

# HÖLLENSPIEL UND JAGGLN (JAGGELN)

Peter Blaas, Mieming

Im Anschluss an den Artikel "Die 100 Kartenspiele des Landes Salzburg" von Remigius Geiser sei hier die wohl mindestens 200-jährige Vorgeschichte des dort in Tab. 2 erwähnten Kartenspiels *Himmel- und Höllfahren* (1972 gespielt in Oberösterreich) kurz vorgestellt, sowie eine Spielregel zum auch dort erwähnten *Jaggeln* (1972 gespielt in Tirol) von einer älteren Vorlage nachgedruckt.

Das *Höllfahren* ist uns vom Namen her als ein Vorläufer des *Hexen-* oder *Vogelspiels* bekannt, von einigen wenigen erhaltenen, um 1800 gedruckten Spielregeln dieses 'Einblattspiels' (an jeden Spieler wird nur eine Karte ausgegeben, die durch Tausch verbessert werden soll). So beginnt z.B. das Beiblatt zum *Vogelspiel* von Johann Albrecht in Innsbruck um 1790<sup>1</sup> mit "Dieses Vogel= Spiel wird gespielt wie das Höll=Fahren, wo man um und um tauscht". Der Spieleforscher Anthony Smith schreibt<sup>2</sup> zum tschechischen Kartenspiel *Peklo* (Hölle), dessen Regeln vom Ende des 19. Jhs erhalten<sup>3</sup> sind:

*Peklo* war eine mit vierfarbigen Karten gespielte Variante des Einblattspiels. Man schrieb die Punkte auf ein Protokoll, das aus einer zentralen Hölle und einer Leiter pro Spieler bestand. Die Spielmarken lagen erst auf dem oberen Ende der Leiter und traten eine Sprosse näher zur Hölle für jeden Minuspunkt, bis die Spielmarke eines Verlierers in die Hölle eintrat. Vermutlich war *Höllfahren* ähnlich.

Das hier vorgestellte<sup>4</sup> *Höllenspiel*, gedruckt in "Halle in der Schubertschen Kupferdruckerey" wohl zum Ende des 18. Jhs, erscheint dem *Peklo* und somit dem *Höllfahren* sehr ähnlich. Das eingangs erwähnte *Himmel- und Höllfahren* dürfte eine 'verschlankte' moderne Version ohne Tauschvorgang sein, wie sie als Kinderspiel unter dem Namen *Hölle* in einem Regelbuch<sup>6</sup> von 1970 beschrieben ist:

Bevor's losgeht, muss man auf dem Tisch die Hölle und den Weg dorthin aufbauen. In die Tischmitte kommt ein kleiner Teller oder ein Bierdeckel; das ist die Hölle.

Jeder Spieler markiert nun zwischen seinem Platz und der Hölle drei oder vier Punkte, das sind die Stationen auf dem Weg zur Hölle... Sie nehmen ein Spiel mit 52 Karten, mischen es und geben reihum jedem Spieler eine einzige Karte. Die Karten müssen mit dem Rücken nach oben verdeckt liegenbleiben, bis Sie das Kommando "Umdrehen!" geben. Wer dann die niedrigste Karte hat, muss seinen Spielstein auf die erste Station des Weges zur Hölle setzen...

Das *Jaggeln* (Tirolerisch für das 'Spiel mit dem *Jaggl*<sup>5</sup>', dem Schell-Unter als höchste Karte) muss sich aus dem Faksimile von 1927 selbst erklären - mehr ist mir leider nicht bekannt.

1) Abb. in Peter Blaas u.a. "Süd-Spielkarten, Ausstellungskatalog Spielkarten 1570-1870 aus Alt-Österreich vom Südrand der Hochalpen", Talon-Sonderheft zu Nr. 12/2003, Österreichisch - Ungarischer Spielkartenverein; S. 69.

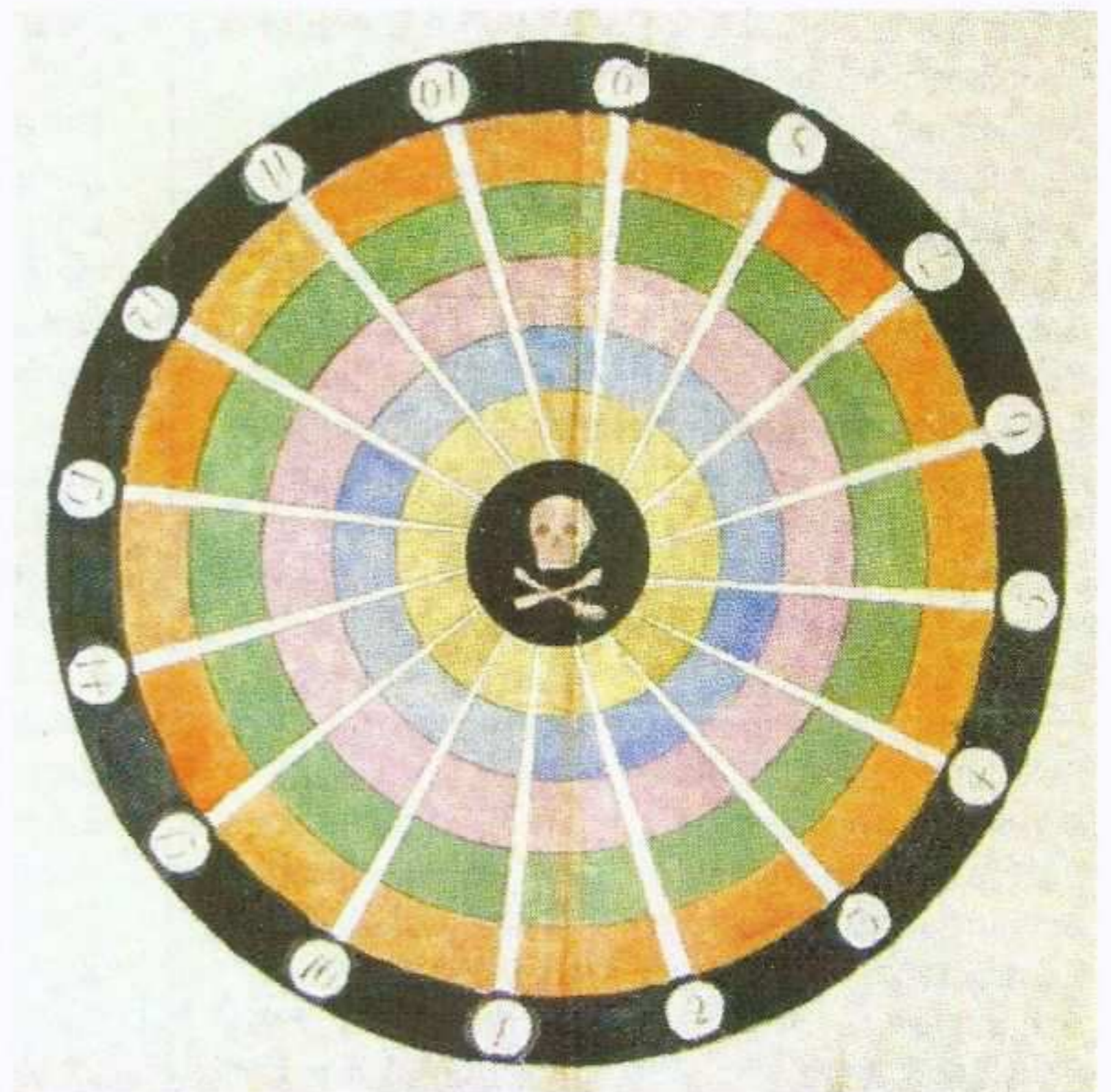
2) in "Von den Abruzzi bis Abo - die Sage des Killespiels", Vortragskriptum zur Tagung der I.P.C.S. in Stockholm 1993.

3) laut 2) im tschechischen Kartenspiel-Regelbuch "Hra v Karty", Ende 19. Jh.

4) aus dem Angebotskatalog XXVII der Fa. CARTORAMA in D-37308 Krombach, Seite 6, Lot Nr. 56. Die zugehörige Abb. der Spielvorlage stammt von Seite 2. Herzlichen Dank an Jean Darquenne für die Bereitstellung einer Kopie der Spielregeln.

5) *Jaggl* ist die vertrauliche Abkürzung für Jakob.

6) Claus D. Grupp "99 Kartenspiele", ASS Verlag, Leinfelden 1970; S. 95.



Spielfeld zum *Höllenspiel*. Handkolorierter Kupferstich 35x40 cm von Schubert in Halle a.d. Saale, Ende 18. Jh.

# Anweisung

zu

Dem neuen GesellschaftsSpiel,

benannt:

## Das Höllenspiel.

---

Tafel

in der Schubert'schen Kupferdruckerei.

Dieses Spiel, welches besonders bey lustigen, muntern Personen vielen Beyfall gefunden hat, weil man dabey necken und lachen kann, ohne irgend einen Mitspieler zu stören, kann von 16 Personen gespielt werden.

Geschieht es mit der französischen Karte, so ist der König das höchste Blatt, bey der deutschen Karte hingegen ist es das Daus. Es werden keine Blätter herumgeworfen, sondern es spielen vielmehr alle.

Die Spieler setzen fest, wie hoch sie spielen wollen, und mit der festgesetzten Münze nimmt ein jeder am obern Rande der Tafel seine Nummer ein.

Wer Nummer 1 auf der Tafel hat, fängt das Spiel an, giebt jedem der Mitspieler, von der linken Seite an, ein Blatt, und der Spieler Nummer 2 fängt an. Findet er sein Blatt sehr niedrig, z. B. 1, 2, 3 u. s. w., in der deutschen 6, 7, 8 u. s. w., so sagt er zu seinem Nachbar Nummer 3: Ich will tauschen. Was dieser auch für ein Blatt haben mag, er muß sich den Tausch gefallen lassen, es sey denn, er habe einen König oder ein Daus, in diesem Falle sagt er: Respect, und Nummer 2 muß sein niedriges Blatt behalten. Darauf fährt Nummer 4 fort, sein Blatt mit Nummer 5 zu tauschen, oder es zu behalten, je nachdem er

es für gut findet, und so geht es fort bis zum letzten, der noch die Freiheit hat, mit Nummer 1 zu tauschen. Dieser nun hat das Vorrecht, das eingetauschte Blatt zu verwerfen, und sich aus dem Spiel ein anderes zu ziehen. Ist dies geschehen, so müssen alle Mitspieler ihre Blätter auflegen, und wer nun das niedrigste hat, rückt mit seinem Gelde in die obere erste Farbe vor, und so geht das Spiel wieder von vorne an. Die gespielten Blätter bleiben liegen und es werden neue herumgegeben. Wer durch alle Farbenkreise vorgerückt ist bis in die Mitte des Punctes der Tafel, der ist todt, muß seine Einlage stehen lassen, und kann in diesem Spiele nicht weiter spielen. Wer also noch lebt, spielt fort, und der längstlebende hat den Einsatz gewonnen. Sind zuletzt zwey lebende übrig, so können sie den Einsatz theilen, oder es auf das Glück ankommen lassen.

Ist Nummer 1 mit dem Herumgeben der Blätter der ersten Taille fertig, so tritt Nummer 2 an seine Stelle, und so geht es fort, so lange man zu spielen Lust hat, bis wieder die Reihe an Nummer 1 kommt.

Was für Regeln dabey sonst noch zu beobachten sind, ergibt sich aus dem Spiele selbst; hat einer z. B. die 2 gegen die 1 eingewechselt, so hat er nicht nöthig zu tauschen, denn das höhere Blatt, das er für das hingeebene geringere erhalten hat, sichert ihn, nicht zu rücken.

---

Gefahr für Leib und Leben Rattern und Wiesel fangen und deren Bälge und Fett gewinnen könne, die als Geheimmittel sehr geschätzt und begehrt sind.

So lebt also in der Ueberlieferung von den Frauendreißgern ein uralter, echt deutschem Natur- und Gottesgefühl entsprungener Glaube und Brauch fort, der umso mehr erhalten zu werden verdient, als die Aeußerungen groben Aberglaubens, die ihn früher begleiteten, sichtlich im Verschwinden sind.

## Das Jaggl

Von Anton Schipflinger (Hopfgarten)

Wenn die langen Winterabende beginnen, so kann man im Freien nicht so lange arbeiten wie im Sommer. Man will nun nicht etwa nach dem Rosenkranz bald Schlafengehen; man will Unterhaltung. Zu solchen Unterhaltungen gehört auch das Kartenspiel. Das bekannteste und beliebteste Kartenspiel ist das „Jaggl“. Es können 5 bis 7 Personen teilnehmen.

So nach Weihnachten fängt man an und bis in den März hinein spielt man. Außer dieser Zeit wird nie g'jaggl. Es ist also ein Winterkartenspiel. „Remt's aft (dann) amal a's Jaggl“, laden sich die Nachbarsleute gegenseitig ein. Gerne nimmt man diese Einladung an.

Als Karte dient eine gewöhnliche, einfache. Der Herz-, Laub- und Eichelsechser werden davon getan; es bleiben noch 33 Karten. Spielen fünf Personen, erhält jede sechs Karten, spielen sechs, erhält jede fünf Karten. Bei sieben Personen muß bald diese, bald jene Person rasten. Drei Blattl (Karten) kommen in den „Doaba“, d. h. sie werden in die Mitte des Tisches gelegt. Derjenige, der ansagt, kann sie nach dem Ansagen nehmen und anschauen. Passen sie ihm, so kann er sie behalten. Er muß aber dafür drei andere „oichileg'n“.

Die Hauptkarte ist der Jaggl, d. i. der Schellunter. Er sticht ein jedes Briefl (Karte). Als zweithöchster tritt der Zanggl oder Warbock, wie er im Sölland genannt wird, auf. Er ist der Herzzehner. Der dritthöchste ist der Buggl-Schellsechser oder Welli. Das Nächsthöchste sind die Trümpf. Ist der Jaggl ang'sagt, so ist Schell Trumpf. Wenn der Zanggl gerufen ist, dann gilt Herz als Trumpf. Eichel ist Trumpf, wenn der Buggl gerufen ist. Mancherorts wird der Buggl auch zur Laub getan und dort und da auch zu den übrigen Farben. Das Nächstbeste sind die „Gwiß“. Dies sind alle Zehner und Sau'n (As). Damit das Spiel gewonnen ist, muß der Ansager oder dessen Gegner fünf Gwiß aufweisen können. Der Jaggl, der zwar kein Zehner und keine Sau ist, gilt als Gwiß. Der Buggl wird nicht als Gwiß gewertet. Im Söllandl, bei Wörgl und Kirchbichl, sticht der Trumpfzehner den Trumpf-König, -Ober und -Unter. Im Brigen-tal ist dies nicht der Fall.

Ist zum Beispiel der Jaggl gerufen, so ist Schell Trumpf. Trumpf locken tun auch der Zanggl und Buggl, d. h. man muß Trumpf hergeben, wenn einer von diesen ausgeworfen wird. Zu jeder Farbe locken die drei Hauptkarten Trumpf. Wer das gerufene Blatt hat, ist Partner des Ansagers. Im Sölland ist, wenn sieben Personen spielen, derjenige, der den Herzzachter hat, auch beim Ansager. Es kann aber vorkommen, daß das betreffende Blatt im „Doaba“ liegt, dann ist man allein. Machen die Gegner des Ansagers keinen Stich, so ist dies ein „Gmatschts“. Sie müssen doppelt so viel als gewöhnlich zahlen. Ruft der Ansager den Zanggl, Buggl oder gar die Labjau, so ist es möglich, daß der Ansager und dessen Partner gmatscht werden. Und wenn es recht auf's Matschn hergeht, kann man froh sein, einen „Matschstich“ gemacht zu haben. Wird gmatscht, so muß jede Person, die unter den Berspielern ist, zwei Groschen, wenn man minder tut, und vier Groschen, wenn man doppelt tut, zahlen.

Wenn nicht gmatst wird, zahlt man die Hälfte. Das Geld wird zu gleichen Teilen unter den Gewinnern geteilt.

Auswerfen muß der Ansager. Wer sticht, muß als nächster auswerfen.

Hat man den „Doaba“ genommen, so kann der Ansager auswähl'n. Er kann schlechtere hinablegen. Nur darf er keinen Zehner oder keine Sau ablegen.

Nachstehend folgen die am häufigsten gebrauchten Redensarten beim Jaggl:

Eashta (erster) Gewinn macht an Beitel (Geldbeutel) kring (gering).

Bea zeascht gwinnt, vaspüit (verspielt) spata.

Hat jemand den Jaggl gerufen und es liegt eine andere Farbe im Doaba, dann sagt man: „Ma' ku's hoit (halt) ah nit schmed'n (riechen)“.

Da eascht Gedank'n is da best — beim Ansagen.

Wenn ma zeascht a schlechte Kascht hat, ast ligg' (liegt) oan gean was guats inn (im Doaba).

Drei Farb'n 's ganze Spiel vadorb'n.

Hat man eine gute Karte, dann gebraucht man das Wort „Kaschtei“.

Wenn man längere Zeit nichts rares kriegt, sagt man: „I bin eam Feind g'wes'n, da Kascht“.

A so was, wennst nit tatst (tätest).

Eppas is eppas (etwas).

Der Sucher nach den Trümpfen sagt: „Mui (muß ich) ge' schaug'n gea', wo d' Trümpf send“.

Die Trumppfau steht nicht am Besten. — „Bugglts die Trumppfau!“ — „Haut's aus die Trumppfau!“, wird gerufen.

Der Besitzer der Trumppfau verteidigt: „Trumppfau, wens nit ausgeht (d. h. wenn sie der Ansager nicht auswirft), derf nit bugglt wer'n“.

Trumppfbesitzer und jene, welche Trümpfe hergeben müssen, sagen: „Trumppf warf i und wenn i gar loan hätt'l“.

Muaß i Trumppspeib'n (wenn man nicht Farb' hat, denn man muß immer Farb' geben).

Frisch loan oanzig'n Trumppf.

Hat jemand noch unvermutet einen kleinen Trumppf, welcher oft zu einem Hindernis werden kann, so sagt man: „Nu (noch) a so a Kera (kleine Karte) is inna“.

Eh homas (haben wir es) eh schon.

Is schon wieda zen (zum) zahlen.

Dös is Boß (sticht niemand) a ganze Bois (Zeit).

Eh is's schon wia's is (wenn man falsch geworfen hat).

Beama (werden wir) ausg'stoch'n hob'n.

Eh is's an mi.

Muaß i a Scheit schien (schürren; damit lieber gestochen wird, legt man ein Gwis eini).

An Jaggl weng dea Not (wenn man nichts gutes hat).

I tua schon jaggl'n.

An Jaggl wengs matschn (damit man nicht soviel zahlen braucht!).

I hun woi ganz blanka (allein) da, loan Trumppf dabei und Schoppa (Gwis) ah loan.

I hätt'n woi nakata (allein) da.

Eh Loigll (Teufel, wenn es hizig hergeht.)

I' floitn ganga oder z' schare ganga (verloren).

Eh hun i g'schlaf'n.

I wirf a Gwis.

Eh is decht da Zanggl oder Buggl untein tema (vom Jaggl gestochen worden).

Farb' geb'n! (Wer Farb' oder Trumppf verleugnet, ist strafbar.)

Da Loigabl (Teufel.)

Eh homma unschuidiga zahlt. (Wenn es nicht ehrlich hergegangen ist.)

Eh is ma da Bloach aufganga. (Mir ist „schlach“ geworden.)

Dans derf allwei liegen (gemeint ist ein Gwis).

Rul (nudl) is woi hea (wenn jemand allein ist, d. h. wenn ihm der Angesagte im „Doaba“ drein lag und er eine gute Karte hat).

Wenn jemand eine gute Karte hat und er gewinnt, sagt man: „A so kunt'ns 's oba z' Rundl ah“.

Auf a Gmatst's aufi no oans. (Meistens werden es noch viele Kunden.)

Zum Schluß wird der Gewinn besprochen. „Wieviel g'winnt?“, fragt man.

„Ueber d' Achsl aus g'winn i“, sagt der, der verspielt.

Kommt es bei Familienmitgliedern zu Geldstreitigkeiten, so redet man zu: „Rimt eh nig aus der Verwandtschaft“.

Zum Schluß einige Einzelwörter, die oft gebraucht werden; Blöschn = hertuschn, Matscha = Matststich; Saumogn = Jaggl, Zanggl, Buggl; Fakl = Trumppfau; Pata = nichts mehr haben; Woatl = Geldtasche; Broateg = das Spielgeld, welches am Tisch liegt, wenn es viel ist.