## Schafkopf als Quelle und Statement<sup>1</sup>

## Von Bernhard Löffler

Das Thema dieses eher essayistischen Beitrags mit Augenzwinkern verdankt sich mehreren Überlegungen und Intentionen. Zuerst entsprang es der spontanen Reaktion auf das Oberthema des Kolloquiums "Niederbayern in der Oberpfalz"! Wir werden erkennen, dass unter diesem beziehungsgeschichtlichen Gesichtspunkt das Schafkopfspiel ein wichtiges Diskussionsfeld ist, an dem sich markante Mentalitätsunterschiede spiegeln und mitunter schwerwiegende kommunikative Verwerfungen ergeben können. Damit unmittelbar verknüpft ist eine persönliche Beziehung zum heutigen Jubilar. Ihm weiß sich der Autor nicht zuletzt in der Praxis eben jenes Kartenspiels verbunden. Beide zusammen haben sich schon des öfteren in einer sehr praktischen Versuchsanordnung wiedergefunden, in der die erwähnten mentalitätshistorischen Fragen kombiniert und fundiert wurden mit ethnologischer Feldforschung und soziologischen Erschütterungsexperimenten.

Deren Relevanz erscheint umso bedeutsamer, als das Kartenspiel vielfach als Teil der bayerischen Volkskultur und sozialen Identität historisch verbürgt und quellenmäßig geadelt wird. Kein geringerer als der kanonische bayerische Meisterhistoriker Aventin nennt es in seiner berühmten "Beschreibung der sitten des lands auf das kürzest und in der gemain", wo er für den Bayern an sich notiert, dieser sitze tagein, tagaus "bei dem wein, schreit, singt, tantzt, *kartet*, spilt, mag wer tragen, schweinspieß und lange messer".² Und einer der Nachfolger Aretins, der Landeshistoriker Ludwig Spaenle, der nebenbei auch als bayerischer Kultusminister fungiert, meint, ein "zünftiger Schafkopf" und Kartenspielen überhaupt seien "selbstverständlicher Bestandteil der ewigen Seligkeit im weißblauen Paradies", inclusive Liberalitas Bavariae, Essen, Trinken und Bescheißen des Todes wie in Kobells Brandner-Kaspar.<sup>5</sup>

Am Anfang standen also pragmatische (auf das Oberthema bezogene), persönliche (auf den Jubilar zielende) und sozioethnologische (aufs Bayerische insgesamt rekurrierende) Überlegungen. Hinzu kommt zuletzt – der prinzipiellen Bedeutung und Tragweite der zur Debatte stehenden Sache gemäß – eine noch weiter reichende, übergreifende geschichtsphilosophische oder anthropologische Dimension. Der

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Der Beitrag basiert auf einem Vortrag, der am 1.2.2017 im Rahmen des Symposiums "Niederbayern in der Oberpfalz" anlässlich des 70. Geburtstags von Martin Dallmeier im Regensburger Thon-Dittmer-Palais gehalten wurde. Der Rededuktus ist weithin beibehalten, ergänzt wurden vornehmlich nur einige Belege.

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> Johannes Turmair's genannt AVENTINUS Sämmtliche Werke, Bd. 4/1: Bayerische Chronik, hg. v. Matthias Lexer, München 1882, hier Buch I "Beschreibung Baierns", 42 (Hervorhebung vom Vf.).

<sup>&</sup>lt;sup>5</sup> Vorwort Ludwig Spaenles in: Adam Merschbacher, Schafkopf. Das anspruchsvolle Kartenspiel, 2. Aufl. München 2009, 4 f.

Mensch im Allgemeinen, der Wissenschaftlicher im Besonderen und der Bayer im ganz Speziellen - sie alle sind beinahe existentiell und ursächlich Spieler. Der Kulturhistoriker Jan Huizinga postulierte in einer bekannten, erstmals 1938 publizierten Abhandlung, der Ursprung der Kultur des Menschen liege im Spiel; der Mensch sei zu allen Zeiten und in erster Linie "homo ludens"; der Mediävist Arno Borst hat eingehend auf die antiken Wurzeln und mittelalterlichen Ausprägungen des Zahlenspiels verwiesen.<sup>4</sup> Auch die Tätigkeit des Wissenschaftlers hat wesensmäßig etwas Spielerisch-Sportives; er ist mindestens ebenso wie ein Wahrheits- und Drittmittelsucher vor allem ein "homo academicus ludens", wenn man ihn denn im universitären Alltagsgeschäft lässt. Schließlich handelte Wilhelm Volkert - Ehrenmitglied des Historischen Vereins und einer meiner Vorgänger als Lehrstuhlinhaber in Regensburg - vom "homo Bavaricus ludens", meinte, gerade und besonders in Bayern sei das Phänomen des Glücksspiels zu greifen, und untersuchte zumal das Spiel mit Kugeln, Scheiben und Würfeln im Rechtsbuch Ludwigs des Bayern. Wenngleich er - eben doch ein bayerischer Staatsbeamter und Gesinnungsprotestant - hinzufügte, vor dem spielenden komme selbstverständlich der arbeitende und schaffende Bayer, der bayerische "homo faber".5

Vielleicht hat das auch damit zu tun, dass wir das Spiel zeitgenössisch zumeist ex negativo greifen können, in der Regulierung, der Einschränkung, im Verbot. Beispiele sind hier das eben erwähnte Rechtsbuch Ludwigs des Bayern aus den 1330er/1340er Jahren oder, etwas später, 1378, ein Erlass des Stadtrats von Regensburg. Mit ihm wurden, mit gewissen Ausnahmen, alle Spiele gegen Strafandrohung untersagt, bei denen Geld zu gewinnen oder zu verlieren war, und sei es in Form des Spiels "umb ezzen oder umb trincken". Explizit wurde hierbei auch das "Spilen mit der quarten" genannt. Für Nürnberg oder Würzburg finden wir ähnliches.<sup>6</sup>

Uns geht es an dieser Stelle nicht um irgendein "spiel mit der quarten", sondern um das bayerische Kartenspiel, um den Schafkopf als Teil der bayerischen Nationalkultur. Grundsätzlich sehe ich drei Möglichkeiten, dessen Geschichte zu erzählen: Erstens kann man seine Wurzeln und Genese thematisieren. Zweitens kann man Schafkopf-Karten als Trägermedien für politische Propaganda betrachten. Und schließlich, das wurde eingangs schon angedeutet, ist der Schafkopf als Ausdruck von Identität zu interpretieren.

Zum ersten Themenfeld: Es ist nicht leicht, die Ursprünge des Begriffs zu bestimmen. Man streitet sich, ob das auf die Art zielt, wie man die Spielergebnisse notiert hat (anstatt sie gleich unmittelbar abzurechnen und auszuzahlen bzw. zu kassieren), nämlich mit Kreidestrichen auf einem Tisch, die sukzessive "Nase, Maul, Augen, Ohren, Backen" darstellten und sich am Ende zum Bild eines stilisierten Schafkopfs

<sup>&</sup>lt;sup>4</sup> Jan Huizinga, Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, 1. dt. Aufl. Basel 1938, 19. Aufl. Reinbek bei Hamburg 2004; Arno Borst, Das mittelalterliche Zahlenkampfspiel, Heidelberg 1986.

<sup>&</sup>lt;sup>5</sup> Wilhelm Volkert, "Umb spil und umb chugeln". Das Glücksspiel im Rechtsbuch Ludwigs des Bayern (1335/36–1346), in: Bayerisches Jahrbuch für Volkskunde 2007. Gedenkschrift für Ingolf Bauer, München 2007, 245–259, hier 259.

<sup>&</sup>lt;sup>6</sup> VOLKERT, Umb spil (wie Anm. 5), bes. 246 f., 250 f.; Regensburger Urkundenbuch, Band II: Urkunden der Stadt 1351-1378, bearb. v. Franz Bastian/Josef Wiedemann (Monumenta Boica 54), München 1956, Nr. 1205, 466 (Erlass vom 23.7.1378); Joseph Baader (Hg.), Nürnberger Polizeiordnungen aus dem XIII. bis XV. Jahrhundert, Stuttgart 1861, hier 63, 88; Würzburger Ratsprotokolle 1432–1454, bearb. v. Antonia Bieber/Marika Fersch/Katharina Rath, Würzburg 2014, hier 105. – Freundliche Hinweise von Herrn Dr. Bernhard Lübbers.

gefügt haben. Eine andere These besagt, der Begriff komme vom Klopfen auf Deckeln (das heißt Köpfe) von Fässern (das wäre ein Schaff).<sup>7</sup>

Nicht ganz klar ist auch die genauere Genese: Der Schafkopf hat sich zusammen mit seinen engen Verwandten, dem Doppelkopf und dem Skat, seit dem ausgehenden 17. Jahrhundert wohl aus einem höfischen Spiel entwickelt, das aus Frankreich kam und dann vor allem in Spanien daheim war, dem "d'Hombre" oder "Lomber" bzw. deren Spielvariante der Quadrille und ihrem vereinfachten deutschen Ableger, dem Deutsch Solo. In allen diesen Spielen haben wir schon die Grundmerkmale der Unterscheidung von variablen und festen Trümpfen sowie die Spieleröffnung durch Ansage oder Reizen. Das Spezifikum des bayerischen Schafkopfs, nämlich die Partnerfindung durch Rufen einer As, war ebenfalls schon im Deutsch Solo üblich. Die Ermittlung des Siegers durch Zählen der Augen stammt dagegen vermutlich aus dem bayerischen Tarock. All diese Entwicklungen sind relativ schlecht dokumentiert, was vielleicht auch daran liegt, dass der Schafkopf anders als der Skat eine recht geringe gesellschaftliche Reputation genoss. Er galt als unmodernes und einfaches "Bauernspiel".<sup>8</sup>

Die erste explizite schriftliche Erwähnung findet sich in einer sächsischen Bußgeldordnung von 1782, freilich mit der Bemerkung, dass Schafkopf im Gegensatz zum Hazard *kein* Glücksspiel sei. Die spezielle bayerische Version ist zuerst in den 1840er Jahren in – ich kann es uns nicht ersparen – Franken zu greifen und wandert dann nach Süden. Im bayerischen Wald wird der Schafkopf erst später, um 1900, so richtig populär; da dominiert lange der Tarock. Das erste Regelbuch des bayerischen Schafkopfs erschien 1895 in der Oberpfalz, genauer in Amberg: "Das SchafkopfBüchlein. Ausführliche Anleitung in Prosa und Poësie zum Erlernen und Verbessern des Schafkopfspieles mit deutschen Karten". Wir sollten festhalten: Der Schafkopfbewegt sich von Norden nach Süden, von der Oberpfalz (und Franken) nach Nieder- und Oberbayern, und nicht andersherum. Darauf ist noch zurückzukommen.

Zur zweiten Annäherungsmöglichkeit: Mit der Schafkopfkarte konnten Inhalte transportiert werden, die jenseits des Spiels lagen, aber gleichfalls weit hineinrührten in die bayerische Bevölkerung und deren Seele. Der erste, der sich das – gleich in der exponiertesten und exemplarischsten Form – zueigen und zunutze gemacht hat, war Johann Christoph von Aretin (1772–1824), ein aufgeklärter Publizist und Mitglied der Bayerischen Akademie der Wissenschaften, zunächst Parteigänger Montgelas' und für diesen verantwortlich für die Abwicklung der Klostersäkularisationen in der Hof- und Staatsbibliothek, dann aber in zunehmender Distanz zu Montgelas, 1811 aus München entfernt und fortan auf der Suche nach dem Kern und den Kräften innerbayerischer Identität und Kohäsion in Zeiten revolutionärer Umwälzung.<sup>10</sup> Ein populäres Mittel, diese nationalbayerische Selbstvergewisserung

<sup>&</sup>lt;sup>7</sup> Vgl. Das Schafkopf-Büchlein. Ausführliche Anleitung in Prosa und Poësie zum Erlernen und Verbessern des Schafkopfspieles mit deutschen Karten. Erschienen im Selbstverlag "Obsis", Amberg 1895, hier 5 f.; Merschbacher, Schafkopf (wie Anm. 3), 7 ff.; Paul Hammer, Schafkopf – ein dummes Spiel?, in: Hilde D. Kathrein/Rita Herbig (Hg.), Kleine Bettlektüre für kluge Kartenspieler, Bern/München/Wien o.J, 78 f.

<sup>&</sup>lt;sup>8</sup> MERSCHBACHER, Schafkopf (wie Anm. 3), 30 ff., 37 ff.

<sup>&</sup>lt;sup>9</sup> Wie Anm. 7; ferner MERSCHBACHER, Schafkopf (wie Anm. 3), 43 ff.

<sup>&</sup>lt;sup>10</sup> Kurzes Biogramm in Neue Deutsche Biographie, Bd. 1, München 1953, 348; ferner Eberhard Weis, Montgelas 1759–1838. Eine Biographie, Sonderausgabe München 2008, Bd. 2, 199 ff., 625–633.

zu befördern, war ihm dabei ein 1819 herausgebrachtes "patriotisches Kartenspiel", ein Kartensatz, der sich bestens auch für den Schafkopf eignete und der mit Abbildungen aus der bayerischen Geschichte, ihrer Ereignisse und großen Persönlichkeiten versehen war. Mit ihm verband Aretin ausdrücklich ein volkspädagogisches Programm. Das wird auch in einem kleinen erläuternden Begleitbüchlein so formuliert: Es sei eine "löbliche alte Sitte des Volkes, sich durch Bilder an die Thaten der Vorfahren zu erinnern, [...] das Andenken an wuerdige Maenner und Begebenheiten zu erhalten, wie denn ueberhaupt in den Spielen der Alten manche Lehre der Weisheit verborgen war". Daran wolle er anschließen und im "Landvolk" "Erinnerungen wecken oder Kunde geben" von den "guten Fuersten und von den sowohl glücklichen als unglücklichen Begebenheiten des bayrischen Volks". Es ging Aretin dabei immer um zweierlei: zum einen um didaktische Volksbildung und Belehrung aus der Geschichte, zum anderen um politische Propaganda für das Wittelsbacher Königshaus, für die innere Geschlossenheit der bayerischen "Stämme" und für die Wahrung bayerischer Integrität nach außen.<sup>11</sup>

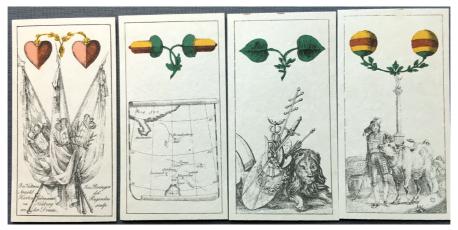
Aretin hat dergleichen nicht erfunden. Auch anderswo in Europa wurden seit dem 17. Jahrhundert mit Spielkarten historische, mythologische, heraldische, sprachkundliche oder politische Botschaften verknüpft; Walter Scott hat 1814 in dem Roman "Waverley" ironisch bemerkt, die ganze Geschichte Englands sei schon auf ein Kartenspiel reduziert worden und bald werde man wohl auch die Zehn Gebote in dieser Weise lernen. In Bayern erschien Aretin eine solche mentale Stärkung des Volkes aber besonders nötig, vornehmlich aus den Erfahrungen des 18. Jahrhunderts und beginnenden 19. Jahrhunderts heraus mit territorialen Tauschprojekten und Umschichtungen, mit Besatzungszeiten und fehlender Selbstbestimmung, auch als Gegengewicht gegen die aufkeimende deutschnationale Bewegung.<sup>12</sup>

Inhalt und Konzept Aretins lassen sich anschaulich an den Karten selbst und ihrer Gestaltung erläutern. Er ordnete jeder Farbe eine Charaktereigenschaft oder historische Grundtendenz zu, die er dann in verschiedenen Facetten, Personen, Ereignissen zu visualisieren versuchte. Herz bedeutete Herzhaftigkeit, also herzliche und ehrliche Liebe und Treue für Fürst und Vaterland. Gras meinte die Hoffnungen und Chancen Bayerns, wobei sich hier alle Karten auf Errungenschaften unter dem ersten bayerischen König Max I. Joseph beziehen. Schellen symbolisierte Reichtum und Wohlstand, Eichel dagegen Stationen, "die jedes bayerische Herz mit Verdruß und Betruebnis erfüllen" (mit Ausnahme des Eichel-Ober). In der Folge zur exemplarischen Erläuterung ein Blick auf Assen und Könige: <sup>13</sup>

<sup>&</sup>lt;sup>11</sup> Hier und in der Folge immer Vorwort bzw. Einführung, die Begleitexte und die Karten selbst in Johann Christoph von Aretin, Teutsche Spielkarten für das bayrische Volk [1819]. Aus Anlaß der 800-Jahr-Feier des Hauses Wittelsbach neu hg. v. F. X. Schmid. Einleitung und Kommentar v. Marcus Junkelmann, München 1980, hier 4 mit dem Zitat aus dem Begleitbuch Aretins.

<sup>&</sup>lt;sup>12</sup> Vgl. ebd., den Kommentar JUNKELMANNS, 4 f.; allgemeiner zur Geschichtspolitik in der Ära Montgelas' Karl Borromäus MURR, Das Mittelalter in der Moderne. Die öffentliche Erinnerung an Kaiser Ludwig den Bayern im Königreich Bayern, München 2008, hier 66–183, bes. 169 ff., 174–183.

<sup>&</sup>lt;sup>13</sup> Vgl. zu den einzelnen Karten immer ARETIN, Spielkarten (wie Anm. 11), hier die Erläuterungen im Begleitbuch ARETINS, 4–38, Zitat 5 f.; und im Kommentar JUNKELMANNS, 6–19.



Aretin, Teutsche Spielkarten: die vier Asse

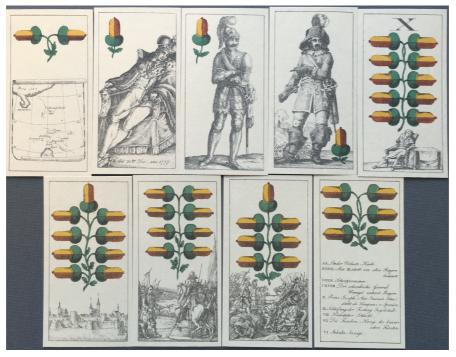


Aretin, Teutsche Spielkarten: die vier Könige

Die Herz-As zeigt uns die bayerischen Fahnen, denen das Volk unerschüttert treu bleibt, auch in schwieriger Zeit wie 1813. Die Gras-As präsentiert Sinnbilder des Glaubens, der Tapferkeit, des Ackerbaus, des Handels, der Künste und einer schützenden Regierung, all das getragen vom tatkräftigen bayerischen Löwen. Die Schellen-As thematisiert "des Landes Reichthum", als deren Quellen konkret Ackerbau, Viehzucht und Salzbergwerke identifiziert werden. Und die Eichel-As ist die "Länder Verlusts-Karte"; sie zeigt Bayern in seiner größten territorialen Ausdehnung und markiert damit in erster Linie die entsprechenden Abtretungen und territorialen Verluste im Laufe der Zeit (Brandenburg, Holland, Seeland, Hennegau, Friesland, Kärnten, Verona, Tirol).

Bei den Kartenblättern mit den Königen verhält es sich thematisch ganz ähnlich: Der Herz-König stellt Otto von Wittelsbach dar, den tapferen Dynastiegründer von 1180 und Anfang allen bayerischen Wittelsbacherglücks. Der Gras-König zeigt Max I. Joseph, den königlichen Schöpfer des modernen Staats- und Verfassungsbayern. Mit dem Schellen-König bekommt man Kurfürst Ferdinand Maria präsentiert mit der Bemerkung, dieser habe 1658 die Kaiserkrone ausgeschlagen; das sei ein ausgesprochen positives Beispiel weiser Beschränkung nach den überambitionierten Vorgängern Max Emanuel und Karl Albrecht, die Bayern an den Rand des Ruins gebracht hatten. Der Eichel-König bildet den toten Max III. Joseph im Jahr 1777 ab, des letzten Kurfürsten aus der Münchner Reihe, des "Vielgeliebten", vor dem Übergang auf die unsichere und unzuverlässige pfälzische Linie; "sein Hinscheiden", so Aretins Erläuterungen, "war die einzige Handlung, durch welche er die Bayern betrübte".

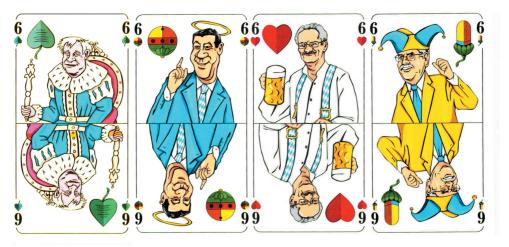
Das könnte man jetzt für alle Karten durchexerzieren. Hier nur noch der Hinweis auf den besonders bezeichnenden Negativ-Eichelsatz. Dieser zeigt neben der schon erwähnten Länder-Verlustkarte und dem Tod Max III. Joseph noch folgende Bildelemente: den schwedischen General Wrangel, der Bayern im Dreißigjährigen Krieg verwüstet, als Unter; den Tod Kurprinz' Joseph von Bayern 1699 mit dem Verlust auf die Aussicht des spanischen Erbes als Zehner; die Schleifung der Festung Ingolstadt im zweiten Koalitionskrieg nach 1799 als Neuner; die Niederlage Max Emanuels bei Höchstädt im Spanischen Erbfolgekrieg 1704 als Achter; sowie die internen "Hauskriege der bayerischen Fürsten" im Spätmittelalter und damit das Menetekel der schädlichen Landesteilungen als Siebener. Nur der Eichel-Ober fällt aus dem Rahmen und ist positiv besetzt, da er den höchsten Trumpf im Schafkopfspiel darstellt: Wir sehen hier den oberpfälzischen Ritter Seyfried Schwepper-



Aretin, Teutsche Spielkarten: der Eichelsatz

mann, einen der Helden der Schlacht Ludwigs des Bayern bei Gammelsdorf von 1313 ("Jedem Mann ein Ei, doch dem frommen Schweppermanne zwei"). 14 Das Ganze wird für jeden Farbsatz noch jeweils eigens kurz erläutert auf den Sechsern (die man in keiner Variante des Schafkopfspiels benötigt) – "Inhalts-Anzeige" heißt das bei Aretin; der Volkspädagoge überlässt nichts dem Zufall.

Dass dergleichen polit-propagandistische Nutzung von Spielkarten im Übrigen nicht allein dem 19. Jahrhundert vorbehalten war oder ist, kann zuletzt noch ein jüngeres Beispiel verdeutlichen. Die Partei ödp verteilte anlässlich einer der letzten Wahlkämpfe 2013/14 einen Kartensatz, der vier Zusatzkarten kannte. Das waren bewusst die Sechser, also wieder der Kartenwert, den man - es wurde eben erwähnt - selbst beim langen Schafkopf nicht brauchen kann, unnütz für ernsthafte Aktionen. Sie zeigen vier Köpfe: die Landespolitiker Horst Seehofer, Markus Söder, Christian Ude und Martin Zeil.



Zusatzkarten für den Wahlkampf - die Sechser in einem Kartensatz der ödp (Privatbesitz)

Zum Abschluss noch ein paar Worte zur avisierten dritten, der mentalitätshistorischen Dimension; darauf soll auch die Formulierung "Schafkopf als Statement" in der Überschrift verweisen. Das Spiel kennt ungeheuer viele Varianten, neben den "reinen Formen" von Rufspiel, Solo und Wenz. Das Werk von Adam Merschbacher "Schafkopf. Das anspruchsvolle Kartenspiel" von 2009 nennt über 30 bekannte Erweiterungsformen des "unreinen" Schafkopfs, von Geier und Schieber-Runde bis zum sogenannten Offiziersschafkopf.<sup>15</sup>

Die Mutter aller Varianten, zugleich Inhalt und Grund hitziger Debatten und ein Schlüssel für ethnobavaristische Charakterstudien ist freilich die Frage: "kurz" oder "lang". Also mit 32 oder 24 Karten, mit oder ohne Siebener und Achter. Man kommt wohl nicht umhin, das letztlich als Gewissens- und Glaubensfrage zu be-

<sup>&</sup>lt;sup>14</sup> Zum Mythos um Gammelsdorf und Schweppermann vgl. Murr, Mittelalter (wie Anm. 12), 172–177, 301 ff., 363–423, 493–496, 554 f.

15 Merschbacher, Schafkopf (wie Anm. 3), 78–86.

zeichnen, vor der etwa Fragen konfessioneller oder parteipolitischer Zuordnung zu Petitessen schrumpfen. Denn damit verbinden sich Philosophien, zeigen sich ungeahnte Einblicke in tiefliegende Gefühls- und Charakterschichten.

Unter vergleichend-regionalhistorischen Gesichtspunkten ist das deshalb so interessant, weil sich die Mentalität mit einer bestimmten regionalen Zugehörigkeit verknüpfen lässt. Das ist sogar bis in den Wikipedia-Artikel zum Schafkopf vorgedrungen. Dort findet sich eine interessante Landkarte, die unterschiedliche Einflusszonen zeigt: solche des "kurzen" Schafkopfs in der Oberpfalz und in Oberfranken, die "langen" Schafkopfgebiete in Ober- und Niederbayern, Schwaben und Teilen Mittel- und Unterfrankens sowie die "Mischregionen" dazwischen. 16

In der historischen Forschung wurde immer wieder die Relevanz von Grenzverläufen und Raumzugehörigkeiten diskutiert und mit der Frage nach mentalen Prägungen, nach ideellen und soziokulturellen Raumvorstellungen und Raumkonstruktionen verbunden: die amerikanische "Frontier" der Westwärtsbewegung ist da zu nennen oder die "Western European marriage pattern" zu spezifischen Heirats- und Familienmustern.<sup>17</sup> Sträflich und zu Unrecht vernachlässigt indes ist die "short/long sheep head pattern line". Manche Kollegen haben dazu ganze Aktenordner voller "oral history"-Material gesammelt, das nur der wissenschaftlichen Auswertung harrt. Sie würde uns weit über die rein topographischen Grenzverläufe hinaus wohl Aufschlüsse über markante Wesensassoziationen geben: "Kurz" – das bedeutet schneller und rasanter, auch härter, mit mehr Einzelspielen und Soli, knapper, weniger geschwätzig, gewunden, artifiziell, karger und ehrlicher, aber auch einfältiger und grobschlächtiger. "Lang" dagegen meint das Gegenteil – dauerhafter, mit viel mehr Partnerspielen und weniger Soli, variantenreicher und vielschichtiger, komplexer, mitunter aber auch langatmiger, manche sagen: langweiliger.

Dazu noch eine, wenngleich persönliche, so doch bemerkenswerte Marginalie. In der eingangs erwähnten Feldforschungs-Runde setzen sich, aller, die eigentlichen Entwicklungsstadien anzeigenden Nord-Süd-Wanderung zum Trotz, auch unbeschadet des Spielortes Regensburg am Rande einer Mischzone, also setzen sich die Niederbayern und mehr noch die Oberbayern vom Süden her mit der langen Variante durch, und sie tun dies wieder in bezeichnender Weise: nämlich mit hegemonialer Attitüde, zentralistisch-autoritär, ohne Diskussionsbereitschaft, ohne Zugeständnisse und Sensibilität für regionale Empfindsamkeiten von Nicht-Oberbayern. Die beteiligten Oberpfälzer dagegen sind bescheiden, zurückhaltend, nachgiebig, flexibel, anpassungsbereit, wendig und adaptionsfähig. Womöglich sind auch das Symbole und Ausdrucksformen der größeren politisch-sozialen Kultur.

Am Ende freilich soll nicht der Zwist stehen, sondern der Hinweis auf die Einheit "Niederbayern in der Oberpfalz", mit dem Jubilar als Personifikation des "Weltkinds in der Mitten". Und es soll die Poesie sprechen zu Ehren des Schafkopfs als Ge-

https://de.wikipedia.org/wiki/Schafkopf (9.6.2017). Das Schafkopf-Büchlein (wie Anm. 7), 9 f., erwähnt allerdings die Nutzung von 32 "Kartenblättern", die "an die Mitspielenden in je 8 Karten in 2 Würfen" auszuteilen seien, "als Regel".

<sup>&</sup>lt;sup>17</sup> Vgl. Frederick Jackson Turner, The Significance of the Frontier in American History [1893], in: Ders., The Frontier in American History, Tucson 1986, 1–38; Matthias Waechter, Die Erfindung des amerikanischen Westens. Die Geschichte der Frontier-Debatte, Freiburg 1996; John Hajnal, European Marriage Patterns in Perspective, in: David Victor Glass/D.E.C. Eversley (Hg.), Population and History, London 1965, 101–145.

samtkunstwerk, wie im genannten ersten Schafkopf-Büchlein von 1895, wo es nach gestrenger Erläuterung der Regeln heißt:  $^{18}$ 

"Von den Kartenspielen allen
Hat mir keines so gefallen,
Als das edle Schafkopfspiel,
Weil der Kopf muss schaffen viel.
Willst Du 'Schafkopf' spielen fein,
Darfst Du ja kein Schafskopf sein!
Darum lassen vom Taroken
Noch so manche sich verlocken,
Weil der edle Schafkopf ihnen
Viel zu geistreich ist erschienen.
Spannend stets und wechselreich,
Nicht ein Spiel dem andern gleich!
Schafkopf hat mich nie gereut,
Und was mich am meisten freut,
Ist, dass hier die Männer gelten,
Schafkopf soll mir Keiner schelten!"

<sup>&</sup>lt;sup>18</sup> Schafkopf-Büchlein (wie Anm. 7), 27 f.

