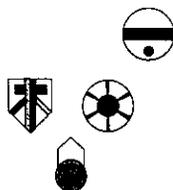


CARTOPHILIA HELVETICA

Postfach 3037 CH-8202 Schaffhausen



BULLETIN No 4 / 1987

Inhalt / Contenu

Willkommen in Freiburg / Bienvenue à Fribourg	3
Marc Eigeldinger, Les cartes à jouer de Jean-Jacques Rousseau	4
Issy-les-Moulineaux: un musée pour la carte à jouer ein Spielkartenmuseum	10
Le Carte di Corte: Mostra internazionale sui Tarocchi Ferrara (Italia)	11
Pfingsttreffen der Spielkarten-Sammler der DDR	15
Heinrich Kämpel, Ein Kartenspiel auf Silberplatten	16
Max Ruh, Schweizer Geschichte auf Spielkarten	21
Voranzeige / Préavis	25
Peter Hammer, Jasslandschaft Unteriberg (Alois Fässler)	26
Die Schlacht der Karten / La bataille des cartes	28

Willkommen in Freiburg Bienvenue à Fribourg

Zum zweitenmal seit ihrem Bestehen führt die International Playing Card Society ihre Tagung in der Schweiz durch. Im Jahre 1978 war Zürich Ort der Convention, 1987 hat Fribourg die Ehre, die Gäste aus zwölf Ländern zu empfangen. Wie in Zürich so wird auch in Fribourg eine besondere Ausstellung über Spielkarten eine Attraktion für alle Tagungsbesucher und weitere Interessenten sein.

Vorstand und Mitglieder der CARTOPHILIA HELVETICA, die nächstes Jahr ihr zehnjähriges Bestehen feiern kann, heissen alle Teilnehmer an der Convention recht herzlich willkommen. Sieben Vorträge werden neue Erkenntnisse zur vielschichtigen Geschichte der Spielkarte, zur Entwicklung des Kartenbildes und der Spielregeln beitragen. Obwohl schon seit dem 14. Jahrhundert bekannt, gilt es noch zahlreiche Aspekte im Bereich der Spielkarte zu erforschen und zu klären.

Die Cartophilia Helvetica wünscht der International Playing Card Society einen erfolgreichen Verlauf ihrer Tagung und allen Teilnehmern einen angenehmen Aufenthalt in Fribourg.

Pour la deuxième fois dans son histoire, la International Playing Card Society a choisi la Suisse comme lieu de sa Convention. En 1978, c'était la ville de Zurich, maintenant c'est la ville de Fribourg qui a l'honneur de recevoir les participants de douze pays. Comme à Zurich, à Fribourg aussi il y aura une exposition qui attirera l'attention de tous les intéressés.

Le comité et les membres de Cartophilia Helvetica (une société, qui célébrera en 1988 ses 10 ans d'existence) souhaitent le bienvenue à tous les participants. Il y aura sept conférences qui apporteront de nouvelles connaissances dans la domaine de la carte à jouer. Connue depuis le 14^e siècle, beaucoup d'aspects de la carte à jouer restent encore dans l'inconnu. Cartophilia Helvetica souhaite à ce congrès beaucoup de succès et aux participants un agréable séjour dans le canton de Fribourg.

Les cartes à jouer de Jean-Jacques Rousseau

Notes sur les cartes à jouer de Rousseau

Les fameuses vingt-sept cartes à jouer, conservées à la Bibliothèque de la ville de Neuchâtel (Ms. no 7872a), gardent une part de leur mystère dans la mesure où il est malaisé de déterminer exactement leur destination et le temps de leur rédaction.

Après la mort de Rousseau, le marquis de Girardin s'occupa de rassembler et d'ordonner les papiers laissés par l'écrivain, parmi lesquels il découvrit les cartes à jouer. Le 4 octobre 1778, il écrivit à P. A. DuPeyrou pour lui communiquer le recensement des manuscrits dont il disposait et attirer son attention, entre autres, sur le manuscrit des **Rêveries** et l'existence des cartes à jouer. Voici le passage de la lettre de Girardin qui les concerne :

« 10° 17 (sic) petites cartes griffonnées (sic) dont 8 écrites au crayon et un petit livre dans lequel sont différentes idées, notes et notices et un brouillon d'une traduction du 1^{er} livre du Tasse. Le tout presque indéchiffrable » (Ms. no 7923 de la Bibliothèque de la ville de Neuchâtel. Contrairement à John S. Spink, je lis 17 et non 27).

Selon l'hypothèse de John S. Spink, le marquis de Girardin aurait remis les cartes à jouer à P. A. DuPeyrou à l'occasion de son voyage à Neuchâtel en septembre 1779, ou, plus vraisemblablement, les lui aurait adressées dans la cassette contenant les manuscrits de Rousseau. Les notes prises sur les cartes à jouer ont été publiées incomplètement pour la première fois en 1853 et les diverses éditions établies dans la deuxième moitié du XIX^e siècle et au début du XX^e siècle demeurent également imparfaites. Ce n'est qu'en 1948 que Marcel Raymond et John S. Spink publient presque simultanément deux éditions critiques des **Rêveries du promeneur solitaire** dans lesquelles ils insèrent le texte, difficile à déchiffrer, des cartes à jouer.

Les cartes sur lesquelles Rousseau a noté ses réflexions proviennent de trois jeux différents, — on y retrouve deux as et deux valets de cœur, ainsi que trois cinq et trois huit de cœur. Le plus souvent l'écrivain a fixé sa pensée sur l'envers de la carte, mais il lui est aussi arrivé d'utiliser la face ou même les deux côtés. Vingt-et-une des cartes sont écrites à l'encre ou au crayon repassé à l'encre, tandis que six, et non huit, comme le prétend Girardin, sont écrites au crayon. Les huit premières sont numérotées à l'encre, alors que les dix-neuf autres le sont au crayon d'une écriture qui n'est à coup sûr pas celle de Rousseau. Ainsi le classement des cartes à jouer a toutes les chances d'être plus ou moins arbitraire et de ne pas répondre aux intentions de l'écrivain.

La critique a aujourd'hui renoncé à l'idée émise par Th. Dufour que les pensées notées sur les cartes à jouer correspondent à un projet de préface aux **Rêveries**. Elles entretiennent certes des affinités d'ordre stylistique et thématique avec les **Rêveries**; toutefois, en dépit du plan ébauché sur la vingt-septième carte, elles ne constituent pas des notations prises en vue d'un préambule, mais plutôt des ébauches de rêveries et de méditations destinées à un développement futur. Les thèmes exprimés dans les cartes s'apparentent à la fois aux **Dialogues** et aux **Rêveries**. Lorsque Rousseau s'interroge sur l'hostilité d'autrui à son égard ou qu'il se croit abandonné de la Providence, sa pensée se situe dans un climat d'inquiétude et d'opacité, rappelant les **Dialogues**. Lorsqu'il ébauche les thèmes de l'affranchissement par la rêverie et du tarissement de l'imagination, qu'il perçoit le sentiment de l'existence lié à la jouissance de soi, qu'il envisage les conditions du bonheur ou imagine les félicités de l'au-delà comme une compensation aux misères de l'ici-bas, il se rapproche au contraire de la sérénité des **Rêveries**. Le « je n'écris que pour moi » de la vingt-troisième carte annonce le « je n'écris mes rêveries que pour moi » de la **Première Promenade**. Les cartes à jouer qui attestent la permanence du projet de la « morale sensitive » et du thème de l'existence considérée comme une rêverie prolongée évoquent le contenu des **Rêveries**. La déclaration de la première carte : « Ma vie entière n'a guère été qu'une longue rêverie divisée en chapitres par mes promenades de chaque jour » éclaire le processus de la création chez Rousseau, ainsi que le sens de son dernier ouvrage.

S'il est impossible de déterminer avec exactitude la période de la rédaction des cartes à jouer, on peut toutefois la fixer vraisemblablement entre la tentative de déposer le manuscrit des **Dialogues** sur le maître-autel de Notre-

Dame et le début de la composition des **Rêveries**. Les notes prises sur les cartes doivent appartenir, comme semble le révéler leur contenu thématique, au temps de l'élaboration des **Rêveries**, c'est-à-dire à une période intermédiaire entre la fin du printemps et la fin de l'été 1776, alors que Rousseau songeait à écrire l'œuvre qui deviendra son testament littéraire et spirituel. Les cartes à jouer offrent, selon les termes de Robert Ricatte, « une occasion privilégiée de voir la pensée de Rousseau à l'état naissant » et de saisir un mode de création familier à l'écrivain. Pendant ses promenades, consacrées tant à l'observation de la nature qu'à la rêverie et à la méditation, Jean-Jacques avait coutume de prendre des notes sur des carnets ou des morceaux de papier qu'il emportait avec lui, ainsi qu'il l'exprime dans **Mon Portrait** :

« Je ne fais jamais rien qu'à la promenade, la campagne est mon cabinet; l'aspect d'une table, du papier et des livres me donne de l'ennui, l'appareil du travail me décourage, si je m'asseie pour écrire je ne trouve rien et la nécessité d'avoir de l'esprit me l'ôte. Je jette mes pensées éparses et sans suite sur des chiffons de papier, je couds ensuite tout cela tant bien que mal et c'est ainsi que je fais un livre » (Pléiade, t. I, p. 1128).

Rousseau conçoit, élabore ses écrits en se promenant à travers les solitudes de la campagne et des forêts; la marche a la propriété de stimuler sa pensée, d'animer son imagination. La claustration dans une chambre, « sous les solives d'un plancher », ne suscite en aucune manière, chez lui, l'impulsion créatrice, il a besoin, pour méditer une œuvre, des vastes espaces de la nature et du mouvement physique de la marche qui excite les élans de la pensée et de l'affectivité. Le rythme que la promenade imprime au corps déclenche le rythme des idées et de l'imagination, comme Rousseau le signifie à plus d'une reprise dans les **Confessions** : « Tous ces divers projets m'offraient des sujets de méditations pour mes promenades : car comme je crois l'avoir dit, je ne puis méditer qu'en marchant; sitôt que je m'arrête je ne pense plus, et ma tête ne va qu'avec mes pieds » (Pléiade, t. I, p. 410). La méthode de Jean-Jacques consiste à noter sur un carnet les idées qui lui sont dictées par la contemplation et l'exercice de la promenade. La liberté intérieure que l'écrivain découvre dans l'espace crée une espèce de milieu dynamique, propice au surgissement de l'idée et aux impulsions de l'écriture. « Je destinai, comme j'avais toujours fait, mes matinées à la copie et mes après-dînées à la promenade, muni de mon petit livret blanc et de mon crayon : car n'ayant jamais pu écrire et penser à mon aise que **sub dio** je n'étais pas tenté de

changer de méthode » (Pléiade, t. I, p. 404). Rousseau s'est accoutumé à **écrire dans son cerveau**, « à la promenade, au milieu des rochers et des bois », à noter ses réflexions sur un carnet ou un papier au fur et à mesure qu'elles naissaient. Les vingt-sept cartes à jouer attestent qu'il est resté fidèle à cette méthode jusqu'à la fin de sa vie. Elles représentent des ébauches à partir desquelles il a construit certains développements. Une telle méthode, nouvelle en France à l'époque, révèle que la création littéraire est associée chez Rousseau à la présence des énergies cosmiques du végétal, de l'eau et de la lumière. Elle témoigne de l'aspiration de l'écrivain à refouler les ténèbres qui le menacent à l'aide des clartés issues de la nature et de l'esprit.

Marc Eigeldinger

BIBLIOGRAPHIE

des éditions récentes des cartes à jouer

Les Rêveries du promeneur solitaire, édition critique par Marcel Raymond, Genève, Droz, 1948, pp. 165-174.

Les Rêveries du promeneur solitaire, édition critique par John S. Spink, Paris, Didier, 1948, pp. XXI - XXXV.

Oeuvres complètes, t. I, édition publiée et commentée par Bernard Gagnebin et Marcel Raymond, Bibliothèque de la Pléiade, Paris, Gallimard, 1959, pp. 1165-1172.

Les Rêveries du promeneur solitaire, texte établi par Henri Roddier, Paris, Garnier, 1960, pp. XLVII - LXI.

Outre les introductions de Marcel Raymond, John S. Spink et Henri Roddier, il convient de mentionner l'étude de Robert Ricalfe, **Un Nouvel Examen des cartes à jouer** dans les **Annales Jean-Jacques Rousseau**, t. XXXV, Genève, 1959-1961, pp. 239-262.

REVUE NEUCHATELOISE 13^e année Été 1970 N° 51

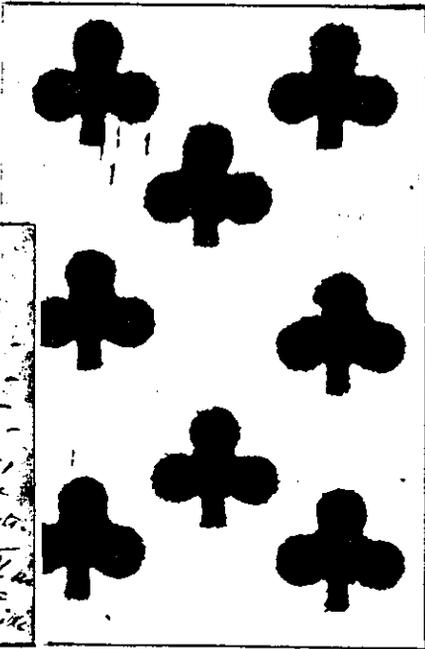
Au verso du Valet de carreau Hector (encre) : et je recevrai leur aumone avec la même / reconnoissance qu'un passant peut avoir pour / un voleur qui après lui avoir pris sa / bourse lui en rend un petite partie pour / achever son chemin. Encore y a t-il cette / difference que l'intention du voleur n'est pas / d'avilir le passant mais uniquement de le / soulager.

Il n'y a que moi seul au monde qui se lève / chaque jour avec la certitude parfaite de / n'éprouver dans la journée aucune nouvelle peine et de ne / pas se coucher plus malheureux.



et je recevrais leur assistance avec la même
 reconnaissance que leur présence pour avoir pu
 leur en leur qui a fait leur avenir plus
 brève leur vie et leur ^{partir} partit pour
 aller au feu éternel. En tout y a-t-il cette
 différence que l'existence de l'homme n'est pas
 l'existence de son âme mais une existence de son
 sort et de son destin.

Il n'y a que moi seul au monde qui le sache et
 chaque jour que la conscience se
 n'a perdue sa conscience nouvelle pour ne se
 pas le souvenir plus maintenant.



Où on croit entre eux et moi un
 abîme immense que rien ne peut plus
 ni combler ni franchir, et je suis aussi
 séparé d'eux pour le reste de ma vie
 que les morts le sont des vivants.

Cela me fait croire que de tous ceux qui
 parlent de la paix d'une bonne conscience,
 il y en a bien peu qui en parlent avec
 connaissance, et qui en ont senti les effets.

Il y a deux manières de parler de la
 conscience / l'une de celles que je ne connais pas et
 l'autre que je connais et que cette conscience ne peut pas
 ni en ma faveur, ni en son profit, ni en son honneur.

Au verso du 8 de trèfle (encre) : Ils ont creusé entre eux et moi un / abîme immense que rien ne peut plus / ni combler ni franchir, et je suis aussi / séparé d'eux pour le reste de ma vie / que les morts le sont des vivants.

Cela me fait croire que de tous ceux qui / parlent de la paix d'une bonne conscience, / il y en a bien peu qui en parlent avec / connaissance, et qui en aient senti les effets.

S'il y a desormais quelque chance qui puisse / changer l'état des choses, ce que je ne crois pas, il est / très sur au moins que cette chance ne peut [plus] être / qu'en ma faveur; car en pis plus rien n'est possible.

Je penserois assez que l'existence des êtres
intelligens et libres est une suite nécessaire
de celle de Dieu, et je conçois une jouissance
dans la Divinité même / hors de sa
plenitude ou plustot qui la / complemente
c'est de regner sur des / ames justes.



Au verso de la Dame de trèfle Argine (encre) : Je penserois assez que l'existence des êtres / intelligens et libres est une suite nécessaire / de celle de Dieu, et je conçois une jouissance / dans la Divinité même / hors de sa plenitude ou plustot qui la / complemente c'est de regner sur des / ames justes.

Une bonne nouvelle, découvert dans "L'AS DE TREFLE" N°31 du Juillet de cette année:

" Issy-les-Moulineaux : un musée pour la carte à jouer

Ca y est, c'est officiel, le Musée municipal d'Issy-les-Moulineaux, qui se cherchait un thème, a décidé de se spécialiser dans la carte à jouer. Fort de la collection Chardonneret exposée l'an dernier, le fonds est appelé à s'enrichir. Agnès Barbier, la conservatrice, a obtenu de son maire, M. Santini, l'actuel ministre des Rapatriés, des crédits spéciaux. Les achats massifs effectués lors de la vente aux enchères du 3 juillet ont montré que cette décision n'avait pas été prise à la légère."

Frankreich erhält ein Spielkarten - Museum

Wie in der letzten Ausgabe des "As de Trèfle", der Zeitschrift der Spielkarten-Vereinigung in Frankreich zu lesen ist, wird unser Nachbarland bald über ein Spielkarten-Museum verfügen. Das Städtische Museum von Issy-les-Moulineaux in der Agglomeration von Paris zeigte letztes Jahr die ausserordentlich reichhaltige Sammlung Chardonneret, eine Sammlung von Spielkarten, die seit 1930 in den Schubladen verstaubte.

Nach der erfolgreichen Präsentation der wiederentdeckten Sammlung lag es deshalb nahe, das Museum in Issy-les-Moulineaux zu einem Spielkarten-Museum machen. Nachdem die Konservatorin des Museums, Mme Agnès Barbier, vom Bürgermeister M. Santini zusätzliche finanzielle Mittel erhielt, konnte bereits an einen Ausbau der Sammlung herangetreten werden. Anlässlich der Spielkarten-Auktion vom 3. Juli in Paris konnte das Museum schon beträchtliche Ankäufe tätigen. Nach der Bundesrepublik Deutschland (Leinfelden-Echterdingen), der Deutschen Demokratischen Republik (Altenburg), Belgien (Turnhout), Spanien (Vitoria) und den USA (Cincinnati) wird nun auch Frankreich ein eigenes, speziell der Spielkarte gewidmetes Museum besitzen.

T A R O C K - A U S S T E L L U N G I N F E R R A R A

Vor kurzem wurde in Ferrara unter dem Titel "Le Carte di Corte" eine Tarock-Ausstellung eröffnet, die bis Januar 1988 zu besichtigen sein wird. Auf den folgenden Seiten ist sowohl der Brief der Behörden von Ferrara wiederzugeben als auch die Einführung aus dem Prospekt abgedruckt. Ein Besuch in Ferrara wird sich also lohnen!



AMMINISTRAZIONE PROVINCIALE DI FERRARA

UFFICIO STAMPA

COMUNICATO STAMPA

La mostra "Le Carte di Corte - Gioco e magia alla corte degli Estensi", mostra internazionale sui Tarocchi, a Ferrara nasce da due ben precise motivazioni, la prima delle quali va ricercata nell'origine ferrarese della produzione miniata di tali carte, la seconda nei rapporti iconografici ed allegorici che accomunano i Tarocchi con gli affreschi di Schifanoia.

Dei più famosi Tarocchi miniati, undici serie in tutto, cinque appartengono alla Scuola ferrarese, alla quale si deve far risalire anche la prima produzione a stampa di queste carte, con i celebri Tarocchi del Mantegna (in realtà usciti dall'entourage di Francesco Cossa verso il 1465) e con i Tarocchi Sola-Busca che lo Hind assegna a Cosmé Tura.

L'attuale interesse per i Tarocchi, (tra l'altro il più noto studioso internazionale, Professor Michael Dummett di Oxford è uno degli autori del catalogo), si sta rivelando con pubblicazioni, convegni, mostre.

Le carte miniate rimaste sono naturalmente pezzi unici, ora in possesso di Musei fra i più importanti del mondo: dal Beinecke Rare Book and Manuscript Library del New Haven, Pierpont Morgan Library di New York, Guildhall Library di Londra alla Albertina di Vienna, alla National Gallery di Washington ai più importanti Musei e Collezioni private italiane.

A testimonianza dell'interesse e del piacere che la Corte Estense traeva dal gioco dei Tarocchi, rimangono carte, lettere, poesie, dediche, mandati di pagamento "per dare grande delectatione et piacere".

Il fascino delle carte era talmente sentito che lo stesso Aretino affermava, disertando sui Tarocchi, che non vi era altra città al mondo dove la magia e l'allegoria fossero così presenti nella vita quotidiana di tutti i suoi abitanti come a Ferrara. Presentare a Ferrara queste opere significa esporre per la prima volta in Italia miniature, codici e manoscritti che fanno parte della storia, del gioco, della magia e nello stesso tempo della storia quotidiana della Corte Estense. L'esposizione verrà integrata con carte di Tarocchi dei secoli successivi, dal se.XVI al sec.XIX, italiane ed europee e con altri materiali figurativi inerenti ai rapporti iconografici con l'arte rinascimentale.

La mostra la cui presentazione alle Autorità e alla Stampa è prevista domenica 13 settembre e l'apertura al pubblico per lunedì 14, occuperà un itinerario che si snoda attraverso le Sale del Castello Estense di Ferrara e la superba cornice gotica della Casa di Stella dell'Assassino, nel centro storico della città.

Nei Saloni affrescati del piano nobile verranno ospitate le carte miniate del XVsec. e successivi, percorrendo un itinerario che porterà il visitatore al piano terreno dove, attraverso un labirinto nel quale ognuno dovrà ricercare la via della saggezza, evitando le illusioni che porteranno a corridoi a fondo cieco, si giungerà all'ingresso della parte sotterranea dove sarà ospitata la sezione magica-esoterica. Nella cornice gotica di Casa di Stella dell'Assassino, infine, verrà collocata la parte moderna che comprende opere di vari autori: da Guttuso, a Balbi, a Gentilini e molti altri che hanno dedicato la propria attenzione al mondo dei Tarocchi.

LE CARTE DI CORTE

gioco e magia
alla
corte degli Estensi

mostra internazionale
sui tarocchi

Ferrara-Castello Estense-Casa di Stella dell'Assassino
Settembre 1987-Gennaio 1988

Al di là della passione e del rischio del gioco, le carte rappresentano fondamentalmente un «mistero»: esse costringono a confrontarsi col destino in una sfida alla sorte e alla Fortuna che richiama le iniziazioni rituali.

I Tarocchi, con i loro enigmatici Trionfi sono la rappresentazione più affascinante di questo gioco col destino.

Nati nell'Italia delle corti, di cui quella degli Estensi rappresenta un esempio tra i più eleganti, i Tarocchi già nel XV secolo avevano assunto la struttura di 78 carte in cui comparivano sia gli Arcani Maggiori o *Trionfi* sia quattro serie numerali dall'uno al 14 contrassegnati dai semi di denari, coppe, spade, bastoni. Tale ipotetico mezzo originario ebbe in Italia diverse varianti regionali: i tre grandi centri di produzioni che fecero «scuola» furono Ferrara, Milano, Bologna. È noto che a Ferrara la presenza di «carte da Trionfi» è testimoniata già dal 1442 ed è altresì testimoniata la sua connotazione di corte. Dello stesso periodo è l'affresco della Casa Borromeo di Milano che rappresenta giocatori di Tarocchi.

Dalle corti italiane i Tarocchi arrivarono, attraverso la Svizzera, in Francia: così il Tarocco Marsigliese, il più classico e il più comune altro non è che un rifacimento (probabilmente piemontese) di un arcaico modello di Bologna o di Ferrara...



Asso di coppe: Victoria and Albert Museum con il matto di Isabella d'Este. Ferrara sec. XV.



Cavallo di bastoni: Collezione Rotschild (Louvre) Ferrara sec. XV.

La Storia si arresta qui: i Tarocchi dalla seconda metà del XVI secolo diventano «popolari», si moltiplicano e si diffondono in tutta Europa, attraverso la mediazione francese. Le allegorie originarie degli «anonimi» artisti rinascimentali si sono tramandate (pur se con minime varianti) fino ai giorni nostri e quelle icone simboliche dei Trionfi che per noi spesso rappresentano misteriosi enigmi, erano assai familiari agli uomini del Rinascimento.

Perduto il riferimento contestuale per decifrare le icone significative per noi i Tarocchi sono un gioco di immagini e di specchi dove la chiarezza della derivazione storica si confonde e dalla confusione nascono allusioni associative, dominate non dal rigore, ma dall'analogia. Tale è comunque il destino delle immagini che contengono nel segreto della loro evidenza una pluralità di significati.

L'utilizzazione esoterica e misterica dei Tarocchi era inevitabile. Già nel Corpus Hermeticum si narra che fu Hermes Trismegisto, Mercurio Tre Volte Grande a tracciare per primo misteriose immagini su lamine metalliche, capaci di dirigere magicamente il corso della natura e di predire il futuro. Il destino «esoterico» dei Tarocchi era così già predisposto.

Sul significato degli Arcani molto si è dibattuto e si dibatte; l'attenzione degli studiosi di tutto il mondo si è cimentata nelle interpretazioni più esaltanti.

Il nome più antico degli Arcani i Trionfi evocano inequivocabilmente le grandi sfilate trionfali che erano assai comuni nel Rinascimento a Ferrara, a Milano, a Firenze. Un'immaginazione sfrenata si esibiva nella progettazione e nella realizzazione di tali carri mascherati in cui comparivano divinità, personaggi dell'Antico e Nuovo Testamento, eroi classici, personificazioni di virtù e poi giganti, buffoni, uomini, selvaggi, scene allegoriche di ogni forma e maniera...

Così l'iconografia simbolica e allegorica dominava l'immaginario collettivo dei secoli XV e XVI. Senza azzardare derivazioni troppo dirette è forse possibile ipotizzare che dalla sfera delle allegorie rispecchianti le «favole belle» degli antichi siano nati i Trionfi nella loro più complessa accezione semantica.

La decifrazione di tali immagini simboliche è ancora un gioco, più eccitante dello stesso gioco degli *atouts*. Il mondo variopinto dei Tarocchi è un riflesso di una realtà più profonda, che rifrange, come in uno specchio, la forza e la potenza della tradizione.

Pfingsttreffen der Spielkarten-Sammler der DDR 1987
in Ilmenau / Thüringer Wald

Unter Beteiligung von 20 Spielkarten-Sammlern, deren Angehörigen und einigen weiteren Interessierten wurde am 6. Juni 1987 nachmittags das zweite Pfingsttreffen der Spielkarten-Sammler der DDR eröffnet. Nach Abklärung organisatorischer Belange der AG Cartophilia Thuringia kam es zu einem offenen Meinungsaustausch, in dessen Verlauf einige neue Ziele festgelegt werden konnten. So soll unter anderem die Kommunikation unter den Sammlern verbessert, die Zahl und Qualität der Ausstellungen erhöht und die Forschungsarbeit erweitert werden. Deshalb sind ab September 1987 jeden zweiten Monat (mit Ausnahme der Sommermonate Juli/ August) Arbeitstreffen in Leipzig und Ilmenau im Wechsel vorgesehen. Geplant ist weiterhin die Erstellung eines Buches "Altenburger Spielkarten von 1892 bis heute", für dessen Verlegung der Kunstverlag "Edition Leipzig" gewonnen werden soll.

Nach dem Meinungsaustausch fand eine Tauschbörse statt, in deren Verlauf es zu zahlreichen Einzelgesprächen kam, die auch für die weitere Entwicklung der Arbeitsgemeinschaft von Nutzen sein kann. Der zweite Tag des Treffens diente mehr dem geselligen Aspekt, wobei natürlich weiter getauscht, begutachtet und diskutiert wurde. Obwohl der Veranstaltung durch das Fehlen offizieller Stellen (Coeur, Verlag für Lehrmittel, Altenburger Spielkartenmuseum) etwas der Reiz genommen wurde, wird sie doch insgesamt von allen Teilnehmern als ein Erfolg, auf den es aufzubauen gilt, gewertet. Das Pfingsttreffen 1988 findet am 21./22. Mai in Wernigerode / Harz statt.

(Zusammenfassung eines Teilnehmer-Berichtes)

A Ilmenau (République Démocratique Allemande), le 6 juin 1987 a eu lieu le 2^{ème} rencontre de la "Cartophilia Thuringia". Environs 20 personnes ont discuté le futur de l'association et se sont mis d'accord de se rencontrer tous les deux mois. Le projet le plus important sera la publication d'un livre sur les cartes à jouer d'Altenbourg de 1892 jusqu'à nos jours. Le 3^{ème} rencontre aura lieu le 21 mai à Wernigerode.

Ein Kartenspiel auf Silberplatten

Der Kunst-Experte Rath Dr. Carl Förster aus München, erhielt in den siebziger Jahren des vergangenen Jahrhunderts den Auftrag von Graf Friedrich von Rothenburg, die Kunstschatze auf seinen Schlössern zu inventarisieren. Sein besonderes Interesse galt einem Kartenspiel von 36 Blatt, gestochen auf Silberplatten. Sie waren umschlungen von einem Silberband, das von gleicher Hand graviert, den nachfolgenden Spruch aufweist:

GOTT WOLL ZV DISEM SPIL GLYKH GEBEN
DAS MAN DABEI FRIDLICH TVE LEBEN

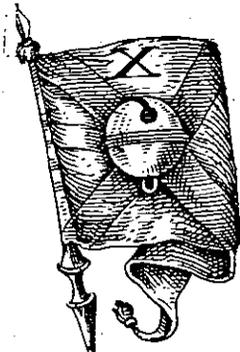
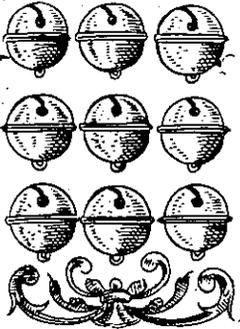
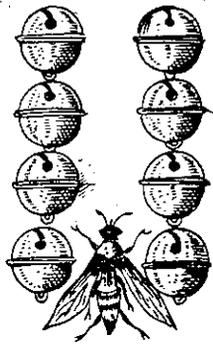
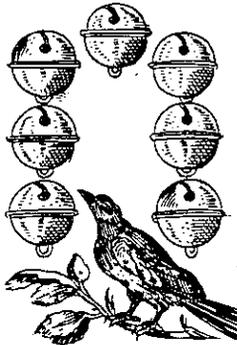
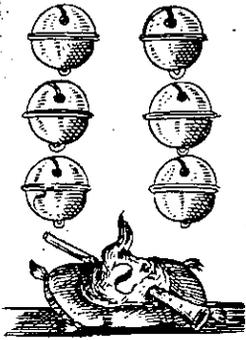
(Gott wolle zu diesem Spiel Glück geben
dass man dabei friedlich tue leben)

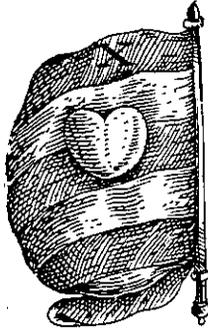
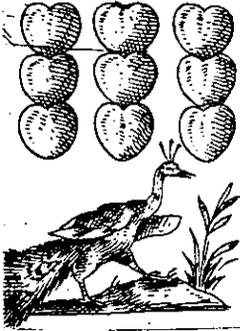
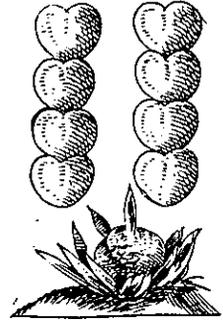
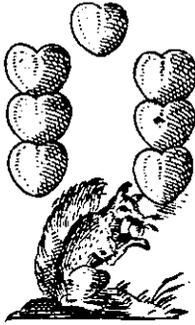
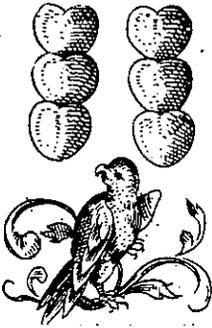
Gras-Ass (siehe Wiedergabe) zeigt das Monogramm des Künstlers (nicht bei Nagler). Försters Nachforschungen bei bekannten Autoritäten auf dem Gebiet der Kupferstich-Kunst liess seine Schlussfolgerung fast zur Gewissheit werden. Die Initialen G.H.B. waren die Bezeichnung des Meisters Georg Heinrich Bleich, Goldschmied und Kupferstecher in Würzburg in der zweiten Hälfte des 17. Jahrhunderts. Bleich verfertigte auch Vorlageblätter für Goldschmiede.

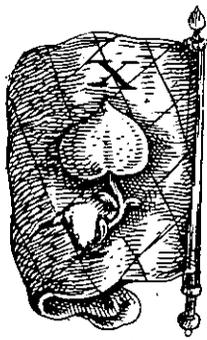
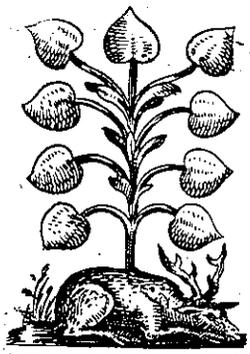
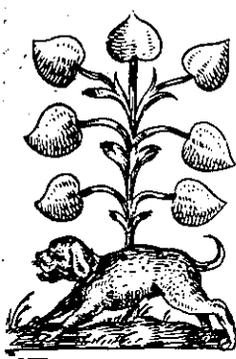
Die Silberplatten des Kartenspiels waren mit Lackfarben bemalt, also offensichtlich nicht für den Druck bestimmt, sondern eine bestellte Goldschmiedearbeit. Die Erlaubnis des Besitzers, die bereits stark lädierten Farben zu entfernen, ermöglichte, ohne Schädigung der Silberplatten, eine Drucklegung von 200 Exemplaren. Die Herausgabe erfolgte 1881 in München im Selbstverlag von Dr. Carl Förster. Alle Blätter sind zum Zeichen der Echtheit mit dem Stempel des Herausgebers versehen.

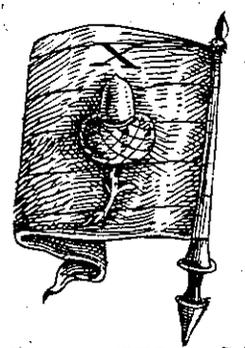
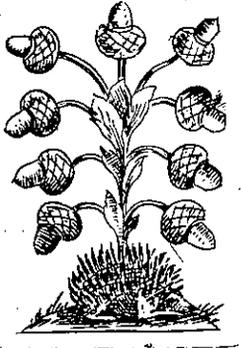
Heinrich Kämpel











Schweizer Geschichte auf Spielkarten

Neben den sogenannten Standardbildern auf den Spielkarten gab es schon im 18. Jahrhundert weitere Figuren, die aus dem allegorischen oder geschichtlichen Bereich kamen. Doch erst mit der Französischen Revolution, welche eine einschneidende Änderung der hierarchischen Ordnung der Gesellschaft brachte, entstanden neben den traditionellen Kartenbildern neue und



Wilhelm Tell u. Walter de Jon Schu

Die erste Tell-Darstellung auf einer Spielkarte aus dem Jahre 1806.

ungewohnte Figuren. Dabei fanden auch geschichtliche Ereignisse ihren Niederschlag auf den Spielkarten. Die erste Figur, die einen Bezug zur



Vier Szenen aus dem Tell-Schauspiel auf Karten von etwa 1860.

Schweizer Geschichte besitzt und die Ehre hatte, Spielkartenfigur zu werden, ist, wie eigentlich nicht anders zu erwarten ist, Wilhelm Tell. Der Wiener Künstler, Kupferstecher und Verleger Löschenkohl, brachte 1806 ein «botanisches Kartenspiel» heraus, wobei neben andern Figuren des Berliner Theaterlebens unser Nationalheld zusammen mit seinem Knaben als Pik-König-Karte erscheint. Die Anregung dazu hat Löschenkohl zweifellos durch das Schauspiel von Friedrich Schiller erhalten, das am 4. Juli 1804 in Berlin seine Uraufführung erlebte. Bereits

um 1821 erschien in Leipzig ein Wilhelm-Tell-Tarock, das nicht nur den Tell mit seinem Sohn, sondern noch weitere Personen aus dem Theaterstück abbildet. Sowohl Lö-



Kartenspiel mit Helden und Gestalten aus der Schweizer Geschichte.

schenkohl als auch der Zeichner des Tarocks stützten sich bei der Wiedergabe der Figuren auf das Buch «Kostüme aus dem Königlichen Nationaltheater zu Berlin». Als Herz-Reiter und Karo-Bube finden wir Gessler und Harras. Tarock XI zeigt Kuoni, den Hirten. Eine weitere Abbildung Tells vermuten wir auf einem «musikalischen Kartenspiel» von 1830, und zwar als Treff-König. Möglicherweise ist auch Winkelried abgebildet, doch lässt sich dies wegen mangelnder Beschriftung nicht genau feststellen.

Ein sehr schönes Kartenspiel aus der Zeit von etwa 1860 ist der ganzen Tell-Sage gewidmet. Auf den As-Karten sind vier Szenen aus dem Schauspiel abgebildet, nämlich die Begegnung Tells mit dem Hut Gesslers in Altdorf, die Apfelschusszene, die Tötung Gesslers in der Hohlen Gasse sowie die Ankunft der Eidgenossen auf dem Rütli. Die Figurenkarten zeigen Tell, Gessler, Harras, Rudenz als Könige, Hedwig, Gertrud, Berta von Bruneck und Armgard als Damen und schliesslich Stauffacher, Baumgarten, Melchtal und Walter Fürst als Buben.



Die heutigen ungarischen Spielkarten zeigen die wichtigsten Personen aus der Tell-Sage.

Im Bereich der ehemaligen Doppelmonarchie, Österreich-Ungarn, haben diese Tell-Figuren sich bis in die Gegenwart erhalten. Vor allem in Ungarn wird heute mit diesen Karten gespielt, welche die bekanntesten Figuren aus Schillers «Wilhelm Tell» zeigen. Das älteste vorhandene Spiel dieses Typus ist um 1835 von Joseph Schneider in Pest hergestellt worden. Hinter den Spielkarten und im Spiel damit lag ohne Zweifel ein politisches Motiv versteckt, denn Ungarn versuchte sich immer wieder, aus der Herrschaft Habsburgs zu befreien.

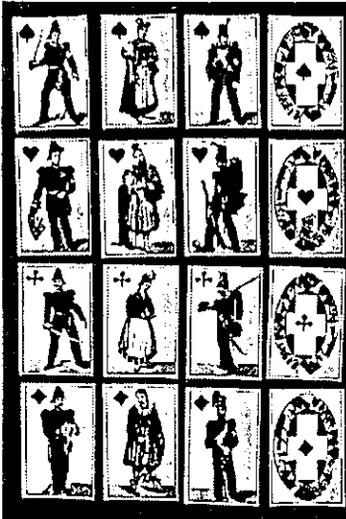


Vier Karten des Waadtländer Spiels; die Herz-Dame weist auf die Rebgebiete am Genfersee hin.

Als eine Art Befreiungsspiel sind die Karten anzusehen, die um 1800 wahrscheinlich im Waadtland entstanden sind. Um die nach dem Zusammenbruch der Eidgenossenschaft erlangte Unabhängigkeit von Bern zu dokumentieren, schuf ein Waadtländer Kartenmacher ein Spiel. Insbesondere die Herz-Dame und der Herz-Bube weichen deutlich von den üblichen Kartenfiguren ab.

Ein weiteres, anscheinend nur noch in zwei Exemplaren erhalten gebliebenes Spiel aus der Westschweiz, ist das sogenannte «Sonderbunds-Spiel». Die Königskarten zeigen Heerführer. Anstelle des Herz-Königs, haben wir eine Darstellung des Generals Dufour. Der Treff-König soll Ulrich Ochsenbein, der spätere Bundesrat, sein. Die Damenkarten zieren Trachtenmädchen, und Soldaten sind als Buben verwendet worden. Auf den As-Karten sind die Farbensymbole in einem Schweizerkreuz, umrahmt von den Wappen der Kantone, zu sehen. Dieses handkolorierte Spiel gehört zu den schönsten Spielen, welche im Verlaufe des 19. Jahrhunderts in der Schweiz hergestellt wurden. Sowohl Hersteller als auch Fabrikationsort sind unbekannt, doch ist anzunehmen, dass die Karten nach 1847 in Genf entstanden.

In den vierziger Jahren des 19. Jahrhunderts gab es noch ein weiteres historisches Spiel, das zahlreiche Helden und Ge-



«Sonderbundsspiel», wahrscheinlich um die Mitte des 19. Jahrhunderts entstanden.

stalten aus der Schweizer Geschichte von Divico bis Schultheiss Neuhaus, eine führende Persönlichkeit der bernischen Regenerationszeit, zeigt. Auf den Königs-Karten finden wir Divico, Wilhelm Tell, Bürgermeister Waldmann und eben Schultheiss Neuhaus. Die Damen sind verkörpert durch Julia Alpinola, Baumgartens und Stauffachers Frau sowie Gertrud von Wart. Bei den Buben haben wir Stauffacher, Winkelried, Niklaus von der Flüe und den Bündner Freiheitshelden Fontana. Auf den As-Karten sind Ansichten historischer Stätten abgebildet.

Zu den Kartenspielen mit geschichtlichem Hintergrund sind auch die 1915 in St. Gallen erschienenen Karten zur Grenzbesetzung zu rech-

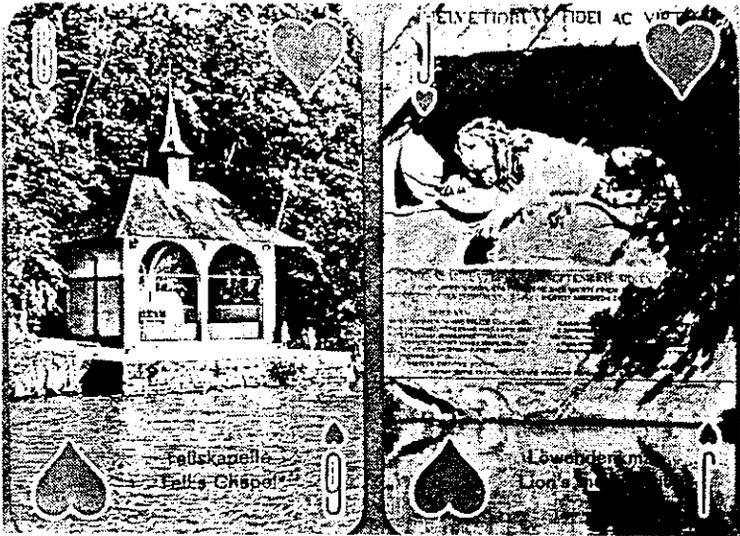
nen. Die üblichen Schweizer Farbzeichen sind allerdings durch Waffengattungsemlen ersetzt.

Schliesslich sei auch noch an die zahlreichen Souvenirkarten erinnert, auf denen manche Bezüge zur Schweizer Geschichte zu entdecken sind. Das wohl bekannteste Spiel dieser Gattung ist unter der Bezeichnung «La Suisse historique» im Jahre 1919 bei Müller in Neuhausen erschienen. Die Zeichnungen stammen vom Innerschweizer Künstler Melchior Annen, der während etwa zwei Jahrzehnten zahl-



Vier Karten aus dem 1915 erschienenen Grenzbesetzungsspiel.

reiche Kartenspiele gestaltet hat. Vielleicht wird aus Anlass des bevorstehenden 700jährigen Bestehens der Eidgenos-



Zwei moderne Souvenirspielkarten mit der Tellskapelle und dem Löwendenkmal in Luzern.

senschaft ein neues, der Geschichte der Schweiz gewid-

metes Spiel den Spieler und Sammler erfreuen. Max Ruh

Alex 1923

VORANZEIGE

-

PREAVIS

Die Generalversammlung der Cartophilia Helvetica des Jahres 1988 findet über das Wochenende vom 23./24. April in Schaffhausen statt. Aus Anlass des zehnjährigen Bestehens der Cartophilia Helvetica wird im Museum zu Allerheiligen eine kleine Ausstellung unter dem Titel "Spielkarten aus dem 16. - 18. Jahrhundert" zu sehen sein.

L'Assemblée générale de Cartophilia Helvetica en 1988 aura lieu à Schaffhouse le weekend du 23/24 avril. On fêtera les dix ans de Cartophilia Helvetica avec une exposition au Musée de Schaffhouse sous le titre "Cartes à jouer du 16^e au 18^e siècle".

«Schweizer Jugend forscht»

«Jasslandschaft Unteriberger»

Beim 21. Wettbewerb «Schweizer Jugend forscht» erhielt die Arbeit «Jassgewohnheiten in Unteriberger» von Alois Fässler das Prädikat «sehr gut». Wir greifen einige interessante Aspekte dieser Arbeit heraus.

● Unteriberger, mit seinen 1500 Einwohnern, erreicht man am besten über die gut ausgebaute Strasse von Einsiedeln aus. Weshalb der 20jährige Lehrerseminarist Alois Fässler von einer Jasslandschaft Unteriberger spricht, zeigt ein Blick auf die Statistik. 81,7 Prozent der Unteriberger behaupten, regelmässig zu jassen, wobei nicht weniger als 78 Prozent der Frauen zu den Karten greifen. Verblüffend ist die Tatsache, dass 72 Prozent bereits vor dem zehnten Lebensjahr Bekanntschaft mit den Karten schliessen und dass in 14 von 15 Beizen die Jasskarten quasi zum Besteck gehören.

Gehört das gelegentliche Mogeln auf oder unter den Jasstisch, wollte Alois Fässler zudem von den 104 Befragten wissen. Man lese und staune: Für ein Drittel gehört ein unerlaubter Seitenblick, ein informatives Klopfen oder ein absichtliches Vergehen durchaus zum Jassalltag. Immerhin steht bei den Unteribergern, die das Jassen hinter dem Fernsehen als beliebteste Freizeitbeschäftigung wählen, der

Spass im Vordergrund. Nur 38 Prozent jassen gelegentlich um Geld, und meistens sind es kleinere Beträge – auf jeden Fall unter 10 Franken –, die von der einen auf die andere Tischseite wandern. So nebenbei bemerkte der Unteriberger Alois Fässler, der übrigens zu den Attraktionen unter den 50 Jugendforschern zählte, dass auch ab und zu – aber doch selten – um höhere Beträge gespielt wird. Das Jassen sei ein altes Kulturgut, das sich von Mund zu Mund verbreitet und in erster Linie im Familienkreis gepflegt wird, was ein Blick auf die Unteriberger Jasshitparade bestätigt.

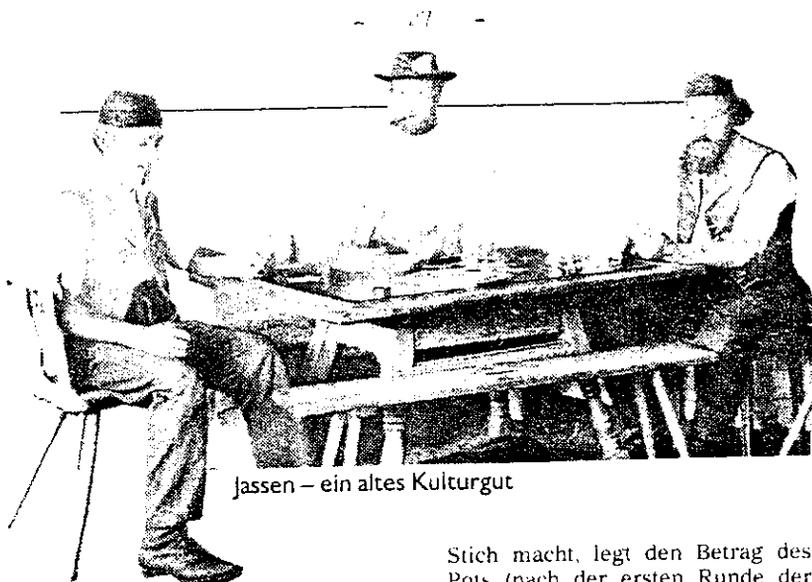
Der Blesang

Beim Blesang, der zu dritt oder zu viert gespielt wird, geht es nur um die Anzahl der erspielten Stiche. Die Kartenpunkte bleiben unberücksichtigt. Vorweg sei betont, dass der Blesang zur Kategorie der Vabanquespiele gehört, obwohl bei der einen und anderen Entscheidung ein feinfühliges Abschätzen die Erfolgchancen wesentlich beeinflussen kann.

Die Kartenverteilung

Jeder Teilnehmer erhält nur 5 Karten, die restlichen bilden den Stock. Gleichzeitig mit der Kartenverteilung legt der Kartengeber – und nur er – eine Einheit (zum Beispiel 20 Rappen) auf den Tisch.

Die Teilnahme ist nicht obligatorisch, weshalb der Reihe nach jeder Spieler erklären muss, ob er mitspielen will. Noch bevor die eigentliche Jassrunde beginnt, dürfen «unerwünschte Karten» mit den Stockkarten ausgetauscht werden.



Jassen – ein altes Kulturgut

Hierbei können sogar alle 5 Karten weggelegt und durch das sogenannte Päckli, bestehend aus 6 Karten, ersetzt werden. Damit aber auch der «Päckli-Greifer» zu guter Letzt nur 5 Karten besitzt, muss er eine der 6 Karten wieder weglegen.

Einige Sonderregeln

Nun kann das Blesang-Abenteuer beginnen, allerdings nur dann, wenn folgende Regeln strikt eingehalten werden:

- Auch auf der Trumpffarbe gilt die Standardreihenfolge As, König usw.
- Wer nicht farben kann, muss trumpfen.
- Man darf nur dann mit einem Trumpf stechen, wenn man von der angespielten Farbe keine Karte besitzt.
- Untertrumpfen ist nur dann zulässig, wenn keine höheren Trümpfe vorhanden sind (Stechzwang).

Bewertung

Wer zwei oder mehr Stiche erzielt, erhält den Betrag, der jeweils in der Mitte des Tisches (= Pot) liegt. Falls zwei Spieler den Pot beanspruchen können, wird geteilt, unabhängig davon, ob der eine Spieler sogar 3 Stiche erobert hat. Wer nur einen

Stich macht, legt den Betrag des Pots (nach der ersten Runde der Grundeinsatz) in die Tischmitte. Wer durch keinen Stich «glänzt», muss den doppelten Pot zahlen.

Bei der folgenden Runde ergänzt der Spielverteiler den Pot mit dem Grundeinsatz. Und damit alles leicht verständlich wird, runden wir den «Blesang-Auszahlungsmodus» mit einem Beispiel ab: Im Pot liegt 1 Franken, den Spieler A und B mit je 2 Stichen teilen. Spieler C mit nur einem Stich muss 1 Franken und Spieler D ohne Stich muss 2 Franken in den Pot legen. Schliesslich muss Spieler B, der nun die Karten verteilt, den Grundeinsatz (etwa 20 Rappen) in den Pot legen.

Jass-Hitparade der Unteriberger

1. Schieber
2. Schellenjass
3. Tschaupepp
4. Handjass
5. Pandur
6. Rumba
7. Differenzler
8. Coiffeur-Schieber
9. Bieter (Steiger)
10. Bättlära
11. Viehhändler
12. Blesang und Gämsch

Insgesamt werden 20 Jassarten gespielt.

Peter Hammer

Die Schlacht der Karten

