

Die große Humboldt-Enzyklopädie der Kartenspiele

Eine Enzyklopädie der Kartenspiele – das klingt nach Brockhaus, Enzyklopaedia Britannica, mithin Vollständigkeit. Bei der schieren Zahl existierender Kartenspielen und deren vielfältiger Varianten ist Vollständigkeit jedoch kaum erreichbar. Die Autoren Kastner und Folkvord liefern mit ihrem Werk allerdings schon eine ziemlich große Zahl an Kartenspielen ab – vom Allerwelts-Mau Mau bis hin zu ausgefalleneren Spielen wie dem Badischen Tarock.

Bei der Auswahl der Spiele haben sich die Autoren auf das „klassische Blatt“ beschränkt. Außerdem wird dem Tarock, das ein spezielles Kartenblatt erfordert, ein eigenes Kapitel gewidmet. Andere Spiele mit speziellen Blättern sind hingegen nicht enthalten. So finden sich in dieser Enzyklopädie weder Klassiker wie „PIT“ oder Uno noch aktuelle Spiele wie „Bohnanza“ oder „6 nimmt!“. Auch das weite Feld der Sammelkartenspiele findet keine Erwähnung. Diese strikte Beschränkung mag auf den ersten Blick bedauerlich erscheinen, jedoch würden Spiele mit speziellen Karten den Rahmen eines Buches (und vermutlich sogar mehrerer Bücher) sprengen. Einzig der Umstand, dass diese Beschränkung von außen

– beim Blick auf den Umschlag – nicht ersichtlich ist, macht den vollmundigen Titel „Enzyklopädie“ etwas fragwürdig.

Mehr Praxis als Theorie

Auch die Hintergrundinformationen zum Kartenspiel an sich halten sich die Autoren recht kurz. Rund 15 Seiten werden



den Sie auf historische Betrachtungen und die Herkunft der einzelnen Blätter. Farbige Bildseiten im Inneren des Buches geben einen Überblick über die Kartenblätter der vergangenen Jahrhunderte – von einem Blatt von 1455 bis zu einem zeitgenössischen Kartenspiel mit Leinwandhelden. Erläuternde Texte zu den Abbildungen fehlen leider. Über die Genese der Bilder und Symbole erfährt der Leser indes nicht viel. Ganze drei Seiten widmen die Autoren

diesem Komplex. Statt genereller Informationen setzt diese Enzyklopädie eher auf das konkrete Spiel. So geht es denn auch umgehend ins Detail mit den Spielbeschreibungen, die hier in 15 Familien untergliedert werden. Jede dieser Familien (z.B. „Stichspiele“, „Solospiele“ oder „Bluff-Spiele“) wird von einer Einleitung eröffnet, die das Wesen der dort versammelten Spiele knapp umreißt.

Die Spielbeschreibungen selbst bedienen sich dabei einiger Fachausdrücke, die Kartenspiel-Neulinge zuerst aus dem Glossar suchen müssen. So sind Formulierungen wie „Vorhand zieht an“ für Neulinge unverständlich – und eigentlich auch unnötig. Was es bedeutet „am Stich“ zu sein, lässt sich erschließen, wird jedoch nicht erläutert.

Die Autoren sind bei der Beschreibung der Regeln um Klarheit bemüht. Aufbau und Spielziel werden vorweg erläutert, am Ende folgen oftmals Hinweise und Spieltipps. Leider bleiben die Spielbeschreibungen selbst oft recht abstrakt und lesen sich manchmal sogar recht zäh, so dass ein erster Eindruck vom Spiel sich bei der Lektüre nicht einstellen mag. Die beschriebenen Spiele sind dabei von sehr unterschiedlicher Komplexität, entspre-

chend unterschiedlich fällt die jeweilige Einstiegshürde aus. Wer das oft hohe didaktische Niveau aktueller Spielregeln gewöhnt ist, muss sich hier auf ein wenig Arbeit einrichten.

ctk

Fazit

Wer sich für Kartenspiele interessiert, findet auf dem deutschen Markt derzeit kein vergleichbar umfassendes Werk. Zwar gibt es etliche Werke für spezielle Spiele (neben Skat und Bridge nicht zuletzt das derzeitige Modespiel Pokern), die Humboldt Enzyklopädie der Kartenspiele stellt jedoch durch ihren breiten Querschnitt durch nahezu alle klassischen Kartenspiele eine Ausnahme dar. Die Enzyklopädie richtet sich nicht an Leser, die etwas zum Kartenspiel an sich und seinen historischen Hintergründen suchen. Wer hingegen eine große Anzahl sorgfältig beschriebener Spielregeln sucht und den Duktus des Kartenspielers nicht scheut, liegt hier goldrichtig.