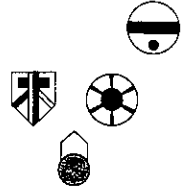




# CARTOPHILIA HELVETICA

Postfach 3037 CH-8201 Schaffhausen



17. Jahrgang

17<sup>e</sup> année

## Bulletin 1/2002

### Inhalt / Sommaire

Lettre aux membres - Mitgliederbrief	3 / 4
Jahresbeitrag 2002 / Cotisation 2002 / Quota sociale 2002	5
Assemblée annuelle 2002 / Jahresversammlung 2002	6 / 7
Plan de Lausanne-Ouchy - Plan von Lausanne-Ouchy	8
Lausanne	9
Konservative Jasser (NZZ)	12
Neue Zeichnung für "Piquet-Plus" (Alkoholprävention)	13
"Padische" - ein exotisches Müller-Spiel (Léon Schnyder)	14
Ein rätselhafter Spielkarten-Kauf anno 1493/94	16
Dubout- Zeichnungen auf Spielkarten (M.R.)	18
Spiele - von gestern bis heute (Spielkartenmuseum Leinfelden)	23

ZSF 03

MUSEUM ZU ALLERHEILIGEN  
CH-8200 SCHAFFHAUSEN

Lettre aux membres

Mesdames et Messieurs,

Ainsi que vous le savez déjà, notre assemblée annuelle aura lieu cette fois à Lausanne. C'est la seconde fois que nous nous rencontrerons à Lausanne. En 1979, nous y avons tenu notre toute première assemblée annuelle. Nous vous souhaitons une cordiale bienvenue à Lausanne et nous réjouissons de vous rencontrer. La formule d'inscription est jointe en annexe au présent "Bulletin".

Notre manifestation se tiendra dans les locaux du Musée olympique. A l'occasion de notre assemblée annuelle, le Musée olympique présentera une petite exposition de cartes à jouer, qui sont toutes en rapport avec le sport. Le Musée possède lui-même une collection de cartes à jouer spécialement consacrées aux jeux olympiques.

Le Comité de l'International Playing Card Society a décidé, et c'est un honneur particulier pour nous, de tenir sa prochaine session sur les bords du Léman au lieu de Londres. Par la même occasion, il prendra part à l'assemblée annuelle de la Cartophilia Helvetica. Une bienvenue toute spéciale donc aux membres du Comité de l'International Playing Card Society ! Au reste, il y a quelque temps, un sondage a révélé que, par rapport à l'ensemble de la population, la Suisse compte le plus grand nombre de membres au sein de l'IPCS ! Une raison de plus de nous réjouir de la visite de nos amis d'Angleterre.

Donc, au revoir à Lausanne !

Mitgliederbrief

Sehr geehrte Damen und Herren,

wie Sie schon wissen, findet diesmal unsere Jahresversammlung in Lausanne statt. Es ist bereits das zweite Mal, dass wir uns in Lausanne treffen. 1979 durften wir hier unsere allererste Jahresversammlung durchführen. Wir heissen Sie in Lausanne herzlich willkommen und freuen uns auf Ihr Kommen. Das Anmeldeformular finden Sie in der Beilage zum "Bulletin".

Unsere Veranstaltung findet in den Räumen des Musée Olympique statt. Aus Anlass unserer Jahresversammlung wird das Musée Olympique eine kleine Ausstellung mit Spielkarten darbieten, die alle einen Bezug zum Sport haben. Das Museum besitzt selbst eine Sammlung von Spielkarten, welche speziell zu den Olympischen Spielen herausgegeben wurden.

Eine besondere Ehre ist es für uns, dass der Vorstand der International Playing Card Society beschlossen hat, seine nächste Sitzung statt in London am Genfersee abzuhalten und zugleich an der Jahresversammlung der Cartophilia Helvetica teilzunehmen. Ein spezielles Willkomm deshalb den Mitgliedern des Vorstandes der International Playing Card Society. Vor einiger Zeit hat übrigens eine Untersuchung ergeben, dass, gemessen an der Bevölkerungszahl, die Schweiz prozentual am meisten IPCS-Mitglieder hat! Umso mehr freuen wir uns auf den Besuch aus England.

Also, auf Wiedersehen in Lausanne!

Mit freundlichen Grüßen



## JAHRESBEITRAG 2002

Zum ersten „Bulletin“ des Jahres gehört jeweils auch der Aufruf zur Bezahlung des Jahresbeitrages. Dieser beträgt unverändert SFr. 50.- (oder EURO 35 -) für Privatpersonen wie auch für Firmenmitgliedschaft. Dürfen wir Sie bitten, diesen Betrag bis Ende März 2002 auf unser Postfinance-Konto

82-710-5 zu überweisen. Wenn Sie die Ueberweisung über Post- oder Bankgiro in Auftrag geben, anstelle einer Bareinzahlung am Postschalter, ersparen Sie uns namhafte Bearbeitungsgebühren. Eine Bezahlung ist ebenfalls möglich auf unser Konto der UBS AG, Konto MO-940.078.0, 8201 Schaffhausen. Ferner nimmt der Kassier Ihren Beitrag auch in Banknoten entgegen, die Sie in eingeschriebenem Brief direkt an seine Adresse (Alois Burri, Rosengässli 1, CH-6003 Luzern) senden können.

Vielen Dank im voraus für Ihre prompte Ueberweisung!

## COTISATION 2002

Comme chaque année, nous vous envoyons avec le premier „Bulletin“ de l'année, le rappel pour votre cotisation annuelle. Le montant reste inchangé, soit FrS 50.- (ou EURO 35.-) pour particuliers et entreprises. Nous vous prions de faire parvenir cette somme, au plus tard fin mars 2002, à notre compte Postfinance 82-710-5. Si vous pouvez effectuer le règlement par virement postal ou bancaire, plutôt que de le faire en espèces à un guichet, vous nous éviterez des frais d'encaissement. Le paiement est également possible à notre compte MO-940.078.0 à l'UBS SA, 8201 Schaffhouse. Ou encore, vous pouvez vous acquitter en espèces, par lettre recommandée à notre trésorier (Alois Burri, Rosengässli 1, CH-6003 Lucerne).

D'avance, nous vous remercions pour une prompte réponse!

## QUOTA SOCIALE 2002

Vorremmo invitarla cortesemente a pagare la quota annuale per l'anno 2002. La quota annua è di 50 franchi. Il nostro servizio contabilità vi sarà riconoscente se vorrete provvedere al versamento il piu presto possibile, dentro i primi mesi de 2002. La nostra società puo andare solo se tutti i soci pagano la loro quota. Grazie mille!

Conto „Cartophilia Helvetica“ en Società UBS SA , Schwertstrasse 2, CH-8201 Schaffhausen/Svizzera. – Versamento postale (versamento girata): Conto Schaffhausen 82-710-5 Cartophilia Helvetica).

# CARTOPHILIA HELVETICA

Assemblée annuelle, du 26 au 28 avril 2002

---

## PROGRAMME

(provisoire)

### Vendredi, 26 avril 2002

19.00 Dîner facultatif dans un restaurant à Ouchy (prière de s'inscrire)

### Samedi, 27 avril 2002

14.00 Musée Olympique (Salon des Jeux Olympiques d'hiver, 2<sup>e</sup> étage)  
Assemblée générale

Ordre du jour

1. Procès-verbal de l'Assemblée générale du 28 avril 2001 à Zoug (voir le «Bulletin» 2/2001)
2. Rapport annuel 2001
3. Comptes 2001 – Budget 2002
4. Election d'un nouveau président
5. Divers

15.00 Conférences  
- Thierry Depaulis (Paris): Les cartiers Madignié d'Estavayer  
Conférence en mémoire de M. Balz Eberhard (en français)  
- Max Ruh: Le sport représenté par les jeux de cartes (en allemand)

16.15 Visite de l'Exposition au Musée Olympique «Sport et jeux de cartes»

17.15-18.30 Hôtel AULAC: Marché. Echanges, vente de cartes, de livres etc.

19.00 Hôtel AULAC  
Apéro  
Dîner: «Buffet suisse»

### Dimanche, 28 avril 2002

10.30 Visite du Musée d'Ouchy  
Apéro et fin de la partie officielle de l'Assemblée annuelle

12.30 Déjeuner (facultatif)

# CARTOPHILIA HELVETICA

Jahresversammlung, 26., 27. und 28. April 2002

---

## PROGRAMM

(provisorisch)

### Freitag, 26. April 2002

19.00      Nachtessen für Frühangekommene in einem Restaurant in Ouchy  
(bitte einschreiben)

### Samstag, 27. April 2002

14.00      Olympisches Museum (Salon des Jeux Olympiques d'hiver, 2. Stock)  
Generalversammlung

Traktandenliste

1. Protokoll der Generalversammlung vom 28. April 2001  
in Zug (publiziert in «Bulletin» 2/2001)
2. Jahresbericht 2001
3. Jahresrechnung 2001 – Budget 2002
4. Wahl eines neuen Präsidenten
5. Varia

15.00      Vorträge  
- Thierry Depaulis (Paris): Die Kartenmacher Madignié in Estavayer  
Vortrag in memoriam Dr. Balz Eberhard (in französischer Sprache)  
- Max Ruh: Sport auf Spielkarten (in deutscher Sprache)

16.15      Besuch der Ausstellung im Olymp. Museum «Sport et jeux de cartes»

17.15-18.30 Hôtel AULAC: Markt. Tausch, Kauf und Verkauf von Spielkarten,  
Literatur etc.

19.00      Hôtel AULAC  
Apéro  
Nachtessen: «Buffet suisse»

### Sonntag, 28. April 2002

10.30      Besuch des Museums von Ouchy  
Apéro und Ende des offiziellen Teils der Jahresversammlung

12.30      Mittagessen (fakultativ)



# Lausanne

**La vieille ville** – Depuis huit millénaires, l’habitat à Lausanne se partage entre les rives du lac et la Cité. C’est autour de la colline de la Cité, sculptée par les rivières du Flon et de la Louve, que la ville médiévale se développe. Ville-carrefour importante, Lausanne s’organise en cinq quartiers: la Cité, la Palud, le Pont, le Bourg et St-Laurent. Les limites de la ville sont repoussées de la Cathédrale (VI<sup>e</sup> siècle), à la Palud et au Bourg (IX<sup>e</sup> siècle), à St-Laurent (X<sup>e</sup> siècle), pour atteindre leur apogée vers 1300. La défense est assurée par la colline abrupte et les murailles en fondation de l’Ancienne Académie et visibles du pont Bessières. La Cité concentre les édifices officiels, comme la Cathédrale, l’Evêché, le Château St-Maire, le Grand Hôpital. La Palud, en contrebas, s’affirme comme centre commercial et politique avec son Hôtel de Ville. Le Pont se développe à la jonction du Flon et de la Louve, désormais recouverts. Dans la vallée, les artisans s’installent pour bénéficier de l’énergie hydraulique qui alimente plus de 50 roues vers 1830. Sur l’autre versant de la vallée du Flon, le Bourg abrite les commerces de luxe et les auberges. Le couvent fortifié de St-François, dont subsiste l’église, formait saillie sur le mur d’enceinte côté lac. De l’autre côté de la vallée de la Louve, les artisans vivent nombreux à St-Laurent. L’ouverture de nouvelles rues au XIX<sup>e</sup> siècle modifie profondément ce quartier. La Tour de l’Ale et celle du château de l’évêque à Ouchy, du XII<sup>e</sup> siècle, sont les derniers témoins de la cinquantaine de tours de l’enceinte médiévale.

**Die Altstadt** – In Lausanne wohnt man seit acht Jahrtausenden am See oder in der «Cité». Die mittelalterliche Stadt schmiegt sich an einen Hügel, an dem die Wasserläufe Flon und Louve gegraben haben. Als wichtiger Treffpunkt teilt sich Lausanne in fünf Quartiere auf: Cité, Palud, Pont, Bourg und St-Laurent. Die Stadtgrenzen griffen schon im 6. Jahrhundert über die Kathedrale hinaus und erfassten im 9. Jahrhundert Palud und Bourg, im 10. Jahrhundert auch St-Laurent. Gegen 1300 war die maximale Ausdehnung erreicht. Der steile Hügel und die Mauern, auf denen die Ehemalige Akademie gründet und die auch vom Pont Bessières aus sichtbar sind, zeugen vom früheren Verteidigungssystem. Zur Cité gehören offizielle Gebäude wie die Kathedrale, die bischöfliche Residenz, das Schloss St-Maire und das Alte Spital. An der Place de la Palud, dem politischen und wirtschaftlichen Zentrum, steht das Rathaus. Im Pont-Quartier, am Zusammenfluss von Flon und Louve erbaut, die heute die Strasse zudeckt, richteten sich die Handwerker ein und nutzten die Wasserenergie. Auf der andern Seite des Flon-Tals beherbergt das Bourg-Quartier Luxusgeschäfte und Herbergen. Das befestigte Kloster St-François, von dem nur die Kirche übriggeblieben ist, bildete auf der Seeseite eine Ausbuchtung in der Stadtmauer. Jenseits der Louve liessen sich erneut zahlreiche Handwerker im St-Laurent-Quartier nieder, das inzwischen nicht wiederzuerkennen ist. Der Ale-Turm und jener des Bischofsschlosses in Ouchy aus dem 12. Jahrhundert sind die letzten Zeugen der mittelalterlichen Stadtmauer mit ihren rund 50 Türmen.

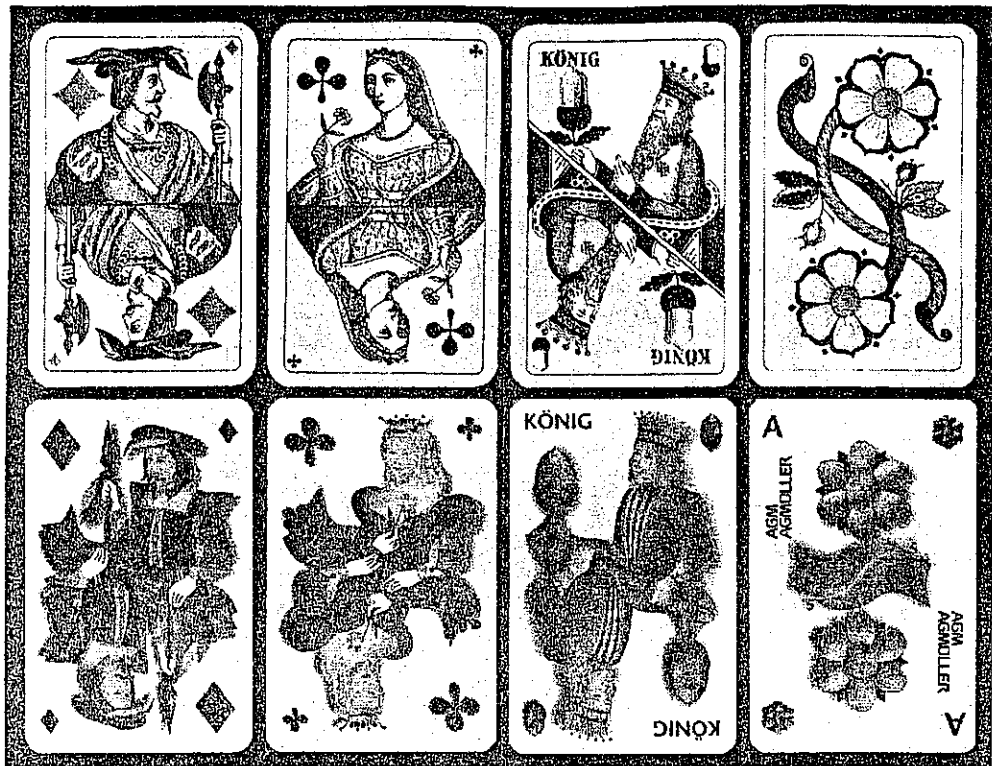


**La ville moderne** – En 1850, l'espace bâti n'excède pratiquement pas les limites de l'enceinte médiévale. Le fort accroissement de la population est absorbé en surélevant les immeubles et en densifiant leur cloisonnement. De même, le trafic est assuré par l'étroite voirie ancienne, qui traverse les rivières au plus court, par des ponts en fond de vallée. Dès 1850, la ville va exploser. De grands travaux de génie civil modifieront profondément son aspect, avec la construction du Grand-Pont en 1844, prélude à la création d'une ceinture routière à plus faible pente. L'arrivée du chemin de fer en 1856 va aussi nécessiter l'aménagement d'axes de liaison plus commodes. Un funiculaire reliera le centre à la gare et au lac, principales voies d'acheminement des marchandises, et suscitera la création d'un nouveau quartier industriel et commercial, conquis en comblant le cours du Flon. Le nombre d'habitants passe de 15 000 en 1850 à 65 000 en 1910, pour atteindre 120 000 en 1999. La vieille ville, saturée, ne suffit plus à les héberger; dès 1870, on bâtit hors les murs, le plus souvent de manière anarchique en l'absence d'un cadre légal jusqu'en 1905. Les nouveaux quartiers, comme Georgette, issu pourtant d'une opération planifiée, ou sous-gare, présentent une permanente hésitation entre le front contigu de caractère urbain et le tissu discontinu des villas locatives. De nouveaux programmes architecturaux apparaissent, comme les écoles, les lieux de culte et de distraction, ou encore les hôtels, qui accueillent les touristes en nombre croissant. En parallèle, le centre-ville, considéré comme insalubre, fera l'objet de démolitions massives. Cette expansion se poursuivra pendant tout le XX<sup>e</sup> siècle, avec un bonheur très inégal.

**Die moderne Stadt** – Bis 1850 wird praktisch nicht ausserhalb der mittelalterlichen Stadtmauern gebaut. Das starke Bevölkerungswachstum wird mit Aufstockungen und Verdichtung der Trennwände absorbiert. Gleichermassen begnügt sich der Verkehr mit dem bestehenden engen Strassennetz und kurzen Brücken am Talgrund. Ab 1850 explodiert die Stadt. Grosse Bauarbeiten verändern ihr Erscheinungsbild gründlich. Mit der Erstellung des Grand-Pont 1844 wird der Grundstein für eine Umfahrung mit weniger Gefälle gelegt. Mit der Ankunft der Eisenbahn 1856 werden bequemere Verbindungswege nötig. Eine Standseilbahn verbindet das Zentrum mit dem Bahnhof und dem See, den wichtigsten Umschlagplätzen, und zieht die Schaffung eines neuen Industrie- und Handelszentrums nach sich, das sich mit der Aufschüttung des Flon-Tals ausdehnt. Die Einwohnerzahl steigt von 15 000 im Jahr 1850 auf 65 000 im Jahr 1910, um bis 1999 auf 120 000 zu klettern. Die Altstadt wird noch vor der Jahrhundertwende rasch zu klein. Ab 1870 baut man ziemlich anarchisch ausserhalb der Mauern. Ein gesetzlicher Rahmen wird erst 1905 gesetzt. Die neuen Quartiere, wie Georgette, immerhin das Resultat einer geplanten Operation, oder unter dem Bahnhof, zeugen vom ständigen Zögern zwischen Häuserfronten mit städtischem Charakter und individuellen Behausungen. Neue architektonische Programme für Schulen, Kirchen, Unterhaltung und auch Hotels, die wachsende Touristenströme aufnehmen, werden lanciert. Parallel dazu wird das als sanierungsbedürftig geltende Stadtzentrum massiv erneuert. Diese Ausdehnung wird im 20. Jahrhundert mit unterschiedlichem Geschick weitergeführt.

**«L'Olympisme trouvera, dans l'atmosphère indépendante et fière que l'on respire à Lausanne, le gage de la liberté dont il a besoin pour progresser»** – C'est par ces mots que Pierre de Coubertin présente l'installation du Comité International Olympique (CIO) à Lausanne lors de la réception officielle à l'Hôtel de Ville en 1915. Cet aristocrate français avait fondé le CIO en 1894 à Paris, dans le but de rénover les Jeux Olympiques (JO). Deux ans plus tard, il organisait les premiers Jeux à Athènes. Durant la Première Guerre mondiale, Pierre de Coubertin se fixe à Lausanne avec son jeune mouvement, faisant de Lausanne un haut lieu de l'olympisme moderne. Dans cette ville, les Jeux Olympiques ne s'arrêtent jamais! Au centre d'un superbe parc dominant le lac, le Musée Olympique montre les images, les moments forts, les objets fétiches des Jeux et rappelle l'engagement du CIO pour le sport populaire et de compétition. Le dynamisme du CIO profile Lausanne dans les sphères internationales du sport. Ainsi, de nombreux championnats d'Europe et du monde s'y sont déroulés, dans des disciplines aussi différentes que le curling, la gymnastique, le badminton ou le patinage artistique. Les activités du CIO y ont favorisé la venue d'une quinzaine de fédérations sportives internationales ainsi que d'autres instances sportives de premier plan.

**«Der olympische Geist wird in der unabhängigen und stolzen Atmosphäre, die man in Lausanne atmet, den Freiheitsgaranten finden, dessen er auf seinem Vormarsch bedarf»** – Mit diesen Worten begründete Pierre de Coubertin 1915, anlässlich des offiziellen Empfangs im Lausanner Rathaus, die Einrichtung des Internationalen Olympischen Komitees (IOK) in dieser Stadt. Der französische Aristokrat hatte 1894 in Paris das IOK gegründet, um die Olympischen Spiele neu aufleben zu lassen. Zwei Jahre später organisierte er in Athen die ersten Spiele. Während des Ersten Weltkriegs zog Pierre de Coubertin mit seiner jungen Bewegung nach Lausanne und machte die Stadt zu einer Hochburg des modernen Olympismus. In der Waadtländer Kantonshauptstadt nehmen die Olympischen Spiele kein Ende! Mitten in einem prächtigen Park auf einer Terrasse über dem See zeigt das Olympische Museum die Bilder, die wichtigsten Momentaufnahmen und die Kultgegenstände der Spiele. Es erinnert auch an den Einsatz des IOK für den Volkssport und den Wettkampfsport. Die Ausstrahlung des IOK sorgt dafür, dass Lausanne in internationalen Sportkreisen ein Begriff ist. Zahlreiche Europa- und Weltmeisterschaften werden in Lausanne ausgetragen, und das in so unterschiedlichen Disziplinen wie Curling, Gymnastik, Badminton oder Eiskunslaufen. Die Aktivitäten des IOK haben die Umzüge von rund fünfzehn internationalen Sportverbänden, die Schaffung des Sport-Schiedsgerichts und die Entwicklung der Einheit für Dopinganalysen begünstigt. Folgen Sie dem roten Faden, den die Olympische Bewegung durch Lausanne gezogen hat, und Sie werden einige der schönsten Orte in der Stadt entdecken, die seit 1994 den einmaligen und prestigeträchtigen Titel «Olympische Hauptstadt» trägt.



Die meisten Jasser setzen aufs Bewährte (obere Reihe); die neuen Kartendesigns aus Neuhausen (untere Reihe) haben sich bisher nicht durchgesetzt. (Bild pd)

## Konservative Jasser

### Noch kein Durchbruch für die neuen Spielkarten-Designs

slf. Einem weiteren Versuch, das inzwischen fünf Jahrzehnte alte Design der gängigen Schweizer Jasskarten zu modernisieren, ist vorderhand kein durchschlagender Erfolg beschieden. Vor Jahresfrist hatte die zur belgischen Carta Mundi gehörende Neuhauser Firma AG Müller die neuen Karten unter den Namen «Jass Plus» und «Piquet Plus» präsentiert und dabei als Jahresziel den Absatz von einer Million Spielen genannt. Nur gerade ein Drittel dieser Vorgabe wurde erreicht, wie der Geschäftsleiter Max Rüegg auf Anfrage einräumte. Zugleich versicherte Rüegg, dass man an eine rasche Ablösung der bisherigen Kartenmuster ohnehin nie ernstlich gedacht habe.

Immerhin ist am Rheinfluss noch nicht jegliche Hoffnung darauf zerstört, dass sich die neuen Karten eines Tages etablieren könnten, wenigstens bei der urbanen Jugend, der Hauptzielgruppe des Projekts. Ein totaler Flop, wie er aus dem letzten Anlauf zu einer frischen Gestaltung in den 1980er Jahren resultiert hatte, ist nicht eingetreten. Damals war eine radikale Neuinterpretation von Schellen, Schiliten, Eicheln und Rosen vom jassenden Publikum ebenso radikal abgelehnt worden. Diesmal betrifft das Facelifting die deutschen wie auch die französischen Motive: Der Rauschebart des Eichel-Königs ward abgeschnitten, der Schellen-Ober musste das Pfeifen-

rauchen aufgeben. Und alle vier französischen Damen haben ihre Hochsteckfrisuren gelöst. Trotz Schattenwurf und trendigem 3-D-Effekt der neuen Bilder: Die Mehrheit auch der Geschäftskunden, welche die Rückseite der Karten als Werbefläche nutzen, setzt weiterhin auf das Bewährte, besonders im Westen der Schweiz, wo mit den französischen Karten gejasst wird. Mitverantwortlich für die eher kühle Aufnahme ist das Schweizer Fernsehen, das in seinen Jass-Sendungen nicht die neu designten Spiele verwendet, wie das ursprünglich vorgesehen war. Angesichts des doch eher konservativen Umfelds dieser TV-Produktionen habe die Moderatorin Monika Fasnacht kalte Füsse bekommen, sagt Rüegg – nicht

ohne jegliches Verständnis für die Kehrtwendung. Die letzte erfolgreiche Modernisierung der in der Schweiz gängigen Spielkarten geschah nach dem Zweiten Weltkrieg, als für die hohen Werte (Banner, Under/Bube, Ober/Dame, König und As) die heute gebräuchlichen gespiegelten Doppelkarten aufkamen.

Neben der Firma AG Müller, die beispielsweise auch die Migros mit Jasskarten beliefert, gibt es für die in der Schweiz gängigen Kartentmuster nur noch wenige Hersteller. Zu ihnen gehören die Ravensburger-Tochter Carlit in Würenlos und die Swisscard in Toffen bei Bern, die beide ihre Spielkarten im – urheberrechtlich nicht geschützten – herkömmlichen Design ausgeben.

Neue Zürcher Zeitung

9. Januar 2002 · Nr. 6

## Neue Zeichnung für „Jass-Plus“ (Alkoholprävention)



Zurzeit läuft in der Schweiz eine Kampagne gegen übermäßigen Alkoholgenuss und gegen das Autofahren nach dem Genuss von Alkohol. Zu diesem Zweck wurde das "Jass Plus", d.h. die seit einem Jahr sich auf dem Markt befindlichen Spielkarten der AGM AGMüller so um-

gezeichnet, dass alle Personen auf den Figurenkarten ein Glas in der Hand halten. Auf der Kartenrückseite steht zu lesen: "Regarde-toi en face plutôt qu'au fond d'un verre. [www.programme-alcool.ch](http://www.programme-alcool.ch)".



## «Padischah»



## visuell ein exotisches Müller-Spiel

1899 erschien unter der Schweizer Patent-Nummer 15353 bei der J. Müller & Cie. in Schaffhausen ein Kartenspiel mit lauter Buchstaben und Wertungsziffern. Die Konsonanten sind schwarz auf weiss in Buchdruck (Hochdruck) hergestellt (Quätschränder). Die Vokale A, E, I, O, U sind in dreifacher Ausführung und das Y in zweifacher Ausgabe rot auf weiss gedruckt. Die Rückseiten sind rot in Chromolithographie erstellt.

In einem umfangreichen Heft sind neun verschiedene Spielregeln aufgezeichnet: «I das Intelligenzspiel Imperial, II das Aussonderungsspiel National, III das Stichspiel International, IV das Spiel Parforce, V das Glücksspiel Lotterie, VI das Alphabetspiel, VII das Pfänderspiel, VIII das Spiel 101 (67), IX das Spiel Neu-Scat oder Serie-Spiel».

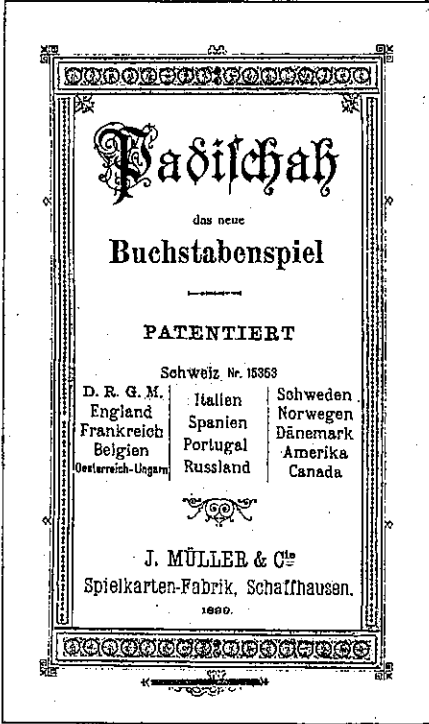
In weiteren Ausführungen sind Varianten zu den Standard-Regeln aufgezeigt, welche die neun Regelwerke ergänzen oder verändern. Alle Regeln lassen darauf schliessen, dass das «Padischah» vorwiegend für Erwachsene geschaffen wurde. Das Spiel hat 36 Karten. Es gibt auch Varianten, wo mit zwei oder drei Kartensets gespielt werden kann.

Im Vorwort zu den Spielregeln heisst es: «Das Padischah-Spiel kann mit Recht als das schönste Spiel der Welt bezeichnet werden!» – Gemeint war wohl «das interessanteste» oder «das vielseitigste».

Ob das Spiel erfolgreich war, ist nicht zu ergründen – ich denke eher nicht, da zu hohe Ansprüche an die Spielenden gestellt wurden und keine Figurenkarten das Spiel visuell attraktiv machten.

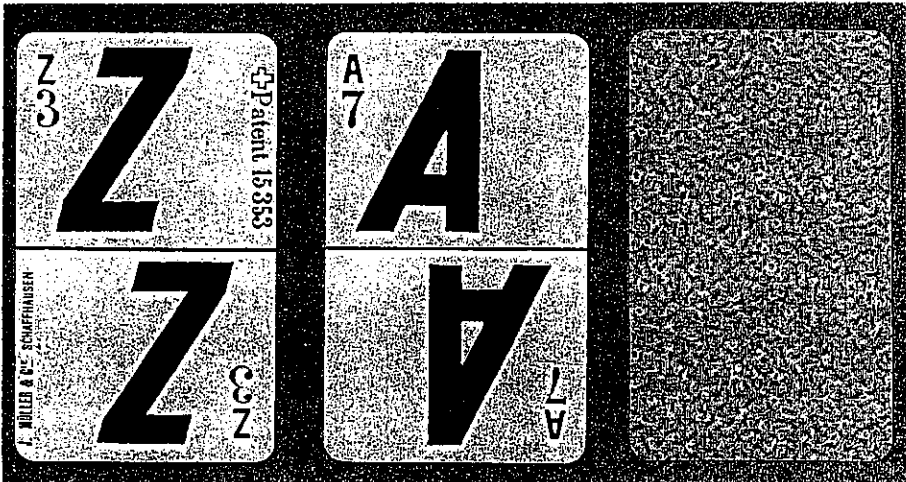
Das Kartenformat beträgt 56 x 90 mm.

Léon Schnyder



Das Titelblatt des Spiels lässt auf internationale Verbreitung schliessen.

Die Schutzmarke auf der Schachtel-Rückseite ist nur halb so gross



## Ein rätselhafter Spielkarten-Kauf anno 1493/94

Bei der Durchsicht von Schaffhauser Stadtrechnungen des ausgehenden 15. Jahrhunderts entdeckte der ehemalige Stadtarchivar Dr.H.U.Wipf einen interessanten Ausgabenposten im Rechnungsjahr 1493/94. Unter der Rubrik „Statt gewerb“ steht nämlich:

Item XIJ B VJ hlr (= 12 Schilling 6 Heller) umb kartenspil gen  
Grimelshofen uff die kilvi

Interpretiert kann der Eintrag folgendermassen werden: Eine Person, die uns unbekannt ist, aber vielleicht im Dienste der Stadt Schaffhausen stand, erhielt für den Besuch der Kirchweih in Grimelshofen (im Westen Schaffhausens im Klettgau gelegen) Spielkarten auf Kosten der Obrigkeit. Dass gerade die Behörde, welche ansonsten das Kartenspiel wegen der hohen Geldeinsätze verbot, selbst als Käufer von Spielkarten auftrat, ist doch eher erstaunlich. Was die Preisangabe betrifft, so müssen es ziemlich viele Kartenspiele gewesen sein, denn zu jener Zeit kaufte man für 4 Schillinge ein Paar Schuhe. Da weder in den unmittelbar vorherigen als auch den nachfolgenden Jahresrechnungen ein ähnlicher Kartenkauf vermerkt ist, handelt es sich wohl um eine einmalige doch sehr erstaunliche Angelegenheit.

Der Eintrag in den Stadtrechnungen wirft zahlreiche Fragen auf. Stammten diese Karten von einem einheimischen oder einem auswärtigen Kartenmacher? Weshalb mussten anscheinend die Leute, welche an eine Kirchweih gingen, die Spielkarten mitnehmen? Gab es an solchen Anlässen vielleicht Kartenspiel-Turniere? Wie kommt es, dass eine Stadt Spielkarten einkauft? Auf diese und andere Fragen wissen wir vorläufig keine Antworten.

Immerhin ist klar und auch offiziell belegt, dass das Kartenspiel am Ende des 15. Jahrhunderts in Schaffhausen verbreitet war. Im „Bulletin“ 4/1998 haben wir von einem Spielkartenkauf berichtet, den die Zunft der Kaufleute im Jahre 1497 tätigte. Der Kaufpreis für die sechs erworbenen Kartenspiele betrug damals 1 Schilling und 6 Heller, also wurden pro Spiel 3 Heller bezahlt. Die in der Stadtrechnung von 1493/94 genannte Summe entspricht 150 Hellern. Dies wiederum ergäbe bei gleichem Stückpreis von 3 Heller'n genau 50 Kartenspiele !!!! Und dies auf Kosten der Stadt Schaffhausen! Mehr als erstaunlich!

M.R.

- Stadtarchiv Schaffhausen. A II 05.01/157 (16.6.1493 – 14.6.1494)

Ordnung gewerb

Art 1 th ij  $\beta$  stumy-linay als ee led wat  
hinc off dem kate huf selbe stumax

Art 2 th  $\alpha$   $\beta$  wizzart hand schmid als ee  
die stum am schreib

Art 3 xviii gulde xviii  $\beta$   $\alpha$  j hale gabon wie  
vmb iij markt, lot vnn ond vockt  $\beta$  llex  
2  $\beta$  stumax

Art 4 ij  $\beta$   $\alpha$  hld vomb facturessil der gemelthof  
off die liden

Art 5 xviii gulde 1 th  $\alpha$   $\beta$   $\alpha$  j  $\beta$  vomb 3 Ropgen  
ip dem hufmeister

Art 6 7 gulde gabon wie dem hufmeister hant  
im vnn huzen gesent

Art 7 th xviii  $\beta$  off westhol hufmeister

Art 8 ij  $\beta$  vnn amez brenter gemelthof  
zu furen

Art 9  $\alpha$   $\beta$   $\alpha$  vnn vnn vnn vnn vnn vnn vnn vnn vnn vnn  
do der vnn vnn vnn vnn vnn vnn vnn vnn vnn vnn

Art 10 th  $\alpha$   $\beta$  vomb 1 als ruck jacobus vnn  
den schuiz off liden

Art 11 xviii  $\beta$  vomb lumbart jacobus vnn  
Art 12 ij th  $\alpha$   $\beta$  hant  $\beta$  llex vomb 1 vockt  
dem markez coffen vnn

Art 13 th ij  $\beta$  hant vnn  $\beta$  llex vnn ij vnn  
liden

Art 14 7 gulde off vnn off gold

Summa 15 th xviii  $\beta$



# Dubout-Zeichnungen auf Spielkarten

Wenn man Dubout hört, dann denkt man an die gezeichneten Massenszenen, an die fülligen Frauen und dünnen Männchen, an die mit Schnüren zusammengehaltenen, zerbrochenen Schienen, Kamine und Flinten und vor allem an die fast unerschöpfliche Phantasie des Zeichners.

Albert Dubout, 1905 in Marseille geboren, lebte bis zum fünfzehnten Altersjahr in Nîmes. Hier entdeckte er seine Vorliebe fürs Zeichnen und besuchte dann ab 1923 die Ecole des beaux-arts in Montpellier. Noch nicht 20jährig kam er nach Paris, wo seine Karikaturen in vielen Zeitungen und Zeitschriften zu erscheinen begannen und beim Publikum rasch Anklang fanden. Daneben betätigte er sich auch als Buchillustrator. Von 1929 bis 1976 sind es über 60 Werke. Berühmt geworden sind die von ihm illustrierten Klassiker der französischen Literatur wie beispielsweise von Rabelais, Molière, Balzac, Dumas und vor allem von Marcel Pagnol. Er schuf auch die Filmplakate fast aller Pagnol-Filme, realisierte zwei Trickfilme und sogar einen Spielfilm.



*Der Karikaturist Albert Dubout (1905–1976) lebte sehr zurückgezogen.*

In seinen Karikaturen ahnte er die Schrecken der Massengesellschaft schon früh voraus. Das Groteske in allen Darstellungen liess ihn zum Chaplin der Karikatur werden. Seine skurrilen Einfälle vergleicht man heute gerne mit den Bildern eines Hieronymus Bosch, jenes niederländischen Malers

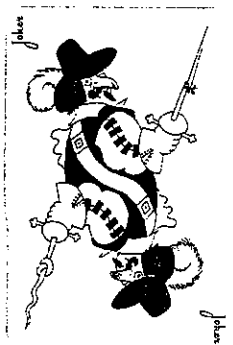
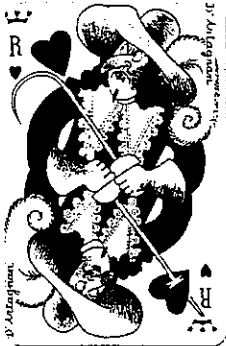




Dubout, der «zeichnende Narr» bei der Arbeit. Seine Satiren sind durch eine ausserordentliche Fülle von Details gekennzeichnet. Er arbeitete an einer einzigen Zeichnung, die eine mittelalterliche Kriegsszene mit 3000 Figuren darstellt, 6 Monate lang!

Im Jahre 1956 schuf er für die Spielkartenfabrik Phillibert das heute sehr gesuchte Kartenspiel «Die Musketiere». die dargestellten Helden verraten natürlich sofort den Zeichner Dubout. Insbesondere bei den Buben ist der Karikaturist deutlich zu erkennen. Ein weiteres Kartenspiel nach Zeichnungen von Albert Dubout brachte France-Cartes unter dem Titel «Jeu Dubout»

heraus. Die kleinen Männchen, die aus den Kleidern rutschen, als Könige und die korpulenten Frauen als Damen sind jeweils durch Farben herausgehoben. Die As-Karten bieten die für Dubout so charakteristischen Massenszenen dar. Wie wenige Karikaturisten verstand es Dubout, auf humorvolle Weise mit seinen Zeichnungen die Schwächen der Menschen aufzuzeigen.



der Vorreformation. Während einer gewissen Zeit hatte man Dubout als eher vulgär eingestuft.

Der Zeichner von Massenszenen war ein notorischer Einzelgänger. Von einer grossen Scheu, duldet er niemanden in seinem Atelier im Zentrum von Paris. 1953 wurde er in die «Legion d'honneur» aufgenommen. Seit jenem Jahr figu-

riert er auch im «Larousse», dem französischen Lexikon. Albert Dubout ist im Jahre 1976 gestorben. Die Öffentlichkeit hat erst 1980 anlässlich einer grossen Ausstellung im Centre Pompidou erstmals gegen 70 Ölgemälde zu sehen bekommen, die grösstenteils eine ganz andere, zarte und poetische Seite dieses Meisters der Karikatur zeigen.



Vier Karten aus dem 1987 edierten Dubout-Spiel.



Das Plakat von Dubout zum Pagnol-Film «Marius» zeigt eine Kartenpartie.

# Ausstellungen - Expositions



DEUTSCHES SPIELKARTEN-MUSEUM  
LEINFELDEN-ECHTERDINGEN

Zweigmuseum des Württembergischen Landesmuseums Stuttgart

Postanschrift:  
Deutsches Spielkarten-Museum, Postfach 10 03 51  
70747 Leinfelden-Echterdingen



## SPIELE - VON GESTERN BIS HEUTE

19. Oktober 2001 bis 16. März 2003

Einen Streifzug durch die Geschichte des Spiels und des Spielens bietet das Deutsche Spielkartenmuseum ab 19. Oktober 2001. Für die neue Dauerausstellung hat das Leinfelden-Echterdingen Museum in enger Kooperation mit dem Württembergischen Landesmuseum Stuttgart zahlreiche Brettspiele, Spielszenen - und natürlich Spielkarten zusammengestellt.

**VERNISSAGE**  
BADEN-WÜRTTEMBERG

Aus Anlass dieser Ausstellung ist in der Zeitschrift **VERNISSAGE** 12/01, welche auf bedeutende Ausstellungen und Anlässe aufmerksam macht, ein Beitrag von Frau Dr. Annette Köger-Kaufmann, der Leiterin des Spielkartenmuseums, erschienen. In verdankenswerter Weise hat sie uns die Erlaubnis dazu gegeben, ihre Ausführungen ins „Bulletin“ zu übernehmen.

Wir beschränken uns auf jene Abschnitte, welche sich speziell mit Spielkarten beschäftigen.

### Spielkarten - Kartenspiele

Die Spielkarte ist ein weitweit verbreitetes Spielinstrument. Eine gewisse Anzahl von Spielkarten ergibt ein Kartenspiel. Sein Ablauf erfolgt nach bestimmten, reich variierten Spielregeln, von denen laufend neue entwickelt werden. Regionale Unterschiede bei deren Verbreitung beruhen auf historischen Entwicklungen, die sich zunehmend verwi-

schen. In Deutschland: Baden-Württemberg: Binkel, Gaigel; Zego; Bayern/Franken: Schafkopf, Tarock; Nord Deutschland: Doppelkopf. In China: Da Bai Fen, Zheng Shangyou; Großbritannien: Cribbage, Brag; Frankreich: Belote, Tarot; Holland: Klaverjas, Toepen; Indien: Sip, 29; Italien: Scopa, Briscola; Japan: Mah Yongg, Hachi-hachi; Österreich: Schnapsen, Tarock; Portugal: Sueca, King; Russland: Durak, Preferans;

Süd-Afrika: Casino; Schweiz: Jass; Spanien: Tute, Mus; Ungarn: Ulti, Zsierzós; USA: Pinochle, Spades.

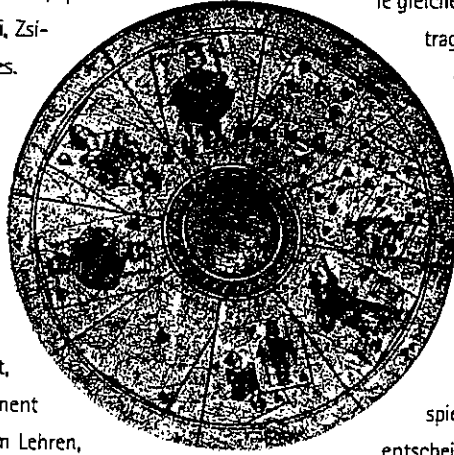
Mit der Expansion der europäischen Kultur setzten sich die westlichen Spielkarten in aller Welt durch.

Die gebräuchlichsten Kartenspiele sind u.a. Bridge, Black Jack, Canasta, Patience, Poker, Rommé, Skat, Tarock. Außer als Spielinstrument

kann die Spielkarte auch zum Lehren, Werben, Wahrsagen, Zaubern und Sammeln verwendet werden. In Funktion einer Buchseite findet sich viel Wissenswertes über Mythologie, Astronomie, Mathematik, Musik, Literatur, Geographie, Heraldik, Technik und Sprachen. Die ältesten Erwähnungen der Spielkarte weisen nach China ins 7./8.Jh., wo seit dem 1. Jh. n. Chr. die Papierherstellung bekannt war. In Europa finden sich die ersten Erwähnungen um 1370/80 meist als Verbot, in der jeweiligen Stadt Karten zu spielen. Aus dieser Zeit hat sich bis heute kein Kartenspiel erhalten. Die nachweislich ältesten Spielkarten der Welt sind das „Stuttgarter Kartenspiel“ 1427-31, (WLM, Stuttgart.). Zunächst noch wie Buchmalerei hergestellt, entwickelte sich die Spielkartenproduktion anhand der jeweils neuesten Druckverfahren vom Holzschnitt und Kupferstich über die Lithographie zum Offset oder Laserdruck. Die künstlerisch gestaltete Sammelkarte kann bis heute von Hand hergestellt sein.

### Anlege- und Stichspiele

Ein faszinierender Aspekt an der Entwicklung der Kartenspiele ist, dass diese in zwei große Kategorien eingeteilt werden können. Es gibt Anlege- und Stichspiele. Die ersten Anlegespiele waren wie Patience. Ihnen folgten die Stichspiele mit Trümpfen. Die heute bekanntesten Anlegespiele sind z.B. Rommé, Canasta. Poker und Patience Spielziel ist es Karten in



gleiches Kartenwerte zusammenzutragen. Kartenkombinationen entscheiden über Gewinn und Verlust. Bei den Stichspielen, zu denen Bridge, Skat, Tarock und Schafkopf zählen, sollte man entweder mehr Stiche als die Gegner oder eine bestimmte Punktzahl erreichen. Innerhalb der Stichspiele sind drei Entwicklungen entscheidend: Der Trumpf - die ersten

Trümpfe waren die 22 Bilderkarten des Tarock, die als tarocchi in Italien, Mitte des 15. Jh., entstanden waren. Das Spielgebot, bzw. das Reizen. Der Talon - nicht alle Karten sind im Spiel. Beim Skat gibt dieser dem Spiel seine Bezeichnung (frz. écarter - weglegen; ital. scartare - aussondern). Als Vorläufer des Skatspiels können Schafkopf, das „königliche L'hombre“ und das Tarock-Spiel gerechnet werden. Schätzungsweise 20 Millionen Deutsche haben irgendwann im Leben die Regeln des Skat erlernt. Skatspieler finden sich in allen Alters- und Bevölkerungsschichten. Die Vereine des Deutschen Skatverbands zählen annähernd 40 000 Mitglieder. Der Weltverband ISPA vereinigt einige tausend weitere Skatfans zwischen Kanada und Australien. Meisterhafte Skatspieler unterscheiden sich von Amateuren durch ihre Erfahrung. Die amtierende Seniorenweltmeisterin Hannelore Laub aus Pforzheim z.B. spielt täglich 5 Stunden. Langweilig wird es noch lange nicht, jedes Spiel ist eine von 2,7 Billionen möglichen Kartenverteilungen. Mathematiker haben errechnet, dass ein Skattrio - vorausgesetzt, keine

Konstellatzen käme doppelt vor – etwa 16 Milliarden Jahre lang pausenlos spielen müsste, um jede Variante einmal zu erleben.

### Historische Kartenspiele

Dem von Georg Bauer in Wien und Nürnberg 1756 veröffentlichten ersten Band „Die Kunst, die Welt mitzunehmen in den verschiedenen Arten der Spiele, so in Gesellschaften höheren Standes üblich sind“ sind Beschreibungen von in moderner Zeit teilweise nicht mehr geläufigen Spielen enthalten wie: „Das Comete-Spiel, sonst Manille genannt, Das L'hombre-Spiel, La Mouche-Spiel, das Spiel Pappillon, das Piquet-Spiel, das Tarot-Spiel, das Whist-Spiel oder das du Reversis-Spiel“. Folgende Spiele erinnern mit wohlklingenden Namen an vergangene Zeiten und werden teilweise auch heute noch mit Freude gespielt: Binocle, Biribi, Bassette, Bouillotte, Brelan, Pharaon, Rabouge, Rams, Trente-et-un usw. L'hombre war aus Spanien, dort Tresillo genannt, nach der Eheschließung Ludwig XIV. mit Maria Theresia, Tochter Philipps IV. König von Spanien, im Jahr 1660 nach Frankreich gekommen. Da der Hof Ludwigs XIV. Vorbild für den Adel ganz Europas war, verbreitete es sich mit der französischen Etikette an allen Höfen. Auch an deutschen Höfen war L'hombre – dem deutschen Solo verwandt – en vogue. In der Regel wurde L'hombre zu drei Personen gespielt, mit 40 Karten, wobei die 8, 9 und 10 jeder Farbe entfernt wurde. Ähnlich beliebt war das ältere französische Piquet. Man spielte zu dritt mit 60 Karten, von denen dreimal 12 verteilt und dreimal 8 vorläufig gelegt wurden. Hoc hatte Kardinal Mazarin in Paris und Versailles eingeführt. Hoc war L'Emprunt ähnlich. Bei 60 Karten konnten an L'Emprunt 6, an L'Hombre 7 und an Reversy 8 Personen teilnehmen.

Vorgänger des Pharaon war das Bassette – 1593 vom Venezianer Pietro Cellini erfunden, ebenfalls ein Bankspiel, wobei die Bank von einem Spieler gehal-

ten wird und die anderen, die Pointeure, wetten. Pharaon, das Glücksspiel des 18. Jh. wird mit französischen Karten à 52 Blatt gespielt und kam nicht nur Casanova oft teuer zu stehen.

### Whist

Whist, über lange Zeit das englische Nationalspiel, wird mit einem französischen Bild und 52 Blatt gespielt. Es ist der Vorläufer von Bridge und leitet seinen Namen wohl vom englischen Wort „whisk“ (wischen) ab. Der erste schriftliche Hinweis findet sich in England in der zweiten Hälfte des 17. Jh. Die Wurzeln reichen bis zum Beginn des 16. Jh. in die Welt der Gaukler, Bettler und Jahrmärkte des Volkes. Im Laufe der Zeit vollzog sich die soziale Akzeptanz bis in die Oberschicht, um sich schließlich in ganz Eu-



Mariaval le Jeune  
Spielmarkenkästchen  
Leder, Elfenbein  
Paris, 1. Hälfte 18. Jh.  
Deutsches Spielkartenmuseum,  
Leinfelden-Echterdingen



ropa und darüber hinaus zu verbreiten. Erst mit Entstehung und steigender Beliebtheit des Bridge Ende des 19. Jh. nahm die Popularität des Whist ab.

### Spielregeln

Religiöse und kultische Rituale liegen manchem Spiel wie dem Schachbrett oder dem aufs Pflaster gekritzelten Spielfeld von Himmel und Hölle zugrunde. Spielerischer Tempelbezirk oder Zauberzirkel. Auch im Alten Testament im 4. Buch Moses wird mit Hilfe des Loses entschieden. Land wird durch das Los aufgeteilt. „...Doch man soll das Land durchs Los teilen; nach den Namen der Stämme ihrer Väter sollen sie Erbe nehmen. Denn nach dem Los sollst du ihr Erbe austeilen zwischen den vielen und den wenigen...“. Das Spiel einerseits als Geschenk der Götter gepriesen und andererseits als Teufelswerk verdammt, bildet mit einer allumfassenden Spielregel in Hermann Hesses Roman „Das Glasperlenspiel“ sogar die Verfassung einer Gesellschaft. Wie regelt sich nun das Spielen in der Gemeinschaft? Spannend sind die unterschiedlichen Spielpläne und ihre Gestal-

tung. Sie zeigen den Mitspielern an, wie nach Regeln z.B. Joker agieren, Detektive fahnden, Würfel fallen, Gänse gehen usw. Während des Spiels unterwerfen sich die Gegner gewissen Spielregeln. Diese sind die Grundlage für die Dauer des Spiels. Sobald die Regeln übertreten werden, fällt die Spielwelt auseinander. Der die Ordnung Übertretende ist ein Spielverderber. Er entzieht sich dem Zauberkreis des Spielens und legt die Illusion der künstlichen Spielwelt offen, in die er sich mit den Mitspielern begeben hatte. Obwohl Spielmaterialien in Form von Plänen, Figuren und Würfeln, die bis zu 5000 Jahre alt sind, erhalten blieben, sind keine „Bedienungsanweisungen“ sprich Spielregeln überliefert. Die Vermittlung an nachfolgende Generationen verlief wohl über Jahrtausende mündlich mit sicherlich häufigen Regeländerungen. Erst im 13. Jh. ließ König Alphons X. von Kastilien, gen. der Weise, eine Handschrift anfertigen, in der Spiele wie Schach und Mühle oder Würfelspiele in Text und Bild erfasst wurden. Dort heißt es, beim Spiel könne man seinen Verstand üben, an Weisheit gewinnen und das Auf und Ab des Alltags zwischen



Hochzeitzug-Tarock  
A.B. Göbl  
München, nach 1765  
Deutsches Spielkartenmuseum,  
Leinfelden-Echterdingen



Mogul-Ganjifa-Spielkarten  
Vogel-Varianten

Puri (Indien) 1950-60  
Deutsches Spielkartenmuseum,  
Leinfelden-Echterdingen

Klugheit und Sinnlosigkeit nach getaner Arbeit „spielend“ bewältigen. Dieses Werk stellt für einige Jahrhunderte eine Ausnahme dar. Geschriebene bzw. gedruckte Spielregeln entstanden in Europa erst ab dem 15./16. Jh. nach Erfindung des Holzschnitts, des Buchdrucks, des Kupferstichs und somit waren Spielpläne in größerer Zahl herstellbar. Man begann Spielregeln auf das Spielfeld aufzudrucken oder gesammelt in Buchform herauszugeben.

### Verbote

Nicht immer war die Gesinnung gegenüber dem Vergnügen beim Spiel so positiv gestimmt. Zahlreiche Verbote belegen dies. Gerade ein Verbot der Stadt Florenz von 1377 ermöglicht die erste gesicherte Kunde vom Kartenspiel in Europa. Die Menschen waren bereits so versessen darauf, dass sich der Rat der Stadt nicht anders zu helfen wusste, als das Spielen mit den Karten zu verbieten. Andere Städte folgten rasch: Viterbo (1377), Basel (1377), Regensburg (1378), Brabant (1379), Lille (1382), Ulm (1397), usw. Die Verbreitung der Kartenspiele ließ sich dennoch kaum eindämmen. Die Spielleidenschaft sollte bald zur sprudelnden Einnahmequelle für die Regierenden werden. Eine Spielkartensteuer wurde eingeführt, womit Frankreich ab 1581 eine Vorreiterrolle einnahm. Die Spielkartensteuer wurde in der Bundesrepublik Deutschland erst zum 1. Januar 1981 aufgehoben. So kann befreit weiterhin dem Motto aus dem Alten Testament sowie der Feststellung Schil-

lers nachgegangen werden: Das alttestamentarische Motto von Sirach stammt immerhin aus dem 2. Jh. v. Chr.: „Eile rasch heim in dein Haus, dort erheitere dich, dort spiele und tu, was dir in den Sinn kommt.“ Denn was spielerisch geübt wird, lässt sich sehr wohl in der Realität anwenden. Kreativität und Fantasie schaffen die reine Freude und sind damit Teil von Zufriedenheit und Glück.

So sah dies Schiller ebenfalls „...Mithin thut sie auch den Ausspruch: der Mensch soll mit der Schönheit nur spielen, und er soll nur mit der Schönheit spielen. Denn, um es endlich auf einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt...“

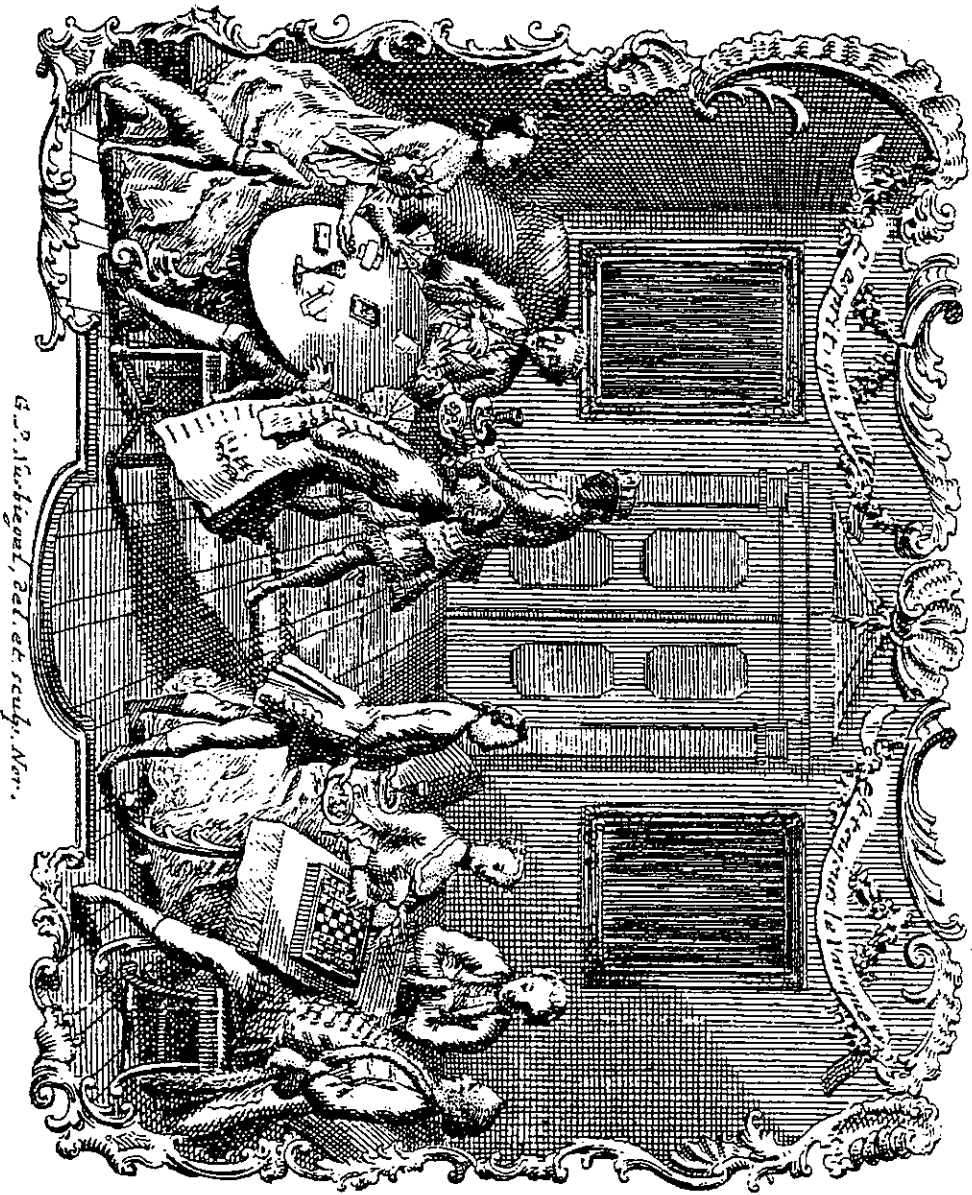
Annette Käger-Kaufmann ■

### INFORMATION ZUR AUSSTELLUNG

Die Ausstellung „Spiele – von gestern bis heute“ ist noch bis **16. März 2003** zu sehen.

Deutsches Spielkartenmuseum Leinfelden-Echterdingen · Ein Zweigmuseum des Württembergischen Landesmuseums Stuttgart  
Schönbuchstraße 32 (Schönbuchschule)  
70771 Leinfelden-Echterdingen  
Telefon +49(0)711/7560-120  
Fax +49(0)711/7560-121  
www.spielkartenmuseum.de

Öffnungszeiten: Do-Sa 14-17 Uhr, Sonn/Feiertag 11-17 Uhr, geschlossen 24. und 31.12., 1.1. 2002  
Eintritt frei



G. P. Schönbauer, del. et sculp. Nor.

Illustration aus Georg Bauer  
 „Arten der Spiele“  
 Wien, Nürnberg, 1756  
 Deutsches Spielkartenmuseum,  
 Leinfelden-Echterdingen