



Bild 23 / Eichel-Sieben. Kupferstich. Erste Hälfte des 19. Jahrhunderts.

Fürwar ich sag ohn allen schertz
 Wo du zu zeyten nicht dein hertz
 mit meim gesang erleuchten thust /
 Allzeit im finstern wandern must.

Im 17. und 18. Jahrhundert werden die Texte nach der moralisierenden und belehrenden Seite hin noch mehr erweitert. Alle nur erdenklichen Gebiete: die Erdkunde,^{*)} die Geschichte, die Sagen-, die Geschlechter- und die Wappenkunde, die Schreibkunst, das Befestigungswesen, die Himmelskunde und so weiter werden dem Schmuck der Spielkarte diensbar gemacht und hier mit mehr oder weniger großem Ernste belehrend verwendet. Ein Nürnberger Kartenspiel von 1656 z. B. belehrt über den gestirnten Himmel (Bild 20). Ein höchst lehrhaft sich gebärdendes Spiel, das den ganzen griechischen Sagenkreis aufbietet, weiß auf einer Karte von Pygmalion zu melden: „Hat sich nicht heyraten, sondern ihm ein Bild von Elffenbein hauen wollen, welches Jupiter beselet und ihm zu einem Weibe gegeben, deutend, das alle jungfrauen, wann sie auch so hart als Elffenbein, sich endlich erbitten lassen.“ Und eine andere Spielkarte vom Anfang des 18. Jahrhunderts gibt



Bild 24 / Spielkarte von Christian Gaber. Verlag J. G. Cotta, Tübingen, 1807.

in stolzer Reihe „Kriegshelden, Weltweise, Wolredner, Poeten“ und sagt z. B. über Diogenes: „Cynicus, war ein Weltweiser von einer ganz besonderen Secte. Er verachtete den Reichtum und wolte nichts haben, als was er zur höchsten Nothdurfft brauchte. Er wohnte gemeinlich in eine Faß an den Ecken der Gassen, auß welchem Er denjenigen, welcher ihn wegen seiner Lebens-Art vexiren wolte, rechtschaffen über das Maul fuhr. Er starb seines alters 90 Jahr, im Jahr der welt 3627.“ Man verband also die Zwecke sittlicher Erziehung und der Vermehrung der Kenntnisse mit dem Kartenspielen. Damit

bauschte man die Bedeutung dieser eigentlich zu leichter Unterhaltung und zum Zeitvertreib bestimmten Gebilde gewaltig auf, und sie, deren Wesen leicht einen kräftigen Leichtsinn hervorruft und im Grunde nichts weniger als Sittsamkeit und Wissen fördert, nehmen sich in solch feterlichem, gravitätischem Aufputz seltsam genug aus. Zunächst bringt man seine Weisheit noch mit dem Lächeln des guten Humors und einer gewissen Grazie vor, so daß man fühlt: es ist nicht gar so grimmig ernst gemeint. Ja, recht gern benutzt man das Moralpauken dazu, dem Schlüpfrigen tüchtig zu huldigen.



Bild 25 / Spielkarte von Christian Gaber. Verlag J. G. Cotta, Tübingen, 1807.

Allmählich aber dringt steifleinerer Rationalismus ein. Die ornamentale Ausformung des Kartenbildes ist nicht so phantasievoll, wie man nach der beträchtlichen Zahl der während des Barock und des Rokoko geschaffenen formenschönen, von starker Rhythmik feurig bewegten Ornamentstiche und dem zierlich plaudernden malerischen und zeichnerischen Schmuck der Stammbücher erwarten sollte. Wie glücklich würden wir uns schätzen, wenn etwa ein so geistvoller Stecher wie F. X. Habermann oder der graziöse J. E. Nilson Kartenspiele gestochen haben würden! Leider aber begegnen wir auf dem Gebiet der Spielkarte in Deutschland so ausgezeichneten Künstlern nicht, im Gegenteil: es ist die künstlerische Leistung nun weit geringer als bisher. Spiele,

^{*)} Bei Georg Hoffmann in Nürnberg erschien 1678 eine „Europäische Geographische Spiel Chartre“ mit einem beschreibenden Textband von mehr als 230 Seiten.



Bild 26 / Max Piccolomini. Aus einem Kartenspiel des Verlages J. G. Cotta, Tübingen, 1807.