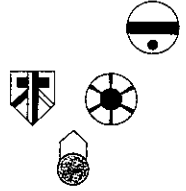




CARTOPHILIA HELVETICA

Postfach 3037 CH-8201 Schaffhausen



11. Jahrgang

11^e année

BULLETIN No 1 / 1996

Inhalt / Sommaire

Mitgliederbrief - Lettre à nos membres	3 / 4
Jahresbeitrag - Cotisation - Quota sociale 1996	5
Willkommen in Chur - Bienvenue à Coire	6
Mitgliederversammlung - Assemblée générale 1996	9
P-A.Girard, Une deuxième édition du jeu géographique de Joseph Etienne Jouy (deuxième partie)	12
Altenburger Skatschule	17
Magic Cards (Sind Magic Cards Spielkarten ?)	18
"Trading Cards" der AGM Müller AG, Neuhausen	20
Publications - Neuerscheinungen	22
Les joueurs de cartes (Collection Bevilacqua)	23
Neue Karten - Cartes nouvelles	26

Mitgliederbrief

Sehr geehrte Damen und Herren,
wie bereits angekündigt, erhalten Sie mit dieser Ausgabe des "Bulletin" das Programm für die Jahresversammlung 1996 der CARTOPHILIA HELVETICA. Sie findet wieder einmal in der Ostschweiz statt. Chur ist die Hauptstadt des Kantons Graubünden. Graubünden ist der grösste Schweizerkanton. Hier wird auch die vierte Landessprache, das Rätoromanische gesprochen. Wir hoffen, dass wiederum viele Mitglieder und Gäste an unserer Jahrestagung anwesend sein werden. Ein interessantes und ansprechendes Programm ist vorbereitet worden. Insbesondere für jene, die durch Tausch die Vielfalt ihrer Sammlung vergrössern möchten, bietet die Jahresversammlung jeweils eine einzigartige Möglichkeit. Natürlich wird man auch aus einem reichhaltigen Angebot Kartenspiele kaufen können. Da erneut zahlreiche Mitglieder aus Frankreich, England, Deutschland und andern Teilen Europas erwartet werden, wird unser Treffen in Chur gleichzeitig die Kontakte auf internationaler Ebene erweitern können.

Auf alle Fälle heissen wir alle, die zu unserer Jahresversammlung kommen, schon jetzt herzlich willkommen. Vergessen Sie nicht, den Anmeldeschein umgehend an das Sekretariat einzusenden.

Schliesslich möchten wir Sie daran erinnern, dass mit dem Beginn des neuen Jahres auch der Mitgliederbeitrag für 1996 fällig wird. Er beträgt unverändert Fr. 50.-. Der Kassier dankt Ihnen im voraus für die baldige Ueberweisung des Betrages auf unser Konto.

In der Beilage finden Sie ein weiteres Ergänzungsblatt zum Katalog "Schweizer Spielkarten". Das neueste Blatt ist in verdankenswerter Weise wiederum von Dr. Balz Eberhard zusammengestellt worden. Zusätzlich finden Sie noch das Informationsblatt, das vom Germanischen National-Museum aus Anlass der Ausstellung "Altdeutsche Spielkarten - Aller Laster Anfang" publiziert wurde.

Mit freundlichen Grüssen



Lettre à nos membres

Mesdames et Messieurs,

Comme déjà annoncé, vous recevez avec notre "Bulletin" 1/96 le programme de notre Assemblée annuelle 1996 de CARTOPHILIA HELVETICA. Elle se tiendra à l'est de notre pays. Coire, 595 m d'altitude, est la capitale du plus grand des cantons suisses. Dans le canton des Grisons avec ses 150 vallées le visiteur rencontre la quatrième langue nationale, le romanche.

Un programme intéressant et attrayant est en préparation. Pour tous ceux, qui aiment en échangeant compléter leur collection, l'Assemblée annuelle donne toujours des possibilités uniques. Evidemment il est aussi possible d'acheter des cartes à jouer, car il y aura sûrement une choix sans pareille. Nous attendons de nouveau des participants de la France, de l'Angleterre, de l'Allemagne et d'autres pays de l'Europe. Notre Assemblée sera une rencontre bien internationale et permettra de prendre de nouveaux contacts. N'oubliez donc pas d'envoyer à temps le bulletin d'inscription au secrétariat de Cartophilia Helvetica. Au revoir à Coire.

Enfin nous aimerions vous rappeler qu'avec le commencement de l'année 1996, la cotisation arrive à échéance. Elle reste inchangée; fr. 50.- Vous faciliterez le travail de notre trésorier en payant bientôt cette somme sur notre compte. Merci d'avance.

Ci-inclus vous trouverez une nouvelle "Ergänzungsblatt zum 'Katalog Schweizer Spielkarten'". Cette feuille, une fois de plus, a été préparée par M. Balz Eberhard. Nous lui en remercions. Comme supplémentaire, nous ajoutons à ce "Bulletin" la petite brochure tirée à l'occasion de l'exposition "Altdeutsche Spielkarten - Aller Laster Anfang" au Germanisches National-Museum à Nuremberg.

Avec les sentiments les plus distingués

Max Rühl

Jahresbeitrag

Cotisation

Quota sociale

1996

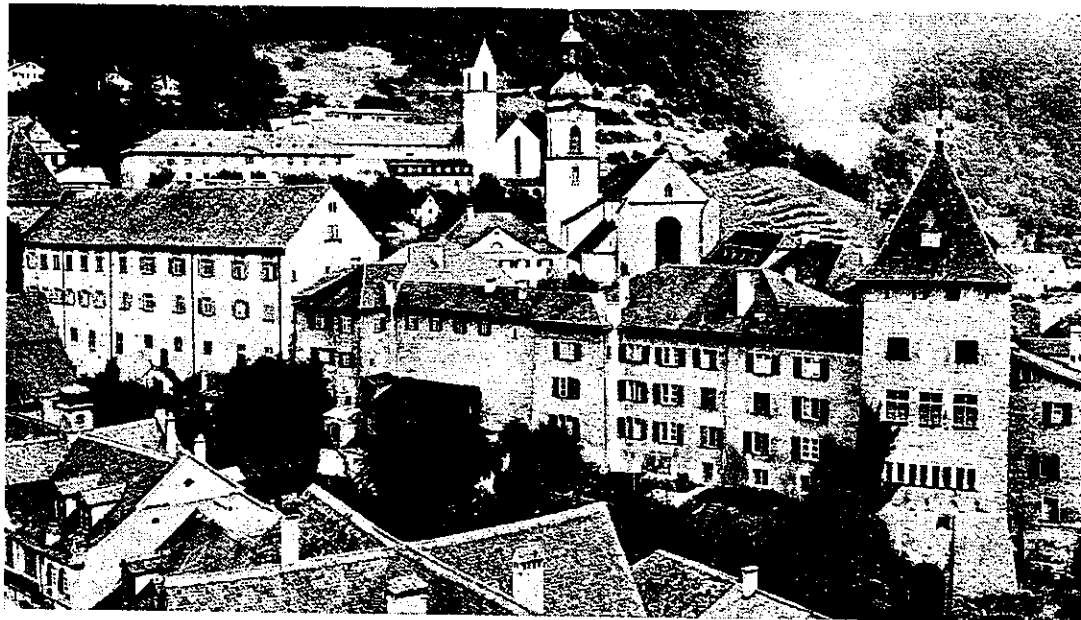
Zum ersten Mitgliederbrief des Jahres gehört jeweils auch der Aufruf zur Bezahlung des Jahresbeitrages. Er beträgt Fr. 50.- (für Firmen Fr. 50.-). Wir möchten Sie bitten, diesen Betrag möglichst bald auf unser Postcheck-Konto (Schaffhausen 82-710-5) zu überweisen. Unsere ausländischen Mitglieder können den Jahresbeitrag auch auf unser Konto beim Schweizerischen Bankverein, CH-8201 Schaffhausen, Konto-Nummer MO-940.078.0 (Cartophilla 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 1996. La cotisation est de 50 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, Cartophilla Helvetica, Schaffhouse 82-710-5. Nos membres de l'étranger peuvent le virer aussi au compte de Cartophilla 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 1996. La quota annua è di 50 franchi. Il nostro servizio contabilità vi sarà riconoscente se vorrete provvedere al versamento il più presto possibile, dentro i primi mesi de 1996. La nostra società può andare avanti solo se tutti i soci pagano la loro quota. Grazie.

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

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



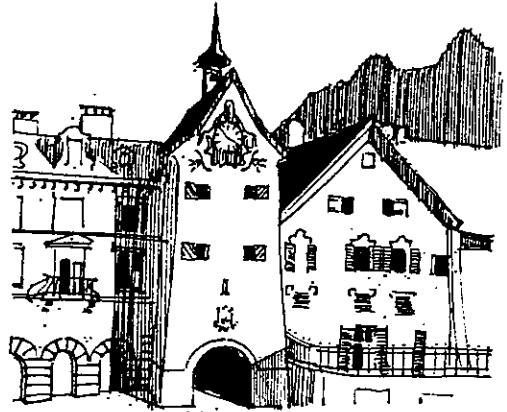
Alt-Chur: St.-Luzi-Kirche, Kathedrale und Bischofsschloß auf dem Stadthügel

Willkommen in

Chur

Fast jeder möchte von «seiner» Stadt sagen, sie sei anders als alle anderen. Bei Chur trifft es für einmal zu: durch die spezielle Verkehrslage entstand hier eine Altstadt, die viele Einflüsse aus Italien mit jenen aus Rätien verbindet. Chur ist mit 5000 Jahren Siedlungsgeschichte die älteste Schweizer Stadt, eine Gebirgsstadt, die Kaiser und Könige, Händler und Heere gesehen hat: Stadt der Römer, der Fürstbischöfe, des legendären Jürg Jenatsch. Auch heute noch spürt man die Harmonie der mittelalterlichen Kleinstadt, die sich in allem von vergleichbaren Städten der Schweiz unterscheidet. Was der Besucher schätzen wird: am Boden markierte Rundgänge durch die historischen Stadtteile (sehenswert sind besonders die romanische Kathedrale, die karolingische Ringkrypta von St. Luzi und das Dom-Museum der Kathedrale). Chur ist

eine Stadt, welche die Aussage der rätschen Passgeschichte sichtbar macht. Die Verkehrslage ist ideal: Davos, Arosa und das Engadin sind in bester Reichweite, bis Locarno sind es nur zwei Stunden, Zürich liegt 90 Minuten nah. Chur, eine Synthese von traditioneller und moderner Stadt



Obertor

Bienvenue à **Coire**

Chacun aime à penser de sa ville qu'elle est différente de toutes les autres. Rien de plus vrai pour Coire. Point de rencontre des influences latines et rhétiques, c'est, avec ses 5000 ans d'histoire, la plus vieille ville de Suisse: ville de montagne qui a vu défiler rois et empereurs, ville romaine, ville des princes-évêques et du légendaire Jürg Jenatsch. L'harmonie de cette petite ville médiévale transparait encore aujourd'hui. Le visiteur apprécie les tracés au sol indiquant le sens de la

visite à travers les quartiers historiques (les principales curiosités sont la cathédrale Notre-Dame, la crypte circulaire carolingienne de St-Luc et le musée de la cathédrale). Coire constitue le témoignage vivant de l'histoire rhétique. Sa situation est idéale: Davos, Arosa et l'Engadine sont à deux pas, Locarno à deux heures. 90 min suffisent pour atteindre Zurich. Coire est la synthèse de la tradition et du modernisme.

Blick über die Stadt Chur



Mitgliederversammlung

Assemblée générale

Assemblea generale

Für die Jahresversammlung 1996 der CARTOPHILIA HELVETICA ist folgendes Programm vorgesehen:

Samstag, 27. April 1996:

- 14.30 h Jahresversammlung im Hotel "Chur"
- 15.30 h Kurzvorträge in französischer und evtl. in romanischer Sprache (mit deutschsprachigen Zusammenfassungen)
- 17.00 h Vortrag von Margot Dietrich: "Spielkarten und ihre vielfältigen Verwendungszwecke" (öffentlich)
- 19.00 h Nachtessen im Hotel "Chur"
(während des Nachtessens erfreut un Pater Johannes vom Kloster Disentis mit Spielkarten-Zaubereien)
- 21.00 h ca. Tausch, Verkauf, etc. von Spielkarten, Katalogen, usw.

Sonntag, 28. April 1996:

- 10.00 h Stadtbesichtigung von Chur und Besuch der kleinen Spielkarten-Ausstellung im Rätischen Museum
- 12.00 h Ende der Jahresversammlung; Mittagessen (fakultativ) im Hotel "Chur"

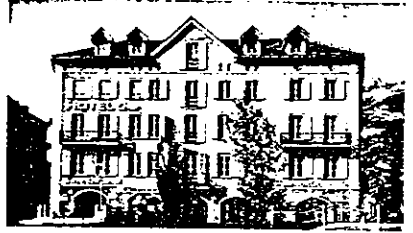
Le programme provisoire de notre Assemblée annuelle 1996 se présente comme suit:

Samedi, 27 avril 1996:

- 14.30 h Séance officielle (assemblée générale) à l'Hôtel "Chur"
- 15.30 h Conférences brèves en français et en romanche (avec résumé en français)
- 17.00 h Conférence de Margot Dietrich: "L'utilisation secondaire des cartes à jouer" avec diapositifs (ouvert au public)
- 19.00 h Dîner à l'Hôtel "Chur"
(avant le café, Père Johannes du Cloître Disentis nous montrera quelques trucs de cartes à jouer)
- 21.00 h Echanges, ventes de cartes à jouer, de catalogues, etc.

Dimanche, 29 avril 1996:

- 10.00 h Visite de la ville de Coire et visite du "Rätisches Museum" où il y aura une petite exposition de cartes à jouer
- 12.00 h Fin de la manifestation; déjeuner facultatif à l'Hôtel "Chur"



Programm der Generalversammlung der CARTOPHILIA HELVETICA

14.30 h Eröffnung der Versammlung

- Traktanden: 1. Protokoll der Generalversammlung 1995 in Mülliswil (siehe "Bulletin" 3/1995)
2. Tätigkeitsbericht 1995
3. Rechnung 1995
4. Wahl eines neuen Präsidenten
5. Anträge und Mitteilungen
6. Verschiedenes

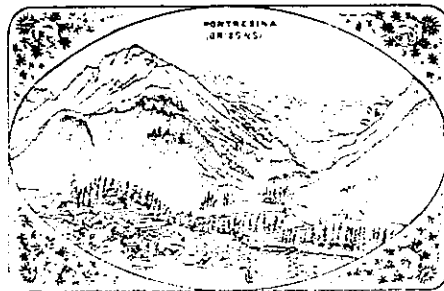
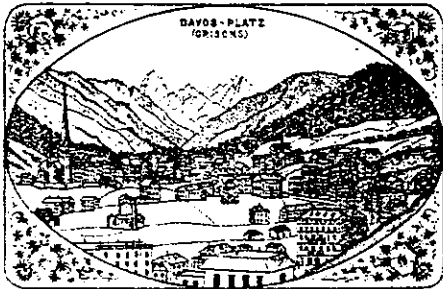
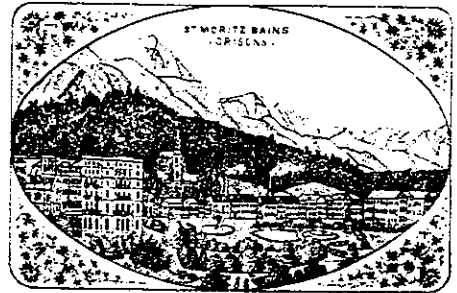
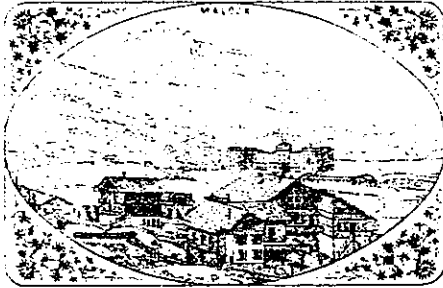
Programme de l'Assemblée générale 1996 de CARTOPHILIA HELVETICA

14.30 h Ouverture de l'Assemblée

- Ordre du jour: 1 - Procès verbal de notre Assemblée générale 1995 à Mülliswil (voir "Bulletin" 3/1995)
2 - Rapport d'activité 1995
3 - Comptes 1995
4 - Election d'un nouveau président
5 - Propositions et communications
6 - Divers



"Vues & Costumes suisses"
(J. Müller, Schaffhouse)



Auf den Rückseiten des Souvenir-Spiels "Vues & Costumes suisses" der Schaffhauser Spielkartenfabrik Müller aus der Zeit um 1890 ist Graubünden gleich mehrfach vertreten.

P-A. Girard

Une deuxième édition du jeu géographique de
Joseph Etienne Jouy (deuxième partie)

Dans la première partie de cet article nous avons situé la deuxième édition du jeu de Jouy par rapport à différents événements historiques. Dans cette seconde partie nous allons, une fois n'est pas coutume, aborder l'histoire sous un angle plus léger et moins rébarbatif et s'offrir une petite distraction.

En tant que Suisse on ne peut pas passer sous silence la description que Jouy fait de notre pays dans son jeu géographique. Celle-ci se trouve sur la carte XVIII l'Helvétie dont une reproduction agrandie se trouve ci-après. Le texte est assez amusant sur certains détails. On peut voir que nous n'étions alors pas très gâté puisqu'il est dit que le sol est "généralement stérile " excepté "*quelques plaines fertiles en pâturages excellents* ". En cela il anticipait déjà Victor Hugo qui dira plus tard "*La Suisse trait sa vache et vit paisiblement*". Jouy reconnaît tout de même le côté pittoresque de nos campagnes. Il est vrai qu'à cette époque on ne parlait pas encore des deux autres grands mythes helvétiques à savoir le chocolat et les banques. Plus loin on apprend que le Danube prend sa source chez nous. Acceptons-en l'augure au risque de ne pas faire plaisir à nos amis germaniques. De plus l'Inn se jette bien dans le Danube donc nous apportons aussi notre contribution. Et surtout puisque "*Les Suisses sont braves, fidèles, laborieux, et amis de la liberté* ", on pardonne volontiers à Jouy quelques imprécisions. Il faut rappeler après ces éloges à la Suisse que Jouy, alors qu'il était encore militaire est venu se réfugier quelques temps chez nous.

En 1810 la Suisse est composée de 19 cantons. Jouy y parle encore de "République Helvétique", ce qui est assez compréhensible même si, à cette époque celle-ci était déjà caduque. Notons au passage que le souvenir de cette République Helvétique n'est pas si loin de nous qu'il n'y paraît. Récemment, lors d'un débat aux Chambres fédérales suisses concernant le 150e anniversaire de la Suisse moderne (1848), le sujet fut discuté, et même avec une certaine passion.

On a déjà pu voir que Jouy donne souvent un jugement sur le caractère ou le savoir-faire des habitants du pays concerné. Ces jugements sont liés quelquefois à ses expériences personnelles puisqu'il note assez bien les pays où il a séjourné. De plus, l'aptitude à faire la guerre paraît être une

qualité essentielle en cette période mouvementée. Pour le reste, il faut bien admettre que ce sont des jugements à l'emporte-pièce qui dans le meilleur des cas prêtes à sourire. J'espère que le lecteur ne verra aucune complaisance de ma part à en donner quelques aperçus. Avec le recul de près de deux siècles, il n'y a rien de bien méchant.

A tout seigneur, tout honneur, commençons par la France. Ce pays qui est au sommet de sa gloire ne peut être qu'un modèle du genre. Il est dit "*Par sa position, l'excellence de son sol, l'étendue de son territoire, sa nombreuse population et sur-tout le courage et le génie de ses habitants, la France mérite d'occuper le premier rang parmi les Etats de l'Europe*", et encore "*l'esprit et la gaieté forment le caractère distinctif: les femmes y sont également célèbres par leur beauté et par les graces naturelles de l'esprit et du corps*". Voilà de quoi donner un peu de baume à MM. Chirac et Juppé !

Pour la Suisse (pardon l'Helvétie), on l'a déjà vu plus haut, pas de problèmes. Même si le pays est un peu agreste, on est quand même bien coté! Pour l'Espagne, ça se gâte : "*Les Espagnols sont patients, spirituels, sobres et loyaux; mais fièrs et paresseux*". Pour les Anglais ce n'est pas vraiment mieux. "*Les Anglais sont réfléchis, braves et ingénieux; mais peu sociables, et fort indéliçats sur les moyens d'acquérir des richesses: ils méprisent tous les autres peuples, excepté les Français qu'ils haïssent*". Heureusement "*Les Danois sont braves, laborieux et commerçans*".

"*Les Allemands sont grands, actifs, laborieux et bons soldats*", tandis qu'en Hongrie et en Bohème on est "*plus adonnés à la guerre qu'aux arts, et plus fièrs que civilisés*". Par contre "*Les Hollandais sont laborieux, économes, marins habiles, mais peu propres au métier des armes*".

Enfin, finissons ce tour d'Europe pas toujours très sympathique par les Portugais qui, d'après Jouy sont "*spirituels, entreprenans; mais superstitieux, vindicatifs et fourbes*" de même que les turques d'Europe qui sont "*sobres, charitables, patients; mais paresseux, voluptueux et intéressés*".

Jusqu'à présent, nous avons beaucoup parlé des pays européens. Ceux-ci ne représentent pourtant qu'une partie du jeu géographique (27 cartes sur 48). Cela ne veut pas dire que les autres continents n'ont pas d'intérêt. Il serait trop long cependant de passer chaque carte en revue. De plus je m'abstiendrai de citer les jugements que Jouy peut donner sur certaines peuplades non européennes car, comme on peut s'en douter, ils sont parfois peu gratifiants.

XXXVII. LA TARTARIE.



Cette immense région contient sensé plus d'un tiers de l'Asie : elle est bornée, au nord, par la Russie ; au sud, par la Chine et la Turquie ; à l'est, par l'Océan ; à l'ouest, par la mer Caspienne et la Russie.

Toute la partie du nord de la Tartarie est incolte et mal-peuplée. La partie méridionale est assez fertile en blés, riz et pâturages.

XXXI. BARBARIE.



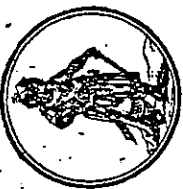
Cette contrée est bornée, au nord, par la Méditerranée ; au sud, par la Nigritie et le désert de Sahara ; à l'est, par l'Égypte, et à l'orient, par l'Océan Atlantique. La partie intérieure de la Barbarie est presque entièrement déserte ; les côtes sont fertiles et peuplées. Elles produisent en abondance du blé, de l'indigo, des cuirs et du corail.

XXXIV. CAFERIE.



La Caférie est une vaste région dans la partie méridionale de l'Afrique. Elle est bornée, au nord, par la Nigritie et l'Abissinie ; au sud, par le cap de Bonne-Espérance ; à l'est, par la mer des Indes ; à l'ouest, par la Guinée.

XXXIII. NIGRITIE, GUINÉE ET CONGO.



Cette grande région de l'Afrique, dont on ne connaît guère que les côtes, est bornée, au nord et à l'est, par l'Éthiopie ; au sud, par la Caférie ; à l'ouest, par l'Océan.

L'air y est assez généralement malsain, et la température brûlante, à cause du voisinage de l'équateur.

Les habitants de la Nigritie, la Guinée et le Congo, sont connus sous la dénomination générale de Nègres.

XXXV. CHILI, TERRES MAGELLANIQUES ET TERRES DE FEU.



Le Chili se prolonge le long de la côte de la mer du Sud, depuis le Pérou qui le borne au nord, jusqu'aux terres Magellaniques, dont l'Espagne en fait même une dépendance.

Le Chili est habité par les Espagnols, qui en ont fait la conquête, et par les naturels du pays. Il comprend quatre gouvernements : San-Jago, la Conception, Baldivia et Iste de Chiloé.

XXXII. LA GUYANE.



C'est une contrée de l'Amérique méridionale, renfermée dans les limites que nous avons assignées à la Terre-Ferme et au pays des Amasones ; mais son importance exige que l'on en fasse une mention particulière.

La Guyane est située entre la rivière d'Orénoque, qui la borne au nord ; le fleuve des Amasones, au midi ; l'Oréno, à l'est ; et à l'ouest, la Terre-Ferme. La plus grande partie de ce pays est balotée

Par contre, l'évocation de quelques pays ou contrées dont les noms restent chargés d'histoire suffit à nous faire basculer de plein pied dans la vision du monde de cette époque. Les cartes dont nous allons parler sont partiellement reproduites ci-après.

Commençons par la carte XXVII, la Tartarie. On regroupait alors sous cette dénomination une grande partie de l'Asie. Elle était, nous dit Jouy, divisée en 3 parties, la "*Tartarie-Chinoise* ", la "*Tartarie-Russe* " et la "*Tartarie-Indépendante* ". Cette dernière avait pour capitale Samarcande, ville au très riche passé et qui sera conquise par les Russes en 1868.

Sous le nom de Barbarie (carte XXXI) on entendait toute la partie nord-africaine composée de la Libye, de l'Algérie, du Maroc et de la Tunisie. Les Grecs puis plus tard les Romains appelèrent déjà du nom de "Barbares" tous les peuples restés en dehors de leur civilisation. Finalement, le nom est entré dans le langage commun.

La Cafrérie (carte XXXIV) regroupait une vaste région d'Afrique, de l'équateur jusqu'au cap de Bonne Espérance. Jouy nous dit en outre que ses habitants, "*Les Cafres n'ont à proprement parler, ni gouvernement ni religion* "....."*leur religion se borne à l'adoration de différens Fétiches, espèce de petites statues informes, qu'ils brisent lorsqu'ils croient avoir à s'en plaindre* ".

Restons encore un peu en Afrique avec la Nigritie, la Guinée et Congo (carte XXXII). La Nigritie n'existe plus mais le nom est resté puisque, et c'est toujours Jouy qui le dit, "*Les habitants de la Nigritie..... sont connus sous la dénomination générale de Nègres* ". Les Européens, en allant chercher des gens comme esclaves dans ces régions en ont altéré le sens initial.

Passons maintenant à l'Amérique du Sud avec le Chili, Terres Magellaniques et Terres de feu (carte XLV). Ces deux dernières régions surtout fascinaient et inquiétaient tout à la fois puisqu'on y voyait "*à l'occasion des flammes.....sortir pendant la nuit* ", qu'elles étaient "*habitées par des sauvages antropophages* ." et que "*l'intérieur (des terres)était tout-à-fait inconnu* ".

Finissons ce tour du monde par la Guyane (carte XLI) que se partageaient les Français, les Hollandais, les Portugais et les Espagnols. Jouy connaissait bien cette région puisqu'il y fut envoyé comme militaire. Si

XVIII. L'HELVÉTIÉ.



VULGAIREMENT nommée la *Suisse*, du nom d'une des provinces dont se compose la République Helvétique, est bornée au nord et à l'est, par l'Allemagne; au sud et à l'ouest, par l'Italie et la France.

Le terrain de la Suisse est le plus élevé de l'Europe, et généralement stérile. Il s'y trouve cependant quelques plaines fertiles en pâturages excellens.

La Suisse est traversée par les Alpes, et c'est là que trois grands fleuves, le *Rhin*, le *Danube* et le *Rhône*, prennent leur source. Aucun pays n'offre autant de sites pittoresques et de curiosités naturelles.

La population de l'Helvétie s'élève à près de deux millions d'habitans.

Les Suisses sont braves, fidèles, laborieux, et amis de la liberté.

La République Helvétique, composée autrefois de treize cantons, en contient aujourd'hui dix-neuf, qui sont *Berne*, *Zurich*, *Vaud*, *St. Gall*, *Argovie*, *Grisons*, *Tessin*, *Lucerne*, *Thurgovie*, *Fribourg*, *Appenzel*, *Soleure*, *Bâle*, *Schwitz*, *Glaris*, *Schaffouse*, *Underwald*, *Zug* et *Uri*.

Le gouvernement est fédératif, et réside dans une diète ou assemblée générale, présidée par un *Landamman* ou chef de la République.

Les rivières principales, indépendamment des trois fleuves dont nous avons parlé, sont le *Tessin*, l'*Aar* et le *Russ*.

La Suisse renferme en outre un grand nombre de lacs; les principaux sont les lacs de *Genève*, de *Lucerne* et de *Zurich*.

Berne est la capitale de l'Helvétie.

pour certains la Guyane représentait "le baigne" de bien mauvaise réputation, pour Jouy c'était "*un des plus beaux, des plus riches et des plus fertiles pays de la terre...*".

Nous voilà au bout de notre périple. Certes, dans cette deuxième partie le jeu géographique de Jouy nous a amené assez loin des cartes à jouer et de nos préoccupations de collectionneurs mais pour une fois un petit voyage dans "l'espace-temps" de ce monde du début du 19e siècle était plutôt sympathique et instructif...

PS: Les citations en italique respectent l'orthographe du texte original.

ALTENBURGER SKATSCHULE



Die "Altenburger Skatschule" wurde anlässlich des ersten Altenburger Skatbrunnenfestes im Jahre 1993 gegründet. Wer den Namen dieser in Thüringen gelegenen Stadt hört, denkt unwillkürlich an Spielkarten und Skat. So entstand die Idee, es sei dieses in der Stadt Altenburg erdachte und entwickelte Kartenspiel zum Ausgangspunkt für ein touristisches Angebot zu machen. Seither stellt die Altenburger Skatschule ein Besuchsprogramm bestehend aus Skat, Kultur und Landschaft zusammen und bietet dieses auf dem nationalen und internationalen Reisemarkt an. Die Altenburger Skatschule betreut Einzelreisende, Reisegruppen, Vereine und Firmen. Es gibt Angebote für Anfänger und Fortgeschrittene. Schliesslich darf auch darauf hingewiesen werden, dass in Altenburg, einer Stadt, die auf eine über tausendjährige Geschichte zurückblicken kann, im Schlossmuseum eine ständige Spielkarten-Ausstellung zu sehen ist.

Interessenten mögen sich direkt an folgende Adresse wenden; Altenburger Skatschule GmbH, D-04600 Altenburg/Skatstadt, Schmöllinsche Vorstadt 13. Erste Auskünfte sind auch über das Sekretariat der Cartophilia Helvetica, Postfach 3037, 8201 Schaffhausen, zu erhalten.

Magic Cards

Sind Magic Cards Spielkarten ?

Im "Bulletin" 3/1995 haben wir unsern Mitgliedern die Frage vorgelegt, inwieweit die "Magic Cards" noch als Spielkarten zu betrachten seien. Das Echo war nicht gerade überwältigend, doch immerhin liess sich aus den Stellungnahmen heraus-hören, dass die "Magic Cards", deren Höhenflug zurzeit sich etwas zu verlang-samen scheint, nicht als Spielkarten im eigentlichen Sinn gelten. Zitiert sei die Stellungnahme unseres Mitgliedes Tiggelovend aus den Niederlanden, der wahrscheinlich die Situation am treffendsten beschrieb:

"Seit kurzem sammle ich diese Karten. Sie sind meiner Meinung nach NICHT mit Spielkarten gleichzustellen. Nur in der englischen Sprache gibt es in der Be-nennung der Karten ein merkbarer Unterschied: Spielkarten sind PLAYING CARDS, Magic Cards sind GAME CARDS. Ueber diese Karten wird in mehreren Magazinen be-reits ausführlich berichtet. Daher bin ich der Meinung, dass im "Bulletin" für diese neuen Karten kein fester Platz eingeräumt werden soll."

Auch die überwiegende Zahl der um ihre Meinung gefragten Teilnehmerinnen und Teilnehmer an der Convention der "International Playing Card Society" äusserten sich dahin, dass die Magic Cards eigentlich zu wenig Gemeinsamkeiten mit den herkömmlichen Spielkarten hätten. Somit wird, wenn überhaupt, von den Magic Cards in Zukunft in unserem "Bulletin" allenfalls noch am Rande berichtet werden. Immerhin möchten wir die Diskussion nicht abschliessen, ohne noch einige Neugig-

Fachzeitschriften informieren Fans

Über den Wert und die Preise einzelner Karten informiert man sich am besten via Computer im Internet, an Tauschbörsen und in folgenden Fachzeitschriften:

THE DUELIST

Fr. 7.-; das US-Fachmagazin! Auch wer wenig Englisch kann, soll reinschauen



– oder Karten kaufen. Viele Infos und Adressen in den USA.

KARTEFAKT

Fr. 7.80; das deutsche Fachmagazin berichtet in der aktuellen Nummer 2 auf 33 Seiten (!) über Magic. Viele Tips und Tricks. Ein Kauf lohnt sich.



RINGBOTE

Fr. 6.-; deutsches Fachmagazin für Rollenspieler, Fantasy und Trading-Cards. Über Magic erfährt man leider zu wenig. Gut für alle Rollenspiel-Fans.



keiten festzuhalten, die über die Magic Cards verbreitet wurden. Gleichzeitig möchten wir auch noch auf die beiden "Trading Card Games" hinweisen, die vor kurzem bei der Firma AGM Müller AG in Neuhausen lanciert worden sind und auf der Spielwarenmesse in Nürnberg vorgestellt wurden.

Mit diesen beiden Berichten sei vorläufig das Thema "Magic Cards" erledigt.

Ausschnitte aus dem "Sonntags-Blick" vom 28. November 1995:

Magic-Boom schuf 225 neue Jobs

Die ersten Magic-Karten lagen im Jahre 1992 auf dem Schreibtisch von Luc Mertens (42), Direktor Sonderprojekte bei Kartenhersteller Carta Mundi in Belgien. «Es war ein Druckauftrag wie jeder andere», erinnert sich Mertens. Zu dieser Zeit war Carta Mundi die zweitgrösste Kartenfabrik der Welt.

Das hat sich geändert. Der magische Druckauftrag machte Carta Mundi zur grössten Kartenfabrik der Welt. «Wir mussten den Personalbestand von 225 Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern verdoppeln, um die riesige Nachfrage bewältigen zu können», sagt Mertens. Kein Wunder: Seit 1992 wur-

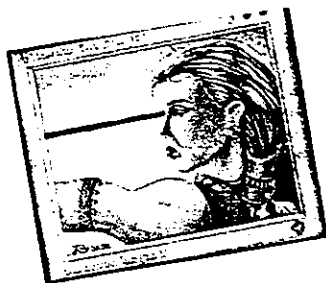
den mehr als zwei Milliarden Magic-Karten gedruckt. Hochgerechneter Umsatz an den Ladenkassen: über 600 Millionen Franken.

Geht der Boom weiter? Luc Mertens glaubt, dass sich nur vier Trading-Card-Spiele etablieren können. Das

sind die Weltraum-Abenteuer

«Star Trek» und «Star Wars» (kommt im Januar) sowie die Fantasy-Spiele «Magic» und «Middle Earth: The Wizards» (erscheint im Dezember und handelt von J. R. Tolkiens Bestseller

«Herr der



Ringe»). Den rund 60 anderen Sammelkartenspielen räumt Luc Mertens langfristig nur sehr kleine Chancen ein.



INTERNET- ZAUBERER

Mit Katze
«Floh» auf
dem Schoß
surft Andreas
Hunziker (34)
im Internet,
sucht seltene
Karten und
verfolgt die
Diskussionen
über neue
Magic-Regeln.



Den Internet-Anschluss nutzt auch Chrigel (20). Der Berner Elektromechaniker-Stift orderte für sich und seine Kollegen schon Tausende Karten im Ausland. «Trotz Zoll und Porto sparen wir eine Menge Geld», sagt er.

Chrigel hat für seine rund 8000 Karten gegen 4000 Franken ausgegeben. «Zur kompletten Sammlung fehlen mir aber immer noch zehn Stück», stöhnt er. Weltmeister Blumke lacht: «Besorg sie dir, dann hast du Ruhe, kannst dich aufs Spielen konzentrieren.»

Blumke hat gut reden. Er besitzt alle Karten und ist für die WM 96 bereits qualifiziert.

PS. Interessante Angaben über die Herstellung der "Magic Cards" in der Spielkartenfabrik Carta Mundi in Turnhout sind auch in der neuesten Ausgabe des "Kontaktblad" des Nationalen Belgischen Spielkarten-Museums zu lesen [in flämischer Sprache].

Text aus der Pressemappe der AGM Müller AG zur Nürnberger Spielwarenmesse 1996:

TRADING CARD GAMES

DRAGON DAWN - Die Rückkehr

Ein neues Trading Card Game von Daryl Goff

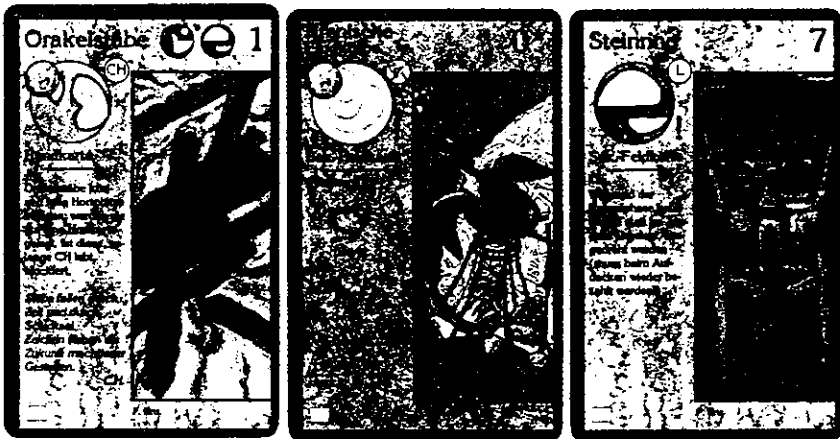
**AGM
AGMULLER**
CARDS JACQUARDS

Was sind Trading Card Games?

Collectible Trading Card Games sind Kartenspiele, die in einer Fantasywelt spielen und strategisches Spielgeschick erfordern. Das Spiel kann über 1000 Karten umfassen, die willkürlich gemischt in Starterdecks zu 40 bis 60 Karten und in Boosterpacks zu meistens 15 Karten angeboten werden. Die Grundregeln werden durch zusätzliche, auf den Karten individuell aufgedruckte Regeln, ergänzt, geändert oder schlichtweg aufgehoben. Die Karten besitzen unterschiedliche Spielstärken. Die Spieler stellen aus dem vielfältigen Angebot an Karten ihre "Kampfdecks" zusammen. Man weiss also nie, welche Karten der Spielgegner besitzt. Ziel der meisten Trading Card Games ist es, in mehreren Spielphasen die gegnerischen Karten zu besiegen. Diese anspruchsvollen Sammelkarten ziehen weltweit Millionen von Jugendlichen in ihren Bann.

Mit DRAGON DAWN steigt AGM in die Welt der Trading Card Games ein. DRAGON DAWN ist das erste, vollständig in der Schweiz kreierte Trading Card Game. Der Autor Daryl Goff ist selbst Rollenspieler und Experte in der Fantasy-Welt. AGM nahm sein Projekt eines eigenen Trading Card Games auf und lanciert heute ein Spiel, das neben den hervorragenden Illustrationen völlig neue Spielelemente auf mehreren Ebenen bietet. Ueber 300 Karten sind heute lieferbar. Das Starter Deck beinhaltet 60 Karten, der Booster Pack 15. Displays zu 10 bzw. 36 Stk. stehen als Verkaufseinheiten zur Verfügung.

AGM bietet dem Handel ein einzigartiges Marketinginstrument an: Der Spiele-Autor oder seine Assistenten stehen für Spielerevents, Autogrammstunden oder andere Anlässe im Zusammenhang mit DRAGON DAWN unentgeltlich zur Verfügung.



MYSTERY PLANET

Als Produzent eines eigenen Trading Card Games bietet AGM die faszinierende Möglichkeit, die Jugendlichen bei ihrer absoluten Lieblingsbeschäftigung anzusprechen: Mit massgeschneiderten Sammelkartenspielen als Werbeträger.

Der Kunde kann ein eigenes Spiel nach seinen Vorstellungen entwickeln lassen, in einer eigenen Fantasy-World mit Produkten und Dienstleistungen, die den Jugendlichen vorgestellt werden möchten. AGM hilft dabei: Mit einem erfahrenen Spielentwickler, der die Ideen des Kunden in Regeln und Karten umsetzt, mit dem AGM-Trading Card Know how und modernster Spielkartenproduktion. Für Firmen, die rasch reagieren, gibt es Spezialangebote.

Publications - Neuerscheinungen



Schweizer Jass-Führer

zum Preis von Fr. 19.80

exkl. Versandkostenanteil, inkl. MWSt.

TV-Shop
Schweizer Fernsehen DRS
Hardstrasse 74

5430 Wettingen 1

Der Spiel-Experte und TV-Jass-Schiedsrichter Ernst Marti vermittelt Ihnen einen umfassenden Einblick in das beliebteste Spiel der Schweiz. Die unzähligen Jassarten, die alten und neuen Regeln werden angereichert mit Tips - übersichtlich wie noch nie zusammengefasst und vorgestellt. Ein Blick hinter die Kulissen der «Samschtig-» und «Donnschtig-Jass»-Sendung bietet Ihnen Jürg Randegger.

Jassbuch

Orlando Eisenmann, Peter Hammer und Max Ruh haben auf 160 Seiten alte Jassarten aufgefrischt, neue beschrieben, Regeln erläutert und das Ganze mit Karikaturen aufgelockert. Klebebindung.

Fr. 24.50 (plus Versandkostenanteil)

Gasser AG
Druck und Verlag
Postfach
7007 Chur



LES JOUEURS DE CARTES.

Plusieurs de nos lecteurs ont sans doute vu ce tableau de joueurs qui a pour titre « Quinte et quatorze. » Quelle expression de joie dans cette bonne figure de moine ! C'est qu'avec ce jeu-là on a gagné ou l'on n'en est pas loin ; c'est que quinte et quatorze est bien l'un des plus beaux jeux, si ce n'est le plus beau qu'on puisse avoir au piquet.

Mais le jeu de piquet n'est sans doute pas connu de nos villageois, peut-être jouent-ils à un autre jeu que nous ne connaissons pas ou que nous ne devinons pas. Supposons qu'ils jouent au binocle, jeu préféré de beaucoup de joueurs aujourd'hui, enfin peu importe le jeu. Mais regardez donc l'air embarrassé de l'un des joueurs, quelle contenance, quelle figure penaude ; il ne sait quelle carte jouer, toutes lui paraissent bonnes à garder. Et son partenaire, qui voit son embarras et en jouit, se croit d'autant plus sûr de gagner ; il pose son jeu pour le prouver, et plus pour montrer à son adversaire qu'il a bien réellement perdu que pour abrégier son tourment : comme on l'a dit de l'enfance, « le joueur est sans pitié, »

Les cartes offrent une grande distraction, mais c'est aussi une grande tentation d'y perdre son temps et parfois même plus, si on a le malheur de jouer de l'argent. Ce jeu a heureusement été défendu. On se borne donc à jouer pour la consommation. Mais X. trouve également le moyen de jouer à l'argent, et il flaire partout pour voir s'il ne trouvera pas quelque pigeon disposé à se laisser plumer.



Les joueurs de cartes.

Ayez pour principe de ne jamais jouer à l'argent. Il faut que ce funeste penchant ait produit bien du mal pour que le législateur s'en soit occupé et l'ait défendu. Rappelez à l'ordre qui vous provoque à ce jeu : « La loi le défend, dites-lui, et elle a ses raisons. » D'ailleurs :

„Ce qui vient par la flûte s'en va par le tambour.“

A celui ou ceux qui chercheraient à vous entraîner à ce jeu, qui a été la ruine de tant de gens, répondez hardiment que vous ne jouez jamais pour de l'argent, que ce jeu est d'ailleurs défendu.

Ce sera une bonne leçon, voire même une partie perdue pour le provocateur.

Le plus calme et le plus joyeux de nos personnages est sans nul doute ce bon vieux, qui a l'air d'un magistrat fort à son aise. Il aime à faire la causette, mais personne ne le trouvera mauvais, pas, surtout, la dame qui dessert l'établissement.

Réd.

LA SUISSE ILLUSTRÉE.

Neue Karten - Cartes nouvelles

AGM
AGMÜLLER
CARDS JACQUARDS

**Neuheiten
bei AGMüller**

AGM Aktiengesellschaft MÜLLER
Bahnhofstrasse 21
CH-8212 Neuhausen am Rheinfall
Switzerland

KARTEN (DECKS UND SETS)

Cat People Tarot (deutsch)

Deck (78 Tarotkarten mit Anleitung)

Set (Buch mit 78 Tarotkarten)

Autorin: Karen Kuykendall

Karen Kuykendall liebt Katzen über alles. Katzen sind in ihren künstlerischen Arbeiten auch die bevorzugten Motive. So entstand in zweijähriger Arbeit ein Tarot mit Katzenmenschen als Hauptdarsteller. Mit dem Geheimnis des Tarots ist es wie mit den Katzen: Sie offenbaren sich nicht, wenn wir, sondern wenn sie selbst es wollen.

Kazanlar Tarot (deutsch)

Set (Buch mit 78 Tarotkarten)

Autor/Illustrator: Dr. Emil Amin Kazanlar

Die Tradition des Tarot entspringt dem lebendigen Weisheitsschatz der Menschheit. Seine spirituelle Symbolik kehrt in ähnlicher Form und Bedeutung in allen grossen Religionen wieder. Emil Amin Kazanlar deckt in seiner überzeugenden Interpretation des Tarot bislang ungeahnte esoterische Querverbindungen auf. Für ihn stellt Tarot ein System angewandter Kunst und Meditation zur geistig-seelischen Vervollkommnung des Menschen dar.

Osho Zen Tarot (deutsch)

Deck (78 Tarotkarten mit Anleitung)

Set (Buch mit 78 Tarotkarten)

Autorin: Ma Deva Padma (Susan Morgan)

Als Grundlage dieses Tarots dient die Lehre des Zen, die uns sagt, dass die äusseren Einflüsse lediglich unsere eigenen Gedanken und Gefühle widerspiegeln, auch wenn wir uns ihrer nicht bewusst sind.

So präsentieren die 22 Karten der Grossen Arkana die zentralen Urthemen der menschlich-spirituellen Reise. Die 56 Karten der Kleinen Arkana präsentieren die vier Elemente, gekennzeichnet durch eine besondere Farbe.

Spiele der Weisheit (deutsch)

Deck (78 Tarotkarten mit Anleitung)

Set (Buch mit 78 Tarotkarten)

Autoren: Uli Lorenz/Michael Schlosser

Das Kartenspiel kann eine von vielen Methoden sein, sich dem Unbegreiflichen zu nähern. Im Christentum gibt es bislang wenig Beispiele für das Legen und Lesen von Karten. Spiele der Weisheit ist ein biblisches Kartenspiel nach der altbewährten Form des Tarot. Es eröffnet einen völlig neuen Bezug zu biblischen Bildern, Erfahrungen und Gestalten.

Edelstein Tarot (deutsch, englisch, französisch, holländisch)

Deck (78 Karten mit Anleitung)

Autor: Helmut G. Hofmann

Hofmann, erfolgreicher Autor über Edelsteine, drückt in diesem Tarot die Symbolik der Tarotfiguren durch entsprechende Edelsteine aus.

Als Besonderheit können bei diesem Tarot die gezogenen Karten auch zur Lösung der jeweiligen Situation oder Aufgabe verwendet werden, indem man die beschriebenen Steine bei sich trägt oder benutzt. Im Text zu jeder Tarotfigur sind die Eigenheiten des Edelsteines beschrieben.

Experimental Tarot (deutsch, englisch)

Deck (78 Tarotkarten mit Anleitung)

Autor: Gunnar Kossatz

Das Experimental Tarot ist ein Tarot unserer Zeit. Es hat die traditionelle aus 78 Karten bestehende Tarotstruktur. Anstelle der Schwerter, Stäbe, Kelche und Münzen werden bei diesem Tarot die Symbole für Luft, Feuer, Wasser und Erde verwendet. Statt der üblichen Bezeichnungen der Hofkarten, wie z.B. König und Königin, wurden modernere gewählt, wie Vater und Mutter. So ist ein zeitgemässes Tarot entstanden, das unsere heutige Welt widerspiegelt.

Scapini Tarot (deutsch)

Deck (78 Tarotkarten mit Anleitung)

Autor: Luigi Scapini

Das bekannte Tarot von Scapini nun auch in deutscher Sprache!

Die Karten lassen das europäische Mittelalter in Symbolik, Kostümen und Ausstattung wieder aufleben. Angelehnt ist die Gestaltung dieses Tarots an die herrlichen italienischen Tarocchi des 15. Jahrhundert.

Oswald Wirth Tarot (deutsch)

(78 Karten mit Anleitung)

Autor: *Oswald Wirth*

Dieses Tarot, das als eines der wenigen den Namen seines Urhebers trägt, liegt nun ebenfalls in deutscher Sprache vor. Oswald Wirth war ein Schüler von Stanislas de Guaita. Mit seiner Hilfe entwarf Wirth dieses Tarot mit einer abgewandelten Symbolik. Die 22 Grossen Arkanen tragen die entsprechenden Buchstaben des hebräischen Alphabets.

Wikinger Orakel (deutsch)

Set (Buch mit 32 Karten)

Autoren: *Gundrun G. Bermann/Olafur G. Gudlaugsson*

Das Zeitalter der Wikinger war voller Abenteuer, ihr Leben reich an Spiritualität. Schamanistische Praktiken gehörten ebenso zum täglichen Leben, wie die Achtung vor der Natur. Das Wikinger Orakel ist für den spirituellen Wikinger von heute bestimmt, dem modernen Entdecker, der die abenteuerliche Reise in die unbekannte eigene, innere Welt wagt.

ELEKTRONISCHE MEDIEN

Geheimnis Tarot

Set (CD-ROM und 78 Karten (Golden Rider)

Eine CD-ROM zum Tarot!

Mit unserer CD-ROM „Geheimnis Tarot“ verknüpfen wir die Vorteile eines elektronischen Mediums - des PC - mit dem uralten Medium Karten.

Dabei ersetzt der Computer nicht die Karten, sondern unterstützt die Deutung. Das Programm ermöglicht eine Gesamtaussage der ausgelegten Karten; die Auswertung kann durch Ausdruck festgehalten werden.

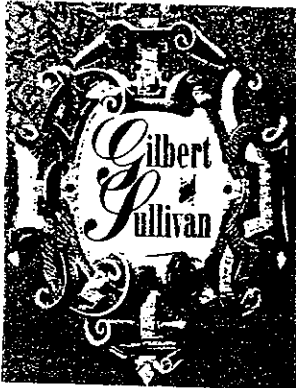
Lunarium

Set (PC-Diskette (3 1/1 Zoll, MS-Windows), plus Booklet)

Mit diesem Programm stellen wir uraltes Wissen vor, welches vielleicht noch unseren Grosseltern vertraut war. Nach natürlichen Rhythmen in Verbundenheit mit der Natur zu leben, ist für die meisten von uns - wenn überhaupt - nur noch eine vage Erinnerung aus unserer Kindheit. Wechselnde Mondrhythmen und -phasen spielen dabei eine grosse Rolle.

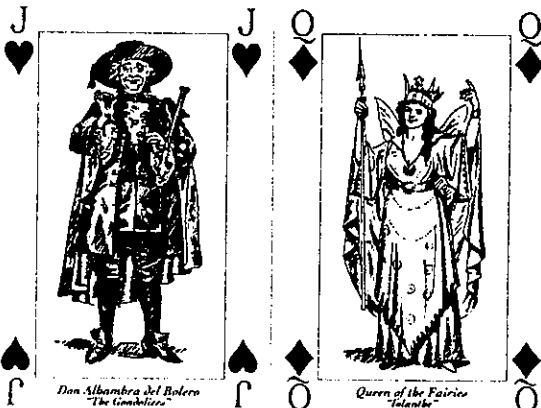
Das Lunarium-PC-Programm ist ein bedienungsfreundliches Werkzeug, das alle notwendigen Informationen liefert und entsprechende astronomische Berechnungen durchführt. Auf Knopfdruck wird man über die aktuellen Mondphasen und Tierkreiszeichen, in denen sich der Mond gerade befindet, informiert. Der Benutzer erhält praxisorientierte Hinweise zu den Lebensbereichen Gesundheit, Nahrung, Körperpflege, zu Pflanzen, sowie Aussagen für günstige, bzw. ungünstige Unternehmungen.

Zusätzlich berechnet und deutet das Lunarium auch den individuellen Biorhythmus.



Träumte von der Oper: Sullivan.

Bis in die Neuzeit bekannt geblieben ist Arthur Sullivan (1842–1900) durch seine zusammen mit W. S. Gilbert entstandenen Bühnenwerke wie «Der Mikado».



Roderick Somerville M.A. in Edinburgh ein interessantes Kartenspiel auf den Markt gebracht.

In diesem Spiel sind 17 verschiedene Personen aus den bekannten Opern von W.S. Gilbert (1836-1911) und Sir Arthur Sullivan (1842-1900). Das Spiel kann beim Sekretariat der Cartophilia Helvetica bezogen werden.



ASS EDITION Spielkarten



In der ASS-EDITION erscheinen jetzt exklusiv die ersten Ausgaben von gemalten bzw. gezeichneten Karten die alle mit viel Sorgfalt reproduziert und in einer edlen Kassette präsentiert werden. In der langen Geschichte der

Spielkarte gab es zu jeder Zeit einmalige Zeugnisse künstlerisch wertvoller Arbeiten. Die Altenburger und Stralsunder Spielkarten-Fabriken AG, ASS, die heute auf die längste Geschichte des Kartenmachens in Deutschland zurückblicken kann,

will mit der neuen ASS-EDITION einige der schönen, kulturgeschichtlich wertvollen Karten wieder zugänglich machen und zeitgenössische Künstler für diese traditionsreiche Aufgabe des Kartenmachens gewinnen.

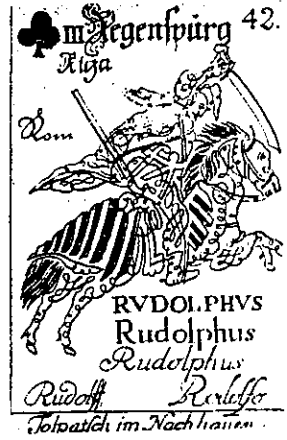
Altenburger und Stralsunder
Spielkarten-Fabriken AG, ASS
Fasanenweg 5, 70771 Leinfelden

Calligrafic

Dieses Kartenspiel entstand 1769 in Nürnberg. Es wurde in der Kupferstich-Technik von Johann Christoph Albrecht gefertigt und jetzt als Faksimile-Druck nach Originalen des Deutschen Spielkarten-Museums wieder aufgelegt. Wir haben es hierbei mit einem Kalligraphischen Lehrspiel zu tun.

Auf jeder der 52 Karten finden sich verschiedene Schreibweisen eines Buchstabens. Ferner ein aus Schnörkeln bestehender Soldat. Die Farbzeichen Herz, Pik, Treff und Karo finden sich mit Wertangaben oben links auf jeder Karte und ermöglichen so auch ein normales Kartenspiel.



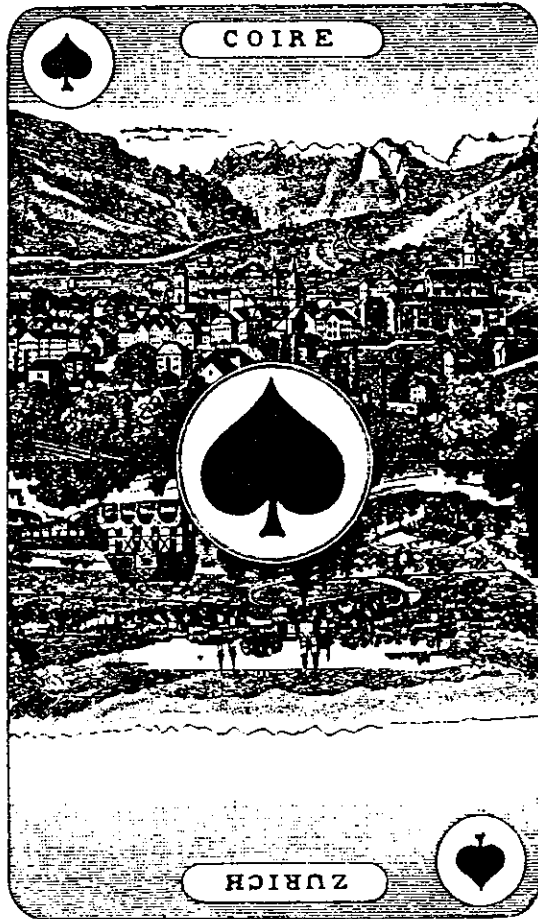


Vexierbild

Mit dieser Ausgabe legen wir eines der ältesten gedruckten Zauberkartenspiele vor – neu aufgelegt in einem Faksimile-Druck nach Originalen des Deutschen Spielkarten-Museums. Es entstand 1780. Von den ursprünglich 42 Karten sind noch 28 Blatt vorhanden. Für diese Reproduktion der ASS-EDITION konnten allerdings nur 5 Sätze mit je 6 Karten angefertigt werden, da nur bei diesen die ganzfigurigen Karten komplett erhalten sind.

Der Zauberer kann mit diesen Karten ein Bild in ein anderes verwandeln. In einigen Fällen scheint es, als ob die Verwandlung einen tieferen Sinn gehabt hätte: Der Kavalier wird ein einen Harlekin verwandelt, der auf einem Hahn reitende Mann in ein Wickelkind.





As-Karte aus Whist No 15
(J.Müller & Cie)