universität wien

DIPLOMARBEIT / DIPLOMA THESIS

Titel der Diplomarbeit / Title of the Diploma Thesis

„Spiele spielen eine Rolle:
Über den Stellenwert von Brett-, Karten- und Würfelspielen in der spätmittelalterlichen Gesellschaft“

verfasst von / submitted by

Matthias Klementschitsch

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of

Magister der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2018 / Vienna, 2018

Studienkennzahl lt. Studienblatt / degree programme code as it appears on the student record sheet:	A 190 313 456
Studienrichtung lt. Studienblatt / degree programme as it appears on the student record sheet:	Lehramtsstudium UF Geschichte, Sozialkunde, Polit.Bildg. UF Geographie und Wirtschaftskunde
Betreut von / Supervisor:	ao. Univ.-Prof. Dr. Mag. Meta Niederkorn

Für meine Großeltern

Bildrechte:

In dieser Arbeit werden einige Abbildungen dargeboten, um nicht nur Spielmaterialien, sondern auch Bilder und Drucke aus Handschriften und Inkunabeln zu zeigen. Die Rechte dieser Bilder bleiben bei den angegebenen Einzelpersonen oder Institutionen und wurden mir entweder durch eine direkte Erlaubnis oder durch eine Creative-Commons-Lizenz zur Verfügung gestellt. Die Rechteinhaber sind nach den Wünschen der Institutionen und Einzelpersonen umfangreich angegeben. An dieser Stelle sei darauf hingewiesen, dass diese Arbeit keinerlei kommerzielle Zwecke verfolgt.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung *1*

2. Die Spiele des späten Mittelalters *5*

2.1. Würfelspiele **5**

2.2. Brettspiele **12**

2.3. Kartenspiele **26**

3. Spiele in den Quellen des späten Mittelalters *40*

3.1. Spiele in Wortsammlungen **40**

3.2. Spiele in den literarischen Texten **49**

3.3. Das Spiel im Spiegel der Rechtsvorschriften **58**

3.4. Predigten gegen das Spielen **63**

3.5. Spiele in der Kunst **66**

4. Die Spiele in der Gesellschaft *71*

4.1. Freizeit und Spielzeit **71**

4.2. Orte des Spielens **73**

4.3. Der Stellenwert der Spiele in der Gesellschaft **76**

a. Adel 76

b. Klerus 78

c. Bürger und Bauern 80

4.4 Frauen und Spiele **83**

5. Wozu spielen? Mutmaßungen über den Zweck von Spielen im späten Mittelalter *86*

5.1. Das Spiel als pädagogisches Mittel **86**

5.2. Repräsentation durch und mit Spielen **91**

5.3. Finanzielle Aspekte des Glücksspiels **93**

6. Resümee *96*

7. Verzeichnisse *99*

7.1. Abbildungsverzeichnis **99**

7.2. Quellenverzeichnis **100**

7.3. Nachschlagewerke und Lexika **101**

7.4. Literaturverzeichnis **102**

8. Anhang *106*

8.1. Transkription AT-WStLA-HAUrk 3908. ..... **106**

8.2. Zusammenfassung / Summary **108**

1. Einleitung

> *„Zweimal zwei Buchstaben bilden mich oder drei Silben. Nimmt man mir den Kopf weg, entsteht aus dem Rest ein Tier. Tilgt man den Bauch, werde ich anmutig mit Federn bedeckt sein. Dreht man mich um, bin ich nichts – nichts für den Laien und nichts für den Kleriker.“*[1]

Dieses Buchstabenrätsel entstammt der Textsammlung der „Carmina Burana“ und wird dabei der Kategorie der Trink- und Spielerlieder zugeordnet. Es soll die Lesenden dieser Arbeit begleiten, denn die Lösung ist eng verbunden mit dem Thema der Spiele. Unter dem Titel „Spiele spielen eine Rolle: Über den Stellenwert von Brett-, Karten- und Würfelspiel in der spätmittelalterlichen Gesellschaft“ soll sich in dieser Untersuchung dem Thema der Spiele angenähert werden und diese in der spätmittelalterlichen Gesellschaft verortet werden.

Die zentrale Frage, die dieser Arbeit vorangeht, ist das warum. Warum spielen Spiele eine Rolle und wofür? Johan Huizinga, ein niederländischer Historiker, diskutiert in seinem 1939 erschienenem Werk „Homo Ludens“[2] das Spiel als ein zentrales Element unserer Kultur. Dabei diskutiert er nicht den Platz des Spiels in der Kultur, sondern versteht den weitesten Spielbegriff als den Ursprung aller Kultur und führt andere kulturelle Formen, wie das Recht, den Krieg oder die Kunst auf das Spielelement zurück. Dabei definiert er das Spiel vor allem durch seine Freiheit und Begrenztheit. Dieser kulturphilosophische Essay stellt eine wichtige Grundlage für die moderne Spielforschung dar und kann trotz des darauffolgenden Diskurses und der Kritik als wichtige Basis für die Beziehung zwischen dem Menschen und dem Spiel herangezogen werden. Diese Verbindung des Spiels und des Menschen, die im Titel seines Werks als `Homo Ludens` einen Namen findet, begründet nicht nur theoretische Überlegungen, sondern zeigt zudem die Relevanz der Untersuchung der Spiele und ihrer Beziehung zum Menschen auf.

Es ist der grundlegende Anspruch dieser Arbeit aufzuzeigen, warum die Spiele in der Betrachtung des späten Mittelalters und in der historischen Forschung eine Rolle spielen und welche Erkenntnisse sich durch diese ableiten lassen. Dem Titel entsprechend verfolgt diese Arbeit das Ziel den Stellenwert von Brett-, Karten- und Würfelspielen in der spätmittelalterlichen Gesellschaft zu diskutieren. Dabei werden die Fragen nach den

---

[1] Nummer 208 der Carmina Burana, zitiert nach Peter Diemer, Dorothea Diemer, und Benedikt Konrad Vollmann, Hrsg., *Carmina Burana: Texte und Übersetzungen: mit den Miniaturen aus der Handschrift und einem Aufsatz von Peter und Dorothee [i.e. Dorothea] Diemer*, Bibliothek des Mittelalters, Bd. 13 (Frankfurt am Main, 1987), 659 Die Auflösung befindet sich im Resümee.

[2] Johan Huizinga, *Homo Ludens: Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur* (Basel u.A., 1949).

Spielformen und der Spielgestalt um die Fragen nach den Spielenden und dem Zweck des Spieles ergänzt, um so einen möglichst umfassenden Ausschnitt zu dieser Thematik zu geben.

Die moderne Spielforschung fasst den Begriff des Spiels durchaus sehr breit und so ergeben sich unterschiedliche Definitionen rund um den Spielbegriff. Rainer Buland erstellt für die Vielfalt an verschiedenen Spielformen, die unter dem deutschen Wort `Spiel` zusammengefasst werden, anhand der englischen Begriffe `game`, `play“, `gambling` und `acting` den Versuch einer Einteilung. Die erste Kategorie umfasst die `Zug-um-Zug-Spiele`, wobei die Spielenden jeweils in ihren Spielzügen die Möglichkeit haben zu agieren. Darunter fallen beispielsweise die Brettspiele und Kartenspiele. Die zweite Kategorie umfasst die `Bewegungs-Spiele`, zu welchen jegliche Ball- und Fangspiele, Sportarten und Geschicklichkeitsspiele gezählt werden können. Die dritte Kategorie, die `Gestaltungsspiele`, betreffen die Darbietungen im Bereich der Künste, beispielsweise des Theaters oder der Musik. Die letzte Kategorie, die `Wett-Spiele`, umfasst jegliche Form des Glücksspieles, bei dem auf ein bestimmtes Ergebnis gewettet wird.[3] Diese Einteilung der Spielformen zeigt sehr gut die Breite des Spielbegriffes auf, in der sich in diese Arbeit bewegt. Um eine bearbeitbare Größe zu schaffen wird in dieser Abhandlung vor allem auf die erstgenannte Kategorie der `Zug-um-Zug-Spiele` eingegangen und um die Elemente der `Wett-Spiele`, die diese betreffen, ergänzt. Sowohl Brett-, Karten-, als auch Würfelspiele funktionieren nach diesem Zug-um-Zug-Prinzip und stellen drei sehr wichtige Spiele dieser Kategorie dar. Da die unterschiedlichen Spielekategorien auch im mittelalterlichen Diskurs sehr getrennt voneinander betrachtet werden können, ist ein wichtiger Faktor, warum auch in dieser Untersuchung auf nur einen Bereich dieser Spielformen eingegangen wird. Wie noch an späterer Stelle aufzuzeigen ist, haben diese Spiele eine oft sehr weitreichende Geschichte, die in vielen Fällen bis heute anhält. Für diese Arbeit wird die Phase des späten Mittelalters[4] herausgegriffen, um im groben Zeitraum zwischen 1200 und 1500 die Entwicklung und den Stellenwert dieser Spiele aufzuzeigen. Dieser Zeitraum ist insofern bewusst gewählt, als sich in dieser Phase nicht nur die Brett- und Würfelspiele einer großen Beliebtheit in Europa erfreuen, sondern auch die Kartenspiele am Ende des 14. Jahrhunderts

[3] vgl. Rainer Buland, „Einteilung der Spielformen, Typologie der Spielorte und Lehmanns Liste von 1680“, in *Religiosus Ludens: das Spiel als kulturelles Phänomen in mittelalterlichen Klöstern und Orden*, hg. von Jörg Sonntag, Arbeiten zur Kirchengeschichte, Band 122 (Berlin, Boston, 2013), 16–17.

[4] Es soll zwar an dieser Stelle auf den Diskurs über die Treffsicherheit der Epochen und deren Grenzen hingewiesen werden, sollen jedoch hier nicht diskutiert werden.

ihren Weg nach Europa finden. Für viele Bereiche wird dabei der Fokus auf das 15. Jahrhundert gelegt, da hier die drei Spielformen parallel bestehen.

Um sich den oben genannten Fragen anzunähern sollen sowohl spätmittelalterliche Texte und Bilder herangezogen werden und gemeinsam mit der reichhaltigen wissenschaftlichen Literatur über die Spiele ergänzt werden. Als maßgebliche Quellen gelten dabei das „Buch der Spiele" des spanischen Königs Alfons X., das Schachzabelbuch des Jacobus de Cessolis und das „Goldene Spiel" des Dominikanermönches Meister Ingold. Auf diese drei und weitere Texte wird im Verlauf dieser Arbeit zurückgegriffen, um mittelalterliche Ansichten über das Spiel aufzuzeigen. Die wissenschaftliche Literatur zu diesen Spielen geht bereits einige Zeit zurück und erfreut sich so einer bereits längeren Diskussion. Insofern können die Werke von Harold Murray, der sowohl zum Schachspiel[5] als auch zu den Brettspielen[6] allgemein umfangreich gearbeitet hat, trotz ihres Alters nicht außer Acht gelassen werden. Ein anderer Pionier in der Erforschung der Kartenspiele, Wilhelm Schreiber[7], ist für diese Arbeit ebenso zentral. Die Arbeiten der beiden Autoren stellen eine wichtige Grundlage dar, die um jeweils modernere Untersuchungen ergänzt werden sollen. Die Erforschung der Spielformen erfreut sich teilweise noch eines sehr lebendigen wissenschaftlichen Diskurses, wie das viermal jährlich erscheinende Magazin „The Playing-Card" der „International Playing-Card Society" beweist. Einige Tagungen und Ausstellungen widmen sich ebenso dem Thema der Spiele und zeigen hierbei ein allgemeines Interesse der Forschung und der Öffentlichkeit auf, mehr über die Spiele in der Vergangenheit zu erfahren.[8] Eine sehr aktuelle Publikation von Sophie Caflisch unter dem Titel „Spielend lernen"[9] gibt einen umfangreichen Blick in das Spiel in der mittelalterlichen Bildung und zeigt die Aktualität dieses Themengebietes in der Forschung auf. Auch Helmut Birkhan widmet sich in seiner neuesten Publikation „Spielendes Mittelalter"[10] dem breiten Spielbegriff im Mittelalter und versucht diese im Kontext ihrer Zeit einzubetten. Die Spiele sind im wissenschaftlichen Diskurs sehr häufig ein eigenständiges Thema, denn Werke, welche die Lebensumstände der Menschen des Mittelalters aufzeigen, streifen die Spiele meist nur kurz und widmen sich

---

[5] Harold. J. R. Murray, *A History of Chess* (Oxford, 1913).

[6] Harold. J. R. Murray, *A History of Board-Games other than Chess* (Oxford, 1952).

[7] Wilhelm Ludwig Schreiber, *Die ältesten Spielkarten und die auf das Kartenspiel Bezug habenden Urkunden des 14. und 15. Jahrhunderts.* (Straßburg, 1937).

[8] Eindrucksvolle Beispiele stellen beispielsweise die Ausstellung `Spielwelten der Kunst` des Kunsthistorischen Museums Wien 1998 und die Ausstellung `The World in Play: Luxury Cards, 1430 – 1540` im Metropolitan Museum of Art, New York dar. Die dazugehörigen Kataloge werden im folgenden Text verwendet und finden sich im Literaturverzeichnis.

[9] Sophie Caflisch, *Spielend lernen: Spiel und Spielen in der mittelalterlichen Bildung*, Vorträge und Forschungen / Konstanzer Arbeitskreis für Mittelalterliche Geschichte Sonderband 58 (Ostfildern, 2018).

[10] Helmut Birkhan, *Spielendes Mittelalter* (Wien, 2018).

umfangreicher der Festkultur dieser Zeit. Häufig werden in Publikationen die Spielformen dargelegt, ohne die Frage nach den Spielenden und den Spielzwecken zu beleuchten. Umso wichtiger erscheint es, die Spiele als Teil der spätmittelalterlichen Gesellschaft aufzuzeigen und die wissenschaftliche Diskussion hierbei zusammenzuführen.

Die oben genannten Fragestellungen sollen in insgesamt vier Kapiteln behandelt werden und so mögliche Schlüsse über den Stellenwert der Spiele in der Gesellschaft des späten Mittelalters zulassen. Das zweite Kapitel umschreibt als Grundlage der weiteren Untersuchung die einzelnen behandelten Spielformen, die Brett-, Karten- und Würfelspiele und ihre historische Entwicklung bis zum untersuchten Zeitraum. Die Spiele selbst dienen dabei als Quellen ihrer eigenen Entwicklung, weshalb hier auch ausgewählte überlieferte Spielgegenstände genauer betrachtet werden sollen.

Im dritten Kapitel wird ein detaillierter Blick auf die Darstellung der Spiele in ausgewählten Texten und in den bildlichen Darstellungen des späten Mittelalters geworfen. Dabei werden zum einen die Vokabularien und Wortsammlungen auf ihre Hinweise zum Thema untersucht, zum anderen die literarischen Texte, welche die Spiele behandeln. Nicht zu unterschätzen für das Thema der Spiele im späten Mittelalter sind die Maßnahmen gegen das Spiel, die sich vor allem in den Rechtstexten und Predigten wiederfinden. Abschließend folgt dabei eine Darstellung der Spiele in den bildlichen Darstellungen der Buchmalerei und des Buchdrucks.

Das vierte Kapitel ergänzt die allgemeine Sichtweise auf das Spiel um eine Untersuchung der Spiele in der spätmittelalterlichen Gesellschaft. Nachdem die Frage nach Spielorten und Spielzeiten beantwortet wurde, soll die Stellung der genannten Spiele in Adel, Klerus und unter den Bürgern und Bauern diskutiert werden. Auch der Frage nach den Unterschieden zwischen den Geschlechtern im Spiel soll hier nachgegangen werden.

Das fünfte Kapitel widmet sich abschließend den möglichen Zwecken hinter dem Spiel. Die Anwendung als pädagogisches Mittel in Erziehung und Bildung soll ebenso untersucht werden, wie die Repräsentation der Herrschenden durch die Spiele. Die finanziellen Aspekte des Glücksspiels sollen ebenso beleuchtet werden, wobei hier auch ein genauerer Blick auf das Falschspiel und den Beginn des organisierten Verbrechens geworfen werden soll.

Dieser Struktur folgend soll die Welt der Spiele des späten Mittelalters in dieser Arbeit dargestellt werden und so den Stellenwert der Spiele darlegen. Die grundlegende Annahme „Spiele spielen eine Rolle“ steht dabei jeweils im Hintergrund und soll durch unterschiedliche Seiten bestätigt werden.

2. Die Spiele des späten Mittelalters

Die Entwicklung der Spiele in Europa stellt ein wichtiges kulturelles Erbe aus dem Mittelalter für unsere heutige Zeit dar. Die grundlegenden Spielprinzipien und Spielweisen, die in Europa in den darauffolgenden Jahrhunderten gespielt wurden und gespielt werden, nehmen in dieser wichtigen Phase ihren Ausgangspunkt. Bevor daher näher auf den Stellenwert der Spiele in der Gesellschaft des späten Mittelalters eingegangen wird, soll dieser Abschnitt die Grundlagen zur Beantwortung dieser Frage klären. Zunächst soll kurz zusammengefasst werden, welche Hintergründe hinter den jeweiligen Spielen liegen, wie diese ausgesehen haben und auf welche Art und Weise mit ihnen gespielt wurde. Dabei soll ein Überblick über die ausgewählten Spielformen gegeben und einige bis heute überlieferten Spiele aufgezeigt werden. Die Wege der Würfel-, Brett- und Kartenspiele von ihren Ursprüngen bis zu den heutigen Spielen ist untrennbar mit den gesellschaftlichen Verhältnissen verbunden und sie werden vor allem im späten Mittelalter durch die Spielenden massiv beeinflusst und verändert.

2.1. Würfelspiele

Die genauen Anfänge des Würfelspieles sind nicht dokumentiert, jedoch beweisen die frühesten Funde aus ägyptischen Grabbeigaben, dass das Spielprinzip weit über 5000 Jahre alt ist. An dieser Stelle ist bewusst von einem Spielprinzip die Rede, denn der Würfel und das Spiel mit dem Würfel folgen im Verlauf der Menschheitsgeschichte einer dynamischen Veränderung. So finden sich weltweit, in unterschiedlichen Kulturkreisen, Spiele mit demselben Prinzip. Ein mehrseitiger Gegenstand mit Markierungen auf einer oder mehreren Seiten, der meist in Gruppen gefunden wurde, wird geworfen, mit der Absicht, ein Muster oder eine bestimmte Anzahl an Markierungen zu würfeln. Diesem Prinzip folgend finden sich `Würfel` im alten Indien aus Muscheln und Nüssen, bei den Azteken aus Bohnen, in Russland aus Getreidekörnern.[11] Eine weit verbreitete Version, die auch als der direkte Vorläufer des gleichseitigen Würfels angesehen wird, ist der längliche Astragal, der Fußwurzelknochen von Schafen und Ziegen, bei welchem die vier Seiten auf unterschiedliche Art und Weise beschriftet wurden.[12] Die Weiterentwicklung dieses Prinzips, der, vom Menschen geformte, gleichseitige Würfel, konnte das erste Mal im ersten

[11] vgl. Walter Tauber, *Das Würfelspiel im Mittelalter und in der frühen Neuzeit: eine kultur- und sprachgeschichtliche Darstellung*, Europäische Hochschulschriften. Reihe I, Deutsche Sprache und Literatur, Bd. 959 (Frankfurt am Main, New York, 1987), 11 und 15–17.
[12] vgl. Tauber, 15.

Jahrtausend vor Christus nachgewiesen werden. Das beweisen sowohl zahlreiche Funde der Etrusker in der Umgebung Roms als auch gleichseitige Würfel in Grabmälern in Ägypten. Es wurden jedoch nicht nur gleichseitige Würfel geschaffen, es finden sich auch zahlreiche Nachbildungen der oben genannten natürlichen Materialien als längliche Stabwürfel oder pyramidenförmige Würfel. Auch die Vielfalt der Materialien zeugt von der Bandbreite dieses Spieles, so finden sich neben den allgemeineren Handwerksmaterialien, wie Knochen, Stein, Ton und Holz auch Würfel aus Bergkristallen, Bernstein, Lapislazuli sowie aus Elfenbein, Silber und Gold.[13] Schon alleine die Materialien zeigen auf, dass der Würfel in allen gesellschaftlichen Schichten einen Platz hatte und Adelige, Fürsten und Könige ebenso wie weite Teile der Bevölkerung Würfel besaßen und sie zum Spielen verwendeten. Für das europäische Mittelalter ist vor allem von Relevanz, dass der Würfel über die römische Herrschaft seinen Weg nach Mitteleuropa gefunden hat und hier, bis zur Konkurrenz durch die Spielkarte im 15. Jahrhundert, das vermutlich beliebteste Vergnügungsmittel darstellt. Besonders ab dem 12. Jahrhundert kann eine steigende Beliebtheit vor allem in der Darstellung in Texten und in Abbildungen entdeckt werden,[14] ebenso wie das Entstehen einer Opposition gegen das Würfelspiel. So wurde es 1190 von Philipp August und Richard Löwenherz unter den Kreuzfahrern eingeschränkt und verboten, vermutlich auf Basis der Probleme, die das Würfelspiel oft mit sich brachte. So ist das Spielen mit dem Würfel oft verbunden mit den Frühformen des Glücksspieles, wodurch in einem großen Heer an Kreuzfahrern schnell Zwietracht und Missgunst entstehen können. Aber nicht nur der Adel und das gemeine Volk, auch der Klerus war oft dem Würfelspiel verfallen, obwohl er selbst wohl die größte Opposition gegen das exzessive Spielen darstellte.[15] In nicht wenigen Darstellungen des späten Mittelalters wird den Geistlichen vorgehalten, gerne zu Würfeln zu greifen, wie es im satirischen Gedicht „Des Teufels Netz“[16] aus dem 15. Jahrhundert über die Chorherren festgehalten wird:

> *„Man mag ouch über ettlichen klagen, wie sie tound baizen und jagen, darzuo allerlai würffelspil, tuond sie ussermassen vil.“*[17]

[13] vgl. Tauber, 15–17.
[14] vgl. Tauber, 20–21.
[15] vgl. Tauber, 23–29.
[16] `Des Teufels Netz` ist eine um 1420 entstandene Ständekritik, die in Form eines Dialogs zwischen einem Eremiten und dem Teufel die Verführbarkeit des Menschen aufzeigt und in einem Appell zur Beachtung geistlicher Unterweisung endet. aus: *N.H. Ott, 'Teufels Netz, des', in Lexikon des Mittelalters, vol. 8, cols 591-592, in Brepolis Medieval Encyclopaedias - Lexikon des Mittelalters Online*
[17] Des Teufels Netz zit. nach Tauber, *Das Würfelspiel im Mittelalter und in der frühen Neuzeit*, 25.

Die Abwehrhaltung gegen das Würfelspiel selbst aus diesem Kreis ist oft verbunden mit drastischen Vorgangsweisen, wie die Forderung nach Verbrennung der Spiele und wortreichen Klagen über den schändlichen Zeitvertreib. Darüber hinaus fordert die Geistlichkeit immer wieder, dass auch die weltliche Gesetzgebung mit voller Härte gegen das Spiel vorgehe. Als Vertreter dieser Gruppe soll unter anderem auf Nikolaus von Dinkelsbühl an späterer Stelle näher eingegangen werden, welcher einige Predigten in Wien explizit dem Spiel widmete.

Der Würfel selbst ist auch oft mit etwas Mystischem verbunden, so war er oft ein Mittel der Weissagung. Eine eigene Sparte an Drucken, sogenannte Würfelbücher, widmete sich den verschiedenen Bedeutungen, die ein Wurf mit drei Würfeln haben kann. Auch zum Losentscheid, für das Bemessen eines Strafmaßes und das Ausmachen von Reihenfolgen und Vorkaufsrechten wurden Würfel herangezogen. Sie dienten somit nicht nur explizit dem Spielen, sondern waren insofern ein akzeptiertes Mittel, um gesellschaftliche Dispute zu umgehen oder zu regeln.[18]

Die Würfel waren ein wichtiger Bestandteil in der Gesellschaft, umso wichtiger ist es, den Würfel nicht als statisches Element zu betrachten, sondern seine Entwicklung in dieser Phase der Geschichte zu durchleuchten. So können die gleichseitigen Würfel der spätantiken Zeit nicht im selben Maße mit dem Würfelspiel des späten Mittelalters verglichen werden und bedürfen einer zeitlichen Einordnung und Bewertung. Jelmer Eerkens und Alex De Voogt stellen in einer archäologischen Untersuchung niederländischer Würfelfunde die These eines dynamischen Wandels auf Basis der Veränderung des Materials, des Beschriftungssystems, der Punktgestaltung, der Würfelgröße und -symmetrie auf. Für diese quantitative Untersuchung wurden insgesamt 110 Würfel herangezogen, wobei 20 von diesen aus der Periode zwischen dem Jahr 0 und 650 n. Chr. stammen, 46 aus der Zeit zwischen 1100 und 1449 und weitere 44 aus dem Jahrhundert nach 1450.[19] Wohingegen die Würfel aus der früheren Periode meist aus Knochen, Geweih und Elfenbein bestehen, finden sich auch eine hohe Anzahl an Ton und Metallwürfeln. Die mittelalterlichen Würfel zeigen in materieller Hinsicht wenig Diversität, in dieser Phase bestehen nahezu alle Würfel aus Knochen, Geweih und Elfenbein, erst die spätere Periode zeigt wieder eine größere Diversität der Materialien auf. Das Beschriftungssystem, der Modus, wie die Punkte auf den Würfeln angebracht sind, wird hier in grundlegend zwei Systeme eingeteilt. Zum einen in Würfel, bei welchen die Summe der gegenüberliegenden Seiten eine Sieben bildet (1+6, 2+5, 3+4),

[18] vgl. Tauber, 29–34.

[19] vgl. Jelmer W. Eerkens und Alex de Voogt, „The Evolution Of Cubic Dice: From The Roman Through Post-Medieval Period In The Netherlands“, *Acta Archaeologica* 88, Nr. 1 (Dezember 2017): 163–165.

genannt `Sevens`, und zum anderen die Abbildung der jeweils folgenden Zahl auf der gegenüberliegenden Seite (1+2, 3+4, 5+6), genannt `Primes`. Es ist auffällig, dass nahezu alle Würfel des späten Mittelalters (der mittleren Phase), der `Primes`-Zählung folgen, wohingegen die Würfel davor und danach der `Sevens`-Zählung folgen. Es gibt davon abweichende Systeme, die jedoch diesem Schluss nicht widersprechen und relativ gleichmäßig über die Zeiträume verteilt sind. Bezüglich des Punktierungssystems ist eine klare Vereinfachung ersichtlich, so weisen Würfel aus der frühesten Phase noch Punkte mit jeweils zwei Ringen auf, im späten Mittelalter werden meist nur noch Punkte mit einem Ring und danach nur noch Punkte dargestellt. Die Symmetrie der Würfel wird nach dieser Untersuchung im Verlauf der Zeit klarer, sodass immer geringere Abweichungen der Seitenlängen festgestellt werden können. Eine weitere Auffälligkeit bietet die Würfelgröße, da diese durchschnittlich im späten Mittelalter nur halb so groß war wie sie es davor und danach war.[20] Die Untersuchung dieser Würfel zeigt eine stufenweise Vereinheitlichung und Vereinfachung, wobei die Würfel zwischen 1100 und 1449 den einheitlichsten Gestaltungskriterien folgen und danach wieder ein leichter Hang zur Diversität erkennbar ist. Offen bleibt die Frage, inwiefern diese Untersuchungsergebnisse auf andere Gebiete übertragbar sind, ein Vergleich mit britischen Würfeln bringt in jedem Fall ähnliche wenn auch nicht so deutliche Ergebnisse wie die niederländischen Würfel.[21]

Abbildung 1 - Spielwürfel aus dem 9. oder 10. Jahrhundert, Knochen geschnitzt mit Farbe (Nishapur/Iran).[22]

Abbildung 1 zeigt als Beispiel einen Würfel aus dem 9. oder 10. Jahrhundert, bei dem sowohl das Beschriftungssystem als auch die Form der Beschriftung in das Schema der

[20] vgl. Eerkens und de Voogt, 167–169.
[21] vgl. Eerkens und de Voogt, 169–171.
[22] Der Würfel befindet sich im Metropolitan Museum of Art in New York und wurde über den Online-Katalog abgerufen: https://www.metmuseum.org/art/collection/search/449307 (9.4.2018)

Untersuchung der niederländischen Funde passt. Spannend ist dabei der regionale Aspekt, da dieser Würfel in Nishapur, einem Ort im heutigen Iran gefunden wurde, wodurch angenommen werden kann, dass die Würfel in einem breiten regionalen Kontext ähnlichen Gestaltungskriterien gefolgt sind.

Dass die Würfel im späten Mittelalter einer Vereinheitlichung folgen ist in jedem Falle kein Zufall. Es wird vermutet, dass durch eine vertiefende Spezialisierung im Handwerk, vor allem im Bereich der entstehenden Städte, die Würfel als Handwerkswaren angeboten wurden und so nach bestimmten Regeln hergestellt wurden und die für den eigenen Bedarf selbst gemachten Würfel verdrängt wurden. Das Bedürfnis nach Fairness beim Glücksspiel könnte ebenso eine Rolle in der Normierung gespielt haben, wie die Vorbilder von Würfeln in bestimmten Darstellungen und Bildern, wobei sich diese Vermutungen einer genaueren Untersuchung entziehen. Eine detailreiche Untersuchung in Schleswig konnte aufzeigen, dass die Produktion der Spielgerätschaften, der Würfel und Bretter, aus derselben Hand wie andere gefertigte Waren, wie zum Beispiel Kämme, stammen. Dadurch wird nahegelegt, dass zum Beispiel normalerweise holzverarbeitende Berufe wie Schnitzer, auch die Produktion der Spiele übernommen hatten und die Würfel aus dem Knochenmaterial gefertigt haben.[23]

Den Würfel kann man nur bis zu einem gewissen Grad von den Brettspielen getrennt betrachten, da die meisten Brettspiele, manchmal sogar auch das Schachspiel, mit Würfeln gespielt wurden. Dennoch soll hier erneut ein getrennter Blick auf das Brettspiel geworfen werden und der Würfel als Spiel für sich betrachtet werden. Wie jedoch wurde mit den Würfeln im späten Mittelalter gespielt?

In den schriftlichen Quellen finden sich kaum bis wenige Andeutungen, nach welchen Regeln genau gewürfelt wurde und wie diese Würfelspiele abzulaufen hatten. Ein zentrales Werk dafür ist `Das Buch der Spiele` von Alfons X. `dem Weisen` (1221 – 1284)[24], im nachträglich eingefügten Titel `*Juegos diversos de Axedrez, dados, y tablas, con sus explicaciones, ordenados por mandado del Rey don Alonso el sabio*`. Nach einer kurzen

[23] vgl. Michaela Gross, *Das Würfelspiel im Mittelalter: Umgang und Stellenwert. (ungedr. Dipl.Arb.)* (Wien, 1998), 9.

[24] Alfons X. der Weise, ab 1252 König von Kastilien und León, war vor seine Thronbesteigung an mehreren Feldzügen der Reconquista beteiligt, um in weiterer Folge auch als König sein Machtgebiet weiter auszubauen. Seine Regierungsjahre waren von politischen Unruhen und Konflikten in Europa und mit seinen Söhnen gekennzeichnet. Seine moderne Rezeption als „Weiser“ ist geprägt durch sein gezieltes Fördern von Wissenschaft und Kunst, der spanischen Sprache und eines einheitlichen Rechtssystems. Aus: E. Sáez/O. Engels, 'Alfons X. der Weise, I. Leben und Regierung' und A. Várvaro, 'Alfons X. der Weise, II. Gesetzgeber., wiss. und lit. Tätigkeit', in *Lexikon des Mittelalters*, vol. 1, cols 396-398, in *Brepolis Medieval Encyclopaedias - Lexikon des Mittelalters Online*)

Einleitung, in der die Wichtigkeit des Spiels neben den sonstigen Beschäftigungsformen hervorgehoben wird, beschreibt dieser den ursprünglichen Zweck dieses Werks.

> *„Und daher ordneten wir, Don Alfonso, von Gottes Gnaden König von Kastilien, Toledo, León Galicien, Sevilla, Córdoba, Murcia, Jahén und der Algarve, an, dieses Buch zu verfassen, in dem wir die Regeln der schönsten Spiele beschreiben, so wie Schach, Würfelspiel und Tricktrack.“*[25]

Der Umstand, dass dieses Werk nicht nur über die Spiele schreibt, sondern auch die Regeln für diese zusammenfasst ist einzigartig, wodurch sich auch die Wichtigkeit dieser Quelle für die weitere Arbeit ergibt. In den einleitenden Worten zum Würfelspiel wird die Wichtigkeit der Sorgfalt bei der Herstellung beschrieben, denn wenn die Seiten nicht die gleiche Größe und Fläche haben *„würde der Würfel auf die eine Seite nicht so gut fallen wie auf die andere, und das wäre eher Betrug als Zufall“*[26]. Zudem beschreibt er die möglichen Materialien, mit einer klaren Präferenz zum Knochen, und die Punktierung, die hier, entgegen der oben präsentierten Ergebnisse für diesen Zeitraum, dem `Sevens`-System folgen soll.[27]

Abbildung 2 - Würfelspiel mit Streitszene - `Libro de los juegos` - Madrid, Real Bibl. del Excorial, j. T. 6; fol. 67r - bearbeitet (© Jesús González).[28]

Aus diesem Werk entnommen, verbunden mit einigen anderen Darstellungen aus dem mitteleuropäischen Raum, kann angenommen werden, dass grundsätzlich mit drei, nur bei wenigen Spielen mit zwei, Würfeln gespielt wurde und sich das Spielsystem an den

[25] Alfons X., „Das Buch der Spiele“, in *Das Buch der Spiele*, hg. von Ulrich Schädler und Ricardo Calvo, Ludographie - Spiel und Spiele 1 (Wien, 2009), 53.
[26] Ebd. 191
[27] Ebd. 191 - 192
[28] Fotographien der einzelnen Seiten und Abbildungen wurden über folgenden Link abgerufen: http://photospein.blogspot.co.at/2011/06/libro-de-los-juegos-o-libro-del-ajedrez.html (9.4.2018) Die Bilder werden mit Erlaubnis des Fotographen verwendet und sind mit dem entsprechenden Copyright versehen.

möglichen Zahlenkombinationen orientiert. Abbildung 2 zeigt eine der reichhaltigen Abbildungen aus dem „Buch der Spiele“ und stellt neben einem Würfelspiel mit drei Würfeln eine Streitszene dar, die jedoch im Text nicht näher erläutert wird. Ein Beispiel für die verschiedenen Spielformen wäre das *Azar*-Spiel, bei welchem die Spieler das Ziel haben, bestimmte Zahlenwerte zu würfeln, oder das *Triga*-Spiel, bei welchem die Spieler darum würfeln, zuerst dieselben drei Zahlenwerte zu erhalten. In diesen Regeln gibt es Spiele, bei welchen die Spieler abwechselnd oder aber auch in Runden nacheinander würfeln.[29] Insgesamt beschreibt das „Buch der Spiele“ zwölf verschiedene Spielformen mit dem Würfel ohne Spielbrett, die in diesem Zusammenhang einen Einblick in die regionale Spielewelt Andalusiens geben, wobei angenommen werden kann, dass auf ähnliche Art und Weise in Mitteleuropa mit dem Würfel gespielt wurde. So schließt der Text über das Würfelspiel mit den Worten:

> *„Auf der Grundlage dieser 12 Würfelspiele, die wir hier beschrieben haben, lassen sich alle anderen begreifen, die man in anderen Ländern spielt, sowohl die bereits existierenden Spiele, als auch die, die von jetzt an in Zukunft erfunden werden und von denen wir noch nichts wissen.“*[30]

Zusammenfassend ist der Würfel im Verlauf seiner Geschichte ein sehr variabler Spielgegenstand, welcher nicht nur auf Basis seiner äußeren Erscheinung, seiner Form und seines Materials einem starken Wandel unterzogen war, sondern auch auf unterschiedliche Art und Weise in den verschiedenen gesellschaftlichen Kreisen verwendet wurde. Die Spielprinzipien sind vermutlich auf allen Ebenen ähnlich, Elemente wie das Glücksspiel und das Spiel um Geld stießen bereits in der Antike auf Kritik und stehen immer mit dem Würfel in Verbindung. Seien es das höfische Umfeld um Alfons X., die Klöster und ihre Mönche, Kreuzzugsheere oder die Händler und Märkte, der Würfel ist in der mittelalterlichen Gesellschaft ein ständiger Begleiter, der durch seine einfache Transport- und Herstellungsmöglichkeit und seinen schnellen Lustgewinn in seiner Beliebtheit vermutlich nur durch die Spielkarten übertroffen wurde. Bevor hier jedoch der Blick auf das Kartenspiel gelenkt wird, soll noch eine zentrale Entwicklung, die neben dem Würfel in Europa stattgefunden hat, dargestellt werden: Die Entwicklung der Brettspiele.

[29] Für die Spielregeln vgl. Alfons X., „Das Buch der Spiele“, 191–202.
[30] Alfons X., 202.

2.2. Brettspiele

Die Brettspiele bilden in dieser Untersuchung vermutlich den Abschnitt, der von größter Diversität geprägt ist. Wie bereits angesprochen ist das Brettspiel eng mit dem Würfel verbunden, wobei hier Alfons X. in seiner Einleitung bewusst einen Zwiespalt aufzeigt. In einer Metapher zeichnet er das Bild von drei Weisen, welche ihre Auffassungen über die Wichtigkeit von Zufall und Verstand anhand der Spiele aufzeigen. So präsentiert ein Weiser das Schachspiel, mit welchem er begründet, dass der Spieler mit dem größeren Verstand seinen Gegner besiegen würde. Ein Anderer präsentiert die Würfel, um zu zeigen, dass der Verstand dem Zufall unterlegen sei. Der dritte Weise präsentiert, um die Verbindung aus klugen Spielzügen und dem Glück aus dem Würfel aufzuzeigen, das Trick-Track-Spiel, welches heute zumeist als Backgammon bezeichnet wird.[31] Das Brettspiel kann daher zum Teil zu den Glücksspielen gezählt werden, sofern diese mit dem Würfel gespielt werden, aber auch, um in der Einteilung des spanischen Königs zu bleiben, den reinen Verstandesspielen zugeordnet werden. Dieser Abschnitt soll, nach grundlegenden Erläuterungen, näher auf die Brettspiele im späten Mittelalter eingehen, ohne dabei detailliert auf jedes Spielprinzip einzugehen. Vorrang soll dabei den im Mittelalter prominenteren Spielen gegeben werden.

Der Begriff der Brettspiele suggeriert bereits die Verwendung von Spielfeldern aus Holz oder anderen festen Materialien. Es kann jedoch davon ausgegangen werden, dass das Bewegen von Spielsteinen auf einem bestimmten Feld nicht an ein Brett gebunden war, sondern oft auch in den Untergrund, zum Beispiel Sand, Stein oder Erde, geritzte Spielfelder verwendet wurden, um zu spielen. Die genaue Geschichte des Brettspiels, vor allem vor den erhaltenen Spielfeldern, ist nicht genau nachzuvollziehen, wobei auch hier Hinweise in Grabfunden auf eine Geschichte von über 4000 Jahren hindeuten.[32] Die ersten Brettspiele identifiziert Harold Murray[33] bereits 2000 Jahre vor Christi Geburt, sie sind seiner Ansicht nach bis zum untersuchten Zeitraum steter Begleiter der Menschheit.[34] So finden sich einige Hinweise über Spiele in Ägypten, der Stadt Ur, Palästina, sowie Griechenland und Rom, wobei auch hier die Schnittstellen, Übergänge und Veränderungsprozesse der Spiele nicht geklärt werden können. Von den griechischen und römischen Autoren finden sich auch die

[31] vgl. Alfons X., 54.
[32] vgl. Murray, *A History of Board-Games*, 1.
[33] Wohingegen sich Harold Murray in seinen Werken in den 1960er Jahren eingehend mit den Frühformen der Spiele beschäftigt hat, ergänzen modernere Untersuchungen die Unklarheiten der Frühformen kaum. Zwar konnten einige Fehlschlüsse in seinen Untersuchungen aufgezeigt werden, dennoch sind seine Werke eine wichtige Grundlage für Brettspiele, vor allem das Schachspiel.
[34] vgl. Murray, *A History of Board-Games*, 2.

ersten Spielbeschreibungen und Spielregeln, wobei Murray hier vermutet, dass diese eng mit den Vorgängern aus den oben genannten Regionen verbunden sind.[35]

Murray definiert für die Brettspiele insgesamt fünf verschiedene Spieltypen, durch welche sich die meisten Brettspiele im Verlauf der Geschichte beschreiben lassen:

- Kriegs- und Strategiespiele, bei welchen versucht wird, die Spielsteine des Gegenspielers auszuschalten (beispielsweise Schach).
- Aufbau- und Ausrichtungsspiele, mit dem Ziel, die Spielsteine in eine bestimmte Ausrichtung zu bekommen oder nach einem bestimmten Muster aufzubauen. (Mühle, Alquerque)
- Jagd-Spiele, bei welchen ein Ungleichgewicht zwischen den Spielsteinen besteht und versucht wird, sich gegenseitig durch taktische Züge auszuschalten (beispielsweise Fuchs und Henne)
- Wettlauf-Spiele, mit dem Ziel, schnellstmöglich seine Spielsteine zu einem bestimmten Platz zu befördern. (Trick-Track)
- Mancala-Spiele/Sammel-Spiele, mit dem Ziel, die Mehrheit an Teilen für sich zu beanspruchen.[36]

Viele dieser grundlegenden Spielprinzipien wurden bereits vor dem Mittelalter entwickelt, blieben bis in die heutige Zeit erhalten und werden fortlaufend weiterentwickelt. Für die Fragestellungen dieser Arbeit ist von Relevanz, welche Brettspiele in der spätmittelalterlichen Gesellschaft gespielt wurden, ohne jedoch eine vollständige Liste darlegen zu können.

Die Kriegsspiele – Das Schach-Spiel

Die erste Kategorie soll näher auf die Strategie-Kriegs-Spiele eingehen, wobei hier der Fokus auf das im Mittelalter sehr weit verbreitete und bekannte Schach-Spiel gelegt werden soll. Beim Schach hat man das Trainieren des strategischen Denkens durchaus in den Vordergrund gestellt und dann tatsächlich auch im Hinblick auf strategisches Können im Schlachtfeld ausgedehnt. Die genauen Anfänge des Schachspiels sind nicht datierbar, wobei die ersten schriftlichen Beschreibungen aus dem 7. Jahrhundert nach Christus aus dem Norden des indischen Halbkontinents stammen. Murray sieht in diesem Gebiet, sowohl

[35] vgl. Murray, 24–26.
[36] vgl. Murray, 4–5.

durch Beschreibungen in Texten, als auch die sprachliche Herleitung des Namens und der Figuren, die Wiege des Spiels.[37]

> *„We must accordingly conclude that our European chess is a direct decendant of an Indian game played in the 7th century with substantially the same arrangement and method as in Europe five centuries later, the game having been adopted first by the Persians, then handed on by the Persians to the Muslim world, and finally borrowed from Islam by Christian Europe.“*[38]

Ricardo Calvo und Ulrich Schädler setzen dieser These, auch wenn sie durchaus plausibel ist, entgegen, dass sich die Quellenlage vor allem auf persische Legenden von Gesandtschaften stützen, die das Schachspiel bringen. Zudem existieren bereits aus dem 2. Jahrhundert vor Christi Geburt Spielregeln für ein Würfelvierschach, ein Schachspiel, welches von vier Personen mit Würfeln gespielt wurde. Es ist daher anzunehmen, dass das Spielprinzip des Schachspiels, das Spielfeld und die Figuren mit ihren speziellen Bewegungen, bereits früher als von Murray erwartet entstand.[39] Woher die besondere Form stammt, dass sich zwei gleiche Sets an Spielfiguren gegenüberstehen und hierbei rein die Züge der Spielenden das Ergebnis beeinflussen, bleibt unklar. Weniger unklar ist jedoch der Weg, wie das Schachspiel nach Europa kam.

Abbildung 3 - Johanniter beim Schachspiel - `Libro de los juegos`- Madrid, Real Bibl. del Excorial, j. T. 6; fol. 25v – bearbeitet (© Jesús González).

[37] vgl. Murray, *A history of chess*, 25–28.
[38] Murray, 27.
[39] vgl. Ulrich Schädler und Ricardo Calvo, „Kommentar zur Edition“, in *Das Buch der Spiele*, hg. von Ulrich Schädler und Ricardo Calvo, Ludographie - Spiel und Spiele 1 (Wien, 2009), 62–66.

Calvo zeigt auf, dass ein arabischer Musiker mit dem Namen Ziryab (767-857) im Jahr 822 n. Chr. nach Südspanien reiste, vermutlich an den Hof in Cordoba des Emir Abd ar-Rachman II.[40], und das Spiel mit sich geführt hatte. Dieser Weg ist auch durch seine sprachliche Entwicklung, von der arabischen Bezeichnung *shatranj*, über das portugiesische *xadres* zum alt-spanischen *al-xedres* oder *acedrex* ableitbar.[41] Abbildung 3 zeigt dabei eine der vielen Darstellungen von Schachrätseln, die den Hauptteil des „Buchs der Spiele" bilden. Über die iberische Halbinsel verbreitete sich das „Spiel der Könige" in den folgenden Jahrhunderten über den europäischen Kontinent, vor allem über die geistlichen und weltlichen Höfe. Bereits aus dem frühen Hochmittelalter sind Spielfiguren aus dem skandinavischen Raum sowie auch aus Böhmen erhalten. Parlett stellt in seinem Werk „The Oxford History of Board Games" die These auf, dass das Schachspiel auch durch Ost-West-Beziehungen über italienische Handelsstädte einen Weg nach Europa fand und hier so schneller verbreitet wurde.[42]

Abbildung 4 - Zusammenklappbares Spielbrett aus der ersten Hälfte des 14. Jahrhunderts. Auf der Innenseite befindet sich ein Trick-Track-Spielfeld. (© KHM Museumsverband)[43]

Das grundlegende Spielprinzip, die Imitation eines Schlachtfeldes mit beiderseits gleichen Figuren und Möglichkeiten, ohne durch das Feld oder die Spielsteine ein Ungleichgewicht zwischen den Spielenden hervorzurufen, bleibt grundsätzlich gleich. Sowohl die Spielfiguren selbst, als auch ihre Bewegungsmöglichkeiten unterstanden durchaus

[40] María Jesús Viguera und Concepción Castillo Castillo, Hrsg., „Ziryab, la musica y la elegancia palatina", in *El esplendor de los Omeyas cordobeses: la civilización musulmana de Europa Occidental. Estudios* (Granada: Junta de Andalucía, Consejería de Cultura a través de la Fundación El Legado Andalusí, 2001), 240–243.
[41] vgl. Schädler und Calvo, „Kommentar zur Edition", 66.
[42] vgl. David Sidney Parlett, *The Oxford history of board games* (Oxford/New York: Oxford University Press, 1999), 299–301.
[43] abgerufen über den Online-Katalog: www.khm.at/de/object/ff8588ff56/ (11.4.2018)

dynamischen Veränderungsprozessen, die über das gesamte Mittelalter das Spiel begleiteten. Ein grundlegender Teil der europäischen Veränderung war das Spielbrett und seine Gestaltung. Wohingegen das typische 8x8-Muster bereits für andere Spiele überliefert ist, können in Europa um das Jahr 1000 die ersten Hinweise auf eigene Spielbretter, aus beispielsweise Holz, nachgewiesen werden, auf denen auch die Spielfelder erstmals mit zwei verschiedenen Farben markiert werden. Abbildung 4 zeigt beispielsweise ein klappbares Schachbrett aus dem 14. Jahrhundert, auf dessen Innenseite sich ein Spielfeld für das Trick-Track-Spiel befindet.

Ähnlich den Würfeln werden die Spielfiguren aus sämtlichen möglichen Materialien hergestellt, so verweist das auf das Jahr 1057 oder 1058 datierte Testament der Herzogin Ermesinda von Urgel auf den Besitz von Figuren aus Bergkristall.[44] Ein ebenfalls hochwertiges Material war dementsprechend der Knochen, mehr noch das Elfenbein. Ein sehr berühmtes, vollständiges Set aus dem hohen Mittelalter sind die Lewis-Chessmen, die aus Walrosselfenbein hergestellt wurden. Die in Schottland gefundenen Spielfiguren gehören zu den wichtigsten Nachweisen über das Schachspiel im Norden Europas und werden auf das 12. oder 13. Jahrhundert datiert. Zwar ist allgemein wenig über die Herkunft dieses einzigartigen Spielsets bekannt, jedoch deuten einige Hinweise auf die Fertigung in Trondheim, als wichtiges Handelszentrum im Norden, hin.[45] Das Schachspiel dürfte spätestens im 11. Jahrhundert über die Handelsbeziehungen der Wikinger nach Skandinavien gekommen sein, wobei es dort bereits seit dem 10. Jahrhundert ein anderes Kriegsspiel, *hnefatafl*, gab und mit diesem in Konkurrenz trat.[46]

Die Schachfiguren selbst unterliegen im europäischen Mittelalter einer starken Veränderung, wie es die Figur der Dame zeigt. Diese veränderte sich aus der Figur des arabischen *firzan* heraus, des Beraters, und konnte sich bis in das späte 15. Jahrhundert nur jeweils ein Feld bewegen. Auch die heutige Position der Läufer wurde durch einen *alfil*, einen Elefanten, besetzt und der Turm wurde als *rukh,* als Streitwagen bezeichnet, wobei beide in ihren Bewegungen, auch wenn sie ähnlich der heutigen Möglichkeiten verlaufen, beschränkt waren.[47] Dies bezeichnet die Entwicklungen, bis Alfons X. sein „Buch der Spiele“ im 13. Jahrhundert verfasste, wobei schon davor Schachfiguren gezeigt werden

[44] vgl. Schädler und Calvo, „Kommentar zur Edition“, 67.

[45] vgl. David H Caldwell, Mark A Hall, und Caroline M Wilkinson, „The Lewis Hoard of Gaming Pieces: A Re-Examination of Their Context, Meanings, Discovery and Manufacture“, *Medieval Archaeology* 53, Nr. 1 (November 2009): 197–198.

[46] vgl. Guro Koksvik Lund, „Early medieval chess in Scandinavia: an introduction.“, in *The Lewis Chessmen: new perspectives*, hg. von David H. Caldwell und Mark A. Hall (Edinburgh, 2014), 261–263.

[47] vgl. Schädler und Calvo, „Kommentar zur Edition“, 66–70.

können, welche anstatt der Elefanten bereits Bischöfe oder allgemein einen alten Mann zeigen, wie es bei den oben genannten Lewis-Chessmen der Fall ist. Abbildungen 5 und 6 zeigen die Dame und den Bischof dieses eindrucksvollen Schachspiels. Die dynamischen Veränderungen betreffen auch das Spiel selbst, so zeigt das „Buch der Spiele“ auf, dass parallel neben dem traditionellen Schachspiel auch immer andere Spielformen am selben Feld bestanden haben, wie zum Beispiel Spiele für 4 Personen oder Spiele mit dem Würfel.[48]

Abbildung 5 - Dame der Lewis-Schachfiguren (© The Trustees of the British Museum)[49]

Gegen Ende des 15. Jahrhunderts verändert sich das Spiel hin zu einer schnelleren Spielvariante, die in ihren Grundzügen der heutigen Spielweise entspricht. So nimmt die Dame die heute übliche Ziehweise an, der Läufer und der Turm können ebenso unbegrenzt ziehen, wodurch die Schachpartien wesentlich kürzer andauern.[50] Leider bleibt unklar, trotz detailreicher Untersuchung der Texte über das Schachspiel, warum und wie diese Veränderung vonstatten ging.[51]

Zwar wurde eingangs erwähnt, dass das Schachspiel auch im Mittelalter bewusst von den Glücksspielen abgegrenzt wurde und einen Ruf als Spiel genoss, das vor allem den Verstand und die Strategie schult. Dabei darf nicht übersehen werden, dass zwar das Spiel an sich oft nicht mit Glück verbunden war, aber bereits Wetten eine wichtige Rolle spielten und so auch

[48] Einen Überblick geben Schädler und Calvo, 277–290.
[49] Abgerufen über den Online-Katalog des British Museum: http://www.britishmuseum.org (11.4.2018).
[50] vgl. Parlett, *The Oxford history of board games*, 304–306.
[51] vgl. Mark N. Taylor, „How did the Queen Go Mad?“, in *Chess in the middle ages and early modern age: a fundamental thought paradigm of the premodern world*, hg. von Daniel E. O’Sullivan, Fundamentals of Medieval and early modern culture 10 (Berlin/Boston, 2012), 182–183.

auf den Sieg von Schachspielern gewettet wurde, oder dass bei bestimmten Spielformen jede geschlagene Figur mit einem gewissen Gegenwert abgegolten werden musste.[52]

Abbildung 6 - Bischof der Lewis-Schachfiguren (© Trustees of the British Museum)[53]

Ab dem 11. Jahrhundert findet sich zum Schachspiel eine Vielzahl an Texten, die entweder versuchen die grundlegenden Regeln des Spiels wiederzugeben, Schachprobleme zu sammeln oder aus der Form des Schachspiels moralisierende Parabeln über die Gesellschaftsstruktur zu sammeln. Da die Texte oft von den Adeligen der Zeit dominiert werden, führt dies unweigerlich zur Frage, von wem das Schachspiel gespielt wurde. Nicht nur die namentliche Ableitung des Wortes *shah*, auch die weite Verbreitung der Bezeichnung „Spiel der Könige" suggeriert, dass das Spiel hauptsächlich von Adeligen und höheren Schichten gespielt wurde. Die Texte, die Hinweise darauf geben könnten handeln auch zumeist von sozial Höhergestellten, ebenso die erhaltenen, meist aufwendig gestalteten Spielbretter und Figuren. So kommt auch Murray zu dem Schluss *„Chess was, however, in the main a game of the upper classes (...)"*[54]. Antje Kluge-Pinsker setzt dem entgegen, dass immer häufiger Spielbretter der unterschiedlichsten Spiele, aber vor allem des Schachspiels, aus Stein und Holz identifiziert werden, die darauf hindeuten, dass das Schachspiel eine viel weiter verbreitete Tätigkeit war, als bisher angenommen.[55]

---

[52] vgl. Alfons X., „Das Buch der Spiele", 274.
[53] Abgerufen über den Online-Katalog des British Museum: http://www.britishmuseum.org (11.4.2018).
[54] Murray, *A history of chess*, 429.
[55] Antje Kluge-Pinsker, „Ein beliebtes mittelalterliches Brettspiel. Das Schachspiel aus rein archäologischer Perspektive.", in *Vom Wesir zur Dame: kulturelle Regeln, ihr Zwang und ihre Brüchigkeit: über kulturelle Transformationen am Beispiel des Schachspiels*, hg. von Ernst Strouhal, IFK Materialien, 4/1995 (Wien: Internationales Forschungszentrum Kulturwissenschaften, 1995), 137–140.

Das Schachspiel bietet, auch aufgrund der starken Rezeption im Mittelalter selbst, eine ideale Möglichkeit, um den Stellenwert von Spielen in der Gesellschaft des späten Mittelalters zu analysieren. Es soll jedoch hierbei nicht das einzige Brettspiel sein, das für diese Untersuchung herangezogen wird.

Die Aufbau- und Ausrichtungsspiele – Mühle und Alquerque

Neben dem berühmten Schachspiel bestehen im Laufe des Mittelalters eine Vielzahl an Brettspielen, die mit weniger komplexen Spielzügen funktionieren und hierfür eine Spielfläche, sowie meist zwei verschiedene Farben an Spielsteinen benötigen. Eine Spielvariante sind dabei die Aufbau- und Ausrichtungsspiele, bei welchen die Spielsteine in eine bestimmte Folge gebracht werden müssen. Das einfachste Spielprinzip stellt dabei das Prinzip „3 in einer Reihe" dar, bei welchem auf einer Spielfläche mit 3x3 Feldern die Spielenden abwechselnd einen Spielstein legen, um drei Steine in eine Reihe zu bekommen.[56] Für dieses Spiel findet sich beispielsweise auch im Boden des Kreuzgangs der Westminster Abbey in London ein Feld mit den besagten 9 Löchern, in welche die Spielsteine gelegt werden.[57] Weitaus komplexer und mit mehr Spielsteinen sind die Spiele Mühle und Alquerque, welche auf unterschiedlich großen Spielfeldern mit jeweils unterschiedlich vielen Spielsteinen funktionieren. Die Spielfelder bestehen aus Punkten, die mit Linien verbunden sind, welche die möglichen Bewegungen der Steine signalisieren, und das Ziel ist es, durch jeweils geschicktes Ausrichten der eigenen Spielsteine den Gegner zu überlisten.

Die Mühle-Spiele gehören zu den ältesten unter den hier beschriebenen Brettspielen, so können auf dem Dach des Tempels von Kurna, der im 14. Jahrhundert vor Christus erbaut wurde, mehrere Mühlefelder entdeckt werden, ebenso wie am Aufgang zur Akropolis, wobei eine genaue Datierung dieser Spielfelder nicht möglich ist.[58] Einen sicheren Hinweis zum Alter der Spiele bietet Ovid in den Trista (II, 481-2), in welchen er zweifelsohne das Mühle-Spiel beschreibt: *„Wie mit je drei Steinen ein kleines Brett belegt wird, auf dem gewinnen heißt, seine verbunden zu haben."*[59]

[56] vgl. Murray, *A History of Board-Games*, 37f.
[57] vgl. Parlett, *The Oxford history of board games*, 116.
[58] vgl. Schädler und Calvo, „Kommentar zur Edition", 297–298.
[59] „Parva sit ut ternis instructa tabella lapillis in qua vicisse est continuasse suos." übersetzt und zitiert nach Schädler und Calvo, 299.

Abbildung 7 - Mühlespiel - `Libro de los juegos`- Madrid, Real Bibl. del Excorial, j. T. 6; fol. 92v – bearbeitet (© Jesús González)

Im späten Mittelalter gehört das Mühlespiel zu den wohl drei bekanntesten und wichtigsten Brettspielen in Europa, so war es nicht unüblich, dass Spielbretter produziert wurden, bei welchen auf den beiden äußeren Seiten jeweils ein Schach- und ein Mühlefeld war und sich auf der Innenseite das Trick-Track-Spiel und der Raum zur Aufbewahrung der Spielfiguren befand, ein Prinzip, das sich bis heute erhalten hat.[60] Das grundlegende Spielprinzip ist, nach der Beschreibung Alfons X. sehr ähnlich dem heutigen Spiel. Durch abwechselndes Ablegen oder Ziehen wird versucht, drei seiner Spielsteine in eine Reihe zu bekommen, um dadurch dem Gegner einen Spielstein nehmen zu können. Auch hier gibt es Spielregeln, die zum einen das Spiel mit einem Würfel, durch welchen bestimmt wird, wie viele Steine gelegt werden dürfen, und zum anderen ohne den Würfel, bei welchem jeweils nur ein Stein bewegt werden darf.[61] Abbildung 7 zeigt eine Darstellung des großen Mühlespiels im „Buch der Spiele“, andere Bilder dieser Handschrift zeigen jeweils unterschiedliche Größen dieser Spielform.

Das Alquerque-Spiel ähnelt dem heutigen Dame-Spiel, wobei die 24 Spielsteine auf einem viel Kleineren, 5x5-Spielfeld platziert werden, und somit nur ein freies Feld besteht. Es wird abwechselnd gespielt und durch überspringen werden die Spielsteine des Gegners geschlagen. Über die Herkunft dieses Spielprinzips ist wenig bekannt und die frühesten Hinweise auf das Spielprinzip sowie auf Spielfelder finden sich in Europa erst ab dem 12.

[60] vgl. Parlett, *The Oxford history of board games*, 111f.
[61] vgl. Alfons X., „Das Buch der Spiele“, 293–296.

Jahrhundert, wobei Schädler und Calvo den Ursprung des Spieles weitaus früher, für den Mittelmeerraum in der Spätantike, sehen.[62] Da es dem Spiel durch den engen Aufbau an vertiefter Taktik fehlt, beschreibt bereits Alfons X. das Spiel: *„Und wenn beide Spieler zu spielen wissen, gibt es normalerweise ein Unentschieden“*.[63] Parlett sieht darin, und in der Vereinheitlichung der Spielbrettgestaltung, mit den oben bereits erwähnten Spielekästen, den Grund, warum das Alquerque-Spiel durch das Dame-Spiel auf dem Schachbrett ersetzt wurde.[64]

Dieser Spieltyp bildet, gemeinsam mit dem bereits genannten Schachspiel und dem folgenden Trick-Track-Spiel, eine der wichtigsten Brettspielarten für das späte Mittelalter und zeigt auf, in welcher Form die Spiele aufgegriffen und verändert wurden.

Die Jagd-Spiele – Fuchs und Henne und die tafl-Spiele

Ähnlich den Ausrichtungs- und Kriegs-Spielen sind die Jagd-Spiele, bei welchen ein Ungleichgewicht zwischen der Anzahl der Spielsteine der beiden Spieler besteht und einer somit, die Jagdsituation nachstellend, über bestimmte Aufstellungen die Anzahl der Spielsteine seines Gegenübers zu verringern hat. Eine weit verbreitete Metapher für diese Spiele sind Naturszenen, bei welchen Raubtiere ihrer Beute gegenüberstehen, Jagd-Szenen oder auch Rebellenaufstände.[65] Den ältesten Hinweis auf diese Art von Spielen liefert das Manuskript von Alfons X., der das Spiel „*cercar la liebre*“ (Den Hasen umzingeln) in seinem „Buch der Spiele“ beschreibt, wobei ein Spieler, der Jäger, 12 Steine besitzt und der Hase für sich alleine steht. Der Hase ist der einzige Stein, der andere Spielsteine schlagen kann, das Ziel des Jägers ist es, den Hasen so einzukreisen, dass dieser keinen weiteren Zug mehr durchführen kann. Das Spiel wurde auf dem Alquerque-Feld gespielt.[66] Die dazugehörige Darstellung dieser Spielform wird in Abbildung 8 gezeigt. Über die Herkunft dieser Art von Spielen ist wenig bekannt, auch Murray stellt nur, auf Basis seiner Untersuchungen der islamischen Spieleliteratur, in der dieses Prinzip nicht erwähnt wird, die Vermutung auf, dass dieses Spiel aus dem asiatischen Raum stammt, ohne dies jedoch eingrenzen zu können.[67]

---

[62] vgl. Schädler und Calvo, „Kommentar zur Edition“, 299–301.
[63] Alfons X., „Das Buch der Spiele“, 292.
[64] vgl. Parlett, *The Oxford history of board games*, 244.
[65] vgl. Parlett, 185f.
[66] vgl. Schädler und Calvo, „Kommentar zur Edition“, 303.
[67] vgl. Murray, *A History of Board-Games*, 99.

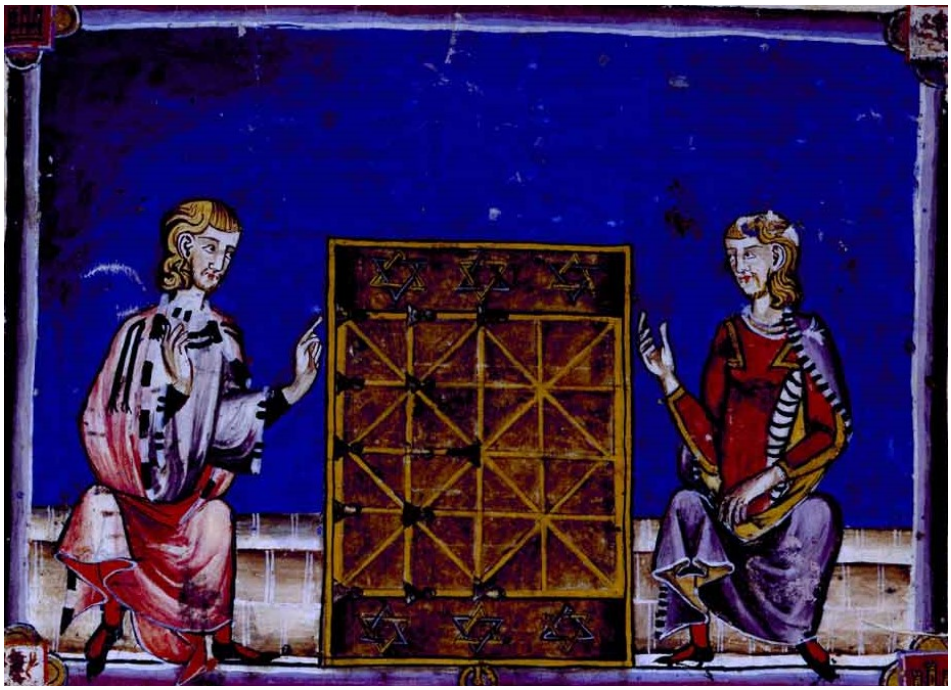

Abbildung 8 - `Den Hasen umzingeln` auf dem Alquerque-Brett - `Libro de los juegos`- Madrid, Real Bibl. del Excorial, j. T. 6; fol. 92r - bearbeitet (© Jesús González)

Eine heute noch beliebte Abwandelung dieses Spiels ist „Fuchs und Henne“, welches nach einem ähnlichen Spielprinzip auf einem eigenen Spielbrett in Kreuzform gespielt wurde. Murray identifiziert einen schriftlichen Hinweis über das Spiel im Mittelalter, ansonsten finden sich erst weitere Textstellen ab dem 17.Jahrhundert. In den Beständen des Haushalts Edwards IV., König von England zwischen 1461-1470 sowie 1471-1483, findet sich der Hinweis auf den Kauf von „*two foxis and 26 hounds of silver overgilt*“, wodurch sich zwei Spielsets ergeben hätten. Aber nicht nur der schriftliche Hinweis, auch die besondere Form der Spielbretter findet sich, nach Murray, in verschiedenen Kreuzgängen wie bei der Kathedrale von Gloucester, und auch auf Bodensteinen von Burgen. Erst ab dem 16. Jahrhundert wurden diese Spiele, ähnlich den Alquerque-Spielen, auf Schachbrettern gespielt.[68]

Eine für das europäische Mittelalter noch wichtige Spielform sind die skandinavischen *Tafl*-Spiele, bei welchen die Möglichkeiten der Kriegsspiele, das gegenseitige Schlagen der Spielsteine, mit einem Ungleichgewicht und unterschiedlichem Aufbau am Spielbrett aus den Jagd-Spielen verbunden wird. Diese Spiele zählen zu den ersten europäischen Brettspielen, da davon ausgegangen werden kann, dass sie bereits ab dem 4. Jahrhundert nach Christus in Skandinavien gespielt wurden und erst durch die Ausbreitung der anderen Brettspiele, vor allem durch das Schachspiel, im 13. und 14. Jahrhundert verdrängt wurden. Die letzten Hinweise auf das Spiel *Hnefatafl* finden sich in Wales 1587 und in Lapland 1732

[68] vgl. Murray, 101f.

und diese Spiele konnten durch detailreiche Untersuchungen der Schriften rekonstruiert werden.[69] Bei einer Variante des *Hnefatafl* wird in der Mitte des Spielfelds ein König mit Leibwachen zu jeder Seite platziert. In allen Richtungen finden sich Gruppen von Spielsteinen, die den König umschließen sollen, wobei dieser die Aufgabe hat, vom Spielbrett zu fliehen, in dem er einen Rand erreicht.[70]

Durch die vielen Varianten der einzelnen Spiele, ausgedrückt in verschiedenen Metaphern, die vom Jagd-Szenario über die Rebellion bis hin zu den tierischen Gegensätzen eines Fuchses und der Henne reichen, kann davon ausgegangen werden, dass dieses Spiel nicht nur regional, sondern auch unter den verschiedensten sozialen Schichten verbreitet war und den jeweiligen Gegebenheiten angepasst wurde.

Die Wettlauf-Spiele – Das Trick-Track-Spiel

Die Wettlauf-Spiele sind laut Murray die ältesten Spiele, die auf Brettern oder Feldern gespielt wurden[71], was bei der geringen Komplexität, einen oder mehrere Spielsteine von einem Ort zu einem anderen zu befördern, durchaus nachvollziehbar ist. Dies soll jedoch nicht die möglichen, komplexeren Varianten dieser Spiele abwerten, wie das Trick-Track-Spiel, bei welchem, wie von Alfons X. beschrieben, sowohl Glück als auch Verstand gefordert sind.

Wegen ihrer großen Beliebtheit im Mittelalter soll auf die Familie der Trick-Track-Spiele näher eingegangen werden. Die ersten Nachweise für Spiele aus dieser Familie, die nach demselben Spielprinzip wie das heutige Backgammon funktionieren, können auf circa 2000 v. Chr. datiert werden. Als Vorgänger des Spiels wird unter anderem das altägyptische Spiel *Senet* angesehen, welches jedoch in kleinerer Form und nur in eine Richtung gespielt wurde.[72] Die europäische Form des *tables*, wie es auch bezeichnet wurde, leitet sich von zwei verschiedenen Spielweisen ab, die über unterschiedliche Wege das europäische Spiel beeinflusst haben. Zum einen von dem römischen *tabula* oder *alea*, beziehungsweise dessen Vorläufer, dem *Duodecim Scripta*, welches mit drei Würfel gespielt wurde, zum anderen von dem muslimischen *nard*, welches mit zwei Würfeln gespielt wurde.[73] Wie bereits angesprochen sind die Trick-Track-Spiele eine Spielfamilie, da auf demselben Brett, mit meist zwölf als Häuser bezeichneten Spielfeldern auf jeder Seite und einer unterschiedlichen

[69] vgl. Murray, 55f.
[70] vgl. Murray, 63.
[71] vgl. Murray, 113.
[72] vgl. Parlett, *The Oxford history of board games*, 58–63.
[73] vgl. Murray, *A History of Board-Games*, 117.

Anzahl an Spielsteinen eine Vielzahl an Spielen möglich sind, welche alle dem Prinzip folgen, die Spielsteine seiner Farbe zu einem Ort zu bewegen oder sie gar aus dem hinaus zu spielen. Die Spielbretter sind ähnlich der bereits besprochenen Spiele aus Holz gefertigt und sind, obwohl die Spielprinzipien auch auf anderen in die Materialien eingebrachten Stellplätzen, zum Beispiel Mulden, Löchern oder kleineren Brettern möglich wären, sehr einheitlich gestaltet. In der Mitte der Spielbretter war bereits bei Alfons X. ein Mittelbalken vorgesehen, wie in Abbildung 9 erkennbar ist, der bei den späteren klappbaren Spielekästen erhalten blieb.[74]

Im Manuskript Alfons X. werden insgesamt fünfzehn verschiedene Spielversionen beschrieben und mit Abbildungen versehen. Diese sind jedoch für die europäischen Verhältnisse weit nicht sämtliche Spielmöglichkeiten, wie andere Schriftstücke aufzeigen.[75] Über das Verhältnis zwischen den Trick-Track-Spielen und den Würfeln schreibt Alfons X.:

> *„Die Würfel sind für die Tricktrack-Spiele unabdingbar. Wie der Körper sich nicht ohne die Füße fortbewegen könnte, so können die Spielsteine nicht ohne die Würfel ziehen und kein Spiel käme zustande.“*[76]

Nachdem der Spielwürfel ein bestimmendes Element der Spiele war, wurden die Trick-Track-Spiele als Glücksspiele angesehen und wurden dementsprechend gemeinsam mit den Würfelspielen bereits ab dem 12. Jahrhundert vielerorts verboten. Dementsprechend sind die Spiele in den dazugehörigen Texten oft negativ konnotiert.[77] Umso spannender ist die Tatsache, dass Alfons X. das Spiel als den goldenen Mittelweg zwischen den Verstandes- und den Glücksspielen sieht und keine negativen Beschreibungen über das Spiel zusammenfasst.

Ähnlich den Schachspielen waren die Trick-Track-Spiele zunächst äußerst beliebt bei den oberen Schichten und verbreiteten sich über den Hof auf sämtliche gesellschaftlichen Schichten.[78] Die allgemeine Beliebtheit in der Bevölkerung trotz der weitreichenden Verbote, die an anderer Stelle noch besprochen werden, verwundert und ist gemeinsam mit den Verboten der Spielwürfel zu diskutieren.

---

[74] vgl. Schädler und Calvo, „Kommentar zur Edition“, 246–247.
[75] vgl. Schädler und Calvo, 237.
[76] vgl. Alfons X., „Das Buch der Spiele“, 222.
[77] vgl. Murray, *A History of Board-Games*, 119.
[78] vgl. Murray, 119.

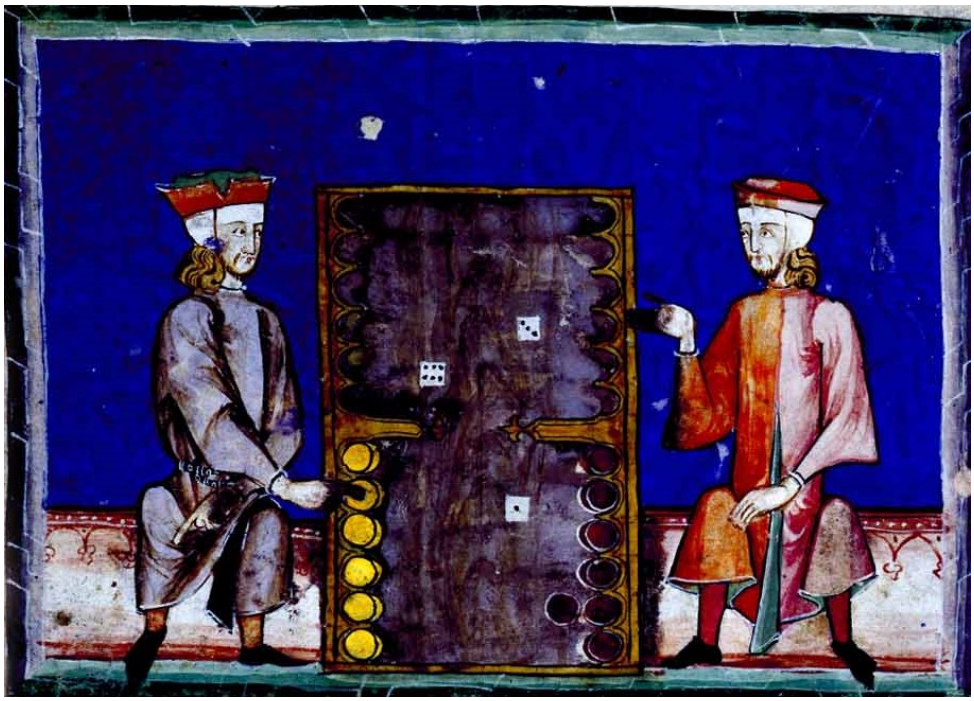

Abbildung 9 - Eine Trick-Track-Variante - `Libro de los juegos` -Madrid, Real Bibl. del Excorial, j. T. 6; fol. 74v - bearbeitet (© Jesús González)

Die Mancala-Spiele

Die Mancala-Spiele haben in dieser Auflistung einen gesonderten Stellenwert, da das Spielprinzip zwar starke Ähnlichkeiten mit den Wettlaufspielen hat, vor allem dem Trick-Track-Spiel, aber in seiner Rezeption und Spielweise einen eigenständigen Weg eingeschlagen hat. Das grundlegende Spielprinzip baut auf einem Spielfeld von zwei Reihen mit jeweils sechs Löchern auf, die mit je vier Spielsteinen gefüllt sind. Anders als bei anderen Spielen sind diese Spielsteine für beide Spieler von der gleichen Farbe. Durch abwechselndes Ausheben und Aussähen der Spielsteine in die folgenden Löcher sollen möglichst viele Spielsteine auf der eigenen Seite angesammelt werden, ohne viele an den Gegner abzugeben.[79] Murray sieht die Wurzeln dieser Spiele in Afrika, wo dieses Spielprinzip auch heute noch weit verbreitet ist und Parlett ergänzt diese These um Ausgrabungsfunde aus dem dritten Jahrtausend vor Christus von Flächen, die für das Mancala-Spiel verwendet hätten werden können.[80] Trotz der langen Geschichte findet die erste europäische Rezeption dieses Spielprinzips erst im 17. Jahrhundert statt[81], dementsprechend sollen diese Spiele in dieser Arbeit zwar nicht unerwähnt bleiben, sind für die folgende Untersuchung jedoch nicht von Relevanz.

[79] vgl. Parlett, *The Oxford history of board games*, 207–209.
[80] vgl. Parlett, 216–17; sowie Murray, *A History of Board-Games*, 158–160.
[81] vgl. Parlett, *The Oxford history of board games*, 208.

Die Beantwortung nach der Herkunft und Entwicklung der Brettspiele ist keine einfache. Zwar sind wesentliche Quellen überliefert, die aufzeigen, auf welche Art und Weise mit Spielbrettern gespielt werden konnte, unklar bleibt jedoch, wie viel Gültigkeit dabei zum Beispiel die Darstellungen aus dem „Buch der Spiele“ für einen europäischen Kontext haben. Zum Schachspiel und auch zum Trick-Track-Spiel finden sich bereits zahlreiche Forschungen, die hierbei bereits sehr detailliert auf Spielformen und Spielende eingehen, für die anderen Spiele fehlen diese Darstellungen jedoch großteils, wodurch zudem eine allgemeine Darstellung über die Brettspiele des europäischen Mittelalters erschwert wird. Diese Spiele sind jedoch für diese Untersuchung von großer Wichtigkeit, da die Brettspiele sowohl in Materialien und Spielweisen eine große gesellschaftliche Differenz zwischen Spielenden aufzeigen, welche die Grundlage für die folgenden Kapitel bietet.

2.3. Kartenspiele

Neben den unterschiedlichsten Spielen auf den Spielbrettern sowie den Spielen mit dem Würfel erfreuten sich auch die Spielkarten einer großen Beliebtheit in der spätmittelalterlichen Gesellschaft. Auch in der modernen Forschung sind die Spielkarten, mehr noch als die anderen Spielformen, ein beliebter Untersuchungsgegenstand für die Geschichtswissenschaft und die Kunstgeschichte. Um so verwunderlicher scheint es, dass trotz des großen Interesses nach wie vor nicht endgültig geklärt werden konnte, von welcher Region aus die Spielkarten in Europa verbreitet wurden. Aufbauend auf der bereits älteren, aber nicht weniger aktuellen Forschung von Wilhelm Schreiber[82] untersucht Hellmut Rosenfeld die gängigsten Mythen, die den anderen Spielformen entsprechend die Verbreitung ausgehend von der iberischen Halbinsel vermuten. Die Untersuchung der verschiedensten Dokumente und Urkunden des 14. und 15. Jahrhunderts bildet dabei die Grundlage, wobei viele Mythen und Probleme um die Verortung und die Datierung der Spielkarten laut Rosenfeld auf die falsche Interpretation der Bezeichnungen zurückzuführen sind oder auf falsche Annahmen hinsichtlich historischer Dokumente.[83] So verzeichnet einen der frühesten Vermerke das Werk `Eben Bochan` des Juden Kalonymos ben Kalonymos, in welchem er bereits 1322 die Unsitten während der jüdischen Feiertage in Katalonien beschreibt.

[82] Schreiber, *Die ältesten Spielkarten*.
[83] vgl. Hellmut Rosenfeld, „Zur Vor- und Frühgeschichte und Morphogenese von Kartenspiel und Tarock“, *Archiv für Kulturgeschichte* 52, Nr. 1 (Jänner 1970): 67.

„In größter Spannung stehn auf allen Seiten / die Tagediebe, die mit Ernst begleiten, / als wären sie postiert auf hohen Warten, /der Wurf der Würfel und den Fall der Karten.“[84]

Rosenfeld geht hierbei jedoch von einer Fehlübersetzung aus, da das ursprüngliche Wort für Karten in diesem Kontext *`k'lafim`* nicht nachgewiesen im Mittelalter für Spielkarten verwendet wurde, sondern lediglich Pergament oder Pergamenturkunden bezeichnete. Auch die Untersuchung der originalen Manuskripte zeigt auf, dass dieses Wort nachträglich eingefügt worden sein muss, da an keiner Stelle von Karten oder ähnlichen Begriffen in diesem Zusammenhang gesprochen wird.[85] Auch für eine erste Nennung auf der iberischen Halbinsel spräche das Reimwörterbuch von Jaume March aus dem Jahr 1371, der den Begriff *na-ip* verwendet. Dieser Begriff, der grundsätzlich der aus dem Arabischen kommenden Bezeichnung für Spielkarten sehr ähnelt, im Italienischen später *naibe*, lateinisch *naibi* oder spanisch *nayps*, wird in diesem Wörterbuch auch aus dem Zusammenhang gelesen und bringt keinen wirklichen Hinweis auf die Bezeichnung der Spielkarten. Auch für andere Hinweise, Ähnlichkeiten mit bestimmten Würfelspielen zum Beispiel, finden sich keine Belege, welche die Annahme unterstützen würden, dass das Kartenspiel über die iberische Halbinsel nach Europa kam.

Auch die Hinweise auf Kartenspiele in verschiedenen Münzverordnungen des frühen 14. Jahrhunderts lassen sich nur schwer nachprüfen, da diese nur in adaptierter Form in Abschriften aus dem 15. Jahrhundert erhalten sind und somit davon ausgegangen werden kann, dass die Hinweise auf das Kartenspiel nachträglich eingefügt wurden. Auch ein Bericht aus dem Jahr 1371 der Abtei Monte Cassino führt dementsprechend ins Leere, da dort zwar die Bezeichnung *`ludus cartorum`* verwendet wird, diese aber im Rahmen mehrerer Straßen- und Gebäudebezeichnungen verwendet wird. Rosenfeld geht davon aus, dass sich diese Bezeichnung vom Begriff *quarti* ableitet und somit eine Bezeichnung für die Naturalabgaben war.[86]

Neben dem Ausschluss der bisherigen Annahmen, von Rosenfeld als „Mythen“ bezeichnet, wendet er sich denjenigen zu, die in ihren Schriften versuchten Nachrichten über alle Spiele ihrer Zeit zu sammeln, wobei auch hier das Kartenspiel keine Erwähnung findet. Petrarca zählt in seinem Traktat „*De remediis utriusque fortunae*“ (1358 – 66) Lib. I, Dial. 25-29 die

[84] Kalonymos ben Kalonymos. Der Prüfstein, übersetzt von W. A. Meisel 1872, zitiert nach Rosenfeld, Vor- und Frühgeschichte, 67.
[85] vgl. Rosenfeld, „Vor- und Frühgeschichte“, 68.
[86] vgl. Rosenfeld, 69–74.

damals bekannten Spiele auf, erwähnt jedoch keine Spielkarten und auch in ähnlichen Werken dieser Zeit aus Italien finden wir keine Hinweise auf die Karten.[87]

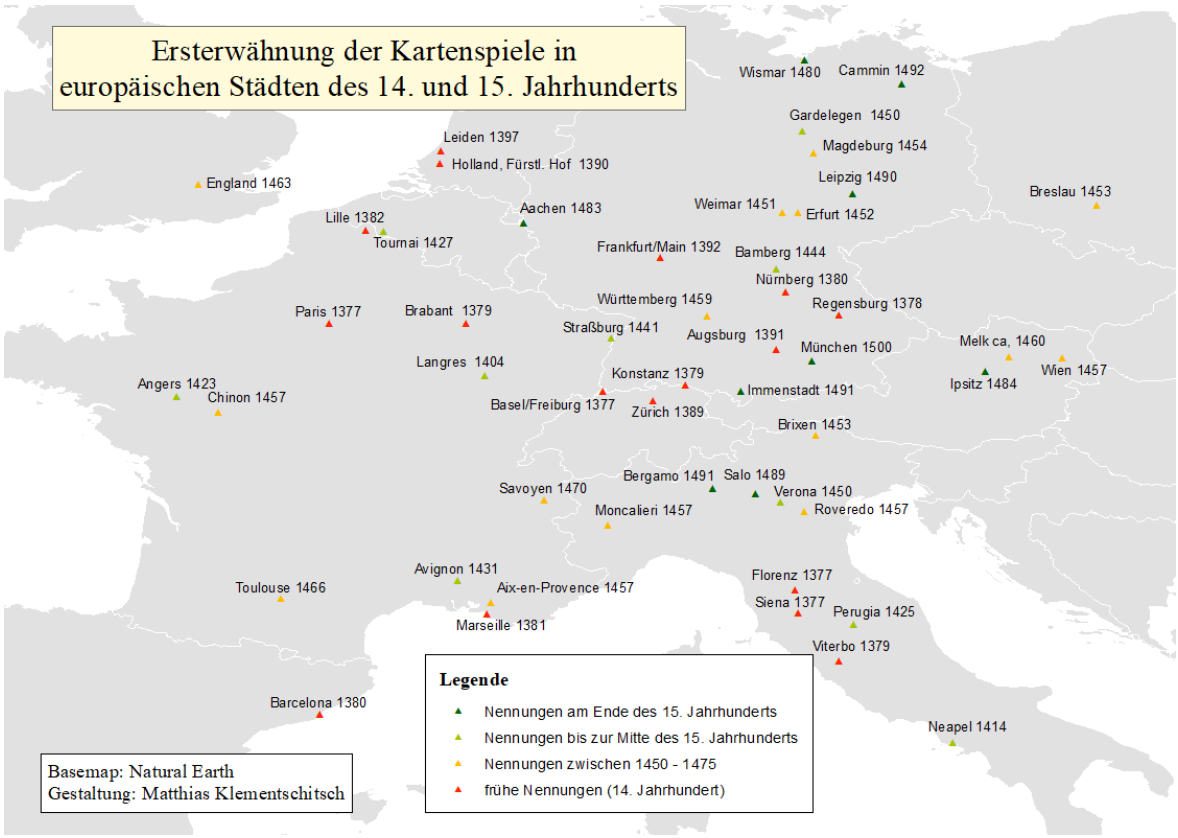

Abbildung 10 - Erstnennungen der Kartenspiele nach Schreiber und Rosenfeld (eigene Darstellung).

Frühere Daten ausschließend sehen Rosenfeld wie Schreiber die älteste Erwähnung der Spielkarten am 23. März 1377 in der Florentiner Provisio, welche vom Import des Kartenspieles spricht, *„(...) audito quomodo quidam ludus, qui vocatur naibbe, in istis partibus noviter innolevit (...)“*. Ein weiterer Hinweis aus dem Jahr 1379 aus der Stadtchronik Viterbos spricht von einem ähnlichen Szenario, *„1379. Fu recato in Viterbo il gioco delle carte da un saracino chiamato Hayl“*. In einer anderen Handschrift aus Viterbo findet sich zudem der Hinweis *„il gioco delle carte, che in saracino parlare si chiama nayb“*, über das in dieser Stadt vermutlich noch bisher unbekannte Spiel. Auch die Traktate des Johannes von Rheinfelden, auch wenn sie nur in adaptierten späteren Abschriften vorhanden sind, sprechen von einer Ankunft der Spielkarten im Jahr 1377.[88] Sowohl Schreiber als auch Rosenfeld sehen in diesen handschriftlichen Vermerken die erste sichere Nennung der Spielkarten in Europa, mit dem gleichzeitigen Hinweis über den Import aus

[87] vgl. Rosenfeld, 74.

[88] vgl. Arne Jönsson, „Der Ludus cartularum moralisatus des Johannes von Rheinfelden“, in *Schweizer Spielkarten. 1: Die Anfänge im 15. und 16. Jahrhundert*, hg. von Detlef Hoffmann (Schaffhausen: Museum zu Allerheiligen, 1998), 137–138.

dem arabischen Raum.[89] Detlef Hoffmann setzt dem das Jahr 1367 für einen Nennung in Bern entgegen, womit auch der Text von Johannes von Rheinfelden, in welchem bereits mehrere verschiedene Kartenspiele beschrieben werden, besser eingeordnet werden könnte.[90] Die Frage nach den ersten europäischen Hinweisen über die Spielkarten ist, trotz langem wissenschaftlichen Diskurs, nicht endgültig geklärt. Abbildung 10 zeigt, basierend auf der Darstellung von Rosenfeld und Schreiber, die erste Erwähnung von Kartenspielen in ausgewählten Städten Europas.[91]

Über die frühere Herkunft der Spielkarten ist wenig bekannt, zwar gibt es Funde von älteren arabischen Karten ohne Bilder, ob diese dort erfunden wurden und welche Vorgänger sie hatten, ist jedoch unklar.[92] Rosenfeld stellt die durchaus in Betracht zu ziehende Vermutung auf, dass das Kartenspiel aufgrund der im arabischen Raum meist verwendeten vier Farben und Symbole den Ursprung im Würfelvierschach hat, kann dafür jedoch keine ausreichenden Belege vorweisen.[93]

Für die weitere Entwicklung der Spielkarten in Europa bieten sich darüber hinaus weitere urkundliche Belege an, die meist bereits mit verschiedenen Verboten oder Einschränkungen des Glücks- oder insbesondere des Kartenspiels verbunden waren. Hierbei ist jedoch anzumerken, dass die Verbote vermutlich bereits einem mehrjährigen Bestehen von Missständen im Vorfeld folgen, da sich auch Prediger der Kirche erst im Laufe des 15. Jahrhunderts negativ gegenüber den Kartenspielen äußern und so voreilige Verbote meist ausgeschlossen werden können. Allgemein ist zusammenzufassen, dass die regionale Ausbreitung des Kartenspieles relativ schnell vonstatten ging und die dementsprechenden Verbote auch sehr hart waren. Oft wurden Ausnahmen geregelt oder vor allem das Spiel um Geld beschränkt, in vielen Fällen aber ein generelles Verbot der Kartenspiele verhängt.[94]

Dies betraf jedoch nicht nur weltliche Spielordnungen sondern auch geistliche Spielverbote. Schreiber erkennt hierbei einen Unterschied zwischen deutschen Synoden und Konzilien und den französischen und italienischen. Wohingegen die italienischen und französischen Geistlichen bereits zu Beginn des 15. Jahrhunderts gegen das Kartenspiel vorgingen und es

---

[89] vgl. Rosenfeld, „Vor- und Frühgeschichte“, 74–75 sowie Zitate aus den Urkunden aus; Schreiber, *Die ältesten Spielkarten*, 74–75.

[90] vgl. Detlef Hoffmann, *Schweizer Spielkarten. 1: Die Anfänge im 15. und 16. Jahrhundert* (Schaffhausen: Museum zu Allerheiligen, 1998), 11–12.

[91] vgl. Rosenfeld, „Vor- und Frühgeschichte“, 75–76.

[92] Einen Vergleich arabischer und italienischer Spielkarten bietet Simon Wintle, „A ‚Moorish‘ Sheet of Playing Cards“, *The Playing-Card* XV, Nr. 4 (1987): 1–8.

[93] vgl. Rosenfeld, „Vor- und Frühgeschichte“, 77–80.

[94] Die umfassendste Arbeit dazu bietet Schreiber, *Die ältesten Spielkarten*, 31–79 eine Zusammenfassung bietet; Rosenfeld, „Vor- und Frühgeschichte“, 75–77.

verbaten, kann Schreiber nur drei Spielverbote für Geistliche im deutschsprachigen Raum identifizieren, die neben dem Würfeln, Kegeln und Tanzen auch das Kartenspielen verboten haben. Er führt die drei Erwähnungen, bei einer Synode in Brixen 1453, am Konzil von Bamberg 1491 und im Jahr 1492 an, wobei er zudem aufzeigt, dass er nicht jegliche Synodalverbote dieser Zeit untersuchen konnte und hierbei keine allgemeinen Schlüsse über das Spielverhalten des Klerus gezogen werden können.[95]

Die Diskussion über die Spielverbote wirft vor allem auch die Frage auf, wie mit den Spielkarten gespielt wurde und nach welchen Prinzipien das Kartenspiel aufgebaut war. Frei nach der Einteilung der Brettspiele nach Alfons X. kann das Kartenspiel zum einen den Verstandesspielen zugeordnet werden, da durch kluges Ausspielen der Karten der Gegner überlistet werden soll, zum anderen aber auch den Glücksspielen, da natürlich die Verteilung der Karten eine maßgebliche Rolle für den Erfolg spielt. Die Verbote haben bereits die Problematik erwähnt, die oft mit den Spielkarten verbunden ist, da das Spielen um Geld für soziale und gesellschaftliche Probleme sorgte.

Die heute bestehenden Spielkartenrichtungen nehmen bereits in Gestalt und Form in den mittelalterlichen Spielkarten ihren Ursprung. Die grundlegende Form von vier verschiedenen Farben mit jeweils 13 Karten, somit 52 Karten pro Deck, beschreibt bereits der Dominikanermönch Ingold in seinem Werk „Das goldene Spiel“: *„Ich han gezelt, das zwu und funffczig karten sint auff dem kartenspil, dz bedewt zwu und funffczig wochen in tem jar, dar in man die sünd volbringt“.*[96] Es gibt jedoch auch erhaltene Kartenspiele, welche die Zahlenkarten 2 – 10, ein Ass, einen König, eine Dame, einen Ober und einen Unter aufweisen, wodurch auch Decks mit insgesamt 56 Karten bestanden. Auch das Weglassen der Dame oder anderer Figurenkarten sowie der Zehn oder des Asses führt dazu, dass auch Kartendecks mit nur 48 Karten bestanden.[97] Auch die Anzahl der Farben war variabel, so wurden Kartenspiele mit bis zu sieben verschiedenen Symbolen produziert, wobei aber vier Farben dennoch am häufigsten hergestellt wurden. Die als Farben bezeichneten Symbole variieren ebenfalls im ersten Jahrhundert des Bestehens der Spielkarten in Europa. So sind die ersten aufwendig gemalten Spielkarten, sogenannte Hofjagdspiele, in vier verschiedene Tiere eingeteilt, die in ihrer jeweiligen Anzahl den Wert der Karte bestimmen. Auch das Ambraser Hofämterspiel weist an Stelle der Farben vier verschiedene Wappen auf. Die

[95] vgl. Schreiber, *Die ältesten Spielkarten*, 33–34.

[96] Meister Ingold, *Das Goldene Spiel*, hg. von Schröder Edward, Elsässische Literaturdenkmäler aus dem XIV-XVII Jahrhundert 3 (Straßburg, 1882), 62.

[97] Für die regionalen Unterschiede inklusive ausführlichen Beschreibungen vgl. Schreiber, *Die ältesten Spielkarten*, 81–103.

gedruckten Karten werden relativ früh bereits in den Symbolen normiert, wobei sich im deutschsprachigen Raum Herz, Eichel, Laub und Schelle und im französischsprachigen Raum Herz, Kreuz, Pik und Karo durchsetzen. In den Schweizer Karten werden Laub und Herz durch Rose und Wappenschild ersetzt. Die italienischen Spielkarten entwickelten sich näher an den Vorlagen, da die vier Farben, die Münzen, die Becher, die Stäbe und die Schwerter, sehr nahe an den muslimischen Spielkarten und ihren Symbolen sind.[98] Die frühesten italienischen Spielkarten weisen zudem die typischen gekrümmten Schwerter auf. Neben den eigentlichen 56 Karten finden wir bei den italienischen Karten noch zusätzlich die 22 Trümpfe der Tarockkarten in Form von Bildkarten. Spannend hervorzuheben ist zudem, dass anders als die deutschen und Schweizer Spielkarten, das Format der französischen und italienischen Spielkarten um einiges schmäler ist.[99] Der Prozess der Vereinheitlichung der Spielkarten im letzten Drittel des 15. Jahrhunderts kann, laut Schreiber, auf das Bestreben zur Verbilligung der Spielkarten zurückgeführt werden. Um die Karten den üblichen Formaten der Papierproduktion anzupassen, wurde meist die Dame weggelassen, um die übrigen 48 Karten besser auf dem Papier verteilen zu können und auch die Größe der Karten wurde dementsprechend verkleinert.[100] Rosenfeld ergänzt hierbei den Zusammenhang zwischen der europäischen Spielkartenproduktion und dem Aufkommen der Papiermühlen ab der Mitte des 14. Jahrhunderts. Davor gestaltete Spielkarten sind entweder auf teurem importierten italienischen oder arabischen Papier oder Pergament gemalt und somit von höherem Wert.[101] Für die Verbilligung spricht zudem der Umstand, dass viele einfachere Spielkarten heute deshalb nachgewiesen werden können, da sie zur Verstärkung in Buchdeckel eingebunden wurden.[102]

Auffällig ist, dass in der Forschungsliteratur selten auf die Spielweisen eingegangen wird, da es bisher wenige Hinweise auf mittelalterliche Spielregeln und Spielweisen gibt. Einzig das Karnöffel-Spiel aus dem frühen 16. Jahrhundert, ein Trumpf-Stech-Spiel als Frühform des Tarocks konnte rekonstruiert werden. Die Vermutung, dass mit den Karten grundsätzlich nach ihren Werten gestochen wurde, kann durch eine Predigt mit dem Titel „Von dem bösen Wannenkremer“ nachgewiesen werden, in der beschrieben steht:

> *„In dem ersten so seind mancherlei stein uff der karten, einer heißt ein künig, d´and´ist ein künigin, einer ein oberman, der and´ ein underman, es ist das paner, zwei von schellen ... zu den andern so ist uff dem kartenspil*

[98] vgl. Schreiber, 121–129.
[99] vgl. Schreiber, 97–99.
[100] vgl. Schreiber, 81–82.
[101] vgl. Rosenfeld, „Vor- und Frühgeschichte“, 77.
[102] vgl. Klaus Weigel, „Kartenspielfragmente“, *Libri* 14, Nr. 1 (1964): 36–41.

> *also ein ordnung das ye das höher sticht dz under, der künig sticht den oberman, der ober den under, der under das paner, drü die zwei, fiere die drü, zehen die nün.“*[103]

Der Autor dieses Textes geht nach diesen älteren Spielregeln auf das genannte Karnöffel-Spiel ein, bei welchem den Karten unterschiedliche Namen gegeben werden, wie beispielsweise Kaiser und Kaiserin, aber auch Papst und Päpstin, die jeweils umgekehrt stechen und es ihm als ein aufrührerisches Spiel erscheint, *„da die zwei stechen ein künig“*.[104]

Andere Spielweisen, vor allem die mit den oben beschriebenen klassischen Sets sind nicht erhalten. Zwar wird weitreichend angenommen, dass die auch heute noch gültigen Prinzipien neben dem Stechen, wie zum Beispiel das Ablegen oder Sammeln, auch für das Mittelalter Gültigkeit haben, wobei hier der Hinweis auf die bisherige Spieletradition und der dadurch entstehende Bruch damit dargelegt werden soll. Alle bisherigen Spiele, seien es Würfelspiele oder Brettspiele, funktionieren dadurch, dass beide Spiele über die vollkommene Information der eigenen Möglichkeiten und der Möglichkeiten des Gegenübers verfügen. Sei es durch die Verwendung desselben Würfels, der durch den Zufall geprägt ist, oder das Spielfeld, auf dem alle Informationen gegeben sind. Die Annahme, dass das Kartenspiel mit verdeckten Karten auf der Hand gespielt wurde, bricht mit diesem System, da nun beide Spieler unterschiedliche Informationsstände haben. Auch der Hinweis von Schreiber, dass *„die ältesten uns erhaltenen Spielkarten (...) von außerordentlicher Größe [sind], so daß man nur eine kleine Zahl von ihnen in die Hand nehmen konnte“*[105], unterstützt diese Annahme, da sie somit auch für umfangreichere Stech- oder Sammelspiele schlichtweg zu groß wären. Es wäre somit durchaus anzunehmen, dass auch bestimmte Kartenspiele offen gespielt wurden, wobei auch hier wiederum die genauen Hinweise fehlen. Die Art und Weise des Spielens hängt in weiterer Folge auch von den Spielenden ab. Die weitreichenden Spielverbote zeigen auf, dass das Kartenspiel in vielen Gesellschaftsschichten beliebt war und vermutlich aufgrund finanzieller oder sozialer Probleme unterbunden wurde. Neben den niedrigeren Gesellschaftsschichten wurde bereits angesprochen, dass auch der Klerus dem Spielen im Allgemeinen, aber auch dem Kartenspiel verfallen war, wobei auch hier wieder die größte Opposition gegen das Spiel aus dem Klerus selbst kam, worauf noch eingegangen werden soll. Auch der Erhalt sehr schön gefertigter Spielkarten, wie das Ambraser Hofämterspiel, das heute in den Sammlungen des

[103] zitiert nach Schreiber, *Die ältesten Spielkarten*, 93.
[104] vgl. Schreiber, 93–94.
[105] Schreiber, 81.

Kunsthistorischen Museums in Wien ist, zeigt auf, dass auch unter Adeligen mit Karten gespielt wurde. Auf die unterschiedlichen Zugänge zum Spiel soll an anderer Stelle in dieser Arbeit, vergleichend mit den anderen Spielen, genauer eingegangen werden.

Es ist wenig darüber bekannt, ob die Spielkarten ein rein städtisches Phänomen waren, oder ob sich diese Spielkarten im Mittelalter auch auf die ländlichen Regionen und Dörfer ausbreiteten. Die meisten Verbote und Nachweise finden sich in Städten, bestimmte Hinweise jedoch sprechen von größeren, auch ländlichen Regionen, wie zum Beispiel das Stift Heiligenkreuz oder das Stift Melk sowie das Kloster Gaming. Das Stift Melk schrieb um etwa 1460 den seiner Gerichtsbarkeit unterstellten Ortschaften vor:

> *„Welher purger oder hauswirt in seinem haus spillen leßt, als oft zu wandel (Buße) I tal. d. und als oft er spilt oder selbs kartt zu wandel 2 tal. d., ausgenomen ob genötigt gest und in sebs (auswärtige Gäste unter sich) zu gewöhnlicher zeit beschaidenlich karten wollten".*

Diese Regelung wurde 1497 verschärft:

> *„Item welicher wirt pei seinem wein oder sunst in seinem haus spilen oder karten läßt umb gelt, es wär dan das ein erbar man mit dem andern umb ain zech kürzweilen wollten, der sei der herschaft 5 tal. d. an alle genad verfallen und sol an dem leib gestrafft werden."*[106]

Diese Regelungen deuten darauf hin, dass auch außerhalb der Städte das Kartenspiel als Problem erkannt wurde und somit verboten wurde. Auch wird im Rahmen der Predigten des Heiligen Bernhardin von Siena von Spiele- und Kartenverbrennungen berichtet, die vermutlich auch in Dörfern ländlicher Regionen stattfanden.[107]

Unabhängig von der Frage, wo die Karten gespielt wurden, gab es vor allem im 15. Jahrhundert mehrere Wege, wie diese Spielkarten hergestellt wurden. Wobei in den frühesten Jahren noch von Importen die Rede ist, beginnt in Europa sehr bald die Eigenproduktion dieser Spielkarten, die auch eng verbunden mit dem Entstehen der Papiermühlen ist. Die heute erhaltenen Spielkarten weisen verschiedene Produktionsweisen nach und unterteilen sich grob in gemalte Spielkarten, die bis in das 16. Jahrhundert hergestellt wurden, und gedruckte Spielkarten. Für die Drucke wurden entweder Holzschnitte oder Kupferstiche angefertigt, die in weiterer Folge auch bemalt wurden.[108] Grundlegend wichtig für den Druck der Spielkarten war die Anfertigung mehrerer

---

[106] Österreichische Weistümer Band 9 S. 518 und S. 521 zit. nach Schreiber, 60.

[107] vgl. Detlef Hoffmann, *Die Welt der Spielkarte: eine Kulturgeschichte*, Kulturgeschichte in Einzeldarstellungen (München, 1972), 12–13.

[108] Einen Überblick über die erhaltenen Spielkarten nach Produktionsweisen gibt Schreiber, *Die ältesten Spielkarten*, 11–29.

Papierschichten, da die gedruckten Bilder und Zahlen sonst, wenn man davon ausgeht, dass mit den Karten auf der Hand gespielt wurde, für den Gegner einsehbar gewesen wären. Die Stuttgarter Spielkarten sind beispielsweise 1 mm dick und bestehen insgesamt aus sechs Schichten Papier, die aneinandergeklebt wurden. [109] Spielkartenmacher war vermutlich kein eigenes Gewerbe sondern immer verbunden mit nahestehenden Berufen. Schreiber stellt hierbei die Vermutung auf, dass sich die Kartenmacher nicht nur auf die Spielkarten fokussierten, sondern auch Holzschnittbilder mit geistlichem oder weltlichem Inhalt herstellten.[110] Für die gedruckten Werke wurden mehrere Platten angefertigt, die auch nachweislich zerbrochen wurden, um in den Abbildungen zu variieren. Eine Untersuchung zu den Stuttgarter Spielkarten ergab einen engen Zusammenhang mit der Fertigung von Abbildungen in Manuskripten. So finden sich in vielen Manuskripten die exakt selben Abbildungen von Tieren, wie sie auch auf dem berühmten Spielkartenset abgebildet sind. Aus dieser Untersuchung schlussfolgern Anne van Buren und Sheila Edmunds, dass die Spielkarten als Vorlagen für Manuskripte gedient haben könnten.[111] Da aber einige dieser Abbildungen bereits vor der Erstellung der Spielkarten auffindbar sind, deutet dies, da es unwahrscheinlich ist, dass der Kartenmacher direkt von den bereits fertigen Manuskripten abzeichnete, auf eine gemeinsame Vorlage hin, wie die durchaus weit verbreiteten Musterbücher. Daher siedelt Martha Wolff den Beruf des Kartenmachers sehr nahe an den Gewerben der Drucker und Buchmaler im 15. Jahrhundert an.[112] Hoffmann zeigt dazu einen Bericht über den Besitz eines in Basel ansässigen Jörg Kartenmachen auf, in dessen Werkstatt sich *„Item xvi buch bappirs getrugkt zu karten und zem teil gemolt“* befinden. Zudem finden sich dort *„Item iii holtzin karten formen“*, worin Hoffmann Druckstücke für Spielkarten sieht und *„(...) vi buch pappir getruckt zu heiligen und sint aber ungemolet“*. Der Drucker hat somit nicht nur Spielkarten, sondern auch Heiligenbilder gedruckt und diese vermutlich auch bemalt oder bemalen lassen.[113]

---

[109] vgl. Ernst-Ludwig Richter und Heide Härlin, „The ‘Stuttgarter Kartenspiel’—Scientific Examination Of The Pigments And Paint Layers Of Medieval Playing Cards“, *Studies in Conservation* 21, Nr. 1 (Februar 1976): 19.
[110] vgl. Schreiber, *Die ältesten Spielkarten*, 131–133.
[111] vgl. Anne H. van Buren und Sheila Edmunds, „Playing Cards and Manuscripts: Some Widely Disseminated Fifteenth-Century Model Sheets“, *The Art Bulletin* 56, Nr. 1 (März 1974): 23–24.
[112] vgl. Martha Wolff, „Some Manuscript Sources for the Playing-Card Master´s Number Cards.“, *The Art Bulletin* 64, Nr. 4 (1982): 599–600.
[113] Emil Major, Der Basler Hausrat im Zeitalter der Spätgotik zitiert nach Hoffmann, *Schweizer Spielkarten. 1*, 127.

Abbildung 11 - Enten-Fünf aus dem Stuttgarter Kartenspiel (Landesmuseum Württemberg, Foto: H. Zwietasch)[114]

Die Stuttgarter Spielkarten erfreuen sich großer Beliebtheit, da die gemalten Spielkarten nicht nur außerordentlich aufwendig und schön gestaltet sind, sondern weil sie auch die ältesten erhaltenen europäischen Spielkarten sind. Sie werden um das Jahr 1430 datiert und trotz unklarer Herkunft auf die oberrheinischen Gebiete verortet. Das Set besteht aus 52 Karten und vier Farben, die jeweils durch ein Tier repräsentiert werden. Die Falken und Enten bilden einen König, einen Ober, einen Unter, ein Banner und die Zahlen 1 bis 9 ab, wobei diese durch die Anzahl an Tieren symbolisiert werden. Die Hunde und Hirsche weisen mit der Königin, einer Oberdame und einer Unterdame das jeweils weibliche Pendant zu den anderen beiden Farben auf. Die Tiere auf dem goldenen Untergrund werden in der Bewegung gezeigt, die abgebildeten Personen werden in ihrem jeweiligen höfischen Umfeld dargestellt. Abbildung 11 zeigt beispielsweise die Enten-Fünf auf goldenem Untergrund. Über die Herstellung der Karten wurde viel gemutmaßt, wobei bisher keine eindeutigen Hinweise identifiziert werden konnten.[115]

[114] Abgerufen über den Online-Katalog: https://bawue.museum-digital.de (11.4.2018)
[115] vgl. Timothy Husband, *The world in play: luxury cards, 1430-1540* (New York: The Metropolitan Museum of Art, 2015), 15–26.

Abbildung 12 - Drei der Jagdhunde aus dem Hofjagdspiel (© KHM Museumsverband)[116]

Aber nicht nur das Stuttgarter Kartenspiel, auch andere, aufwendig gestaltete Kartenspiele des 15. Jahrhunderts sind noch erhalten. Ein weiteres Spiel, das die Jagd als Metapher für das Set verwendet, ist das Ambraser Hofjagdspiel. Das Spiel besteht aus insgesamt 56 Karten, da in den vier bestehenden Farben, die durch vier Arten der Herrenjagd symbolisiert werden, jeweils ein König, eine Königin, ein Ober, ein Unter, ein Banner und die Karten 1 bis 9 erstellt wurden. Die Farben der Karten ergeben sich aus den Hintergrundfarben und den Symbolen. Die Falken befinden sich auf dunkelblauem Hintergrund, die Reiher auf einem hellblauen, die Köder auf zinnober- und die Hunde auf karneolrotem Hintergrund. Die Drei der Jagdhunde wird hierfür als Beispiel in Abbildung 12 dargestellt. König und Königin sind jedoch in allen Farben auf einem goldenen Hintergrund, wodurch nur durch das entsprechende Symbol die Karte erkannt werden kann. Es ist auffällig, dass viele der Karten nicht fertiggestellt wurden, da bestimmte Tiere nur in Umrissen auf den Karten aufscheinen, wobei unklar ist warum. Die Karten werden auf den Zeitraum von 1440-1445 datiert, da sie dem Baseler Maler Konrad Witz, aufgrund von Ähnlichkeiten zu seinen anderen Werken, zugeschrieben werden. Unklar bleibt jedoch, wie dieses gemalte Kartenset in den Besitz Erzherzog Ferdinands II. gekommen ist, dem es in den Aufzeichnungen des Schloss Ambras zugeschrieben wird.[117]

[116] Abgerufen über den Online-Katalog: www.khm.at/de/object/2885bd5b51/ (11.4.2018)
[117] vgl. Husband, *The world in play*, 26–41.

Ein weiteres Spiel aus derselben Sammlung des Kunsthistorischen Museums Wien ist das Hofämterspiel, welches mit seinen 48 Karten als eines der wenigen, vollständig erhaltenen Kartenspiele seiner Qualität überliefert ist. Die Karten basieren auf einem Holzschnitt, sind mit Wasser- und Abdeckfarben bemalt und weisen Silber- und Goldauflagen vor. Zusätzlich befinden sich auf jeder Karte, welche die verschiedenen Ämter im Hofstaat aufzeigen, alle sozialen Schichten berücksichtigend, mit Tinte geschriebene Bezeichnungen, wie beispielsweise Bote, Marschall oder Hafnerin und für die niedrigeren Karten zusätzlich deren Zahlenwert.

Abbildung 13 - Königin des Heiligen Römischen Reiches aus dem Hofämterspiel (© KHM Museumsverband)[118]

Der abgebildete Hofstaat reicht vom König und seiner Königin (Abbildung 13), über den Hofmarschall und den Mundschenk bis hin zum Narren, der die niedrigste Karte mit der Ziffer Eins bildet. Die abgebildeten Hofämter variieren unter den vier unterschiedlichen Farben, die jeweils mit einem Wappen auf der Karte vermerkt sind. Somit symbolisieren die vier Farben die vier mitteleuropäischen Mächte in der Mitte des 15. Jahrhunderts, Böhmen, Ungarn, Frankreich und das Heilige Römische Reich. Die genaue Datierung der Karten ist unklar, wobei die Wahl der Mächte auf die politische Situation vor dem Tod Ladislaus Postumus (1440-1457) hindeutet, der sowohl Herzog von Österreich, König von Böhmen ab 1453 und König von Ungarn ab 1440 war, da die genannten Gebiete nicht mehr unter einer Person vereint waren. Dieser war vor seinem Tod im Begriff Magdalena von Frankreich zu

[118] Abgerufen über den Online-Katalog: www.khm.at/de/object/bf4b2a02fe/ (11.8.2018)

heiraten, wodurch sich die vier Farben erklären ließen. Die Karten wurden vermutlich für Ladislaus Postumus hergestellt oder für Kaiser Friedrich III., der bis in das Jahr 1451 dessen Vormund im Herzogtum Österreich war.[119] Das Hofämterspiel ragt für die Karten des 15. Jahrhunderts als ein aufwendig gestaltetes Set mit unüblichen Symbolen heraus. Schon Johannes von Rheinfelden aber auch Meister Ingold beschreiben Spiele, in welchen der Hofstaat abgebildet ist, ohne jedoch weitere Details zu nennen.

> *„Nun sind auf dem kartenspiel fier küng mit iren wauppen, und hat ieglicher under im XIII karten, das macht an ainer sum LII, und hat ieglicher das zaychen irs küngs. Etlich kartenspil hat dar zu fier küngin und fier junkfrawen, etlich haben den ackerman, den edelman, den wuchrer, den pfaffen, die toypel, den riffian, den wirt;“*[120]

Abbildung 14 - The Empress – Visconti-Sforza Tarot Cards (Pierpont Morgan Library. Manuscript. M.630.2.)[121]

Ähnlich den Darstellungen des Hofämterspiels sind die frühesten erhaltenen italienischen Tarot-Spielkarten aus der Mitte des 15. Jahrhunderts, die nach ihren vermutlichen Besitzern als Visconti-Sforza-Karten bezeichnet werden. Die meisten dieser Decks bestanden nach der italienischen Tradition aus insgesamt 78 handgemalten und mit Blattgold versehenen Spielkarten, wobei von jeder der vier Farben zehn Nummernkarten und vier Hofkarten

[119] vgl. Husband, *The world in play*, 49–71.
[120] Meister Ingold, *Das Goldene Spiel*, 63.
[121] Abgerufen über den Online-Katalog: http://www.themorgan.org/collection/tarot-cards/the-empress# (11.4.2018)

bestanden und dazu zusätzlich die 22 Tarotkarten, die in dieser Zeit als *trionfi*, also Triumph-Karten bezeichnet wurden. Auch diese Karten zeigen bis zu einem gewissen Grad die Struktur der Höfe auf und auch wenn die Hofkarten in den klassischen italienischen Farben, Schwert, Münze, Becher und Stab, gestaltet sind, findet sich auch hier die Stellung der einzelnen Figuren. Eine der Triumph-Karten, die Kaiserin (Abbildung 14), wird dabei mit dem Wappen des Heiligen Römischen Reiches dargestellt.[122]

Die Spielkarten veränderten durch ihre große Beliebtheit die europäische Spielelandschaft nachhaltig. Zwar lösten sie die Würfel nicht komplett ab, boten jedoch vermutlich weitreichendere und ansprechendere Möglichkeiten zum Spiel. Die Würfel veränderten sich daraufhin, wie im entsprechenden Abschnitt angesprochen, auch visuell, wurden einfacher und einheitlicher. Die Brettspiele, da sie vor allem aufwändiger zu gestalten waren und somit auch teurer als das Set der Papierkarten, erfreuten sich nach wie vor großer Beliebtheit unter den Adeligen, wobei auch hier das Kartenspiel ab dem 15. Jahrhundert immer einen wichtigen Stellenwert einnimmt. Trotz oder gerade wegen der unklaren Vergangenheit, dem Fehlen von Spielregeln und den massiven Verboten sind die Spielkarten und die Spielenden ein spannendes Mysterium für die Untersuchung des späten Mittelalters und bieten hierbei viele offene Fragestellungen.

[122] vgl. Husband, *The world in play*, 73–80.

3. Spiele in den Quellen des späten Mittelalters

Die verschiedenen Spiele des späten Mittelalters sind nicht nur Zeugen ihrer selbst, auch die Texte und bildlichen Darstellungen dieser Zeit greifen das Thema der Spiele auf. Für die schriftlichen Überlieferungen soll als Grundlage auf die Rezeption der Spiele in den spätmittelalterlichen Wortsammlungen eingegangen werden, die hierbei als Vokabularien für die wichtigsten Begriffe um das Spiel dienen. Darauf aufbauend können die literarischen Texte dieser Zeit, die sich dem Spiel widmen, untersucht werden. Auch die entstehenden schriftlichen Rechtstexte und die moralischen Predigten der Geistlichen bieten einen guten Ausgangspunkt, um die Stellung und Bewertung des Spiels vom 13. bis zum 15. Jahrhundert analysieren zu können. Einen anderen Zugang bieten die Darstellungen der Spiele in der Kunst, wobei hier vorrangig auf die Buchmalerei und andere bildliche Darstellungen, wie Kupferstiche, Holzschnitte oder die Glasmalerei eingegangen werden soll.

3.1. Spiele in Wortsammlungen

Das Anlegen von bestimmten Wortsammlungen, Vokabularien oder Lexika geht bereits im späten Mittelalter auf eine längere Tradition zurück, in der sich auch die Entwicklung der Spiele ablesen lässt. Viele dieser Wortsammlungen sind thematisch sortiert und theologischen Themen sowie verschiedenen Werken zugeordnet, um diese aus verschiedenen Kontexten für die Gelehrten im hohen und späten Mittelalter verstehbar zu machen. Hier dient das von Johannes Balbus zusammengestellte Wörterbuch *Catholicon* als Beispiel, welches ein wichtiger Leitfaden zur Bibelauslegung war. Andere Texte, wie der *Vocabularius Lucianus* oder der *Vocabularius Brevilogus*, stellen dabei einen universelleren Anspruch, und versuchen als Lexika eine Vielzahl von Begriffen zu erläutern.[123] Bei den spätmittelalterlichen Wortsammlungen ist die Verwendung der Volkssprachen, um zu den lateinischen Begriffen Erläuterungen anzubieten, eine Besonderheit. Die Verwendung der deutschen Sprache unterstützt auch den angestrebten Verwendungszweck dieser Texte, da sie, in vielen Fällen, als grundlegende Lehrwerke verstanden werden konnten. So finden sich nicht nur theologische Begrifflichkeiten, sondern auch thematisch breiter angelegte Vokabularien, welche Begriffe vom Lateinischen ins Deutsche übertragen hatten.[124] Hierbei sind als ältere Beispiele die beiden Straßburger Chronisten Fritsche Closener und sein

[123] vgl. Klaus Grubmüller, *Vocabularius Ex quo: Untersuchungen zu lateinisch-deutschen Vokabularen des Spätmittelalters*, Münchener Texte und Untersuchungen zur Deutschen Literatur des Mittelalters, Bd. 17 (München, 1967), 36–40.
[124] vgl. Grubmüller 46–48.

Nachfolger Jacob Twinger von Königshofen zu nennen, die mit ihren Vokabularien sowohl elementare Lateinkenntnisse, als auch allgemeines Sachwissen vermitteln und somit vor allem Lernende, welche beim Lesen lateinischer Texte Hilfe benötigen, als Zielgruppe führen.[125] Vor allem die Werke des 14. und 15. Jahrhunderts sind geprägt von diesem Neben- und Miteinander der Sprache und sind wichtige Zeugnisse für die Lernsituationen zu dieser Zeit. Hans-Jürgen Stahl beschreibt diesen Prozess der Entwicklung des Deutschen in den Vokabularien folgendermaßen:

> *„Die Vokabularien des 15. Jahrhunderts sind daher (...) lebendige und ausgesprochen praxisnahe Zeugnisse jener Institution, die mit Hilfe der Volkssprache an die Bildungssprache Latein herangeführt und dabei diese Volkssprache in ihrem eigenen Bereich adaptiert, geformt und schriftfähig gemacht hat.“*[126]

Um sich dem Thema der Spiele in diesen Wortsammlungen anzunähern, soll für das Beispiel einer thematischen Sortierung der *Vocabularius Rerum*, sowie als Beispiel für die alphabetische Sortierung der *Vocabularius Ex quo* untersucht und aufgezeigt werden, welche Begriffe ausgewählt wurden, um Spiele im Laufe des 15. Jahrhunderts zu beschreiben.

Bei der Verwendung dieser Wortsammlungen stellt sich jedoch zunächst die Frage, in welcher Form diese als historische Quelle dienen können, welche Schlüsse durch diese zulässig sind und welche Probleme sich mit der Verwendung der Wortsammlungen ergeben. Grundsätzlich kann festgestellt werden, dass die Wortsammlungen eine wichtige Quelle zur Erforschung der sprachlichen Entwicklung der Volkssprachen sind. Dabei geben die Wortsammlungen vor allem auch durch ihre regionalen Unterschiede, den Standorten der Verschriftlichung, wie auch durch den Standort des Drucks, wichtige Hinweise, um sich dem Thema der Sprache räumlich anzunähern. Dies verstärkt, nach Gilbert de Smet, auch die Annahme, dass viele frühe Wortsammlungen und Vokabularien vorrangig dem Erlernen der lateinischen Sprache gedient haben, da die Anpassung an die dominante Sprache einer bestimmten Region vor allem noch Anfängern helfen soll.[127]

Aus diesen Werken lässt sich neben sprachlichen und geographischen Informationen auch eine Fülle an Anmerkungen für historische Untersuchungen ziehen. So kann davon

---

[125] vgl. Grubmüller 52.

[126] Hans-Jürgen Stahl, „Latein und Deutsch in den spätmittelalterlichen Vokabularien - vorgeführt am Beispiel des `Vocabularius Ex quo`“, in *Brüder-Grimm-Symposion zur Historischen Wortforschung: Beiträge zu der Marburger Tagung vom Juni 1985* (Berlin, New York, 1986), 206.

[127] vgl. Gilbert A. R. De Smet, „Die frühneuhochdeutsche Lexikographie: Möglichkeiten und Grenzen ihrer Interpretation“, in *Brüder-Grimm-Symposion zur Historischen Wortforschung: Beiträge zu der Marburger Tagung vom Juni 1985* (Berlin, New York, 1986), 66–72.

ausgegangen werden, dass, besonders in diesen didaktischen Vokabularien, die verwendeten Begriffe und Erläuterungen durch die Annahme eines Sachbezuges analysierbar werden. Somit deutet der Umstand, dass Begriffe in Wörterbücher aufgeschrieben werden, auch dass nicht nur Synonyme, sondern auch Erläuterungen beigefügt werden, bereits darauf hin, dass diese nicht erfunden und daher die Begriffe auch für die historische Forschung ihre Anwendung finden können.[128]

Für die beiden verwendeten Vokabularien ist jedoch Vorsicht geboten, da der direkte Schluss auf einen Wortschatz aus der Zeit der Erstellung nicht gezogen werden kann. *„Welcher Wert einem Beleg zukommt, läßt sich nicht entscheiden, bevor man nicht die vielerlei Fäden zwischen den verschiedenen Drucken und den verschiedenen Wörterbüchern, die als Quelle gedient haben, entwirrt hat.“*[129] Damit beschreibt De Smet das grundlegende Problem bei der Verwendung der Vokabularien. So kann davon ausgegangen werden, dass zum Beispiel der *Vocabularius Rerum,* aufgrund der starken Ähnlichkeit zu einem Vorgänger, dem *Vocabularius Optimus,* nicht direkt den Wortschatz seiner Zeit abbildet, sondern hier nur einen Grundwortschatz übernommen hat.[130]

Beide Vokabularien folgen in ihrer Struktur einem ähnlichen Muster, welches sich auch in der Textstruktur widerspiegelt. So befinden sich neben den Lemmata ein lateinisches Äquivalent, ein deutsches Äquivalent, eine lateinische Erläuterung oder eine deutsche Erläuterung, wobei diese vier Möglichkeiten in Kombination auftreten können. So finden wir beispielsweise im *Vocabularius Ex quo* neben dem Schlagwort „*Alea“* die Erläuterung „*est tabula lusoria, eyn bretspele“.* Diese Erläuterungen können zudem unterschiedlicher Länge sein, so finden wir neben dem Schlagwort „*Taberna“*, ein deutsches Äquivalent *„eine taberne*“ und die Erläuterung „*est domus, in qua vinum et carnes et panes venduntur*“.[131]

Vocabularius Rerum

Der *Vocabularius Rerum* ist gegen Ende des 15. Jahrhunderts entstanden und ist vor allem über zahlreiche Drucke und in nur wenigen Handschriften überliefert. Die einzige vollständige erhaltene Handschrift stammt aus dem Jahr 1480 und befindet sich in der

[128] vgl. Oskar Reichmann, „Historische Bedeutungswörterbücher als Forschungsinstrumente der Kulturgeschichtsschreibung“, in *Brüder-Grimm-Symposion zur Historischen Wortforschung: Beiträge zu der Marburger Tagung vom Juni 1985*, o. J., 243–48.

[129] De Smet, „Die frühneuhochdeutsche Lexikographie“, 62.

[130] vgl. Nina Pleuger, „Untersuchung zum Kompendium“, in *Der „Vocabularius rerum“ von Wenzeslaus Brack: Untersuchung und Edition eines spätmittelalterlichen Kompendiums*, hg. von Nina Pleuger, Studia Linguistica Germanica 76 (Berlin, New York, 2005), 67–75.

[131] vgl. Klaus Grubmüller und Bernhard Schnell, Hrsg., *Vocabularius Ex quo: überlieferungsgeschichtliche Ausgabe*, Texte und Textgeschichte 22–27 (Tübingen, 1988), A317 und T14.

Badischen Landesbibliothek Karlsruhe (Sammelhandschrift Donaueschingen 56), das Werk wurde bis in das erste Jahrzehnt des 16. Jahrhunderts mehrmals nachgedruckt.

Der *Vocabularius Rerum* wurde von Wenceslaus Brack, dem späteren Leibarzt Kaiser Friedrichs III., noch während seiner Lehrtätigkeit an der Konstanzer Domschule um das Jahr 1480 verfasst. Über den in Sachsen geborenen Gelehrten ist nicht viel bekannt, außer dass er in Leipzig und Basel studierte und schließlich eine Vertrauensposition am Wiener Hof einnahm. In diesem Zeitraum gibt es Verweise zu Rechtsstreitigkeiten, in denen er aufgetreten ist, und nach seinem Tod wurde er 1495 in der Benediktinerabtei St. Peter beigesetzt.[132] Eine Zeit über seinen Tod hinaus erfreute sich sein Kompendium, welches heute als *Vocabularius Rerum* bezeichnet wird, einer gewissen Beliebtheit, wobei die Namensgebung trügerisch ist. Das Kompendium umfasst neben dem eigentlichen *Vocabularius Rerum* ein Exzerpt aus dem X. Buch der *Etymologiae* Isidors von Sevilla[133], ein Verbvokabular, eine von Brack selbst verfasste Brieflehre und Teile aus dem *Didascalicon* von Hugo von St. Viktor[134]. Die meisten erhaltenen Drucke beziehen sich nur auf das Vokabularium, nur etwa ein Drittel der Drucke enthält andere Teile des Kompendiums.[135]

Im Gegensatz zum *Vocabularius Ex quo* ist der *Vocabularius Rerum* thematisch sortiert. Daraus ergeben sich 105 Kapitel, wobei die Anzahl an Einträgen in diesen von zwei bis zu mehreren hundert Begriffen variieren kann. Die einzelnen Einträge führen ungleich weniger Informationen mit sich als vergleichbare Werke, da weder grammatikalische noch anderen Hinweise zu den einzelnen Wörtern gegeben werden. Für die weitere Untersuchung in dieser Arbeit wird vor allem das Kapitel 79 „De ludis.“, welches 24 Einträge umfasst, im Vordergrund stehen.[136] Als Quellen für das Vokabularium können verschiedene Vorgängerwerke genannt werden, wobei hierbei wieder das oben genannte Argument der Vernetzung und Beeinflussung durch unterschiedlichste Texte einbezogen werden muss. Als Sachvokabular mit den klaren Themenkapiteln befindet sich der *Vocabularius Rerum* in der

---

[132] vgl. Pleuger, „Untersuchung zum Kompendium“, 8–16.

[133] Isidor von Sevilla (circa 560 bis 636 nach Christus) ist einer der bedeutendsten frühmittelalterlichen Autoren, der als Ratgeber des König Sisebus die Etymologiae verfasste. Dieser Text zielt darauf ab, die wahre Bedeutung der Begriffe aus ihren Namen abzuleiten und dienen so als eine sehr umfangreiche Wissenssammlung. aus: 'Isidor v. Sevilla', in *Lexikon des Mittelalters*, vol. 5, cols 677-680, in *Brepolis Medieval Encyclopaedias - Lexikon des Mittelalters Online*)

[134] Das Didascalicon dient als Einführungswerk in die Wissenschaftslehre und das Studium und wurde im 12. Jahrhundert von Hugo v. St. Victor erstellt: J. Ehlers, 'Hugo v. St-Victor', in *Lexikon des Mittelalters*, vol. 5, cols 177-178, in *Brepolis Medieval Encyclopaedias - Lexikon des Mittelalters Online*)

[135] Für einen umfangreichen Überblick über die Überlieferungsgeschichte siehe Pleuger, „Untersuchung zum Kompendium“, 24–38.

[136] vgl. Pleuger, 40–48.

Tradition von frühen Enzyklopädien und ist hierbei auch von einigen beeinflusst worden, wobei vor allem die *Etymologiae* von Isidor von Sevilla durch große Überschneidungen heraussticht. Auch mit der auf der *Etymologiae* basierenden, sehr umfangreichen Sammlung *Summarium Heinrici*[137] lassen sich einige Gemeinsamkeiten finden. Auch der über ein Jahrhundert früher erschienene *Vocabularius optimus*[138] ist in den Kapiteln und vielen Begriffen dem Werk von Brack sehr ähnlich. Daher liegt es nahe, dass Brack diese Werke kannte, sie zur Verfügung hatte und seinen *Vocabularius Rerum* in einem ähnlichen Muster aufgebaut hat. [139]

Der *Vocabularius Rerum* zählt im Abschnitt „De Ludis" insgesamt 24 Begriffe, die nach oben genanntem Muster entweder übersetzt werden, ihnen Synonyme gegenübergestellt werden oder erläutert werden. Die Begriffe reichen dabei vom einführenden Begriff `*Ludus*`, über den Spielenden `*Ludius*`, bis hin zu Erläuterungen über die einzelnen Figuren des Schachspieles und die Ziffern eines Würfels. Es ist auffällig, dass die Begriffe sehr material-, und anwendungsbezogen sind. Einzig das Wort *Ludibrium* deutet auf eine Beschreibung des Spieles und des Spielenden hin, alle anderen beschreiben zum einen die Spielmittel oder ein bestimmtes Fachvokabular in der Benennung der Spielsteine. Dieser Begriff deutet auf eine bestimmte negative Konnotation hin, auch die Erläuterung *„nam ludere est decipere"*[140] unterstützt diese Annahme. Inwiefern sich dies auf die Brett- und Würfelspiele übertragen lässt, ist nicht klar, da die Erläuterung des Begriffes näher auf das theatrale Spiel eingeht und hier mit der inhaltlichen Homogenität des Restes des Kapitels bricht. Der Begriff *Calculus* wird doppelt genannt, wobei er zum einen als Spielstein, welcher bestimmte Ereignisse misst, zum anderen bei den Figuren im Schachspiel genannt wird. Die Querverbindung zu anderen Kapiteln, hier zu `*De ponderibus*` *(Über die Gewichte),* zeigt, dass dieser Begriff generell verwendet wurde, um Maß zu nehmen.

---

[137] Die S.H. ist eine, auf den Etymologiae aufbauende Wissenssammlung aus dem 11. oder 12. Jahrhundert. Verfasser, Ort und genaue Erstellungszeit sind unbekannt. aus: G. Köbler, 'Summarium Heinrici', in *Lexikon des Mittelalters*, vol. 8, col. 314, in *Brepolis Medieval Encyclopaedias - Lexikon des Mittelalters Online*)

[138] Der Vocabularius Optimus stammt aus dem frühen 14. Jahrhundert und wurde vermutlich von Johannes Kotman erstellt. Der Vokabular ist thematisch sortiert und sammelt zu 57 verschiedenen Kapiteln eine unterschiedliche Anzahl an Lemmata, welche hauptsächlich lateinisch erläutert werden, wobei auch deutsche Äquivalente aufscheinen: vgl. Ernst Bremer und Klaus Ridder, *Vocabularius optimus. Band I und II.*, Texte und Textgeschichte 28/29, 1990, 54–57.

[139] vgl. Wilfried Kettler, *Untersuchungen zur frühneuhochdeutschen Lexikographie in der Schweiz und im Elsass: Strukturen, Typen, Quellen und Wirkungen von Wörterbüchern am Beginn der Neuzeit* (Bern, 2008), 179–184.

[140] wörtlich: „denn spielen ist täuschen"

Tabelle 1 - Vocabularius Rerum - De Ludis (ohne lateinischen Erläuterungen)[141]

Ludus. *spyl*. a ludio inuuentore.	Ludius. id est ioculator.	Ludio, onis. idem.
Ludibrium. spott oder treúgnúß. nam ludere est decipere. Item (...)	Alea brett spill. ab inuentore alea nomine. in initio troiani belli inuenta.	Calculus. *brettsteyn*. Item (...)
Tessera.	Talus. *wúrffel*.	Taxillus.
Pirgus. das mittel in dem brett. quia pro ipsum tasseres pergunt.	Iactus. ein wurff.	Vnio. *esß*.
Binio. *tauß*.	Trinio. *dry*.	Quadrio. *quatter*.
Quino. *zynck*.	Senio. *seß*.	Scacus. schachzagel. ab inuentoribus et scaci populi.
Rex. *kúnig*.	Regina. *kúnigin*.	Rothus. *rach*.
Miles. *ritter*.	Alficus. *der alt.*	Calculus. (...) *ein fend.*

Dafür, dass der *Vocabularius Rerum* am Ende des 15. Jahrhunderts erstellt wurde, sind einige, durchaus weit verbreitete Spiele nicht abgebildet. So werden andere Spielformen mit dem Spielbrett, wie das Trick-Track-Spiel, nicht explizit erwähnt, auch Kartenspiele finden keinerlei Erwähnung. Hier wird vor allem der Zweck des Werkes deutlich, da dieses, wie oben genannt, sehr ähnlich wie bestimmte Vorgängerwerke aufgebaut ist. Trotz der Kritik an den Vorgängern und dem Bedürfnis, ein einfacheres Werk für die Schüler zu gestalten, ergeben sich so Ähnlichkeiten zu den Vorgängerwerken. Am auffälligsten scheinen die Überschneidungen bei den 29 Begriffen aus dem *Vocabularius optimus,* welcher in der ersten Hälfte des 14. Jahrhunderts erstellt wurde. Die Begriffe sind zu weiten Teilen gleich, mit ähnlichen Erläuterungen, wobei Brack hier durchaus die umschweifenden Erläuterungen weglässt und sich kürzer hält.[142] Besonders fällt die Ähnlichkeit zu den Vorgängerwerken durch den Begriff `*alea*`, das Brettspiel, auf. Sowohl der *Vocbularius rerum* als auch der *Vocabularius optimus* übernehmen hierbei eine zentrale Beschreibung aus den *Etymologiae* Isidors von Sevilla, welcher die Erfindung des Brettspieles in den trojanischen Kriegen sieht. Andere Beschreibungen aus dem um ca. 1330 entstandenen *Vocabularius optimus,* wie die

[141] Liste der Begriffe entnommen aus Wenceslaus Brack, *Der „Vocabularius rerum" von Wenzeslaus Brack: Untersuchung und Edition eines spätmittelalterlichen Kompendiums*, hg. von Nina Pleuger, Studia Linguistica Germanica 76 (Berlin, New York, 2005), 259.
[142] vgl. Pleuger, „Untersuchung zum Kompendium", 75.

des Spielers, der *„(...) si facit hoc in spe lucri et timore dampni"*[143], werden nicht übernommen und so finden sich zwar in den früheren Werken direkte, meist negative Zuschreibungen zu den Spielen, nicht jedoch in Bracks Vokabular. Auch Isidor von Sevilla beschreibt in seinen *Etymologiae*, im Abschnitt „*De interdictione aleae*", warum das Würfeln bereits zu seiner Zeit oftmals verboten wurde:

> *„Ab hac arte fraus et mendacium atque periurium numquam abest, postremo et odium et damna rerum; unde et aliquando propter haec scelera interdicta legibus fuit."*[144]

Dementsprechend kann zwar davon ausgegangen werden, dass Wenceslaus Brack gemäß seiner Zeit bereits Spielkarten kannte und viele Begriffe umfassender erläutert wurden, jedoch sein Werk nicht auf einen aktuellen, vollständigen Wortbestand abzielte, sondern vor allem zum Erlernen der Sprache dienen sollte und so einen bestimmten Grundstock an Begriffen aus den Vorgängerwerken übernimmt.[145]

Vocabularius Ex quo

Der *Vocabularius Ex quo* ist mit beinahe 250 überlieferten Handschriften aus dem 15. Jahrhundert wohl eines der für die Forschung interessantesten Exemplare seiner Textgattung für diese Zeit im deutschsprachigen Raum. Die Handschriften sind sogar so vielfältig, dass sich jede Ausgabe von den anderen unterscheidet, weniger durch die Gestaltung aber vor allem durch den darin abgebildeten Wortschatz. Diese Diversität führt in weiterer Folge dazu, dass bei der Beschäftigung mit dem *Vocabularius Ex quo* immer bedacht werden muss, dass die Texte zwar einer einheitlichen Linie folgen, diese sich jedoch in groben Punkten unterscheiden können. Grubmüller schlägt dabei eine Gliederung der Texte in verschiedene Redaktionen vor, die versucht die Handschriften anhand bestimmter Faktoren, wie dem Zeitpunkt des Verfassens, in annähernd homogene Gruppen zu gliedern.[146]

Abseits der technischen Fragen ist der *Vocabularius Ex quo* eine Wortsammlung aus dem ersten Jahrzehnt des 15. Jahrhunderts, wobei sich die älteste Handschrift aus dem Jahr 1409 in der Vatikanischen Bibliothek befindet. Die größte Anzahl an Handschriften stammt aus den südlichen deutschsprachigen Gebieten des heutigen Österreich, Deutschlands und der Schweiz. Zusätzlich zu den Handschriften, die bis zum Ende des Jahrhunderts erstellt

---

[143] „der dies in Hoffnung zu gewinnen tut und den Verlust fürchtet." aus Bremer und Ridder, *Vocabularius optimus. Band I und II.*, 365.

[144] „Fraud and lying and perjury are never absent from games of chance, and finally both hatred an ruin. Hence at certain times, because of these crimes, they have been banned by the laws." aus: Isidore, *The Etymologies of Isidore of Seville*, hg. von Stephen A. Barney (Cambridge, New York, 2006), 371.

[145] Die verwendeten Begriffe entstammen Brack, *Der „Vocabularius rerum" von Wenzeslaus Brack*, 259.

[146] vgl. Grubmüller und Schnell, *Vocabularius Ex quo: überlief. Ausgabe*, 4, sowie 13-15.

wurden, sind frühe Inkunabel-Drucke aus der zweiten Hälfte des 15. Jahrhunderts vorhanden.[147]

Der Zweck, die genaue Verwendung und die Zielgruppe des Textes bleiben insofern unklar, da wenige sekundäre Hinweise über den *Vocabularius Ex quo* vorhanden sind. Der Verfasser selbst gibt an, dass der Text für Schüler vorgesehen sei, und dieser deshalb einen größeren Grundwortschatz und eine einfachere und damit billige Gestaltung als Vorgängerwerke anwendet. Klaus Grubmüller hält mehrere Wege für den Vokabular für möglich. Zum einen denkt er, dass die Ausgangslage durchaus ein Handwörterbuch zum Erfassen der Bibel gewesen sein muss, wobei hierbei die Zielgruppe Personen mit nur geringen Lateinkenntnissen umfasst. Zum anderen denkt er, dass es nicht nur das Ziel war, die Bibel zu lesen, sondern vor allem durch die unglaubliche Fülle an Wörtern diese Wortsammlung als ein „Schulbuch für den Elementarunterricht" gedient hat. Spannend hervorzuheben ist in jedem Fall, dass in diesem Vokabular, im Gegensatz zu vielen Zeitgenossen, nicht nur seltene Wörter gesammelt sind, sondern explizit auch Wörter aus dem Alltagsgebrauch in die Sammlung Eingang gefunden haben.[148] Die Einträge im *Vocabularius Ex quo* beinhalten eine Fülle an Informationen, gleichzeitig haben die Verfasser für den Zweck und die Zielgruppe eine möglichst einfache Gestaltung und einen einfachen Textaufbau vorgesehen haben. So finden sich in einem Eintrag grundsätzliche grammatische Hinweise, sowie prosolische und phonetische Anmerkungen über ein Siglensystem vor oder nach dem Eintrag. Vor jedem Lemma befinden sich zum Beispiel, im Falle eines Nomens, das jeweilige Geschlechte (m/f/n) sowie ein Hinweis auf die jeweilige Deklination (p/q/s/t). Dieses Siglensystem ermöglicht eine sehr detailreiche Untersuchung der Begriffe und sortiert das Schriftbild, neben dem bereits genannten Begriff `alea` befinden sich dementsprechend die Hinweise f und t, auf die weiteren Möglichkeiten und Hinweise soll hier jedoch nicht näher eingegangen werden.

Die genaue Quellenlage zum *Vocabularius Ex quo* ist unklar, da keine genauen Angaben im Text gemacht werden, um identifizieren zu können, auf welchen Texten dieser aufbaut. Da der Verfasser den bereits angesprochenen *Catholicon* und den *Vocabularius Brevilogus* für deren Umständlichkeit und auch deren Preis kritisiert, kann davon ausgegangen werden, dass die beiden Werke bekannt waren und in Begrifflichkeiten und Gestaltung Eingang in das Werk gefunden haben.[149] Die Verwebungen innerhalb der Vokabularien des 15.

[147] Einen Überblick über die einzelnen Handschriften und Inkunabeln gibt: Grubmüller und Schnell, 52–109.
[148] vgl. Grubmüller und Schnell, 15f.
[149] vgl. Grubmüller und Schnell, 10f., sowie die Vorrede des Vokabulars in Grubmüller, Vocabularius Ex quo: Untersuchungen, 333-335.

Jahrhunderts sind jedoch in vielen Fällen sehr stark, dass hierbei nicht von einem klaren Vorgänger, sondern eher von einer gegenseitigen Beeinflussung gesprochen werden kann.[150] Der *Vocabularius Ex quo* bietet, aufgrund seines Umfanges, eine größere Fülle an Begriffen über das Spielen, lässt sich jedoch aus demselben Grund weniger genau untersuchen. Im Verhältnis zum zuvor untersuchten Werk finden sich dieselben Begriffe mit ähnlichen Beschreibungen, wie die verwendeten Worte für Würfel: *tessera*, *talus* und *taxillus*. Auffällig ist, dass in diesem Vokabular auch das Kartenspiel, das *ludus cartarum,* Eingang gefunden hat, wobei keine näheren Beschreibungen dazu angegeben werden. Einige spannende Beobachtungen können aufgestellt werden, wenn man den Querverweisen des Wortes *ludere* folgt. Die Begriffe *illudere* und *deludere* sind eindeutig mit dem Ausgangswort verbunden, bedeuten jedoch nach diesem Wörterbuch `verspotten` und `betrügen`. In einem anderen Zusammenhang kann auch das Wort *ludicra* damit in Verbindung gebracht werden, was mit den Worten `heiter` oder `lustig` verbunden wird. Dies zeigt auf, dass das Spielen als sozialer Prozess in den Sprachgebrauch Eingang gefunden hat und zum einen mit Freude, zum anderen aber auch mit Spott und Hinterlist in Verbindung gebracht wird. Zu den Orten, an welchen gespielt wurde, lässt sich nicht viel aus diesem Vokabular entnehmen. Zwar wird das *Lusorium* mit `spil hauß` und `locus ludendi` angesprochen, jedoch fehlen weitere Hinweise dies wirklich von einem breiteren Spielbegriff auch im Sinne des Theaters zu unterscheiden. Auch die Annahme, dass zum Beispiel in Weinschenken gespielt wurde, lässt sich durch dieses Wörterbuch nicht bestätigen.[151]

Die beiden Vokabularien zeigen auf, dass der Spielbegriff für das späte Mittelalter kein einheitlicher ist. Ungleich zu Isidors Werk wird das Spiel zwar nicht mit dem Krieg in einem Abschnitt zusammengefasst, jedoch wird in vielen Begriffen nicht zwischen dem Spiel eines Instruments, eines Theaters oder einem Brettspiel unterschieden. Für Letzteres ist jedoch in dieser Zeit bereits ein sehr spezielles Vokabular vorhanden, wie man einzelne Spielteile und Spielformen bezeichnet, und zwar sowohl im Lateinischen als auch im Deutschen. Offen bleibt, warum die Begriffe für diese Lehrwerke ausgewählt wurden, da bestimmte Bezeichnungen ausführlich beschrieben werden, wie der Würfel und das Spielbrett, die Spielkarten aber zum einen nicht genannt werden, zum anderen nur kurz erklärt werden,

[150] vgl. Grubmüller und Schnell, 11f.
[151] Untersuchung der Begriffe mit der Edition in Grubmüller und Schnell, *Vocabularius Ex quo: überlief. Ausgabe*. Kurzvermerke zu wichtigen Begriffen aus dieser sechsbändigen Edition: A317, A366, C199, D149, I136, L447, L453, L454, L486, L487, P628.1, S230, T35, T67, T73, T209, T210.1.

jedoch keine näheren Angaben dazu gemacht werden. Zumindest kann festgestellt werden, dass sich die Spiele in der Sprache niedergeschlagen haben, sie insofern einen Stellenwert hatten, als dass sie ausgewählt wurden, um in diese Werke Eingang zu finden. Spannend ist die Frage nach dem Bedeutungswandel hin zu negativen Zuschreibungen rund um Begriffe des Spielens. Weil die Verweise zwischen den Begriffen sehr deutlich gegeben sind, wird klar, dass das Spielen im Kreise der Verfasser dieser Werke durchaus eine negative Konnotation aufweist. Möglichkeiten dies zu begründen wären die Fragen nach den Spielenden und ihren Spielorten, denn hierbei bleibt noch offen, wer die notwendige Zeit hatte zu spielen und in welchen sozialen, aber auch räumlichen Kontexten diese Spiele stattgefunden haben. Ein weiterer Hinweis wäre in diesem Fall das Glücksspiel, das nicht nur reinem Lustgewinn sondern auch zu großen Verlusten führen konnten, wobei Täuschung und Spott keine unwesentliche Rolle spielen. Die Verbindung dieser beiden Möglichkeiten mit den sozialen Beziehungen der geistlichen und bürgerlichen Verfasser zu den Spielenden, oft auch Studenten und somit auch Rezipienten der Werke, stellt vermutlich die grundlegende negative Konnotation dar, die über diese Begriffe übermittelt werden.
Diese Begrifflichkeiten sowie die unterschiedlichen Einstellungen gegenüber dem Spiel und die daraus abgeleiteten Fragen sind eine wichtige Grundlage für die weitere Beschäftigung mit dem Spiel in den schriftlichen Quellen des späten Mittelalters, wie die folgenden Kapitel aufzeigen werden.

3.2. Spiele in den literarischen Texten

Neben den Begriffen in den spätmittelalterlichen Wortsammlungen sind die Spielbeschreibungen und die Erzählungen über Spiele von Interesse, da sie nähere Zuschreibungen über den gesellschaftlichen Rahmen für die Spiele bieten. Zwei zentrale Werke über Spiele im späten Mittelalter wurden bereits für die Beschreibung der Spiele herangezogen, da sie als maßgebliche Quellen für die Untersuchung der jeweiligen Spiele gelten: zum einen das Traktat von Alfons X., der wie kein anderer Autor die Spiele seiner Zeit in einem Werk zusammenfasste und mit Abbildungen versah, und zum anderen „Das goldene Spiel“ von Meister Ingold, auf welches in diesem Abschnitt näher eingegangen werden soll.
Um einige Regeln und Spielformen der Spiele aufzuzeigen, wurde bereits auf das „Buch der Spiele“ von Alfons X. zurückgegriffen. Neben den Regeln beinhaltet dieses umfangreiche Werk zudem einige Hinweise über den gesellschaftlichen Stellenwert des Spieles. In der Einleitung wird, nachdem Jagd- und Kampfübungen sowie Bewegungsspiele kurz dargelegt

wurden, die Tätigkeit der *„anderen Spiele, die im Sitzen ausgeübt werden“* beschrieben. Den vorgegebenen Zweck dieser Spielesammlung formuliert Alfons X. danach:

> *„…die Spiele, denen man im Sitzen nachgeht, werden tagtäglich gespielt, sowohl nachts als auch tagsüber, so dass auch die Frauen, die ja nicht reiten und sich im Hause aufhalten, sie spielen können. Und ebenso alte und schwache Männer oder jene, die sich gerne in Abgeschiedenheit vergnügen, um sich keinen Ärger oder Leid einzuhandeln. Oder all jene, die sich in fremder Gewalt befinden, in Gefangenschaft oder im Gefängnis zum Beispiel, oder Seefahrer und überhaupt alle, die Langeweile (...) haben, suchen nach allen möglichen Spielen, die ihnen Vergnügen bereiten und sie trösten und damit ihnen nicht langweilig wird.“*[152]

Er zeichnet damit ein Bild verschiedenster Lebenssituationen, in welchen das Spiel seinen Stellenwert hat. Es steht somit als Beschäftigung nicht nur neben Reiten, Lanzenstechen oder anderen Kampfübungen, sondern dient für Menschen auf Reisen oder in Gefangenschaft als Vergnügen. Sowohl die Bewegungsspiele, als auch die behandelten Spiele fasst Alfons als die vielerlei Wege zusammen, womit die Menschen zu der Freude, die sie in sich tragen, gelangen.[153] In der Handschrift befinden sich neben den Spielregeln auch 150 teils ganzseitige Miniaturen, die dazu beitragen sollen, den beschriebenen Text leichter zu erfassen. Die Editoren Calvo und Schädler fassen die abgebildete Vielfalt der Spielenden mit wenigen Worten sehr gut zusammen:

> *„Entsprechend zeigen die farbenfrohen Darstellungen Christen, Juden und Araber, Männer und Frauen, alte Menschen und Kinder, Könige und Königinnen, Ritter, Nonnen und Mönche, Ordensleute, Kaufleute und einfaches Volk, Arme und Reiche beim Spielen unter freiem Himmel, in Zelten, Häusern und Palästen“.*[154]

In den Abbildungen findet sich zudem häufig musikalische Begleitung in den Spielsituationen, wie in Abbildung 15, und in einigen Fällen ziehen die Spielenden Bücher zu Rate, in welchen die vor ihnen liegenden Schachprobleme erläutert werden.[155] Die Vielfalt der Abbildungen zeichnet ein durchaus plausibles Bild über die Spielenden zu dieser Zeit, wobei zudem anzumerken ist, dass in den wenigsten Abbildungen zwei Spielende getrennter Stände aufeinandertreffen, sondern die jeweiligen Gruppen unter sich spielen. Der Text des Manuskripts geht hauptsächlich deskriptiv vor und es finden sich kaum Wertungen über den Stellenwert der verschiedenen Spiele. Die Sammlung hebt das Spielen als einen

[152] Alfons X., „Das Buch der Spiele“, 53.
[153] vgl. Alfons X., 53.
[154] Schädler und Calvo, „Kommentar zur Edition“, 35.
[155] vgl. Schädler und Calvo, 35–37.

wichtigen Teil des sozialen Zusammenlebens hervor und zeigt hierbei den Stellenwert des Spiels in der spätmittelalterlichen Gesellschaft auf.

Abbildung 15 - Musiker beim Spiel - `Libro de los juegos`- Madrid, Real Bibl. del Excorial, j. T. 6; fol. 31v – bearbeitet (© Jesús González)

Neben den bereits genannten Texten, die sich explizit den Spielen widmen, sollen zudem Texte herangezogen werden, in welchen die Spiele nicht den zentralen Inhalt darstellen, um die jeweiligen Zuschreibungen der Autoren zu den Spielen erfassen zu können. Hierbei soll zunächst auf die Spielerlieder in den Carmina Burana eingegangen werden, in denen die bekannten Spiele und die Spielenden beschrieben werden. Die lateinische Gedichtsammlung aus der Benediktinerabtei Benediktbeuern besteht aus rund 250 verschiedenen poetischen Texten. Es wird angenommen, dass die Handschrift des Codex Buranus im ersten Drittel des 13. Jahrhunderts erstellt wurde, wobei einige der Texte bis auf das 11. Jahrhundert zurückgehen. Zur Entstehung dieses umfangreichen spätmittelalterlichen Textes ist wenig bekannt, auch über mögliche Autoren und Redaktoren kann nur gemutmaßt werden. Die Texte sind eingeteilt in Strophenlieder und nicht-liedhafte Texte, wobei mehr als ein Drittel der Texte einzig in dieser Handschrift vorkommen und bei einem Teil vermutet wird, dass er von anderen Textvorlagen stammt. Die Texte werden mit der moralisch-satirischen Dichtung, den Liebesliedern, den Trink- und Spielerliedern und den geistlichen Dramen in vier Abschnitte gegliedert, wobei hier näher auf den dritten Abschnitt eingegangen werden soll.[156]

[156] Für eine Einführung in die Geschichte und Gestalt der Carmina Burana siehe Diemer, Diemer, und Vollmann, *Carmina Burana*, 897–915. Angaben in Klammer folgen der Sortierung der Texte in dieser Ausgabe.

Abbildung 16 - Würfelszene in der Carmina Burana (Bayrische Staatsbibliothek Clm 4660, 91r, bearbeitet)[157]

Die Trink- und Spielerlieder schildern meist Situationen, in denen der Umgang mit Verlust durch Glücksspiel und Falschspiel geschildert wird, wobei, wie das Beispiel des Abschnittes der Spielermesse (215) zeigt, oft in satirischer Form eine außerordentliche Hingabe zum Spiel gezeichnet wird. Die Texte beinhalten dabei auch oft, dass beim Spiel sogar das letzte Hemd verspielt wurde.

> *„Causa ludi sepe nudi sunt mei consortes*
>
> *dum sic prestem, super uestem meam mittunt sortes"*[158]

Eine wichtige Rolle in den Texten nehmen dabei die Würfel ein, die in der Zeit der Texterstellung auch das dominante Mittel für das Glücksspiel waren. Der Text liefert dabei zudem auch einen wichtigen Hinweis auf die Orte, an welchen gespielt wurde.

> *„Si quis deciorum diues officio gaudes in uagorum esse consortio,*
>
> *uina numquam spernas, diligas tabernas!"*[159]

Wohingegen bei den Wörterbüchern die Schenken (*tabernas*) nicht mit dem Spiel in Verbindung gebracht werden, sind sie in den Texten der Carmina Burana ein zentraler Ort des Spielens. Der schlechte Ruf des Würfels wird im Text 207 mit sämtlichen durch das Glücksspiel auftretenden Problemen zusammengefasst:

> *„Tessera deponit hominem summe rationis. Sunt comites ludi mendacia, iurgia, nudi, Rara fides, furta, macies, substantia curta. Hii tres ecce canes*

[157] Abgerufen über http://daten.digitale-sammlungen.de/bsb00085130/image_185 (11.4.2018)

[158] Wegen des Spiels sind meine Kameraden oft nackt; wenn ich dann für sie bürge, wird auch über mein Gewand das Los geworfen. Text und Übersetzung aus Diemer, Diemer, und Vollmann, *Carmina Burana*, 626f. (195)

[159] Wenn du einer bist, dessen Macht auf dem Gefolgschaftsdienst der Würfel beruht und der stolz darauf ist, zur Gesellschaft der Vaganten zu gehören, dann verachte niemals den Wein und liebe die Schenke! aus Diemer, Diemer, und Vollmann, 620f. (195)

segnes, celeres et inanes Sunt mea spes, quia dant michi rest et multiplicant es.“[160]

Abbildung 17 - Trick-Track-Spiel in der Carmina Burana (Bayrische Staatsbibliothek Clm 4660, 91v, bearbeitet)[161]

In der Handschrift der Carmina Burana finden sich insgesamt acht Abbildungen, wobei drei davon den Spielen gewidmet sind. Sie zeigen eine Würfelspielszene, bei welcher auf zwei Tischen gleichzeitig gespielt wird (Abbildung 16), eine Partie eines Trick-Track-Spieles (Abbildung 17) und eine Schachspielszene (Abbildung 18). Die Abbildungen sind jeweils bei den passenden Textstellen eingefügt, wobei das Trick-Track- und das Würfelspiel bei Text 207 abgebildet sind und das Schachspiel bei einem Text zur Erläuterung der Regeln abgebildet ist.

„Qui uult egregium scachorum noscere ludum, Audiat. ut potui, carmina conposui. Versibus in paucis dicam sibi prelia litis.“[162]

Abbildung 18 - Schachspiel in der Carmina Burana (Bayrische Staatsbibliothek Clm 4660, 92r, bearbeitet)[163]

---

[160] Der Würfel bringt selbst einen höchst vernünftigen Menschen zu Fall. Die Begleiter des Spiels sind Lüge, Streit und Nacktheit, Treubruch, Diebstahl, Hunger und Vermögensverlust. Sieh, diese drei Hunde hier, langsam, schnell und hohl, sind meine Hoffnung, denn sie verhelfen mir zum Gewinn und vervielfachen meine Barschaft. aus Diemer, Diemer, und Vollmann, 656f. (207)

[161] Abgerufen über http://daten.digitale-sammlungen.de/bsb00085130/image_186 (11.4.2018)

[162] Wer das edle Schachspiel kennenlernen will, soll sich das Lied anhören, das ich hierüber, so gut ich konnte, verfaßt habe. Mit wenigen Versen erkläre ich ihm die Regeln des Wettkampfs. Aus: Diemer, Diemer, und Vollmann, *Carmina Burana*, 658f. (210)

[163] Abgerufen über http://daten.digitale-sammlungen.de/bsb00085130/image_187 (11.4.2018)

Die Texte des Codex Buranus bieten einen einzigartigen Blickwinkel für die Untersuchung der Spiele des späten Mittelalters, da hier mit dieser Quelle des 13. Jahrhunderts dieselben Spiele geschildert werden, wie sie im Manuskript Alfons X. stehen, wodurch sich die Annahme bestätigen lässt, dass die Brett- und Würfelspiele von breiter europäischer Rezeption waren. Auch bieten die Texte keinen Blick der höfischen Kultur des Spieles, wie es durchaus bei Alfons X. der Fall ist, sondern schildern, wenn auch satirisch-überzogen, Lebenssituationen breiterer Bevölkerungsschichten.

Neben den Carmina Burana bieten sich für diese Untersuchung die Canterbury Tales an, eine Sammlung von verschiedenen mittelenglischen Geschichten von Geoffrey Chaucer aus dem auslaufenden 14. Jahrhundert. Chaucer bietet in der Rahmenhandlung Personen fast aller Stände, die im Rahmen einer Pilgerreise gemeinsam unterwegs sind, die Möglichkeit Geschichten vorzutragen. Die Ausgangslage, dass eine große Gruppe unterschiedlicher Berufe ein Pilgerziel ansteuerte, war keine Fiktion, da es auch noch am beginnenden 15. Jahrhundert Klageschriften über die lauten und verschwenderischen Pilger gab, die ursprünglich zum Schutz vor Wegelagerern zusammen unterwegs waren. Chaucer plante für sein Werk insgesamt 120 verschiedene Geschichten, wobei dieser bis zum Ende seines Lebens nur 21 abschließen konnte. Dennoch werden die bestehenden, sehr umfangreichen Erzählungen als eine der wichtigsten Quellen für das Leben der Bevölkerung im späten 14. Jahrhundert angesehen, wodurch sie auch für die Rolle des Spieles von Interesse sind.[164]

Der allgemeine Begriff des Spiels ist ein prägendes Element der gesamten Erzählung, da die verschiedenen Geschichten von einem Wirt initiiert werden, der dafür im Gegenzug ein gratis Abendessen verspricht. Dieses abwechselnde Erzählen der Geschichten wird von den handelnden Personen als Spiel bezeichnet, wobei auch in den einzelnen Erzählungen sehr oft vom Spielen die Rede ist, ohne genauer zu definieren, welche Spiele damit gemeint sind. Es ist anzunehmen, dass hierbei ein sehr breiter Spielbegriff gemeint ist, da er sowohl für das Spiel auf Instrumenten, das Schauspiel und die Täuschung generell, aber auch das Spielen mit den Würfeln und den Brettspielen verwendet wird. Ähnlich den Carmina Burana finden sich auch hier viele negative Zuschreibungen beim Würfelspiel. So findet sich in der Erzählung des Kochs die Geschichte eines Lehrlings, der zwar ein geschickter Würfelspieler, aber durch das lange abendliche Spielen meist müde und faul war und somit von seinem Meister entlassen wurde.[165] Auch in der Erzählung des Ablaßkrämers sind die

[164] Zur Einführung in den Text siehe Geoffrey Chaucer, *Die Canterbury tales*, hg. von Martin Lehnert, Winkler-Weltliteratur-Werkdruck-Ausgabe (München, 1985), 6–10.
[165] vgl. Chaucer, 145–146.

Gesellen dem Würfelspiel und dem Trinken verfallen.[166] In der Erzählung des Gutsbesitzers werden auch die anderen gängigen Spielformen, das Trick-Track-Spiel und das Schachspiel erwähnt.[167] An vielen Stellen ist nur vom allgemeinen Spiel in der Schenke die Rede, wobei hier auch oft wieder von den gängigen Spielformen ausgegangen werden kann. Die Spielkarten finden in diesem Text noch keine Erwähnung, da vermutlich der Import aus Frankreich die Spielkarten erst am beginnenden 15. Jahrhundert nach England brachte.[168]

Eine Textgattung, die sich im Verlauf des späten Mittelalters einer außerordentlichen Beliebtheit erfreute, waren die Schachzabelbücher, welche anhand der Schachfiguren und ihrer Möglichkeiten die Ordnung der Gesellschaft erläutern. Das bekannteste Schachtraktat stellt dabei der *`Liber de moribus hominum et officiis nobilium sive de ludo scaccorum`* des Jacobus de Cessolis dar, welches durch eine Vielzahl an lateinischen, aber auch volkssprachlichen Abschriften überliefert ist und daher als ein äußerst beliebtes Werk des 13. Jahrhunderts gilt. Der Autor, ein Dominikaner des genuesischen Konvents San Domenico, verfasste den Text vermutlich um 1300, wobei die Datierung nicht endgültig geklärt werden kann. Der Text besteht aus vier Teilen, die unterschiedliche Perspektiven auf das Schachspiel werfen. Der erste Teil dient als Einleitung und versucht die Geschichte des Schachspiels aufzuzeigen. Der zweite Teil widmet sich den edlen Figuren und beschreibt ihre Rollen näher. Der dritte Teil widmet sich den niederen Figuren, den Bauern, denen jeweils unterschiedliche Berufe wie Schmied, Kaufmann oder Arzt gegeben werden, und sich hierbei Jacobus in der traditionellen Überlieferung des Spiels, welche die niederen Figuren stets als eine einheitliche Figur beschrieb, etwas freier bewegt. Der vierte Teil handelt vom Schachbrett und der Möglichkeiten der Figuren, sich auf ihm zu bewegen. Neben den Beschreibungen des Schachspiels und seiner Figuren bietet dieses Traktat zudem ein Bild der verschiedenen gesellschaftlichen Positionen, wobei der Klerus ausgelassen wird. Besonders die Beschreibungen der niederen Figuren zeigt den sozialen Stand, das Wissen und die Fähigkeiten bestimmter Berufsstände auf.[169] Spannend ist hierbei, dass in der Beschreibung des Schachspiels die achte niedere Figur sowohl für den Gauner, den Betrüger, den Boten und auch den Spieler selbst steht. Diese Figur des Spielers soll dargestellt werden mit *„in der rechten hant drey würfel, und in der lenken hant ein wenig*

---

[166] vgl. Chaucer, 364.
[167] vgl. Chaucer, 332.
[168] vgl. Schreiber, *Die ältesten Spielkarten*, 65.
[169] vgl. Oliver Plessow, Volker Honemann, und Mareike Temmen, *Mittelalterliche Schachzabelbücher zwischen Spielsymbolik und Wertevermittlung: der Schachtraktat des Jacobus de Cessolis im Kontext seiner spätmittelalterlichen Rezeption*, Symbolische Kommunikation und gesellschaftliche Wertesysteme 12 (Münster, 2007), 46–55.

pfening". Die Spieler *„trachten umb ander guet"* und wenn ihr eigenes Geld verspielt ist, werden sie *„rawber, dewb, prenner, mörder vnd verräter"*.[170] Diese Beschreibung des Spielers trennt das *„hübsch schachtzabel spil"*[171] von den Glücksspielen, aber vor allem von den Würfelspielen ab, die in dieser Konstellation die negativen Seiten des Spieles darstellen. Auch der Spieler ist nicht nur dem Spiel verfallen, sondern auch gewillt zu stehlen und zu töten, um weiterspielen zu können.

Auch der italienische Dichter Francesco Petrarca widmet sich in seinem Werk „*De remediis utriusque fortunae"*, welches er im Jahr 1367 fertigstellte, den Spielen und erläutert ihre Vor- und Nachteile in Dialogform. Die Freude leitet dabei den Abschnitt über Brett- und Schachzabelspiel ein mit *„Ich frew mich des Bretspils und Schachzabels, hab mein freude und kurtzweil damit."* und die Vernunft zeigt dabei die negativen Seiten auf: *„Das erst ist ein solches spil, darob einer sein guot und ehre verspilt, das ander gar eitel, unnutz unnd langweilig"*. Auch über das Würfelspiel findet Petrarca in seinem Text keine positiven Beschreibungen und beendet den Abschnitt über das Würfelspiel folgendermaßen: *„Es ist nie keyn spiler reich worden, seind alle nacket, bloß und arm."*[172]

Meister Ingold, der Autor des „Goldenen Spiels", geht für die bekannten Spiele seiner Zeit einen ähnlichen Weg wie Jacobus de Cessolis, welchen dieser auch als Quelle für seinen Text über das Schachspiel angibt. Meister Ingold widmet sich in seinem Werk sieben verschiedenen Spielarten, dem Schachspiel, dem Brettspiel, dem Kartenspiel, dem Würfelspiel, dem Schießen, dem Tanzen und dem Saitenspiel. Der frühneuhochdeutsche Text wurde vermutlich um das Jahr 1430 verfasst und bildet somit eine Zusammenfassung über die Sicht auf die Spiele des 15. Jahrhunderts, wobei dieses Werk als einziges sämtliche Spielarten abdeckt.[173] Es ist auffällig, dass die sieben Spiele mit den sieben Sünden verglichen werden und hierbei auch das Schachspiel eine negative Konnotation erhält, wobei sich im entsprechenden Kapitel keine negativen Zuschreibungen befinden. Das Brettspiel,[174] das mit `*den scheiben*` gespielt wird und vermutlich die Trick-Track-Spiele meint, verleitet Ingold zu einem Text darüber, dass sich Menschen durch Spiele von Gott abwenden und sie zu übermäßigem Genuss von Wein verleiten. Bei der Beschreibung des Würfelspiels[175] wird ein bekanntes Bild herangezogen: Das Würfeln um die Kleider Jesu Christi nach der

---

[170] Jacobus de Cessolis, *Das Schachzabelbuch des Jacobus de Cessolis, O.P.: in mittelhochdeutscher Prosa-Übersetzung*, hg. von Gerard Schmidt, Texte des späten Mittelalters 13 (Berlin, 1961), 108.
[171] Jacobus de Cessolis, 27.
[172] Edition einer deutschen Übersetzung von Christian Egenolff aus dem Jahr 1551 in Tauber, *Das Würfelspiel im Mittelalter und in der frühen Neuzeit*, 124–31.
[173] Hintergründe und Überlieferungsgeschichte Meister Ingold, *Das Goldene Spiel*, IV–XIX.
[174] Für das Schachspiel siehe Meister Ingold, 2–47; für das Brettspiele siehe Meister Ingold, 47–52.
[175] Für das Würfelspiel siehe Meister Ingold, *Das Goldene Spiel*, 52–61.

Kreuzigung.[176] Ingold führt in seinem Text wesentliche Grundbedingungen für das Spiel an, worunter unter anderem eine Begrenzung des Geldeinsatzes oder ein Spielverbot für Geistliche fallen. Er verwendet die 21 Punkte eines Würfels, um 21 Sünden, die das Würfelspiel mit sich bringt, wie das Fluchen, den Betrug oder den Diebstahl, zu beschreiben und zeichnet hierbei ein äußerst negatives Bild des Würfelspiels. Am Kartenspiel[177] kritisiert Ingold die Unkeuschheit der weiblichen Figuren auf den Karten, die nach Schreibers Analyse oft gänzlich nackt dargestellt sind. Auch hier dienen die 13 Karten einer Farbe dazu, um die verschiedenen Sünden des Kartenspiels aufzuzeigen. Zusammenfassend ist in Ingolds Text das Spiel mit einer grundlegend negativen Bewertung versehen, die durch alle Ebenen von der Abkehr von Gott und verschiedenen Sünden geprägt ist. Er verwendet dabei jeweils prägende Elemente der Spiele, um anhand dieser die negativen Seiten aufzuzeigen und bietet damit eine weitere Perspektive auf die verschiedenen Spiele des späten Mittelalters.

Ein Text, der sich sehr ausführlich dem Kartenspiel widmet, ist der Traktat „Ludus cartularum moralisatus“ des Johannes von Rheinfelden. Der vermutlich im Jahr 1377 entstandene Text ist dabei die einzige ausführliche Beschreibung von Spielkarten und Spielregeln aus dem 14. Jahrhundert.[178] In dieser Abhandlung beschreibt Johannes eine Vielzahl an Kartenspielen und die Gestalt der dazugehörigen Spielkarten, wobei diese zwischen 52, 60 und 72 Karten variieren. Er hebt dabei, nach Arne Jönsson, ein Spiel mit 60 Karten und vier Farben hervor, dass sehr flexibel in Bezug auf die Anzahl der Spielenden ist. Auf den Karten werden neben König, Königin, Marschällen und Mägden auch zehn andere Berufe, wie beispielsweise Bäcker oder Müller, dargestellt und erinnern dabei an das Hofämterspiel. Johannes möchte dabei die Aufgabenteilung bei Hof abbilden und verwendet das Kartenspiel als Metapher für moralisierende Darstellungen über das Leben am Hof und die Rolle der einzelnen Berufe und Ämter darin. Erstaunlich ist, dass er das Kartenspiel nicht nur als Zeitvertreib ansieht, sondern diesem auch einen Erholungscharakter zuschreibt: *„Ludus cartularum valet pro alleuiacione mentis et requie laboratorum.“*[179] In dem Text finden sich keine negativen Zuschreibungen zum Kartenspiel und Johannes von Rheinfelden sieht es als hochwertiger als das Würfelspiel an. [180]

---

[176] Dieses Bild findet sich auch in mittelalterlichen Kreuzigungsdarstellungen, unter anderem in einem Tafelbild von Hans Memling (Lübeck, ca. 1480). Es befindet sich im Lübecker St.-Annen-Museum.
[177] Für das Kartenspiel siehe Meister Ingold, 61–69.
[178] Trotz der Bedeutung des Textes für die Geschichte der Spielkarten wurde bis heute keine Edition oder Übersetzung veröffentlicht.
[179] „Das Kartenspiel ist geeignet zur Entspannung und Stärkung der Seele und zur Erholung der Arbeitenden“ zit. nach Jönsson, „Der Ludus cartularum moralisatus des Johannes von Rheinfelden“, 145.
[180] vgl. Jönsson, 139–147.

Es ist auffällig, dass die meisten dieser Texte das Spielen mit einer negativen Konnotation beschreiben und vor allem das Glücksspiel verurteilen. Die Ausnahme bildet hierbei Alfons X., der zwar in seinem Text nicht explizit auf die Gefahren des Würfelns hinweist, eine Abbildung zeigt jedoch fast nackte Würfelspieler, die bereits die Messer gezückt haben. Auch das Traktat über die Kartenspiele weist keine negativen Blicke auf das Spiel auf, wodurch hier unterschiedliche Zugänge und Sichtweisen auf den Prozess des Spielens identifiziert werden können. Die negative Konnotation der Spiele hat sich auch in den rechtlichen Bestimmungen dieser Zeit niedergeschlagen, auf die in weiterer Folge näher eingegangen werden soll.

3.3. Das Spiel im Spiegel der Rechtsvorschriften

Das Spiel als wesentlicher Teil der spätmittelalterlichen Gesellschaft hat sich nicht nur in den literarischen Texten, sondern auch in den Rechtstexten seiner Zeit niedergeschlagen, wodurch eine Vielzahl an verschiedenen Regulierungen geprägt wurden. Dies betrifft nicht allein die bereits angesprochenen partiellen oder vollständigen Verbote von Spielen, sondern beispielsweise die Frage, ob auch Spielschulden vererbbar sind. Die mittelalterliche Rechtslandschaft ist sehr breit, daher soll hierbei der Fokus auf regionale Rechte und Stadtrechte gelegt werden, sowie verschiedene Konzilsakten beleuchtet werden.

Abbildung 19 - Würfelspiel im Heidelberger Sachsenspiegel (Universitätsbibliothek Heidelberg, Cod. Pal. germ. 164, Bl. 013v, bearbeitet)[181]

Das bedeutendste deutsche Rechtsdokument, der Sachsenspiegel des Eike von Repgow aus dem frühen 13. Jahrhundert widmet sich in verschiedenen Abschnitten dem Würfelspiel. Das verschriftlichte Gewohnheitsrecht des Sachsenspiegels gliedert sich in ein Landrecht (Ldr.) und ein Lehensrecht, wobei sich nur das erstgenannte an vier Stellen mit dem

[181] Abgerufen über: http://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/cpg164/0040 (11.4.2018)

Würfelspiel auseinandersetzt. Ldr. I 6 §1 und §2 widmen sich dabei der Schuldübernahme durch die Erben, wobei Schulden durch „*Duve [Diebstahl] noch rouf [Raub] noch dopelspel [Würfelspiel]*“ ausgenommen sind und nicht bezahlt werden müssen. Im Ldr. I 12 wird geregelt, dass Gewinne und Verluste von Gütergemeinschaften, beispielsweise von Familien, gemeinsam zu tragen sind, Schäden durch das Spielen sind davon jedoch ausgenommen: *„verspelt aver en man sin gut, oder verhuret he´t (...); de scade den he dar an nimt sal sin enes sin, unde nicht siner brüdere (...)“*. Ldr. II 60 §1 behandelt unter anderem das Verspielen von geliehenen Gütern, wobei geregelt wird, dass der ursprüngliche Besitzer nur gegen die Person, der er etwas verborgt hat, Ansprüche stellen kann.

Weiters werden im darauffolgenden Paragraphen Ldr. II 60 §2 die Angelegenheiten geregelt, die im Falle des Todes des Entlehners tragend werden. Die Regelung beschreibt, dass sich der ursprüngliche Besitzer wegen seines Eigentums an die Erben oder an einen Richter wenden muss. Ldr. III 6 §1 und §2 regeln das Verhältnis eines spielenden Knechts zu seinem Herrn. Wenn der Knecht seines Herrn Besitz verspielt oder verkauft, so kann der Herr ihn wieder von seinem Knecht zurückfordern. Der Knecht darf jedoch sein eigenes Hab und Gut verspielen, hierbei hat der Herr kein Rückforderungsrecht, muss aber auch nicht für die Spielschulden seines Knechtes aufkommen.[182] Die dem Text beigegebenen Bilder zeigen bei den jeweiligen Abschnitten zudem die entsprechenden Situationen und erläutern hierbei den Rechtstext in bildhafter Sprache. Abbildung 19 zeigt beispielsweise eine Würfelspielszene, wobei ein Kleidungsstück als Einsatz gilt.[183]

Auch das Wiener Stadtrechtsbuch aus dem 13. und 14. Jahrhundert regelt ähnliche Verhältnisse. In diesem Dokument werden vorrangig Besitzverhältnisse geklärt und was in Fällen der Streitigkeiten zu tun ist. Die Gültigkeit des Spielens und des Wettens wird dabei vom Beisein eines Pfandners abhängig gemacht:

> *„Spilt ein man in einem leithaus oder wettet umb ein guet pei einem rennen,*
> *oder swie sich daz nu füget von spil oder von wetten, daz hat chain chraft,*
> *es sei denne hintz einem phantner, so hat es alles chraft.“*[184]

Der Pfandner war eine weit verbreitete, aber risikoreiche Stellung, denn er musste dem Gewinner den gesamten Betrag auszahlen und hatte ein Recht, dies vom Verlierer einzuziehen. Wenn der Betrag jedoch nicht gedeckt war, musste der Pfandner aus eigener

[182] Zitate entnommen aus der Edition Karl August Eckhardt, Hrsg., *Sachsenspiegel, Land- und Lehnrecht*, MGH Fontes Iuris Germanici Antiqui 1+2 (Hannover, 1933), 25, 27, 99, 111.
[183] Für eine detailreiche Analyse des Sachsenspiegels im Kontext des Würfelspiels vgl. Gross, *Das Würfelspiel im Mittelalter*, 71–78.
[184] Artikel 47 in Heinrich Maria Schuster, *Das Wiener Stadtrechts- oder Weichbildbuch.* (Wien, 1873), 65f.

Tasche zahlen. Er konnte vom Verlierer dabei nur maximal das fordern, was dieser bei sich trug, aber nicht weiter als bis auf das Hemd. Die anderen Regelungen dieses Rechtsdokuments behandeln das Spielen mit dem Besitz anderer und Streitigkeiten sowie Gewalt.[185]

Der Sachsenspiegel und andere sehr frühe Stadtrechte regeln hierbei nur Besitz- und Forderungsverhältnisse durch das Spiel. Falschspiel, Betrug oder übermäßiges Spiel werden in diesem Dokument nicht behandelt. Regelungen, die darüber hinausgehen, finden sich erst in den Rechtstexten des 14. und vor allem des 15. Jahrhunderts, in welchem das Spiel genauer reguliert oder verboten wird. Diese Regelungen betreffen vor allem verschiedene Stadtrechte, die unterschiedliche Wege fanden, um das Spiel zu regulieren oder zu verbieten. Vielerorts wurde anstatt genereller Verbote zunächst das Spiel an bestimmten Orten oder zu bestimmten Zeiten untersagt. In der Stadt Würzburg wurde beispielsweise im Jahr 1342 das Würfelspiel in allen Stätten, in denen Wein ausgeschenkt wurde, verboten. Diese Regelung wurde 1387 erneuert und mit stärkeren Strafen, unter anderem einer maximal einjährigen Verbannung aus der Stadt, versehen. Den umgekehrten Weg ging der Graf Heinrich von Wernigerode, der das Würfelspiel ausschließlich auf die Weinkeller beschränkte. Tauber zeigt dabei zudem auf, dass in vielen dieser Stadtordnungen die zeitliche Grenze für das Spielen an den Einbruch der Nacht gebunden war, wonach nicht mehr gespielt werden durfte. Andere zeitliche Einschränkungen betreffen ein generelles Verbot, welches zu bestimmten Festlichkeiten gelockert wurde. So ist zum Beispiel für St. Andrä vor dem Hagental aus dem Jahr 1489 überliefert, „*daß all geverliche spill sollen verpotten sein, ausgenomen die 14 tag nicht in den weinnachten feirntag ganz auß*“.[186] Auch im Markttaidinge zu Ipsitz aus dem Jahr 1484 ist vermerkt „*spill und kartn ist zu aller zeit verpotten*“, wobei als Ausnahmen angeführt sind „*aber im jarmark mag man das woll thun, auch so der herr von Seyttenstettn zu gewonlicher zeit hie ist, als zu der heiligen drei kunig tag und bei dem hofwein; wan aber der her zu der selben zeit wider von dan reist, so ist es wider verpotten*“.[187]

Ein anderer Zugang als die zeitliche oder örtliche Einschränkung war die Beschränkung des Spieleinsatzes. So waren bestimmte Geldwerte festgelegt, oder die Beschränkung auf alles, was man bei sich trägt. Nicht selten kam es dabei vor, dass auch Kleidung verspielt wurde. Zusätzlich wurde neben den Einschränkungen zum Spielen auch der Geldverleih verboten,

[185] vgl. Tauber, *Das Würfelspiel im Mittelalter und in der frühen Neuzeit*, 40–42.
[186] vgl. Gustav Winter, Hrsg., *Österreichische Weistümer Band 9: Niederösterreich 3* (Wien, Leipzig, 1909), 39.
[187] Winter, 774.

mit dem bestimmte Regelungen umgangen werden konnten. Auch das Verpfänden der eigenen Körperteile im Rahmen des Spiels wurde unter Strafe gesetzt, wobei das Wiener Stadtrecht aus dem Jahr 1435 eine besonders harte Strafe vorsieht:

> *„Das ist von glid verspilen, das Got an in beschaffn [Überschrift] Chain man mag das verspielen mit recht, das got an im beschaffenn hat, Es sey augen, näs oder orn, hennd oder fuess, Und es sey hincz ainem pfanntner oder nicht, Wenn es umb den leib nit also stet als umb das guet. Das guet gewingt man alle tag, so chumbt der leib nymermer her wider, Als man den verlewset. Wer dar uber ichts verspilt, das got an im beschaffen, den sol der richter pessern, ob er des mit recht uber chomenn wirt, Ain aug gegen ainen aug, Ob er es verspilt, Ain hant gegen ainer hant, oder er ledigs als recht ist von dem richter das aug umb funf pfundt.“*[188]

Für das Verspielen eines Körperteiles soll somit als Strafe ein weiterer Körperteil genommen werden, wobei diese Regelung eine finanzielle Ausweichmöglichkeit beinhaltet. In vielen Städten wurden die Spiele nicht eingeschränkt, sondern zur Gänze verboten. Tauber führt dabei als Beispiele die Städte Regensburg, München und Erfurt an, die bereits im 14. Jahrhundert weitreichende Spielverbote einführten. Die Fülle an Verboten und Einschränkungen des 15. Jahrhunderts im deutschsprachigen Raum scheint außerordentlich hoch, wobei hier angemerkt werden soll, dass es dennoch nicht generell verboten war und nur in bestimmten Gebieten starken Einschränkungen unterlag. Dass diese Verbote neben den Würfeln explizit die Spielkarten erwähnen, ist im deutschsprachigen Raum ein Prozess des 15. Jahrhunderts. Für das Gebiet des heutigen Österreichs führt Schreiber diese Verbote auf die Predigten Johannes Kapistrans zurück, der in dieser Zeit die Gebiete der Ostalpen bereiste und 1451 auch in Wien predigte.[189]

Die Strafen für Verstöße gegen diese Regelungen waren vielfältig. Diese reichten von niedrigen und hohen Geldstrafen bis hin zu Todesstrafen. Mit Härte wurde vor allem gegen das Falschspielen vorgegangen, denn wer beispielsweise in Augsburg mit hohlen oder gefüllten Würfeln spielte, lief Gefahr, dass man ihm dafür die Hand abschlug. Das Übertreten der Spielverbote wurde, vor allem wenn die Geldstrafen nicht gezahlt werden konnten, auch mit Gefängnisstrafen oder zeitlich begrenzten Verbannungen aus der Stadt und dem umliegenden Gebiet geahndet.[190]

---

[188] Das Wiener Stadtrecht 1435 zitiert nach Tauber, *Das Würfelspiel im Mittelalter und in der frühen Neuzeit*, 64.

[189] vgl. Schreiber, *Die ältesten Spielkarten*, 59.

[190] vgl. Walter Tauber, *Das Würfelspiel im Mittelalter und in der frühen Neuzeit: eine kultur- und sprachgeschichtliche Darstellung*, Europäische Hochschulschriften. Reihe I, Deutsche Sprache und Literatur, Bd. 959 (Frankfurt am Main; New York: P. Lang, 1987), 44, 54, 66–67.

Neben den bereits genannten synodalen Spielverboten soll zudem ein Blick auf das Kirchenrecht des Mittelalters geworfen werden, um sich neben den weltlichen auch den geistlichen Einschränkungen zu nähern. Lars-Arne Dannenberg wirft dabei einen Blick auf die Entwicklung vor dem 15. Jahrhundert, in welchem die Brett-, Würfel- und Kartenspiele sowohl weit verbreitet als auch weitreichend verboten wurden. Vor diesen Jahrhunderten ist das Thema Spiele kaum in dem entstehenden kanonischen Recht behandelt, wobei die Geistlichen zu einem gottgefälligen Leben angehalten werden. Die Grundlage des Kirchenrechts im Mittelalter bildete das Decretum Gratiani aus dem Jahr 1140, in welchem Bischöfen, Priestern und Diakonen explizit das Würfelspiel verboten wird und zur Argumentation dieses Verbotes Trunksucht und der Besuch von Schenken herangezogen werden. Das vierte Lateran-Konzil (1213-1215) regelt weitreichend Moral und Verhalten der Kleriker und verbietet ihnen den Besuch von Schenken und die Teilnahme am Würfelspiel. Hostiensis weitet diese Regelungen in seinem Kirchenrechtskommentar *Summa aurea* aus der Mitte des 13. Jahrhunderts auch auf das Brettspiel aus: *„ad aleas et taxillos non debent ludere“*.[191] Dabei stellt dieser, nach einer Analyse von Sophie Caflisch, nicht das Spiel selbst als ein Verbrecher dar, sondern sieht vor allem die Nähe zu anderen strafbaren Handlungen, wie dem Glücksspiel, der Gier oder anderen Delikten.[192]

Für die Spielverbote prägend ist jedoch nicht das umfassende Kirchenrecht, sondern viel stärker die Spielverbote der regionalen Synoden, in welchen Würfelspiele, Kartenspiele, Brettspiele und zudem explizit das Schachspiel verboten wurden. Ein Beispiel für diese regionalen Spielverbote stellt der Pariser Bischof Odo von Sully († 1208) dar, der sowohl das Schachspiel als auch das Würfelspiel verboten hat. Die Instruktionen des Pariser Bischofs wirkten jedoch nicht nur für sein Gebiet, sondern wurden zudem auch von Papst Innozenz III. im Jahr 1208 der Kirche von Athen als Vorbild empfohlen und hatten somit ein breiteres Wirkungsgebiet. Diese kirchlichen Vorgaben reichten zudem in die verschiedenen Orden, denn auch das cluniazensische Generalkapitel verbot im Jahr 1276 seinen Mönchen das Spiel. Das Zuwiderhandeln gegen diese kirchlichen Verbote wurde meist mit einer Exkommunikation bestraft.[193] Caflisch zieht aus der Analyse der kirchlichen Rechtsvorschriften den Schluss:

> *„Von einer einheitlichen Verurteilung allen Spielens kann offensichtlich nicht die Rede sein. Keine einzige Stelle legt nahe, dass das gesellige Spiel*

[191] vgl. Lars-Arne Dannenberg, „Spielverbote für Kleriker und Mönche im kanonischen Recht des Mittelalters“, in *Religiosus Ludens: das Spiel als kulturelles Phänomen in mittelalterlichen Klöstern und Orden*, hg. von Jörg Sonntag, Arbeiten zur Kirchengeschichte, Band 122 (Berlin, Boston, 2013), 87–92.
[192] vgl. Caflisch, *Spielend lernen*, 75.
[193] vgl. Dannenberg, „Spielverbote für Kleriker und Mönche“, 89–95.

> *selbst verurteilt würde, solange damit keine sündhaften Handlungen wie das Erstreben unlauterer Gewinne, Streit oder übermäßiges Trinken verbunden waren.“*[194]

Die Vielzahl an Verboten wirft die Frage auf, warum das Spielen, sei es mit Würfeln oder Karten, verboten wurde. Die Verbote liefern dabei selten eine Begründung, es kann jedoch angenommen werden, dass vor allem das Glücksspiel zu sozialem Unfrieden und erhöhter Armut in der Bevölkerung geführt hat. Eine zentrale Position in der Vermittlung des negativen Bildes der Glücksspiele nahm dabei die Kirche ein, wobei hierbei vor allem die (Wander-)Prediger des 15. Jahrhunderts hervorstechen.

3.4. Predigten gegen das Spielen

Neben den formalen rechtlichen Vorschriften sind auch die Inhalte der Predigten für die Stellung der Spiele in der Gesellschaft von wichtiger Bedeutung. Wie bereits angesprochen, stellten die Geistlichen im späten Mittelalter eine große Opposition gegen das Spielen dar. Vor der Zeit der Spielkarten waren vor allem die Würfel die Projektionsfläche der Predigten, die vor allem den Zusammenhang zwischen Spiel und Sünde herstellten. Nach der Verbreitung der Spielkarten galten diese zudem in Verbindung mit den anderen Glücksspielen zum Werk des Teufels, der ein beliebtes Bild war, um vor dem Würfelspiel zu warnen. So schreibt Reinmar von Zweter, ein Dichter des 13. Jahrhunderts: *„Der tiuvel schouf das würfelspil dar umbe daz er selen vil da mit gewinnen will“.*[195]

Die Predigten gegen das Spielen und das Anprangern der damit einhergehenden Probleme, für das Seelenheil und die Gesellschaft, haben im Mittelalter eine breite Tradition. Berthold von Regensburg,[196] ein bedeutender deutscher Prediger des 13. Jahrhunderts, warnt eindrücklich vor den Gefahren durch das Spielen:

> *„wan ez geschiht manic tusent sünde von würfelspil, die sus niemer geschaehen: manic tusent lip unde sele werdent verlorn, die sus niemer würden verlorn, der niht würfel machte. Da kumt von mort unde diepstal, nit, zorn, unde haz unde trakheit an gotes dienste“*[197]

---

[194] Caflisch, *Spielend lernen*, 76.

[195] Die Gedichte Reinmars von Zweter, ed. Gustav Roethe zitiert nach: Tauber, *Das Würfelspiel im Mittelalter und in der frühen Neuzeit*, 56.

[196] Über das Leben des Berthold von Regensburg (* ca. 1210, † 1272) ist wenig bekannt. Ab dem Jahr 1240 war er als Wanderprediger im deutschsprachigen Raum unterwegs, wodurch er zu großer Bekanntheit gelangte. aus der Online-Version des Verfasserlexikons: Banta, F. Berthold von Regensburg. In *Verfasser-Datenbank* (1978). Berlin/Boston.

[197] Die Predigten des Berthold von Regensburg zitiert nach Tauber, *Das Würfelspiel im Mittelalter und in der frühen Neuzeit*, 49.

Im 15. Jahrhundert verteufelten die Prediger noch stärker das Spiel und den Predigten folgten oft öffentliche Verbrennungen, in welchen die angeprangerten Luxusgüter und „Eitelkeiten“ verbrannt wurden. Der bereits angesprochene Bernhard von Siena initiierte in den Jahren 1425 und 1426 große Verbrennungen in Bologna, Rom, Perugia und Viterbo. In der letztgenannten Stadt fiel das Volk zudem über die Spielbank und das Bordell her und setzte sie in Brand. Einer der bekanntesten Prediger des 15. Jahrhunderts, der gegen das Spielen predigte, war der Franziskaner Johannes Kapistran,[198] ein Schüler des Bernhard von Siena.

Abbildung 20 - Holzschnitt am Titelblatt der Vita Johannis Capistrani mit der Szene einer Spieleverbrennung aus: „Vita Johannis Capistrani. Sermones eiusdem (Edente Bernhardino confessore generalis monasterii Mariemay)“ gedruckt von Johannes Miller in Augsburg 1519 (bearbeitet) /Österreichische Nationalbibliothek[199]

Ab dem Jahr 1451 ist überliefert, dass dieser in vielen Städten nördlich der Alpen predigte und zum Abschluss die Bevölkerung aufrief, Würfel-, Brett-, und Kartenspiele, Schmuck, luxuriöse Kleider am Marktplatz zu verbrennen. Diese „Verbrennung der Eitelkeit“ scheint in mehreren Stadtchroniken auf, unter anderem in Wien 1451, und im darauffolgenden Jahr in Meißen und Regensburg.[200] Ebenfalls im Jahr 1452 predigte er in Nürnberg, worüber ein Chronist der Stadt schreibt: *„… und an sant Lorenczen tag da verprent er auf dem Marckt*

[198] Johannes Kapistran (1386 – 1456) gelangte als Wanderprediger zu großer Bekanntheit und weiters zu großem politischen Einfluss als Ratgeber dreier Päpste. Beliebte Themen waren nicht nur die Spiele, auch das Tanzen und das Fluchen prangerte er an. Sein größtes Ziel war eine, vom Papst ausgehende Erneuerung der Kirche. Aus: Ruh, K. Johannes von Capestrano. In *Verfasser-Datenbank* (1983). Berlin, Boston.
[199] Abgerufen über den Online-Katalog der Österreichischen Nationalbibliothek: http://data.onb.ac.at/ABO/%2BZ224212704 (11.4.2018)
[200] vgl. Tauber, *Das Würfelspiel im Mittelalter und in der frühen Neuzeit*, 49–51.

noch seiner lateinischen predig, die weret nochen 3 ganzc stund, darnoch zunt man an 3 tausent 600 und 12 spilbret und mer wenn 20 tausent würfel und kartenspil an zal.“ Auch in Augsburg soll er im Jahr 1454 eine Verbrennung von *„13 hundert spilpreter“* angeregt haben.[201] Für den Aufenthalt in Wien im Juni und Juli 1451 zitiert Johannes Hofer den Wanderprediger im Vorfeld einer Großen Verbrennung der Eitelkeit: *„Dreiundvierzigmal – eine ganze Quadragesima habe ich jetzt in dieser Stadt gepredigt, und wie ich höre, sind viele zerknirscht“.* Es wird zudem berichtet, dass die Königin, vermutlich die Mutter von Ladislaus, die erste war, die Spielbrett und Haarschmuck dem Feuer übergab. Im Nachhinein, bei einer anderen Predigt in Italien, soll er erzählt haben, dass Gegenstände im Wert von 20 000 Gulden verbrannt worden seien.[202]

Obwohl die Zahlen kritisch und mit Sicherheit nicht wörtlich zu verwenden sind, veranschaulicht dies nicht nur die Tragweite der Predigten, sondern zeigt auch auf, wie breit angenommen wurde, wie viele Personen im Besitz eines Spielbretts und im Besitz von Spielkarten und Würfeln waren. Diese Verbrennungen waren durchaus prägende Ereignisse für die Bevölkerung, wie die Einträge in den Chroniken und auch Holzschnitte dieser Zeit aufzeigen. Ein Holzschnitt von Hans Leonhard Schäufelein aus dem Jahr 1519 aus der „Vita Johannis Capistrani“ zeigt den Prediger, während neben ihm die Bevölkerung Würfel, Spielbretter und Karten in die Flammen werfen (Abbildung 20).

Angeregt vom Wirken Johannes Kapistranus initiierte auch der Dominikaner Savonarola Ende des 15. Jahrhunderts in Florenz eine „Verbrennung der Eitelkeit“, bei welchen auch Spielutensilien verbrannt wurden. Der in Wien wirkende Theologe Nikolaus von Dinkelsbühl[203] verfasste um 1414 eine Predigt über das Spiel, in der er sich dem Umgang mit gewonnenem Besitz aus dem Glücksspiel widmet:

> *„Was ein mensch gewint mit spil im prett oder auf dem prett, das selb pesizt er unrechtleich und darumb so mag er es mit recht im nicht pehalten, wann das selb spil ist pösser, wann es ist wider got und wider alle recht, naturleich[s], chaiserleichs und geistleichs.“*[204]

---

[201] Chroniken der deutschen Städte Band 2 und 10, zitiert nach Tauber, 50.

[202] vgl. Johannes Hofer, *Johannes Kapistran: Ein Leben im Kampf um die Reform der Kirche*, Bd. 2, Bibliotheca Franciscana 1 (Heidelberg, 1964), 20–22.

[203] Nikolaus von Dinkelsbühl war gesichert seit 1389 an der Universität Wien und war dort in unterschiedlichen Funktionen tätig, unter anderem Vizedekan der Theologischen Fakultät und Rektor der Universität. Einer seiner Schwerpunkte war die religiöse Erneuerung von Klerus und Volk. aus: Paul Uiblein, *Die Universität Wien im Mittelalter: Beiträge und Forschungen*, Schriftenreihe des Universitätsarchivs, Universität Wien, 11. Bd (Wien, 1999), 318–323.

[204] Edition der Predigt über das Spiel nach Cod. 3054 der Österreichischen Nationalbibliothek in Tauber, *Das Würfelspiel im Mittelalter und in der frühen Neuzeit*, 93–99 hier: 93.

Er zeichnet dabei zusätzliche Szenarien, in denen der Gewinn des Spiels unrechtmäßig war, wie beispielsweise durch das Spielen mit Kindern oder wenn einer der Spielenden vom anderen dazu verführt wurde. Wenn das Geld zurückgegeben wird, soll es nicht behalten werden, sondern soll laut Dinkelsbühl *„er es geb armen lewten oder in armew kloster, da man sein pedarf“*.[205] Diese mahnenden Worte über das Spiel betrifft vor allem das Glücksspiel, aber wenn sich jemand erholen möchte *„mit dem spill im prett oder im schachzagel in frewntschaft und in lieb, an grossew pegir ze gewinen, das das selb vast sündt sey, das spruch ich nicht.“*[206]

Nikolaus von Dinkelsbühl listet sechszehn negative Seiten des Spieles auf, worunter Raub, Lügen und Gewalt große Themen sind, und beendet das Manuskript seiner Predigt über das Spiel wie folgt:

> *„Also habt ir nun sechczen pösse ding, die pey dem spill gemerkcht werden und die von dem spil chomet; so die ein mensch erst[e]nleich pedächt, er piss sich ee in sein argen vinger, ee er sich mer zu dem spil geb. Darzü, was ainer halt am spill gewint, das ist nicht sein; er mag ains auch selb mit nichte nicht pehalten, er muess wider von im geben, will er pehalten werden.“*[207]

Die Predigten der Geistlichen und die verschiedenen Spielverbote gehen Hand in Hand mit der starken Verbreitung der Spiele in ganz Europa. Die hohen Strafen und die moralischen Erläuterungen, die in weiterer Folge zu den Spiel-Verbrennungen geführt haben, hatten vermutlich jeweils nur einen kurzfristigen Erfolg, um die Lust zu spielen einzudämmen.

3.5. Spiele in der Kunst

Neben den bis heute erhaltenen Spielen und den Hinweisen auf die Spiele in den textlichen Quellen des späten Mittelalters finden sich auch in den bildlichen Darstellungen dieser Zeit Spiele und Spieldarstellungen. In den vorhergehenden Kapiteln konnten bereits einige Beispiele der Buchmalereien und Druckformen, wie Holzschnitte oder Kupferstiche, gezeigt werden. Die bisher erwähnten Darstellungen, seien sie aus dem „Codex Buranus“ oder dem „Buch der Spiele“, sind weitestgehend einheitlich in ihrer Grundaufstellung. Das Brett- oder Würfelspiel nimmt einen zentralen Platz in der Illustration ein, die Spielenden sind im Verhältnis weitaus kleiner an den Seiten des Spielfeldes platziert. Auch Buchmalereien in Texten, die nicht dazu dienen, die Spiele zu erläutern, folgen diesem Aufbau, wie es zum Beispiel an den Alltagsdarstellungen des höfischen Lebens in der reichhaltig bebilderten

[205] Tauber, 94.
[206] Tauber, 95.
[207] Tauber, 99.

Handschrift des Codex Manesse aus dem beginnenden 14. Jahrhundert ersichtlich wird. Zu den mittelhochdeutschen Dichtungen werden sowohl das Schachspiel, wie am Beispiel Markgraf Ottos von Brandenburg in Abbildung 21, als auch das Trick-Track-Spiel gezeigt. Die Bilderhandschriften des Sachsenspiegels verwenden hingegen eher symbolische Abbildungen, in welchen übergroße Würfel in den betreffenden Szenen gezeigt werden, um die einzelnen Paragraphen genauer zu erläutern.

Abbildung 21 - Schachspiel im Codex Manesse (Universitätsbibliothek Heidelberg, Cod. Pal. germ 848, Bl 013r - bearbeitet)[208]

Neben der Buchmalerei sind auch die Drucke des 15. Jahrhunderts geprägt von Darstellungen von Spielszenen. Als Beispiel kann hierbei eine Illustration aus dem Text „Daß Narrenschyff", eine 1494 gedruckte Moralsatire dienen, in welcher ein Tisch von weiblichen und männlichen Spielern dargestellt wird, auf dem Würfel und Spielkarten, sowie ein Weinkrug zu finden sind (Abbildung 22).[209] Neben satirischen Illustrationen, Alltagsdarstellungen und den Bildern, anhand welchen die Spiele erläutert werden, ist eine berühmte Spieldarstellung in mittelalterlichen und späteren Kreuzigungsdarstellungen zu finden. Zu den Füßen Christus finden sich oft Soldaten, die um das Gewand Christi würfeln, das nahtlos gewebt ist und deshalb nicht zerschnitten werden sollte.

[208] Abgerufen über: http://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/cpg848/0021 (11.4.2018)
[209] vgl. Tauber, *Das Würfelspiel im Mittelalter und in der frühen Neuzeit*, 245.

Ein eindrucksvolles Beispiel für Spieledarstellungen auf anderen Medien stellt das sogenannte Trick-Track-Fenster der Kathedrale von Le Mans dar. Die gotische Kathedrale wurde in der Mitte des 13. Jahrhunderts gebaut und weist noch einen beträchtlichen Anteil von originalen Kirchenfenstern dieses Jahrhunderts auf. Das sechsteilige Trick-Track-Fenster zeigt jeweils in der unteren Hälfte Spielszenen, die äußeren beiden Fensterteile zeigen die vermutliche Spenderin des Fensters und ihre Familie. Die Spielszenen bilden zwei Partien des Dame-Spiels und zwei Partien des Trick-Track-Spiels mit jeweils männlichen Spielenden ab. Über diesen Darstellungen finden sich sechs stehende Bischöfe, wobei die beiden äußeren beträchtlich größer als die anderen sind.[210]

Abbildung 22 - Holzschnitt einer Spielszene in Sebastian Brants `Narrenschiff` (Bayrische Staatsbibliothek, BSB-Ink B-816, 101r - bearbeitet)[211]

Die Kathedrale wurde im Jahr 1254 geweiht und Meredith Parsons Lillich datiert die Spende der Fenster auf den Zeitraum zwischen 1265 und 1269. Sie analysiert dabei mögliche Spender und bietet zu Erläuterung die Familie des 1220 gestorbenen Kreuzfahrers Juhel de Mayenne an. Dieser hinterließ nach seinem Tod eine Witwe und drei Töchter, die vermutlich auf der rechten Seite des Fensters abgebildet sind. Die Spenderin selbst, die Tochter Jeanne wird erneut auf der linken Seite mit den Symbolen ihrer Familie und der Familie ihres Mannes abgebildet.[212] Warum die Spenderin ausgerechnet Spiele auf dem Kirchenfenster

[210] vgl. Meredith Parsons Lillich, „The Tric-Trac Window of Le Mans“, *The Art Bulletin* 65/1 (1983): 22–25.
[211] Abgerufen über: http://daten.digitale-sammlungen.de/bsb00036978/image_205 (11.4.2018)
[212] vgl. Parsons Lillich, „The Tric-Trac Window of Le Mans“, 25–28.

darstellen lässt, ist nicht einfach zu beantworten. Parsons Lillich führt zum einen das Argument an, dass die Finanzierung der Fenster mit den abgebildeten Spielen im Zusammenhang stehen könnte, favorisiert jedoch eher eine Deutung auf der Ebene von Wortspielen. Die sprachliche Nähe zwischen dem Namen des Vaters der Spenderin Juhel, und dem französischen Wort für Spiel *jeux* kann um die Rolle der Spiele ergänzt werden. Das Damespiel könnte gezielt verwendet worden sein, auf die Damen des Juhel, seine Töchter hinzuweisen. Neben den Vermutungen, warum diese Spiele abgebildet worden sind, zeigen diese Fenster in jedem Fall den Stellenwert dieser Spielformen bereits im 13. Jahrhundert auf.[213] Die Spiele sind als solches ein Teil der Gesellschaft und auch für die Besucher der Kathedrale sichtbar, noch bevor die Geistlichen gegen das Spielen vorgingen. Auch andere Kirchenfenster aus dem 13. Jahrhundert in Chartres und Bourges zeigen, wenn auch in viel kleinerer Darstellung, Spielbretter und Spielende und deuten darauf hin, dass es zudem nicht unüblich war, diese Alltagsdarstellung des Spielens im Hinweis zur Spende des Kirchenfensters zu verankern.[214]

Abbildung 23 - Trick-Track-Spiel im Kirchenfenster von Le Mans (© Dr. Stuart Whatling)[215]

Alle diese Darstellungen, seien sie in Manuskripten, Drucken oder auf Glasfenstern, zeigen die Menschen unterschiedlichster Schichten beim Spielen. Die Spiele unterscheiden sich dabei so stark wie die Spielenden selbst, wobei auch dies wiederum den Stellenwert der

[213] vgl. Parsons Lillich, 28–31.
[214] vgl. Parsons Lillich, 31–33.
[215] Abgerufen über: http://www.medievalart.org.uk/LeMans/Clerestory/LeMans_Bay210_Key.htm (11.4.2018). Das Foto darf mit der Erlaubnis des Fotographen in dieser Arbeit gezeigt werden.

Spiele in der Gesellschaft des späten Mittelalters unterstreicht. Manche dieser Abbildungen sollen dabei nicht nur die Spielenden abbilden, sondern dienen sehr eindrücklich als Warnung vor dem Spiel, bei dem auch immer der Spielteufel anwesend ist. Abbildung 24 zeigt einen Holzschnitt aus einem Blockbuch der zehn Gebote, bei welchem der Teufel die Spielenden zum Trinken und Trick-Track-Spielen animiert.[216]

Die schriftlichen und nicht-schriftlichen Quellen zeigen ein Bild, das von großer Diversität geprägt ist. Die Spiele finden sich in den höchsten weltlichen und geistlichen Höfen ebenso wie in den Schenken, auf Jahrmärkten und Privathäusern der Bevölkerung. Dabei kann jedoch keine klare Grenze gezogen werden zwischen den Spielen, zum Beispiel wird das Schachspiel zwar als „Spiel der Könige" gesehen, es wurde jedoch von weitaus breiteren Bevölkerungsschichten als den Adeligen gespielt. Aber auch die Glücksspiele und das Spielen um Geld sind nicht alleine beschränkt auf die niedrigeren Schichten, auch das höfische Umfeld weist hierfür Anzeichen auf. Diese Diversität prägt die spätmittelalterliche Gesellschaft und stellt die Grundlage für die Untersuchung in den folgenden Kapiteln dar.

Abbildung 24 - Die Warnung vor dem Spielteufel - kolorierter Holzschnitt im Blockbuch der zehn Gebote (Universitätsbibliothek Heidelberg, Cod. Pal. germ. 438 Bl. 164v - bearbeitet)[217]

[216] Für eine genauere Beschreibung des Holzschnittes siehe Tauber, *Das Würfelspiel im Mittelalter und in der frühen Neuzeit*, 252–53.

[217] Abgerufen über: http://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/cpg438/0340 (11.4.2018)

4. Die Spiele in der Gesellschaft

Die beiden vorhergehenden Kapitel fassen, durch den engen Zusammenhang zwischen den Spielen und den Spielenden, bereits einige verschiedene Blickwinkel über den Stellenwert von Brett-, Karten- und Würfelspielen in der spätmittelalterlichen Gesellschaft zusammen. An dieser Stelle soll explizit der Blick auf diese Fragestellung geworfen werden und der Fokus dabei nicht nur auf das Spiel in den unterschiedlichen gesellschaftlichen Schichten gelegt werden, sondern auch auf die Rahmenbedingungen zum Spiel. Nach den grundlegenden Fragen, wann und wo gespielt werden konnte, sollen auch die verschiedenen Spielmöglichkeiten für den Adel, Klerus und die allgemeine Bevölkerung analysiert werden. Abschließend soll in dieser Betrachtung die Frage nach geschlechterspezifischen Unterschieden im Spiel gestellt werden. Diese verschiedenen Blickwinkel auf das Spielen in der spätmittelalterlichen Gesellschaft sollen, gemeinsam mit den vorhergehenden Kapiteln, den Stellenwert des Spiels aufzeigen.

4.1. Freizeit und Spielzeit

Im Kontext der heutigen Zeit sind Spiele und Sport meist verbunden mit dem Begriff der Freizeit, die den Gegensatz zur Arbeitszeit darstellt. Wenn sich der Frage angenähert werden soll, wann im späten Mittelalter gespielt wurde, spielt die Frage der Zeit eine wichtige Rolle, wobei hierbei die modernen Begriffe von Arbeits- und Freizeit unpassend erscheinen. Die Entwicklung zu einer Freizeit, die selbstbestimmt mit Hobbys und Möglichkeiten zur Erholung gestaltet werden kann, ist ein Prozess, den Peter Burke auf die Industrialisierung zurückführt. Die Wurzeln dieser Entwicklung liegen dabei im 16. und 17. Jahrhundert, in welchen der Begriff des Zeitvertreibs, um der Langeweile entgegenzuwirken, geprägt wurde. Das bedeutet jedoch nicht, dass es im Mittelalter keine freie Zeit neben der Arbeit gab, man kann diese jedoch nicht mit heutigen Konzepten wie Langeweile und Freizeit bewerten.[218] Thomas Haye führt für diese Zeit das Begriffspaar *labor*, für „jegliche Mühe und Anstrengung“, und *otium,* für „das Freisein von irgendeiner anstrengenden körperlichen Tätigkeit“ an.[219] Das Spielen hat im Tagesablauf eines Bauern beispielsweise nur abseits des geregelten Arbeitsablaufs seinen Platz. Eine Beschreibung aus dem 12. Jahrhundert zeigt dabei die Ausgangslage auf:

[218] vgl. Peter Burke, „The Invention of Leisure in Early Modern Europe“, *Past & Present* 146 (1995):137–144.
[219] vgl. Thomas Haye, „labor und otium im Spiegel lateinischer Sprichwörter und Gedichte des Mittelalters“, in *Arbeit im Mittelalter: Vorstellungen und Wirklichkeiten*, hg. von Verena Postel (Berlin, 2006), 80.

> *Ich will zwar nicht leugnen, dass viele der Landbewohner in ihrer Art zu leben heftig zu tadeln sind. Doch in ihrer Mehrheit geben sie gewöhnlich ihrem Tagesablauf eine schöne Ordnung. Denn zunächst steht der Landbewohner beim ersten Morgengrauen auf, und zwar ohne etwa von einem vortäglichen Weingenuss noch berauscht zu sein. Dann bekreuzigt er sich beim Verlassen des Hauses und geht zuerst als frommer Mann zur Kirche und erfüllt anschließend nacheinander alle übrigen Pflichten des Tages im Rahmen seiner landwirtschaftlichen Tätigkeiten, welche nicht nur ihm, sondern dem gesamten Menschengeschlecht nützen. Erschöpft nimmt er [sc. abends] eine bescheidene und nüchterne Mahlzeit ein. Aus den Erträgen der wenigen Hektar, die er mit seinen eigenen Händen pflügt, ernährt und kleidet er als Hausherr nur mit Mühe seine Familie.*[220]

Der Arbeitsalltag im ländlichen Raum war, wie diese Beschreibung eines aus einer Bauernfamilie stammenden Gelehrten, sehr hart und ließ nicht viel Möglichkeiten für Spiele, wobei die Abendstunden dabei dennoch zur Verfügung standen.

Ein wesentlicher Teil der arbeitsfreien Zeit waren die Sonntage und eine große Anzahl an kirchlichen Feiertagen, an welchen neben notwendiger Arbeit meist nicht gearbeitet wurde.[221] Konrad von Ammenhausen beschreibt dabei im 14. Jahrhundert jedoch die Problematik, dass diese freie Zeit nicht nur mit gottgefälligem Handeln oder dem Besuch des Gottesdienstes, sondern oft auch mit einem Besuch von Schenken verbracht wurde:

> *Was leider viele doch nicht tun, denn mancher von ihnen hat den Mut, Dass er an Feiertagen viel tut, was Gott missfallen muss, wenn er zum Weine geht und trinkt, dass er den Verstand verliert.*[222]

Auch zu bestimmten Festtagen der Herrscherfamilien, beispielsweise Hochzeiten, wurde die Bevölkerung von ihrer Arbeit freigestellt und diese waren, ebenso wie die Markttage, eine Möglichkeit, an welcher gespielt werden konnte. Die Muße war dementsprechend sehr geregelt und wer nicht zu den gegebenen Zeiten arbeitete, wurde oft hart bestraft, wie eine Verordnung des Straßburger Stadtrates aus dem Jahr 1411 aufzeigt:

> *„Wer in dieser Stadt oder den Vorstädten müßig geht, es seien Frauen oder Männer, und weder Besitz noch Erbe hat, womit er sich ernähren kann, und wer nicht um Lohn arbeiten will zu den Zeiten, in denen man arbeiten soll, und lieber der Bettelei, dem Spiel, dem Schmarotzertum und der Schlemmerei nachgeht, als dass er mit Ehren von seinem Handwerk oder seiner Arbeit lebt, [...] die soll man künftig, wenn man sie müßig antrifft zu einer Zeit, in der man arbeiten soll, es sei auf dem Wege, in den*

[220] Anonyme Textsammlung des 12. Jahrhunderts aus Marvin L. Colker (Hg.), Analecta Dublinensia S. 234 zit. nach Haye, 87f.
[221] vgl.Siegfried Epperlein, *Bäuerliches Leben im Mittelalter Schriftquellen und Bildzeugnisse* (Köln, 2003) 65.
[222] Kunrad von Ammenhausens Schachzabelbuch aus 1337 zit. nach Epperlein, 65.

Wirtshäusern oder sonst wo, festnehmen und sie an ihrem Leibe strafen, so dass es ihnen lieber wäre, sie hätten unentgeltlich gearbeitet.“[223]

Ferdinand Opll zeigt zudem auf, dass die Glücksspiele im Rahmen der Festveranstaltungen und generell in der Freizeitgestaltung der Bürger des mittelalterlichen Wiens verankert waren und hier, neben beispielsweise dem Kegeln und einer Art Tombola, äußerst beliebt waren.[224]

Die Zeit abseits der Arbeit wurde gerne und häufig für das Spielen verwendet, wobei hierbei immer kritisch betrachtet werden muss, in welchen Kontexten sich eine Person befindet. Der Tagesablauf am Hofe ließ andere Zeiten zu, um zu spielen, als es beispielsweise in einem Kloster der Fall war. Die allgemeine Bevölkerung konnte nach der Arbeit oder an freien Tagen spielen, wobei auch hier gravierende Unterschiede zwischen der städtischen und der ländlichen Bevölkerung, sowie zwischen Freien und Unfreien bestanden.

4.2. Orte des Spielens

Das Spielen ist ein sozialer Prozess und ist damit stark von den Spielenden abhängig. Diese soziale Komponente stellt vermutlich die Grundbedingung dar, um über die Orte zu sprechen, an welchen gespielt wurde. Grundsätzlich kann angenommen werden, dass, wenn keine anderen Regelungen vorgenommen wurden, die Menschen dort spielten, wo sie zusammengekommen sind. Neben den bereits genannten Märkten und Festen, die gewissermaßen soziale Orte schaffen, sind jegliche Art von Plätzen und Räumen, wo mehrere Menschen aufeinandertreffen, mögliche Spielorte. Einen prominenten Ort für das Spielen stellten die Schenken dar, die bereits in den Carmina Burana als zentraler Ort für das Spielen definiert werden. Diese Verbindung hat sich auch in der Kritik gegen das Spiel manifestiert, da diese sehr häufig mit dem Genuss von zu viel Alkohol in Verbindung gebracht werden.

Ein Beispiel für die enge Verbindung zwischen den Spielen und den Schenken stellt eine Urkunde der Kartause Mauerbach[225] dar, die im Jahr 1459 die Regelungen über Besteuerung und Einfuhr des eigenen Weins *„gen Wienn in die stat in unser haus genannt Seiczerhof und keller“*[226] zusammenfasst. Dabei wird nicht nur geregelt, wie viele Fuder Wein die Kartäuser

[223] Verordnung des Straßburger Stadtrates In: Chroniken der dt. Städte 9: Straßburg/2, 1029f. zitiert nach Evamaria Engel und Frank-Dietrich Jacob, *Städtisches Leben im Mittelalter Schriftquellen und Bildzeugnisse* (Wien, Köln, Weimar, 2006), 352f.

[224] vgl. Ferdinand Opll, *Leben im mittelalterlichen Wien* (Wien, 1998), 131–132.

[225] Für die vollständige Transkription der Urkunde siehe Anhang 1. In Folge nur die Zeilen der Transkription angegeben.

[226] Zeile 5

ausschenken und für sich gebrauchen dürfen, sie widmet sich dabei auch dem Problem der Spiele in der Schenke:

> *„Wir sullen auch solh weinschenkchen beschaidenlich tun und hanndeln lassen, Also das wir in unserm hof und kellern nicht lassen offenlich kugeln kegeln karten oder wurffelspil treiben damit ander leut daran nicht geergert werden ân gever.“*[227]

In vielen Städten wurde, neben zeitlichen und räumlichen Verboten, das Spiel auf eigens für das Spiel eingerichtete Orte wie Spielplätze, Spielstuben und Spielhäuser beschränkt. Diese Spielhäuser wurden von Aufsehern oder *scholdermeistern* beaufsichtigt, die auch am Gewinn beteiligt waren. Um *scholderer* oder *scholdermeister*, der Betreiber dieser Spielorte, werden zu können, musste meist ein *scholdergeld* an die Stadtverwaltung entrichtet werden. Dass diese dabei einen Teil des Gewinns einfordern konnten, sorgte für regelmäßigen Unmut in der Bevölkerung und die Bezeichnung *scholderer* findet sich in der Literatur auch oft als Schimpfwort. Die Aufseher in diesen Spielhäusern sorgten dafür, dass nicht betrogen wurde und die vereinbarten Bedingungen und Einsätze unter den Spielenden eingehalten wurden.[228]

Ein berühmtes Beispiel für einen Spielort aus dem 14. und 15. Jahrhundert war der sogenannte *Heissenstein* in Frankfurt, eine Spielbank, die zunächst an Privatpersonen verpachtet und in weiterer Folge von der Stadt betrieben wurde. Zwar hatte sie nur zeitweise, während Messen oder Reichstagen geöffnet, dass diese Spielbank jährlich 10000 Würfel bestellte, zeugt jedoch von der großen Beliebtheit dieser Einrichtung. Im Zeitgeist der Spielverbote wurde die Spielbank im Jahr 1425 geschlossen, vermutlich aus Sorge über den schlechten Einfluss auf die Bevölkerung. Diese Einrichtung fand auch Nachahmer, so hat die Stadt Mainz ebenso ein Spielhaus mit dem Namen *heiß stein* eingerichtet, in deren Spielhaus-Ordnung explizit festgehalten ist, dass die Würfel dieselbe Qualität wie die Frankfurter Würfel haben sollen. Zudem wird in dieser Einrichtung das Tragen von Waffen verboten. Außerhalb dieses Spielhauses war das Glücksspiel in Mainz zur Gänze verboten. Bei der Einrichtung eines Spielhauses in Straßburg standen vor allem die Bekämpfung des Falschspiels und die dadurch entstehenden sozialen Unruhen im Vordergrund.[229]

Konrad von Haslau schreibt in seiner Erziehungslehre „Der Jüngling“ über die Gefahren des Würfelspiels und erläutert dabei den Ablauf des Spiels. Dabei nennt er neben den Spielern

---

[227] Zeilen 21-23

[228] vgl. Tauber, *Das Würfelspiel im Mittelalter und in der frühen Neuzeit*, 35.

[229] vgl. Tauber, 36–37.

noch zusätzliche vier Personen, die ebenfalls am Spiel, und oft auch am Gewinn beteiligt waren:

> *„ein istlich rehter spiler hat vierhande gutswender: der wurfelt liht und der da zelt und der zu dem pfande ist erwelt; der vierde von dem tische und dem liht, daz ist der wirt ...“*[230]

Der erste, den er dabei erwähnt, ist der Würfelverleiher, der die Spielmaterialien zur Verfügung stellte, damit sichergestellt werden konnte, dass sie nicht gefälscht waren. Diese hatten, gemeinsam mit den Würfelmachern dabei im Verlauf des 15. Jahrhunderts einen zunehmend schlechteren Ruf und vielerorts wurde ihnen die Ausübung ihres Gewerbes verboten, da sie das Spiel ermöglichten. Die zweite Person, die Konrad von Haslau nennt, ist der Zähler. Dieser zählt als neutrale Person die Würfe sowie Gewinn und Verlust der beiden Spielenden. Der dritte ist der bereits angesprochene Pfandner als Mittelsmann. Die vierte Person, die bei einem Spiel beteiligt ist, ist der Wirt, der für Räumlichkeiten und Bewirtung bezahlt werden wollte. Häufig wurden die verschiedenen Tätigkeiten, anders als von Konrad von Haslau beschrieben, von weniger als vier Personen ausgeführt, so haben Wirte oft selbst Spielkarten, Spielbretter oder Würfel verliehen und waren als Pfandner am Spiel beteiligt.[231]

Auch für die anderen gesellschaftlichen Schichten, den Adel und den Klerus, kann angenommen werden, dass diese dort gespielt haben, wo mehrere Menschen aufeinandertrafen, also sei es bei Festen oder in bestimmten Räumlichkeiten. Für den Klerus bieten hierbei die in Kreuzgängen gefertigten Brettspiele wohl das beste Beispiel.[232]

Das Spiel an sich ist, bei vorhandenen Spielmaterialien, unabhängig von bestimmten Räumen und kann wo auch immer gespielt werden. Als sozialer Prozess erfordert das Spiel jedoch auch mehrere Spielende und ist somit eng mit Orten verbunden, an denen diese aufeinandertreffen. Dies ändert sich auf Basis der im 15. Jahrhundert durch Unruhen und moralisch-ethischen Wandel erlassenen Verbote und Einschränkungen, die entweder versuchten, die Spiele komplett aus den Städten und Ortschaften zu verbannen oder diese an ganz gezielte Plätze oder Bedingungen zu knüpfen.

---

[230] „Der Jüngling“ von Konrad von Haslau 290ff. zitiert nach Tauber, 38.

[231] vgl. Tauber, 38–42.

[232] In der Pilgerkirche San Paolo fuori le Mura in Rom befindet sich nach Aufzeichnungen des deutschen Dichters Friedrich Rückert ein Mühlespiel, dass in weißen Serpentin eingeritzt ist. vgl. Friedrich Rückert „Gedichte von Rom und andere Texte der Jahre 1817-1818“, hg. von Rudolf Kreutner und Hans Wollschläger, bearb. von Claudia Wiener (Göttingen 2000) 293 – 314, insbesondere 307.

4.3. Der Stellenwert der Spiele in der Gesellschaft

Wie bereits an vielen Beispielen gezeigt werden konnte, sind das Spiel und die mittelalterliche Gesellschaft untrennbar miteinander verbunden. Die Spiele dominieren zwar meist nicht dem Tagesablauf, sind aber, neben anderen Formen der „Freizeitgestaltung", ein prägendes Element in der Stadt, am Land, unter den Adeligen gleichsam wie unter Händlern und Handwerkern, wobei angenommen werden kann, dass sich die behandelten Spiele durchaus allgemeiner Bekanntheit erfreuten. Deshalb bietet es sich an, einen genaueren Blick auf den Stellenwert des Spiels in den gesellschaftlichen Schichten des späten Mittelalters zu werfen.

a. Adel

Wir können, nach den bereits genannten Hinweisen, mit Sicherheit darauf schließen, dass dem Adel im späten Mittelalter sowohl Brett-, Karten- und Würfelspiele bekannt waren und diese jeweils am Hof gespielt wurden. Die bisherigen Ergebnisse der Untersuchung der Spiele im Mittelalter lassen annehmen, dass die Adeligen die Träger und treibende Kraft zur Verbreitung der Spiele waren, mit Ausnahme der bereits sehr breit bekannten Spielwürfel. Murray zeigt auf, dass das Schachspiel und andere Brettspiele vermutlich über den Hofstaat und niedere Bedienstete zu einem höheren Bekanntheitsgrad und in weiterer Folge zu Nachahmern mit weniger aufwendig gestalteten Spielmaterialien geführt haben.[233] Auch die anfangs noch sehr teuren, auf Pergament gemalten Kartenspiele haben sich sehr schnell unter den Adeligen in ganz Europa verbreitet und dabei für jeweils regionale Nachahmer gesorgt.[234] Dabei sind auch für die Verbreitung dieser Spiele die allgemeinen Feste und die Rolle der Händler nicht zu unterschätzen.

Das Würfelspiel fand unter den Adeligen des späten Mittelalters einen großen Anklang, und häufig wurden dabei auch relativ große Geldsummen verspielt. Zwar haben Philipp August und Richard Löwenherz 1190 im Kreuzfahrerheer das Würfelspiel um Geld verboten, den Königen war das Spiel jedoch weiter erlaubt. Es finden sich in der höfischen Literatur viele weitere Hinweise auf würfelspielende Ritter am Hofe, wobei die höheren Adeligen dabei oft eher das Wurfzabelspiel bevorzugten, also die Spiele aus der Trick-Track-Familie, und weniger mit dem losen Würfel spielten. Auch in Haushaltslisten finden sich zudem die Hinweise, dass oft mehrere Trick-Track-Bretter und Würfel vorhanden waren. Ähnlich wie das Schachspiel wird auch das Würfelspiel am Hofe gelehrt, wobei dies auch oft die

[233] vgl. Murray, *A history of chess*, 429–431.
[234] vgl. Rosenfeld, „Vor- und Frühgeschichte", 77–78.

Warnung vor dem Würfel beinhält.[235] In Konrad von Haslaus „Jüngling“, einer Lehrdichtung für die adelige Jugend, wird beispielsweise geschrieben: *„Bekende ein rehter topelaere waz untugent an spiele waere, er spilte benamen sô staete niht.“*[236]

Das Schachspiel scheint für das späte Mittelalter das beliebteste Spiel im Adel gewesen zu sein. Alfons X. beschreibt das Spiel als *„vornehmer (...) und von größerer Meisterschaft als die übrigen“* und wenige Zeilen später auch als „*ehrbarer und ruhiger“*[237] und bevorzugt es somit gegenüber den anderen Spielweisen. Bei keinem anderen Spiel kann Murray so eine weitreichende Verbreitung und so viele Beschreibungen identifizieren, wie für das „Spiel der Könige“. Überraschend ist dabei zudem die rasche Verbreitung in Europa, denn wo im 11. Jahrhundert nur spärlich Hinweise auf das Schachspiel ausgemacht werden können, finden sich im 13. Jahrhundert bereits sehr viele Erwähnungen in der höfischen Literatur. Besonders in den französischen Texten erkennt Murray für die Brettspiele eine Gemeinsamkeit: *„(...) chess and tables are given as after-dinner occupations“*.[238] Die Beliebtheit und rasche Verbreitung führt Murray auf die Lebensweisen der Adeligen des späten Mittelalters zurück, die er in vielen Fällen als trist und isoliert beschreibt. Dadurch scheint das Schachspiel als eine Beschäftigung, die Innen gespielt werden konnte, als eine gelungene Abwechslung für andere Möglichkeiten wie die Jagd. Zudem erklärt Murray den Erfolg auch durch den Mangel an Alternativen, denn kein anderes Spiel ermöglicht so viele taktische Überlegungen wie das Schachspiel. Durch diese Beliebtheit scheint es auch verständlich, dass das Schachspiel in der höfischen Ausbildung und das Erlernen für junge Adelige wichtig war, um hierbei auch in Beziehung zu anderen Adeligen richtig aufzutreten. Johannes Rothe schreibt 1410 in seinem Ritterspiegel, dass ein Ritter *„wol gedinen zcu tische, Getanzcin ouch und gehofiren, Daz bredspel em nicht laßin entwische Und alliz, daz en mag gezcirin.“*[239]. Und zudem schreibt er „*daz her nicht spele Umme redelich gelt und andir habe, Und phlege dez gerne und vele Und si girig und riße alz abe*“[240].

Die Kartenspiele sind ähnlich den Würfelspielen auch unter den Adeligen vertreten, was schon alleine die aufwendig gemalten Beispiele aufzeigen, die uns heute noch erhalten sind. Trotz der vielen Verbote und der Stimmung gegen die Glücksspiele, zu welchen das Kartenspiel durchaus gezählt werden kann, wurden diese Spielkarten angeschafft und auch

---

[235] vgl. Tauber, *Das Würfelspiel im Mittelalter und in der frühen Neuzeit*, 23–24.
[236] Moriz Haupt, „Der jüngling, von meister Konrad von Haslau“, *Zeitschrift für deutsches Alterthum* 8 (1851): 559.
[237] Alfons X., „Das Buch der Spiele“, 53 und 54.
[238] vgl. Murray, *A history of chess*, 425–26.
[239] Johannes Rothe, Christoph Huber, und Pamela Kalning, *Der Ritterspiegel: Edition - Übersetzung - Kommentar* (Berlin 2009), 186.
[240] Rothe, Huber, und Kalning, 182.

sicher verwahrt. Zwar finden sich beispielsweise Hinweise darauf, dass Spielkarten in Wien verbrannt wurden und auch der Hof seinen Beitrag dazu leistete, das Hofämterspiel fiel dem aber beispielsweise nicht zum Opfer.
Die Spiele hatten unter den Adeligen des späten Mittelalters den Platz als Vergnügen und `kurzweyl` und so finden sich sowohl Würfelspiele und Kartenspiele als auch verschiedenste Brettspiele, die meist sehr aufwendig gestaltet und aus wertvollen Materialien sind. Besonders hervorzuheben ist hierbei jedoch die Rolle des Schachspiels, da dieses nicht nur den Wert eines Zeitvertreibes hatte, sondern auch im Rahmen der Ausbildung für die Schulung der Taktik und des Verhaltens verwendet wurde und hierbei einen anderen Stellenwert genießt. Auch die anderen Spiele erfüllten weitestgehend andere Zwecke, die mit ihnen übermittelt wurden, wie beispielsweise die Repräsentation des Hofes samt seiner Ämter im Rahmen des Kartenspiels, die sich im späten 15. Jahrhundert, findet und auch das Würfelspiel schult einen grundlegenden Zahlenumgang, aber keines der Spiele hat vermutlich einen höheren Stellenwert am Hofe als das Schachspiel.

b. Klerus

Der Stellenwert des Spiels innerhalb des Klerus ist insofern als ambivalent zu sehen, da zum einen häufig Berichte spielende Priester und Mönche erwähnen, die somit das Spiel als Beschäftigung unter sich oder mit den Bürgern und Bauern betrieben. Zum anderen sind es, wie in vorhergehenden Kapiteln beschrieben, die Prediger des 14. und 15. Jahrhunderts, die massiv gegen das Spiel vorgingen und es als unnötigen Luxus sahen.
Die Glücksspiele, das Würfelspiel und das Kartenspiel, waren vor den Verboten und der allgemeinen negativen Stimmung im Klerus ebenso verbreitet wie die anderen Spielformen, und nicht selten beschreiben Berichte und Texte die spielenden Priester und Mönche. Besonders eindrucksvoll erscheint dabei ein Visitationsbericht, der im Jahr 1379 von einem Priester in Prag berichtet, der nachts oft nackt nach Hause laufen musste, nachdem er im Spielhaus nicht nur sein Geld, sondern auch seine Kleidung verspielt hatte. Auch in den Klöstern war das Würfelspiel gang und gäbe, so beschreibt der Spruchdichter Heinrich der Teichner:

> *„dez nempt ir an chlostern war: man hort daz gar selten sagen, daz ein munich wird erslagen, als sew auf dem toppel sterbent und am luder da verderbent.“*[241]

[241] Die Gedichte Heinrich des Teichners 1, hg. von Heinrich Niewöhner S. 140, zit. nach Tauber, *Das Würfelspiel im Mittelalter und in der frühen Neuzeit*, 25.

Aber nicht nur dem niederen Klerus, sogar Bischöfen und Päpsten wird, meist aus politischen Gründen und im Rahmen von Kritik, das Würfelspiel zugeschrieben[242], aber es finden sich auch Beschreibungen, in denen Bischöfe beim Schachspiel in Tavernen angetroffen wurden.[243]

Die Predigten gegen das Spielen widmeten sich vor allem den Glücksspielen, also den Würfeln, Karten und den Trick-Track Spielen. Aber auch das Brettspiel und das Spielen im Allgemeinen ist nach den Predigten von Nikolaus von Dinkelsbühl sündiges Verhalten und er fordert zudem die Absetzung der Geistlichen, die spielen oder trinken.[244] Auch der Rektor der Wiener Universität, Johannes Geus (gest. 1440) griff die Spielthematik in einer Predigt zur Weihnachtszeit auf und erinnert daran, dass nur weltliche und keine geistlichen Personen spielen dürfen und der Einsatz dabei beschränkt sein soll. Erstaunlich ist, dass er nach der Formulierung Oplls *„aber bereit war, das Spielen zur Erholung oder zum Vertreiben von Melancholie zu dulden*".[245] Die Stimmung gegen das Spiel, die im 14. und 15. Jahrhundert verbreitet wurde, die auch zu unzähligen Einschränkungen und Verboten geführt hat, dürfte jedoch keinen nachhaltigen Effekt gebracht haben, da auch die Reformer des 16. Jahrhunderts das Spiel und den Spielenden Klerus erneut kritisieren.

Auf die Übertretung der Spielverbote, die dem Klerus auferlegt wurden, standen vielfältige Strafen. Diese reichten vom Entzug des Weins für eine Woche bis hin zur Exkommunikation. Neben den Verboten gab es jedoch auch immer wieder Versuche zu erzieherischen Maßnahmen bei Spielen. Bischof Wibold von Cambrai erfand 972 ein Spiel, bei welchem jeder Würfelkombination eine Tugend zugeordnet wurde. Diese und ähnliche Maßnahmen fanden vermutlich wenig Anklang, im „Buch der Rügen" (um 1276) steht beispielsweise, dass die Mönche, anstatt bei einem erlaubten Ballspiel um Ave-Maria zu spielen, diese lieber um Wein würfeln.[246] Ulrich Schädler zeigt die Vielfalt der Spiele auf, die in der Erziehung und Bildung des mittelalterlichen Religiosentums angewendet wurden, und stellt dabei, nach einer detailreichen Analyse des Spiels von Wibold von Cambrai, auch die These auf, dass Trick-Track-Spiele und *„das Schach, und zwar insbesondere das*

[242] vgl. Tauber, 24–26.
[243] vgl. Murray, *A history of chess*, 430.
[244] vgl. die Edition der Predigten von Nikolaus von Dinkelsbühl in Tauber, *Das Würfelspiel im Mittelalter und in der frühen Neuzeit*, 95–96.
[245] Opll, *Leben im mittelalterlichen Wien*, 131–132.
[246] vgl. Tauber, *Das Würfelspiel im Mittelalter und in der frühen Neuzeit*, 28–29.

Würfelschach, im Rahmen des Mathematikunterrichts als didaktisches Instrument Verwendung" gefunden haben.[247]

Der Klerus war nicht ausgenommen von den Spielen seiner Zeit und hat genauso das Glücksspiel betrieben, wie es die Bürger und Bauern getan haben. Elisabeth Vavra zeigt in einem Überblick über die Realiter mit Spielbezug nicht nur die schön gestalteten Spiele, die sich in klösterlichem und kirchlichem Besitz befanden, sondern berichtet auch von vielfältigen Funden aus dem klösterlichen Umfeld. So wurden beispielsweise mehrere spätmittelalterliche Spielbretter, Schachfiguren, Kreisel und Spielsteine in der Latrine des Konvents der Augustiner-Eremiten in Freiburg im Breisgau gefunden. Diese Funde, gemeinsam mit den zahlreichen Spielbrettern, die in den Böden von Klöstern und Kathedralen zu finden sind, zeigen dabei eine große Vielfalt an Spielen auf. Hinweise auf Spiele finden sich im klösterlichen Bereich zahlreich und können dabei in aufwendig und teuer gestaltete „Kostbarkeiten zu Ehren Gottes" und in „Rudimente aktiver Ausübung" eingeteilt werden.[248]

Problematisch wurde diese Beziehung zwischen dem Klerus und den Spielen erst im 14. und 15. Jahrhundert, als dieses Verhalten gezielter Angriffspunkt wurde und die Geistlichen hier zu stärkerer Disziplin aufgerufen wurden. Dabei kann auch hier kaum zwischen den Spielarten unterschieden werden, zwar erfreute sich der Spielwürfel großer Beliebtheit, aber genauso sind Brettspiele und Kartenspiele unter dem Klerus überliefert.

c. Bürger und Bauern

Die allgemeine Bevölkerung, Bürger und Bauern in den Städten und am Land, waren die hauptsächlichen Leidtragenden und die Zielgruppe der vielzähligen Verbote und Einschränkungen um das Spiel. Daraus lässt sich jedoch auch im Umkehrschluss folgern, dass diese Gruppen sehr viel gespielt haben und die Spiele eine beliebte Beschäftigung waren. Hierbei detailliert die Lebensumstände im Alltag und den Stellenwert des Spielens darin festzusetzen, ist nahezu unmöglich, jedoch erlauben verschiedene Untersuchungen und Quellen einen guten Einblick in verschiedene Situationen, die einen groben Überblick geben können.

---

[247] vgl. Ulrich Schädler, „Brett- und Würfelspiele in Erziehung und Bildung des mittelalterlichen Religiosentums", in *Religiosus Ludens: das Spiel als kulturelles Phänomen in mittelalterlichen Klöstern und Orden*, hg. von Jörg Sonntag, Arbeiten zur Kirchengeschichte, Band 122 (Berlin, Boston, 2013), 193–205.

[248] vgl. Elisabeth Vavra, „Murmel, Spielstein, Würfel; Relikte mittelalterlicher Spielkultur in Kloster und Kirche", in *Religiosus Ludens: das Spiel als kulturelles Phänomen in mittelalterlichen Klöstern und Orden*, hg. von Jörg Sonntag, Arbeiten zur Kirchengeschichte, Band 122 (Berlin, Boston, 2013), 225–234.

Ganz allgemein ist bei den Spielen der Stadt- und Landbevölkerung vor allem das Glücksspiel mit Würfeln oder Karten präsent, deshalb zur Gänze auf eine Abwesenheit der Brettspiele zu schließen, wäre jedoch falsch. Obwohl er auch Gegenbeispiele und Erzählungen vom Schachspiel in Schenken nennt, folgert Murray daraus:

> *„It is improbable that chess reached at all widely to the lowest orders of society: in general, the conditions of life for the peasant were too severe to allow him time, or to encourage any inclination for such a game as chess.“*[249]

Antje Kluge-Pinsker untersuchte im Rahmen von Ausgrabungen die hölzernen Spielfiguren von kleinen aber vermutlich wohlhabenden Ufersiedlungen des 11. und 12. Jahrhunderts am Rhein und am Lac de Paladru in Burgund und kommt dabei zu dem Schluss, nur weil meist knöcherne Spielfiguren aus wertvollen Materialien und guter Lagerung erhalten sind, dass dies nicht den gesamten Horizont der Spiele der Bevölkerung abdeckt.[250]

> *„Die große Variationsbreite der Qualität der verwendeten Materialien zwischen Haselzweigen und Tierknochen einerseits sowie Elfenbein und Bergkristall andererseits ließe zunächst erwarten, daß unser Spiel von einem Personenkreis gepflegt wurde, der in Bezug auf seine finanziellen Möglichkeiten ebenso weit gefächert wäre.“*[251]

Diese und andere Holzfunde ländlicher Regionen deuten darauf hin, dass das Schachspiel in breiteren Bevölkerungsschichten gespielt wurde, als es beispielsweise Murray für möglich gehalten hat.

Ein wechselseitiges Verhältnis zum Spiel kann auch in den Wiener Handwerksordnungen des 15. Jahrhunderts festgestellt werden. Denn zum einen werden eine Reihe von Verboten für Brett-, Karten- und Würfelspiele verhängt, auf der anderen Seite ist für Tischler die Anfertigung eines Spielbretts ein vorgeschriebenes Meisterstück. In der Inventarliste des Wiener Pilgerhauses aus dem Jahr 1492 finden sich ein Brettspiel, vermutlich ein Trick-Track-Brett und ein Schachtisch. In vielen Ordnungen wird zwar explizit das Spielen verboten, die Ordnung der Weinmeister, die den Weinausschank betrieben, regelt jedoch nur ein Verbot bei entzündetem Licht, also abends und nachts. Die Spiele scheinen damit im gesamten Verlauf des 15. Jahrhunderts in unterschiedlichen Ordnungen auf, die jeweils den Einsatz oder die Spielzeit beschränkten oder das Spiel komplett verboten.[252]

---

[249] Murray, *A history of chess*, 430.
[250] vgl. Kluge-Pinsker, „Ein beliebtes mittelalterliches Brettspiel. Das Schachspiel aus rein archäologischer Perspektive.“, 137–140.
[251] Kluge-Pinsker, 139.
[252] vgl. Opll, *Leben im mittelalterlichen Wien*, 133.

Eine weitere durchaus vielschichtige Gruppe in den Städten des späten Mittelalters bilden die Studenten, die in vielen Städten auch an sozialen Unruhen und Konflikten mit den Bürgern maßgeblich beteiligt waren. Durch den eigenen Rechtsstatus der Universitäten und ihrer Angehörigen wurde auch diesen in den Universitätsstatuten das Spielen um Geld untersagt. So steht beispielsweise in den *„Statuten über die Disciplin der Studirenden der artistischen Facultät, insbesondere der Bursisten“* aus dem Jahr 1412:

> *„Wenn also irgendein Student um einen Wert, der mehr als 10 Pfennige bis zu einem halben Pfund übersteigt, dann soll er bestraft werden mit einer Strafe (Strafe) von 60 Pfennigen. Wenn es aber mehr als ein halbes Pfund ist, dann wird er vor den Rektor und Dekan der Fakultät geschickt und soll dort nach der Maßgabe seines Übertrittes bestraft werden. Wenn er aber um einen Wert bis 10 Pfennige spielt, dann vertrauen wir es dem Urteilsvermögen des Conventors an, ob überhaupt eine Strafe fällig ist. In all den vorgenannten Übertretungen soll aber jeweils das größere Strafmaß angewendet werden. Dieselben Strafen verhängen wir für jene, die in den Zechen oder Bädern oder ähnlichen Häusern spielen. Wenn jemand vom Conventor ermahnt wird, dies aber ignoriert, dann soll er von der Burse ausgeschlossen werden und eine Strafe zahlen und zwar nach dem Richtwert wie es oben genannt ist.“*[253]

Die Geldstrafen über das Spielen scheinen äußerst hoch, andere Strafen waren jedoch auch beispielsweise die Suspendierung vom Studium für einen gewissen Zeitraum.[254] Diese Regelungen fanden sich auch in den Wohnstätten der Studierenden wieder, wie es das Beispiel der Kodrei Goldberg für arme Studierende im 16. Jahrhundert aufzeigt: *„Neben dem Waffentragen waren ihnen Fluchen und Raufhändel sowie Karten- und Würfelspiele verboten.“*[255]

Sei es in den Handwerksordnungen, in den Statuten für die Studenten oder in den allgemeinen Gesetzgebungen des 14. und 15. Jahrhunderts, die Spiele wurden in vielerlei Hinsicht eingeschränkt und verboten. Dass diese Verbote erneuert und oft auch die Strafen

---

[253] Rudolf Kink, *Statutenbuch der Universität Wien [1365-1791]*, Geschichte der kaiserlichen Universität zu Wien 2 (Wien, 1854), 251–52. Im lateinischen Originaltext: Item si quis Studentium quocunque modo luserit pro pecunia ultra decem Denarios, infra tamen mediam libram, quaelibet pars ludentium soluat poenam LX denar. Si vero pecunia pro qua luserint, ultra mediam libram se extendat, committimus Rectori et Decano nostrae Facultatis, taliter excedentes grauius puniendos, secundum exigentiam et quantitatem excessus. Si autem luserint pro pecunia decem Denar., committimus ad arbitrium Conventoris, sic tamen quod poenam non euadant. Et in omnibus praedictis etiam secundum exigentiam delicti fiat poena maior. Item simili poenae subijcimus eos, qui luserint epizechis, balneis et similibus. Ut et si aliquis admontius per Conuentorem suae Bursae non destiterit, poenam dictam soluat et exclusus a bursa habeatur, et de censu et commodo fiat ut supra.

[254] vgl. Paul Uiblein, „Die Wiener Universität, ihre Magister und Studenten zur Zeit Regiomontans“ in Uiblein, *Die Universität Wien im Mittelalter*, 414.

[255] Ulrike Denk, *Alltag zwischen Studieren und Betteln: die Kodrei Goldberg, ein studentisches Armenhaus an der Universität Wien, in der Frühen Neuzeit*, Schriften des Archivs der Universität Wien 16 (Göttingen, 2013), 232.

erhöht wurden, deutet darauf hin, dass trotz der rechtlichen Lage gespielt wurde und Spiele ein beliebter Zeitvertreib waren.

4.4 Frauen und Spiele

In vielen Lebenssituationen des späten Mittelalters können Unterschiede zwischen den Geschlechtern festgestellt werden, deshalb sollen die oben genannten Tendenzen der Spiele in der Gesellschaft hierbei um einen gesonderten Blick auf die Beziehung zwischen der Frau und den Spielen ergänzt werden.

Das Würfelspiel ist in seiner gesamten Rezeption des hohen und späten Mittelalters nicht einem bestimmten Geschlecht zugeordnet. Schon im Epos `Roudlieb` aus dem 11. Jahrhundert wird eine Würfelszene mit Einsatz zwischen einem Mann und einer Frau geschildert. Frauen aller gesellschaftlichen Schichten sind an den Spieltischen vom 13. in das 15. Jahrhundert beteiligt, von Beatrix, der Gattin Ottos IV. (1175-1218), die als eine *aleatrix publica*, eine leidenschaftliche Spielerin, bezeichnet wird, bis hin zu den bürgerlichen Frauen, über die geklagt wird, dass sie den Besitz ihrer Männer verspielen. In den allgemeinen Tendenzen des 15. Jahrhunderts, Glücks- und Würfelspiele zu verbieten, sind auch die spielenden Frauen ein beliebter Angriffspunkt und häufig werden diese in Predigten aufgefordert, nicht mit den Männern zu spielen.[256] Im „Goldenen Spiel“ von Meister Ingold (um 1432) wird dargelegt, wer nicht spielen soll: *„die person sol nit gaystlich sein, weder priester noch kind das seins vaters prot ißt, noch kain fraw noch nieman der seins gewaltz nit ist“*[257]. Sebastian Brant schließt sich in seinem Narrenschiff 1494 diesem Gedanken ebenfalls an:

> *„Vil frowen die sint ouch so blindt, Das sie vergessen, wer sie sint Vnd das verbietten alle recht sollich vermyschung beider gschlecht, die mit den mannen sytzen zamen, ir zoucht / und gschlechtes sich nit schamen und spyelen / rasslen / spat / und frou.“*[258]

Beim Schachspiel wird zwar oft davon ausgegangen, dass es nicht Teil der Ausbildung einer Dame am Hofe war und meist nur von Männern gespielt wurde.[259] Dem ist jedoch entgegenzuhalten, dass in einigen Abbildungen im Manuskript Alfons X. Frauen sowie

[256] vgl. Tauber, *Das Würfelspiel im Mittelalter und in der frühen Neuzeit*, 21–23.
[257] Meister Ingold, *Das Goldene Spiel*, 53.
[258] Das Narrenschiff (1494), S. 200 zit. nach Tauber, *Das Würfelspiel im Mittelalter und in der frühen Neuzeit*, 23.
[259] vgl. Jenny Adams, „Medieval Chess, Perceval´s Education, and a Dialectic of Misogyny“, in *Chess in the middle ages and early modern age: a fundamental thought paradigm of the premodern world*, hg. von Daniel E. O'Sullivan, Fundamentals of Medieval and early modern culture, v. 10 (Boston, 2012), 111–14.

Männer am Schachbrett sitzen und spielen und auch der nicht mit Spielbeschreibungen verbundene Codex Manesse zeigt eine Abbildung, in der am Hof sowohl Männer als auch Frauen spielen. Ebenso Murray zeigt sehr umfangreich auf, dass auch viele Frauen explizit für die höfische Kultur das Schachspiel erlernten, und in einigen Fällen sogar besser waren als ihre männlichen Mitspielenden.[260] Dementsprechend kann auf höfischer Ebene hierbei nicht von massiven Geschlechterunterschieden ausgegangen werden, wobei das Schachspiel vermutlich bei jungen Männern im Sinne der Strategieausbildung einen höheren Wert hatte. Inwiefern in der nicht-adeligen Bevölkerung Geschlechterunterschiede im Schachspiel bestanden, kann neben der genauen Frage, wer es gespielt hat, nicht zur Gänze geklärt werden, wobei auch hier angenommen werden kann, dass das Schachspiel als sozialer Prozess und gemeinsamer Zeitvertreib sowohl unter Männern als auch unter Frauen beliebt war.

Die Geschlechtersituation der Spielkarten hingegen ist ähnlich den Unterschieden beim Würfelspiel. Zwar finden sich sehr wenige Unterschiede, ob und wie Frauen anders spielen konnten und es kann angenommen werden, dass Männer und Frauen gleichsam Karten gespielt haben. In manchen der umfangreichen gesetzlichen Verbote des 15. Jahrhunderts sind die Frauen jedoch explizit erwähnt und in wenigen Fällen sogar ausgenommen. So vermerkt eine Spielordnung in Augsburg aus dem Jahr 1415, *„(...) daz niemand spilen sol dann uf dem platz und sol auch niemand nihtes tun, daz den pfening gewinnen oder verliern mag weder karten noch dehainerley, usgenommen detz man in dem prett wol spilen mag (...)“*. Nach diesem allgemeinen Glücksspielverbot mit Ausnahme kleiner Einsätze auf dem Spielbrett wird ergänzt mit "*Item es mügen die frauen wol karten umb I den. oder umb 2 den. feria in vigilia Martini.“*[261] Die Rezeption der spielenden Frau teilt sich jedoch in zwei verschiedene Richtungen. Zum einen werden vor allem von Seiten des Klerus Spiel, Frau und Sünde gleichgesetzt und auch das Kartenspiel mit der Sünde der Unkeuschheit in Verbindung gebracht. Diese Zuschreibung kann vermutlich durch die Darstellung der Nacktheit auf Spielkarten begründet werden. Zum anderen ist die spielende Frau auch positiv besetzt, vor allem im Rahmen des Haushalts. Helma Reimöller zeigt dabei die Vielzahl an Darstellungen von kartenspielenden Ehepaaren auf und führt auch Listen für die Ausstattung eines bürgerlichen Musterhaushaltes an, die sehr häufig Spielkarten enthalten. Im Sinne der Kartenspiele ist das Bild der spielenden Frau, auch wenn dies das häufigste

[260] vgl. Murray, *A history of chess*, 427f.
[261] Schreiber, *Die ältesten Spielkarten*, 45.

Bild des 15. Jahrhunderts ist, nicht unbedingt negativ, da diese auch als Ehefrau im eigenen häuslichen Umfeld als spielende Person wahrgenommen wird.[262]
Die Unterscheidungsmöglichkeiten zwischen den Geschlechtern hinsichtlich der Spiele sind nur in geringem Ausmaß möglich und lassen sich auch auf keine soziale Schicht oder auf bestimmte Orte eingrenzen.

Der Stellenwert der Spiele in der spätmittelalterlichen Gesellschaft lässt sich nur über die Einblicke, die für die Lebenssituationen der Bevölkerung vorhanden sind, eruieren und bietet dabei nur bruchstückhafte Ergebnisse, bei denen jedoch durchaus eine gewisse Breitenwirksamkeit angenommen werden kann. Die Spiele, eng verbunden mit den Festen und der „Freizeit"-Gestaltung dieser Zeit, werden von jeglichen Teilen der Gesellschaft aufgenommen und in vielfältigen Orten gespielt. Einen zentralen Ort für die Spiele stellen dabei die Schenken dar, wodurch das Spiel gemeinsam mit dem Genuss von Wein und Bier vor allem auf der sozialen Komponente aufbaut. Auch das eigene Heim war, wie es die genannten Haushaltslisten aufzeigen, ein Ort des Spielens, wenn auch in kleinerem Rahmen. Die Spiele unterscheiden sich dabei natürlich zwischen höfischem Umfeld und den Schenken der Städte, bestehen aus unterschiedlichen Materialien und sind von unterschiedlichem Wert. Wie mit Würfeln, Spielkarten oder Brettspielen gespielt wurde, dürfte sich jedoch nicht voneinander unterscheiden. Einzig das Schachspiel dürfte im höfischen Umfeld einen höheren Stellenwert, im Sinne der Ausbildung, besessen haben, wobei hierbei keine Hinweise in den Quellen für einen ähnlich hohen Stellenwert in niedrigeren Schichten entdeckt wurden.
Die Abbildungen im `Buch der Spiele` von König Alfons X. zeigen sehr gut die Diversität der Spielenden, die sich auch in der höfischen Literatur, den bildlichen Darstellungen und den Rechtstexten der darauffolgenden Jahrhunderte wiederfinden und lassen wenig Zweifel daran, dass Brettspiele, Kartenspiele und Würfelspiele in weiten Teilen der Gesellschaft verbreitet waren und gespielt wurden.

[262] vgl. Helma Reimöller, „Die zwei Gesichter der femina ludens", in *Von Aufbruch und Utopie: Perspektiven einer neuen Gesellschaftsgeschichte des Mittelalters: für und mit Ferdinand Seibt aus Anlass seines 65. Geburtstages*, hg. von Ferdinand Seibt, Bea Lundt, und Helma Reimöller (Köln, 1992), 311–20.

5. Wozu spielen? Mutmaßungen über den Zweck von Spielen im späten Mittelalter

Brett-, Karten- und Würfelspiele haben einen zentralen Platz in der spätmittelalterlichen Gesellschaft und wurden aus den unterschiedlichsten Gründen gespielt. Im Rahmen der historischen Forschung ist es nur begrenzt möglich, die genauen Hintergründe zu erfahren, die Menschen zum Spielen angetrieben haben, und dennoch soll in diesem Abschnitt dieser Frage nachgegangen werden. Die Spiele waren vermutlich nicht nur eine Beschäftigung, um Zeit zu vertreiben, sondern sind vor allem auch durch die Lust und Freude am Spiel sowie den sozialen Charakter zu ihrer Beliebtheit gelangt. In diesem Abschnitt sollen drei Aspekte hervorgehoben werden, die neben Freude und Zeitvertreib prägend für die Spiele des späten Mittelalters waren. Zunächst soll auf die Rolle der Spiele als Mittel in der moralischen Erziehung und in der Wissensvermittlung eingegangen werden. Einen wichtigen Teil davon stellt auch das Erlernen von und die Repräsentation der Ämter im Rahmen des höfischen Umfelds dar, deshalb soll auch auf dieses Thema näher eingegangen werden. Abschließend soll sich dieser Abschnitt den finanziellen und kriminellen Aspekten des Glücksspieles widmen, die auch als prägend für das späte Mittelalter angesehen werden können.

5.1. Das Spiel als pädagogisches Mittel

Die Verwendung des Spiels in der Erziehung und Wissensvermittlung steht bereits in einer antiken und frühmittelalterlichen Tradition, wobei hier das Spiel in der breitesten Definition, somit auch die Bewegungsspiele und das Schauspiel inkludierend, gesehen werden muss. Ebenso behandeln die Autoren dieser Zeit das Spiel in der Erziehung und warnen meist vor den negativen Folgen übermäßigen Spielens. Auch Isidor von Sevilla verfasst nach seiner Abhandlung in den Etymologiae eine abschließende Warnung vor den Spielen.[263]

Die Spiele werden oft in Verbindung mit dem Begriff der Tugend gebracht, wobei sich hierbei unterschiedliche Blickwinkel ergeben. Tugend ist in Definition des Thomas von Aquin als *„eine Beschaffenheit des Geistes, durch die man richtig lebt, die niemand schlecht gebraucht und die Gott im Menschen ohne dessen Zutun bewirkt“*[264] zu sehen. Thomas von Aquin und sein Lehrer Albertus Magnus sahen das tugendhafte Spiel als Erholung für den arbeitenden und studierenden Menschen. Albertus Magnus teilte dabei die Spiele in drei Kategorien ein: Der *ludus liberalis* führt zu Tugend und wird um seiner selbst willen

[263] vgl. Caflisch, *Spielend lernen*, 54–68.
[264] Caflisch, 188.

gespielt, wie beispielsweise das Orgelspiel. Der *ludus mechanicus* umfasst die zweckgebundenen Spiele, wie das Ritterspiel, bei welchem die Spieler für den Kriegsdienst vorbereitet werden. Die *ludi obscoeni et turpes* bezeichnen die nackt vortragenden Schauspieler und auch das Würfelspiel. Thomas von Aquin widmet sich ebenfalls dem Spiel und verbindet es mit der Tugend, da es für die Erholung der geistigen Kräfte sorgt und daher für das menschliche Leben nützlich sei. Dafür stellt er, Ciceros Schrift „De officiis" zitierend, drei grundlegende Bedingungen auf. Erstens soll man sich beim Spielen keiner groben Worte bedienen, zweites soll die Würde der Seele beachtet werden und drittens müssen Personen, Zeit und Ort beachtet werden. Viele darauffolgende Erziehungstraktate des späten Mittelalters greifen diese grundlegenden Gedanken auf, um die Spiele im Rahmen der Erziehung und Ausbildung zu behandeln.[265]

Einige spätmittelalterliche Beispiele zeigen zudem das Bestreben auf, Tugenden durch das Spiel erlernbar zu machen. Ein Beispiel dafür wäre das im 10. Jahrhundert erfundene bereits genannte Würfelspiel des Bischofs Wibold von Cambrai. Durch eine Kombination von Zahlenwerten, Spielbrett und den Würfeln sollen als Ergebnis 56 verschiedene Tugenden möglich sein, die dadurch häufig wiederholt und besser verinnerlicht werden.[266] Auch die Einleitung von Alfons X. zu seinem „Buch der Spiele" deutet auf die Tugenden im Spiel hin. In der er die Geschichte der drei Weisen wird nach dem Verhältnis zwischen Glück und Verstand, zwischen *fortuna* und *prudentia*, gefragt, wobei hier beispielsweise beim Schachspiel derjenige mit dem schärferen Verstand gewinnt.[267] Durch diese Spiele wurden aber nicht nur Tugenden vermittelt, das Erlernen der Spiele selbst galt als eine Tugend vor allem in der höfischen Ausbildung. Sophie Caflisch zeigt anhand verschiedener Texte der höfischen Erzählliteratur, aber auch anhand von volkssprachlichen Chroniken diesen Zusammenhang auf. In den „Chansons de Geste" werden beispielsweise die Spiele im Rahmen der Erziehung hervorgehoben und erwähnt, dass die Handelnden sowohl Tricktrack-, Schach- und Würfelspiel beherrschen. Dabei unterscheiden diese selten zwischen den Spielen, da Tricktrack-Spiele genauso gelehrt werden wie Schach- und sogar Würfelspiele. Im Rahmen der höfischen Dichtung wird das Erlernen des Schachspiels auch als Ausbildungsschritt genannt, um ein Ritter zu werden, und wird deshalb schon in jungen Jahren gelehrt.[268] Auch die volkssprachlichen Chronisten der Normannen aus dem 11.

[265] vgl. Caflisch, 196–200.
[266] vgl. Schädler, „Brett- und Würfelspiele in Erziehung und Bildung des mittelalterlichen Religiosentums", 199–209.
[267] vgl. Caflisch, *Spielend lernen*, 221–225.
[268] vgl. Caflisch, 245–252.

Jahrhundert schildern die Spiele als Ausbildungsinhalte des höfischen Umfeldes und fokussieren sich dabei vor allem auf das Schachspiel und die Trick-Track-Spiele. Sophie Caflisch folgert aus diesen Texten, dass vor allem die Brettspiele ab der Mitte des 12. Jahrhunderts ein wichtiger Teil der höfischen Erziehung wurden und das Spielen bereits in jungen Jahren trainiert wurde.[269] Die Spiele stellen jedoch nicht nur einen wichtigen Teil in der moralischen Erziehung und der Vermittlung von Tugenden dar, sondern wurden auch adaptiert und verwendet, um Wissen zu vermitteln.

Viele der Spiele vermitteln implizit ein bestimmtes Wissen, ohne dass dies dabei der vordergründige Aspekt ist. So kann davon ausgegangen werden, dass beim Würfelspiel nicht nur die Zahlen eingeübt wurden, sondern auch das grundlegende Addieren trainiert wurde. Andere Spiele schulen Taktik und die Empathie für das Gegenüber, um die Fähigkeiten und Handlungsmöglichkeiten des Mitspielenden zu kennen und entsprechend darauf reagieren zu können. Alle Spiele haben gemeinsam, dass dabei die gemeinsamen Regeln abgeglichen werden und diese dementsprechend auch eingehalten werden müssen. Durch den sozialen Aspekt des Spielens sind auch die für das Umfeld angemessenen Verhaltensweisen Grundvoraussetzung. Neben den impliziten Lernmöglichkeiten finden sich auch Spiele, die explizit zum Erlernen verschiedener Wissensinhalte gestaltet wurden.

Ein eindrucksvolles Beispiel stellt dabei vermutlich das Buchstabenspiel des römischen Autors Marcus Fabius Quintilianus aus dem 1. Jahrhundert nach Christus dar. Dieser schlägt in dem Text „Institutio oratoria“ vor, um die kleinsten Kinder bereits an das Lesen und die Buchstaben heranzuführen, dass diese mit Buchstaben aus Elfenbein spielen sollen. Der Text wurde zudem auch im Mittelalter, vor allem jedoch im Italien des 15. Jahrhunderts wieder aufgegriffen und die Empfehlung findet sich in einigen Texten. Unklar bleibt dabei jedoch, ob diese Methode auch wirklich Anwendung gefunden hat.[270]

Ein weiteres Lernspiel stellt die *Alea Evangelii* dar, ein Evangelienbrettspiel zum Kanon des Eusebius, einer im Mittelalter gängigen Form der Bibeleinteilung. Dieses Spiel von den britischen Inseln ist in einem Manuskript aus dem 12. Jahrhundert überliefert und auch wenn hier wenige Abschriften vorhanden sind, ist es ein Beispiel für den Zugang zu den Spielen im späten Mittelalter. Das Spiel ist eine Adaption des *hnefatafl*, des Königsspiels, bei welchem die Angreifer versuchen den König zu stürzen. Anstatt der Spielfiguren sind in diesem Spiel die vier Ecken und Seiten den Evangelisten zugeordnet und die einzelnen Felder jeweils bestimmten Abschnitten der vier Evangelien.[271]

---

[269] vgl. Caflisch, 253–255.
[270] vgl. Caflisch, 276–285.
[271] vgl. Caflisch, 292–297.

Ein eindrucksvolles Beispiel für ein im Mittelalter erfundenes Lernspiel stellt die Rhythmomachie dar, ein Zahlenkampfspiel. Es wurde zwischen 1022 und 1042 von einem Würzburger Schüler mit dem Namen Asilo erfunden und verbreitet. Bei diesem Spiel hat jeder Spielende auf einem länglichen Spielfeld mehrere Spielsteine mit Zahlenwerten darauf. Diese Spielsteine können die Steine des Gegners schlagen, wenn die Anzahl der Felder, die zwischen den beiden Steinen liegen, multipliziert mit dem Wert des eigenen Steines den Wert des gegnerischen Spielsteines erreichen. Somit sind die niedrigen Zahlen die wertvollsten, da eine Zwei im Abstand von acht Feldern die Sechzehn des Gegners schlagen kann. Durch dieses Spiel wird mehr noch als bei komplexeren Würfelspielen das Kopfrechnen trainiert. Das durchaus anspruchsvolle Spiel wurde bis in das auslaufende 16. Jahrhundert gespielt und stellt dabei eines der wichtigsten Lernspiele des späten Mittelalters dar.[272] Solche Brettspiele wurden jedoch nicht nur für die Arithmetik, sondern beispielsweise auch für die Astronomie eingesetzt. Schon Alfons X. ließ in seinem „Buch der Spiele“ sein Interesse an der Astronomie einfließen, um die Regeln für ein eigenes Sphärenschach wiederzugeben.[273] Auch Ende des 15. Jahrhunderts wurde ein eigenes Astrologenspiel entwickelt, auch *Ouranomachia* oder Himmelskampf genannt, in welchem astrologisches und astronomisches Wissen im Spiel umgesetzt werden.[274]

Eine Besonderheit unter den Lernspielen stellen die Kartenspiele von Thomas Murner (1475 – 1537) dar, der im auslaufenden 15. Jahrhundert und im beginnenden 16. Jahrhundert an den unterschiedlichsten Universitäten im südlichen Deutschland und der Schweiz gelehrt hat. Sein erstes Kartenspiel widmete sich den „*Institutiones*“ Justinians, die einen zentralen Platz in der europäischen Rechtsgeschichte einnehmen. Durch bildliche Darstellungen, kombiniert mit den entsprechenden Erklärungen, soll das Auswendiglernen dieser Rechtstexte leichter von der Hand gehen. Im Jahr 1502 wird er dafür von einem seiner Widersacher stark kritisiert, Murner setzt dieser Kritik entgegen, dass sein Spiel redlich sei und es schlechtere Spiele verdrängen soll. Murner empfiehlt vor dem Spiel die Grundbegriffe zu erlernen, um sie dann durch das Spiel wiederholen zu können. Das Spiel umfasst zwölf verschiedene Farbzeichen mit je zehn Karten und einer Sonderkarte, wodurch sich die beachtliche Größe von 121 Karten ergibt. Auf den Karten sind wichtige Fürsten und Bischöfe des Heiligen Römischen Reiches dargestellt, welchen die 606 Einzeldefinitionen aus der Schrift Justinians zugeordnet sind. Sophie Caflisch folgert daraus, dass das Kartenspiel vermutlich nur in Kombination mit dem Buch mit den genauen Erläuterungen

[272] vgl. Caflisch, 314–16, 325–329.
[273] vgl. Schädler und Calvo, „Kommentar zur Edition“, 314–322.
[274] vgl. Caflisch, *Spielend lernen*, 347–353.

verwendet werden konnte, wobei es auch als normales Kartenspiele hätte verwendet werden können. Dieselbe Thematik hat Murner 1526 zudem auch in einer Art vergrößertem Schachspiel verpackt, das jedoch nicht vollständig erhalten ist.[275] Ein weiteres Kartenspiel Murners behandelt das Themenfeld der Logik, wobei er hierbei ein wichtiges Werk, die „Summulae logicales“, im Jahr 1506 in Krakau in ein Kartenspiel verpackte. (Abbildung 25)

Abbildung 25 - Spielkarte aus Thomas Murners "Logica memorativa. Chartiludium logice, sive totius dialectice memoria: Et novus Petri Hyspani textus emend" (gedruckt in Straßburg 1509) S. 19 (bearbeitet)/Österreichische Nationalbibliothek[276]

Dabei werden die 16 Farben des Kartenspieles mit jeweils wichtigen Grundgedanken der Logik verbunden. Mit den 51 Karten wurde gespielt, indem der Spieler nach dem Ausspielen einer Karte richtig wiedergeben konnte, was die Farbe der Karte ausdrückt, und gemäß der Höhe der Karte die Anwendung in einem Satz begründen soll. Für dieses Kartenspiel wurde ihm in Krakau zunächst Magie vorgeworfen, in weiterer Folge wurde er jedoch für die beachtliche Leistung gelobt, *„(...) selbst dem größten Taugenichts im Gebiet der Logik innerhalb eines Monats das Wichtigste beizubringen“*.[277] Auch für das Fachgebiet der Prosodie und der lateinischen Versbildung entwickelte Murner 1508 ein Schachspiel, wobei sich in späteren Drucken auch zusätzlich ein Glücksrad und ein Trick-Track-Spiel zu diesem

[275] vgl. Caflisch, 354–358.
[276] Abgerufen über den Online-Katalog der Österreichischen Nationalbibliothek: http://data.onb.ac.at/ABO/%2BZ18191300X (11.4.2018)
[277] vgl. Caflisch, *Spielend lernen*, 359–364.

Thema finden.[278] Thomas Murners Lernspiele, vor allem die Kartenspiele, sind vielfach überliefert und erfreuten sich, trotz der Kritik an dieser Methode, großer Beliebtheit unter den Lernenden. Zwar ist Thomas Murner wohl der bekannteste Erfinder von Lernspielen seiner Zeit, ob er jedoch der erste war, der Kartenspiele gestaltet hat, ist unklar. Auch andere stellten in dieser Zeit Kartenspiele her, wie beispielsweise der Humanist Mathias Ringmann, der unter dem Titel „Grammatica figurata“ 1509 ein Lernspiel über die Grammatik vorlegte. Die Wortarten bilden dabei die Farben der 130 Spielkarten, wobei Ringmann sowohl das Spielen mit allen Wortarten als auch mit nur einer Wortart als Möglichkeit angab. Gespielt wurde durch abwechselndes Ablegen und richtiges Zuordnen der Karten zu den richtigen Kategorien. Dieses Lernspiel hatte als Zielgruppe die jüngeren Lernenden, da jedoch die Karten nur in Buchform erhalten sind und Ringmann in jungen Jahren gestorben ist, kann angenommen werden, dass es nicht sehr weit verbreitet war.[279]

Der Zugang, durch Spiele Wissen zu vermitteln oder sie zur moralischen Erziehung zu verwenden, ist für das späte Mittelalter sehr prägend. Auffällig ist dabei die Vielfalt, mit der bestehende Spiele adaptiert oder neu interpretiert wurden und die neu entstandenen Spiele, wie das Zahlenkampfspiel. Eine Kombination aus den technischen Neuerungen des Buchdrucks und der Verwendung der Mnemotechniken durch Visualisierung macht besonders die Kartenspiele zu eindrücklichen Beispielen für die Spiele als pädagogisches Mittel.

5.2. Repräsentation durch und mit Spielen

Viele der reichlich besprochenen Spiele werden nicht nur für moralische oder das Wissen betreffende Zwecke verwendet, sie dienen in vielen Fällen zudem der Darstellung der Herrschaftsordnung und der Herrschenden. Jacob de Cessolis Schachzabelbuch und das „Goldene Spiel“ von Meister Ingold verwenden dabei jeweils das Schachspiel für die Herrschaftsordnung und begründen die Aufstellung und Züge der Figuren durch den Stellenwert der einzelnen Personen. So schrieb Ingold:

> *„(...) der bedütet acht stain den adel und acht sein dienstlüt. Der erst ist der küng, der ander die küngin, der drit die alten, und der sind zwen, an ietweder seiten ainer, und der fiert sind ritter, auch an ietweder seiten einer, der fünfft sind die roch.“*[280]

[278] vgl. Caflisch, 364–366.
[279] vgl. Caflisch, 297–306.
[280] Meister Ingold, *Das Goldene Spiel*, 5.

Dieser Hinweis auf die gesellschaftliche Ordnung kann auch in den höfischen Kartenspielen gesehen werden, die wie beispielsweise das Hofämterspiel die Ämter am Hof vom König bis zum Narren abbilden und auch versuchen diese Ordnung zu vermitteln. Die Spielenden werden somit, sei es beim Schachspiel oder beim Kartenspiel, an die Ordnung und ihren Platz in dieser Ordnung hingewiesen.

Abbildung 26 - Ferdinand I. auf dem Spielbrett von Hans Kels d. Ä. aus dem Jahr 1537. (© KHM Museumsverband)[281]

Diese Darstellung der Herrschaft durch die Spiele findet sich oft auch auf den Spielbrettern selbst, auf welchen mit Wappen oder Personendarstellungen die Herrschenden selbst abgebildet werden. Weil nur wenige mittelalterliche Spielbretter erhalten sind, soll hierfür ein Spielbrett aus dem frühen 16. Jahrhundert als Beispiel dienen. Auf diesem Spielbrett (Abbildung 26) sind Kaiser Karl V. und sein Bruder und Nachfolger Ferdinand I. zentral dargestellt, umgeben von jeweils vier wichtigen Personen der Dynastie. Die Wappen, die Vorder- und Rückseite dieses Spielkastens umrahmen, zeigen die territorialen und dynastischen Verbindungen der beiden Brüder, auf den Spielsteinen des auf der Innenseite abgebildeten Trick-Track-Spiels sind Szenen wichtiger literarischer Zeugnisse abgebildet, deren Kenntnis den beiden Kaisern zugeschrieben wurde.[282] Diese Repräsentation und Darstellung auf den Spielbrettern und Spielsteinen des späten Mittelalters ist keine Seltenheit, konnte hier so recht nachhaltig der Anspruch der Herrschenden dargestellt

[281] Abgerufen über: www.khm.at/de/object/6ba7fcb5a9/ (11.4.2018)

[282] vgl. Wilfried Seipel, Hans Holländer, und Kunsthistorisches Museum Wien, Hrsg., *Spielwelten der Kunst Kunstkammerspiele ; eine Ausstellung des Kunsthistorischen Museums Wien ; 21. Mai bis 2. August 1998* (Mailand, 1998), 201–207.

werden.[283] Da die von Meister Ingold getätigte Beschreibung der Figuren auf den Spielkarten der Gestalt des Hofämterspieles zwar sehr ähnlich sind, jedoch nicht gleich, kann davon ausgegangen werden, dass es durchaus eine übliche Vorgangsweise bei Kartenspielen war, eine Hierarchie an Ämtern darzustellen. Dabei ist natürlich annehmbar, dass er den Zahlenkarten Berufe zugeordnet hat, so wie es Jacobus de Cessolis bei den einfachen Spielsteinen in seinem Schachzabelbuch gemacht hat. Diese Darstellungen repräsentieren jeweils die herrschende Ordnung und die Herrschenden, wobei hierbei angenommen werden kann, dass die Abbildungen nur stellvertretender Natur sind.[284]

Neben der pädagogischen Funktion und dem reinen Spiel zum Lustgewinn müssen die verschiedenen Spielformen auch jeweils in den Herrschaftsgefügen ihrer Zeit gedacht werden, da sie diese meist sehr bewusst reproduzieren und weitertragen.

5.3. Finanzielle Aspekte des Glücksspiels

Die Spielverbote, die meist für Glücksspiele um Geld verhängt wurden, sind bereits erläutert worden. In diesem Abschnitt soll jedoch ein detaillierter Blick auf den finanziellen Aspekt des Glücksspiels geworfen werden und dabei das Falschspielen und organisierte Verbrechen des späten Mittelalters aufgezeigt werden.

Die Spielverbote in den Städten des späten Mittelalters wurden oft ausgeschrieben, um vielen Problemen, die mit dem Spiel einhergehen, entgegenzuwirken. Darunter fielen nicht nur Gewaltdelikte durch Ausschreitungen, sondern oft auch das Problem der Armut, wenn Spieler wörtlich Haus und Hof verspielt haben. Die verordneten Grenzwerte dieser Einschränkungen und Verbote dienten dabei als Schutz vor diesen extremen Verlusten, zeigten aber oft wenig Wirkung. Robert Jütte führt den Umstand, dass die Spielverbote im 14. und 15. Jahrhundert oftmals erneuert und verschärft wurden, darauf zurück, dass diese vermutlich keine ausreichende Abschreckung boten.[285] Weitere Gründe für die Spielverbote und eine Begrenzung auf Spielhäuser waren der Beginn des organisierten Verbrechens im späten Mittelalter und der Schutz vor dem Falschspiel. Den ersten Hinweis auf einen gewerblichen Falschspieler, der vom Betrügen anderer gelebt hat, sieht Jütte im Jahr 1336 in Nürnberg, wo ein Abenteurer und Falschspieler namens Zuzu erwähnt wird. Es finden sich im späten Mittelalter die verschiedensten Erwähnungen von Falschspielern, wobei hierbei die Dokumente der Gerichte die maßgeblichste Quelle darstellen. Im Jahr 1349

[283] vgl. Seipel, Holländer, und Kunsthistorisches Museum Wien, 195.
[284] vgl. Seipel, Holländer, und Kunsthistorisches Museum Wien, 195–198.
[285] vgl. Robert Jütte, „Die Anfänge des organisierten Verbrechens“, *Archiv für Kulturgeschichte* 70, Nr. 1 (Jänner 1988): 4–6.

wurden beispielsweise 108 Personen verbrannt, wobei darunter 17 Männer waren, die als Falschspieler angeklagt wurden. Über diese Personen, ihre gelernten Berufe und ihre Hintergründe ist wenig bekannt, wobei Jütte hierbei vor allem den handwerklichen Sektor hervorstreicht. Die Falschspieler erbeuteten bei ihrem Werk erhebliche Summen, welche die Geldstrafen auf das Betrügen oft um vieles übertrafen. Eindrucksvoll ist dabei der Umstand, dass diese Falschspieler oft nicht als Einzeltäter, sondern in ganzen Banden gearbeitet haben und so in unterschiedlichen Rollen die Spielenden betrogen. Dabei sticht der 1455 in Dijon geführte Prozess gegen die *Conquillards* hervor, eine Bande mit Falschspielerring.[286] Auch in der Stadt Breslau wird von einer Bande berichtet:

> *„Peter Steffan had bekanth, das eyner in irem Handel heist der meister, der andere der bloher vnd der drytte heist der Kleher vnd der brengit einen gutten aldin Bemischen groschen vnd gibt den umb 14 haller also lange bis das sie armen lewthen betrigen.“*[287]

Die Banden sammelten sich dabei meist um einen `meister`, der das Falschspiel organisierte und die Gewinne gerecht unter den Mitgliedern aufteilte. Oft ebenso an dem Betrug beteiligt waren die Wirte und die *scholderer*, die Spielhausbetreiber, die in ihren Betrieben das falsche Spiel zuließen und dafür ebenso einen Anteil am Gewinn forderten, weshalb die Wirte in den meisten Gesetzen auch explizit erwähnt werden und ihnen hierbei eine Verantwortung zugesprochen wird. Die Tricks der Spielenden waren dabei äußerst vielfältig, wobei Jütte hierbei am häufigsten die präparierten Spielmaterialien vermutet. Durch geheime Kommunikation unter abgesprochenen Spielenden, fast unbemerkbaren Symbolen auf Karten oder durch beschwerte Würfel wurden so die Opfer ihres Geldes beraubt. Jütte vermutet, dass die Würfel- und Kartenmacher durch die präparierten Spielmaterialien vermutlich ihre negative Konnotation erhielten.[288]

Über das Falschspielen gibt es kaum grundlegende Forschungen, die das Ausmaß im späten Mittelalter untersuchen. Dennoch deuten die Überlieferungen auf äußerst erfolgreiche Betrüger hin, die dabei den Spielenden häufig sehr hohe Beträge raubten und so eine zusätzliche Gefahr im Spiel darstellten. Aber auch ohne Betrug und falsches Spiel waren die Glücksspiele für die Bevölkerung des späten Mittelalters gefährlich und so wie auch heute, eine Armutsfalle.

---

[286] vgl. Jütte, 7–10.
[287] Malefizbuch der Stadt Breslau zit. nach Jütte, 10.
[288] vgl. Jütte, 11–16.

Die Gründe und Absichten hinter dem Spielen sind vermutlich ebenso vielschichtig, wie die Spiele selbst und in der historischen Forschung nur begrenzt untersuchbar. Zusammenfassend kann jedoch aufgezeigt werden, dass das Spiel, zu welchem Zweck es auch im späten Mittelalter gespielt wurde, einen wichtigen Stellenwert für die verschiedensten Gesellschaftsgruppen hatte und sich jede dieser Gruppen, sei es der Adel, das gebildete Bürgertum oder die Landbevölkerung, die Spiele zu ihren eigenen Zwecken und Zielen adaptiert hat.

6. Resümee

> *„Da es Gottes Wille war, dass die Menschen von Natur aus alle Arten der Freude in sich trügen, damit sie Sorgen und Mühen, wenn sie ihnen widerfahren, ertragen können, deshalb suchten die Menschen vielerlei Wege, diese Freuden in ganzer Fülle erlangen zu können. Und aus diesem Grund erfanden und schufen sie verschiedene Arten von Spielen und Spielsteinen, mit denen sie sich erfreuen.“*[289]

Mit diesen Worten beginnt das heute berühmte Werk Alfons X., das wohl eine der frühesten Darstellungen der Brett- und Würfelspiele des Mittelalters aufweist. Die Spiele sind schon im 13. Jahrhundert vor allem durch eine Eigenschaft geprägt: die Freude, die sie bereiten. Bei aller Kritik an den Spielen, ihrer ambivalenten Darstellung in den Texten und der Vielzahl an möglichen Anwendungen für das Spiel, ist dies ein Blick, der hier auch in der historischen Untersuchung nicht verloren gehen soll. Nach Huizingas Definition ist das Spiel vor allem als freies Handeln anzusehen, das nicht befohlen werden kann. *„Das Spiel ist überflüssig. Nur insoweit wird das Bedürfnis nach ihm dringend, als es aus dem Vergnügen an ihm entspringt.“*[290] Diese Charakteristik des Spiels ist unabhängig von dem Jahrhundert zu sehen, in welchem gespielt wurde und bildet eine wichtige Grundlage. Die Spielfreude des Menschen ist die treibende Kraft hinter den Spielen und stellt somit die Basis der Ergebnisse dieser Arbeit dar. Die Beschäftigung mit maßgeblichen Quellen aus der Geschichte der Spiele im späten Mittelalter erlaubt die Möglichkeit, einen genaueren Blick auf die sozialgeschichtlichen Aspekte des Spiels zu werfen. Daraus ergeben sich drei zentrale Erkenntnisse, die neben vielen anderen Eindrücken, aus dieser Arbeit gezogen werden können.

Eine zentrale Erkenntnis aus der Beschäftigung mit den Spielen in der spätmittelalterlichen Gesellschaft ist die zentrale Stellung der Brett-, Karten- und Würfelspiele, die sich in vielfältigen Hinweisen manifestiert. Zwar sind die mittelalterlichen Realien zu dieser Thematik rar, ergänzt um die textlichen Hinweise und die bildlichen Darstellungen zeigen sie jedoch die vielseitige Spielelandschaft des späten Mittelalters auf. Dabei bildet der gewählte Zeitraum nur einen kurzen Ausschnitt aus der meist sehr langen Geschichte dieser Spiele, die bis heute anhält. Genaue Analysen der räumlichen Ausbreitung der Spiele in Europa gibt es noch kaum, wobei die für diese Arbeit verwendeten Quellen bereits auf eine sehr weite Verbreitung der Spiele hindeuten.

---

[289] Alfons X., „Das Buch der Spiele“, 53.

[290] vgl. Huizinga, *Homo Ludens: Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur*, 12–13.

Eine weitere Erkenntnis umfasst den gesellschaftlichen Aspekt der Spiele. Es konnte aufgezeigt werden, dass sich zwar in Ausstattung und Materialien die Spiele zwischen Adel, Klerus und Bürgern unterschieden, nicht jedoch die generellen Spielweisen. Es kann angenommen werden, dass die Brett-, Würfel- und Kartenspiele umfassend in der Gesellschaft des späten Mittelalters bekannt waren und sich die Unterschiede vor allem aus der Verbindung mit den höfischen Umgangsweisen begründen lassen. Jede gesellschaftliche Schicht hat sich dabei die Spiele selbst angeeignet und sie für sich passend gestaltet. Beispielsweise ist das Schachspiel beim Adel mit moralischen Aufklärungen verbunden und im Rahmen der Ausbildung zu absolvieren, wohingegen das Schachspiel bei gehobenen Bürgern als Adaption höfischer Lebensweisen eher als Zeitvertreib gedacht war. Die Glücksspiele stellen für viele Spielende eine Möglichkeit dar, um zu schnellem Geld zu kommen, wobei hier nicht zwischen den gesellschaftlichen Schichten unterschieden werden kann. Auch erstaunlich ist dabei die Rolle der Frau, die in den aufgezeigten Quellen als eine fast gleichberechtigte Spielpartnerin angesehen wurde, auch wenn die Gesetzgebung oft unterschiedliche Regelungen vorsah.

Die dritte zentrale Erkenntnis aus dieser Arbeit stellen die verschiedenen Zwecke dar, zu welchen gespielt wurde. Die Spiele des späten Mittelalters hatten eine Reihe von impliziten und expliziten Funktionen, die mit ihnen erlernt werden konnten. Alle Spiele gemeinsam trainieren soziales Verhalten und das kollektive Befolgen von Regeln und Gesetzen, da ohne diese Grundlagen die Spiele nicht funktionieren können. Bestimmte Spiele, wie das Schachspiel oder die Kartenspiele mit den entsprechenden Darstellungen, bilden die soziale Ordnung der Gesellschaft ab und wurden so verwendet, um diese zu analysieren und zu lernen. Von den einfachen Rechnungen der Würfelspiele zum komplexen Zahlenkampfspiel, die Spiele bilden auch die Möglichkeit den Umgang mit Zahlen zu erlernen. Erstaunlich ist dabei auch die spätmittelalterliche Erfindung der Lehrkartenspiele, die durch die Verbindung von visuellen und textlichen Stützen das Erlernen komplexer Inhalte ermöglichte. Neben den pädagogischen Möglichkeiten durch die Spiele sind andere Aspekte nicht zu unterschätzen. Durch den Stellenwert in der Gesellschaft wurden die Spiele als Medien mit Symbolen und Darstellungen versehen, um somit als Instrument der Repräsentation verwendet zu werden. Auch die finanziellen Aspekte der Spiele sind nicht außer Acht zu lassen. So haben nicht nur Klerus, Bürger und Bauern oftmals einen Großteil ihres Besitzes verspielt, auch unter Adeligen wurde um große Summen gespielt. Dieser finanzielle Aspekt eröffnete dementsprechend auch die Möglichkeit das Spielen gewerblich zu betreiben, als Falschspiel oder in den entsprechenden Spielhäusern.

Die Brett-, Karten- und Würfelspiele durchdringen die Gesellschaft des späten Mittelalters und stellen ein zentrales Thema des öffentlichen Lebens dar. Sie prägen im 15. Jahrhundert auch zunehmend den öffentlichen Diskurs über das Verhalten von Geistlichen und Laien und steigen damit zu einem Politikum auf. Trotz der Bemühungen verschiedener Prediger des späten Mittelalters das Spiel zu verbieten und als zweifelhaft darzustellen, ist das verwerfliche Spiel auch im 16. Jahrhundert noch ein Kritikpunkt der Reformatoren.

Diese Arbeit stellt einen Einblick in den weitreichenden Diskurs der Spielforschung dar und kann dementsprechend nicht alle Aspekte der Thematik hinreichend abdecken. Vielen angesprochenen Bereichen dieser Untersuchung konnten nur wenige Seiten gewidmet werden und mussten daher bewusst Fragen offen lassen. Eine zentrale Aufgabe der Spielforschung der folgenden Jahre wird es sein, einen genaueren Blick in die Quellen des späten Mittelalters zu werfen, da hierbei viele Handschriften und Drucke, am berühmtesten wohl das Werk des Johannes von Rheinfelden, noch immer nicht ausreichend untersucht wurden und hierbei noch viele Fragen nach Spielweisen und Spielgestalt geklärt werden können. Zwar mehren sich die Untersuchungen nach den Lebensumständen des späten Mittelalters in der allgemeinen Bevölkerung, häufig wird jedoch die Frage nach der arbeitsfreien Zeit nur unzureichend behandelt und auch hier ist noch ein breites Feld offen, um die Spiele besser in der Gesellschaft verorten zu können. Vor allem ist es notwendig, die Spiele nicht nur im Rahmen ihrer Quellenlage aufzuzeigen sondern diese auch in ihrer Relevanz und gesellschaftlichen Verankerung zu bewerten.

Allen offenen Fragen zum Trotz konnte durch diese Arbeit die Aussagekraft der Spiele für die historische Forschung aufgezeigt werden. Spiele spielen eine Rolle – in der Gesellschaft des späten Mittelalters und in der Erforschung ebendieser.[291]

[291] An dieser Stelle soll auch das Rätsel aus der Carmina Burana auf Seite 1 aufgelöst werden. Das gesuchte Wort ist `alea`, der Würfel oder das Würfelspiel. Durch das Wegnehmen des ersten Buchstaben entsteht das Wort `lea`, die Löwin. Streicht man den Buchstaben aus der Mitte entsteht `ala` der Flügel. Das Ganze auf den Kopf gestellt ergibt ein unübersetzbares `aela`, also nichts für den Laien und nichts für den Kleriker - nach dem Kommentar von Diemer, Diemer, und Vollmann, *Carmina Burana*, 1235.

7. Verzeichnisse

7.1. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 - Spielwürfel aus dem 9. oder 10. Jahrhundert, Knochen geschnitzt mit Farbe (Nishapur/Iran). 8

Abbildung 2 - Würfelspiel mit Streitszene - `Libro de los juegos` - Madrid, Real Bibl. del Excorial, j. T. 6; fol. 67r - bearbeitet (© Jesús González). 10

Abbildung 3 - Johanniter beim Schachspiel - `Libro de los juegos`- Madrid, Real Bibl. del Excorial, j. T. 6; fol. 25v – bearbeitet (© Jesús González). 14

Abbildung 4 - Zusammenklappbares Spielbrett aus der ersten Hälfte des 14. Jahrhunderts. Auf der Innenseite befindet sich ein Trick-Track-Spielfeld. (© KHM Museumsverband) 15

Abbildung 5 - Dame der Lewis-Schachfiguren (© The Trustees of the British Museum) 17

Abbildung 6 - Bischof der Lewis-Schachfiguren (© Trustees of the British Museum) 18

Abbildung 7 - Mühlespiel - `Libro de los juegos`- Madrid, Real Bibl. del Excorial, j. T. 6; fol. 92v – bearbeitet (© Jesús González) 20

Abbildung 8 - `Den Hasen umzingeln` auf dem Alquerque-Brett - `Libro de los juegos`- Madrid, Real Bibl. del Excorial, j. T. 6; fol. 92r - bearbeitet (© Jesús González) 22

Abbildung 9 - Eine Trick-Track-Variante - `Libro de los juegos` -Madrid, Real Bibl. del Excorial, j. T. 6; fol. 74v - bearbeitet (© Jesús González) 25

Abbildung 10 - Erstnennungen der Kartenspiele nach Schreiber und Rosenfeld (eigene Darstellung). 28

Abbildung 11 - Enten-Fünf aus dem Stuttgarter Kartenspiel (Landesmuseum Württemberg, Foto: H. Zwietasch) 35

Abbildung 12 - Drei der Jagdhunde aus dem Hofjagdspiel (© KHM Museumsverband) 36

Abbildung 13 - Königin des Heiligen Römischen Reiches aus dem Hofämterspiel (© KHM Museumsverband) 37

Abbildung 14 - The Empress – Visconti-Sforza Tarot Cards (Pierpont Morgan Library. Manuscript. M.630.2.) 38

Abbildung 15 - Musiker beim Spiel - `Libro de los juegos`- Madrid, Real Bibl. del Excorial, j. T. 6; fol. 31v – bearbeitet (© Jesús González) 51

Abbildung 16 - Würfelszene in der Carmina Burana (Bayrische Staatsbibliothek Clm 4660, 91r, bearbeitet) 52

Abbildung 17 - Trick-Track-Spiel in der Carmina Burana (Bayrische Staatsbibliothek Clm 4660, 91v, bearbeitet) 53

Abbildung 18 - Schachspiel in der Carmina Burana (Bayrische Staatsbibliothek Clm 4660, 92r, bearbeitet) 53

Abbildung 19 - Würfelspiel im Heidelberger Sachsenspiegel (Universitätsbibliothek Heidelberg, Cod. Pal. germ. 164, Bl. 013v, bearbeitet) 58

Abbildung 20 - Holzschnitt am Titelblatt der Vita Johannis Capistrani mit der Szene einer Spieleverbrennung aus: „Vita Johannis Capistrani. Sermones eiusdem (Edente Bernhardino confessore generalis monasterii Mariemay)“ gedruckt von Johannes Miller in Augsburg 1519 (bearbeitet) /Österreichische Nationalbibliothek _____ *64*

Abbildung 21 - Schachspiel im Codex Manesse (Universitätsbibliothek Heidelberg, Cod. Pal. germ 848, Bl 013r - bearbeitet) _____ *67*

Abbildung 22 - Holzschnitt einer Spielszene in Sebastian Brants `Narrenschiff` (Bayrische Staatsbibliothek, BSB-Ink B-816, 101r - bearbeitet) _____ *68*

Abbildung 23 - Trick-Track-Spiel im Kirchenfenster von Le Mans (© Dr. Stuart Whatling) _____ *69*

Abbildung 24 - Die Warnung vor dem Spielteufel - kolorierter Holzschnitt im Blockbuch der zehn Gebote (Universitätsbibliothek Heidelberg, Cod. Pal. germ. 438 Bl. 164v - bearbeitet) _____ *70*

Abbildung 25 - Spielkarte aus Thomas Murners "Logica memorativa. Chartiludium logice, sive totius dialectice memoria: Et novus Petri Hyspani textus emend" (gedruckt in Straßburg 1509) S. 19 (bearbeitet)/Österreichische Nationalbibliothek _____ *90*

Abbildung 26 - Ferdinand I. auf dem Spielbrett von Hans Kels d. Ä. aus dem Jahr 1537. (© KHM Museumsverband) _____ *92*

Tabellenverzeichnis:

Tabelle 1 - Vocabularius Rerum - De Ludis (ohne lateinischen Erläuterungen).....*45*

7.2. Quellenverzeichnis

Alfons X. „Das Buch der Spiele“. In *Das Buch der Spiele*, herausgegeben von Ulrich Schädler und Ricardo Calvo. Ludographie - Spiel und Spiele 1. Wien, 2009.

Brack, Wenceslaus. *Der „Vocabularius rerum“ von Wenzeslaus Brack: Untersuchung und Edition eines spätmittelalterlichen Kompendiums*. Herausgegeben von Nina Pleuger. Studia Linguistica Germanica 76. Berlin, New York, 2005.

Bremer, Ernst, und Klaus Ridder. *Vocabularius optimus. Band I und II.* Texte und Textgeschichte 28/29, 1990.

Chaucer, Geoffrey. *Die Canterbury tales*. Herausgegeben von Martin Lehnert. Winkler-Weltliteratur-Werkdruck-Ausgabe. München, 1985.

Diemer, Peter, Dorothea Diemer, und Benedikt Konrad Vollmann, Hrsg. *Carmina Burana: Texte und Übersetzungen: mit den Miniaturen aus der Handschrift und einem Aufsatz von Peter und Dorothee [i.e. Dorothea] Diemer*. Bibliothek des Mittelalters, Bd. 13. Frankfurt am Main, 1987.

Eckhardt, Karl August, Hrsg. *Sachsenspiegel, Land- und Lehnrecht*. MGH Fontes Iuris Germanici Antiqui 1+2. Hannover, 1933.

Grubmüller, Klaus, und Bernhard Schnell, Hrsg. *Vocabularius Ex quo: überlieferungsgeschichtliche Ausgabe*. Texte und Textgeschichte 22–27. Tübingen, 1988.

Haupt, Moriz. „Der jüngling, von meister Konrad von Haslau". *Zeitschrift für deutsches Alterthum* 8 (1851): 550–87.

Isidore. *The Etymologies of Isidore of Seville*. Herausgegeben von Stephen A. Barney. Cambridge, New York, 2006.

Jacobus de Cessolis. *Das Schachzabelbuch des Jacobus de Cessolis, O.P.: in mittelhochdeutscher Prosa-Übersetzung*. Herausgegeben von Gerard Schmidt. Texte des späten Mittelalters 13. Berlin, 1961.

Kink, Rudolf. *Statutenbuch der Universität Wien [1365-1791]*. Geschichte der kaiserlichen Universität zu Wien 2. Wien, 1854.

Meister Ingold. *Das Goldene Spiel*. Herausgegeben von Schröder Edward. Elsässische Literaturdenkmäler aus dem XIV-XVII Jahrhundert 3. Straßburg, 1882.

Rothe, Johannes, Christoph Huber, und Pamela Kalning. *Der Ritterspiegel: Edition - Übersetzung - Kommentar*. Berlin, 2009.

Schuster, Heinrich Maria. *Das Wiener Stadtrechts- oder Weichbildbuch.* Wien, 1873.

Winter, Gustav, Hrsg. *Österreichische Weistümer Band 9: Niederösterreich 3*. Wien, Leipzig, 1909.

7.3. Nachschlagewerke und Lexika

Lexikon des Mittelalters

(abgerufen über Brepolis Medieval Encyclopaedias: Lexikon des Mittelalters Online)

- E. Sáez/O. Engels, 'Alfons X. der Weise, I. Leben und Regierung' und A. Várvaro, 'Alfons X. der Weise, II. Gesetzgeber., wiss. und lit. Tätigkeit', in Lexikon des Mittelalters, vol. 1, cols 396-398.
- J. Ehlers, 'Hugo v. St-Victor', in Lexikon des Mittelalters, vol. 5, cols 177-178.
- 'Isidor v. Sevilla', in Lexikon des Mittelalters, vol. 5, cols 677-680 (ohne Autor)
- G. Köbler, 'Summarium Heinrici', in Lexikon des Mittelalters, vol. 8, col. 314.
- N.H. Ott, 'Teufels Netz, des', in Lexikon des Mittelalters, vol. 8, cols 591-592.

Verfasser-Datenbank

(abgerufen über De Gruyter Online)

- Banta, F., `Berthold von Regensburg`. In *Verfasser-Datenbank* (1978). Berlin/Boston
- Ruh, K.; `Johannes von Capestrano`. In *Verfasser-Datenbank* (1983). Berlin, Boston.

7.4. Literaturverzeichnis

Adams, Jenny. „Medieval Chess, Perceval´s Education, and a Dialectic of Misogyny“. In *Chess in the middle ages and early modern age: a fundamental thought paradigm of the premodern world*, herausgegeben von Daniel E. O'Sullivan, 111–34. Fundamentals of Medieval and early modern culture, v. 10. Boston, 2012.

Birkhan, Helmut. *Spielendes Mittelalter*. Wien, 2018.

Buland, Rainer. „Einteilung der Spielformen, Typologie der Spielorte und Lehmanns Liste von 1680“. In *Religiosus Ludens: das Spiel als kulturelles Phänomen in mittelalterlichen Klöstern und Orden*, herausgegeben von Jörg Sonntag, 15–40. Arbeiten zur Kirchengeschichte, Band 122. Berlin, Boston, 2013.

Buren, Anne H. van, und Sheila Edmunds. „Playing Cards and Manuscripts: Some Widely Disseminated Fifteenth-Century Model Sheets“. *The Art Bulletin* 56, Nr. 1 (März 1974): 12–30.

Burke, Peter. „The Invention of Leisure in Early Modern Europe“. *Past & Present* 146 (1995): 136–50.

Caflisch, Sophie. *Spielend lernen: Spiel und Spielen in der mittelalterlichen Bildung*. Vorträge und Forschungen / Konstanzer Arbeitskreis für Mittelalterliche Geschichte Sonderband 58. Ostfildern, 2018.

Caldwell, David H, Mark A Hall, und Caroline M Wilkinson. „The Lewis Hoard of Gaming Pieces: A Re-Examination of Their Context, Meanings, Discovery and Manufacture“. *Medieval Archaeology* 53, Nr. 1 (November 2009): 155–203.

Dannenberg, Lars-Arne. „Spielverbote für Kleriker und Mönche im kanonischen Recht des Mittelalters“. In *Religiosus Ludens: das Spiel als kulturelles Phänomen in mittelalterlichen Klöstern und Orden*, herausgegeben von Jörg Sonntag, 81–95. Arbeiten zur Kirchengeschichte, Band 122. Berlin, Boston, 2013.

De Smet, Gilbert A. R. „Die frühneuhochdeutsche Lexikographie: Möglichkeiten und Grenzen ihrer Interpretation“. In *Brüder-Grimm-Symposion zur Historischen Wortforschung: Beiträge zu der Marburger Tagung vom Juni 1985*, 59–80. Berlin, New York, 1986.

Denk, Ulrike. *Alltag zwischen Studieren und Betteln: die Kodrei Goldberg, ein studentisches Armenhaus an der Universität Wien, in der Frühen Neuzeit*. Schriften des Archivs der Universität Wien 16. Göttingen, 2013.

Eerkens, Jelmer W., und Alex de Voogt. „The Evolution Of Cubic Dice: From The Roman Through Post-Medieval Period In The Netherlands". *Acta Archaeologica* 88, Nr. 1 (Dezember 2017): 163–73.

Engel, Evamaria, und Frank-Dietrich Jacob. *Städtisches Leben im Mittelalter Schriftquellen und Bildzeugnisse*. Wien, Köln, Weimar, 2006.

Epperlein, Siegfried. *Bäuerliches Leben im Mittelalter Schriftquellen und Bildzeugnisse*. Köln, 2003.

Gross, Michaela. *Das Würfelspiel im Mittelalter: Umgang und Stellenwert. (ungedr. Dipl.Arb.)*. Wien, 1998.

Grubmüller, Klaus. *Vocabularius Ex quo: Untersuchungen zu lateinisch-deutschen Vokabularen des Spätmittelalters*. Münchener Texte und Untersuchungen zur Deutschen Literatur des Mittelalters, Bd. 17. München, 1967.

Haye, Thomas. „labor und otium im Spiegel lateinischer Sprichwörter und Gedichte des Mittelalters". In *Arbeit im Mittelalter: Vorstellungen und Wirklichkeiten*, herausgegeben von Verena Postel, 79–89. Berlin, 2006.

Hofer, Johannes. *Johannes Kapistran: Ein Leben im Kampf um die Reform der Kirche*. Bd. 2. 2 Bd. Bibliotheca Franciscana 1. Heidelberg, 1964.

Hoffmann, Detlef. *Die Welt der Spielkarte: eine Kulturgeschichte*. Kulturgeschichte in Einzeldarstellungen. München, 1972.
———. *Schweizer Spielkarten. 1: Die Anfänge im 15. und 16. Jahrhundert*. Schaffhausen: Museum zu Allerheiligen, 1998.

Huizinga, Johan. *Homo Ludens: Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur*. Basel u.A., 1949.

Husband, Timothy. *The world in play: luxury cards, 1430-1540*. New York: The Metropolitan Museum of Art, 2015.

Jönsson, Arne. „Der Ludus cartularum moralisatus des Johannes von Rheinfelden". In *Schweizer Spielkarten. 1: Die Anfänge im 15. und 16. Jahrhundert*, herausgegeben von Detlef Hoffmann, 135–47. Schaffhausen: Museum zu Allerheiligen, 1998.

Jütte, Robert. „Die Anfänge des organisierten Verbrechens". *Archiv für Kulturgeschichte* 70, Nr. 1 (Jänner 1988): 1–32.

Kettler, Wilfried. *Untersuchungen zur frühneuhochdeutschen Lexikographie in der Schweiz und im Elsass: Strukturen, Typen, Quellen und Wirkungen von Wörterbüchern am Beginn der Neuzeit*. Bern, 2008.

Kluge-Pinsker, Antje. „Ein beliebtes mittelalterliches Brettspiel. Das Schachspiel aus rein

archäologischer Perspektive.“ In *Vom Wesir zur Dame: kulturelle Regeln, ihr Zwang und ihre Brüchigkeit: über kulturelle Transformationen am Beispiel des Schachspiels*, herausgegeben von Ernst Strouhal, 137–45. IFK Materialien, 4/1995. Wien: Internationales Forschungszentrum Kulturwissenschaften, 1995.

Lund, Guro Koksvik. „Early medieval chess in Scandinavia: an introduction.“ In *The Lewis Chessmen: new perspectives*, herausgegeben von David H. Caldwell und Mark A. Hall, 261–81. Edinburgh, 2014.

Murray, Harold. J. R. *A History of Board-Games other than Chess*. Oxford, 1952.
———. *A History of Chess*. Oxford, 1913.

Opll, Ferdinand. *Leben im mittelalterlichen Wien*. Wien, 1998.

Parlett, David Sidney. *The Oxford history of board games*. Oxford/New York: Oxford University Press, 1999.

Parsons Lillich, Meredith. „The Tric-Trac Window of Le Mans“. *The Art Bulletin* 65, Nr. 1 (1983): 23–33.

Plessow, Oliver, Volker Honemann, und Mareike Temmen. *Mittelalterliche Schachzabelbücher zwischen Spielsymbolik und Wertevermittlung: der Schachtraktat des Jacobus de Cessolis im Kontext seiner spätmittelalterlichen Rezeption*. Symbolische Kommunikation und gesellschaftliche Wertesysteme 12. Münster, 2007.

Pleuger, Nina. „Untersuchung zum Kompendium“. In *Der „Vocabularius rerum“ von Wenzeslaus Brack: Untersuchung und Edition eines spätmittelalterlichen Kompendiums*, herausgegeben von Nina Pleuger. Studia Linguistica Germanica 76. Berlin, New York, 2005.

Reichmann, Oskar. „Historische Bedeutungswörterbücher als Forschungsinstrumente der Kulturgeschichtsschreibung“. In *Brüder-Grimm-Symposion zur Historischen Wortforschung: Beiträge zu der Marburger Tagung vom Juni 1985*, 242–63. Berlin, New York, 1986.

Reimöller, Helma. „Die zwei Gesichter der femina ludens“. In *Von Aufbruch und Utopie: Perspektiven einer neuen Gesellschaftsgeschichte des Mittelalters: für und mit Ferdinand Seibt aus Anlass seines 65. Geburtstages*, herausgegeben von Ferdinand Seibt, Bea Lundt, und Helma Reimöller, 303–21. Köln, 1992.

Richter, Ernst-Ludwig, und Heide Härlin. „The ‘Stuttgarter Kartenspiel’—Scientific Examination Of The Pigments And Paint Layers Of Medieval Playing Cards“. *Studies in Conservation* 21, Nr. 1 (Februar 1976): 18–24.

Rosenfeld, Hellmut. „Zur Vor- und Frühgeschichte und Morphogenese von Kartenspiel und Tarock“. *Archiv für Kulturgeschichte* 52, Nr. 1 (Jänner 1970): 65–94.

Rückert, Friedrich, „Gedichte von Rom und andere Texte der Jahre 1817-1818“, herausgegeben von Rudolf Kreutner und Hans Wollschläger, bearbeitet von Claudia Wiener (Göttingen 2000).

Schädler, Ulrich. „Brett- und Würfelspiele in Erziehung und Bildung des mittelalterlichen Religiosentums“. In *Religiosus Ludens: das Spiel als kulturelles Phänomen in mittelalterlichen Klöstern und Orden*, herausgegeben von Jörg Sonntag, 187–205. Arbeiten zur Kirchengeschichte, Band 122. Berlin/Boston, 2013.

Schädler, Ulrich, und Ricardo Calvo. „Kommentar zur Edition“. In *Das Buch der Spiele*, herausgegeben von Ulrich Schädler und Ricardo Calvo. Ludographie - Spiel und Spiele 1. Wien, 2009.

Schreiber, Wilhelm Ludwig. *Die ältesten Spielkarten und die auf das Kartenspiel Bezug habenden Urkunden des 14. und 15. Jahrhunderts.* Straßburg, 1937.

Seipel, Wilfried, Hans Holländer, und Kunsthistorisches Museum Wien, Hrsg. *Spielwelten der Kunst Kunstkammerspiele ; eine Ausstellung des Kunsthistorischen Museums Wien ; 21. Mai bis 2. August 1998*. Mailand, 1998.

Stahl, Hans-Jürgen. „Latein und Deutsch in den spätmittelalterlichen Vokabularien - vorgeführt am Beispiel des `Vocabularius Ex quo`“. In *Brüder-Grimm-Symposion zur Historischen Wortforschung: Beiträge zu der Marburger Tagung vom Juni 1985*, 193–221. Berlin, New York, 1986.

Tauber, Walter. *Das Würfelspiel im Mittelalter und in der frühen Neuzeit: eine kultur- und sprachgeschichtliche Darstellung*. Europäische Hochschulschriften. Reihe I, Deutsche Sprache und Literatur, Bd. 959. Frankfurt am Main, New York, 1987.

Taylor, Mark N. „How did the Queen Go Mad?“ In *Chess in the middle ages and early modern age: a fundamental thought paradigm of the premodern world*, herausgegeben von Daniel E. O’Sullivan, 169–83. Fundamentals of Medieval and early modern culture 10. Berlin/Boston, 2012.

Uiblein, Paul. *Die Universität Wien im Mittelalter: Beiträge und Forschungen*. Schriftenreihe des Universitätsarchivs, Universität Wien, 11. Bd. Wien, 1999.

Vavra, Elisabeth. „Murmel, Spielstein, Würfel; Relikte mittelalterlicher Spielkultur in Kloster und Kirche“. In *Religiosus Ludens: das Spiel als kulturelles Phänomen in mittelalterlichen Klöstern und Orden*, herausgegeben von Jörg Sonntag, 219–34. Arbeiten zur Kirchengeschichte, Band 122. Berlin, Boston, 2013.

Viguera, María Jesús, und Concepción Castillo Castillo, Hrsg. „Ziryab, la musica y la elegancia palatina“. In *El esplendor de los Omeyas cordobeses: la civilización musulmana de Europa Occidental. Estudios*, 240–43. Granada: Junta de Andalucía, Consejería de Cultura a través de la Fundación El Legado Andalusí, 2001.

Weigel, Klaus. „Kartenspielfragmente“. *Libri* 14, Nr. 1 (1964).

Wintle, Simon. „A ‚Moorish‘ Sheet of Playing Cards“. *The Playing-Card* XV, Nr. 4 (1987): o.S.

Wolff, Martha. „Some Manuscript Sources for the Playing-Card Master´s Number Cards.“ *The Art Bulletin* 64, Nr. 4 (1982): 587–601.

8. Anhang

8.1. Transkription AT-WStLA-HAUrk 3908.

Vollzitat: Wiener Stadt- und Landesarchiv Hauptarchiv - Urkunden (1177 -1526) 3908, abgerufen über: http://monasterium.net/mom/AT-WStLA/HAUrk/3908/charter
(Die Ziffer in der eckigen Klammer signalisiert die Zeilennummer in der Urkunde)

[1] Ich bruder Mert dieczeit prior und der convent gemain des gotzhaus im allerheiligental ze mauerbach des ordens von carthus bekennen fur uns [2] und all unser nachkomen und tun kunt offenlich mit dem brief allen den er furkumb und geczaigt wirdet als sich vor Zeiten zwitracht und [3] misshelung erhebt und gemacht habent zwischen unsern vordern und unser ains und den fursichtigen ersamen weisen dem burgermaister, [4] Richter und Rat gemain der stat zu wienn des andern tails von des weinschenkchens wegen so wir tun auch von der wein wegen so wir jerlichen [5] gen Wienn in die stat in unser haus genannt Seiczerhof und keller furn und darin vertun darumb der Allerdurchleuchtigist furst und herr [6] herr friedreich romischer kaiser zu allen zeiten merer des reichs zu ungern dalmatien croatien etc. kunig herczog ze osterreich ze steir unser [7] aller genedigister herr dieweil er dennoch romischer kunig und vormund unsers genedigisten herrn kunig lasslaus[292] loblicher gedechtnust ge- [8] wesen ist ain ordnung auf zwelf jar zwischen unser gemacht hat und wann aber dieselben zwelf jar indem nagsten lesen ausgent dar- [9] umb haben wir uns paid tail miteinander veraint und sein mit guter vorbetrachtung und zeitigem rat ainer andern ordnung ainig worden [10] und wellen auch das die hinfur ewiglich also zwischen unser von paiden teiln gehalden und der an allen abgang volliklich nachgegangn [11] sol werden in der maynung als hienach begriffen wirdet. Von ersten das wir und unser nachkomen nu furbaser sullen und mugen alle jar [12] jierlichen yedes jars zwaiunddreisikch fueder weins zu gewondlichen zeiten her gen wien in unser haus genant seiczerhof und keller furen [13] und pringen lassen die mugen wir darin ausspeisen von zaphen verschenkchen oder gesten verkauffen nach unser notdurfften wenn [14] und wie uns das alveg[293] zu zeiten nach unserm gut bedunkchen fuglichsein wirdet ân gever und ob wir durch unser notdurfft willn zehen [15] fueder weins mer denn zwaiunddreisikch fueder her in die stat prechten welhes jars das mer damit mugen wir auch handeln als vor gemelt [16] ist doch also das wir den vorgenanten burgern von den selben zehen fueder weins die wir also uber die zwaiunddreissikch fueder

[292] In der Urkunde wörtlich `lasslabs`
[293] In der Urkunde wörtlich `albeg`

in die stat prechten [17] steur geben sullen sovil als dann auf ain fueder geslagen wirdet und die burger ungeverlich davon geben und an solhem unserm weinfuren [18] weinschenkchen und verkauffen der egenanten unserer wein sullent uns die vorgenanten burger kain irrung tun weder mit weinkostern aus- [19] ruffern underkaifeln noch in kainen andern wegen ungeverlich wenn wir auch solh wein als davor begriffen ist her in die [20] stat in unser keller furn wellen so sullen wir jerlichen zaihen an die stattorr da des notdurfft ist nemen damit wir an denselben stattorren nicht [21] geveret noch aufgehalden werden und die selben zaihen sol man uns alveg[2] ân widerred und beswernuss geben ân gever. Wir sullen auch [22] solh weinschenkchen beschaidenlich tun und hanndeln lassen, Also das wir in unserm hof und kellern nicht lassen offenlich kugeln kegeln karten [23] oder wurffelspil treiben damit ander leut daran nicht geergert werden ân gever. Wer aber das wir mer weins hereinprechten oder furen [24] liessen dem die anzal die uns erlaubt ist als vorgeschriben stet und das sich das durch ain redliche beschau erfund dieselben weinsullen [25] denn der stat verfallen ân alles nachlassen ân gever. Und des zu ainer warn urkund dieser sach geben wir fur uns und all unser [26] nachkomen în den brief besigltn mit unserm des obgenantn bruder Mert prior und Convents zu maurbach Anhangunden insigl. Gebn [27] zu maurbach an eritag nach sand margretn tag nach kristi gepurd vierzehnhundert und darnach im newnundfunfzigisten jare etc.

8.2. Zusammenfassung / Summary

Brett-, Karten- und Würfelspiele sind nicht nur in unserer heutigen Gesellschaft fest verankert, sondern prägten auch die Spielewelt des Mittelalters. Die genannten Spielformen können dabei meist auf eine längere Geschichte zurückblicken und ihre Ursprünge sind nach wie vor nicht geklärt. Die Brett- und Würfelspiele erfreuten sich in Europa ab dem Jahr 1000 zunehmender Beliebtheit und wurden von anfänglichen Importprodukten zu eigenen europäischen Spielen und an die Bedürfnisse und Umstände der Spielenden angepasst. Auch die Kartenspiele verbreiteten sich ab dem Ende des 14. Jahrhunderts in ganz Europa und wurden gemeinsam mit den anderen Spielformen eine allgemein geschätzte Beschäftigung in allen gesellschaftlichen Schichten. Die Beliebtheit dieser Spiele hat sich zudem in den schriftlichen und bildlichen Zeugnissen dieser Zeit niedergeschlagen, so finden sich nicht nur zahlreiche Texte, welche die Spiele beschreiben oder verteufeln, sondern auch zahlreiche bildliche Darstellungen von Spielszenen. Im Rahmen der Textzeugnisse sind vor allem die Predigten des 15. Jahrhunderts gegen Spiele und anderen Zeitvertreib hervorzuheben, die auch Spieleverbrennungen nach sich zogen. In den rechtlichen Bestimmungen des späten Mittelalters sind die Spiele ebenfalls präsent, sei es durch die Regelung von Spielschulden oder durch Einschränkungen der Spielzeit, der Spielorte oder gar durch Verbote. Es kann angenommen werden, dass die Spiele in allen gesellschaftlichen Schichten des späten Mittelalters präsent und bekannt waren und sich hierbei Präferenzen gebildet haben. Das klassische Erläuterungsmuster, das den Adeligen das Schachspiel und den Studenten und Bauern das Würfelspiel zuschreibt, ist nicht mehr aktuell und beschreibt die vielschichtige Situation nicht ausreichend.

Die Spiele wurden dabei jedoch mit unterschiedlichen Zielen gespielt. Sie dienten in vielen Fällen als ein pädagogisches Mittel, das nicht nur soziales Benehmen und den Umgang mit Regeln trainierte, sondern wurden in vielen Fällen auch adaptiert, um Wissensinhalte, wie beispielsweise mathematische Kenntnisse oder komplexere Texte, zu vermitteln. Als kostbar gestaltete Gegenstände wurden diese Spiele auch zur Repräsentation von Herrschaftsformen verwendet und bilden so häufig die Herrschenden ihrer Zeit und deren Beziehungen ab. Durch ihre Attraktivität sind die finanziellen Aspekte der Glücksspiele nicht zu unterschätzen, die nicht nur zu Armut geführt haben, sondern oft auch mit Falschspiel, Betrug und organisiertem Verbrechen verbunden waren.

Die Analyse des Quellenmaterials und der bildlichen Darstellungen erlaubt die Ansicht, dass die Brett-, Karten- und Würfelspiele in der spätmittelalterlichen Gesellschaft und in der Forschung zu ebendieser eine Rolle spielen.

Board, card and dice games are not only firmly anchored in our society today, but also shaped the gaming world of the Middle Ages. The aforementioned forms of playing usually have lived through many ages yet their origins are still unclear. Board and dice games started increasing in popularity in Europe as from the year 1000 and initially imported varieties were modified to new European games and adapted to the need of the players. Additionally, card games began spreading throughout Europe from the end of the 14th century and, together with the other forms of playing, became a favoured activity among all social classes. The popularity of these games has also been reflected in the written and visual evidence of this time, so you will find not only numerous texts that describe and demonize the games, but also a great variety of graphical representations of gaming scenes. Regarding written documents, sermons of the 15th century against games and other pastimes are particularly noteworthy, as they also led to public burnings of games. Games are also present in legal provisions of the late Middle Ages to reduce gambling debts or to restrict gaming completely. It can be assumed that games were present and famous in all social classes of the late Middle Ages and that the classic explanation which attributes chess to nobility and dice games to students and peasants is no longer up-to-date and does not adequately describe the multi-layered situation.

However, the games were played with different aims. In many cases, the games served as an educational tool that not only fostered social skills and taught how to deal with rules, but in many cases was also adapted to convey knowledge. Due to their popularity, games were also used to represent rulers and often depict their images and their dominion. Moreover, the financial aspects of gambling should not be underestimated, as they often led to poverty and frequently even to organized crime.

The analysis of the source material and the pictorial representations allow the conclusion that board, card and dice games were important in late medieval society and thus are also relevant for research on this topic.