

Die „Fuchs-Partie“, fast ein Heimatsymbol

Von Dr. Werner Niederkorn

Schöne Erinnerungen an unsere schwäbische Dorfgemeinschaft sind nicht nur die seltenen, großen Feste, wie Kirchweihen oder Trachtenbälle, sondern auch die kleineren, aber öfteren Vergnügungen, die den ansonsten oft recht trüben Alltag zu versüßen suchten. Hierher gehören zweifelsohne auch die Kartenpartien.

Bis vor dem Kriege waren hierbei noch viele Kartenspiele beliebt, fast alle schon von den Ansiedlern aus der alten Heimat mitgebracht, wie etwa die Spiele „Lorum“ oder „Rufmariasch“. Allmählich aber wurden sie überall von dem „Fuchsen“ verdrängt, ein Spiel, welches eine gute Mischung aus Glück und Intelligenz beinhaltet. Der Name kommt vom größten Trumpf des Spieles, dem Eichel-Ober, genannt „Fuchs“. Der zweitgrößte ist dabei der grüne Ober, genannt „Je“. Es folgt der Eichel-Unter, in Perjamosch aus unerfindlichen Gründen „Kleener Paam“ betitelt, und dann in absteigender Reihenfolge der Schellen-Unter, der Rote-Unter (in einigen Ortschaften auch umgekehrt) und schließlich die Roten in absteigender Reihenfolge des Zahlenwertes (As – Zehner – Ober und Neuner). Nur in Warjasch ist – angeblich – der Schellen-Ober der Fuchs, in Perjamosch ist er aber eher eine Plage, da er kein Trumpf ist und deshalb mit kleinem Zahlenwert. Als „Schelleower“ wird deshalb auch eine Person bezeichnet, die dazu neigt, ein kleiner Gemegroß zu sein.

Nun Wilhelm Tell

Gespielt wurde ursprünglich mit den deutschen Doppelkarten, also mit 24 Spiel- und 8 Zahlkarten (den Siebenern und den Achtern). Wenn alle achte bezahlt sind, ist die Partie zu Ende. Ab 1825 schon wurden aber die deutschen Karten durch Karten mit Figuren der Tell-Sage ersetzt. Dies anfangs nur in den Ländern der ungarischen Krone. Der historische Hintergrund war der, daß sich die immer mehr gegen die Habsburger auflehrenden Ungarn auch bei den Spielkarten ein antiosterreichisches Symbol setzen wollten, indem sie die Figuren der Tell-Sage dazu benutzten, eingedenk der Tatsache, daß ja auch die Schweizer unter Wilhelm Tell Jahrhunderte vorher gegen die Österreicher gekämpft und ihre Unabhängigkeit errungen hatten.

So also wurde der Fuchs zum Wilhelm Tell („Tell Vilmos“ in ungarischer Version) und sein geschichtlicher Widersacher, der österreichische Landvogt Hermann Gessler zum (beim Fuchsen) fast wertlosen Roten Ober.

Immerhin wurden diese Karten bald im ganzen Raum der späteren Doppelmonarchie beliebt, von der Tschechoslowakei bis Ungarn und dem Banat und sogar in Österreich selbst. Die Firma „Platnik und Söhne“ in Wien wurde ja auch mit diesem Blatt zum größten Spielkartenhersteller der Monarchie (ist es auch heute noch). Aber auch in den Nachfolgestaaten wurden die „Fuchs“-Karten mit den Gestalten der Tell-Sage nachgemacht, besonders in Ungarn und der Tschechoslowakei. Nur in Rumänien fehlte nach dem Zweiten Weltkrieg der Nachschub, und so wurden die alten Kartenspiele immer kostbarer, aber auch immer speckiger. Schließlich wurden sie dann in unserer Kindheit durch handgemalte, klobige Karten aus „Pappendeckel“ ersetzt. Die Kartenpartien fanden nicht selten mit diesen unhandlichen Karten bei qualmendem Petroleum-Licht statt, waren aber trotzdem schön.

Später gab es dann wieder die

Originalkarten (aus Ungarn) und so oft einer der Fuchs-Partner, inzwischen in die BRD ausgewandert, auf Besuch kam, war ein in Österreich oder Ungarn gekauftes Kartenspiel ein willkommenes Geschenk für die noch in Rumänien lebenden Partner. Bloß in Deutschland sind diese Karten wenig bekannt und meist nicht einmal in Fachgeschäften zu finden.

Die Regeln

Die Regeln des „Fuchsen“ sind nicht sehr kompliziert. Es spielen vier Personen, und zwar je zwei als Partner. Wer mit wem spielt, wird vor der Partie durch „Ziehen“ ausgelost; denn es gibt gute und schlechte „Fuchser“ und niemand will sich mit einem Amateur oder Anfänger als Partner den ganzen Abend ärgern.

Grundregel ist, daß man: 1. Farbe bekennt und 2. daß man übersticht. Der Zahlenwert, der in den Stichen eingenommenen Karten ist derjenige der deutschen Doppelkarten, also zählt je As – 11, der Zehner 10, der Neuner gar nichts, der König vier, der Ober drei und der Unter zwei Punkte. Der Neuner heißt auch noch „Seppi“. Gewonnen hat man mit 61 Punkten, doppelt gewonnen mit 91 (wenn der Gegner also weniger als 30, „Keine“ genannt) hat, und wenn der Gegner gar keinen Stich heimführen konnte, heißt das „Durchmarsch“ und ist so etwas wie ein Elfmeter beim Fußball. Der Fuchs muß angesagt werden. Man kann auch „Keine“ ansagen und den Einsatz verdoppeln. In Großsankt Nikolaus muß man Fuchs und Je, falls man beide besitzt, als „Fuchserie“ ansagen, was den Einsatz „a priori“ verdoppelt.

Trotz der relativen Einfachheit der Spielregel gibt es beim „Fuchsen“ unzählige Finessen, und nicht selten spielt mancher schon seit 40 Jahren dieses Spiel und kann es immer noch nicht richtig.



Beim „Fuchse“ in Blumenthal 1988.

Foto: Eveline Friedrich

Dabei sind die „Studierten“ übrigens keinesfalls immer die besseren „Kartenrassler“, oft sogar ist das Gegenteil der Fall. Es muß so etwas wie ein angeborenes Talent zum Fuchsen geben, welches man entweder hat oder nicht hat.

Außer den vier Spielern ist es gut, wenn auch noch zwei bis drei „Kibitze“ (Zuschauer) dabei sind. Der Kibitz hat traditionsgemäß zwei Hauptverpflichtungen – er muß „sei Maul halt“ und Wein nachschenken. Wünschenswert wäre auch, wenn er keine Schweißfüße hätte.

Ursprünglich wurde in den Wirtshäusern gefuchst, bis zur Jahrhundertwende auch bei den Spinnreihen. In Perjamosch hieß das dann „Maie gehn“, wobei die Frauen spannen und die Männer Karten spielten. Sogar bei der „Totenwache“ spielten die Männer oft pietätlos in der Kammer Kar-

ten, während die Frauen in der „Stub“ bei dem aufgebahrten Toten beteten.

Nach dem Krieg hat sich die Kartenpartie dann notgedrungen in die Privatwohnungen zurückgezogen. Abwechselnd wurde bei allen Partnern daheim gespielt, nur selten gab es einen „Owergscheite“, der sich überallhin einladen ließ, die Partie aber nie ins eigene Haus nahm.

Meist Männersache

Eine gelungene Kartenpartie darf auf keinen Fall „trocken“ sein. Der Wein, der reichlich ausgeschenkt wird, löst nicht nur die Zungen, sondern beflügelt auch die Phantasie. Auch soll nicht um „de Pottiche“, also um nichts, gespielt werden, wie früher einmal um „Kukrutkerne“ (Maiskörner) oder Bohnen, sondern um einen Geldeinsatz. Die Einsätze waren gewöhnlich am Anfang klein, gegen Ende aber, wenn die meisten schon einen Tüchtigen in der Krone hatten, stieg auch der Mut und es begann die große „Roperei“, das heißt die etwas Nüchternen „rupften“ die etwas schwerer Angeschlagenen oder die etwas Ungeübteren. Das war wohl auch der Grund, weshalb den angehenden Ehefrauen die Kartenpartien ihrer Männer zumeist ein Dorn im Auge waren. Man sagte ihnen dabei umsonst, daß bei einer Fuchspartie dem Manne nichts Ernstes passieren kann, außer daß er vielleicht im Morgen grauen etwas weinselig und eventuell mit leeren Taschen nach Hause kommt.

Nichtangeheiratete Freundinnen waren da schon flexibler. Sie machten oft gute Miene zum bösen Spiel und spielten selbst mit. Hieß es doch, daß der Pfarrer die Braut vor der Hochzeit bei der Beichte fragte, ob sie „Fuchsen“ können und sie ohne diese Kenntnis nicht heiraten dürfe (was natürlich ein Scherz war). Immerhin war die Kartenpartie meist Män-



Auch für Stefan Jäger ein Motiv: Die Kartenpartie.

Reproduktion: Walther Konschitzky

recht fröhlich zu, wurde aber erbittert gekämpft. Auch die neuen, andersnationalen Arbeitskollegen hatten das „Fuchsen“ bald, samt Ausdrücken übernommen. Die alten Banater Rumänen oder Ungarn kannten es ja sowieso seit langem (die Igrischer Rumänen z.B. waren hervorragende Fuchser).

Die „Gaschka“ aber, wie sich die Kartenpartie oft nannte, war eine geschlossene Gesellschaft, dem Stammtisch ähnlich. Freundschaften fürs Leben wurden da geschlossen, und als ab den Siebzigern die Auswanderung begann, wurde die Sehnsucht nach der Kartenpartie nicht selten ein Bestandteil des Heimwehs, und wenn man sich im Sommerurlaub mit den alten Freunden in der alten Heimat zu einer zünftigen Kartenpartie zusammenfinden konnte, war das das Feinste vom Feinsten, besser jedenfalls als Urlaub in Spanien oder Italien.

Nur leider wird auch dieses recht bescheidene Vergnügen langsam Vergangenheit. Im Banat finden sich kaum noch vier Kartenpartner zusammen, und die in Deutschland zerstreut lebenden Kameraden fahren zwar manchmal Hunderte Kilometer weit, um die alte Kartenpartie dort in gepflegter Umgebung wiederaufleben zu lassen, aber irgendwo bleibt doch die Nostalgie nach

den Partien in den verräucherten Küchen oder im Sommer auf dem rebenumspunnenen „Gang“ (Hausflur) im Elternhause daheim im Banat.

Nachtrag der HOG Perjamosch

Diese kleine Geschichte über das Fuchsen, besonders die letzten zwei Abschnitte, haben unser Landsmann Oskar Peternell sehr zum Nachdenken gebracht. Das Fuchsen kann doch nicht aussterben, nur weil keine vier Partner zusammenkommen, es muß auch über das 20. Jahrhundert hinaus gerettet werden, moderne Mittel gibt es doch genügend. Mit dieser Idee und mit Hilfe von seinem Kollegen Josef Schaik haben die beiden unser schönes altes Spiel zu einem Computerprogramm zusammengestellt, so ist es möglich auch allein zu Fuchsen, falls ein PC vorhanden ist. Gegen einen 5-Mark-Schein oder das Gleiche in Briefmarken, können Sie die Schnupperversion oder gegen einen 20-Mark-Schein die Vollversion bei unserem Landsmann Oskar Peternell, Mühlsstraße 11/2 in 71691 Freiburg a.N. erhalten, für nähere Auskünfte ihn einfach anrufen: 07141/713 77. Wir sind der Meinung es lohnt sich und wünschen schon jetzt jedem Fuchser viel Spaß mit dem alten Spiel in neuer Form. Der Vorstand

Die Thuwakschwerzer