

Zeitschrift: Die Schweiz = Suisse = Svizzera = Switzerland : offizielle Reisezeitschrift der Schweiz. Verkehrszentrale, der Schweizerischen Bundesbahnen, Privatbahnen ... [et al.]

Herausgeber: Schweizerische Verkehrszentrale

Band: 59 (1986)

Heft: 12: Spiele = Jeux = Giochi = Games

Artikel: Kartenspiele und Spielkarten in der Schweiz = Jeux de cartes et cartes à jouer suisses = Cards and card games in Switzerland

Autor: Kopp, Peter F.

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-774863>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 03.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Kartenspiele und Spielkarten in der Schweiz

Es ist sonderbar: wir wissen Bescheid über den Halleyschen Kometen, doch wenn es um die Entstehung eines so alltäglichen und beliebten Dinges wie die Spielkarten geht, tappen wir im dunkeln. Sie sind eine jener Erfindungen des vielgelästerten «finstern» Mittelalters, die einfach plötzlich da sind, wie der Kamin, der Ofen, die lenkbare Radachse oder das Schiesspulver. Die älteste – zwar nicht unbestrittene – Erwähnung des Kartenspiels stammt aus Bern: Dort wurde es im Jahre 1367 verboten. Zehn Jahre später ist es auch in Florenz untersagt, in Basel aber erstmals beschrieben worden.

Wie damals die Karten aussahen und nach welchen Regeln gespielt wurde, wissen wir allerdings nicht. Erst etwa 50 Jahre später werden die frühesten Spielkarten und das älteste Kartenspiel fassbar. In Basel entstanden zur Zeit des Konzils (1433-1449) die Vorläufer unseres heutigen Deutschschweizer Kartenbildes; in Nördlingen ist 1426 das Karnöffelspiel erstmals belegt. In der Schweiz nannte und nennt man dieses Spiel

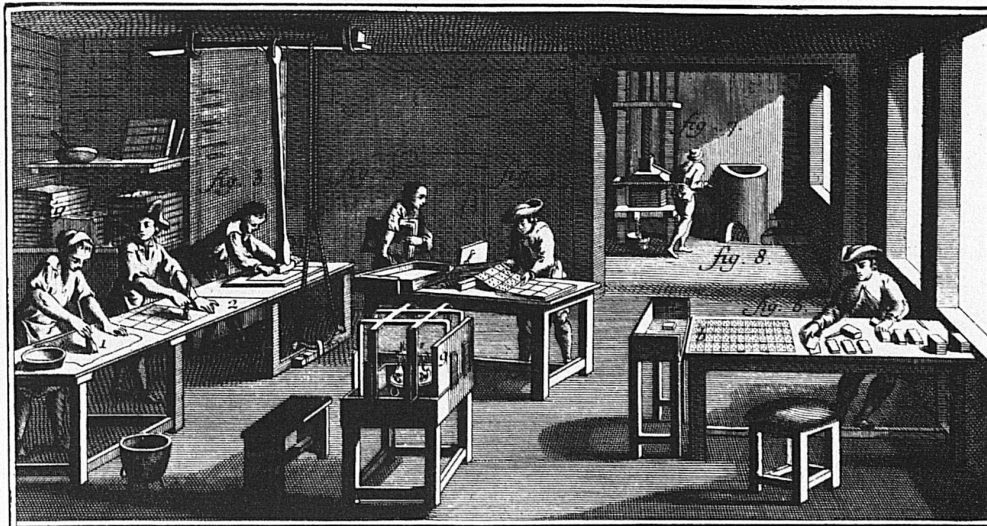
spiel sind es deren 22, darunter Kaiser, Papst und Päpstin, Tod und Teufel, Gerechtigkeit und Gehängter, das Glücksrad und das Jüngste Gericht. Der Tod trägt die Nummer 13, deshalb ging diese Zahl als Unglückszahl in den Aberglauben ein. Das Tarockspiel gelangte spätestens im 16. Jahrhundert in die Schweiz und erlebte im 18. und 19. Jahrhundert seine grösste Verbreitung. Heute wird es bei uns nur noch in Graubünden und im Wallis geübt. Dagegen ist aufgrund angeblich magischer Bedeutungen, die man den Tarocktrümpfen im 18. Jahrhundert unterschob, das Wahrsagen aus den zu diesem Zweck mit ihrem französischen Namen «tarot» bezeichneten Karten in den siebziger Jahren auch bei uns in Mode gekommen.

Im schwyzerischen Muotatal und im Appenzellerland ist ausserdem noch ein weiteres mittelalterliches Kartenspiel in Gebrauch, das **Trentnen**. Ein Zeigespiel, bei dem es wie beim Pokern auf bestimmte Kartenkombinationen ankommt. Zusammen mit dem

Trentnen tritt im Muotatal das **Flüsslen** auf, das 1470 in Italien zuerst ins Licht der Geschichte trat und einst in Frankreich und Deutschland sehr verbreitet war. Die einmalige Kulturleistung, dass sich die Innerschweiz gleich drei anderswo ausgestorbene mittelalterliche Kartenspiele bewahrt hat, kann kaum genügend gewürdigt werden. Überdies wurden diese drei Spiele in unserem Jahrhundert um eine volkskundlich hochinteressante Eigenheit bereichert: Die Partner verständigen sich durch mimisches Deuten über ihre Karten. Das Blinzeln, Achselzucken und Zeichengeben ist in den Regeln festgelegt, geschieht jedoch so versteckt, dass es von einem Aussenstehenden kaum je wahrgenommen wird.

Spielkartenmachen einst und jetzt

Die ersten Spielkarten wurden von sogenannten Brief- oder Helgenmalern hergestellt, welche sonst noch Heiligenbilder und Bilderbogen produzierten. Bald musste man zur Holzschnittechnik greifen, um die unge-



nach den Bannerkarten, die hier «Kaiser» heissen, das **Kaiserspiel**. Es war einst über ganz Mitteleuropa verbreitet, heute ist es nur noch in der Innerschweiz, namentlich in Nidwalden, bekannt, wo seit 1980 Kaisermeisterschaften ausgetragen werden. In diesem Spiel konnte man erstmals durch Umwenden der letzten Karte einen Trumpf bestimmen und mit einer an sich bescheideneren Karte Kaiser, Könige, ja Papst und Teufel (die in diesem Spiel auch vorkamen) stechen. Diesem demokratischen Vorgang schuldet das Spiel seinen Erfolg.

Freilich gab es dazumal den Ausdruck «Trumpf» noch nicht. Er stammt aus dem **Tarockspiel**, das um 1440–1450 an den Höfen von Mailand oder Ferrara entstand. Man beliebte in der italienischen Renaissance Personen oder personifizierte Begriffe in literarischen oder wirklichen Triumphzügen zu feiern. Von daher gelangten die «trionfi» ins Tarockspiel mit der Funktion, alle übrigen Karten zu stechen. Vom «Triumph» hat der «Trumpf» seinen Namen. Im Tarock-

2 *Atelier eines Kartenmachers mit den verschiedenen Arbeitsphasen. Aus der französischen Enzyklopädie, 18. Jahrhundert. Archiv des Kunstgewerbemuseums Zürich.*

3 *So wie diese Basler Karten vom Ende des 15. Jahrhunderts mögen die ältesten Schweizer Spielkarten ausgesehen haben*

2 *Atelier d'un fabricant de cartes où l'on voit les différentes phases du travail. Extrait de l'Encyclopédie française du XVIII^e siècle.*

3 *C'est probablement à ces cartes bâloises de la fin du XV^e siècle que ressemblaient les anciennes cartes à jouer suisses*

2 *Atelier di un fabbricante di carte, con le diverse fasi lavorative. Dall'Enciclopedia francese del XVIII secolo.*

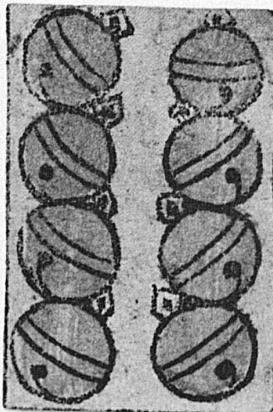
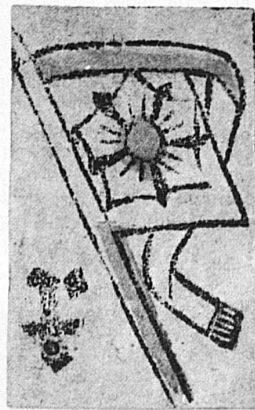
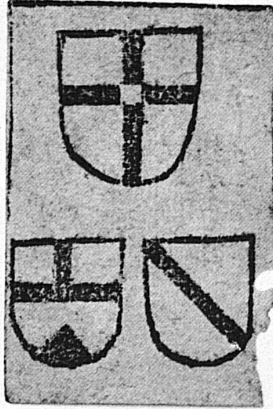
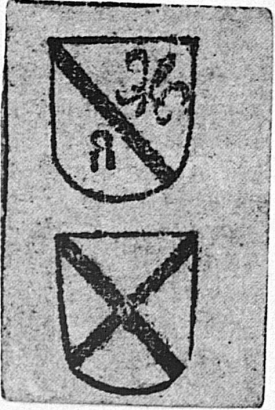
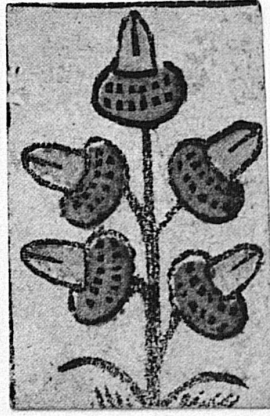
3 *Le più antiche carte da gioco svizzere assomigliavano probabilmente a queste carte basilesi della fine del secolo XV*

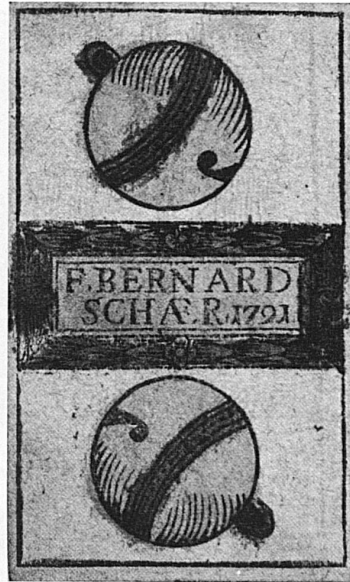
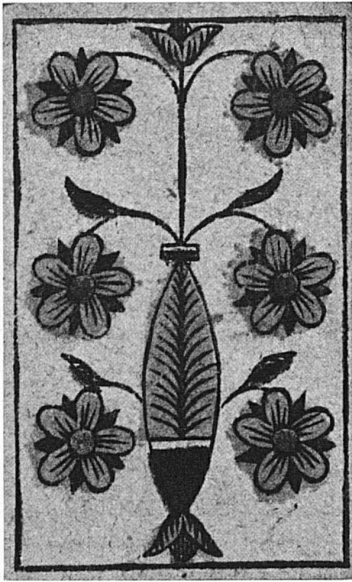
2 *A cardmaker's workshop, with the various manufacturing phases. From the French Encyclopédie, 18th century.*

3 *The earliest Swiss playing-cards probably looked much like these cards from Basle from the end of the 15th century*

heure Nachfrage befriedigen zu können. Holzschnitt und Kupferstich gehören ebenfalls zu jenen epochemachenden Erfindungen des Mittelalters, welche die Errungenschaften der Neuzeit erst ermöglichten. Holzschnitt und Guss von Pilgerzeichen – von Gutenberg in Strassburg betrieben – waren die einzigen Massenproduktionstechniken im Mittelalter; sie haben den Buchdruck massgeblich vorbereitet. Ohne die Spielkarten hätte man noch sehr lange auf eine gedruckte Bibel warten können.

In Basel war es Heinrich Halbisen, ein Papiermühlenbesitzer, der die ersten Spielkarten in Auftrag gab. Das Verfahren änderte sich bis ins 19. Jahrhundert kaum. Man kopierte die Figuren und Zeichen auf Holztafeln, färbte diese mit Druckerschwärze ein, presste einen Bogen Papier darauf. Nach dem Trocknen wurde mindestens eine Papierschicht dahintergeklebt, damit die Karten nicht von der Rückseite her erkennbar waren. Die Vorderseiten wurden mittels Schablonen bemalt. Bei den französischen





Karten sind die Farbzeichen nur zweifarbig und so einfach, dass man sie nicht ins Holz schneiden, sondern ebenfalls mittels Schablonen anbringen konnte. Das verbilligte das Erzeugnis und trug massgeblich dazu bei, das alte Deutschschweizer Kartenbild mit Schilten und Rosen auf die Zentral- und Ostschweiz zurückzudrängen.

War im 15. und 16. Jahrhundert Basel Hauptproduzentin der Schweizer Spielkarten gewesen, so kamen im 18. Jahrhundert vor allem die Solothurner Kartenmacher auf. Dazu traten um die Jahrhundertmitte Kartenmacher, die wegen zunehmender Spielkartensteuerschikanen aus Frankreich auswanderten, wie die Burdel, welche in Freiburg, oder die Rochias, die in Neuenburg Kartenmacherdynastien begründeten. Ganze Kartenmacherfamilien waren auch mit den Schär und Jäggi im solothurnischen Mümliswil, den Schnieper am Vierwaldstättersee, den Vachet in der Waadt oder den Gassmann in Genf tätig. Sie alle wurden im 19. Jahrhundert überflügelt von den Hurter und Müller in Schaffhausen und Diessenhofen.

Der Buchbinder und Papierhändler David

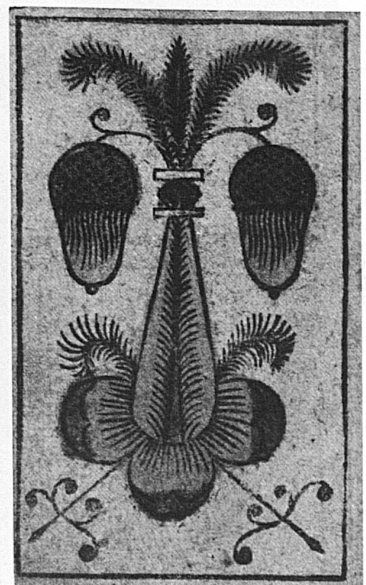
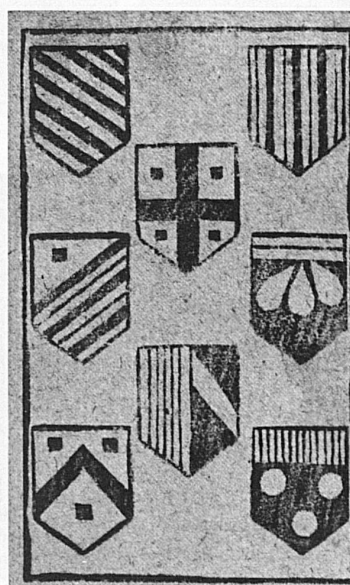
Hurter warf sich noch vor 1800 auf die Kartenmacherei. Sein Sohn Johann David war selber ein ausgezeichneter Formenschneider und verkaufte das Geschäft in Ermangelung eines Stammhalters 1863 seinem gefährlichsten Konkurrenten Johannes Müller, der die 1828 gegründete Spielkartenfabrik in Diessenhofen erfolgreich leitete.

Johannes Müller war eine markante Pionierpersönlichkeit. In kürzester Zeit hatte er es vom Lehrling zum Betriebsinhaber gebracht. Er verstand die neuen Drucktechniken wie Lithographie und Holzstich der Kartenherstellung dienstbar zu machen, ersann und entwickelte selber sinnreiche Maschinen. Sein gleichnamiger Sohn führte den Betrieb mit derselben Dynamik weiter und fusionierte 1889 mit der Fabrik in Hasle bei Burgdorf, welche zuvor die Reste der Luzerner Kartenmacherei in sich aufgenommen hatte. Die AG Müller in Neuhausen am Rheinfall steht nun in der Schweiz konkurrenzlos da. Im äusserst harten internationalen Wettbewerb weiss sie sich dank unübertroffener Qualität, hochstehendem Mehrfarbenoffsetdruck und technischem Know-how eines erfahrenen Personals durchzusetzen,

namentlich in den USA, wohin der Grossteil der Produktion exportiert wird. Seit dem 150jährigen Firmenjubiläum 1978 hatte man das Augenmerk auch den Kartensammlern zugewandt und produzierte eine Reihe wertvoller Faksimilespiele.

Spielkarten, ein dankbares Sammelgebiet

Noch vor 20 Jahren wusste niemand recht über die alten Schweizer Spielkarten Bescheid. Seit der Ausstellung «Schweizer Spielkarten» von 1978 im Zürcher Kunstgewerbemuseum haben sich immer mehr Sammler auf dieses neue Gebiet verlegt. Spielkartenliebhaber und -wissenschaftler aus vielen Ländern und mehreren Kontinenten sind in der im selben Jahr gegründeten Cartophilia Helvetica (Postfach 3037, 8202 Schaffhausen) zusammengeschlossen. Die bedeutendsten Sammlungen von Schweizer Spielkarten in öffentlicher Hand sind diejenigen des Schweizerischen Landesmuseums Zürich und des Historischen Museums Basel; das Historische Museum Blumenstein Solothurn sammelt als einziges systematisch alle neu erscheinenden Schweizer Spielkarten. *Peter F. Kopp*



4 Eines der frühesten Kartenspiele für den Jass von Franz Bernhard Schär, Mümliswil, 1791.

5 Souvenirspiel mit Schweizer Wappen und Trachten wohl von Johannes Müller, Diessenhofen. Mitte 19. Jahrhundert. Alle Spielkarten stammen aus dem Historischen Museum in Basel

4 Un des plus anciens jeux de jass, 1791.

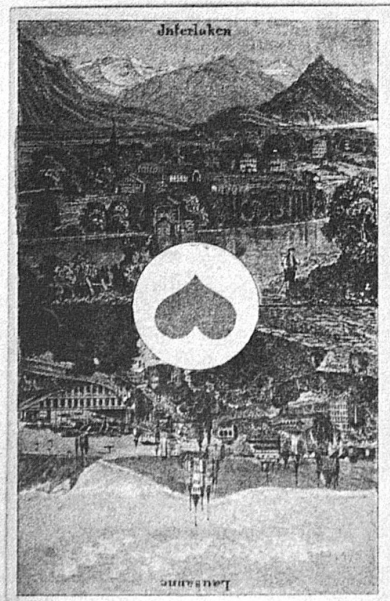
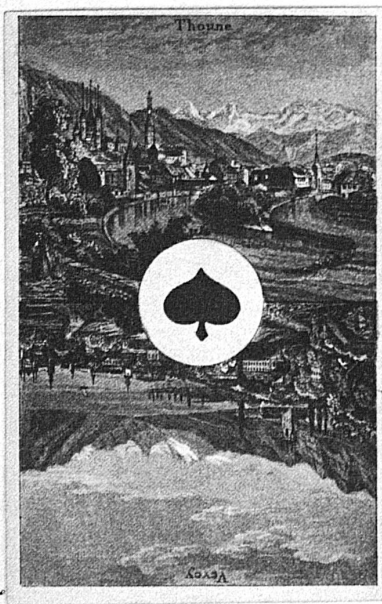
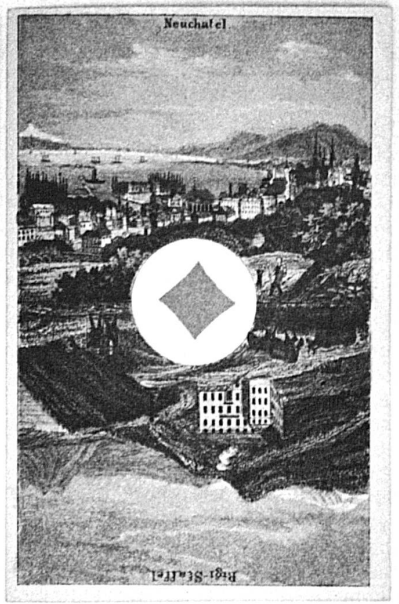
5 Jeu-souvenir avec armoirie et costumes du milieu du XIX^e siècle. Toutes ces cartes proviennent du Musée historique de Bâle

4 Uno fra i più antichi mazzi di carte per giocare a jass, 1791.

5 Mazzo di cartaricordo, con motivi ispirati agli emblemi e costumi svizzeri. Metà del XIX secolo. Tutti i mazzi di carte provengono dal Museo storico di Basilea

4 One of the earliest card decks used for jass, 1791.

5 From a souvenir deck with Swiss scenes, coats of arms and costumes, mid-19th century. All the playing-cards shown are in the Historical Museum in Basle



Jeux de cartes et cartes à jouer suisses

C'est un fait étrange: nous savons beaucoup de choses sur la comète de Halley et nous ignorons tout de l'origine d'objets aussi courants et aussi familiers que les cartes à jouer. Inventées aux temps obscurs du Moyen Age si décrié, elle sont tout simplement présentes dans notre vie, comme la cheminée, le poêle, l'essieu mobile ou la poudre à canon. Le jeu de cartes est mentionné pour la première fois – encore que cette mention soit parfois contestée – à Berne, lorsqu'il y fut interdit en 1367. Dix ans plus tard, il est également prohibé à Florence. Toutefois, c'est à Bâle qu'on en trouve la première description écrite. Nous ne connaissons évidemment ni l'aspect des cartes ni les règles du jeu de cette époque lointaine. Ce n'est que cinquante ans plus tard qu'apparaissent les plus anciennes cartes à jouer ainsi que le premier jeu de cartes. Les premiers signes de l'existence du jeu de cartes alémanique actuel datent de l'époque du Concile de Bâle



(1433–1449), tandis que le jeu dit «karnöfel» peut être localisé pour la première fois à Nördlingen en 1426. En Suisse, on nommait et l'on nomme encore ce jeu d'après les cartes du lansquenet et on l'appelle «*jeu de l'Empereur*» (Kaiserspiel). Ce jeu était répandu autrefois dans toute l'Europe centrale mais on ne le pratique plus aujourd'hui que dans la Suisse primitive, notamment à Nidwald où il fait l'objet de compétitions depuis 1980. C'est dans ce jeu que, pour la première fois, on pouvait, en retournant la dernière carte, désigner un atout, c'est-à-dire attribuer à l'une des couleurs un pouvoir prioritaire qui permettait, à l'aide d'une carte de valeur moindre, de prendre toutes les cartes d'autres couleurs, y compris l'Empereur, le Roi, et même le Pape ou le Diable qui figuraient aussi dans ce jeu. C'est d'ailleurs à cette règle démocratique que le jeu doit son succès.

On ne se servait pas encore à cette époque, en Suisse alémanique, du terme «trumpf» pour désigner l'atout. Ce mot tire son origine du *jeu de tarots*, qui vit le jour vers 1440–1450 à la cour des ducs de Milan ou de Ferrare. Pendant la Renaissance italienne, on aimait à célébrer par des cortèges de triomphe, soit des personnes, soit des concepts personnifiés. Ainsi furent introduits dans le jeu de tarots les «trionphes», qui avaient le pouvoir de prendre toutes les autres cartes, et dont est dérivé le mot allemand «trumpf». On en compte vingt-deux dans le jeu de tarots: notamment «l'Empereur», «le Pape» et «la Papesse», «la Mort» et «le Diable», «la Justice» et «le Pendu», «la Roue de la Fortune» et «le Jugement dernier». La Mort figurant sous le numéro 13, les superstitieux considèrent ce chiffre comme un porte-malheur. Le jeu de tarots se répandit en Suisse au XVI^e siècle déjà et y fut en grande vogue aux XVIII^e et XIX^e siècles. Il n'est plus guère pratiqué de nos jours que dans les Grisons et en Valais. En revanche, à cause de la signification prétendument magique qui leur fut attribuée au XVIII^e siècle, les tarots ont donné naissance à la cartomancie, ce qui les a remis à la mode dans les années 70 non seulement en France mais même en Suisse. Dans le Muotatal (canton de Schwyz) et en Appenzell, on pratique encore d'autres jeux de cartes datant du Moyen Age: le *trente-et-un* («Trentnen») qui présente certaines analogies avec le poker, et l'*écarté* («Flüsslen»), qui vit le jour en Italie vers 1470 et connut autrefois une large diffusion en France et en Allemagne. Il faut rendre hommage à la Suisse centrale d'avoir su conserver trois jeux de cartes médiévaux qui, ailleurs, ont disparu. Ces trois jeux se sont enrichis au cours de ce siècle d'une caractéristique qui les rend, ethnologiquement, très intéressants: les partenaires se communiquent entre eux leurs cartes par des mimiques et des signes.



Clins d'œil, haussements d'épaules, signes de mains, sont définis par des règles mais sont pratiqués si discrètement que la galerie de spectateurs parvient à peine à les déceler.



La confection des cartes à jouer, autrefois et maintenant

Les premières cartes à jouer furent confectionnées par des enlumineurs qui peignaient aussi des images pieuses. Pour satisfaire à l'énorme demande, on ne tarda pas à devoir recourir à la gravure sur bois qui, de même que la gravure sur cuivre, est une des inventions marquantes du Moyen Age. La gravure sur bois et la fonte d'emplèmes de pèlerinage, auxquelles Gutenberg s'adonnait à Strasbourg, étaient les seules techniques médiévales de production de masse; elles ont ouvert la voie à l'imprimerie. Sans les cartes à jouer, on aurait pu attendre encore bien longtemps la parution de la première bible imprimée.

A Bâle, Heinrich Halbisen, propriétaire d'une usine de papier, fut le premier qui donna l'ordre de confectionner des cartes à jouer. Le procédé de fabrication ne changea guère jusqu'au XIX^e siècle. On copiait les figures et les signes sur des planches imprégnées d'encre d'imprimerie, sur lesquelles on appliquait une feuille de papier. Après le séchage, on collait au dos des cartes une ou plusieurs couches de papier pour qu'elles ne fussent pas reconnaissables par transparence. Le recto des cartes était peint au pochoir. Quant aux cartes françaises, leurs signes bicolores et très simples ne pouvant pas être découpés dans le bois, elles étaient également peintes au pochoir. Elles coûtaient par conséquent moins cher, ce qui eut pour effet d'éliminer les cartes à jouer alémaniques avec leurs besants et leurs rosaces, sauf en Suisse centrale et orientale. Si aux XV^e et XVI^e siècles Bâle était le centre suisse de production des cartes à jouer, au

XVIII^e ce fut surtout Soleure qui prit la relève. Mais vers le milieu du siècle vinrent s'adjoindre aux Suisses des fabricants de cartes français que les impôts croissants sur les cartes à jouer dans leur pays avaient incités à émigrer, tels les Burdel à Fribourg et les Rochias à Neuchâtel, qui fondèrent de vraies dynasties de fabricants de cartes. Des familles entières vivaient de cette fabrication: les Schär et les Jäggi à Mümliswil dans le canton de Soleure, les Schnieper au lac des Quatre-Cantons, les Vachet dans le Pays de Vaud ou les Gassmann à Genève. Mais, au XIX^e siècle, tous furent dépassés par les Hurter et les Müller établis à Schaffhouse et à Diessenhofen.

Le relieur et papetier David Hurter se lança dans la fabrication des cartes dès la fin du XVIII^e siècle. Son fils Johann David, lui-même excellent modéliste mais qui n'avait pas d'héritier, vendit l'entreprise en 1863 à son plus dangereux concurrent, Johannes Müller qui dirigeait avec succès une fabrique de cartes à jouer fondée à Diessenhofen en 1828. Johannes Müller avait une forte personnalité de pionnier. De simple appren-

ti, il était devenu en peu de temps le propriétaire de la fabrique. Il sut adapter les nouvelles techniques – lithographie et gravure sur bois – à la fabrication des cartes. En outre, il conçut et mit au point lui-même de nouvelles machines très ingénieuses.

Son fils, prénommé aussi Johannes, assumait la direction avec le même dynamisme et fusionna en 1889 avec la fabrique de Hasle, près de Bethoud, qui avait précédemment acquis ce qui subsistait de la fabrique de cartes de Lucerne. L'entreprise Müller SA, dont le siège est maintenant à Neuhausen am Rheinfall, est sans rivale en Suisse. Malgré une concurrence internationale extrêmement âpre, elle est parvenue, grâce à la qualité inégalable de ses impressions en offset polychrome et à la maîtrise technique d'un personnel expérimenté, à s'imposer, notamment aux Etats-Unis où la plus grande partie de sa production est exportée. A l'occasion de son cent cinquantième anniversaire, en 1978, elle a eu aussi une heureuse initiative en faveur des collectionneurs pour qui elle a édité de précieuses séries de cartes en fac-similé.



Les cartes à jouer comme objets de collections

Il n'y a guère plus de vingt ans, on ignorait encore presque tout des anciennes cartes à jouer suisses. L'exposition «Cartes à jouer suisses» au Musée des arts décoratifs de Zurich, en 1978, a suscité une augmentation considérable du nombre des collectionneurs. Les amateurs et les experts de tous pays et de plusieurs continents sont aujourd'hui groupés au sein de «Cartophilia Helvetica», une association fondée la même année (case postale 3037, 8202 Schaffhouse). Les collections publiques les plus importantes de cartes à jouer suisses sont celles du Musée national suisse de Zurich et du Musée historique de Bâle. Quant au Musée historique du château de Blumenstein à Soleure, il est le seul qui collectionne systématiquement toutes les nouvelles éditions suisses.

6 Karten aus einem französischfarbigen Tarockspiel mit antiken Göttern in Tiergestalt von Burdel, Freiburg i. Ü. Ende 18. Jahrhundert

6 Cartes en couleurs d'un jeu de tarots français, avec images de divinités antiques

6 Mazzo di tarocchi francesi a colori, con le figure di antiche divinità

6 Cards from a coloured French tarot deck with the gods of antiquity



Cards and Card Games in Switzerland

It is a strange thought that we now know a great deal about Halley's Comet, but in the matter of the genesis of such popular and everyday things as playing-cards we are still very much in the dark. They are one of those inventions of the so-called "Dark Ages" that were suddenly there, like stoves, chimneys, axle-trees and gunpowder. The earliest mention of card games—though even this is disputed—dates from 1367 in Berne, where they were forbidden. Ten years later they were also banned in Florence and were described for the first time in Basle.

We do not know what playing-cards looked like in those days, nor what the rules of the

game were. It is only fifty years later that we find concrete evidence of the earliest cards and the games played with them. The forerunners of the cards now used in German-speaking Switzerland came into being in Basle at the time of the Council which took place there (1433–1449); the so-called *karnöffel* game is recorded in Nördlingen in 1426. In Switzerland this game is still called *Kaiserspiel* or Emperor game, after the banner cards, which are here known as "emperors". It was once played in the whole of Central Europe, but today it is known only in Central Switzerland, more particularly in Nidwalden, where *Kaiser* championships

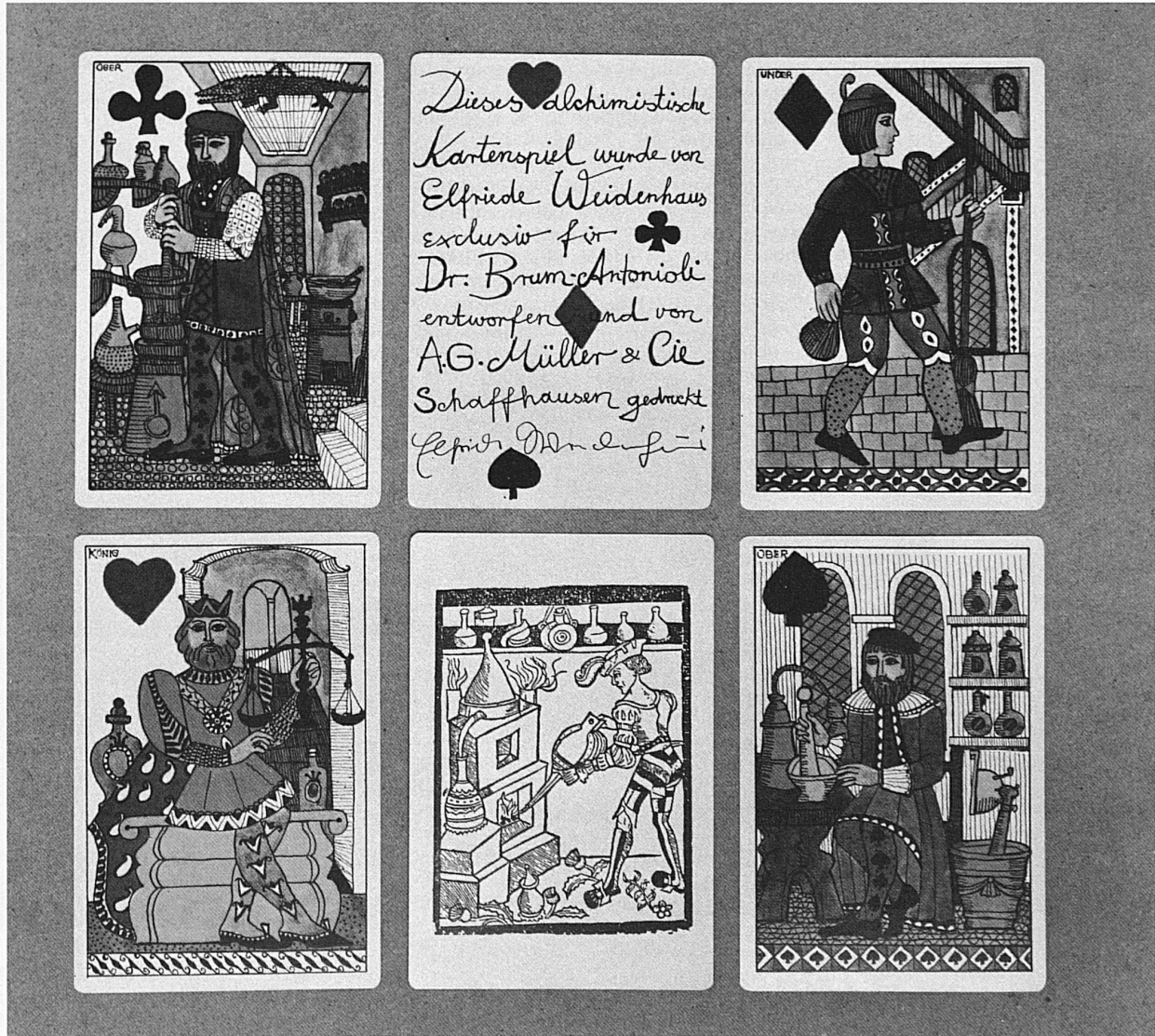
have again been staged since 1980. In this game it was possible for the first time to pick a trump by turning over the last card, and thus to take the Emperor, Kings and even Pope and Devil (which also figured in the deck) with an otherwise lower-ranking card. It was to this democratic feature that the game owed its success.

True, there was as yet no name for a "trump". This was taken over from *tarot* cards, which came into use as *tarocchi* at the courts of Milan and Ferrara about 1440–1450. It was the custom in the Italian Renaissance to celebrate persons or personified concepts in real or literary triumph-

phal processions. These *trionfi* were adopted in the tarot game, where they could take all other cards, and the word "trump" is derived from them. There are 22 of them in the game, including the Emperor, Pope and Papes, Death and the Devil, Justice and the Hanged Man, the Wheel of Fortune and the Last Judgement. Death is No. 13, which is why 13 is regarded by the superstitious as an unlucky number. The tarot game reached Switzerland by the sixteenth century at the latest and attained the zenith of its populari-

phenomenon that Central Switzerland should have kept alive three medieval card games that have disappeared elsewhere, and is certainly deserving of recognition. In the present century these three games have also been enriched by an interesting innovation: the partners use signs to communicate with each other about their hands. Winking, shrugging of shoulders and other signs are now accepted in the rules, but are done so unobtrusively that the outsider is hardly ever aware of them.

In Basle, Heinrich Halbisen, owner of a paper mill, was the first to order playing-cards. The manufacturing methods adopted hardly changed till the nineteenth century. The figures and signs were copied on wooden plates to which printer's ink was applied, and a paper impression was then taken. When the paper was dry, at least one more layer was gummed to the back so that the cards could not be recognized from behind. The front was then painted with stencils. French cards used only two colours and



ty in the eighteenth and nineteenth centuries. Today it is played only in the Grisons and in the Valais. The magic significance ascribed to the tarot cards led in the eighteenth century to their use for fortune-telling, and there was a revival of this fashion in Switzerland in the 1970s.

A further medieval card game, known as *trentnen*, is still played in the Muota Valley and in the Appenzell region. It is a presentation game in which, as in poker, it is certain card combinations that count. The Muota Valley has also preserved a game called *flüsslen* which is first recorded in Italy in 1470 and was once widespread in France and Germany. It is a striking cultural

Past and present playing-card manufacture

The first playing-cards were made by the craftsmen whose job it was to paint pictures of saints and other figures. But before long recourse was had to wood blocks to satisfy the enormous demand. The woodcut and copper engraving were again epochal inventions of the Middle Ages from which the more modern printing methods have been developed. In medieval times the woodcut and the casting of pilgrims' emblems were the only forms of mass production and helped to prepare the way for printing with type. Had it not been for playing-cards, the first printed Bible might well have been long in coming.

7 Alchemistspiel, gestaltet von Elfriede Weidenhaus für E. Brun-Antonioli, Zürich. Hergestellt durch AG Müller, Neuhausen.

8 Karten aus dem Basler Fasnachtsspiel von 1977, entworfen von Roger Magne im Auftrag der Kartonagenfabrik Schrempp & Co AG, Allschwil.

9 Jasskarten mit kombinierten französischen und deutschschweizerischen Farbzeichen von AG Müller, Neuhausen, 1977

7 Jeu de l'alchimiste, composition d'Elfriede Weidenhaus pour E. Brun-Antonioli, Zurich. Edité par SA Müller, Neuhausen.

8 Cartes du carnaval de Bâle, dessinées par Roger Magne à la demande de la fabrique de carton-nages Schrempp & Co SA, Allschwil, 1977

9 Cartes de jass avec combinaison de couleurs françaises et alémaniques, SA Müller, Neuhausen, 1977

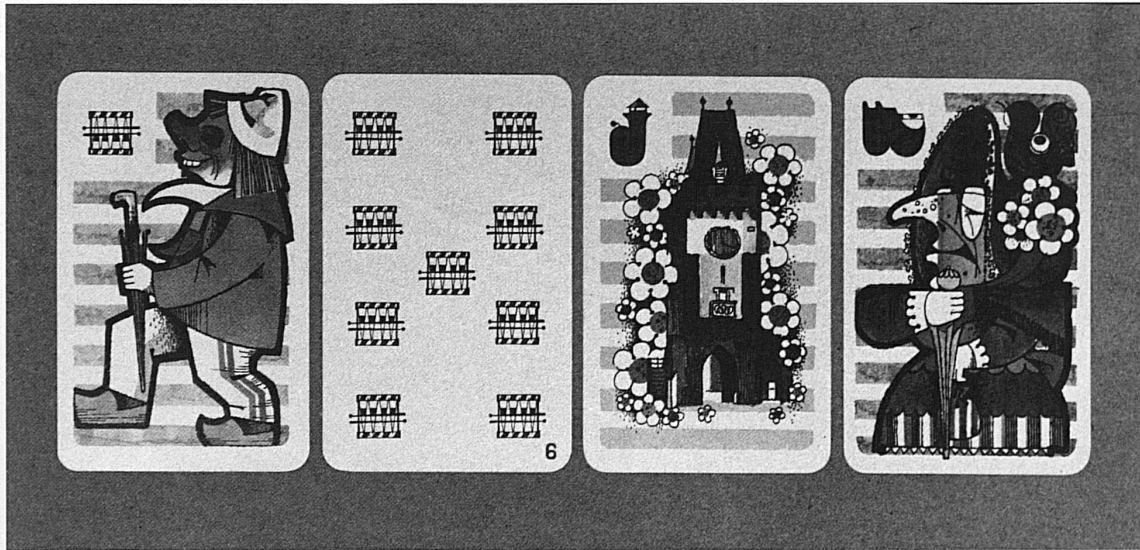
were so simple that no woodcuts were necessary, the designs being reproduced with stencils only. This made them cheaper, which facilitated their diffusion, so that the old German-Swiss cards with "shields" and "roses" were soon limited to Central and Eastern Switzerland.

In the fifteenth and sixteenth centuries most Swiss playing-cards were made in Basle, but in the eighteenth Solothurn took the lead. About the middle of the century card-makers began to emigrate from France be-

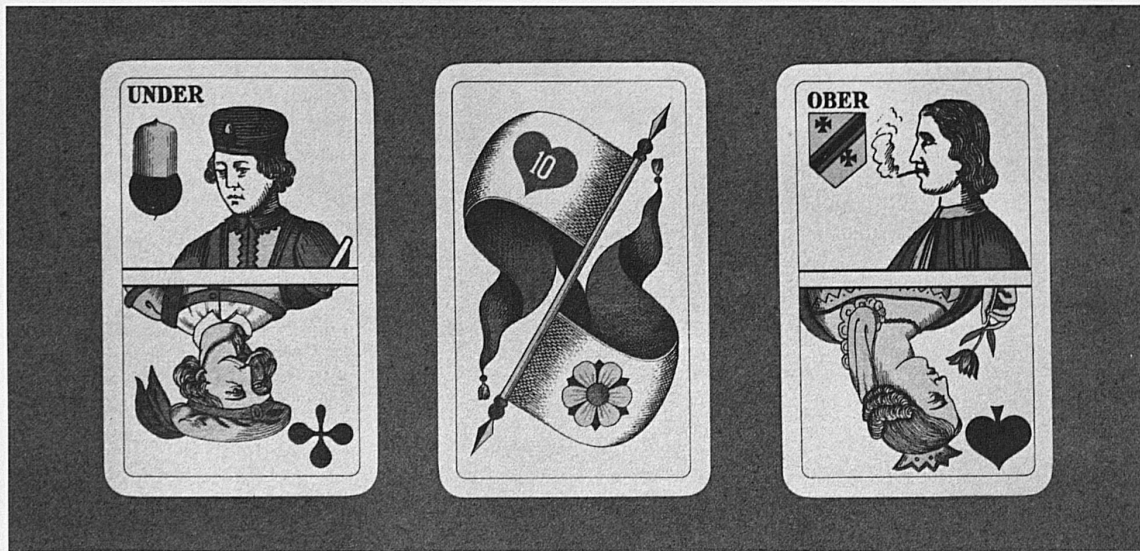
cause of exorbitant taxes levied on cards, for instance the Burdel and the Rochias, who established cardmaking dynasties in Fribourg and Neuchâtel respectively. Other cardmaking families were the Schär and Jäggi in Mümliswil, Solothurn, the Schnieper on the Lake of Lucerne, the Vachet in Vaud and the Gassmann in Geneva. But in the nineteenth century they were all outstripped by the Hurter and Müller in Schaffhausen and Diessenhofen.

The bookbinder and paper dealer David

ness with comparable dynamism, amalgamating in 1889 with a factory at Hasle near Burgdorf which had taken over Lucerne's last card manufacturing facilities. The AG Müller of Neuhausen, near the Rhine Falls, is now without Swiss competitors. It holds its own against keen international competition by virtue of unsurpassed quality, high standards of four-colour offset printing and the technical know-how of its experienced personnel. A large percentage of its production is exported to



8



9

7 *Gioco dell'alchimista, creato da Elfriede Weidenhaus per conto di E. Brun-Antonioli, Zurigo. Prodotto dalla AG Müller, Neuhausen.*

8 *Carte con figure del carnevale di Basilea del 1977, ideato da Roger Magne per conto della fabbrica di cartonnaggi Schrempp & Co AG.*

9 *Carte per il gioco dello jass con una combinazione di semi a colori francesi e svizzero-tedeschi, della ditta AG Müller, Neuhausen, 1977*

7 *A pack showing alchemists, designed by Elfriede Weidenhaus for E. Brun-Antonioli, Zurich, made by AG Müller, Neuhausen.*

8 *Cards from a Basle Carnival pack from 1977, designed by Roger Magne for the packaging company Schrempp & Co AG, Allschwil.*

9 *Jass cards with combined French and German-Swiss suit emblems, made by AG Müller, Neuhausen, 1977*

Hurter went in for cardmaking before 1800. His son Johann David was himself a skilled model cutter, but in the absence of a male heir sold the business in 1863 to his sharpest competitor, Johannes Müller, who directed a card manufacturing works founded in Diessenhofen in 1828.

Johannes Müller was a strong pioneering character. He rose from a mere apprentice to owner of his own enterprise in only a few years. He knew how to adapt the new printing processes, such as lithography and wood engraving, to the manufacture of playing-cards, and he invented and developed ingenious machines himself. His son of the same name carried on the busi-

ness with comparable dynamism, amalgamating in 1889 with a factory at Hasle near Burgdorf which had taken over Lucerne's last card manufacturing facilities. The AG Müller of Neuhausen, near the Rhine Falls, is now without Swiss competitors. It holds its own against keen international competition by virtue of unsurpassed quality, high standards of four-colour offset printing and the technical know-how of its experienced personnel. A large percentage of its production is exported to

the USA. Since the company's 150th anniversary in 1978, it has begun to cater for card collectors and has produced a series of valuable facsimile decks. Lovers and students of playing-cards from many countries on several continents are members of the Cartophilia Helvetica (P.O. Box 3037, 8202 Schaffhausen) founded in the same year. The most important collections of Swiss playing-cards owned by public institutions are those of the Swiss National Museum in Zurich and the Historical Museum in Basle. The Blumenstein Historical Museum of Solothurn is the only one that systematically collects all new Swiss playing-cards.