Bavaresi

Il mazzo *Tarock Schafkopf - Bayerisches Bild* (tarocco per Schafkopf - mazzo Bavarese) da 36 carte, da cui si scartano i 7 e gli 8 per la versione locale del gioco, il *Bayerisch Schafkopf* (Schafkopf bavarese).



Carta che caratterizzava il disegno era il re di campanelli, con i rombi bianchi e azzurri dello stemma di Baviera su un lato del trono. Il particolare, essendo in basso nel disegno, è presente solo nei mazzi a figura intera, non più stampati da tempo.



Sui numerali del mazzo a figure intere ci sono alcune vignette. Sul 7 e 8 di cuori ci sono gli stemmi della Baviera e di München, con disegnato un monaco. Questi particolari, in basso nel disegno, sono scomparsi nei mazzi a figure speculari.







Esistono due varianti del disegno bavarese: quella più antica prende il nome dalla capitale della Baviera, München (Monaco di Baviera) mentre la seconda da Stralsund, città dove aveva una fabbrica la ditta VSS diventata poi ASS.

Le carte per individuare le due varianti sono tutte del seme di ghiande.

L'Unter senza cappello e l'Ober con scudo ovale identificano il **tipo München** (*IPCS sheet 54*). Il Daus mostra Bacco di profilo, ma non in questo mazzo a figure intere,

Probabilmente creato nel 1806 a München per celebrare l'indipendenza del regno di Baviera ebbe le figure standardizzate solo verso il 1870. È stato stampato a figure intere fino al 1950 circa





Oggi sembra stampato solo da F.X. Schmid.

L'Unter con cappello e l'Ober con scudo ogivale identificano il **tipo Stralsund** (*IPCS sheet 55*). Il Daus ha Bacco raffigurato di fronte.

Fu ideato da Leopold Schehl per dare vita a un disegno per il mercato della Baviera. La ditta poi si fuse nella Vereinigte Stralsunder Spielkarten Fabriken, oggi ASS, che aveva la fabbrica appunto a Stralsund, da cui il nome oggi attribuito a questo disegno.

È prodotto dal 1880 circa con figure intere, disegno stampato fino al 1960 circa, e speculari dalla fine della 1° guerra mondiale.





Attualmente è il tipo di carte bavaresi più diffuso.