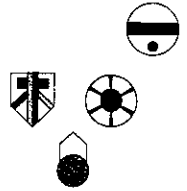




CARTOPHILIA HELVETICA

Postfach 3037 CH-8201 Schaffhausen



BULLETIN No 2 / 1991

Inhalt / Contenu

Lettre à nos membres / Mitgliederbrief	3
Mitgliederversammlung / Assemblée générale (Lugano)	4
Convention der IPCS - 12.Kaiser Meisterschaft	9
B. Eberhard, L'utilisation secondaire des cartes à jouer	10
Deutsche Skatspieler gehen wieder zusammen	21
Mini-Symposium über Spielkarten in Ungarn	23
Nouveautés - Neuheiten	24
Raritäten zu verkaufen - Raretés à vendre	26
Aufrichtefest bei AGM Müller AG, Neuhausen	29
Angebot Welt-Meisterschafts-Karten	30
Publications - Neuerscheinungen	31

Lettre à nos membres

Mesdames et Messieurs,

peu de semaines nous séparent encore de notre Assemblée générale 1991. Comme vous le savez déjà, nous nous retrouvons cette année à Lugano dans le canton du Tessin. Nous ne doutons pas que vous serez nombreux à participer à notre session. Nous vous prions donc de nous envoyer le plus tôt possible votre talon d'inscription.

Nous profitons de cette occasion pour remercier tous les membres qui se sont acquittés de leur cotisation. Quant aux retardataires, nous comptons sur leur versement le plus tôt possible. Vous faciliteriez le travail de notre trésorier. Merci d'avance!

Avec nos cordiales salutations



Mitgliederbrief

Sehr geehrte Damen und Herren,

nur noch wenige Wochen trennen uns von der Jahresversammlung 1991. Wie Sie ja bereits wissen, treffen wir uns dieses Jahr in Lugano, im Kanton Tessin. Wir zweifeln nicht daran, dass wiederum viele Mitglieder an der Generalversammlung teilnehmen werden. Dürfen wir Sie bitten, den Anmeldetalon möglichst umgehend an das Sekretariat zurückzusenden.

Bei dieser Gelegenheit möchten wir allen Mitgliedern herzlich danken, die den Mitgliederbeitrag 1991 bereits einbezahlt haben. Andererseits bitten wir die "Säumigen", Ihre Einzahlung möglichst bald zu tätigen. Sie werden damit die Arbeit des Kassiers erleichtern. Vielen Dank im voraus!

Mit den besten Grüßen



Mitgliederversammlung

Assemblée générale Assemblea generale

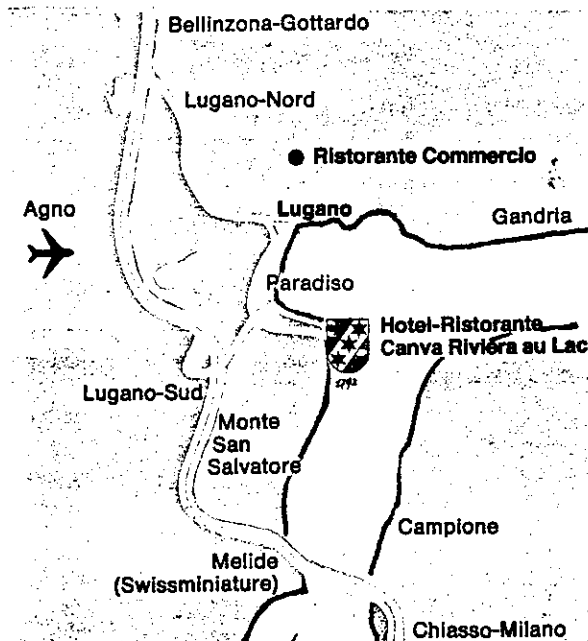
20./21. April 1991 / 21/22 avril 1991

LUGANO PARADISO



Hotel-Ristorante *** 
Canva Riviera au Lac

Riva Paradiso 18, P.O. Box 187
CH-6902 Lugano-Paradiso



Programm

der Jahresversammlung 1991 der CARTOPHILIA HELVETICA
im Hotel-Ristorante Canva Riviera au Lac
Lugano-Paradiso

Samstag, 20. April 1991

14.30 h Begrüssung - Generalversammlung

- Traktanden:
1. Protokoll der Generalversammlung 1990 in Appenzell (siehe Bulletin 3/1990)
 2. Tätigkeitsbericht 1990
 3. Rechnung 1990
 4. Wahlen
 - Wahl der bisherigen Vorstandsmitglieder
 - Wahl eines neuen Vorstandsmitgliedes
 - Wahl der bisherigen Rechnungsrevisoren
 5. Anträge und Mitteilungen
 6. Verschiedenes

16.00 h Vortrag:

Frau Dr. Rosanna Zeli, Lugano:

"Spielkarten und Kartenspiele im Kanton Tessin"

("Carte da gioco e Giochi de carte nel Canton Ticino")

19.00 h D i n e r im Hotel-Ristorante Canva Riviera au Lac
Anschliessend an das Diner Tausch. Verkauf, etc. von
Spielkarten, Katalogen, usw.

Sonntag, 21. April 1991

Entsprechend vorhandener Interessen kann eine Stadtbesichtigung
von Lugano oder ein Besuch der Thyssen-Sammlung in der Villa
Favorita vorgenommen werden.

12.00 h Fakultatives Mittagessen im Hotel- Ristorante Canva-
Riviera au Lac

Programme

de l'Assemblée annuelle 1991 de Cartophilia Helvetica
à l'Hotel-Ristorante Canva Riviera au Lac
Lugano - Paradiso

Samedi, 20 avril 1991

14.30 h Bienvenue - Assemblée générale

- Ordre du jour:
- 1 - Procès verbal de notre Assemblée générale 1990 tenue à Appenzell (voir Bulletin 3/1990)
 - 2 - Rapport d'activité 1990
 - 3 - Comptes 1990
 - 4 - Elections
 - a) des membres du Comité actuel
 - b) d'un nouveau membre
 - c) des Réviseurs des Comptes
 - 5 - Propositions et Communications
 - 6 - Divers

16.00 h Exposé:

Mme Dr. Rosanna Zeli, Lugano:

"Cartes à jouer et jeux de cartes au canton du Tessin"
(" Carte da gioco e Giochi de carte nel Canton Ticino")

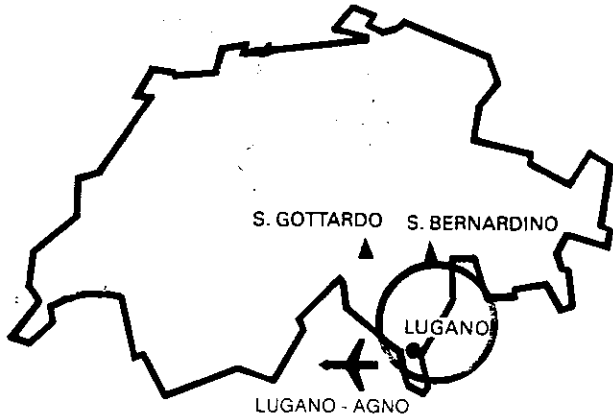
19.00 h Dîner à l'Hotel-Ristorante Canva Riviera au Lac

Après le Dîner: Echanges, ventes de cartes à jouer, de catalogues, etc.

Dimanche, 21 avril 1991

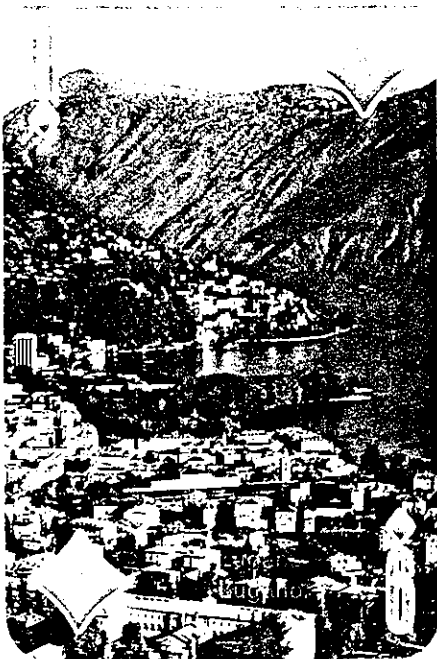
Selon les désirs visite de la ville de Lugano ou du Musée Thyssen dans la Villa Favorita.

12.00 h Déjeuner facultatif à l'Hotel-Ristorante Canva Riviera au Lac



Treno e strade per Lugano / Verbindungswege
Road and train connections to Lugano / Voies de communication

Bahn	Zürich- Lugano	3 1/2 Stunden
Auto via St. Gotthard	Zürich-Lugano	224 km
Auto via S. Bernardino	Zürich-Lugano	280 km
Auto	Milano-Lugano	80 km
Airport	Lugano-Agno	5 km



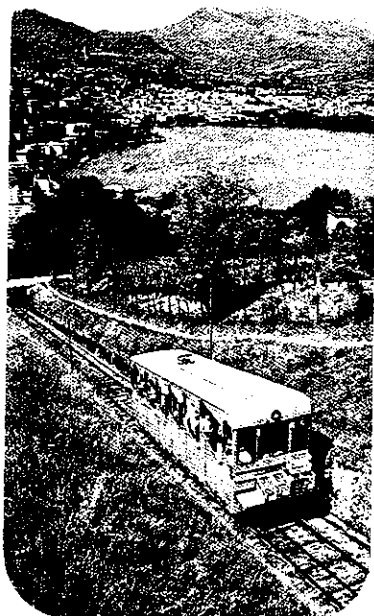
Mitten in einer Musterschau des Südens liegt die Stadt Lugano. Hier scheint die Sonne wärmer, hier ist der Himmel blauer und der Atem von Lugano vermählt sich mit dem des Mittelmeeres. Hier ist alles vereint, was die Natur an Schönheiten zu bieten hat: Ein idyllischer See, umringt von herrlichen Aussichtsbergen, von denen zwei Lugano einrahmen: Der Monte Brè und der San Salvatore. Die Seebucht dazwischen spiegelt zu allen Jahreszeiten die Geschäftigkeit und den Lichterglanz der Stadt wider, aber auch deren Ruhe und Ausgeglichenheit. Erst sie vervollständigt Lugano zum zauberhaften Traumparadies. Der Frühling mit seiner exotischen Vegetation, der Sommer mit seinem subtropischen Klima, der Herbst mit seiner leuchtenden Farbenpracht und der Winter mit seiner Milde haben Lugano zum begehrten Ferienziel geprägt.

Lugano, Rio de Janeiro du vieux continent? On entend parfois cette comparaison audacieuse qu'expliquerait le cadre géographique. Est-ce une reproduction en miniature de Rio? En réalité Lugano possède des caractéristiques qui lui sont propres.

Entre le Monte San Salvatore et le Monte Brè, le lac de Lugano (le Ceresio) donne à la ville cet ample espace où se reflètent et jouent au fil des saisons les lumières et les couleurs.

Voilà le printemps avec sa végétation subtropicale luxuriante, l'été qui nous invite aux excursions et aux sports, l'automne avec le déploiement de ses couleurs éclatantes, l'hiver avec la douceur de ses jours beaux et secs.

Une centaine d'itinéraires s'offre aux excursionnistes qui peuvent disposer de chemins de fer, funiculaires, téléphériques, télésièges, autobus régionaux et bateaux; certaines de ces randonnées peuvent les porter jusqu'à près de 2000 mètres.



Convention der International Playing Card Society 1991

Die diesjährige Convention der International Playing Card Society findet in der Zeit vom 1. - 3. November 1991 in München statt. Tagungsort wird das Eden-Hotel-Wolff sein. Vorgesehen ist eine grosse Spielkarten-Ausstellung im Bayrischen Nationalmuseum.

La Convention de l'International Playing Card Society de 1991 aura lieu du 1^{er} au 3 novembre à l'Hotel Eden-Wolff à Munich. La Convention est accompagnée d'une grande exposition de cartes à jouer au Bayrisches Nationalmuseum.

12. NIDWALDNER KAISER-MEISTERSCHAFT durchgeführt vom HISTORISCHEN VEREIN NIDWALDEN

Wolfenschiessen, Restaurant Alpina (Einhorn)
Freitag, 15. März 1991, 1945 Uhr
Spilleiter: Otto Gander / Josef Knobel

Wann das **Kaiser-Spiel** im Engelberger-Tal aufgekommen ist, wissen wir nicht. Aber dass "gespielt" wurde - vor vielen 100 Jahren schon - beweist eine Handschrift, die um 1460 in Wolfenschiessen bebildert wurde. Die Szene zeigt vier Männer, die sich beim "Schachzabel" (heute Back-Gammon geheissen) vergnügen. Dass der Zeichner das Spiel als gefährlich ablehnte, geht aus dem über den Köpfen der Spieler schwebenden drachenähnlichen Wesen hervor.



L'utilisation secondaire des cartes à jouer

par Balz Eberhard

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

(suite et fin)

En résumé, notre définition de l'"utilisation secondaire" des cartes à jouer repose sur deux piliers: sur la nature de l'usage lui-même et sur les caractéristiques des cartes auquel cet usage fait appel. Ainsi, nous désignons par

"Utilisation secondaire des cartes à jouer"

- un usage de l'objet "jeu de cartes à jouer" qui n'est pas ludique (non-ludique)
- ou qui, s'il est ludique, ignore au moins un des trois aspects caractéristiques du jeu de cartes, à savoir
 - le fait qu'il constitue un ensemble structuré d'un nombre défini d'éléments (le jeu de cartes),
 - le dos des cartes, tous identiques et par conséquent non identifiables ou
 - leurs faces doublement identifiées ("couleur" et valeur).

Afin de pouvoir "cataloguer" les utilisations secondaires - ludiques et non ludiques - qui correspondent à cette définition, nous avons en outre développé une

typologie fondée sur les altérations subies par les cartes en vue ou à la suite de chacune des utilisations secondaires considérées et pouvant aller

- de la non intervention à
- l'intervention "additive" qui sera soit alternative (ajoutant une fonction supplémentaire à celles de la carte normale) soit exclusive (substituant une nouvelle fonction à une ou plusieurs des fonctions de la carte originale) ou encore à
- l'intervention destructive (modifiant, voire détruisant complètement la carte comme objet).

A l'aide de ces catégories et de ces types nous avons enfin établi le tableau ci-joint et rempli ses cases avec quelques-unes des utilisations secondaires les plus connues. C'est dire que ce tableau ne se veut pas exhaustif et qu'il sera facile au lecteur de le compléter. Pour notre part, nous nous contenterons d'ajouter quelques commentaires sur son contenu.

Arrêtons-nous tout d'abord aux *utilisations de type ludique*. Les voyantes et les magiciens nous pardonneront d'y avoir fait figurer - même plusieurs fois - la divination et la prestidigitation. Il va de soi que nous n'allons pas leurs reprocher de pratiquer à titre professionnel ce qui pour d'autres est un jeu. Après tout il n'existe pas seulement des footballeurs, des golfeurs ou des tennis-men mais aussi des bridgeurs professionnels...

- Une très longue tradition, remontant à la plus haute antiquité, n'a pas empêché la *divination* de s'emparer des cartes à jouer dès leur apparition en Europe. Très vite les cartes semblent en effet avoir servi d'oracle. L'explication en est simple. Les premiers jeux joués avec des cartes étaient essentiellement des jeux de hasard. Or, à une époque où l'on ne se préoccupait pas encore de calcul des probabilités, le hasard et le sort ne faisaient qu'un. Puisque le hasard se manifestait à travers les cartes, on devait donc aussi pouvoir y lire le sort. Quoi qu'il en soit, la cartomancie reprenait la même procédure et suivait le même type de raisonnement que la consultation de dés ou d'osselets, déjà pratiquée depuis des siècles, voire des millénaires...

puis - à la fin du 15^{ème} siècle - aussi des cartes. Mais un jour on se rendit compte que les cartes présentaient un avantage considérable sur les dés: on pouvait y inscrire directement les significations "mantiques" et ainsi se passer de livre. Les cartes divinatoires étaient nées.

Jusqu'à nouvel ordre, le plus ancien - mais pas nécessairement le premier - jeu de bonne aventure connu est le "Lenthall's Fortune Telling Game" publié vers 1670. Depuis lors, la série des jeux divinatoires n'a pas cessé de s'allonger. On notera que les premiers de ces jeux tiraient leur signification "mantique" essentiellement de la valeur numérique des cartes, exactement comme pour les dés. Cette utilisation pouvait donc facilement se passer de l'imagerie du jeu ordinaire. A ce propos, il serait peut-être intéressant de vérifier la véritable origine de jeux comme le "Petit Lenormand": ne s'agit-il vraiment que de créations arbitraires du 19^{ème} siècle ou en existe-t-il qui permettraient, d'une manière ou d'une autre, de retracer les principales étapes d'une évolution "valeurs" des cartes ordinaires - significations "mantiques" - illustration de ces significations (par des symboles ou des allégories) - enfin, substitution complète des figures initiales par ces images secondaires.

Le symbolisme des figures courantes - et notamment celui des arcanes du tarot - ne fut vraiment exploité qu'à partir du 18^{ème} siècle. La mode étant alors à l'Egypte, on commença par doter le tarot d'une origine mythique en en faisant le refuge occulte qui aurait permis de sauver la synthèse de toutes les connaissances accumulées dans les antiques bibliothèques d'Alexandrie. Il s'agit là, bien sûr, d'une fable, lancée en 1781 par Court de Gébelin dans son ouvrage "Le Monde primitif..."; mais elle donna naissance à toute une lignée de tarots "égyptiens" (à commencer par ceux d'Etteilla, de Papus et de bien d'autres) qui resta bien vivace jusqu'à aujourd'hui, en même temps qu'apparaissent d'innombrables autres tarots - qu'ils soient du Moyen-âge ou futuristes, maçonniques ou féministes, celtes ou encore aztèques. Le fait est, qu'à la fin de notre siècle peut-être trop (et faussement ?) rationnel, les tarots "ésotériques" prolifèrent, même si parfois il est difficile de distinguer leur valeur spirituelle de leur prétentions commerciales¹.

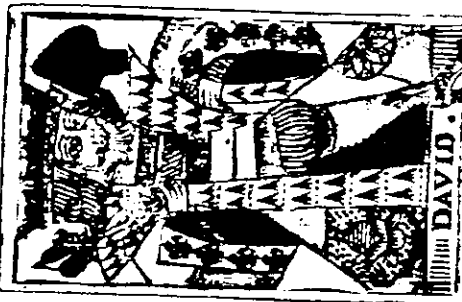
La *prestidigitation* est une cousine germaine de la divination dans la mesure où, comme la sybille, le manipulateur "trompe" son public. Mais, alors que les consultants de la voyante veulent être abusés, le prestidigitateur doit tromper un public attentif et lui suggérer l'impossible. A cet effet, il lui faut un savoir faire qu'une certaine catégorie d'illusionnistes met en oeuvre pour corriger la fortune aux dépens de partenaires qui ne se doutent de rien: nous voulons parler des tricheurs. Ils se sont servi des cartes dès l'apparition des tout premiers jeux. Et c'est sans doute la

1. cf. D. Hoffmann et Erika Kroppenstadt, "Wahrsagekarten", 1972, ou M. Dummett, "The Game of Tarot", 1980, chapitre 5 et 6, pages 93 à 163.

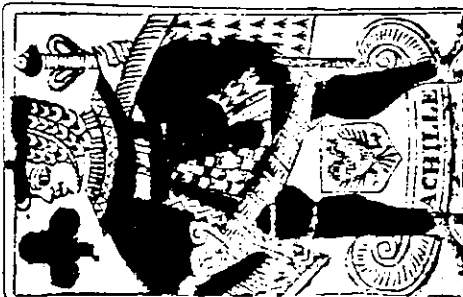
tricherie que visaient avant tout les nombreuses interdictions auxquelles nous devons les premiers témoignages de l'apparition des cartes en Europe: car il fallait combattre la misère qu'elle causait chez les victimes et les suites des rixes sanglantes que pouvaient déclencher des perdants dupés. Comparée à ces fléaux, l'oisiveté des joueurs devait être un mal plutôt bénin. On peut même avancer l'hypothèse que les tricheurs, toujours en fuite devant la colère de leurs victimes et en même temps à l'affût de nouveaux pigeons, ont très largement contribué à l'expansion rapide du jeu de cartes. Au début, ils étaient même si complètement identifiés au jeu que, pour s'en débaras-



Monsieur l'Hopitalier Chevaux Livrons
au Monsieur Berry Cadre Tempé Des
Mantua Venant la Larme de Roy
D. Bribé qui a Les Deux Jambes
en posture d'un Roy de Bouche à la
Gabelle de Robade Kelly ce 2 me
Aoust 1763 bon pour trois Florins
ST Charles Leclercq



Monsieur le Bon /ica Livrons
vingt bache, pour payer les
ouvriers qui ont épanché
la table au Bond de lae:
Essai de la commission
bonay a la ligne acrobolom:
Babouin le Janv. 1757.
ST D'Obge Barroca



M. l'Hopitalier Livrons Dix
bache a Madame de Weirhaufen
bon le Masi est resté malade
a laaaaa, qui faisait dans les
troupe palatine de la Jéserca:
Le 11-12 me 1763.
ST D'Obge Barroca

ser, on pensait devoir éliminer le jeu lui-même. Ce ne fut qu'après un siècle ou deux que l'on se mit peu à peu à nuancer les interdits et à tolérer les jeux inoffensifs entre joueurs honnêtes.

La première mention écrite de tours de cartes date de 1584 et se trouve dans l'ouvrage qu'un certain Reginald Scot publia à Londres sur la "Discoverie of Witchcraft". En "découvrant" ainsi cette forme de "sorcellerie", son propos n'était pas de trahir sa corporation mais de la mettre à l'abri de l'Inquisition grâce à des explications rationnelles. Depuis lors, le sujet a été traité par d'innombrables ouvrages. On pourrait dire, pour résumer, que la prestidigitation est une tricherie qui annonce la couleur et que les manipulateurs sont des moralistes. Car si la manipulation entend bien tromper le spectateur, elle veut du même coup l'éclairer. C'est ainsi que de nombreux grands magiciens ont sans relâche dénoncé les agissements des tricheurs et mis le public en garde contre leurs astuces frauduleuses².

- Restons encore un instant au niveau des usages ludiques pour répéter qu'ils sont les seuls à se contenter des cartes non modifiées alors que tous les usages non ludiques impliquent l'une ou l'autre intervention. Cela dit, la divination et surtout la prestidigitation apparaissent dans plusieurs cases de notre tableau. Pour ce qui est de la divination nous avons vu pourquoi. Quant à la prestidigitation, elle fait par définition flèche de tout bois, sauf peut-être de la modification alternative, trop "voyante". On notera en outre que l'usage secondaire des cartes "nature" ou à modification alternative donne souvent lieu à la création de cartes "spécialisées". Du tronc des cartes à jouer telles que nous les avons définies se détache donc une branche de cartes également "à jouer", mais où ce que nous avons considéré comme usage secondaire devient primaire. C'est dire qu'il manque à ces cartes certaines des caractéristiques des cartes qui nous intéressent - et en particulier l'identification à deux dimensions sur les faces, voyez par exemple les jeux de familles, le Vieux Garçon, les jeux éducatifs ou de divination et même les jeux spéciaux pour châteaux de cartes. Au reste, il est frappant de constater la persistance de certains traits des cartes "normales". En effet, des déviations autres que celles indispensables au nouveau jeu visé sont rares, par exemple: des formes autres que rectangulaires, des jeux de familles dont les séries comprendraient plus ou moins de quatre cartes (rappelant les quatre couleurs de nos jeux) ou encore des jeux de divination qui auraient un nombre de cartes s'écartant de celui des jeux "standard" (36, 52 etc.); même lorsque le jeu de l'oie se combine avec le jeu de cartes, ses 63 cases canoniques se réduisent à 52....

Parmi les jeux secondaires, seul celui des questions/réponses, particulièrement en vogue à la fin du 18^{ème} siècle puis au 19^{ème}, sort du lot car il nécessite des modifications irréversibles. Sous certains aspects, ce jeu relève d'un système très particulier: la rencontre fortuite de deux cartes de catégories différentes (les questions et les réponses) est censée présenter des résultats inattendus et drôles. Ainsi, il n'y a jamais de vrai perdant et le gagnant sera toujours le hasard. A sa façon, ce jeu préfigure peut-être le surréalisme...

Passons maintenant aux utilisations *non ludiques*. Toutes, elles modifient les cartes: soit en surface, lorsque les dos blancs deviennent vulgaire papier à écrire, soit en profondeur quand la carte se trouve pliée, mutilée ou même détruite. Dans la première de ces catégories, nous

2. cf. D. Hoffmann, "Karten zum Zaubern", 1979, pages 17 et ss..

trouvons tout ce qui peut s'écrire. Ces utilisations sont donc tellement variées qu'elles en deviennent presque impossibles à classer. C'est pourquoi nous nous sommes contentés de les diviser en textes brefs (sur cartes isolées), textes répétitifs (formules où une même structure ou un même graphisme se retrouve sur un nombre de cartes indéterminé) et textes continus s'étendant sur plusieurs cartes.

Beaucoup de ces usages sont bien connus. Qui na jamais vu de cartes ayant servi à un quelconque fichier (la Bibliothèque Nationale à Paris en possède à elle seule plusieurs milliers, utilisées récemment par M. Seguin pour son étude sur le portrait parisien au 16ème et au 17ème siècle³). D'autres usages sont moins fréquents, tel que celui des étiquettes de sacs de notaires, décrit par M. Claude Guiard⁴. Enfin, certaines cartes doivent leur célébrité à celle de leur utilisateur, comme par exemple les billets de Voltaire ou les notes de J.-J. Rousseau appartenant à la Bibliothèque de Neuchâtel⁵.

Ces textes ou billets ne manquent pas d'intérêt comme témoins de la vie quotidienne de leur temps, surtout lorsque ils forment des lots cohérents. C'est ainsi qu'il a par exemple été possible de reconstituer en détail l'économie - les coûts - d'un vignoble neuchâtelois en 1828 à l'aide d'une série de plus de 70 cartes portant les mandats de paiement aux ouvriers.

Parmi les textes répétitifs on connaît surtout les cartes de visite et les faire-part. L'usage des cartes de visite semble être très ancien. Dans son ouvrage "Vieux Papier, Vieilles images"⁶, John Grand-Carteret prétend qu'il est connu en Chine depuis plus de mille ans et en Italie depuis le 16ème siècle. En France, cette coutume semble s'être généralisée vers le milieu du 18ème siècle. Si, en Italie, ces cartes étaient dès le début imprimées spécialement d'un décor auquel le nom était ajouté à la main, on utilisait en France le dos vierge d'une carte à jouer. Le nom y fut d'abord inscrit à la main puis, plus tard, imprimé.

Il est curieux de constater en outre que la carte de visite, destinée à l'origine à signaler le passage de son propriétaire en cas d'absence de la personne visitée, devint rapidement une fin en soi. En France, on faisait distribuer des cartes "de visite" sans intention aucune de rencontrer le destinataire mais en y ajoutant quelques flatteries ou souhaits généreux afin de se rappeler à son bon souvenir et à sa bienveillance. Ainsi, la carte de vœux était née.

On sait peut-être moins qu'aux Pays-Bas, en Hollande et en Belgique, les faire-part et notamment les faire-part de décès étaient eux-aussi souvent imprimés sur des cartes à jouer et cela depuis la seconde moitié du 18ème siècle. Lucien Crick en reproduit plusieurs exemples. Ces cartes de visite, cartes de vœux ou faire-part ont fait fortune par la suite, après s'être émancipés des cartes à jouer dans le courant du 19ème siècle lorsque les dos tarotés cessèrent d'être utilisables à toute fin secondaire.

Nous retiendrons ici que ce genre de textes répétitifs (auxquels on pourrait ajouter les invitations, les changements d'adresse etc.) furent bientôt imprimés spécialement sur le dos de cartes de rebut, comme par exemple les quittances utilisées à la fin du 18ème siècle même dans certains villages pour la gestion du grenier communal en période de disette menaçante.

3. cf. Bulletin "Le Vieux Papier", fascicules 310 et 311.

4. "Le Vieux Papier", Fascicule 281 pp. 201 et ss..

5. Publiés en été 1970 par la "Revue Neuchâteloise", no. 51.

6. Paris 1896, p. 35 et ss..

à la se
 ue les jngeni
 it le plan
 ficiers van
 ntageusem
 eru a pro
 rs principa
 lte carte.

REGLES DU JEU

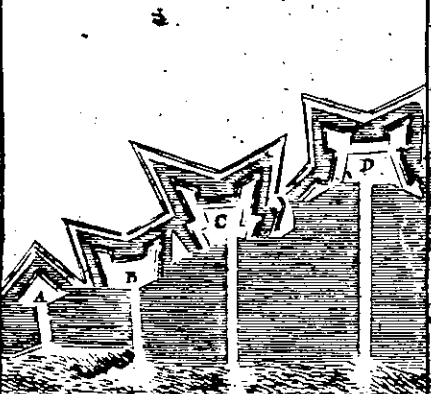
C'est soubz toutes les différentes especes de jeu qui se jouent avec les Cartes Arithmetiques on le peut jouer aussi avec deux Dez observant les regles marquées cy dessous:
 1^e Chacun avant sa marque l'on commencera du prix qu'on voudra jouer, et l'on commencera par le nombre 30, ou il lui faudra payer pour gagner la partie.
 2^e Qui arrivera au nombre 30, ou au nombre n payera pour ne pas demeurer dans des endroits de mariage de femme et ira au nombre 12.
 3^e Qui arrivera au nombre 30 ou tout les dehors sera deux coups sans jouer.
 4^e Qui arrivera au nombre 27, ou tout les bouts sur les rivières payera deux pour passer jusques dans les îles nombre 27.
 5^e Qui arrivera au 20, ou est un Comendement se fera payer un par tous les joueurs et ira jusques dans la place d'armes nombre 38.

ENT
 leue au
 d'un lamp
 mel que
 sieurs
 nt quand
 de la la
 l bat par derriere,
 auteur decouvrir
 e soit aux so. ssez
 indement conanu
 onvironne et bat
 stez.



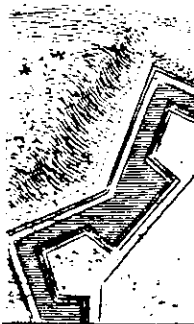
DES PONTS SUR LES RIVIERES

On forisse les Ponts en faisant des ouvrages au delà de la riviere, quand elle n'est que basse on y fait un ravelin A. quand elle est plus que la portée du mousquet, on y met un ouvrage à terre B. dont les costas ou flancs soient defendus de la Place et on y met aussi quel quefois des Epaulemens C. mais lors quelle est extraordinairement large il y faut mettre des demy Epaulemens D.



REDANS ET ENVELOPE

Les Redans A sont des ouvrages faits en terre qui forment des angles rentrans et saillans qui se prolongent les uns les autres on en fait quand les desseins sont trop longes et quel quefois au parapet du Chemin couvert et aux places qui regardent quelque marais ou riviere.
 L'Enveloppe ou sillon B. est une elevation de terre bordée d'un parapet avec son parapet qui forme quelques petits bastions ou demis et redans, on en fait dans les fosses quand ils sont trop larges, ou pour couvrir les endroits faibles d'une place.

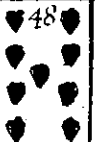


le differen
 r forme et
 avec un
 mple ou
 s sont plus
 irage et un ravelin
 aussi un petit
 n le permet.



PONTS LEVIS

C'est un pont fait en maniere de plancher qui s'eleve et qui s'abaisse devant la porte d'une ville ou d'un Château, il y en a à bacules qui se levent d'un costé et baissent de l'autre en forme de trebuchet par le moyen d'un essieu qui est au milieu. d'autres sont à fleche qui se baissent et se levent tous entiers leurs mouvemens sont du costé de la porte, l'autre bout est suspendu par des chaines de fer.



ARCE NA L

C'est un espece de magazin ou l'on fabrique, ou l'on ferre les poudres, les armes et generalement tout ce qui peut servir tant sur mer que sur terre, soit pour l'attaque ou pour la desfence. il y en a quelque fois de si bien garnis qu'ils peuvent fournir tout ce qui est necessaire à une armee de cent mil hommes.



Restent les textes continus qui s'étendent sur plusieurs cartes. A Neuchâtel on raconte par exemple que le pasteur Chaillot (Henri-David, 1759-1823) avait l'habitude de rédiger ses sermons sur le dos de cartes qu'il lui arrivait, d'un geste un peu trop intempestif, de répartir en vrac du haut de la chaire sur ses ouailles aussi consternées qu'amusées⁷. Un autre exemple est le véritable livre de poche intitulé "Almanac Général fruitier portatif des Poires, Pommes, Pêches, Abricots, Cerises et Prunes avec l'ordre de leur maturité et les greffes qui conviennent mieux à chaque espèce" qu'un patricien soleurois, desœuvré à la suite de la Révolution, rédigea en 1802 pour tromper son oisiveté forcée. On y trouve, sur une cinquantaine de cartes, les noms d'innombrables espèces d'arbres fruitiers cultivées dans nos régions à la fin du 18ème siècle.

Passons enfin à la dernière catégorie d'usages secondaires, les usages destructeurs. Il en est un émouvant: celui où des mères attachaient une moitié de carte à un enfant qu'elles étaient obligées d'abandonner, dans l'espoir de l'identifier un jour - à l'aide de l'autre moitié de carte - lorsqu'elles seraient en mesure de le reprendre⁸.

Un autre usage devenu célèbre est celui de la monnaie de fortune émise dans des communautés fermées où le numéraire se faisait rare. On connaît notamment les exemples des colonies hollandaises au Surinam, au 18ème siècle⁹, ou du Québec français dès le 17ème siècle¹⁰. D'Allemagne reproduit des "billets de confiance" de la période révolutionnaire mis en circulation par certaines villes isolées¹¹. Ces monnaies de fortune, où la valeur était soit manuscrite soit imprimée, étaient certifiées par une signature et parfois même par un timbre sec. Elles figurent ici dans la catégorie des usages destructifs parce qu'elles n'avaient souvent que la dimension d'une moitié ou d'un tiers de carte et que les coins en étaient parfois rognés.

Pour les dernières utilisations mentionnées, les cartes ne servent que de sont utilisées que de matériau. Ainsi, de nombreuses feuilles de moulage mais aussi des cartes terminées disparaissaient comme matière première dans la fabrication de carton servant de plats de livres à l'époque où le papier était encore rare, c'est-à-dire principalement au 16ème siècle.

Que dire des forains qui déchiraient des jeux entiers pour montrer leur force ? Seguin parle par exemple d'un concours mémorable, encore en 1907, où deux champions de ce sport réussirent à faire l'un trois, l'autre même quatre "paquets" en déchirant 70 cartes¹². Un autre usage destructeur encore courant de nos jours est celui des pharmaciens qui se servent de cartes pliées en deux comme spatules pour ramasser poudres et pilules.

Enfin, last but not least, je rappellerai le trésor de notre collègue schaffhouseoise qui, après avoir dévidé par curiosité plusieurs centaines d'anciennes bobines de fils multicolores trouvées dans un grenier et destinées au débarras, s'est subitement vue à la tête d'une incroyable et précieuse collection de cartes à jouer de divers fabricants du début du 19ème siècle. Tous ces fils étaient en effet soigneusement enroulés chacun autour de deux cartes pliées avec lesquelles il a été possible de reconstituer une série impressionnante de jeux complets.

7. cf. Jacques Petitpierre, "Le Mariage de Mendelssohn", 1937, p. 30.

8. cf. Lucien Crick, article cité, page 138.

9. cf. Janssen, 1965, p. 83 et planche 30.

10. cf. Hargrave, p. 312 et ss..

11. Vol. I, p. 496 à 498.

12. "Le jeu de cartes", page 187.

siècle. Tous ces fils étaient en effet soigneusement enroulés chacun autour de deux cartes pliées avec lesquelles il a été possible de reconstruire une série impressionnante de jeux complets.

Vous me direz peut-être que toutes ces distinctions, si pédantes soient elles, ne suffisent pas à couvrir tous les cas possibles. Comment faut-il par exemple, qualifier les cartes à dos marqués ? Mais vous ne prendrez pas notre tableau si facilement en défaut. Tout d'abord, de telles cartes appartiennent de toute évidence à la catégorie ludique, car elles sont préparées pour le jeu et pour rien d'autre.

Ensuite, elles doivent servir à tricher, à tromper des joueurs non avertis. Elles entrent donc dans la même case que la prestidigitation bien qu'il s'agisse d'une prestidigitation coupable.

Cela dit, je ne prétends pas qu'il n'existe aucun cas limite, difficile à classer. Qu'en est-il, par exemple, des jeux publicitaires ? A cet égard, il nous faut distinguer deux phases: à l'origine, c'est-à-dire au 18^{ème} siècle, on distribuait volontiers à des fins publicitaires des cartes comparables aux cartes de visite. Elles figureront dès lors dans la même case: additions exclusives, répétitives aux dos des cartes. Toutefois, ces cartes étaient utilisées une à une. Aujourd'hui, la publicité travaille avec des jeux entiers. Tous les dos portent le même logo et/ou slogan. Ils sont donc rigoureusement identiques entre eux et ne modifient en rien les caractéristiques fondamentales des cartes à jouer. Que leurs dos soient blancs, portent des volutes pointillées, des petites étoiles ou encore le slogan d'une banque ne fait aucune différence. Comment, dès lors, encore parler d'usage secondaire ? Mais laissons cela...

Pour terminer, posons une dernière question - celle par laquelle nous aurions peut-être dû commencer: quel intérêt présentent les utilisations secondaires pour nous, les collectionneurs qui, après tout, nous intéressons aux cartes à jouer et non à des ruines défigurées et mutilées ?

Certes, il y a l'intérêt anecdotique des fonctions pittoresques que l'on a parfois données aux cartes. Mais il a plus. Certaines de ces utilisations secondaires parmi les plus modestes - les notes et autres inscriptions de tous genres - portent des dates. Si nous savons les analyser - attention, souvent les dates trouvées dans des fichiers ne prouvent rien - ces écritures nous renseignent mieux qu'aucun autre document sur l'âge exact des cartes dont il n'est souvent resté aucun autre spécimen, ni de carte isolée, ni encore moins de jeu complet.

Car voici encore un dernier paradoxe: les cartes ayant servi aux usages secondaires "doux", sans intervention ou avec intervention alternative, ont partagé le sort de presque toutes les cartes "ordinaires": elles ont servi au jeu puis, une fois fatiguées, elles ont disparu. Il n'en reste pas plus de vestiges que des autres cartes de la même époque. En revanche, celles qui ont subi les plus graves outrages d'une intervention irréversible, voire destructrice, ont subsisté en grand nombre dans des fichiers, des porte-documents ou ailleurs... Beaucoup de cartes ont aussi été exhumées des reliures de livres auxquelles elles servaient de carton. Il est même probable que plus de cartes pépulières du 15^{ème} et du 16^{ème} siècle ont "survécu" comme carton que sous leur forme originale. Ainsi l'utilisation secondaire nous montre une dernière particularité de nos cartes. Elle concerne leur destinée: à bien des cartes il a fallu changer de fonction, perdre leur identité ou même disparaître pour réussir à survivre....

B. Eberhard (1989/1991)

LES UTILISATIONS SECONDAIRES DES CARTES A JOUER

	SANS INTERVENTION		AVEC INTERVENTION		DESTRUCTIVE
		ADDITIVE		DOS	
		ALTERNATIVE	EXCLUSIVE		
	FACES				
LUDIQUE	● Chateaux de cartes	● Jeux de l'oe	● Prestidigitation	● Jeux questions/réponses	● Prestidigitation (jeux biseautés)
	● Prestidigitation	● Jeux éducatifs	● Prestidigitation (jeux dissymétriques, double-dos etc)	● Prestidigitation (doubles faces)	● Prestidigitation (jeux biseautés)
	● Divination	● Divination			
NON-LUDIQUE				● Textes continus	● Pièces d'identité ou de reconnaissance
				- sermons	
				- livres de poches etc.	● Monnaies de fortune
				● Textes répétés (formules)	● Pharmacie
				- carte de visite	● Bobines
				- faire-part	
				- bons/quittance etc.	● Cartonnage/reliure
				● Textes brefs	● Découpages
				- notes (Rousseau)	
				- mandats	● Déchirer (tour de force)
				- billets etc.	
				● Fiches	● Brûler
			● Etiquettes, adresses		

Nach der Vereinigung reizen auch die deutschen Skatspieler wieder gemeinsam

Wer ein Spielchen wagt, sollte die Regeln kennen – erst recht beim Skat. Maß aller Dinge ist die Deutsche Skatordnung, die zwar seit mehr als 60 Jahren nahezu unverändert gültig ist, von den drei Millionen Skatspielern zwischen Nordsee und Alpen aber offenbar immer wieder unterschiedlich interpretiert wird. Das soll sich ändern. Übersichtlicher gestaltet und sprachlich moderner formuliert, erscheint im nächsten Monat das neue gesamtdeutsche Regelwerk und ist für drei Mark beim Deutschen Skatverband in Bielefeld zu erhalten.

Einer, der die Skatordnung aus dem Effeff kennt, ist Helmut Schmidt (59), seit 1981 Vorsitzender des Deutschen Skatgerichtes mit Sitz (noch) in Bielefeld. Seiner Meinung reicht beim zünftigen Skat der Zusatz „gespielt wird nach den Regeln des Deutschen Skatverbandes“.

Dann müßte eigentlich jeder am Tisch wissen, was erlaubt ist und wie gewertet wird. Doch weit gefehlt. 400 Anfragen rund um das Regelwerk erreichen Schmidt und seine sechs Kollegen

pro Jahr. Dabei ist in der Skatordnung auf 40 Seiten eigentlich alles gesagt. So weiß der regelkundige Skatspieler längst, daß „Kontra“ und „Re“ ebenso wie der „Ramsch“ tabu sind, daß das höchste Null-Spiel der Null-ouvert-Hand (59 Augen) ist und die „Revolution“ der Geschichte vorbehalten bleibt.

Zu den weitverbreiteten Irrtümern unter den Freizeitspielern gehört die Praxis, verlorene „Handspiele“ doppelt zu werten. „Ein vom Alleinspieler zum Beispiel verlorenes einfaches



Eintrittskarte für das Prelturnier beim ersten deutschen Skatkongress 1886 im thüringischen Altenburg

FOTO: DEUTSCHER SKATVERBAND

Herz-Hand zählt 30 und nicht 60 Punkte“, stellt Schmidt klar. Deshalb erkenne man den geübten Skatspie-

ler auch daran, daß er häufiger auf die Aufnahme des Skates verzichte.

Ebenso strittig ist offenbar die Spielwertung nach einem Regelverstoß. Dabei ist auch dieser Fall nach der Skatordnung eindeutig. Denn mit dem Erreichen des 61. Punktes ist jedes Spiel für den Alleinspieler gewonnen. Der Gegenpartei genügen 60 Punkte. Beim anschließenden Regelverstoß gehen zwar alle Stiche an die Gegenpartei, das Spiel selbst aber kann nicht mehr verloren werden.

Die weitverbreitete Unkenntnis der Skatregeln ist unverständlich, denn die jetzt gültige Skatordnung ist bereits seit dem Altenburger Skatkongreß im Jahr 1927 festgelegt. Bis dahin war landauf, landab ständig um die „richtigen“ Regeln gestritten worden. Daß das südlich von Leipzig gelegene Altenburg dem Einheitsskat zum Durchbruch verhalf, kommt nicht von ungefähr. Von hier aus trat das intelligente Spiel Anfang des 19. Jahrhunderts seinen Siegeszug an.

Altenburg blieb bis zum Ausbruch des Zweiten Weltkrieges unbestritten die deutsche Skathochburg. Doch das änderte sich Anfang der fünfziger Jahre. Nachdem in der ehemaligen DDR die Gründung von Skatvereinen aus politischen Gründen verboten war, verlegte der 1899 gegründete Deutsche Skatverband 1953 seinen Sitz von Altenburg nach Bielefeld.

Vor allem die Bielefelder Spielkartenfabrik, die 1972 von der ASS AG (Altenburger-Stralsunder Spielkarten-Fabrik, Leinfelden) übernommen wurde, hatte sich für die Verlegung des Sitzes der Dachorganisation stark gemacht. Zudem leisteten viele Bielefelder nach dem Krieg Pionierarbeit beim Wiederaufbau des Skatverbandes. Inzwischen gehören 2100 Vereine

mit rund 35 000 Spielern der gesamtdeutschen Dachorganisation an. Denn seit der Wiedervereinigung darf auch in Deutschland Ost wieder offiziell und in Vereinen Skat gespielt werden. Rund 800 neue Mitglieder hat Bielefeld bisher aufgenommen, vor allem aus Chemnitz, Leipzig und Brandenburg. Im Zuge der Wiedervereinigung wird auch das Deutsche Skatgericht seine Aktivitäten bündeln. Anders als die Bielefelder Entscheidungen galten die Altenburger Urteile bisher nur für das Gebiet der ehemaligen DDR. Die Regelabweichungen beschränkten sich jedoch auf einen wesentlichen Punkt. Im Osten darf der Skat auch vor dem ersten Stich nicht wieder aufgenommen werden. „In ein bis zwei Jahren“, so versichert Schmidt, „wird das vereinigte Skatgericht seinen Sitz ganz nach Altenburg verlegen.“

Dagegen bleibt Bielefeld Sitz des Skatverbandes. Kein Wunder, denn Nordrhein-Westfalen gehört nach Norddeutschland zu der Region, in der Skat am verbreitetsten ist.

Warum Skat nie den Weg über die Grenzen gefunden hat, erklärt sich Schmidt damit, daß das Spiel „wohl der typisch deutschen Mentalität entsprechen muß“. Als „Kampfspiel einer gegen zwei“, bei dem immerhin rund 80 Prozent aller Spiele vom Alleinspieler gewonnen werden, habe es

vor allem dort einen hohen Freizeitwert, „wo, wie etwa im Ruhrgebiet, hart gearbeitet wird“. Da überrascht es nicht, daß die jüngsten deutschen Vereinsmeister aus dem Revier kommen. Bei den Herren hatten „Karo-

Sieben“ Datteln und bei den Damen, die erst 1937 zum Skatverband zugelassen wurden, die „Kleeblätter“ aus Essen die Nase vorn.

REINHARD SCHWARZ

DIE WELT 24. Januar 1991 – Nr. 20 –

THE FIRST INTERNATIONAL PLAYING-CARD

Mini-Symposium

Kecskemét, Hungary/Ungarn

in Hungary

March 22-24. 1991.

Organisatorin dieses Symposiums ist die "Ungarische Gesellschaft für Spiel- und Spielzeugforschung 'Aron Kiss'". Sie wurde 1987 gegründet und umfasst heute rund 600 Mitglieder.

Ort der Tagung ist die Stadt Kecskemét. Dort befindet sich das Szorakatenusz Spielzeugmuseum. Aus Anlass dieser Veranstaltung wurde im Museum unter dem Titel "Bibel des Teufels" eine spielkartengeschichtliche Ausstellung zusammengestellt. Sie dauert noch bis zum 2. Juni 1991.

Interessenten, die gerne an diesem Mini-Symposium teilnehmen möchten, sind gebeten, sich mit dem Sekretariat der Cartophilica Helvetica in Verbindung zu setzen.



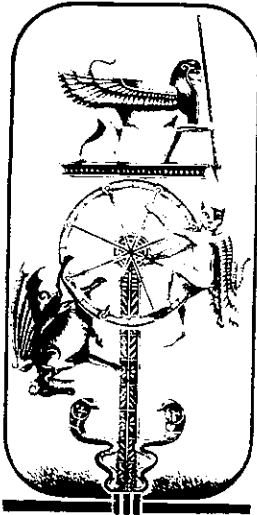
IV. DER KUBISCHE STEIN



III. ISIS-URANIA



LXVI. DIE HERRIN
DES PENTAKELS



X. DIE SPHINX

NOUVEAUTES

NEUHEITEN

Ein neues Tarot - Spiel
Un nouveau Tarot

Jetzt kommen die Frauen-Jasskarten



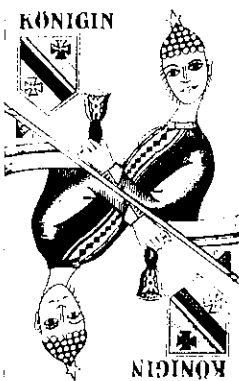
ZÜRICH – Jetzt ist es um eine Männerbastion geschehen, die während Jahrhunderten uneinnehmbar blieb: die Schweizer Jasskarten. Am 8. März, dem Internationalen Tag der Frau, bringen zwei Frauen neue Jasskarten auf den Markt – anstelle von Ueber, Ober und König sind darauf Amazone, Weib und Königin zu sehen.

Nach einer Idee der «vergifteten» Jasslerin Mona Brühlhart zeichnete die Bündner Künstlerin Elsi Jegen die ersten Deutschschweizer Frauenjasskarten. «Ich fand es wichtig, dass sich die neuen Karten nicht zu stark von den Originalen unterscheiden», sagt die Künstlerin. «Es ist Zeit, dass wir Frauen auch Dinge in Frage stellen, die seit Jahrhunderten Tradition waren.»

FOTO: Thomas Küng

Erfinderin Mona Brühlhart (links) und Künstlerin Elsi Jegen spielen mit Weib, Amazona und Königin.

SonntagsBlick 24. Februar 1991



Les memores peuvent obtenir ce jeu au prix de Fr. 6.- auprès le Secrétariat Cartophilia Helvetica, Postfach 3037, 8201 Schaffhausen.

Das Spiel kostet Fr. 6.- und ist erhältlich über das Sekretariat der Cartophilia Helvetica, Postfach 3037, 8201 Schaffhausen.

Raritäten zu verkaufen - Raretés à vendre

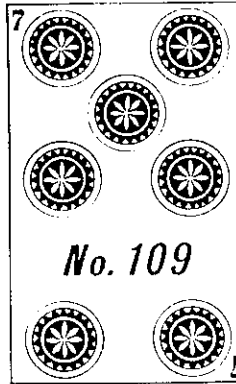
Agents distributeurs pour le Maroc:
I. O. M. R. I.



CARTES FINES
FABRICATION SUISSE



40 cartes



Marokkanische Karten (gedruckt 1952, in Originalverpackung)

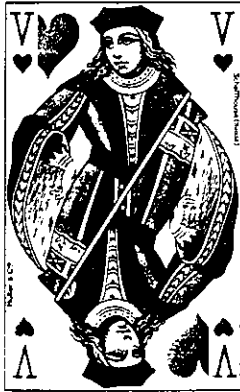
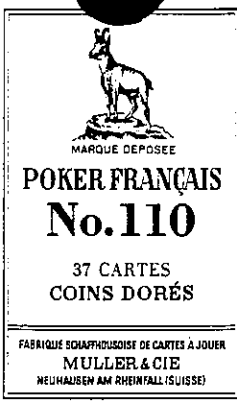
Cartes Marocaines (imprimées 1952, enveloppe originale)

Fr. 20.-

La Maison Müller SA offre aux membres de Cartophilia Helvetica des rarités, découvert récemment découvert dans la fabrique

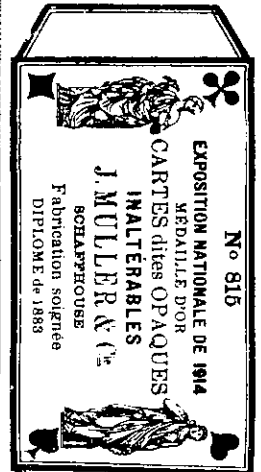
La Maison AGM Müller SA offre aux membres de Cartophilia Helvetica des rarités extraordinaires, découvert récemment dans une armoire.

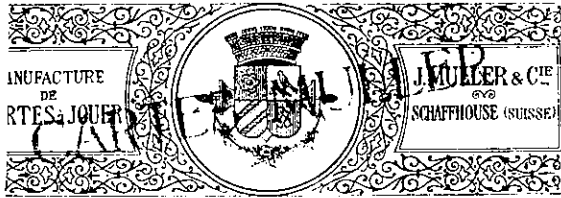
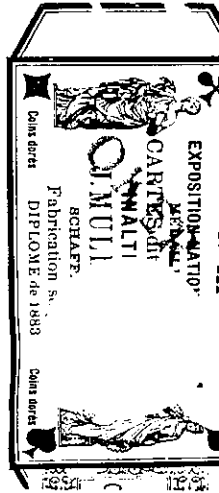
Die Spielkartenfabrik AGM Müller AG offeriert den Mitgliedern der CARTOPHILIA HELVETICA aussergewöhnliche Raritäten. Die Karten wurden kürzlich im Zusammenhang mit den Bauarbeiten in einem Schrank entdeckt.



Poker 110 (1948 gedruckt, in Originalumschlag) (imprimé en 1948, enveloppe originale) Fr. 20.-

Piquet 815 (imprimé 1946, enveloppe originale) (gedruckt 1946, in Originalumschlag) Fr. 20.-





Poker III (1948 gedruckt, in Originalumschlag) Fr. 20.-
(imprimé en 1948, enveloppe originale)

Commandes: Secrétariat Cartophilia Helvetica, Postfach 3037,
8201 Schaffhausen

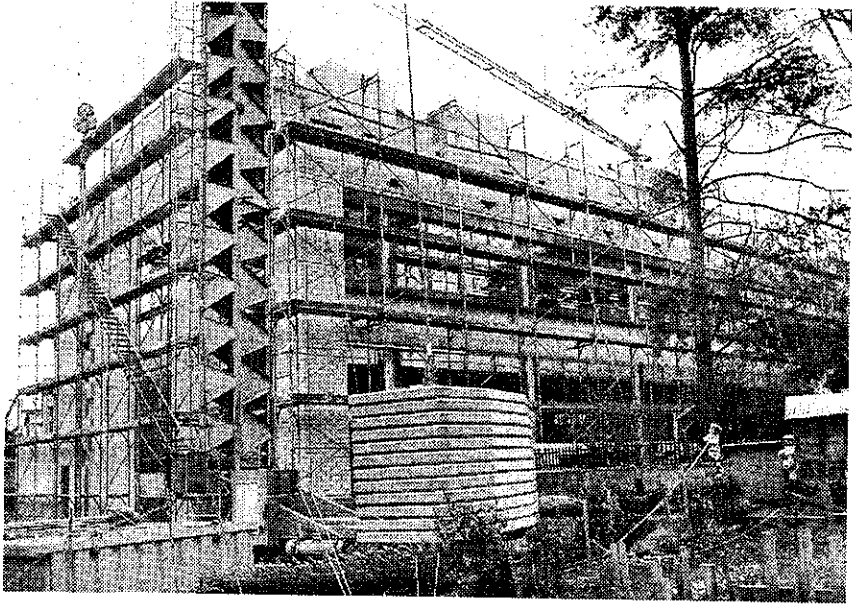
Bestellungen sind zu richten an das Sekretariat der Cartophilia
Helvetica, Postfach 3037, 8201 Schaffhausen.

Mehr Platz für «Spielkartenfabrik»

Aufrichtefest des AGMüller-Neubaus

Die 1828 gegründete AGMüller («Neuhauser Spielkartenfabrik») hat ihr Verkaufsvolumen in den letzten fünf Jahren verdoppelt. Auf 3700 Quadratmetern Land im Areal der bisherigen Fabrika-

tionsgebäude hat das Unternehmen daher ein weiteres Produktions- und Lagergebäude in Angriff genommen, dessen Aufrichte gestern Abend mit einem grossen Fest gefeiert wurde.



*Das neue Produktions- und Lagergebäude umfasst 16 400 Kubikmeter Bauvolumen.
Aufnahme: Max Baumann*

(MB.) Die Neuhauser «Jasskartenhersteller» produzieren keineswegs nur Jasskarten. Rund die Hälfte aller Spielkarten kommen auf den Schweizer Markt, die andere Hälfte, insbesondere Tarotkarten, wird in über 100 Länder exportiert. Ein ebenso grosser Anteil des Umsatzes beansprucht die Herstellung von sogenannten Jacquardpapieren, das sind Steuermedien für Textilmaschinen. Auf diesem Sektor ist die AGMüller weltweit der grösste An-

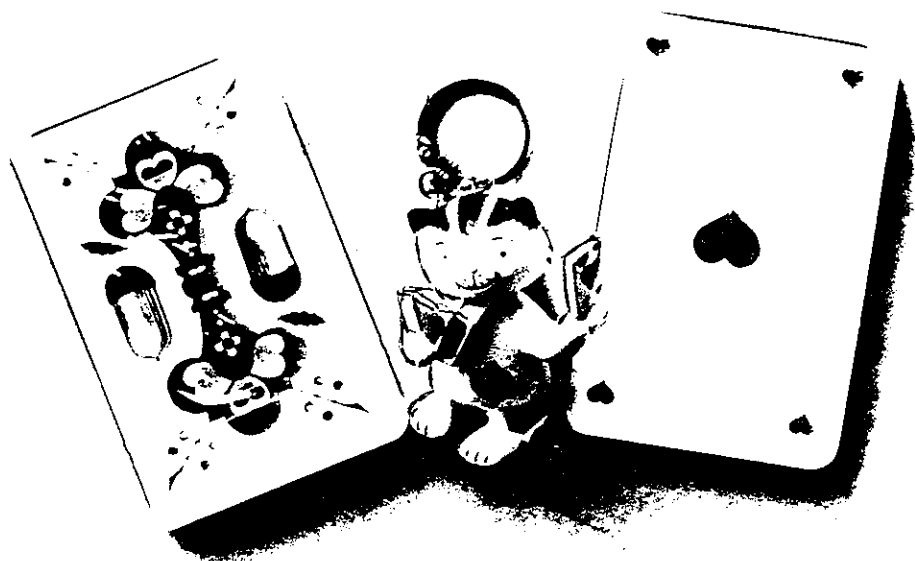
bieter. Vor zwei Jahren wurde ihr die prosperierende Urania Verlags AG angegliedert, welche esoterische Literatur verlegt. Als einhundertprozentige Tochterfirma der Biella-Nehrer AG in Biel beschäftigt die AGMüller 85 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter.

Der 10-Millionen-Bau umfasst eine Tiefgarage und zwei Untergeschosse für das Fertigwarenlager der Abteilung Spielkarten. Darüber be-

findet sich die Webpapierherstellung, welche ganz in den Neubau verlegt wird. Das Obergeschoss enthält die Haustechnik mit Heizungs- und Lüftungszentrale und bietet Raumreserven für die Erweiterung der Webpapierabteilung. Betriebs- und Bauplanung oblagen der Industrie-Generalbau AG Zürich, welche auch für die Realisierung des Projekts verantwortlich zeichnet. Vom Auftragsvolumen gehen 5,7 Millio-

nen Franken an Firmen in unserer Region. - Am gestrigen Aufricht-Nachtessen für die Bauleute und die Baubehörden des Kantons und der Gemeinde dankte Direktor *Fred Weber* allen am Bau Beteiligten für den reibungslosen und termingerechten Ablauf der Arbeiten. Er hob insbesondere die Investitionsfreude des Verwaltungsrats hervor, dessen Präsident *Hans Ith* das stimmungsvolle Fest mitfeierte.

Schaffhauser Nachrichten Nr. 286
Samstag, 8. Dezember 1990



Offizielle Welt-Meisterschaft-Karten

In diesem Jahr findet die 1. Jass-Weltmeisterschaft statt. Aus diesem Anlass hat die Spielkartenfabrik Jasskarten mit speziellem Rücken herausgebracht. Zusätzlich zu jedem Jass-Spiel gibt es das offizielle WM-Maskottchen den "Kater Jacob". Cartophilia Helvetica offeriert Karten und Maskottchen zu je Fr. 7.-

- Art. 11189 WM - Jass (deutschschweizer Karten) mit Maskottchen
Art. 11190 WM - Piquet mit Maskottchen

Die Karten können über das Sekretariat der Cartophilia Helvetica, Postfach 3037, 8200 Schaffhausen, bezogen werden.

MGM - KATALOG erschienen

Vor kurzem erschien der neueste Katalog der Firma MGM (Münz- und Medaillengalerie München Handelsgesellschaft mbH & Co./ Joker KG), Stiglmaierplatz 2, D - 8000 München 2. Der Katalog umfasst drei Teile:

- Spielkartenangebot XVI 1. Halbjahr 1991 (feste Preise)
(enthält ein Angebot von älteren Karten aus aller Welt)
- Tarot- und Wahrsagekarten 1990/91 mit Literatur und Zubehör (Tarot-Karten der aktuellen weltweiten Produktion)
- Moderne Spielkarten 1991 mit Literatur und Zubehör
(Angebot moderner Spielkarten aus aller Welt)

Interessenten sind gebeten, die Kataloge direkt bei MGM in München zu bestellen.

Buch-Neuheit:

Der Jass-Fahnder

Mit seinem zweiten Jassbuch «Der Schellen-Under als Jass-Fahnder» will der Zürcher Mathematiker Peter Hammer in erster Linie mit neuen und (ur)alten Jassarten, mit Tips und Trends die Spiellust der Jasser wecken. Im Mittelpunkt steht hierbei «Der Fahnder», der bereits 1988 für Furore sorgte, als er flugs die Herzen der Jasser eroberte.

So sehr es den Schellen-Under reizt, neue Jassideen aufzugreifen, so sehr schätzt er aber auch die Tradition, so sehr will er das Jassen als altes Kulturgut bewahren. Nicht umsonst blickt der Kartenexperte auf Vergangenes

zurück. Vor allem aber ist es für den «Schellen-Puur» absolut unverständlich, die Schlichtheit und die Toleranz der Regeln, die Jahrzehnte die Jassische schmückte, mit sturen - nicht einmal hieb- und stichfesten - Gesetzen zu attackieren. So stösst der Leser auf das Jass-Statement 1990, die Meinung der Mehrheit der Jasser.

Ob Regeln ausgiebig diskutiert werden, ob lokale Jassriten als denkwürdig deklariert werden, der Jass-Fahnder entpuppt sich letzten Endes als Sammler von originellen Ideen.

«Der Schellen-Under als Jass-Fahnder» (80 Seiten, Fr. 9.80) von Peter Hammer ist im Buchhandel erhältlich.



Jelliffe