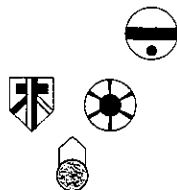


CARTOPHILIA HELVETICA

Postfach 3037 CH-8201 Schaffhausen



12. Jahrgang

12^e année

BULLETIN No 4 / 1997

Inhalt / Sommaire

Lettre aux membres / Mitgliederbrief	3 / 4
Walter Haas: Es kann der Frömmste nicht im Frieden leben	5
Max Ruh: Vielseitige Verwendungszwecke von Spielkarten	8
Convegno a Trieste: Carte, il gioco che rimescola il mondo (ex "La Stampa")	13
Alles nur Täuschung	17
Veranstaltungen - Manifestations	19
Publications - Neuerscheinungen	21
Kataloge	23
Faits divers - Verschiedenes	24

Lettre aux membres

Olten, le 13 décembre 1997

Mesdames et Messieurs, chers collègues,

Cette lettre vous parvient... du Buffet de la gare de Olten ! Mais rassurez-vous, vous ne manquez ni un marché extraordinaire, ni un bourse, ni encore une vente exceptionnelle. Car il ne s'agit pas de collection mais de notre société, la Cartophilica Helvetica. Je vous écris d'une séance de votre Comité qui siège aujourd'hui ici à Olten, endroit plus ou moins équidistante du domicile de chacun...

Pour nous, comme pour tant d'autres, décembre est le mois des bilans et des projets. Aussi, notre ordre du jour commence par un rapide coup d'oeil sur les événements de l'année écoulée et les leçons qu'il convient d'en tirer. Puis il se tourne vers l'avenir et, en premier lieu, vers la préparation de l'année-anniversaire de 1998 et de l'Assemblée annuelle, les 9 et 10 mai à Schaffhouse. Ensuite il comprend certaines questions relatives à un avenir à moins court terme, telles que celles relatives à la forme et au contenu de nos publications (Bulletin et, le cas échéant d'une collection de monographies) ou encore au recrutement de plus en plus urgent de nouveaux membres. Notre intention est de vous soumettre des propositions dans le Bulletin afin de pouvoir en discuter et prendre les décisions nécessaires à notre prochaine Assemblée annuelle.

Voilà, en vitesse, où nous en sommes, ici. Cela dit, tous les membres du Comité (M. Girard est absent pour cause d'anniversaire) tiennent à vous remercier pour vos contributions et votre intérêt, se réjouissent de vous revoir bientôt et vous souhaitent d'excellentes fêtes de fin d'année et une Bonne Année.

Le Président et les Membres du Comité,

Judy Eberhard
M. J. F. Olet M. Ruly
Alain Ruzi Kurt Helber

Mitgliederbrief

Olten, den 13. Dezember 1997

Sehr geehrte Damen und Herren.

Dieser Brief erreicht Sie aus... dem Bahnhofbuffet Olten ! Doch keine Angst, Sie haben weder einen wichtigen Spielkartenmarkt, noch eine Sammlerbörse und auch keine einmalige Auktion verpasst. Nein, der Grund ist ein ganz anderer und hat nichts mit dem Sammeln zu tun, sondern mit unserem Verein, der Cartophilia. Ich schreibe Ihnen nämlich aus einer Sitzung des Vorstandes, die wir hier in Olten abhalten, weil die Anreise für alle Teilnehmer etwa gleich lang ist.

Das Jahresende ist die Zeit der Abrechnungen und Ausblicke. So auch bei uns. Unsere Tagesordnung sieht zunächst einen kurzen Rückblick auf die Ereignisse im ausgehenden Jahr und die daraus zu ziehenden Lehren vor. Dann wendet sie sich nach vorwärts: da steht natürlich das Jubiläumsjahr 1998 und die Vorbereitung der Jahresversammlung vom 9./10. Mai, in Schaffhausen, im Vordergrund. Daneben beschäftigen uns Fragen der längerfristigen Zukunft unseres Vereins, so insbesondere Gestaltung und Inhalt unserer Publikationen (Bulletin und allenfalls eine Reihe von Monographien) sowie die nachgerade dringende Werbung neuer Mitglieder. Unsere Absicht ist es, Ihnen im Bulletin Vorschläge zu unterbreiten, über die dann an der nächsten Jahresversammlung diskutiert und beschlossen werden könnte.

Soviel also von hier, in Eile. Im Übrigen danken Ihnen alle hier Anwesenden für Ihre Mitwirkung und Ihr Interesse, freuen sich Sie bald wiederzusehen und wünschen Ihnen Allen frohe Weihnachten, einen schönen Jahreswechsel und ein gutes Neues Jahr.

Ihre Präsident und Vorstandsmitglieder,

Zah. Eberhard
M. f. Ober *M. Fuchs* *Alois Ratti*
Kurt Keller

Es kann der Frömmste

Walter Haas

nicht im Frieden bleiben...

Die Strafe kommt manchmal spät, aber sie kommt. Wilhelm Tell hätte es sich in der Hohlen Gasse zweifellos noch einmal überlegt, den Abzugshahn seiner Armbrust zu betätigen, hätte er geahnt, dass er dereinst seine Tat als Eichel-Ober auf den ungarischen Spielkarten würde abbüssen müssen. Dabei kam er noch glimpflich davon, immerhin blieb er der Tell. Werner Stauffacher, zum Herz-Unter, und Arnold von Melchtal, zum Schellen-Ober degradiert, müssen in Ungarn zusätzlich einen schmerzlichen Persönlichkeitsverlust verkraften.

Allen ernsthaften Kartenfreunden ist bekannt, dass als Ober und Unter der Karten, mit denen in Ungarn und in andern Teilen der ehemaligen Donaumonarchie gespielt wird, eidgenössisches Personal aus Schillers Wilhelm Tell (1804) Dienst tut. Dieses Bild stammt vermutlich aus den dreissiger Jahren des letzten Jahrhunderts und dürfte seinen Erfolg den antihabsburgischen Gefühlen österreichisch-ungarischer Untertanen verdanken. Bei den Ungarn heissen diese Blätter *Magyar (Helvét) Kartya* "Ungarische (Schweizer) Karten", bei den Österreichern schlicht *Doppeldeutsche*, weil es sich um ein Doppelbild mit deutschen Farben handelt. Die Spezialisten sprechen vom *Tell-Bild* oder vom *Vier-Jahreszeiten-Bild*, weil auf den Assen (Däusern) je eine der vier Jahreszeiten durch ein Genrebildchen dargestellt wird. Sehr ernsthafte Kartenfreunde wissen sogar, dass es zwei Versionen des Bildes gibt; Tell A ist älter, diese Fassung symbolisiert z.B. den Winter auf dem Eichel-Ass in den allerältesten Ausgaben durch zwei Männer an einem Feuer (Abb. 1), später dann durch eine alte Frau beim Holz sammeln (Abb. 2); Tell B ist etwas jünger, hier wärmt sich auf dem Eichel-Ass ein alter Mann am Feuer (Abb. 3).



Abb. 1: Tell A archaisch. Eichel Daus mit zwei Männern am Feuer. Piatsalomon Antal, Kecskemet, um 1850. Reprint.

Abb. 2: Tell A. Eichel Daus mit alter Frau beim Holz sammeln. Piatnik, Wien, modern.

Abb. 3: Tell B: Eichel Daus mit altem Mann am Feuer. Erste ungar. Spielkartenfabrik, Budapest, um 1885.

Darüber hinaus unterscheiden sich die beiden Fassungen in vielen Details - vor allem aber durch zwei ausgetauschte Personen. Schon in den ersten Beispielen der ältern Fassung A dient als Herz-Unter Kuoni der Hirt mit Kuhhorn und Melkerkäppi, als Schellen-Ober der bewaffnete Flurschütz Stüssi (Abb. 4, 5). In Schillers Drama erhält Kuoni seinen einzigen Auftritt in der ersten Szene, wo er dem fliehenden Baumgärtner



Abb. 4: Tell A archaisch: Kuoni der Hirt (wie Abb. 1).

Abb. 5: Tell A archaisch: Stüssi der Flurschütz (wie Abb. 1).

die Schreckensgeschichte vom gesegneten Bade des Wolfenschießers abzupressen hat; "Ha, wacker Tell!" ist seine dramatischste Replik. Stüssi, der nicht ein freier "Jäger" ist, wie die ungarische Übersetzung *vadász* glauben macht, sondern ein angestellter Feldhüter, hat immerhin in der zentralen Szene der Hohlen Gasse die Aufgabe, einen hausbackenen Kontrapunkt zu Tells hochdramatischer Stimmung zu schaffen. Ferner stellt er als erster den Tod Gesslers fest und darf das Stichwort zur Sentenz liefern "Es kann der Frömmste nicht im Frieden bleiben, / Wenn es dem bösen Nachbarn nicht gefällt".

Wer immer Tell B entworfen hat, er war ein aufmerksamer Leser Schillers. Ihm fiel sogleich auf, dass Stüssi und Kuoni zwar ehrbare Landleute sein mögen, dass aber selbst ein sehr nonkonformistischer Regisseur sie nicht zu zentralen Personen des Dramas würde umfunktionieren können. Deshalb ersetzte er den Hirten durch den vornehmen Werner Stauffacher (Abb. 6) und den subalternen Feldbeamten durch den freien Bauern Arnold von Melchtal (Abb. 7); mit ihm kommt endlich auch Unterwalden ins Spiel. Die drei Männer, welche die drei Länder mobilisiert haben, sind nun alle auf den Tellkarten vertreten, und auch die übrigen Spielkarten-Eidgenossen sind zentrale Personen, die (ausser Tell) am Rüttschwur teilgenommen haben. Mit erhabenen Schwurfingern wird denn auch Melchtal dargestellt, während der reife Stauffacher sich sinnend an den Bart greift - gleich wird Gertrud kommen und ihn ansprechen: "So ernst, mein Freund?"



Abb. 6: Tell B: Werner Stauffacher (wie Abb. 3, um 1885)



Abb. 7: Arnold von Melchtal (wie Abb. 3, um 1885).

Tell B ist immer auch in Österreich gedruckt worden, aber die gängigen Doppeldeutschen dort wie in Kroatien, in Slowenien und in der Slowakei folgen weiterhin der frühern A-Fassung. In Ungarn dagegen scheint B die ältere Version bald verdrängt zu haben. Seit Jahrzehnten jedenfalls drucken die Ungarn nur noch die "substantiellere" B-Fassung. Vielleicht haben die Magyaren ihren Schiller besser verstanden.



Abb. 8: Tell B: "Stauffacher-Kuoni". OJN Budapest, modern.



Abb. 9: Tell B: "Melchtal-Stüssi". OJN Budapest, modern.

Wenigstens die alten Ungarn. Denn es kann ja, wie gesagt, der Frömmste nicht im Frieden bleiben, wenn ihn das Missgeschick ereilt. Um die Jahrhundertwende ersetzte bei irgendeiner Neuzeichnung ein unbedarfter Lithograph, von allen unbedarfter, die Namen "Stauffacher Werner" und "Melchtal Arnold" wieder durch die A-Namen "Kuoni der Hirt" (Kuoni pástor, Abb. 8) und "Stüssi der Flurschütz" (Stüssi vadász, Abb. 9). Wohlgemerkt, nur die Namen, nicht die Figuren. Das älteste Beispiel

dieses Unfalls in meiner Sammlung stammt von Piatnik-Budapest und wurde um 1906 gedruckt (vgl. Braun Ungarn FP 1900/2); Piatnik-Wien hat dagegen nie aufgehört, den Personen auch der B-Version die richtigen Namen zu geben.

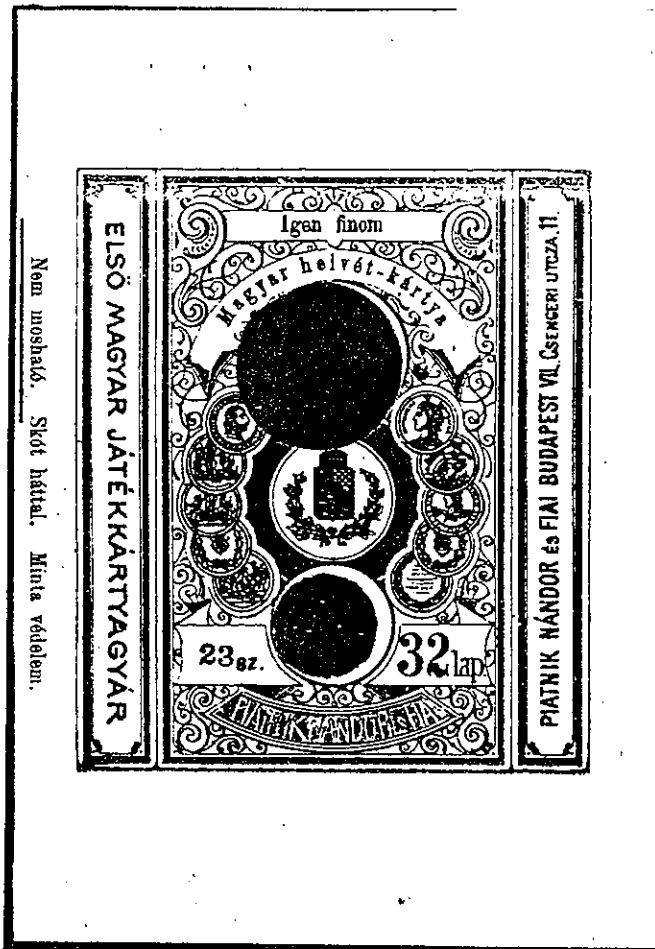
Seither spielen die Ungarn mit Karten, auf denen zwei Personen zwar sinnvoll dargestellt aber sinnlos angeschrieben sind (oder umgekehrt?), und niemanden scheint es zu stören - Welch ein Zerfall der literarischen Kultur unter den pannonischen Kartenspielern! Aber die Experten sind nicht besser: Jánoska hat in seinem Kártyalexikon (1993) zwar den Helden der Tell-Karten einen Eintrag

gewidmet - Stauffacher hat er vergessen. Melchtal ist es noch schlimmer ergangen: Der Artikel "Stuszi" ist mit einer Karte illustriert, die das Bild Melchtais samt dem richtigen Namen zeigt, und die Legende sagt: "Stüssi der Flurschütz, hier unter der Aufschrift Arnold von Melchtal".... Der nachdenkliche Blick des zum Kuhhirten herabgesunkenen altlichen Stauffacher reicht seit hundert Jahren nicht aus, seine wahre Identität zu enthüllen, und der zum Flurschützen mutierte Arnold von Melchtal hebt umsonst seine Schwurhand.

Hedwig: "Wer ist es?"

Tell:

"Forsche nicht!"



Vielseitige Verwendungszwecke von Spielkarten

Spielkarten wurden in früheren Zeiten nicht nur zum Spielen verwendet. Seit der Zeit ihrer Entstehung haben sie dank ihres Formates und ihrer Festigkeit eine Reihe anderer Verwendungszwecke gefunden. Wohl am verbreitetsten war der Gebrauch der Spielkarte als Buchzeichen. In früheren Jahrhunderten liess vor allem die Kartenrückseite zahlreiche Benützungsmöglichkeiten zu. Bis ins 18. Jahrhundert, teilweise sogar noch im 19. Jahrhundert, blieb die Kartenrückseite unbedruckt. Somit konnten einzelne Karten gut als Visitenkarten, Notizblätter, Einladungen, Pamphlete, Eintrittskarten, Gutscheine oder als Notgeld eingesetzt werden.



Je ne saurois vous en dire rien. La même
raison qui vous a fait voir que vous n'avez
rien de bon que ce que vous avez vu
dans les livres est la même qui vous a
fait voir que vous n'avez rien de bon
dans les livres. En vain y a-t-il
des gens qui prétendent que l'instruction
des nations n'est que le produit de
l'industrie et du commerce.
Il n'y a que moi seul qui sache que le bien change
chaque jour, et que la vertu est le seul bien.
Je ne saurois vous en dire rien. La même
raison qui vous a fait voir que vous n'avez
rien de bon que ce que vous avez vu
dans les livres est la même qui vous a
fait voir que vous n'avez rien de bon
dans les livres.

Spielkarte, auf deren Rückseite Jean-Jacques Rousseau seine Gedanken niederschrieb.

Alex 2934



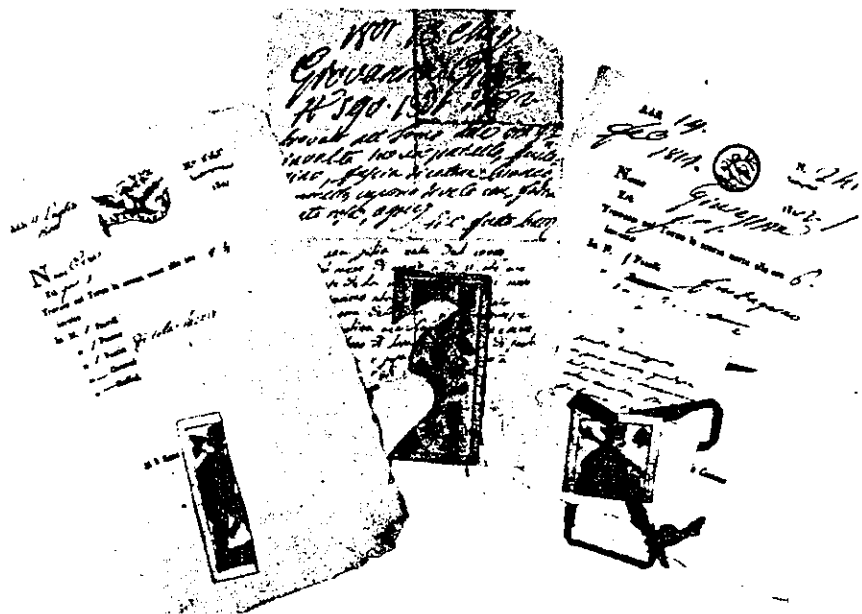
Als Notgeld fanden Spielkarten bereits Ende des 17. Jahrhunderts Verwendung. Als den Franzosen in Kanada die Geldmittel für die Bezahlung der Soldaten ausgingen, wurden Spielkarten mit einer entsprechenden amtlichen Beglaubigung des Gouverneurs versehen und den Soldaten abgegeben. War das Geld aus Frankreich wieder vorhanden, konnten die Kärtchen eingelöst werden. In ähnlicher Weise verwendete ein niederländischer Gouverneur im 18. Jahrhundert die Spielkarten in Surinam. Zur schicksalsschweren Karte wurde für die Schottländer die Karo-Neun. Diese Karte ist in England traditionsgemäß als «the curse of Scotland» (der Fluch von Schottland) bekannt. Der Begriff stammt aus der Zeit der Invasion des schottischen Thronprätendenten Charles Stuart, dessen Feldzug gegen England in der Schlacht von Culloden 1746 erbärmlich endete. Entsprechend der Sage soll der Kommandierende der englischen Truppen, der Herzog von Cumberland und Sohn des Königs, den Befehl, die verwundeten Soldaten aus Schottland zu massakrieren, auf eine Karo-Neun geschrieben haben. Zu den berühmtesten Beispielen einer Zweckentfremdung von Spielkarten gehören die beschrifteten Kartenrückseiten der beiden berühmten Philosophen des 18. Jahrhunderts, Voltaire und J. J. Rousseau. Voltaire, der während einiger Jahre unweit von Genf wohnte, benützte Einzelkarten für Mitteilungen an seinen Genfer Freund Tronchin. Rousseau hingegen verwendete die Kartenrückseite zur Aufzeichnung von Gedankensplit-

Die aufgespiesste Karo-Neun hat für England eine besondere Bedeutung (Karte aus dem Spiel von E. H. Locker aus dem Jahre 1799).

tern und Einfällen zu seinem Buch «Rêveries du promeneur solitaire», das in den Jahren 1776–1778 auf der Petersinsel im Bielersee entstand. Sie sind im Museum von Neuchâtel aufbewahrt. Früh schon wurde die Rückseite von Einzelkarten für die Reklame entdeckt. Die heutige Verwendung der Rückseite eines ganzen Spiels hat damit seinen Ursprung schon in den vergangenen Jahrhunderten. Eingang in die Gerichtsstuben fand die Spielkarte schon im 16. Jahrhundert. Aus der Gegend um Genf, insbesondere im französischen Grenzgebiet, sind Beispiele dafür bekannt geworden. Zu jener Zeit wurden alle Unterlagen und Dokumente zu einer Streitsache in einem dazu bestimmten Leinensäcklein aufbewahrt und an die Wand gehängt. Da sich der Stoff nur schwer beschriften liess, eigneten sich die Spielkarten dank ihrer Festigkeit sehr gut als Etiketten. Auf diesen Karten, die an die Säcklein gebunden wurden, wurden die Namen der Kläger und der Angeklagten verzeichnet. Die ältesten uns bekannten Karten, welche diesem Zwecke dienten, stammen aus der Mitte des 16. Jahrhunderts, also aus der Frühzeit der Spielkarte. Der geschilderten Zweckentfremdung haben wir es zu verdanken, dass diese Karten erhalten blieben.

Einen traurig stimmenden Verwendungszweck fanden die Spielkarten in Oberitalien und teilweise auch im Tessin. Sie dienten seit dem Ende des 18. und bis zur Mitte des 19. Jahrhunderts als Erkennungszeichen von Findelkindern. Im Gefolge der napoleonischen Feldzüge herrschte überall Elend und Not. Mittellose Eltern oder alleinstehende Mütter entschlossen sich in letzter Verzweiflung zur Aussetzung ihrer Kinder, die sie nicht mehr ernähren konnten. Sie sahen darin die einzige Möglichkeit, den Säuglingen die Chance des Überlebens zu ge-

ben. In der Hoffnung, dass in späteren Jahren die finanziellen Verhältnisse sich bessern würden, hefteten die Mütter oft die eine Hälfte einer Spielkarte an die Kleider des ausgesetzten Kindes. Mit Hilfe der zweiten Hälfte, die sie sorgsam aufbewahrten, sollte dann eine spätere Wie-



Registraturblätter zur Wiederauffindung von ausgesetzten Kindern mit aufgehefteten Spielkarten aus der Zeit nach 1800.

dererkennung möglich sein. Meistens war der Vorname des Kindes auf dem unregelmässig geschnittenen Kartenteil vermerkt, oft auch eine kurze Nachricht an den Finder. Die am meisten verwendeten Karten waren das Herz-As, die Sieben der Denari und der Coppe als Symbole der Liebe und des Glücks, Zeichen der Hoffnung auf eine bessere Zukunft und ein Wiedersehen mit dem ausgesetzten Kind. Die Spielkarte wurde somit zum Dokument von Familientragödien und bietet Einblicke in die bedenklichen sozialen Verhältnisse vergangener Zeiten.

Carte, il gioco che rimescola il mondo

Un convegno a Trieste

incrocia azzardo, letteratura, storia cortese

*Tra piaceri, anatemi,
colossali perdite si può
rileggere il processo
di civilizzazione*

NON solo azzardo, non solo baruffe da osterie. Le microstorie dei giochi di carte si legano con il processo di civilizzazione, con la formazione delle élites, con la gestione dei conflitti cortesi. E da qualche tempo gli studiosi cercano di riesumarne la cronaca dimenticata, tagliata, lacunosa, per riaprire questioni storiografiche di primaria rilevanza.

In questi giorni (fino a domenica) si svolge a Trieste e Venezia la convention della International Playing Card Society, con una mostra dedicata a otto artisti che hanno illustrato moderni tarocchi, e con un sabot di conferenze che vanno dai cartari del regno di Savoia, alla storia di assi, joker, industriali statunitensi. Intorno, sapienti e collezionisti da tutto il mondo che, eccentrici e colti, trovano pretesti di ricerca negli antichi maz-

zi (tra i più stimati esperti di tarocchi c'è il filosofo Michael Dummett), o occasione per cimentarsi in partite di madrasso. E sempre in questi giorni è uscito il secondo volume di *Ludica*, i bellissimi annali di storia e civiltà del gioco diretti dal medievista Gherardo Ortalli.

Le avventure delle carte sono da rintracciare nelle pieghe dei grandi eventi. «Ci sono rimaste praticamente solo notizie di divieti - dice Alber-



un tarocco



una scena di giocatori
su un piatto del XV
secolo

to Milano, ex presidente della International Playing Card Society -. Nei documenti prevale cioè il negativo. Ma questa immagine, secondo me, è assolutamente sproporzionata rispetto all'importanza che il gioco ha rivestito nell'evoluzione della socialità. La storia delle carte è per esempio legata alla storia della stampa. I laboratori di xilografia cominciano infatti a lavorare su carte e santini».

Nel gioco, la maledizione e l'invettiva convivono con il piacere. Numerosi sono gli editti comunali antichi che proibiscono l'azzardo. Anche gli

uomini di Chiesa non sono affatto contenti che i cristiani si balocchino con quei diabolici arnesi (è celebre l'anatema di San Bernardino da Siena). Ma non mancano i religiosi controcorrente: il frate domenicano Giovanni da Rheinfelden scrive nel 1377 il curioso trattatello *Ludus cartularum moralisatus*. Il testo non è mai stato stampato e due studiosi svedesi, Ove Torgny e Arne Jönsson, si stanno ora occupando della traduzione e pubblicazione. Nelle sue duecento pagine, il frate medievale difende la legittimità del gioco delle

carte perché si intreccia con la morale, perché nei re e negli assi si riflette l'ordine divino del mondo.

A cavallo del '400, l'uso delle carte diventa invasivo. Coinvolge tutte le classi sociali. E l'atteggiamento morale in qualche modo cambia. La condanna dell'azzardo sembra restare in vigore solo per i popolani, che dissipano nelle taverne e nelle baratterie denari, virtù di mogli e figlie. Nelle corti, il gioco d'ogni genere viene invece incoraggiato (anche abbinato alle scommesse). I trattatisti del comportamento stigmatizzano chi si tira indietro, chi non partecipa. Principi e sovrani stipendiano maestri di scacchi, di carte, di sport, per garantire divertimento e svago. E le donne aristocratiche sono in prima fila - apprezzatissime - in ogni tenzone ludica. La condanna morale dell'azzardo permane, ma sulle monumentali somme che passano di mano ogni giorno, grazie ai capricci della fortuna, tutti chiudono un occhio. Anzi - come ricorda Guido Guerzoni, nel suo saggio su *Ludica* - molti si vantano delle loro vittorie. Vincenzo I Gonzaga è capace di perdere in due serate il salario annuale di oltre seicento cortigiani. Beatrice, moglie di Ludovico il Moro, «pela» gli avversari, con gran goduria del marito. Leone X sperpera migliaia di ducati alla «primiera».

Le carte lasciano tracce non solo in diari e epistolari, ma anche nella letteratura. «Nel XV secolo - dice Lucia Nadin - compaiono dei trattati per allenare e rafforzare la memoria. In un prontuario di Jacopo Ragone del 1434 le carte sono utilizzate come "bit" per gli archivi del cervello. Nella versione latina si parla della

loro "utilità e danno", nella versione volgare di vent'anni dopo scompare il "danno", a dimostrazione che il gioco è pienamente accettato. Le carte servono per comporre dialoghi d'amore, per ispirare il teatro, per illustrare le vite dei filosofi».

Nell'Italia medievale e rinascimentale, riscossero enorme successo i tarocchi. Arrivati dall'Oriente, sedussero le corti. Soprattutto degli Estensi e dei Visconti. «Alimentando un settore non del tutto marginale di quello che oggi potremmo definire, con un lieve anacronismo, il mercato del tempo libero», dice Gherardo Ortalli. La passione aristocratica per l'azzardo non fu sterile, si mescolò con il mecenatismo. I grandi, da Mantegna in giù, lasciarono la loro zampata sui tarocchi. Per un mazzo, Filippo Maria Visconti pagò a Marziano da Tortona 1500 ducati. Pittori di secondo piano e aiutanti di bottega guadagnavano somme infinitamente minori (poche lire, qualche maiale, derivate alimentari), però riuscivano a sopravvivere. Ortalli ha seguito la vicenda d'uno di questi singolari personaggi. Tal Giovanni Cagnolo. Non era certo un virtuoso del pennello. Più imbiancatore che artista. Spesso aveva problemi finanziari, finì pure in galera. Ma per qualche tempo riuscì a sbarcare il lunario dipingendo carte, miscelando il costoso azzurro d'Alemagna con lacche, zinaprio, colla garavella. Sformava un mazzo ogni due settimane. I committenti gli facevano i conti in tasca

fino all'ultimo soldo, detraendogli le spese d'alloggio. Ma lui riusciva a incassare 5 lire per mazzo. Una cifra discreta. Meglio ancora faceva un ecclesiastico, don Domenico, assunto dai duchi per fabbricare carte. Poi arrivarono gli stampatori, che risposero più velocemente e più economicamente al bisogno bulimico dei signori cartari. E i maestri del pennello dovettero inventare altri espedienti per sopravvivere negli insidiosi labirinti di corte.

Bruno Ventavoli



«Il giocatore»
da «Le ventiquattr'ore
dell'humana felicità»,
incisione di Giuseppe
Maria Mitelli

LA STAMPA

Sabato 27 Settembre 1997

Katalog

**Far le carte
creazioni e proposte
di carte da gioco e tarocchi**

a cura di

Susanna Klugmann e Alberto Milano

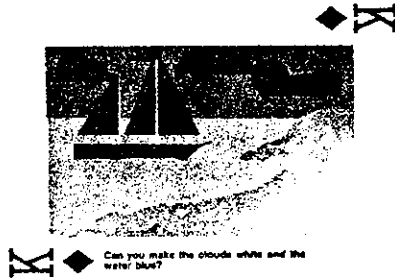


Dieser kleine Katalog steht den Mitgliedern der Cartophilie in einer kleinen Anzahl gratis zur Verfügung; zu bezahlen sind die Portokosten. Zu bestellen beim Sekretariat.

Alles nur Täuschung

Nichts ist einer Spielerin oder einem Spieler lieber, als wenn die Gegnerin oder der Gegner sich nicht voll und ganz auf das Spiel konzentriert, sich ablenken lässt und damit die Möglichkeit gibt, dass eine falsche Karte auf den Spieltisch gelangt. Andererseits sind sie sehr erbost, wenn der Partner oder die Partnerin durch Unaufmerksamkeit zu einer Niederlage verhilft.

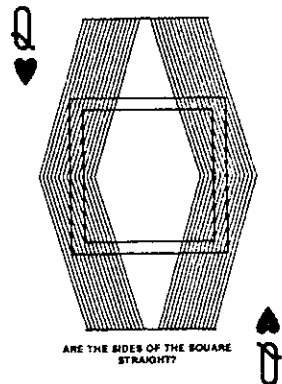
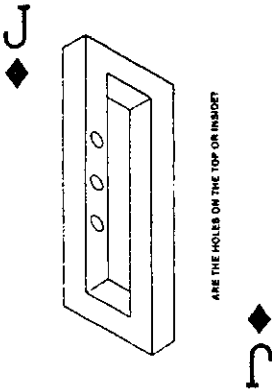
Zwei Spiele, die eben solchen Ablenkungen gewaltig Vorschub leisten, sind in den achtziger Jahren in den Vereinigten Staaten auf dem Markt erschienen. Auf allen Karten sind optische Täuschungen zu betrachten, die dem Buch der beiden Professoren der Hofstra-Universität (Hempstead N.Y.), Block und Yucker, entnommen sind. Die Karten sind in verschiedene Gruppen gegliedert. So finden wir Farbtäuschungen und Farbumkehrungen. Zu Gruppen zusammen-

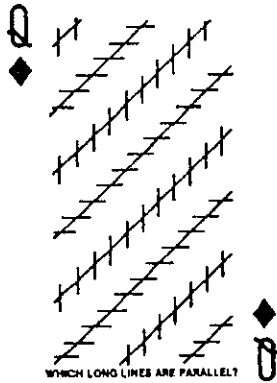


kommen auch Zeichnungen, die je nach Blickwinkel verschiedene Darstellungen

ergeben. Eine Reihe von Karten zeigen interessante Bildverzerrungen. Zu den raffiniertesten Karten dieser beiden Spiele gehören jene, die den Beschauer etwas sehen lassen, das gar nicht zu sehen ist, aber andererseits vorhandene Figuren kaum erkennen lassen.

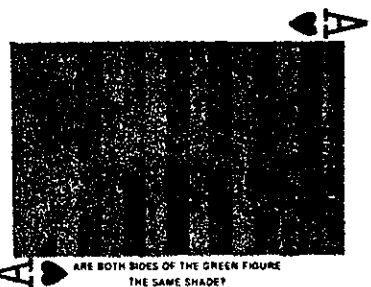
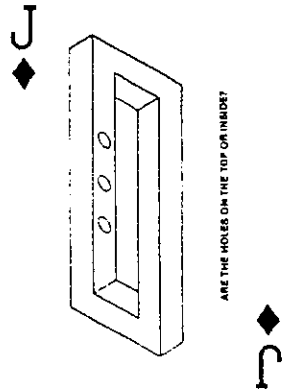
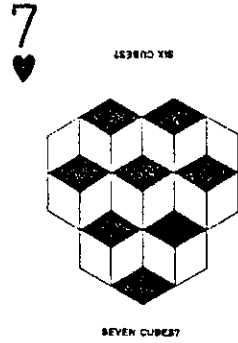
sammengefasst sind weiter die sogenannten unmöglichen Figuren und unklare Größenverhältnisse. Dazu





Dass es bei solch interessanten Karten kaum zu einem ernsthaften Spiel kommen kann, ist verständlich. Angesichts der Fülle der verschiedensten Täuschungen ist es deshalb gut vorstellbar, dass diese beiden Spiele sich bestens auch für Einzelne eignen, die mit den je 52 verschiedenen Karten (plus Joker!) leicht allein sich die Zeit vertreiben können. Wie bei schon früher hier vorgestellten Kartenspielen sind diese Karten zum Spielen wenig geeignet, als Sonderbarkeit bei Sammlern von Spielkarten jedoch begehrt. Gewiefte Spielerinnen und Spieler sind übrigens nicht auf solche Karten mit optischen Täuschungen angewiesen. Sie können ihre Gegner auch bei einem ganz gewöhnlichen Jass täuschen! In die Reihe solcher Spiele gehören übrigens auch die ebenfalls erhältlichen Ausgaben mit dreidimensionalen und andern Suchbildern. Auch diese eignen sich eher zum Anschauen als zum Spielen.

verschiedensten Täuschungen ist es deshalb gut vorstellbar, dass diese beiden Spiele sich bestens auch für Einzelne eignen, die mit den je 52 verschiedenen Karten (plus Joker!) leicht allein sich die Zeit vertreiben können. Wie bei schon früher hier vorgestellten Kartenspielen sind diese Karten zum Spielen wenig geeignet, als Sonderbarkeit bei Sammlern von Spielkarten jedoch begehrt. Gewiefte Spielerinnen und Spieler sind übrigens nicht auf solche Karten mit optischen Täuschungen angewiesen. Sie können ihre Gegner auch bei einem ganz gewöhnlichen Jass täuschen! In die Reihe solcher Spiele gehören übrigens auch die ebenfalls erhältlichen Ausgaben mit dreidimensionalen und andern Suchbildern. Auch diese eignen sich eher zum Anschauen als zum Spielen.



Crumpf-As



VERANSTALTUNGEN - MANIFESTATIONS

BUBEDAMEKÖNIG

Deutsche Spielkartengesellschaft

Talon

Österreichisch-ungarischer Spielkartenverein

Einladung

Zum Sammlertreffen 1998
in Innsbruck vom 12. bis 14. Juni

Innsbruck

mit Ausstellung „WELLI & Co“
Spielkarten aus Alt-Tirol (1750-1900)*

laden herzlich ein
Klaus Reisinger und Stefan Schleder



Informationen zu dieser Veranstaltung (incl. Anmelde-Formular)
sind erhältlich beim Sekretariat der Cartophilia Helvetica,
Postfach 3037, CH-8200 Schaffhausen.
Spätester Anmeldetermin: 28. Februar 1998.

Peter Blaas
Katalog zur Ausstellung
WELLI & Co

Spielkarten aus Alt-Tirol 1750-1900

16.6. - 27.6.1998, Eröffnung am 12.6.

Galerie Dieter Tausch, Innsbruck, Adolf-Pichler-Platz 12

37 Spiele und 3 Einblatt-Drucke, mit Abb. und Beschreibung
auf 94 Seiten A4, davon 30 Farbseiten

Peter Blaas ermöglicht es den Mitgliedern der Cartophilia Helvetica, den Katalog zu seiner Ausstellung von Alt-Tiroler Spielkarten in Innsbruck zu einem Vorzugspreis zu erwerben. Allerdings müssen die Bestellungen bis spätestens 31. Dezember 1997 beim Sekretariat der Cartophilia Helvetica, Postfach 3037, 8201 Schaffhausen (oder bei Max Ruh, Ungarbühlstieg 6, 8200 Schaffhausen) eintreffen.



Publications - Neuerscheinungen

Walter Haas:

Das "Belgisch-Genuesische" Spielkartenbild

Das Belgisch-Genuesische Bild ist nach dem englischen das am weitesten verbreitete Spielkartenbild der Welt. Die Arbeit zeichnet die Geschichte und die Varianten dieses Kartentyps nach und grenzt ihn gegen andere, ähnliche Bilder ab. Der Anhang bringt ein Verzeichnis von rund 80 Herstellern und Hinweise zur Identifizierung der anonymen Turnhouter Spiele.

50 S. Text, 81 s/w-Illustrationen, 3 farbige Seiten.

Preis (samt Porto und Verpackung) Fr. 20.-

Wer ein Exemplar erhalten möchte, sende eine Zwanzig-Franken-Note in gewöhnlichem Brief an Walter Haas, Stalden 12, CH-1700 Freiburg.

LUCIA NADIN

CARTE DA GIOCO E LETTERATURA TRA QUATTROCENTO E OTTOCENTO

© copyright: 1997, maria pacini fazzi editore

piazza s. romano, 16

55100 lucca

tel. 0583/55530 - fax 0583/418.245

e-mail: pacini.fazzi@lunet.it

sito in internet:

<http://www.lunet.it/aziende/mpfazzi/>

ISBN 88-7246-275-4

DIESES BUCH WURDE

1997 MIT DEM

M O D I A N O - P R E I S

AUSGEZEICHNET !

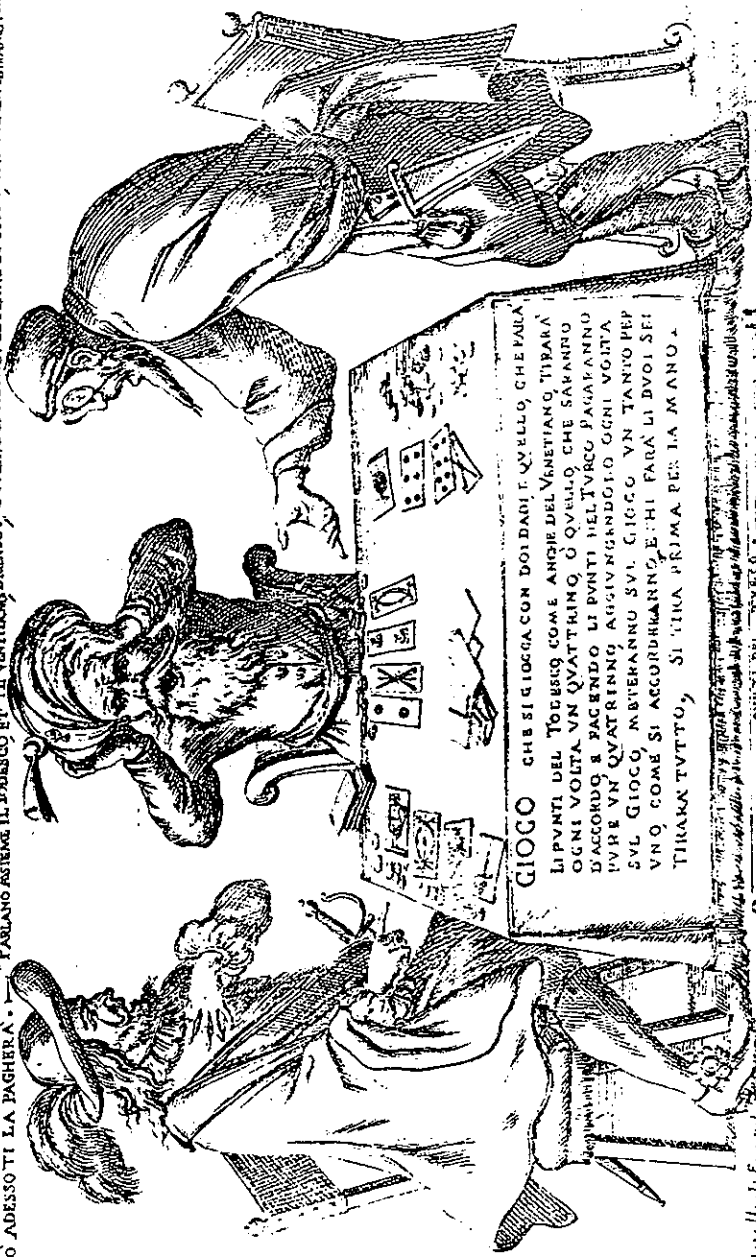
LUCIA NADIN (Venezia, 1941) insegna attualmente Letteratura italiana all'università di Tirana.

Si è occupata di Boccaccio (*La novella di Ser Ciappelletto*, Venezia, Marsilio, 1992) e del boccacciso cinquecentesco visto nei rapporti tra letteratura e arti figurative (*Il poligrafico veneto Giuseppe Betussi*, Padova, Antenore, 1992). Collabora con "Quaderni veneti" e da tempo si dedica alla storia della cultura veneta: ha fra l'al-

tro curato la ristampa della *Virtù in gioco*, di Giovanni Palazzi, del 1681. Questo libro usa le carte da gioco per costruire un itinerario che attraversa cinque secoli e diverse discipline. Si passa dalle tecniche della memoria, alle rappresentazioni teatrali, al sapere tecnologico, alle arti figurative e soprattutto alla letteratura. Si aprono così prospettive inedite su scrittori quali Goldoni e Tommaseo.

GIOCO NUOVO DEL TURCO DEL TODESCO E DEL VENETIANO *

PRIMA PARLA IL TURCO E DICE: — INVITO AL GIOCO DI PRIMAERA TODESCO E VENETIANO. ET IASI ACCETTANO IL INVITO E GIU RANDESI
 FEMILTA' DI FIGLIARLO IN MEZO E PELARLO QUANTO MAI POTRANNO CON GRANDISSIMA RAGIONE. — AGOSERA IL TURCO PRIMAERA, E DICE: HO VINTO.
 RISPONDE IL TODESCO: — LE MIB SPARE AMAZZARANO LA TUA PRIMAERA ANI ERIGIA ET IL MAO PIVASSO DI SPARE TI FARA EVACUARIL QUANTO ITAI INGI-
 IVSTAMENTE VIVIRPATO. — PARLA IL VENETIANO: — MI SISEL TURCO ANZALAZZO NU TE VENCEREMO TU ITI TOSVITANINI E TU ONGARIL.
 PERO ADESSO TI LA PAGERA. — PARLANO ANIEME IL TODESCO ET IL VENETIANO DRENDO, DIVIDIANO FAL NOI LE PENNE DI COSTU HOR CHE LIMBRIANO PELARIL.



GIOCO CHE SI GIOCCA CON DODICI T. QUELLO CHE FARA
 IL PUNTI DEL TODESCO COME ANDIRIL VENETIANO, TI BARA
 OGNI VOLTA UN QUATTRO O QUELLO CHE SAPARANO
 D'ACCORDO E FACENDO IL PUNTI NEL TURCO PAGA ANNO
 PURE UN QUATTRO, AGGIUNGENDO OGNI VOLTA
 SUL GIOCO MENTERANO SUL GIOCO UN TANTO PER
 UNO COME SI ACCORDARANO E HI FARA LI DVOI SEI
 THAKA TUTTO, SI VERA PRIMA PER LA MANO *

PUNTI DEL TODESCO. PUNTI DEL VENETIANO.

Giuseppe Maria Mitelli, *Gioco nuovo del Turco, del TodeSCO e del Venetiano*, Venezia, Museo Correr.

BUBEDAMEKÖNIG

Deutsche Spielkartengesellschaft

STUDIEN ZUR SPIELKARTE Nr. 5

SIGMAR RADAU

DIE KARTENMACHER

FAMILIE BACKOFEN

IN NÜRNBERG



Die Veröffentlichung umfasst 200 Seiten mit vielen Abbildungen. Neben der Geschichte der Familien-Beschreibung werden auch viele Kartenspiele besprochen.

Das Buch kann über die Cartophilia Helvetica bestellt werden. Der Preis beträgt (ohne Portokosten) Fr. 50.- pro Exemplar.

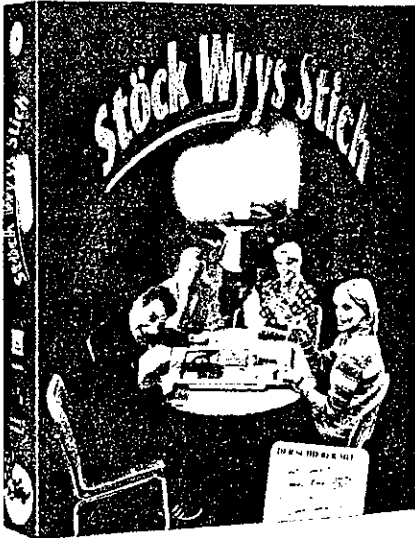
Kataloge

Am 8. November 1997 führte das Auktionshaus Ketterer in München die Versteigerung der aussergewöhnlichen Sammlung Dr. Uwe-Volker Segeth "SPIELKARTEN - VOM JUNGENDSTIL ZUM ART DECO"

durch. Zu dieser Auktion erschien ein farbiger Katalog mit 121 Positionen, welche alle in Farbe abgebildet wurden. Der Katalogpreis betrug DM 30,-. Für allfällige Interessenten können durch das Sekretariat der Cartophilia Helvetica solche Kataloge evtl. nachbestellt werden.

Bei Jean Darquenne, Oberdorf 23, D-37308 Krombach (Bundesrepublik Deutschland) ist ein neuer Verkaufskatalog erschienen. Der Katalog kann direkt unter der angegebenen Adresse bestellt werden.

Faits divers - Verschiedenes



Jassen mit dem Computer

Stöck Wyys Stich Gold

Mit Stöck Wyys Stich Gold verwandeln Sie Ihren Computer in einen leistungsfähigen Jass-Partner: Wählen Sie die Spielstärke und Identität der einzelnen Spielparteien und spielen Sie den Schieber alleine oder über ein Netzwerk mit weiteren Mitspielern. Als schlagfertige Jasspartner stehen Stéphanie Berger, Walter Andreas Müller, Beat Schlatter und Birgit Steinegger zur Verfügung.

Systemanforderungen

- 486er PC oder höher (Pentium empfohlen) mit Windows 95 oder Windows NT oder Macintosh mit System 7 oder höher (Power-Macintosh empfohlen)
- mindestens 16 MB RAM
- mindestens 256 Farben
- CD-ROM-Laufwerk
- Soundkarte

Die Redaktion der Zeitschrift "Trumpf As" hat die CD geprüft und gibt folgende Ratschläge:



- Für 1 bis 4 Mitspieler: Beliebige Kombinationen von menschlichen Jassern mit Computerspielern sind möglich.
- Intelligente Jasspartner stehen in 3 verschiedenen Spielstärken zur Verfügung und setzen unterschiedliche, der Situation angepasste Strategien ein.
- Stöck Wyys Stich Gold ist für Anfänger und Fortgeschrittene geeignet. Netzwerkfähig: Unterstützt TCP/IP (Internet) und Apple Talk (Macintosh).
- Stöck Wyys Stich Gold lässt sich Ihren Jassgewohnheiten anpassen. Die Schieber-Regeln, der Spielablauf, das Bildschirmlayout sowie die Tonausgabe sind frei nach Ihren Bedürfnissen konfigurierbar.
- Wählen Sie zwischen deutschen und französischen Karten.
- Benutzen Sie Stöck Wyys Stich Gold als Jasstrainer. Verfolgen Sie den Fortschritt Ihrer Spielstärke anhand der vom Computer berechneten Jass-Wertungszahl, und vergleichen Sie sich mit den anderen Spielern in der Rangliste.
- Das Archivieren von Spielen ermöglicht das spätere Wiederholen und analysieren Ihrer Partie
- Die Soundausgabe und die professionelle Tonqualität garantieren das realistische Spielvergnügen.

Mit Glück und Strategie zum Ziel Erstes nationales «Dog»-Turnier in Ottenbach



«Dog» ist eine Variante zu «Eile mit Weile», die in Zweierteams gespielt wird. (Bild Hofer)

K. R. Vier Spielerinnen und Spieler versammeln sich um ein Spielbrett. Jede und jeder erhält vier gleichfarbige Spielsteine zugeteilt. Ziel ist es nun, diese Figuren auf einer vorgegebenen Bahn so sicher und so schnell wie möglich ins Mittelfeld zu bringen. Dieser Weg ist allerdings nicht frei von Hindernissen und nur in den seltensten Fällen ein ganz direkter. Zu einem möglichst hürdenfreien Lauf gehört in diesem Falle nicht nur Glück, sondern ebenso taktisches Geschick und Gespür. «Dog» nennt sich dieses Brettspiel, das in der Schweiz Fuss zu fassen beginnt.

Die Ähnlichkeit mit dem Spiel «Eile mit Weile» ist augenfällig, und tatsächlich handelt es sich bei «Dog» um eine Variante desselben. Was aber ist anders? Es spielt nicht jeder für sich allein, sondern es sind Zweierteams, die gegeneinander antreten. Nach Würfeln sucht man ver-

gebens, statt dessen findet man Bridge-Karten vor. Die Art des Fortkommens ist nicht allein vom (Würfel-)Glück abhängig, mit dem Einsatz einer ganz bestimmten Karte wählt jeder Spieler selbst, wie weit er mit einer Spielfigur fahren will. Notwendig ist in diesem Fall Kartenglück. Jede Karte hat ihren eigenen Bewegungswert, einige sind mit einem Sonderstatus ausgestattet. Nur wer ein As, einen König oder einen Joker vorweisen kann, darf seine Spielfiguren auf den Parcours schicken. Mit der Vier darf man wahlweise vorwärts und rückwärts fahren, mit der Sieben lassen sich die Punkte auf verschiedene Steine verteilen, und mit dem Buben schliesslich kann man Spielsteine – zum Vorteil des eigenen und zum Nachteil des gegnerischen Teams – gegenseitig tauschen. Beliebt ist der Einsatz des Buben dann, wenn es gelingt, einen gegnerischen Spiel-

stein kurz vor dem Erreichen des Ziels zurückzusetzen.

Die Angst, vom Gegner nach Hause geschickt zu werden, ist bei «Dog» zumindest ein Stück weit gebannt. Zwar gibt es, anders als bei «Eile mit Weile», keine Felder, die Schutz vor dem «Feind» gewähren, dafür aber kann ein Stein von einem anderen bloss beim Überholen mit der Zahl sieben oder beim Zusammentreffen auf dem genau gleichen Feld gezwungen werden, die Runde nochmals von vorne zu beginnen. Gelegentlich treffen Überholmanöver dieser Art auch Figuren des eigenen Spielpartners. Denn es herrscht Zugzwang.

Die Ursprünge von «Dog» liegen im dunkeln, vermutet wird, dass das Spiel aus den USA und Kanada stammt. Hierzulande wird es seit ein paar Jahren in Klubs und anderen eingeweihten Krei-

sen gespielt. Am kommenden 1. November nun treffen sich im Gemeindesaal von Ottenbach 45 Teams aus der ganzen Schweiz zum ersten nationalen «Dog»-Turnier. Zum Final um etwa 20 Uhr sind auch Zuschauende zugelassen. Die «Dog»-Meisterschaften in der Ämter Gemeinde wurden von der ebenfalls in Ottenbach domizilierten Sozialtherapeutischen Gemeinschaft Ulmenhof initiiert, die das Spiel in den hauseigenen Werkstätten produziert und über die interne Vertriebsorganisation Octopus auch auf den Markt bringt. Seit der Produktionsaufnahme im Mai 1995 wurden bereits um die 750 Spielbretter abgesetzt. Zu finden sind sie vorwiegend in Geschäften, die sich vornehmlich dem Verkauf von Spielen widmen. Der Preis für die Normalvariante in Holz variiert zwischen 95 und 105 Franken, günstiger ist das Reiseset oder die Kartonversion.

ERFOLGREICHE PROJEKTWOCHE IN SOLOTHURN

Erfolgreich verlief am Lehrerseminar in Solothurn eine Projektwoche unter dem Titel "Kartenspiele". Die Projektwoche wäre bei- nahe nicht zustande gekommen, denn die Lehrerschaft stand dem Unter- nehmen sehr skeptisch gegenüber; sie dachte, dass die Gruppe mit diesem Thema eine lockere Woche sich gestalten wolle. Doch das Resultat liess sich sehen. Mit einer in dieser Woche gestalteten Broschüre konnte die Projektgruppe beweisen, dass tüchtig gearbei- tet wurde. Neben einer Betrachtung des geschichtlichen Aspektes wurde natürlich auch gejasst, neue Jassregeln erfunden und zahl- reichen Mitschülerinnen und Mitschülern das Jassen beigebracht. "Wir konnten", schrieb Katrin Biedermann von der Projektgruppe, "unsere Kenntnisse über unser Thema vertiefen, wir hatten Spass dabei und es ist uns, so hoffe ich, gelungen, unsere Bosse (Rek- tor und LehrerInnen) von unserm Projekt zu überzeugen".



Zeitplan: Vorrunden: November 1997 bis Mai 1998
Halbfinals: Juni 1998
Final: 25. Oktober 1998 in Morschach SZ

Einsatz: Fr. 23.- pro Runde, Final kostenlos

Anmeldung: Keine. Spielort auswählen, hingehen, mitjassen
Auskunft: Schweizer Radio DRS1, Jass-Cup, 8042 Zürich
oder: VSJM, Telefon 052/233 41 42

Der VSJM

Bereits zum 30. Mal führt der Verein Schweiz. Jassmeisterschaften die offiziellen Schweizerischen Jassmeisterschaften durch. Eine lange Zeit, in der viel Geschichte geschrieben wurde. In den drei Jahrzehnten hat sich enorm viel verändert und sowohl der Modus als auch die Finaldurchführungen wurden dem Wandel der Zeit angepasst. In der heutigen Zeit eine gesamtschweizerische Meisterschaft anzubieten, erfordert enorme Flexibilität. Nicht nur Jassleiterinnen und -leiter sind von Jahr zu Jahr mehr gefordert, auch im administrativen und finanziellen Bereich ist die Suche nach Lösungen ein endloses und wiederkehrendes Thema. Leistungen sollen trotz dem Ausbleiben von Sponsoren nicht abgebaut werden. Diesen Anforderungen gerecht zu werden, das versucht der 5-köpfige Vorstand des VSJM mit seinem Präsidenten Walter Schwitter aus Alchenstorf an der Spitze. Im Dienste der Jasser stehen ausserdem 30 Jassleiter; sie agieren an der Front und leisten einen nicht zu unterschätzenden Teil der Arbeit.



Rückseite eines in den Vereinigten Staaten
in den 40er Jahren hergestellten Kartenspiels.