



Dipl.-Ing. Dr. Richard Sabela

**QUERSCHNITT DURCH
EINE ERZGRUBE
AUF KREUZ-ZEHN EINES
WIENER TRANS-
FORMATIONS-KARTEN-
SPIELES.**

1814 gab der Wiener Kupferstecher Johann Neidl ein Transformationskartenspiel heraus (die 51 erhaltenen Karten dieses Spieles liegen im Deutschen Spielkartenmuseum, Leinfelden-Echterdingen, Inv.-Nr. 1985-124).

Die zehn Farbzeichen auf der Karte Kreuz-Zehn (> Abb. rechte Seite) wurden in eine schematische Darstellung einer Erzgrube einkomponiert. Dabei bleibt es ein Geheimnis des Stechers, warum er die Grube in Form eines Baumes zeichnete. Ein Knecht mit Haspel lößt einen Bergmann am Seil anfahren. Gegenüber wird ein Korb mit gewonnenem Erz nach über Tag gefördert. Seitlich in mehreren Orten der Grube arbeiten die Erzhauser. Im unteren Bereich der Illustration, auf der tiefsten Fördersohle scheint ein Steinhauer den Karrenstößer zu rufen.



