

De geschiedenis van kaartspellen

Wiezen, bossen, klaverjassen, zenuwen, zetten, wippen, pokeren, pandoeren, presidenten, eenentwintigen, ezelen, bieden, jokeren, kingen, miezemausen, manillen, broekaf, pekezot, hartenjagen, patience, zwartepieten, kleurenwiezen, bridgen, ... Ongelooflijk wat je allemaal kan doen met een deck van 52 speelkaarten met een afmeting van gemiddeld 2x6x9 cm. Niet groter dan een smartphone dus. Past dan ook perfect in iedere handtas, broekzak of rugzak.

Dat speelkaarten door hun veelzijdigheid nog steeds moeiteloos de concurrentie aangaan met gezelschapspellen en games, bewijzen onder andere de pokerrage en de immense populariteit van verzamelkaarten. Maar welke Steve Jobs zit achter dit ingenieus spelsysteem van reeksen, kleuren en symbolen? En waar worden al die Pokemon-, Magic- en Star & Tunes-kaarten nu gemaakt? Speelwijzer ging op onderzoek uit en kwam via China, India en Italië terecht in ... Turnhout.

China

Algemeen wordt aangenomen dat het kaartspel ontstond in China kort na de uitvinding van het papier. Symbolen die in de beschreven Chinese kaartspellen voorkwamen waren man, vis, kraai, fazant, antilope, ster, konijn en paard. Er waren ook op domino gebaseerde kaartspellen in de omloop en geldkaarten. Hier begonnen kaarten aan hun opmars richting Nederlanden.

Het kaartspel dat eind 14e eeuw in Europa zijn intrede deed, is gebaseerd op dat van de Mamelukken. Zij hadden een kaartspel met 52 kaarten en maakten gebruik van de symbolen zwaard, polostok, beker en munt. De waarden gingen van 1 tot 10 met drie extra kaarten: koning, onderkoning en tweede onderkoning.

Het kaartspel verspreidde zich razendsnel in heel Europa. De eerste speelkaarten werden met de hand gemaakt en waren duur en exclusief. Met de uitvinding van de boekdrukkunst werd het mogelijke goedkoper en in grotere hoeveelheden te produceren. Er bestond een grote variëteit aan speelkaarten, aantallen en gebruikte symbolen. Zo vinden we in de Spaanse en Italiaanse kaartspellen de symbolen beker, munt, knots en zwaard terug en in de Duitse harten, bellen, eikels en bladeren. De nu meest voorkomende set kaarten is gebaseerd op de Franse variant waarin de symbolen harten, schoppen, ruiten en klaveren worden gebruikt.

Symboliek

De traditionele speelkaarten zitten vol middeleeuwse symboliek. De vier kleuren staan voor de verschillende standen: harten symboliseren de clerus of geestelijken, schoppen de adel of militairen, ruiten de kooplieden en klaveren de boeren. De kleuren worden ook gezien als de vier seizoenen in een jaar, het aantal kaarten voor de weken.

De heren, dames en boeren zijn gebaseerd op historische en mythische figuren. Onder de heren hebben we Karel de Grote, Julius Caesar, Koning David en Alexander de Grote. Bij de vrouwen hebben we Judith, Rachel, Pallas en Argine. Bij de boeren vinden we Etienne la Hire (gezel van Jeanne d'Arc), Hector, Ogier (vazal van Karel de Grote) en Lancelot.

Kris: "De gewone speelkaarten zijn vrij gestandaardiseerd, maar in Europa hebben toch veel landen hun eigen specifieke afbeeldingen voor de koningen, dames en boeren. We moeten dus rekening houden in welk land het kaartspel op de markt komt. Aan de hand van de Joker kan je dan weer zien welke producent het kaartspel maakte, alhoewel onze joker vaak wordt gekopieerd."

Pokerface

Kaartspellen zijn altijd verbonden geweest met gokken. In het oude China, aan de vorstenhoven in Europa en in de louche bars in het Wilde Westen. Beroepsspelers en valsspelers werden aangetrokken door de hoge winsten die met het gokken te verdienen vielen. Voor de aan kaarten verslaafde Lord Sandwich werd zelfs een speciaal broodje bedacht dat hij snel kon eten terwijl hij speelde, de – wat dacht u – sandwich. Ook het visitekaartje vindt zijn oorsprong bij het kaartspel: kaarten uit onvolledige decks werden bewaard om contactgegevens op te schrijven en door te geven.

Omdat er zoveel geld mee te winnen/verliezen viel, werden de eisen van de kaartspeler steeds groter. Om gekreukte (en dus gemarkeerde) hoeken te vermijden werden deze afgerond. De prenten werden dubbel afgebeeld, en waar oorspronkelijk de waarde van de kaart enkel door de hoeveelheid van de afgebeelde symbolen werd aangegeven, werd het aantal nu ook in cijfers in iedere hoek van de kaarten gedrukt. Ook was het van belang dat de achterkanten identiek waren.

Kris: "Eén stofje op de drukpers kan ervoor zorgen dat een deck kaarten onbruikbaar wordt. Ieder drukvel wordt dan ook nauwkeurig gecontroleerd op onregelmatigheden. De meeste casino's vervangen zelfs dagelijks hun speelkaarten om risico's op vals spelen te vermijden. Uiteraard bestaan er ook decks met op het eerste zicht identieke achterkanten, maar waarbij subtiele details toch de identiteit van de kaart verraden. Valsspelers zijn van alle tijden."

Joker

Speelkaarten werden doorheen de eeuwen zeer ruim ingezet: als promotiemateriaal, als geheugentrainer en zelfs als opsporingsmiddel. Zo betekende een gescheurde speelkaart in het kledingstuk van een vondeling dat de moeder de mogelijkheid openliet om in betere tijden haar kind weer terug te vinden. Ze hield een klein stukje kaart bij dat perfect paste op het stuk dat de dreumes meekreeg. Maar het gaat ook verder. In China bestaan er kaartdecks van 'Gestolen kinderen', een mooie vervanging van onze Child Focus posters. En het Amerikaanse leger verspreidt onder zijn manschappen een deck kaarten met 'Most Wanted Persons'.

Ook politiek werden speelkaarten ingezet. Om de schatkist te vullen bijvoorbeeld: in Engeland in de 19e werd de schoppen aas gedrukt door de staat. Op die kaart werd dan belasting betaald. En tijdens de Franse revolutie ontstonden nieuwe rangschikkingen onder invloed van de veranderende sociale klassen: de boeren die in opstand kwamen tegen hun 'meerdere' vonden het niet eerlijk dat de heer de hoogste kaart was. In hun spel werd de boer in de troefkleur de hoogste kaart. De Amerikanen gingen nog een stapje verder en introduceerden de joker: 'the real bower'.

Magic

Dat het verhaal van het kaartspel nog niet is uitverteld, mag duidelijk zijn. Naast de eindeloze spelvarianties met het traditionele kaartspel, heb je nog tal van andere kaartspellen, kwartetten, memories en verzamelkaarten. Deze laatste soort kende afgelopen decennia een enorme opgang. Kenmerkend aan deze kaarten is dat iedere speler zelf een uniek deck samenstelt. Eén van de bekendste is 'Magic: the Gathering®', De Magic kaarten zijn een echt huzarenstukje. Niet alleen worden hoge eisen gesteld aan de kwaliteit van de kaarten, ook wordt iedere kaart op een andere oplage gedrukt (er zijn zeldzame en veel voorkomende kaarten) en moeten de kaarten random verdeeld worden over de boosterpacks. De veiligheidsmaatregelen zijn dan ook zeer streng want zeldzame kaarten zijn zeer gegeerd. De meest geheime kaarten worden trouwens bewaard in een gesloten kooi. Een soort schatkamer waar maar enkele medewerkers binnenkunnen. Zelfs de CEO heeft geen sleutel...". Klinkt enorm spannend, niet?