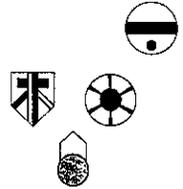


CARTOPHILIA HELVETICA

Postfach 3037 CH-8201 Schaffhausen



10. Jahrgang

10^e année

BULLETIN No 2 / 1995

Inhalt / Sommaire

Jahresversammlung vom 13.-14. Mai 1995 in Solothurn	4
Assemblée annuelle, les 13 et 14 mai 1995 à Soleure	6
Provisorisches Programm / Programme provisoire	8
Vorschlag einer gemeinsamen Tagung 1996	10
Veranstaltungen - Manifestations	
Jahrestreffen der Deutschen Spielkartengesellschaft	11
Jahreshauptversammlung d. oesterr.-ung. Spielkartenvereins	11
Quarto Incontro dei Soci italiani della IPCS	12
International Playing Card Society Convention London 1995	13
Jahresbericht 1994 des Deutschen Spielkarten-Museums	14
Balz Eberhard, Die Spielkartensteuer in der Schweiz (Aargau)	17
Thierry Depaulis, Boboeuf: Sa vie, ses oeuvres	22
Die magischen Karten verzaubern Sammler und Spieler	29
Vito Arienti, Notizie dal mondo della Cartagiocofilia	33

**Willkommen in
Bienvenue à**



Solothurn - Soleure

Mümliswil

Assemblée annuelle, les 13 et 14 mai 1995

Jahresversammlung, vom 13. und 14. Mai 1995

Cartophilia Helvetica

Jahresversammlung vom 13.-14. Mai 1995 in Solothurn



ALLGEMEINES

Wie schon bei früheren Gelegenheiten, haben wir uns zwecks Vereinfachung der Formalitäten an Ort und Stelle dazu entschlossen, einen pauschalen

KOSTENBEITRAG VON SFr. 140.-- PRO PERSON

vorzusehen. Dieser feste Betrag deckt u.a. folgende Kosten: drei Mahlzeiten (in Mümliswil, Solothurn und Neu-Bechburg), Führungen, Transporte (Solothurn Mümliswil und zurück sowie Solothurn Neu-Bechburg und zurück), Getränke und Unterkunft werden hingegen, wie üblich, von den Teilnehmern direkt bezahlt. Zwecks

ANMELDUNG

bitten wir Sie, den Betrag von SFr. 140.--, wenn möglich vor dem 30. April 1995, auf folgendes Postcheckkonto einzuzahlen:

PCK 20 - 7890 - 1, Cartophilia Helvetica, Versammlung 1995.

UNTERKUNFT

In folgenden Hotels stehen Zimmer zur Verfügung:

	Einzelzimmer (=S)	Doppelzimmer (=D)
AMBASSADOR (=AMB)	140.-- (./ 10%)	190.-- (./ 10%)
ASTORIA (=AST)	100.-- (Dusche)	155.-- (Dusche)
	110.-- (Bad)	165.-- (Bad)
ROTER TURM (=ROT)	110.--	---

Diese Hotels sind in der Altstadt (Fussgängerzone, Zugang zum Verladen möglich) oder in deren unmittelbaren Nähe (vgl. Plan). Für die

RESERVATION

genügt es, obige Kodezeichen im Feld "Mitteilungen" des Einzahlungsscheines wie folgt einzutragen: Hotel (AMB, AST oder ROT), Zahl der Zimmer (1, 2, ...), Zimmertyp Einzel- (S) oder Doppelzimmer (D), Ankunfts- und Abreisedatum (Tag ohne Monat, also z.B. 12/14), Ankunft per Bahn (T) oder Auto (A) und, falls Ankunft nach 1800 Uhr: X. Schicken Sie uns bitte zur Sicherheit auch das ausgefüllte Anmeldeformular (siehe Beilage). Wir werden Ihre Wünsche in der Reihenfolge ihres Eintreffens und soweit irgend möglich berücksichtigen, müssen uns aber dennoch notfalls andere Zuteilungen vorbehalten. Das Hotel wird Ihre Reservation in jedem Fall umgehend direkt bestätigen.

AUTOPARKPLÄTZE

Solothurn verfügt hauptsächlich über zwei Parkhäuser (Bieltor und Baseltor). Einige unentgeltliche Parkplätze stehen den Teilnehmern gegenüber dem Hotel AMBASSADOR zur Verfügung (siehe Plan).

Und nun wünschen Ihnen eine gute Reise: auf ein baldiges Wiedersehen in Solothurn !



Cartophilia Helvetica

Jahresversammlung vom 13. und 14. Mai in Solothurn

Ob wohl die Cartophilia noch nicht aus dem Winterschlaf erwacht ist ? Doch, natürlich. Beweis: lesen Sie dieses Bulletin !.. Im Übrigen kennen Sie das Datum der diesjährigen Jahresversammlung schon längstens und sollten es darum auch schon fest reserviert haben. Wenn Sie dennoch (zugegeben nicht ganz zu Unrecht) ungeduldig geworden sein sollten, würde uns das sogar freuen: denn die Reise dürfte sich lohnen. Also bitte verschieben Sie jetzt die Anmeldeformalitäten inkl. Einzahlung nicht mehr lange. Wenn Sie sie gar postwendend erledigen könnten, wäre uns sehr gedient; Sie finden alles nötige dazu in den folgenden Seiten. Wir danken Ihnen jetzt schon bestens dafür.

Nur noch etwas über die

ZUGSVERBINDUNGEN.

Es wäre wohl sinnlos, alle Züge hier abschreiben zu wollen. Gemäss Taktfahrplan, fährt ja in der Regel mindestens jede Stunde ein Zug. Wir beschränken uns daher auf solche, die Ihnen nützlich sein könnten. Wie Sie sehen, ist Solothurn aus allen Himmelsrichtungen verhältnismässig leicht erreichbar.

Basel ab¹⁾: von 0600 bis 2302, Solothurn an: von 0711 bis 0011
Bern RBS ab: von 0746 bis 1946, Solothurn an: von 0823 bis 2025
und von 0816 bis 1916, Solothurn an: von 0853 bis 1953
Genf Cornavin²⁾ ab: von 0654 bis 1954, Solothurn an: von 0846 bis 2146
Zürich Flughafen³⁾ ab: von 0739 bis 2139, Solothurn an: von 0911 bis 2311
ab:

-
- 1) Unregelmässige Abfahrten: 0600, 0707, 0811, 0907 usw. Umsteigen in OPlten. Olten ab von 0647 bis 2347.
 - 2) Abfahrt in Genf Aéroport jeweils 10 Minuten früher.
 - 3) Abfahrt Zürich jeweils ..06, also von 0806 bis 2206



Cartophilia Helvetica

Assemblée annuelle, les 13 et 14 mai 1995 à Soleure

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Comme nous l'avons déjà fait précédemment et afin de simplifier les formalités sur place, nous avons décidé de demander aux participants une

FINANCE D'INSCRIPTION DE FRs 140.-- PAR PERSONNE.

Cette somme fixe couvrira notamment les frais suivants: trois repas (à Mumliswil, Soleure ainsi qu'au Château de Neu-Bechburg), visites, transports (de Soleure à Mumliswil et retour de même que de Soleure à Neu-Bechburg et retour). En revanche, les boissons et les chambres d'hôtel seront réglées individuellement.

POUR VOUS INSCRIRE

nous vous prions de verser si possible avant le 30 avril, la somme de SFr. 140.-- au compte de chèque postal suivant:

CCP 20 - 7890 - 1, Cartophilia Helvetica, Assemblée 1995.

LE LOGEMENT

Des chambres ont été retenues dans les trois hôtels ci-après:

	Chambre simple (=S)	Chambre double (D)
AMBASSADOR (=AMB)	140.-- (./ 10%)	190.-- (./ 10%)
ASTORIA (=AST)	100.-- (avec douche)	155.-- (avec douche)
	110.-- (avec bains)	165.-- (avec bains)
ROTER TURM (=ROT)	110.--	----

Ces hôtels sont tous situés dans la vieille ville (zone piétonne, accès possible pour décharger les bagages) ou à proximité immédiate (cf. plan). Pour

LA RÉSERVATION

de votre chambre il vous suffira d'ajouter sur la case "Communications" de votre mandat postal les informations nécessaires, codées comme suit: hôtel (AMB, AST ou ROT), le nombre de chambre(s) (1, 2,...), le type de chambre simple (S) ou double (D), la date d'arrivée et de départ (les jours sans mois suffisent: par ex. 12/14), arrivée par train (T) ou en voiture (A) et, seulement si vous prévoyez d'arriver après 1800 heures: X. Nous nous efforcerons de satisfaire vos désirs par ordre d'arrivée et dans toute la mesure du possible, tout en nous réservant le droit d'une attribution différente en cas de besoin. Votre réservation vous sera confirmée directement par l'hôtel concerné.

POUR GARER VOTRE VOITURE

il existe en ville de Soleure deux Parking souterrains (Porte de Bienne et Porte de Bâle); Quelques place gratuites seront à la disposition des participants en face de l'hôtel AMBASSADOR (voir plan).

Au plaisir de vous revoir bientôt à Soleure, nous vous souhaitons bon voyage et vous disons: à bientôt !!!



Cartophilia Helvetica

Assemblée annuelle, les 13 et 14 mai 1995 à Soleure

La Cartophilia serait-elle encore en hibernation ? Oh que non ! Il vous suffira de lire le présent Bulletin pour vous en convaincre... Au demeurant, vous connaissez tous la date de notre Assemblée annuelle depuis des mois et devriez, par conséquent, l'avoir déjà définitivement réservée. Au cas où vous seriez néanmoins un peu impatients (et vous n'auriez peut être pas tout à fait tort), nous ne pourrions que nous en réjouir: car les absents pourraient le regretter. Conclusion: ne remettez pas à plus tard les formalités d'inscription (ni le paiement). Si vous pouviez même liquider le tout par retour de courrier, vous nous rendriez service: vous trouverez toutes les informations utiles à cet effet dans les pages ci-après. Pour notre part, nous vous en remercions d'avance.

A propos, voici encore quelques informations pour ceux d'entre vous qui viendront

EN TRAIN:

il serait impossible et superflu de noter ici tous les trains de l'horaire cadencé. En principe, ils roulent à intervalles réguliers, au moins toutes les heures. Nous nous sommes donc contentés de noter ceux qui pourraient vous être utiles. Comme vous le voyez, Soleure n'est pas difficile à atteindre.

Bâle départ ¹⁾ :	de 0600 à 2302, Soleure arrivée: de 0711 à 0011
Berne RBS départ:	de 0746 à 1946, Soleure arrivée: de 0823 à 2025
et	de 0816 à 1916, Soleure arrivée: de 0853 à 1953
Genève Cornavin ²⁾ départ:	de 0654 à 1954, Soleure arrivée: de 0846 à 2146
Zurich Aéroport ³⁾ départ:	de 0739 à 2139, Soleure arrivée: de 0911 à 2311.

1) Départs irréguliers: 0600, 0707, 0811, 0907 etc. Changer à Olten. Olten départ: de 0647 à 2347
2) Départs de Genève Aéroport 10 minutes plus tôt
3) Départs de Zurich aux .06, c'est-à-dire de 0806 à 2206.

Cartophilia Helvetica

SOLOTHURN/SOLEURE

JAHRESVERSAMMLUNG VOM 13. UND 14. MAI 1995
ASSEMBLÉE ANNUELLE DES 13 ET 14 MAI 1995



PROVISORISCHES PROGRAMM

Für die Jahresversammlung 1995 wird folgendes Programm vorgesehen (bei Ihrer Ankunft erhalten Sie eine womöglich noch ergänzte, endgültige Fassung):

SAMSTAG, DEN 13. MAI

- 1000 Treffen Ecke Ritterquai/Werkstrasse bei St.Peters-Kapelle (siehe Plan)
- 1015 Abfahrt nach Mümliswil
- 1100 Besuch des Kamm-Museums in Mümliswil, Apéritif
- 1215 Leichtes ländliches Mittagessen
- 1345 Besichtigung des Dorfes Mümliswil und Umgebung (je nach Wetter)
- 1500 Offizielle Sitzung der Cartophilia. Vorträge und Mitteilungen
- 1700 Rückfahrt
- 1930 Wirthenzunft: Bankett
- Ab 2100 Wirthenzunft, Tugginen-Saal: Markt, Kauf, Verkauf, Tausch.

SONNTAG, DEB 14. MAI

- 0930 Geführte Besichtigung der Stadt Solothurn (zu Fuss, auf Deutsch)
- 1115 Abfahrt nach Oensingen, Schloss Neu-Bechburg
- 1200 Neu-Bechburg, leichtes Mittagessen auf dem Schloss
- 1500 Rückfahrt nach Solothurn (Hotels, Bahnhof; Ankunft spätestens 1545)

PROGRAMME PROVISOIRE

A ce stade, le programme provisoire de notre Assemblée annuelle se présente comme suit (à votre arrivée, vous recevrez une version définitive et encore améliorée, si possible):

SAMEDI 13 MAI

- 1000 Rendez-vous à l'angle Ritterquai/Werkstrasse près la Chapelle St-Pierre
- 1015 Départ pour Mümliswil
- 1100 Visite du Musée du peigne à Mümliswil, apéritif
- 1215 Repas campagnard léger
- 1345 Visite du village de Mümliswil et de ses environs (selon météo)
- 1500 Séance officielle de la Cartophilia, conférences et communications
- 1700 Retour
- 1930 Wirthenzunft: Dîner
- Dès 2100 Wirthenzunft, Salle Tugginen: Marché, achats, ventes, échanges.

DIMANCHE 14 MAI

- 0930 Visite guidée de la ville de Soleure (à pied, commentaires en français)
- 1115 Départ pour Oensingen, Château Neu-Bechburg
- 1200 Neu-Bechburg: déjeuner au Château
- 1500 Retour à Soleure (Hotels, gare; arrivée à 1545 au plus tard).

Generalversammlung / Assemblée générale

Generalversammlung der Cartophilia Helvetica vom 13. Mai 1995

- Traktanden: 1. Protokoll der Generalversammlung 1994 in Burgdorf
2. Tätigkeitsbericht 1994
3. Rechnung 1994
4. Wahl des Vorstandes der Cartophilia Helvetica
5. Anträge und Mitteilungen
6. Verschiedenes

Assemblée générale de Cartophilia Helvetica du 13 Mai 1995

- Ordre du jour: 1 - Procès verbal de notre Assemblée générale de
1994 à Berthoud
2 - Rapport d'activité 1994
3 - Comptes 1994
4 - Election du comité de Cartophilia Helvetica
5 - Propositions et communications
6 - Divers

Der gegenwärtige Vorstand setzt sich wie folgt zusammen:

Le comité actuel:

Prof. Dr. Walter Haas	Präsident / Président
Max Ruh	Vizepräsident / Vice-Président
Kurt Lehner	Sekretär / Secrétaire
Alois Burri	Kassier / Caissier
Monique Gillet	
Pierre-Alain Girard	
Fred Weber	
Sigrun Wyss	Revisorin
Michel Kolly	Réviseur / Vérificateurs de comptes

VORSCHLAG EINER GEMEINSAMEN TAGUNG 1996
In SALZBURG

In Budapest beim Treffen des österreichisch-ungarischen Spielkartenvereins Talon wurde die Idee geboren das Jahrestreffen 1996 der drei Spielkartengesellschaften

Cartophilia Helvetica

TALON

BUBE DAME KÖNIG

zusammenzulegen.

Damit das Treffen geplant werden kann, wird von allen drei Vorständen der drei Gesellschaften eine Einverständniserklärung für diese Veranstaltung erforderlich.

Als Datum ist Ende April oder auch Pfingsten 1996 vorgesehen. Als Tagungsort wäre am besten das Dreiländereck am Bodensee geeignet. Leider wohnen dort keine Mitglieder.

Deshalb wird als voraussichtlicher Tagungsort Salzburg vorgeschlagen. Mit Professor Bauer (Mitglied bei BUBE DAME KÖNIG und TALON), dem Leiter des Instituts für Spieleforschung, wird Kontakt aufgenommen. Vielleicht kann man ihn als Veranstalter gewinnen.

Für BUBE DAME KÖNIG erklären sich einverstanden

Stefan Schlede

Sigmar Radau


Der obige Vorschlag soll an der kommenden Jahresversammlung von der Mitglieder-Versammlung diskutiert werden. Vom Entscheid der Mitglieder-Versammlung hängt es ab, ob im Jahre 1996 eine gemeinsame Tagung durchgeführt werden kann, an der auch die Cartophilia Helvetica beteiligt ist.

VERANSTALTUNGEN MANIFESTATIONS

Jahrestreffen der Deutschen Spielkartengesellschaft

BUBE DAME KÖNIG

vom 28.-30.04.
1995 in Stralsund

Eröffnung einer Spielkartensonderausstellung
im Kulturhistorischen Museum Stralsund mit interes-
santen Stücken aus dem Museumsbestand mit dem
Schwerpunkt Druckträger Verschiedene Vorträge.

Nähere Informationen können bei Max Ruh, Ungarbühlstieg 6
8200 Schaffhausen (Tel.: 053 25 43 65) bezogen werden.

Jahreshauptversammlung
des
österreichisch-ungarischen
Spielkartenvereins
im
**** Hotel Erzherzog Johann
Sackgasse 3-5 (Hauptplatz),
Graz

Talon

am 3. und 4. Juni 1995

Der Oesterreichisch-ungarische Spielkartenverein lädt über
die Pfingsttage nach Graz ein. Ausser der Jahreshauptversamm-
lung sind fünf interessante Vorträge vorgesehen, die sich alle
mit der Spielkarte beschäftigen. Wer schon an einer Jahres-
versammlung bei TALON dabei war, wird dieses Treffen in Graz
nicht verpassen wollen. Nähere Auskunft erteilt das Sekretariat
der Cartophilia Helvetica, Postfach 3037, CH-8201 Schaffhausen.

QUARTO INCONTRO DEI SOCI ITALIANI DELLA

*International
Playing-Card Society*

MILANO, 6 MAGGIO 1995

ore 12,00 L'Osteria del Treno
Via S.Gregorio 46/48
(vicinanze Staz.Centrale)
Tel.: 02-6700479

Carissimo socio,

la primavera ci riporta come ogni anno la voglia di stare insieme e fioriscono le riunioni dei soci della nostra associazione in ogni parte d'Europa.

E' tempo anche per noi di fissare la data sul calendario ed è una scadenza molto ravvicinata a cui , speriamo, nessuno vorrà mancare:

6 MAGGIO 1995 - MILANO - L'Osteria del Treno , ore 12.00
Quarto Incontro dei soci italiani della I.P.C.S.

Questa volta avremo più tempo per ritrovarci tra vecchi e nuovi amici , avremo una sala tutta per noi e potremo approfondire molti argomenti d'attualità :

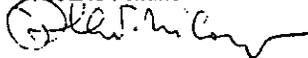
- come organizzare la partecipazione dei soci italiani alla Convention di Settembre a Londra,
- proporre e preparare una Convention internazionale in Italia per il 1997 a Trieste e Venezia,
- dare una veste ufficiale e un nome al nostro gruppo.

Ma non è tutto , abbiamo deciso di ritrovarci a Milano perchè vogliamo festeggiare un grande amico e decano del collezionismo internazionale nonchè editore di famose ristampe che ci sta preparando un'altra delle sue sorprese sotto forma di una busta omaggio per tutti i soci partecipanti contenente alcune rare edizioni del Solleone. Inoltre saranno date in dono , al socio proveniente da più lontano a quello più anziano e a quello più giovane , tre copie dell'ormai rara e mitica Monografia del Solleone composta da 70 tavole di formato 32 x 33 cm di soggetto cartagiocofilo.

Sono sicuro che tutti coloro che hanno partecipato alle precedenti riunioni di Milano, Bologna e Roma non vorranno a maggior ragione mancare questa volta. Esorto con molta amicizia tutti quelli che invece non hanno potuto partecipare le altre volte o che si sono da poco iscritti a non farsi sfuggire questa occasione di ritrovarsi nel vivo del mondo cartagiocofilo italiano e a vincere una naturale ritrosia perchè la atmosfera sarà come sempre di grande calore indipendentemente dal livello più o meno avanzato di collezionismo.

Visti i tempi ristretti mi è indispensabile ricevere le conferme telefoniche della vostra partecipazione al più presto, aspetto le vostre numerose telefonate e arrivederci fra poche settimane cordiali saluti

Alberto Milano





The International Playing-Card Society

I.P.C.S. CONVENTION 1995

LONDON, ENGLAND

SEPTEMBER 15-17

Preliminary Announcement

The Convention begins on Friday 15th September with the launch of *"Turning Up Trumps"*, a splendid exhibition of the cream of the collection of international and historic packs belonging to The Worshipful Company of Makers of Playing Cards. The Lord Mayor of London (who is a Past Master of the Company) and members of the Court of the Company have agreed to be present for the occasion. The exhibition is being staged in the Print Room of Guildhall Library, which houses the collection, and will be open to the public for six months. For the opening night (only), additional cards will be put on display, for the benefit of IPCS delegates. Please note that the exhibition will not be open again until Monday 18th.

Guildhall Library is attached to the Guildhall, from where the Court of Common Council administers the City of London. Before viewing the exhibition, delegates will be given a conducted tour of this fine medieval building, parts of which date back to about 1440 - though the present Library building is only 21 years old. Later in the evening, the Corporation of the City of London is extending its hospitality to us in the form of a full buffet reception in the Old Library.

The remainder of the weekend will be spent in the Bloomsbury area of London, famous for the writers, artists and intellectuals who lived there during the first 30 years of this century. The

Hotel Russell, overlooking Russell Square, is the Convention Hotel and venue for the rest of the events. There are a large number of hotels in this area, offering accommodation at all price levels, so anyone who chooses not to stay in the Hotel Russell should be able to find something to suit them close by.

Saturday 16th September will begin with the inaugural Sylvia Mann Memorial Lecture. The rest of the day will be taken up with four more talks interspersed with breaks for coffee, lunch and tea. Later in the afternoon the Modiano Prize for 1995 will be presented to its winner, and the society will hold its A.G.M. The trading session follows, and the evening will be rounded off in traditional style with the annual Convention Dinner.

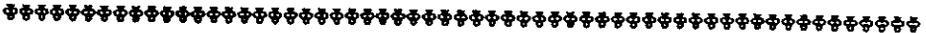
A second morning of talks will be held on Sunday 17th September, and the Convention will close formally at lunchtime.

If you do not have to rush home, there is an opportunity to see choice items among the collection housed in the Bodleian Library in Oxford on Monday 18th September. A coach will be organised to take delegates to Oxford and back to London. As indicated above, the Guildhall exhibition will also be open to the public as from Monday 18th (Mondays to Fridays).

For those of you beginning to make travel plans, it would be advantageous to arrive at your hotel on Friday in the early afternoon (or earlier) to enable you to leave your luggage there before arriving at the Guildhall. You will be able to register for the Convention at the Hotel Russell between 14.00 and 15.30 on Friday afternoon, or from 08.00 on Saturday morning.

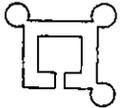
If you are bringing friends or family members with you for whom playing-cards hold no interest (and we understand that such people do exist!), they should find plenty of other amusement

in the area. The Convention Hotel is right in the middle of London, so it is a short distance from there to West End theatres and the main shopping areas such as Oxford St and Covent Garden; a few minutes walk to the British Museum and its surrounding book-shops; and a short 'Tube' ride to museums in South Kensington which include the Victoria & Albert, as well as the other sights for which London is famous. We hope to welcome to London an even larger number of members than to last year's Convention, and hope that you will have a splendid time here!



DEUTSCHES SPIELKARTEN-MUSEUM LEINFELDEN-ECHTERDINGEN

Zweigmuseum des Württembergischen Landesmuseums Stuttgart
Schönbuchstraße 32 (Schönbuchs Schule)
70771 Leinfelden-Echterdingen
70747 Leinfelden-Echterdingen, Postfach 10 03 51
Telefon (07 11) 16 00-3 35, Telefax (07 11) 16 00-3 25



Jahresbericht 1994

Zum 20jährigen Jubiläum des Deutschen Spielkarten-Museums in Leinfelden-Echterdingen wurde am 11. März die Ausstellung "Das Kartenhaus. Spielen, lehren, zaubern, vorhersagen, werben mit Spielkarten" eröffnet. Erstmals wird hier auf die vielfältigen Verwendungsmöglichkeiten des Spielinstruments "Spielkarte" hingewiesen.

Ein kurzer historischer Überblick über Herkunft und Geschichte der Spielkarten leitet über zum Thema "Spielen mit Karten". Hier spannt sich der Bogen von älteren, nur noch in der Literatur lebendigen Spielen wie Pharo, L'Hombre und Whist zu den heute noch üblichen Spielen wie Bridge, Cego, Gaigel, Jass, Poker, Skat und Tarock. Die im 20. Jahrhundert entwickelten Kartenspiele Rommé und Canasta bilden den Abschluß.

Die rund 15 ausgestellten Lehrspiele umfassen den Zeitraum vom 16. Jahrhundert bis heute. Dabei sind die Beispiele aus der Zeit Ludwigs XIV. ebenso reizvoll wie das aus den 1920er Jahren stammende Quartett "Die Schwäbische Alb".

Aus der umfassenden Sammlung von Zauberkarten, die das Museum besitzt, werden die interessantesten Vexierspiele, Tricksätze zum Vergrößern und Verkleinern, bunte Fächerkarten u.a.v.m. gezeigt.

Dem "Wahrsagen" dienen Kartenlosbücher, Karten mit allegorischen Figuren, Sprüchen und hintersinnigen Bildern. Auch dem modernen Tarot ist eine Vitrine gewidmet.

Erstmals wird im Zusammenhang mit Spielkarten das Thema "Werben" aufgegriffen. Die ausgestellten Werbespiele demonstrieren die Entdeckung der Spielkarte als Werbeträger für technische Instrumente, Handwerkserzeugnisse, Mode, Lebens- und Genußmittel; selbst politische Parteien bedienen sich der Spielkarte als Werbeobjekt.

Ausgestellt sind rund 120 Spiele. Das älteste unter ihnen, das "Stuttgarter Kartenspiel" (hier im Faksimilie gezeigt), entstand um 1430. Es ist das älteste erhaltene Kartenspiel überhaupt. Das jüngste Spiel wurde 1994 hergestellt. Spiele aus Deutschland, England, Frankreich, Österreich, der Schweiz und den USA stehen nicht nur für weltweite Spielfreude, sondern belegen auch die Internationalität der Sammlung des Deutschen Spielkarten-Museums.

Zu dem Ausstellungsthema wurde ein Videofilm produziert, der Wissenswertes über Spielkarten und was man damit machen kann, sehr lebendig über die Jahrhunderte darstellt. An Aufwand hat es nicht gefehlt. Viele Schauspieler und Statisten wurden in historische Kostüme gezwängt, um Geschichte lebendig zu machen. Produziert wurde der Film von AV-Mediendesign, Regie führte Bernhard Stegmann.

Die Ausstellung wird bis 1.10.1995 zu sehen sein.

Anlässlich der Ausstellungseröffnung kommentierte Detlef Hoffmann die Entstehungsgeschichte des Spielkarten-Museums mit seinen unterschiedlichen Sammlungen und bisherigen Ausstellungen.

Im Inventarisierungsbereich, der im Jahresbericht 1993 sehr positive Erwähnung fand, mußte zurückgeschaltet werden. Die zeitlich befristete Stelle, die ursprünglich für die computer-gestützte Inventarisierung geschaffen worden war, konnte 1994 nur wenige Monate besetzt werden, 1995 entfällt diese Stelle ganz. 1994 wurden 523 Objekte inventarisiert, davon 134 Neuerwerbungen und Belegexemplare. Es ist damit zu rechnen, daß die Inventarisierungsrückstände zunehmen.

Besonders betroffen von den Sparmaßnahmen ist auch der Erwerbungsetat. Es konnten nur wenige Objekte angekauft werden. Unter diesen ist ein Druckstock mit Kupferbandeinlassung besonders erwähnenswert, da bisher ein Unikat in der Sammlung. Als Druckvorlage für die acht Eichel-Spielkarten, die der Druckstock umfaßt, dient hier ein Kupferband, das in den Holzstock eingelassen wurde. Für eine Eichel wurden beispielsweise sechs Bandstücke benötigt. Anhand der dargestellten Spielkartenfiguren wird der Druckstock ins ehemalige Böhmen lokalisiert. Die

Datierung, um 1900, ist nicht gesichert. In der Sammlung befindet sich kein Spiel, das mit einer derartigen Drucktechnik hergestellt wurde.

Aus dem Etat des Württembergischen Landesmuseum Stuttgart wurde für das Spielkarten-Museum ein Tarockspiel mit italienischen Farben erworben. Hergestellt wurde es in der Werkstatt des Andreas Benedictus Göbl in München zwischen 1750 und 1770. Die Trumpffreihe, die den besonderen Charakter des Spiels ausmacht, ist in Anlehnung an das Besançon Tarock gestaltet. Das Spiel ist eine wichtige Ergänzung der Sammlung "Tarocke mit italienischen Farben" und erschließt einmal mehr die künstlerisch hochstehende Werkstatt des Andreas Benedictus Göbl in der 2. Hälfte des 18. Jahrhunderts. Das Museum dankt dem Württembergischen Landesmuseum Stuttgart für die Bereitstellung der Mittel aus seinem Etat und dem Verein zur Förderung des Deutschen Spielkarten-Museums für die Zwischenfinanzierung.

Auch 1993 gingen Leihgaben an unterschiedliche Institutionen, stellvertretend für viele andere sei die Ausstellung "Mit Glück und Verstand" im Museum Schloß Rheydt erwähnt.

Für die PR des Museums, dessen Standort im Untergeschoß der Schönbuchschule immer wieder beklagt wird, konnte etwas getan werden. Dank einer Sponsoraktion der ortsansässigen Spielkartenfabrik ASS war das Museum endlich in der Lage, eine verschickbare Wanderausstellung zu konzipieren. Interessenten mögen sich bitte mit dem Museum in Verbindung setzen.

Für Sammler sei noch erwähnt, daß das Postamt im Meisenweg in Leinfelden zeitweise einen Werbestempel mit dem Aufdruck "Deutsches Spielkarten-Museum Leinfelden-Echterdingen" zur Anwendung bringt. Es ist zu hoffen, daß diese Aktion zur Anhebung der Besucherzahlen beitragen wird.

Im November 1995 soll die Ausstellung "Kultur und Geschichte der Spielkarte" (erläutert anhand der besten, wichtigsten und schönsten Objekte aus der Sammlung) eröffnet werden.

Leinfelden-Echterdingen
Im Februar 1995

Margot Dietrich



Die Spielkartensteuer in der Schweiz

DER KANTON AARGAU

Die Geschichte der Spielkartensteuer im Kanton Aargau ist schnell erzählt: diese Steuer wurde 1823 eingeführt, 30 Jahre lang unverändert erhoben und 1852 wieder abgeschafft. Eine simple Geschichte also, in einem sonst doch nicht ganz so einfachen Kanton....

Dies zeigt allein schon ein Blick auf seine eigenartige Geographie. Durch den Aargau, Herzstück des Mittellandes, fließen etwa zwei Drittel des schweizerischen Wassers: hier ergiessen sich Reuss und Limmat in die Aare und diese in den Rhein. Seltsamerweise ist aus dieser einmaligen hydrographischen Sammelstelle in anderer Beziehung niemals ein Ballungszentrum geworden. Die seltenen Ansätze in dieser Hinsicht sind bisher immer gescheitert: so derjenige der Habsburger, die hier kurz nach der Jahrtausendwende ihre (allerdings erstaunlich bescheidene) Stammburg errichtet haben, oder derjenige der Helvetischen Republik, die Aarau zu ihrer Hauptstadt machen wollte.

Der Aargau ist eben Grenzgebiet par excellence. Schon unter den Römern nahm das Legionslager Vindonissa - das heutigen Windisch - eine strategische Schlüsselposition im Verteidigungsdispositiv an der Rheingrenze ein. Auch für die Eidgenossenschaft war der Aargau später eine Art unverzichtbarer Schlussstein ihrer nördlichen Grenze. Trotzdem ist er nicht ohne weiteres, sondern nur sozusagen "in Raten" zur Schweiz gekommen. Dafür ist schliesslich aus einer feindseligen Operationsbasis gegen die Ur-Schweiz ein geradezu erz-schweizerischer Kanton geworden. So wird behauptet, man fühle sich heute im Aargau - mangels kantonaler Einheit und gemeinsamer Tradition¹⁾ - zuerst als Schweizer und nur in zweiter Linie als Kantonsbürger; es kommt also nicht von ungefähr, wenn bei Eidgenössischen Abstimmungen die Ergebnisse im Aargau nachweisbar fast ausnahmslos den eidgenössischen Gesamtentscheiden entsprechen.

Rund 400 Jahre haben die Habsburger den Aargau beherrscht und ihre Spuren hinterlassen. So ist z.B. das Kloster Muri, das bald zu einem der reichsten der Schweiz werden sollte, eine Habsburger Stiftung; auch gründeten, bzw. pflegten die Habsburger systematisch möglichst viele Städte, um ihre territoriale Macht in und um das "Amt im Eigen" auszuweiten und gegen den einheimischen Adel zu stärken. Das Kloster Königsfelden erinnert aber auch daran, dass hier König Albrecht, Sohn des ersten Habsburger Kaisers, 1308 einem von Verwandten veranlassten Mord zum Opfer fiel; die darauf folgende wechselseitige "Blutrache" schwächte die rivalisierenden Familienzweige und ihre Anhänger aus Adel und Bürgertum; sogar die von hier ausgegangenen Versuche, den sich am Fusse des Gothards ausbreitenden offenen Widerstand gegen die Habsburger zu bekämpfen, scheiterten kläglich: so am Morgarten, 1315, und bei Sempach, 1386. Damit verloren die Habsburger immer mehr an Autorität und Glaubwürdigkeit, zumal sie den Aargau im Guglerkrieg auch noch schutzlos im Stich liessen. So konnten denn die Eidgenossen 1415, genau hundert Jahre nach Morgarten, ihrerseits in den Aargau einfallen und ihn sich ohne nennenswerten Aufwand endgültig aneignen !

1) Vgl. Fritz René Allemann, 25 mal die Schweiz, München 1965, S. 241 ff.

Während aber 1353 das ebenfalls aus habsburgischem Besitz eroberte Zug noch als vollwertiger neuer Ort in die Eidgenossenschaft aufgenommen wurde, blieb der Aargau 1415 Beute; die Peripherie wurden von den Anstössern schlicht anektiert: Bern behielt das rechte Aareufer bis zur Reuss mit den Städten Zofingen, Aarburg, Aarau, Lenzburg und Brugg (später kam auch das linke Aareufer nach und nach zu Bern); Zürich gewann hauptsächlich das Kelleramt (Lunkhofen) und Luzern rundete sein Gebiet mit Sursee und dem St. Michelsamt ab. Stadt und Grafschaft Baden (inklusive Mellingen und Bremgarten) sowie das "Freiamt" wurden hingegen erstmals als "gemeine Herrschaften" von allen acht, bzw. von nur sechs Orten verwaltet, die abwechslungsweise in zweijährigem Turnus die Landvögte stellten.

Auch diese Aufgliederung dauerte beinahe 400 Jahre und wurde erst nach dem Zusammenbruch der alten Eidgenossenschaft und der "Befreiung" durch französischen Armeen im Jahre 1798 aufgehoben. Die nun errichtete "Eine und unteilbare helvetische Republik" (1798 -1803) setzte sich bekanntlich aus "Kantone" genannten Verwaltungsbezirken zusammen: so wurde nun der Aargau erstmals Kanton, umfasste aber vorerst nur den bisher bernischen Teil; die alte Grafschaft Baden und das Freiamt wurden zu einem separaten Kanton Baden zusammengefasst. Der Aargau verdankt Frankreich allerdings noch mehr: die Mediationsakte von 1803 machte ihn endlich zu einem echten Staat und Kanton, dem zudem noch das bis 1801 österreichisch geliebene Fricktal hinzugefügt wurde.

Viele dieser, hier natürlich nur schematisch-lückenhaft zusammengefassten historischen Phasen wirken sich noch heute aus - oder sind auf Umstände zurückzuführen, die auch heute noch vorherrschen. So wurde z.B. die Errichtung der "gemeinen Herrschaften" als Sündenfall einer mit wachsender Macht "kolonialistisch" gewordenen Eidgenossenschaft bezeichnet. Dabei wird aber übersehen, dass eine vollständige Aufteilung unter den Anstössern das inner-eidgenössische Gleichgewicht empfindlich gestört hätte und dass, andererseits, aus dem Aargau kein neuer, in sich geschlossener Ort hätte entstehen können, weil ihm - anders als Zug - das Zentrum fehlte. Hier gab es nur zahlreiche Adelhäuser sowie kleine und kleinste Städte, die ausser ihrem Verhältnis zu Habsburg kaum einen gemeinsamen Nenner, geschweige denn eine Bindung untereinander hatten. Um den Aargau überhaupt behalten zu können, blieb den Eidgenossen somit nichts anderes übrig, als die zusammengebrochene Habsburger Herrschaft sozusagen auf ihre "Rechnung" zu übernehmen und nach Möglichkeit wieder aufzurichten. Dies erklärt sowohl die gemeine Herrschaft wie die Übernahme der bisherigen Regierungs- und Verwaltungsformen, inklusive Freiheiten und Autonomie der Städte. Die extreme Zergliederung des Aargaus ist übrigens noch heute nicht restlos überwunden: noch immer soll es dort nämlich keine Gemeinde mit mehr als 20'000 Einwohnern geben.

Unter der eidgenössischen Herrschaft hat der Aargau bewegte Zeiten erlebt. Schon der Alte Zürichkrieg wurde zur Heimsuchung, machte aber zugleich deutlich, dass an eine Rückkehr ins österreichische Lager nicht mehr zu denken war. Von nun an hatte der Aargau seine Mannschaften auf eidgenössischer Seite zu stellen: so im Bungender- und im Schwabenkrieg oder in den oberitalienischen Feldzügen. Zudem wurde er Schauplatz der innerschweizerischen Auseinandersetzungen: Reformation, Bauernaufstand und Villmergenkriege. Eine friedlichere Folge der eidgenössischen Zeit besteht darin, dass im Aargau zweierlei Spielkarten gebräuchlich sind: französische Karten im westlichen, ehemals bernischen Teil (sowie im Fricktal) und deutsche Karten weiter östlich, im Gebiet der ehemaligen gemeinen Herrschaften (mit einer messebedingten "französischen" Enklave

in Zurzach). Dabei trägt diese den Kanton Aargau noch heute halbierende Grenze den schönen Namen "Spielkarten-Äquator"...

Eine weitere Folge der eidgenössischen Herrschaft war schliesslich auch das Verhältnis zu den Steuern. Mit zeitlichen und örtlichen Rückfällen breitete sich auch im Aargau eine den eidgenössischen Orten eigene fiskalische Zurückhaltung aus. Während indirekte Steuern nur verhältnismässig sparsam erhoben wurden, hat man sich daran gewöhnt, dass auf direkte Steuern womöglich überhaupt zu verzichten sei. Dies war denn auch die Haltung des 1803 neu entstandenen Kantons. Da er von Anfang an ein gewisses Vermögen, insbesondere Forst- und sonstiges Grundeigentum besass, verfügte der junge Staat über genügend Einkünfte um nicht dringend auf Abgaben angewiesen zu sein²⁾. So distanzierte er sich zunächst auch vom Steuersystem der Helvetischen Republik: am 8. Heumonats (Juli) 1803 wurden alle vom helvetischen Steuergesetz vom 15. Dezember 1800 eingeführten Abgaben, mit Ausnahme der Erbschaft- und Schenkungssteuer sowie der Getränkesteuer (Ungeld) aufgehoben. Doch die Kriegszeiten hatten unerwartete Belastungen zur Folge. So mussten bis 1830 verschiedentlich ausserordentliche direkte Steuern erhoben werden. Auch indirekte Abgaben wurden entweder vorübergehend angehoben (z.B. der Salzpreis) oder eigens (wieder) neu eingeführt, so eine Konsumsteuer auf Getränken und die Stempelsteuer. Die Getränkesteuer kam zum Ungeld hinzu und belastete die importierte Getränke, ob schweizerischen oder nichtschweizerischen Ursprungs.

Die neue "Stempelgebühr" wurde mit Gesetz vom 5. Hornung (Februar) 1822 beschlossen³⁾ und trat am 1. Januar 1823 in Kraft⁴⁾. Danach sind gemäss Artikel 2, Litt. k auch "alle Kartenspiele" "dem Stempel unterworfen". "In weiterm ist die Stempelgebühr zu entrichten, wie folget: (...)

"Von Kartenspielen:
Das Tarokspiel mit zwei Batzen
Das gemeine Kartenspiel ein Batzen"⁵⁾.

Das Spielen mit ungestempelten Karten wurde "jedesmal mit einer Busse von einem Franken bestraft", wobei "diese Busse sowohl von jedem Spielenden, als dem Platzgeber bezahlt werden (sollte)"⁶⁾.

In der Vollziehungsverordnung vom 25. Heumonats 1822⁷⁾ wird ferner bestimmt wie die Spielkarten zu stempeln sind nämlich so, dass:

"der aufgedruckte Stempel auf der bezeichneten Karte ohne Trennung des Umschlags zu sehen ist.

-
- 2) Vgl. auch Schanz, G., Die Steuern in der Schweiz, Stuttgart 1890, Band II, S. 201 ff.
 - 3) Vgl. z.B. Sammlung der Gesetze und Verordnungen des Kantons Aargau, offizielle Ausgabe von 1826, Dritter Band, Obrigkeitliche Druckerei (o.O. Aarau ?), S. 474 ff.
 - 4) Beschluss vom 21. Wintermonats 1822, vg. a.a.O. S. 484, Fussnote 1.
 - 5) A.a.O., Artikel 5, Litt. f.
 - 6) A.a.O., Artikel 11.
 - 7) Vgl. die zitierte Sammlung der Gesetze und Verordnungen, S. 479 ff.

Von jedem gewöhnlichen Kartenspiel ist das Herz-Ass, von allen deutschen Kartenspielen das Schällen-Ass, von jedem Tarokspiel der Pagat, mit dem Stempel zu bezeichnen. Zu dem Ende haben die Verkäufer von Spielkarten ein beliebiges Quantum derselben stempeln zu lassen, und die Stempelgebühr davon sogleich baar an das Stempelamt zu entrichten⁸⁾.

Aus diesen Ergänzungen ergibt sich, dass die Karten durch ein Loch im Umschlag zu stempeln waren und für die Gebühr kein Kredit gewährt wurde. Wo, bzw. von wem zu stempeln ist, wird nicht näher ausgeführt. Zwar wird der Verkauf von Stempelpapier dezentralisiert über eigens bezeichnete Stellen in den Bezirkshauptorten und Gemeindeverkäufer abgewickelt⁹⁾; für das eigentliche Stempeln dürfte aber doch wohl nur das zentrale Stempelamt¹⁰⁾ zuständig gewesen sein. Die Vollziehungsverordnung ergänzt ferner auch die Strafbestimmungen, indem die gesetzliche Busse von einem Franken für Benützen auch auf das Feilbieten oder Verkaufen von ungestempelten Karten ausgedehnt wird¹¹⁾.

Ursprünglich sollte dieses Gesetz und die damit eingeführten Abgaben nur bis Ende 1826 in Kraft bleiben. Aber sowohl 1826 wie 1832 und 1838 wurden sie für jeweils sechs Jahre verlängert, ja die zeitliche Beschränkung wurde 1840 überhaupt aufgehoben. Während dieser ganzen Zeit blieben die Stempelgebühren auf Spielkarten unverändert; verdoppelt haben sich 1826 lediglich die Bussen, von Fr. 1.-- auf Fr. 2.--. Als 1843 die Staatsschulden schliesslich getilgt waren, wurden die noch verbliebenen "aussergewöhnlichen" Abgaben nicht sofort wieder abgebaut. Erst die neue Verfassung vom 22. Februar 1852 brachte eine Änderung: die indirekten Steuern sollten wo immer möglich aufgehoben werden. So hiess es insbesondere in Art 28:

"(...) Die Stempelsteuer ist gänzlich abgeschafft, und die dem Staate zukommenden Taxen (womit etwa Ohngeld oder Salzpreis gemeint waren) sind möglichst zu ermässigen (...)".

So brachte ein Dekret vom 9. März 1852¹²⁾ das Ende der Spielkartensteuer im Aargau:

"Der (...) Bezug einer Stempelgebühr ist (...) im ganzen Umfange des Kantons aufgehoben", und zwar mit Wirkung ab 14. März 1852¹³⁾.

Die aargauische Spielkartensteuer blieb somit genau 30 Jahre unverändert in Kraft. Da ihre Aufhebung praktisch mit der Einführung der neuen Franken-Währung zusammenfiel, ist eine Anpassung der alten Sätze nie nötig geworden.

8) A.a.O., Artikel 11.

9) A.a.O., Artikel 4 und 8.

10) A.a.O., Artikel 1; vgl. auch Artikel 6.

11) *Ibidem*.

12) Vgl. Gesetzes-Sammlung für den eidgenössischen Kanton Aargau, revidierte Ausgabe, Vierter Band, Aarau 1857, S. 120.

13) Vollziehungsverordnung vom 11. März 1852, § 1, Vgl. a.a.O. S. 121.

Zusammenfassung

Jahre	Stempelsteuerbetrag	
	Tarok (Pagat) 2 Batzen	Gemeine Kartenspiele (Herz- oder Schällen-As) 1 Batzen
1.1.1823 - 14.3.1852		



Schwarzer Stempel, auf einem Spiel mit Neuenburgerbild (verm. Rochias), um 1830.

B. Eberhard, April 1995

(Fortsetzung folgt)

BOBŒUF : SA VIE, SES ŒUVRES

Si l'on doit à l'auteur de ces lignes quelques lumières sur la carrière de Pierre Bobœuf, imprimeur-lithographe à Paris dans les années 1840, on lui doit aussi quelques méprises et une fâcheuse omission qu'il lui faut avouer.

Balz Eberhard a fait ici même, dans le précédent *Bulletin*, la démonstration qu'il y avait non pas trois mais quatre jeux dus à la fécondité de Bobœuf. Il est vrai que deux ont le même sujet, mais présentent des dessins tout différents. Si l'on reprend la chronologie esquissée par Eberhard, notre imprimeur-lithographe aurait publié d'abord un premier "Jeu de cartes musical" (ou "Jeu de l'alphabet musical"), puis deux autres jeux, respectivement "Jeu de cartes abécédaire" et "Jeu de cartes arithmétique", enfin, un deuxième "Jeu de cartes musical" entièrement redessiné.

Je ne connaissais jusque là que le premier jeu musical. C'est celui que décrit D'Allemagne et que j'avais vu à la Bibliothèque Nationale de France (qui possède un autre exemplaire au Département de la Musique : Rés. Vmf 23). Je n'avais pas remarqué l'existence du second jeu musical, dont trois exemplaires figuraient pourtant dans le catalogue de la collection Cary, dans l'exposition d'Issy-les-Moulineaux (qui lui associait erronément mon texte de *l'As de Trèfle*) et... au fond d'un de mes tiroirs ! Dois-je avouer que les jeux éducatifs ne m'ont jamais passionné ? J'ai pourtant payé pour avoir ce jeu de Bobœuf il y a quelques années ! Probablement n'était-il pas très cher... Circonstance aggravante, il est complet, dans sa boîte d'origine et pourvu d'une intéressante petite notice qui éclaire bien des choses.

Les 32 cartes (cf. fig.) sont donc identiques à celles reproduites dans le catalogue *Un donateur - Une collection* (Issy-les-Moulineaux, 1986, p. 10) et à celles de la collection Cary FRA 253. Certaines d'entre elles (roi de pique, valet de coeur, roi et valet de trèfle, 7 et 9 de carreau) portent dans un coin du bas les initiales F.S., assurément celles de Ferdinand Séré, dessinateur des autres jeux. Le nom de Bobœuf, en revanche, n'apparaît nulle part. Mes cartes, qui n'ont manifestement jamais servi, sont rehaussées d'or et parfaitement imprimées, fruits d'un repérage soigneux. Le jeu est logé dans une boîte en carton à deux compartiments. Le couvercle, lui aussi imprimé en chromolithographie et encadré d'un galon doré, montre au centre ce qui aurait pu être la reproduction d'une des cartes mais n'a pas d'équivalent dans ce jeu. En haut, on lit : "Jeu de / CARTES / MUSICAL" ; au centre, "Approuvé / par / M^r. BERTON / de l'Institut".

A l'intérieur se trouve aussi un petit feuillet explicatif intitulé "Alphabet Musical approuvé par M. Berton", suivi de cette importante précision mise entre parenthèses : "ne pas confondre cette 8^e édition avec les précédentes qui ont été annoncées à 1^F 50^c." Suivent la lettre du chevalier Berton, les "Règles de l'Alphabet Musical" et, à la fin, au verso du feuillet, un nouvel avertissement :

"Ce jeu, qui est la 8^e édition, est beaucoup plus complet que les précédents qui ne traitaient que de la connaissance des notes ; les dessins sont plus soignés, les couleurs rehaussées d'or, aussi ne faut-il pas le confondre avec les 1^{ers} qui avaient été annoncés à 1 f 50^c."

En effet, si l'on se reporte aux cartes reproduites par B. Eberhard dans le dernier numéro, on constate que celles-ci ne montrent que des notes. Dans le deuxième jeu musical, qu'on peut difficilement qualifier de "seconde édition" tant les dessins et les sujets sont différents, l'auteur a introduit des éléments supplémentaires comme les valeurs de notes (série des trèfles : ronde, blanche, noire, croche, etc.), les silences (série des piques : pause, soupir, jusqu'au 1/16 de soupir). Les deux autres couleurs se répartissent les notes à une octave d'écart. Ce jeu est donc "beaucoup plus complet", comme le promet la notice. Celle-ci s'achève par un rappel des autres jeux en vente.

Il existe au Musée de l'Imprimerie et de la Banque de Lyon (vitrine 118) une affiche imprimée en chromolithographie, qui vante les mérites des trois jeux de Bobœuf :

Instruire en jouant
Jeu de cartes abécédaire rehaussé d'or
Jeu de cartes arithmétique rehaussé d'or pour apprendre les chiffres, faire une
addition et une soustraction en 5 minutes à un enfant de 5 ans
Jeu de cartes musical rehaussé d'or, approuvé par Mr Berton,
membre de l'Institut, Inspecteur général du Conservatoire
pour apprendre en jouant à la bataille
Lithographie en couleur de Bobœuf, rue Cadet 23, Paris
Dess. & lith. par Ferdinand Séré

Le travail de cette affiche est un spécimen de celui des jeux dont les prix sont très modérés.

La notice accompagnant mon jeu précise que "les couleurs [sont] rehaussées d'or" et qu'ainsi on ne peut "le confondre avec les 1^{ers} [jeux musicaux]", ce qui laisse entendre que l'édition précédente n'avait pas d'or. C'est bien le cas du jeu d'Eberhard (mais pas des exemplaires en feuille de la BNF). On en déduit que Bobœuf a d'abord publié un premier jeu musical "annoncé" à 1,50 F et ne traitant "que de la connaissance des notes". Il a fait figurer au bas de chaque carte la mention "Jeu breveté, lith. en couleur de Bobœuf, rue Cadet, 23".

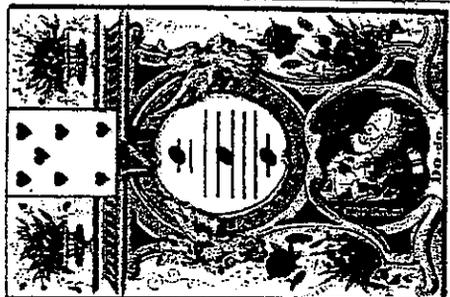
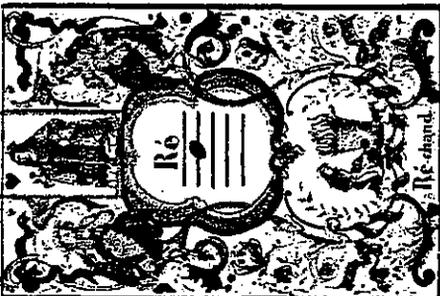
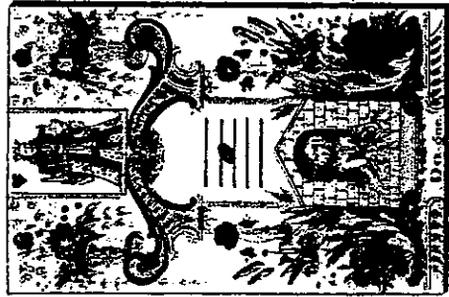
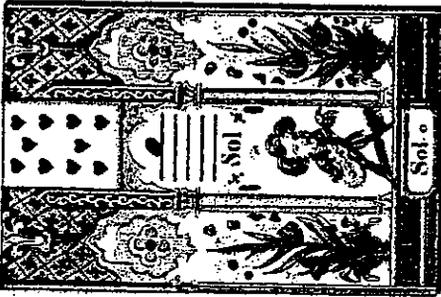
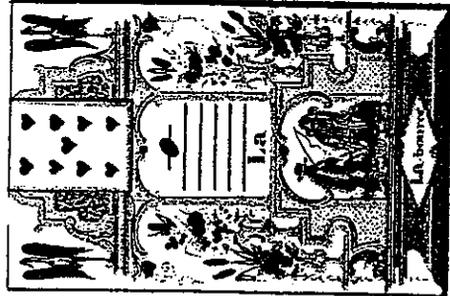
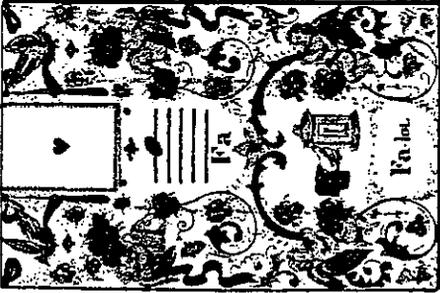
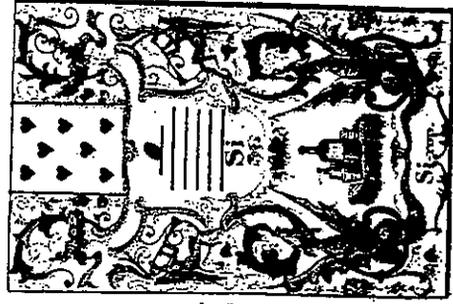
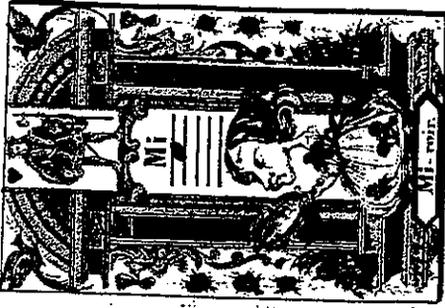
Une autre affichette, celle-ci conservée au département des Estampes de la BNF, paraît contemporaine de ce premier pas :

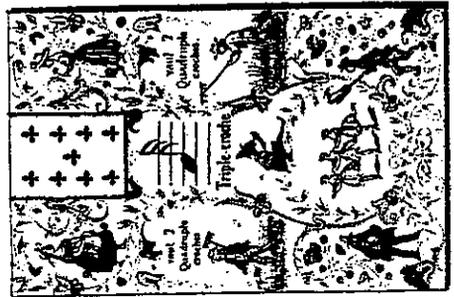
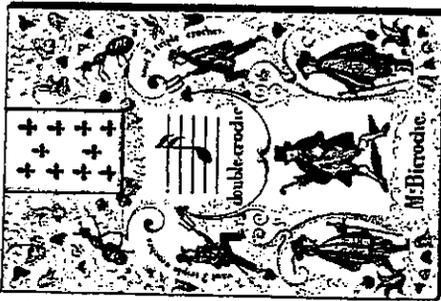
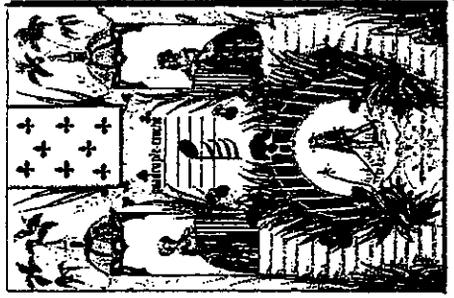
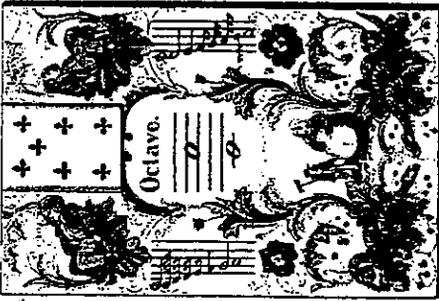
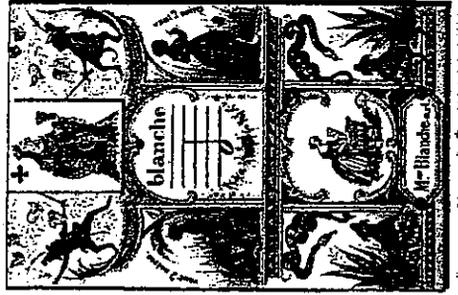
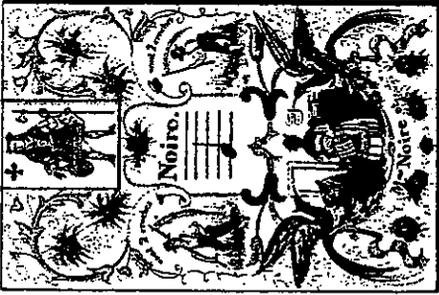
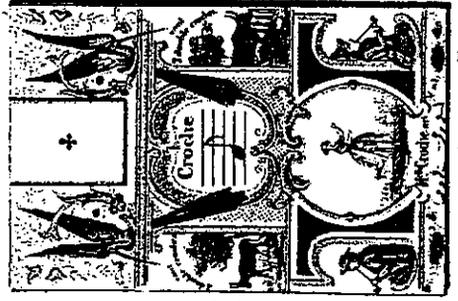
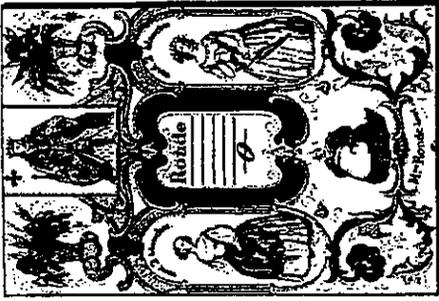
Jeu de CARTES MUSICAL breveté [sic]
approuvé par Mr
H. BERTON
membre de l'Institut, professeur de haute composition au Conservatoire
pour apprendre la musique aux enfants en jouant à la
BATAILLE
chez tous les M^{ds} de Musique, Libraires et M^{ds} de Nouveautés
PRIX
1F 25^c
Lith. en couleur de Bobœuf, rue Cadet 23

L'affichette est signée "Colette et Sanson". Il s'agit ni plus ni moins du texte figurant sur la "carte-titre" du premier jeu musical (en fait le 7 de trèfle).

On notera que Berton est ici "professeur de haute composition" mais non encore "inspecteur général", titre plus élevé dans la hiérarchie de l'enseignement. Enfin, le prix n'est que de 1,25 F.

Les autres jeux (abécédaire et arithmétique) sont alors "sous presse". Peu après, sans doute la même année (1840), Bobœuf édite trois nouveaux jeux, tous re-





haussés d'or et dessinés par Ferdinand Séré, ceux que vante l'affichette du musée de Lyon et probablement vendus plus cher (2 F ?). Comme l'a montré Balz Eberhard, le jeu arithmétique remployant le décor conçu pour le jeu abécédaire lui est nécessairement postérieur. Le jeu musical a été pour la circonstance redessiné et son programme pédagogique complété.

La chronologie des éditions semble toutefois un peu plus complexe. Les feuilles déposées à la BNF au titre du dépôt légal, toutes datées, au crayon, 1840 (Est., Kh mat. 3, "Jeux de société", boîte "Alphabet-Echecs") comprennent en outre les épreuves en noir d'un jeu "abécédaire" et d'un jeu arithmétique inédit, qui n'a peut-être pas été diffusé. Le jeu abécédaire remploie les décors de l'Alphabet musical : de simples mots ont remplacé les notes et le cartouche inférieur a été évidé de la prose qui y figurait (mais il en reste des traces...).

Après nous être occupés de Pierre Bobœuf, tournons nos regards vers ce Berton qui signe le feuillet d'accompagnement. Comme on l'a vu, la "carte-titre" et l'affichette du premier jeu musical nous révèlent l'initiale de son prénom, ce qui n'est déjà pas si mal. Nous savons en outre que Berton n'est pas encore inspecteur général. Il était temps d'enquêter sur ce brillant académicien. En effet, le titre de membre de l'Institut signifie que Berton faisait partie de l'une des cinq académies françaises, en l'occurrence celle des Beaux-Arts. L'indispensable dictionnaire de Monsieur Grove (*The New Grove dictionary of music and musicians*) nous apprend que les Berton étaient une famille de musiciens dont notre "professeur de haute composition" paraît être la figure dominante.

Henri-Montan Berton, chef d'orchestre et compositeur, était né en 1767. C'est donc un homme de 73 ans qui parrainait ainsi Bobœuf. Enseignant au Conservatoire depuis 1795, c'est-à-dire depuis la création de l'institution, il avait dirigé l'Opéra-Bouffe de 1807 à 1809 et composé de nombreux opéras-comiques, parmi lesquels l'article du Grove cite, en en soulignant l'intérêt et les innovations, *Montano et Stéphanie* (1799), *Le délire* (1799), *Aline, reine de Golconde* (1803), qui ne sont pas, hélas, restés au répertoire. Berton devait ensuite composer des ballets tels *L'enlèvement des Sabines* (1810) et *L'enfant prodigue* (1812), chefs-d'œuvre immortels qui lui valurent d'entrer à l'Académie des Beaux-Arts en 1815 – mais chefs-d'œuvre sur lesquels Monsieur Grove ne s'étend guère*. La même année, Berton publiait un *Traité d'harmonie* (Paris, 1815) et succédait en 1818 à Méhul comme professeur composition. Chevalier puis officier de la légion d'honneur (1834), Henri Berton fut promu au rang d'inspecteur général de l'enseignement à la fin de sa vie, qui devait se terminer en 1844.

* Monsieur Grove n'aime guère le ballet, aussi sa notice, qui est pourtant récente (1980), a-t-elle été complétée par d'autres sources.

NB : Balz Eberhard fait judicieusement remarquer que le Jeu arithmétique au moins a connu deux éditions : l'exemplaire de la collection Cary (FRA 252) affiche en effet des chiffres en "normandes grasses" (famille des "didones", influencée par Didot et Bodoni) alors qu'il reproduit une carte où le chiffre 12 apparaît en "égyptienne" (famille des "mécannes" aux empattements épais et aux déliés à peine marqués). Il est difficile de se prononcer sur la succession de ces deux éditions : "égyptiennes" et "normandes", dont les formes lourdes et bien visibles sont fort prisées par la publicité naissante, sont alors au faite de leur mode parmi les typographes. L'exemplaire de la BNF (Kh. 37), peut-être entré au titre du dépôt légal, montre des chiffres en "égyptiennes".

Alphabet Musical

Approuvé par M. Berton.
(ne pas confondre cette 3^e Edition avec les précédentes qui ont été annoncées à l. 50^e.)

Copie Conforme de la lettre adressée à M. Bobœuf par M. Berton, Membre de l'Institut, Officier de la Légion d'Honneur, Inspecteur Général au Conservatoire, en réponse au rapport de ses jeux que l'inventeur lui avait adressé.

Je pense que le Jeu de Carter, inventé par M. Bobœuf, ainsi pour titre de Jeu de l'Alphabet musical, est une chose ingénieuse et qui peut être d'un grand secours dans l'instruction musicale des adolescents ; car, ainsi qu'avant d'apprendre à lire, il faut leur faire connaître les lettres et l'art de les assembler pour former des mots, il faut aussi, pour lire la musique, connaître les signes ou lettres dont se compose l'alphabet de cette langue particulière : C'est donc, selon moi, une heureuse idée que celle de M. Bobœuf. Quelque l'enfant ou l'adulte, fin toujours un problème difficile à résoudre, l'auteur l'a résolu !

Le Ch.^{er} Berton,

Membre de l'Institut, Officier de la Légion d'Honneur,
Inspecteur Général au Conservatoire.

Règles de l'Alphabet Musical.

Les règles de ce jeu de Carter sont absolument les mêmes que celles de Carter ordinaire : Ainsi, dans les Carter, il existe à couleur et à figure différentes dans chaque couleur. Les Couleurs qui n'ont pas plus de valeur les unes que les autres, sont représentées 1^o par les deux gammes de Cercueux et Caus, 2^o par la valeur des notes qui sont dans les Creffles - 3^o par les Silences ou les piques. Et la bataille, les Carter de chaque couleur, sont relativement plus fortes les unes que les autres, ainsi leur ordre, Roi, Dame, Vale, As, Dix, Neuf, Huit, Sept. Do, re, mi, fa, sol, la, si, do, leur répondent en relation et équivalent dans l'ordre de la gamme à celles-ci dans leur ordre de Carter :

Les Valeurs ou les Silences ont également une valeur proportionnée et relative à celle de la Carte ou à laquelle ils se trouvent.

	Cercueux et Caus.	Creffles	Piques.
1 ^{re} Carte	Roi - 11 ^e - 1 ^{er} note	vide	jaune.
2 ^e "	Dame - 10 ^e - seconde	blanche	demi-jaune.
3 ^e "	Vale - 9 ^e - tierce	noire	rouge.
4 ^e "	As - 8 ^e - quarte	croche	1/2 rouge.
5 ^e "	Dix - 7 ^e - quinte	double croche	1/4 de rouge.
6 ^e "	Neuf - 6 ^e - sexte	triple croche	1/8 de rouge.
7 ^e "	Huit - 5 ^e - septième	quadruple croche	1/16 de rouge.
8 ^e "	Sept - 4 ^e - octave	silence	blanc.

Et Carter, l'Impériale, n'y a une ... les Carter de la couleur de la

retourne sans atouts.

Les Signes (Noté, valeur ou silence) qui se trouvent sur la Couleur de la Carte retournée, seront également Atouts.

Les autres cartes prendront aussi en l'absence des atouts, chacune dans leur ordre de force.

Un coupule m'avait d'abord fait hésiter à me servir du jeu de Cartes. Je craignais de faire naître le goût du jeu parmi les enfants; Je fis part de mes craintes à des professeurs expérimentés qui me rassurèrent par à me tranquilliser. Ne craignez rien, me répondit-on, l'enfant ou celui de tous qu'il est moins facile de dupes; on le trompe d'abord, mais il ne tarde pas à s'en apercevoir, vos jeux lui plaisent, mais il s'apercevra bientôt qu'il n'y a un triasabl. pour jeu; et comme de tous les travaux, il aime celui qui lui donne le moins de peine; il préférera le nôtre aux autres qui sont moins attrayants; mais soyez persuadé qu'il n'en sera pas du jeu le moins amusé; et que loin de se passionner pour jouer avec vos cartes, si vous voulez lui laisser le Chêne, il aimera encore mieux ne rien faire du tout. L'observation m'a paru dans réplique de plus de quatre fois.

C'est pourquoy qui ne fallait pas viser à enseigner trop de choses à la fois aux enfans. C'est pourquoy j'ai borné mon jeu à la Connaissance des notes sur deux octaves, à celle de la valeur des notes et des Silences une fois car notons au moins le professeur fera le reste.

Ce jeu, qui est la 8^e édition, est beaucoup plus complet que les précédentes qui ne traitaient que de la Connaissance des notes; Les dessins sont plus soignés, les Couleurs rehaussées d'or, aussi ne faut-il pas le confondre avec les 1^{ers} qui avaient été annoncés à f. 50^c.

En vente également chez tous les Libraires et Marchands de Nouveautés.

Jeu de Cartes Alphabets - Musical,

Approuvé par M. Berton, membre de l'Institut, professeur de haute composition et Inspecteur général au Conservatoire.

Jeu de Cartes Arithmétique, rehaussé en Or,

pour apprendre à connaître les Chiffres; faire une addition ou une soustraction en cinq minutes et dans le temps, à un enfant de quatre ans.

Jeu de l'Alphabet rehaussé en Or,

pour apprendre les Lettres, former des Syllabes et des Mots. Les mêmes Jeux existant également dans la combinaison des Cartes.

Die magischen Karten verzaubern Sammler und Spieler

«Magic – The Gathering»: Spannende Duelle, die gewaltig ins Geld gehen

**VON STEFAMIE ROHNER
UND CHRISTIAN WOLF**

Sammelwut und Spielfieber bei «Magic – The Gathering». Dieses Sammelkartenspiel aus den USA ist der Szene letzter Schrei. Warnung: Die Jagd nach den Karten kann Seelenruhe und Budget erheblich gefährden.

Für kitschig-bunte Sammelbildchen mit Fussballhelden oder Filmstars ging einst einiges an Taschengeld über die Kiosktheke. Ein teurer Spass kann auch Magic – The Gathering werden, der Geheimtip, der auf dem besten Weg ist, ein Massenpublikum zu erobern. Gesammelt wird auch hier. Nur: Mit den skurrilen, aber künstlerisch eigenständigen Deckmaster-Karten mit Zauberesen, grausligen Untieren, magischen Artefakten oder unwirklich-romantischen Landschaften kann zudem ein spannendes Duell gespielt werden.

Die Spiel- und Sammelleidenschaft hat vor allem Studenten gepackt. Doch auch ehrbare Anwälte, Weinhändler oder Börsianer treffen sich in der Mittagspause zum Magic-Spiel. Frauen sind von den Magic-Karten erheblich weniger begeistert, die «Auge um Auge, Zahn um

die «Auge um Auge, Zahn um Zahn»-Mentalität, die in diesem Duellspiel gefordert wird, liegt ihnen offenbar nicht.

Ziel des etwa halbstündigen Zweikampfes ist es, die 20 Lebenspunkte des gegnerischen Zauberers auf Null zu reduzieren. Doch um der Partner magisch zu beeinflussen, braucht's zuerst einmal Energie in Form von Mana. Klingt abstrus, ist es auch, und zuerst muss man sich durch die nicht ganz einfachen, englischen Spielregeln durchbeissen. Der Sieger eines Kampfes erhält als Prämie eine gegnerische Karte.

Für Einsteiger empfiehlt sich das Starter-Deck mit 60 Karten und Gebrauchsanweisung (rund 14.50 Franken). Erweiterungssets sind die 15 Karten starken folienverschweissten Booster-Packs (zirka 4.50 Franken). Jeweils nur gerade acht Karten enthalten die speziellen Limited Edition Booster-Packs mit Namen wie The Dark und Arabian Nights und mit Sujets wie Aladins Ring oder dem fliegenden Teppich.

Die Packs sind reine Wundertüten. Ob und welche Schätze man gekauft hat, weiss man erst nach dem Bezahlen. Sicher ist nur, dass bei einem Booster-Pack eine der wertvollen



«Rare»-Karten dabei ist. In Insiderkreisen kursieren Listen mit dem Seltenheitsgrad einer Karte. In Clubs und Spielläden wird fieberhaft getauscht. Manche Freaks versuchen – Computer und Internet sei Dank – direkt aus den USA ihre Lieblingskarten zu erhalten. Zu Preisen von bis zu 30 bis 40 Dollar pro Karte.

Dass es für den Anfänger gefährlich sein kann, schon beim Kauf die Packs zu öffnen, weiss der 34jährige Chemie-Gymnasiallehrer Jürg Häberli aus Bern. Greenhorns werden schnell von «Rare»-Jägern um die besten Stücke gebracht.

Nur wer gewaltig aufrüstet, kann die Gegner ausschalten

Klar, dass Magic – The Gathering mächtig ins Geld geht. Der Berner Magic-Fan, der sich wöchentlich rund zehn Stunden mit den Zauberarten beschäftigt, hat erst im letztem September mit Sammeln begonnen und besitzt aber bereits über 2500 Karten, wobei er viele tauschen konnte. Der 26jährige Wiener Christian Gawrilowicz bezeichnet sich selbst als Magic-Süchtigen. Innerhalb eines halben Jahres setzte er knapp 5000 Franken ein und besitzt rund 7000

Karten, dazu über 1000 Karten anderer Spielsysteme. Und dabei sind beide Fans mehr am Spielwert der Karten interessiert als an einer kompletten Sammlung. Doch um besser spielen zu können als der Gegner, müssen die Karten des eigenen Decks (eine Zusammenstellung von 40 Karten, mit denen das Duell ausgetragen wird) genau aufeinander abgestimmt sein. Nur wer gewaltig aufgerüstet hat, kann das eigene Deck taktisch klug auf den Gegner massschneiden. Zusammenstellen und Testen eines kampfproben Decks benötigen oft viel mehr Zeit als das Spielen und machen den Reiz des neuartigen Spielsystems aus.

Vom Verkauf her übertreffen die Magic-Karten alle Erwartungen. Bei Edith Matthys vom Zürcher Spieladen Nordlicht räumen die Fans täglich zwei Displays à 36 Booster-Packs leer. Auch beim Berner Laden Drachenäsch hat Magic – The Gathering eingeschlagen. Zeitweise gerät der Geschäftsbetrieb ins Stokken, da das Personal – nur zwei von zwölf Angestellten sind noch einigermaßen Magic-resistent – es nicht lassen kann, mit den Kunden zu tauschen oder zu spielen.

Ein Mathematikprofessor als genialer Zauberkünstler

Die produzierten Stückzahlen erreichen astronomische Höhen. Wurden von der ersten Magic-The-Gathering-Serie weltweit noch bescheidene 10 Millionen Karten gedruckt, so waren es allein für das

letzte limitierte und nach wenigen Monaten jetzt vergriffene Erweiterungsset Fallen Empires bereits 300 Millionen Karten. Der Erweiterungssatz Arabian Nights war innert zweier Tage ausverkauft. Insgesamt sind weltweit über 1000 Millionen Magic-Karten verkauft worden.

Und dabei begann der Zauber erst 1991. Richard Garfield, 31, Mathematikprofessor und Spieleerfinder, hatte vom damals winzigen Verlag Wizards of the Coast den Auftrag, ein einfaches, intelligentes und leicht zu produzierendes Spiel für Messen und Spielertreffen zu kreieren. Garfield, der das Rollenspiel Dungeons and Dragons liebt und zudem gern pokert, kam bald mit den ersten 100 Karten eines Spiels zurück, welches beide Elemente verband und vorderhand noch Five Magics hiess. Es brauchte noch weitere zwei Jahre, bis das komplexe Spiel 1993 endlich marktreif war.

Vom Vabanque-Spiel zum florierenden Geschäft

Das Problem war allerdings, dass Wizards of the Coast anfänglich kein Geld hatte. Mit Anleihen bei Freunden war es schliesslich möglich, die erste Auflage produzieren zu lassen. Um Kosten zu sparen, wurden die Grafiker mit einer Gewinnbeteiligung abgefunden, was manche, nichts vom künftigen Megaerfolg ahnend, nur murrend hinnahmen. Heute beschäftigt Wizards of the Coast allein in den USA 120 Perso-

nen und gründete Aussenstellen in Schottland und Belgien.

Magic – The Gathering wird selbst in Griechenland, Finnland, Island oder Tschechien gespielt. Mit japanischen Lizenznehmern werden derzeit Verhandlungen geführt, und sogar der Disney-Konzern klopfte beim Verlag an. Bisher gab es die originalen Magic-Karten nur in Englisch. Am 13. März sollen nun die ersten deutschsprachigen Exemplare auf den Markt kommen.

Dass nun weltweit andere Firmen auf den fahrenden Zug aufspringen wollen, ist verständlich. So wurden in den letzten Monaten unzählige weitere Trading-Cards-Systeme, wie die Sammelkartenspiele allgemein heissen, entwickelt (siehe Box). Teilweise mit neuen Ideen, teilweise schamlos abgekupfert. Allein für 1995 sind 40 neue Systeme angekündigt. Der Wahnsinn dürfte also erst richtig losgehen.

SonntagsZeitung, 5. März 1995

Kampf der Giganten

Die wichtigsten Trading-Cards-Systeme

Name	Verlag	Genre	Thema
Magic – The Gathering	Wizards of the Coast	Fantasy	Kampf zweier Magier, die sich mit Hilfe von Zaubersprüchen gegenseitig aus der Landschaft husten.
Jyhad	Wizards of the Coast	Vampire	Düsteres Horrorszenario, in welchem Methusalem die Macht über jüngere Vampire zu gewinnen suchen.
Spellfire	TSR	Fantasy	Fehlerhafte, billige Magic-Kopie.
Dark Force	Schmidt Spiel + Freizeit	Fantasy	Erstes deutschsprachiges Trading-Cards-System nach Magic-Vorbild. Basierend auf dem Einsteiger-Rollenspiel "Das schwarze Auge": Ländern erobern und fremde Helden abmurksen.
Star Trek	Decipher Games	Science-fiction	Missionen à la Raumschiff Enterprise. Interessant für Trekkies (Star-Trek-Fans).
Illuminati	Steve Jackson Games	Satire	Zeitkritisches Spiel um Geheimgesellschaften und die Weltherrschaft. Brettspiel-Adaption.
Dixie	Columbia Games	Historie	Schlachten im Amerikanischen Bürgerkrieg.
SimCity	Mayfair Games	Stadtentwicklung	Städte planen und besiedeln.

Zusammenstellung: Christian Gawrilowicz

NOTIZIE DAL MONDO DELLA CARTAGIOCOFILIA

Jacopo Fò, figlio di Dario, ha recentemente pubblicato, per i tipi della "*Demetra*" di *Bussolengo*, un suo trattato sui tarocchi dal titolo "*Fatture, Tarocchi e Malocchi*", che il mio "io", distratto da un'immagine di copertina "provocante e fuorviante", aveva giudicato **leggero, demenziale e colmo di allegre follie...**! No, Amici, si tratta invece di un'operina, 130 pagg. illustrate, seria, utile, piena di semplici verità a cui, nella vita, noi diamo poco valore e su cui abitualmente sorvoliamo, che invece risultano essere le chiavi più naturali di quei "grandi quesiti" per la cui soluzione ci rivolgiamo facilmente ai **medium** di mestiere, ai loro trucchi, ai loro inganni...

Jacopo Fò, si rivela un gradevole uomo di cultura senza essere pesantemente "professorale" e di grande intelligenza: esercita un sottile, leggero spirito ironico e brillante per tenere in guardia e svegli l'attenzione del lettore ed il suo senso critico, per porre una barriera di difesa nei confronti delle inevitabili trappole della magia e per non farlo cadere in braccio a qualche Guru più o meno orientale...

"Grazie a questo libro - egli dice sorridendo anche di se stesso - potrete spezzare qualunque malocchio, il che vi eviterà che quelli del Ku Klux Klan vi strappino le unghie prima di bruciarvi vivi, inoltre, mentre arderete sul rogo, potrete voi stessi fare incantesimi bellissimi che renderanno l'odore del fuoco più aromatico...: un vero manuale di magia bianca, numerologia e incantesimi: l'unico che non cerca di imbrogliarvi: indispensabile per sedurre i tipi spirituali: mitico in caso di alluvione!"

Spero, amici cartagiocofili, di avervi convinto ad acquistare subito questo prezioso e singolare libro il

quale oltretutto, dettaglio particolarmente importante per tutti voi, è accompagnato da un piccolo mazzo di **22 Arcani maggiori** disegnati dall'Autore con lo stesso garbo tipico usato nel redigere il testo.

- Come era terminato il 1994 con l'annuncio di nuovi giochi di carte, alla stessa maniera incomincio l'anno nuovo con un piccolo elenco augurale **che vi sciorino** velocemente: ancora una volta la "**Modiano**" di Trieste è di scena con una pregevole ristampa di un vecchio gioco ricavato dai legni di **Giacomo Bolognatto**, maitre-cartier che aveva onorevolmente operato a Vicenza, poi a Udine nella seconda metà del secolo scorso. Ritrovate alcune matrici di questo stampatore, il *Museo Friulano delle Arti e Tradizioni Popolari* ha voluto la ristampa di un gioco di 52 carte "udinesi" di questo, fino a ieri, poco conosciuto stampatore per distribuirle ai visitatori del museo stesso.

La Modiano ha altresì realizzato due nuovi giochi pubblicitari: uno per la "**Arexons**", detersivi chimici, dove le figure tradizionali sono sostituite dalle foto delle confezioni dei prodotti della ditta ed un altro divertente e movimentato gioco per la "**Marvel Comics**", con le immagini del cartoon "**Spider-Man**" di *Luca Poli*, bravissimo operatore della fiction italiana.

- Anche le "**Ragazze di non è la Rai**" entreranno ormai di diritto nelle vostre collezioni: il rotocalco "**Tv Stelle**", nel numero di gennaio presenta in allegato una scatoletta contenente un gruppo di 40 fotografie f.t.o tessera con l'immagine e l'autografo di quelle "avvenenti" allegre, inoffensive fanciulle bacciate da un improvviso successo non so quanto "duraturo".

Un ignoto stampatore ha contraddistinto queste foto con i simboli tradizionali delle vecchie carte regionali: ori, coppe, spade, bastoni, ed ecco che è nato un nuovo gioco ... senza lode e senza infamia!

Ed ecco pure una conferma della sentenza che dice che le carte da gioco sono anche una testimonianza viva e sincera dell'evoluzione dei costumi nel tempo...! O forse l'accostamento è esagerato in questo caso...?!

- **I Tarocchi** di *Enrico Prometti*. Questa è la segnalazione più importante della mia cronaca, prendetene nota. "I Tarocchi fanno allusione a tutto ciò che è immaginabile ... la caratteristica del simbolismo consiste nel rimanere suggestivo, indefinitivamente: ciascuno vi scorge ciò che la sua capacità visiva gli permette di percepire..." - queste parole di *Oswald Wirt* introducono le **carte della fortuna** di Prometti che, attraverso una elaborazione durata trent'anni vi ha concentrato tutte le suggestioni ricevute durante i suoi viaggi extra-europei, avvicinando le civiltà africane e indonesiane: Niger, Sahara, Mali, Tuareg, Paupasia, Indonesia, Sumatra, Isole Giavanesi e così via, arrivando alla creazione di una nuova e magica simbologia personale che gli ha permesso di realizzare questi eccezionali e misteriosi 22 Arcani maggiori, presentati in una scatoletta "africana" poeticamente naïf ed accompagnata da un catalogo lindo e signorile che nella sua prima parte accoglie le fantasiose interpretazioni in bella prosa di *Vincenzo Guarracino* e di *Filippo Falbo* e oltre le notizie storiche e le interpretazioni divinatorie di *M. Grazia Recanati* anche le confidenze biografiche di Enrico Prometti; nella seconda parte, fatta a pieghe di ventaglio, una curatissima riproduzione delle preziose carte: edizione di pregio di sole 250 copie, degna di apparire nelle collezioni più ricche ed importanti.

Potrà essere anche vostra prenotandola al Numero telefonico 035/312347, ed inviando L. 80,000 sped. compresa con un semplice vaglia postale indirizzato all'artista *Enrico Prometti*, 24100 Bergamo, Via Domenico Savio, 1



NOTIZIARIO

dell'Unione Nazionale Collezionisti d'Italia
e del Centro Internazionale d'Uniformologia



Ari

15

Soleure



Bale

15