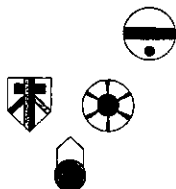


# CARTOPHILIA HELVETICA

Postfach 3037 CH-8201 Schaffhausen



## BULLETIN No 1 / 1991

### Inhalt / Contenu

Mitgliederbrief / Lettre à nos membres	3 / 4
Jahresbeitrag / Cotisation / Quota sociale 1991	5
Hinweis zur Generalversammlung 1991 - Premières informations concernant l'Assemblée générale 1991	6
"Trenta" (Stefan Nänny)	7
ACCART / Chartophilia Sueciae	16
Facsimile - Karte von Löschenkohl	17
Nouveautés / Neuheiten	18
Des Rätsels Lösung	19
"L'utilisation secondaire des cartes à jouer" (B.Eberhard)	20
Carte e Tarocchi	26
International Playing Card Society - 5/7 Ottobre Convention	27

Mitgliederbrief

Sehr geehrte Damen und Herren,

einmal mehr erscheint unser "Bulletin" mit Verspätung. Dessen ungeachtet möchte Ihnen der Vorstand für das begonnene Jahr viel Glück und alles Gute wünschen. Mit der vorliegenden Nummer des "Bulletin" beginnen wir den sechsten Jahrgang unserer bescheidenen vierteljährlichen Publikation. Bei dieser Gelegenheit danken wir allen, die bis jetzt durch ihre Mitarbeit mitgeholfen haben, ein reichhaltiges und interessantes "Bulletin" zusammenzustellen. Wir zählen auch in Zukunft auf Ihre Beiträge! Im voraus besten Dank für alle Ihre Bemühungen.

Die traditionelle Originalgraphik der Künstlerin Elfriede Weidenhaus suchen Sie dieses Jahr umsonst. Verschiedene Missverständnisse bilden die Ursache für diese unangenehme Situation, die wir zusammen mit Dr. Brum-Antonioli äusserst bedauern. Wir möchten Sie bitten, dieses Missgeschick zu entschuldigen. Wir versprechen Ihnen jedoch, dass die Reihe der Originalgraphiken im nächsten Jahr fortgesetzt wird. Als Ersatz finden Sie in der Beilage die Reproduktion eines graphischen Blattes von Giuseppe Mavia (1665-1743).

Wie Sie ja bereits aus unserm letzten "Bulletin" wissen, findet die nächste Jahresversammlung am 20./21. April 1991 in Lugano, also im Tessin statt. Der Ort ist, besonders im Frühling, eine Reise wert! Genauere Angaben zur Jahresversammlung werden wir Ihnen in "Bulletin 2/1991" bekannt geben.

Mit freundlichen Grüßen



Lettre à nos membres

Mesdames et Messieurs,

Comme d'habitude nous sommes en retard. Mais néanmoins, le Comité vous présente ses meilleurs voeux de bonheur pour l'année 1991. Avec le présent numéro du "Bulletin", nous avons commencé le 6<sup>e</sup> année de notre modeste publication trimestrielle. Nous remercions tous ceux qui, par leurs envois, ont contribué à faire un "Bulletin" varié et intéressant dans le passé. Nous comptons sur nos collaborateurs aussi dans le futur. Merci d'avance pour tous les efforts!

Cette année, vous cherchez en vain la gravure originale et traditionnelle de l'artiste Elfriede Weidenhaus. Quelques malentendus et contretemps sont à l'origine de cette situation désagréable que nous ainsi que notre ami M. Brum-Antonioli regrettons beaucoup. Nous vous prions de vouloir bien nous excuser. Nous promettons la suite de nos gravures de Mme Weidenhaus pour l'année 1992. En remplaçant la gravure originale vous trouverez ci-joint la reproduction d'une gravure de Giuseppe Mavia (1665-1743).

Ainsi que vous le savez déjà par notre "Bulletin 4/1990", notre assemblée générale aura lieu les 20 et 21 avril à Lugano, au canton de Tessin. L'endroit vaut bien le voyage! De plus amples précisions seront données par notre prochain "Bulletin".

Avec nos cordiales salutations



**Jahresbeitrag**

**Cotisation**

**Quota sociale**

**1991**

Zum ersten Mitgliederbrief des Jahres gehört jeweils auch der Aufruf zur Bezahlung des Jahresbeitrages. Er beträgt Fr. 30.- (für Firmen Fr. 50.-). Wir möchten Sie bitten, diesen Betrag möglichst bald auf unser Postcheck-Konto (Schaffhausen 82-710-5) zu überweisen. Unsere ausländischen Mitglieder können den Jahresbeitrag auch auf unser Konto beim Schweizerischen Bankverein, CH-8201 Schaffhausen, Konto-Nummer MO-940.078.0 (Cartophilia Helvetica) überweisen. Vielen Dank im voraus für Ihre prompte Bezahlung.

La première lettre de l'année apporte toujours une nouvelle moins estimée: nous voudrions vous rappeler la cotisation pour l'année 1991. La cotisation est de 30 francs (50 francs pour les entreprises). Nous vous prions de nous faire parvenir ce montant aussi rapidement que possible à notre compte de chèques postaux, Cartophilia Helvetica, Schaffhouse 82-710-5. Nos membres de l'étranger peuvent le virer aussi au compte de Cartophilia Helvetica, à Schweizerischer Bankverein (Société de Banque Suisse), CH-8201 Schaffhouse, compte No MO-940,078.0. Merci d'avance.

Vorremmo invitarla cortesemente a pagare la quota annuale per l'anno 1991. La quota annua è di 30 franchi. Il nostro servizio contabilità vi sarà riconoscente se vorrete provvedere al versamento il più presto possibile, dentro i primi mesi de 1991. La nostra società può andare avanti solo se tutti i soci pagano la loro quota. Grazie.

Conto "Cartophilia Helvetica" No MO-940,078.0, Società di Banca Svizzera, CH-8201 Schaffhausen (Svizzera).

Versamento postale (versamento girata): Conto Schaffhausen 82 - 710 - 5 (Cartophilia Helvetica).

Ne l'oubliez pas!

- Nicht vergessen!

# GENERALVERSAMMLUNG ASSEMBLEE GENERALE

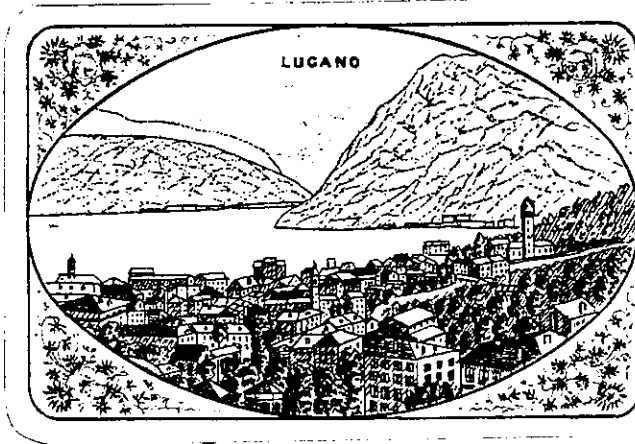
20./21. April 1991 / 21/22 avril 1991

Anlässlich unserer Tagung wird Frau Dr. Rosanna Zeli einen Vortrag über "Carte da gioco e Giochi di carte nel Canton Ticino" ("Spielkarten und Kartenspiele im Kanton Tessin") halten.

Mme Dr. Rosanna Zeli nous donnera une conférence sur

"Cartes à jouer et jeux de cartes au canton du Tessin"

un résumé de ses recherches dans la domaine ethnographique-linguistique.



Des renseignements précis concernant le programme, ainsi qu'un bulletin d'inscription vous seront remis dans le prochain "Bulletin" qui paraîtra début mars.

Das genaue Programm mit den detaillierten Angaben samt einem Anmeldetalon wird im nächsten "Bulletin" veröffentlicht. Sie werden dieses anfangs März erhalten.

# Trenta

Vortrag, gehalten anlässlich der Jahresversammlung der  
Cartophilia Helvetica in Appenzell  
am 22. April 1990  
von Stefan Nänny

## Einleitung

Es kann dem Gast im Appenzellerland passieren, dass er in einem Wirtshaus ein sonderbares Kartenspiel beobachtet. Auch wer sonst des Jassens kundig ist, wer den Bieter und Schieber mit allen Schikanen beherrscht, den Pandur und den Sidi-Barrani mit allen Tricks zu spielen versteht, dem kommt, was da gespielt wird, eigenartig und unverständlich vor. Da hört man von den Mitspielern - es sind zwei oder vier, ganz selten drei - die sonderbarsten Ausdrücke. Da ist die Rede von "Ehrlig" und "Flöss", "Gspan" und "Tanz", von der "Grossen Herisau" und von "Gnueg" vom "Jung" und von der Braut, vom "Bläss" und vom "Belli", von der "Kleinen Herisau" - und immer wieder in den verschiedensten Kombinationen von "Trenta".

Das "Trenta"-Spiel ist eines der am seltensten gewordenen Jass-Spiele, aber sicher auch eines der gemütlichsten. Und obschon die vielen fremdklingenden Namen, die dazu gesprochen werden, dem Uneingeweihten das Spiel als schwer und geheimnisvoll erscheinen lassen, erweist es sich doch bei näherem Studium als einen der einfachsten Jass-Spiele. "Trenta" kann mit wenig Kopfzerbrechen gespielt werden, obschon die fremden Zuschauer dieses Spiel wegen den vielen Namen, die dazu gesprochen werden können für ganz schwer halten und daher staunend die Künstler bewundern, als ob sie geheimnisvolle Zauberer wären und über ein phänomenales Gedächtnis verfügen. Dem ist nicht so. Im Grunde ist "Trenta" nichts anderes als ein Zusammensetzspiel mit den Karten, die man ausgeteilt bekommt, wobei es darum geht, möglichst solche Kombinationen zusammenzustellen, dass man die Kombinationen des Gegners überbietet

kann. Dabei kann es die lustigsten und überraschendsten Wendungen geben, und mancher, der nur noch einen von den meist 60 Strichen, um deren Auswischen es geht, zu tilgen hat, verlor schon sein Spiel, obwohl der Gegenspieler vor dem letzten Verteilen der Karten noch etliche Striche mehr zu tilgen hatte.

## Herkunft

Wie viele andere Kartenspiele stammt auch das "Trenta"-Spiel aus dem Süden, aus Italien oder gar aus dem Nahen Orient. Es wurde zur Söldnerzeit in die Ostschweiz verpflanzt. Das Reislaufen, das die Eidgenossen in fast alle Staaten Europas führte, brachte sie mit allen möglichen Kar-



*Söldner beim Kartenspiel.*

tenspielen in Berührung, die dann in die Heimat verpflanzt wurden und hier in mehr oder minder starken Abänderungen und Kombinationen bis auf den heutigen Tag erhalten geblieben sind. Zu ihnen gehört das leider heute nur noch einigen wenigen Leuten bekannte und von der jungen Generation kaum noch beherrschte "Trenta"-Spiel.

### Art des Jassens

"Trenta" ist ein reiner Weis-Jass, das heisst es geht darum, mit den ausgeteilten Karten Kombinationen zu bilden und auszuspielen. Das Weisen kennt man ja auch bei den weitverbreiteten Jass-Spielen wie zum Beispiel dem "Schieber". Im Gegensatz zu den bekannten Weisen des Schiebers gibt es einerseits beim "Trenta" viel mehr Möglichkeiten und andererseits ist schon eine Kombination von zwei Karten eine "Trenta"-Figur. Diese Figuren ergeben je nach möglicher Häufigkeit und Höhe mehr oder weniger Punkte. Mit Ausnahme von zwei Fällen (Sechser + Achter, bzw. Sechser + Neuner ungleicher Farbe) lassen sich für alle denkbaren Kombinationen mit zwei oder drei Karten Figuren bilden, für die sich je nach Spielsituation Wertungsstriche auswischen lassen (sofern sie nicht durch eine "höhere" Figur entwertet werden).

"Trenta" ist ein gemütlicher Feierabendjass für zu Hause oder in der Wirtschaft, ein Jass, der nicht "scharf" gespielt wird. Er verlangt keine besondere Denk- oder Gedächtnisarbeit.

"Trenta"-Spieler rühmen sich, den ehrlichsten Jass zu spielen, weil hier nicht betrogen werden kann. Jeder Spieler muss, das was er ansagt immer auf den Tisch legen und den Mitspielern zeigen.

Im Gegensatz zu einem ähnlichen Jass, der vor allem im Muotatal, Kanton Schwyz, gespielt wird, wird "Trenta" ohne Mimik gespielt.

Es spielen 2 oder 4 Spieler. Wenn 4 Spieler beteiligt sind spielen zwei und zwei zusammen (nach Art des Schiebers). Ganz selten wird zu dritt gespielt (in diesem Fall nach Art des Bieters).

Gewonnen hat jene Partei, die zuerst 60 Punkte und allenfalls (je nach Abmachung unter den Parteien) die Zusatzfiguren ausgewischt hat.

### Werte und Figuren

Jede zwei- oder dreiteilige Kartenkombination lässt sich unter zwei Gesichtspunkten beurteilen.



## 1. Werte

Ass	11 Punkte
König bis Zehner	10 Punkte
Neuner bis Sechser	angeschriebener Wert

Die **Trenta** (2 Striche) ist eine Kombination aus zwei oder drei Karten, deren Werte zusammengezählt 21 ergeben.

Der **Gnueg** (1) ist eine Kombination von aus zwei (ganz selten drei) Karten, deren Werte zusammengezählt 16, 17, 18, 19 oder 20 ergeben.

## 2. Figuren

Das **Ehrligs** (3) besteht aus zwei aufeinanderfolgenden Karten gleicher Farbe. Die Reihenfolge sieht folgendermassen aus:

**Belli** (König + Ober) (5, ev. + 1 für Gnueg)

**Grosse Herisau** (Ass + König) (3 + 2)  
(höchste Ehrlig-Trenta)

**Jung** (Ober + Under) (3)

**Bläss** (Under + Zehner) (3)

usw.

**Kleine Herisau** (6 + 7 + 8) (3)

(kleinste Ehrlig-Trenta)

Der Belli ist Ehrligs und Gnueg und ergibt maximal 5 + 1 Striche, sofern der Gnueg nicht durch eine Trenta entwertet wird. (siehe auch unter "Das Töten")

Die Kleine und die Grosse Herisau sind Ehrligs und Trenta und ergeben deshalb maximal 3 + 2 Striche, sofern das Ehrligs in der Herisau nicht durch den Belli entwertet wird. (siehe auch unter "Das Töten")

Der **Gspan** (2) besteht aus zwei Karten gleicher Höhe. Zwei Sechser bilden den niedrigsten und zwei Assen den höchsten Gspan.

**Flöss** (1) sind zwei nicht aufeinander folgende Karten gleicher Farbe. Das höchste Flöss ist die Flöss trenta mit Ass und Ober oder Ass und Under oder Ass und Zehner. Dann folgen die Karten, die zusammen 20 ergeben. Darauf folgt die Zahl 19, 18, 17 usw.

Ein Tanz (1) wird von zwei aufeinander folgenden Karten mit ungleicher Farbe gebildet. (Ungleiche Leute tanzen miteinander.) Höchster Tanz sind Ass und König, was zugleich auch noch eine Trenta ergibt, also eine Tanzrenta.

Die Braut (1) wird mit Ober und König ungleicher Farbe gebildet. Da dies zugleich auch noch ein Tanz ist, spricht man vom Brauttanz.

## Bewertung der Karten

Es geht bei diesem Spiel vor allem um das richtige Ausnützen der Kartenwerte. Immer muss man danach trachten, die Vorweisung des Gegners durch höhere oder bessere Kombinationen zu übertrumpfen (töten), wobei die Hinterhand oft viele Striche mehr machen kann. Beim Schlusspiel kommt es gar oft auf nur wenige Striche an, so dass die im Spiel vergessenen Flöss oder Tanz oder Gnuég die ganzen Gewinnchancen verderben können. Gewöhnlich spielt man auf 60 Punkte oder mit 12 Kreuzen mit oder ohne Bellisbollen oder Herisau. (Ein Kreuz bedeutet 5 Striche, die der Reihe nach ausgewischt werden.) Bellisbollen und Herisau können nur dann ausgewischt werden, wenn sie vorgewiesen werden können, ohne das sie teilweise entwertet (getötet) werden.

Liegt eine Trenta, kann keine zweite Trenta und keine Herisau gelegt werden.

Liegt ein Ehrligs, kann kein Flöss oder kein Tanz genommen werden. Es gehen aber noch Braut, Gspan, Trenta, Herisau, Belli und höheres Ehrligs.

Liegt ein Gspan, geht alles ausser einem niedrigeren Gspan.

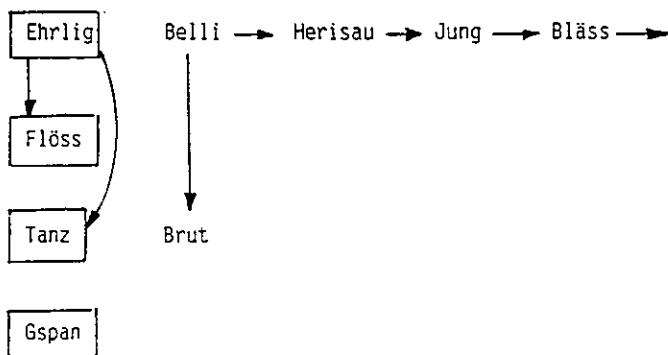
Liegt ein Belli, kann noch eine Trenta oder ein Gspan gelegt werden.

Liegt eine Herisau, so geht noch ein Gspan, eine Braut oder ein Belli, der die Herisau (des Gegners) töten soll.

## Das Töten (Entwerten)

Das Töten erfolgt nach dem Prinzip "das Seltenerere tötet das Häufigere" und "das Höhere tötet das Niedrigere". Allerdings werden diese beiden Prinzipien nicht überall ganz konsequent angewendet.

1. Ehrligs tötet Flöss und Tanz
2. Der Belli tötet die Braut
3. Der Belli ist das höchste Ehrligs und tötet also auch das Ehrligs in der Grossen Herisau.
4. Die Trenta tötet den Gnuég
5. Bei Ehrligs, Gspan, Flöss, Tanz und Gnuég tötet das Höhere je das Niedere.



## Spielregeln

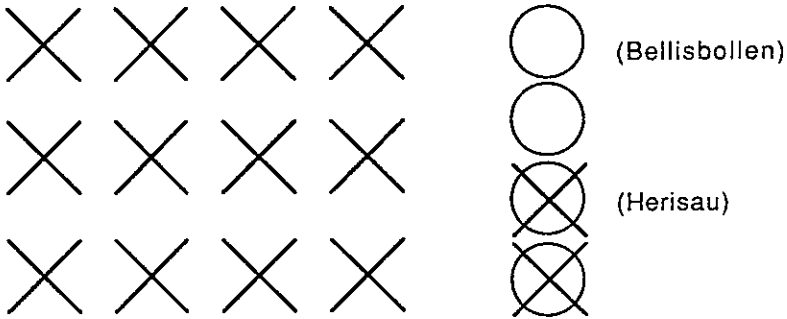
Je nach Region variieren die Spielregeln.

1. Beim Trentaspiel hebt die Vorhand ab.
2. Jeder Spielende erhält dreimal zwei Karten (oder zweimal drei Karten oder dreimal drei Karten).
3. Werden sechs Karten ausgeteilt, spielt man in zwei Umgängen, wobei bei jedem Umgang drei Karten abgelegt werden müssen. Falls für die zu spielende Kombination nur zwei Karten gebraucht werden, muss eine Karte zusätzlich abgelegt werden, damit vor dem zweiten Umgang jeder Spieler nur noch drei Karten in den Händen hält. Werden dreimal drei Karten ausgeteilt, spielt man in drei Umgängen jedesmal drei Karten. Falls für die zu spielende Kombination nur zwei Karten gebraucht werden, muss eine Karte zusätzlich abgelegt werden, damit vor dem zweiten Umgang jeder Spieler nur noch sechs Karten, vor dem dritten Umgang jeder Spieler nur noch drei Karten in den Händen hält.  
Ein guter Trentener behält sich für das zweite (und allenfalls dritte) Ausspiel, wenn möglich, zwei Wählungen vor, was meistens sehr wertvoll ist.  
Je nach dem ob sechs oder neun Karten pro Spieler ausgeteilt werden, wird taktisch anders gespielt.

## Das Schreiben

Auch hier gibt es verschiedene Möglichkeiten.

- a) Man zählt die Striche fortlaufend zusammen, bis 60 Striche erreicht sind.
- b) Man schreibt 12 Kreuze, wobei ein Kreuz 5 Striche (Zentrum plus vier Arme) gilt. Es werden fortlaufend Teile dieser Kreuze ausgewischt oder abgestrichen, bis nichts mehr vorhanden ist.
- c) Je nach Abmachung müssen ein oder mehrere Bellisbollen und Grosse Herisauen auch ausgewischt oder abgestrichen werden, was nur geschehen darf, wenn sie vorgewiesen werden können und nicht teilweise getötet worden sind (was geschehen kann, wenn der Belli das Ehrligs in der Grossen Herisau tötet. In diesem Fall gilt von der Herisau nur noch die Trenta).



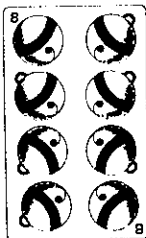
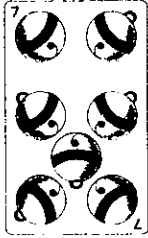
## Taktik

- Das zweite (und allenfalls dritte) Ausspiel durch kluges Ablegen vorbereiten
- zwei Wahlmöglichkeiten in der Hand behalten
- wenn der Gegner die vorgegebenen Herisauen noch nicht ausgewischt hat, möglichst Trenten ansagen, denn die Herisau gilt nur, wenn sie voll angeht.
- reizen: kleines Ehrligs oder Gspan vorspielen, damit nachher ein nicht viel grösseres angeht.
- genau ausrechnen, ob es sich lohnt zu töten oder eine eigene Figur zum Zählen zu bringen.
- beim Spiel mit Partner: Falls der Spieler, der als erster ausspielt nicht für jeden Umgang eine Trenta in den Händen hält, soll er im ersten Umgang keine Trenta spielen, damit er seinem Partner eine mögliche Herisau nicht verhindert.

ab 16, Gnueg ①

Ehrligs

③

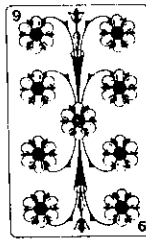
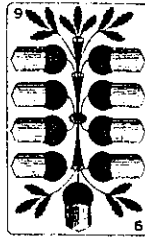
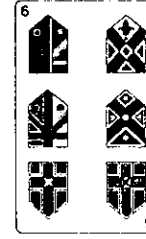
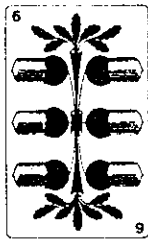


Belli

⑤+

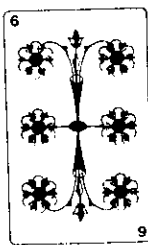
Gspan

②



Tanz

①

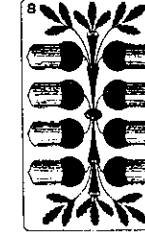
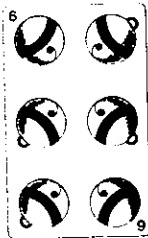


Bräut

①

Flöss

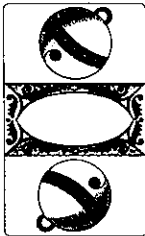
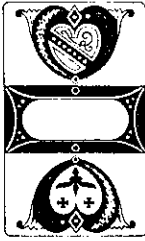
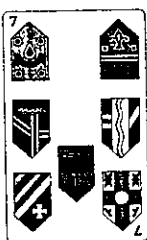
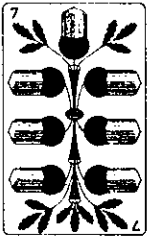
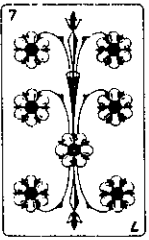
①



# 21 Trenta (2)



Herisau



# SPIELREGELN

- Vorhand hebt ab
- 3x2 Karten verteilen
- 2 oder 3 Karten auslegen
- Ehrliqs tötet Flöss und Tanz
- Belli tötet Herisau und Braut
- höhere Figur tötet die tiefere
- gespielt wird meist auf 60 Punkte (oder mit 12 Kreuzen) mit oder ohne Bellisbollen oder Herisau

**SAMEDI 26 JANVIER 1991, À AMIENS**

**DÉJEUNER DE L'AS DE TRÈFLE  
ET ASSEMBLÉE GÉNÉRALE DE L'ACCART :**

Ausnahmsweise versammelt sich unsere französische Schwestergesellschaft zu ihrer Jahresversammlung in Amiens. Treffpunkt ist das Maison de la Culture um 11 Uhr. Nach dem gemeinsamen Mittagessen und der Jahresversammlung wird Jean-Marie Lhôte die von ihm gestaltete Ausstellung "Géométries du désir" vorstellen, die zahlreiche Spiele aller Art zeigt.

Exceptionnellement, l'ACCART tiendra son Assemblée générale à Amiens. Le rendez-vous est fixé à 11 heures du matin à la Maison de la Culture. Après le déjeuner et l'assemblée générale M. Jean-Marie Lhôte présentera son exposition sur les jeux ("Géométries du désir").

---

Chartophilia Sueciae / Svenska Spelkortssällskapet

In Schweden hat sich 1990 eine Spielkarten-Vereinigung gebildet. Sitz der Vereinigung ist Uppsala. Die Svenska Spelkortssällskapet besitzt ein eigenes Publikationsorgan; im Dezember 1990 erschien Nr. 2 der Zeitschrift "Kartofilen" um Umfang von 36 Seiten. Von den verschiedenen Beiträgen ist wohl derjenige über das Stempelwesen am interessantesten. Schweden kennt nämlich die Besteuerung der Spielkarten seit dem Jahre 1717.

A Uppsala s'est formé une société pour les amateurs et collectionneurs de la carte à jouer. La société vient de publier son 2<sup>e</sup> bulletin de 36 pages. Entre autres articles intéressants, il y a un essai sur les taxes concernant les cartes à jouer, introduit en Suece déjà 1717.



Einzelkarte (Facsimile) aus dem "Botanischen Kartenspiel  
von Johann Hieronymus Löschenkohl, Wien 1806



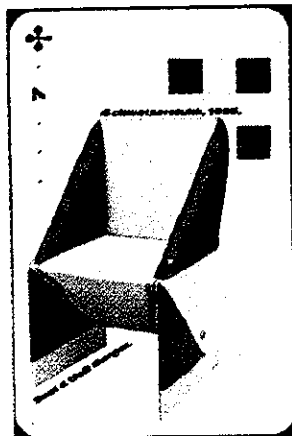
# NOUVEAUTES / NEUHEITEN

## Der Schweizer Möbel-Jass

Pokerspiel und Kartentrick; Bieter, Sackjass und Tschausepp – alle Varianten des Nationalspiels gelten auch für den Möbeljass. Jede Farbe zeigt eine Epoche der Schweizer Möbelgeschichte und stellt ihre typischen Objekte und die prägenden Macherinnen und Macher vor. «Ecke» erzählt die Höhepunkte der Avantgarde der Zwischenkriegszeit. «Schaufel» erinnert an die Möbel der fünfziger und sechziger Jahre. «Kreuz» spiegelt die siebziger und achtziger Jahre. «Herz» schaut quer durch die Geschichte; diese Farbe stellt die ewigen Werte des Volksgeschmackes vor.

Auf den Sechsern aller Farben sind Hocker abgebildet, auf den Siebenern Stühle. Die Achter zeigen entsprechende Tische, die Neuner Regale und die Zehner Leuchten. Als Bube, Dame,

König treten Persönlichkeiten aus der Designerwelt auf, während die Asse Einblick geben in vier verschiedene Interieurs. Textilentwürfe aus den vier Epochen zieren als Collage die Rückseite der Jasskarten.



Bestellungen für den "Möbel-Jass" können gerichtet werden an das Sekretariat der Cartophilia Helvetica, Postfach 3037, CH - 8201 Schaffhausen. Der Preis pro Spiel beträgt Fr. 15.- (plus Porto).

On peut se procurer ce jeu auprès le Secrétariat de Cartophilia Helvetica, Case postale 3037, CH-8201 Schaffhausen. Le jeu coûte SFr. 15.- (+ porto).

Basler Fasnachts-Karten / Jeu de Carneval de Bâle  
1 9 9 1

Le 23 janvier 1991, Monsieur Löhner a présenté le nouveau jeu de Carneval de Bâle. Le nouveau jeu a été dessiné par Andreas His. Jusqu'au 28 février 1991, il y a une réduction de prix. Il faut commander directement chez:

Die neuen, von Andreas His gestalteten Basler Fasnachtskarten, sind von Hardy Löhner am 23. Januar der Öffentlichkeit vorgestellt worden. Bis zum 28. Februar 1991 kann das Spiel zu einem reduzierten Preis von Fr. 10.80 bezogen werden, nachher kostet es Fr. 16.80. Bestellungen sind direkt an die Firma Spielbrett in Basel zu richten.

**SPIELBRETT**

**ANDREASPLATZ 12  
4051 BASEL**

Des Rätsels Lösung

In "Bulletin 4/1990" (Seite 31) wünschte ein Mitglied der Cartophilia Helvetica Auskunft über ein französisches Piquet-Spiel mit Wasserzeichen.

Freundlicherweise erhielten wir verschiedene Antworten aus dem Kreise der Leser, wofür wir uns herzlich bedanken.

Das in Frage stehende Wasserzeichen mussten alle französischen Kartenspiele zwischen 1845 und 1848 aufweisen, sowie zwischen 1875 bis etwa 1918. Die Buchstaben im Lorbeerkranz bedeuten "Contributions indirectes".

## L'utilisation secondaire des cartes à jouer

Exposé, présenté à l'Assemblée annuelle du 22 avril 1989 à Morat

par Balz Eberhard

En me proposant de vous parler de l'utilisation secondaire des cartes à jouer je pensais - pour ne rien vous cacher - qu'il s'agissait d'un sujet simple. L'essentiel a déjà été dit, notamment dans l'ouvrage de d'Allemagne ( I pages 469 et ss.) ou par Jean-Pierre Seguin dans son livre de 1968 sur "Le jeu de cartes" (pages 281 et ss) ou encore par Lucien Crick dans un article intitulé "Cartes à jouer, usages secondaires" paru en 1941 dans le Bulletin des Musées Royaux d'Art et d'Histoire de Belgique (pages 30 à 35 et 137/138). Tout au plus me restait-il à ajouter quelques éléments anecdotiques ou curieux. Bref, une récréation aussi bien pour l'auditoire que pour celui qui vous parle.

Or, en y réfléchissant de plus près, on constate une fois de plus à quel point il est difficile d'expliquer ce qui passe - à tort ou à raison - pour évident ou trivial. On est surpris des perspectives qui s'ouvrent à vous dès que l'on essaie de définir et de systématiser même un phénomène aussi simple en apparence que l'utilisation secondaire des cartes à jouer.

Car de quoi s'agit-il ? Les spécialistes que vous êtes tous me diront immédiatement que l'utilisation secondaire est une utilisation différente de celle à laquelle les cartes à jouer sont destinées. Bien. Mais cette définition ne fait, pour l'instant, que déplacer notre problème en renvoyant à une autre définition, à savoir celle de l'utilisation primaire. Alors, quel est l'usage primaire ? Le jeu me direz-vous. D'accord, mais quel jeu ? Peut-être celui pour lequel les cartes ont été fabriquées. Mais, en Suisse, les cartes les plus courantes sont vendues sous la désignation de "Piquet". Or, qui d'entre vous connaît seulement les règles de ce jeu ? En fait, ces cartes sont régulièrement utilisées pour un autre jeu - le jass.

Le jass serait-il donc une utilisation secondaire ? Certainement pas - D'ailleurs, il eût été facile au fabricant de vous priver de votre jass en ne vous vendant que les 32 cartes nécessaire au piquet au lieu de 36 utilisées au jass. En effet, le piquet se joue sans les six. Le jeu indiqué sur l'emballage des cartes n'est donc visiblement pas un critère valable.

Prenons un jeu complet de 52 cartes. Avec lui nous pouvons jouer à une quantité de jeux, à commencer par le poker ou le bridge. Ecartons-en les petites cartes jusqu'au 6. Nous voilà prêts pour un jass. Enlevons encore les 6 et ce qui reste suffira toujours pour une belote française ou un Skat allemand.

Les cartes sont donc polyvalentes. On peut utiliser le même paquet à toutes sortes de jeux pratiqués selon des règles souvent très différentes. Pourtant personne ne contestera que chacun de ces jeux correspond à une utilisation primaire de notre paquet de cartes, même si nous ne l'utilisons pas toujours en entier.

Reprenons notre paquet complet et faisons en un château de cartes. C'est aussi un jeu. Nous utilisons même toutes les cartes - du moins nous essayons. Pourtant, on acceptera sans hésiter que nous avons passé maintenant à un usage secondaire.

Visiblement, le critère jeu/non-jeu ne nous mène pas au but non plus.

Qu'en est-il du nombre des joueurs/utilisateurs ? Pour un jeu "primaire" il faudrait plusieurs joueurs alors que l'utilisateur "secondaire" serait solitaire ? Ce critère ne fonctionne pas plus que les autres dans la mesure où personne ne voudra renvoyer les innombrables jeux de patience au rang d'utilisation secondaire.

Non, nous n'arriverons pas à définir les utilisations secondaires et primaires en elles-mêmes. Il nous faut un autre critère : l'utilisation ne sera primaire ou secondaire que par rapport à l'instrument utilisé, c'est à dire par rapport aux cartes.

Qu'est ce qu'une carte à jouer ? Vous savez que la IPCS en a donné une définition de type encyclopédique. Sans prétendre réinventer ou encore moins nous écarter de ce modèle, nous insisterons cependant sur quelques aspects particuliers :

1) Les cartes à jouer forment des ensembles (jeu, paquet ou, en anglais deck, pack) composés d'un nombre variable et conventionnel (par exemple 32, 36, 40, 48 ou 78 voire 97) d'objets plats identiques quant à leur matière (papier, métal, toile, ivoire, etc.), à leur forme (normalement rectangulaire mais aussi carrée, ronde ovale, etc.) et à leur format (dimensions).

2) les objets d'un de ces ensembles - c'est à dire les cartes - présentent deux faces, au propre, bien sûr, mais aussi au figuré. L'une d'entre elles, le revers ou le dos, est non "identifiable" parce que identique pour toutes les cartes du paquet - du moins à première vue.

3) L'autre - l'avvers, la face - est au contraire identifiée. Cette identification qui, en principe peut prendre plusieurs formes est intéressante car elle est à deux dimensions. Elle n'établit pas seulement une hiérarchie, par exemple en numérotant toutes les cartes du jeu comme dans les jeux de Mlle Lenormand de un à trente-six. Graphiquement, une telle numérotation ne donnerait à chaque carte qu'une place déterminée sur une ligne droite. L'identification des cartes à jouer les place au contraire sur un plan à deux dimensions, un peu comme si elles se situaient chacune dans un système de coordonnées où nous aurions les "couleurs" (quatre, mais parfois d'avantage) en abscisse et les "valeurs" signalées par des chiffres (pensez au cartes espagnoles ou à nos petites cartes) ou par des signes conventionnels (nos figures) en ordonnée. On notera cependant que les valeurs ne sont pas nécessairement indiquées selon le même système dans chaque couleur

et que chaque couleur ne comprend pas non plus toujours le même nombre d'éléments : dans les jeux de tarot la couleur des atouts comprend vingt-deux lames, les autres chacune seulement quatorze; dans les jeux ordinaires, le Joker peut lui aussi être assimilé à une cinquième "couleur" ne comprenant qu'une seule carte.

Cette définition des cartes à jouer appelle deux remarques ou précisions :

- La première est celle-ci : Sans carte pas de faces. Cette affirmation, qui semble un truisme, signifie qu'en utilisant les faces des cartes et les informations qu'elles véhiculent, nous utilisons aussi "l'objet" carte. Par conséquent, lorsque nous trouvons une face de carte reproduite par ex. sur une affiche, dans un livre, dans un journal ou même sur une boîte de cartes, nous pouvons dire en paraphrasant René Magritte "Ceci n'est pas une carte". Car, même si une telle image présente plusieurs des caractéristiques de notre définition, il lui en manquera toujours une : elle n'est pas, n'a jamais été et ne sera jamais un élément d'un paquet, c'est à dire d'un ensemble "jeu". Par conséquent la question utilisation secondaire ou primaire ne se pose même pas à son sujet. Inversement, Nous considérerons comme une carte à jouer toute carte qui correspond à notre définition même si elle a été volontairement ou accidentellement isolée du paquet dont elle faisait ou devait faire partie.
- La deuxième précision est le corollaire de la première : Sans faces pas de carte. Cela signifie qu'un "objet" carte dont les faces ne répondent pas à notre définition ne sera pas considéré comme une carte à jouer proprement dite. Les exemples abondent : Vous connaissez les cartes "muettes", il en existe des paquets entiers; toutes ont un dos, mais l'autre face est vierge. Vous avez aussi une quantité de jeux comme les jeux de familles, par ex., ou l'identification ne répond pas à notre définition : à la rigueur on pourrait accepter les familles comme autant de "couleurs" mais il manque la hiérarchie à l'intérieur de chacune d'elles. Tous ces ensembles (et il en existe bien d'autres, Vieux garçon, Memory, etc.) sont certes des jeux se composant de cartes mais pas des jeux de cartes au sens que nous avons convenu de donner à ce terme.

Grâce à cette définition des cartes à jouer, nous voici donc enfin en mesure de définir aussi leurs utilisations. Mais, auparavant, permettez-moi encore une petite digression concernant les caractéristiques des cartes à jouer que nous venons de définir. Tout d'abord, nous venons de voir que, sur leurs faces, les cartes portent une identification à deux dimensions qui les localise sur un système de coordonnées. Or, il se trouve que l'inventeur de ce système s'appelait précisément René Descartes. Est-il interdit de penser que ce n'est peut-être pas un hasard ? Et si c'était ses cartes que Descartes aurait disposées devant lui en faisant une patience ou en jouant au domino qui auraient suggéré à leur homonyme cette idée géniale qu'elles portaient en elles depuis des siècles ?

Mais cessons de rêver et arrêtons nous encore un instant à l'élégance du symbolisme de nos cartes. Elles réalisent en effet le tour de force d'associer sans la moindre contrainte deux prin-

cipes totalement contradictoires : d'un côté - et c'est le cas de le dire - le hasard que d'aucuns veulent aveugle, d'autres prédestiné par le sort, habite leurs dos anonymes et uniformes; de l'autre, leurs faces individualisées s'offrent au libre arbitre de quiconque voudra et saura les maîtriser. Ainsi ce sont d'abord les cartes elles-mêmes qui combinent la fatalité et le savoir-faire, la résignation passive et la lutte active et non les jeux qui ne font que les suivre...

Enfin, en cette année du bicentenaire de la Révolution française, on est tenté de remarquer que les cartes en avaient préfiguré le principe depuis plus de quatre siècles, puisqu'elles unissent depuis toujours la liberté symbolisée par les faces à l'égalité des dos dans la fraternité du paquet.

Mais, trêve de philosophie. Revenons à nos moutons. Maintenant que nous avons une idée un peu plus claire de nos cartes, nous pouvons essayer d'en définir les utilisations.

Commençons par l'utilisation primaire. S'agissant de cartes "à jouer", nous pouvons poser presque comme un axiome qu'elles servent en premier lieu au jeu. Rassurez-vous, nous n'allons pas à nouveau nous perdre dans la philosophie ou la théorie du jeu. Mais nous ne pouvons nous dispenser totalement de jeter un regard rapide sur son essence pour constater que

- le jeu est une activité à laquelle se livrent une ou plusieurs personnes formant un groupe (joueurs)
- qui consiste en une procédure de type cyclique,
- soumise à des règles servant à définir un succès (gain) et à un ou des échecs (pertes).

On notera en passant que le jeu ne combine pas seulement les deux éléments hasard et adresse des joueurs, si souvent évoqués, mais se présente aussi sous deux aspects beaucoup moins connus :

- Tout d'abord l'aspect cyclique qui en fait un phénomène statique. Le jeu est en effet un éternel recommencement et sa méthode (ses règles) le font littéralement tourner en rond - ou peut-être en spirale, car
- le jeu a aussi un aspect dynamique dans la mesure où les résultats de chaque cycles (de chaque tour) s'accumulent et le font progresser vers une finalité (le gain).

Ces caractéristiques sont valables pour tous les jeux. Le jeu de cartes n'est cependant pas n'importe quel jeu. Il s'en distingue par les éléments supplémentaires suivants :

- Ses diverses phases, comme sa finalité, exigent la mise en oeuvre réglementaire et itérative de cartes à jouer d'une manière
- faisant intervenir tout ou partie des caractéristiques inaltérées de chacun de leurs trois éléments : ensembles (paquets), dos et faces. Il n'est pas nécessaire qu'il soit recouru à toutes les caractéristiques mais ou moins à l'une de chacun des trois éléments. Ainsi, on peut n'utiliser que trente-six cartes d'un jeu de cinquante-deux pour un jeu de jass ou que la valeur des cartes et non leurs couleurs au jeu de la bataille.

Les cartes comme instrument indispensable de ces jeux participent à ces deux aspects : à l'aspect statique puisque les mêmes cartes sont mises et remises en oeuvre de manière réitérées; mais aussi à l'aspect dynamique puisqu'elles représentent l'effet du hasard de même que le savoir faire des joueurs. Elles matérialisent ces effets sans cependant jamais en faire directement l'objet : c'est dire que leurs caractéristiques restent immuables durant tout le jeu et n'en sont pas altérées. Les cartes ne constituent jamais elles-mêmes l'enjeu comme par ex. les billes qui sont à la fois l'instrument et le gain d'un jeu. L'instrument "cartes" survit inchangé à son utilisation - je parle, bien entendu, des propriétés des cartes et non de leur propreté...

A partir de là, l'utilisation secondaire est désormais simple à définir :

- Il s'agit de tout usage de l'objet "cartes" qui ne correspond pas, à la définition ci-dessus. Nous avons deux possibilités à savoir tout usage non ludique par ex. une carte insérée entre les pages d'un livre en guise de signet.
- Un jeu, mais dont les règles ne font pas intervenir des caractéristiques de chacun des trois éléments ensemble, dos et faces. Ainsi, de construire un château de cartes est certainement un jeu, même soumis à certaines règles ( cf. d'Allemagne I, page 492), mais qui ne fait intervenir que les caractéristiques physiques de notre objet sans égards à ce que peuvent représenter leurs dos et leurs faces.

On imagine aisément que cette définition couvre un nombre considérable d'usages différents. Nous en connaissons tous beaucoup et plusieurs on même déjà été décrits, par ex. par votre distingué secrétaire, M. Max Ruh dans un petit opuscule récent, intitulé - mais non, je renonce, car même en allemand ce titre est impossible à prononcer...

C'est pourquoi au lieu de simplement énumérer un certain nombre de possibilités, ce qui serait fastidieux et arbitraire, je vous propose un essai d'inventaire raisonné et systématique des catégories possibles des utilisations secondaires de nos cartes. Faisons donc un schéma, une matrice, dont nous remplirons par la suite les différentes cases par quelques exemples.

- Nous avons déjà rencontré deux catégories d'usages secondaires : l'usage ludique et non ludique. A côté de cette distinction générale concernant la motivation des activités en question, nous ne tiendrons compte que de facteurs intéressant les cartes elles-mêmes.
- C'est ainsi que nous pouvons distinguer les usages qui se contentent de nos cartes telles quelles (sans toutefois en utiliser toutes les caractéristiques) et ceux qui en nécessitent la modification.
- Les interventions peuvent elles aussi être de deux sortes selon qu'elles modifient le message des cartes ou qu'elles les altèrent physiquement, comme objets, de manière irréversible, le cas échéant jusqu'à leur destruction totale.
- Les modifications du message peuvent être apportées soit sur la face soit sur le dos.



« La tireuse de cartes ».  
Gravure sur cuivre coloriée,  
début du XIX<sup>e</sup> siècle

- Enfin, les modifications des faces pourront être complémentaires, auquel cas elles seront alternatives de sorte que l'on pourra utiliser tantôt le complément tantôt la face originale, ou bien elles seront exclusives et remplaceront carrément le message initial.

A suivre !



## CARTE E TAROCCHI

C'è anche chi ama farsi trasportare dalla magia dei tarocchi o si incanta di fronte a spade, bastoni, coppe e denari e cerca strane figure e reconditi significati nei mazzi di carte. C'è chi si entusiasma quando trova un gioco raro o antico e magari passa il suo tempo nel tentativo di ricostruirne le regole e di svelarne il segreto. C'è chi infine dispone con cura i suoi reperti in album e bacheche dove cartoncini passati di mano in mano per giochi, passatempi e divinazioni vengono custoditi quasi come in un tabernacolo. Stiamo parlando di collezionisti di carte e tarocchi che scovano le loro prede aggirandosi per mercatini o chissà per quale altra via. *"Nella mia collezione - ci confida Vito Arienti di Lissone (MI), uno dei più intraprendenti collezionisti di carte - riesco a leggere come in un giornale"*. E in effetti le carte sono testimonianze storiche dei cambiamenti sociali e culturali e riflettono la cronaca del loro tempo: *"ogni rivoluzione - continua Arienti - ha le sue carte e la testa dei re della Rivoluzione francese cadeva anche sulle carte"*.

La varietà di carte esistenti è infinita e il campo è vastissimo. Per collezionarle bisogna delimitare le ricerche ad un particolare settore o tematica. Se ci si dedica alle carte antiche, l'impresa è piuttosto ardua. Le carte entrarono in Europa nel XVI secolo importate forse dai Crociati, dai Saraceni o dagli Zingari ed ebbero una grande diffusione nel Quattrocento. Carte da gioco e tarocchi sono sempre state, fin da allora, due entità separate e il collezionista serio deve rispettare questa distinzione. Le carte da gioco presentavano una vasta tipologia di semi: italiani e spagnoli usavano denari, coppe, bastoni e spade; i classici cuori, fiori, quadri, picche risalgono invece alla Francia del XV secolo e rappresentavano forse la gerarchia sociale: le picche (punte di lancia) per l'aristocrazia, i quadri (punte di freccia)

per i guerrieri, i cuori per il clero e i fiori per i contadini. Le figure, in origine re, fante e cavallo derivanti probabilmente dai pezzi degli scacchi, subirono moltissime variazioni: personaggi della bibbia, della mitologia, del folklore popolare, personaggi contemporanei.

Anche i tarocchi erano usati nel Quattrocento come carte da gioco. In seguito all'interdizione della Chiesa caddero in disuso e ricomparvero nel Settecento quando divennero anche mazzi divinatori. Divisi in Arcani maggiori e minori, differivano notevolmente per numero, semi e figure. Così ad esempio nel mazzo prodotto dal milanese Gumpenberg nell'Ottocento, gli Arcani rappresentavano la storia della Corona Ferrea e nella Bologna papalina del Settecento le figure del papa, papessa, imperatore e imperatrice vennero sostituite, dagli stampatori, per ragioni di sopravvivenza, con i quattro Mori.

Ma la distinzione da operare nel campo delle carte non si limita a carte e tarocchi, vi sono ancora altri mazzi di carte antiche: i veri e propri mazzi di divinazione in cui ogni pezzo corrispondeva a una precisa profezia; mazzi speciali come i "giochi didattici" storici, geografici, musicali o i "giochi d'arme" (araldici, strategici); i mazzi per prestigiatori.

Passando al collezionismo di carte moderne, il campo è anche qui piuttosto vasto. Molti collezionisti si specializzano nella produzione di una determinata zona geografica; vi sono poi mazzi editi in occasione di particolari avvenimenti sportivi, politici, di spettacolo o in ricorrenza di feste: giochi disegnati da pittori come Dalì, Gentilini e Guttuso. Si aggiungano i mazzi pubblicitari, umoristici, satirici e caricaturali, carte pornografiche ed erotiche ed altre ancora. Non c'è che l'imbarazzo della scelta per collezionare e studiare questi affascinanti scrigni depositari di tradizioni e culture passate e presenti.

International Playing Card Society - 5/7 Ottobre Convention 1990

— *The International Playing-Card Society - 5/7 Ottobre Convention 1990 a Leinfelden presso il Museo delle carte da gioco.*

La manifestazione, come era previsto, ha avuto il più lusinghiero successo, con la partecipazione di circa 300 collezionisti e studiosi pervenuti da ogni parte del mondo: era imperniata sulla mostra della collezione di *Sylvia Mann*, celebre personaggio del collezionismo di carte da gioco, autrice illustre di importanti studi sull'argomento. Il catalogo composto di due volumi: uno riccamente illustrato, l'altro con i testi che propongono una suddivisione schematica delle carte regionali di tutto il mondo proposta dalla stessa signora *Mann*, diventerà un testo indispensabile, una specie di bibbia per tutti i collezionisti studiosi, o anche solo curiosi, di nozioni precise e fondamentali. L'allestimento e la redazione della Mostra a cura di *Margot Dietrich* e del *Dr. Detlef Hoffman* erano perfetti, come sempre!

Le giornate si sono svolte in un clima di estrema cordialità ed amicizia ed hanno avuto il loro clou la sera del sabato dedicata alla ricca cena ufficiale che è culminata con la consegna del *Premio Modiano 1990* a *Franz Braun*, collezionista, studioso, solitario e coraggioso editore di studi, opere e documenti sulle carte da gioco e con l'attribuzione del titolo di "Socio Onorario" dell'I.P.C.S. ad alcuni collezionisti emeriti europei, lo stesso *Franz Braun*, tedesco, *Vito Arienti*, italiano, *Peter Kopp*, svizzero.



Chez Antier, gal. Vero Doudat

Imp. d' Aubert & C.<sup>ie</sup>

AH! PRENEZ PITIÉ DE L'ÉTAT CRUEL OÙ ME LAISSE MON ATTACHEMENT  
POUR VOUS ! EMME ! EMILE ! UN MOT, UN SEUL MOT QUE J'ATTENDS EN  
COMPTANT LES MINUTES ET DANS UNE ANXIÉTÉ QUI ME SERAIT  
IMPOSSIBLE DE VOUS DÉPENDRE... JE ME MEURS  
D'INQUIÉTUDE ! .....