

Great Finds!

A *Strange* game from Holland before World War II



Article by Fred Horn

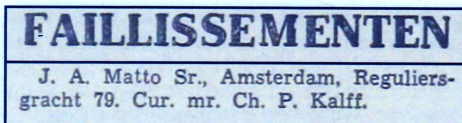
When you see the title of this game you probably think: "This is from after World War II, because of the use of the word Oké, which is typical American."

But that is not the story!

At the end of the game's rules a certain Mr. J. A. Matto from Amsterdam is mentioned as the designer. A search for this person discovers his name in a document where the registration of a footwear firm is mentioned in the *Algemeen Handelsblad* dated November 2, 1920:



There is no certainty this really concerns Matto who was mentioned in the rules, because here he has already passed away and a junior and his widow are only the ones named as the new owners of the footwear concern in this document. One other possibility is the following announcement in the *Leidsche Courant* of November 4, 1937 of a bankruptcy:



In Amsterdam, before and after World War II there were many shoe companies with many shops in and outside Amsterdam under the name Matto, so an exact identification is problematic. But perhaps there are two thoughts that might assist in

giving one more information—first, the spelling for the rules is in the old Dutch previous to 1934, when the spelling changed, and second, the size of the board is (when folded) one that fits exactly into a shoebox.

So judge for yourself what could be the development, the date, and the designer of this game!

The game also came with these four wooden pieces with the standard card symbols on top.



And on the backside of the board the rules for the game are printed.

This is a very rare game. I only found this one board and pieces in my whole collecting life and I don't know anyone else who owns one. So I was very surprised when in the early 2000s, while attending a fair, I spotted the four card symbols on these small wooden blocks! Asking the seller about them revealed he did not know anything about them and he even wasn't aware that they belonged to a game! For a Euro they were mine, now in my collection as one of the most strange and rare items.



O. KÉ-SPEL

REGLEMENT:

Het O.Ké-spel wordt gespeeld door vier personen met twee en dertig speelkaarten, te weten:

7-8-9-10-Boer-Vrouw-Heer-Aas van Harten, Klavren, Ruiten en Schoppen,

en vier speeldoppen met de kleur der kaarten gemerkt.

Alvorens met spelen te beginnen wordt de speelpot gevormd die begriepelikerwijs minstens 15 fishes per deelnemer moet bevatten, er wordt vastgesteld in welke kleur elk der spelers spelen zal. Daartoe worden de kaarten door een der deelnemers flink geschud, door een ander gecoupeerd en geeft men rond tot ieder zijn kleur heeft, en dus weet welke zijn speeldop is.

Thans gaat eerst het spel beginnen. De kaarten worden opnieuw geschud en gecoupeerd en daarna gedeekt neergelegd om vervolgens één voor één te worden gekeerd. De kleur die na het draaien van een kaart bloot komt wijst nu den speler aan, dat is dus hij wiens speeldop met de gedraaide kaart overeenkomt. Deze speler brengt nu zijn speeldop in het spel, d.w.z. hij plaatst deze op het O. Ké bord op de plaats die door de gedraaide kaart wordt aangegeven.

Toont de gedraaide kaart een Aas dan plaatst de speler wiens speeldop de kleur van dit Aas heeft deze ook op het bord op dat Aas en mag nu 8 fishes uit de pot nemen. In alle andere gevallen echter mag de pot bij het in het spel brengen van de speeldoppen nog niet worden aangesproken. Heeft men zijn speeldop in het spel dan eerst komt de pot er aan te pas. Bijvoorbeeld: men staat na het inbrengen van zijn dop op een Negen. De volgende gedraaide kaart welke in die kleur bloot komt blijkt een Heer. Men verplaatst dan zijn speeldop op het bord van de Negen naar de Heer en heeft nu aanspraak op evenveel fishes uit de pot als er kaarten liggen tusschen de Negen en de Heer in dit geval dus vier. Staat men evenwel op een Negen en de gedraaide kaart wijst een Zeven aan dan gaat men ook op het bord terug naar de Zeven en betaalt tevens het verschil dus twee fishes aan de pot.

Komt men in het Aasvak op een Boer te staan, dus parallel met een speler die dat Aas bezet houdt, dan heeft men O.Ké gemaakt. Men meldt dit door den uitroep O.Ké en heeft nu recht op 5 fishes uit de pot. Evenzo wanneer de Boer in het Aasvak bezet is en men komt op dat Aas te staan. Ook dan maakt men O.Ké en meldt dit met recht op 5 fishes.

Verzinkt men behoorlijk verstaanbaar O.Ké te melden dan moet men deze nalatigheid door, in steen van 5 fishes uit de pot te krijgen er 5 te moeten inzetten. Opletten is dus hier de boodschap! Is tenslotte de laatste kaart gedraaid dan is hij winstbaar van hetgeen zich nog in de pot bevindt, wiens speeldop aldan op een Aas staat. Staan er meerdere spelers op dat oogenblik op een Aas dan wordt de winst gelijkelijk onder hen verdeeld. Is de laatste gedraaide kaart een Aas dan is de speler in die kleur natuurlijk winnaar, tenzij er een of meerdere spelers op het bord op dat moment een Aas bezet houden, in welk geval de winst gelijkelijk verdeeld wordt.

Voor 't geval de laatste gedraaide kaart geen Aas is er ook op dat moment geen der Azen op het speeldop door een speler is bezet wordt door de deelnemers wederom 15 fishes in de pot gedeeld en vangt het spel opnieuw aan.

Ontwerp J. A. MATTO Sr. — Amsterdam
Auteursrecht nadrukkelijk voorbehouden.

O. Ké Game Rules

N.B.: Because of the use of old Dutch I have simplified the above written rules—an exact translation is not easy!

- When it is your first turn and your color is not shown you lose this turn and your pawn stays on the board
- When your pawn is on the board and in your turn the next card is turned over, you must go to the number and color mentioned by that card. When the points in between are positive (you go from 9 to King = $13 - 9 = 4$) you get four chips out of the "Pot" but when you go from (Jack to 8 = $11 - 8 = 3$) your points are negative and you have to pay 3 into the "Pot"
- When a Jack has to be placed next to an occupied Ace (field) you must call out loudly **O. Ké** and you must receive 5 chips. You must do the same thing when an Ace is placed next to a Jack of the same color. When you forget to shout **O. Ké** you must pay 5 chips
- When all of the cards have been turned over the game ends. The player, or players with their pawn(s) on an Ace win and divide the chips left in the "Pot"
- If none of the players ends on an Ace, each player again puts 15 chips in the "Pot"; the cards are shuffled again and play continues
- Four players can take part. Each player takes one of the wooden symbols as his pawn
- Use a SKAT deck of cards, from 7 up to an Ace
- Each player puts 15 chips/coins into the "Pot"; one player holds the "Pot" (paying and receiving the chips)
- The card deck is shuffled and placed next to the board
- Turns go clockwise
- One player reveals the upper card of the deck and the player who has that color places his pawn on the board on the number and color of that card. When it is an Ace of his color he receives 8 fishes. When it is an Ace of another player's color he also places his pawn on that Ace and now he receives 8 chips
- On your first turn you can only place your pawn on the board when the revealed card is of your color
- Cards turned over are out of the game

Extra

At left an ad from another Matto firm with several shops in Amsterdam and elsewhere. This ad appeared in "De Eemlander" from March 18, 1934. AGPI