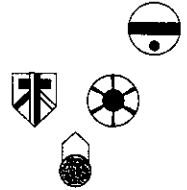


CARTOPHILIA HELVETICA

Postfach 3037 CH-8201 Schaffhausen

15. Jahrgang

15^e année



Bulletin 3/2000

Inhalt – Sommaire

Mitgliederbrief	3
Die Convention 2000 der IPCS in New Haven	4
Stuart R. Kaplan: ein Leben für die Spielkarte	8
Der Krieg auf dem Tisch (Gejus van Diggele)	11
Collectionner les cartes à jouer - une passion peu commune (Tierry Depaulis)	19
Zur Spielkarten-Geschichte von Schaffhausen	23
Spielkarten als theologisches Thema	24
Fragen - Antworten / Questions - Réponses	26
Neue Publikationen	28
Erfolgreiche Homepage	30
Faits divers - Verschiedenes	31

Mitgliederbrief

Sehr geehrte Damen und Herren,

vor Ihnen liegt die dritte Ausgabe unserer kleinen Vereinszeitung. Wie Sie feststellen werden, haben sich zwei Schwerpunkte bei den Beiträgen ergeben. Zum einen ist es die Berichterstattung von der Convention der International Playing Card Society, die in diesem Jahr zum zweitenmal in den Vereinigten Staaten stattfand, zum andern dürfen wir eine Arbeit publizieren, die uns von Gejus van Diggele freundlicherweise zur Verfügung gestellt wurde. Für die Uebergewichtigkeit an deutschen Beiträgen möchten wir uns bei unsern französischsprachigen Mitgliedern entschuldigen und versprechen zugleich, dass in der nächsten Ausgabe des "Bulletin" das französische wieder vermehrt zum Zuge kommen wird.

In diesem Zusammenhang möchten wir darauf hinweisen, dass unsere französische Schwestergesellschaft "ACCART" am 2. Dezember (von 12.30h weg) im Restaurant "Souvlaki de Mykonos", 34 rue Bois-le-Vent, Paris 16^e (Métro La Muette) das traditionelle "Déjeuner de L'As de Trèfle" mit einer Darbietung über Daveluy und einer Tauschbörse durchführen wird.

Die Redaktion wünscht allen Lesern und Leserinnen eine angenehme Lektüre und verbleibt bis zur nächsten Ausgabe des "Bulletins"

mit freundlichen Grüßen



Die Convention 2000 der IPCS in New Haven

Nachdem letztes Jahr die Convention der International Playing Card Society in Breslau/Polen stattgefunden hatte, wagte sich im Jahre 2000 die Gesellschaft der Spielkartensammler zum zweiten Mal nach den Vereinigten Staaten, um dort zusammen mit der ansässigen Spielkarten-Vereinigung "52 + Joker" in New Haven die Convention durchzuführen. Erstmals in der Geschichte der IPCS begann die Veranstaltung bereits am Dienstag-Abend (10. Oktober) mit einem kleinen Empfang am Tagungsort, dem Omni-Hotel. Am Montag bereits um 8.30 h überbrachte Mr. Staples die offiziellen Grüsse des Staates Connecticut, womit die Convention ihren Anfang nahm. Insgesamt 160 Teilnehmende waren angemeldet, darunter rund 30 Personen aus Europa. Gesamthaft waren 13 Nationen vertreten.

Die amerikanischen Sammler legen ausserordentlich viel Wert auf den Spielkarten-Tausch resp. -Handel und so waren schon vor der Eröffnung die meisten Tische mit Spielkarten überhäuft. Das Sammelgebiet jenseits des Atlantik hauptsächlich auf amerikanische Spielkarten. Spezielles Interesse erwecken Rückseiten und Joker.

Interessante Vorträge

Die Vorträge waren gewissermassen auf das amerikanische Publikum abgestimmt. Im Verlauf der ersten drei Tage wurden folgende Referate gehalten:

- Spielkarten in Kanada von 1600 bis 1940 (Tom Dawson)
- Indische Spielkarten und Leben am Hof der Moghuls (Jeff Hopewell)
- Kinderkarten - die amerikanische Verbindung (Alex Clays)
- Der Krieg auf dem Tisch - Karten im II. Weltkrieg (Jesus van Diggele)
- Das Poker-Spiel "Texas Hold'Em" (Larry Lubliner)

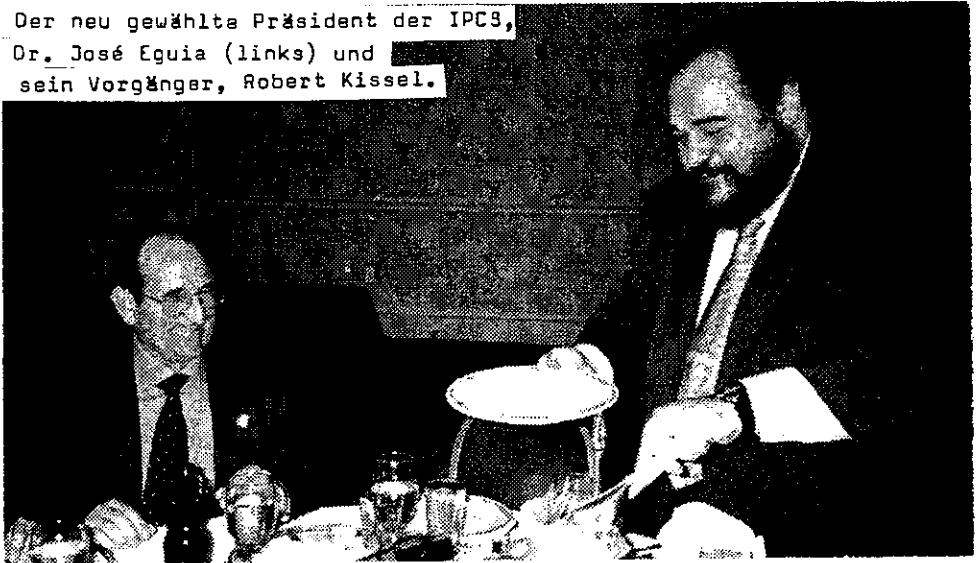
Alle Vorträge wiesen ein beachtliches Niveau auf. Interessenten können die in englischer Sprache abgegebenen Zusammenfassungen beim Sekretariat der Cartophilia Helvetica bestellen.

Während der Vorträge wurden jeweils die Tauschgeschäfte mit einer bewundernswürdiger Disziplin eingestellt. Auch blieben die ausgebreiteten Karten von Mittwoch bis Freitag auf den Tischen liegen. Oft waren die Angebote unbewacht, wenn sich beispielsweise deren Besitzer auf der Suche nach Sammelstücken bei andern Sammlern umschaute oder einfach zu einem Schwatz an einem andern Tisch wollte. Niemand schien sich Sorgen darüber zu machen, dass dieses Vertrauen missbraucht werden könnte. So etwas wäre leider in Europa kaum möglich. Die vielen Stunden, die dem "Trading" reserviert waren, wurden von den Anwesenden ausserordentlich geschätzt. Die Gespräche drehten sich nicht nur um Spielkarten. Die Amerikaner nennen diese Kontakte "Socialising".

Auktionen

Eine gewisse Spannung brachten die zwei zur Durchführung gelangten Auktionen. Jedes Mitglied hatte das Anrecht, pro Auktion jeweils drei Spiele einzureichen, welche von zwei Experten für die Auktion vorbereitet und anschliessend zur Ansicht ausgelegt wurden. Ein Berufsauktionator, selbst

Der neu gewählte Präsident der IPCS,
Dr. José Eguia (links) und
sein Vorgänger, Robert Kissel.



Mitglied der Gesellschaft "52+Joker" führte dann souverän die Auktion durch. Nach dem "once", "twice" und dem "final bid" folgte dann das "sold for..". Wurde der Mindestpreis nicht erreicht, gingen die Karten an den Einlieferer zurück. Der Käufer zahlte den gebotenen Preis ohne Aufschlag, der Einlieferer musste 10% des Erlöses an den Verein abgeben. Den höchsten Preis erzielte mit 9250 Dollars das "Hodge Astronomical Deck". Die dritte Auktion war eine sogenannte "Silent Auction" (ruhige Auktion). Hier lagen neben den ausgebreiteten Karten und Lots Zettel, auf denen die Bieter ihre Offerten eintragen konnten. Nach einer bestimmten Zeit wurde die Bieterzeit abgeschlossen; der Meistbietende konnte das Ersteigerte abholen.

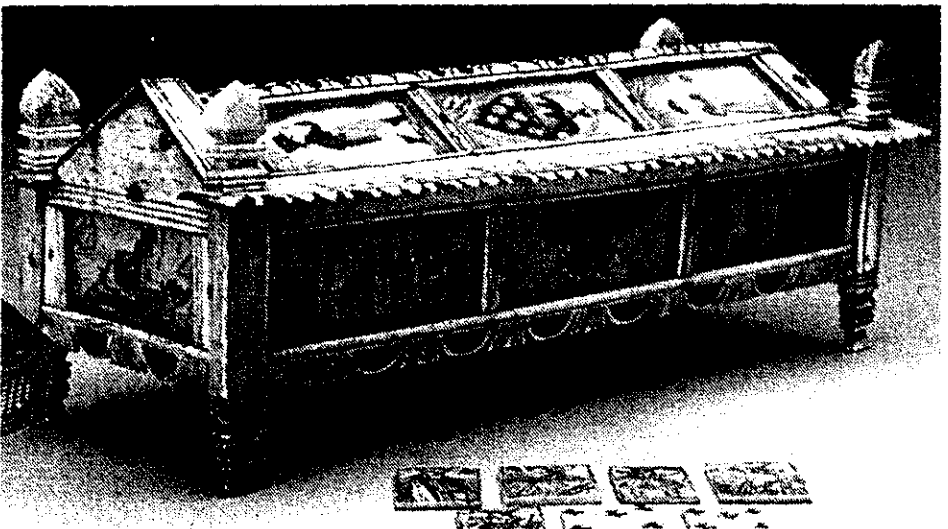
Ausstellungen

Der Samstag war dem Besuch zweier Museen vorbehalten, in denen Teile der grossen Spielkartensammlung von Stuart R. Kaplan zu sehen sind. Im "Stamford Museum" konnten Kartenspiele für Kinder, meistens Lehrspiele, bestaunt werden, Familienspiele und weitere Kostbarkeiten, welche bis ins 19. Jahrhundert zurückreichten. Reichhaltiger noch war die Ausstellung im "Bruce Museum" in Greenwich, wo Tarock- und Tarotkarten aus fünf Jahrhunderten besichtigt werden konnten.



Im Bruce-Museum entdeckt: Ein Burdel-Tarock aus dem Jahre 1751

Ein besonderes Ereignis war der Besuch in den Geschäftsräumen der "U.S. Games Systems", wo die Besucher Einblick in alle Bureaus und Lagerräume erhalten durften. Besondere Aufmerksamkeit erregten die auch hier ausgestellten alten Spielkarten+Spielutensilien. Von besonderer Rarität sind die aus Knochen geschnitzten Schachteln zur Aufbewahrung von Spielkarten. Diese Behälter wurden während der Napoleonzeit von Franzosen in englischer Gefangenschaft hergestellt und sind zum Teil wahre Kunstwerke. Der Besitzer dieser in den USA wohl bedeutendsten Kartenversand-Firma, Stuart R. Kaplan meinte in seiner Begrüßungsrede schmunzelnd, sie hätten während zweier Tage nur aufgeräumt, um einen ausgezeichneten Eindruck hinterlassen zu können! Es ist in der Tat beeindruckend, welches bedeutendes Unternehmen Kaplan in etwas mehr als drei Jahrzehnten aufgebaut hat.



Spielkarten-Kästchen, aus Knochen geschnitzt und verziert

Jahresversammlung

Die auf den Donnerstag vorherverlegte Jahresversammlung der IPCS bewegte sich im üblichen Rahmen. Die Vertreter der einzelnen Länder berichteten über die bei ihnen durchgeführten Aktivitäten aber auch über zukünftige Veranstaltungen. Bei den Wahlen wurde der bisherige Präsident der IPCS, Robert Kissel durch Dr. José Eguía aus Vitoria abgelöst, der zugleich die Anwesenden zur nächsten Convention der IPCS in Spanien einlud. Diese wird Ende September 2001 in Vitoria stattfinden.

Für die Mitglieder der IPCS ist auf die Jahresversammlung als Geschenk ein "Members Pack" herausgegeben worden, das bis Jahresende allen zugesandt werden soll, die nicht an der Convention in New Haven teilnehmen konnten. Das Spiel ist in limitierter Auflage erschienen und wird im Handel nicht erhältlich sein.

Verleihung des "Modiano-Preises"

Anlässlich des Bankettes am Samstagabend (14. Oktober) mit einem "Traditional American Turkey Dinner" wurde der seit 1989 vergebene "Modiano-Preis" dem Spielregeln-Spezialisten John McLeod zuerkannt. Erfreulich ist die Tatsache zu werten, dass erstmals eine Sparte in der Spielkartenforschung berücksichtigt worden ist, die bis jetzt wenig beachtet wurde. Wer die Arbeit von John McLeod näher kennen lernen möchte, der suche im Internet unter "www.pagat.com".

Die Convention der IPCS in New Haven wird allen Teilnehmenden in ausgezeichneter Erinnerung bleiben. Alles war perfekt organisiert, ein Verdienst von Rhonda Hawes, Sekretärin von "52+Joker", und von Robert Kissel. Einen entscheidenden Anteil am Erfolg der diesjährigen Convention hat natürlich auch Stuart R. Kaplan. Die Tatsache, dass die Convention sich über vier Tage hin zog, ermöglichte es, mehr Zeit für neue Bekanntschaften zu haben, die Veranstaltungen waren weniger gedrängt und Interessierte fanden auch Zeit zur Besichtigung von New Haven oder zu Ausflügen in die weitere Umgebung (New York, Boston). Gewiss werden bei zukünftigen Conventions die Erfahrungen von New Haven mitberücksichtigt werden müssen.

Der Katalog des Bruce - Museums zur "Spielkarten - Ausstellung" (Play your cards) und der "Stuart and Marilyn R. Kaplan Playing Card Collection" kann zum Preise von Fr. 25.- beim Sekretariat der Cartophilia Helvetica, Postfach 3037, 8201 Schaffhausen, bezogen werden.

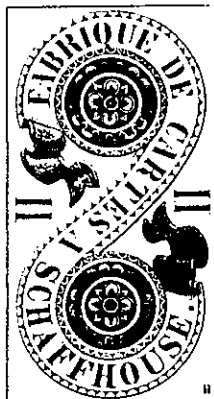
Stuart R. Kaplan: ein Leben für die Spielkarte

Der berufliche Alltag spielte sich bis 1978 für Stuart R. Kaplan in der New Yorker Wallstreet ab. Damals gründete er seine Firma, die "U.S. Games Systems". Den Anstoss zum Handel mit Spielkarten erhielt er allerdings schon im Jahre 1968 anlässlich eines Besuches der Nürnberger Spielwaren-Messe. Als Vater von fünf Kindern interessierte er sich über die Neuheiten auf dem Spielwaren-Markt, suchte dabei auch etwas Ausgefallenes. Dies fand er ausgerechnet am Stand der Spielkartenfabrik AGM MÜLLER AG. Edwin Nigg, der damals den Stand betreute, hat freundlicherweise uns die Erinnerung an diesen ersten Besuch Kaplans aufgeschrieben, wofür wir ihm bestens danken. Edwin Nigg berichtet:

Am zweitletzten Tag der Nürnberger Spielwarenmesse im Februar 1968 sass ich in meinem Messe-Kabüschen und wartete auf Kundschaft. Als Gast belegte die Schaffhauser Spielkartenfabrik eine klitzekleine Ecke im grossen Stand von F.X.Schmid, München.

Am späten Nachmittag tauchte Stuart R. Kaplan bei uns auf und erkundigte sich nach speziellen, ausgefallenen Spielkarten. Das Bourbonen - Bridge schien nicht ausgefallen genug, es beeindruckte ihn gar nicht. Nun, dachte ich, dann zeige ich ihm das seltsame 1 JJ Tarot. Das war nun ausgefallen genug. Er wollte die Spielregeln haben, die bei uns aber nur in einem deutschen Merkblatt, verfasst von einem Pater aus dem Kloster Disentis, existierten. Ich erzählte ihm, dass Tarot nur noch in sehr wenigen Bergtälern gespielt würde, dass aber die eigentliche Bedeutung dieser Karten in der Esoterik zu suchen sei. Jetzt war mein amerikanischer Interessent elektrisiert, fragte sogleich nach dem Preis bei einer Auflage von 100'000 oder „nur“ 50'000 Stück, was nun mich gleichzeitig aufregte und zweifeln liess. Ich gab ihm ein Musterspiel mit, er versprach, am nächsten Tag wieder zu kommen.

Nun müssen Sie wissen, dass das Tarot 1 JJ zur damaligen Zeit kaum mehr verkauft wurde. 200, vielleicht 300 Stück gingen pro Jahr in den Kanton Graubünden. Nicht weil ich an Exportchancen für diese Karten glaubte, habe ich sie zur Messe mitgenommen, sondern viel mehr, um etwas Ausgefallenes mit dabei zu haben, dass sich weder bei den deutschen Konkurrenten noch bei Platnik finden liess.



Kaum hatte die Messe die Tore zum letzten Ausstellungstag geöffnet, stand Mr. Kaplan wieder in meiner Koje. Mit einem wahren Gewitter von Fragen, die mich als Tarot – Laien ins Schwitzen brachten. Ich wusste nicht einmal, warum die Dinger 1 JJ hießen. Kurzum, wir haben zwei Stunden



Greg Raymond for The New York Times

diskutiert. Ich versprach ihm, mich nach Spielregeln für die Wahrsagerei umzusehen und ihm möglichst viele Informationen über die Geschichte dieser Karten zu beschaffen, was sofort nach der Messe erledigt wurde.

Mit 12 Musterspielen ging Mr.Kaplan vom Stand weg. Wenige Tage später hat er mich angerufen und mitgeteilt, dass er bereits bei Brentanos, dem führenden Gift-Shop an der 5th Avenue die ersten hundert Spiele verkauft habe. Drei Wochen später war die erste Spielanleitung in englisch da und Kaplan begann gezielt, das Spiel dort zu verkaufen, wo Studenten angesprochen werden konnte. 1968 war viel Bewegung auch in der amerikanischen Studentenschaft. Wie erhofft, schlug das Spiel tatsächlich ein. Tarot 1 JJ wurden zu Kultkarten, die Magazine und TV – Shows begannen zu berichten und es wurden erstaunliche Zahlen abgesetzt. Später kam der Manson – Mord, bei dem Tarot – Karten gestreut wurden, es kam der Bond-Film mit den Tarot – Karten und das Tarot – Fieber war ausgebrochen. Die Schweizer blieben nur sehr kurze Zeit allein auf dem Markt. Alle Kartenproduzenten gruben in ihren Archiven nach und viele schöne Spiele wurden plötzlich zu neuem Leben erweckt.

Der eigentliche Vater der Tarot - Welle aber ist unbestreitbar Stuart R. Kaplan. Ein begnadeter Verkäufer, ein risikofreudiger Geschäftsmann mit Phantasie und Entschlusskraft. Mit amerikanischem Tempo verfasste Kaplan, der sich in wenigen Jahren die wohl umfangreichste Tarot - Sammlung zulegte, mehrere Bücher über Tarot. Ich erinnere mich an die Zeit, als er an der Encyclopedia of Tarot arbeitete. Wir fuhren damals mit einem Pendlerzug von Connecticut Richtung New York. Auf seinen Knien lag der „Schreiber“ ein Tarot - Fachbuch in Deutsch. Kaplan hatte angestrichen, was er nicht korrekt zu übersetzen wusste. Ich half ihm bei den Übersetzungen, er notierte, und als wir in die Central Station einfuhren schloss er das Buch mit der Bemerkung: Now we have done the Schreiber.

Im ersten Geschäftsjahr verkauften die "U.S.Games Systems" rund 200'000 Tarot-Spiele. Der Erfolg hielt an, nicht zuletzt dank der New Age-Welle und des zunehmenden Interesses der Amerikaner für Esoterik. In seinem Sortiment hat der heute 63jährige Stuart R.Kaplan über 600 verschiedene Tarot-Spiele, die in seinem Auftrag in verschiedenen Spielkarten-Fabriken gedruckt werden. Zu den bedeutendsten Lieferanten gehörte früher die Schaffhauser Spielkartenfabrik, heute abgelöst durch die belgische Firma Carta Mundi.

Doch Kaplan hat sich nicht nur als Kartenverkäufer einen Namen gemacht sondern auch als Spielkarten-Historiker. Er hat 1978 den ersten Band seiner "Encyclopedia of Tarot" herausgegeben, dem 1986 und 1990 zwei weitere umfangreiche Bände folgten. Heute arbeitet er an einem vierten Band. Grundlage zu diesen Publikationen liefert ihm seine in mehr als drei Jahrzehnten zusammengetragene Sammlung von Tarock- und Tarotkarten, die einen Zeitraum von rund 450 Jahre umfassen, sowie eine Bibliothek von etwa 3000 Büchern zu diesem Thema. Der Grossteil dieser Sammlung befindet sich heute im Bruce-Museum in Greenwich unweit von New York. 1995 erschien dazu ein Katalog. Kaplan ist damit zu einem der besten Kenner des Tarot weltweit geworden.



Blick auf das Gebäude der U.S.Games Systems in Stamford

Der Krieg auf dem Tisch

Im vergangenen Jahr fand in der Zeit vom 1. Mai bis zum 3. Oktober im Deutschen Spielkarten-Museum Leinfelden-Echterdingen eine Ausstellung unter dem Titel "Der Krieg auf dem Tisch". Die Ausstellung wurde vom holländischen Sammler Gejus van Diggela gestaltet, der 1992 begonnen hatte, Spiele und Puzzles aus der Zeit des 2. Weltkrieges und der Weimarer Republik zu sammeln. Das Thema "Krieg" war Gegenstand vieler Spiele, die zu Hause oder in der Armee in Deutschland und auch anderen Ländern wie England und den USA gespielt wurden.

Anlässlich der Eröffnung der Ausstellung hielt Gejus van Diggela eine interessante Einführung, die es verdient, auch unsern Mitgliedern mitgeteilt zu werden.

Nachdem der Sammler van Diggela ein ähnliches Referat an der Convention der International Playing Card Society in New Haven gehalten hat, bat ich ihn um die Erlaubnis, die deutsche Fassung von 1999 in unserm "Bulletin" abdrucken zu dürfen. Gejus van Diggela gewährte uns diesen Abdruck, wofür wir ihm recht herzlich danken.

Steven Spielberg, der amerikanische Filmregisseur, sammelt Interviews der letzten Augenzeugen eines Krieges, der nie vergessen werden sollte. Was er produzieren wird, wird zweifellos von so großer Bedeutung sein, dass ich beinahe zögere, meine eigene Geschichte über den 2. Weltkrieg niederzuschreiben. Nichtsdestotrotz, ich bin nach dem Krieg 1949 geboren und somit kann ich keine Erinnerungen über den Krieg niederschreiben. Diese Einführung ist unwichtig in Anbetracht der Geschichte des Krieges. Obwohl sich tausende von Büchern, Artikel, Dokumentationen und Filmen mit dem 2. Weltkrieg befassen, hat sich - soweit ich weiß - noch niemand ernsthaft mit dem Thema befasst, über das ich schreibe. Dieser Artikel handelt von den Gesellschaftsspielen, die vor und während des 2. Weltkrieges von 1920 - 1946¹ entstanden sind und gespielt wurden. Kurz gesagt, ich werde mich nicht mit den Spielen und deren Regeln auseinandersetzen, sondern wie die Spiele sich auf das Leben derer, die sie gespielt haben, auswirkten.

Spiele sind nicht nur ein vergnüglicher Zeitvertreib der spannend, informativ und lehrreich ist, sondern sind auch Ausdruck einer Ära und einer Kultur. Dieser Aspekt fasziniert mich. Durch die Jahrhunderte waren Spiele fast immer kommerzielle Produkte, die entwickelt und produziert wurden, um die Taschen der Hersteller zu füllen. Um die Verkaufszahlen zu erhöhen, wurden die Spiele den Bedürfnissen der Menschen angepasst. Spiele sollten interessant, spannend und unterhaltsam sein. Auf diese Weise haben Spiele schon immer die

¹ Obwohl meine Sammlung Spiele aus vielen verschiedenen Ländern, die am 2. Weltkrieg beteiligt waren, beinhaltet, sind Spiele aus Deutschland, England, den Vereinigten Staaten und natürlich den Niederlanden häufiger vertreten als die aus anderen Ländern. Deshalb möchte ich betonen, dass die Darstellung, die ich hier aufzeige, keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt.

aktuellen Ereignisse ihrer Entstehungszeit wiedergespiegelt. Auf der einen Seite wurden sie schnell uninteressant was aktuelle Dinge betraf, aber andererseits machten sie die Menschen mit laufenden Geschehnissen bekannt. Heutzutage sind wir an die Massenmedien gewöhnt, aber es gab Zeiten, da war es einfacher viele Leute mit Spielen zu erreichen. Indem ein Spiel sorgfältig aus den Interessen einer bestimmten Zielgruppe, wie Erwachsenen und/oder Kindern kombiniert wurde, konnte direkt eine Botschaft an eine bestimmte Gruppe gerichtet werden.

Ein Lernprozess

Da gute Spiele die Menschen dazu herausfordern, sie wieder und wieder zu spielen entwickelt sich ein Lernprozess, der um ein Vielfaches größer und effektiver ist als das Lesen von Büchern und Zeitungen².

Wenn bedacht wird, wie emotional Menschen beim Spielen reagieren, ist es leichter sich vorzustellen, dass Spiele ebenfalls einen breiten Wirkungsgrad haben bei der Verbreitung politischer Botschaften. Spielehersteller haben dies schon vor langer Zeit erkannt. Bereits im 17. Jahrhundert wurden Spielkarten in England genutzt, um in der Öffentlichkeit Verwirrung wegen eines Komplotts gegen die Regierung zu stiften. Im frühen 18. Jahrhundert waren Politik und Krieg bereits zum Inhalt von Brettspielen geworden. Einmal entstand sogar ein Spiel, das mit Murmeln gespielt wurde, als Antwort auf die politische Situation. Neben Krieg sind die beliebtesten Themen in der Geschichte der Spiele „Sport“, „Natur“, „Reisen“, „Wissenschaft“, „Flugzeugtechnik“ und „Filmstars“.

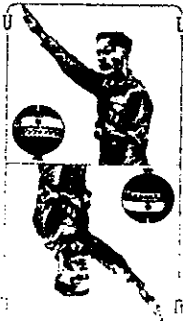
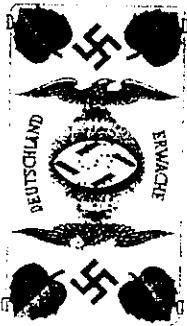
Während des 2. Weltkrieges spielten die Menschen, die in Ländern lebten, die Krieg führten, Karten und Brettspiele mit Abbildungen von Artikeln, die man täglich in Zeitungen und Zeitschriften lesen konnte. Obwohl diese Spiele auf den ersten Blick nicht wie Propaganda aussahen, beschworen sie doch ein positiveres und heldenhafteres Bild vom Krieg, als dies aus den blutigen, entwürdigenden Schlagzeilenfotos der Tages- und Wochenpresse ersichtlich war.

Hintergrundinformation und Klassifizierung

Während bislang keines Krieges wurden je so viele Spiele hervorgebracht wie während des 2. Weltkrieges. Im folgenden werden mögliche Gründe hierfür aufgelistet:

1. Viele Länder waren am Krieg beteiligt.
2. Damals waren Gesellschaftsspiele sehr beliebt.
3. Drucktechniken zur Herstellung von Spielen hatten einen hohen Standard erreicht.
4. Die Mechanisierung machte es möglich, eine große Anzahl von Spielen schnell und zu einem relativ niedrigen Preis herzustellen, so dass es sich viele Menschen leisten konnten, ein Spiel nach dem anderen zu kaufen.
5. Mehr als je zuvor spielte Propaganda eine wichtige Rolle in diesem Krieg.
6. Wegen der eingeschränkten Bewegungsfreiheit, besonders nach der Einführung der Sperrstunde und der Verdunkelung, gab es einen großen Bedarf an privater Unterhaltung bzw. Zeitvertreib.
7. Ökonomische Einschränkungen, wie z.B. die Einfuhrbeschränkungen, heizten die lokale und nationale Entwicklung und Herstellung von Spielen an.

²Lehrer würden sagen „learning by doing“, aber dies wäre ein typischer Gedanke für jemanden, dessen Ziel es ist, Informationen zu vermitteln. Ich weiß nicht, ob der Spieler tatsächlich bemerkt, dass er während des Spiels schnell lernt. Spieler fangen nicht an zu spielen um zu lernen, sondern um den anderen Spieler in einem Spiel herauszufordern. Im Spielverlauf werden sie mit bildlichen und geschriebenen Informationen konfrontiert. Meiner Meinung nach ist es hauptsächlich diese Tatsache, die die Spiele so effektiv für Werbung und Propaganda machen. Der Lerneffekt war bei zahlreichen Spielen Nebensache.



NSDAP Nationalkarte. Ver. Altenburger
und Stralsunder Spielkartenfabriken A.G., 1933.



Unsere Luftwaffe. Josef Scholz Verlag,
Mainz D. 1939. 6x4.

Das Spielmaterial von 1920 - 1946 kann aufgrund seines Charakter klassifiziert werden. Meine eigene Einteilung habe ich auf Spiele bezogen, die mir bekannt sind:

1. Spiele mit propagandistischem Ziel/Zweck/Ausrichtung

Obwohl es viele Spiele mit propagandistischem Charakter gibt, kenne ich überraschend wenige, die unter Aufsicht einer propagandistischen Organisation hergestellt wurden. Die meisten deutschen Propagandaspiele wurden von Spieleherstellern produziert, die mit den Nationalsozialisten sympathisierten. Ich habe den Eindruck, daß in anderen Ländern die Spielehersteller mehr von kommerziellen als politischen Interessen beeinflusst wurden. Da sich die Spiele auf die Popularität des Krieges bezogen, haben viele davon einen typisch propagandistischen Charakter.

2. Spiele mit informativem Ziel

Obwohl die Trennlinie zwischen Information und Propaganda sehr schmal ist, wurden Spiele auch zur Information genutzt. Brettspiele, ähnlich dem „Goose“, wurden sowohl in England als auch in Holland vertrieben, um den Leuten zu zeigen, zu lehren, wie sie sich z.B. im Falle einer Bombardierung zu verhalten hatten. In Deutschland waren Quartettspiele³ Teil einer Informationskampagne, um die Bevölkerung zu lehren z.B. ökonomisch mit Kohle umzugehen.

3. Spiele für einen guten Zweck

Schon vor, während und nach dem Krieg wurden Spiele als Werbemittel für Geldspenden oder zur moralischen Unterstützung genutzt. In Australien und Kanada z.B. wurden Spiele zur Unterstützung von England hergestellt. In Holland wurden Puzzles verkauft, um die Mobilisierung mitzufinanzieren oder Kartenspiele, um jüdische Flüchtlinge und politische Gefangene zu unterstützen. In Belgien wurde auf diese Weise behinderten Veteranen geholfen. In England sammelten die Menschen für die Kriegsgefangenen in Deutschland. Das amerikanische Rote Kreuz, so wie Firmen wie z.B. Coca-Cola sandten Spiele an Soldaten. In Deutschland gab die Wehrmacht Spielpakete an die Soldaten aus.

4. Spiele zur Entspannung und Unterhaltung, die aktuelle Geschehnisse zum Thema haben

Dies stellt eine große Gruppe innerhalb der „Kriegsspiele“ dar. Sowohl in Deutschland als auch in England und den Vereinigten Staaten konnte der Krieg durch spielen auf dem Tisch „nachgespielt“ werden. Hier gibt es zwei Untergruppen: realistische Spiele, wie das

³ Ein Quartettspiel wird in einem Set mit verschiedenen 4er Kartenserien gespielt. Das Ziel des Spiels ist es, Sätze von vier Karten zu sammeln, indem man sie von anderen Spielern erfragt.

deutsche Spiel „Wir fahren gegen England“ oder satirische Spiele, wie z.B. die englischen Kartenspiele „Black-Out“ oder „Vacuation“, die die Verdunkelung und die Evakuierung von Frauen und Kindern aus den Großstädten thematisierten.

5. Spiele zur Entspannung und Unterhaltung, die den Krieg ignorierten

Für diejenigen, die den Krieg mit Angst und unfassbaren menschlichen Leiden in Verbindung bringen, ist es schwer zu verstehen, dass die Menschen auch Spiele spielten, die absolut nichts mit dem Krieg zu tun hatten. Während draußen Millionen von Menschen starben, spielten drinnen z.B. die Holländer Kartenspiele wie „Reizen“ (Reisen), bei dem man, wenn man eine Runde verlor, dadurch bestraft wurde, dass man die Füße auf den Stuhl zu stellen hatte. Zweifellos gab es einen großen Bedarf an Spielen, die die Menschen den Krieg für ein paar Stunden vergessen ließen. Diese Art von Spiele wurden hauptsächlich in Ländern wie z.B. Holland gespielt, die schwer unter dem Krieg zu leiden hatten.

6. Selbstgemachte Spiele

Hierbei handelt es sich um eine spezielle Gruppe, die diejenigen Spiele umfasst, welche von Menschen gemacht wurden, weil die Original-Spiele nicht verfügbar waren, wie im folgenden dargestellt:

- a. Um die Zeit zu vertreiben, stellten viele eigene Gesellschaftsspiele her; oft hatte dieses einen Bezug zu bereits existierenden Spielen, wie z.B. Quartetten oder „Monopoly“.
- b. Wegen Einschränkungen oder Geldmangel machten viele sogar ihre eigenen Kopien von existierenden Spielen.
- c. In Gefangenschaft waren die Menschen gezwungen, ihre eigenen Spiele herzustellen oder zu reproduzieren.

7. Spiele mit Erinnerungscharakter

Als der Krieg eine entscheidende Wendung nahm, witterten Spiel- und Puzzlehersteller ihre Chance, damit Geld zu verdienen. Die Menschen wollten greifbare Erinnerungen aus dieser dramatischen Zeit der Weltgeschichte - auf Spielkarten, Brettspielen und Puzzles mit lustigem aber doch tief sinnigen Charakter - die die Erinnerungen an den Krieg am Leben erhalten. Die Herstellung dieser Spiele wurde bis in die frühen 50er Jahre fortgeführt. Viele Spiele mit dem Thema „Krieg“ wurden auch nach 1950 weiter produziert, wobei sich jedoch deren Charakter veränderte. Aus der Erinnerung wurde der Krieg zunehmend romantisierend interpretiert und damit - wie es in den Filmen jener Zeit zu sehen ist - zu einer Art Unterhaltungselement umgewandelt. Ich vermute, dass die Hersteller sich mit diesen Spielen an den Grauen des 2. Weltkrieges bereicherten.

8. Spiele, die wohl dazu dienten, die Spannungen des Krieges abzureagieren

In der Flut der Befreiungsspiele findet man auch Spiele, die dem Spieler die Möglichkeit geben, sich über die Nazis, die Faschisten und die Japaner lustig zu machen. Bei diesen Spielen konnte z.B. auf Hitler mit Kugeln und Bomben gezielt werden. In fast allen Kartenspielen dieser Art sind Hitler, Mussolini und Hirohito als „Joker“ abgebildet.

Die Spitze des Eisbergs

Obwohl ich in den letzten 5 Jahren mehr als 350 Spiele und Puzzles aus der Zeit des 2. Weltkrieges gesammelt habe, repräsentiert dies wahrscheinlich nur die Spitze des sprichwörtlichen Eisbergs. Ich weiß von der Existenz von mindestens 100 anderer Spiele, die während dieser Zeit hergestellt wurden, aber ich habe bislang keines davon gesehen. Nichtsdestoweniger sind Spiele mancher Ländern kaum in meiner Sammlung vertreten, aber sicherlich sind auch Spiele in diesen Ländern zu dem Thema hergestellt worden.

⁴Nach dem Krieg geboren war ich überrascht, dass so kurze Zeit nach der Befreiung Spiele, die sich über den Krieg lustig machten, erschienen.

Dies bedeutet, dass ein vollständiger Überblick noch nicht erreicht ist und damit eine komplette Analyse meiner Nachforschungen noch verfrüht wäre. Um wissenschaftlichen Anforderung zu genügen, müssen z. B. messbare Daten, wie Produktions- und Verkaufszahlen zu Grunde gelegt werden. Diese Informationen könnten einen Einblick darüber geben, wie Spiele möglicherweise die öffentliche Meinung bzw. Stimmung beeinflussten.

Ich lade die Besucher mit der Ausstellung lediglich zu einer „Sightseeing-Tour“ ein, die die nennenswertesten Spiele, die ca. zwischen 1920 und 1946 hergestellt wurden, vorstellt. Dabei werden Dinge beschrieben, die mir beim Betrachten des Spielmaterials⁵ besonders ins Auge stachen. Wer beim Lesen dieses Artikels ins Staunen gerät, wird sogleich erfahren, was es für mich bedeutete, als ich diese „vergessenen“ Kriegsdokumente entdeckte. Um das betreffende Material in den richtigen Zeitrahmen zu setzen, habe ich die Entwicklungen und Kriegereignisse soweit als möglich chronologisch aufgeführt.

Aufwieglerisch/Demagogisch

1918 endete der 1. Weltkrieg mit dem Versailler Vertrag. Obwohl es offiziell keine Verlierer gab, fühlte sich Deutschland besiegt. Die Deutschen mussten ihr Selbstbewusstsein zurückgewinnen. Es ist nicht verwunderlich, dass in diesen Nachkriegszeiten viele Quartettspiele hergestellt wurden, die zeigten, wie schön Deutschland gewesen war - Spiele mit Titeln wie „Unser Sachsenland“, „Berlin und seine wunderschöne Umgebung“ und „Oh Schwarzwald, oh, Vaterland, wie schön du bist!“. Wahrscheinlich ist dahinter eine demagogische Tendenz zu beobachten, denn die Hersteller dieser Quartette produzierten we-



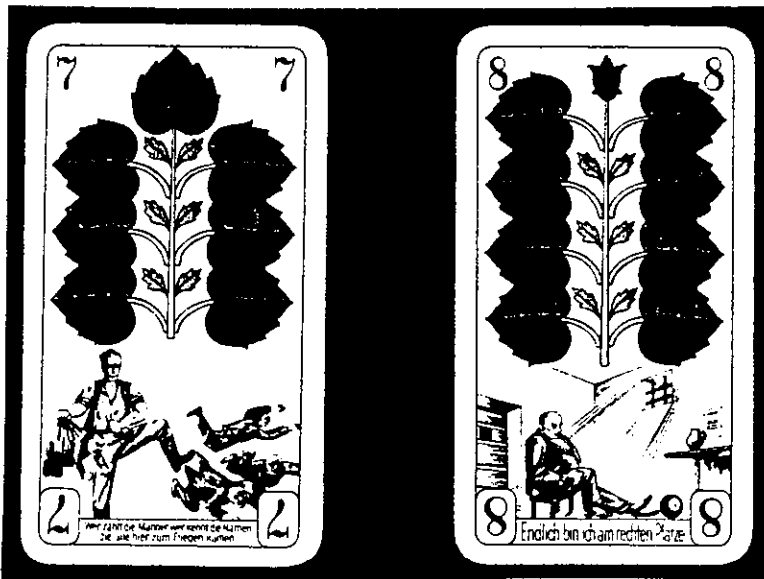
Unsere Kriegsmarine. Josef Scholz Verlag, Mainz D. ±1940.

⁵ Dabei greife ich auf Ereignisse zurück, die bereits auch anderweitige erwähnt bzw. veröffentlicht wurden (vgl. Literaturliste). Dankbar nutze ich Informationen aus persönlichen Interviews. Nach meinem Wissen wurde bisher keine grundlegende Forschungsarbeit über Spiele des 2. Weltkrieges publiziert. Nachdem ich mich selbst seit 5 Jahren damit beschäftigt habe, fühle ich mich wie der „einäugige König im Reich der Blinden“. Für jede Information und jeden Hinweis bin ich dankbar.

nige Jahre später Nazi-Propagandaspiele⁶. Viele Karten der Nachkriegs-Quartettspiele erzählen stolz von den Orten, die den 1. Weltkrieg überlebt haben. Der Kölner Dom wird z.B. als „das Symbol des großen Deutschen Reiches, das über die Deutsche Einheit wacht“ beschrieben.

Um 1925, nur 7 Jahre nach Ende des 1. Weltkrieges, erschien das Quartettspiel „Uniformen einst und jetzt“⁷. Und was ist auf den Karten abgebildet? Im Hintergrund werden Gräben gezogen und die Artillerie geht wieder in Stellung. Wohin dieser Weg führte, wissen wir. Bereits 1923 versuchte Adolf Hitler einen Staatsstreich in München. Obwohl dieser Versuch fehlschlug, gewann seine Nationalsozialistische Deutsche Arbeiterpartei (NSDAP) mehr und mehr an Bedeutung, bis Hitler und seine Gefolgschaft die Wahlen 1932 gewannen. Im folgenden Jahr wurde er zum Kanzler ernannt.

Joseph Goebbels war der Kopf der NSDAP-Propaganda und wurde später Hitlers Propaganda- und Öffentlichkeitsminister. Es kann nicht mit Sicherheit gesagt werden, ob er persönlich die Entstehung des 1933 erschienene Quartettspiels „Verlorenes Land“⁸, das sich auf die Gebiete, die Deutschland aufgrund des Versailler Vertrages abzugeben hatte, bezog, beeinflusst hatte. Jedoch muß Goebbels persönlich bei der Umsetzung der „Nationalkarte“⁹, einem Kartenspiel, das von der NSDAP sofort nach der Machtübernahme



am 30. Januar 1933 veröffentlicht wurde, mitgewirkt haben. Bei diesem Propagandaspiel zeigt jede der 36 Spielkarten in ganz unmissverständlicher Weise die Ideologie von Hitlers Anhängern, jedoch ohne Hitler oder andere Parteiführer abzubilden.

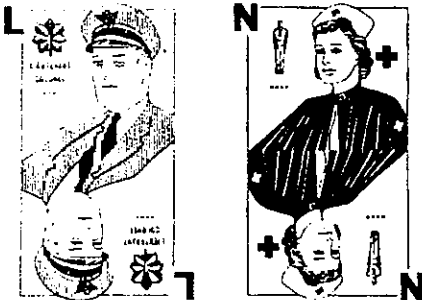
⁶ Spielehersteller, wie O.&M. Hausser, Josef Scholz Verlag, Franz Schmidt und Adolf Sala, alle aus Deutschland

⁷ Hersteller: unbekannt

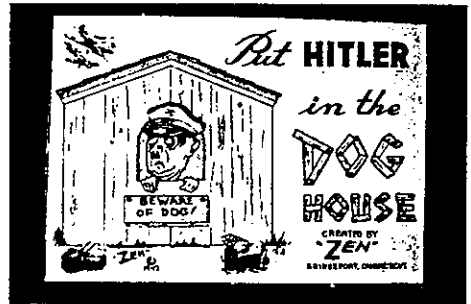
⁸ Hersteller: Lux Spiele, Deutschland.

⁹ Hersteller: V.A.S.S., Altenburg, für Verlag Eisner & Co., Gorlitz, Deutschland.

Wahrscheinlich wollten die Spielehersteller das Problem umgehen, welche Parteiführer dargestellt werden sollten. Natürlich wäre Adolf Hitler abgebildet worden, aber wer hätte es gewagt, die Parteiführer der anderen 3 Karten zu wählen? Die Könige sind in der Art alter preussischer Führer dargestellt, samt Hindenburg, die anderen Bildkarten zeigen Personen, wie einen militanten Soldaten und Kommandeur, einen SS Offizier, einen jungen Nazi als Jungwolf, einen Studenten und einen Nationalsozialisten der Handelsmarine. Auf den vier Assen sind Texte, wie „Deutschland, Deutschland über alles“, „Erwache Deutschland“ und „Sieg-Heil, Front-Heil“ zu lesen. Die Zahlenkarten zeigen kleine, aber oft sehr bissige politische Karikaturen. Der neue Aufschwung, dem die heimische Politik folgte, wird dargestellt durch Nazis in braunen Hemden, die Häuser reinigen. Auf einer anderen Karte sind Ställe ausmistende Soldaten zu sehen. Zwei Karten zeigen wie Ausländer und Kommunisten aus dem Land geworfen oder in einem letzten Urlaubszug nach Hause gedrängt werden. Auf einer anderen Karte ist sogar ein Mann dargestellt mit typisch jüdischen Gesichtszügen in einer Gefängniszelle mit dem Text: „Endlich bin ich am rechten Platze“. Während desselben Jahres 1933 wurden in Holland Spielkarten verkauft, um jüdischen Flüchtlingen zu helfen.



ANMA Deck. Anma Card Co., Tulsa, Oklahoma USA. 1941. 52+1J. ANMA = Army, Navy, Marine en Air Corps.



Put Hitler in the Dog House. Zen, Bridgeport, Connecticut USA. 1942. Solitaire

Eine Karte erzählt die Geschichte der dramatischen Situation im Sudetenland: „Seit Deutschland um dieses Gebiet von der Tschechoslowakei beraubt wurde, sind 3,25 Millionen ehemalige Deutsche verhungert“.

Das belehrende Quartettspiel

Ob sie unter dem Einfluss des deutschen Propagandaministeriums hergestellt wurden oder nicht, innerhalb von 5 Jahren wurden mindestens 35 verschiedene Quartettspiele¹⁴ mit stark propagandistischem Einschlag herausgegeben. Warum waren vor allem die Quartettspiele so beliebt? Ich denke ich habe eine Erklärung dafür. Die Mehrheit der Deutschen waren Protestanten. Nach dem religiösen Glauben waren Kartenspiele Sünde. Sogar in protestantischen holländischen Familien wurden Spielkarten lange als „des Teufels Gebetsbuch“ betitelt. Als hingegen um 1850 die Quartettspiele erfunden wurden, wurden diese in protestantischen Familien rasch sehr beliebt. Beim Quartettspiel steht nicht nur das Spielerische im Vordergrund, sondern die Abbildungen, Texte und das Spieldesign samt Inhalt waren ebenfalls von Bedeutung. Deshalb eigneten sie sich auch als Unterrichtsmedium. Die ganze Familie hatte Spaß daran, spielerisch zu lernen. Und so war das Quartettspiel ein perfektes Medium für die Propaganda.

Die Quartettspiele konnten die großen Taten der Nationalsozialisten zeigen, wie z.B. eine Armenspeisung, den Verkauf von Losen für einen guten Zweck oder die Ausbildung von Krankenschwestern. Hitler und seine Anhänger versprachen eine neue Zukunft für eine neue deutsche Generation. Um der Arbeitslosigkeit ein Ende zu setzen, entwickelten sie Arbeitsprogramme für die Massen. Hitler bemühte sich persönlich - wie ein Quartettspiel zeigt - um bei der Konstruktion eines neuen Straßensystems, der Reichsautobahn, zu helfen. Jeder musste arbeiten. Schließlich benötigte Deutschland dringend neue Flugzeuge, neue U-Boote, neue Panzer, neue Handwaffen und neue Kanonen. Gemäß den Texten auf den Quartettkarten war dieses Kriegsmaterial dazu bestimmt, Deutschland zu verteidigen, aber, wie wir wissen, hatte der „Führer“ andere Pläne.

Das „Führer Quartett Spiel“¹⁵ von 1938 beginnt mit einer Porträtsammlung. Die erste Karte zeigt Hindenburg, dann Hitler, gefolgt von Göring, Hess, Himmler und Goebbels. Eine Karte wird „Der unbekannte Soldat“ genannt, aber jeder Deutsche erkennt einen Korporal auf dieser verschwommenen Fotografie. Es ist Adolf Hitler im 1. Weltkrieg. Eines der 15 Quartette heißt „Hitler's Märtyrium“ und zeigt vier Fotos von Hitlers enttäuschendem Staatsstreich 1923, auch bekannt als der Münchner Putsch. Auf diesen Karten wurden die „Freiheitskämpfer“ verraten. Hitler und seine Männer wurden gefangen; Hitler schaut trübselig aus seinem vergitterten Fenster. (Tatsächlich wurden diese Fotos später gemacht, als Hitler bereits an der Macht war). Eine andere Karte zeigt die *Freiheitskämpfer*, die von Anfang an die Bewegung auf ihrem Weg zum Triumph begleitet hatten. Der „Führer als Vorbild“ zeigt Hitler als Kunstfreund, Naturfreund, Tierfreund und ... als Kinderfreund. Wie konnten die Deutschen argwöhnen, dass dieser freundlich blickende Mann Millionen von Menschen einschließlich Kinder in den Tod treiben würde?

Der Mann hinter der Nazi-Propaganda war Joseph Goebbels. Seine Ideen hatten einen großen Einfluss auf die öffentliche Meinung, wie z. B. ein deutsches Frage-und-Antwort-Spiel für sehr kleine Kinder beweist. Auf einer Fragekarte ist ein kleiner Junge mit Spielzeughelm und Spielzeuggewehr über der Schulter abgebildet. Die Frage „Würdest du gerne ein Soldat werden?“ wird beantwortet mit „Es ist mein sehnlichster Wunsch!“ oder „Ich würde mein Leben dafür geben“.

Fortsetzung folgt !

¹⁵ In Deutschland wurden viel mehr Quartettspiele mit dem Krieg als Thema hergestellt als andere Spiele. Beispiele von der Fa. **Hausser** sind: „Soldaten-Lieder-Quartett“ (1927 und 1932), „Unsere Fürsten und Heerführer“ (1927 und 1932), „Deutsches Wissen und Können“ (1927, 1934 und 1936), „Vaterländische Jugendlieder“ (1930, 1934 und 1940), „Auf hoher See“ (1932, 1934 und 1936), „Volkslieder-Quartett“ (1934), „Deutschlands Wehr und Waffen“ (1938 und 1940) und das bereits beschriebene „Vom Weltkrieg bis zum dritten Reich“ (1938 und 1940).

Quartettspiele vom Joseph Scholz Verlag „Unsere Wehrmacht“ (1936) mit s/w-Fotografien von Soldaten demonstrierten die neuesten deutschen Kriegstechniken. Ein anderes Quartettspiel mit der gleichen Nummer (4961), aber unter dem Titel „Unser Deutsches Heer“, erschien 1942 als eine teilweise modifizierte Version. Dieses jedoch zeigte ebenfalls tatsächliche Kriegsfotos, wie die Schlacht in Polen, der Krieg gegen Rußland und „Der Sieg im Westen“. 1937 stellte Josef Scholz das bereits beschriebene Quartettspiel „Das Deutschtum im Ausland“ und „Das Neue Deutschland“ her. Zwei Jahre später kam das Quartettspiel „Unsere Reichsautobahnen“ und „Unsere Luftwaffe“, gefolgt von „Unsere Kriegsmarine“ 1940 heraus.

Andere Quartettspiele waren: „Deutsches Grenz- und Auslandsvolkstum in Europa“ (P. E. Bogenhardt, Bonn, 1935), „Wehrmacht Quartett“ mit Adolf Hitler und Hermann Göring (Adolf Sala, Berlin, 1936), „Heer Quartettspiel“ mit Werbung für Turbaco Zigaretten (Bursche-Druck, 1938), „Wehrmachts-Quartett“ und „Kriegsmarine Quartett“ (Etzold & Kiessling, Crimmitschau, ca. 1938), das genannte „Führer Quartett“ (Adolf Sala, Berlin, 1938) und das „Waffenquartett des Heeres“ (Dr. Matthiesen & Co., Berlin, ca. 1940). Die Produktion dieser Art von Quartettspielen in Deutschland war nicht mit propagandistischem Charakter verbunden.

¹⁵ Hersteller: Adolf Sala, Berlin, Deutschland.

Collectionner les cartes à jouer – une passion peu commune

Les ventes de cartes à jouer anciennes ne sont pas si nombreuses qu'il faille les boudier. Quatre ans ont passé depuis la dernière vente, déjà organisée par l'Étude Tajan (vente Sylvia Mann, 29 mai 1996), et au cours de laquelle furent dispersés quelque 160 lots émanant de cette magnifique collection anglaise. La vente Mann concluait une décennie de manifestations qui avait vu passer à Drouot ou ailleurs – pour nous limiter à la France – plusieurs beaux ensembles, parmi lesquels la vente Alan Borvo (Étude Ader-Tajan, 1^{er} juin 1994). L'Étude Tajan renoue donc avec cette heureuse tradition en proposant, **le 18 novembre 2000**, la dispersion de **la collection Atger**.

Collectionner les cartes à jouer n'est pas une passion récente. Déjà au XVII^e siècle, l'érudit parisien Roger de Gaignières avait su accumuler, au milieu de témoins du Moyen Âge et autres livres d'heures, quelques tarots anciens – le célèbre Tarot dit de Charles VI, qu'on date maintenant de la fin du XV^e siècle – et modernes. Cette collection faisait même partie des curiosités que les amateurs étrangers venaient visiter. À sa mort, Roger de

Gaignières légua le tout à la Bibliothèque du Roi ; c'est ainsi que la Bibliothèque Nationale de France lui doit de très rares jeux du XVII^e siècle, sans doute achetés neufs pour la plupart. Une démarche que ne renierait aucun collectionneur d'aujourd'hui, attaché à conjurer le passé et le présent.

L'énigme de l'origine des cartes à jouer avait sûrement guidé les achats de Roger de Gaignières. Il en ira ainsi de ses successeurs des XIX^e et XX^e siècles qui, tels Romain Merlin ou Henri-René D'Allemagne, ont interrogé l'histoire et publié des ouvrages qui font encore autorité. Georges et Paul Marteau, successivement directeurs de la fabrique de cartes B.P. Grinaud, furent aussi d'ardents collectionneurs, fort généreux avec les institutions publiques. Plus modeste mais pas moins généreux, Louis Chardonneret passa un accord avec la ville d'Issy-les-Moulineaux qui nous vaut, soixante ans après, la création du superbe Musée français de la Carte à jouer, qui allie richesse des fonds et présentation spectaculaire. --

Mais toutes les cartes ne sont pas dans les musées. Heureusement, c'est un produit resté fort vivant – qu'on songe aux cartes "Magic" qui, le soufflé retombé, deviendront des objets de vraie collection – et il reste assez de cartes anciennes sur le marché pour permettre la constitution de collections privées qui ravissent leurs propriétaires. Depuis près de 30 ans, des associations et des cercles aux ramifications internationales facilitent les échanges entre collectionneurs qui disent

Tiré de :

L'Optimiste 4^o trimestre 2000

par
Thierry Depaulis

tous y trouver tant de plaisir et d'amitiés qu'ils en restent membres même après avoir vendu leurs jeux !

D'où viennent les cartes à jouer ? D'Orient, sûrement. Mais, entre la Chine, qui est bien placée pour être le foyer originel, l'Inde, qui fut longtemps tenue pour un berceau probable, et le Proche-Orient d'où viennent certainement nos premières cartes à jouer, arrivées vers le milieu du XIV^e siècle et aussitôt adoptées à Venise, à Florence, en Catalogne, puis dans les États bourguignons et enfin dans l'Europe entière, on hésite encore aujourd'hui. La provenance "sarrasine" ou "maure" est clairement revendiquée par les plus anciens documents d'archives. De cette période nous n'avons pas gardé d'autre trace, et les plus anciens jeux conservés datent des années 1430-1440. L'un d'eux, fait de scènes de chasse et de symboles animaliers, est à Stuttgart, trois autres sont les célèbres tarots viscontéens peints par Bonifacio Bembo entre 1440 environ et 1450 pour les ducs de Milan. Tous sont des jeux princiers, peints à la main, qui doivent à leur

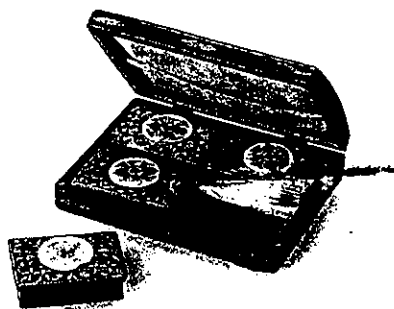


Jeu Moyen-Age : B.P. Grimaud, c. 1900, dessins Gaston Quénieux, chromolithographie, 52/52 c., enseignes françaises, 92 x 61 mm ; coins dorés.

cas, que de rares fragments. Même pour le XVII^e siècle, on peut s'étonner de ne connaître aucun jeu ordinaire entier !

Il n'y a pas de tarots enluminés ni de cartes médiévales dans la collection Atger. Mais l'éventail chronologique couvert va tout de même du XVII^e siècle à nos jours. Le Grand Siècle est en effet représenté par quelques-uns des jeux instructifs les plus célèbres, tel le jeu des Rois de France, conçu par Desmarest de Saint-Sorlin et gravé par Stefano Della Bella en 1644 (ici, dans sa 3^e édition de 1698), ou encore Les tables de géographie réduites en un jeu de cartes, par Pierre du Val, "Géographe du Roy", 1669. A quoi s'ajoutent quelques témoins plus humbles, tel ce fragment de planche de valets au portrait d'Auvergne, quelques cartes au portrait de Provence, tous antérieurs à 1700. Plus nombreux sont les jeux du siècle suivant : là où ne survit plus qu'un modèle uniforme. L'Ancien Régime, en effet, disposait d'une étonnante variété de "portraits" - d'Auvergne, de Bourgogne, de Guyenne, du Languedoc, de Provence, de Lyon, de Paris, du Dauphiné... - presque tous représentés dans la collection Atger.

Le XIX^e siècle n'est pas moins bien fourni,



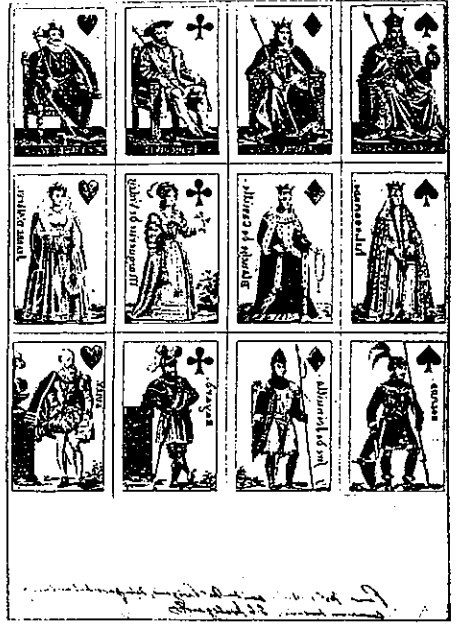
Ravissante boîte à quadrille dans le style de Mariaval, milieu du XVIII^e, bois peint vernis avec application de métal doré ; à l'intérieur, 4 "cassetins" en bois, de quatre couleurs différentes, avec disque pivotant en ivoire gravé et coloré.

exceptionnelle qualité d'exécution d'avoir été protégés. Les exemples de tels jeux luxueux ne manquent pas. En revanche, les jeux populaires n'ont laissé, dans le meilleur des

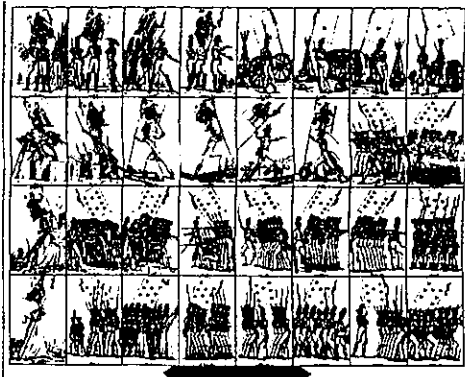
mais ici la politique règne : jeux révolutionnaires et républicains, "Cartes royales" de Houbigant (plusieurs versions, dont une planche de la première édition, 1815, avec envoi autographe de l'auteur), Jeu des Drapeaux (1816), Jeu de cartes à rire des Journaux (1819), jeu des "Barricades de 1830" (exemplaire complet et très frais) et autres jeux marquants.

La cartomancie n'est pas oubliée avec de très charmants exemples.

Si les cartes françaises forment la section la plus ample de la vente, ce qui est bien légitime à la fois parce qu'il s'agit d'une collection française et parce que la France fut longtemps le plus gros fournisseur d'Europe, inondant ses voisins de ses productions, les cartes étrangères ne sont pas absentes. La jolie production autrichienne du XIX^e siècle est marquée par de superbes tarots aux thèmes très diversifiés. L'Allemagne est présente avec, entre autres, un ravissant "Jeu de la Guerre de Libération" (vers 1820) et un très curieux jeu wagnérien contemporain des premières créations du maître de Bayreuth. La belle production en chromolithographie du fabricant Dondorf est aussi présente. Le Danemark et l'Espagne, la Belgique (et même la Hollande), la Grande-Bretagne et la Suisse sont au rendez-vous, sans oublier les États-



Cartes royales de A.G. Houbigant, feuille de 12 têtes gravées à l'aquatinte, colorées au pinceau avec rebauts d'or, avec envoi autographe de l'artiste. Signé et daté 1815. Une rarissime épreuve signée de ce jeu éphémère.



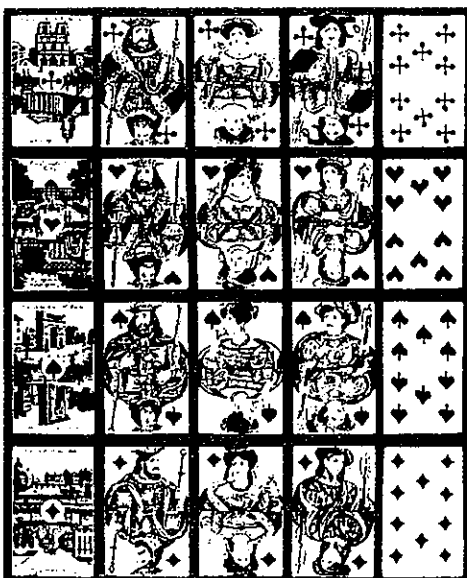
"Jeu des Drapeaux", Paris, 1816, eau-forte, couleurs au pochoir. Jeu célèbre, où les cœurs représentent les Français, les piques les Britanniques, les trèfles les Russes, les carreaux les Allemands. Le roi de cœur porte la légende : "La Garde meurt et ne se rend pas."

Unis ni l'Italie avec ses portraits si attachants et ses tarocchi aux multiples modèles.

Les tarots, qu'ils soient allemands, autrichiens, italiens, belges et, bien sûr, français, sont un des points forts de la collection. On admirera les élégants tarots à couleurs françaises venus d'Allemagne et d'Autriche,

mais aussi un superbe et très rare tarot belge à couleurs italiennes, de toute fraîcheur, dû au fabricant bruxellois François-Jean van den Borre, actif dans le dernier tiers du XVIII^e siècle. L'Asie n'est pas oubliée, avec quelques "ganjifahs" indiens dont les boîtes en bois peint ne sont pas les moindres attraits.

Nombre d'objets et accessoires – boîtes à jetons XVIII^e et XIX^e, marqueurs, etc. – et quelques ouvrages (dont un D'Allemagne complet et un magnifique Singer de 1816) complètent le tout et devraient tous trouver un nouveau foyer. ■



Jeu des vues de Paris, anonyme, Suisse ou Allemagne (?), taille-douce, couleurs au pochoir, c. 1830/40, avec as illustrés de vues de Paris.



Jeu au portrait "Trente et Quarante" : B.P. Grimaud, c.1900, impression relief, couleurs au pochoir. 52:52 c., enseignes françaises, 82 x 50 mm ; VP : "B.P. Grimaud. Paris" ; VT signé "F. [Félix] Simon" ; coins carrés (cf. IPCS Pattern Sheet n° 65). Sur Félix Simon, graveur sur bois debout travaillant pour Grimaud, voir T. Depaulis, "L'œuvre gravé de Félix Simon". *AdT*, n° 50, mars 1993, p. 4-6.

Zur Spielkarten-Geschichte von Schaffhausen

Im Zusammenhang mit der Bearbeitung der Industrie-Geschichte des Kantons Schaffhausen hat Adrian Knöpfli im Schaffhauser Staatsarchiv einen Briefwechsel zutage gefördert, der aus der Zeit des beginnenden 19. Jahrhunderts stammt (Signatur: Personalia: Joh. Jak. Oschwald-Neidl, Briefe). In einem Brief, den Oschwald am 5. Januar 1809 von Schaffhausen an seine Ehefrau in Pest (Ungarn) schrieb, ist ein Abschnitt erhalten, der eine wertvolle Information über die frühe Spielkartenfabrikation enthält. Die betreffende Stelle lautet:

...
Von der Grösse und Wichtigkeit dieser Fabrique kann ich dir keine Idee machen, nur so viel, dass hundert u. sechzig Menschen am Papier machen jhr Brodt verdienen, u. 68 davon die Kost u. Logis in der Fabriq selbst haben, die übrigen sind verheyratet u. wohnen in der Nähe; auf dem Comptoir sind 5 Persohnen 4 ledige u. ein verheiratheter, dann sind 40 Persohnen ohne den Werkmeister in einem andereen Gebäude wo Spielkarten von allen Arten deutsch, französ. u. Tarok nebst allen Sorten gefärbte Papiere u. Schagrin fabriziert werden, dann hat es noch eine Schnupftobak Mühle, welche so wie die Papiermühl durch einen Canal vom Reihn getrieben werden, dieses ganz grosse Etablissement nebst Gärten u. Weinbergen auch Obstgärten steht am schönsten Gesichtspunkt am Reihn eine Viertelstunde vom Rheinfall...

Damit erhalten wir erstmals genauere Angaben über die Spielkarten-Fabrik, die David Hurter (1770-1844) in der Zeit um 1800 begründet hat. Am 1. März 1808 verband er sich mit dem Besitzer der Schaffhauser Papierfabrik, Johann Michael Forster. Wir wissen, dass das erste Geschäftsjahr mit einem Verlust von 1700 Gulden abschloss und die beiden Gesellschafter sich am 15. März 1809 wieder trennten. Ueber die Grösse des Unternehmens war bisher nichts bekannt. Dank der aufgefundenen Briefstelle erfahren wir erstmals etwas über die Anzahl der beschäftigten Personen. Gleichzeitig werden wir darüber informiert, dass Hurter bereits damals schon Tarock-Karten herstellte, denn Beispiele dafür sind bis jetzt nicht zum Vorschein gekommen. Es ist zu hoffen, dass noch weitere Zufallsfunde uns Aufschluss über die frühe Spielkartenherstellung in Schaffhausen geben. M.R.

Spielkarten als theologisches Thema

In Ergänzung zu einer Mitteilung im "Bulletin 3/1999", S. 11 über das 1562 erschienene Teufelsbuch zum Karnöffelspiel, verfasst von Cyriacus Spangenberg, sei das Titelbild dieses Werkes abgebildet:

Zu diesem Werk, in dem Spangenberg seine Gagner mit Grobheit und

Wider die böse Sieben/ ins Teufels Karnöffelspiel.



W. Cyriacus Spangenberg.

Fragen – Antworten / Questions - Réponses

In der letzten Ausgabe des "Bulletin" (2/2000) wurden ein paar jener Karten vorgestellt, welche anlässlich unserer Jahresversammlung im Lindenberg-Museum in Winterthur ausgestellt waren. Da keinerlei Hinweise auf deren Herkunft vorhanden sind, gelangte ich an die Mitglieder der Cartophilia Helvetica, in der Hoffnung allenfalls Informationen zu erhalten.

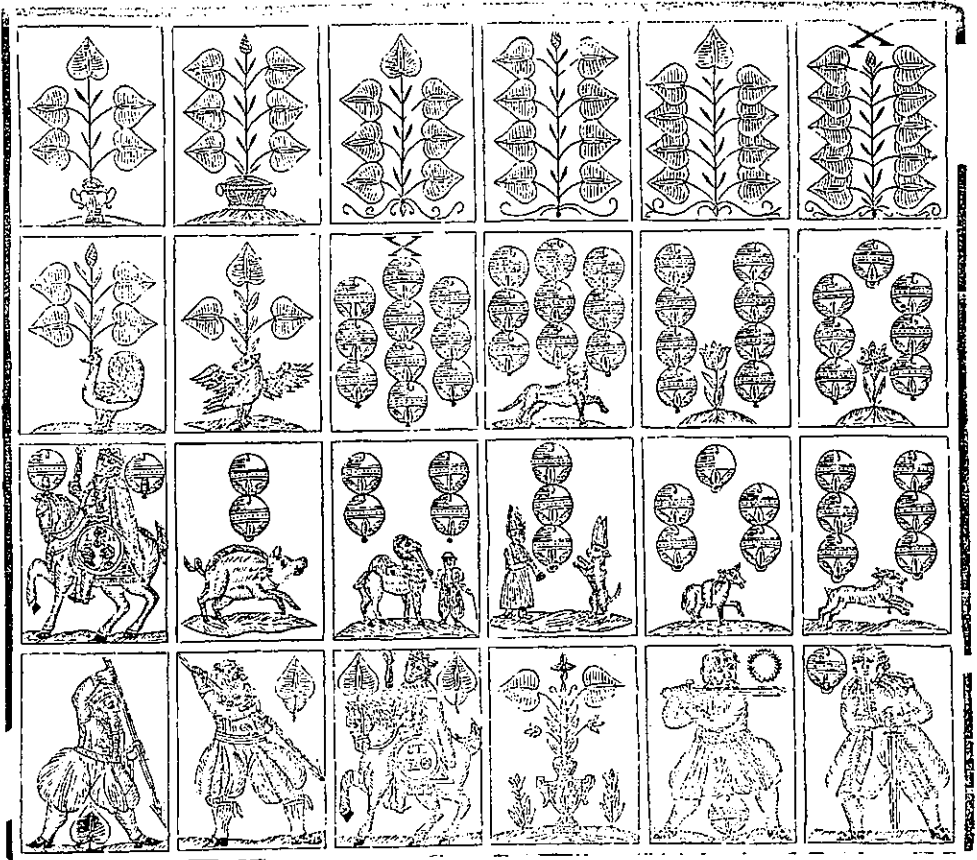
Erfreulicherweise hat sich Klaus Reisinger aus Wien gemeldet. Er ist überzeugt, dass es sich bei den fraglichen Karten um solche des sogenannten "Luditzer Bildes" handelt. Das "Luditzer Bild" scheint eine geringe Verbreitung gehabt zu haben, welche sich auf die kleine nordböhmische Stadt Luditz (Zlutice) und deren Umgebung beschränkte. Die Aufschrift "Luditzer" im Eichel-Daus gab diesem Kartenbild den Namen. Das etwas altertümliche Kartenbild ist nicht so alt wie es den Anschein macht; es dürfte im 18. Jahrhundert entstanden sein. Die Karten wurden bis um 1900 noch für den nordböhmischen Markt hergestellt, von der Oesterreichischen Spielkartenfabriks-Gesellschaft, von Josef Glanz und Modiano (Triest).

Klaus Reisingers Indizien für die Zuweisung sind die Waffen schwingenden Unter und Ober mit ihren typischen Pluderhosen. Ausserdem gibt es zusätzliche Symbole auf den Unter-Karten (vgl. mittlere Karte in der zweiten Reihe der Abbildung in "Bulletin" 2/2000, Seite 13).

Ein Unterschied ist allerdings auszumachen: beim Spiel, das in der Stadtbibliothek Winterthur aufbewahrt wird, gibt es eine zusätzliche Karte zu Unter und Ober und dem berittenen König. Die ab abgebildeten Figuren tragen eine Kopfbedeckung mit langem Schweif.

Klaus Reisinger weist auf eine Abbildung hin (entnommen der Publikation "Sigmar Radau und Georg Himmelheber: Spielkarten - Kataloge des Bayerischen Nationalmuseums München, Bd. XXI, S. 96 f., München 1991), welche hier ebenfalls wiedergegeben werden soll, damit unsere Leser die Vergleiche selbst vornehmen können.

Eines scheint mir mindestens klar zu sein, nämlich dass das Spiel aus Winterthur als weitgehend unbekannt gelten darf. Sollte sich also jemand finden, der zusätzliche Informationen bieten kann, so ist eine allfällige Mitteilung hoch willkommen. Wir sind gespannt.



Bogen mit deutschem Kartenbild

47/21.2287

Einfachbild. 24 von 48 Blatt.

Joseph Susy (?).

Deggendorf (?), um 1790.

Holzschnitt, unkoloriert. 7,6 : 5,7 cm; Bogen 38,0 : 47,5 cm.

Neue Publikationen

In den Jahren 1976 bis 1981 erschien die von Gene Hochman zusammengestellte "Encyclopedia of American Playing Cards" in sechs Teilbänden. Nun haben Tom und Judy Dawson die grosse Arbeit auf sich genommen, diese "Encyclopedia" zu revidieren und zu aktualisieren. Entstanden ist ein prächtiges Werk von 332 Seiten mit unzähligen Abbildungen in schwarz/weiss sowie 24 Farbseiten. Erfasst wurden amerikanische Spielkarten seit den Anfängen bis in die frühen 30er Jahre des 20. Jahrhunderts. Im Gegensatz zu Gene Hochman enthält die neue "Encyclopedia" eine Menge historische Informationen über die Spielkarten-Fabrikanten und ihre Unternehmen. Für alle Sammler von Spielkarten aus den Vereinigten

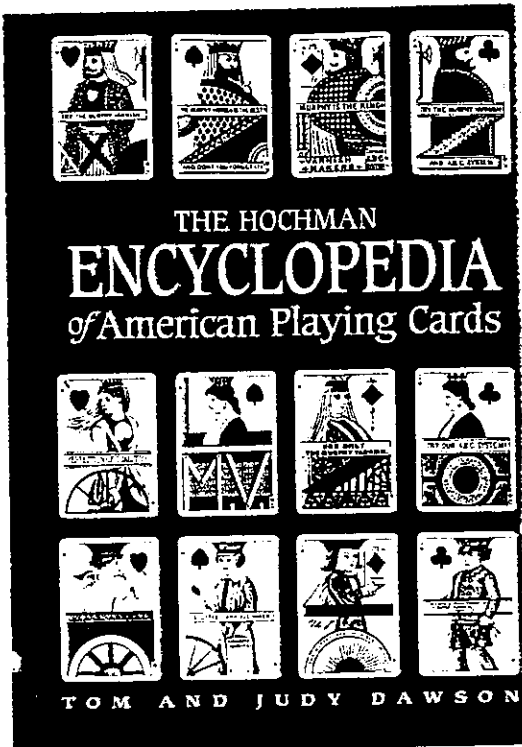
Staaten von Amerika ist das vorliegende Buch ein unentbehrliches Hilfsmittel zur Bestimmung und Datierung von Spielen.

Als Herausgeber konnten die beiden Autoren die "U.S. Games Systems" gewinnen. Hier können die Bücher bestellt resp. gekauft werden.

Zusätzlich zum Buch ist noch eine Preisliste erschienen, die Auskunft über die derzeit üblichen Preise gibt (40 Seiten). Die signierte, numerierte und als Buch gebundene Ausgabe (mit festen Deckeln) kostet 120 Dollars, die gewöhnliche broschierte Ausgabe ist für 45 Dollars zu haben. Die Preisliste kostet 15 Dollars.

Bestellzettel für das Buch können beim Sekretariat der Carto-

philia Helvetica, Postfach 3037, 8201 Schaffhausen, bezogen werden. Die "Encyclopedia" wird den Bestellern dann direkt aus den USA zugesandt.



Die spanische Spielkarten- Vereinigung ASESCOIN (Asociación Española de Coleccionismo e Investigacion del Naipes) Überrascht immer wieder durch die reichhaltige und hervorragend gestaltete Vereinszeitschrift "La Sota". Soeben erschien als Doppelausgabe Nr. 22/23 eine 320 seitige durchgehend illustrierte Sonderpublikation zum Thema "El Erotismo en los Naipes", verfasst von Enrique García Martín.

Es ist nicht die erste Publikation, welche sich der erotischen Karten annimmt und versucht, diese in ihrer geschichtlichen Entwicklung darzustellen. Eine der ersten Zusammenstellungen stammt von Franz Braun, ihm folgte der Däne Frank Jensen. Zu den neueren Publikationen zählen die Arbeiten von Dr. Reinald Schaidler aus Oesterreich. Angesichts der Vielzahl von erotischen Karten, die bereits im 19. Jahrhundert ihren Anfang nahmen, ist der Leser des neuesten Werkes erstaunt, wie rasch die Mitte des 20. Jahrhunderts einsetzen die sexuelle Revolution die Spielkarte zu ihren Zwecken gebrauchte oder missbrauchte. Vorgestellt werden 318 Spiele aus aller Welt, darunter auch die beiden Sexi-Jass-Spiele, welche AGMüller 1989 für die Boulevard-Zeitung "BLICK" herstellte. Zu finden sind aber auch Kartenspiele, welche zuerst im Original, später in einer zensurierten Fassung auf den Markt kamen. Zu allen Spielen gibt es detaillierte Informationen. Gewiss ist es möglich, für Interessenten, welche nicht Mitglied der ASESCOIN sind, diese Sonder-Ausgabe von "La Sota" käuflich zu erwerben. Wer also sich für diese Publikation interessiert, der möge sich an das Sekretariat der Cartophilia Helvetica wenden.



DENKSPORT - AUFGABE in "Bulletin 2/2000"

Unsere Denksport-Aufgabe hat ein erfreuliches Echo gehabt. Die Lösung der Aufgabe sowie die Gewinner, welche uns ihr richtiges Resultat zugesandt haben, werden in der nächsten Ausgabe unseres "Bulletins" publiziert.

Erfolgreiche Homepage

Unsere Internet - Homepage scheint sich recht günstig zu entwickeln. Auf unsere Anfrage hin hat Dr. Eduard Brum-Antonioli, der freundlichweise die Homepage eingerichtet hat, uns über die Erfahrungen der ersten Monate berichtet. Hier seine Ausführungen:

Eine Homepage ist eine Visitenkarte im Internet. Und wir wissen, dass eine Visitenkarte ein Markenzeichen ist, Massstab für den ersten Eindruck oder gar Vorqualifikation. So darf man sagen, dass unsere Homepage eine gute Visitenkarte ist, denn durchaus positive Reaktionen erreichten mich per e-mail aus diversen Ländern, von Fachleuten und Laien.

Erwähnenswert ist z.B. die Anfrage eines russischen Sammlers, der Anschluss an eine Vereinigung sucht, aber nur englisch versteht. Wir konnten ihm aber wenigstens behilflich sein, den Kontakt zu unseren englisch sprechenden Kollegen zu vermitteln. Eine überraschende Anfrage kam aus dem Baselbiet: Ein Thomas Buerdel fragte mich an: Er habe vernommen, dass ein Vorfahre von ihm Spielkarten hergestellt habe. Ich konnte diesem Hr. Buerdel - übrigens laut elektronischem Telefonbuch der einzige in der Schweiz - einiges über die Buerdels mitteilen, und auf den detaillierteren, bei Max Ruh erhältlichen Sonderdruck hinweisen.

Wie der Besucher festgestellt haben wird, sind in unserer Homepage viele Links (Verbindungen) zu Sammlern, Sammlervereinigungen, Händlern und Museen angeboten. Links werden meist mit erhofftem Gegendienst aufgeführt. So entstehen die unzähligen Verknüpfungen in die ganze Welt, von denen wir eben auch profitieren. So wurde unsere Homepage bereits über 300 mal besucht, und wir hoffen, dass, wenn sich auch bis dahin auf diese Weise keine neuen Mitglieder anwerben liessen, mindestens unser Ruf und Name in die weite Welt getragen wird, und wir auch Freude bereiten können.

Edi Brum

Haben Sie schon einen Blick in unsere Homepage getan ? Wenn nicht, dann

www.cartophilia.ch

Faits divers - Verschiedenes

Noch kein Geschenk für die Nichte oder das Patenkind? Wie wäre es mit einem Computerprogramm, falls der Sprössling oder die Familie einen Computer besitzt? Spiele gibt es für jeden Geschmack und jedes Alter, sowohl Games zum Austoben als auch Lernprogramme zur Förderung. Spiel-Spezialistin Karin Schuhmann hat für Kurzentschlossene einige Top-Angebote ausgewählt.

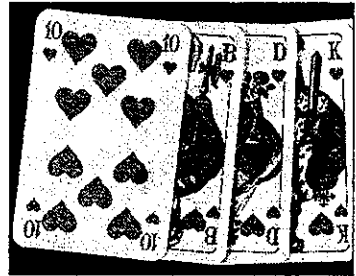
Die Zukunft steht in den Karten: Für Mädchen ab 14

Die Neugier vor dem Jahr 2000 ist gross: Was bringt die Zukunft? Mit der CD «Tarot Star» ist es leicht, sich in die Kunst des Kartenlegens einzuarbeiten. Geschichte und Prinzipien des Tarot werden erklärt, und zu jeder Karte wird eine kurze Information geboten. Das Programm kann die Karten als so genanntes keltisches Kreuz legen, oder aber man gibt eine Kombination manuell ein. Zu jeder Karte lässt sich eine Interpretationshilfe abrufen. Wer erst einmal ausprobieren möchte, ob Tarot Spass macht, kann sich mit dem Druckprogramm auf der CD ein Kartenset in Originalgrösse ausdrucken lassen.

Tarot Star 2000, nur für PC, Systema, 25 Franken



SONNTAGSZEITUNG
5. NOVEMBER 2000



Was: Vorsicht, Suchtgefahr. Hier kann man mit Menschen aus der ganzen Welt pokern, ohne das Haus zu verlassen. Bei Poker.com ist es möglich, per Kreditkarte um echte Geldbeträge zu spielen, was gern zum Leichtsinn verleitet.

Wann: ab sofort

Wo: www.poker.com

