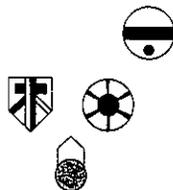




CARTOPHILIA HELVETICA

Postfach 3037 CH-8201 Schaffhausen



Bulletin 3/1999

Inhalt / Sommaire

Mitgliederbrief / Lettre à nos membres	3 / 4
Veranstaltungen - Manifestations	5 / 6
Collections - Collectionneurs	9
Verschiedenes - Faits divers	10
Tarock im Wallis	12
Das Trentna-Spiel	14
Ein Kartenfund in Bregenz	17
Suggestions - Anregungen	20
Angebote - Offres	22
Publikationen - Publications	24
Neue Kartenspiele - Cartes nouvelles	25 -31

Mitgliederbrief

Sehr geehrte Damen und Herren,

endlich ist es da, das "Bulletin 3/1999", auf welches Sie seit Wochen gewartet haben. Unvorhersehbare Umstände haben zu dieser durch nichts entschuldbaren Verzögerung geführt. Immerhin kann ich Ihnen versichern, dass das nächste "Bulletin" bereits vorbereitet wird.

Wie im letzten "Bulletin" angekündigt wurde, möchten wir mit neuen Rubriken wie "Fragen - Antworten" - "Sammlungen und Sammler" usw. unsere Zeitschrift attraktiver gestalten. Wir hoffen zugleich auf Ihre Mitarbeit. Zögern Sie nicht und senden Sie uns Ihre Beiträge. Im voraus besten Dank!

Unsere Jahresversammlung in Winterthur, ursprünglich vorgesehen für Ende April, ist um eine Woche auf den 6./7. Mai 2000 verschoben worden. Wir erwarten Sie gerne an diesem neuen Datum in Winterthur, der Stadt der Museen.

In der letzten Ausgabe unseres "Bulletins" hat unser Präsident Balz Eberhard den Entwurf eines Inventarblattes für Spielkarten vorgestellt. Bis jetzt sind leider nur wenige Antworten auf den Fragenkatalog eingegangen. Wie denken Sie über dieses Inventarblatt? Wir erwarten gerne Ihre Kommentare, Ihre Meinung, Ihre Vorschläge.

Mit freundlichen Grüßen



Lettre à nos membres

Mesdames et messieurs,

Voilà enfin le "Bulletin 3/1999" attendu depuis des semaines déjà. Des circonstances imprévisibles ont causé ce retard impardonnable. Je peux vous assurer que le numéro 4 est déjà en préparation!

Comme nous avons annoncé dans notre dernier "Bulletin", nous allons essayer d'ouvrir des rubriques comme "Questions - Réponses" - "Collections et Collectionneurs" et d'autres. Nous espérons que nos lectrices et nos lecteurs en profitent de collaborer avec la rédaction. Envoyez-nous vos contributions! Merci d'avance!

Notre Assemblée annuelle à Winterthur, prévue originalement pour fin avril tiendra lieu maintenant le week-end du 6/7 mai 2000. Bienvenu donc à Winterthur!

Dans notre dernier "Bulletin" notre président Balz Eberhard a proposé un projet d'inventaire pour cartes à jouer. Jusque maintenant peu de collectionneurs ont donné leur opinion et répondu au questionnaire. Que pensez-vous? Nous attendons vos suggestions, vos commentaires, vos avis, vos propositions!

Salutations sincères



Changement de dâte

- Datumsänderung

Jahresversammlung -

Assemblée générale

Winterthur

6./ 7. Mai 2000

6/7 Mai

Es wird eine kleine Ausstellung mit
Spielkarten des 18.-20. Jahrhunderts
geben, die kürzlich entdeckt wurden.

Il y aura une petite exposition de
cartes à jouer du 18^e au 20^e siècle,
découvertes récemment à Winterthur.

Veranstaltungen - Manifestations

Convention der IPCS in Wroclaw/Breslau

24.-26.9.1999

Walter Haas



Das Wappen von Breslau - das Haupt Johannes des Täuferers kennen die Kartensammler doch von irgendwoher?

heute ein interessantes Land (von wo ich nicht nur Spielkarten, sondern auch bleibende Eindrücke und hervorragende Rockmusik nach Hause trug); zweitens ist Breslau in seinen alten Teilen eine wunderschöne und wunderschön restaurierte Stadt, wo man gut essen kann und das Bier ausgezeichnet schmeckt. Drittens aber, und das ist ja wohl in diesem Publikationsorgan das Wichtigste, war das Treffen ausgezeichnet organisiert, die Ausstellung im alten Rathaus war bezaubernd, die Gesellschaft wie immer freundschaftlich, die Tausch- und Kaufrunde nicht sehr gross, aber dafür gemütlich und zum Handeln reizend (woran einen dann zuhause die Bankomatauszüge erinnerten).

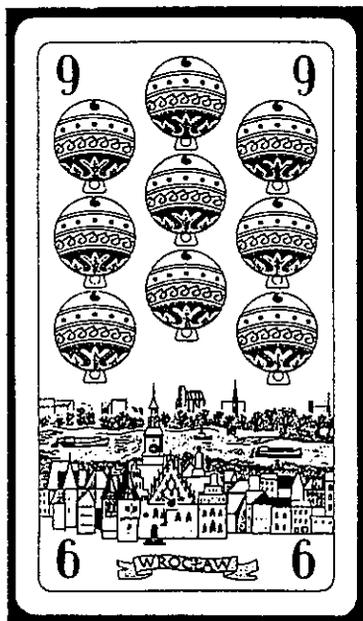
Man kann nicht sagen, dass Breslau von den Spielkartenfreunden überschwemmt worden wäre an diesen drei hübschen Herbsttagen. Von Frankreich, Italien, Schweden, der Schweiz waren wir nur je ein Vertreter (und wir alle vier gehören nicht zur High Society der Society); selbst die Österreicher mochten nicht in Scharen herbeiströmen, obwohl Schlesien doch einmal Teil der Monarchie war - es braucht wohl selbst in Wien ein überdurchschnittliches Geschichtsbewusstsein, um sich daran zu erinnern. Gottlob können sich die Österreicher in diesen Dingen auf Klaus Reisinger verlassen, und so waren sie immerhin durch ein herausragendes Mitglied hervorragend vertreten. Der Modiano-Preisträger dagegen musste sich selbst vertreten lassen...

Aber alle, die nicht kamen, machten einen schweren Fehler. Erstens ist Polen

Um von vorne zu beginnen: Viele Gesellschafter reisten schon etwas früher nach Breslau, denn zugegeben, so ganz am Wege liegt die Stadt nicht, im Unterschied zum Mittelalter, wo sie gerade ihre Lage an den wichtigen Handelstrassen ihren damaligen und noch heute sichtbaren Reichtum verdankte. Da lohnt sich ein zusätzlicher Tag schon, wenn man es einrichten kann. Man traf sich entweder im

Art-Hotel oder auf dem Ring (auf gut polnisch: Rynck), wo sich die Touristen in und vor den vielen Wirtschaften nicht aus dem Weg gehen können. Das Hotel erwies sich nicht nur als gut geführtes Haus; Franz Braun, der es nicht lassen konnte, dem Breslauer Kartenmacher H.W. Friedrich mit Hilfe alter Stadtpläne nachzuspüren, fand heraus, dass sich dessen Druckerei ausgerechnet im Gebäude des Art Hotels befunden hatte.

Die Convention begann am Freitag in würdigster Umgebung im gotischen Grossen Saal des Rathauses, wo die Gesellschaft durch den Stadtpräsidenten und den deutschen Generalkonsul begrüsst und mit einem opulenten Buffet verwöhnt wurde. Hier machten wir auch Bekanntschaft mit Rainer Sachs, dem Kulturattaché am deutschen Konsulat, ein ehemaliger DDR-Bürger, der in Breslau seine neue Heimat gefunden hat und dank seiner Kenntnisse der Geschichte und des Polnischen bei der Vorbereitung dieser Convention eine zentrale Rolle spielte. Die treibende Kraft hinter dem Breslauer Treffen war aber Sigmar Radau, den familiäre Bande mit Schlesien verbinden. Die Ausstellung (ebenfalls im Rathaussaal) mit Karten aus Schlesien und besonders aus Breslau bestand denn auch zu einem beträchtlichen Teil aus manchmal sehr seltenen Stücken aus Sigmar Radaus eigener Sammlung; einen Ehrenplatz nahmen selbstverständlich Trappola- und Tarock-Spiele ein, aber auch Karten mit dem Lyoner Exportbild (für Patrioten: dem Freiburger Bild natürlich!) wurden in Breslau hergestellt. Wie man hört, ist ein Katalog zur Ausstellung geplant, der aber leider noch nicht realisiert werden konnte. Die anschließende Tausch-Session vergrösserte meine Sammlung um einige hübsche Spiele, leider keine schlesischen.



Die Vorträge des Samstags fand ich diesmal alle interessant und lebendig. Rainer Sachs berichtete über die Kartenmacher einer kleinen schlesischen Stadt; Sigmar Radau stellte die Fortsetzung seiner Studien zu den Ulmer Spielkartenmachern vor; Peter Endebrock sprach zu den Karten aus Goslar (zu denen er mit Sigmar Radau einen fundierten Katalog verfasst hat, der an der Convention ausgeliefert wurde). Besonders viel Bildmaterial stellten die beiden Vorträge von Klaus Reisinger zu den Mohren Deutschen (dem früheren polnischen "Nationalbild") und Karl Weberpals zu einem Leipziger satirischen Kartenspiel aus den Jahren um 1871 vor. Der einzige Vortrag in polnischer Sprache wurde von einem Vertreter der Krakauer Spielkartenfabrik gehalten (der Text war in den Akten auf Deutsch nachlesbar, was das Verständnis ziemlich erleichterte...). Hier erfuhren wir dann, dass die Krakauer Fabrik nach der Privatisierung von den Mitarbeitern und einem polnischen Spielzeugindustriellen un-

Das Rathaus von Breslau auf dem Ersatz des "Preussischen Bilds" durch die Krakauer Spielkartenfabrik.

ter dem Markennamen TREFL ('Treff') weitergeführt wird. Die Firma schenkte den Teilnehmern ein Doppelspiel und bewies damit die hervorragende Qualität ihrer Produkte. Man soll Geschenke nicht kommentieren, aber ich fand es schade, dass man (vermutlich angesichts der Internationalität im Vereinsnamen) ein angloamerikanisches Bild wählte statt eine der schönen polnischen Eigenproduktionen (die ich dann alle dank der Hilfe des einzigen polnischen Teilnehmers an der Convention doch noch erwerben konnte).

Die Jahresversammlung der IPCS warf diesmal keine hohen Wellen, die Wahlen brachten keine Ausmarchungen, der Präsident zeigte sich speditiv und versuchte seine Voten nur selten ins Polnische zu übersetzen. Die Convention 2000 wird in New Haven, Connecticut, USA, stattfinden, zusammen mit 52 plus Joker. Dies könnte sich als Jungbrunnen für unsere allmählich etwas vergeisenden Zusammenkünfte auswirken, da die Versammlungen der Amerikaner durch adrenalintriebende Tauschtätigkeit gekennzeichnet sein sollen. Für 2001 brachte uns José Eguía die Einladung nach Vitoria.

Nach den Vorträgen blieb noch einige Zeit für weitere Tauschaktionen, die allerdings keine hohen Wellen mehr schlugen. Das Dinner war geniessbar, wenn auch der Preis eher das Hotel für seinen Zimmerrabatt entschädigen als eine besonders hohe Qualität garantieren sollte. Die Verleihung des Modiano-Preises ging wie gesagt ohne den Preisträger über die Bühne; das war schon deshalb schade, weil ich das preisgekönte Werk von Victor Ferro über die spanische

Spielkartensteuer schon öfter rühmen hörte, aber es noch nie gesehen habe (es existiert offenbar bloss in Fotokopien).



Die neueste TREFL-Version des Starcianka-Spiels von Maria Orłowska-Gabrys.

Die Tagung schloss würdig mit einer exzellenten Stadtführung durch Rainer Sachs. Ich musste sie leider etwas früher abbrechen, weil ich von einem harmlosen, aber endlos-unappetitlichen Anfall von Nasenbluten übermannt wurde. Gottlob konnte ich im Flugzeug auf die diskrete Hilfe von John Card, dem Kassier der IPCS, verlassen. Ich erzähle davon nur, weil freundschaftliche Begegnungen das wirklich Wichtige an unsern Zusammentreffen ausmachen, die Nachtessen mit alten Kennern und begnadeten Erzählern wie Franz Braun, die langen Gespräche, nicht nur über Spielkarten, an der Hotelbar oder eben, die selbstverständliche Unterstützung, wenn man sie mal braucht. Davon berichtet die trockene Aufzählung der offiziellen Ereignisse nicht, aber ohne die offiziellen Ereignisse gäbe es auch die Begegnungen nicht. Auf das nächste Mal!

Collections – Collectionneurs

Sammler und Sammlungen

A QUOI TIENT LA NAISSANCE D'UNE PASSION !

par Alan Borvo,
Président fondateur de l'Accart

Je n'ai que modérément la fibre joueuse. C'est à peine si je me souviens que dans mon jeune âge, étant enfant unique, il m'est arrivé quelques fois de jouer tout seul à la bataille... entre main gauche et main droite ! Curieusement, j'avais un faible pour la main gauche et j'enrageais lorsque je voyais s'épaissir le tas de la main droite. J'aurais pu tricher, mais à quoi bon ? : « L'autre » aurait su !

Mis à part ces enfantillages, les inévitables parties de barbu dans la chambrée de la caserne et deux ou trois rencontres d'aluette disputées dans la fumée d'un bar à marins bretons, là s'arrête, je le confesse, ma modeste expérience de tapeur de carton. En revanche, je me souviens fort bien avoir été très tôt fasciné par ces rois et ces reines d'un autre âge, figés dans un mutisme énigmatique qui m'intriguait.

Sans doute en serais-je resté là de mon histoire de cœur avec la belle Judith et ses troublants compagnons si, près de trente ans plus tard, le destin ne m'avait fait de l'œil en me fixant un nouveau rendez-vous galant. C'était au printemps 1968, mais pas sur les barricades du Quartier Latin. Non, tout simplement en Suisse !

Grand amateur de neige et de glace, j'étais parvenu à convaincre ma compagne à aller passer un long week-end dans une station de ski, bien qu'elle n'en eut encore jamais chaussé. J'avais précisément une réunion professionnelle à Zürich que je m'étais arrangé pour fixer un mercredi, si bien que nous pouvions être à pied d'œuvre dès le jeudi matin pour « faire le pont » et le plein de neige jusqu'au dimanche soir. En débarquant ce matin-là en gare d'Engelberg, j'étais loin de m'imaginer que Judith m'y attendait et que ma vie en serait toute chamboulée...

Comme si son intuition féminine l'avait alertée d'un quelconque danger, mon amie avait mis des conditions à ce séjour. Je ferai du ski autant que je voudrai, soit. Mais pas question pour elle de monter le moindre ment sur des planches. Elle se contenterait de me suivre de l'œil sur la piste en bronçant sur la terrasse de l'hôtel. Qu'est-ce qui m'a donc poussé, ce jour-là, à tenter de la convaincre ? Comment y suis-je même parvenu, déployant tout un arsenal de bonnes raisons, à commencer par la photo à montrer aux copines au retour ? Mystère ! Toujours est-il qu'à deux heures de l'après-midi, elle faisait ses premiers pas de skieuse.

La photo ? Ah oui, la photo... Mon appareil étant resté à l'hôtel, je m'absente juste quelques minutes pour aller le chercher. Et lorsque me voilà de retour au bas de la piste, c'est pour voir s'y affairer les secouristes avec traîneau, attelles et gouttières !

Mon amie n'a trouvé rien de mieux que de se casser la jambe. Sur place, sans bouger... Net et sans bavures !

Transfert à l'hôtel, radios, réduction, plâtre de voyage, réservation d'une ambulance car la fracture est en vrilte, notre première journée aura finalement passé très vite, sauf pour mon amie qui souffre le martyr. En attendant l'ambulance, je tente de la distraire par tous les moyens. Et c'est alors que me vient l'idée saugrenue de demander à la direction de l'hôtel un jeu de cartes ! Celui qu'on m'apporte est tout bizarre, avec des roses et des écussons, avec ce valet qui fume la pipe et cet autre qui porte du courrier...

Mon sang d'ethnologue ne fait qu'un tour : ces cartes sont magnifiques, c'est du véritable art populaire. Où peut-on se les procurer ? A la librairie juste en bas, me répond l'hôtesse. Dans la minute qui suit, la libraire m'ouvre un tiroir plein de jeux. Des cartes à jouer, oui, mais lesquelles voulez-vous ? Des suisses ? Des françaises ? Des italiennes du Tessin ? Des allemandes ? Des autrichiennes ? Des tarots ? Des patiences ? Des cartes de divination ? Ne disposant que de peu de temps pour faire mon choix devant cette accumulation de merveilles dont j'ignorais jusqu'à l'existence, j'ai acheté tout le contenu du tiroir !

C'est ainsi que la belle Judith m'a pris dans ses filets. Pour le meilleur et pour le pire, comme toutes les grandes passions.

Verschiedenes - Faits divers

Das Kartenspiel

(Deck of cards)

Unter der Nummer Ariola 88007 IU hat die ehemalige deutsche Schallplattenfirma Ariola eine Sprechplatte in englischer Sprache herausgegeben. Als Autoren sind Tyler/Tyler/de Vries und Bjeike/Connelly angegeben. Die Platte gibt es längst nicht mehr.

Ich weiss, dass über dieses Thema noch andere Versionen bestehen - Ich würde mich freuen, den Text dieser Geschichten erfahren zu können. Wer kennt die Texte?

Ich fand zur Vesperzeit in einem Dom mich wieder und setzte mich im Seitenschiff auf einer Holzbank nieder. Schräg vor mir sass ein Mann, der spielte dort mit Karten. "Sie müssen damit", sprach ich, "bis nach der Messe warten". Der Fremde hob den Kopf und sah mir ins Gesicht: "Verzeihen Sie mein Herr, ich spiele nicht!" "Kommt mit hinaus" sagt er, indem er sich entfernt - "Ich zeige Ihnen, was man von den Karten lernt!" Und draussen im Portal, dort wo es niemand stört, hat mir der Fremde dann sein Kartenspiel erklärt: "Mit jedem As", sprach er, "soll Ich erinnert werden - es gibt nur einen Schöpfer des Himmels und der Erden". Die Zwei sagt mir - zwei Menschen gab's im Paradies - Adam und seine Frau, die Eva hiess. Zieh' ich die Drei, so heisst das für den Frommen - drei heilige Könige sind nach Betlehem gekommen. Vier Evangelisten, zu unseres Herren Ruhm, haben uns gebracht das Evangelium. Fünf Kieselsteine suchte sich David aus im Bach - dann legte er mit der Schleuder den Goliath flach. In sechs Tagen schwerer Arbeit erschuf sich unser Herr den Menschen, Tiere, Pflanzen und das Meer. Am siebten Tage ruhte der liebe Gott sich aus auf einer kleinen Bank vor seinem goldenen Haus. Acht Menschen - wohlgezählt nur acht - und zwar die Frommen - sind bei der grossen Sintflut damals nicht umgekommen; Noah, die drei Söhne - das sind zusammen vier - und jede ihrer Frauen - danach schloss sich die Tür. Neun Aussätzige in Israel, bis auf den Tod erkrankt,

haben dem Herrn für ihre Heilung nicht mal gedankt. Zehn Gebote - Gott dem auserwählten Moses gab, als er vom Berge Sinai zum Volke stieg hinab. Ich habe da vier Buben, ich habe hier vier Damen und habe noch vier Könige - das sind zwölf zusammen - zwölf Stunden hat der Tag, zwölf Stunden jede Nacht, zwölf Monate das Jahr - so wird die Zeit gemacht. Herz, Karo, Pik und Treff, vier Farben in der Hand - vier Jahreszeiten färben Wald, Wiese, Feld und Land. Zweiundfünfzig Karten hab' ich in meinem Spiel - nun zähl' im Jahr die Wochen - es sind genau so viel. Und zählen wir die Punkte, so sind es ohne Frage dreihundertfünfundsechzig, soviel das Jahr hat Tage! "Moment", sagte ich, nachdem ich Papier und Blei genommen, "ich kann nur auf dreihundertvierundsechzig kommen". "Ha, ha", meinte der Fremde mit stillem Lachen: "Sie dürfen nie die Rechnung ohne den Joker machen"!

Die Geschichte nebenan wurde mir von einer Bekannten, die von meiner Sammlerei wusste, zugestellt.

Léon Schnyder

1562: Teufelsbuch zum Karnöffelspiel

1562 erschien in Frankfurt am Main das berühmteste Buch des Universalgelehrten und Pfarrers Cyriacus Spangenberg mit dem Titel "Wider die Bösen siben in Teufels Karnöffelspiel". Die sieben-teilige Schrift wendet sich mit kräftigsten literarischen Angriffen "gegen Satans Rottgesindlein", d.h. gegen jene Kreise, welche die Gegenreformation unterstützten. Spangenberg, 1528 in Nordhausen geboren, studierte schon mit 14 Jahren an der Universität Wittenberg Theologie und stand dort mit Luther und weitem Reformatoren in engem Kontakt. In Mansfeld wurde er Pfarrer und betätigte sich bald als streitbarer Schriftsteller gegen alles Katholische. Die "Lauen" und die "Lässigen" im christlichen Glauben bekämpfte er mit zahlreichen "Teufelsbüchern". Nach immer härter werdenden theologischen Auseinandersetzungen musste der lutherische Eiferer Spangenberg seine thüringische Heimat verlassen und verfasste zahlreiche Chroniken. Er verstarb im Jahre 1604 im Strassburger Exil.

Die Tatsache, dass er im Titel seines bekanntesten Buches das Karnöffelspiel erwähnt, zeigt, dass zu jener Zeit dieses Kartenspiel weitaus am verbreitetsten war.



Tarock im Wallis

von John McLeod ·

aus: The Playing Card 28 (1999), p. 14f.

Die diesjährige Versammlung der Cartophilia Helvetica in Sitten war die erste im Kanton Wallis, und das Programm sah eine Demonstration von Troggu vor, der besondern Tarockspielart, die im obern Rhonetal in Visp gespielt und auch Troggä oder Tappä genannt wird. Unglücklicherweise konnten die Troggu-Spieler nicht nach Sitten kommen, dafür konnte ich nach der Versammlung nach Visp fahren und dort das regelmässige Abendspiel beobachten. Ich hatte vor einigen Jahren eine Abart dieses Spiels im nahegelegenen Dorf Grächen gespielt, und Max Ruh hatte mir freundlicherweise Kopien zweier kürzlich erschienener Zeitungsartikel über die Visper Version verschafft; so kannte ich die Grundregeln zum voraus und konnte die Spieler zu einigen Einzelheiten befragen. Bei dieser Gelegenheit waren acht Spieler anwesend. Das Spiel wird mit 62 Karten des italienischfarbigen Schweizer Tarocks gespielt, indem je 1-4 der langen und 7-10 der runden Farben weggelassen werden. In den meisten Runden spielen zwei Spieler gegen sechs, die beiden sind der Spielübernehmer (Tappma oder Tappischt, weil er die nicht ausgeteilten Karten, den Tapp, übernehmen darf) und der Besitzer von Tarock 20; wenn die Zwanzig im Talon ist, spielt ausnahmsweise ein Spieler gegen sieben.

Die Zeitungsberichte erwähnen die aus historischer Sicht interessanteste Besonderheit des Troggens nicht. Es handelt sich um die spezielle Regel, wie der Narr ausgespielt wird; in den gedruckten Quellen heisst diese Karte dr Narr, aber die Visper Spieler nennen ihn der Bättler. Auf den ersten Blick scheint es, dass der Narr einfach als der höchste Trumpf benutzt wird, doch bei näherem Zusehen ergibt sich, dass eine zweite Möglichkeit besteht. Wenn man keinen Trumpf mehr ausser dem Narren besitzt, und man kommt in eine Situation, in der ein Trumpf ausgespielt werden muss (weil ein Trumpf ausgespielt wurde oder weil man nicht farben kann), dann ist man nicht gezwungen, den Narr zu spielen, sondern kann auch irgendeine andere Karte zugeben. Wenn man den Narr auf diese Weise zurückhält, verliert er seine StICKkraft. Man muss ihn im letzten Stich spielen, den der Narr nicht gewinnen kann. Trotzdem zählt der Augenwert des Narren immer zugunsten der Mannschaft dessen, der ihn gespielt hat.

Die Möglichkeit, den Trumpf- und Farbwang mit Hilfe des Narren zu umgehen, wird in der Praxis selten gewählt - es ist fast immer vorteilhafter, ihn als den höchsten Trumpf zu spielen. Das Bestehen dieser Option lässt es jedoch als möglich erscheinen, dass Troggu eine überlebende Übergangsvariante des Tarockspiels ist, zwischen dem ältern Typ, in dem der Narr als excuse verwendet wird, und dem neuern Typ, in dem er der höchste Trumpf ist. Nach Michael Dummett

(The Game of Tarot, S. 437f.) kamen die Spielweisen, in denen der Narr der höchste Trumpf ist, im späten 18. Jahrhundert auf; es könnte also sein, dass Troggu, wie es jetzt im Wallis gespielt wird, ebenfalls etwa um jene Zeit entstand. Nicht nur was die Regeln angeht steht das Troggu zwischen den klassischen und den modernen Tarot-Arten, sondern auch geographisch: Der klassische Gebrauch des Narren ist kennzeichnend für Italien und Frankreich, die moderne Verwendung aber für die Länder der ehemaligen Donaumonarchie. Max Ruh sagt mir, dass er die Informationen, die er über das Troggu im Wallis gesammelt hat, in einem der nächsten Bulletins der *Cartophilia Helvetica* veröffentlichen wird.

Meinen Aufenthalt in der Schweiz benutzte ich dann dazu, den Spielkartenentwerfer Léon Schnyder zu treffen, der auch ein begeisterter Förderer des Kaiserspiels ist, und der bei der Produktion des Spiels mit 48 Blättern mitgewirkt hat, das die "Stiftung Schweizer Wappen und Fahnen" herausbrachte (vgl. *The Playing Card* 25, Nr. 5). Das Kaiserspiel ist die Schweizer Variante des mittelalterlichen Karnöffelspiels, eines der ältesten Kartenspiele, von denen wir genauere Kenntnis haben. Rudi von Leyden machte 1978 darauf aufmerksam, dass eine Version dieses Spiels noch immer am Leben war, und zwar in Stans und seiner nidwaldnischen Umgebung. Der Nidwaldner Kaiserjass wird mit 40 Karten gespielt, indem die Achter und Neuner weggelassen werden; seine Regeln hat Hansjakob Achermann in den Beiträgen zur Geschichte Nidwaldens dargestellt (vgl. die Besprechung von Michael Dummett in: *The Playing Card* 19, Nr. 4). Seither ist das Nidwaldner Spiel, welches damals am Aussterben war, in dieser Gegend wieder aufgeblüht, und es gibt jetzt regelmässige Meisterschaften, die jeweils rund hundert Spieler anziehen.

Unterdessen hat Léon Schnyder nach andern Gegenden in der Schweiz Ausschau gehalten, in denen das Kaisern überlebt hat. Er konnte mir genaue Auskunft über eine Variante geben, die im Kanton Uri mit dem vollen Ries von 48 Blättern gepflegt wird. Es handelt sich um ein Spiel für zehn Personen in zwei Parteien von fünf; jeder bekommt nur drei Karten. Schnyder konnte nur eine einzige Gruppe ausfindig machen, die noch immer auf diese Weise spielt. Das erstaunt nicht, denn es kann schwierig werden, die ideale Spielerzahl zusammenzubringen; glücklicherweise ist es, wenn nötig, auch möglich, mit nur acht oder dann aber mit zwölf Spielern zu spielen. Schnyder hat auch einige wenige Leute in Obwalden aufgespürt, die eine andere Version mit 48 Karten kennen, diesmal für vier oder sechs Spieler mit fünf Karten. Die Obwaldner Version benützt eine besondere Methode zum Notieren der Einsätze für die laufende Runde, indem eine Schachfigur um ein ovales Brett geführt wird.

Im Kanton Luzern wurde ebenfalls mit 48 Blättern gekaisert, die Spieler erhielten fünf Karten. Diese Art scheint zu Beginn des Jahrhunderts ausgestorben zu sein, aber es gibt mehrere Aufzeichnungen der Regeln, aus denen das Spiel recht verlässlich rekonstruiert werden kann, und Léon Schnyder hat sich um seine Wiederbelebung bemüht. Er gibt Kurse für Leute, die das Spiel lernen wollen, und während meines Besuchs konnte ich in Willisau an einer sehr vergnüglichen Runde für sechs Spieler teilnehmen, mit Léon und vierein seiner Schüler.

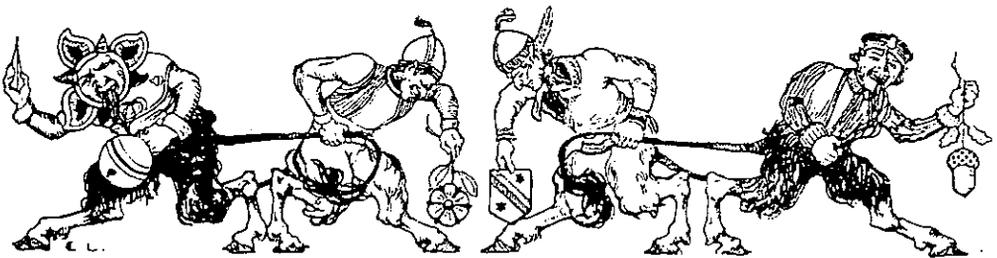
Deutsch von Walter Haas
(mit dem besten Dank an John für nützliche Übersetzungskritik)

Das Trentna – Spiel

Anlässlich unserer Jahresversammlung vom April 1990 in Appenzell hielt Stefan Nännny einen Vortrag über die appenzellische Version des Träntna. Der Vortrag wurde in "Bulletin 1/1991" dann auch abgedruckt (S. 7 - 15).

Ein Jahr später, in "Bulletin 1/1992", druckten wir einen Artikel aus dem "Luzerner Tagblatt" ab, der über das "Träntnä" im Muotathal berichtete. Dazu veröffentlichten wir auch das Reglement für die Träntner-Meisterschaft. Grosser Förderer des Träntnä im Muotathal war Max Felchlin, der sich für die Erhaltung dieses Kartenspiels einsetzte.

In der vorliegenden Ausgabe des "Bulletin" möchten wir einen Artikel publizieren, der im "Appenzeller Kalender" auf das Jahr 1938 erschienen ist. Obwohl die Einleitung nicht ganz den heutigen Kenntnissen der Geschichte der Spielkarte entspricht, soll der Text über das "Trenta-Spiel" vollständig wiedergegeben werden, und zwar in der damals üblichen Fraktur-Druckschrift. Max Ruh



Das Trenta-Spiel.

Vorwort.

Wie das Schachspiel sind auch die Kartenspiele im fernen Osten beheimatet, letztere wahrscheinlich in China und Japan, wo schon frühe bemalte Holz- und Elfenbeintäfelchen zum Spielen benutzt wurden. Die Araber, die in Spanien eine hohe Kultur geschaffen hatten, verwendeten seit dem 14. Jahrhundert Karten, schufen bestimmte Typen

und stellten Spielregeln auf. Von Spanien aus verbreiteten sich die Kartenspiele sehr rasch über ganz Europa. Schon 1376 finden wir sie in Florenz erwähnt, 1377 in Deutschland, 1379 in Belgien. Der Schachmeister des französischen Königs Karls VI. läßt 1392 einem Maler für drei Spielkarten in Gold und Farben eine größere Summe auszahlen. Ein Mönch, Johannes von Rheinfelden, erwähnt das Kartenspiel etwa zur gleichen Zeit in einer gelehrten

Abhandlung, und in den deutschen Städten Ulm, Augsburg, Nürnberg bildeten die Kartenmaler eigene Innungen. In mannigfaltiger Weise wurde das Kartenspiel in Italien unter dem Namen Tarocco (auch ein arabisches Wort!) ausgebildet; es gab einen lombardischen, venezianischen, Vologneser Taroc. König, Königin und zwei Ritter mögen aus dem Schachspiel übernommen sein, dazu kommen bloße Zählkarten und schließlich solche mit allerlei farbigen Sujets wie Jagdbienen, Vierfüßler, Vögel, Blumen, Menschen, die wahrcheinlich einen alten Kinderspiel entstammen, das, gleich heutigen ähnlichen Spielen, Unterhaltung und anschauliche Belehrung zu verbinden strebte. Auch Säbel, Becher, Stöcke finden sich. Gegen Ende des 14. Jahrhunderts treten Herz, Schelle, Blatt, Eichel auf; neue Figuren verdrängen ältere; die Zahl der Karten eines Spieles schwankt zwischen 48 und 60 und wird später reduziert, meist auf 36. Die französische Gesellschaft des 17. und 18. Jahrhunderts spielte leidenschaftlich Karten; Ausdrücke wie Trèfle, Bique ufm. erinnern an diese Zeit, wo die französischen Spiele und Gesellschaftsformen sich über die ganze Erde verbreiteten. Spiele mit humoristischen, satirischen und anderen Bildern, zum Teil voll politischer Anspielungen tauchten auf und verschwanden wieder von der Bildfläche.

Was die Ausführung der Karten anbetrifft, so waren sie bis zur Mitte des 15. Jahrhunderts handgezeichnet und -gemalt; dann aber wurden sie in Holzschnitt, Kupferstich, seit etwa 130 Jahren in Lithographie ausgeführt, aber bis zur Erfindung des Farbendruckes immer noch von Hand koloriert. Infolge der reichen Abnützung sind Spielfarten recht vergängliche Dinge, und solche aus alter Zeit gehören zu den größten Seltenheiten und werden von Sammlern sehr gesucht und teuer bezahlt.

In die Schweiz drangen die Kartenspiele aus den umliegenden Ländern schon früh ein, wie das Zeugnis des Johannes von Rheinfelden beweist. Die alten Eigenossen klopfen in ihren Feldlagern wenn auch noch nicht das heute beliebteste Nationalspiel, den *Tanz*, der vielleicht aus den Niederlanden stammt, so doch andere ähnliche Spiele. Das Reiskraut, das die Schweizer in fast alle Staaten Europas führte, brachte sie mit allen möglichen Kartenspielen in Verbindung, die, in die Heimat verpflanzt, dort mehr oder minder starke Abänderungen und Kombinationen erlitten.

Das Spiel mit den 36 Karten, mit all den vielen Kombinationen, ist zum beliebtesten Nationalspiel der Schweizer geworden. Eine solche Kombination, und zwar eine der gemütlichsten, stellt das *Trentaspiele* dar, das ehemalige Schweizeröldner aus fremden Ländern (man weiß nicht genau von Neapel oder der Türkei), in die Ostschweiz verpflanzt haben. Heute ist es bei der älteren Garde im Ober- und Appenzellerland und im Toggenburg ein ganz besonders beliebtes Spiel, weil es eben sehr unterhaltend und gemüthlich ist und mit wenig Kopfschmerzen gespielt werden kann, obgleich die fremden Zuschauer dieses Spiel wegen den vielen Namen, die dazu gebraucht werden können, für ganz schwer halten und daher staunend die Künstler bewundern, als ob sie geheimnisvolle Zauberer wären und über ein phänomenales Gedächtnis verfügen. Dem ist nicht so, da es ja eigentlich nur ein Zusammenspielen mit den

Karten ist. Vielfach geäußerten Wünschen gemäß wollen wir versuchen, das Wesen dieses Spieles etwas ausführlicher klarzulegen, in der Meinung, daß es gewiß auch in anderen Landesgegenden viel zur Gemüthlichkeit beitragen könnte.

Allgemeines.

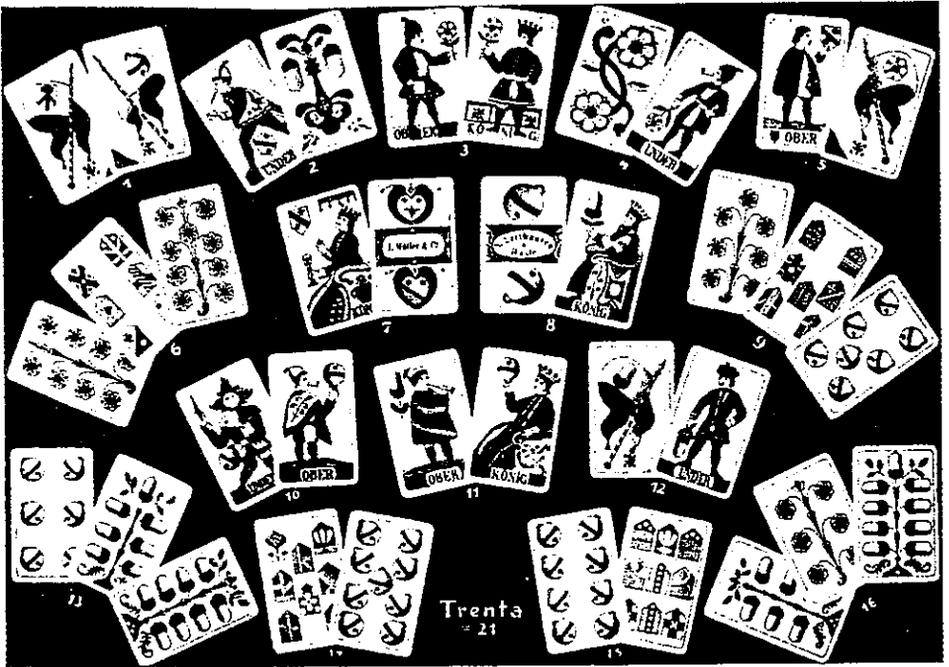
1. Beim *Trentaspiele* hebt die „Vorhand“ ab.
2. Jeder Spielende es können sich nur zwei oder vier Personen dabei beteiligen) erhält dreimal zwei Karten, die in zwei Umgängen zu je drei Karten ausgeteilt werden. Auf Vorschlag kann man bei ganz günstiger Kartenlage vielleicht erfolgreich dreimal spielen.

Werte.

1. Das *As* zählt 11 Punkte.
2. Alle Karten vom *Zehner* bis und mit *König* zählen 10.
3. Die niedrigen Karten zählen 6 bis 9.
4. Ein *Ehrhlig* bilden zwei aufeinanderfolgende Karten gleicher Farbe (3 Striche). Das höchste *Ehrhlig* (Belli) sind die Stöcke: *König* und *Ober* gleicher Farbe (5 Striche). Das zweithöchste *Ehrhlig* ist die große *Perisau* (*König* und *As* gleicher Farbe) (5). Das drittgrößte *Ehrhlig* ist der *Jung* (*Ober* und *Under* gleicher Farbe) (3). Das viertgrößte ist der *Bläß* (*Under* und *Zehner* gleicher Farbe) (3). So geht es weiter bis zum *Siebner* und *Sechser* (je 3).
5. Der *Gipan* (2). Zwei Karten von gleicher Höhe bilden einen *Gipan*. Zwei *Sechs* bilden den niedrigsten und zwei *As* den höchsten *Gipan*.
6. *Flöß* (1) sind zwei nicht aufeinanderfolgende Karten gleicher Farbe. Das höchste *Flöß* ist die *Flöß-trenta* mit *As* und *Ober* oder *As* mit *Under* oder *Zehner*. Dann folgen die Karten gleicher Farbe, die zusammen 20 ergeben. Darauf folgt die Zahl 19, 18, 17 usw.
7. Einen *Tanz* (1) bilden zwei aufeinanderfolgende Karten mit ungleicher Farbe, so *Rosenaß* und *Eichelfönig*, sonst ist alles gleich wie bei *Flöß*.
8. Der *Gnueg* beginnt bei der Zahl 16 und geht bis zwanzig, resp. setzt sich aus zwei bis drei Karten zusammen, welche die Zahl 16 bis 20 ausmachen. 20 tötet 19 (ungültig machen), 19 tötet 18 usw.
9. Die *Trenta* (2) (wornach das Spiel genannt ist) muß die Kartenwerte 21 ergeben. So kann sie sich aus zwei bis drei Karten zusammensetzen. Sie kann, wenn man anlagt, im *Gegenlag* zu *Ehrhlig*, *Flöß*, *Tanz* und *Gipan* nie getötet werden. Dagegen tötet *Trenta* den *Gnueg* (16—20).
10. Die *Braut* (1) bildet *Ober* und *König* ungleicher Farbe. Sie kann nur mit dem *Belli* entwertet werden.

Bewertung der Karten.

Auch bei diesem Spiel ist die richtige Ausnützung der Kartenwerte von ausschlaggebender Bedeutung. Immer muß man danach trachten, die Vorweisungen des Gegners durch höhere oder bessere Kombinationen zu übertreffen (töten), wobei die Hinterhand oft viele Striche mehr machen kann. Beim *Schlussspiel* kommt es gar oft auf nur wenige Striche an, so daß die im Spiel vergeblichen *Flöß* oder *Tanz* oder der *Gnueg* die ganzen Gewinnchancen verderben können. Gewöhnlich spielt man auf 60 Punkte oder mit 12 Kreuzen mit oder ohne *Bellisollen* oder *Perisau*. Da letztere nur bei entsprechender Vorweisung ge-



frischen werden können, so gehen dabei oft, trotzdem man schon 60 Punkte gemacht hat, die Gewinnchancen verloren. Wir zählen nochmals auf:

1. Belli, höchstes Ehrlig, ergibt 5 Striche.
2. Das Ehrlig ergibt 3 Striche.
3. Der Gspan und Trenta je 2 Striche.
4. Flösch, die Braut, der Tanz und der Gnuog je ein Strich.

Man merke sich weiter:

1. Ehrlig's tötet Flösch und Tanz.
2. Der Belli tötet die Braut.
3. Bei Ehrlig's, Gspan, Flösch, Tanz und Gnuog tötet das Höhere je das Niedere.
4. Die Trenta tötet den Gnuog.
5. Der Belli ist das höchste Ehrlig's. Er tötet also auch das Ehrlig's in der großen Herisau.

Ein guter Trenter behält sich für das zweite Auspiel, wenn möglich, zwei Wählungen vor, was meistens sehr wertvoll ist.

Zur Klärung des Ganzen benennen wir noch die

- 16 Zusammenstellungen auf der beigelegten Karte.
1. Gspan 10 (ev. 20 Gnuog), 2 resp. 3 Striche.
2. Trenta, 2 Striche.
3. Belli (und ev. 20 Gnuog), 5 resp. 6 Striche.
4. Flöschrenta 2 und 1 = 3 Striche.
5. Nur 20 Gnuog, 1 Strich.
6. 17 Ehrlig's (ev. 17 Gnuog), 3 resp. 4 Striche.

7. Große Herisau, 5 Striche.
8. Tanzrenta, 2 und 1 = 3 Striche.
9. Gspanrenta, 2 und 2 = 4 Striche.
10. Der Jung (und ev. 20 Gnuog), 3 u. 1 = 4 Str.
11. Brauttanz (und ev. 20 Gnuog), 2 u. 1 = 3 Str.
12. Der Bläß (und ev. 20 Gnuog), 3 u. 1 = 4 Str.
13. Kleine Herisau, 3 und 2 = 5 Striche.
14. 17 Tanz und Gnuog, 1 und 1 = 2 Striche.
15. Tanz und Gnuog, 1 und 1 = 2 Striche.
16. Gspan-Trenta, 2 und 2 = 4 Striche.

Wie es einem noch mit dem letzten Strich ergehen kann, zeigt folgendes interessante Beispiel: Einer der Spieler hatte noch einen einzigen Strich und konnte dazu noch ansagen, der andere 9 Striche und den Bellisbollen dazu. Nun sagte er Gspan und Gnuog mit $2 \times 6 + 8$ an. Der andere tötet seine Vorzeigung mit Gspanrenta $3 \times 7 = 21$ und konnte demnach 4 Striche auswischen. Dann wies der erste den Bläß mit Gnuog, der andere schlug ihn mit Herisau (5 Striche). Nun konnte beim nächsten Spiel der andere beginnen, und er wies den Belli. Somit blieb Nr. 1 mit einem Strich auf der Strecke.

Wenn nun zwei Personen anhand dieser Erklärungen das Trenta-Spiel mit den Karten üben, so werden sie es bald loshaben. Wir wünschen diesem Spiel auch in anderen Landesteilen eine recht große Verbreitung. P. S.

Appenzeller Kalender

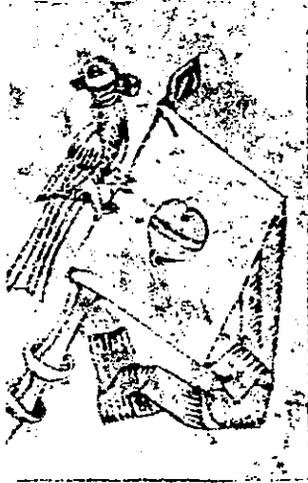
217. Jahrgang auf das Jahr 1938.

Ein Kartenspielfund im Vorarlberger Landesarchiv in Bregenz

Im Sommer 1999 wurden bei der Restaurierung eines Urbars (Güterverzeichnisses) des Benediktinerklosters Bregenz-Mehrerau von 1571 (Vorarlberger Landesarchiv, Hs. Mehrerau, Nr. 140) 126 Fragmente aus einem Klebedeckeleinband herausgelöst, darunter 85 Spielkarten oder Teile von solchen. Ein Kartenspiel von 48 Karten ist (bis auf den Eichel-Unter, der aus einem anderen Spiel ergänzt wurde) vollständig erhalten. Alle Fragmente, Handschriften und Spielkarten, dürften im Umfeld des Klosters angefallen zu sein. Zwei Fragmente sind zeitlich mit 1569 und örtlich mit Bregenz datiert. Die Karten dürften damit um 1569 entstanden sein. In einer Herz-Vier erscheint ein Wappen mit dem österreichischen Bindenschild. Vermutlich wurden die Karten in Ulm, Augsburg oder München für den Export nach Österreich hergestellt. Die Karten im Format von ca. 8,8 x 5,8 cm in den deutschen Farben Laub, Herz, Schellen und Eichel repräsentieren alle den Typus der Schwäbischen oder Ulm-Münchner Spielkarten des 16. Jahrhunderts. Die Karten lassen sich den bekannten Spielkarten ähnlicher Art zuordnen: (1) dem Augsburger Kartenspiel, um 1470, das in Cincinnati aufbewahrt wird; (2) dem Kartenspiel des Jörg Schwemer in München, um 1520; (3) dem Kartenspiel des Pflugscharmeisters, um 1525; (5) dem Kartenspiel des Jakob Vogt, Reutlingen, um 1590. Das Mehrerauer Kartenspiel weist in den Details sehr viel mehr Ähnlichkeiten mit (1) und (5) auf als mit (3) und (4). Das scheint die These von Hellmut Rosenfeld zu bestätigen, dass die gewöhnliche Datierung des Augsburger Spiels „um 1470“ um etwa 80 bis 100 Jahre zu korrigieren und wohl erst nach 1550 anzusetzen ist.

Karl Heinz Burmeister





Suggestions - Anregungen

Créer ses propres jeux de cartes avec un PC

L'évolution considérable de la micro-informatique ces dernières années a bouleversé bien des domaines, et notamment celui du graphisme et de l'édition. Il était donc naturel que le petit monde de la carte à jouer soit également "victime" de ce raz de marée.

Ainsi donc il est maintenant possible à tout un chacun de créer ses propres jeux de cartes à condition de posséder un ordinateur personnel et une imprimante. Il n'est même pas besoin d'être branché sur le "réseau des réseaux" (comprenez WWW), un lecteur de cederom suffit !

Micro Application, fabricant français de logiciels propose pour un prix fort modeste un programme appelé "Cartes, Jetons et Billets" pour faire soi-même ses jeux de cartes, de même que des jetons et des billets pour différents jeux de société.

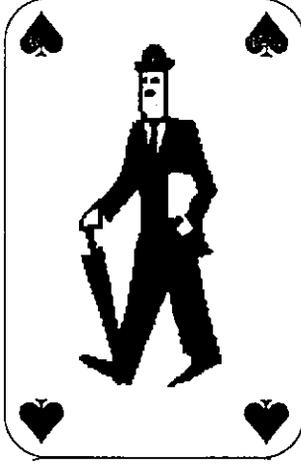
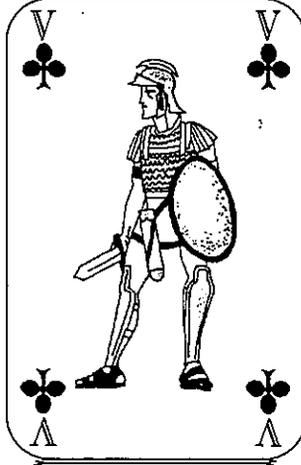
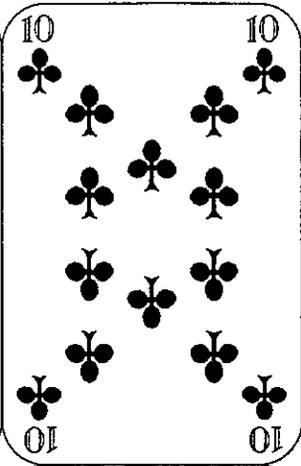
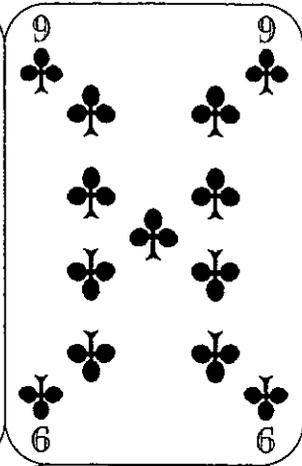
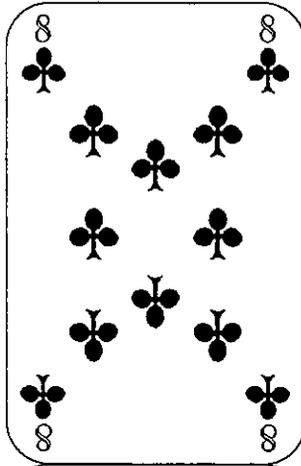
Le logiciel propose une trentaine de jeux prêts à imprimer, comme le poker, la belote, l'écarté, le tarot, le jass, des jeux d'enfants, etc... L'impression est particulièrement soignée. Il est possible d'acheter des feuilles cartonnées prédécoupées avec les dos déjà imprimés. Ainsi vos jeux auront tout l'aspect de "véritables" cartes à jouer (sans le glaçage tout de même). Pour jouer les cartes sont un peu délicates mais pour collectionner c'est parfait.

En plus des jeux tout prêts, vous pouvez créer tous types de jeux, à partir des éléments prédéfinis dans une bibliothèque, ou en insérant vos propres documents, photos, dessins ou autres.

Vous pouvez voir ci-après un exemple de quelques cartes d'un jeu prêt à être imprimé ainsi que quelques cartes montrant les nombreuses possibilités de combinaisons possibles.

Sans être une révolution ce logiciel est un amusement sympathique et pourrait...pourquoi pas... amener des jeunes à s'intéresser aux cartes à jouer. On le trouve dans la majorité des commerces spécialisés et grandes surfaces vendant des produits informatiques. Alors à vos claviers ?

Pierre-Alain Girard



Angebote - Offres

Herr Ing. Harald F. Pfaffenberger
Am Dunger 10, D-95494 Gesees
TEL: 0049 9201 1572
FAX: 0049 921 62010

Zum Verkauf stehen (noch) ca. 50 Bierkrüge, sog. Reservistenkrüge, in verschiedensten Ausführungen und Grössen (3 Liter bis ca. ½ Liter), z.T. Glas mit bemalten, zinngefassten Deckeln, andere Steingut, Porzellan, und alle mit spielkartenbezogenen Sujets bemalt, gebrannt, oder gar 3D aussen aufgesetzt und bemalt/gebrannt. An obiger Adresse kann unter Bezugnahme auf die Cartophilia Helvetica Photobebilderung angefordert werden.

Fragen - Antworten

Questions - Réponses

Folgende Frage ist an das Sekretariat der Cartophilia Helvetica gerichtet worden:

Wer kann Auskunft geben über Walter Scharff ?

Ab 1931 bis 1936 war Fabrikdirektor der Spielkartenfabrik in Altenburg / Thüringen. In der Zeit vor 1931 und dann wieder nach 1936 scheint er Besitzer der Firma WASCO AG in Ennetbaden gewesen zu sein. Er soll 1936 oder 1937 nach Aegypten ausgewandert sein und dort eine neue Spielkartenfabrik aufgebaut haben. Nach 1945 muss er wieder nach Ennetbaden zurückgekehrt sein.

Wer hat Angaben über Scharffs Tätigkeit in Aegypten ?

Wer über entsprechende Informationen verfügt, möge sich mit dem Sekretariat der Cartophilia Helvetica, Postfach 3037, 8200 Schaffhausen in Verbindung setzen. Vielen Dank im voraus.

Wer kann Klarheit schaffen ?

Kürzlich konnte ich ein Tarot in die Sammlung integrieren, von dem ich nur weiss, dass es in Frankreich für den Export hergestellt wurde. Auf den abgebildeten Karten deutet die Beschriftung darauf hin. Der eigenartige Totenschädel der Karte XIII befremdet mich. Die besonderen Merkmale sind: Bei der Beschriftung wurden oft falsche Ligaturen verwendet, z.B. HE, DE, NE usw. Apostrophe und Wortzwischenräume wurden vielfach weggelassen. Statt U wurde V geschnitten.



Die primitive Art des Schnittes, zusammen mit der Beschriftung, die damals noch keine U hatte, könnte auf eine frühere Zeit hindeuten, aber die Ausführung lässt etwa auf das 19. Jahrhundert schliessen. Das Spiel ist ab Holzschnitt gedruckt und in hellblau, blau, rotbraun und gelb schablonenkoloriert. Rückseitig hat es blauschwarzes Kleisterpapier.

Wer kann mir mehr dazu sagen? Cartier und Druckort fehlen.

Besten Dank für einschlägige Auskünfte

Léon Schnyder

Publikationen - Publications

Michaela Klinkow

Spielkartenmakulatur

Spielkartenmakulatur : Dokumente einer frühen Gebrauchskunst im Bonner Exemplar von Hutters „Novum Testamentum“ (1599/1600) / Michaela Klinkow.- © Greven Verlag Köln GmbH 1999
(Kölner Arbeiten zum Bibliotheks- und Dokumentationswesen ; H. 24)
ISBN 3-7743-0578-1

Einen äusserst bedeutenden Beitrag zur Geschichte der Spielkarten gibt uns Michaela Klinkow in ihrer Untersuchung über Makulaturbogen und Einzelspielkarten, die in Bucheinbänden mit Klebepappdeckeln die Jahrhunderte überdauert haben. Die Untersuchung entstand als Prüfungsarbeit für die Laufbahn eines höhern Bibliotheksbeamten an der Fachhochschule Köln. Ausgangspunkt für die Forschungsarbeit war der Einband von Hutters "Novum Testamentum", der solche Spielkartenmakulatur enthielt. Besonders untersucht wird die Frankfurter Kartenfabrik der Familie Hauk/Jamer mit einem aufschlussreichen Stammbaum. Die 178 Seiten umfassende Schrift enthält zahlreiche Abbildungen und ein umfangreiches Literaturverzeichnis. Der Preis des Buches, das jeder Spielkartenforscher eigentlich haben müsste, beträgt ca. 40 Franken und kann in jeder Buchhandlung bestellt werden.

Spielkarten – Herstellung vor 1800

In der Zeitschrift der französischen Gesellschaft "Le Vieux Papier", im Fascikel 354 vom Oktober 1999, veröffentlicht der Präsident der Association des Collectionneurs de Cartes et Tarots den ersten Teil einer umfassenden Untersuchung über "Termes techniques des cartiers français avant 1800", d.h. über die Fachausdrücke der französischen Kartenmacher vor 1800. Der sehr lesenswerte Artikel enthält eine Vielzahl von Angaben, die auf ein eingehendes Studium der Materie mit vielen Recherchen schliessen lässt. Es ist anzunehmen, dass von der gesamten Arbeit ein Sonderdruck entstehen wird, der von den Mitgliedern der Cartophilia Helvetica käuflich erworben werden kann. Wir werden darüber informieren.

Neue Kartenspiele - Cartes nouvelles

Ein neues Tarot von AGMüller, Neuhausen

Tarot de Marseille in neuer Aufmachung

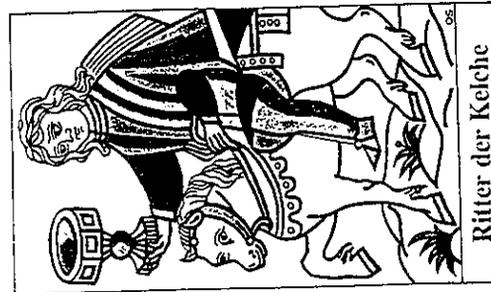
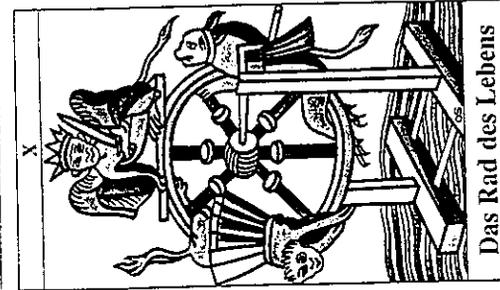
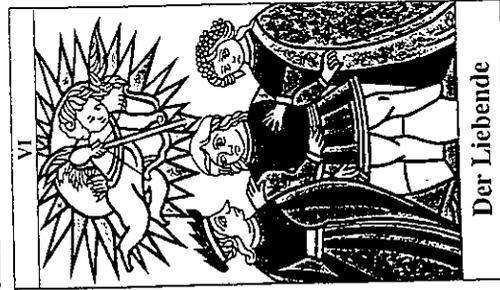
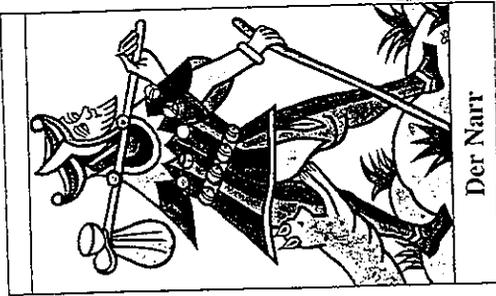
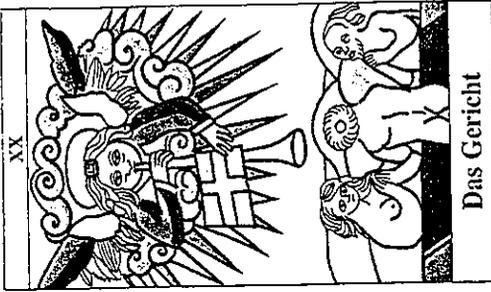
Tarotspielkarten haben eine lange Tradition im Hause der Schaffhauser Spielkartenfabrik. In den Bergkantonen Wallis und Graubünden wurde seit Menschengedenken mit diesen geheimnisvollen Karten gespielt. Systeme und Regeln, wie Aelpler, Bergler und Hintersassen den Tarot anwendeten, waren nur Eingeweihten zugänglich. Das Kloster Disentis hob z.B. solches Wissen sorgfältig auf. Eine "neue Spielanleitung" aus den 60er Jahren belegt, wie kompliziert das Spiel im Gebrauch war.

Die weltweite Tarot-Welle der letzten 30 Jahre gründete auf einer geistigen Neuorientierung des spielenden Menschen. Sie erfasste Menschen jeglicher Couleur, die sonst kaum etwas mit den herkömmlichen Kartenspielen "am Hut hatten". Eine Generation, die mit dem Tarot-Modell den Dialog mit sich selber suchte, trat im Markt auf. "Amerika entdeckt den Tarot", das ist nur ein Teil der Wahrheit.

Der Tarot de Marseille nimmt eine herausragende Stellung innerhalb der Tarot-Szene ein, die heute bei der AGM über 100 Titel umfasst. Das Bedürfnis nach einem weiteren klassischen Tarot neben dem "Rider Waite" und dem "Aleister Crowley Thoth" ist nachvollziehbar, wenn man das gelungene Werk vor sich hat.

Die herausgebenden AGMüller und Urania Verlags AG zeigen, dass sie mit den modernen Uebertragungstechniken ihre traditionelle Qualität in bezug auf Fertigung und Finish zusammen mit dem belgischen Hersteller weiterführen.

Zum neuen Kartenspiel "Convos", das eine Vernissage in Schaffhausen wert war, ist zu sagen, dass die Bildrechte nun eindeutig geklärt sind. Die Neuzeichnung basiert auf einer Holzschnitt-Vorlage in der Bibliothek National in Paris von Nicolas Conver,



Kartenmacher in Marseille aus dem Jahr 1761. Er war einer der 4 Kartenmacher, die im 18. Jahrhundert am Golfe du Lion wirkten. Otto Spalinger, Graphiker in Schaffhausen hat mittels sauberer Strichführung und leuchtenden Farben die alten Karten tatsächlich zu neuem sprühenden Leben erweckt. Die etwas dezent und trüb wirkende Farbgebung des bisherigen "Tarot Classic" ist abgestreift. Ueberflüssige Schattierungen der damaligen Holzschnitt-Techniken sind weggelassen, ohne dass die Originalität eines echten Tarot gelitten hätte. Man kann der AGM zur gelungenen Neuschöpfung gratulieren und gute Aufnahme im umkämpften Markt wünschen.

Kurt Lehner

T a r o t - ein Modell des Lebens

Vernissage für das neue Tarot de Marseille der AGMüller, Neuhausen

1. November 1999

LILLO SCHWARZ

Dipl. Psychologin IAP/SBAP

1. Zum Ursprung der Tarotkarten

Bis zur Legende von Atlantis gehen die Spekulationen zurück, auf wann die Entstehung der Karten datiert werden könnte. Im alten Ägypten wurde die Zeit in 22 Mondstationen gemessen und zwar vor allem qualitativ.

Das hebräische Alphabet besteht aus 22 Konsonanten, welche nicht nur als Buchstaben dastehen, sondern einzeln eine symbolische Bedeutung für die Menschen haben. Dieses Wissen ist Bestandteil der Kabbala. Die 22 Sinnbilder der hebräischen Buchstaben verweisen mit ihrer Symbolik auf die 22 grossen Arkana des Tarot.

Die Zigeuner benutzten die Karten zum Wahrsagen. Jedoch erst im Mittelalter belegen die ersten schriftlichen Zeugnisse die Existenz der Tarotkarten. Im Wallis und im Bündnerland wird noch heute Tarock als Kartenspiel gespielt.

Die Bild-, Symbol- und Zeichensprache ist wohl die älteste Sprache der Welt. In jeder Kultur wird gedeutet, gerätselt, sei es aus dem Bild der vorbeiziehenden Wolken, im Kaffeesatz, den Kaurimuscheln, den Eingeweiden frisch geschlachteter Tiere oder ganz alltäglich so wie wir alle es tun mit der Frage, was wohl dieses und jenes Ereignis für uns bedeute. Die Menschen haben natürlicherweise ein Interesse, mehr über ihr Schicksal zu wissen und hinter den Vorhang des Fassbaren zu gucken.

Die Symbole im Tarot basieren auf uralten Überlieferungen und Mythologien, welche die Lebensgeschichte ganzer Völker und Kulturen erzählen. Auch alle Religionen der Welt befassen sich mit dem Sinn des Lebens, woher der Mensch kommt, durch was er lebt und wohin er geht.

2. Zur Symbolik

Das Symbol hat gleichzeitig einen übergeordneten Aspekt, welcher gleichbedeutend ist, und einen untergeordneten Aspekt, der individuelle Assoziationen zulässt. Zum Beispiel können wir uns alle etwas unter einem Gebäude vorstellen. Ob es sich aber dabei um einen Stall, einen Wolkenkratzer oder eine Fabrik handelt, ist von Mensch zu Mensch verschieden und hat mit seinem Erleben, seinen Erfahrungen zu tun. Genauso funktioniert Tarot. Jede Karte hat eine übergeordnete Bedeutung und bietet Raum für die individuelle Auseinandersetzung mit den persönlichen Lebensthemen. Das Symbol ist Träger von vielen Bedeutungen und verbindet Gegensätzliches in einem Sinnbild.

3. Tarot im Alltag

Tarot ist ein Modell, ein Modell des Lebens und dient der Orientierung. Es ist ein Abbild des Lebens im wahrsten Sinne des Wortes und spiegelt in seiner immer gleichen, vielleicht auch simplen Weise unsere Phantasien, Gedanken, Wünsche zu uns zurück. Es verhilft uns damit, zum Dialog mit uns selber zu finden. Tarot ist ein psychologisches Instrument, welches von jedem Menschen, der es wählt, angewendet werden kann und kinderleicht ist, weil die Bildsprache uns bereits am ersten Tag unseres Lebens, an dem wir die Augen öffneten, begegnet ist. Die 22 grossen und 56 kleinen Arkana des Tarot ermöglichen uns, in immer wechselnden Kombinationen den Dialog mit uns selber zu pflegen, den Dialog zwischen dem bewussten, klaren Denken und dem halbverborgenen, latentvorhandenen Erahnen.

Tarot bietet die Möglichkeit für persönliche Auseinandersetzung mit eigenen Themen, die Menschen beschäftigen. Einerseits stellen die archetypischen Bilder der 22 grossen Arkana die grossen Bogen des Lebens dar. Sie zeigen das Übergeordnete, das Dach, unter welchem die bearbeitete Thematik angesiedelt werden kann. Andererseits zeigen die 56 Karten der kleinen Arkana Szenen, Details und Alltagsgeschehen des individuellen Erlebens. Zusammen wirken sie als Ganzes.

Geeignet ist dieses Modell des Lebens für alle Frauen, Männer und Kinder, welche den Tarot als psychologisches Instrument zur Klärung ihrer kleinen und grossen Fragen sinnvoll einsetzen möchten. Tarot hilft den Menschen, die bereit sind, ihre bunten Karten auf den Tisch zu legen, ihre anstehenden Aufgaben in die Hände zu nehmen und damit eine Veränderung zum eigenen Wohle einzuleiten.

Wenn wir eine oder mehrere Karten in geeigneten Systemen auslegen, so nehmen wir mit allen Sinnen wahr, was uns zugefallen ist und schauen es einfach einmal an. Wir spüren eigene Bilder, Phantasien, Erinnerungen, Wünsche oder prägende Ereignisse in uns aufsteigen, die von den Kartenbildern geweckt werden. Wir erkennen wichtige Verbindungen zwischen den einzelnen bildhaften Informationen und können Rückschlüsse auf unser Thema ziehen. So erhalten wir aus dieser bedeutungsvollen Arbeit Erkenntnisse, Bestätigung und verschiedene Lösungsvorschläge für unsere persönlichen Anliegen.

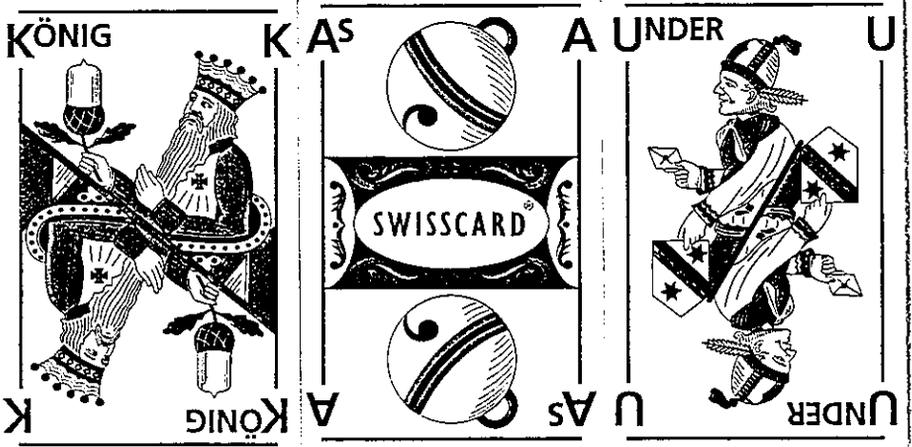
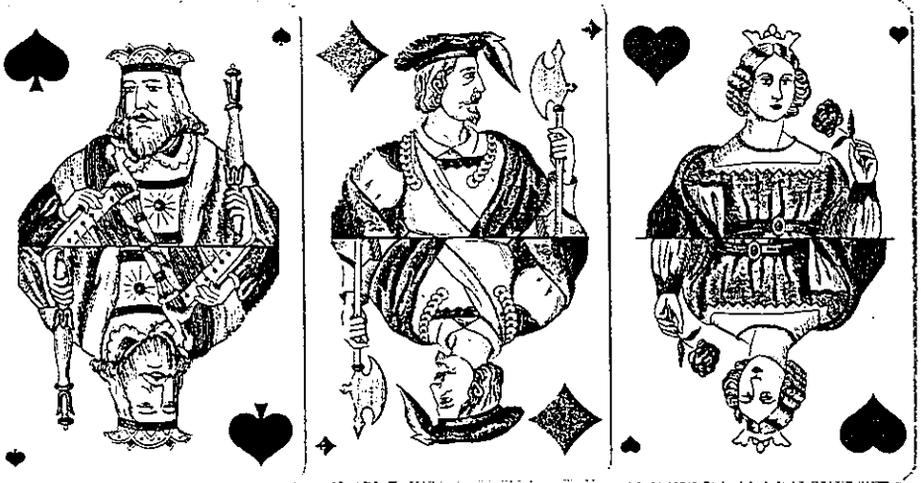
Spielkarten der Firma „En Soie“

Durch Vermittlung unseres Mitgliedes Dr.E.Brum-Antonioli können wir unsern Mitgliedern ein spezielles Kartenspiel anbieten, das die Geschäftskette "En Soie" herausgegeben hat. Die Zeichnung stammt von Ines Boesch, einer Mitarbeiterin von "En Soie", die Auflage des Spiels, das bei Carlit-Ravensburg gedruckt wurde, beträgt 2600 Stück. Das Kartenspiel kann zum Preise von Fr. 20.- beim Sekretariat der Cartophilia Helvetica, Postfach 3037, CH-8201 bezogen werden.

Nous offrons pour les membres de Cartophilia Helvetica un jeu extraordinaire, dessiné par Ines Boesch pour la chaine commerciale "En Soie" de Zurich. On peut commander ce jeu pour le prix de 20 Francs (suisses) chez Cartophilia Helvetica, Case postale 3037, CH-8201 Schaffhouse.

Neue schweizerische Spielkarten

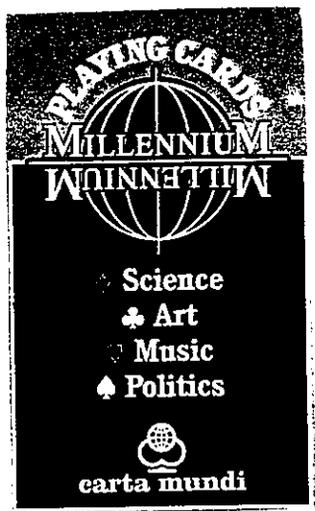
Am Samstag, 4. September 1999, in der Sendung des Schweizer Fernsehens SF 1 "Samschtig Jass" wurden die neuen in Toffen (Kanton Bern) hergestellten schweizerischen Spielkarten erstmals der Öffentlichkeit vorgestellt. Die unter der Bezeichnung "SWISSCARDS" sind in der Zwischenzeit auch im Handel erhältlich. Die neuen Karten sollen im nächsten "Bulletin" näher vorgestellt werden. Wie die abgebildeten Karten zeigen, unterscheiden sie sich wenig von den bisher üblichen Spielkarten.



Dans l'émission "Samschtig Jass" de la Télévision de la Suisse allemande SF 1 du 4 septembre 1999 nous les avons vues pour la première fois, les nouvelles cartes suisses, fabriquées à Toffen (canton de Berne). Nous parlerons de ces nouvelles cartes publiées sous le nom de "SWISSCARDS" dans notre prochain "Bulletin". Les différences sont, comme nous montrent les images, presque imperceptibles.

Millenium – Kartenspiel

Das Millenium hinterlässt auch bei den Spielkarten seine Spuren. Carta Mundi veröffentlichte ein Jahrtausend-Spiel, das auf allen Karten berühmte Leute aus Kultur, Wissenschaft, Kunst und Politik aus den vergangenen Jahrhunderten zeigt. Der Plan, von diesem Spiel eine schweizerische Version anfertigen zu lassen und damit schweizerische Persönlichkeiten zu ehren, konnte leider nicht realisiert werden.



De stulta in liberos indulgentia!



Rides insipiens si tua pignora
 Post ludum vetitum se gladijs petunt
 Et nescis iugulum q̄ subito tuum
 Idem mox gladijs petunt

Carmē est q̄le ferrū g en^o carminū horatiū dīcolon tetrastrophon. dīco
 lon qz duo p̄met mēbra: tetrastrophon: qz post quārtū fit p̄versio ad pri
 mū. Tres em̄ p̄mi p̄sus sunt asclepiades de qb^o dictū ē titulo p̄mo. Quar
 tus est glicom^o p̄tis spōdes ⁊ duob^o dactyl^o is cū syl^oaba: ⁊ aliter met^o
 ri p̄t. Scribit in stultos parētes liberoꝝ illicitos ludos ⁊ peioꝝ certant
 na dissimulātes: in quos s̄ plura dicā. Ordo est: Q̄ insipies tu rides si p̄
 gnoꝝa tua. i. filij tui: petūt. i. iuadūt se sez mutuo: post ludū veitū: ⁊ nescis:
 i. nō animaduertis q̄ petēt subito: mox. i. paulo post tuū iugulū. i. guttur
 idem gladijs quibus inter se certant.