

Ursprung und Entwicklung der Glücksspiele

„Ein tiefer Sinn
wohnt in den alten Bräuchen.“
Friedrich v. Schiller

Die Geschichtsschreiber und Forschungsreisenden aller Epochen berichten einstimmig von dem Zauber, den das Glücksspiel auf die Völker aller Zonen und Zeiten, ja selbst der vorgeschichtlichen Welt ausgeübt hat. Seine älteste Form war ohne Zweifel das Los, das noch heute neben dem Würfel, der Spielkarte und der Rollenden Kugel als eines der vier Grundelemente des Glücksspiels in den Lotterien seinen Platz behauptet. Sein Ursprung zeigt sich schon in den alten Bräuchen unserer Vorfahren. Er ist zu suchen in dem Orakel, durch das sie die Götter befragten. Zuerst waren es Lämmerknochen, magische Stäbchen, Muscheln, Tierzähne oder bunte Steine, die sie in die Höhe warfen und aus deren Lage sich die Zukunft offenbaren sollte. Dieser alte Brauch ist das Urbild des Loswurfes, jener verbreitetsten Form, das Schicksal zu befragen. Er bildet zweifellos den Ursprung des Zahlenlotto und der Lotterien, die im 15. Jahrhundert von den Niederlanden ausgehend ihren Siegeszug durch die europäischen Länder bis in die Neue Welt antraten. Schon die Bibel erzählt an mehreren Stellen von Entscheidungen, die durch das Los gefällt wurden. Die römischen Soldaten warfen unter dem Kreuz das Los über den Leibrock Christi, den sie nicht zerschneiden wollten. Homer berichtet uns in der Ilias, das die in Agamemnon's Helm geschütteten Lose bestimmten, wer mit Hector kämpfen sollte. In Indien entschied das Los sogar über Schuld und Unschuld, und im Fernen Osten diente es schon lange vor Christus der Weissagung.

Eine Abart des Loswurfes, das Würfelspiel, finden wir fast gleichförmig bei allen Völkern der Erde. Die Archäologen fanden Würfel schon in den alten Siedlungsstätten der Menschheit. Manchmal waren sie aus goldgelbem Bernstein geschnitzt, häufiger aus Knochen. Noch heute spielen die Araber ein Glücksspiel mit Würfeln, die nichts anderes sind, als menschliche Fersenknochen. Die Inder und Ägypter verwendeten abgerundete Würfel, die sie aus den Nüssen des Vibhidakabaumes herstellten und mit Tierbildern versahen, während die Altrussen mit Getreidekörnern würfelten. Von den Römern wissen wir, daß sie außer kubischen auch längliche Würfel benützt haben, aus denen sich der Dominostein späterer Jahrhunderte entwickelt

hat. Cicero geifelte wiederholt die Spielwut des römischen Volkes. Der beste Beweis aber, daß das Würfelspiel in den Tabernen des Alten Rom überall betrieben wurde, ist der jedermann bekannte klassische Ausruf Cäsars, als er durch Überschreiten des Rubicon den Römischen Bürgerkrieg erklärte: „Alea jacta est“, die Würfel sind gefallen. Von den alten Germanen berichtet uns der römische Geschichtsschreiber Tacitus: „Das Würfelspiel betreiben sie sonderbarer Weise wie ein ernsthaftes Geschäft, und zwar mit solch blinder Leidenschaft, wenn es um Gewinnen oder Verlieren geht, daß sie, nachdem sie ihr Hab und Gut verloren haben, mit dem letzten entscheidenden Wurf um ihre Freiheit und ihre Person spielen. Wer verliert, geht freiwillig in die Knechtschaft, läßt sich binden und verkaufen. So hartnäckig sind die Germanen selbst in einer so verwerflichen Sache wie das Spiel und nennen es Treue.“



Bei den Völkern der Südsee gab es schon in frühen Zeiten ein „Glücksrad“, das aus einer aufgehängten Cocosnuß bestand und eine grinsende Fratze trug.

Bedeutend jünger, wenn auch vielleicht noch verbreiteter als die Würfel, sind die Spielkarten. Dies mag wohl davon herrühren, daß mit ihnen unzählige verschiedene Spiele ausgeführt werden können. Das Kartenspiel ist eine Erfindung des Morgenlandes und wurde durch die Zigeuner, ein ursprünglich indisches Volk, den Arabern und Sarazenen überliefert. Das indische Kartenspiel, Tchaturanga genannt, zählte hundert Blatt. Chinesische Mekkapilger haben die Spielkarte nach China gebracht. Ihr Spiel enthielt dreißig Blatt. Durch die Kreuzzüge kam das Kartenspiel dann in das Abendland herüber, und im Laufe der folgenden Jahrhunderte erfanden die Europäer je nach dem Geschmack der Zeit und der Eigenart ihrer Länder Hunderte von Kartenspielen. Die ältesten historischen Spuren von dem Gebrauch der Karten finden sich in einer venezianischen Schrift aus dem Jahre 1299. In einem alten deutschen Buche „Das Guldin Spiel“ wird bemerkt, die Karten seien erstmals im Jahre 1300 in Deutschland aufgetaucht. Diese Angabe findet ihre Bestätigung in den von kirchlichen und weltlichen Obrigkeiten um die Jahrhundertwende gegen das Glücksspiel erlassenen Verboten. Über Spanien kam dann die Spielkarte erst Mitte des 14. Jahrhunderts nach Frankreich. Das älteste französische Kartenspiel, das „Lansquenet“, was nichts anderes als das deutsche „Landsknecht“ ist, läßt wohl keinen Zweifel über die deutsche Herkunft aufkommen. Die Franzosen behaupten zwar, die Spielkarten seien im Jahre 1391 von dem Maler Gringonneur zur Erheiterung des kranken König Karl VI. erfunden worden. Die ersten Karten waren handgemalt, später wurden sie schabloniert, und erst als der Holzschnitt und der Kupferstich aufkamen, entwickelte sich in Deutschland eine bedeutende Spielkartenindustrie mit Sitz in Ulm. Seit der zweiten Hälfte des 14. Jahrhunderts überflutet das Kartenspiel alle Länder des europäischen Kontinents. Jeder fahrende Vagabund



Die alten Germanen beim Würfelspiel

und jeder Soldat führte die Spielkarten mit sich in der Tasche, und in jedem Wirtshause wurde des „Teufels Gebetbuch“ ebenso gerne zur Hand genommen wie an den Höfen der Kaiser und Könige.

Neben dem Lotterielos, dem Würfel und der Spielkarte beherrscht seit dem 18. Jahrhundert bis auf den heutigen Tag die Rollende Kugel den Spielsalon. Nach dem Erfinder der Roulette haben schon viele Ausschau gehalten, und gar manches ist darüber geschrieben worden. Ein Urbild der sich drehenden Roulettmaschine begegnet uns sehr früh bei den Chinesen und bei den Eingeborenen der Südsee in der Form von Orakeln und Spielen, die dem Zeitvertreib dienten. In den Museen für Völkerkunde finden sich alte, aus China stammende Drehwürfel, die auf einer Spitze in Rotation versetzt werden können. Und bei den Völkern der Südsee gab es schon in frühen Zeiten ein „Glücksrad“, das in Umdrehung gebracht wurde. Es bestand in einer Cocosnuß, die eine grinsende Fratze trug. Wem sich ihr Gesicht zuwandte, fiel der Gewinn zu. Diese chinesischen Würfelkreisel und drehbar aufgehängten Cocosnüsse der Südseeinsulaner können wir ohne weiteres als Urbild der Roulette ansehen. Sie haben im Laufe der Jahrhunderte die mannigfaltigsten Formen angenommen. Bei den Indern treten sie mit Tierbildern, bei den Arabern mit Schriftzeichen und bei den Chinesen erstmals in Form einer drehbaren Scheibe auf, die nach dem Gesichtspunkt der Polarität von hell und dunkel, grad und ungrad, männlich und weiblich aufgeteilt ist.



Blick in einen Pariser Spielsalon

Stich von D. Bosio