausreichend entwickelt sein, ein Markt für die Karten muss bestehen, das heißt Spieler:innen, die die Regeln mindestens eines Spieles kennen. Die Mobilität der Karten, ihr Bildcharakter wie auch ihr Spielcharakter helfen hierbei. Auch falls Karten am Anfang noch teuer sind, können sie wegen ihrer Mobilität trotzdem in vielen Schichten der spätmittelalterlichen Stadt verbreitet sein; Es ist nicht abwegig, dass Adlige oder reiche Bürger:innen ihre Karten als Geschenk an geschätzte Diener weiter geben oder weil sie abgenutzt sind. (Vgl. Parlett 1990, 37f.) Darüber hinaus werden Kartenspiele von Wirt:innen in Gasthäusern an

9 Die Spielkarten verbreiten sich sehr schnell in Europa. „An amazing fact of card-game history is how rapidly the craze hit Europe. Cards are first mentioned in Spain in 1371, described in detail in Switzerland in 1377, and by 1380 reliably reported from places as far apart as Florence, Basle, Regensburg, Brabant, Paris, and Barcelona.“ (Parlett 1990, 35, Vgl. Hoffmann 1993, 13 f.)

10 "Wenn auch die manuelle Massenherstellung - etwa von Devotionalien an Wallfahrtsorten - nicht unterschätzt werden darf, so scheint mir doch ein so intensiver Nachweis von Spielkarten an so vielen Orten ein Beleg für ein verbreitetes mechanisches Vervielfältigungsverfahren zu sein." (Hoffmann 1993, 13, Vgl. Schreiber 1937, 126)

Gäste vermietet, auch lange, nachdem der Holzschnitt die Karten günstiger macht.¹¹ Zweitens haben sie als Bilder eine visuelle Attraktivität, sie sind ihre eigene Reklame. Drittens sind sie als primär mathematische Systeme unabhängig von Sprachbarrieren, (Vgl. Crist/de Voogt/Dunn-Vaturi 2016, De Voogt 2016) sowie als praktische Handlungsformen unabhängig von Erklärung wie auch expliziter Reflexion: Ein:e Spieler:in kann ein Spiel durch beobachten lernen, oder auch indem er:sie ausprobiert, welche Handlungen „sanktioniert“ werden beziehungsweise welche nicht, wenn er:sie einfach anfängt, mitzuspielen.



Abbildung 3: Verschiedene heutige Spielkarten. Unten links ist das französische, oben rechts das deutsche Bild zu sehen, jeweils mit Doppelbild.
Quelle: Wikimedia Commons. Autor:in: Beat Ruest, CC-BY-SA.

Der Absatz der Spiele, damit die Rentabilität der Investitionen in Papiermühlen und Holzschnitthandwerk hängt daher lediglich vom Wohlstand

11 „Die Wirte erhoben, wie auch noch teilweise heute, für das Ausleihen der Karten ihrerseits an ihre Gäste zum Gebrauch eine Gebühr, das Kartengeld.“ (Stuckmann 1925, 20)

der Interessenten beziehungsweise dem Preis der Karten ab. So verbinden sich zunächst Kartenspiele mit der Stadt, weil dort zahlungsfähige Kundenschaft zu finden ist.¹²

Die Serienproduktion der Spielkarten ist eine europäische Besonderheit. Die logische Struktur der Bildzeichen auf den Karten kennzeichnet die Kartenspiele hingegen kulturübergreifend. Das mathematische System aus Kategorien (die Farbzeichen, bei den französischen Karten zum Beispiel Pik, Kreuz, Herz und Karo) sowie Hierarchie (Zahlen und Bilder der verschiedenen Farben) teilen etwa chinesische wie auch indische Karten mit den einzelnen Funden aus dem arabischen Raum sowie den europäischen.

Die grundsätzliche Eigenschaft der Kombinationssystematik aus Farbzeichen-Kategorien (fast immer vier) und Hierarchie (fast immer Zahlen, übertroffen von Bildkarten, die Hofleute neben Regenten darstellen, meist 1-10 und drei oder vier Bildkarten) bleibt unberührt, von Persien bis Skandinavien, von den ersten bekannten Exemplaren bis ins 18. Jahrhundert – als die Vorformen von Quartetten entstehen. Die Farbzeichen wie auch die Bilder lassen zwar eine gewisse Varianz erkennen, die an der Grundstruktur aber nicht rüttelt: Es sind praktisch immer vier Farben, ob es nun Tiere, Gegenstände, oder Wappen sind, und es sind immer Zahlenkarten, gekrönt vom Hofstaat, wie dieser auch aussieht; ob die Zwei als „Daus“ (wie in Deutschland) mit einem Schwein identifiziert wird oder der „Eins“ als „As“ eine besondere Gestaltung und Bedeutung im Spiel zukommt.

Die systematische Mathematik des Kartendecks markiert seine Passung in moderne, bürgerliche Diskurse um die Regelmäßigkeit der Welt. Die Mathematik des Kartenspiels ist ein entscheidendes Exempel für die bürgerliche, akademische Reflexion, eine Eigenschaft, die das Kartenspiel mit Schach teilt. Während Schach allerdings als spielerisches Symbol für die Ratio in dieser Rolle immer schon wertgeschätzt wurde, führt die Skep-

12 Die Landbevölkerung blieb vermutlich zunächst beim Würfelspiel. (Vgl. Parlett 1990, 38, Stuckmann 1925, 11)

sis dem Glücksspiel gegenüber dazu, dass die Wertschätzung des Kartenspiels in der Regel ausbleibt. Paradoxerweise ist es aber eben diese Skepsis, die die Reflexion über das Kartenspiel antreibt.

3 STÄDTISCH-BÜRGERLICHER SPIELDISKURS

Spielkarten sind für den bürgerlich-akademischen Diskurs in der Neuzeit ein Thema, weil sie erstens verbreitet sind, weil zweitens die Praxis des Glücksspiels sowohl bürgerliche als auch geistliche Kritik auf sich zieht, und weil drittens der zufällige Verlauf der Spiele in Reibung mit dem rational orientierten Selbstbild der Bürger:innen steht. Wie im Folgenden zu sehen ist, passen bürgerliche Spieler:innen dementsprechend ihre Spielpraxis an, indem sie strategisch spielen – worauf Spiele entstehen, die solche Spielweisen belohnen.

Die Verbreitung des Kartenspiels ist, wie oben dargestellt, in vielen Regionen Europas ab Mitte des 15. Jahrhunderts praktisch ubiquitär. Spielkarten sind in der Frühen Neuzeit im Volk verbreitet, sie sind stände- geschlechter- und altersübergreifend beliebt. Die Stadtbevölkerung interagiert täglich mit dem symbolischen System der Spielkarten. Sie erlernt die Interaktion mit symbolischen Systemen, darüber hinaus bewahrt sie die damit verbundenen Fähigkeiten in der Kultur. Gerade im Vergleich zur aufkommenden Schriftkultur haben die Karten ein höheres Potenzial, nicht-Akademiker direkt zu erreichen. Diskurse um das Kartenspiel sowie Innovationen, die anhand des Beispiels der Kartenspiele entwickelt werden, haben für die Stadtbevölkerung also unmittelbare, nachprüfbare Evidenz. Die moralische Bewertung des Kartenspiels, damit seine Ablehnung, lässt sich weiter zurückverfolgen als Spielkarten erhalten sind. Die ersten Quellen zu Kartenspielen sind Spielverbote nebst geistlichen Moralschriften. (Vgl. etwa Segeth 1986, 14) Für Jahrzehnte (von der ersten Erwähnung 1376 bis etwa 1430) bleiben das die einzigen Quellen, bevor die ersten Spielkarten entstehen, die noch erhalten sind: luxuriöse Handanfertigungen aus teuren Materialien, für den höfischen Gebrauch. Die Probleme, die in dieser Zeit im Spieldiskurs behandelt werden, sind aber weniger mit dem

Adel als vielmehr mit den breiten Volksschichten verbunden. In der Betrachtung eines Standes, der durch die Arbeit definiert ist, muss die Möglichkeit, ohne große Mühe Geldgewinne zu erhalten, als kulturelle Herausforderung auffallen. Auch der Verlust im Spiel, zumal der Früchte „ehrllicher“ Arbeit, steht immer wieder im Zentrum der Diskussion. Darüber hinaus steht das Kartenspiel auch für damit kulturell verbundene Phänomene des „Lasters“. Unter anderem aufgrund der Verortung des Glücksspiels in Gasthäusern oder Orten der Versammlung kann es als Chiffre für Trunkenheit, Prostitution, Betrug oder Diebstahl stehen.¹³ Es tritt in dieser Rolle an die Seite der Würfelspiele, wobei es diese teilweise ersetzt. Die beiden Spielformen sind durchaus alternativ zu denken: Bis etwa 1600 wird das Kartenspiel praktisch ausschließlich als Glücksspiel gespielt. (Vgl. Depaulis 2010, 160) Taktische Spielweisen, dazu Spiele, die diese begünstigen, kommen erst mit der Zeit auf. Früher beliebte Spiele wie *Landsknecht* oder auch *Pharao* werden erst ab dem 17. Jahrhundert von Spielen ersetzt, in denen nicht allein das Glück entscheidet. Heute beliebte Spiele wie *Skat* oder *Poker* entstehen nach 1800. (Vgl. Depaulis 2010, 160ff.)

Im Gegensatz zu Brettspielen wie *Schach*, die zunehmend mit der Ratio verbunden werden, erscheint das Glücksspiel insbesondere für das verstandes- beziehungsweise vernunftorientierte Bürgertum als besonders gefährlich. Gerade das Bürgertum ist auf die Gewinnmehrung durch Selbstzügelung, Sparsamkeit nebst Einsatz der Verstandeskkräfte orientiert. (Vgl. Haug 2009, 34f.) Dies ist auch eine Abgrenzungshaltung verbunden mit einem Emanzipationsversuch gegenüber dem Adel, der sein Selbstverständnis unter anderem auf Risikobereitschaft sowie Großzügigkeit gründet. In adligen Kreisen fällt ein Spieler auf, wenn er strategisch spielt. Elisabeth-Charlotte d'Orléans weiß 1717 zu berichten, dass die Kö-

13 Hier tritt immer wieder die Figur der „lasterhaften“ spielenden Frau, der *femina ludens* auf. Das Kartenspiel im häuslichen Bereich scheint dabei zu jeder Zeit eine beliebte Beschäftigung von Frauen gewesen zu sein. (Vgl. Wörner 2010, 402ff., 406)

nigin gerne spielt, aber kein besonderes Bedürfnis besitzt zu gewinnen oder Taktik zu lernen (vgl. Depaulis 2010, 155).¹⁴ So kann der ideal gedachte Bürger an dem ideal gedachten Adligen seinen Gewinn machen. Nicht aber, wenn ersterer seinen Verstand von Spiellust trüben lässt. Dieser Aspekt bleibt entscheidend, auch wenn die Abgrenzung zum Adel historisch immer weniger wichtig wird. Erstens bleibt das Glücksspiel für viele Mitglieder des Bürgertums attraktiv, zweitens ist die Ablehnung des Glücksspiels aus Verstandesgründen ambivalent, denn ein rational-wirtschaftlicher Akteur kann gerade aufgrund von Glücksspiel oder aufgrund des Verständnisses von Wahrscheinlichkeiten ökonomischen Erfolg haben: etwa als Betreiber:in eines Casinos oder auch Anbieter:in einer Lotterie.

Die Bürgerschaft ist also herausgefordert, mit dem Kartenspiel diskursiv beziehungsweise kulturell umzugehen. Wie erwähnt, beginnt die diskursive Behandlung dieser Problematiken mit geistlich-moralischen sowie städtisch-legislativen Beiträgen. Beide sind von Versuchen geprägt, das Glücksspiel mit Karten zu beseitigen oder zumindest einzuschränken. Zwar sind diese Versuche auf lange Sicht von begrenzter Wirkung, können aber durchaus lokale Erfolge verbuchen: In Nürnberg wird von einem Kartenmacher berichtet, der in Reaktion auf die Ausführungen eines Bußpredigers sein Handwerk in Sorge um seine unsterbliche Seele aufgibt.¹⁵ Historisch am meisten verbreitet ist die Lösung, Glücksspiel grundsätzlich

14 „Sein Spiel zu verbergen, die Karten zu zählen, sich die ausgespielten zu merken, es zu vermeiden, sich durch Sprechen zu verraten, seine Gefühle zu verbergen – all das erscheint uns natürlich. Zu jener Zeit war dies jedoch überhaupt nicht der Fall, und Dangeau [...] hebt sich von seinen Mitspielern durch seine »moderne« Art zu spielen ab, eine Art, die sich von der der anderen grundlegend unterscheidet. Daraus lässt sich ex negativo ableiten, dass die Kartenspieler des 17. Jahrhunderts weder gewissenhaft noch konzentriert waren, dass sie ihr Spiel mit lauter Stimme kommentierten, ihr Blatt gerne der umstehenden »Galerie« zeigten und lautstark ihrer Freude oder Enttäuschung Ausdruck verliehen.“ (Depaulis 2010, 156); Daneben waren gerade die hochwertigen Karten des Adels mit Goldelementen versehen, die aufgeprägt waren. Das machte es einfach, die Karten auch auf der Rückseite zu erkennen. Die teure ‚Hardware‘ verriet ihre Besitzer:innen an ihre Gegenspieler:innen. (Vgl. Schreiber 1937, 2, Wörner 2010, 432)

15 Des Weiteren werden zu mehreren Gelegenheiten freiwillig große Anzahlen von Würfeln, Spielbrettern und Karten nach Bußpredigten verbrannt. So in Nürnberg 1454 nach der Predigt von Johannes Capistranus. (Vgl. Schreiber 1937, 5)

zuzulassen, aber zu begrenzen: den Einsatz auf bestimmte Summen, auf bestimmte Orte oder bestimmte Zeiten.¹⁶ Inwiefern solche Einschränkungen befolgt werden, muss zumindest im Einzelfall bezweifelt werden.

Die Tendenz geht also zu einer Akzeptanz unter Beschränkung. Die Einsicht, dass das Glücksspiel nicht zu beseitigen sein dürfte, kennzeichnet auch das Werk *Liber de Ludo Aleae* von Girolamo Cardano, eine der frühen nicht-moralischen Abhandlungen zu Kartenspielen. Auch er versucht, die negativen Folgen für einzelne Spielende zu beschränken, allerdings nicht durch Mäßigung, sondern durch spielrational-taktischen Rat. Mit seinem Versuch, die Folgen für seine Leser durch taktischen Rat positiv zu halten, gibt er strukturell dem individuellen Spieler die Verantwortung für etwaige Verluste, zumal er auch Möglichkeiten diskutiert, zu betrügen. Seine Diskussion des Kartenspiels enthält außerdem ausführliche Diskussionen zur Statistik der Karten. Seine Abhandlung ist älter als die von Blaise Pascal, dem die Erfindung der Wahrscheinlichkeitsrechnung oft zugeschrieben wird, wurde aber später als Pascals Ergebnisse veröffentlicht. Auch Pascal rechnete anhand von Spielen – Würfel in seinem Fall.¹⁷ Nach Ernst Strouhal und Peter Schnyder (2010) ist damit die Entdeckung der Wahrscheinlichkeitsrechnung eine Revolution, die „am Spieltisch begonnen“ hat.

Nach *moralischen Erörterungen* (Predigten und Gesetze) finden sich so als zweite Quellensorte über Kartenspiele *taktische Überlegungen*. (Vgl. Depaulis 2010, 162) Allgemein entwickeln bürgerliche Akteur:innen taktische Spielweisen, die bessere Erfolgsraten ermöglichen – in der Zeit des Kartenspiels als Glücksspiel lernen Bürger:innen das Spielen als Wettbewerb, bevor eigene bürgerliche Spiele wie *Skat* entstehen. (Vgl. Depaulis

16 Glücksspiele sind teilweise in Privaträumen verboten (wo sie dem Blick der Öffentlichkeit entzogen sind) oder nach „Eintritt der Nacht“. (Schreiber 1937, 4) In manchen Städten waren die Spiele an Festtagen verboten, an anderen nur an Festtagen erlaubt. Vgl. Ebd. S. 5. Weiterhin zu Spielverboten vgl. ebd. S. 4ff.

17 Diese frühen Reflexionen zu Wahrscheinlichkeit reagieren unter anderem auf das Problem, wie die Einsätze im Glücksspiel aufgeteilt werden können, wenn die Spielenden zu einem verfrühten Abbruch gezwungen sind. Um 1660 beginnt damit ein Diskurs, der bis heute fortgeführt wird und in dessen Verlauf sich Paradigmen von Wahrheit und Wissenschaft ändern. (Vgl. Hacking 2006, insbesondere 49ff.)

2010, 155 ff.) Entsprechend des informativen Charakters der Spiele werden diese Überlegungen schnell mathematisch. Untersuchungen des Glücksspiels – Karten, Würfel und Lotterien – treten im 17. Jahrhundert konzentriert auf. (Vgl. Rombach 2018, 19ff.) Die mathematische Behandlung des Glücksspiels ist der Beginn der elaborierten Wahrscheinlichkeitsrechnung. Diese wird nicht nur vom Spieltisch inspiriert, sondern auch über die Spielkultur in der europäischen Kultur verbreitet. Die bürgerliche Gesellschaft lernt, mit Wahrscheinlichkeiten umzugehen, indem sie spielt. Neue Spiele entstehen, in denen diese Fähigkeiten angewendet werden können. Im 17. Jahrhundert sind das zunächst Spiele wie *Piquet*, *Reversis*, *L’Hombre* und *Whist*. (Vgl. Depaulis 2010, 160ff.)

Zu der Zeit des Erscheinens der Abhandlungen von Cardano und Pascal, im 17. Jahrhundert, macht die Alphabetisierung einen Sprung, außerdem entstehen die ersten Zeitungen. Die Ausweitung der Schriftsphäre umfasst dabei die ersten Spielbücher – nicht-moralische Publikationen, die zum ersten Mal Regeln von Spielen einfach auflisten, analog etwa zu Gebets- oder Kochbüchern. Rein deskriptive Spielbücher sind nach moralischen Quellen und taktischen Abhandlungen die dritte Quellensorte der Spielkartengeschichte. Das stellt eine neue Stufe des bürgerlichen Spieldiskurses dar. Dies ist anscheinend historisch der erste Punkt, an dem Spieler:innen Regeln nicht mehr unbedingt von anderen Spieler:innen lernen. (Vgl. Parlett 1990, 51ff.)

4 SPIELE IM ZEITALTER DER AUFKLÄRUNG

Glücksspiele werden von Anfang an als antagonistisch zum Verstand gedacht, was zunächst zu deren Ablehnung führt. Die Versuche, das Spiel in Harmlosigkeit einzugrenzen oder seine schädlichen Wirkungen, etwa mit Wahrscheinlichkeitsrechnung, durch rationalen Umgang auszuräumen, eröffnen bereits den diskursiven Raum für den Gedanken, dass Spiele nicht grundsätzlich schlecht sein mögen, sondern nur unter bestimmten Voraussetzungen oder dass nur bestimmte Spiele schädlich seien. In diesem Raum wächst mit der Aufklärung ein positiver Bezug auf Spiele. Die im Abstrakten vorgenommene Gegenüberstellung des Konzeptes *Spiel*

und der Ratio verbindet sich ab dem 18. Jahrhundert zunehmend mit der Gegenüberstellung von Spiel und (der rational zielgerichteten) Arbeit. (Vgl. Kühme 1997, 49ff.)

Die Suche nach humanistischer Bildung des Menschen führt dabei, zentral bei Schiller, (Vgl. Schiller, Fünftehnter Brief) zu einer positiven Besetzung des Spielbegriffes als Gegenwert zur Arbeit, die den Menschen im Zwang der Zwecke hält. Spiel taucht nun als Sphäre des Natürlichen, der Entfaltung sowie der Sublimation auf. Der Spielbegriff löst sich hier von den konkret vorgefundenen Artefakten beziehungsweise Phänomenen des Spiels ab (bei Schiller explizit). (Vgl. Schiller, Fünftehnter Brief) Hiermit wandelt sich auch der Begriff des Spiels: Wird ursprünglich das Wort „Spiel“ für konkrete Phänomene gebraucht, die Menschen üblicherweise zum Vergnügen unternehmen, wird es nun auch in der Alltagssprache immer mehr als Gegensatz zur Arbeit oder als zwecklose Aktivität definiert. (Vgl. Kühme 1997, 49ff.)

Ein abstrakt gedachtes „Spiel“ soll also dem Menschen zu seiner Entfaltung helfen. Diese Zielvorstellung, so abstrakt sie formuliert wird, wirkt auf die konkreten Phänomene wie auch Artefakte durchaus zurück: Zuerst verbindet sich der pädagogische Anspruch mit der inzwischen jahrhundertalten Bemühung, die Spiele in nützliche, harmlose und gefährliche Spiele einzuteilen. Letztere bestehen vor allem im Glücksspiel. Die Frage nach nützlichen Spielen stellt sich allerdings erst in der Folge der Aufklärung mit wirklicher Eindringlichkeit. So wird die Erholungskraft der Spiele im Allgemeinen sowie die Übungsfunktion, gerade der Kinderspiele, hervorgehoben. (Vgl. Strouhal/Schnyder 2010, 15ff.) Spiel wird als Thema hier verbunden mit der entstehenden Pädagogik. In Folge dieser Denktradition werden Spiele im Sinne von „Games“ historisch zum ersten Mal bewusst gestaltet, genau gesagt mit Hinblick auf ihre pädagogische Verwertung. Einige der ersten Beispiele dafür sind Lehrkartenspiele, zunächst für den Gebrauch in der Erziehung adeliger Kinder, dann folgen einige Versuche im Kontext der französischen Revolution. (Vgl. Hase 1968, 7, Segeth 1986, 18ff.) Später entstehen Quartette aus dieser Entwicklung, als besondere Kartenspiele, die gleichzeitig Wissen zu übermitteln vermögen, etwa zu geografischen Fakten oder zu Persönlichkeiten der Geschichte.

Waren Spiele (im Sinne von „Games“) bisher in der Regel den Erwachsenen vorbehalten, auch aufgrund ihrer Assoziation mit dem Geldeinsatz, werden sie nun (ab dem späten 18. Jahrhundert) zunehmend als Aktivität für Kinder wahrgenommen. (Vgl. De Voogt/Van Mourik 2017, 158) Für die Erwachsenen werden neue vergnügliche Aktivitäten der Spielsphäre zugerechnet: Zwecklose Aktivitäten jenseits der Arbeit für Erwachsene, die nun „Spiel“ heißen sind die sportliche Betätigung (auch jenseits des Wettbewerbs), das Hobby, die freiwillige Bildung und vor allem die Kunstrezeption (wie bei Schiller). Das „nutzlose“ Spiel wird in die entstehende Kindheit beziehungsweise Jugend geschoben um dort als Vorbereitung auf das Erwachsenenleben in den Dienst genommen zu werden;¹⁸ gleichzeitig werden neue, „nützliche“, aber nicht „arbeitsame“ oder „zweckbestimmte“ Tätigkeiten als Spiel, als vergnügliche Tätigkeiten für Erwachsene gefunden.

Letztendlich führen die Diskussionen darum, was ein Spiel sei, zu einer Veränderung der Spiele selbst. Es gibt immer weniger Spiele nur für Erwachsene, Spiele werden als etwas „für Kinder“ designed. Es entstehen neue Spielformate wie das Quartett, die erstens für Kinder und zweitens als nützlich gestaltet sind. Überhaupt werden Spiele immer häufiger nicht nur gespielt, sondern absichtsvoll gestaltet. Daneben besteht der Versuch der Beschränkung des Glücksspiels, der dieses verändert. So bringt das 19. Jahrhundert Trennlinien zwischen den Spielphänomenen: „Vernünftige“ Spiele wie Skat werden als familientauglich gesehen.¹⁹ Sie werden außerdem, ähnlich wie Schach, auch sportlich in Turnieren gespielt. Die Wettspiele dagegen werden in eigens abgegrenzten Räumen eingehegt, den Casinos. (Vgl. Depaulis 2010, 165)

Der Diskurs schreibt sich damit in die Spielkultur ein, er wird ablesbar aufgrund von Widerständen und Verwerfungen zwischen Moralkultur und

18 Der Nutzen dieser Vorbereitung durch das „nutzlose“ Kinderspiel ist dabei von Anfang an paradox und ambivalent: Gerade die „Nutzlosigkeit“ soll der charakterlichen Entwicklung helfen und pädagogische Nutzenkalküle möglichst vor den Spielenden verborgen bleiben.

19 Damit ist auch die femina ludens nicht mehr bedrohlich, solange sie sich aus dem „echten“ Glücksspiel in den Casinos heraushält. (Vgl. Wörner 2010, 432)

Spielkultur. Der Konflikt zwischen dem bürgerlichen Rationalitätsanspruch und dem Glücksspiel entfacht einen Diskurs; dieser beginnt Spiele zunächst einzuteilen und dann zu verändern. Regeln werden komplexer, die Spiele werden weniger glücksabhängig, sie belohnen stärker die Fähigkeiten der Spielenden. „Der Zeitraum von 1600 bis 1800 ist also eine Periode des Übergangs.“ (Depaulis 2010, 163) Das Spiel, das heute vertraut erscheint, entsteht aus diesen Entwicklungen: Es ist gestaltet, „für Kinder“ und wird an pädagogischen Maßstäben gemessen.

5 QUELLEN

LITERATUR

- Crist, Walter; de Voogt, Alex und Dunn-Vaturi, Anne-Elizabeth (2016): *Facilitating Interaction: Board Games as Social Lubricants in the Ancient Near East*. In: Oxford Journal of Archaeology 35 (Mai). S. 179–196. doi:10.1111/ojoa.12084.
- De Voogt, Alex (2016): *Navigating Disciplinary Boundaries: Script, Games and the Role of Language*. In: Evolutionary Biology 43/4 (Dezember). S. 498–505. doi:10.1007/s11692-015-9316-9.
- De Voogt, Alex und Van Mourik, Wim (2017): *Jeu de dames: A Game for Women in Renaissance Europe*. In: Early Modern Women Journal 12/1. S. 152–164.
- Depaulis, Thierry (2007): *Farbenspiel. Spielkarten und Kartenspiele*. In: Schädler, Ulrich und Musée suisse du jeu (Hrsg.): *Spiele der Menschheit: 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele*. Darmstadt: Wiss. Buchges. S. 72–81.
- Depaulis, Thierry (2010): *»Aristokratische« versus bürgerliche Spiele. Die Revolution der Kartenspiele*. In: Schädler, Ulrich und Strouhal, Ernst (Hrsg.): *Spiel und Bürgerlichkeit*. Wien: Springer. (= Passagen des Spiels 1). S. 155–166. [<https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-7091-0083-7>; 24.5.2018].

- Guts Muths, Johann Christoph Friedrich (1884): *J. C. F. GutsMuths' Spiele zur Übung und Erholung des Körpers und Geistes: gesammelt u. bearb. für d. Jugend, ihre Erzieher u. alle Freunde unschuldiger Jugendfreuden.* Überarb., sehr vervollständigt u. neu hrsg. in 6. Aufl./von O. Schettler Aufl. Hof: Grau.
- Hacking, Ian (2006): *The emergence of probability: a philosophical study of early ideas about probability, induction and statistical inference.* 2nd ed Aufl. Cambridge ; New York: Cambridge University Press.
- Hase, Martin von (1968): *Spielkarten aus aller Welt vom Mittelalter bis zur Gegenwart.* Stuttgart: Vereinigte Altenburger u. Stralsunder Spielkartenfabriken, Museum.
- Haug, Wolfgang Fritz (2009): *Kritik der Warenästhetik, gefolgt von Warenästhetik im High-Tech-Kapitalismus.* Überarb. Neuausg., 1. Aufl., Originalausg Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp. (= Edition Suhrkamp 2553).
- Hawicks, Heike (2015): *Situativer Pergament- und Papiergebrauch im späten Mittelalter.* In: Meyer, Carla; Schultz, Sandra und Schneidmüller, Bernd (Hrsg.): *Papier im mittelalterlichen Europa: Herstellung und Gebrauch.* Berlin: De Gruyter. (= Materiale Textkulturen Band 7). S. 213–246.
- Hoffmann, Detlef (1985): *Gemalte Spielkarten: eine kleine Geschichte der Spielkarten anhand gemalter Unikate.* Orig.-Aug., 1. Aufl Aufl. Frankfurt am Main: Insel-Verlag. (= Insel-Taschenbuch 912).
- Hoffmann, Detlef (1993): *Frühe Holzschnitt-Spielkarten. Von den Anfängen bis ins 16. Jahrhundert. Altdeutsche Spielkarten, 1500-1650: Katalog der Holzschnittkarten mit deutschen Farben aus dem Deutschen Spielkarten-Museum Leinfelden-Echterdingen und dem Germanischen Nationalmuseum Nürnberg.* Nürnberg: Das Museum. S. 11–44.
- Hoffmann, Detlef und Dietrich, Margot (1995): *Kultur- und Kunstgeschichte der Spielkarte.* Marburg: Jonas.

- Kühme, Dorothea (1997): *Bürger und Spiel: Gesellschaftsspiele im deutschen Bürgertum zwischen 1750 und 1850*. Frankfurt/Main ; New York: Campus. (= Historische Studien Bd. 18).
- Parlett, David Sidney (1990): *The Oxford guide to card games*. Oxford [England] ; New York: Oxford University Press.
- Polenz, Peter von (2000): *Deutsche Sprachgeschichte vom Spätmittelalter bis zur Gegenwart*. Hg. von Claudine Moulin. 2., überarbeitete und erg. Aufl./bearb. von Claudine Moulin unter Mitarbeit von Dominic Harion Aufl. Berlin ; New York: W. de Gruyter. (= De Gruyter Studium).
- Rombach, Gerhard (2018): *Zur Lotteriegeschichte*. In: Gebhardt, Ihno und Korte, Stefan (Hrsg.): *Glücksspiel: Ökonomie, Recht, Sucht*. 2., überarbeitete Auflage Aufl. Berlin: De Gruyter. (= De Gruyter Handbuch). S. 13–27.
- Schiller, Friedrich *Kapitel 3 des Buches: Ueber die ästhetische Erziehung des Menschen, in einer Reihe von Briefen von Friedrich Schiller | Projekt Gutenberg*. In: SPIEGEL ONLINE. [<http://gutenberg.spiegel.de/buch/ueber-die-asthetische-erziehung-des-menschen-in-einer-reihe-von-briefen-3355/3>; 17.12.2018].
- Schmidt-Bachem, Heinz (2011): *Aus Papier, Eine Kultur- und Wirtschaftsgeschichte der Papier verarbeitenden Industrie in Deutschland*. Berlin, Boston: De Gruyter Saur. doi:10.1515/9783110236088.
[<https://www.degruyter.com/view/product/128156>; 9.7.2018].
- Schreiber, Wilhelm Ludwig (1937): *Die ältesten Spielkarten und die auf das Kartenspiel Bezug habenden Urkunden des 14. und 15. Jahrhunderts*. Straßburg: J.H.E. Heitz.
- Segeth, Uwe-Volker (1986): *Spielkarten*. München: Battenberg. (= Battenberg-Sammler-Kataloge).
- Strouhal, Ernst und Schnyder, Peter (2010): »Die probabilistische Revolution hat am Spieltisch begonnen«. In: Schädler, Ulrich und Strouhal, Ernst (Hrsg.): *Spiel und Bürgerlichkeit*. Wien: Springer. (= Passagen des Spiels 1). S. 167–182.

[<https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-7091-0083-7>;
24.5.2018].

Stuckmann, Werner (1925): *Ueber Entwicklung und Eigenart der deutschen Spielkartenindustrie*. Greifswald: Adler.

Wörner, Ulrike (2010): *Die Dame im Spiel: Spielkarten als Indikatoren des Wandels von Geschlechterbildern und Geschlechterverhältnissen an der Schwelle zur Frühen Neuzeit*. Münster: Waxmann. (= Regensburger Schriften zur Volkskunde/Vergleichenden Kulturwissenschaft 21).

SPIELE

N.N. (1618-48): LANDSKNECHT (Traditionell).

N.N. (14. Jhd.): L'HOMBRE/LOMBER (Traditionell).

N.N. (nach 1691): PHARAO/PHARAOH/PHARO/FARO/PHARAON
(Traditionell).

N.N. (frühes 16. Jhd.): PIQUET (Traditionell).

N.N. (um 1830): POKER (Traditionell).

N.N. (spätestens 1601): REVERDIS/REVERDISIN (Traditionell).

N.N.: SCHACH (Traditionell). Urschach Chaturanga in Nordindien
spätestens 600 n. Chr., große Regelreform im 15. Jhd.

N.N. (um 1800): SKAT (Traditionell).

N.N. (17. Jhd.): WHIST (Traditionell).