

Chica!

DAS SPIEL DER HUMPIS

SPIELREGELN

Die im wesentlichen von der Fernhändler-Familie **Humpis** regierte *große Ravensburger Handelsgesellschaft* existierte von etwa 1380 bis 1530.

Durch den sehr erfolgreichen Handel mit Barchent – einem Mischgewebe aus Leinen und Baumwolle – Gewürzen, Zucker, Safran, Korallen und vielem mehr unterhielt die Compagnie zahlreiche Niederlassungen („Gelieger“) in ganz Europa und war damit eines der bedeutendsten Handelsunternehmen des ausgehenden Mittelalters. Ende des 15. Jahrhunderts begann der Niedergang der in die Jahre gekommenen Gesellschaft: Die *Fugger* und *Welser* gewannen auf den Spuren der *Humpis* an Macht, der Handel mit Kupfer, das importierte Gold aus der Neuen Welt, aber auch das Geschäft

um Geld und Zinsen beherrschten andere besser als die Humpis. Innerhalb der Gesellschaft gab es allerdings auch Streitigkeiten, einige Teilhaber spalteten sich ab und gründeten eine neue, kleine Gesellschaft, *la chiqua companys*: die *Chica*. Die *Humpis* zogen sich in den Adel zurück, die Gesellschaft verschwand in der Geschichte.

ZIEL DES SPIELES

Als Spieler seid Ihr „Teilhaber“ der großen Humpis-Gesellschaft, Ihr spielt entweder alleine oder gemeinsam um die Waren Barchent, Pfeffer, Safran und Zucker. Wer durch Kartenstiche als Erstes 101 Punkte erreicht hat, wird Regierer und gewinnt damit das Spiel.



Chica!

DAS SPIEL DER HUMPIs

Allerdings könnt Ihr auch alleine spielen – *gegen* die große Handelsgesellschaft: Ihr müsst fünf Gelieger in Eure Hand bekommen, dann habt Ihr die alte, große Gesellschaft besiegt und die neue kleine Gesellschaft, die *Chica*, hat die *Humpis* verdrängt.

REALISATION

Außer den historischen (textlichen) Dokumenten gibt es leider sehr wenig an „Bildmaterial“ bzw. Portraits aus der Zeit der *Humpis*. Wie sich die Kaufleute in Ravensburg damals gekleidet haben, wie sie ausgesehen haben: es bleibt letztlich der Fantasie überlassen. Zudem kommt, dass sich die Stadtoberen wohl an den Moden aus nahen und fernen Ländern beeinflussen ließen.



EPITAPH JOS HÄNGGI HUMPIs

FOTOREALISTISCHE UMSETZUNG

ZEITGENÖSSISCHE UMSETZUNG

Stand für das Kartenspiel am Beginn eine foto-realistische Umsetzung der Protagonisten, war schnell klar, dass nur ein den Holzschnitten der damaligen Zeit nachempfunder Stil „authentisch“ und für den schnellen Zugang beim Spielen vereinheitlichend wirken kann. Die einzelnen Personen der Regierer-, Damen- und Buben-Karten sind in ihren Kostümen nach Lexika, Holzstichen oder historischen Bilderbogen nachempfunden. Einzelne Figuren sind durch Originale inspiriert: Zum einen das Epitaph des *Hänggi Humpis* oder das Portrait des *Oswald Kröll* von *Albrecht Dürer*. Die Auswahl und Schreibweise der Personen folgt dem Stammbaum der *Humpis* (*Deutsche Handels-akten des Mittelalters und der Neuzeit* von Aloys Schulte, 1923) für die Regierer bzw. der Damen.

► REGIERER, DAMEN, BUBEN UND TRUMPF

Die *große Ravensburger Handelsgesellschaft* wurde von drei Kaufleuten gegründet, namentlich *Mötteli*, *Muntprat* und *Humpis*.

Der erste Regierer war *Rudolf Mötteli*, danach war die Company unter Leitung der Familie *Humpis* – diese stellte die Regierer über mehrere Generationen hinweg. Das Kartenspiel reduziert zugunsten eines schnelleren Spielzugangs die Linie der **REGIERER** auf die Familie *Humpis*. Die Mitbegründer *Mötteli* und *Muntprat* sind Bestand des Buben-Kartensets.

Was wäre die Company ohne Frauen?

Was wäre ein Kartenspiel ohne Damen?

Die **DAMEN** der *Humpis* sind in der Historie der Company (immer?) vernachlässigt worden, so dass sie durch *Chica!* das erste Mal prominent erscheinen dürfen und sollen.

Die Auswahl der **BUBEN** stellt einen nicht repräsentativen Kreis von „Prominenten“ dar, die in der Zeit der *Humpis*-Gesellschaft aktiv für die Company tätig, Nutznießer oder spätere „Gegner“ der *Humpis* waren.

FARBEN bzw. TRUMPF: Um die Waren, mit denen die Company Ihr Geld machte in den Mittelpunkt zu stellen, wurde bewusst nicht auf das klassische Kartenbild Eichel, Blatt, Herz und Schellen gesetzt: Gestaltet wurden dazu Barchent, Pfeffer und Zucker (für Gewürze) sowie Safran.

► KARTENSPIELE IM SPÄTMITTELALTER

Es gilt als gesichert, dass zur Zeit der *großen Ravensburger Handelsgesellschaft* bereits sehr viel und durch alle Bevölkerungsschichten hindurch mit Karten gespielt wurde. Vor allem Gesetze bzw. Verbote von Kartenspielen verweisen auf deren Beliebtheit.

Chica!

DAS SPIEL DER HUMPIs

Holzschnitt und Buchdruck sorgten für eine weite Verbreitung, ebenso war das Vier-Farben-Spiel (Eichel, Gras bzw. Laub, Herz und Schellen) um etwa 1460 bereits Standard, auch der Spielumfang von 52 Blatt war zu dieser Zeit gesetzt.

► KARTENMACHER IN RAVENSBURG

Das älteste erhaltene Kartenspiel Europas, das *Stuttgarter Kartenspiel*, entstand etwa 1430 und verwendete Papier aus den Ravensburger Papiermühlen. Man weiß allerdings nicht, ob es Kartenmacher zur Zeit der Humpis vor Ort gab – bekannt sind lediglich die lokalen Kartenmacher ab dem 19. Jahrhundert.

DIE SPIELREGELN

CHICA! besteht aus einem doppelten Satz von 24 Karten. Außer dem jeweiligen Ass und der 10 sind die Karten individuell gestaltet. Die Grundregeln entsprechen dem Kartenspiel *Gaigel*, der schwäbischen Variante des berühmten 66.

► **ANZAHL DER SPIELER** 2,3, 4 oder 6

► **DIE RANGFOLGE DER FARBEN UND KARTEN**



1

Barchent
schwarz/grau



2

Pfeffer
rot



3

Safran
gelb



4

Zucker
grün

Innerhalb der jeweiligen Farbe gelten Rangfolge und Wert:

Ass (Wert: 11)

→ 10 (10)

→ Regierer (4)

→ Dame (3)

→ Bube (2).

Die **Gelieger**-Karten sind ohne Wert.

SPIELVERLAUF

Jeder Spieler erhält drei Karten vom Geber. Dann wird der Trumpf bestimmt: Der Geber spielt eine Karte = Trumpf-Farbe offen aus. Danach bekommen die Spieler zwei weitere Karten. Die restlichen Karten werden verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt (= Talon). Die Trumpf-Karte legt der Geber unter den Talon, zur Hälfte für alle sichtbar. Der Spieler links vom Geber beginnt, gespielt wird *gegen Uhrzeigersinn*. Zunächst gibt es keinen Trumpf-Zwang.

► DIE VIER ERÖFFNUNGSMÖGLICHKEITEN

❶ **Verdeckt** kann der erste Spieler mit Ansage **MERCATURA** ein Ass spielen (*nicht* Trumpf!), die anderen Spieler folgen (ebenfalls verdeckt). Derjenige, der nach Aufdecken dasselbe Ass hat, bekommt den Stich. Ansonsten gehört der Stich dem ersten Spieler.

❷ Mit Ansage **HUMPIS!** spielt der erste Spieler *offen* ein Ass aus, die anderen spielen beliebige Karten aus. Der Stich geht an den ersten Spieler.

❸ Mit Ansage **ALLECTUS** spielt der erste Spieler eine Karte *verdeckt* aus (*kein* Trumpf, *kein* Ass), die anderen Spieler folgen ebenfalls verdeckt. Die Karte mit höchstem Rang macht den Stich.

❹ Mit Ansage **CHICA!** sagt der erste Spieler an, ob er gegen die Humpis, also gegen alle anderen spielt: Er muss irgendwann im Spiel fünf Gelieger-Karten auf der Hand haben – und er darf bis dahin keinen Stich machen.

► **Danach wird mit den Karten des Talon weitergespielt:** Der Spieler mit dem Stich aus der Eingangsrunde beginnt, es besteht noch kein Trumpf-, Farb- oder Stichzwang. Jeder Spieler muss nach jeder Runde eine Karte vom Talon ziehen, so dass *jeder immer fünf Karten auf der Hand* hat, bis der Talon aufgebraucht ist. Gespielt wird *ab jetzt im Uhrzeigersinn*.

Chica!

DAS SPIEL DER HUMPI'S

► SCHLUSSRUNDEN

Nach Aufbrauchen des Talons samt der Trumpf gebenden Karte herrscht Farb- und Stichzwang. Wenn ein Spieler die ausgespielte Farbe nicht auf der Hand hat, muss er Trumpf spielen. Liegt kein Trumpf vor, kann er eine beliebige Karte ablegen.

► CHICA!

Erhält ein Spieler bereits nach dem Geben fünf Gelieger-Karten, so kann er diese offen legen und **CHICA!** ansagen und gewinnt sogleich. Hofft ein Spieler auf die für **CHICA!** notwendigen fünf Gelieger-Karten während des Spielverlaufs, so muss er gleich zu Beginn **CHICA!** ansagen. Er darf während des Spielverlaufs

keinen anderen Stich machen, sonst hat der Spieler verloren. Sollte eine Spielerpartei vor **CHICA!** bereits 101 Punkte für die Humpis-Gesellschaft zusammenhaben, so hat der **CHICA!**-Spieler – und damit die kleine Company – ebenso verloren.

► **SPIELEND:** Die Spieler-Partei, die **als erstes 101 Punkte** erwirtschaftet hat, gewinnt das Spiel zugunsten der großen Humpis-Gesellschaft. Das kann während des Spiels gemeldet werden, also auch, wenn noch Karten im Spiel sind. Die Partei unterbricht und beendet das Spiel. Oder es gewinnt der Spieler, der für die **CHICA!** spielt, also fünf Gelieger-Karten (ohne zusätzlichen Stich) auf der Hand hat.

- Die Regierer -



Frick Humpis
LANDVOGT



Jos Hänggi Humpis
MITBEGRÜNDER UND
REGIERER (VOR 1429)



Jos I Humpis
REGIERER
1426–1455



Jos II Humpis
REGIERER
1455–1477



Friedrich Humpis
REGIERER
1466–1471



Onofrius Noffre Humpis
REGIERER
1477–1495



Hans Humpis II
REGIERER
1496–1512



Konrad Humpis
REGIERER
1512–1530

Chica!

DAS SPIEL DER HUMPI'S

- Die Damen -



Clara von Engerwiler
EHEFRAU VON
FRICK HUMPI'S (LANDVOGT)



Elisabeth Erlerin
EHEFRAU VON
JOS „HÄNGGI“ HUMPI'S



Elisabeth Katzin
EHEFRAU VON
JOS II HUMPI'S



Anna Muntprat
EHEFRAU VON
JOS III HUMPI'S



Benedicta Arzi
EHEFRAU VON
ONOFRIUS „NOFFRE“ HUMPI'S



Agathe Gremlich
EHEFRAU VON
ITAL II HUMPI'S
(WALTRAMS)



Anna von Mühleck
EHEFRAU VON
FRICK IV HUMPI'S
(WALTRAMS)



Margerethe Sätzlin
EHEFRAU VON
FRICK II HUMPI'S
(WALTRAMS)

- Die Buben -



Clemens (von) Ankenreute
GESELLE UND SPÄTER
GRÜNDER DER „CHICA“



Rudolf Rollo Mötteli
MITBEGRÜNDER UND
REGIERER (VOR 1410)



Lütfried Muntprat
MITBEGRÜNDER DER
HANDELSGESELLSCHAFT



Alexius Gilleson
REGIERER, BUCHHALTER
1497-1500



Konrad Göldrich
BÜRGERMEISTER



Hans Sattler
GESELLE



Oswald Kröll
FAKTOR IN NÜRNBERG



Hans Hinderofen
ZWEITER REGIERER
1497-1527

Chica!

DAS SPIEL DER HUMPIs

- Die Belieger-Karten -



EBENSO ERHÄLTLICH



UMFANG 48 Karten, im Standard
Spielkarten-Format,
zzgl. Spielregeln
in Faltschachtel

PREIS 18,- €

zzgl. Versandkosten 3,50 € innerhalb DE

zzgl. Versandkosten nach AT 10,- €

zzgl. Versandkosten nach CH 17,- €

WEB Weitere Infos und Bezug von
Kartenspielen siehe

WWW.SCHRIFTKUNST.EU/HUMPIS



COPYRIGHT

Idee, Artwork, Konzept, Logo

Humpis-Kartenspiele, Humpis-Skat, Humpis-Poker, Chica!

2019 & 2020 by Andreas Meyer

SCHRIFTKUNST

Grimmenstein 25

DE-88364 Wolfegg

www.schriftkunst.eu/humpis

