

geschichte um so mehr Beziehungen zu den Vorläufern und Urfanfängen der Buchdruckerkunst, speziell des Holzschnitts, wie dies bereits von vielen Seiten in erschöpfenden Untersuchungen nachgewiesen worden ist, deren Ergebnisse d'Allemagne im zweiten Kapitel seines Werks denn auch verwertet.

Die Erfindung der Spiellkarten ist terra incognita geblieben. Von einigen Forschern wird behauptet, daß sie aus dem Orient eingeführt und namentlich in China schon im zwölften Jahrhundert bekannt gewesen seien. Im zweiten Jahrzehnt jenes Jahrhunderts soll nämlich ein Offizier dem chinesischen Kaiser Kao-Tiong eine Denkschrift über die Einführung eines Spiels von 32 Elfenbeintäfelchen überreicht haben, wie uns das allerdings erst 1678 erschienene chinesische Wörterbuch Ching-ke-tung mitteilt. Im Abendland sehen wir das Kartenspiel am Anfang des vierzehnten Jahrhunderts auftauchen und offenbar so schnell sich ausbreiten, daß alsbald Verordnungen dagegen erlassen werden mußten. Als vereinzelten, frühesten Beweis zitieren die deutschen Geschichtschreiber der Spiellkarte Baron Heineken, Breitkopf und von Nikolai einen Hirtenbrief des Bischofs von Würzburg aus dem Jahre 1329, der den Mönchen und Geistlichen seiner Diözese das Kartenspiel verbietet. In den siebziger Jahren desselben Jahrhunderts begegnen wir dann mehrfachen Dokumenten über die Existenz der neuen Liebhaberei, recht ausführlich u. a. in dem 1377 verfaßten Handbuch »De moribus et disciplina humane conversationis«. d'Allemagne widmet dieser interessanten Handschrift eine eingehende Besprechung. Sie wurde vom Frater Johannes aus Rheinfelden bei Basel verfaßt, jedoch erst im Jahre 1472 der Öffentlichkeit übergeben und enthält eine beredete Verteidigung des Kartenspiels, die heutigentags jedenfalls einen wirklichen, kulturgeschichtlichen Wert für uns haben dürfte. Johannes nennt sogar Albert den Großen und den heiligen Thomas von Aquino als Freunde des Kartenspiels, das »eine gesunde Zerstreuung für die zu große Arbeit des Geistes« sei, und versäumt über der Absicht, den moralischen Wert des Kartenspiels darzutun, eine Beschreibung davon zu geben. In Belgien war das Kartenspiel im Jahre 1379 bekannt, was aus den im Brüsseler Staatsarchiv aufbewahrten Registern der Rechnungskammer des Grafen Venceslas und der Gräfin Johanna von Brabant unzweifelhaft hervorgeht. Es wurden damals für ein Kartenspiel »4 Peters 2 Gulden, im Werte von 8<sup>1</sup>/<sub>2</sub> Goldschafen« (Brabanter Münzen) bezahlt. Das betreffende Register führt weitere, ähnliche Ausgaben in den nächsten Jahren an. In Frankreich datiert das älteste Beweisstück vom Kaufe eines Kartenspiels aus dem Jahre 1392, wo der Schatzmeister des Königs Karl VI. dem Maler Gringonneur für drei Kartenspiele »in Gold und verschiedenen Farben« 56 Pariser Sols auszahlte. Diese am Anfang des 18. Jahrhunderts vom Pater Ménétrier entdeckte Notiz galt fälschlich lange Zeit als Beweis für die Erfindung der Spiellkarten durch Gringonneur.

Auch bildliche Zeugnisse für das Erscheinen des Kartenspiels in dieser Epoche sind bekannt. Das älteste scheint die eine Spielszene darstellende Miniatur eines jetzt im Besitz von Sir Edgar Bridge befindlichen Manuskripts »Le Roman du Roi Méliadus« zu sein, dessen Entstehung von Singer ans Ende des vierzehnten Jahrhunderts verlegt wird. Der älteste Holzschnitt, der eine Kartenspielszene zeigt, wurde von Fräulein Schreiber entdeckt; er stammt aus dem Jahr 1472, und die abgebildeten Karten lassen deutsche Bezeichnungen erkennen. Eine andre, außerordentlich schöne Spielerdarstellung besitzen wir in Israel van Meckens (1482—1503) Kupferstich »Das Spiel«. Auch in Holbeins berühmtem Totentanz, zum ersten Mal 1538 in Lyon ver-

öffentlicht, findet sich ein Bild, das einen Spieler im Streit mit dem Tod und dem Spielteufel wiedergibt.

Wir müssen es uns natürlich versagen, auf die weitere geschichtliche Entwicklung des Kartenspiels einzugehen, der der Verfasser den 4.—12. Abschnitt des ersten Kapitels (S. 1—292) widmet, und wollen nur noch auf einige derjenigen Abschnitte besonders hinweisen, die auch für den Laien interessant sind. So berichtet d'Allemagne im 5. Abschnitt (S. 172—178) über ein »les Naibis« genanntes Kartenspiel, das in 50 Karten eine Bilder-Enzyklopädie des vierzehnten Jahrhunderts darstellte und anscheinend der Belehrung gedient hat. Ein ähnliches Tarockspiel wurde 1485 gestochen und wird von vielen Kennern dem Maler Mantegna zugeschrieben. Es enthielt in fünf Serien die Sinnbilder der mathematischen, astronomischen, theologischen, moralischen Wissenschaften, der Künste und Tugenden und ist sehr schön ausgeführt.

Die Abschnitte 10—12 (S. 213—292) behandeln die Lehrspiele der späteren Zeit, die satirischen, politischen, grotesken Kartenspiele und schließlich die kindlichen Kartenspiele, Frage- und Antwortspiele, Dominokartenspiele, Verwandlungskartenspiele und andere. Im ersten dieser Abschnitte begegnen wir da u. a. einem geographischen Kartenspiel von 1669, einem heraldischen von 1692, einem Festungskartenspiel von 1763 (für die Jüglinge einer Kriegsschule erfunden), einem prächtigen Spiel von 1820 mit Abbildungen und Textstellen aus den Fabeln La Fontaines, einem musikalischen Spiel aus der gleichen Zeit, einem Spiel mit den »Cris de Paris« von 1830—1840, mit Schlachtenbildern aus der Zeit des ersten Kaiserreichs, mit den Attributen der Revolution, erfunden vom Grafen Saint-Simon, Spielen mit den Porträts von Herrschern, weltlichen und geistlichen Würdenträgern, politischen und literarischen Größen usw. — wir können sagen, daß wohl kein Gebiet des menschlichen Wissens auf diese originelle Weise nicht zum Ausdruck und zur Anschauung gebracht worden wäre. Und welche reiche Fülle von künstlerischen und doch mit den einfachsten Mitteln ausgedrückten Darstellungen bergen diese kuriosen Spiellkarten! (Vielleicht ist es nicht zu gewagt, sie mit unseren heutigen Künstler- und illustrierten Abreißkalendern zu vergleichen, die ebenfalls nach und nach alle Zweige von Kunst und Wissenschaft vollständig zu machen bestrebt sind.)

Nicht minder interessant ist das 11. Kapitel, das zu jeder Geschichte der Karikatur eine Ergänzung bildet. Hier haben hauptsächlich die großen politischen Umwälzungen die Kartenzeichner inspiriert. Der Verfasser hat in diesem Abschnitt reproduziert: ein Spiel mit Szenen aus der englischen Revolution von 1688, ein anderes mit solchen aus der Revolution von 1830, wieder ein anderes aus den Jahren 1790—92, »verlegt zu Gleichheit a/d. Marne« von Bezu, das Wahlsprüche, die Paragraphen der Erklärung der Menschenrechte, den revolutionären Kalender, das metrische System und die geographische Einteilung von Frankreich in Form von Gesezestafeln wiedergibt; zwei sehr originelle »jeux de cartes à rires« mit satirischen Anspielungen auf die Tagespresse und das Theater unter der »zweiten Restauration«; eine Reihe von »Cartes récréatives« mit humoristischer Verwendung der Kartenzeichen, herausgegeben von Terquem und May zu Metz, 1819. Schließlich im 12. Kapitel die Kartenspiele für Kinder von Jos. Fettscher in München (18. Jahrh.) und vom Industrie-Comptoir in Leipzig vom Anfang des 19. Jahrhunderts.

Auch aus dem zweiten Kapitel (S. 293—435), das die Überschrift »Gesezgebung, Herstellung und Verkauf der Kartenspiele« trägt, sei hier nur der 5. Teil »Die Kartenspiele und der Holzschnitt« berührt. Nach d'Allemagne waren die Zeichner