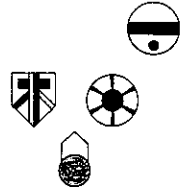




# CARTOPHILIA HELVETICA

Postfach 3037 CH-8201 Schaffhausen

15. Jahrgang



15<sup>e</sup> année

## Bulletin 4/2000

### Inhalt – Sommaire

Mitgliederbrief - Lettre à nos membres	4
Veranstaltungen - Manifestations	
Jahresversammlung / Assemblée annuelle	5
Musée Français de la Carte à Jouer	6
Gejus van Diggela, Der Krieg auf dem Tisch (Schluss)	9
Herz auf Taille von Kästner	19
Ein Buchschmuck aus dem 15. Jahrhundert	20
Mit Tarot und Astrologie zum Börsenerfolg	22
Zwei Dutzend preisgünstige Kartenspiele für die Hosentasche	24
Ein Spielkartenfragment mit Deutschschweizer Farben	26

ZSF 03



MUSEUM ZU ALLERHEIMEN  
CH-8200 SCHAFFHAUSEN

# **Meilleurs Vœux** *pour la nouvelle année*

BUN AN !

*Augura a tutti  
un  
Felice Anno Nuovo*

**Ein glückliches und  
erfolgreiches Jahr 2001**

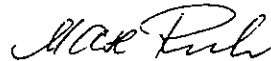
Lettre à nos membres

Mesdames et Messieurs

Vous avez sous les yeux la dernière édition de notre "Bulletin" de l'année 2000. Enfin! Nous sommes en retard! Comme responsable du "Bulletin" je m'excuse. Le prochain "Bulletin" sera publié en février 2001.

De nouveau, nous nous trouvons au seuil d'une nouvelle année. Le comité de Cartophilia Helvetica vous présente ses souhaits pour une année heureuse, avant tout une excellente santé et la réalisation de tous vos vœux.

Avec les sentiments les plus distingués



Mitgliederbrief

Sehr geehrte Damen und Herren

Vor Ihnen liegt endlich die letzte Ausgabe unseres "Bulletins" des Jahres 2000. Wir sind im Verzug. Als Verantwortlicher für unsere Vereinszeitschrift möchte ich mich für die Verspätung entschuldigen. Das nächste "Bulletin" wird im Februar 2001 erscheinen.

Aus Anlass des Jahreswechsels entbietet der Vorstand der Cartophilia Helvetica Ihnen die besten Glückwünsche, gesundheitliches Wohlergehen und alles Gute im neuen Jahr.

Mit freundlichen Grüßen



# Veranstaltungen – Manifestations

## CARTOPHILIA HELVETICA

Jahresversammlung 2001

Assemblée annuelle 2001

am Samstag/Sonntag 28./29. April 2001

Samedi/Dimanche 28/29 Avril 2001

in Zug  
à Zoug

Le Programme suivra! Das Programm folgt!

Die Kyburgerstadt Zug ist durch markante Altstadtgebäude aus der Spätgotik geprägt. Wahrzeichen des historischen Zentrums ist der Zytturm am Kolinplatz.

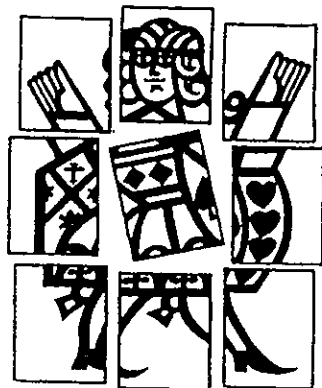
Zoug - Ville historique. Fondée par la famille noble de Kyburg, la pittoresque vieille ville est caractérisée par les édifices du gothique tardif. L'impressionnante tour "Zytturm" domine comme symbole le centre historique groupé autour de la place Kolin.

## Musée Français de la Carte à Jouer

Galerie d'Histoire de la Ville

16, rue Auguste Gervais

92130 - Issy-les-Moulineaux



Tel : 01 46 42 33 76 / Fax : 01 46 45 31 36

Mél : musee@ville-issy.fr

Internet : [www.issy.com/musee](http://www.issy.com/musee)

Programme des animations

Janvier-Février 2001

### ♥ INITIATION A UNE REGLE DE JEU

horaires : de 15h à 18h

entrée libre avec le ticket d'entrée du musée

A la cour de François 1<sup>er</sup>, jouez à la **prime** !  
*Venue d'Italie (primera) – ou d'Espagne (primera)-, la prime est le grand jeu de hasard du XVI<sup>e</sup> siècle. C'est l'un des jeux les plus répandus en Occident à la fin du Moyen-Age et jusqu'au XVII<sup>e</sup> siècle. Shakespeare le cite à plusieurs reprises, Rabelais aussi, en 1534, dans la liste des jeux auxquels s'adonne le jeune Gargantua. Mme de Sévigné mentionne encore ce jeu en 1676. Enfin, c'est une*

partie de **Prime** qui se joue dans le célèbre tableau du XVII<sup>e</sup> siècle **Le tricheur**, de Georges de La Tour.

Le principe du jeu est simple : quatre cartes sont distribuées à chaque joueur ; la main qui l'emporte est celle où les couleurs sont différentes, la préférence allant aux plus hautes valeurs.

On peut y voir un ancêtre du poker ; il s'agit en tout cas d'un jeu de hasard pur.

**Dimanche 21 janvier 2001**

Rabelais vous propose une partie d'**alulette**

Les cartes d'aluettes sont parmi les plus anciennes connues en France. L'auteur de Gargantua mentionne ce jeu au début du XVI<sup>e</sup> siècle. Aujourd'hui, le jeu de l'alulette reste à l'honneur dans l'ouest de la France, principalement en Vendée.

C'est un jeu pratiqué, à 4 joueurs, avec 48 cartes de type espagnol (bâtons, épées, coupes, deniers), mais dont certaines figures - au nombre de 8 - sont spécifiques. A chacune de ces 8 cartes correspond un signe conventionnel : grimace, mouvement des yeux, positions des doigts, etc. L'alulette est un jeu de tricherie codifiée, pourrait-on dire, dans la mesure où les partenaires peuvent s'informer de leur jeu par des signaux connus de tous, l'art consistant à les communiquer sans se faire repérer.

**Dimanche 25 février 2001**

## ♣ CONFERENCE :

### “Les cartes Pokémon ”

par Gilles Brougère, Professeur à l'Université Paris-Nord, responsable du D.E.S.S. en Sciences du Jeu, auteur de *Jeu et éducation*, édition l'Harmattan, et *Le jouet*, éditions Autrement.

*Personne n'a pu ignorer l'attrait des enfants pour de nouveaux personnages venus du Japon les Pokémon et leurs dresseurs. Si l'origine en est un jeu vidéo, deux autres produits semblent avoir contribué à construire ce phénomène : le dessin animé et les cartes à jouer à collectionner. Ces dernières ont donné une dimension publique au jeu. Elles sont aujourd'hui, étonnant retour des choses, le thème d'un nouveau jeu sur Gameboy. Quelles sont les caractéristiques de cet univers et de sa circulation internationale ? Comment fonctionne le jeu de cartes Pokémon dans l'univers social et ludique de l'enfant ?... Une conférence pour tenter de comprendre le phénomène Pokémon !*

**Mercredi 28 février à 18 h 30**

#### Moyens d'accès

Métro : Mairie d'Issy (ligne 12)

Bus : 123, 126, 169, 189, 190, 289, 290, 323, Tuvim  
RER, ligne C / Tram Val-de-Seine

# Der Krieg auf dem Tisch

## Die Ahnungslosigkeit der Vorkriegszeit

Bei Betrachtung der deutschen Propaganda, sind Hitlers Pläne offensichtlich. Wie unverdächtig und naiv erscheint ein Quartettspiel, das 1930 von einer holländischen Zeitung herausgegeben wurde und Hitler brüderlich mit anderen Führern, wie Stalin und Mussolini und der holländischen Königin Wilhelmina zeigt. In demselben Quartettspiel sind auch Wissenschaftler, wie Einstein, Filmstars wie die Garbo und Catherine Hepburn oder Sportler, wie der Boxer Jack Dempsey abgebildet. Dieses Spiel ist charakteristisch für die naive Haltung der Holländer in früheren Tagen. Es wurde angenommen, dass die Niederlande neutral bleiben könnten wie während des 1. Weltkriegs. Der holländische Premierminister Colijn sagte einmal im Radio „Kein Grund zur Sorge - Sie können alle ruhig schlafen“. Die Spiele und Puzzles aus den Vorkriegstagen vermitteln den Eindruck, dass die Holländer die drohende Kriegsgefahr nicht sehr ernst nahmen. Als die holländische Armee 1939 mobilisiert wurde, wurden Puzzles<sup>16</sup> verkauft, um Geld „zur Aufmunterung unserer Jungs“ zu sammeln. Die Puzzles zeigen karikaturistische Zeichnungen von Soldaten „in Aktion“: beim Füllen ihrer Strohmattressen, beim Rasieren, beim Schlangestehen, um ihre Essensrationen zu erhalten usw. Anscheinend dienten diese Puzzles dazu, die Menschen zu beruhigen (besonders die Familienmitglieder der einberufenen Soldaten). Die Botschaft war: unsere Jungs haben es nicht so schlecht.



Ons land in Mobilisatietijd.  
Philips Reclamehandel, Amsterdam NL. 1939.

Die Puzzles waren auch zur Erheiterung gedacht und außerdem sollten sie Vertrauen zur Armee aufbauen. Ein Puzzle z.B. zeigt eine Abbildung von fünf Soldaten neben einem Flugzeug mit dem Titel „Unsere Luftwaffe“. In Wirklichkeit verteidigte sich die Niederlande noch mit Gewehren aus dem Jahre 1895.

<sup>16</sup> Unter dem Titel „Our country during the time of mobilization“, brachte Philips Reclamehandel in Amsterdam eine Serie von mehr als 24 Puzzle 1939 heraus, 8 davon wurden im Studio des berühmten holländischen Karikaturisten, Marten Toonder, gezeichnet. Die Puzzles wurden in Umschläge gesteckt: billig und einfach zu drucken mit der Werbung der Großhändler, die die Puzzles verkauften.



### **Militärische Taktiken**

In Deutschland bereitete man sich ernsthaft auf einen Krieg, wie sogar Brettspiele der damaligen Zeit verdeutlichen, vor. Ein bekanntes Spiel war „Wehr-Schach Tak-Tik“, das vom Verlag *Die Wehrmacht* von 1937 an herausgegeben und vermarktet wurde. Dieses Spiel, sollte den Deutschen, ob jung oder alt, strategische Einsicht geben. Die Spielsteine bestanden aus Soldaten der Infanterie, Bomben der Luftwaffe und Panzer und Granaten der Artillerie; Führer war der deutsche Adler. Die früheste Version dieses Spieles hatte Spielsteine aus Bakelit; später wurden diese aus buntem rotem und blauem Plastik hergestellt. Der Text auf der Verpackung für das Spiel „Tak-Tik Wehrmacht-Modell 12“ lautet: „Wehr-Schach, ein Spiel für die Öffentlichkeit, eingeführt und empfohlen von der Wehrmacht, Polizei, Partei, SS, Hitlerjugend, Reichs-, Gau- und Kreisschulen der NSDAP, RAD, Deutsche Volksbildungsstätte, Deutsche Tages- und Zeitschriftenpresse.“ Die Zeitschrift *Die Wehrmacht* veröffentlichte eine regelmäßige Kolumne zur Lösung und Definition von „Wehr-Schach“-Problemen; es wurden sogar Bücher hierüber publiziert. Die Spieler wurden gebeten, dem Grossdeutschen Wehr-Schach-Bund beizutreten, der Zweigstellen in jeder Stadt hatte.

In den Vereinigten Staaten (wird später detailliert besprochen) wurde das Spiel „Game of World Strategy“<sup>17</sup> 1940 eingeführt. Es war ein Brettspiel mit Kriegsschiffen, Flugzeugen, zwei Satz Chance-Karten und goldfarbenen Papiergeldstücken. Der bedeutendste Unterschied zwischen diesem Spiel und „Wehr-Schach Tak-Tik“ war jedoch das Konzept: die Deutschen hatten die Ehre und den Sieg zum Ziel, während der Sieger des amerikanischen Spieles derjenige mit dem meisten Geld war (typisch!).

Die Stimmung im damaligen Deutschland wird im Produktkatalog des Herstellers J.W. Spear & Söhne<sup>18</sup> in Neurenberg-Doos wiedergespiegelt. 1939 führte diese Firma die folgenden Spiele unter der allgemeinen Überschrift „Unsere Neuheiten“ ein: „Im Fluge durch Grossdeutschland“, „Das grosse Belagerungsspiel“ - komplett mit Kanonen und 'Besetzt!'-Schild, ein unverdächtiges Brettspiel mit einem Titel, der nachdenklich stimmt.

Im Katalog von 1940 findet man solche Neuheiten wie: „U-Boote fahren gegen England“, das von einem U-Boot-Kommandeur erdacht und 'vom Oberkommando der Wehrmacht als erwünscht begutachtet' wurde. Unter den neuen Denkspielen findet man 1940 das Spiel „Geographie ohne Grenzen“, ein Spiel über das große Deutsche Reich, obwohl die Verpackung eine umfassende Karte von Europa und Nordafrika zeigt ....

### **Die Niederlande und Belgien**

Am 10. Mai 1940 marschierten die Deutschen in den Niederlanden ein und forderten die holländische Armee mit ihrer übermächtigen Stärke auf, innerhalb von vier Tagen zu kapitulieren. Kurz danach am 16. Mai überquerten deutsche Truppen den Fluss Meuse an der französisch-belgischen Grenze. Nach beinahe einer Woche Kampf gegen Frankreich und Belgien, die von englischen Expeditionstruppen unterstützt wurden, standen deutsche Panzer an der englischen Kanalküste. Belgien wurde ebenfalls von den Deutschen besetzt.

<sup>17</sup> Hersteller: Northwestern Products Co., St. Louis, USA.

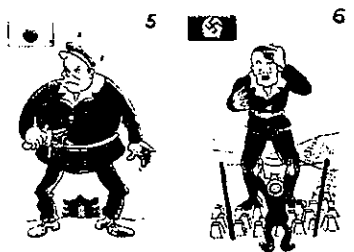
<sup>18</sup> Die deutsche Zweigstelle dieser Firma hat sich von der englischen Gesellschaft losgesagt, die nicht länger unter dem Namen Spear & Söhne firmieren wollte.

Natürlich wurden Anti-deutsche Spiele und Puzzles, wie die, die in dem unbesetzten England und den USA zu kaufen waren, in den Niederlanden und Belgien streng verboten. Die Generationen, die nach dem 2. Weltkrieg aufgewachsen sind, können sich wahrscheinlich kaum vorstellen, dass man die Gefahr der Todesstrafe provozierte, wenn man ein „falsches“ Spiel besass. Die Spiele, die während der Besetzung erschienen sind, vermitteln den Eindruck - wenn man es von einem modernen Gesichtspunkt aus betrachtet - , als ob es keinen Krieg gegeben hätte.

Soweit ich weiß, bestanden die einzigen anti-deutschen Spiele aus drei einfachen Puzzles mit ärmlichen s/w-Fotografien der holländischen Königsfamilie, die auf billigen Karton geklebt waren. Diese Fotografien wurden von englischen Flugzeugen über den Niederlanden abgeworfen, die auf ihrem Weg nach Deutschland waren. Das Spiel „Het Weka ganzenbor 1940/41 voor jong en oud“ (Das Weka Gänsespiel von 1940/41 für jung und alt) ist wahrscheinlich der Zensur zum Opfer gefallen. Dieses Spiel, das in grün und einem beinahe orangefarbenen rot (die holländischen Nationalfarben) gedruckt wurde, zeigte einige Kriegssituationen. Auf Feld 26 z.B. lautet der Text „Keine Zeit zu verlieren - vor allem nicht jetzt! - unter Bestrafung, zurück zur vorherigen Position“, aber gemeint ist, „Es ist verboten, Butter auf die Galgen zu schmieren - vor allem jetzt!“ und war eine Anspielung auf die durch den Krieg verursachten Einschränkungen. Feld 45 lautet: „Luftalarm - wenn ein Storch gesichtet wird, zurück in den Stall“. Und Feld 34 lautet: „Wenn Sie mit dem Flugzeug auf die andere Seite wechseln, bekommen Sie 2 Geldstücke aus der Kasse für die Straße und sind nochmal an der Reihe!“ Ich glaube, dass sich dieser Text auf Flüge nach England, das auf der anderen Seite des Kanals von den Niederlanden aus liegt, bezieht; die holländische Königsfamilie und die holländische Regierung waren bereits nach England geflohen.



Atout! France. ?, F. Na 1944. 7x6.  
Zgn. Jeu des Sept Familles



### Freund gesucht

Eine einzigartige Geschichte bezieht sich auf das Puzzle „Friend in need“, bekannter unter dem Namen „Die 7 kartenspielenden Hunde“. Die Illustration des amerikanischen Malers Cassius Marcellus Coolidge (1844-1934) wurde 1914<sup>20</sup> veröffentlicht und erhielt während des 2. Weltkrieges eine tiefere Bedeutung. Warum weiß ich nicht, aber die Menschen sahen in den kartenspielenden Hunden Karikaturen von Hitler und anderen Alliierten wie Churchill und Roosevelt. Ein ursprünglich unschuldiges Bild wurde dadurch zu einer politischen Karikatur. Ein Gedicht, das im Geheimen veröffentlicht wurde, gibt eine genaue Erklärung der Illustration. Das Bild der Küste an der Wand wurde ein Symbol der Befreiung, die nur vom Meer herkommen konnte. Dieses Bild wurde für verschiedene Puzzles aus Sperrholz und Pappe benutzt, die sowohl vor als auch während des Krieges erschienen. Die Deutschen verboten nie das Bild der kartenspielenden Hunde, obwohl die SS Zeitschrift einmal einen Artikel schrieb, worin die Menschen, die ihre Zukunftshoffnungen an solch 'kindische Bilder' hefteten, verspottet wurden.

<sup>19</sup> Die *Speelkaartenfabriek Nederland* (eine Spielkartenfabrik) in Amsterdam stellte 1943/1944 dezente Quartettspiele her, wie z.B. „Ambachten“ (Handel) und „Boerderij“ (Der Bauernhof), und das Kartenspiel „Reizen“ (Reise, 1941) für die holländische Eisenbahn. Dieser Hersteller produzierte auch Standard Kartenspiele zum Versand nach Deutschland, da die deutsche Produktion wegen des Krieges gestoppt worden war. Auch belgische Spielkartenhersteller produzierten große Mengen Standard Kartenspiele für Deutschland.

<sup>20</sup> Herausgeber: Brown & Bigelow, St. Paul, Minnesota, U.S.A.

## Italia Nuova

Auch in Italien wurden politische Spiele hergestellt. Schon 1928 ließen Mussolinis Faschisten ein spezielles Spiel mit dem Titel „Italia Nuova“<sup>21</sup> herstellen, welches die Botschaft im Namen trägt, dass Italien sich verändern muss. In diesem Spiel wurden die üblichen italienischen Spielkartensymbole<sup>22</sup> durch die Symbole der Faschistischen Partei ersetzt: ein Helm, ein Anker und ein Propeller. Die Asse zeigen italienische Flaggen und die Soldaten sind in Parteiuniform gekleidet.

Das Gänsespiel „Gioco delle 3 oche“ ist ebenfalls bemerkenswert, es wurde in Italien durch die deutschen Nazis verteilt und stellt die Einheit zwischen Deutschland, Italien und Japan dar. Auf dem mittleren Feld sieht man Europa mit einem roten V und dem Text „der neue Befehl“. Die drei dummen Gänse, auf die sich der Titel dieses Spieles bezieht, sind dargestellt mit Spielzeughelmen, so wie englischen, amerikanischen und russischen Flaggen.

## Frankreich

Um 1936 erschien das Brettspiel „Le jeu de Marianne“ in Frankreich. Auf den Feldern 60 und 61 wird eindeutig auf die Schrecken des diktatorischen Deutschland, Italien und Russland hingewiesen. Tageszeitungen wie „Le Soir“ machten auf die politische Situation in Europa mit Spielen, ähnlich dem Gänsespiel, aufmerksam. Diese Spiele wurden in der Zeitung abgedruckt, so dass die Leser sie auf Pappe kleben konnten. In Anlehnung auf die Mobilisierung zeigt eine Brettversion wie die Armee ein „Muttersöhnchen“ in einen richtigen Mann verwandelt. Das letzte Feld zeigt den Mann - jetzt mit Muskeln und Auszeichnungen auf seiner Uniform - der zu Hause mit offenen Armen von einer wunderschönen jungen Frau willkommen geheißt wird. Wie könnte dies sonst enden? Frankreich war ebenfalls von den Deutschen besetzt worden, aber ich kenne kein anti-deutsches Spiel.

## England wartet

Schon 1933 waren die Engländer davon überzeugt, dass Hitler sie als erste angreifen würde. Natürlich bereiteten sich die Engländer kontrolliert und sorgfältig auf dieses Ereignis vor. Wenn die Deutschen auf ihren Quartetten darstellten, wie gut sie bewaffnet waren, zeigten dies auch die Engländer. Das Kartenspiel „England expects“ zeigt eindrucksvolle Kriegsschiffe und Flugzeuge, die dazu dienen, der Bevölkerung das Gefühl der Sicherheit zu geben, dass Hitler nicht die Spur einer Chance hatte. Winston Churchill, englischer Politiker und Premierminister von 1940 - 1945, wusste es besser.

Die deutsche militärische Übermacht war furchteinflößend und, wie um ihre Chancen niederzumachen, erfand Churchill die „Home Guard“. Dies war ein Netzwerk ziviler Sicherheits- und Hilfsdienste. In den Großstädten, die wahrscheinlich bombardiert werden sollten, richteten die Menschen Bombendeckungen ein. Die Bevölkerung bekam Gasmasken und genaue Informationen, was sie im Falle eines Luftangriffs zu tun hatte. Sogar Brettspiele mit diesen Informationen wurden hergestellt<sup>23</sup>. Spiele machten auf die moralische Verpflichtung der Bevölkerung aufmerksam, sich nützlich zu machen, bei

---

<sup>21</sup> Hersteller: R. Pignalosa fu Luigi, Neapel, Italien.

<sup>22</sup> Die traditionellen italienischen Spielkarten haben Kelch, Münze, Schwert und Stab als Farbzeichen.

<sup>23</sup> Gute Beispiele sind das Brettspiel „A.R.P.“ (Air Raid Precaution), das um 1939 hergestellt wurde von Glevum Games, Großbritannien, und „Aerial Attack“, das von Ilex Series, Großbritannien 1942 herausgegeben wurde. Diese Spiele könnten als Vorbild für das holländische Spiel „Wij spelen en leeren ZELFBESCHERMING“ (Wir spielen und lernen SELBSTVERTEIDIGUNG), das 1944 unter der deutschen Leitung des Generalinspektors für Luftangriff und Verteidigung hergestellt wurde, gedient haben.

Katastrophen zu helfen, sich um Kinder zu kümmern und um diejenigen, die verwundet waren. Zu ihrer Sicherheit wurden 1,5 Millionen Frauen und Kinder aufs Land evakuiert. Um für die Luftwaffe unsichtbar zu sein, musste ganz England und Nordirland bei Nacht verdunkeln. Eine Zigarette bei Nacht anzuzünden war gleichbedeutend mit Hochverrat. Sogar die Fahrzeuge dimmten ihr Licht in der Nacht - dies verursachte natürlich viele Unfälle.

England war bereit für den Blitzangriff, aber Hitler fiel in Polen ein. Die Spannung in England schlug in Resignation und Zynismus um. Die immerwährenden Instruktionen und Warnungen der Luftabwehr wurden von immer mehr Menschen beiseite geschoben. ¼ der evakuierten Frauen und Kinder kamen nach Hause zurück. In all diesem Durcheinander erschienen Spiele wie „Black-Out“<sup>24</sup> und „Vacuation“<sup>25</sup>, die sich über die Situation lustig machten. Auf der Verpackung von „Black-Out“ steht: „Das amüsanteste Spiel“ und „Das Spiel zur Erheiterung“. Die Art von Humor in diesen Spielen spiegelt das Selbstbewusstsein der Briten wieder. Trotz allem waren sich die Menschen nicht ganz sicher, ob die Alliierten gewinnen würden; die ersten Spiele mit „Victory“ im Titel erschienen nicht vor Beendigung des Krieges. Im Gegensatz dazu zweifelten die Amerikaner nie am Sieg. Von Beginn des Krieges an erschienen Spiele mit „Victory“ im Titel. Beispiele: „Victory Rummy“<sup>26</sup>, eine Art Bingo genannt „Victo“<sup>27</sup> und „Cargo for Victory“<sup>28</sup>.

### USA: Schlag zu!

Die Amerikaner nutzten dieselben Methoden wie die Deutschen, um mit Spielen die öffentliche Meinung zu beeinflussen. Große Propagandakampagnen zeigten in Spielen den Krieg als das Größte, in das man sich hineinknien könne. Trotz allem „braucht Amerika Helden“. Diese Idealisierung der Armee und der unumstößliche Glaube, dass die amerikanische Armee den Krieg gewinnen würde, brachte Spiele hervor wie z.B. „Warfare Naval Combat“<sup>29</sup>, „Thumps up!“<sup>30</sup>, „High Command“<sup>31</sup>, „Cargo for Victory“<sup>32</sup>, „Our Defenders“<sup>33</sup>, „Sea Battle“<sup>34</sup> und „Flying Aces“<sup>35</sup>.

Bemerkenswert ist, dass es amerikanische Spiele gibt, die denselben Charakter wie die deutschen Brettspiele haben. Beispielsweise erschien 1940 in Deutschland das Spiel „Bomben auf England“<sup>36</sup> während man 1942 in Amerika das Spiel „Bomb Tokyo“ erhielt, wenn man Poph-itt Getreide kaufte. Ich besitze ein ähnliches Spiel, in England hergestellt, mit dem Titel „Bomber Command: A Game for All Ages“<sup>37</sup>, in dem die Spieler Berlin bombardieren.

<sup>24</sup> Hersteller: Kardonia, Großbritannien, 1939.

<sup>25</sup> Hersteller: Pepys ?, Großbritannien, 1940.

<sup>26</sup> Hersteller: Victory Game Co., New York, USA, 1942.

<sup>27</sup> Hersteller: Spare-Time Corp., Minneapolis, USA, 1942 und 1943.

<sup>28</sup> Hersteller: Alterman, Fairchild, USA, 1943.

<sup>29</sup> Hersteller: M.L. Freedman, 1940.

<sup>30</sup> Hersteller: Parker Bros., Salem, 1941.

<sup>31</sup> Hersteller: Coleman, Kerns & Williams, 1942.

<sup>32</sup> Hersteller: Alderman, Fairchild, 1943.

<sup>33</sup> Hersteller: Master Toy, 1944.

<sup>34</sup> Hersteller: Strathmore, 1944.

<sup>35</sup> Hersteller: Selchow & Richter, New York, 1943.

<sup>36</sup> Hersteller: J.W. Spears & Sohn, Neurenberg.

<sup>37</sup> Hersteller: unbekannt. „Gedruckt und hergestellt in Großbritannien“

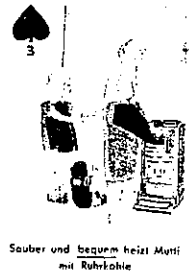




. Italia Nuova. R. Pignalosa fu Luigi,  
Napoli i. 1928.



Der Schwarzer Diamant, Ruhrkohle  
Quartett. ?, D. ± 1940.



Auf amerikanischen U-Booten trugen die Seeleute rote Schutzbrillen. Dadurch konnte man nur schwer alles Rote erkennen wie z.B. das Herz und Karo auf den Spielkarten. Aus diesem Grunde wurde ein spezielles „U-Boot Spiel“<sup>38</sup> herausgegeben, in dem Herz und Karo schwarz umrandet waren. Auf der Rückseite sind ein Seemann und einen Torpedo abschießendes U-Boot abgebildet.

1942 wurde die U.S. Playing Card Co. von der U.S. Regierung beauftragt, drei aufeinander folgende „Aircraft Spotter“ Spiele herzustellen. Diese speziellen Spielkarten sollten das Militär lehren (und später auch die Zivilbevölkerung), wie man feindliche und die eigenen Flugzeuge erkennt. Jede Karte zeigt die Vorder- und Seitenansicht eines Flugzeuges mit genauen Informationen. Die zweite und dritte Version zeigten auch die Flugzeuge von unten - was natürlich umso praktischer für die Beobachter auf dem Boden war. Neben den japanischen Flugzeugen werden auch deutsche und italienische Flugzeuge abgebildet. Offensichtlich wurden diese auch im amerikanischen Luftraum erwartet. Die Idee der Beobachter-Karten wurde auch in England und ... in Deutschland aufgegriffen. In Amerika wurden auch Beobachter-Brettspiele wie „Spot-A-Plane Game“<sup>39</sup> und „Spotting“<sup>40</sup> hergestellt.

### Spiele für die Front

Sowohl die Alliierten als auch die andern Regierungen stellten Spiele speziell für ihre Soldaten her. Wenn sie nicht kämpften, mussten sich die deutschen Soldaten nicht langweilen. Dies belegt die große Anzahl von taschengroßen Spielen „für Front und Heimat“: Kartenspiele, Dominos, Schach usw. J.W. Spears & Sohn brachte sogar ein spezielles Frage- und -Antwortspiel heraus „... und ob!“, das hauptsächlich für Soldaten gedacht war. Dieses Spiel war laut Hersteller „einfach in einem Armeepostpaket zu versenden“. Die deutsche Wehrmacht verschickte Faltblätter mit einfachen Brettspielen wie Schach, Dame und Mühle. Die Illustration auf der Verpackung erzeugt den Eindruck, dass die deutschen Soldaten nichts besseres zu tun hatten, als zu spielen. Ähnliche Brettspiele wurden hergestellt, damit die Familien sie an die Soldaten schicken konnten: „Mit einem Gruß aus der Heimat“.

<sup>38</sup> Hersteller: Brown & Bigelow, 1941.

<sup>39</sup> Hersteller: Toy Creations Inc., New York, 1942.

<sup>40</sup> Hersteller: Parker Bros., Salem, 1942.

In den USA wurde das bekannte Spiel „Parcheesi“ in einem „Kriegszeit-CVJM-Soldatenpaket“ herausgebracht. Die Leister Game Co. in Toledo, die sich auf Partyspiele spezialisiert hatte, überraschte die Soldaten mit Vergnügungspaketen wie „To the Aid of your Party“ (1942), „Never a Dull Moment“ (1942), und „At Ease“ (1943). Das amerikanische Rote Kreuz sandte speziell verpackte Kartenspiele (mit dem Datum auf der Verpackung) an Soldaten. 1944/45 erhielten sie auch Spielumschläge mit Grüßen der National Jewish Welfare Board. Coca-Cola stärkte seine Position als „Amerikanisches Nationalprodukt“, indem die Firma mehr als 1,5 Million Dollar ausgab, um Spiele an die amerikanischen Truppen zu senden.

**Nackter Boden**

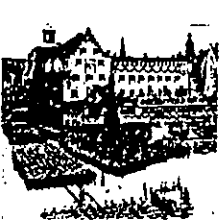
1941 benutzten die Deutschen eine unübliche Waffe zur Vernichtung der englischen Moral. Wahrscheinlich im Auftrag des Propagandaministers Goebbels malte Manfred Schmidt Karikaturen von Politikern der Alliierten, bevorzugt Engländer, für ein Kartenspiel.

Unter anderem sieht man Winston Churchill ohne Hosen als Anspielung auf „des Kaisers feinste Kleider“. Weiter gehören dazu politische Karikaturen, die die englische Justiz und die Ausbeutung der Kolonien anprangern. Der Joker zeigt einen rauchenden Stalin mit blauem Auge und zerrissenen Kleidern. Obwohl es nahe liegt anzunehmen, dass dieses Kartenspiel in Deutschland hergestellt wurde, um die eigenen satirischen Ansichten über den Feind auszudrücken, sind die Initialien für König, Dame und Bube in englisch gedruckt: K, Q und J. Man glaubte lange Zeit, dass dieses antialliierte Spiel dazu gedacht war, es aus deutschen Flugzeugen über England abzuwerfen. Es gibt jedoch bisher keinen Hinweis darauf, dass dieses Spiel je abgeworfen worden ist.

Vor einigen Jahren, nach einem TV Interview, wurde ich von einem Holländer angerufen, der ein unbenutztes Muster dieses extrem seltenen Spieles für mich hatte. Er sagte, dass dieses Kartenspiel als Köder einer Mund-zu-Mund-Kampagne diente, die von dem unscheinbar klingenden „Fichte Bund“ (eine deutsche Propaganda Organisation) verbreitet worden war.

Eine andere kuriose Geschichte erzählt von einer geheimen Mission, in die die Vereinigten Staaten und England verwickelt waren. Es handelt sich um sehr außergewöhnliche Spielkarten für militärische Personen, die von den Deutschen gefangen gehalten wurden. Die Karten sahen aus wie dänische Spielkarten und wurden wahrscheinlich mit Hilfe des Roten

0  
2  
**Gau Franken**  
Nürnberg 14. Gaukreis



Die Wohnung, die das Reichsministerium für die besetzten Gebiete in Nürnberg, Nürnberg, 1941. Die Wohnung wurde von den Deutschen als Wohnort für die Besatzungsmächte genutzt.

1  
3  
**Gau Mittl. - Gau Oberdnau**  
Nürnberg 14. Gaukreis



Die Wohnung, die das Reichsministerium für die besetzten Gebiete in Nürnberg, Nürnberg, 1941. Die Wohnung wurde von den Deutschen als Wohnort für die Besatzungsmächte genutzt.

A.2.  
**Handwaffen**



**Maschinenpistole**  
Die Waffe des Heeres.

- 1. Sottung, Waffe
- 2. Pistole
- 4. Handgranate

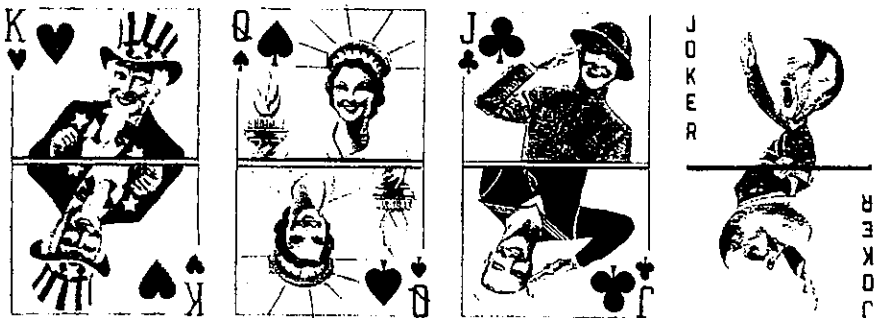
Deutschland ist grösser und schöner geworden. Franz Schmidt, Nürnberg D. 1938.

Waffenquartett des Heeres. Dr. M. Matthiesen & Co., Berlin D. 1940.

Kreuzes an Soldaten, die in Lagern gefangen gehalten wurden, verschickt. Zwischen die Papierlagen jeder Spielkarte waren auf Seide gedruckte geheime Informationen über Fluchtwege geklebt.

### Mängel in Kriegszeiten

Der Mangel an Materialien während des Krieges und die darauffolgende Rationalisierung spiegelt sich in vielen Spielen aus dieser Zeit wieder. Einige holländische Spiele, wie z.B. „Zwarte Handel, Avontuurlijk gezelschapsspel“<sup>41</sup>, das 1944 hergestellt wurde, machen sich darüber lustig. Ein deutsches Frage- und Antwortspiel deutet auf das Hamstern und den Schwarzen Markt hin. Wegen Importbeschränkungen fingen viele besetzte Länder an, ihre eigenen Spiele herzustellen. Da die Spieleherstellung in diesen Ländern keinen Traditionen folgten, wurden manchmal sehr originelle Spielkonzepte entwickelt. Viele Spiele geben Zeugnis des Materialmangels ab: billige Pappe und graues Papier, dunkle Farbdrucke und



Victory  
Playing Cards. Arrco, Chicago,  
Illinois USA. 1945. 52+1J.

das Fehlen von Metall und Kunststoff. Würfel wurden durch einen Kreisel oder eine Papp-Scheibe ersetzt. Der angesehene englische Spielehersteller John Waddington Ltd. fügte den Monopoly-Spielen, die während des Krieges hergestellt wurden, eine Entschuldigung bei: „Hergestellt unter den gegenwärtigen Einschränkungen“ wurde auf die Verpackung von Spielkarten gedruckt und um Material zu sparen, wurden einige Kartenspiele sogar auf halben Karten gedruckt. Auch in Deutschland erschienen Überdrucke auf Spielen mit der Bemerkung, dass die Qualität unter den Kriegsbedingungen reduziert wurde.

Eine große Kampagne namens „Der Kohlenklau“, sollte die Bewohner Deutschlands auch mit Hilfe eines Quartettspiels von dem großen Wert der Kohle überzeugen - sei es für die Backstuben oder für die Kriegsindustrie. Die Botschaft war: verschwende sie nicht, da ohne Kohle der Krieg nicht fortgeführt werden kann.

Diejenigen, die kein Geld besaßen oder in Gefangenschaft waren, fabrizierten sich ihre Spiele selbst. Hauptsächlich Menschen in Konzentrationslagern. Einige dieser selbstgemachten Karten- und Brettspiele sind noch erhalten, sowohl aus deutschen Lagern als auch aus japanischen Internierungslagern aus dem damaligen holländischen Ostindien. Diese Spiele aus jener Zeit gehören für mich zu denjenigen, die am meisten betroffen ma-

<sup>41</sup> Hersteller: unbekannt. Wahrscheinlich verkauft im holländischen Kaufhaus V&D.

chen. Sie wurden oft unter schwierigen Umständen aus einfachen Materialien wie Zigarettenschachteln, Stoffetzen, Pappkartons oder einfach dünnem zerissenem Papier hergestellt. Die starke Abnutzung verdeutlicht, wie intensiv diese Spiele von Menschen ohne Zukunft verwendet/benutzt wurden, um sich die Zeit zu vertreiben.

### Befreiung

Die Befreiung war natürlich der entscheidende Moment, um eine Flut von Spielen und Puzzles auf den Markt zu bringen. Außer den Spielen und Puzzles, die einen fröhlichen, aber doch tief sinnigen Hintergrund haben, gibt es auch eine große Anzahl von Spielen, die die Gefühle/Emotionen während der Kriegseinschränkungen ausdrücken. Mit dem holländischen „Dictatorspiel“<sup>42</sup> z.B. kann man spielen, Hitler und Mussolini „um die Ecke zu bringen“. Das belgische „V-Game“<sup>43</sup> ist eine Art Flohhüpfspiel, in dem man Hitler und seine Anhänger zerbombt. In Frankreich konnte man Überraschungspakete (Surprises Actualités) kaufen mit kleinen Spielzeugen und V-1-Süßigkeiten. Eines der Stücke in der Verpackung war eine Karikatur von Hitler mit einem Loch für den Mund. Auf diese Art konnte man Hitler wie eine seiner eigenen V-1-Raketen behandeln, indem man ihn mit Süßigkeiten füttert.

Wie schnell die Menschen die Realität vergessen, ist an einem französischen oder belgischen Brettspiel zu sehen, auf welchem die berühmte Comicfigur, Robbedoes, und seine Freunde die Welt von Hitler, Mussolini und anderen Diktatoren befreien. Ein anderes bemerkenswertes Spiel ist das holländische Brettspiel „The Secret of the Atomic Bomb“<sup>44</sup>, in dem der Spieler so schnell wie möglich alle notwendigen Materialien zum Bau einer Atombombe sammeln muss. In Befreiungs-Kartenspielen sieht man Hitler, manchmal zusammen mit Mussolini, als Joker. Churchill mit seiner unverwechselbaren Zigarre wird immer als „sonnyboy“ dargestellt.



Jeu des Alliés.

Mesmaekers, Turnhout B. 1945.  
52+1J.

<sup>42</sup> Hersteller: Multicolor, Den Haag, 1945.

<sup>43</sup> Hersteller: Marbel, Anderlecht, 1944. Diese Firma, gegründet von Edmond Charlier, begann 1940, kurz nach Beginn des Krieges, Gesellschaftsspiele und Puzzles herzustellen. Einige der Illustrationen wurden von Hergé hergestellt, dem weltbekanntesten spirituellen Vater der Cartoonfigur Kuifje (Tintin). Eines der ersten Spiele, die Marbel herstellte, war „L'Aero naval“, ein Kampfspiel mit einer Schachtel, auf der eine Kriegsszene aus dem Pazifik abgebildet ist, aber bei näherer Betrachtung bemerkt man, dass jegliche Symbole oder Identifizierungsmerkmale der Gegner sorgfältig weggelassen wurden. Direkt nach der Befreiung brachte Marbel einige Spiele zum Thema Krieg und der Befreiung heraus: „It's a long way to Tipperary“, „Jeep Rallye“, „Aviatiac“, das bereits genannte „V Game“, „Air Forces“ und „Victory“ (ein Spiel das in französisch, holländisch und englisch hergestellt wurde.)

<sup>44</sup> Hersteller: ISI Toyworks, Holland, 1945. Derselbe Hersteller produzierte auch „Gishandelsspel“ (Gifhandelspiel) 1945.





Victory Card Game. Pepys ?,  
GB. 1945.

Infolge der ersten Aufregung nach der Befreiung und dem Wiederaufbau folgte eine Zeit, die durch viele Spiele und Puzzles dargestellt wurde. Es wird der Eindruck erweckt, dass einige Spielehersteller den Krieg mehr und mehr zum Thema wählten. Sie scheinen uns auf die tiefen menschlichen Gefühle hinzuweisen, die durch den Krieg und die Befreiung hervorgerufen wurden und nur dem Zweck dienen, vom Krieg so lange als möglich kommerziell zu profitieren. Schließlich wurde der 2. Weltkrieg 1960 selbst ein Spiel. Er kann jetzt auf hunderte verschiedene Arten gespielt werden. Zum Glück ist dies nicht mehr die Realität.



l'Union fait la  
Force. Mesmaekers, Turnhout B.  
1945. 52+1J.

# Herz auf Taille von Kästner

Im Leipziger Verlag Faber & Faber erschien 1998 als 13. Band aus der Reihe "Die graphischen Bücher" Erich Kästners Gedichtsammlung "Herz auf Taille", das 1928 erstmals herausgegeben wurde.



Die Auflage der einzelnen Bände beträgt 1000 nummerierte, mit Originalgraphiken illustrierte Bücher, die noch in Blei gesetzt und im Buchdruck herausgegeben werden. Die Bände sind sorgfältig in Leinen gebunden.

Die abgebildeten "teuflischen" Spielkarten wurden in Acryl geschnitten und dreifarbig gedruckt. Der Künstler Egbert Herfurth hat das Buch handsigniert. Im Inhalt sind 40 einfarbige, themenbezogene Acrylstiche eingestreut, die aber nichts mit Spielkarten zu tun haben.

In Anlehnung an "des Teufels Gebetbuch" oder wie man vom Kaiserspiel her weiss:

"S' Bättbüechli mit achtevierzg Siite", konnte ich den Cartophilia-Mitgliedern diese vier Abbildungen nicht vorenthalten, da einerseits die Technik sehr interessant ist (ähnlich wie die früheren Bleischnitte) - die Bildwerte sind ohne weiteren Kommentar erkenntlich und passen zum Inhalt des Werkes. Gefunden von Léon Schnyder

# Ein Buchschmuck aus dem 15. Jahrhundert

Die auf der Gegenseite abgebildete Darstellung eines Spielers stammt aus einer in der zweiten Hälfte des 15. Jahrhunderts entstandenen Abschrift der Handschrift "L'Abusé en Court". Als Verfasser des Textes wurde früher König René d'Anjou vermutet, doch der Inhalt der Dichtung spricht eher gegen diese Annahme. Denn das Manuskript ist aus der Sicht eines bei Hofe möglicherweise in Ungnade gefallenen und unglücklich handelnden Höflings geschrieben, der scharf antihöfische und auch antiklerikale Kritik übt. Der "Abusé" (der Missbrauchte oder vom höfischen Treiben Abgenutzte) schildert seine Erlebnisse aus der Sicht einer Person, die aus der feinen Gesellschaft ausgeschlossen wurde und jetzt im Armenhaus des Hospitals ein elendes Dasein fristet.

Die sich in Privatbesitz befindliche Handschrift ist mit zwei hervorragenden Bildern profanen Inhalts geschmückt. Sie wurden allem Anschein nach aus einem süddeutschen (oder oesterreichischen) Kodex entnommen und hier eingefügt. Die auf Blattgoldgrund ausgeführten Bilder zeigen weltliche Szenen, die gut in den Zusammenhang der kritisch geschilderten höfischen Welt passen. Die eine Darstellung zeigt einen in Rosa gekleideten Narren. Die andere, hier gezeigte Abbildung, stellt einen Spieler mit Würfeln und Spielkarten dar.

Die auf Pergament geschriebene französische Handschrift scheint in der Anjou oder in Lothringen in der Zeit um 1475 entstanden zu sein. Sie besteht aus 37 Blättern in Quartgrösse (240x165 mm). Ausser den beiden erwähnten Darstellungen enthält keinerlei Bilder. Die vorliegende Fassung war bis jetzt der Forschung unbekannt. Bekannt sind lediglich sechs Handschriften, die jedoch alle in staatlichen Bibliotheken liegen.

Lit.: Heribert Tenschert, Catena Aurea, Ramsen 1999.



Et la comment abus me vint  
Enhortez de prendre la voie  
Et folcuides qui des fois vngt  
Aire moustra quales ydenore.

par vous quel aage fauore  
Quant les deux me vindrent querir  
Cieu les ay plus que ne deuore  
Dont bien seay a quor mentemr

# Mit Tarot und Astrologie zum Börsenerfolg

Viele indische Investoren suchen Erleuchtung im Übersinnlichen –  
Gurus geben auf ihre Prognosen allerdings keine Gewähr

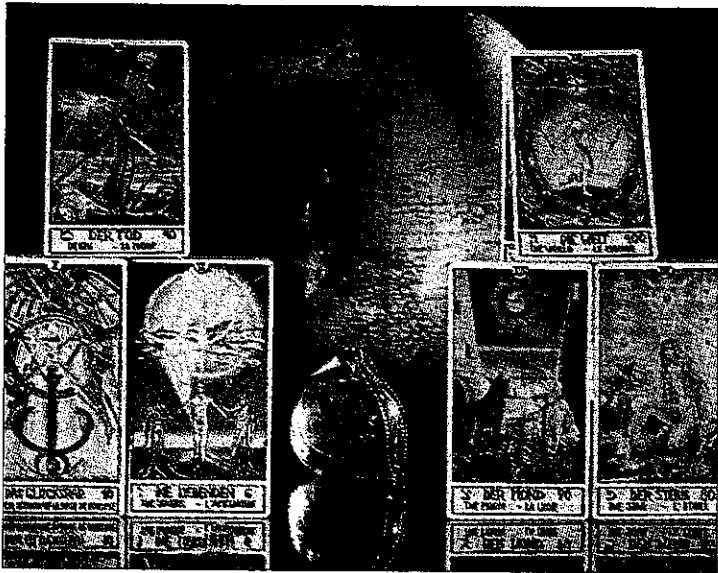
**Neu Delhi** – Investoren können Bilanzen und technische Analyse getrost vergessen. Ma Prem Usha aus Indien braucht solche profanen Hilfsmittel nicht, um die Zukunft an den Aktienmärkten vorhersagen zu können: Sie sieht sie in ihren Tarotkarten. Ihr Landsmann Venkatachalam P. Appan befragt die Sterne, wie es mit den Börsen steht. Für westliche Ohren mag dies bizarr klingen, aber in Indien haben derartige Gurus eine große Gefolgschaft, so dass ihre Prognosen oft zu sich selbst erfüllenden Prophezeiungen werden.

Bei einem Honorar von 30 Dollar pro Stunde kann Usha es sich leisten, im Fünf-Sterne-Hotel Sheraton ihre Karten zu legen. Wer wissen möchte, was der Markt nächstes Jahr bringen wird, muss eine Karte ziehen. Die Karte für die diesjährige Börse: ein Toter mit dem Kopf nach unten. „Das nächste Jahr ist das Jahr der Kaiserin – gute und schlechte Einflüsse gleichen sich aus“, sagt Usha. Sterndeuter Appan prophezeit: „Der Dow Jones wurde 1882 ins Leben geru-

fen. Bei der Planetenanordnung wird der Dow Jones eine kontinuierliche, allmähliche Aufwärtsbewegung erleben.“

Für indische Anleger sind die Astrologen so etwas wie die technischen Analysten für Wall Street: Sie sind zwar zu abgehoben, um ernst genommen zu werden. Aber ihre Anhänger sind zu zahlreich, als dass sie ignoriert werden können. „Wir hören uns an, was die Astrologen sagen, um eine andere Sicht der Dinge zu bekommen“, sagt R. K. Gupta, Fondsmanager bei Creditcapital Asset Management in Neu Delhi.

Für Bhuvana Ravi ist erst ein Besuch bei seinem Astrologen angesagt, bevor er seine Börsenstrategie plant. „Wenn mir mein Astrologe sagt, dass ein bestimmter Zeitraum ganz schlecht ist, erledige ich lieber Büroarbeiten und lasse die Finger von der Börse“, sagt der 30-jährige Direktor von Suraj Brokers & Consultants. „Bisher trafen seine Prognosen bis aufs i-Tüpfelchen ein.“ So brüstet sich Ravis Astrologe Appan damit, dass er das Schicksal der indischen Börsendebütan-



Wissen die Karten mehr als die Aktienexperten?

FOTO: ULLSTEIN

ten in diesem Jahr richtig vorhergesagt habe. „Die Gründung von Hughes Software Systems 1991 stand unter dem Aszendenten Wassermann. Daher konnte der Börsengang nur ein Erfolg werden“, sagt Appan. Seit der Emission im November 1999 hat sich der Kurs mehr als verdoppelt.

Natürlich aber wollen die Astrologen für ihre Prognosen nicht die Verantwortung übernehmen. „Die Marktbeobachtung mittels Astrologie ist eine Kunst und keine Wissenschaft“,

so Appan. „Wir betrachten nur neun Planeten und 27 Sterne, die wir kennen. Es gibt viele andere Planeten im Universum, um deren Einfluss wir nicht wissen. Daher wäre es naiv zu behaupten, dass unsere Vorhersagen mit hundertprozentiger Sicherheit eintreffen.“  
*Bloomberg*

"DIE WELT"

25. November 2000

## Zwei Dutzend preisgünstige Kartenspiele für die Hosentasche

tom. Originelle Spielideen werden gerne wieder verwendet. So stammt der schlaue Verteilmechanismus der Charakterkarten aus «Ohne Furcht und Adel» (NZZ 22. 7. 00) ursprünglich aus dem Kartenspiel «Verräter», das 1998 im Adlung-Verlag erschien. Das besondere an «Verräter» ist,



«Verräter»

dass ein Spiel, das eigentlich von seinen Abläufen und seiner Komplexität her eher an ein Brettspiel erinnert, in einer nicht mal Zigarettenschachtel grossen Verpackung Platz findet, nur knapp 10 Franken kostet und für das 65 Karten als Material vollends ausreichen. Man verdingt sich dabei als Diplomat, Bauer, Strategie oder Baumeister für eines von zwei Fürstenhäusern, die miteinander im ständigen Streit liegen, und versucht, durch Einflussnahme bei Auseinandersetzungen um Landstriche zu Siegpunkten zu kommen. Welcher Mitspieler welchem Fürstehaus angehört, ist allerdings nicht immer klar. Verbündete laufen immer wieder mal überraschend zum gegnerischen Fürstehaus über und fallen einem in den Rücken. «Verräter» ist ein kurzweiliges, empfehlenswertes Spiel für Taktiker. Allerdings sei jedem gewünscht, dass er die Spielregeln mündlich erklärt bekommt. Wer mit komplexeren Spielen nicht vertraut ist, bringt nämlich schlichtweg die Motivation nicht auf, sich durch die 23 Seiten Kleingedrucktes des Regelheftchens zu kämpfen.



«Puls»

Adlung-Spiele sind Spiele, die wirklich in jede Hosentasche passen: Das winzige Format von rund 9x6x2,3 Zentimeter und der kleine Preis sind das Markenzeichen von sämtlichen Kartenspielen aus dem Adlung-Verlag, von denen «Verräter» eindeutig das anspruchsvollste ist. Mit «Speed», ei-

nem schnellen Ablegespiel, das mittlerweile in einer Auflage von einer halben Million Stück verkauft ist, begann nach anfänglicher Durststrecke 1995 die Erfolgsgeschichte von Karsten Adlung. Das Verlagsprogramm besteht derzeit aus zwei Dutzend Kartenspielen. Neun Neuheiten werden im Herbst herauskommen. Der Grossteil der Adlung-Spiele bietet zwar nicht das überragende neue Spiel-Erlebnis. Es handelt sich aber durchwegs um durchschnittliche bis solide Spiele, die je nach Vorliebe und Erwartung der Gruppe für fröhliche Stimmung sorgen können. Der kleine Preis hat allerdings auch einen kleinen Nachteil: Allzu robust sind die Verpackungen nicht und leiden beim Herumtragen merklich.

«Puls» ist ein schnelles Kartenablege-Spiel in der Tradition von «Speed», bei dem es darum geht, seine Karten möglichst schnell loszuwerden. Pfeile auf der abgelegten Karte geben jeweils an, wer von den Gegnern als Nächster legen darf.



«Pisa»

Nur mit höllischer Konzentration und Schnelligkeit ist diesem Spiel beizukommen.

«Pisa» ist ein ziemlich chaotisches Stichspiel, das von den Spielern ein hohes Mass an Flexibilität erfordert. Mit Bieten und Offenlegen von Handkarten bestimmen die Mitspieler zu Beginn einer Runde in drei Abstimmungen erstens die Trumpffarbe, zweitens, ob es darum geht, möglichst wenige oder viele Stiche zu machen, und drittens, ob es einen «Undenufe» oder «Obenabe» (immer mit Trumpf) gibt. Das birgt extreme Tücken, denn selbst wem es gelingt, zwei Abstimmungen durch seinen Einfluss zu seinen Gunsten zu entscheiden, kann durch das Resultat der dritten Abstimmung völlig eingehen. Ein bisschen Bluffen, ein bisschen Riskieren und ein bisschen

Dies kann nur ein einziger benachbarter Spieler, jeder benachbarte Spieler, der erste und der zweite Spieler links oder überhaupt jeder Mitspieler sein. Gespielte Zahlenkarten dürfen zudem nie die gleiche Farbe wie die zuvor gelegte Zahl haben und kein Teiler oder Vielfaches davon sein. Der Puls rast bei «Puls» tatsächlich, und die Nerven liegen schnell einmal blank.



«Lao Pengh»

Jassen ergeben ein gelungenes Spiel-Erlebnis.

Gute Gedächtnisleistungen sind bei «Lao Pengh» und vor allem bei «Dschungel» gefragt. Um bei «Lao Pengh» seine Handkarten loszuwerden, müssen diese offen auf drei verschiedene Stapel gelegt werden. Jede Karte hat drei Merkmale: Motiv, Farbe und Kartenwert. Ein Merkmal darf jedoch nie dreimal direkt hintereinander auf einen Stapel zu liegen kommen. Falls es dennoch geschieht und es jemand merkt, müssen wieder Karten auf die Hand genommen werden.



«Dschungel»

In «Dschungel» geht es darum, durch ein Labyrinth von 7x7 ausgelegten Wegkarten (mit Kreuzungen und Abzweigungen), von denen jeweils die eine Hälfte verdeckt und die andere Hälfte aufgedeckt ist, einen Pfad durch den Dschungel zu finden. Da Wegkarten offen und verdeckt ausgetauscht werden können und die Wege sich dadurch ständig ändern, kann

eine Partie schon einmal zur nervtötenden Endlos-Angelegenheit werden.

«Verräter», Machtspiel von Marcel-André Casasola Merkle für 3 oder 4 Spieler ab 12 Jahren, Dauer: 45 bis 60 Minuten.

«Puls», Ablegespiel von Marion und Andreas Dettelbach für 3 bis 6 Spieler ab 10 Jahren, Dauer: 10 bis 20 Minuten.

«Pisa», Stichspiel von Günter Burkhardt für 3 bis 5 Spieler ab 12 Jahren, Dauer: 45 bis 60 Minuten.

«Lao Pengh», Ablege-Spiel von Patrick Inauen für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren, Dauer: 10 bis 20 Minuten.

«Dschungel», Gedächtnis-Training von Bernhard Naefge für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren, Dauer: 20 bis 30 Minuten.

Alle Kartenspiele erschienen im Adlung-Verlag, Preis je etwa 10 Franken. Vertrieb in der Schweiz: Carletto AG, Einsiedlerstrasse 31a, 8820 Wädenswil. Internet: [www.adlung-spiele.de](http://www.adlung-spiele.de)

## Neue Zürcher Zeitung

Samstag/Sonntag, 5./6. August 2000 · Nr. 180

# Der Gewinner der Denksportaufgabe

Die Denksport-Aufgabe in "Bulletin" 2/2000 scheint nicht allzu schwer gewesen zu sein, denn alle Einsender haben die richtige Lösung eingesandt. Diese lautet:

links: Dame      Mitte: Bube      rechts: König

Aufgrund des Poststempels ist unser Mitglied

PETER KUEMMERLI, WINTERTHUR

als Gewinner ermittelt worden. Herzliche Gratulation! Der Preis, ein Kartenspiel, wird ihm per Post zugehen.



# Ein Spielkartenfragment mit Deutschschweizer Farben aus Freiburg i.Ü.

Walter Haas

Anschliessend an den kurzen Bericht im Bulletin 2/2000 kann ich von einem weitem Freiburger Spielkartenfund berichten. Bei der Renovation eines unlängst entdeckten prachtvollen Parkettbodens in einem Patrizierhaus an der Reichengasse kamen in der darunterliegenden Isolierfüllung auch einige Spielkartenfragmente zum Vorschein, mehr-

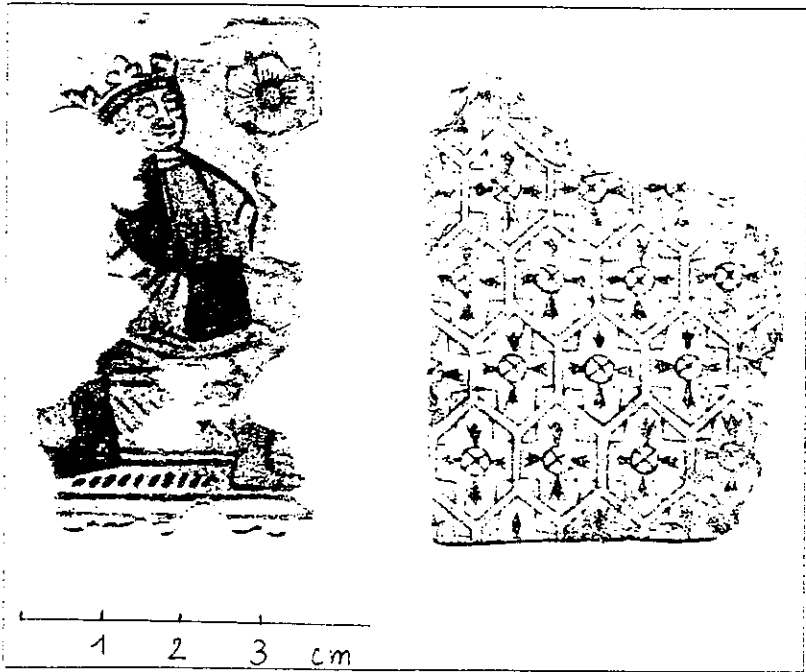


Abb. 1: Freiburg, Reichengasse/Grand-Rue 56: Spielkartenfragmente aus der Isolierfüllung unter einem Parkettboden des 17. Jahrhunderts.

heitlich kleine Fetzen französischfarbiger Zahlenkarten. Interessanter sind die zwei hier abgebildeten grössern. Das Fragment einer Rückseite gehört aufgrund des Formats nicht zur Vorderseite mit dem Rosen-König (vgl. unten). Für französischfarbige Karten der Zeit sind gemusterte Rückseiten ungewöhnlich. Ein identisches Wabennmuster mit der eigenartigen Füllung zeigen zwei Pariser Tarots aus der ersten Hälfte des 17. Jahrhunderts (Thierry Depaulis: *Tarot - Jeu et magie*. Paris 1984, nos. 33; 34; vgl. die Reprints durch Grimaud und Héron). Das Muster der Füllung (Depaulis: "croix de Malte"), aber in einem rhombischen Rahmen, findet sich z.B. auch auf der Rückseite eines Tarocks von 1730 aus Strassburg (Sigmar Radau, Georg Himmelheber: *Spielkarten*. München 1991, S. 482). Unser Fragment gehörte also ziemlich sicher zu einer Tarockkarte und ist somit einer der frühen Belege für das Tarockspiel in Freiburg.

Beim Fragment einer Vorderseite handelt es sich um den Rosenkönig des Deutschschweizer Farbsystems. Der Typ entspricht grundsätzlich dem sog. "Basler-Bild", das in der ersten



Abb. 2: Rosenkönig, um 1530, Reprint.

Hälfte des 16. Jahrhunderts aufgekommen ist und das heute noch dem modernen Deutschschweizer Bild zu Grunde liegt. Detlef Hoffmann hat in seiner Abhandlung "Schweizer Spielkarten 1: Die Anfänge im 15. und 16. Jahrhundert" (Basel 1998) alle überlieferten Zeugen dieses Bildes aus dem 16. Jahrhundert beschrieben; das Faksimile eines vollständigen Spiels wurde zum Jubiläum der Cartophilie 1998 auf Veranlassung von Max Ruh durch die AGMüller herausgegeben. Der Reprint vertritt den "Normaltyp" des ältern Basler Bildes (Abb. 2). Gemeinsame Merkmale mit unserm Fragment sind etwa das kleine Format (hier etwa 64 x 40 mm), der Kastenthron und die Krone des Königs. Aber das Fragment weicht in andern Merkmalen markant vom ältern Typ ab. Am auffälligsten ist die Versetzung des Farbzeichens nach rechts (vom Betrachter aus), während die meisten Belege des 16. Jahrhunderts das Zeichen links aufweisen. Ferner trägt der König auf den ältern Belegen einen langen Rock, auf dem Fragment dagegen eine Jacke, die auf dem Einfachbild bis weit ins 20. Jahrhundert überlebt hat. Endlich setzt unser König die Beine stämmig auf den Boden, während seine ältern Kollegen die Füße höfisch zusammenstellen, und jene, die die Beine sehen lassen, sie zierlich kreuzen (vgl. z.B. Hoffmann, Abb. 76).

Die seitenverkehrte Darstellung des Königs kann schon im 16. Jahrhundert auftreten (vgl. Hoffmann, Abb. 58). Die beiden andern Abweichungen gehören einer spätern Zeit an; die Jacke findet sich schon auf einem Spiel des ausgehenden 16. Jahrhunderts (Hoffmann, Nr. 76), Jacke und Beinstellung zusammen zeigt ein Beispiel von 1634 (unbekannter Provenienz) in der Cary Collection, New Haven (Schweizer Spielkarten, Abb. 25). Auch das Cary-Spiel hat noch das alte Kleinformat, während gleichzeitige Karten mit Deutschschweizer Bild bereits eher den modernen Massen entsprechen. Aber gerade der Vergleich mit dem Rosen-König der Cary Collection macht deutlich, dass das Fragment eine viel ältere Bildgestaltung aufweist; dies zeigt sich etwa in der Krone des Königs mit ihren klaren Blattzacken. Das Freiburger Fragment ist somit ziemlich sicher auf die ersten beiden Jahrzehnte des 17. Jahrhunderts zu datieren.

Peter F. Kopp weist im Katalog "Schweizer Spielkarten" auf die eigenartige Tatsache hin, dass die meisten erhaltenen Deutschschweizer Karten des 17. Jahrhunderts aus Epinal importiert wurden. Für das Fragment lässt sich die Herkunft nicht sicher bestimmen. Zwar hat man in Epinal meist das neuere, grössere Format vorgezogen, aber es gibt auch Ausnahmen (z.B. Schweizer Spielkarten, Nr. 24b). Für Epinal könnten auch die Schraffuren des Kastenthrons sprechen (vgl. Schweizer Spielkarten, Nr. 22), aber das ist ein schwaches Argument. Eher auf die Schweiz deutet die Form der Krone, die für Epinal (zufälligerweise?) nicht belegt ist.

Das Fragment aus der Reichengasse stellt erneut die Frage nach der Verwendung des Deutschschweizer Bildes in Freiburg. Die Eichel-Sechs aus dem 18. Jahrhundert, die im Kloster Magerau gefunden wurde, habe ich ohne Zögern Ortsfremden zugeschrieben. Das Fragment lässt nun zweifeln, ob nicht doch in ältern Zeiten in Freiburg neben Karten mit französischen Farben auch mehr oder weniger regelmässig solche mit Deutschschweizer System verwendet wurden. Eine Stütze erhält diese Vermutung durch Kritzeleien mit Schaufel- und Schellen-Karten, die in einem Haus an der Romont-Gasse unter einer Wandmalerei des 17. Jahrhunderts entdeckt wurden. Darüber werde ich ein anderes Mal berichten; hier sei nur die Vermutung vorweggenommen, dass die Verteilung der Kartensysteme in früheren Jahrhunderten nicht unbedingt so wasserdicht gewesen sein muss, wie sie heute erscheint.

