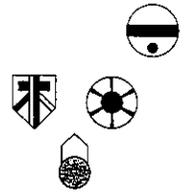


CARTOPHILIA HELVETICA

Postfach 3037 CH-8201 Schaffhausen



17. Jahrgang

17^e année

BULLETIN 3/2002

Inhalt – Sommaire

Mitgliederbrief / Lettre à nos membres	3 / 4
20 Jahre Deutsches Spielkartenmuseum im Besitz der Stadt Leinfelden-Echterdingen	5
Ausstellungen	9
Verschiedenes / Faits divers	10
Spielkartentreffen in Malmö	11
Verbreitung des Jass im Süddeutschen Raum	13
Schweizer Orte auf Ansichtentarock von ca. 1840	16
Zweitverwendung von Spielkarten	21
Un règlement de Jass de Bruxelles	23
Neuheiten / Nouveautés	26

20F 03

 MUSEUM ZU ALLERHEILIGEN
CH-8200 SCHAFFHAUSEN

Mitgliederbrief

Sehr geehrte Damen und Herren

endlich erhalten Sie unser "Bulletin 3/2002". Ich danke Ihnen für Ihre Geduld. Allerdings hatte ich auf eine vermehrte Mitarbeit seitens der Mitglieder der Cartophilia gehofft, doch statt dessen erhielt ich lediglich Vorwürfe. Es würde mich in der Tat ausserordentlich freuen, wenn aus den Reihen der Mitglieder Beiträge fürs "Bulletin" kämen. Gewiss haben Sie in Ihrer Sammlung ein bislang unbekanntes Spiel oder Sie haben ein aussergewöhnliches Spiel entdeckt, das Sie unsern Mitgliedern vorstellen möchten. Vielleicht suchen Sie schon lange ein ganz bestimmtes Spiel, das in Ihrer Sammlung noch fehlt. Berichten Sie uns und wir werden helfen, dieses Spiel zu suchen.

Aeusserst hilfreich wäre es, wenn ein Mitglied die Initiative zu einem Tausch-Treffen ergreifen und dieses organisieren würde. In Schaffhausen liegen Blätter über die Geschichte der Spielkarten bereit, die nur aufgehängt werden müssen. An Hilfeleistung wird es uns nicht fehlen.

Oftmals erscheinen Artikel über Spielkarten in Zeitungen und Zeitschriften. Senden Sie uns diese zu, damit wir sie weiterverbreiten können. Ganz besonders glücklich sind wir, wenn Sie uns auf neue Spiele aufmerksam machen können.

Es gibt also mehr als genügend Gelegenheiten, in unserer Gesellschaft aktiv mitzuarbeiten. Schon im voraus danke ich Ihnen für alle Ihre Beiträge, seien sie noch so klein.

Schliesslich noch eine Neuigkeit: Das französische Spielkarten-Museum in Issy-les-Moulineaux ist derzeit daran, eine grosse Ausstellung über den Künstler Egbert Moehsnang vorzubereiten. Sie erinnern sich vielleicht. Egbert Moehsnang hat seinerzeit neue deutschschweizer Spielkarten entworfen, die dann aber leider bei den Jassern keine Gnade gefunden haben. Die Ausstellung wird am 21. Mai eröffnet werden und dauert bis zum 31. August 2003.

Mit freundlichen Grüssen



Lettre à nos membres

Mesdames et Messieurs

Le voilà, le "Bulletin 3/2002"! Vous avez du vous patienter. En plus il n'y a que des articles en allemand. Comme responsable de cette petite brochure je m'excuse. Mais mes connaissances de la langue française ne suffisent pas pour écrire des articles. Une fois de plus je me permets donc de lancer un appel à nos lectrices et à nos lecteurs de nous faire parvenir des contributions. Si par exemple vous avez un jeu extraordinaire, si vous avez découvert un jeu inconnu, envoyez-nous vos remarques, vos impressions. Racontez de votre collection, de votre jeu préféré. Quand avez-vous commencé votre collection, quelles sont les raretés que vous cherchez. Ecrivez-le et envoyez ces lignes à notre secrétariat. Devenez notre collaboratrice, notre collaborateur. Nous sommes aussi intéressés à des articles parus dans des journaux, ou des revues.

J'attends avec impatience vos contributions. Je vous en remercie d'avance.

Pour terminer encore une nouvelle: Le Musée Français de la Carte à Jouer à Issy-les-Moulineaux prépare une Exposition extraordinaire sur l'œuvre artistique d'Egbert Moehsnang. M. Moehsnang, vous vous souvenez peut-être, avait créé des nouvelles cartes de Jass il y a environs vingt ans. L'ouverture de l'exposition sera le 21 mai et durera jusqu'au 31 août 2003. Nous vous tiendrons au courant.

Avec les sentiments les plus distingués





Deutsches Spielkartenmuseum Leinfelden-Echterdingen



Ein Zweigmuseum des Württembergischen Landesmuseums Stuttgart

20 Jahre Deutsches Spielkartenmuseum Leinfelden-Echterdingen

Die größte europäische Spielkartensammlung feiert
das 20-jährige Jubiläum in öffentlicher Hand.

Vor 20 Jahren übernahm die Stadt Leinfelden-Echterdingen unweit von Stuttgart die Trägerschaft für das bereits 1972 von der ASS neu begründete Deutsche Spielkarten Museum. Aus diesem Anlass veranstaltete die Museumsleitung eine Jubiläumssunde. In etlichen Zeitungen wurde über dieses Ereignis z.T. ausführlich berichtet.

Nachfolgend sind Ausschnitte dieser Artikel wiedergegeben. Die unterschiedlichen Berichte ergeben zusammen einen umfassenden Eindruck über die am 20. September durchgeführte Veranstaltung.

Leinfelden. Dass die Firma ASS 1982 ihr hauseigenes Museum verkauft hat, „war unser Glück“, sagt Annette Köger-Kaufmann, die heutige Leiterin. Ein belgischer Konzern hat den schwäbischen Zweig der Altenburger und Straisunder-Spielkarten (ASS) dieses Jahr gekauft und mit dem ehemaligen VEB-Betrieb in den neuen Bundesländern wieder vereint. Als Relikt einer bewegten Firmenvergangenheit ist das Deutsche Spielkartenmuseum in Leinfelden übrig geblieben.

Die Spielesammlung feiert am Freitag, 20. September, von 19 Uhr an, ihren 20. Geburtstag unter öffentlicher Trägerschaft. Für das Jubiläum, das mit einem Festakt in der Schönbuschschule begangen wird, hat sich Annette Köger-Kaufmann etwas Besonderes einfallen lassen. „Ein Rückblick hat etwas Verstaubtes“, sagt die Kunsthistorikerin. Um

Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft des von der Stadt Leinfelden-Echterdingen und einem Förderverein getragenen Museums zu beleuchten, hat sie ein Podiumsgespräch mit Experten aus Wirtschaft, Kultur und lokaler Politik organisiert. Weil das Gesellschaftsspiel zu den ältesten Kulturgütern gehört, wird es inmitten historischer Kartenspiele, römischer Würfel und keltischer Spielsteine ausgestellt. Neben einem Ex-Manager der ASS, Kultur- und Finanzbürgermeister Gerhard Haag ist auch Zoëge von Mantuffel, der ehemalige Direktor des Württembergischen Landesmuseums, dem die Spielkartensammlung angeschlossen ist, eingeladen. Wie in einer großen Spielrunde wünscht sich Moderatorin Annette Köger-Kaufmann, dass sich auch alle anderen Festgäste in das Gespräch einbringen. „Viel-

leicht hat der eine oder andere Anregungen, an die wir bisher nicht gedacht haben."

Rathard Sick, Vorsitzender des Fördervereins wird seinen Blick nach vorne richten und erläutern, welche Aktivitäten die rund 100 Mitglieder von „ihrem“ Spielkartenmuseum künftig erwarten. Die „Hardt Stompers“ wollen die Gespräche mit stimmungsvollem Dixieland auflockern. Aus gegebenem Anlass haben die Musiker Stücke ausgewählt, die einen Bezug zu Spiel und Spielen herstellen, erzählt die Museumsleiterin.

„Der Abend soll zeigen, dass das Museum lebt“, sagt sie. Kleine und größere Gäste können durch die derzeitige Ausstellung

„Spiele von gestern bis heute“ schlendern und in der Spielecke selbst aktiv werden. Beim Rätsel um das Bild „Kinderspiele“ des Malers Pieter Bruegel, von 1560, winken attraktive Preise. Jeder Zehnte, der errät, wie viele Arten des Zeitvertreibs auf dem Gemälde zu sehen sind, gewinnt ein Kartenspiel oder einen Museumskatalog.

Neben dem Sammeln von Luxuspielkarten sieht Annette Köger-Kaufmann in deren Bewahrung für die Nachwelt eine wichtige Aufgabe der Sammlung. „Spiele sind Spiegel der Gesellschaft“, sagt sie. Außerdem verleiht das Deutsche Spielkartenmuseum anderen Museen oder Ausstellungen Leihgaben zu Forschungszwecken. **Martin Kalus**

Filderzeitung, 18.Sept.2002

Leinfeld-Echterdingen - Nur neun von ursprünglich 48 Blatt der Goldschmitt-Karten sind noch vorhanden. Dennoch ist das älteste Spiel im Deutschen Spielkarten Museum (erschienen 1450) mit 500 000 Euro das wertvollste. Heute feiert Europas größte Spielkartensammlung ihr 20-jähriges Bestehen unter öffentlicher Trägerschaft.

VON ANNETTE MOHL

Ähnlich wie Altartafeln wurden auch die Goldschmitt-Tarockkarten von Meisterhand gefertigt: Echtdolddauflage schimmert auf Pergament. Doch das Juwel ist empfindlich: „Vorläufig stelle ich es nicht mehr aus“, sagt Museumsleiterin Annette Köger-Kaufmann. Schon normales Scheinwerferlicht setzt Pergament und Farben zu, schlimmer noch wären Blütlicht oder die Strahlung von Kopierern. So wird künftig wahrscheinlich nur noch die - wenn auch hervorragende - Replik des Schatzes zu sehen sein.

Der Attraktivität des Museums tut das keinen Abbruch. Jährlich strömen rund 3000 Besucher auf die mit 200 Quadratmetern nicht eben riesige Ausstellungsfläche. In den vergangenen 20 Jahren erlebten sie 25 faszinierende Wechselausstellungen, die einen tiefen Einblick geben in Lebensweise und Kultur der jeweiligen Epoche. Mal ging es um die Zauberwelt der Taschenspieler,

mal um gemalte Spielkarten oder Glücksspieler - doch der Fundus scheint unerschöpflich. 14 000 Spiele beheimatet das Deutsche Spielkartenmuseum: „Und wir werden überall darum beneidet“, weiß Annette Köger-Kaufmann.

Bei all den Schätzen nimmt es wenig Wunder, dass das Museum viel älter ist als 20 Jahre: Genau genommen wurde es bereits 1923 von der 1832 gegründeten Spielkartenfabrik in Altenburg aus der Taufe gehoben. 1972 übernahm die ASS Verlags-GmbH die Einrichtung. Als es dem Unternehmen wirtschaftlich zunehmend schlechter ging, wurde das Tafelsilber veräußert: 1982 wurde das Museum für über zehn Millionen Mark mit Einwilligung des damaligen Ministerpräsidenten Lothar Späth gekauft: Das Land finanzierte drei Fünftel in die heutige Zweigstelle des Landesmuseums, die Stadt zwei Fünftel. Alleiniger Träger ist heute die Stadt, die auch die einzige Vollzeitstelle, zwei halbe Sekretariatsstellen sowie fünf Kräfte auf 325-Euro-Basis finanziert. Aus Mitteln eines Beschaffungsetats wird die Sammlung von der Stadt außerdem laufend ergänzt: 2002 wurden dafür bislang 17 000 Euro investiert. Einziger Wermutstropfen ist nach wie vor die wenig imageträchtige Unterbringung des Museums im Kellergeschoss der Schönbuchschule (Schönbuchstraße 32). Aus Konservatorensicht ist das



Annette Köger-Kaufmann mit dem Jubiläumspakat des Spielkartenmuseums zum 20-jährigen Bestehen. Foto: Martin Kalus

Gebäude aber ideal: Stabile und trockene Mauern, die Schutz gegen Witterungseinflüsse und Einbrecher gleichermaßen bieten.

Stuttgarter-Nachrichten, 20.Sept.2002

Die Redaktion des „Bulletins“ möchte an dieser Stelle dem Deutschen Spielkartenmuseum, insbesondere Frau Dr. Annette Köger-Kaufmann für die Ueberlassung der Presseberichte, herzlich danken.

Ein neues Domizil als Geburtstagswunsch

Zum Geburtstag hat man einen Wunsch frei. Während dieser im Privatbereich – so irgendwie realisierbar – dann meist sofort erfüllt wird, können über dessen Verwirklichung im öffentlichen Leben bekanntlich schon einmal ein paar weitere Geburtstage ins Land gehen. Aber wer einmal den Weg an den Ortsrand von Leinfelden gefunden hat, dann in den Keller der dortigen Schönbuchschule vorgedrungen ist und da auf die dort lagernden Schätze gestoßen ist, der kann das Begehren von Annette Köger-Kaufmann durchaus verstehen.

„Unser größter Wunsch ist ein attraktiver Standort, Räume mitten im Ort, ein Gebäude, an dem die Menschen vorbeikommen“, sagt die Leiterin des Deutschen Spielkartenmuseums. Denn Sammler wissen

Von Kai Holoch

längst, wo sie fündig werden, wenn sie nach einem bestimmten Spiel suchen. Schließlich beherbergt das Deutsche Spielkartenmuseum Europas größte öffentliche Spielkartensammlung. Das besondere Anliegen von Annette Köger-Kaufmann ist jedoch, auch den Menschen in der Region mehr noch als bisher ins Bewusstsein zu bringen, dass es ganz in ihrer Nähe die Möglichkeit gibt, einmal für ein, zwei Stunden in eine ganz andere, farbenprächtige Welt einzutauchen.

Über eine Tatsache macht sich die Museumschefin keine Illusionen: Kartenspiele werden nie ein ganz großer Publikumsmagnet sein. Aber sie sind ein wertvolles und betrachtenswertes Kulturgut, das viel über die Zeit aussagt, in der sie entstanden sind.

Das hat man 1982 in Leinfelden-Echterdingen und in der baden-württembergischen Landesregierung – und dort auch bei ihrem obersten Kulturförderer Lothar Späth – erkannt. Mehr als zehn Millionen Mark ließ man sich gemeinsam den Kauf der von der Firma Ass angebotenen 7000 Kartenspiele kosten, um die Zerstörung der schon damals beachtlichen Sammlung zu verhindern: Wenn heute, 20 Jahre nach der Übernahme durch die öffentliche Hand, in Leinfelden-Echterdingen gelegentlich über die Notwendigkeit des Spielkartenmuseums diskutiert wird – obwohl sich der Bestand inzwischen verdoppelt hat und einzelne Stücke, etwa eine so genannte Goldschmidt-Karte aus dem Jahr 1450, einen Wert von annähernd 500 000 Euro besitzen – dann ist das für Annette Köger-Kaufmann ein Beweis dafür, dass der momentane Standort ganz einfach der falsche ist.

Dennoch arbeitet sie – als einzige Vollzeitkraft – sowie ihre wissenschaftliche Mitarbeiterin und die Sekretärin, die jeweils auf einer halben Stelle sitzen, unermüdlich weiter, beantworten die Fragen der weltweit etliche tausend Mitglieder zählenden Kartensammlergemeinde, bemühen sich via Internet (www.spielkartenmuseum.de) und mit Sonderaktionen, das Interesse am Kartenspiel zu wecken. In diesen Tagen ist ein limitierter Spielkartenfolder mit zwei Telefonkarten erschienen, die Motive des Museums zeigen. Die Nachfrage ist gewaltig.

Stuttgarter Zeitung, 19.Sept.2002



Deutsches
Spielkartenmuseum
Leinfelden-Echterdingen

Schönbuchstraße 32
70771 Leinfelden-Echterdingen
Telefon 0711 / 75 60 120
www.spielkartenmuseum.de

Öffnungszeiten:

Do. - Sa. 14.00 - 17.00 Uhr

Sonn- und Feiertage 11.00 - 17.00 Uhr

Eintritt frei !

S-Bahn: S2, S3 Richtung Flughafen

U-Bahn: U5, Endhaltestelle Leinfelden

Ausstellungen - Expositions

SCHWEINFURT

Spielkarten-Ausstellung in der Bibliothek Otto Schäfer

„Alles Laster Anfang“: Deutsche Spielkarten von 1450 bis 1900 aus den Beständen des Germanischen Nationalmuseums Nürnberg werden vom 13. Oktober bis 6. Januar in der Bibliothek Otto Schäfer, Judithstraße 16, Schweinfurt ausgestellt.

In Europa wird seit mehr als sechshundert Jahren mit Karten gespielt. Von Anfang an nicht nur zum Zeitvertreib und zur Unterhaltung, sondern als Glücksspiel um Geld. Obrigkeitliche Instanzen haben daher das neue Spiel als lasterhaftes Vergnügen bereits kurz nach seinem plötzlichen Aufkommen um 1370 zu unterbinden versucht. Entsprechend sind die frühen Belege für die Verbreitung des Kartenspiels Verbote. Ohne Verzögerung breiteten sich trotzdem in den folgenden Jahren die Spielkarten über Italien, Spanien, Frankreich und Deutschland aus. Die generellen Verbote wichen nach 1400 oft toleranteren Regelungen, die das Spielen prinzipiell erlaubten. Unter Strafe gestellt waren nun vor allem das Spielen um zu große Summen sowie das betrügerische Falschspiel. Diese zunehmende obrigkeitliche Akzep-

zen gegen das Kartenspiel zu Feld.

Den zahlreichen urkundlichen Erwähnungen des Kartenspiels steht leider nur eine äußerst spärliche Überlieferung von Spielkarten der Frühzeit gegenüber: Als ältestes hat sich das sog. „Stuttgarter Spiel“ erhalten, ein Meisterwerk der oberrheinischen Buchmalerei um 1430. Es folgen kostbare Kupferstichkarten um die Mitte des 15. Jahrhunderts. Erst mit dem Beginn des 16. Jahrhunderts haben sich deutsche Gebrauchsspielkarten in größerer Zahl erhalten. Zu diesem Zeitpunkt hatte sich das deutsche Farbsystem mit Eicheln, Blatt, Herz und Schellen weitgehend etabliert. Auch die deutschen Kartenwerte - König, Ober, Unter und die Zahlenkarten 10 bis 2 - waren bereits verbindlich.

Die Ausstellung zeigt Spielkarten aus der besonders reichhaltigen Sammlung des Germanischen Nationalmuseums Nürnberg. Die Auswahl reicht von 1450 bis 1900, vom Meister der Spielkarten bis zum Kartenspiel der Münchner Zeitschrift „Jugend“. Der Schwerpunkt wurde auf die frühen deutschen Holzschnittkarten des 16. und 17. Jahrhunderts gelegt, so daß sowohl typische Kartenbilder verschiedener Regionen wie zahlreiche Künstlerkarten aus dieser Zeit präsentiert werden können. Der Nürnberger Produktion kommt dabei besonderes Gewicht zu. Daneben präsentiert die Ausstellung phantasievolle und kuriose Karten, wie etwa Vogelkarten, Wahrsagekarten, Karten mit Vexierbildern, Zwergen- und Miniaturkarten. Lehrreiche Karten mit geographischen, historischen und heraldischen Angaben lassen sich ebenso wie Kinderkarten mit moralischen Versen oder eine „Deutsche Turnerkarte“ aus den Revolutionsjahren 1848/49 finden.

Von dem Kartenspiel



tanzen zeigt zweierlei: Die große Popularität des neuen Spiels und die Verbreitung auch in höheren Gesellschaftsschichten bis zum Hochadel. Von den Rechtsbehörden wurde das Laster des Kartenspiels trotz seiner Verbreitung weiterhin als „Einstiegsdroge“ für eine kriminelle Karriere betrachtet, und besonders heftig zogen kirchliche Instan-

97421 Schweinfurt

Bibliothek Otto Schäfer, Judithstraße 16:
13. Oktober bis 6. Januar: **Aller Laster Anfang. Deutsche Spielkarten** aus den Beständen des Germanischen Nationalmuseums Nürnberg 1450 – 1900.

Groschenheft Veranstaltungsmagazin
Postfach 4029, 97408 Schweinfurt

Ausstellung

"Autoquartette"

Anlässlich des Landesjubiläums „50 Jahre Baden-Württemberg“ feiert auch das Autoquartett sein 50-jähriges Bestehen. Neben einem repräsentativen Querschnitt von Spielkarten mit Automotiven sind auch kleine Automodelle aus dem Mercedes-Benz Museum ausgestellt.

Deutsches Spielkartenmuseum

Postfach 100351 · 70747 Leinfelden-Echterdingen

Faits divers / Verschiedenes

Corrigenda

Im Protokoll der letzten Jahresversammlung der Cartophilia Helvetica vom 28. April 2002 wird unter dem Traktandum „Jahresrechnung“ Herr Rudolf Manser als Sprecher der beiden Revisoren genannt. Dies entspricht nicht den Tatsachen. Als Sprecher der Revisoren amtierte Herr Peter Bachmann. Wir bitten die Leser um Kenntnisnahme und entschuldigen uns bei den Betroffenen für dieses Ungeschick.

Gesucht

Reklamespiel der SWISSAIR aus den 60er resp. 70er Jahren. Angebote an das Sekretariat der Cartophilia Helvetica, Postfach 3037, 8201 Schaffhausen.

Zu verkaufen:

Spielkarten-Sammlung, u.a. spezialisiert auf Zauberkarten.

Interessenten mögen sich bitte beim Sekretariat der Cartophilia Helvetica, Postfach 3037, 8201 Schaffhausen, melden.

Spielkartentreffen in Malmö

Walter Haas

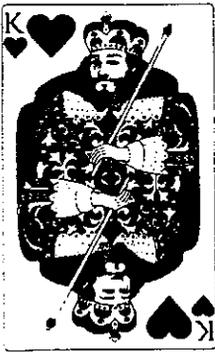
Weil das Turnhouter Museum die Jahresversammlung 2002 der Internationalen Spielkartengesellschaft IPCS nicht ausrichten konnte, luden die skandinavischen Gesellschaften die eingeladenen Internationalen zu sich nach Hause ein. Die wenigen Auswärtigen, die zu Beginn September von dieser freundlichen Einladung nach Malmö Gebrauch machten, hatten die Reise nicht zu bereuen. Erstens ist Malmö eine hübsche Stadt (über die neue Öresund-Brücke vom Kopenhagener Flughafen aus in 20 Minuten erreichbar), und zweitens zeichnen sich die Treffen der Skandinavier durch eine ganz besondere Atmosphäre aus. Das liegt daran, dass die skandinavische "Begegnung" beneidenswert gut besucht wird. Und dies wiederum hat seinen Grund darin, dass viele Besucher Material zum Tauschen und Verkaufen mitbringen. Tauschen und Verkaufen stand denn auch im Zentrum der Veranstaltung in den Räumen des Malmö Bridge-Klubs, die von morgens 10 bis nachmittags 17 Uhr dauerte. Nach dem Mittagessen, zu dem die Chartophilia Sueciae sämtliche Teilnehmenden generös einlud, stellte man im Versammlungsraum rasch die Stühle zusammen und lauschte den Ausführungen Ali Jerremalms über die Geschichte der Spielkartenfabrik Öberg und Hans-Jørgen Hinrups zu zwei seltenen dänischen Spielkartenfabrikanten. Beide Redner sprachen zum Wohl der wenigen Ausländer Englisch, was es mir ersparte, meine geringen Erfolge im Schwedischkurs offenzulegen. Anschliessend ging das Tauschen weiter. Am Abend trafen sich einige in einem Hotel, wo mir Eddie Schuiling spannend über seine Abenteuer im Hohen Norden berichtete und wie er als Holländer zu einer der besten Sammlungen skandinavischer Spielkarten auf der Welt gekommen ist. Von diesem Ziel bin ich noch weit entfernt, obwohl ich einige Käufe getätigt hatte. Die Preise waren sehr manierlich. Nur muss man sich halt auch für Karten interessieren, die nichts mit der Schweiz zu tun haben; ich brachte deutsche, schwedische, dänische und je ein russisches und ein spanisches Spiel nach Hause, über die ich mich enorm freue.

Am andern Morgen hatten wir die Gelegenheit, die Druckerei und Spielkartenfabrik von Jan-Ove Offason zu besichtigen. Nur den Maschinen, die der Kartenfertigung dienen, durften wir nicht zu nahe kommen und sie auch nicht fotografieren (Peter Üeltschi wird dafür Verständnis haben). Nachdem Öberg vor einigen Jahren, statt neue Maschinen zu kaufen, die Herstellung des traditionellen schwedischen Bildes an Carta Mundi delegierte, fühlten sich die patriotischen Spieler brüskiert - damit war Offasons Stunde gekommen, der heute jährlich 35 Tonnen Karten verkauft. Beeindruckend an seinen Produkten ist neben der hohen technischen und materiellen Qualität die ebenso sorgfältige graphische Gestaltung. Begonnen hatte er 1992 mit einem wunderhübschen Spiel des Künstlers Åke Arenhill mit dem passenden Namen "Beau"; aber wie nicht anders zu



◀ Malmö um 1580, als es bei den deutschen Hanse-Kaufleuten noch "Ellbogen" hiess.

Die neue Öresund-Brücke verbindet über fast 8 km Südschweden mit Dänemark. ▼



Herz-König aus Offasons "Beau" von Åke Arenhill (1992).



erwarten, blieb Beau ein Nischenprodukt. Das grosse Geschäft macht die kleine Fabrik mit dem traditionellen schwedischen und angloamerikanischen Bild - aber auch diese beiden in sehr gepflegten Neuzeichnungen. Nachdem wir das kalte Büffet genossen und rege von der Möglichkeit Gebrauch gemacht hatten, sämtliche Offason-Produkte zu günstigen Preisen zu erwerben, ging die freundschaftliche Begegnung in ihrem offiziellen Teil zu Ende - was die von weiter her Gekommenen nicht daran hinderte, sie inoffiziell aber nicht minder freundschaftlich bis in die Nacht hinein fortzusetzen.

Natürlich ist es aufwendig, wegen eines Sammlertreffens so weit zu reisen, und ich habe es mir eigentlich auch nur erlaubt, weil ich diesen Sommer auf Ferien verzichten musste. Jetzt aber denke ich bereits daran, den skandinavischen Freunden nächstes Jahr wieder einen Besuch abzustatten. Das Malmö-Treffen liess erahnen, wie es zu Beginn unserer Gesellschaften gewesen sein muss, als man sich vor allem als Freunde und nicht als Geschäftlmacher gegenübertrat, als noch nicht die meisten Teilnehmer schon alles besaßen, dafür aber sich für alles interessierten, und als das Bankett noch nicht der wichtigste und teuerste Teil der Veranstaltung war.

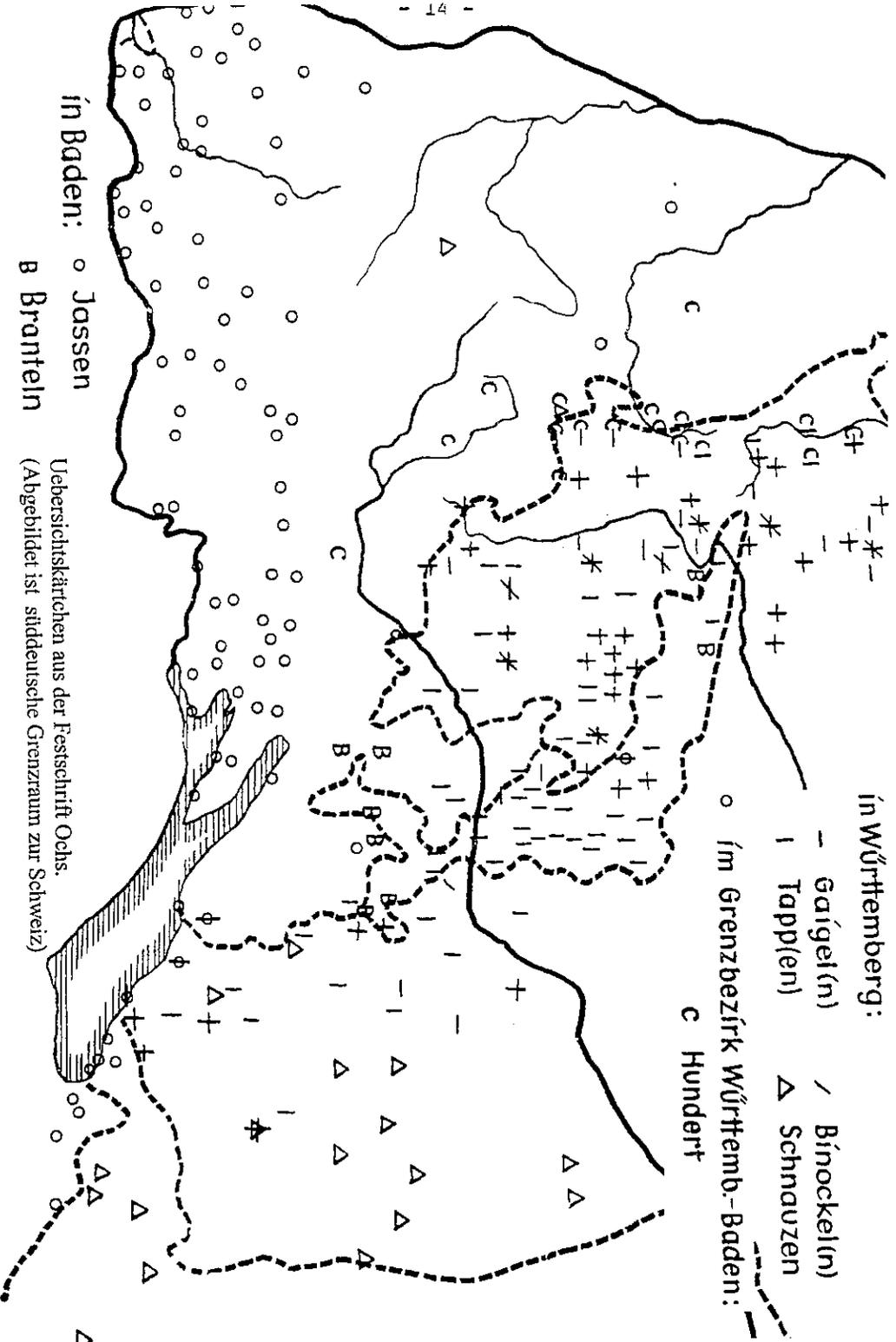
Die Verbreitung des Jass im Süddeutschen Raum

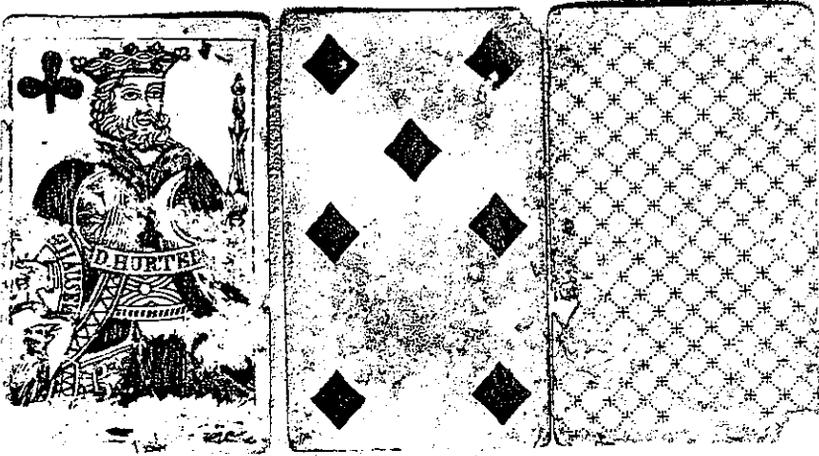
Die Ausdehnung des Kartenspiels Jass über die nördliche Schweizergrenze hinaus war früher viel bedeutender als heute. In vielen Teilen des Schwarzwalds wurde das Jassen als das verbreitetste Spiel betrieben. Dies wird belegt durch einen Aufsatz, den Friedrich Schlager seinerzeit zuhänden der 1951 erschienenen Festschrift für Prof. Dr. Ernst Ochs zum 60. Geburtstag verfasst hat. Als Grundlage für seine Ausführungen unter dem Titel „Das badische Nationalspiel Zego und die andern in Baden und an Badens Grenzen volksüblichen Kartenspiele“ verwendete er die Resultate einer Umfrage, die 1932 für den Atlas für deutsche Volkskunde durchgeführt wurde. Die Frage, welche den Gewährleuten gestellt wurde, lautete: „Welches Kartenspiel spielen die Männer Ihres Ortes am liebsten?“ Die Ergebnisse zeigen deutlich, dass im südbadischen Raum der Jass als das meistgespielte Kartenspiel genannt wurde. Zweifellos hatten die Bewohner des südlichen Schwarzwaldes über den Rhein hinweg gute nachbarliche Beziehungen zur Schweiz, deren Kartenspiel sie übernommen hatten. Die Karte zeigt deutlich, dass das Verbreitungsgebiet nördlich des Rheinlaufs ziemlich gross war.

Auch was die Karten selbst betrifft, wurde mit sog. schweizerdeutschen Karten gespielt. Die Verwendung dieser Karten muss recht weit zurückliegen, den bereits in der Zeit um 1800 gehörte der Schwarzwald zu den Absatzgebieten der Mümliswiler Kartenmacher. Als Beleg



Museum auf Burg, Lörrach





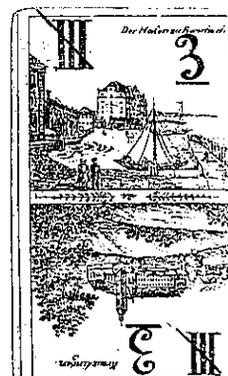
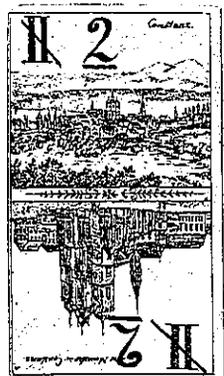
Vorder- und Rückseite der in Radolfzell gefundenen Spielkarten aus der Zeit um 1825/30. Die Karten stammen aus der Werkstatt von David Hurter (I) in Schaffhausen.

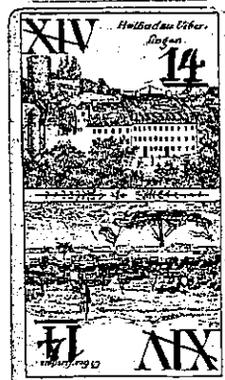
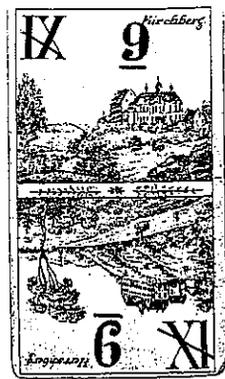
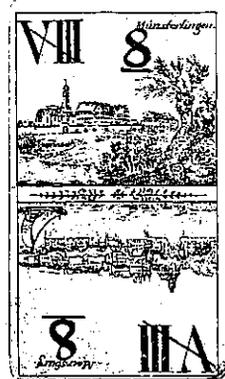
mögen zwei Inserate dienen, welche in der im süddeutschen Raum ziemlich verbreiteten „Hurterischen Schaffhauser Zeitung“ dienen. In der Ausgabe vom 19. Mai 1801 wandte sich Franz Leonzi Schär an jene ausländischen Kunden, „die Karten im Grossen gebrauchen“, sich durch Briefe an ihn zu wenden, damit er ihnen die Karten zusenden könne. „Für diejenigen Freunde aber, die mich gewöhnlich auf der Zurzacher Mess besuchen, und die Karten im Kleinen gebrauchen, habe ich zwei Waren-Lager errichtet, nemlich für die Gegend des Breisgaus bei Herrn Johannes Diez in Waldkirch. Für den Schwarzwald und dasiger Gegend bei Herrn Johannes Ganttert in Birkendorf“. In ähnlichem Sinne liessen sich in der gleichen Zeitung unterm Datum vom 17. Juni 1801 auch „Bernhard Schär sel. Wittib und Söhne“ vernehmen. Auch sie stellten Warenlager im „Breisgau und Schwarzwald und andern Orten“ in Aussicht. „Unsere inländischen Gönner und Freunde, welche gestempelte Karten gebrauchen, und uns mit ihrem werthen Zuspruch beehren, werden wir von hier (=Mümliswil) aus und auf der Zurzacher Mess ebenfalls auf das billigste bedienen“. Die Verbreitung des Jassens ging über den Bodensee in Richtung Osten hinaus. Im Raum Lindau und Bregenz wurde damals noch eifrig Jass gespielt. Hinter dem Wandtäfer des heute nicht mehr existierenden Gasthauses Hirschen in Radolfzell kamen schweizer Spielkarten aus der Zeit um 1825/30 zum Vorschein. Dass im süddeutschen Raum auch schweizerdeutsche Karten hergestellt wurden, ist anhand der in der Zuger Burg gefundenen Karten des Kartenmachers Kutter aus Ravensburg nachzuweisen. Mit diesen Hinweisen sei darauf hingewiesen, dass noch beträchtliche Forschungsarbeit geleistet werden muss, bis ein einigermaßen klares Bild über die Herstellung und Verbreitung des Jassens im süddeutschen Raum vorliegt.

Schweizer Orte auf Ansichtentarock von ca. 1840

Die Publikation "Das Blatt", herausgegeben von der Deutschen Spielkartengesellschaft "BUBE, DAME, KOENIG", veröffentlichte in der Ausgabe 13 vom März 1996 Frieder BÜchler eine ausgezeichnete Arbeit über Ansichtentarocke aus Deutschland. Solche Ansichtentarocke entstanden mit Beginn des 19. Jahrhunderts. Für die Landschaftsbilder verwendete man die Tarockkarten II - XXI. Etwas später gab es auch solche Ansichtentarocke in der Schweiz. Zu den frühesten Ansichtentarocken Deutschlands darf das von Ludwig Friedrich Lufft in Ravensburg um 1840 entstandene "Tarock mit Ansichten aus dem Bodenseegebiet" gezählt werden. Es wird von Frieder BÜchler auf den Seiten 16-18 im erwähnten "Blatt" vorgestellt. Das Spiel selbst befindet sich nach wie vor im Besitz von Henning Loerzer aus Eschenlohe. Freundlicherweise hat Herr Loerzer uns neue Kopien dieses Spiels zur Verfügung gestellt. Vielen Dank. Es ist das einzige erhalten gebliebene Spiel, also ein Unikat!

Betrachtet man dieses Ansichtentarock näher, stellt man fest, dass sich die Abbildungen nicht allein auf Ortschaften am deutschen Ufer des Bodensees beschränkt. Zu entdecken sind auch Ortschaften und Sehenswürdigkeiten am südlichen, also am schweizerischen Ufer. Es sind insgesamt acht Ansichten auszumachen. Dazu kommt noch eine Darstellung des Rheinfalls, obwohl dieser gar nicht im Bodenseebereich zu finden ist.



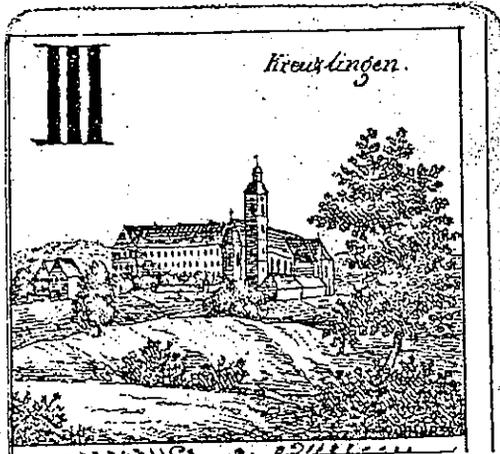




Es sind einfache Zeichnungen. Ein grosser Künstler scheint hier nicht am Werk gewesen zu sein. Trotzdem ist den Bildchen ein gewisser Reiz nicht abzusprechen. Auf den Originalen hat ein früherer Besitzer die römischen Zahlen durchgestrichen und handschriftlich daneben arabische Zahlen eingefügt. In unserer verkleinerten Wiedergabe der schweizerischen Ansichten sind die arabischen Zahlen wegretouchiert worden, sodass wir die Karten so sehen, wie sie seinerzeit hergestellt wurden. Die Originalgrösse der Karten beträgt 5,8 x 10,2 cm. Es handelt sich um ein Tarock mit 54 Karten.

Ueber den Kartenhersteller Ludwig Friedrich Luft ist wenig bekannt, jedenfalls gibt es nur wenige Angaben, die Frieder Büchler mitteilt. Lebensdaten sind keine genannt. Neben seinem Handel mit Spezereien beschäftigte sich Luft anscheinend ab 1838 mit der Fabrikation von Spielkarten und der Papierfärberei. 1853 soll er kurzfristig den Betrieb eingestellt und ein Jahr später wieder eröffnet haben. 1862 wurde die Firma gelöscht und Luft betätigte sich darauf als Spediteur.







Zweitverwendung von Spielkarten

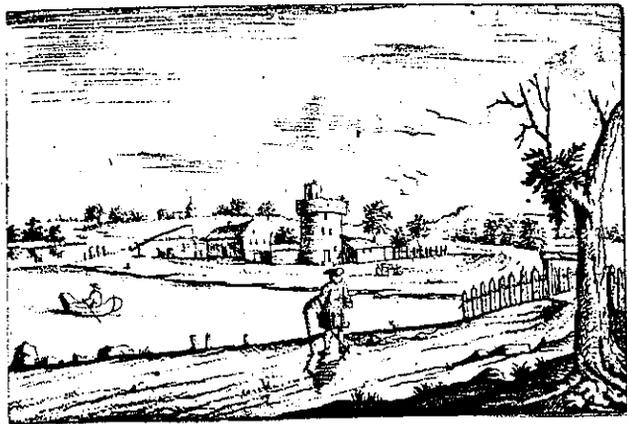
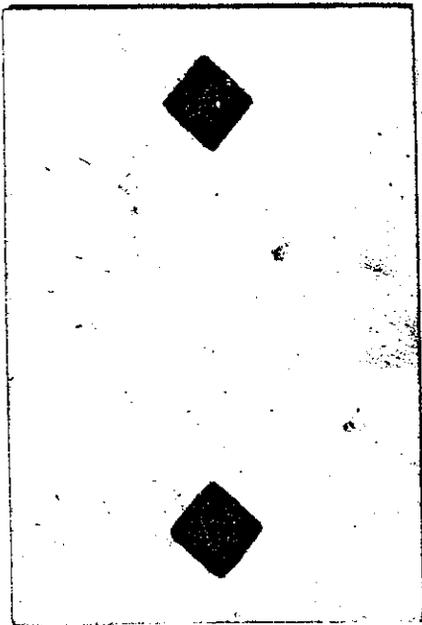
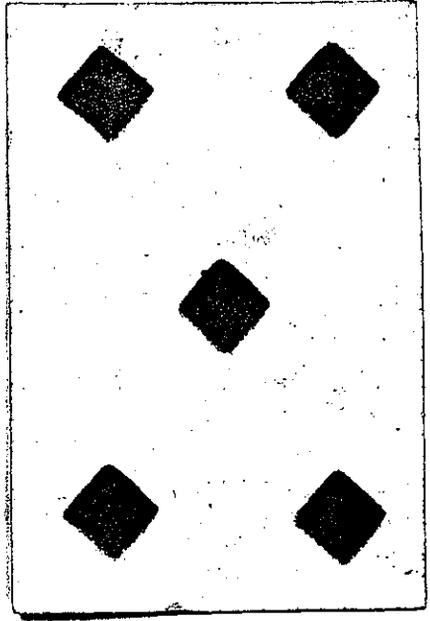


Hinweise dafür, dass Spielkarten nicht nur zum Spielen sondern für eine Vielzahl von andern Zwecken verwendet wurden, sind in früheren Ausgaben unseres „Bulletins“ immer wieder gegeben worden. Zu erwähnen sind die beiden Aufsätze „L' utilisation secondaire des cartes à jouer“ (Bulletin 1 u. 2/1991, verfasst von Balz Eberhard) und „Vielseitige Verwendungszwecke von Spielkarten“ (Bulletin 4/1997).

Kürzlich sind dem Verfasser dieser Zeilen solche zweckentfremdete Karten angeboten worden. Zum einen handelt es sich um eine Treff-König-Karte, die 1754 auf der Rückseite zu einem Konzert-Billett in Wien umfunktioniert wurde. Ein mit einer Krone versehenes Monogramm, das aufgestempelt wurde, scheint den Zweck gehabt zu haben, die Karte fälschungssicher zu machen. Möglicherweise können Sammler aus Oesterreich helfen, das Monogramm zu deuten.

Zwei weitere Karten sind zur Herstellung kleiner und feiner Zeichnungen verwendet worden. Entsprechend der Darstellungen dürften die Zeichnungen vielleicht in der Zeit um 1800 entstanden sein. Leider lassen es die Abbildungen nicht zu, die Feinheiten der Zeichnungen zu erkennen, immerhin gewinnt man zumindest einen Eindruck dieser kleinen Kunstwerke.

M.R.



Un règlement de Jass de Bruxelles

REGLEMENT

DU JEU DE SMAUSSE-JAS

Ce Jeu se joue à 3s Cartes romme le Piquet, et on commence avant tout qui fera le premier les Cartes, ce qui dans la suite du Jeu appartienra à celui qui aura fait la dernière levée du Jeu précédent, ou qui aura gagné la Partie.

1. Les Cartes mal données, l'avantage de les donner passera à la partie adverse.

2. Les Cartes se donneront par trois à la fois alternativement jusqu'à neuf.

3. Celui qui fera les Cartes, tournera ensuite la distribution, qui sera le Triomphe.

4. Cette Carte tournera être levée par le Sept de Triomphe lorsque celui qui aura ledit Sept le trouvera convenable.

5. Bien entendu que cet échange ou la levée de cette Carte, devra précéder le Jeu de la dernière Carte du Talon, ou même avant de nommer quelque chose sur le Jeu.

6. Le Rang et la Valeur des Cartes hors de Triomphe est connue suit : L'As qui est la première Carte, compte 11, le Roi, qui est la seconde, compte 3, la Dame, qui est la troisième, compte 2, le Valet, qui est la quatrième, compte 1, le Dix, qui est la cinquième, compte 0, ensuite suivent le Neuf, le Huit, et le Sept, mais ne comptent rien.

7. Les Cartes du Talon, les Cartes en Triomphe sont les 26 Cartes nommées la première ou la plus haute Carte est le Valet, qui compte 30, et se nomme *As*, la seconde est le Neuf, qui compte 14, et se nomme *Neuf*, la troisième est l'As, et compte 11, la quatrième est la Dame, et la sixième le Dix, la septième le Huit et la huitième le Sept.

8. La dernière levée compte 5, outre les points que l'un aura faits, le Jeu comptera en tout 16h. Celui qui aura le premier ses neuf Cartes, en jouera une, que le second prendra ou laissera selon son bon plaisir.

9. Celui qui retiendra cette Carte ou en fera la levée, laissera premièrement la Carte supérieure du Talon, et l'autre la suivante, et ainsi continuellement à chaque Carte jouée, jusqu'à ce que toutes les Cartes du Talon soient levées. Celui qui abandonnera la dernière Carte avant la fin du Talon, laissera la Carte tournée ou le *Sept* échange.

10. Si l'un s'appropriait que l'un ou l'autre jouerait sans avoir levée de Carte, soit par oubli ou autrement, perdrait 100, et levera la Carte suivante, en étant averti.

11. Celui, qui en prenant une Carte, en levait deux ou trois d'une, perdrait 100, nonobstant qu'il pourrait assurer ne l'avoir vue. Et au cas que la partie adverse soupçonnerait qu'elle aurait vu de vue, il lui sera permis de réclamer le Talon.

12. Les Cartes jouées et couvertes ne pourront plus être vues tant que le Jeu durera, à peine de 100, et toute levée sera connue, excepté, dès qu'il aura une levée postérieure.

13. Aussi long-temps que le Talon existera, ou que toutes les Cartes ne seront pas levées, on pourra renoncer aussi souvent qu'on le jugera à propos.

14. Assésit que le Talon sera levé, et que chacun aura ses neuf dernières Cartes en main, on ne pourra plus renoncer à peine de 100, au profit de la partie adverse et de redresser.

15. On pourra néanmoins renoncer en se servant de Triomphe connue au Mariage.

16. Celui qui aura le *Jas* ou le Valet de Triomphe seul en main, ou qui n'aura plus d'autre Triomphe que ledit *Jas*, pourra renoncer au Triomphe tant qu'il le jugera à propos.

17. Celui qui aura le *Jas* avec trop de Cartes perdra la Partie.

18. Mais celui qui aura joué avec moins de Cartes, perdra 100, au profit de la partie adverse connue ou s'il s'agit d'un autre, et si cela se découvre à la dernière Carte du Talon, ou le Talon levé entièrement, le Jeu cessera et recommencera, retenu néanmoins tout ce qui sera été nommé et annoncé de part et d'autre, et par dessus ce, tout ce que le second jouera encore nommé en une seule fois.

19. Toutes Tierces, Quatrièmes, Quintes, et Quatrièmes, devront être annoncées par le premier avant de jouer la Carte.

20. Le second ayant dit ses Tierces, Quatrièmes, etc., pourra demander au premier leur qualité ou d'être effectivement, à quoi le premier devra répondre exactement, afin que le second puisse voir, s'il ne peut improviser ou du moins affirmer par des malheurs ou plus hautes, de se secondement de la qualité de Tierces, Quatrièmes, etc., sans n'en avoir en main, au cas où il se refuse.

21. Si le second refuse de répondre, il sera considéré de sa partie adverse.

22. Toutes Tierces, Quatrièmes, etc., approuvées, devront être nommées et marquées avant de lever la Carte supérieure du Talon, à peine de ne plus pouvoir les compter.

23. Les Tierces, Quatrièmes, etc., étant de même qualité, la main aura l'avantage, excepté celles en Triomphe, qui auront la préférence, et pourront improviser telles de même qualité hors de Triomphe.

24. Personne ne pourra changer ou varier l'annonce ou de repousser le Jeu d'une Carte; conséquemment le premier avant annoncer une Tierce et le second en ayant demandé la qualité, l'un ne pourra se servir d'un côté ni l'autre d'une Quatrième pour improviser, ni d'une Quinte pour improviser une Quatrième.

25. As-tu que celui qui aura la main ne dit ou n'annonce rien avant de jouer sa Carte, le second pourra nommer tout quart soit Tierces, Quatrièmes, etc., sans que le premier y puisse contredire, quoi qu'il soit en main de quoi l'improviser.

26. Les Tierces, Quatrièmes, etc., ou Quatrièmes improvisés, n'ont été reconnues ou répétées chaque Carte qu'on jouera, jusqu'à leur validité ou appropriation, aussi long-temps que le Talon durera.

27. Dès qu'il soit question que la première des deux dernières Cartes se joue, l'on ne pourra plus nommer ni Tierces, ni Quatrièmes.

28. L'on pourra nommer les Tierces, Quatrièmes, etc., tant en quel que lieu en descendant.

29. Mais étant une fois nommé et annoncé des Quatrièmes, l'on ne pourra plus nommer des Tierces dans la même levée des Cartes, et ainsi de suite.

30. Les Tierces comptent 30, les Quatrièmes 20, les Quintes 10, les Septièmes, Dixseptièmes et Dixhuitièmes aussi 10.

31. Les Cartes As comptent 100, les quatre Rois et quatre Dames ont 100, mais les quatre Valets 500.

32. Le Mariage en Triomphe compte 30, en le nommant et en l'annonçant en jouant la première Carte dudit Mariage.

33. Les Tierces plus hautes, Quatrièmes, etc., et Quatrièmes improvisés, respectivement les Tierces, Quatrièmes, etc., et Quatrièmes moindres ou plus hautes.

34. Les Quatrièmes pourront improviser toutes Tierces et Quatrièmes, mais point de Quintes ni Septièmes, qui au contraire pourront improviser les Quatrièmes.

35. Les quatre As pourront improviser les quatre Rois, les quatre Rois les quatre Dames, mais les quatre Valets pourront tout improviser.

36. Les quatre Dix et les quatre Neuf ne valident pas pour Quatrièmes, ainsi que les parties en convenant avant le Jeu, auquel cas les quatre Neuf contiennent le deuxième rang dans les Quatrièmes, et les quatre Dix le dernier.

37. Celui qui improvisera quelque chose indépendamment du dix du Talon, sera obligé de nommer et annoncer ce, dont il ne sera servi pour improviser la demande de sa partie adverse, et la partie adverse pourra répéter et annoncer à la Carte suivante ce qui lui aura été improvisé, à moins que la partie adverse ne puisse en improviser et en annoncer de suite jusqu'à la levée entière du Talon, après quoi ce qui aura pour lors été improvisé, sera nul.

38. Celui qui empêchera sa partie adverse de faire aucune des neuf dernières levées, c'est-à-dire jusqu'à la fin du Talon, perdra de 100, et s'il le fait et qu'il pourra encore compter de son jeu.

39. Une Tierce si petite qu'elle soit, pourvu qu'elle ne puisse être improvisée, perdra le *Jas* et le *Mariage* pour finir la Partie.

40. L'un ne pourra se contenter, ou se tenir sans avoir la main, et s'étant contenté sans trouver son compte dans ses levées, ou perdre absolument la Partie.

41. Il ne sera néanmoins pas nécessaire d'avoir la main pour se contenter, quand on n'a pas besoin de faire usage des points levés, c'est-à-dire quand le *Quantum* de la partie se trouvera complètement marqué.

42. La partie à finir se finit ordinairement à 500, à 250 le Double, et à 125 le Triple; à moins que l'un n'ait proposé soit en descendant, ou en augmentant du gros les parties, et dont on conviendra avant le Jeu.

43. Quoiqu'il soit libre à la partie adverse de faire monter sur table toutes Tierces, Quatrièmes, etc., et Quatrièmes qu'on nomme et annonce, néanmoins cela ne se pratiquant pas, et le cas arrivant que quelqu'un nommerait Tierces, Quatrièmes ou autre chose sans l'avoir effectivement en main, ce qui causerait la fraude, perdrait la partie ainsi que le second pourra s'en assurer par le moyen du *Quantum* du Jeu.

44. Celui qui se méprendra dans la nomination des Tierces, Quatrièmes, etc., s'il ne se reprend avant de lever sa Carte, encourra l'amende du double.

45. Le cas arrivant que les deux parties finiraient leur Jeu sans avoir pu se contenter auparavant, celui qui aura fait la dernière levée gagnera la Partie.

46. En jouant à la poule ou en partie, sans des intermédiaires ne pourra annoncer soit Tierces, Quatrièmes, etc., à peine de 100, et la partie du joueur seul validera.

Récemment j' ai eu la chance d'acheter le „Règlement du jeu de Smausse-Jas“. La feuille mesure 45,5 sur 36,5 cm et a été imprimée à Bruxelles sans mention de date. Je pense qu'on a édité la feuille peu après 1800.

Selon le paragraphe 1 ce jeu de „Smauss-Jas“ „se joue à 32 Cartes comme le Piquet“. Très intéressant est le paragraphe 8 qui dit: „Le Rang et la Valeur: les Cartes en Triomphe sont tout à fait différents; la première ou la plus haute carte est le Valet qui compte 20, et se nomme Jas, la seconde est le Neuf, qui compte 14, et se nomme Nel, la troisième est l'As, et compte 11“, etc. Le règlement compte en tout 48 paragraphes.

Pour bien pouvoir comparer les règles d'aujourd'hui avec ce „Règlement“ de Bruxelles, je reproduit le chapitre correspondant du Règlement officiel suisse de Jass „Valet d'Atout“ de Göpf Egg, édité par AGM MüllerAG.

Le schmaus

Pour 2 joueurs

La donne

Le donneur tiré au sort distribue 9 cartes à chacun; les cartes restantes forment le talon, dont la carte supérieure indique la couleur d'atout; elle peut être échangée au plus tard lorsque le talon ne comporte plus que deux cartes (y compris celle d'atout), avant de jouer le pli. La carte inférieure du talon ne peut pas être vue. Une fausse donne est à redistribuer par le même joueur.

L'annonce

L'annonce zougoise (grande annonce) est en vigueur; par contre, à l'exception des stoeck, l'annonce cumulée n'est pas autorisée. Aussi longtemps que le talon existe, il est possible d'annoncer à chaque levée, comme par exemple trois cartes à la dame, trois au roi, trois à l'as, puis 50 au roi, 50 à l'as. Il n'est pas permis d'annoncer la même hauteur en descendant: celui qui a annoncé 50 au valet et reçoit le sept doit annoncer 100 au valet. Si la dame s'y ajoute, il faut d'abord annoncer trois cartes, puis 50, etc. à la dame.

Les annonces de même hauteur sont départagées selon les règles habituelles (atout, priorité); à remarquer que 100 «en six cartes» n'existe pas. Ce sera non pas 100, mais 150. L'annonce exacte est déterminante.

La déclaration de l'annonce doit avoir lieu avant la prise de carte suivante.

La prise de cartes

Le premier joueur engage le jeu. Après chaque pli, celui qui l'a ramassé tire une carte du talon, puis son adversaire en fait autant. Celui qui tient une levée joue ensuite pour la suivante, sans oublier d'annoncer à chaque fois. Si la carte est couverte ou le pli tourné, l'annonce n'est plus permise. Tant que des cartes sont tirées du talon, il n'est pas nécessaire

de fournir la couleur demandée. La dernière carte du talon, couverte, doit être montrée à l'adversaire lorsqu'elle est tirée. Dès que le talon est épuisé, la couleur demandée doit être fournie ou, à défaut, coupée; le bauer y fait exception. Le pli suivant l'épuisement du talon permet une dernière annonce. Celui qui commet une erreur en tirant ses cartes (deux cartes ou point) donne à son adversaire le droit de faire valoir le jeu ou de l'annuler.

La marque

L'annonce doit être inscrite après chaque levée. Il est possible de marquer jusqu'à ce que le joueur concerné donne une carte pour la levée suivante. A la fin du jeu, les plis réalisés sont marqués; celui qui, après épuisement du talon, réalise tous les plis restants inscrit une prime supplémentaire de 100 points.

En considération de la possibilité d'atteindre plus de 1000 points en un jeu, la hauteur normale est fixée à 1500 points. D'éventuelles déviations sont à convenir au préalable. Le premier qui atteint le but fixé a gagné.

La nouvelle partie

Elle est donnée par le gagnant.

Variante de jeu

Le schmaus à la différence

Une partie prend fin lorsque les deux joueurs parviennent au but. Le gagnant remercie provisoirement en l'atteignant; lorsque la partie est terminée, les points qui dépassent le but lui sont bonifiés.

Tactique

En tirant continuellement des cartes du talon, chaque joueur a la possibilité d'obtenir celles qui compléteront ses annonces. Ces dernières rapportent proportionnellement beaucoup de points, puisqu'une annonce de 100 est constituée de trois cartes, 50, à nouveau trois cartes, 50 et 100. Il ne faut cependant jamais négliger les cartes jouées par l'adversaire; elles peuvent être celles qui empêchent une annonce plus élevée dans son propre jeu.

Lorsque beaucoup de bons atouts sont disponibles, le joueur qui les possède se concentre sur des bocks supplémentaires afin de ramasser les 9 levées restantes lorsque le talon est épuisé, ce qui lui vaut une prime de 100 points.

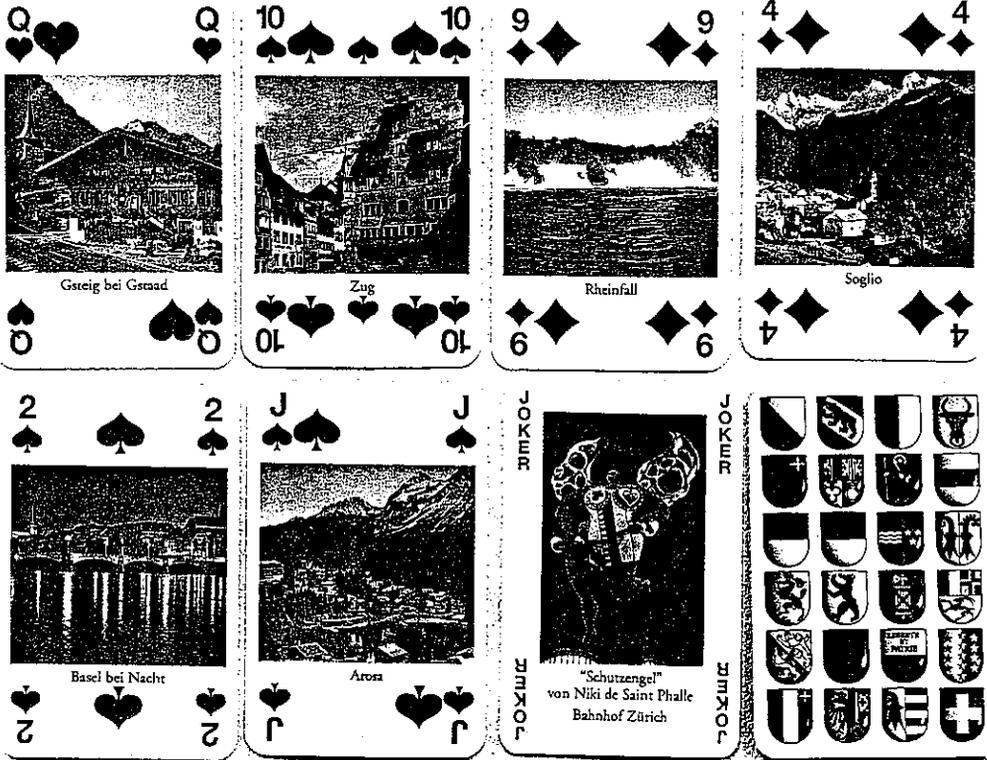
Puisque la couleur ne doit pas être suivie tant que le talon existe, toute carte sans intérêt pour son propre jeu peut être jetée.

Neu: Müller-Karten auf PVC

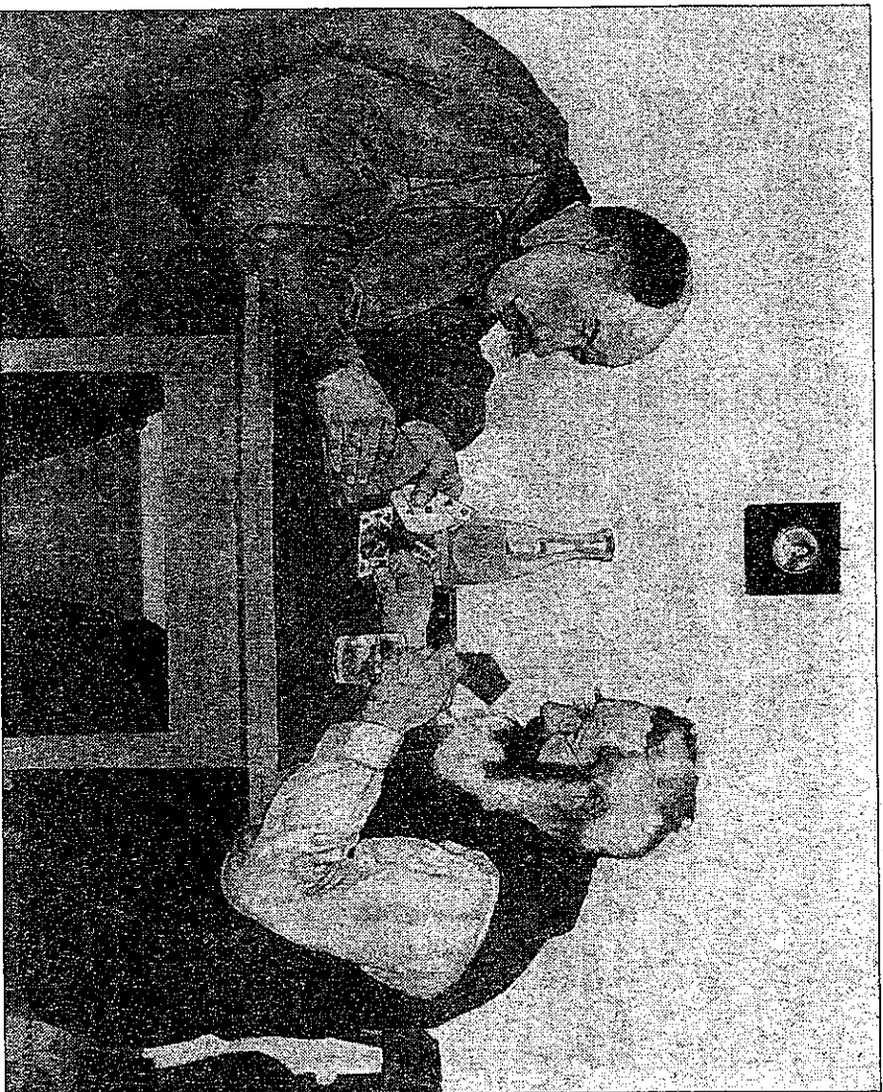


Wer während der vergangenen Monate die EXPO.02 besuchte, entdeckte wahrscheinlich in den verschiedenen Souvenir-Shops die neuen Arteplage Cards. Es sind dies die neuen 100% aus PVC bestehenden Spielkarten, welche die Firma Carta Mundi in Turnhout für AGM AGMüller in Neuhausen hergestellt hat. Damit sind erstmals die schweizerischen Kartenbilder statt auf herkömmlichem Spielkartenkarton auf PVC gedruckt worden. Entsprechend der aufwändigeren Herstellung sind diese PVC-Karten natürlich sehr viel teurer. Allerdings ist ihre Benützungsdauer auch um das vielfache länger. Die Karten sind überaus strapazierfähig und selbstverständlich abwaschbar. Die auf der EXPO.02 erhältlichen PVC-Karten hatten auf der Rückseite das Schweizerkreuz. Ein spezieller Hinweis auf die Landesausstellung ist auf den Spielkarten nicht vorhanden. Beide Kartensets können über Cartophilia Helvetica, Postfach 3037, CH-8201 Schaffhausen bezogen werden. Ein PVC-Kartenspiel kostet ca. Fr. 18.- (ca. 12 Euro).

Neuheiten / Nouveautés



Bei AGM AGMüller in Neuhausen ist ein neues Souvenirspiel erschienen. Damit hat die Firma eine Tradition wieder aufgenommen, entstand doch ein erstes Ansichten-Kartenspiel schon Ende der 60er Jahre im vergangenen Jahrhundert.



Max Buri: «Zwei Kartenspieler», Gemälde, 1913. (Bild Museum)

In Studen (Kanton Bern) findet zurzeit eine Ausstellung über „Max Buri und seine Zeitgenossen“ statt. Max Buri (1868-1915) zeigt auf seinen Bildern vorwiegend Einzel- und Gruppenbildnisse einer kleinen beschaulichen Bauerwelt. Dazu gehört auch das abgebildete Gemälde „Zwei Kartenspieler“.