I mazzi di carte per bambini

Altri giochi

Qui sono illustrati mazzi per bambini che non rientrano nelle monografie riservate ai mazzi per giochi specifici: *Uomo nero*, *Quartetto*, *Famiglie* e *Snap*.

Troviamo mazzi didattici per apprendere l'alfabeto, per imparare la matematica, la geografia o come comportarsi sulla strada.

Scopriremo anche mazzi per giocare a *Cavarsi in camicia*, a *Mau Mau* o a *Memory*, questi ultimi fatti apposta per indovinare, tra una moltitudine di carte con i retri tutti uguali, quali sono le due carte che fanno coppia.

Ci sono mazzi in cui carte devono essere unite tra di loro per vedere il disegno, ma potremo anche mischiare queste carte in modo da avere un cowboy con la gonna o un gallo con la testa d'orso. L'importante è che il nuovo disegno "misto" faccia ridere, e guai a chi viene a dire che non è quello esatto. È un disegno divertente ed è questo che importa.

Guardate quanti e quali giochi hanno divertito i bambini in oltre un secolo, periodo coperto da questi mazzi, ammiratene i disegni e non state a chiedervi da dove vengono queste figure, chi ha inventato questi giochi, quale significato è nascosto nel disegno e qual è l'antenato di questo mazzo.
Accontentatevi di ammirarli e buon divertimento.

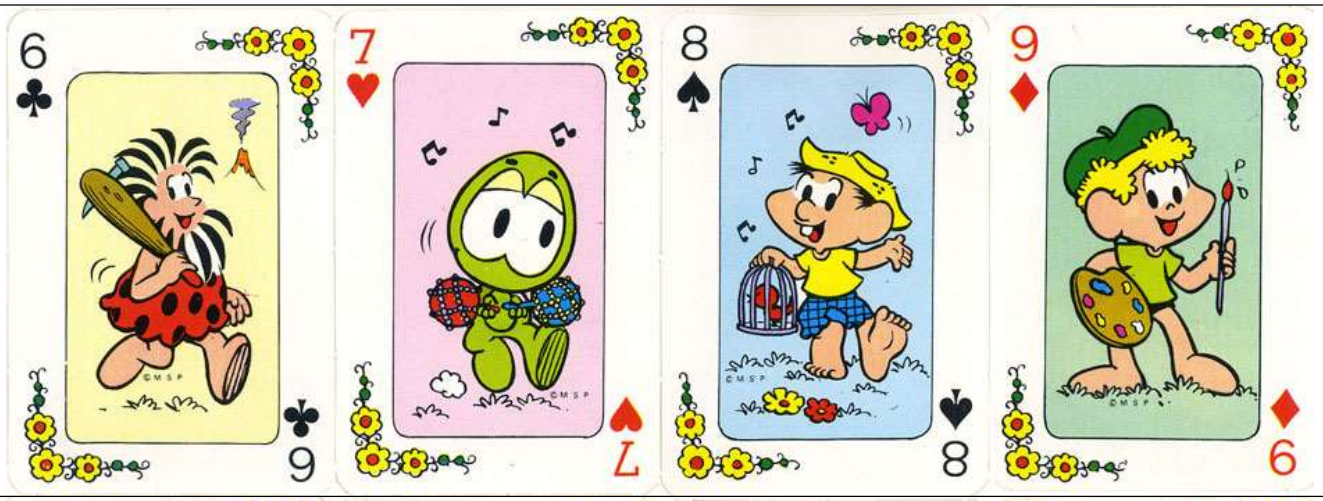
La fantasia arriva al potere anche con questi disegni.

Mazzi per altri giochi, riservati per la loro complessità e il loro contenuto ai ragazzi più grandi o agli adulti, sono in un altri capitoli.

0487 - Abril - O baralhino da Monica

Nome	**O baralhino da Monica**
Fabbricante	**Abril Editora**
Paese	**Brasile**
Numero carte	**52**
Anno	**1976**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 100x67**

Il volume “Il piccolo mazzo di carte di Monica” è un libro con le pagine che contengono le carte e la scatola del mazzo, fustellate in modo da permettere al bambino di separarle e poterci giocare. I disegni delle carte si ripetono in tutti i semi e mostrano Monica e i suoi amici, personaggi di un fumetto caro ai bambini brasiliani.
Sono presenti le istruzioni che spiegano come separare le singole carte e come assemblare la scatola. All’interno del libro troviamo anche alcune strisce del fumetto e le regole del gioco. Oltre al gioco suggerito si può giocare a quartetto, raccogliendo le 4 carte con lo stesso numero e la stessa immagine, oppure, visto che le carte sono numerate da 1 a 13 e dotate anche di semi francesi, divertirsi con giochi come quelli degli adulti.


6
9
7
7
8
8
9
6

10
10
11
11
12
12
13
13

BARALHINHO da MÔNICA
BARALHINHO da MÔNICA

DESTAQUE E BRINQUE
O Baralhinho da mônica
SEM COLA E SEM TESOURA
2 histórias, 52 cartas e a caixinha do baralho
Um jogo com toda a turma da Mônica para você destacar e brincar
BARALHINHO DA MÔNICA
INSTRUÇÕES GERAIS:
1 — Destaque as cartas, pressionando seus contornos para baixo.
2 — Podem jogar duas ou quatro pessoas.
3 — Embaralhe as cartas.
4 — Tire a sorte para ver quem distribui as cartas e quem começa o jogo.
5 — O jogo consiste em formar quadras (dois pares de figuras iguais).

1960 - Angel - Iroha

Nome	**Iroha Karuta いろはかるた**
Fabbricante	**Angel**
Paese	**Giappone**
Numero carte	**96**
Anno	
Tipo mazzo	**Didattico**
Dimensioni	**mm. 86x59**

È un mazzo usato dai bambini giapponesi per apprendere l'alfabeto Hiragana, i cui primi tre caratteri **い** (I), **ろ** (Ro) e **は** (Ha) danno il titolo al mazzo. 48 carte (*ji fuda*, carte con le lettere o *yomi fuda*, carte da leggere) portano il testo di un proverbio e le altre 48 (*e fuda*, carte con il disegno o *tori fuda*, carte da afferrare) ne recano una figura e l'ideogramma iniziale, il primo in alto a destra.
I proverbi sono 48, come le sillabe dell'alfabeto. In effetti si usano solo 47 sillabe perché con la sillaba **ん** in giapponese non inizia nessuna parola. Come 48° ideogramma viene usato **京** che significa "capitale, grande città". I proverbi di questo mazzo sono quelli tradizionali, differenti da altri mazzi di questo tipo che hanno disegni più adatti ai bambini (*4419*).

ち
と
へ
そ
安売り
く
を
開店
の
ね
つ
ね
な
ら
き
さ
あ
て

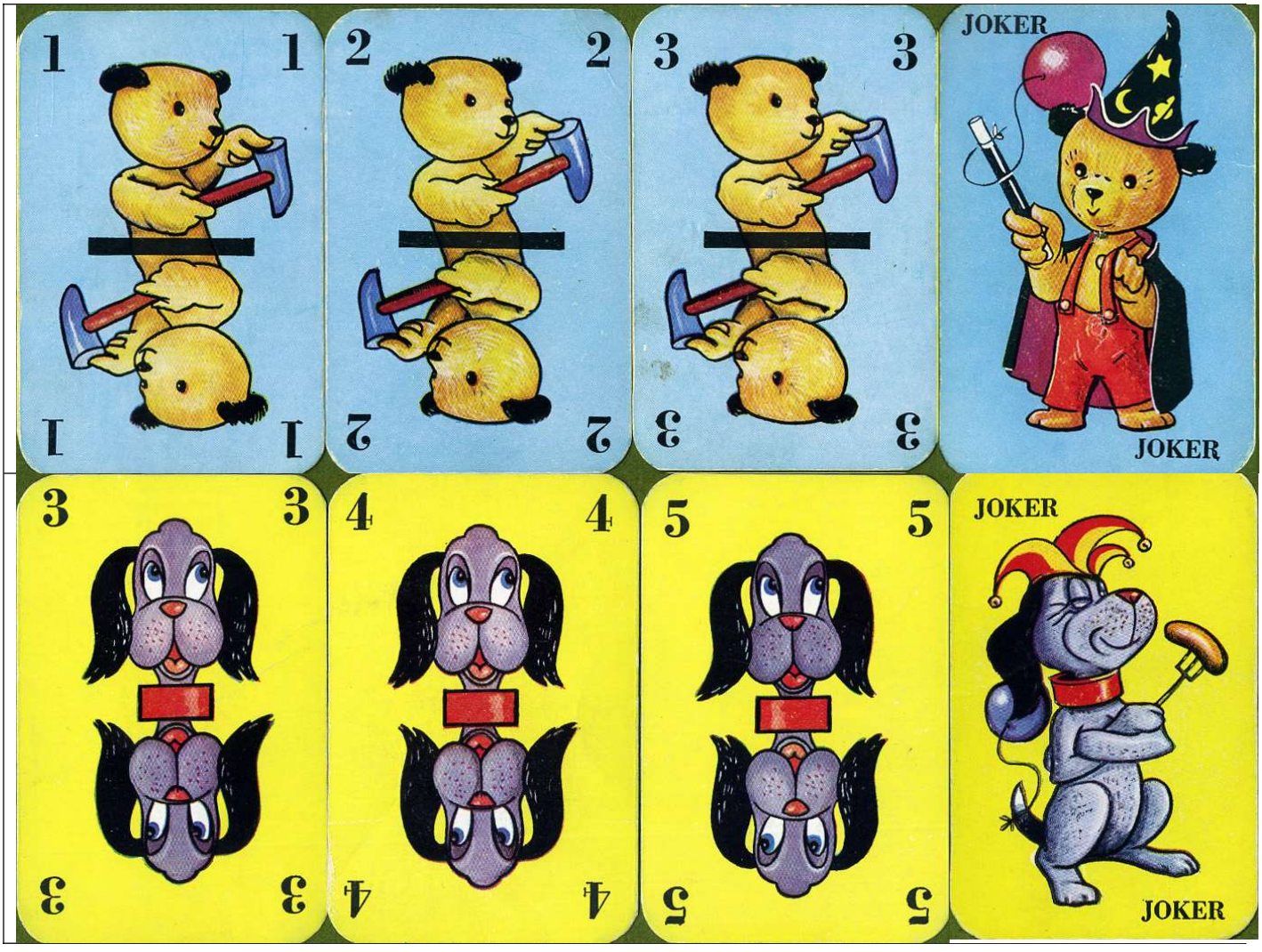
こ
ふ
ふぐ
酒肴
け
ま
む
わ
お
る
え
京
す
せ
や
魚
し
み

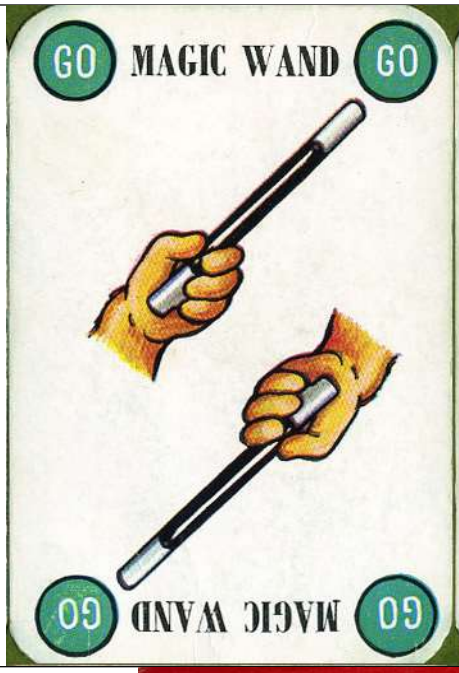
犬棒かるた

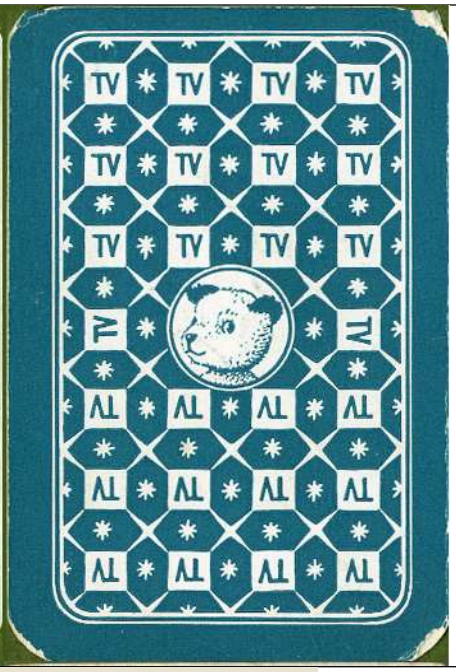
4183 - Ariel - Sooty's Magic

Nome	**Sooty's Magic**
Fabbricante	**Ariel productions ltd.**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**54**
Anno	**1957**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 88x59**

Il mazzo porta le figure di Sooty e Sweeep, protagonisti di una serie televisiva creata da Harry Corbett dal 1955. Sweep vi apparve solo dal 1957.
Il mazzo ha 18 carte più un joker con Sooty e altrettante con Sweep, 8 carte con
La bacchetta magica (*magic wand*) e altrettante con la polvere Oofle (*Oofle dust*).
Il foglietto con le istruzioni fornisce notizie sulla composizione del mazzo e le regole del gioco.







SOOTY'S MAGIC CARD GAME

MANUFACTURED IN G.T. BRITAIN

ARIEL PRODUCTIONS LTD.

The Pack

Here is a brand new card game for 2, 3 or 4 players which you will find easy to learn and which will give you hours of fun at parties and at home in the evenings. Mummy and Daddy will enjoy it too and, after you've played a few games and learnt some of Sooty's special tricks with his Oofle Dust and Magic Wand, they'll have a very hard job to beat you at it.

There are 54 cards in the pack and they are made up like this:—

18 Sooty cards
1 Sooty Joker
18 Sweep cards
1 Sweep Joker
8 Oofle Dust Cards
8 Magic Wand cards.

As you can see, both the sets of Sooty and Sweep cards, which we will call "Suits" as in other card games, have different numbers on them running from 1 to 5. In each of the two Suits there are six cards with the number "3" on them and three cards each with the numbers "1", "2", "4" and "5".

The Object of the Game

Starting off with 8 cards in each player's hand the winner will be the one who can first lay down and complete *TWO* sets (*four* cards in each set) with the numbers in each set adding up to the magic number 12. Each set must have four cards of the same suit, so you can finish with one set of Sooty cards and one set of Sweep cards or two sets of Sooty or two sets of Sweep. Most of you will be able to work out very quickly how many different ways there are of making 4 cards add up to 12 but in case you want to see, here are the eight combinations which will work:— 3333, 3342, 3351, 4422, 4431, 5511, 5421, and 5322.

The Oofle Dust cards are used to put on your opponent's cards as they are laid down one by one, and the cards that have been "oofled" cannot be counted towards a set until they have been "released". This is done by placing a Magic Wand card on top of the Oofle Dust card. So you can see that "oofling" other players' cards and being "oofled" yourself becomes an important part of the game.

The Sooty and Sweep Joker cards can, of course, be used for any number 1 to 5 when they are laid down.

The Rules of Play

(1). Decide first of all on the dealer. He will shuffle the cards and then deal out to each player, including himself, 8 cards. The remainder of the pack is then placed in the centre of the table face downwards and the top card turned up and put at the side of the pack to start the "discard pile".

(2). The Dealer starts play, and he and each player in turn can do ANY *ONE* of the following things but *not* more than one at each turn:—

(a). Start his first set of 4 cards by laying down face upwards in front of him a Sooty or Sweep card.

OR (b). Oofle any other player by placing an Oofle Dust card face upwards on top of one of the cards in another player's unfinished set. This card should only half cover the suit card so that everyone can see the number which has been blocked.

OR (c). Release any card of his own which has been oofled, by placing a Magic Wand card on top of the Oofle Dust card (again half covering it). This releases his suit cards, and he can then go on completing his set. Remember, though, that you cannot go on completing your set so long as any

one of the cards in it is still oofled; and that you can only release one card at a time.

OR (d). He can extract the Joker from a *completed* set, his own or another's, by substituting for it the card the Joker represents. Thus, if in his completed set a player uses the Sooty Joker as a 2 card, and you have Sooty 2 in your hand you may exchange the cards and then use the Joker in your own set at any of your later turns.

OR (e). Pick up the top card of the discard pile *or* the top card of the pack *AND* then discard one from his own hand. This will go face upwards on the discard pile. You will usually do this if you cannot do any of the other moves already mentioned, or if the top card of the discard pile is one which you particularly want.

OR (f). Pick up one card from one of his own unfinished sets. This should really happen only if you find that you have by mistake put down three cards which already add up to 12 or more, or if you can see that you cannot complete a set and therefore want to try a different way.

(3). If at your turn you do (a) (that is, lay down a card towards a set), or (d) (that is, exchange a card for a Joker), or (f) (that is, pick up a card from your unfinished set), you do NOT pick up another card. But when you play an Oofle Dust or Magic Wand card you *MUST* also pick up a card from the pack or discard pile, after playing your card.

If you remember this you will always have the right number of cards in your hand. These will gradually go down from 8 to 1 and the winner will of course be the one who in completing his second set has no cards left in his hand.

At any stage of the game the number of cards you have in your hand together with the *suit* cards (but not the Oofle Dust or the Magic Wand cards) you have laid down will always add up to *EIGHT*.

(4). You may build one set at a time or start both sets at once but remember that only one card can be laid down at each turn.

(5). A suit card can be oofled more than once, but the second oofling can only be done after the first oofling has been cleared by a Magic Wand card. A Player who has more than one card oofled in an unfinished set cannot go on with that particular set until *all* the oofled

cards have been released with Magic Wand cards. Once a set has been completed, *NO* card in it can be oofled or double-oofled.

A Few Hints on Play

When the game commences you will all probably start building your own sets on the table. But when you see other players with 2, or more important, 3 cards laid down towards a set, you must use your Oofle Dust cards quickly to block them and hold them up. All the way through the game your choice of action is between trying to win quickly yourself and blocking the other players from doing the same.

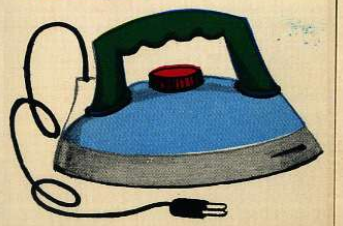
When the game has gone some way and there are a number of suit cards on the table try not to get into difficulties with your sets through shortage of particular suit cards. For example, if you have already started a Sooty set with two "5"s, the last two cards in your set would have to be "1". But if you can already see on the table two Sooty "1" cards, that means that there is only one more of these left. So unless you have, or can pick up, a Joker, you would be wise to litt one of your "5"s (move (f)) and at your next turn lay down a card with a smaller number, thus giving yourself a better chance to complete your set.

4902 - ARRCO - Guess what A-Z ?

Nome	**Guess what A-Z ?**
Fabbricante	**ARRCO Playing card Co.**
Paese	**U S A**
Numero carte	**40 + 1 regole - 1 pubblicità**
Anno	
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 89x58**

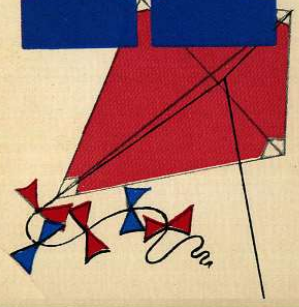
Un mazzo statunitense porta le 26 lettere dell'alfabeto e altre 14 con una domanda. Il gioco consiste nell'estrarre a caso una carta con una domanda e una con una lettera dell'alfabeto. I bambini dovranno indovinare un oggetto che risponde alla domanda e il cui none inizia con la lettera estratta.

I



J

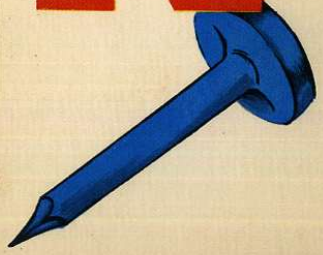
K



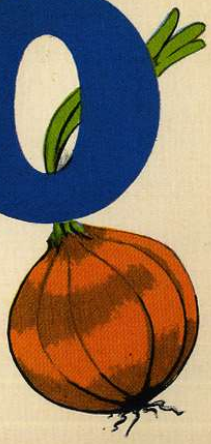
L

M

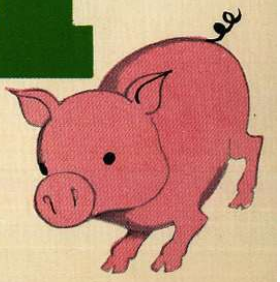
N



O



P



Q

R

S

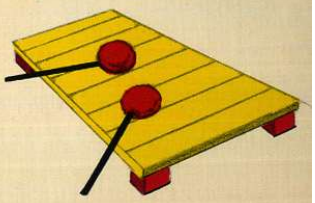
T

U

V

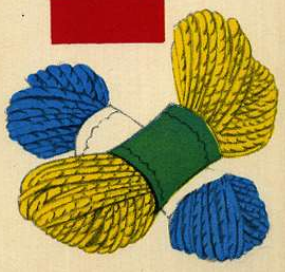
W

X



Z

Y



Guess what?

WHAT I LIKE BEST FOR LUNCH, IS ——

Guess what?

I OPENED THE WINDOW AND IN CAME ——

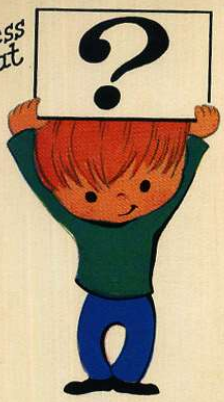
Guess what?

I LOOKED UNDER MY BED AND THERE WAS ——

Guess what?

I TURNED THE CORNER AND I SAW ——

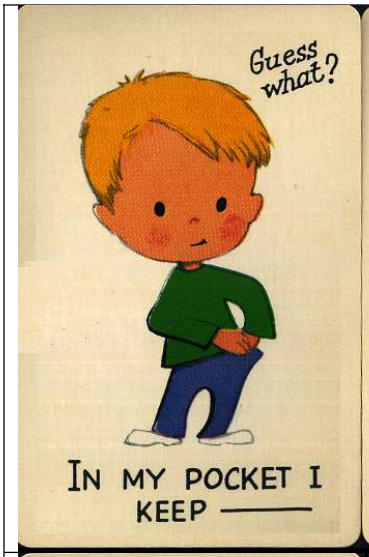
Guess what?



ON MY HEAD I PUT ——

Guess what?

IN MY SOCK I FELT ——



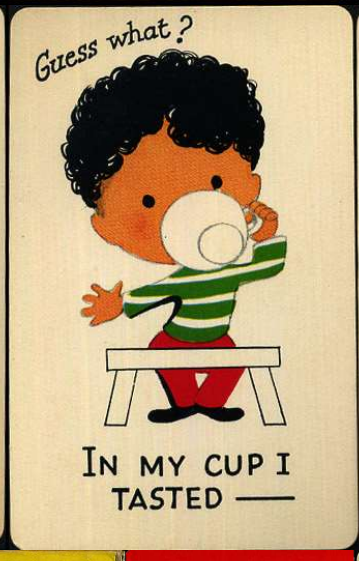
IN MY POCKET I KEEP ——

I OPENED THE DOOR AND SAW —

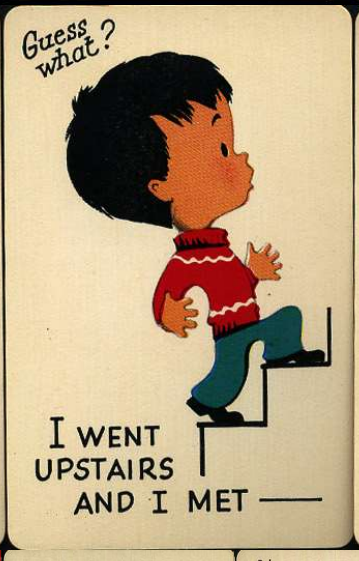
LATE AT NIGHT I HEARD ——

IN THE KITCHEN I SMELLED ——

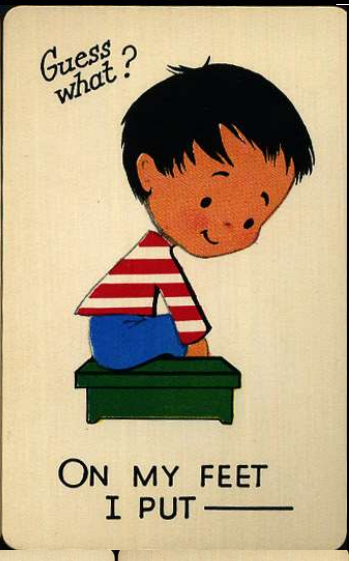
IN THE CAGE I SAW ——



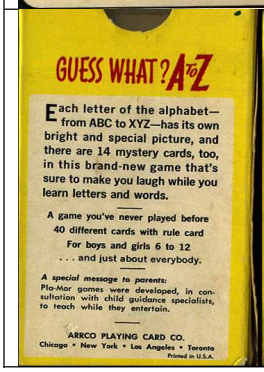
IN MY CUP I TASTED ——



I WENT UPSTAIRS AND I MET ——



ON MY FEET I PUT ——



Extra Hints for Playing
GUESS WHAT?
(See Other Side for Rules)

The first time you play *GUESS WHAT?* it's fun and it's easy to finish each sentence by naming the picture on the letter card you turn. The first one to name the picture correctly gets the card. But after one game of naming the picture, it's more fun to think up your own words, beginning with the letter that is turned. The sillier the word, the more laughs for everyone.

After you have played *GUESS WHAT?* a few times, try *DOUBLE GUESS WHAT?* In this game you must end the sentences with two words beginning with the same letter as the letter card. For instance, if the letter should be "C" you could say "Crazy Cowboy." For "S" the words could be "Slippery Snowman."

Then when you're very good at thinking up words, try *TRIPLE GUESS WHAT?* — and think of three words, all beginning with the same letter!

Rules
How to Play
GUESS WHAT?

THE GAME: There are two kinds of cards, 26 are letters of the alphabet from A to Z, and 14 are sentences with their last words missing. Players in turn read the sentence, then turn the letter—and everybody tries to be first to finish the sentence with a word beginning with that letter.

THE DEAL: Separate sentence cards from letter cards. Shuffle each and place the two stacks side by side, face down.

THE PLAY: First player turns a sentence card, reads it aloud and turns a letter. Now you all try to think of a word beginning with that letter. The first to call a correct word takes the letter card. The next player to the left turns the next two cards, and play continues until all letter cards are gone. When the sentence cards have been used once, turn the stack and use them again. If no one can think of a word for any letter, that letter card is left on the table and goes to the winner of the next turn.

THE WINNER: The one with the most letter cards when all have been won.

PLA-MOR
Creative Cards for Children

PLA-MOR GAMES are packs of fun — Try them all when you've played one:

TRAIL DRIVE, a western game for you — Cowboys, Longhorns, Chuck-wagons, too

See all the sights, but please beware Of a busy OLD MAID at the County Fair

A laugh for each letter from A to Z Every one loves GUESS WHAT? ABC

Go into ORBIT and soar into space Be lucky — be lively — and win the race

Now you can play a brand-new game Merry MATCH PATCH — that's the name

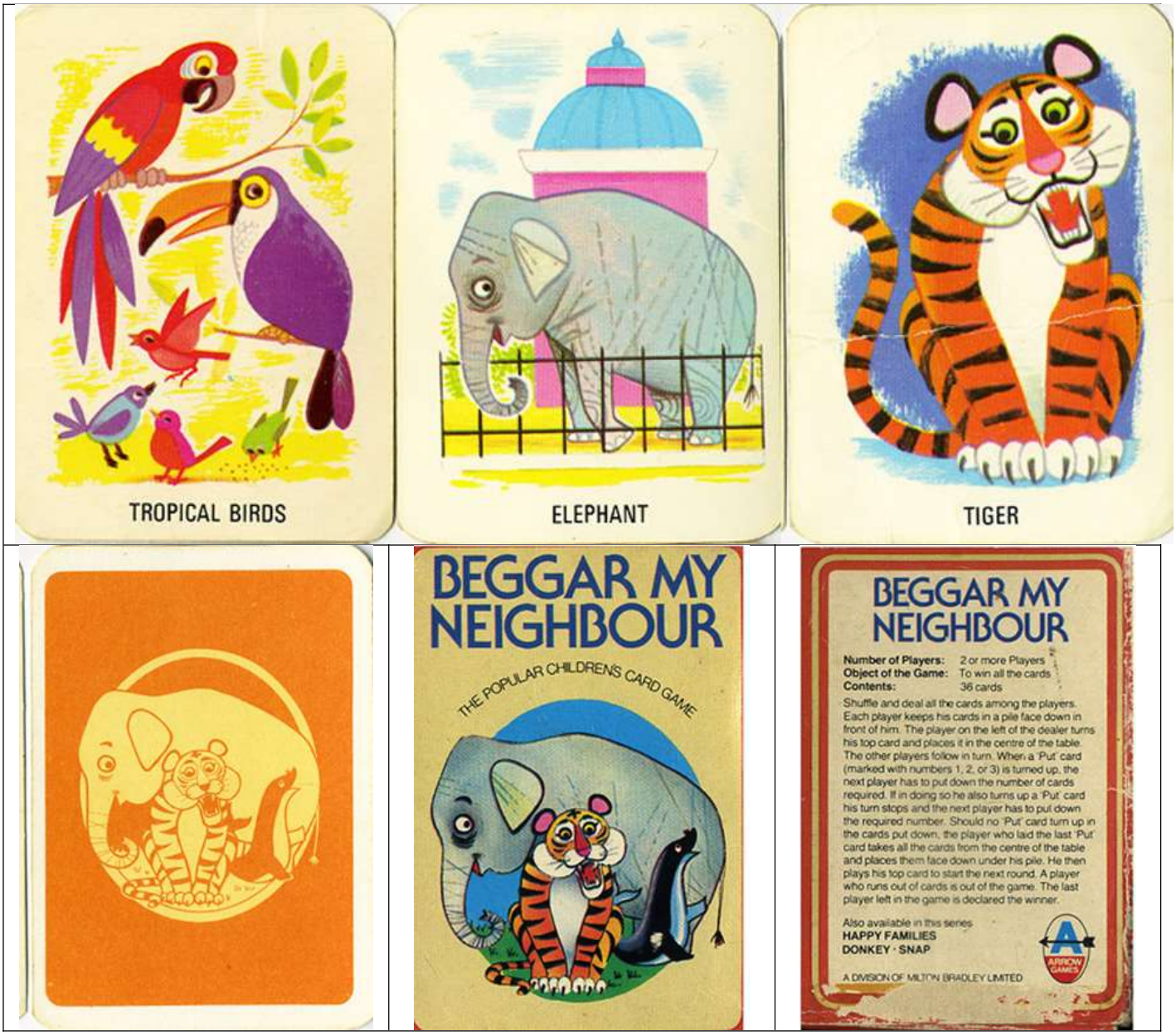
ANIMAL RUMMY — exciting to play With folks of the forest along the way

Six games you'll find so bright and gay And best of all — such fun to play!

1889 - Arrow - Beggar my neighbour

Nome	**Beggar my neighbour n. 6860**
Fabbricante	**Arrow games - A division of Milton Bradley limited**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**36**
Anno	
Tipo mazzo	**Cavarsi in camicia**
Dimensioni	**mm. 77x55**

Il gioco di *Cavarsi in camicia*, o *Beggar my neighbour* (Riduco sul lastrico il mio vicino),come è chiamato in Gran Bretagna, ha per i bamini inglesi mazzi dedicati. I bambini italiani usano invece un mazzo tradizionale.
Per i bambini inglesi le carte vincenti sono *PUT1*, *PUT2* e *PUT3* e le altre sono scartine. Giocando con un mazzo tradizionale le scartine sono le carte dal 4 al re, asso, 2 e 3 sono carte vincenti.
In questo mazzo tutte le carte portano disegni di animali: orso, giraffe e foche per le carte vincenti, canguro, zebra, cammello, uccelli esotici, elefante e tigre per le scartine.

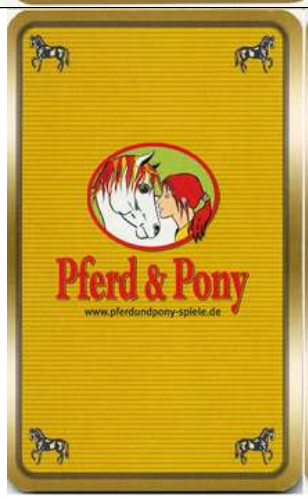


Il gioco è molto semplice.
Le carte del mazzo si dividono equamente tra i giocatori, di solito 2.
Ogni giocatore impugna il proprio mazzetto, senza guardarne il contenuto.
Il primo giocatore pone la carta superiore del proprio mazzetto sul tavolo in modo visibile: se è una scartina l'altro giocatore gioca a sua volta una carta e così si prosegue fino a quando esce una carta vincente.
Quando un giocatore mette sul tavolo una carta vincente l'altro giocatore depone 1 carta se è uscito l'asso, 2 o 3 carte per il 2 e per il 3. Se sono tutte scartine il primo giocatore si prende tutte le carte sul tavolo e le mette sotto le sue. Se invece una delle carte è di quelle vincenti tocca all'altro giocatore mettere 1, 2 o 3 carte sul tavolo e così si prosegue .
Vince chi riesce a impadronirsi di tutte le carte.

3937 - ASS - Die schönsten Pferdeberufe

Nome	**Pferd & Pony - Die schönsten Pferdeberufe**
Fabbricante	**ASS Spielkartenfabrik Altenburg GMBH**
Paese	**Germania**
Numero carte	**32**
Anno	
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 100x61**

Il mazzo “Cavalli e pony - Le più belle professioni con i cavalli” è stato stampato per la Pferd und Pony, una società che distribuisce libri, mazzi di carte e giochi che hanno come tema i cavalli. www.pferdundpony-spiele.de
I 4 gruppi del mazzo hanno come titolo: proprietario di cavalli (*Pferdewirt*), l’addestratore (*Reitlehrerin*), l’allevatore (*Zücher*) e le gare di equitazione (*Reitstar*).
Su ogni carta è raffigurata una vignetta inerente alla professione. Ad esempio per le gare di equitazione si possono vedere: l’amazzone che firma autografi, il cavallo vincitore e la coppa in palio, l’intervista negli studi televisivi ecc.
Il gioco consiste nel raggruppare tutte le carte della stessa professione o, in alternativa, di giocare a quartetto, in questo caso raggruppando le 4 carte con lo stesso numero.



Die schönsten Pferdeberufe – Spielregeln

Zunächst werden die Karten gut gemischt und gleichmäßig an die Mitspieler verteilt. Das Spiel enthält 4 verschiedene Pferdeberufe, die auf jeweils 8 Karten dargestellt sind und gesammelt werden müssen. Es ist aber auch möglich, Quartette von gleichen Buchstaben-Zahlen-Kombinationen aller 6 Berufe zu sammeln, z. B. A_3, B_3, C_3 und D_3. Jeder Spieler schaut die erhaltenen Karten an – sollte er schon jetzt einen kompletten Pferdeberuf (8 Karten, z. B. A_1 – A_8) oder ein Quartett (4 gleiche Kombinationen, z. B. A_5, B_5, C_5, D_5) besitzen, darf er diese Karten sofort vor sich auslegen. Da nach einem Punktesystem abgerechnet wird, kann man sowohl einen vollständigen Beruf sammeln oder aber so viele Quartette wie möglich.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer links vom Geber sitzt, beginnt. Er fragt nun einen beliebigen Mitspieler nach einer bestimmten, ihm fehlenden Karte. Sollte der andere Spieler diese Karte besitzen, muss er sie an den Fragenden abgeben und dieser darf weiterfragen. Besitzt er sie nicht, darf er nun seinerseits die Mitspieler nach ihm fehlenden Karten befragen. Das Spiel endet, wenn der erste Spieler keine Karten mehr hat.

Punkteverteilung:

kompletter Pferdeberuf ..... 20 Punkte
vollständiges Quartett ..... 10 Punkte
Einzelkarten jedes weiteren Berufes ..... 1 Punkt

Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Punkte sammeln konnte.

www.pferdundpony-spiele.de

Wer träumt nicht davon, sein liebstes Hobby zum Beruf zu machen? Doch das gelingt nur Wenigen. Mit dem neuen Strategie- und Rollenspiel von ASS Altenburger sind strahlende Kinderaugen vorprogrammiert: vier Berufsbilder aus der Welt der Vierbeiner, von Pferdewirt und Reitlehrer bis hin zu Züchter und Profi-Reiter, laden Pferdeliebhaber ein zu einer spannenden und abwechslungsreichen Spielpartie in die Welt der Pferde.

Art.-Nr.: 225 71094

4 042677 710949

6+ 2-4

3938 - ASS - Mein Gestüt

Nome	**Pferd & pony - Mein Gestüt**
Fabbricante	**ASS Spielkartenfabrik Altenburg GMBH**
Paese	**Germania**
Numero carte	**32**
Anno	
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 100x65**

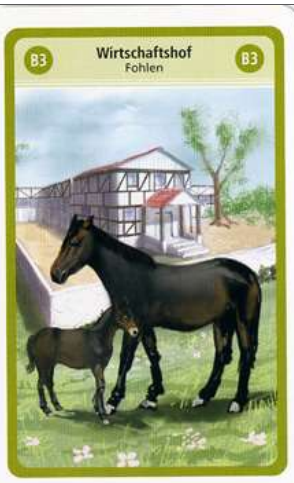
Il mazzo *Cavalli e pony - La mia scuderia* è stato stampato per la Pferd und Pony, una società che distribuisce libri, mazzi di carte e giochi che hanno come tema i cavalli. www.pferdundpony-spiele.de

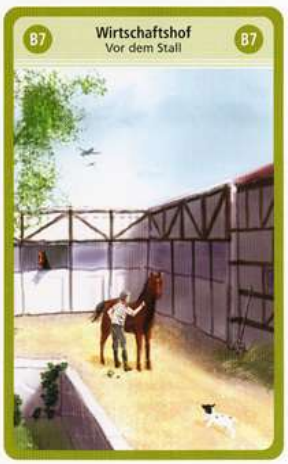
I 4 gruppi del mazzo hanno come titolo: la tenuta (*Gutshof*), la fattoria (*Wirtschaftshof*), la scuderia in riva al mare (*Gestüt am Meer*) e la fattoria in montagna (*Berghof*).

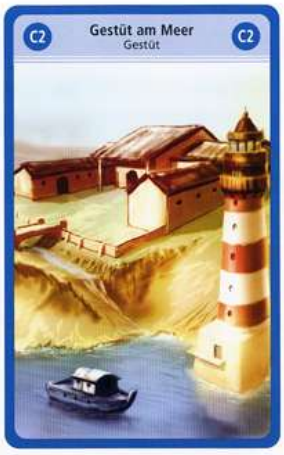
Su ogni carta è raffigurata una vignetta inerente: il proprietario (*Besitzer*), la scuderia (*Gestüt*), il puledro (*Fohlen*), il cavallo (*Pferd*), il recinto dei cavalli (*Pferdekoppel*), le coppe vinte (*Pokale*), prima entrare nella stalla (*vor dem Stall*) e nella stalla (*in Stall*).

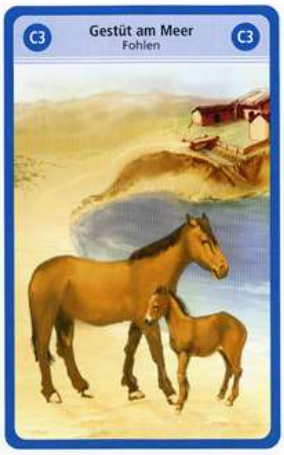
Sulla scatola la scritta "*Sammle dein Traumgestüt*" colleziona il tuo stallone.

Il gioco consiste nel raggruppare tutte le carte della stessa gruppo o, in alternativa, di giocare a quartetto, in questo caso raggruppando le 4 carte con lo stesso numero.









Die Spielregeln

Zunächst werden die Karten gut gemischt und gleichmäßig an die Mitspieler verteilt. Das Spiel enthält 4 verschiedene Reiterhöfe, die auf jeweils 8 Karten dargestellt sind und gesammelt werden müssen. Es ist aber auch möglich, Quartette von gleichen Motiven aller 4 Reiterhöfe zu sammeln, z.B. alle 4 Einzelpferde, alle 4 Pokale, alle 4 Besitzer, usw.
Jeder Spieler schaut die erhaltenen Karten an – sollte er schon jetzt einen kompletten Reiterhof (8 Karten, z.B. A1 – A8) oder ein Quartett (4 gleiche Motivkarten, z.B. A3, B3, C3, D3) besitzen, darf er diese sofort vor sich auslegen.
Da nach einem Punktesystem abgerechnet wird, kann man sowohl einen vollständigen Reiterhof sammeln oder aber so viele Quartette wie möglich.
Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer links vom Geber sitzt, beginnt. Er fragt nun einen beliebigen Mitspieler nach einer bestimmten, ihm fehlenden Karte. Sollte der andere Spieler diese Karte besitzen, muss er sie an den Fragenden abgeben und dieser darf weiterfragen. Besitzt er sie nicht, darf er nun seinerseits die Mitspieler nach ihm fehlenden Karten befragen. Das Spiel endet, wenn der erste Spieler keine Karten mehr hat.

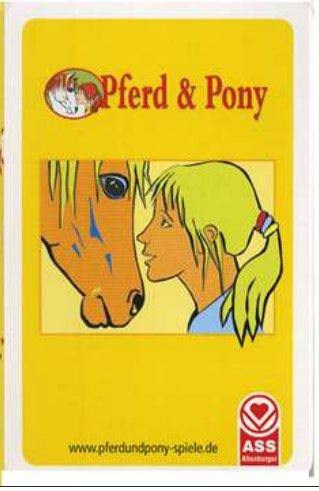
Punkteverteilung:

kompletter Reiterhof	**20 Punkte**
vollständiges Quartett	**10 Punkte**
Einzelkarten jedes weiteren Hofes	**1 Punkt**

Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Punkte sammeln konnte.

www.pferdundpony-spiele.de

2-4 6+ CE 4 042677 710925



Die Spielregeln

Zunächst werden die Karten gut gemischt und gleichmäßig an die Mitspieler verteilt. Das Spiel enthält 4 verschiedene Reiterhöfe, die auf jeweils 8 Karten dargestellt sind und gesammelt werden müssen. Es ist aber auch möglich, Quartette von gleichen Motiven aller 4 Reiterhöfe zu sammeln, z.B. alle 4 Einzelpferde, alle 4 Pokale, alle 4 Besitzer, usw.
Jeder Spieler schaut die erhaltenen Karten an – sollte er schon jetzt einen kompletten Reiterhof (8 Karten, z.B. A1 – A8) oder ein Quartett (4 gleiche Motivkarten, z.B. A3, B3, C3, D3) besitzen, darf er diese sofort vor sich auslegen.
Da nach einem Punktesystem abgerechnet wird, kann man sowohl einen vollständigen Reiterhof sammeln oder aber so viele Quartette wie möglich.
Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer links vom Geber sitzt, beginnt. Er fragt nun einen beliebigen Mitspieler nach einer bestimmten, ihm fehlenden Karte. Sollte der andere Spieler diese Karte besitzen, muss er sie an den Fragenden abgeben und dieser darf weiterfragen. Besitzt er sie nicht, darf er nun seinerseits die Mitspieler nach ihm fehlenden Karten befragen. Das Spiel endet, wenn der erste Spieler keine Karten mehr hat.

Punkteverteilung:

kompletter Reiterhof	20 Punkte
vollständiges Quartett	10 Punkte
Einzelkarten jedes weiteren Hofes	1 Punkt

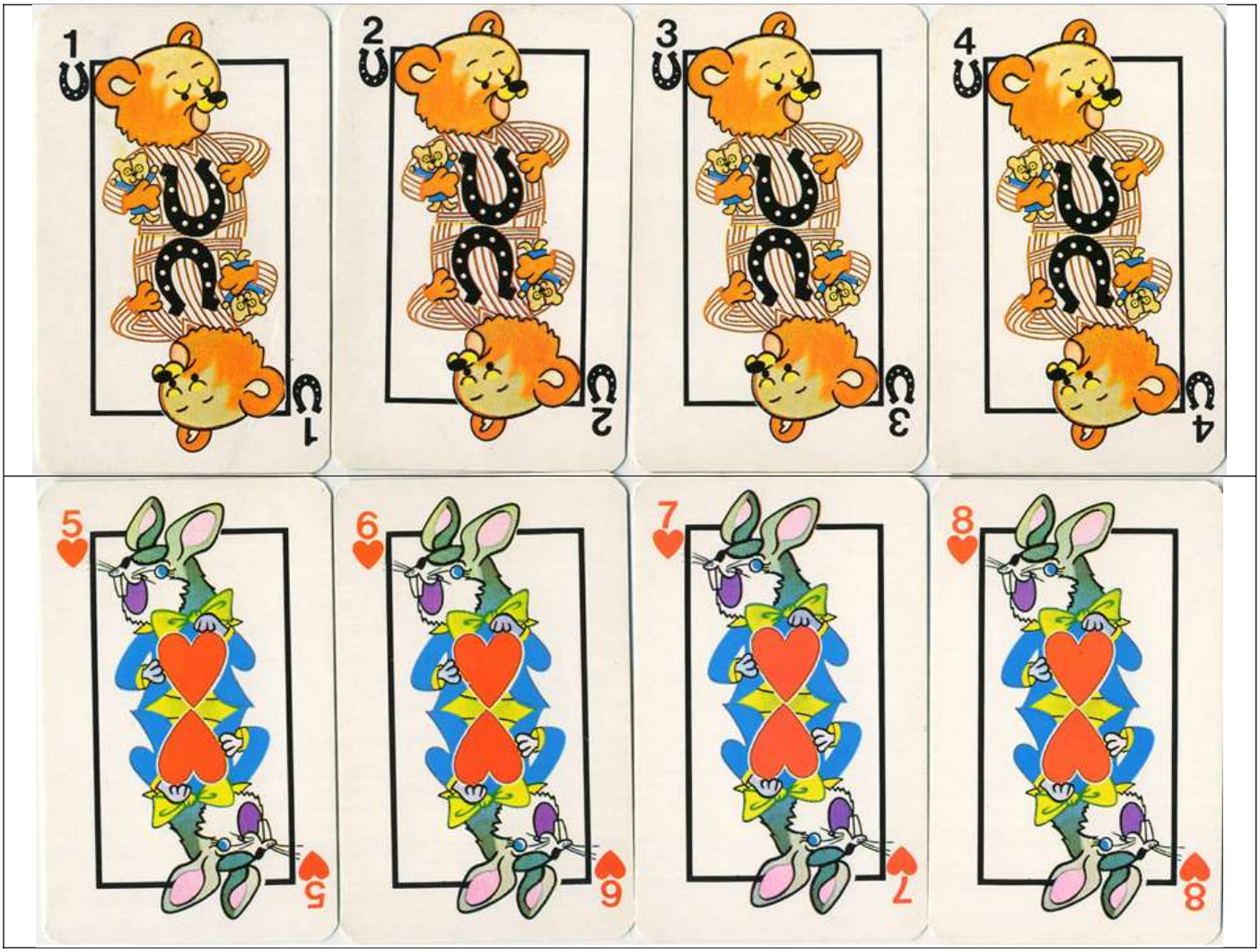
Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Punkte sammeln konnte.

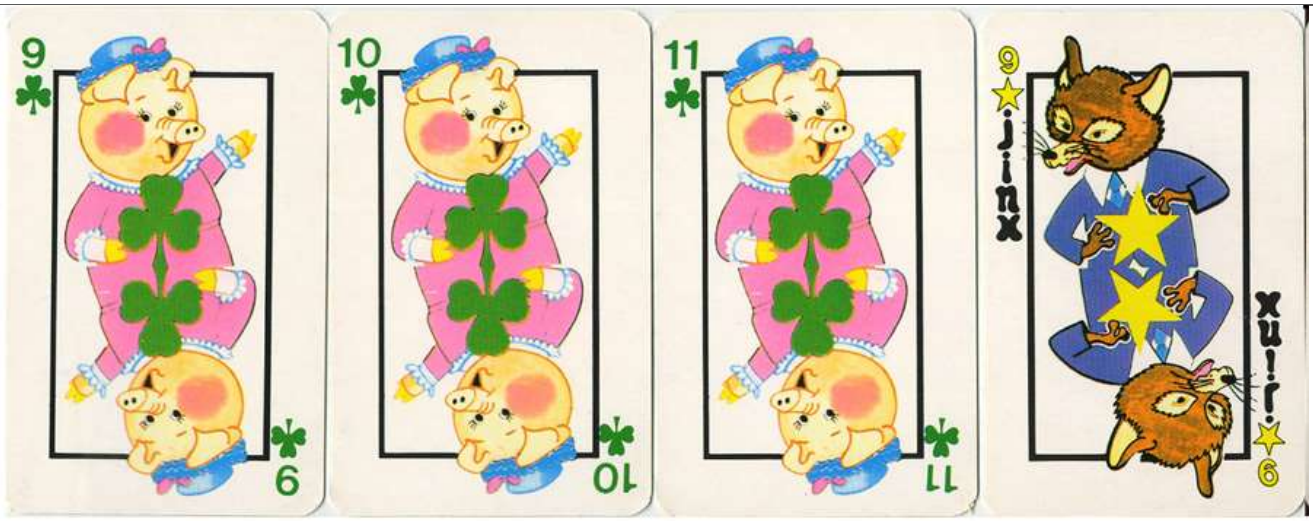
www.pferdundpony-spiele.de

3908 - Benny - Hearts - Benny card game

Nome	**Hearts - Benny card game**
Fabbricante	**Benny**
Paese	**Cina**
Numero carte	**33 + 2 Jinx**
Anno	
Tipo mazzo	**Hearts**
Dimensioni	**mm. 89x56**

Il mazzo consiste in 3 gruppi di 11 carte ciascono, con i disegni ripetuti.
I tre semi dei gruppi sono, ferro di cavallo (orso come figura), cuori (coniglio) e trifoglio (maialino).
I joker portano la figura di una volpe, il numero 9 e la scritta *Jinx* (iettatore, menagramo)..
Durante il gioco ogni giocatore deve giocare una carta del seme che il primo giocatore ha deposto sul tavolo; se non è possibile si può giocare una carta di qualunque seme, compreso quello di cuori, o la carta *Jinx*.
Scopo del gioco è evitare di vincere mani con il seme di cuori o la carta *Jinx*.
Il mazzo è per lo stesso gioco di un mazzo di Whitman (*vedi 3936*).





HEARTS CARD GAME

DIRECTIONS

The heart deck has three suits (hearts, clovers, and horseshoes) of eleven cards each, including a two number 9 star cards which are the Jinx cards.

The object of the game is to avoid taking tricks containing hearts or the Jinx card.

1. Dealer shuffles and deals one card at a time, face down, an equal number of cards to each player. The remaining cards, if any, are placed face down and are taken in by the player who takes the first trick.
2. Each player selects two cards from his hand and passes them on to the person on his left.
3. Dealer starts the play by leading any card except a heart. After the first trick is taken, any suit including hearts may be led.
   Play moves to the left, everyone following suit. If a player cannot follow suit, he may discard a heart, the Jinx card, or any card he chooses.
   High card of a suit takes the trick.
   The player taking the trick leads a card for the next round.
   Winner: is the player with the least points. Each heart counts one point and the Jinx card counts six points.

4225 - Brion-Levasseur - La route des enfants

Nome	**La route des enfants - Chass Animation**
Fabbricante	**Diffusion Plus + Brion-Levasseur**
Paese	**Francia ?**
Numero carte	**32**
Anno	**1978**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 87x63**

Il gioco è destinato a non far annoiare i bambini durante un lungo viaggio in automobile.
Le carte hanno 16 disegni ripetuti 2 volte, che si differenziano per il senso della freccia stampata sopra l'immagine.
Le carte vanno distribuite in numero uguale tra i giocatori. Ognuno gira una carta e può scartarla quando durante il viaggio vede l'oggetto disegnato dalla parte indicata dalla freccia. Vince chi per primo rimane senza alcuna carta in mano.
Le regole del gioco, stampate sul retro della confezione, hanno la scritta "Per un giocatore o più (escluso il conducente!)"

A GAUCHE

bureau de tabac

A GAUCHE

rivière

A GAUCHE

poissonnerie

A GAUCHE

église

A GAUCHE

boucherie

A GAUCHE

salon de coiffure

A GAUCHE

charcuterie

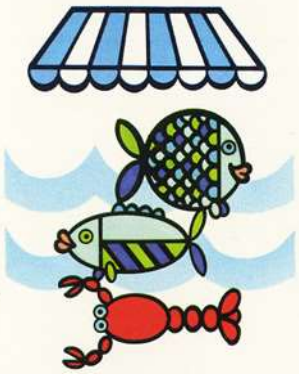
A GAUCHE

clocher

A DROITE

bureau de tabac

A DROITE



poissonnerie

A DROITE

restaurant

A DROITE

banque

A DROITE

salon de coiffure

A DROITE

librairie

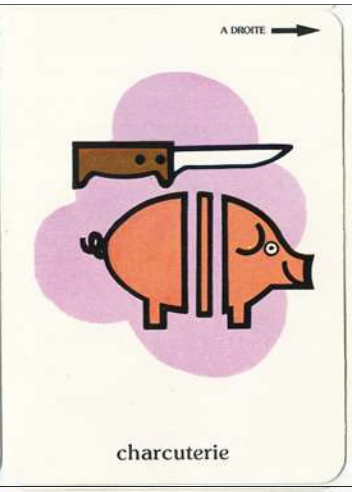
A DROITE

rivière

A DROITE

marchand de chaussures

boulangerie



charcuterie

clocher

église

panneau d'affichage

boucherie

parfumerie

super marché

COLLECTIONNEZ LES JEUX

LA ROUTE DES ENFANTS

ChassAnimaux
ChassAnimation
ChassOcode
ChassOpaysage
ChassOculture
ChassOplaques
ChassAlom'
ChassOsotos
etc...

© BRION-LEVASSEUR 1978

ChassAnimation

RÈGLE DU JEU AU VERSO DE L'ÉTUI

RÈGLE DU JEU

1 joueur et plus (conducteur exclu !)

Battre les cartes et les distribuer d'une manière égale entre les joueurs.
Chaque joueur fait un tas de ses cartes dans l'ordre de distribution sans les regarder.

Les joueurs retournent ensemble la première carte.
Ils ne peuvent s'en dessaisir qu'après avoir vu à l'extérieur le sujet figurant sur celle-ci du côté indiqué par la flèche.
Si le sujet est du côté opposé à la flèche, le joueur ne doit pas jeter la carte, mais il doit attendre de voir le même sujet du bon côté et ainsi de suite jusqu'à épuisement du tas.

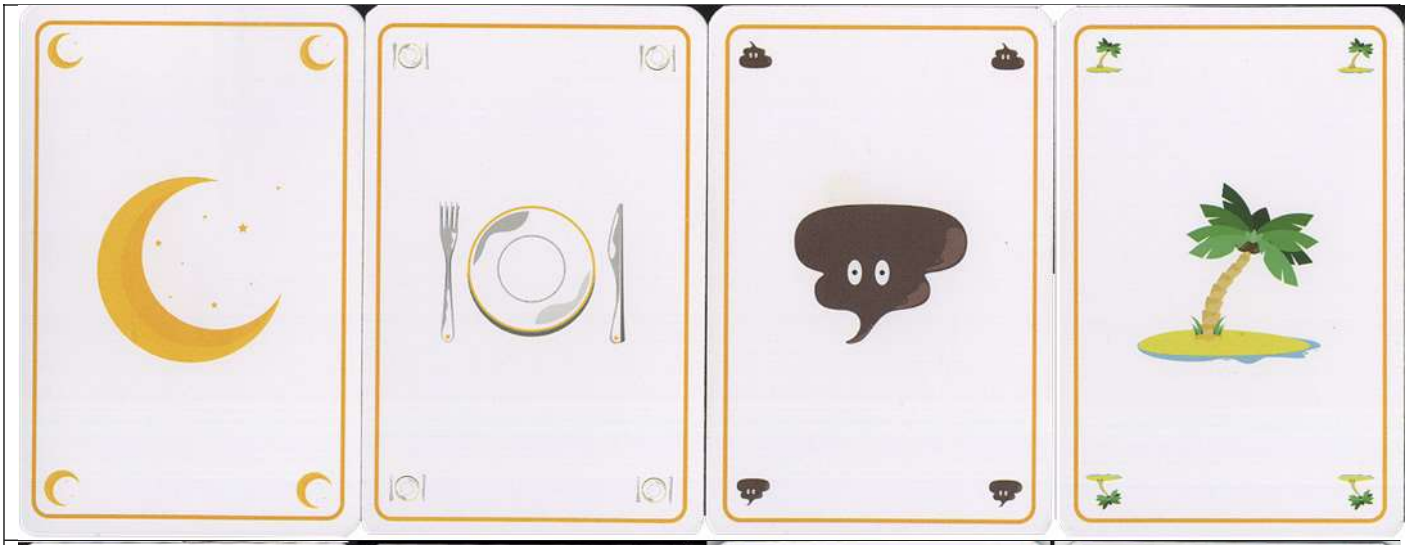
Le gagnant est le premier joueur qui n'a plus de carte.

A noter : il est possible d'utiliser plusieurs jeux "La route des enfants".

4213 - Carta Mundi - Pict it - On cherche une fête

Nome	**Pict it - On cherche une fête**
Fabbricante	**Carta Mundi** per **Buffalo Grill**
Paese	**Francia** - stampa **Belgio**
Numero carte	**38 + 2 bianche + 1 regole gioco**
Anno	**2019**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 87x56**

Il mazzo “Immaginalo - Si cerca una festa” è stato stampato per la Buffalo grill, una catena di ristorazione francese specializzata in carne.
Il gioco consiste nel mostrare agli avversari più carte per suggerire loro il titolo di un film, di un romanzo, una canzone ecc. Per esempio si può annunciare “Una stagione” e mostrare una barca, il sole egli occhiali scuri; la soluzione naturalmente è l’estate. Le due carte bianche permettono di disegnare qualcosa che nelle immagini del mazzo non è previsto.



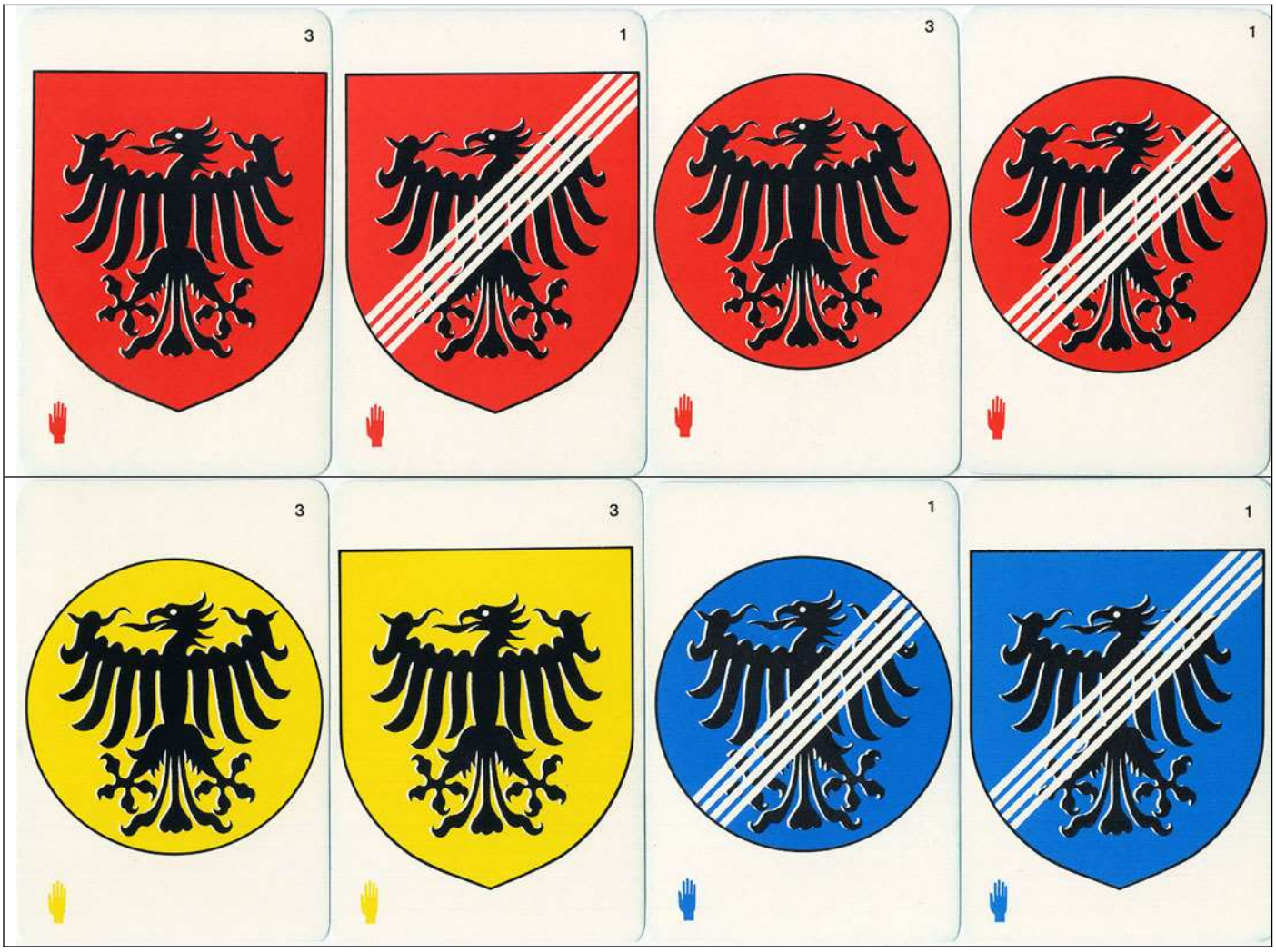
Dessine ton picto sur cette carte
pour personnaliser ton 'Pict it
Pict it
BUFFALO GRILL

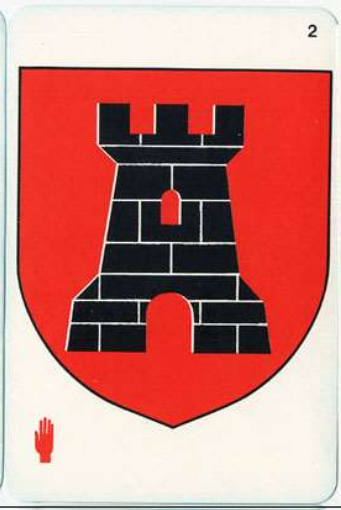
BUFFALO GRILL
Pict it
On cherche une fête ?*
Kids
Imaginez • Pictez • Faites deviner
* La réponse était : Noël...
Vous voyez, vous savez déjà y jouer !
BUFFALO GRILL
Faites deviner
ce que vous avez dans la tête
en associant les cartes picto
que vous avez dans les mains :
Films, Lieux, Chansons,
Personnages, Fêtes, Pays, etc.
A vous de jouer...
Un jeu de conception française produit en europe par Cartamundi France
Le papier et le carton utilisés pour sa fabrication sont issus de forêts durablement gérées
La maîtrise de l'impact de son activité sur l'environnement est une priorité permanente pour le fabriquant
PICT IT EST UN JEU À 99,98% RECYCLABLE !
Retrouvez-nous sur :
QUAND QUELQU'UN A TROUVÉ, ON COMPTE LES POINTS
3 cartes = 3 points pour celui qui a fait deviner et 3 points pour celui qui trouve.
On note les points sur un papier.
Si personne ne trouve, on continue !
Le joueur qui a fait deviner reprend le nombre de cartes suffisant pour en avoir 5 dans son jeu. Et c'est au joueur suivant de faire sa proposition !
Toutes les cartes de la table peuvent servir et peuvent être déplacées.
FIN DE PARTIE
Quand il n'y a plus de cartes dans la pioche, celui qui a le plus de points gagne la partie.
Exemple 2 :
On cherche un film ?
avec les lunettes + la veste + l'extraterrestre = Men in Black…
2
RÈGLE DU JEU
Gagner un maximum de points en faisant deviner à ses adversaires ce que l'on a dans la tête avec les cartes que l'on a dans les mains.
Tous les thèmes sont possibles : Chanson, Lieu, Expression, Personnage, Emission, Film, Série…
DÉBUT DE PARTIE
On distribue 5 cartes par personne puis on aligne 5 cartes sur la table.
Le joueur le plus jeune commence.
En se servant de ses cartes et des cartes présentes sur la table, il associe des dessins pour faire deviner ce qu'il a en tête, et pour aider, il annoncera le thème (exemple 1).
Exemple 1 :
On cherche une saison ?
avec un bateau + le soleil + les lunettes = l'été…
1

4460 - Casteilla - Jeu des blasons

Nome	**Jeu des blasons**
Fabbricante	**Editions André Casteilla**
Paese	**Francia**
Numero carte	**48**
Anno	
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 96x63**

Ognuno dei 3 disegni (torre, aquila e leone) è in 4 colori (rosso, giallo, verde e blu), su scudo e su tondo, barrato e no.
Al mazzo sono allegate le regole per 2 giochi differenti.
Oltre che per il gioco il mazzo è creato per essere utilizzato come iniziazione alle matematiche moderne. Le sue forme e i suoi colori sono stati scelti per servire come base a giochi logici di classificazione e per accostare il bambino delle classi elementari alla teoria degli insiemi. Spiegazioni sul foglietto allegato.





Auguste VIGNA

JEU DES BLASONS

Le jeu des blasons a été créé pour être utilisé comme un jeu d'initiation aux mathématiques modernes. Ses formes, ses couleurs, ont été choisies pour servir de base aux jeux logiques de classement et pour acquérir les notions des propriétés des ensembles dans les classes élémentaires.

© EDITIONS ANDRE CASTEILLA
Les Nouveautés de l'Enseignement
25, rue Monge, Paris-5e

RÈGLES DU PREMIER JEU

Le nombre de joueurs peut varier de 2 à 6. Il peut se jouer individuellement ou par équipes de 2 ou 3.

Les cartes sont distribuées 2 par 2 et chaque joueur en reçoit 8.

Si le nombre de joueurs est inférieur à 6, les cartes restantes forment une réserve sur le tapis, faces cachées.

A tour de rôle, chaque joueur prend une carte dans la réserve et en rejette une autre sur le tapis, face non visible.

Les cartes défaussées forment ainsi une nouvelle réserve qui remplacera, le cas échéant, la première épuisée.

Chaque joueur doit composer **2 carrés de 4 cartes identiques** (par exemple : 4 lions des 4 couleurs, mais écus ou boucliers semblables, tous barrés ou tous non barrés).

Tout joueur, à son tour, peut étaler un carré (ou les deux). Un joueur ne

peut donc avoir en mains, après la défausse, que 8 ou 4 cartes.

Le joueur qui étale les 2 carrés le premier **gagne le total des points équivalent au nombre de cartes, non étalées, détenues par les adversaires et par le ou les équipiers compris.**

Une partie se joue en 100 ou 200 points.

Pour 6 joueurs, il n'y a pas de réserve. Chacun des 6 joueurs jette une carte, face non visible, sur le tapis. Dans l'ordre de jeu, chaque joueur en reprend une selon son choix. Quand le tour est fini, on recommence ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur ait étalé les 2 carrés.

RÈGLES DU DEUXIÈME JEU

Le jeu des blasons peut aussi se jouer suivant des règles à peu près similaires à celles de la belote.

Il se joue très bien à 2, 3 ou 5 joueurs individuels ou par équipes de 2 ou 3 joueurs, ce qui est idéal.

NOTICE PÉDAGOGIQUE

JEU DES BLASONS

Éditions André Casteilla
LES NOUVEAUTÉS DE L'ENSEIGNEMENT
25, rue Monge, Paris 5e

LA THÉORIE DES ENSEMBLES

1 - Notions d'ensembles

Les blasons étant les éléments, les élèves forment des ensembles :
– Ensemble des écus bleus,
– Ensemble des lions barrés ...

Ils placent les blasons sur des cahiers pour symboliser l'ensemble ou entourent les cartes avec une ficelle.

a) Définition en compréhension

Demander chaque fois fois aux élèves de bien définir l'ensemble :
– **tous** les écus bleus et **que** les écus bleus,
– **tous** les lions barrés et **que** les lions barrés...

b) Définition en extension

Les ensembles trouvés sont écrits en extension :

$E = \{ t\nabla b - t\overline{\nabla}b - a\nabla b - a\overline{\nabla}b - t\nabla b - t\overline{\nabla}b \}$

$L = \{ l\overline{\nabla}b - l\overline{\nabla}r - l\overline{\nabla}j - l\overline{\nabla}v - l\varnothing b - l\varnothing r - l\varnothing j - l\varnothing v \}$

2 - Sous-ensembles, inclusion, intersection, réunion ...

La manipulation des blasons sert de base à l'étude de ces diverses leçons.

Après la manipulation, les découvertes sont schématisées au tableau ou sur les cahiers.

LES JEUX LOGIQUES

Le jeu des Blasons trouve sa pleine utilisation dans les jeux logiques qui sont très nombreux et variés. Il est bon de se reporter au livre « *Les premiers pas en mathématiques . No 1 . Logique et jeux logiques* » par Diénès et Golding - Editeur O.C.D.L. 65 rue Claude Bernard, Paris, 5e.

Voici quelques exemples .

1 - Jeux des différences :

Jeu à une différence :
On pose sur une table un blason quelconque (par exemple t Ø r). Les élèves disposent autour de cette carte tous les blasons qui présentent une seule diffé avec elle : t O r - t $\overline{\nabla}$ r - t Ø b - t Ø j ...

Jeux à 2 , 3 ou 4 différences :
Jeux semblables au précédent : seul varie le nombre de différences dans le choix des blasons.

Jeux des dominos :

Ils ressemblent aux jeux des différences, mais les blasons sont disposés en ligne, à gauche ou à droite, comme au jeu de dominos, de telle façon que les blasons voisins présentent le nombre de différences demandé.

LES EXERCICES LOGIQUES

Disposer quelques cartes dans un certain ordre. Les élèves doivent continuer la succession des cartes dans l'ordre logique qu'ils ont trouvé. Exemple :

t ∇ r	t ∇ b	t ∇ j	x
t $\overline{\nabla}$ v	t $\overline{\nabla}$ j	x	x
l ∇ r	x	x	x
l $\overline{\nabla}$ v	x	x	x
x	x	x	x
x	x	x	x

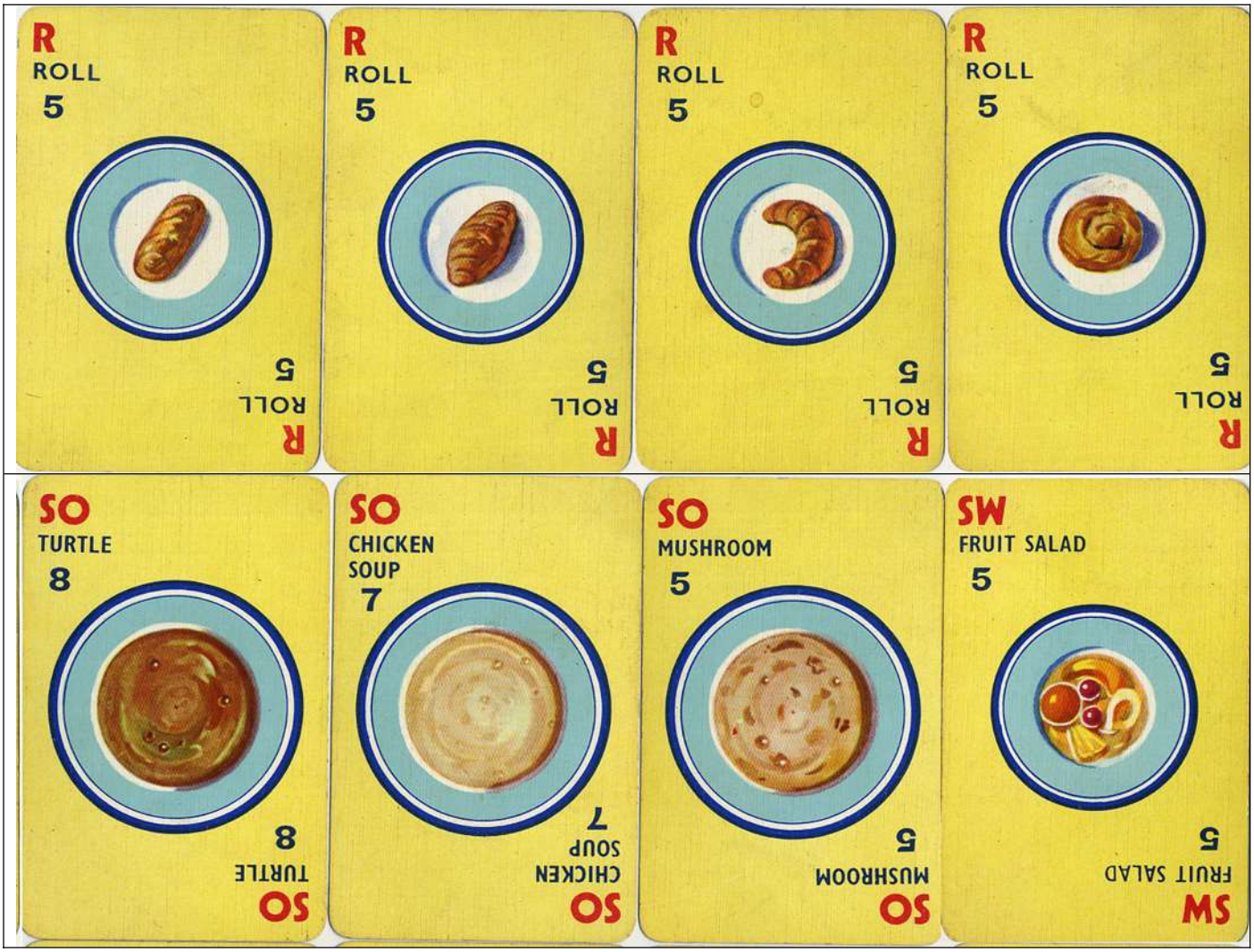
D'après ce modèle, beaucoup d'exercices peuvent être imaginés en variant et en alternant la disposition des formes, des figures, des couleurs ...

Rappelons que le jeu des Blasons est aussi un agréable jeu de société que l'on peut utiliser en de nombreuses circonstances, colonies, patronages, les jours de pluie ou de froid ... et à la maison.

0773 - Castell Brothers - Menuette

Nome	**Menuette**
Fabbricante	**Castell Brothers - Pepy's series**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**50 cibi + 3 camerieri**
Anno	**1947**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 88x58**

Il mazzo presenta 50 carte con disegnati i cibi suddivisi in 4 ***R**oll* (panini per la colazione), 7 ***SO**up* (minestra), 5 ***F**ish* (pesce), 9 ***E**ntrée* (piatto di carne, letteralmente antipasti), 9 ***V**egetables* (verdure), 8 ***SW**eet* (dolce) e 7 ***D**rink* (bevande), oltre a 1 *Biscuits & cheese*, equiparabile a un dolce ai fini del gioco.
Inoltre ci sono 3 carte con capo cameriere, camerieri maschio e femmina.
Scopo del gioco è completare più menu completi possibili.
Potrà sembrare strano il colore della bevanda detta *Mineral*, ma in inglese il vocabolo significa bevanda gassata in generale oltre che acqua minerale, bevanda quasi sconosciuta al tempo in Gran Bretagna.



SO
TOMATO
3

SO
KIDNEY
4

SO
SCOTCH
BROTH
2

SO
VEGETABLE
1

F
HALIBUT
8

F
PLAICE
6

F
WHITING
4

F
COD
2

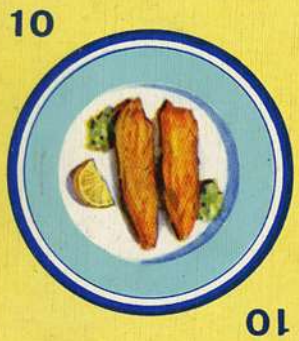
E
PORK
4

E
STEAK
5

E
BEEF
6

E
CHICKEN
8

F
SOLE
10



10
SOLE
F

D
BEER
4

4
BEER
D

D
TEA
3

3
TEA
D

D
WATER
1

1
WATER
D

D
COFFEE
5

5
COFFEE
D

D
MINERAL
2

2
MINERAL
D

D
CHAMPAGNE
7

7
CHAMPAGNE
D

D
WINE
6

6
WINE
D

E
SAUSAGES
1

1
SAUSAGES
E

E
LAMB
7

7
LAMB
E

E
CHOPS
3

3
CHOPS
E

E
PHEASANT
9

9
PHEASANT
E

V
SPINACH
1

SW
PEACH MELBA
6

SW
PRUNES &
CUSTARD
4

SW
FRUIT TART
3

SW
MILK
PUDDING
2

BISCUITS &
CHEESE
4

V
PEAS
4

SW
STRAWBERRIES
AND CREAM
8

SW
PLUM
PUDDING
4

SW
JAM ROLL
3

V
CABBAGE
1

V
POTATOES
ROAST
6

V
CHIP
POTATOES
3

V
POTATOES
BAKED
5

V
CAULIFLOWER
3

V
POTATOES
MASHED
2

V
SPROUTS
5

E
STEAK &
KIDNEY PIE
2

New Players will find this Card useful for reference

The above constitutes a Complete Menu :

1 ROLL	5 & 6 VEGETABLES
2 SOUP	(one of which is POTATOES)
3 FISH	7 SWEET
4 ENTREE	8 DRINK

The 3 MASTER CARDS are additional and count extra on the holder's score.

RULES OF PLAY

FOR

"MENUETTE"

Registered Trade Mark No. 629634.

For 2, 3 or 4 Players

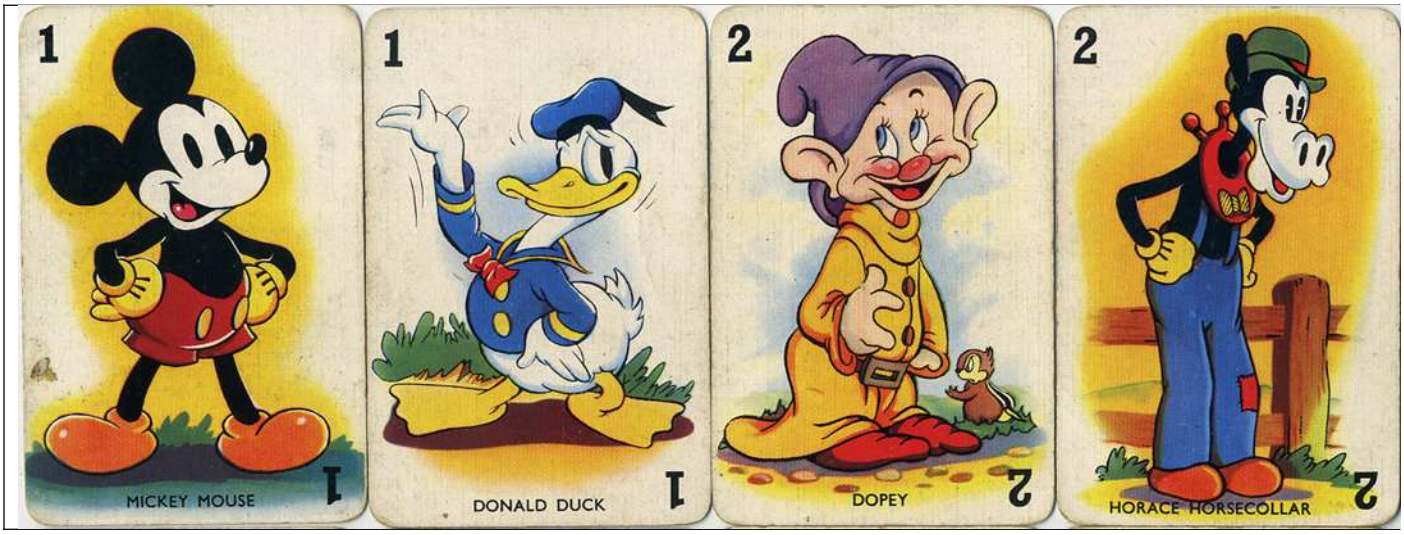
•

"Choose your own Menu"

3898 - Castell Brothers - Shuffled symphonies

Nome	**Shuffled symphonies**
Fabbricante	**Castell Brothers Ltd. - Pepy's series**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**45**
Anno	**1939**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 88x58**

Le carte di questo mazzo portano i disegni dei famosi personaggi di Walt Disney visibili sul settimanale *Mickey Mouse Weekly*,
Ogni personaggio è ripetuto due volte: *Elmer Elephant, Pluto, Three little pigs, Dopey, Horace Horsecollar, Snow White, Mickey Mouse, Donald Duck, Ambrose Kitten, Clara Cluck, Tilly Tiger, The twins, Dirty Bill, Pied Piper, Contry cousin, Max Hare, Goofy, Minnie Mouse, Toby Tortoise, Clarabelle, Donna Duck, Three little wolves*.
C'è una sola carta singola, *Big bad Wolf*, una carta di penalità contrassegnata dalla lettera **P**.
Ci sono carte con un valore da 1 a 3, indicato in alto a sinistra, e carte senza valore.
Ogni mano di gioco è vinta dalla carta con valore più alto.
Vince il gioco chi riesce a impossessarsi di tutte le carte.



TILLY TIGER

AMBROSE KITTEN

THE TWINS

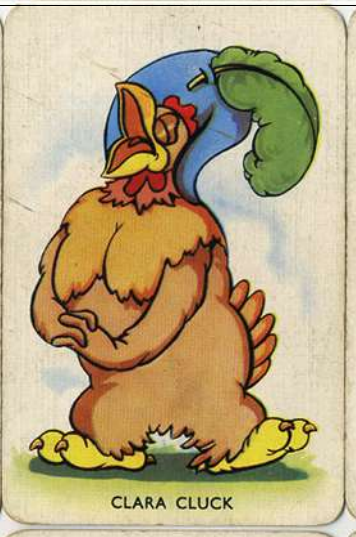
DIRTY BILL

3

ELMER ELEPHANT

Ɛ

PIED PIPER



CLARA CLUCK

COUNTRY COUSIN

MAX HARE

TOBY TORTOISE

CLARABELLE

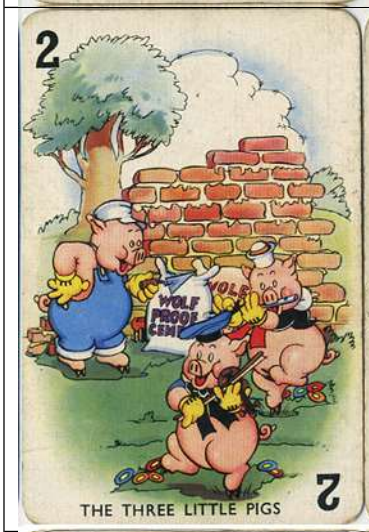
DONNA DUCK

GOOFY

MINNIE MOUSE

THREE LITTLE WOLVES

PLUTO



THE THREE LITTLE PIGS

SNOW WHITE

THE BIG BAD WOLF

RULES

for

THE GAME OF

SHUFFLED SYMPHONIES

By permission of

WALT DISNEY - MICKEY MOUSE LTD.

MADE IN ENGLAND

SHUFFLED SYMPHONIES

CARDS

1. There are 45 cards in the pack, made up as follows:—

"VALUE" CARDS

2 Elmer Elephant	value 3
2 Pluto	,, 3
2 Three Little Pigs	,, 2
2 Dopey	,, 2
2 Horace Horsecollar	,, 2
2 Snow White	,, 1
2 Mickey Mouse	,, 1
2 Donald Duck	,, 1

"NO VALUE" CARDS

Two each of the following:—

Ambrose Kitten	Max Hare
Clara Cluck	Goofy
Tilly Tiger	Minnie Mouse
The Twins	Toby Tortoise
Dirty Bill	Clarabelle
Pied Piper	Donna Duck
Country Cousin	3 Little Wolves

and one card only of the BIG BAD WOLF, which is a penalty card.

2. The "value" cards have their value number printed in the corner, and the **Big Bad Wolf** card has a P printed in the corner.

DEAL

3. **Cut for deal. The highest card wins,** "value" cards 3, 2 and 1 ranking higher than "no value" cards. In the event of two or more players cutting equally high "value" cards, these players should cut again. The first card is dealt to the player on the left of the dealer and the deal continues in a clockwise direction until all the cards are dealt.
4. **Players must not look at their cards, which must be kept face downwards until actually played.**

THE GAME

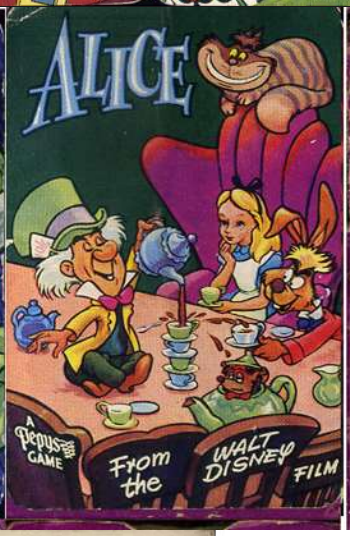
5. The object of the game is to win all the cards from the other players.
6. Any number of persons can play, but two or more packs should be used if more than five people play.

4008 - Castell Brothers - Alice

Nome	**Alice**
Fabbricante	**Castell Brothers Ltd. - Pepy's series**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**44**
Anno	**1952**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm.**

I disegni sono presi dal film di Walt Disney uscito nel 1951.
Il mazzo avrebbe dovuto chiamarsi *Alice in wonderland*, come il film, ma questo nome era già stato usato da De La Rue per un mazzo uscito nel 1898 che ha i disegni originali di John Tenniel (*vedi 3708*).
Il mazzo è composto da 8 serie di 5 carte ognuno in cui Alice porta sempre il numero 1, oltre a 2 carte con il Bianconiglio e il gatto del Cheshire.
Il mazzo è fornito di libretto con le regole del gioco e il nome dei personaggi dei disegni.
Scopo del gioco è impadronisrsi di più gruppi completi possibile.

C.1
ALICE
C.2
The Walrus and the Carpenter
C.3
MARCH
The curious Oysters peep out of their shells
C.4
The White Rabbit's House
C.5
Bill the Chimney-sweep Lizard
D.1
ALICE
D.2
Iris and Daisy in the Garden of Live Flowers
D.3
The Tiger Lily and the Dandelion
D.4
Rocking-Horseflies and Bread-and-Butterflies
D.5
Dog-and-Caterpillars
E.1
ALICE
E.2
The Caterpillar has something important to say
E.3
WHO
DOWN
UP
THIS WAY
THAT WAY
BACK
WHERE
WHY NOT
The Signs in the Grove of Trees
E.4
10/6
The Mad Hatter's Unbirthday Party
E.5
The Mad Hatter pours tea
F.1
ALICE
F.2
TULGEY WOOD
Tulgey Wood
F.3
Horn-Ducks
F.4
Accordion-Owls, Eyeglass-Bill and Pencil-Birds
F.5
The Brush-Dog brushes away the path
G.1
ALICE
G.2
Painting the Roses red
G.3
The Card Soldiers approach
G.4
The Queen of Hearts and the King
G.5
The Queen plays croquet



A short description of 3 companion games taken from the range of 38 games published by *PEPYS*.

JUST WILLIAM
A fine game based on 10 of the famous "Just William" books by Richmal Crompton. Beautifully pictured by Thomas Henry, who illustrates all the "Just William" books.

MUFFIN
The ever popular television star featured as the hero of amusing adventures. The bright and colourful illustrations are well matched by the play of the game itself which is interesting and quick moving.

FARMYARD CRIES
In addition to the attraction of its amusing pictures, this is an excellent party game. Players must collect a complete Farmyard Family. When the "Baby" is wanted, it is obtained from other players by making the appropriate animal cries. A jolly party game.

* * * * *

PEPYS STATIONERY
For Boys and Girls
Pepys have produced special boxes of notepaper and envelopes for boys and girls and invitations for your parties. They are beautifully decorated by the famous artists who picture the Pepys Games cards.

CASTELL BROTHERS LTD.
14-17 St. Cross Street, Hatton Garden, London, E.C.1.
MADE IN GREAT BRITAIN

A.1. Alice
A.2. Dinah
A.3. Alice falls down the shaft
A.4. The chase through the Tunnel
A.5. The Doorknob

B.1. Alice
B.2. Alice floats on the Pool of Tears
B.3. The Dodo sails on a Toucan
B.4. The Caucus Race goes on and on
B.5. Tweedledum and Tweedledee

C.1. Alice
C.2. The Walrus and the Carpenter
C.3. The Curious Oysters peep out of their shells
C.4. The White Rabbit's House
C.5. Bill the Chimney-Sweep Lizard

D.1. Alice
D.2. Iris and Daisy in the Garden of Live Flowers
D.3. The Tiger Lily and the Dandelion
D.4. Rocking-Horsefly and Bread-and-Butterflies
D.5. Dog-and-Caterpillars

E.1. Alice
E.2. The Caterpillar has something to say
E.3. The Signs in the Grove of Trees
E.4. The Mad Hatter's Unbirthday Party
E.5. The Mad Hatter pours tea

F.1. Alice
F.2. Tulgey Wood
F.3. Horn-ducks
F.4. Accordion-Owl, Eyeglasses-Bird and Pencil birds.
F.5. The Brush-Dog brushes away the path

G.1. Alice
G.2. Painting the Roses red.
G.3. The Card Soldiers approach
G.4. The Queen of Hearts and the King
G.5. The Queen plays croquet

H.1. Alice
H.2. The Court Scene
H.3. The Jury at the Trial
H.4. The Chase
H.5. Alice's sister wakes her.

3990 - Castell Brothers - Peter Pan

Nome	**Peter Pan**
Fabbricante	**Castell Brothers Ltd. - Pepy's series**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**44 + carta J**
Anno	**1939**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 88x58**

Il mazzo fu stampato nel 1939; i disegni perciò non hanno nessun collegamento con l'omonimo film di Walt Disney, uscito nel 1953.
Nel libretto si trova la scritta "*By permission of, and in collaboration with the original publisher of Peter Pan card game, Messrs. H. P. Gibson & Sons ltd. London EC 1*" che fa riferimento a un mazzo del 1912 (*vedi 3709-3894*) con lo stesso nome.
Nel mazzo ci sono 44 carte numerate da 1 a 11, divise in 4 semi che si distinguono per i diversi colori dei numeri. Inoltre c'è una carta Joker contrassegnata dalla lettera J.
Le prima edizione ha il retro di colore verde, mentre nelle successive diventa rosso.
Sul libretto che contiene le regole del gioco troviamo la pubblicità di numerosi altri giochi, di carte e non, dello stesso fabbricante.

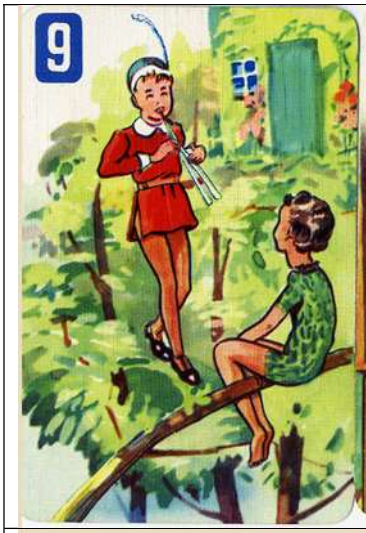
9
10
11
J
1
2
3
4
5
6
7
8

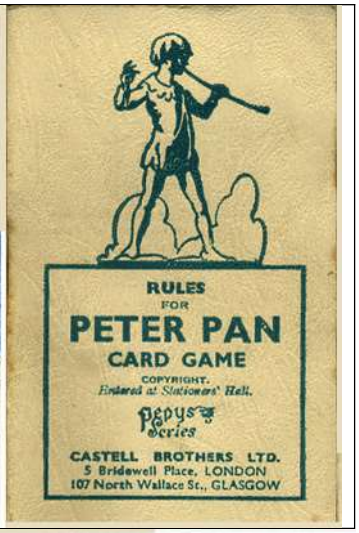
9
10
11

1
2
3
4

5
6
7
8

9
10
11
PETER PAN
CARD GAME
Pepys Series
1
2
3
4
NANA
5
6
7
8





RULES
FOR
PETER PAN
CARD GAME

COPYRIGHT.
Entered at Stationers' Hall.

Pepys Series

CASTELL BROTHERS LTD.
5 Bridewell Place, LONDON
107 North Wallace St., GLASGOW

RULES for

PETER PAN
CARD GAME

For three or more Players. If more than five, two packs should be used.

There are 45 cards to the pack, consisting of 4 sets numbered from 1 to 11, in Red, Green, Blue, and White, and one JOKER Card.

Card values run according to the numbers, *i.e.*, one is the lowest of a suit and eleven the highest.

DEAL

Cards are dealt out one at a time face up. The first person to get the

PATIENCE

Several of the best games of Patience can be played with these cards. For the benefit of those who wish to play such games and also as a matter of interest to others who wish to lay out the cards in the proper sequence of the story, the order of the cards is as follows: Red, Green, Blue, and White, and running from one to eleven in each suit.

You will enjoy playing other Pepys Series Games

For details see next two pages.

MADE IN ENGLAND

Pepys Series **GAMES** Best for PLAY and VALUE

BRITISH THROUGHOUT PRE-WAR PRICES

'ZIGS' Improved JIG-SAW Four Film Scenes - 6D.

'FAMO' CARD GAMES **'SPEED'** in Full Colours - 1/- per pack

'TURNOVER' A clever Word Game - 1/-

'COMBAT' Thrilling Victory Game - 1/-

'SNOW WHITE' Two exciting Card Games **'PINOCCHIO'** 1/6 each

From Walt Disney sketches.

'CHASE THE ENEMY' - 1/6
A really great Board Game

SEE OVER

By permission of, and in collaboration with the original publishers of Peter Pan card game.

Messrs. H. P. GIBSON & SONS LTD.
London, E.C.1

Card Games all at **2/6**

'KARGO' or **CARD GOLF**
A popular game of skill.

'BELISHA'
The great 'Safety First' Game.

'PROGRESS'
Dramatic and Interesting.

'MICKEY'S FUN FAIR'
Grand family Game.
All the Disney favourites.

'CRIME CLUB'
A pack full of thrills.

'PETER PAN'
A skilful game for all ages.

'SPELSO' - 3/6
Compendium of word making games including ANAGRAMS

All Prices apply to Great Britain and Northern Ireland only.

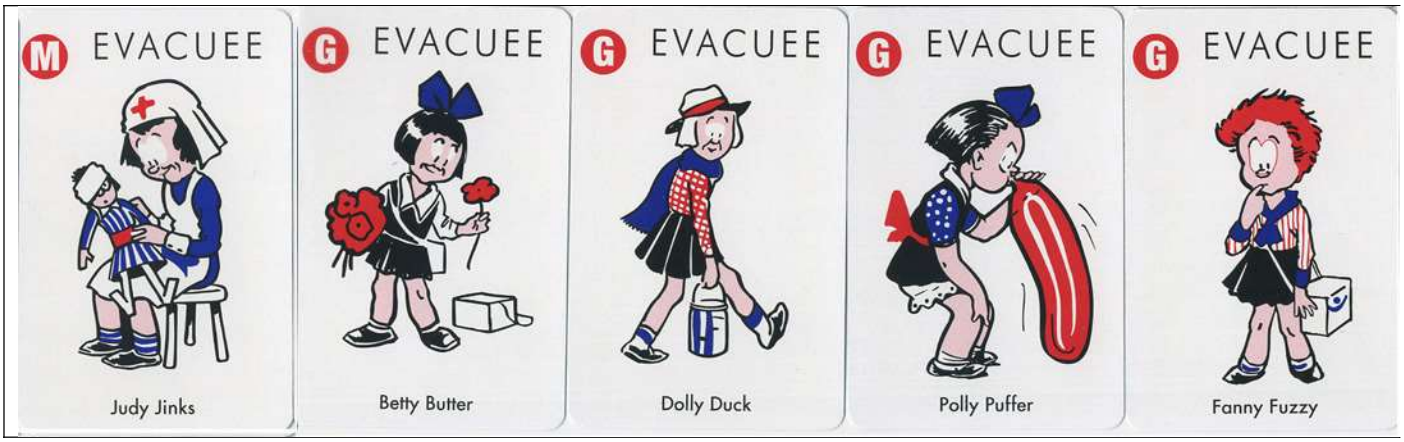
1969 - Castell Brothers - Vacuation

Nome	**Vacuation**
Fabbricante	**Castell Brothers - Pepy's series**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**44**
Anno	**1939 originale - 199x ristampa**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 89x58**

È un gioco di carte stampato in occasione del piano del governo inglese per evacuare circa 3,5 milioni di persone dalle città portandoli in campagna, al riparo dai bombardamenti tedeschi.

Le carte mostrano caricature di 12 fanciulle (indice **G**irl) e 12 ragazzi (***B**oy*), 5 insegnanti (***T**eacher*), maschera a gas (***E**xtra gas mask*), sirena che suona l'allarme (***A**ir raid alarm*). 8 proprietari di casa (***H**ouseholder*), 5 capigruppo (***M**aster*).

Il gioco consiste nel giocare una carta che abbia lo stesso indice di quella del giocatore precedente, se non è possibile si deve prelevare una carta da quelle coperte e attendere un turno per giocare. Giocando una carta con indice **M** si può scegliere di variare l'indice abilitato al gioco. Vince chi riesce per primo a liberarsi di tutte le sue carte.



G EVACUEE

Gertie Guggle

G EVACUEE

Lucy Lard

G EVACUEE

Connie Chuck

G EVACUEE

Nancy Nitwit

G EVACUEE

Ida Ittinem

G EVACUEE

Annie Acorn

G EVACUEE

Hilda Howler

G EVACUEE

Katie Kettle

M EVACUEE

Mick Mudd

B EVACUEE

Percy Puffer

B EVACUEE

Bertie Butter

B EVACUEE

Lenny Lard

B EVACUEE

Issy Ittinem

B EVACUEE

Danny Duck

B EVACUEE

Georgie Guggle

B EVACUEE

Eddy Earwig

B EVACUEE

Nobby Nitwit

B EVACUEE

Herby Howler

B EVACUEE

Kenny Kettle

B EVACUEE

Johnny Jinks

B EVACUEE

Charlie Chuck

M TEACHER

Mr. Maths

T TEACHER

Old
G. O' Metry

T TEACHER

Mr. Al. Gebra

T TEACHER

Miss
Prim

T TEACHER

Mr.
Tanner

T TEACHER

Sniggy
Snagg

M EVACUEE

Mona Mudd

A

AIR RAID
ALARM

E

EXTRA
GAS
MASK

M HOUSEHOLDER

Squire Squirt

H HOUSEHOLDER

Ketcham the Keeper

H HOUSEHOLDER

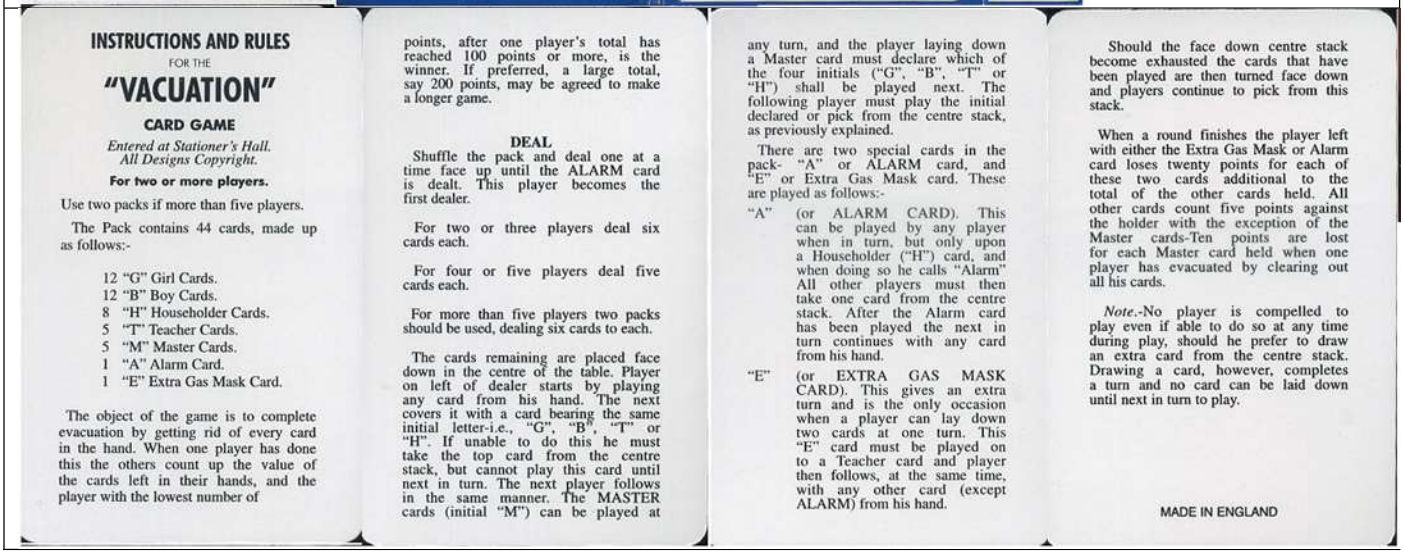
Old Garge

H HOUSEHOLDER

Simmy the Shepherd

H HOUSEHOLDER

Farmer Wuzzle



INSTRUCTIONS AND RULES
FOR THE
"VACUATION"
CARD GAME

Entered at Stationer's Hall.
All Designs Copyright.

For two or more players.

Use two packs if more than five players.

The Pack contains 44 cards, made up as follows:-

12 "G" Girl Cards.
12 "B" Boy Cards.
8 "H" Householder Cards.
5 "T" Teacher Cards.
5 "M" Master Cards.
1 "A" Alarm Card.
1 "E" Extra Gas Mask Card.

The object of the game is to complete evacuation by getting rid of every card in the hand. When one player has done this the others count up the value of the cards left in their hands, and the player with the lowest number of points, after one player's total has reached 100 points or more, is the winner. If preferred, a large total, say 200 points, may be agreed to make a longer game.

DEAL

Shuffle the pack and deal one at a time face up until the ALARM card is dealt. This player becomes the first dealer.

For two or three players deal six cards each.

For four or five players deal five cards each.

For more than five players two packs should be used, dealing six cards to each.

The cards remaining are placed face down in the centre of the table. Player on left of dealer starts by playing any card from his hand. The next covers it with a card bearing the same initial letter-i.e., "G", "B", "T" or "H". If unable to do this he must take the top card from the centre stack, but cannot play this card until next in turn. The next player follows in the same manner. The MASTER cards (initial "M") can be played at any turn, and the player laying down a Master card must declare which of the four initials ("G", "B", "T" or "H") shall be played next. The following player must play the initial declared or pick from the centre stack, as previously explained.

There are two special cards in the pack- "A" or ALARM card, and "E" or Extra Gas Mask card. These are played as follows:-

"A" (or ALARM CARD). This can be played by any player when in turn, but only upon a Householder ("H") card, and when doing so he calls "Alarm" All other players must then take one card from the centre stack. After the Alarm card has been played the next in turn continues with any card from his hand.

"E" (or EXTRA GAS MASK CARD). This gives an extra turn and is the only occasion when a player can lay down two cards at one turn. This "E" card must be played on to a Teacher card and player then follows, at the same time, with any other card (except ALARM) from his hand.

Should the face down centre stack become exhausted the cards that have been played are then turned face down and players continue to pick from this stack.

When a round finishes the player left with either the Extra Gas Mask or Alarm card loses twenty points for each of these two cards additional to the total of the other cards held. All other cards count five points against the holder with the exception of the Master cards-Ten points are lost for each Master card held when one player has evacuated by clearing out all his cards.

Note.-No player is compelled to play even if able to do so at any time during play, should he prefer to draw an extra card from the centre stack. Drawing a card, however, completes a turn and no card can be laid down until next in turn to play.

MADE IN ENGLAND

Il mazzo è stato originariamente stampato all'inizio della seconda guerra mondiale per la serie di giochi Pepy's e ristampato alla fine del secolo scorso a cura del British Heritage.

3848 - Castell Brothers ? - Peter & the wolf

Nome	**Peter & The Wolf**
Fabbricante	**Castell Brothers ? - Pepy's series**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**44**
Anno	**1947**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 88x58**

Il mazzo "Pierino e il lupo", ispirato al film "*Make mine music*" prodotto da Walt Disney, nasce da un'idea di Ern Shaw.
4 carte hanno le immagini dei protagonisti del film, identificati dalla lettera S per star, e 8 serie di 5 carte che raccontano episodi della pellicola.
Il primo giocatore mette sul tavolo una sequenza di carte in progressione. Il giocatore successivo può aggiungere altre carte, solo se sono in sequenza.
La successione delle carte sul tavolo deve essere, con le carte di ogni storia da A a E:
- Storia 1 - Peter - Storia 2 - Storia 3 - Sonia - Storia 4
- Storia 5 - Ivan - Storia 6 - Storia 7 - Sasha - Storia 8

cioè 4 serie di due storie con il personaggio protagonista al centro delle stesse.
Scopo del gioco è liberarsi delle proprie carte; chi ci riesce per primo vince.

When the Wolf is about the door is kept bolted

Suddenly they hear the howl of the Wolf outside

And the Big Bad Wolf snarls with rage

When Grandfather falls asleep PETER has an idea

He decides to hunt the Wolf with his pop-gun

With his gun on his shoulder PETER leaves the cottage

He has not got far when he meets a queer bird named SASHA

SASHA examines Peter's gun to see if it is loaded

Soon they meet SONIA the duck who joins them

IVAN the Cat gives SASHA a nasty fright

Without warning the Wolf appears on the scene

PETER fires his gun but the Wolf just laughs

The Wolf chases SONIA on to a frozen pond

He has nearly caught her when he falls through the ice

SONIA makes her escape into a hollow tree

Brave little SASHA attacks the Big Bad Wolf

SASHA attracts his attention whilst PETER tries a plan

He even jumps into the Wolf's mouth and out again

Meanwhile IVAN lassoes the Wolf's tail

As the lasso catches the Wolf's tail PETER tightens it

Quickly IVAN climbs up the tree to help PETER

PETER and IVAN fall off, but hold the rope tight

The Wolf is dragged up into the air by the rope

As he passes them in mid air the Wolf tries to grab PETER

At last the Wolf is very exhausted by his struggles

Meanwhile the little Bird tries to find some help

At last he meets three Hunters this is VLADIMIR

This is YASHA who is very, very fat

And this is MISHA—they all agree to help

They arrive to find the Wolf safely tied up

They carry the Wolf in triumph to the village

There is great rejoicing and PETER becomes a hero

SASHA returns to the spot where he last saw SONIA

SASHA is delighted to find the Wolf didn't eat SONIA

And they both toddle off to join the celebrations

OTHER Pepys Series GAMES

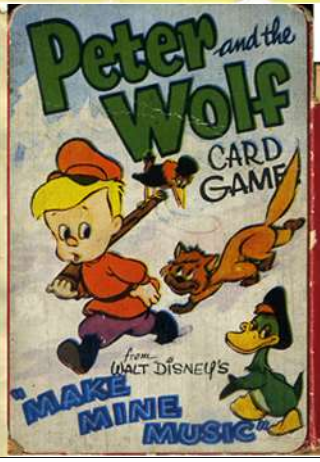
BRITISH MANUFACTURE

'HORSE RACING TO-NIGHT'
'HORSIE-HORSIE'
'HOME CRICKET'
'DINGBAT DOMINOES'
'I SPY'
'SPEED'
'WU PEE'
'SYLABEX'

Pepys Series

RULES
for the Game of
"PETER AND THE WOLF"
By Eric Shaw

Pepys Series



4402 - Castell Brothers - George Cansdale's - Pets

Nome	**George Cansdale's - Pets**
Fabbricante	**Castell Brothers Ltd.**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**42**
Anno	**1955**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 88x58**

Il mazzo, disegnato da Racey Helps, è stato ristampato nel 1962 con il titolo “Family Favourites”.
Troviamo una serie di carte duplicate: 5 cani marroni con i numeri in rosso, 4 cani bianchi o neri con i numeri in blu, 4 gatti con i numeri in verde. 3 pony con i numeri in bianco, 4 cuccioli con i numeri in nero e carta joker.
Scopo del gioco è liberarsi per primo di tutte le carte giocando una carta dello stesso gruppo o con lo stesso numero dell’ultima messa sul tavolo.

1
TABBY
2
SIAMESE
3
PERSIAN
4
FIRST PRIZE
BLACK KITTEN

J
1
HUNTER
2
3
SHETLAND PONY

1
TORTOISE
2
WHITE RABBIT
3
BUDGERIGAR
4
HARLEQUIN FISH

GEORGE CANSDALE'S

PETS

CARD GAME

PICTURED BY
RACEY HELPS

Pepys Series

GEORGE CANSDALE'S

PETS

CARD GAME

PICTURED BY
RACEY HELPS

A Pepys CARD GAME

THE GAME FOR ALL ANIMAL LOVERS

MANUFACTURED IN GREAT BRITAIN

PETS

RULES

RULES for the Game of PETS

Produced in co-operation with GEORGE CANSDALE
Illustrated by RACEY HELPS

THE PACK

The cards picture the following pets, and there are 2 cards of each subject:

5 brown dogs, numbered in Red.
4 black or white dogs, numbered in Blue.
4 cats, numbered in Green.
3 ponies, numbered in White.
4 other pets, numbered in Black.

There are also:
4 cat-and-dog joker cards, marked "J".

RULES OF PLAY

(*See page 5 for the Tortoise Game for younger children*).

OBJECT OF THE GAME

The object of the game is to get rid of all the cards in your hand as speedily as possible by playing a card of the same set or of the same number as the previous card played.

DEALING

Choose a dealer who shuffles the pack and deals as follows:

If there are 2 or 3 players 6 cards are dealt to each player, but for 4, 5 or 6 players 5 cards are dealt to each. The dealer turns one card face upwards in the centre of the table, placing the remainder of the pack face downwards beside it.

Players pick up their cards and arrange them in sets.

PLAY

The player on the left of the dealer commences by playing, if he can, one card which must be either of the same set, *i.e.*, the same *coloured* number, or bearing the same *number* as the card that has been turned up by the dealer, (or he may play a Joker—see below). He plays it face upwards on top of the upturned card which is beside the pack. The next player on his left does the same if he can, and so on. If a player cannot play, he must pick up one card from the face-down pack. After a player has picked up a card, this completes his turn and he must wait for his turn again before playing a card.

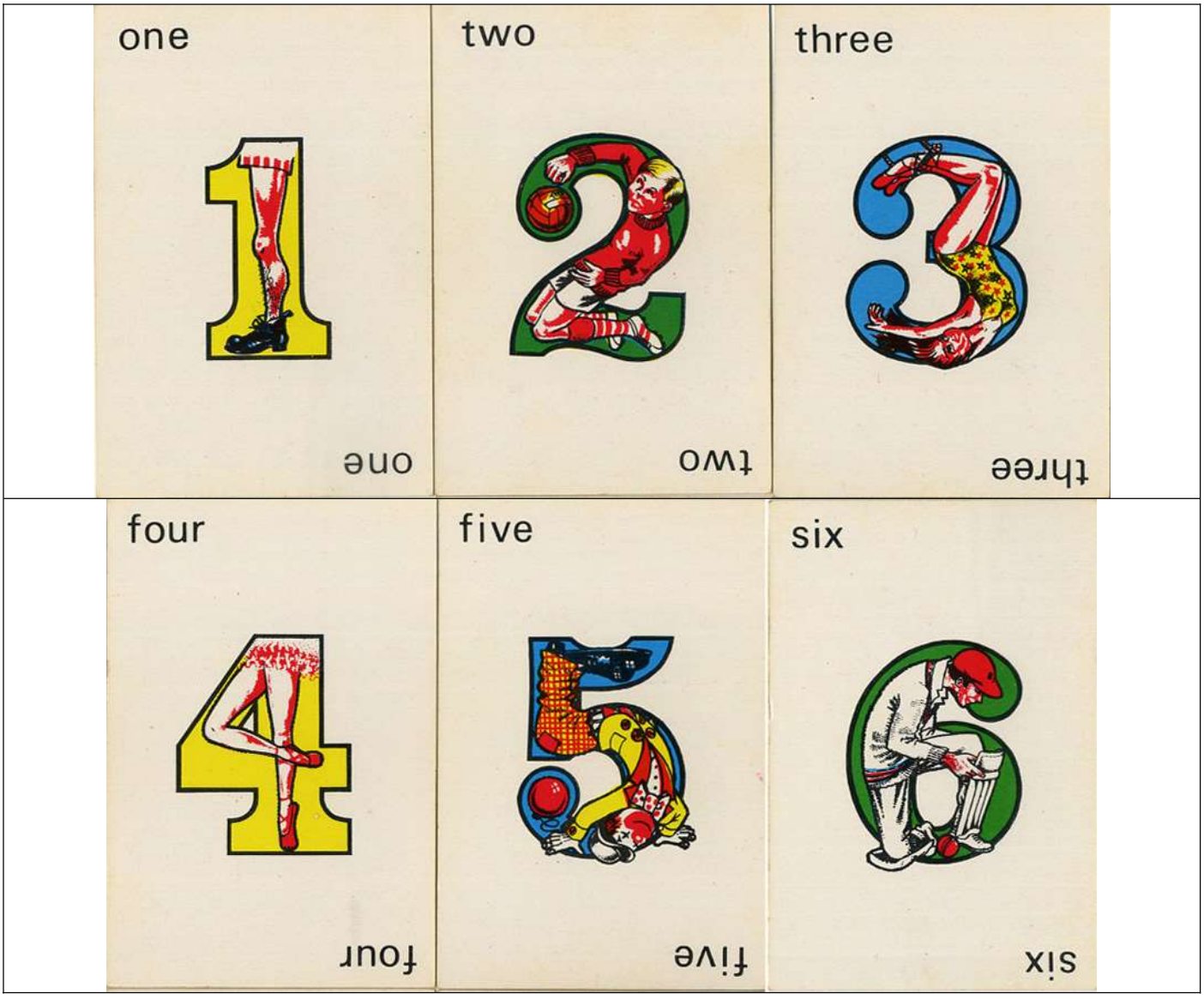
JOKERS

A Cat-and-Dog Joker card can be played at any turn and it gives the player the right to call for any

3859 - Castell Larby - Legs 11

Nome	**Legs 11**
Fabbricante	**Castell Larby ltd. - Pepy's series**
Paese	**Gran Bretagna - stampa Hing Kong**
Numero carte	**36**
Anno	**1974**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 84x57**

Il mazzo "Gambe 11" ha 9 carte ripetute 4 volte ognuna.
Sulle carte c'è un numero da 1 a 9 al cui interno sono disegnate figure intere o gambe, da cui il nome del gioco.
I giocatori scoprono una carta per volta ponendola sul tavolo.
Scopo del gioco, le cui regole sono sul retro della confezione, è appropriarsi delle carte scoperte la cui somma sia 11.
Vince chi alla fine è riuscito ad appropriarsi del maggior numero di carte.



LEGS 11

A Pepys

FUN WITH FIGURES GAME

M.C.

RULES OF LEGS 11

A game for 2 or more players

The cards are shuffled and dealt around the players until the pack is finished. Each player places his cards face down in a stack before him. The player on left of dealer takes the top card of his stack and places it quickly face up on the table before him. The player on his left does the same and so on round the table. As a player turns up a card, he places it on top of the previous cards turned up by him.

When a card is turned up which together with any of the cards on top of other players' upturned stacks adds up to 11, any player may cry 'LEGS'. The sum may be made up from the top cards of two or more stacks. The first player to cry 'LEGS' correctly collects all the stacks whose top cards add up to 11 and places them at the bottom of his stack of unexposed cards.

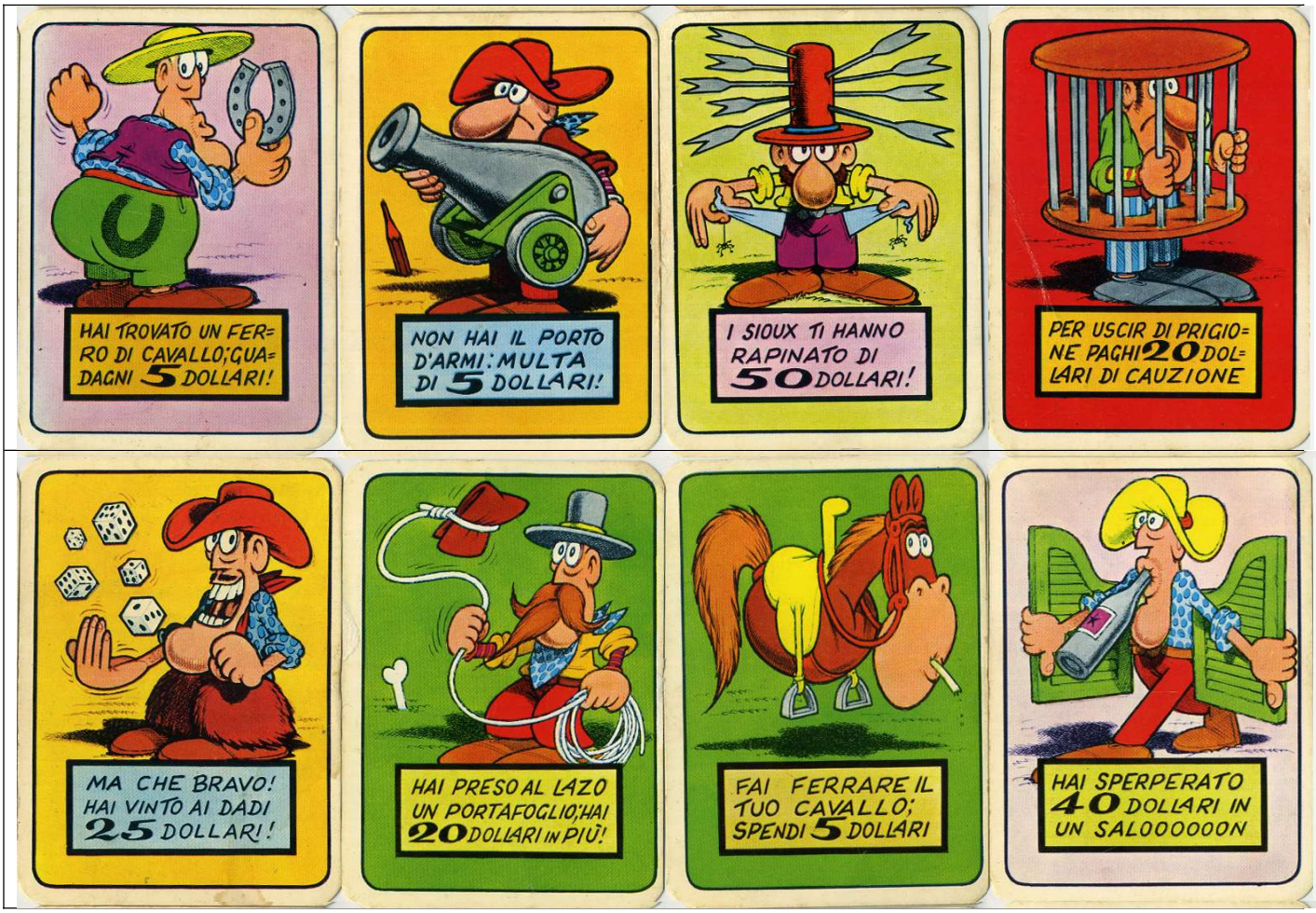
If two or more players call 'LEGS' simultaneously or if a player calls in error, their upturned stacks must be placed in the centre of the table making one stack with the last exposed card on top. This is the POOL. The top card of the pool may count towards making the sum of 11. When a player calls 'LEGS', more than one combination may add up to 11. He may collect only one of these, but he may choose which.

When a player has exposed all his cards, on his next go he turns them upside down and starts again. A player who has lost all his cards is out of the game. The game is won by the player who succeeds in collecting all the cards.

4832 - Clementoni - La febbre dell'oro

Nome	**La febbre dell'oro**
Fabbricante	**Clementoni**
Paese	**Italia**
Numero carte	**20**
Anno	**1972**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 91x66**

Nel 1972 la Clementoni mise in commercio un gioco che si ispirava alla mitica febbre dell'oro che sconvolse gli Stati Uniti dell'ovest verso la metà del 19° secolo. Per vincere i vari giocatori (da 2 a 8) si muovevano su un tabellone, acquistando varie proprietà, un po' come nel gioco del Monopoli.
Nella scatola 20 carte erano disegnate da Benito Jacovitti.
Il concorrente che ne estraeva una vinceva o perdeva la somma indicata.



MULTA
CAVALLO SENZA LIBRETTO DI CIRCOLAZIONE: MULTA DI 15 DOLLARI!
CHE DISDETTA! HAI PERSO 25 DOLLARI AL POKER
PER LA SUA CATTURA INCASSI 50 DOLLARI DI TAGLIA!
UN FUORILEGGE TI HA ALLEGGERITO DI 30 DOLLARI
DEVI COMPRARE UN NUOVO CAVALLO; SPENDI 15 DOLLARI
HAI DOMATO UN TORO SELVAGGIO! VINCI 5 DOLLARI
UNO ZIO DI BOSTON TI HA LASCIATO 30 DOLLARI!
TROVI UNA PEPITA D'ORO; GUADAGNI 15 DOLLARI!
SCOTENNATO! DEVI COMPRARTI UNA PARRUCCA: 10 DOLLARI!
VINCI 10 DOLLARI IN UNA GARA DI TIRO ALLA PISTOLA!
HAI DATO UNA MANO ALLO SCERIFFO: INCASSI 40 DOLLARI!
TROVI 15 DOLLARI NELLE TASCHE DI CHI HAI ACCOPPATO!
LA PISTOLA PIU' VELOCE DEL WEST

4090 - Clementoni - Cucù

Nome	**Cucù**
Fabbricante	**Clementoni SpA**
Paese	**Italia**
Numero carte	**66**
Anno	**201x**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm.82x58**

Il mazzo nasce da un'idea Francesco Berardi con i disegni di Giulia Quagli.
Sulle carte vediamo personaggi fiabeschi ripetuti 3 volte ognuno e numerati da 1 a 10: gnomo, goblin, fata, orco, yeti, grifone, fenice e unicorno.
Sotto il nome del personaggio c'è scritto cosa fare giocando quella carta.
Inoltre ci sono 36 carte con disegnata una pozione magica.
Oltre al gioco standard sulle istruzioni trovate anche due varianti al gioco.

Contenuto

30 carte numerate da 1 a 10: su ognuna sono presenti un personaggio di fantasia ed eventualmente un'azione speciale.
36 carte Pozione

VERSIONE CLASSICA

Prendete ognuno 3 Pozioni e ponetele davanti a voi, una accanto all'altra.
Il mazziere prende le carte numerate, le mescola e ne distribuisce 1 a ogni giocatore.
Guardate la vostra carta e ponetela coperta davanti a voi.
A partire dal giocatore a sinistra del mazziere e procedendo in senso orario, decidete se tenere la carta o scambiarla con quella del giocatore alla vostra sinistra. L'altro giocatore non può rifiutare lo scambio, a meno che non abbia una carta speciale (9 o 10).
Se siete il mazziere e volete cambiare la vostra carta, giratene una qualsiasi del mazzo: a meno che questa carta non sia speciale (9 o 10), sarà la vostra nuova carta.
Dopo che anche il mazziere ha giocato, girate tutte le carte: i giocatori che hanno quella di valore più basso perdono una Pozione.
Esempio: *Daniela è il mazziere. Andrea, che le sta a sinistra, è il primo giocatore di turno: ha un 6 e sta. Poi tocca a Barbara che ha un 5 e sta. Carlo ha un 2 e decide di scambiarlo con Daniela, che gli dà un 5. Daniela, essendo il mazziere, pesca una carta dal mazzo per scambiarla col 2: è un 8. Barbara e Carlo hanno la carta più bassa (un 5) ed entrambi perdono una Pozione.*

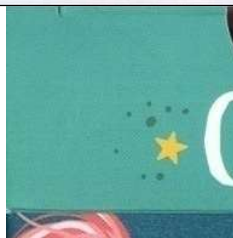
Rimescolate le carte numerate e iniziate una nuova mano: il giocatore a sinistra del mazziere diventa il nuovo mazziere.
Quando un giocatore perde tutte le Pozioni, viene eliminato.
Vince chi resta l'ultimo in gioco: se tutti i giocatori rimasti hanno carte uguali e una sola Pozione, non la perdono e rifanno un'altra mano fino a che non c'è un vincitore.

Le carte speciali

Se la vostra carta è un 9 o 10, potete tenerla impedendo qualsiasi scambio. Per farlo, scoprite la carta e applicate l'azione corrispondente:

Unicorno *(Salta lo scambio)*: l'unicorno vola e salta! Il giocatore alla vostra sinistra dovrà scambiare la carta col giocatore alla vostra destra. Se siete il mazziere, il giocatore alla vostra sinistra pescherà una carta dal mazzo. Se in generale pescate questa carta dal mazzo, girate quella successiva.

Drago *(Blocca lo scambio)*: il drago sputa fuoco ed è seduto su un muro, impedendo qualsiasi tipo di scambio. Il giocatore alla vostra sinistra non può scambiare la sua carta. Se pescate il drago dal mazzo, non avviene nessuno scambio e siete costretti a tenere la vostra carta.
Esempio: *Andrea ha un 3 e vuole passarlo a Barbara, che scopre un 9: Andrea scambia quindi la sua carta con Carlo, che gli dà un 7. Carlo ha il 3 passatogli da Andrea, ma non può scambiarlo con Daniela, che scopre il suo 10. Carlo ha la carta più bassa e perde una Pozione.*



CUCÙ
Il gioco del Cucù è talmente diffuso in Italia da essere noto anche con altri nomi: Saltacavallo, Il gioco del cucco, Asso che corre...
Questa edizione ha nuove illustrazioni e regole supplementari che rendono le partite ancora più imprevedibili e divertenti!

ATTENZIONE! Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Contiene piccole parti che possono essere ingerite o inalate. Pericolo di soffocamento.

Clementoni S.p.A.
Zona Industriale Fontenoce s.n.c.
62019 Recanati (MC) - Italy
Tel.: +39 071 75811
www.clementoni.com

Assistenza clienti:
Tel.: 02.82.52.52
www.clementoni.com/it/form/

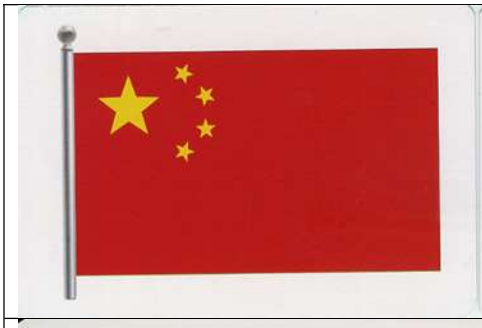
MADE IN ITALY

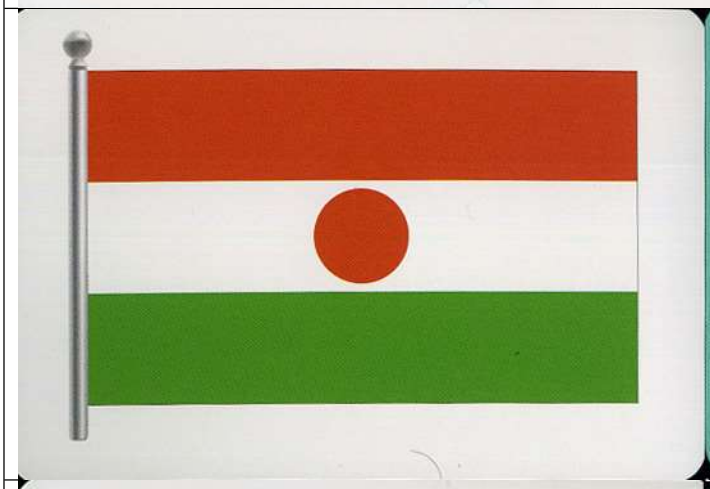
Clementoni

4143 - Clementoni - Il gioco delle bandiere

Nome	**Il gioco delle bandiere**
Fabbricante	**Clementoni SpA**
Paese	**Italia**
Numero carte	**50**
Anno	**201x**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 95x66**

Il mazzo, nato da un'idea di Francesco Berardi, mostra le bandiere di 50 diversi stati di tutto il mondo.
Il retro di ogni carta mostra il nome della nazione in varie lingue, la sua posizione geografica e le caratteristiche della bandiera, come spiegato sul foglietto d'istruzioni allegato al mazzo.





LE CARATTERISTICHE

A) Ci sono 2 o più strisce verticali.

B) Ci sono 2 o più strisce orizzontali.

C) Ci sono una o più croci, di qualsiasi forma o inclinazione.

D) Ci sono una o più stelle.

E) Ci sono almeno un simbolo (sole, luna…) o uno stemma. Le stelle e le croci sono escluse perché considerate nelle caratteristiche precedenti.

F) Ci sono 4 colori.

G) Ci sono 3 colori.

H) Ci sono 2 colori.

I) C'è il giallo.

L) C'è il nero.

M) C'è il verde.

N) Ci sono il blu e il rosso.

O) Ci sono il giallo e il bianco.

P) Ci sono il blu e il giallo.

Q) Ci sono il rosso e il giallo.

R) Ci sono il verde e il bianco.

S) Lo Stato appartiene all'Europa.

T) Lo Stato appartiene all'America.

U) Lo Stato appartiene all'Asia.

V) Lo Stato appartiene all'Oceania.

Z) Lo Stato appartiene all'Africa.

Clementoni S.p.a.
Zona Industriale Fontenoce s.n.c.
62019 Recanati (MC) - Italy
Tel.: +39 071 75811
www.clementoni.com

Conservare per future referenze

Assistenza clienti
Tel.:02.82.52.52
assistenza@clementoni.it

VS26151

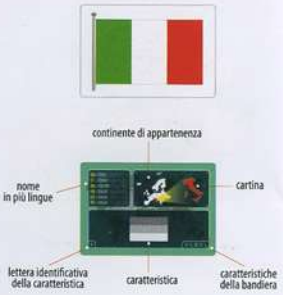
il gioco delle bandiere

Un gioco di osservazione e associazione

Ideazione: Francesco Berardi
Sviluppo: Simone Ragnetti, Francesco Berardi
Grafica: Mauro Mattei

Clementoni

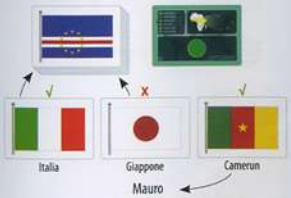
Contenuto
50 carte: ogni carta presenta da un lato una Bandiera e dall'altro alcune informazioni sul relativo Stato (nome in più lingue, cartina e continente di appartenenza) e una Caratteristica (accompagnata da delle lettere).



COME SI GIOCA

Mescolate le carte tenendo le Bandiere rivolte verso l'alto. Disponetene 20 al centro del tavolo, sempre con le Bandiere rivolte verso l'alto, formando una griglia 5x4. Ponetevi accanto il mazzo con le restanti carte.

Girate la carta in cima e ponetela accanto al mazzo: a questo punto, in contemporanea, cercate di prendere le Bandiere che hanno la Caratteristica presente nella carta appena girata. Prendete le carte con una sola mano e mettetele nell'altra.
Quando tutti avete smesso di prendere carte, verificate che le Bandiere prese abbiano la Caratteristica richiesta. Mettete da parte le Bandiere corrette formando un mazzetto di prese: ponete le Bandiere a faccia in giù per distinguerle dalle carte che prenderete nei turni successivi. Se una Bandiera è sbagliata, rimettetela sotto al mazzo insieme a una corretta appena presa o una che avevate messo da parte in precedenza.



Dovete prendere le Bandiere che hanno il verde. Mauro ha preso 3 carte, di cui 2 corrette (Camerun e Italia) e 1 sbagliata (Giappone). Conserva una carta (Camerun) e rimette le altre due al centro del tavolo.

Se avete dubbi su una Bandiera, potete girarla e controllare le lettere scritte accanto alla Caratteristica. A ogni Caratteristica corrisponde una lettera scritta a sinistra: se questa è presente nell'elenco a destra, la Bandiera è corretta.

Il verde corrisponde alla lettera M. Dietro la bandiera dell'Italia è presente la M nell'elenco a destra.

Per effettuare altri turni di gioco svolgete le seguenti azioni:
- Girate la carta accanto al mazzo delle Bandiere e mettetela nella griglia al centro del tavolo.
- Aggiungete altre Bandiere per averne 20 (ricordate che nell'ultimo turno potrebbero esserci meno di 20 Bandiere e che l'ultima carta serve come Caratteristica).
- Pescate una nuova Caratteristica.

A fine partita vince chi ha conquistato il maggior numero di Bandiere.

Varianti
Se giocate con bambini piccoli che non conoscono ancora i continenti, quando girate una Caratteristica relativa a un continente pescate un'altra carta mettendola su di essa. A fine turno, ponete entrambe le carte tra le Bandiere al centro del tavolo.
Se vi ritenete esperti delle bandiere del mondo, potete aggiungere un po' di difficoltà. Prima di mettere da parte una carta dovete indovinarne lo Stato: se sbagliate, rimettete la carta sotto al mazzo al centro del tavolo.

il gioco delle
bandiere
Un gioco di osservazione e associazione

50 carte con bandiere di tutto il mondo

Clementoni

6-99
2-6

il gioco delle bandiere
Un gioco di osservazione e associazione
Clementoni

IL GIOCO DELLE BANDIERE
Scoprite le bandiere del mondo attraverso questo gioco di osservazione e rapidità. Afferrate per primi le bandiere con 3 colori, col giallo, con una stella, con le strisce verticali... e con tante altre caratteristiche da scoprire! Vince chi conquista più carte.

0-3

ATTENZIONE! Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Contiene piccole parti che possono essere ingerite o inalate. Pericolo di soffocamento.

Clementoni S.p.A.
Zona Industriale Fontenoce s.n.c.
62019 Recanati (MC) - Italy
Tel.: +39 071 75811
www.clementoni.com

Assistenza clienti:
Tel.: 02 82 52 52
assistenza@clementoni.it

Made in Italy - Cod. 16564
8 005125 165643

CE
Made in Italy
Clementoni

Ideazione: Francesco Berardi

Leggere le indicazioni riportate e conservare la scatola per futura referenza. I colori e i dettagli del contenuto possono variare da quanto illustrato. L'immagine del fronte scatola è puramente rappresentativa ed ha il solo scopo di presentare l'argomento di gioco e la tipologia di prodotto.

4147 - Clementoni - Mimo

Nome	**Mimo**
Fabbricante	**Clementoni SpA**
Paese	**Italia**
Numero carte	**50**
Anno	**201x**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 95x66**

Il mazzo è nato da un'idea di Francesco Berardi con disegni di Laura Giorgi.
Ci sono 20 carte con disegno di animale e 30 con diverse azioni.
Il bambino dovrà scegliere una carta a caso e, sfruttando le sue abilità di mimo, fare indovinare agli altri giocatori cosa è raffigurato sulla carta.
Sul foglietto di istruzioni allegato al mazzo sono proposte alcune variazioni al gioco.

TARTARUGA

SERPENTE

SCIMMIA

GRANCHIO

LEONE

PINGUINO

CANGURO

ELEFANTE

MUCCA

MAIALE

ASINO

CANE

GIOCARE
A BASKET

GIOCARE
A CALCIO

SUONARE
LA BATTERIA

SUONARE
LA CHITARRA

SUONARE
IL FLAUTO

SUONARE
IL VIOLINO

LAVARSI
I DENTI

LAVARSI
LE MANI

PATTINARE

NUOTARE

ARRAMPICARSI

CORRERE

VESTIRSI

BALLARE

CANTARE

AVERE
LA FEBBRE

MANGIARE
IL GELATO

MANGIARE

PIANGERE

RIDERE

SALTARE
LA CORDA

STARNUTIRE

SCRIVERE

LEGGERE

ANDARE
SUL DONDOLO

ANDARE
IN BICICLETTA

GIOCARE
A TENNIS

GIOCARE
A PALLAVOLO

ANDARE COL
MONOPATTINO

ANDARE
SULL'ALTALENA

MIMO MEMORABILE (per 2-4 giocatori)

Mettete 12 carte scoperte al centro del tavolo, formando una griglia di 3 righe e 4 colonne.
Partendo dal giocatore più giovane e procedendo in senso orario, imitate una carta e ponetela coperta davanti a voi.
Quando non ci sono più carte al centro del tavolo, prendete in mano le carte coperte. A turno, sempre partendo dal più giovane, indicate un giocatore e imitate una carta che pensate abbia in mano: se avete indovinato, conquistate la carta e la mettete scoperta davanti a voi (ponete le carte scoperte una sopra l'altra). Se avete sbagliato, l'altro giocatore sceglie una delle sue carte e la mette scoperta davanti a sé.
La partita finisce quando non avete più carte in mano: vince chi ha più carte scoperte davanti a sé.
Variante: scoprite altre 12 carte e fate ancora 1 o 2 partite, contando alla fine tutte le carte scoperte.

Conservare per future referenze

Clementoni S.p.a.
Zona Industriale Fontenoce s.n.c.
62019 Recanati (MC) - Italy
Tel.: +39 071 75811
www.clementoni.com

Assistenza clienti
Tel.:02.82.52.52
assistenza@clementoni.it

VS2188

Ideazione: Francesco Berardi
Illustrazioni: Laura Giorgi
Grafica: Maurizio Santangelo, Andrea Baccifava

Clementoni.

Contenuto

50 carte con 20 animali e 30 azioni

Animali Azioni

GIOCO DEI MIMI (per 3-6 giocatori)

Ponete il mazzo di carte al centro del tavolo.
Il giocatore più grande svolge per primo il ruolo di mimo: pesca una carta e imita l'azione o l'animale raffigurato.
Gli altri giocatori cercano di indovinare l'imitazione: chi ci riesce per primo conquista la carta e diventa il nuovo mimo. Se dopo un po' di tempo nessuno indovina, pescate un'altra carta.
Quando un giocatore conquista 5 carte, vince la partita.
Varianti:

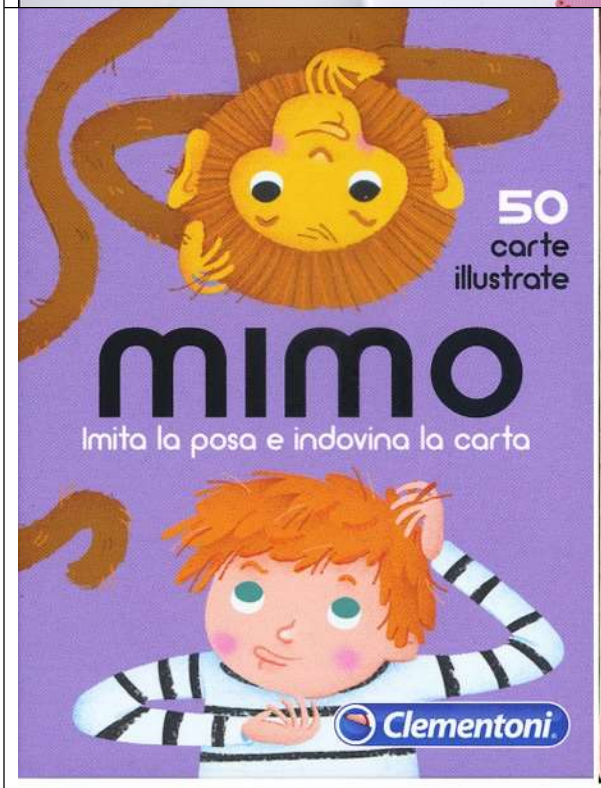
- Il ruolo di mimo viene sempre svolto da una persona, ad esempio un adulto, che non concorre per la vittoria.
- Se siete almeno 4 giocatori, formate 2 squadre: il gioco si svolge come descritto in precedenza, ma in questo caso mettete insieme le carte indovinate dai singoli componenti di una squadra. Vince la prima squadra che conquista 10 carte.

SCHIACCIAMIMO (per 3-6 giocatori)

Mettete 12 carte scoperte al centro del tavolo, formando una griglia di 3 righe e 4 colonne.
Il giocatore più grande svolge per primo il ruolo di mimo: sceglie segretamente una carta e, senza prenderla o indicarla agli altri giocatori, la imita.
Gli altri giocatori cercano di indovinare quale sia la carta imitata: quando pensano di averla individuata, la coprono con una mano (ogni giocatore ha a disposizione un solo tentativo).
Il primo che indovina la carta, la prende e diventa il nuovo mimo. Se nessuno la indovina, il mimo sceglie un'altra carta.
Prima di iniziare un nuovo turno, pescate una carta e ponetela al posto di quella appena imitata.
Quando un giocatore conquista 5 carte, vince la partita.

LA SEQUENZA (per 2-6 giocatori)

Ponete il mazzo di carte al centro del tavolo.
Il giocatore più giovane gira una carta e la mette scoperta accanto al mazzo, poi imita l'azione o l'animale raffigurato.
Proseguite il gioco in senso orario.
Durante il vostro turno, girate una carta e mettetela sopra quelle scoperte accanto al mazzo. Poi, imitate tutte le carte scoperte in ordine, dalla prima all'ultima (non potete guardare le carte scoperte in precedenza, quindi cercate di ricordarle).
Continuate a giocare fino a quando qualcuno di voi pensa che il giocatore di turno abbia sbagliato la sequenza delle imitazioni. Mostrate le carte scoperte: se la sequenza delle imitazioni è corretta, continuate a giocare; se è sbagliata, il giocatore di turno prende le carte scoperte come penalità e la persona alla sua sinistra riprende il gioco.
La partita finisce quando sono state scoperte tutte le carte del mazzo. Vince chi ha meno carte penalità (se avete difficoltà nel contarle, vedete chi ha il mazzo più basso o, disponendo le carte una accanto all'altra, chi ha la fila più corta).



MIMO

Il tradizionale gioco dei mimi si presenta in versione semplificata per i bambini più piccoli, con 20 animali e 30 azioni da imitare. Mimate l'illustrazione raffigurata sulla carta e cercate di farla indovinare agli altri giocatori. Sono incluse più modalità di gioco.

ATTENZIONE! Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Contiene piccole parti che possono essere ingerite o inalate. Pericolo di soffocamento.

Clementoni S.p.A.
Zona Industriale Fontenoce s.n.c.
62019 Recanati (MC) - Italy
Tel.: +39 071 75811
www.clementoni.com

Assistenza clienti:
Tel.: 02.82.52.52
assistenza@clementoni.it

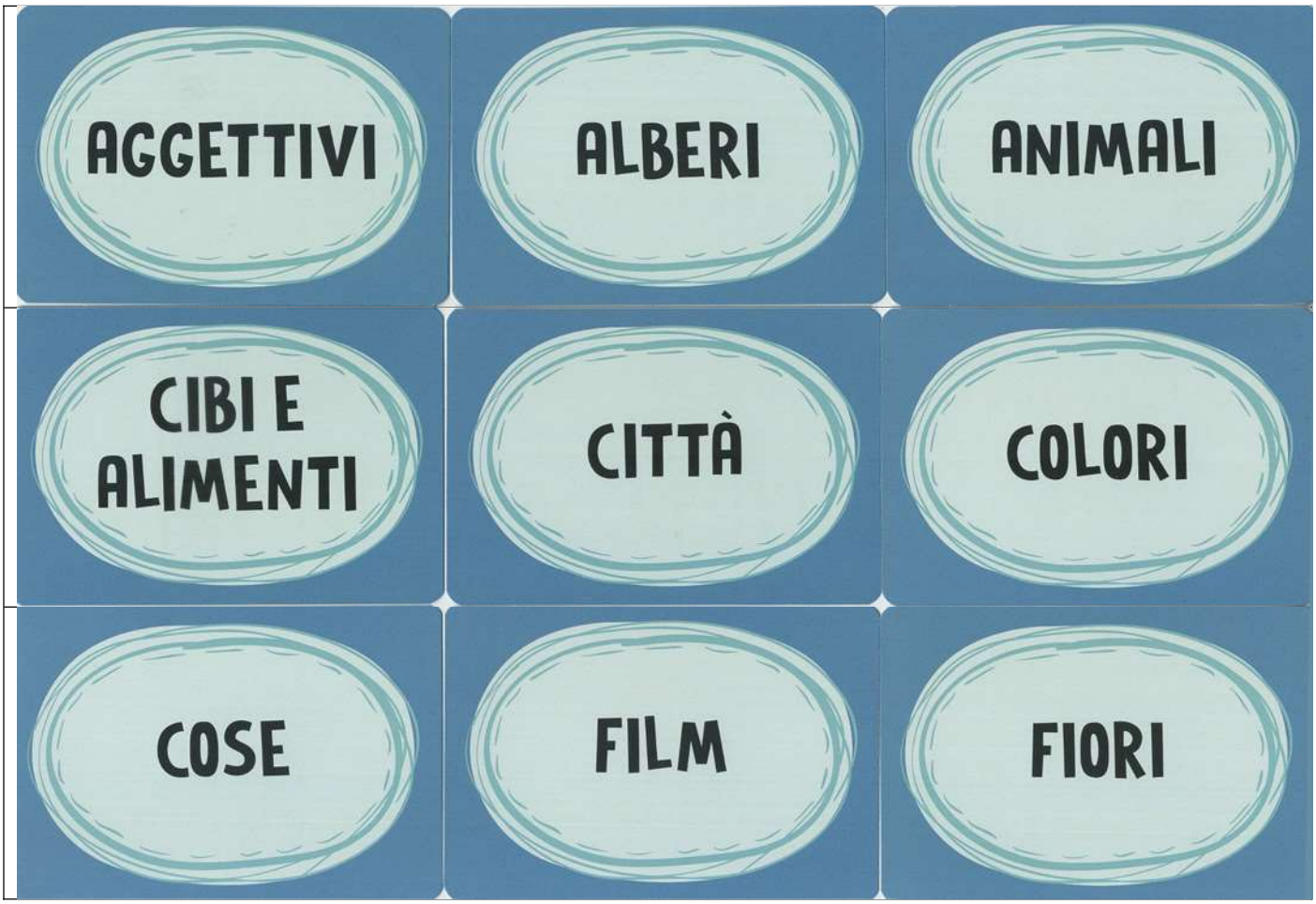
Made in Italy

Clementoni

4142 - Clementoni - Nomi, cose, città

Nome	**Nomi, cose, città**
Fabbricante	**Clementoni SpA**
Paese	**Italia**
Numero carte	**50**
Anno	**201x**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 95x66**

Il mazzo, nato da un'idea di Francesco Berardi, riprende un classico gioco che si faceva da bambini quando chi era di turno diceva "Animali con la … C" e chi scriveva più parole coerenti con quanto richiesto segnava un punto a suo favore.
In queste carte sul retro troviamo su un lato la lettera scelta e sull'altro la categoria delle parole da trovare.



PARTI DEL CORPO

PERSONAGGI DI FANTASIA

PERSONAGGI FAMOSI

SPORT

STRUMENTI MUSICALI

VERBI

4 LETTERE

5 LETTERE

6 LETTERE

FINISCE CON LA "A"

FINISCE CON LA "E"

FINISCE CON LA "I"

FINISCE CON LA "O"

FRUTTA

MESTIERI

MEZZI DI TRASPORTO

NAZIONI

NOMI

FINISCILE TUTTE!

Mescolate le carte e disponetele con la Categoria rivolta verso l'alto: mettete 2 carte al centro del tavolo, una sopra l'altra, e distribuite tutte le altre in parti uguali tra i giocatori (in 5 giocatori, mettete 5 carte al centro del tavolo).
Formate ognuno un mazzetto con le carte che avete ricevuto e tenetelo in mano, sempre con la Categoria rivolta verso l'alto. Date il via al gioco e girate in contemporanea i vostri mazzetti in modo da vedere una Lettera in cima. A questo punto dovete dire una parola che appartiene alla Categoria al centro del tavolo e che inizia con la Lettera in cima al vostro mazzetto. Chi lo fa per primo gira la carta in cima al suo mazzetto e la mette sopra il mazzo delle Categorie al centro del tavolo. A questo punto proseguite il gioco dicendo una parola appartenente a questa nuova Categoria.

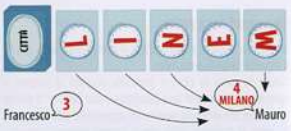
Al centro del tavolo c'è la Categoria Mestieri. Francesco ha in cima al suo mazzetto una B e dice Benzinaio. Gira la Lettera e la pone sul mazzo al centro, mostrando la Categoria Nomi. A questo punto dovete trovare un Nome che inizia con la Lettera in cima al vostro mazzetto.

Vince il primo giocatore che finisce tutte le sue carte.

Nota: Se non trovate una parola, ponete la Lettera sotto al vostro mazzetto e cercatene una che inizia con la Lettera appena scoperta.

QUANTE LETTERE!

Mescolate le carte e disponetele al centro del tavolo con le Categorie rivolte verso l'alto.
Girate 5 carte e poggiatele sul tavolo una accanto all'altra, mostrando così 5 Lettere.
A questo punto pensate una parola appartenente a quella Categoria e contenente il maggior numero di Lettere tra quelle presenti sul tavolo. Quando avete trovato una parola con un buon numero di lettere, dite quel numero e contate fino a 10. Mentre contate, gli altri giocatori continuano a pensare delle parole e se ne trovano una con un numero maggiore di lettere, dicono quel numero.
Una volta scaduto il tempo, chi ha detto il numero più alto dice la parola e conquista le lettere utilizzate per formarla.



Girate 5 carte e dovete pensare una Città che contiene le Lettere L, I, N, E, M. Francesco pensa Napoli, dice 3 e comincia a contare. Nel frattempo Mauro pensa Milano e dice 4. Quando Francesco arriva a contare fino a 10, il tempo è scaduto: Mauro dice MILANO e prende le lettere L, I, N e M, lasciando la E sul tavolo.

Lasciate al centro del tavolo le lettere avanzate ed effettuate nuovi turni di gioco girando da ora in poi 4 carte alla volta. Quando sul tavolo resta una sola carta, la partita finisce: vince chi ha conquistato il maggior numero di carte.

Nota: Se la parola detta non è corretta o non ha il numero di lettere dichiarato, tutti gli altri giocatori prendono una Lettera.

Clementoni S.p.a.
Zona Industriale Fontenoce s.n.c.
62019 Recanati (MC) - Italy
Tel.: +39 071 75811
www.clementoni.com

Conservare per future referenze
Assistenza clienti
Tel.:02.82.52.52
assistenza@clementoni.it
V52612

Contenuto
50 carte: ogni carta presenta da un lato una Categoria e dall'altro una Lettera.

Categorie *Lettere*

Note generali valide per tutte le modalità di gioco:
- Nel corso di una partita non potete ripetere la stessa parola. Se, ad esempio, dovete pensare un animale che inizia con la M ed è già stato detto Mucca, potete dire Maiale o Merlo.
- Se giocate con bambini piccoli, a inizio partita togliete le Categorie che ritenete difficili per loro, ad esempio Film, Nazioni e Personaggi Famosi e di Fantasia.

UNA CARTA ALLA VOLTA

Mescolate le carte e disponetele al centro del tavolo con le Categorie rivolte verso l'alto.
Girate la carta in cima e ponetela accanto al mazzo: a questo punto vedrete una Categoria e una Lettera. Il primo giocatore che dice una parola che appartiene alla Categoria in cima al mazzo e inizia con la Lettera appena scoperta, conquista la carta che è stata girata.

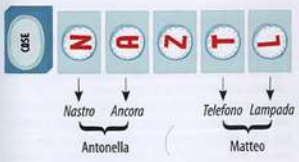
Girate la carta in cima al mazzo e dovete trovare un Animale che inizia con la M. Simone dice Mucca e conquista la M.

Continuate il gioco girando una carta alla volta. Quando al centro del tavolo ne resta una sola, la partita finisce: vince chi ha conquistato il maggior numero di carte.

Nota: Se nessuno dice una parola, girate un'altra carta. Chi la conquista prende anche la carta avanzata nel turno precedente.

PRENDI LA LETTERA

Mescolate le carte e disponetele al centro del tavolo con le Categorie rivolte verso l'alto.
Girate 5 carte e poggiatele sul tavolo una accanto all'altra, mostrando così 5 Lettere.
A questo punto pensate delle parole che appartengono alla Categoria in cima al mazzo e che iniziano con una delle Lettere scoperte. Chi dice per primo una parola che inizia con una determinata Lettera, prende la carta corrispondente.

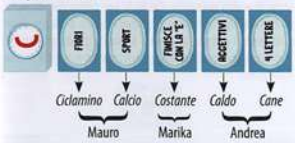


Girate 5 carte e dovete trovare delle Cose che iniziano con N, A, Z, T, L. Antonella dice Nastro e Ancora e prende la N e la A. Matteo dice Telefono e Lampada e prende la T e la L. Nessuno dice una parola con la Z, che resta al centro del tavolo.

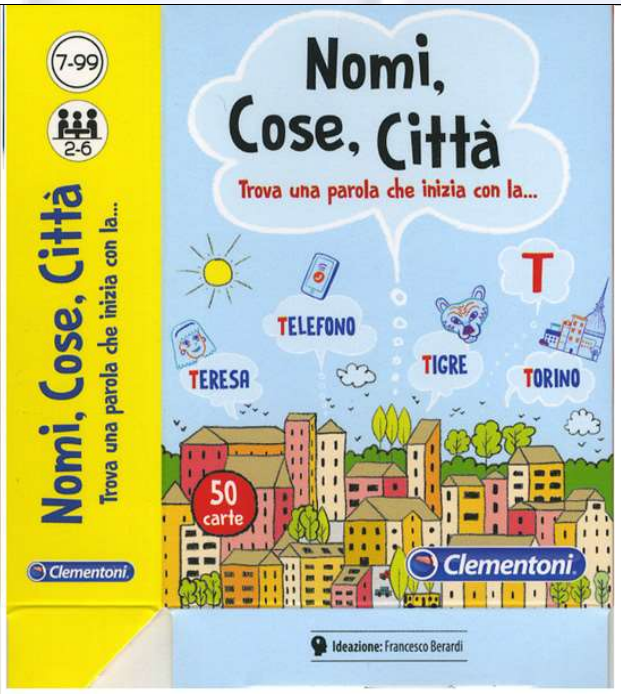
Lasciate al centro del tavolo le lettere avanzate ed effettuate nuovi turni di gioco girando da ora in poi 4 carte alla volta. Quando sul tavolo resta una sola carta, la partita finisce: vince chi ha conquistato il maggior numero di carte.

PRENDI LA CATEGORIA

Questo gioco si svolge come il precedente, scambiando le Categorie e le Lettere. Il mazzo al centro del tavolo ha le Lettere rivolte verso l'alto e bisogna dire parole che iniziano con la Lettera in cima al mazzo e appartenenti a una delle Categorie scoperte.



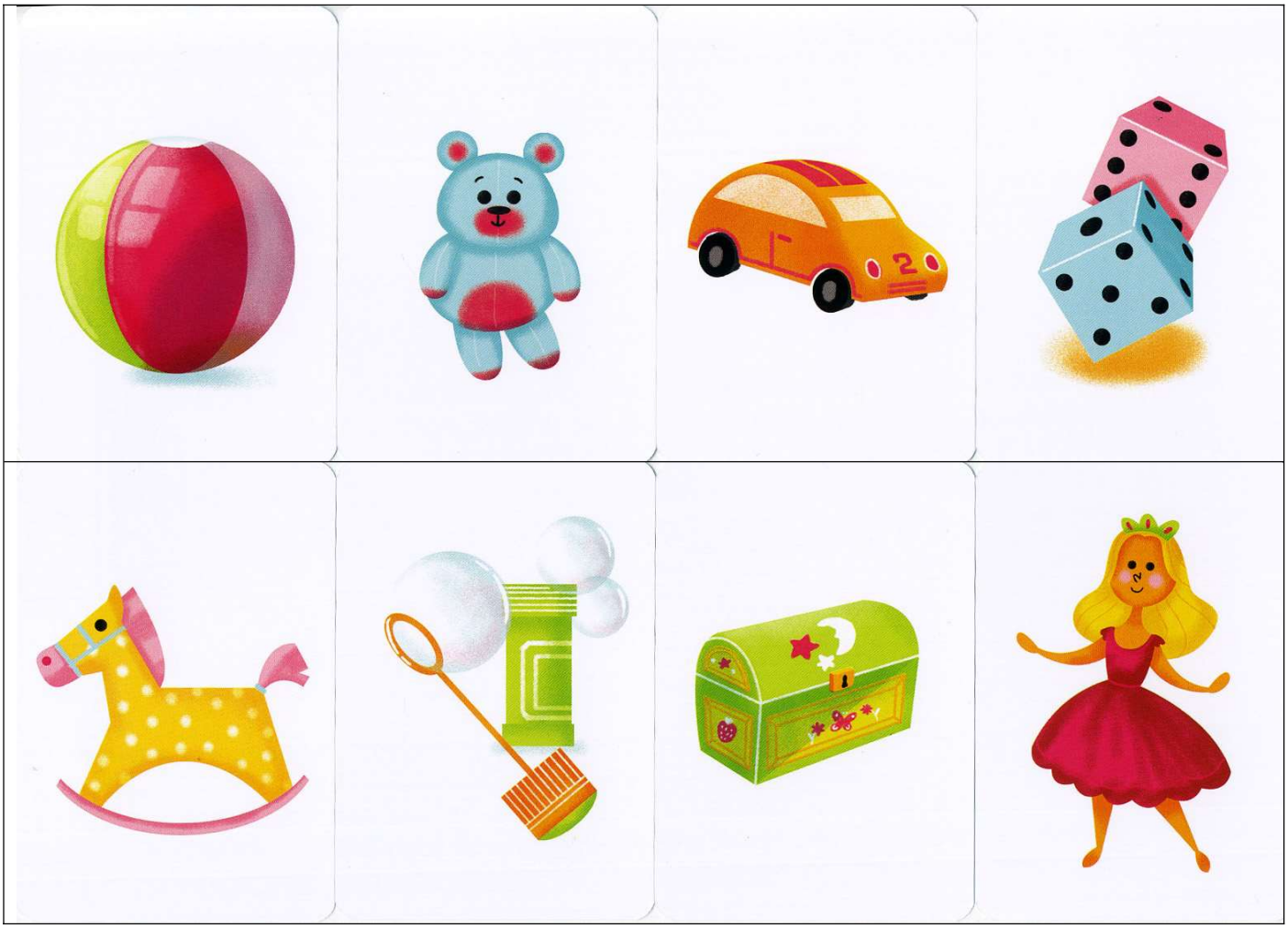
Girate 5 carte e dovete trovare delle parole che iniziano con la C e appartengono a Fiori, Sport, Finisce con la "E", Aggettivi e 4 lettere. Mauro dice Ciclamino e Calcio e prende le carte Fiori e Sport. Andrea dice Caldo e Cane e prende le carte Aggettivi e 4 lettere (Cane vale anche per Finisce con la "E", ma si può prendere una sola carta per parola). Marika dice Costante e prende Finisce con la "E".

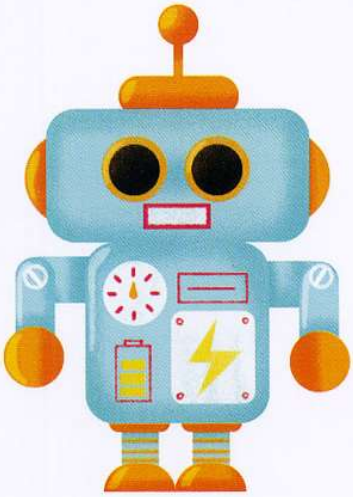


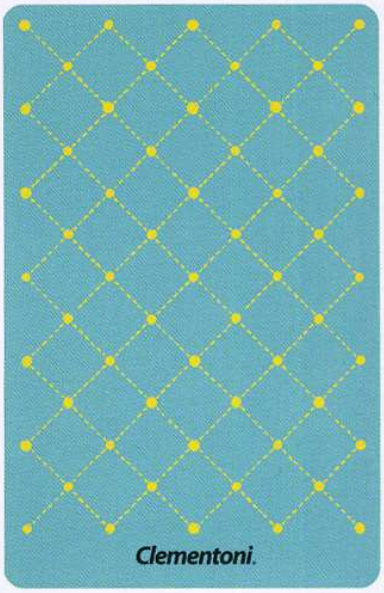
4145 - Clementoni - Rubamazzo

Nome	**Rubamazzo**
Fabbricante	**Clementoni SpA**
Paese	**Italia**
Numero carte	**40**
Anno	**201x**
Tipo mazzo	**Rubamazzo**
Dimensioni	**mm. 95x66**

Uno dei primi giochi di carte che imparano i bambini è quello del Rubamazzetto, fatto usando un qualsiasi mazzo di carte.
Da un'idea di Francesco Berardi con i disegni di Andrea Cozzoni nasce un mazzo dedicato a questo gioco.
Troviamo 10 disegni, ripetuti ognuno 4 volte, che raffigurano giocattoli.
Il foglietto allegato al mazzo propone anche varianti al classico gioco.







RUBAMAZZO (per 2-4 giocatori)

Il giocatore più grande svolge il ruolo di mazziere: dà 3 carte a ogni giocatore e ne mette 4 scoperte al centro del tavolo. Poi, dispone accanto a sé il mazzo con le carte rimanenti.
Inizia il giocatore a sinistra del mazziere, poi proseguite in senso orario.
Durante il vostro turno calate una carta:

- Se la carta è uguale a una presente sul tavolo, prendetele entrambe e mettetele scoperte davanti a voi. Formate un piccolo mazzo con le carte conquistate, lasciando visibile solo quella in cima.
- Se la carta è uguale a quella che si trova sul mazzo di un avversario, prendetelo e ponetelo sopra il vostro, mettendo in cima la carta giocata.
- Se non potete prendere nulla, aggiungete la carta calata a quelle scoperte sul tavolo.

Dopo aver calato tutte le carte in vostro possesso, datene altre 3 a testa e riprendete il gioco.
La partita finisce quando avete giocato tutte le carte. Chi ha fatto l'ultima presa conquista le carte rimaste al centro del tavolo.
Vince chi ha più carte (se avete difficoltà nel contarle, vedete chi ha il mazzo più alto o, disponendo le carte una accanto all'altra, chi ha la fila più lunga).

BAULE PIGLIA TUTTO (per 2-4 giocatori)

Il giocatore più grande svolge il ruolo di mazziere: dà 3 carte a ogni giocatore e ne mette 4 scoperte al centro del tavolo. Poi, dispone accanto a sé il mazzo con le carte rimanenti.
Inizia il giocatore a sinistra del mazziere, poi proseguite in senso orario.
Durante il vostro turno calate una carta:

- Se la carta è uguale a una presente sul tavolo, prendetele entrambe e mettetele coperte davanti a voi, formando un mazzetto di prese.
- Se calate un Baule, potete prendere tutte le carte al centro del tavolo.
- Se non potete prendere nulla, aggiungete la carta calata a quelle scoperte sul tavolo.

Dopo aver calato tutte le carte in vostro possesso, datene altre 3 a testa e riprendete il gioco.
La partita finisce quando avete giocato tutte le carte. Chi ha fatto l'ultima presa conquista le carte rimaste al centro del tavolo.
Vince chi ha più carte (se avete difficoltà nel contarle, vedete chi ha il mazzo più alto o, disponendo le carte una accanto all'altra, chi ha la fila più lunga).

BAULE RUBA TUTTO (per 2-4 giocatori)

Questo gioco unisce le regole di Rubamazzo e Baule piglia tutto.
Giocate come in Rubamazzo, con questa regola in più: se calate un Baule, potete prendere tutte le carte al centro del tavolo (poggiate il Baule in cima al vostro mazzo).

RUBA MEMO (per 2-4 giocatori)

Disponete le carte coperte sul tavolo: potete sparpagliarle o disporle in una griglia, ad esempio di 4 righe e 10 colonne.
Inizia il giocatore più giovane.
Durante il vostro turno girate 2 carte:

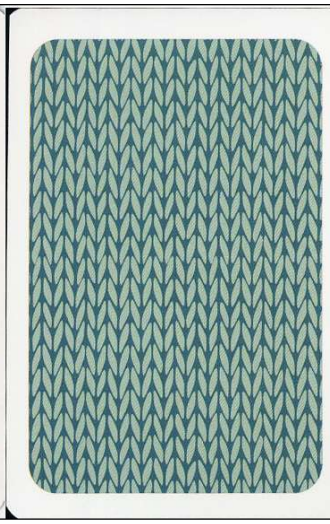
- Se sono diverse, copritele e passate il turno al giocatore alla vostra sinistra.
- Se sono uguali, prendetele e mettetele scoperte davanti a voi. Formate un piccolo mazzo con le carte conquistate, lasciando visibile solo quella in cima. Se le carte che avete preso sono 2 Bauli o sono uguali a quella che si trova sul mazzo di un avversario, prendetelo e ponetelo in cima al vostro.
  Continuate a girare 2 carte alla volta fino a quando ne scoprite 2 diverse: a quel punto passate il turno al giocatore alla vostra sinistra.

La partita finisce quando non ci sono più carte sul tavolo. Vince chi ha più carte (se avete difficoltà nel contarle, vedete chi ha il mazzo più alto o, disponendo le carte una accanto all'altra, chi ha la fila più lunga).

4146 - Clementoni - Straccia Camicia

Nome	**Straccia camicia**
Fabbricante	**Clementoni SpA**
Paese	**Italia**
Numero carte	**40**
Anno	**201x**
Tipo mazzo	**Cavarsi in camicia**
Dimensioni	**mm. 95x66**

Un “classico” tra i bambini più piccoli è chiamato con vari nomi, da *Cavarsi in camicia*, a *Straccia camicia*, *Leva camicia*, giocato con qualsiasi mazzo di carte. Questa ne è un’edizione dedicata, nata da un’idea di Francesco Berardi con i disegni di Beatrice Xompero.
Le carte raffigurano 10 indumenti diversi, 4 carte per indumento; quelle con camicie possono averne 1, 2 o 3.
Il foglietto allegato al mazzo propone anche varianti al classico gioco.



TAPPO *(per 3-7 giocatori)*

Mettete a un lato del tavolo le 12 carte con le camicie. Prendete 4 carte indumento per giocatore, lasciando le altre nella confezione. Se siete in 4, giocherete con 16 carte (ad esempio 4 pantaloni, 4 gonne, 4 mutande e 4 maglie).
Mescolate gli indumenti e datene 4 a ogni giocatore, poi mettete una carta Camicie al centro del tavolo.
Il turno di gioco si svolge in contemporanea. Ognuno di voi compie le 2 seguenti azioni:

1) Passate una carta al giocatore alla vostra sinistra, ponendola coperta sul tavolo, a metà strada tra voi e l'altro giocatore.

2) Prendete la carta passatavi dal giocatore alla vostra destra.

Se in mano avete 4 indumenti uguali, gridate "**TAPPO!**" e poggiate la mano sul tavolo, sopra la carta Camicie. A questo punto gli altri giocatori devono mettere la loro mano sopra la vostra: chi mette la mano per ultimo prende la carta Camicie come penalità. Se qualcuno poggia la mano sul tavolo per primo senza avere 4 indumenti uguali, prende la carta Camicie.
Mescolate gli indumenti e iniziate una nuova mano, ponendo un'altra carta Camicie al centro del tavolo.
La partita finisce dopo 12 turni, quando non ci sono più carte Camicie: perde chi ne ha di più.

SNAP *(per 2-6 giocatori)*

Distribuite equamente le carte tra i giocatori (nel caso siate in 3 o 6, non importa se qualcuno ha una carta in più). Prendete le vostre carte e formate ognuno un mazzo. A partire dal giocatore più anziano e proseguendo in senso orario, girate velocemente la carta in cima al vostro mazzo e ponetela davanti a voi formando una pila di scarti.
Quando risultano scoperte 2 carte uguali, bisogna dire **SNAP**: il primo che lo fa, conquista le 2 pile che hanno le carte uguali e le mette sotto il suo mazzo, poi riprende il gioco.

*Sono presenti 2 gonne: Simone dice **SNAP** per primo e mette le 2 pile di carte sotto il suo mazzo.*

Quando un giocatore non ha più carte da girare, viene eliminato e non può più dire **SNAP**: la sua pila di carte scoperte è comunque valida per formare delle coppie. Vince chi resta l'ultimo in gioco.

Varianti

- Quando ci sono 2 carte uguali, invece di **SNAP** dovete dire il nome di quell'indumento (nel caso di carte Camicie, dovete dire rispettivamente 1 camicia, 2 camicie e 3 camicie).
- Quando siete in 2, ognuno ha 2 pile davanti a sé e pone le carte alternativamente sulla pila a destra e su quella a sinistra.

Leggere e conservare per future referenze.

Clementoni S.p.a.
Zona Industriale Fontenoce s.n.c.
62019 Recanati (MC) - Italy
Tel.: +39 071 75811
www.clementoni.com

Assistenza clienti:
Tel: 02.82.52.52
www.clementoni.com/it/form/

STRACCIA CAMICIA

40 CARTE ILLUSTRATE

STRACCIA CAMICIA

CONQUISTA TUTTE LE CARTE!

Clementoni

4-99

2-7

STRACCIA CAMICIA

CONQUISTA TUTTE LE CARTE!

Clementoni

4-99

2-7

STRACCIA CAMICIA

Il tradizionale gioco Straccia camicia si presenta in una nuova veste con indumenti illustrati e 3 modalità di gioco, tra cui la variante Snap che stimola il colpo d'occhio e i riflessi. Girate una carta alla volta e conquistatele tutte!

0-3

ATTENZIONE! Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Contiene piccole parti che possono essere ingerite o inalate. Pericolo di soffocamento.

Clementoni S.p.A.
Zona Industriale Fontenoce s.n.c.
62019 Recanati (MC) - Italy
Tel.: +39 071 75811
www.clementoni.com

Assistenza clienti:
Tel.: 02.82.52.52
www.clementoni.com/it/form/

Made in Italy - Cod. 16298
8 005125 162987

MADE IN ITALY

Clementoni

4144 - Clementoni - Unico

Nome	**Unico**
Fabbricante	**Clementoni SpA**
Paese	**Italia**
Numero carte	**66**
Anno	**201x**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 81x58**

Il mazzo nasce da un'idea di Francesco Berardi con la grafica a cura di Maurizio Santangelo e Andrea Baccifava.
Ci sono 44 carte, numerate da 1 a 5, con le immagini di: cane, cavallo, gatto, elefante e leone. Inoltre troviamo 22 carte speciali con: camaleonte, granchio, canguro, serpente e mani sovrapposte. Si può giocare una carta che abbia lo stesso colore o lo stesso numero di quella giocata in precedenza.
Le carte speciali permettono di saltare il turno, cambiare il giro di gioco o altro.

VERSIONE BASE

Lasciate nella confezione i 4 serpenti e le 4 mani sovrapposte.
Date 5 carte a ogni giocatore e mettete le altre al centro del tavolo, formando un mazzo di pesca.
Inizia il giocatore più giovane, che cala una carta accanto al mazzo di pesca. Poi, proseguite in senso orario.
Durante il vostro turno calate una delle vostre carte sopra quella giocata per ultima: potete farlo se le due carte hanno lo stesso colore o lo stesso numero/simbolo.
Notate che a ogni numero/simbolo corrisponde un animale: in questo modo i bambini più piccoli, che non hanno ancora confidenza con i numeri, possono essere facilitati nell'associazione delle carte.
Se non potete calare nessuna carta, pescatene una: se questa è valida potete giocarla subito, altrimenti aggiungetela a quelle che avete in mano.
Se il mazzo di pesca finisce, prendete gli scarti, tranne la carta in cima, e rimescolateli, formando così un nuovo mazzo.
Vince chi resta per primo senza carte.

Le carte speciali

Sulle carte speciali è presente un simbolo al posto di un numero. Quando le giocate, applicatene l'effetto descritto di seguito:

Canguro (salta il turno): il giocatore successivo salta il turno.

Granchio (cambio giro): cambiate "senso di marcia", da orario ad antiorario, e viceversa. In 2 giocatori questa carta non ha effetto.

Camaleonte (jolly): questa carta ha 4 colori e potete giocarla sopra qualsiasi altra carta. Dopo averla calata, scegliete il colore con cui continuare il gioco.

VERSIONE COMPLETA

Utilizzate tutte le carte. Inoltre, quando avete una sola carta in mano, dovete dire UNICO: se non lo fate, pescate una carta come penalità.

Le carte speciali

Serpente (scambio carte): scegliete un giocatore con cui scambiare una carta. Prendete entrambi una delle vostre carte e passatela all'avversario, lasciandola coperta sul tavolo. Poi, prendete la carta che vi è stata data.

Mani sovrapposte (+2): non appena calate la carta, gli altri giocatori devono metterci sopra la loro mano il più velocemente possibile. L'ultimo che lo fa, pesca 2 carte di penalità e riprende a giocare. In 2 giocatori non bisogna mettere la mano sulla carta: l'avversario ne pesca 2 e riprende a giocare.

Conservare per future referenze

Clementoni S.p.a.
Zona Industriale Fontenoce s.n.c.
62019 Recanati (MC) - Italy
Tel. : +39 071 75811
www.clementoni.com

Assistenza clienti
Tel.:02.82.52.52
assistenza@clementoni.it

V52193

UNICO

Finisci le carte prima degli altri!

66 carte con numeri e animali

Clementoni

UNICO

Finisci le carte prima degli altri!

Clementoni

4-99

2-6

UNICO

Finite tutte le carte prima degli altri giocatori, associandole per numero o per colore. Le immagini degli animali, abbinate ai numeri e alle carte speciali, aiuteranno i bambini nell'associazione delle carte. Sono incluse due modalità di gioco.

0-3

ATTENZIONE! Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Contiene piccole parti che possono essere ingerite o inalate. Pericolo di soffocamento.

Clementoni S.p.A.
Zona Industriale Fontenoce s.n.c.
62019 Recanati (MC) - Italy
Tel.: +39 071 75811
www.clementoni.com

Assistenza clienti:
Tel.: 02.82.52.52
assistenza@clementoni.it

Made in Italy - Cod. 16176

8 005125 161768

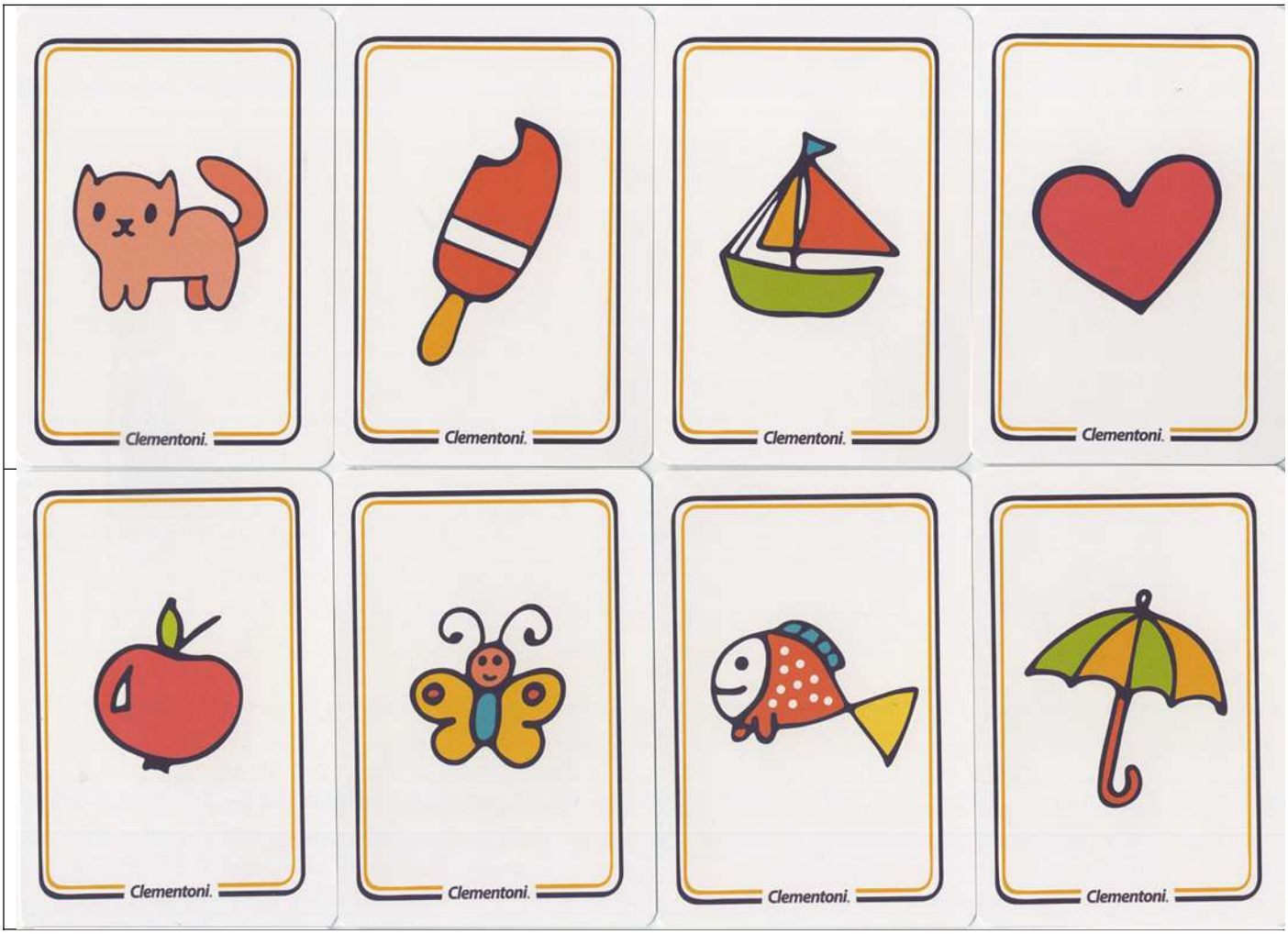
Made in Italy

Clementoni

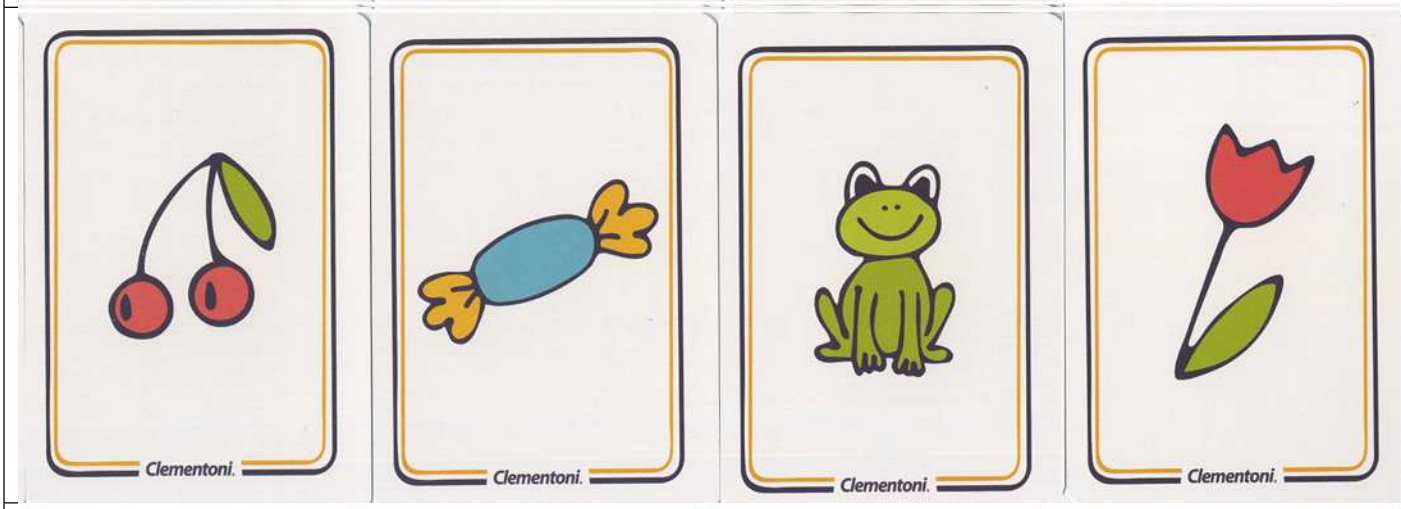
4141 - Clementoni - Vedo doppio

Nome	**Vedo doppio**
Fabbricante	**Clementoni SpA**
Paese	**Italia**
Numero carte	**40**
Anno	**201x**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 95x66**

Il mazzo nasce da un'idea di Francesco Berardi con la parte grafica a cura di Francesco Berardi e Andrea Baccifava.
Ci sono 26 carte con 1 soggetto, 13 carte con il disegno di vari soggetti e 1 joker.
Scopo del gioco è trovare in una delle carte con vari disegni in possesso del giocatore l'oggetto disegnato sulla carta che è stata girata dal mazziere.
Il foglietto allegato al mazzo propone anche varianti al gioco.



Clementoni.
Clementoni.
Clementoni.
Clementoni.


Clementoni.
Clementoni.
Clementoni.
Clementoni.

Clementoni.
Clementoni.
Clementoni.
Clementoni.

Clementoni.
Clementoni.
Clementoni.
Clementoni.

Clementoni.
Clementoni.
Clementoni.

LA TORRE (per 2-4 giocatori)

Prendete le carte Miscuglio tranne il Jolly, che lascerete nella confezione insieme alle carte Soggetto.
Prendete ognuno una carta e ponetela coperta davanti a voi: formate un mazzo con le altre carte e mettetelo al centro del tavolo a faccia in su.
Date il via al gioco e girate tutti la vostra carta.
Contemporaneamente, cercate i due soggetti presenti sia sulla vostra carta che su quella in cima al mazzo al centro. Il primo giocatore che li trova, li nomina e ha diritto a prendere la carta in cima al mazzo e a metterla davanti a sé, sopra la propria carta.
Continuate a giocare confrontando la carta in cima al vostro mazzo con quella nuova apparsa al centro.
La partita finisce quando avete preso tutte le carte del mazzo al centro: vince chi ne ha di più.

DUE PER VOLTA (per 2-6 giocatori)

Formate un mazzo con le carte Miscuglio e ponetelo al centro del tavolo.
Sparpagliate sul tavolo, scoperte, le carte Soggetto, in modo che siano visibili e raggiungibili da tutti.

TESTA A TESTA (per 2 giocatori)

Lasciate il Jolly nella confezione.
Mettetevi uno di fronte all'altro e scoprite 10 carte Miscuglio al centro del tavolo, formando una griglia con 2 righe e 5 colonne. Sparpagliate sul tavolo, scoperte, le carte Soggetto, in modo che siano visibili e raggiungibili da entrambi.
Date il via al gioco e, contemporaneamente, cercate i due soggetti in comune per ogni coppia di carte. Quando ne trovate uno, prendete la carta Soggetto corrispondente e mettetela accanto alla coppia di carte Miscuglio, sul vostro lato. Se un Soggetto è stato già messo dall'avversario, cercate l'altro in comune alle 2 carte Miscuglio.
Vince chi mette per primo 5 Soggetti sul proprio lato. Se però ha commesso qualche errore, vince l'avversario.
Nel raro caso in cui un Soggetto debba essere messo accanto a 2 coppie, nominatelo: se avete ragione, vincete la partita, altrimenti la vittoria è dell'avversario.

IL DOPPIONE (per 2-5 giocatori)

Prendete tutte le carte e formate 2 mazzi: 14 carte Miscuglio e 26 carte Soggetto. Date 5 carte Soggetto a ogni giocatore e mettete i 2 mazzi al centro del tavolo.
Girate i Soggetti in vostro possesso e metteteli scoperti davanti a voi. Il giocatore più grande gira una carta Miscuglio e la pone scoperta al centro del tavolo. Contemporaneamente, osservate i Soggetti davanti a voi e, non appena ne trovate uno raffigurato sulla carta Miscuglio, ponetegliele accanto.
Il gioco si ferma!

- Se il Soggetto compare sulla carta Miscuglio, svolgete un'altra mano. Se la carta Miscuglio è il Jolly, tutti i Soggetti sono validi.
- Se il Soggetto non compare sulla carta Miscuglio, riprendete la carta e pescatene un'altra come penalità (se non ci sono carte nel mazzo dei Soggetti, prendetene una dalla pila degli scarti).

Chi ha giocato la carta Soggetto gira un'altra carta Miscuglio e la mette sopra la precedente.
Può capitare che nessuno abbia un Soggetto presente nella carta Miscuglio: in questo caso giratene un'altra.
Se il mazzo delle carte Miscuglio finisce, capovolgetelo.
Vince chi finisce per primo le sue carte.

COPRI E TROVA (per 2-4 giocatori)

Formate un mazzo con 8 carte Miscuglio (lasciate il Jolly nella confezione) e ponetelo al centro del tavolo.
Sparpagliate sul tavolo, scoperte, le carte Soggetto, in modo che siano visibili e raggiungibili da tutti. Nominate un giocatore "guida", che gira 2 carte Miscuglio e le pone scoperte al centro del tavolo. Contemporaneamente cercate di memorizzare i soggetti raffigurati (notate che sulle 2 carte sono presenti 16 soggetti, ma 2 sono in comune: pertanto i soggetti da memorizzare sono 14).
Dopo alcuni secondi, il giocatore "guida" copre le 2 carte Miscuglio: il tempo durante il quale le carte restano scoperte (tra i 10 e i 30 secondi) è a sua discrezione. A questo punto, a partire dal giocatore "guida" e procedendo in senso orario, prendete un Soggetto che pensate sia presente su almeno una delle 2 carte Miscuglio e mettetelo davanti a voi. Se non ricordate i Soggetti e non volete prendere nessuna carta tra quelle disponibili, passate il turno e smettete temporaneamente di giocare. Quando tutti hanno passato il turno o non ci sono più Soggetti disponibili, scoprite le 2 carte Miscuglio:

- Se avete preso un Soggetto non presente sulle carte Miscuglio, rimettetelo al centro del tavolo insieme a un Soggetto che avete preso correttamente.

VEDO DOPPIO

VEDO DOPPIO

Un gioco di osservazione e rapidità

40 carte illustrate

Clementoni

5-99

2-6

VEDO DOPPIO

Un gioco di osservazione e rapidità

Clementoni

5-99

2-6

VEDO DOPPIO

Aguzzate la vista e trovate velocemente le illustrazioni in comune tra 2 carte. Sono incluse più modalità di gioco per lanciarsi in sfide sempre diverse e stimolare la percezione visiva, la capacità di osservazione e di attenzione dei bambini.

0-3

ATTENZIONE! Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Contiene piccole parti che possono essere ingerite o inalate. Pericolo di soffocamento.

Clementoni S.p.A.
Zona Industriale Fontenoce s.n.c.
62019 Recanati (MC) - Italy
Tel.: +39 071 75811
www.clementoni.com

Assistenza clienti:
Tel.: 02.82.52.52
assistenza@clementoni.it

Made in Italy - Cod. 16177
8 005125 161775

CE

Made in Italy

Clementoni

4151 - Clementoni - Mercante in fiera junior

Nome	**Mercante in fiera junior**
Fabbricante	**Clementoni SpA**
Paese	**Italia**
Numero carte	**40+40**
Anno	**201x**
Tipo mazzo	**Mercante in fiera**
Dimensioni	**mm. 92x66**

Da un'idea di Francesco Berardi, disegni di Chiara Galletti e grafica di Andrea Baccifava questo mazzo per il Mercante in fiera.
Troviamo disegni molto colorati con giocattoli, animali, personaggi delle fiabe, mezzi di trasporto e tanto altro.
Allegato al mazzo ci sono gettoni per i premi del gioco e un foglietto con le istruzioni.

MELA

CARCIOFO

LIMONE

TARTARUGA

ELEFANTE

MAIALE

DELFINO

GALLINA

GATTO

UNICORNO

MAGO

SIRENA

AEREO

NAVE

BICICLETTA

AUTOMOBILE

SEDIA

OCCHIALI

OMBRELLO

FORBICI

FIORI

MAGLIA

SASSOFONO

XILOFONO

VIOLINO

CHITARRA

FUNGHI

ZUCCA

ALIENO

PRINCIPE

PIRATA

FATA

Mercante in Fiera junior

Assistenza clienti Tel. 02.82.52.52
https://www.clementoni.com/it/form/
Conservare per future referenze.
Ideazione: Francesco Berardi
Illustrazioni: Chiara Galletti
Grafica: Andrea Bacciliva

Clementoni S.p.a.
Zona Industriale Fontenoce s.n.c.
62019 Recanati (MC) - Italy
Tel.: +39 071 75811
www.clementoni.com

19543

Clementoni

Un grande classico del gioco da tavolo si presenta in una speciale edizione adatta ai bambini più piccoli, con illustrazioni realizzate appositamente per loro. Riunite familiari e amici intorno al tavolo e mettete in palio i gettoni punteggio inclusi nella confezione o ciò che la vostra fantasia vi suggerirà.

Contenuto

- 80 carte
- 12 gettoni

Preparazione

Dividete le carte in 2 mazzi in base al retro (viola e blu) e mescolatele. Pescate 6 carte viola e, senza vederle, ponetele coperte al centro del tavolo. Queste sono le carte vincenti che daranno punti a fine partita: prendete 6 gettoni numerati da 1 a 6 e ponetene uno sopra ognuna di queste carte. Distribuite equamente le carte blu a tutti i giocatori: ognuno le scopre e le pone davanti a sé. Non importa se qualcuno ha una carta in più degli altri.

Disposizione iniziale in 4 giocatori

Svolgimento

Scegliete chi svolge il ruolo del mercante. Per prima cosa, il mercante prende il mazzo con le carte viola e lo pone davanti a sé. Poi, pesca una carta viola e annuncia a voce alta il soggetto in essa raffigurato: chi possiede quella carta la elimina perché, purtroppo per lui, non vale nessun punto.
Il gioco prosegue col mercante che pesca una carta viola alla volta. Per rendere la partita più animata, il mercante può invogliare gli altri giocatori a scambiarsi le carte o dare qualche indizio sulla carta pescata prima di declamarla.

Quando il mazzo delle carte viola si esaurisce, scoprite una alla volta le 6 carte vincenti, partendo da quella che vale 1 punto, e assegnate i relativi gettoni. Se volete aggiungere un po' di suspense, scoprite per ultime le carte che valgono 1 e 6 gettoni.
Rimescolate le carte e fate un secondo turno di gioco. Alla fine, sommate il valore dei gettoni in vostro possesso: chi ha più punti è il vincitore.

Varianti

- Invece di utilizzare i gettoni, sulle carte potete mettere dei piccoli premi, come caramelle o cioccolatini.
- Per avere partite più brevi o distribuire un ugual numero di carte blu in caso di 3 o 6 giocatori, giocate con 30 carte eliminando per entrambi i mazzi le 10 carte di un colore (giallo, verde, azzurro o arancione).

MADE IN ITALY

Mercante in Fiera junior

5-99
2-10
15'

Edizione speciale per bambini

80 carte illustrate

Clementoni

Mercante in Fiera junior

Edizione speciale per bambini

Un grande classico del gioco da tavolo si presenta in una speciale edizione adatta ai bambini più piccoli, con illustrazioni realizzate appositamente per loro. Riunite familiari e amici intorno al tavolo e mettete in palio i gettoni punteggio inclusi nella confezione o ciò che la vostra fantasia vi suggerirà.

Contenuto: 80 carte, 12 gettoni, 1 regolamento

Ideazione: Francesco Berardi | **Illustrazioni:** Chiara Galletti

MADE IN ITALY
Made in Italy - Cod. 16290
MIX
From responsible sources
FSC FSC® C160338
8 005125 162901
CE

Clementoni S.p.A.
Zona Industriale Fontenoce s.n.c.
62019 Recanati (MC) - Italy Tel.: +39 071 75811
www.clementoni.com
Assistenza clienti
Tel.: 02.82.52.52
www.clementoni.com/it/form/

Clementoni

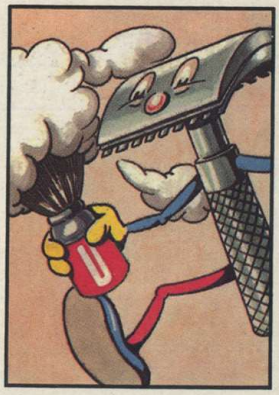
Clementoni

0648 - Dal Negro - Mercante in fiera di Craveri

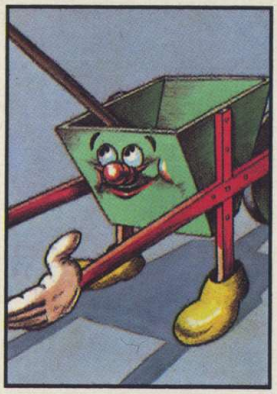
Nome	**Mercante in fiera di Craveri**
Fabbricante	**T. Dal Negro**
Paese	**Italia**
Numero carte	**50 + 50**
Anno	**198x**
Tipo mazzo	**Mercante in fiera**
Dimensioni	**mm. 62x42**

Sebastiano (Papà) Craveri (1899-1973) è stato un illustratore molto amato dai bambini di qualche decennio fa.
I suoi disegni si distinguono per l'umanizzazione di oggetti, vegetali o animali, sempre molto colorati. Sue queste vignette di un mazzo da Mercante in fiera, basato su un mazzo (*2911*) del 1940 che aveva però solo 30 carte per mazzo.

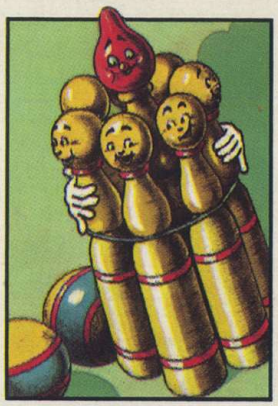
POLLI



RASOIO



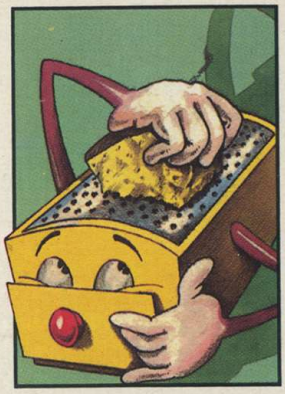
CARRIOLA



BIRILLI

OMBRELLO

ZOCCOLI

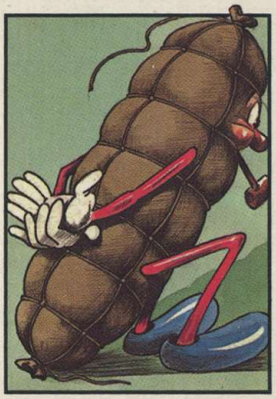


GRATTUGIA

MAIALE

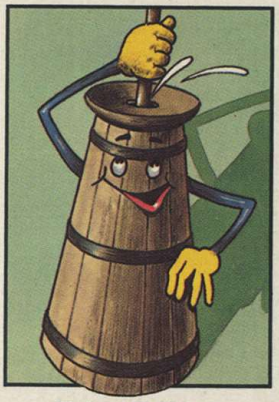
BUGIA

ANITRE

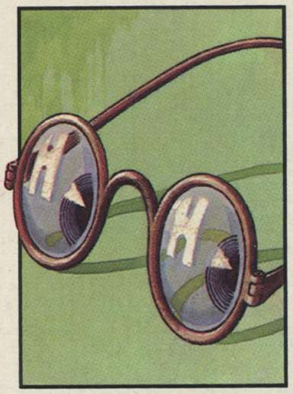


SALAME

BAMBOLA



ZANGOLA



OCCHIALI

PORTAMONETE

FUNGHI

CAVATAPPI

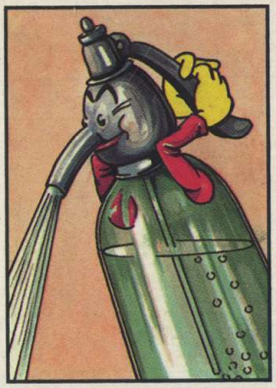
FIORI

ROCCHETTO

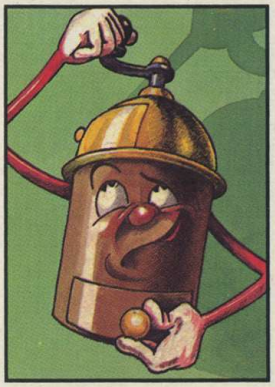
SCOPA

CONIGLI

CILIEGIE



ACQUA DI SELTZ

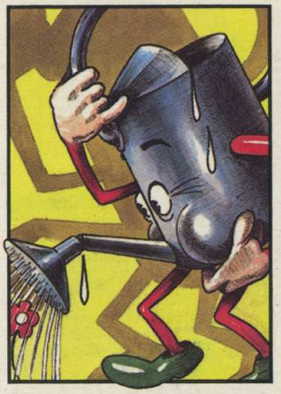


MACINA CAFFE`

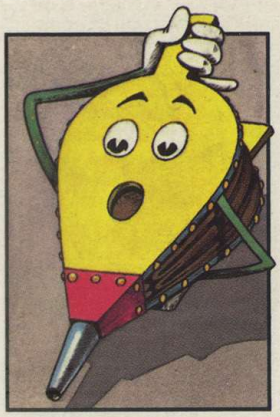
CAFFETTIERA

CAVALLO

MUCCA

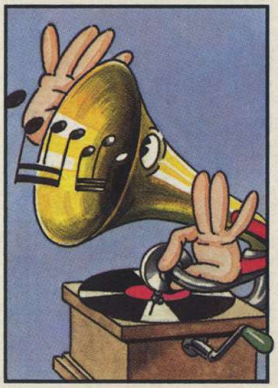


INNAFFIATOIO



SOFFIETTO

SPREMILIMONI



GRAMMOFONO

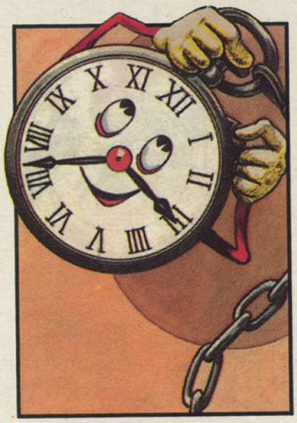
STOVIGLIE

STUFA

CAPPELLO

MORTAIO

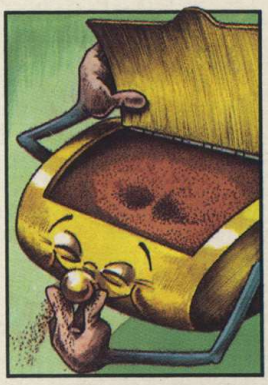
PESCI



OROLOGIO

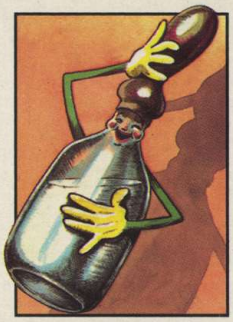
ZUCCA

CANESTRA



TABACCHIERA

FANTOCCIO



POPPATOIO

IL MERCANTE IN FIERA
di Papà CRAVERI

Questo gioco del mercante in fiera è composto di due mazzi uguali di 50 carte.
Un ragazzo a turno distribuisce 2 o 3 carte ad ogni giocatore e vende le rimanenti a gruppetti di 5 o 6, cercando di realizzare dalla vendita la cifra più alta possibile.
Prende ora il secondo mazzo e toglie da questo tante carte quanti sono i premi che si decide di fare, in base alla somma disponibile. Queste carte, che nessun giocatore deve vedere, vanno messe ognuna sotto ad un premio. A questo punto si cominciano a scoprire le carte una per volta: ogni carta girata elimina la corrispondente. Durante il gioco è possibile effettuare compravendita delle carte. Vince chi possiede la carta uguale a quella coperta dal premio.

T. DAL NEGRO
Treviso

MERCANTE in FIERA

due mazzi
di 50 carte
disegnate da
Papà CRAVERI

DAL NEGRO

MADE IN ITALY

MERCANTE in FIERA

di

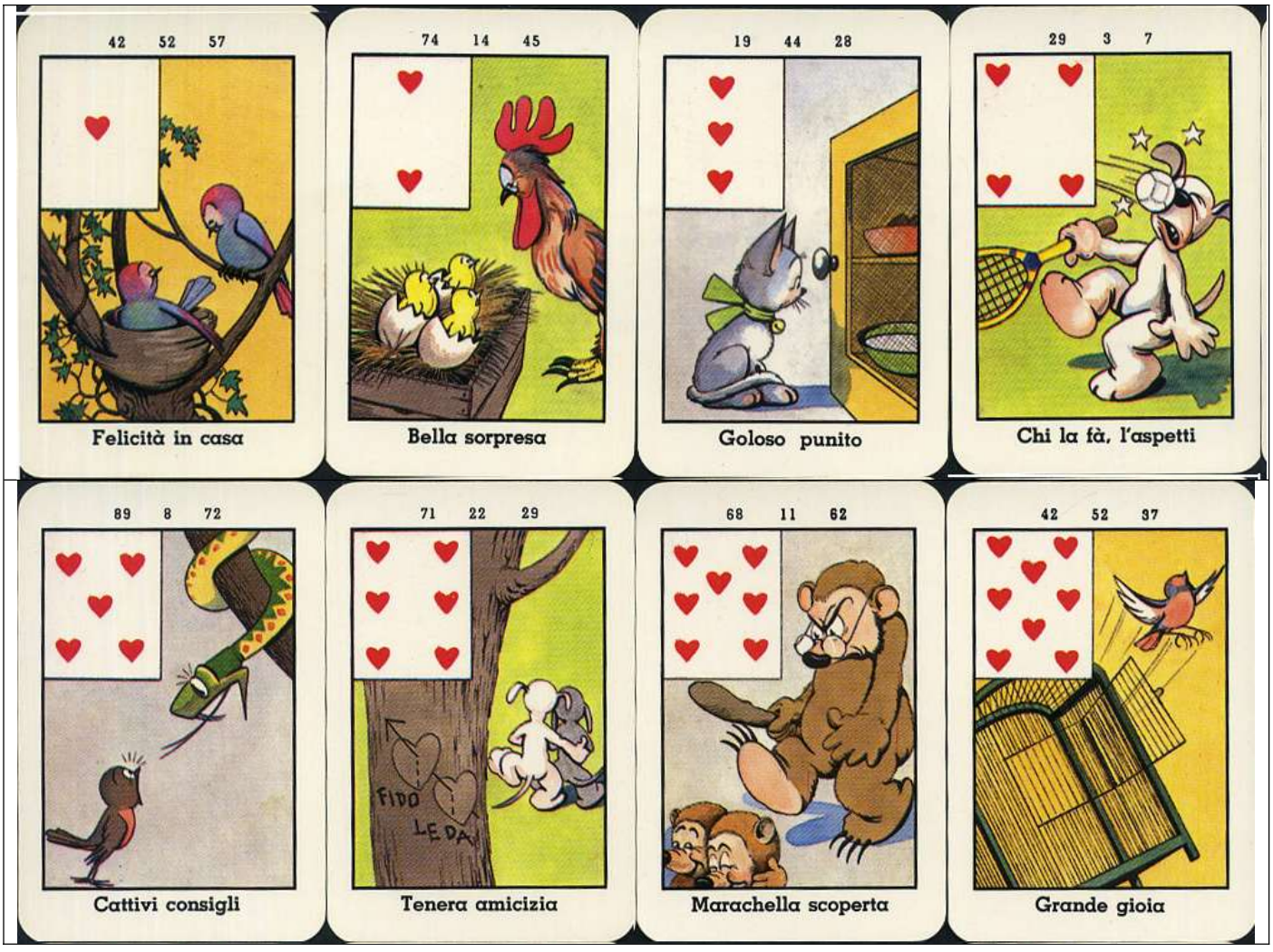
CRAVERI

MERCANTE in FIERA

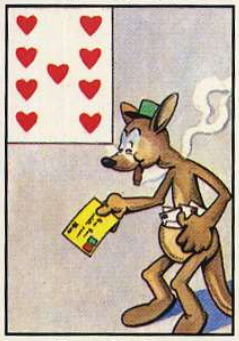
0527 - Dal Negro - Allegro indovino di papà Craveri

Nome	**Allegro indovino di papà Craveri**
Fabbricante	**T. Dal Negro**
Paese	**Italia**
Numero carte	**52 + 2 Consultanti + 5 spiegazioni**
Anno	**197x**
Tipo mazzo	**Cartomanzia**
Dimensioni	**mm. 63x42**

Questo mazzo riprende i disegni di Sebastiano Craveri (1899-1973) stampati nel 1938 da Vaccari come pubblicità della Liebig (vedi 2087). Rispetto all'originale sono stati aggiunti in alto tre numeri per tentare la foruna giocandoli al lotto.
Tentativo di appassionare i bambini alla cartomanzia, approfittando delle vignette di papà Craveri?

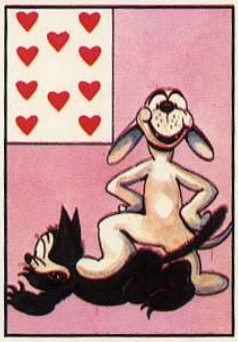


37 50 55



Buone notizie

51 22 90



Vittoria

51 70 59

Amico in vista

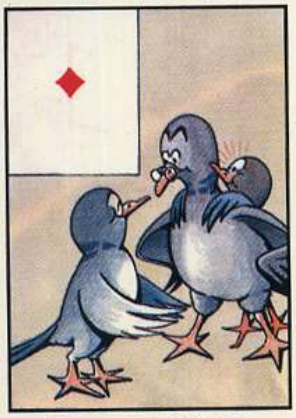
6 32 29

Simpatia

17 60 82

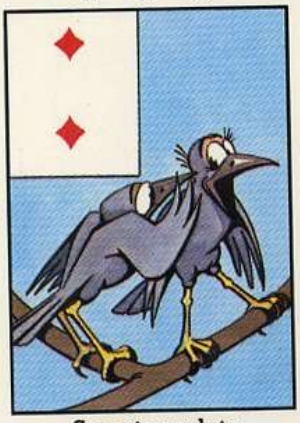
Amico importante

18 10 63



Promessa di dono

11 47 20

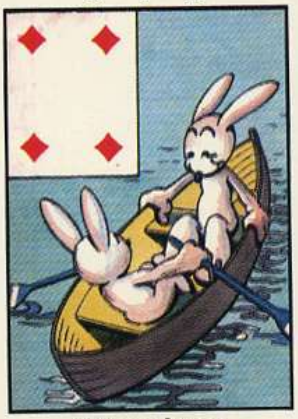


Segreto svelato

61 49 34

Divertimento

39 9 88



Gita in barca

90 69 74

Vita da cani

90 40 24

Bottino inaspettato

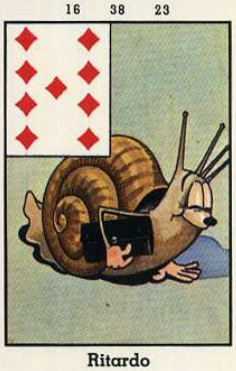
77 58 50

Cattiva azione

67 1 64

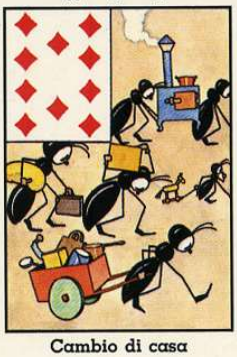
In piedi fino a tardi

16 38 23



Ritardo

69 36 27



Cambio di casa

78 56 76

Alleato sicuro

43 79 24

Amica allegra

63 19 90

Matrimonio in famiglia

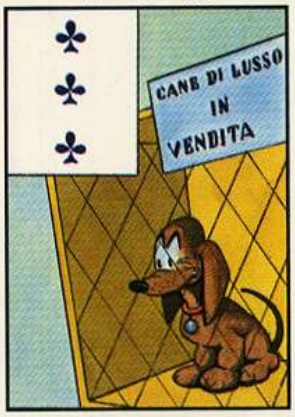
3 81 5

Regalo

34 57 3

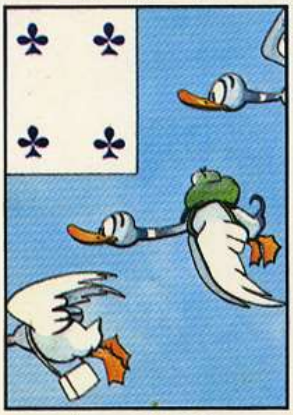
Delusione

36 45 58



Cambiamenti in vista

23 39 17

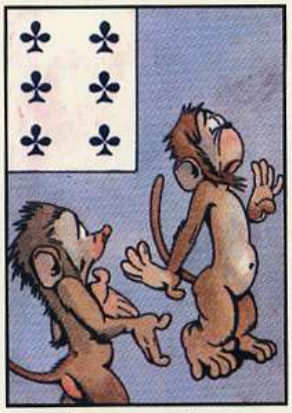


Lungo viaggio

18 5 57

Visite inattese

29 35 33

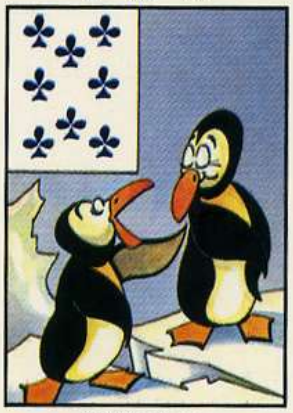


Incomprensione

64 30 86

Speranza

4 20 12

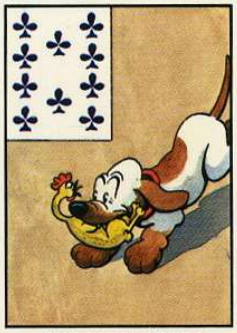


Adulazione

55 48 25

Vincita

26 41 31

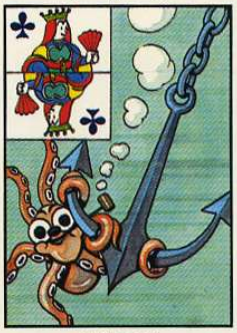


Impresa rischiosa

12 25 40

Famiglia numerosa

8 37 44



Salvezza

27 66 37

Protezione

51 44 49

Trappola

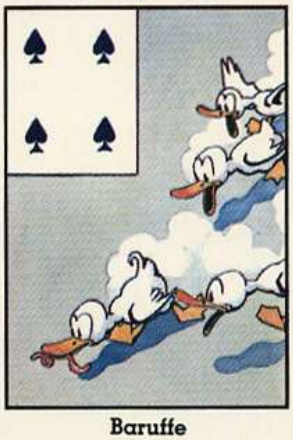
89 78 32

Solitudine

82 39 10

Litigio

2 26 72



Baruffe

9 30 87

Rabbia

46 75 7

Piccola ferita

53 52 15

Brutti incontri

25 46 15

Dispetto

13 38 7

Malinconia

5 43 54

Invidia

80 36 83

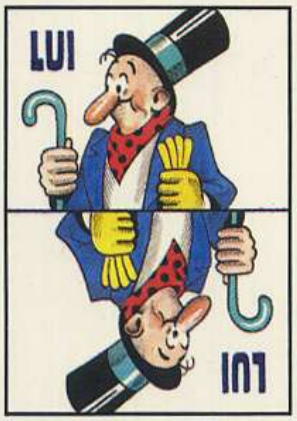
Individuo prepotente

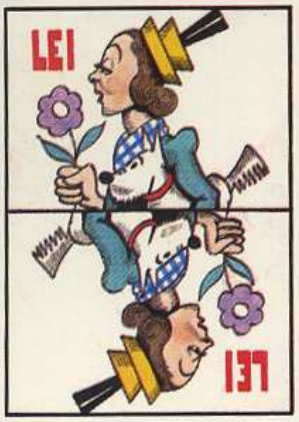
72 24 8

Difficoltà

21 6 73

Pericolo in vista.





L'ALLEGRO INDOVINO

Questo mazzo di carte è una comune cartomanzia e come tale può venire usata, nel rispetto delle regole e delle più note interpretazioni date in materia di divinazione.
La particolare veste grafica unita all'originalità delle didascalie ci consiglia altresì di indirizzare tale gioco ad un pubblico particolarmente giovane e, di conseguenza, di suggerire delle regole più libere e "allegre".

Allegro Indovino

disegnato da
Papà
CRAVERI

DAL NEGRO

Allegro Indovino

disegnato da
Papà
CRAVERI

52 carte divinatorie
per conoscere il futuro
...con allegria.

DAL NEGRO

MADE IN ITALY

2

Come conoscere il futuro

Il mazzo di 52 carte è suddiviso nei 4 semi tradizionali: Quadri, Cuori, Fiori e Picche. Ogni seme ha 10 carte numerate dall'Asso al 10, e tre figure (fante - regina - re).
SIGNIFICATO DEI SEMI.
Ogni seme ha un significato generale che le varie carte rispecchiano: Le carte di **Cuori** indicano i **Buoni Insegnamenti**; quelle di **Fiori, La Speranza** e i **Buoni Risultati**; i **Quadri** si ri-

3

feriscono agli **Affari** e agli **Interessi**; mentre le **Picche** portano **Difficoltà** e **Sfortuna**. In ordine di importanza avremo quindi: Cuori - Fiori - Quadri - Picche.
VALORE DELLE CARTE.
I valori delle carte sono in ordine decrescente: Re, Regina, Fante, dieci, nove, otto, sette, sei, cinque, quattro, tre, due, asso. Il significato di un 10 avrà perciò maggior peso di quello di un 4. Se nella consultazione predominano le carte con valore al-

7

IL GIOCO

Si consegna il mazzo al Consultante (la persona per la quale viene fatta la lettura) che deve sparpagliare le carte sul tavolo e mescolarle tenendole sempre coperte.
Ora il Cartomante (chi compie la lettura) prende le carte e dopo averle fatte tagliare, le stende a ventaglio, sempre coperte, e ne fa scegliere 16. Controlla che tra le sedici carte ci sia quella del consul-

8

tante (Lui o Lei) altrimenti deve inserirla tra esse, poi le scopre.
Avviene a questo punto la prima analisi delle carte: Controlla il valore dei semi e delle carte, i significati delle carte e se si presentano diritte o rovescie; questo darà una prima risposta generale.
Prendi ora le sedici carte e mescolale, dividile in quattro mazzetti di 4 carte ciascuno e fai la lettura tenendo presente che i mazzetti si riferiscono: il

10

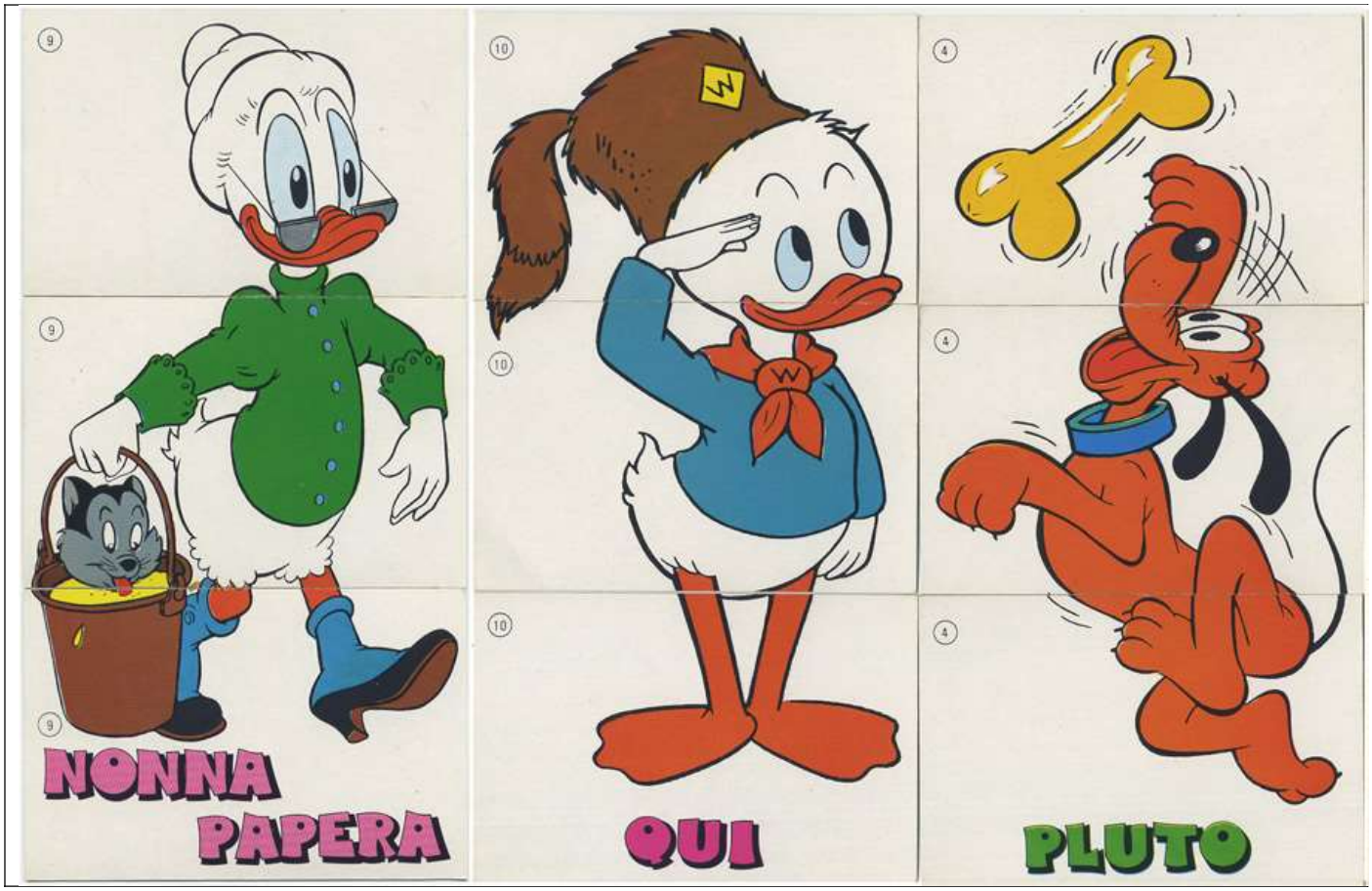
Ricorda, nel leggere il responso delle carte, di usare un tono di voce pacato ed espressivo, proprio come farebbe un esperto Cartomante e... Buon divertimento con l'Allegro Indovino di Papà CRAVERI.

T. DAL NEGRO
TREVISO

2652 - Dal Negro - Topolino & company

Nome	**Topolino & company**
Fabbricante	**T. Dal Negro S.p.A.**
Paese	**Italia**
Numero carte	**33**
Anno	
Tipo mazzo	**Metamorphosys**
Dimensioni	**mm. 94x62**

Il mazzo è composto da 11 figure dei più famosi personaggi di Walt Disney.
I personaggi raffigurati sono: Topolino, Minnie, Pluto, la banda Bassotti, Super Pippo, Paperino, Paperina, nonna Papera, il nipotino Qui, lo zio Paperone e i due scoiattoli Cip e Ciop. Ogni personaggio ha testa, tronco e piedi su una carta diversa.
Scopo del gioco è riuscire a riunire le 3 carte che permettono di completare il personaggio.
Contrariamente ad altri mazzi di questo tipo, i disegni di questo mazzo non permettono di creare personaggi diversi da quelli previsti.



BANDA BASSOTTI
TOPOLINO
PAPERINO

PAPERINA
MINNI
PAPERONE

TOPOLINO
&
COMPANY

GIOCO DEI PERSONAGGI

© WALT DISNEY PRODUCTIONS

DAL NEGRO

giochi per ragazzi

TOPOLINO & COMPANY

GIOCO DEI PERSONAGGI

Contenuto: 33 carte (11 personaggi)

Lo scopo del gioco è di ricomporre esattamente l'immagine del personaggio di Walt Disney che è diviso in tre carte (TESTA-BUSTO-GAMBE). Le parti di ogni personaggio sono contraddistinte da uno stesso numero.

DIVISIONE DELLE CARTE:

Per il gioco a 2 si tolgono i tre pezzi di uno qualsiasi dei personaggi e si dividono le 30 carte rimaste.
Per il gioco a 3 si distribuiscono 11 carte ad ogni giocatore.
Per il gioco a 4 si distribuiscono 8 carte a tre giocatori e 9 al quarto.
Per il gioco a 5 si tolgono le tre carte di un personaggio e si distribuiscono 6 carte a testa.

GIOCO:

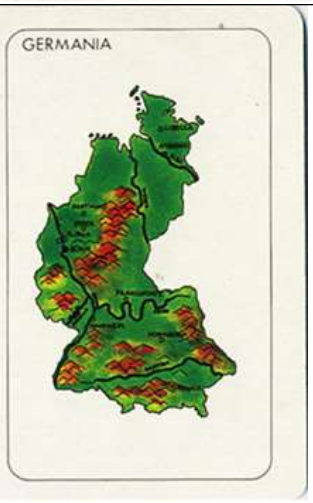
Gioca per primo chi ha distribuito le carte; la prima carta giocata deve essere la testa o le gambe di un personaggio qualsiasi.
Il secondo giocatore aggiunge ora la parte successiva (il busto) dello stesso personaggio o di un personaggio diverso, mai però aggiungere una carta uguale a quella già esposta (testa con testa; gambe con gambe); se non ha alcuna carta da giocare, passa il turno al compagno successivo.
Il gioco prosegue completando il personaggio iniziato, iniziandone uno di nuovo (sempre però con Testa o Gambe come prima carta) o infine sostituendo una carta esposta, ma che non fa parte del personaggio, con la carta raffigurante la parte mancante del personaggio iniziato.
Chi termina di ricomporre esattamente un personaggio la conquista e lo pone davanti a sé.
Vince il gioco chi alla fine possiede il maggior numero di personaggi completi.

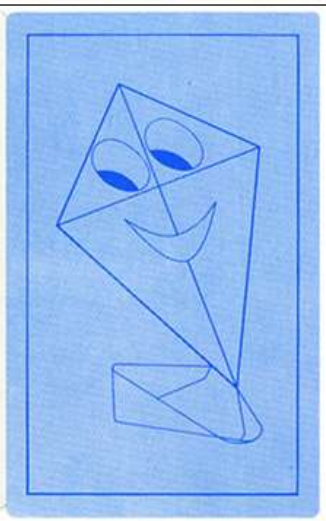
T. DAL NEGRO S.p.A. - Made in Italy
© COPYRIGHT
WALT DISNEY PRODUCTIONS

0411 - Dal Negro - Il MEC

Nome	**Il M E C**
Fabbricante	**T. Dal Negro S.p.A.**
Paese	**Italia**
Numero carte	**36**
Anno	**>1973**
Tipo mazzo	**Memory**
Dimensioni	**mm. 99x66**

Il mazzo prende spunto dall'unione delle nazioni europee che diedero origine al Mercato Comune Europeo, in sigla MEC.
Queste nazioni sono: Italia, Belgio, Francia, Germania, Lussemburgo, Olanda (dal 1958) con l'aggiunta di Irlanda, Danimarca e Gran Bretagna (dal 1973). L'unione economica tra queste nazioni creò le basi per quella che sarebbe diventata l'odierna Comunità Europea, oggi di 27 membri dopo la recente uscita della Gran Bretagna.
Di ogni nazione troviamo due carte con i costumi caratteristici e 2 con la cartina geografica.
Sulla scatola troviamo le bandiere delle 9 nazioni.
Si deve indovinare, tra le carte messe a caso sul piano a disegno coperto, quali sono le due carte con la stessa immagine.
Una carta con le istruzioni del gioco è inserita nella confezione.





GIOCO DI MEMORIA

Contenuto: 36 carte (18 coppie di figure)

Mescolare bene le carte e metterle sul tavolo con la figura rivolta verso il basso, formando un quadrato o un rettangolo.

Ogni giocatore ha il diritto di scoprire, a turno, due carte mostrandole agli altri giocatori.
Lo scopo del gioco è di scoprire due carte uguali e quindi formare più coppie possibili.

All'inizio vengono generalmente scoperte delle carte con figure diverse, allora queste dovranno essere rimesse al loro posto sempre con la figura coperta e toccherà al giocatore successivo scoprire altre due carte.

Gli altri giocatori dovranno ricordarsi la posizione di queste.

Quando un giocatore scoprirà una carta già vista altrove, dovrà ricordarsi la posizione di questa per poterla prendere. Se riuscirà, potrà tenere la coppia formata e scoprire altre due carte.

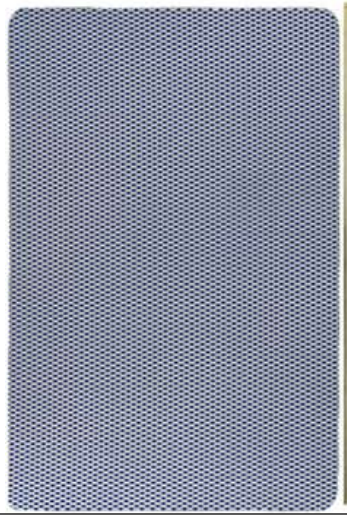
Un giocatore finché scoprirà carte uguali potrà continuare il gioco e quindi passerà di mano se non vi riuscirà.

Le carte devono rimanere sempre nella stessa posizione sul tavolo.

Il gioco è finito quando tutte le coppie vengono scoperte.

Vince chi ha formato il maggior numero di coppie.

T. DAL NEGRO - S.p.A. MADE IN ITALY



0412 - Dal Negro - Le avventure di Pinocchio

Nome	**Le Avventure di Pinocchio**
Fabbricante	**Teodomiro Dal Negro**
Paese	**Italia**
Numero carte	**36 + 4 carte sorpresa**
Anno	**1980 circa**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 99x66**

“C’era una volta … - un re! - diranno subito i miei piccoli lettori”. Ricordo ancora l’inizio di questa celebre favola scritta da Carlo Lorenzini detto Collodi.
I disegni di Roberto Sgrilli sono sulle 40 carte, 36 contrassegnate dalle lettere A÷I su cui troviamo le 4 avventure del burattino e 4 carte sorpresa, identificate da una stella.
In basso alla carta la frase che ha ispirato il disegno e il capitolo del libro in cui appare.
Le carte sorpresa richiedono particolari azioni spiegate nel foglietto con le regole, come prendere o scartare un certo numero di carte.
Scopo del gioco è quello di completare le 4 avventure, ognuna con l’indice di un diverso colore. Le avventure riguardano: il paese dei balocchi (blu), Pinocchio e il grillo parlante (rosso), l’incontro con i malandrini (verde) e Pinocchio in gattabuia (nero).

A

"Galoppa, galoppa, cavallino, chè mi preme di arrivar presto! . . . . „

Capitolo XXIII

B

. . . . un ragazzetto che, di volta a uno scoglio, si gettava in mare gridando: — Voglio salvare il mio babbo: ! —

Capitolo XXIII

C

— Che razza di pesce è questo? — Dei pesci fatti a questo modo non mi ricordo di averne mangiati mai! —

Capitolo XXVIII

D

— Vado ad abitare in un paese . . . . il "Paese dei balocchi„. Perchè non vieni anche tu? -

Capitolo XXX

E

Finalmente il carro arrivò . . . . Lo tiravano dodici pariglie di ciuchini . . .

Capitolo XXXI

F

. . . . e specchiandovisi dentro, vide la sua immagine abbellita di un magnifico paio di orecchi asinini.

Capitolo XXXII

G

Le gradinate del Circo formicolavano di bambini . . . . che avevano la febbre addosso per la smania di vedere il ciuchino Pinocchio.

Capitolo XXXIII

H

Pinocchio, con quel macigno al collo, andò subito a fondo . . . .

Capitolo XXXIII

I

. . . . il mostro, tirando il fiato a sè, si bevve il povero burattino . . . .

Capitolo XXXIV

A

A questa terza bugia, il naso gli si allungò in un modo così straordinario, che il povero Pinocchio non poteva più girarsi

Capitolo XVII

B

Dopo aver camminato una mezza giornata arrivarono a una città che aveva nome "Acchiappa-citrulli„.

Capitolo XVIII

C

Pinocchio ubbidì. Scavò la buca, ci pose le quattro monete d'oro che gli erano rimaste . . . .

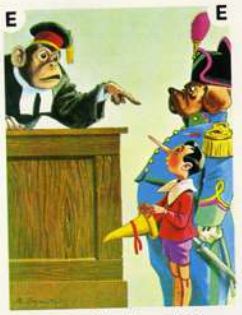
Capitolo XVIII

D

. . . . mentre tu eri in città, la Volpe e il Gatto sono tornati in questo campo: hanno preso le monete d'oro sotterrate . . . .

Capitolo XIX

E



. . . . preso dalla disperazione . . . . andò difilato in tribunale, per denunziare al giudice i due malandrini . . .

Capitolo XIX

F

. . . . e lo condussero in gattabuia. E lì v'ebbe a rimanere quattro mesi: quattro lunghissimi mesi . . . .

Capitolo XIX

G

Ma non aveva ancora finito di alzare la gamba, che il Serpente si rizzò all'improvviso, come una molla scattata . . . .

Capitolo XX

H

Appena giunto sotto la vite, crac . . . sentì stringersi le gambe da due ferri taglienti . . . .

Capitolo XX

I

Messe fuori la punta del naso dalla buca del casotto, vide riunite a consiglio quattro bestiuole . . . .

Capitolo XXII

Entrati nell' osteria del "Gambero Rosso,, si posero tutti e tre a tavola.

Capitolo XIII

— Chi sei ? - gli domandò Pinocchio. - Sono l' ombra del Grillo-parlante —

Capitolo XIII

. . . . due figuracce nere tutte imbacuccate in due sacchi da carbone, le quali correvano dietro a lui . . . .

Capitolo XIV

. . . . gli legarono le mani dietro le spalle e . . . . lo attaccarono penzoloni al ramo di una grossa quercia . . .

Capitolo XV

— Che cosa comandate, mia graziosa Fata ? —. . . . .— Vedi tu quel bu rattino attaccato penzoloni a un ramo della Quercia grande ?

Capitolo XVI

La carrozzina era tirata da cento pariglie di topolini bianchi, e il Can-barbone, seduto a cassetta, schioccava la frusta . . . .

Capitolo XVI

. . . . tre medici riuniti intorno al letto di Pinocchio . . . .

Capitolo XVI

. . . . la Fata si accostò a Pinocchio e . . . . gli disse amorosamente : — Bevila, e in pochi giorni sarai guarito.

Capitolo XVII

— Andiamo pure. Io vengo con voi. —

Capitolo XII

IL RITROVAMENTO DEL BABBO

— Oh ! babbino mio ! finalmente vi ho trovato ! Ora poi non vi lascio più, mai più, mai più !

Capitolo XXXV

ED ORA . . . UN RAGAZZO PERBENE !

— Com' ero buffo, quand' ero un burattino ! e come ora son contento di essere diventato un ragazzo perbene ! . . . .

Capitolo XXXVI

LA MORTE DI LUCIGNOLO

. . il ciuchino aprì gli occhi moribondi, e rispose balbettando . . . Sono Lu . . ci . gno . . lo . . —

Capitolo XXXVI

ADDIO MASCHERINE !

Addio, mascherine ! Mi avete ingannato una volta, e ora non mi ripiglia te più.

Capitolo XXXVI

LE AVVENTURE DI PINOCCHIO

Il gioco è composto di 40 soggetti così suddivisi: 4 avventure di 9 carte ciascuna e 4 carte sorpresa.

L'AVVENTURA NEL PAESE DEI BALOCCHI - disco bleu (dalla lettera A alla lettera I)

L'AVVENTURA COL GRILLO PARLANTE - disco rosso (dalla lettera A alla lettera I)

L'AVVENTURA CON I MALANDRINI - disco verde (dalla lettera A alla lettera I)

L'AVVENTURA IN GATTABUIA - disco nero (dalla lettera A alla lettera I)

REGOLE PER IL GIOCO

Al gioco possono partecipare due, tre o quattro persone.

Togliere le carte « sorpresa » (contrassegnate da una stella) e distribuirne 5 per ciascun giocatore.

Inserire quindi le carte tolte, mescolare il mazzo e porlo al centro del tavolo con le figure nascoste.

Ogni giocatore, cominciando dal primo a destra di chi ha distribuito le carte, dichiara di comporre un'avventura (contrassegnata dal disco rosso, verde, ecc.) e scopre le carte relative, di cui ha in mano qualche soggetto, ponendole scoperte sul tavolo.

Ciascun giocatore ne toglie una dal mazzo e la scopre se appartiene alla sua avventura oppure scarta questa (o un'altra di quelle che ha in mano) ponendola sotto il mazzo.

Chi alza una delle carte « sorpresa » ha l'obbligo di riporla sotto il mazzo, dopo averla mostrata, sottostando a quanto segue:

stella-disco rosso : IL RITROVAMENTO DEL BABBO: ha diritto a levare due carte.

stella-disco verde: ADDIO MASCHERINE!: chiede una carta contrassegnata col disco dell'avventura desiderata ad un solo giocatore, perdendo tale diritto se questi ne è sprovvisto.

stella-disco nero : LA MORTE DI LUCIGNOLO: deve scartare 3 delle sue carte.

stella-disco bleu : ED ORA... UN RAGAZZO PER BENE!: ha diritto a levare altre tre carte.

Ogni giocatore non potrà tenere in mano più di tre carte e porrà sotto il mazzo quelle in più.

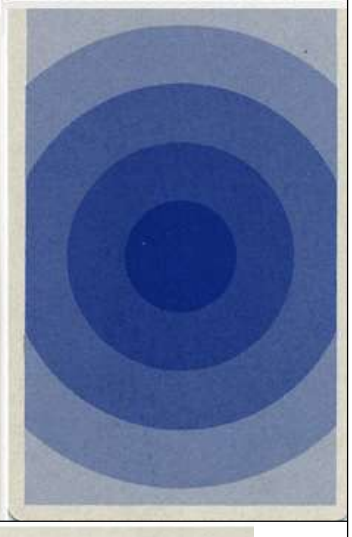
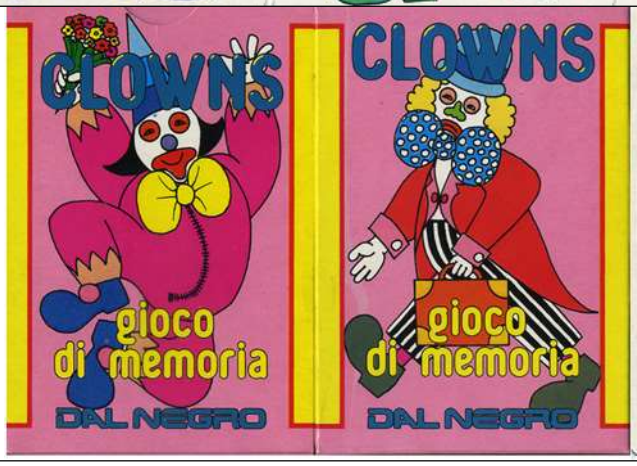
E' ammesso lo scambio tra i giocatori, ma ogni giocatore non potrà scambiare più di tre carte per partita.

Vince il gioco chi per primo compone un'avventura.

0646 - Dal Negro - Clowns

Nome	**Clowns**
Fabbricante	**T. Dal Negro**
Paese	**Italia**
Numero carte	**38 + 1 regole gioco +1 pubblicitaria**
Anno	
Tipo mazzo	**Memory**
Dimensioni	**mm. 94x62**

Il mazzo mostra 19 coppie di coloratissimi pagliacci. Due di questi li troviamo anche sulla scatola.
Il bambino deve scoprire la coppia con l'identico disegno e metterla tra quelle già conquistate. Vince chi, alla fine del gioco, ha più carte degli avversari.
Il mazzo è completato da una carta con il nome del fabbricante e una con le istruzioni per il gioco.

CLOWNS

Gioco di Memoria

Contenuto: 38 carte (19 coppie di figure).

Mescolare bene le carte e metterle sul tavolo con la figura rivolta verso il basso, formando un rettangolo.
Ogni giocatore ha il diritto di scoprire, a turno, due carte mostrandole agli altri giocatori.
Lo scopo del gioco è di trovare le due carte uguali e conquistare così la coppia scoperta.
All'inizio è facile che le carte girate corrispondano a Clowns diversi, allora le carte andranno rimesse al loro posto sempre con la figura coperta, e toccherà al giocatore successivo girare altre due carte.

4775 - Dal Negro - Se si può

Nome	**Se si può**
Fabbricante	**Dal Negro** per **Pluris Art**
Paese	**Italia**
Numero carte	**110**
Anno	**1985**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 88x63**

Il mazzo è composto da ben 110 carte: 72 carte mostrano 6 famiglie ripetute 2 volte e 38 carte cosidette speciali. I gruppi di queste ultime si differenziano per il colore: 13 carte *Aumento punti* con bordo verde, 2 carte *Presa* con bordo giallo, 5 carte *Difesa* con borso grigio, 9 carte *Danno* con bordo rosso, 4 carte *Jolly* con bordo multicolore e infine 5 carte *Tempo* con bordo marrone.
Le complesse regole sono illustrate in un foglietto allegato.

PADRE

ECOLOGI

MADRE

ECOLOGI

FIGLIO

ECOLOGI

FIGLIA

ECOLOGI

PADRE

AFFARISTI

MADRE

AFFARISTI

FIGLIO

AFFARISTI

FIGLIA

AFFARISTI

NONNO

AFFARISTI

NONNA

AFFARISTI

NONNO

SPORTIVI

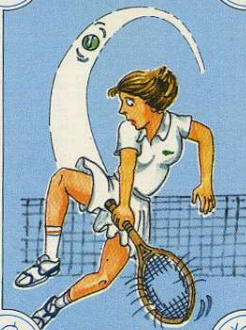
NONNA

SPORTIVI

PADRE

SPORTIVI

MADRE



SPORTIVI

FIGLIO

SPORTIVI

FIGLIA

SPORTIVI

PADRE

ARTISTI

MADRE

ARTISTI

FIGLIO

ARTISTI

FIGLIA

ARTISTI

NONNO

ARTISTI

NONNA

ARTISTI

NONNO

STUDIOSI

NONNA

STUDIOSI

PADRE

STUDIOSI

MADRE

STUDIOSI

FIGLIO

STUDIOSI

FIGLIA

STUDIOSI

AUMENTO STIPENDIO

1

1

AUMENTO PUNTI

FIGLI MILITARI

DANNO

FINANZA

DANNO

CASA

TEMPO

ADOZIONE

2

2

AUMENTO PUNTI

WEEK-END

PRESA

ACCALAPPIACANI

DANNO

AVVOCATO

DIFESA

GIOIELLI

4

4

AUMENTO PUNTI

DANARO

3

3

AUMENTO PUNTI

DANARO

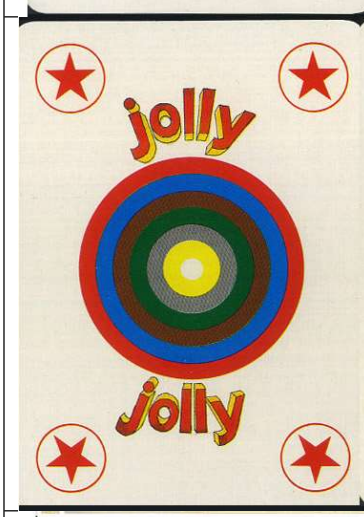
2

2

AUMENTO PUNTI

FURTO

DANNO



VISITA IN FAMIGLIA

DANNO

MATRIMONIO

2

2

AUMENTO PUNTI

MATRIMONIO

3

3

AUMENTO PUNTI

PRIGIONE

DANNO

FISCO

DANNO

MATRIMONIO

4

4

AUMENTO PUNTI

CANE

1

1

AUMENTO PUNTI

DAL NEGRO
TREVISO

IL GIOCO DELLA FAMIGLIA

3099 - Dal Negro - Savana

Nome	**Savana**
Fabbricante	**Teodomiro Dal Negro S.p.A.**
Paese	**Italia**
Numero carte	**105 + 5 con regole**
Anno	**2007**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 88x63**

Il mazzo, definito “Un ruggente gioco di carte!”, è composto da 19 carte con disegnati leoni, 22 con elefanti, 26 con giraffe, 33 con antilopi e 1 carta alba, in totale 101 carte con retro giallo; ci sono anche 4 carte ruolo con retro verde, quelle della prima riga nelle illustrazioni.
Ognuna di queste ultime carte viene distribuita, coperta, ad ogni giocatore.
Se i giocatori sono meno di 4 la carta ruolo che avanza viene scartata.
Il gioco si basa sullle regole della natura, dove l’animale più forte vince sul più debole, ma una gruppo di animali deboli può mettere in difficoltà chiunque.
Il gioco è abbastanza complesso, per questo sono presenti 5 carte con le regole del gioco.

studiogiochi

SAVANA

un ruggente gioco di carte
per 2/4 giocatori dai 7 anni

La natura è governata da un equilibrio perfetto: l'animale più forte vince sul più debole, ma un gruppo di animali deboli può rendere la vita difficile anche al re della Savana!

Contenuto

un mazzo di 105 carte:
- 4 carte Ruolo – retro verde
- 100 carte Animale (gazzelle, giraffe, elefanti e leoni) – retro giallo
- 1 carta Alba – retro giallo

Preparazione

Mescolare le 4 carte Ruolo e distribuirne una coperta a ciascun giocatore.
I giocatori guardano la propria carta Ruolo, senza farla vedere agli avversari.
Con 2 o 3 giocatori le carte Ruolo in

regole del gioco **Savana**

1

eccedenza vengono scartate coperte.
Mescolare le carte Animale (includendo la carta Alba) e distribuirne 5 coperte a ciascun giocatore; mettere il mazzo restante coperto al centro del tavolo.

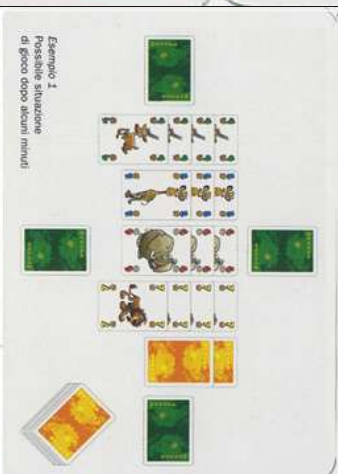
Scopo del gioco

Ogni giocatore rappresenta un animale della Savana. Gli animali hanno diversa forza (il valore delle carte), ma il mazzo di gioco contiene, in misura proporzionale, un numero di carte maggiore per gli animali più deboli.
Lo scopo è far prevalere il proprio animale.

Il gioco

Scelto il primo giocatore, si gioca a turno in senso orario.
Il giocatore di turno deve effettuare una delle due seguenti azioni:
- cala dalla propria mano 2 carte Animale scoperte (possono rappresentare lo stesso animale o due animali diversi); queste carte vengono messe al centro del tavolo,

2



Esempio 1
Possibile situazione di gioco dopo alcuni minuti

Esempio 3
Viene giocata la carta alba "scoperta". I giocatori svelano le proprie carte ruolo ed il gioco prosegue normalmente. La carta alba non vale ai fini del punteggio.

Un gioco di studiogiochi

... un ruggente gioco di carte!

La natura è governata da un equilibrio perfetto: l'animale più forte vince sul più debole, ma un gruppo di animali deboli può rendere la vita difficile anche al re della Savana!

© 2007
Teodomiro Dal Negro
Treviso
Tutti i diritti riservati

Questa scatola contiene:
- **105 carte**
- **regole del gioco**

Prodotto e distribuito da T. Dal Negro spa
P.zza Cavarzerani, 9 Z. I.
31030 Carbonera (TV)

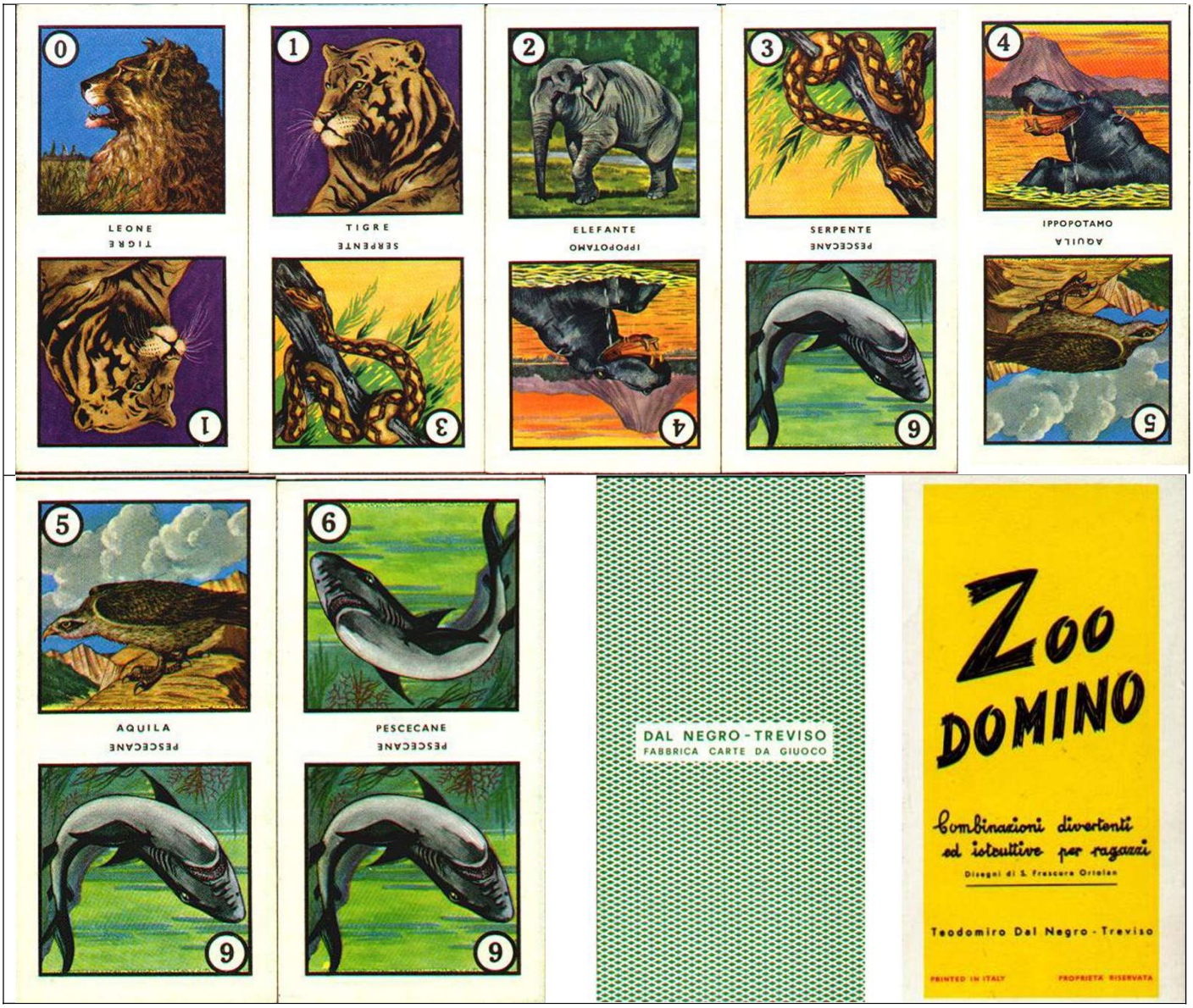
Web site: **www.dalnegro.com**
E-mail: **info@dalnegro.com**

8 001097 535248

0104 - Dal Negro - Zoo domino

Nome	**Zoo domino**
Fabbricante	**Teodomiro Dal Negro**
Paese	**Italia**
Numero carte	**28**
Anno	
Tipo mazzo	**Domino**
Dimensioni	**mm. 84x42**

Il mazzo è composto dalle classiche 28 tessere del domino solo che, per rendere accessibile il gioco anche ai bambini più piccoli, i pallini tipici del domino sono sostituiti dal disegno di un animale: leone, tigre, elefante, serpente, ippopotamo, aquila e squalo.
Al mazzo è allegato un foglietto con le istruzioni.



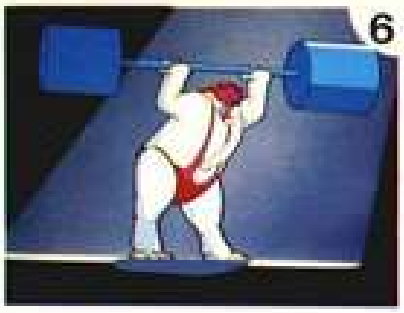
0647 - Dal Negro - Zoo olimpiadi

Nome	**Zoo olimpiadi**
Fabbricante	**Dal Negro**
Paese	**Italia**
Numero carte	**28**
Anno	**1979**
Tipo mazzo	**Domino**
Dimensioni	**mm. 88x58**

Il mazzo è composto dalle classiche 28 tessere del domino solo che, per facilitare il gioco ai bambini più piccoli, i pallini tipici del domino sono sostituiti dal disegno di un animale che gareggia in uno sport. Il copyright dei disegni è dei Lisberger Studios.
Gli sport rappresentati sono: calcio, ciclismo, pallacanestro, nuoto, pugilato, scherma e sollevamento pesi.
Al mazzo è allegato un foglietto con le istruzioni.

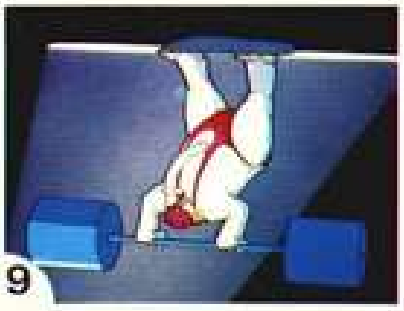
4

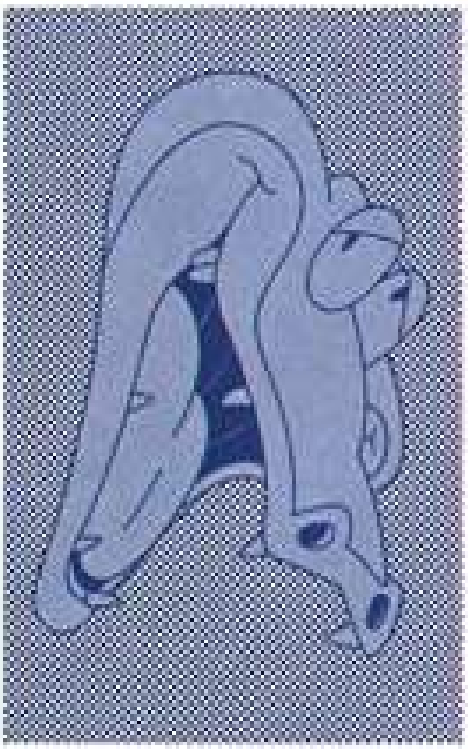
5


6

5

0


9



Zoo
Olimpiadi
DAL NEGRO

Zoo
Olimpiadi
DOMINO
DAL NEGRO

3487 - Dal Negro - Stagioni - Inverno

Nome	**Le quattro stagioni - Inverno**
Fabbricante	**Teodomiro Dal Negro**
Paese	**Italia**
Numero carte	**36**
Anno	
Tipo mazzo	**Puzzle**
Dimensioni	**mm. 95x62**

I quattro mazzi *Stagioni* sono racchiusi in un'unica confezione in plastica trasparente, pur avendo ogni mazzo una propria scatola in cartoncino. Sono stati disegnati da Roberto Sgrilli (1897-1985), un pittore italiano che collaborò come illustratore a vari giornali per bambini, tra cui *Il corrierino dei piccoli*.
Le carte di ogni mazzo servono a comporre 4 diverse figure, una per ogni mese della stagione e una per la stagione stessa. Un foglietto fornisce, in 5 diverse lingue, il nome dell'oggetto con quel numero che appare nel puzzle completato.
Per l'inverno vediamo bambini intenti a fabbricare un pupazo di neve.

ITALIANO	FRANÇAIS	ENGLISH	DEUTSCH	ESPANOL
L'INVERNO	L'HIVER	THE WINTER	DER WINTER	EL INVIERNO
1 La neve	1 La neige	1 The snow	1 Der Schnee	1 La nieve
2 Il fantoccio di neve	2 La marionette de n.	2 The snow-puppet	2 Der Schneemann	2 El muneco de nieve
3 Il cappello	3 Le chapeau	3 The hat	3 Der Hut	3 El sombrero
4 La scopa	4 Le balai	4 The broom	4 Der Besen	4 La escoba
5 Il muro	5 Le mur	5 The wall	5 Die Mauer	5 El muro
6 La palla di neve	6 La boule de neige	6 The snow-ball	6 Der Schneeball	6 La bola de nieve
7 La cartella	7 Le sac	7 The satchel	7 Die Schultasche	7 La cartela de escuela
8 La finestra	8 La fenêtre	8 The window	8 Das Fenster	8 La ventana
9 I fanciulli	9 Les enfants	9 The children	9 Die Kinder	9 Los muchachos
10 L'albero	10 L'arbre	10 The tree	10 Der Baum	10 El àrbol
11 La torre	11 La tour	11 The tower	11 Der Thurm	11 La torre
12 Lo steccato	12 La palissade	12 The fence	12 Die Palisade	12 La estacada

INVERNO

DICEMBRE
Roberto Janello

GENNAIO

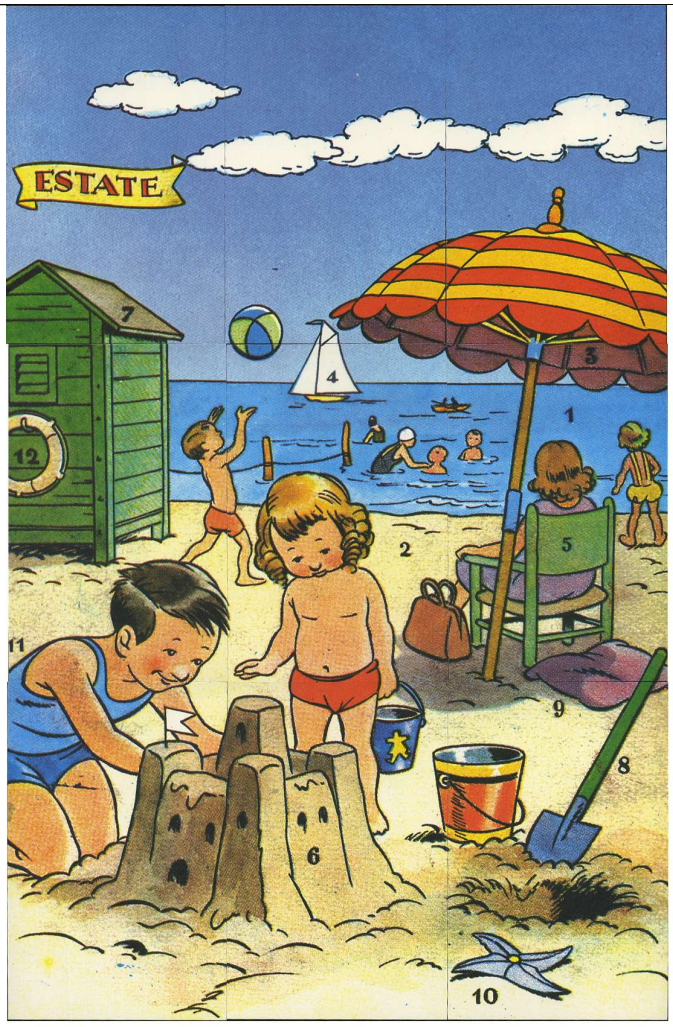
FEBBRAIO

3488 - Dal Negro - Stagioni - Estate

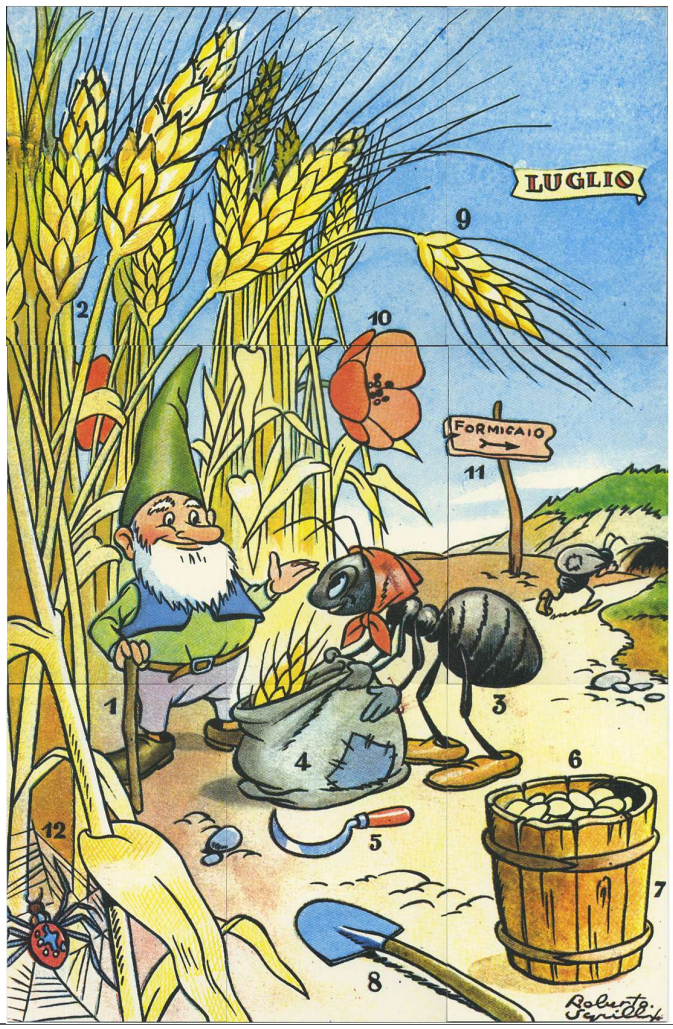
Nome	**Le quattro stagioni - Estate**
Fabbricante	**Teodomiro Dal Negro**
Paese	**Italia**
Numero carte	**36**
Anno	
Tipo mazzo	**Puzzle**
Dimensioni	**mm. 95x62**

Per l'estate vediamo bambini che sulla spiaggia giocano a fare castelli di sabbia, con secchiello e paletta come unici attrezzi. La mamma siede tranquilla sotto l'ombrellone, mentre altri bambini giocano in acqua.
Un adulto in acqua indossa la classica, per quegli anni, calottina in gomma per non bagnare i capelli. Manca solo il moscone in legno, tipico delle spiagge italiane della metà del secolo scorso.

Molte carte dei vari mazzi portano la firma dell'autore dei disegni.


ESTATE

GIUGNO

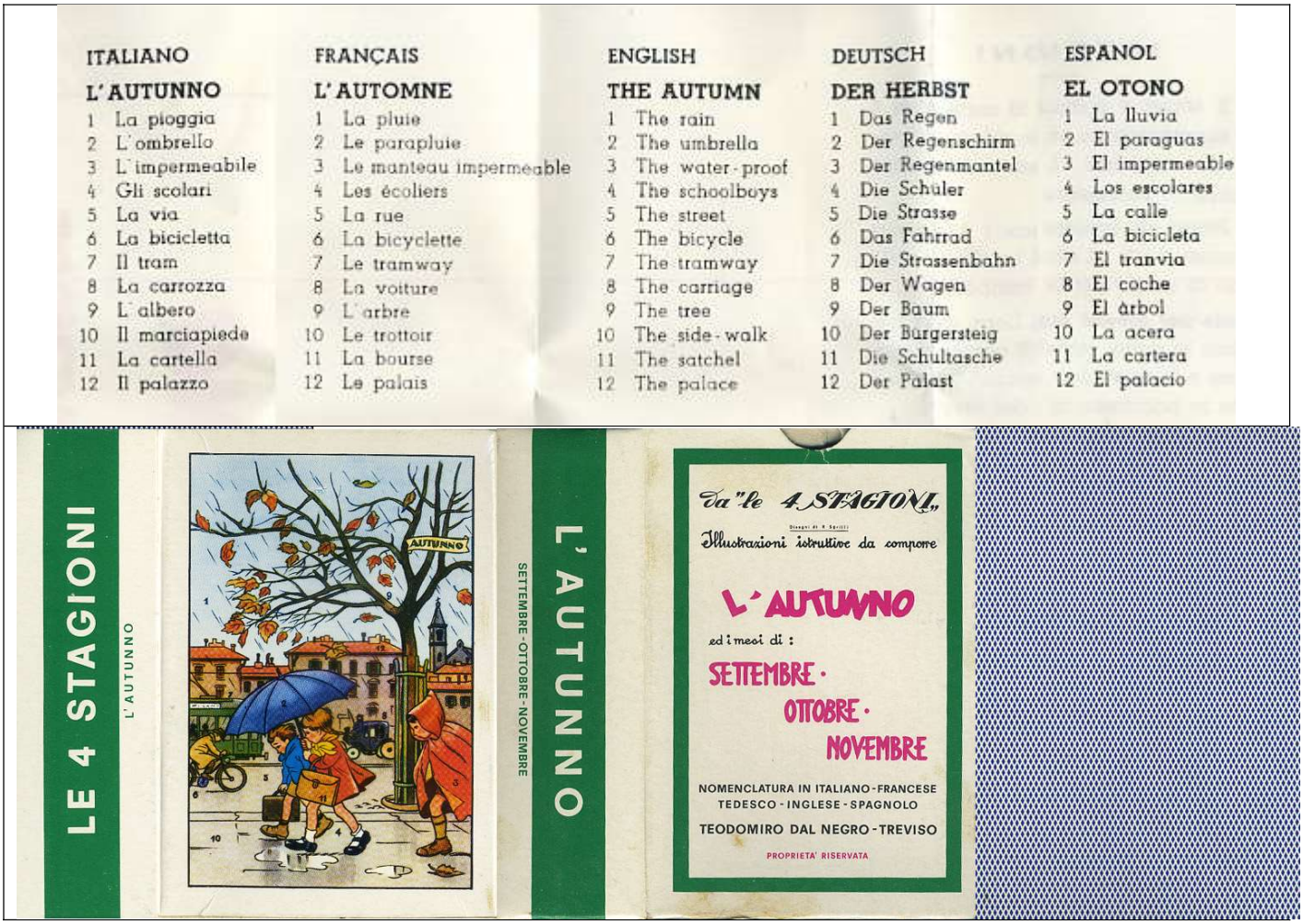

LUGLIO
FORMICAIO

AGOSTO

3489 - Dal Negro - Stagioni - Autunno

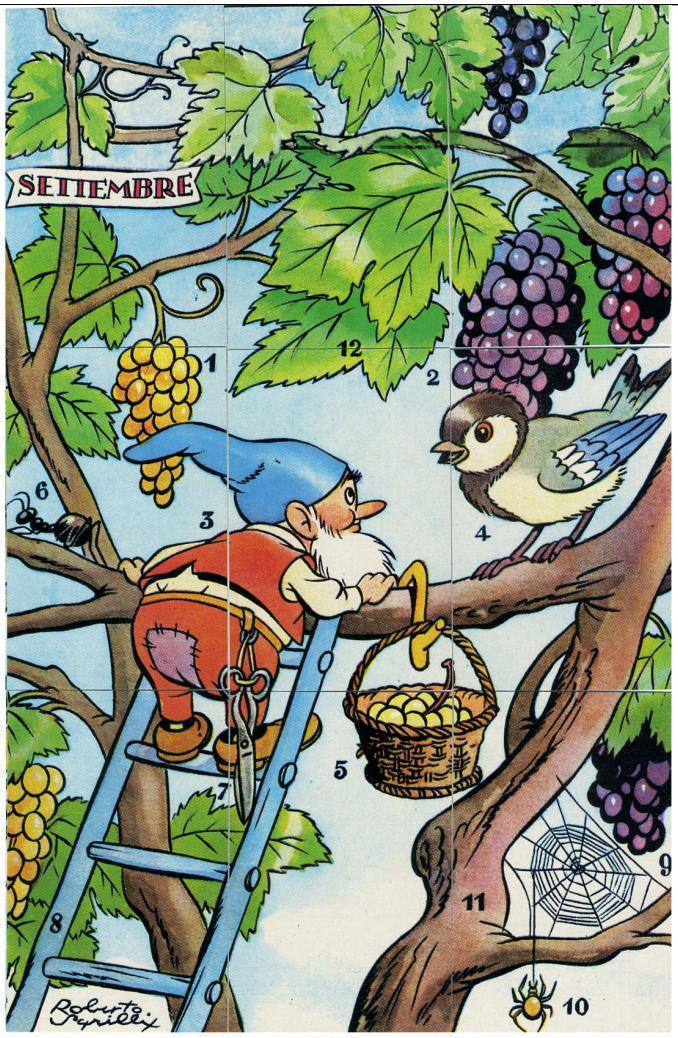
Nome	**Le quattro stagioni - Autunno**
Fabbricante	**Teodomiro Dal Negro**
Paese	**Italia**
Numero carte	**36**
Anno	
Tipo mazzo	**Puzzle**
Dimensioni	**mm. 95x62**

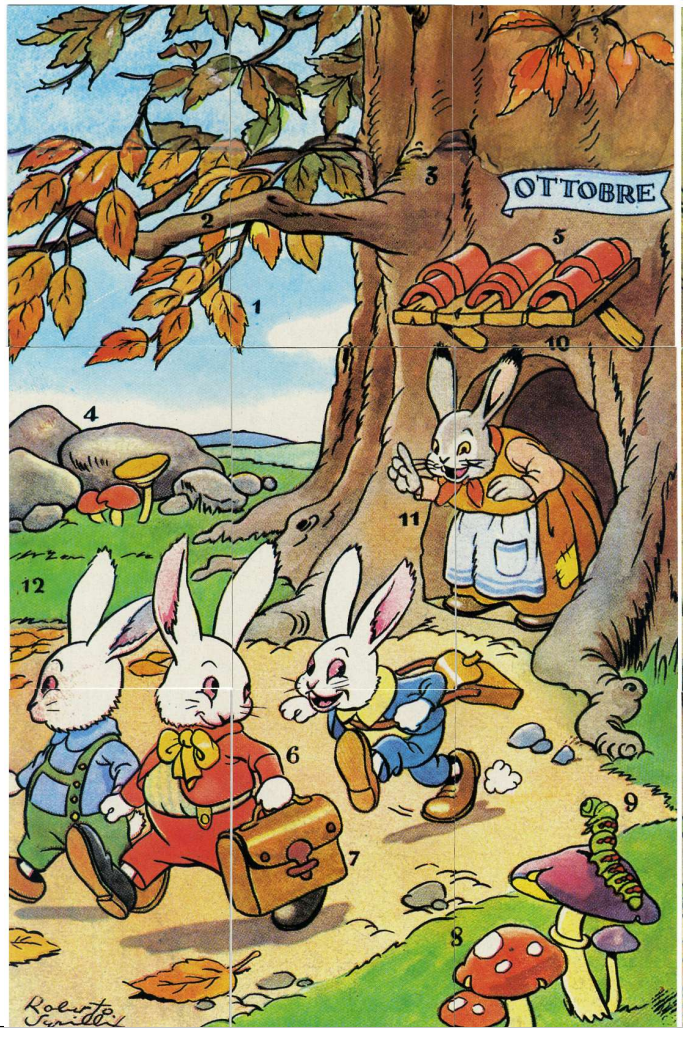
L'autunno si presenta con una giornata di pioggia intensa, con i bambini che vanno a scuola in pantaloncini corti, tenendo in mano le ormai desuete cartelle.
Sullo sfondo vediamo anche una carrozza a cavalli con il cocchiere imperterrito nonostante la pioggia.
Le immagini degli altri mesi ci mostrano uno gnomo che raccoglie l'uva (settembre), sempre lui che ha steso il bucato in un giorno piovoso (novembre) e i coniglietti che vanno a scuola (ottobre).



ITALIANO	FRANÇAIS	ENGLISH	DEUTSCH	ESPANOL
L'AUTUNNO	**L'AUTOMNE**	**THE AUTUMN**	**DER HERBST**	**EL OTONO**
1 La pioggia	1 La pluie	1 The rain	1 Das Regen	1 La lluvia
2 L'ombrello	2 Le parapluie	2 The umbrella	2 Der Regenschirm	2 El paraguas
3 L'impermeabile	3 Le manteau imperméable	3 The water-proof	3 Der Regenmantel	3 El impermeable
4 Gli scolari	4 Les écoliers	4 The schoolboys	4 Die Schüler	4 Los escolares
5 La via	5 La rue	5 The street	5 Die Strasse	5 La calle
6 La bicicletta	6 La bicyclette	6 The bicycle	6 Das Fahrrad	6 La bicicleta
7 Il tram	7 Le tramway	7 The tramway	7 Die Strassenbahn	7 El tranvia
8 La carrozza	8 La voiture	8 The carriage	8 Der Wagen	8 El coche
9 L'albero	9 L'arbre	9 The tree	9 Der Baum	9 El àrbol
10 Il marciapiede	10 Le trottoir	10 The side-walk	10 Der Bürgersteig	10 La acera
11 La cartella	11 La bourse	11 The satchel	11 Die Schultasche	11 La cartera
12 Il palazzo	12 Le palais	12 The palace	12 Der Palast	12 El palacio

AUTUNNO


SETTEMBRE

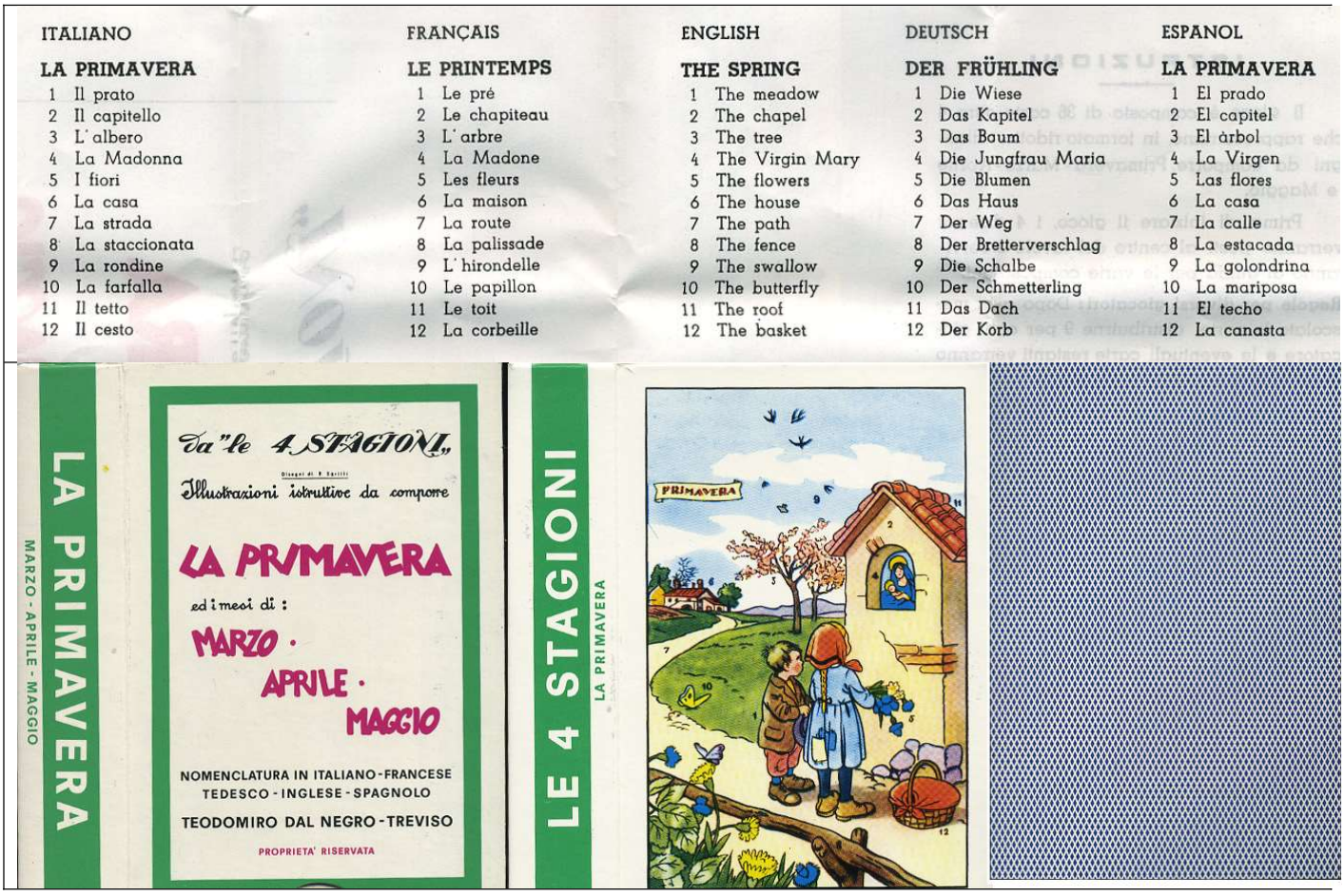

OTTOBRE

NOVEMBRE

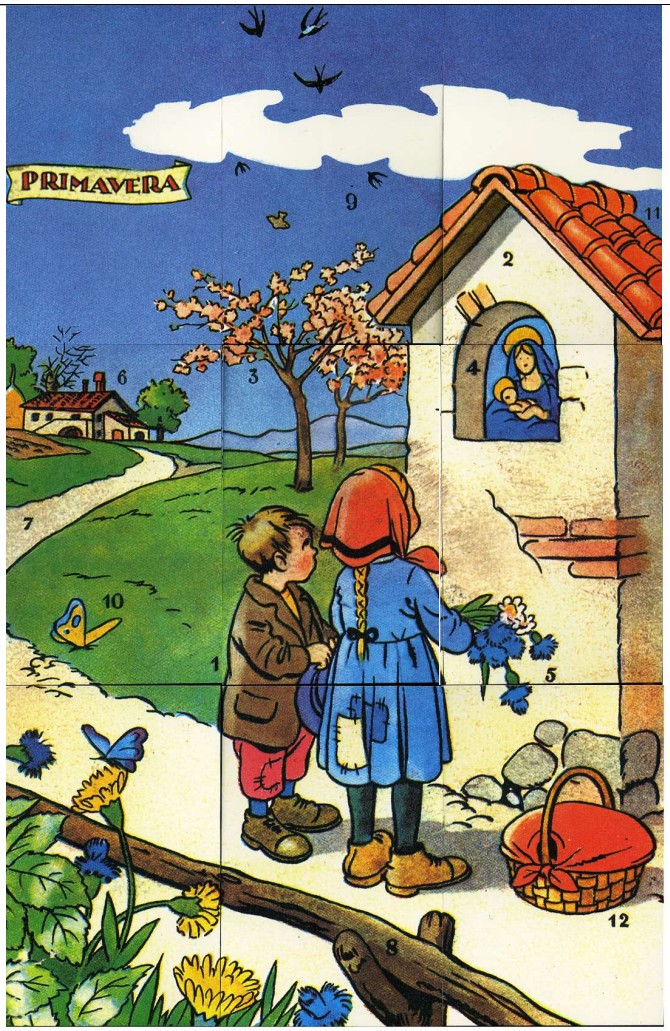
3490 - Dal Negro - Stagioni - Primavera

Nome	**Le quattro stagioni - Primavera**
Fabbricante	**Teodomiro Dal Negro**
Paese	**Italia**
Numero carte	**36**
Anno	
Tipo mazzo	**Puzzle**
Dimensioni	**mm. 95x62**

La primavera ci mostra due bambini con i vestiti rattoppati che vanno a portare i fiori alla Madonnina di un'edicola votiva, o santella come la chiamiamo noi.
Ognuno di questi mazzi ha allegato un foglietto dove, oltre al nome in più lingue dei particolari delle figure, ci sono le istruzioni per il gioco.
I retri sono uguali per i 4 mazzi.
I 4 mazzi sono stati disegnati da Roberto Sgrilli (1897-1985), un pittore italiano che collaborò come illustratore a vari giornali per bambini, tra cui *Il corrierino dei piccoli*.



ITALIANO	FRANÇAIS	ENGLISH	DEUTSCH	ESPANOL
LA PRIMAVERA	**LE PRINTEMPS**	**THE SPRING**	**DER FRÜHLING**	**LA PRIMAVERA**
1 Il prato	1 Le pré	1 The meadow	1 Die Wiese	1 El prado
2 Il capitello	2 Le chapiteau	2 The chapel	2 Das Kapitel	2 El capitel
3 L'albero	3 L'arbre	3 The tree	3 Das Baum	3 El àrbol
4 La Madonna	4 La Madone	4 The Virgin Mary	4 Die Jungfrau Maria	4 La Virgen
5 I fiori	5 Les fleurs	5 The flowers	5 Die Blumen	5 Las flores
6 La casa	6 La maison	6 The house	6 Das Haus	6 La casa
7 La strada	7 La route	7 The path	7 Der Weg	7 La calle
8 La staccionata	8 La palissade	8 The fence	8 Der Bretterverschlag	8 La estacada
9 La rondine	9 L'hirondelle	9 The swallow	9 Die Schalbe	9 La golondrina
10 La farfalla	10 Le papillon	10 The butterfly	10 Der Schmetterling	10 La mariposa
11 Il tetto	11 Le toit	11 The roof	11 Das Dach	11 El techo
12 Il cesto	12 La corbeille	12 The basket	12 Der Korb	12 La canasta


PRIMAVERA

MARZO
INCH

APRILE
DA AFFITTARE

MAGGIO

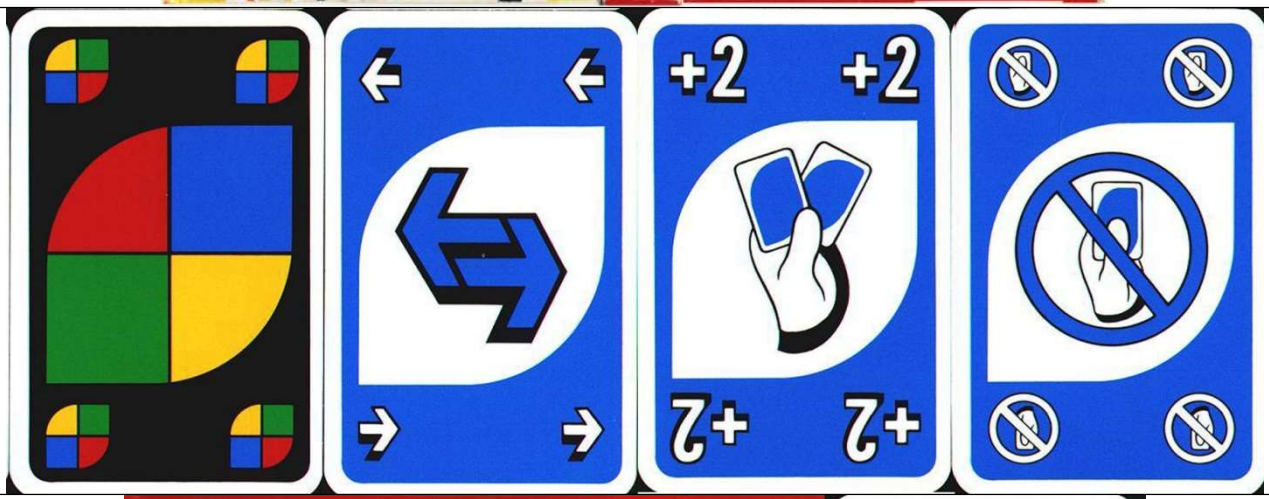
0939 - Dal Negro e altri - Uno

Nome	**939 - Uno**	**2240 - Uno**
Fabbricante	**T. Dal Negro S.p.A.**	**Fabbricante sconosciuto**
Paese	**Italia**	**Gran Bretagna** stampa **Cina**
Numero carte	**108**	**108**
Anno		**198x**
Tipo mazzo	**Uno**	**Uno**
Dimensioni	**mm. 88x56**	**mm. 88x56**

Uno è un gioco conosciuto in tutto il mondo, stampato su licenza Mattel in molte versioni.
Il gioco consiste nel calare una carta che sia uguale, come colore, numero o carta speciale, a quella del giocatore che ci ha preceduto.
Le carte hanno i numeri da 1 a 9 in color giallo, azzurro, verde e rosso.
Oltre a queste abbiamo carte che fanno cambiare il senso di gioco o il colore da giocare, oppure che obbligano il giocatore che segue a saltare il turno o a prelevare 2 o 4 carte.
Vince chi rimane per primo senza carte.
Nelle riproduzioni vediamo prima il mazzo di fabbricante sconosciuto e successivamente l'edizione stampata da Dal Negro.
Cambiano i disegni delle carte, ma per i bambini questo non è un problema.

UNO
© 2001 Mattel,Inc.
+2
+2

UNO
7+
2-10
5
UNO
UNO
Number 1 for Holiday fun
Le numéro 1 des vacances!
Easy to pick up impossible to put down.
UNO is the world's No.1 family card game.
UNO, le numéro 1 mondial des jeux
de cartes pour toute la famille... rapide à
comprendre, impossible d'arrêter la partie!
Play by matching
Jouez en faisant correspondre
SPECIAL SUMMER EDITION:
ORIGINAL UNO RULES!
• Race to get rid of all your cards
• Use the Action Cards against
your opponents
• When you're down to one card,
don't forget to yell UNO!
A card game for 2-10 players, aged 7+
Contient: 108 Cards, Simple Rules Leaflet
ÉDITION SPÉCIALE DE L'ÉTÉ:
RÈGLES DU UNO ORIGINAL!
• Vous devez vous débarrasser de
toutes vos cartes!
• Utilisez les cartes Action contre
vos adversaires
• Quand il ne vous reste plus qu'une
seule carte, n'oubliez pas de crier UNO!
Un jeu de cartes pour 2 à 10 joueurs,
âgés de 7 ans et plus
Contient: 108 cartes et livret de règles simples


+2
+2
+2
+2

DISTRIBUITO DA
DAL NEGRO
CARTE DA GIOCO - TREVISO
UNO®
The
World's No1
family card game
Più di 75 milioni di giochi venduti nel mondo.
UNO®

4017 - Dal Negro - Le prime

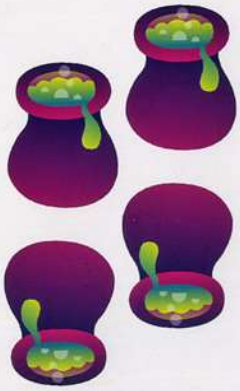
Nome	**Le prime**
Fabbricante	**Teodomiro Dal Negro srl.**
Paese	**Italia**
Numero carte	**40 + 5 istruzioni**
Anno	**2021**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 84x60**

Denis Bettio ha disegnato un mazzo a semi spagnoli rivisto nei disegni per renderlo più adatto ai bambini.
I denari sono diventati dobloni con pirati come figure, le coppe sono pentoloni in cui le streghe preparano i loro filtri magici, i bastoni clave in mano a un terribile orco verde e le spade sono quelle dei guerrieri in armatura impegnati a uccidere draghi.
I disegni sono molto colorati e facili da interpretare, un po' meno, per un bambino, gli indici.
In allegato al mazzo 5 carte con le istruzioni per 3 semplici giochi, quelli che un tempo appassionavano i bambini: Asso pigliatutto, Cava camicia e Rubamazzetto.

2 ○

7 ○

4 ◡



7 ◡

Asso ⚔

Fante ⚔

Cavallo ⚔

Re ⚔

Asso ✝

Fante ✝

Cavallo ✝

Re ✝

3 ⚔

7 ⚔

5 ✝

7 ✝

LE PRIME

illustrazioni: Denis Bettio

ASSO PIGLIATUTTO

(da 2 a 4 giocatori)

In questa regola proponiamo una versione semplificata per bambini del classico gioco della Scopa, con la variante dell'Asso Pigliatutto.

COME SI GIOCA

Tra i giocatori viene scelto chi fa da mazziere che, dopo aver mescolato il mazzo di carte, ne distribuisce una ad ogni giocatore e a se stesso finché ognuno ha 3 carte. Dopodiché ne dispone 4 - scoperte - al centro del

CAVA CAMICIA

(2 giocatori)

Cava Camicia, Pela Camicia o Asso-due-tre, sono alcuni dei nomi con cui è conosciuto questo tradizionale gioco di carte per bambini.

COME SI GIOCA

Tra tutte le carte del mazzo, 12 vengono definite *CARTE VALORE*, che sono: le 4 carte asso, le 4 carte col valore 2 e le 4 carte col valore 3.
Un giocatore scelto a sorte, fa il mazziere e, mescolate le 40 carte, ne distribuisce 20 a se stesso e 20 al suo sfidante. Ciascun giocatore forma, con le 20 carte, un mazzetto che pone – coperto – davanti a sè.

RUBAMAZZETTO

(da 2 a 4 giocatori)

Scopo di questo divertente gioco è accumulare il maggior numero di carte, anche rubando i mazzetti degli avversari.

COME SI GIOCA

Tra i giocatori viene scelto chi fa da mazziere che, dopo aver mescolato il mazzo di carte, ne distribuisce una ad ogni giocatore e a se stesso finché ognuno ha 3 carte.
Poi mette 4 carte - scoperte - al centro del tavolo. Ripone infine le carte rimaste - coperte - alla sua sinistra.
Ogni giocatore può giocare una sola carta ad ogni turno. Quando tutti i giocatori sono rimasti senza carte, il

LE PRIME

Un tradizionale mazzo di carte da gioco, con grafiche e illustrazioni dedicate ai più piccoli. Nella confezione sono presenti le istruzioni per tre giochi semplici, adatti ai bambini.

CONTENUTO:
- 40 carte da gioco
- 5 carte regole del gioco

www.dalnegro.com
info@dalnegro.com

© 2021-N
Teodomiro Dal Negro
Treviso
All rights reserved

Design and Illustrations by
Denis Bettio

Produced and distributed by
Teodomiro Dal Negro SRL
P.zza Cavarzerani, 9 Z. I.
31030 Carbonera
Treviso - Italy
Made in Italy

AVVERTENZE!
Prodotto non adatto ai bambini di età inferiore ai 3 anni. Possibile creazione di piccole parti che se ingerite o inalate potrebbero causare soffocamento.
Conservare l'imballo per qualsiasi informazione.

0-3

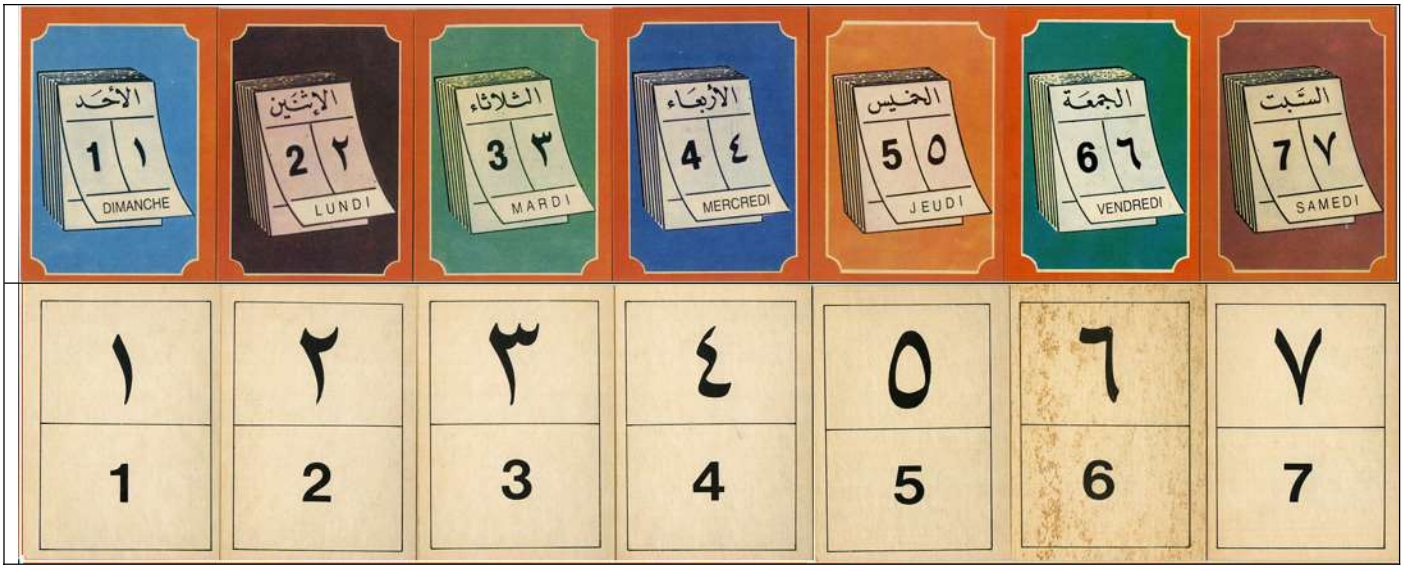
8 001097 570935

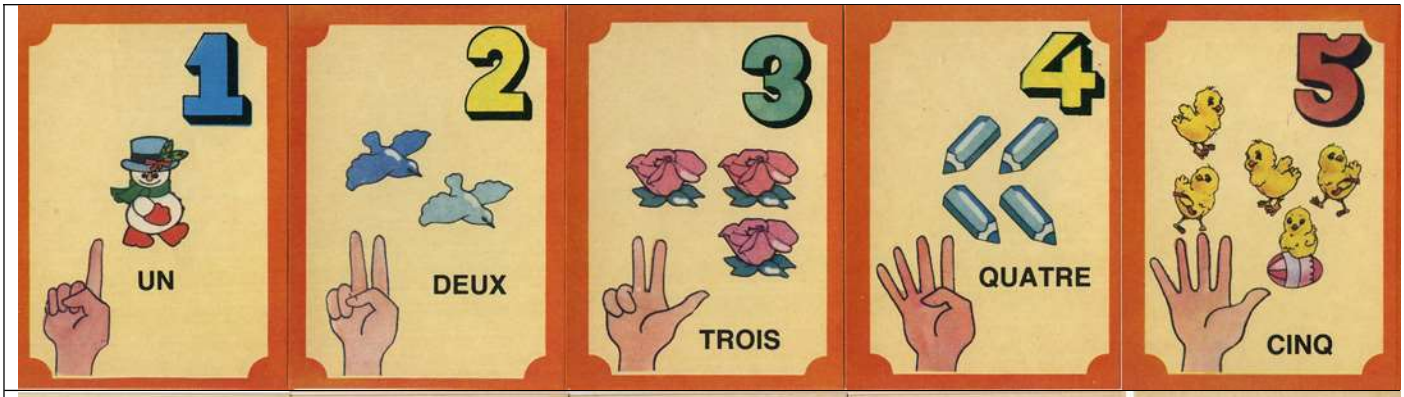
•Graphic design esclusivo Dal Negro. Tutti i diritti riservati. L'immagine rappresenta il prodotto contenuto. Dal Negro si riserva tuttavia di migliorarne o modificarne colori e/o caratteristiche.

1241 - Dar Al Chimal -
Apprenez l'alphabet par les images

Nome	**Apprenez l'alphabet par les images**
Fabbricante	**Dar Al Chimal**
Paese	**Libano**
Numero carte	**54**
Anno	**198x**
Tipo mazzo	**Didattico**
Dimensioni	**mm. 94x66**

Questo mazzo, stampato a Tripoli del Libano e acquistato a Sousse in Tunisia, serve ad aiutare i bambini di lingua araba a conoscere la lingua francese, l'alfabeto latino e i numeri che noi usiamo diventati ormai uno standard in tutto il mondo. Sono i cosiddetti numeri arabi che, come vediamo qui, arabi non sono, ma piuttosto arabo-indiani.
Le carte sono divise in diversi gruppi.
Troviamo i giorni della settimana, partendo dalla domenica con il numero 1. Sul retro il numero del giorno, in caratteri arabi e latini.
Un altro gruppo è riservato ai numeri da 1 a 10 con un disegno che mostra il numero di dita delle mani e un numero di oggetti equivalente. Sul retro il numero in caratteri arabi e latini, oltre al nome in francese e in arabo.
26 carte hanno il disegno di un oggetto, il suo nome in francese e la lettera iniziale, da A a Z. Sul retro la lettera iniziale, in maiuscolo e minuscolo, e il nome dell'oggetto, in caratteri arabi e latini.
Le altre carte hanno l'alfabeto in corsivo e stampatello, maiuscolo e minuscolo, e l'alfabeto arabo.





1 ١	2 ٢	3 ٣	4 ٤	5 ٥
un واحد	deux إثنان	trois ثلاثة	quatre أربعة	cinq خمسة

6 ٦	7 ٧	8 ٨	9 ٩	10 ١٠
six ستة	sept سَبعة	huit ثمانية	neuf تسعة	dix عشرة

A a

طيارة

avion

B b

طابة

ballon

C c

بطة

canard

D d

ديك رومي

dindon

E

ELEPHANT

F

FLEURS

G

GIRAFE

H

HIBOU

E e

فيل

éléphant

F f

ازهار

fleurs

G g

زرافة

girafe

H h

بومة

hibou

I

IMAGE

K

KEPI

J

JOUETS

L

LIVRE

I i

صورة

image

J j

العاب

jouets

K k

قبعة

képi

L l

كتاب

livre

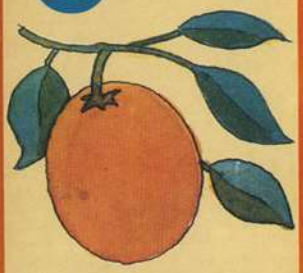
M

MAISON

N

NID

O



ORANGE

P

POULE

M m

بيت

maison

N n

عش

nid

O o

برتقالة

orange

P p

دجاجة

poule

Q

4

QUATRE

R

ROSE

S

SOLEIL

T

TAMBOUR

Q q

اربعة

quatre

R r

وردة

rose

S s

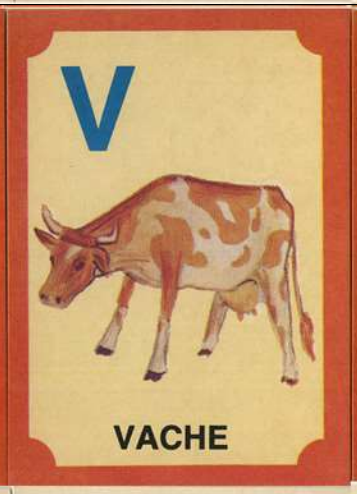
شمس

soleil

T t

طبل

tambour



U u

مصنع

usine

V v

بقرة

vache

W w

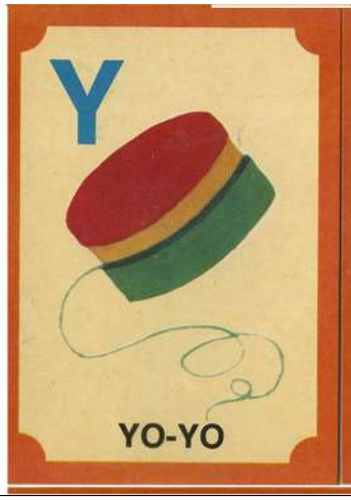
وليد

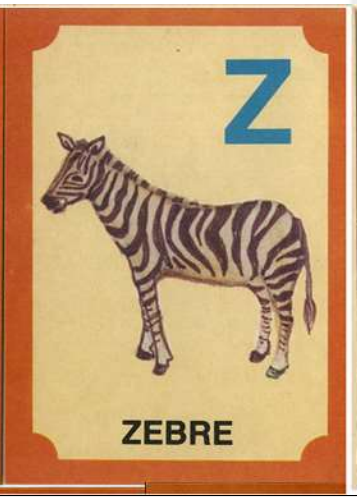
walid

X x

زيلوفون

xylophone





Y y

يويو

yo-yo

Z z

الحمار الوحشي

zèbre

ا ب ت ث
ج ح خ د ذ
ر ز س ش
ص ض ط ظ
ع غ ف ق
ك ل م ن
هـ و لا ي

A B C D
E F G H
I J K L
M N O P
Q R S T
U V W X
Y Z

a b c d
e f g h
i j k l
m n o p
q r s t
u v w x
y z

POULE	poule	دجاجة
SOLEIL	soleil	شمس
VACHE	vache	بقرة
USINE	usine	مصنع
WALID	walid	وليد

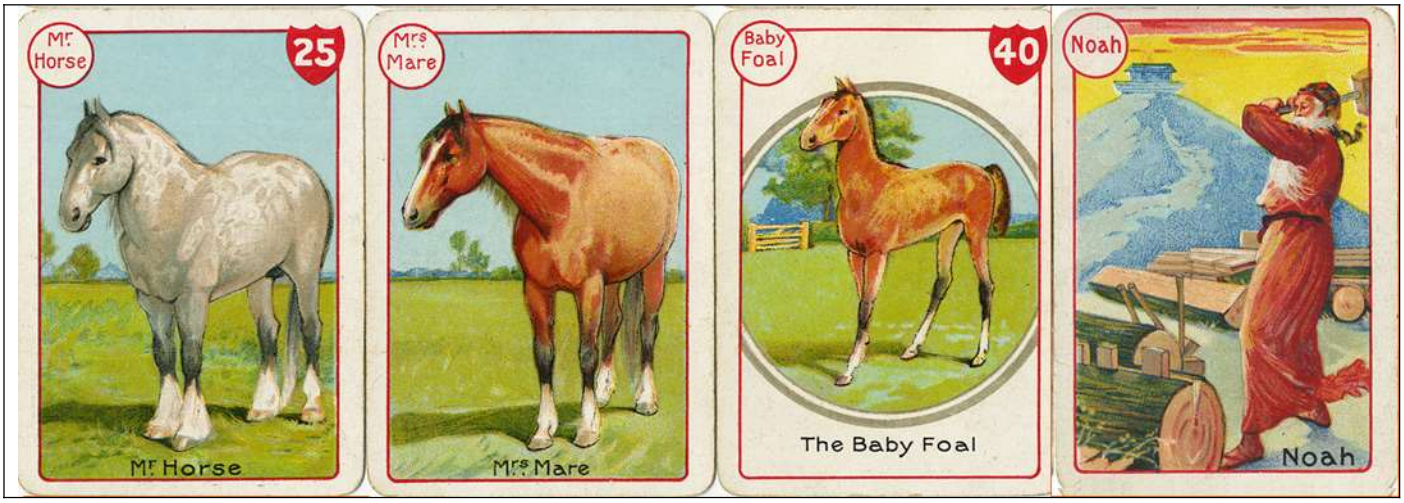
AVION	avion	طيارة
CANARD	canard	بطة
FLEURS	fleurs	ازهار
IMAGE	image	صورة
MAISON	maison	بيت

3712 - De La Rue e Gibson - Noah’s ark

Nome	**Noah’s ark**
Fabbricante	**3712 - Thomas De La Rue & Co. Ltd. - 3889 - H. P. Gibson & Sons**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**52**
Anno	**1905÷1919 De la Rue - >1919 Gibson**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 89x64**

Il mazzo “Arca di Noè” fu stampato la prima volta nel 1905 circa da De La Rue per The international card co. di Gibson. Questa ditta nel 1919 fu ceduta a De La Rue e Gibson proseguì la sua attività come H. P. Gibson & Sons (*3889*).
I mazzi di De La Rue e Gibson hanno lo stesso retro e la stessa scatola; su quello meno recente appare il nome di De La Rue sui fianchi della confezione. Il mazzo più recente ha un foglietto che pubblicizza altri mazzi del fabbricante.(*vedi immagini ultima riga*)

Il mazzo consiste in 17 famiglie di animali, padre, madre e cucciolo, e da una carta singola, Noè.
Quando un bambino è riuscito a riunire la famiglia la accantona, dicendo che è salita sull’arca; possono salire anche famiglie senza cucciolo, ma le carte con il cucciolo alla fine del gioco pagheranno una penitenza, regalando punti a chi possiede la carta con Noè.



Mr Dog

15

Mr Dog

Mrs Dog

Mrs Dog

Baby Pup

35

The Baby Pup

Mr Cat

15

Mr Cat

Mrs Cat

Mrs Cat

Baby Kitten

30

The Baby Kitten

Mr Donkey

20

Mr Donkey

Mrs Ass

Mrs Ass

Baby Donkey

35

The Baby Donkey

Mr Rabbit

10

Mr Rabbit

Mrs Rabbit

Mrs Rabbit

Baby Rabbit

20

The Baby Rabbit

Mr Goat

20

Mr Goat

Mrs Goat

Mrs Goat

Baby Kid

30

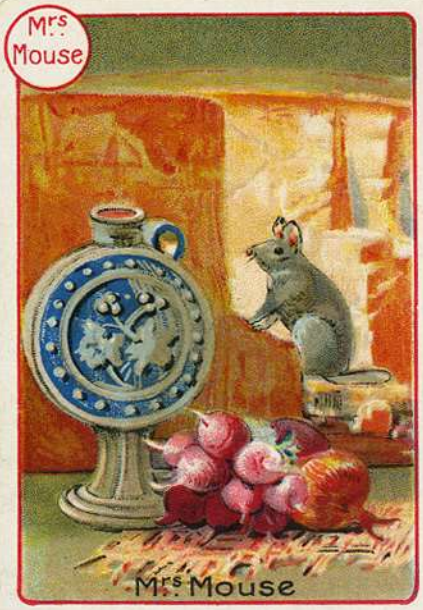
The Baby Kid

Mr Mouse

5

Mr Mouse

Mrs Mouse



Mrs Mouse

Baby Mouse

15

The Baby Mouse

Mr Fox

10

Mr Fox

Mrs Vixen

Mrs Vixen

Baby Cub

25

The Baby Cub

Mr Zebra

25

Mr Zebra

Mrs Zebra

Mrs Zebra

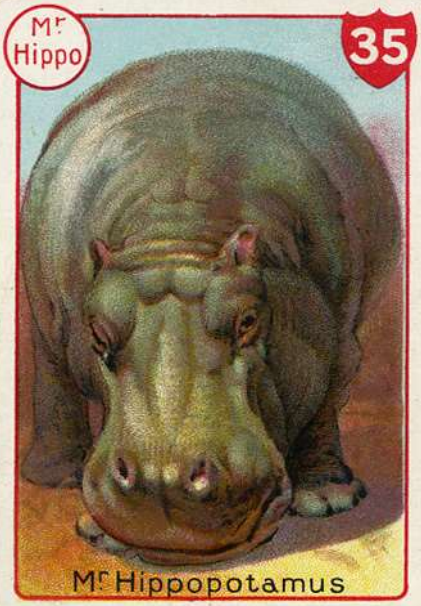
Baby Zebra

35

The Baby Zebra

Mr Hippo

35



Mr Hippopotamus

Mrs Hippo

Mrs Hippopotamus

Baby Hippo

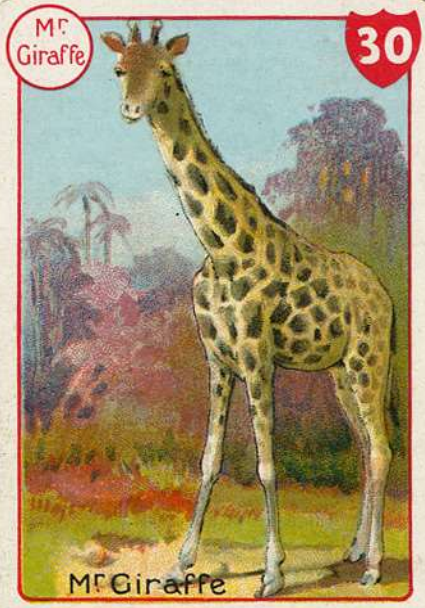
65

The Baby Hippopotamus

Mr Lion
50
Mr Lion
Mrs Lioness
Mrs Lioness
Baby Lion
75
The Baby Lion
Mr Bear
35
Mr Bear
Mrs Bear
Mrs Bear
Baby Bear
50
The Baby Bear
Mr Tiger
40
Mr Tiger
Mrs Tigress
Mrs Tigress
Baby Tiger
50
The Baby Tiger

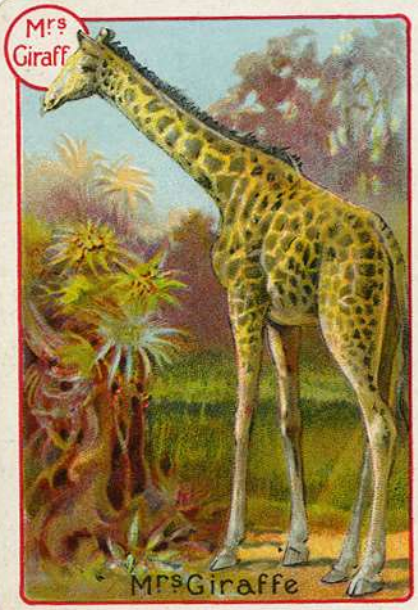
Mr Giraffe

30



Mr Giraffe

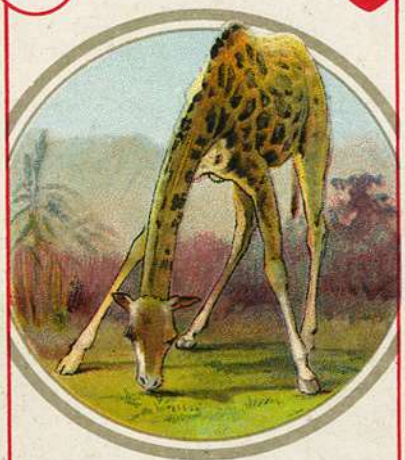
Mrs Giraffe



Mrs Giraffe

Baby Giraffe

40



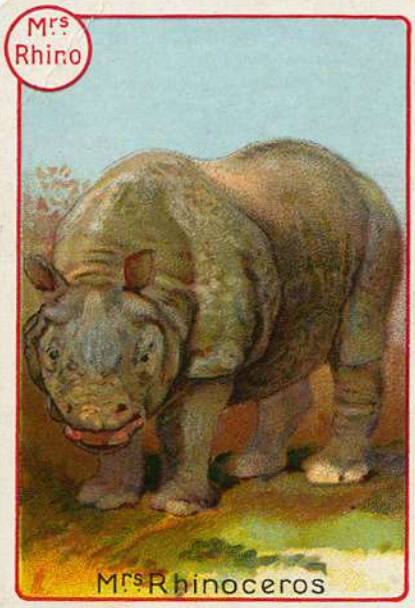
The Baby Giraffe

Mr Rhino

40

Mr Rhinoceros

Mrs Rhino



Mrs Rhinoceros

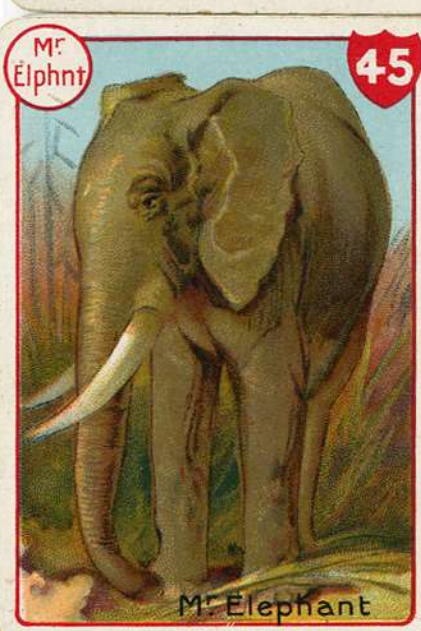
Baby Rhino

55

The Baby Rhinoceros

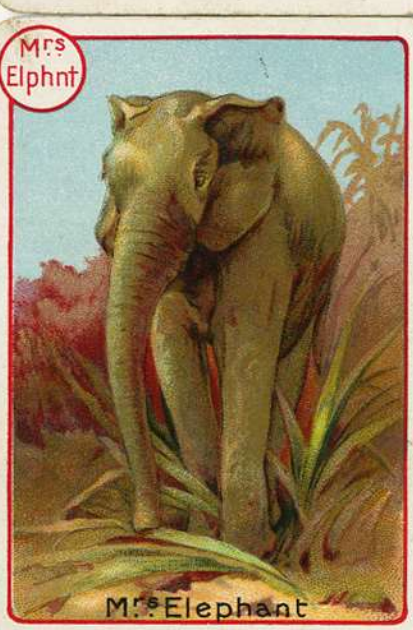
Mr Elphnt

45



Mr Elephant

Mrs Elphnt

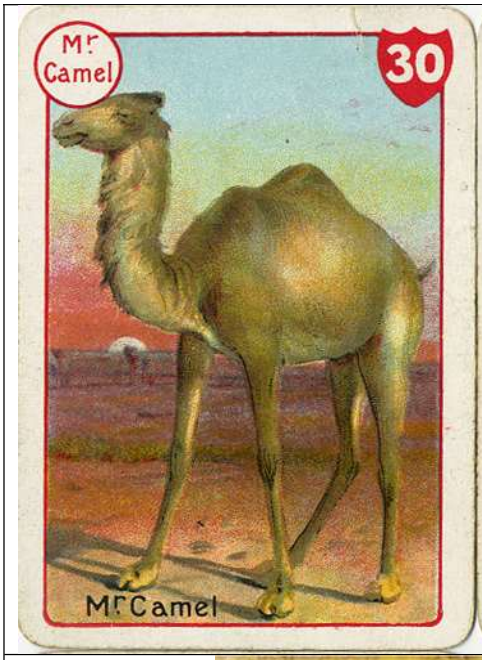


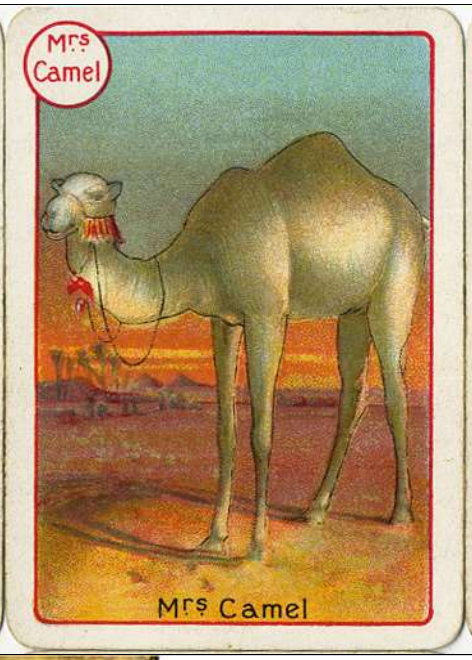
Mrs Elephant

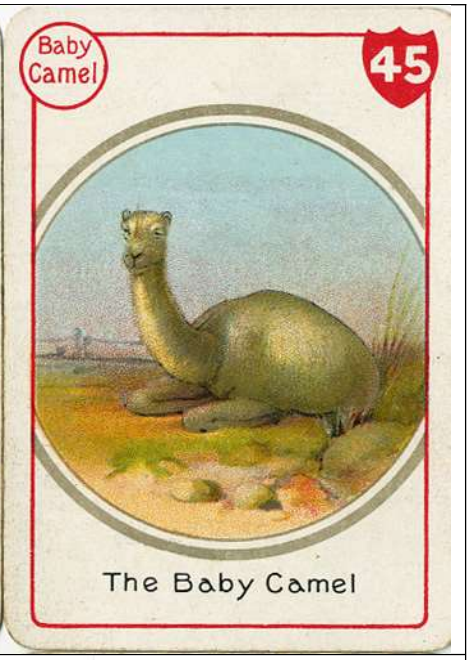
Baby Elphnt

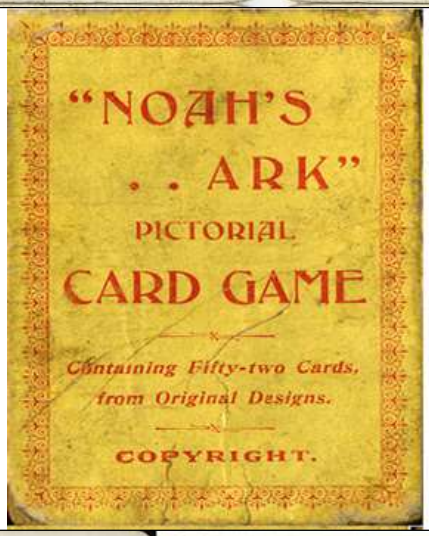
60

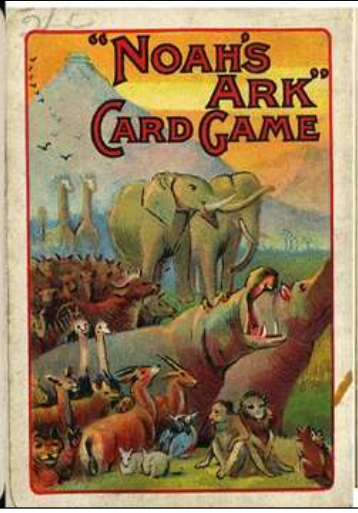
The Baby Elephant











PICTORIAL

CARD GAMES.

Fine Cardboard. Enamelled both sides.

"Alice in Wonderland"	48 Cards
"Animal Grab"	52 "
"Cheery Families"	52 "
"Gipsy"	33 "
"Golliwogg"	48 "
"Noah's Ark"	52 "
"Snap"	52 "
"Spin and Old Maid"	49 "
"Bread and Honey"	53 "
"Cavalry"	41 "
"Jungle Jinks"	48 "
"Peter Pan"	52 "

H. P. GIBSON & SONS, Ltd.
LONDON, E.C.3.

"NOAH'S ARK"

PICTORIAL CARD GAME.

—o—

RULES.

The pack comprises seventeen families, consisting of father, mother, and the baby, and a single card representing Noah.

Any number of players may take part in the game.

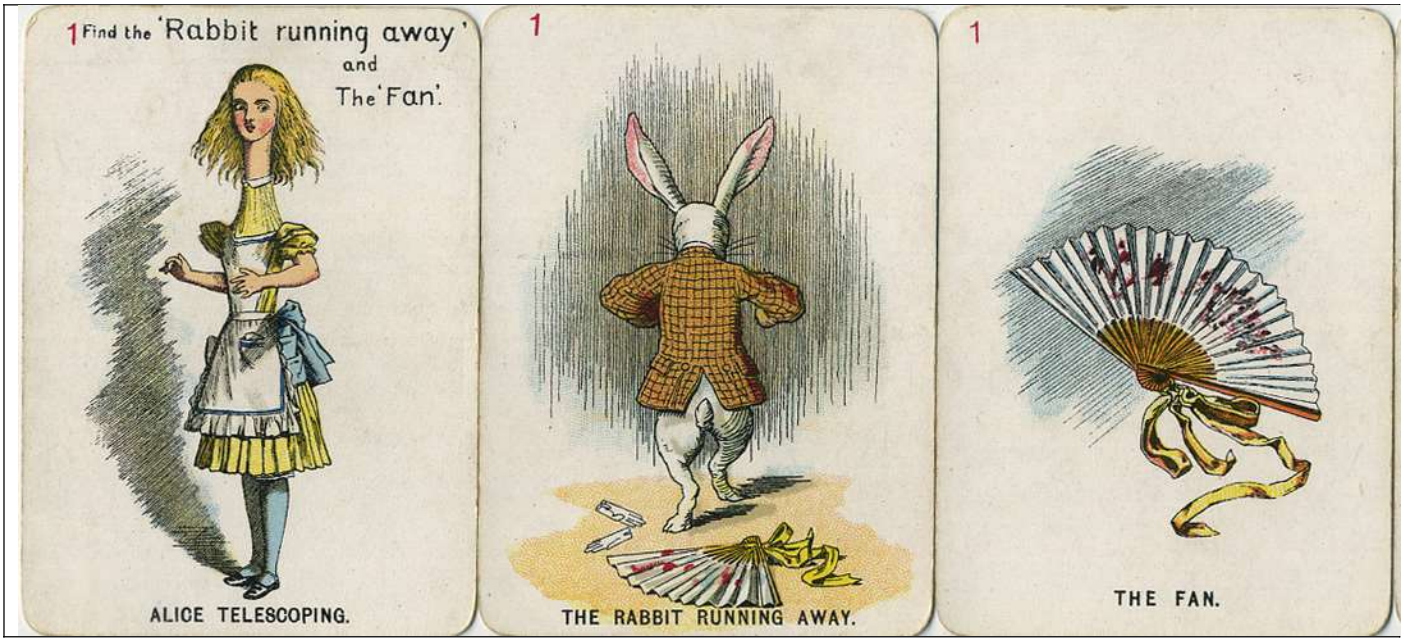
The cards are dealt round singly until exhausted. The players then gather up their hands and examine their cards.

Any player who holds a complete family lays it face upwards on the table before him, and the whole family is then said to have entered the Ark. A player who holds only mother and father of a family may exercise the option of sending them into the Ark without their baby, or of keeping them on the chance of the latter arriving; for it must be

3708 - De La Rue - Alice in wonderland

Nome	**Alice in wonderland**
Fabbricante	**Thomas De La Rue & Co. Ltd.**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**48**
Anno	**>1901**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 89x64**

“Alice nel paese delle meraviglie” è il famoso libro per bambini scritto nel 1865 da Charles Dodgson, più noto con lo pseudonimo di Lewis Carroll.
La protagonista è una fanciulla con una spiccata avversione per l’autorità e che rivendica i diritti dei bambini, cosa davvero insolita per il suo tempo. L’edizione del 1896 del romanzo aveva le illustrazioni di John Tenniel riviste da E. Gertrude Thomson.
Sono i disegni che De La Rue ha usato dal 1898 circa per queste carte.
Il mazzo consiste in 16 gruppi di 3 carte ognuno, identificati con i numeri 1÷16, per un totale di 48 disegni differenti. Una carta di ogni gruppo porta in alto i nomi delle altre due che servono a completare la serie.
Sulla scatola troviamo un particolare che aiuta a datare il mazzo stampato per diversi anni; “*Manufacturers to Her Majesty*” per il regno della regina Victoria, cambiato in “*His Majesty*” dal 1901 con l’avvento di Edward VII.



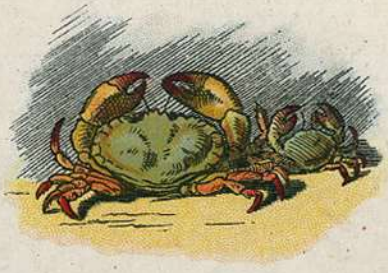
2 Find the 'Mouse' and the 'Crabs.'

ALICE IN THE POOL OF TEARS.

2

THE MOUSE.

2



THE CRABS.

3 Find the 'Caterpillar' and the 'Puppy.'

ALICE AND THE MUSHROOM.

3

THE CATERPILLAR.

3

THE PUPPY.

4 Find the 'Bottle' and the 'Key.'

ALICE AND THE BOTTLE.

4

THE BOTTLE.

4

THE KEY.

5 Find the 'Fish-Footman' and the Frog-Footman.

THE DUCHESS WITH BABY.

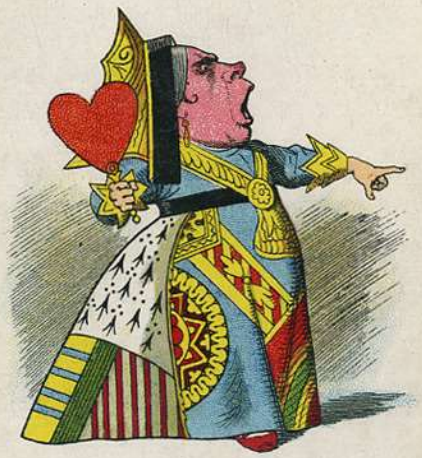
5

THE FISH-FOOTMAN.

5

THE FROG-FOOTMAN.

6 Find Gardeners 'Two' and 'Five' and 'Gardener 'Seven'.



"OFF WITH THEIR HEADS!" said the QUEEN.

6

GARDENERS TWO AND FIVE.

6

GARDENER SEVEN.

7 Find the 'Duchess smiling' and the 'Herald'.

ALICE AND THE FLAMINGO.

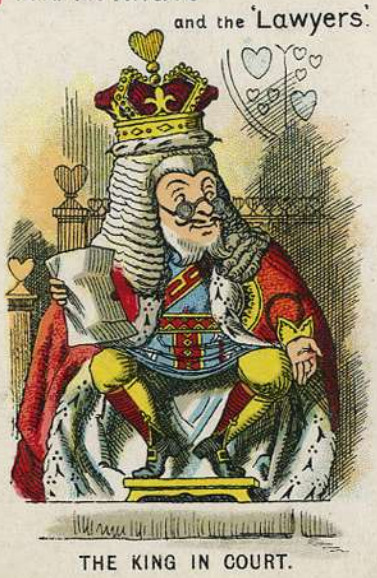
7

THE DUCHESS SMILING.

7

THE HERALD.

8 Find the 'Knave' and the 'Lawyers'.



THE KING IN COURT.

8

THE KNAVE.

8

THE LAWYERS.

9 Find the 'Cook' and the 'Grin'.

ALICE AND THE PIG BABY.

9

THE COOK.

9

THE GRIN.

10 Find 'Bill the Lizard' and 'Too late,' said the Rabbit.

ALICE'S HAND.

10

BILL THE LIZARD.

10

"TOO LATE," said the RABBIT.

11 Find the 'Dodo' and the 'Thimble.'

ALICE AND THE THIMBLE.

11

THE DODO.

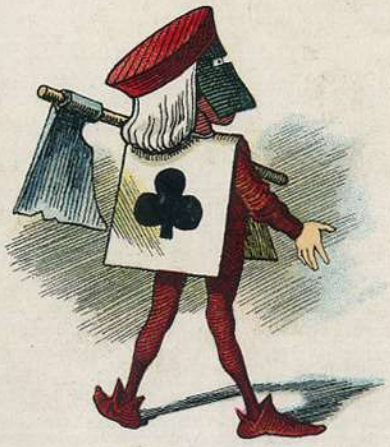
11

THE THIMBLE.

12 Find the 'Headsman' and the 'Hatter Leaving the Court.'

THE KING ARGUING.

12



THE HEADSMAN.

12

THE HATTER LEAVING THE COURT.

13 Find the 'Enquiring Youth' and the 'Youth astounded.'

FATHER WILLIAM.

13

THE ENQUIRING YOUTH.

13

THE YOUTH ASTOUNDED.

14 Find 'Twinkle, Twinkle!' said the Hatter.

ALICE AND THE CHESHIRE CAT.

14

"TWINKLE, TWINKLE," said the HATTER.

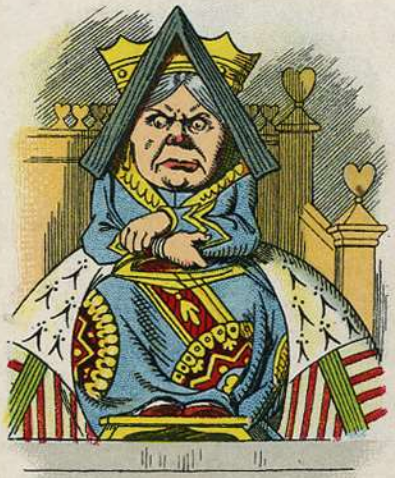
14

THE DORMOUSE IN THE TEAPOT.

15 Find the 'Queen in Court' and the 'Crown.'

ALICE IN WONDERLAND.

15



THE QUEEN IN COURT.

15

THE CROWN.

16 Find the 'Gryphon' and the 'Lobster.'

THE MOCK TURTLE.

16

THE GRYPHON.

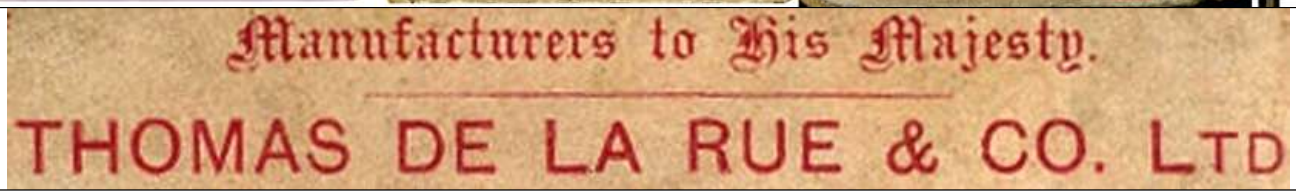
16

THE LOBSTER.

15 Find the 'Queen in Court' and the 'Crown'.
ALICE IN WONDERLAND.

(By special arrangement with Messrs. Macmillan & Co., the Publishers of Lewis Carroll's Celebrated Work).
THE NEW
AND DIVERTING GAME OF
"ALICE IN WONDERLAND"
CONSISTING OF
FORTY-EIGHT PICTORIAL CARDS,
Adapted, drawn in Fac-simile,
AND
Elaborately rendered in Colours,
FROM
Sir JOHN TENNIEL'S ORIGINAL DESIGNS,
BY
Miss E. GERTRUDE THOMSON.
THOMAS DE LA RUE & CO. Ltd., London.
ENT. STA. HALL.

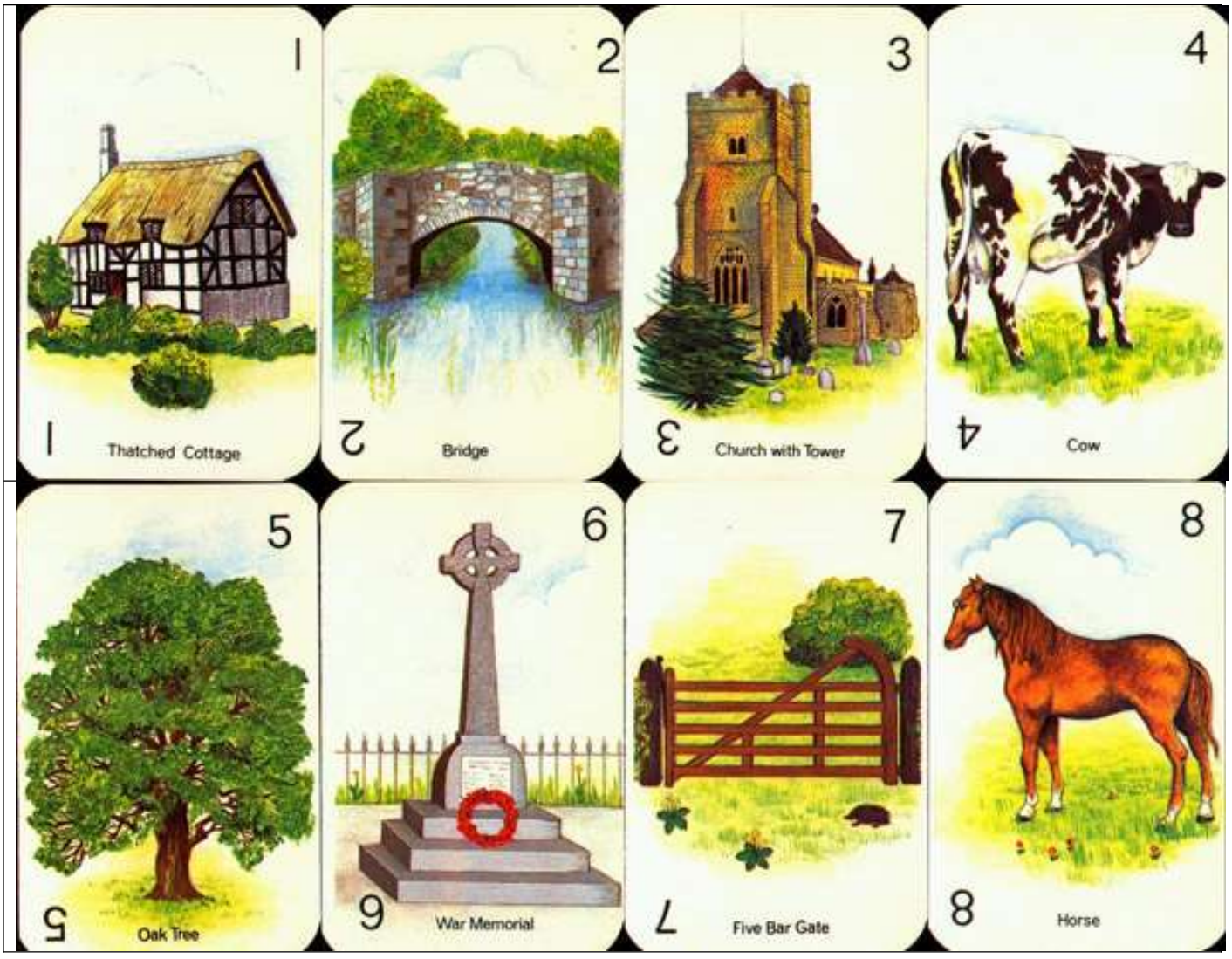
Manufacturers to His Majesty.
THOMAS DE LA RUE & CO. LTD.
110, BUNHILL ROW, LONDON, E.C.1

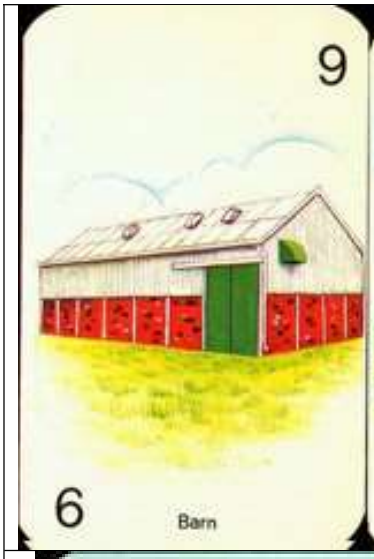

Manufacturers to His Majesty.
THOMAS DE LA RUE & CO. LTD

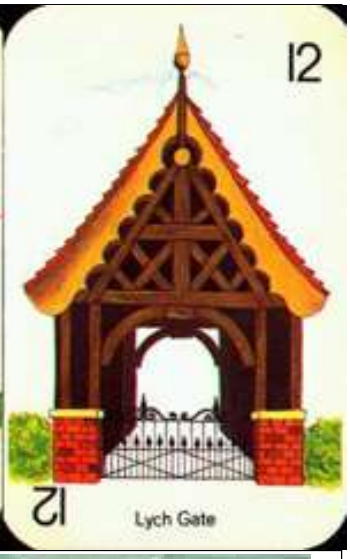
0565 - Dinosaur - Look around

Nome	**Look around**
Fabbricante	**Dinosaur Pubblications Ltd.**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**48**
Anno	**1974**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 89x57**

Il mazzo è stato stampato per conto de *The National Trust*, un'organizzazione dedita a proteggere l'eredità storica del Regno unito, esclusa la Scozia che ha un suo ente autonomo.
Il mazzo è nato allo scopo di distrarre i bambini durante un viaggio.
A tale scopo le carte vengono sitribuite tra tutti i concorrenti che, una volta visto l'animale o l'edificio disegnato, devono scartare la carta relativa.
Il primo che rimane senza carte ha vinto.
Viste le 12 carte ripetute 4 volte il mazzo si presta anche per giocare a Snap e ad altri giochi, come indicato nel foglietto allegato al mazzo.







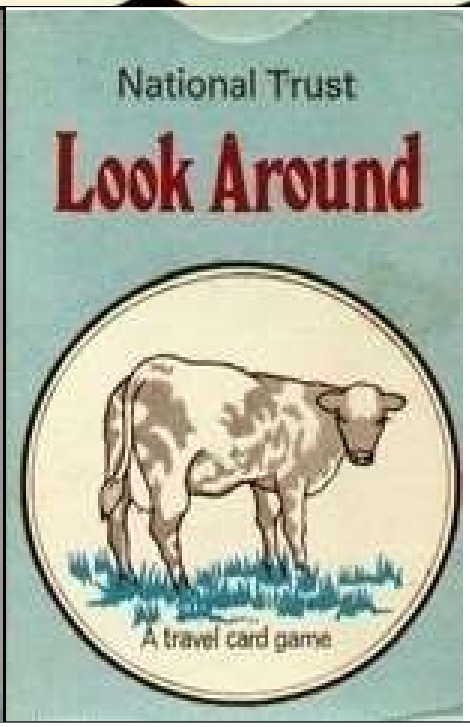
Look Around

The game is designed for playing whilst travelling by road or rail and can be played in a number of different ways:

Method 1 — Ten cards are dealt to each player. When one of the objects on the cards is seen, all the players who hold that card discard it. The first person to discard all his cards, wins.

Method 2 — As method 1, but the player scores the number of points shown on the card discarded. Each time he discards a card, he takes another from the pack, until the pack is exhausted, and one player has discarded all his cards. Then the scores are added up, and the player with the largest number of points wins.

The cards can also be used for snap and for playing seven-card rummy, when sets (3 or 4 trees) or runs (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7) (1 to 7, 4 to 10 etc) can be collected.



3213 - Dondorf - Patience-Karten nr. 26

Nome	**Patience-Karten nr. 26**
Fabbricante	**B. Dondorf GmbH.**
Paese	**Germania**
Numero carte	**52**
Anno	**1912**
Tipo mazzo	**Patience**
Dimensioni	**mm. 54x37**

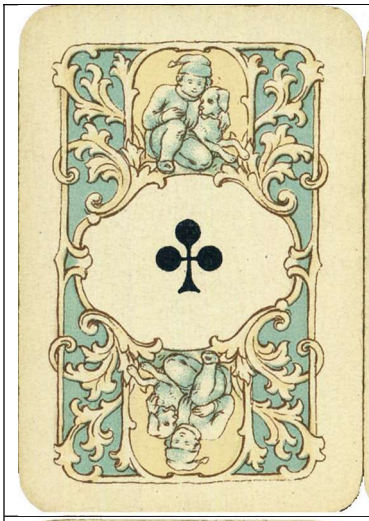
Josef Maria Melchior Annen (1868-1954) ha disegnato molti mazzi di carte diventati famosi. Questo, destinato ai solitari, ha bambini come figure e probabilmente era destinato ai loro giochi.
Il fante di fiori avrebbe potuto essere uno splendido joker per questo mazzo, sostituendo l'anonimo joker tipico di Dondorf.
Il marchio del fabbricante, il classico drago, appare sulla scatola, mentre il nome è anche sul fante di fiori.

A
B
D
K
A
B
D
K
17.01
1943
NST
BD
Nº 26 Patience-Karten

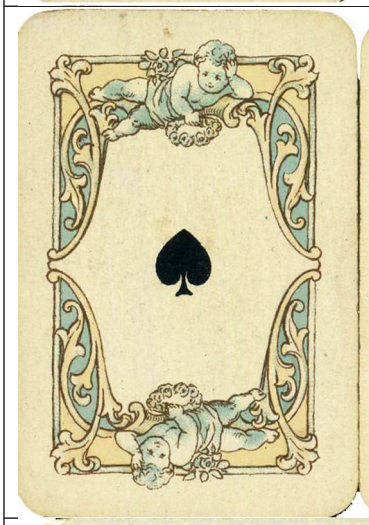
4300 - Dondorf - Patience-Karten n. 25

Titolo	**Patience-Karten No. 25 - Whist a 52 Blatt**
Fabbricante	**B. Dondorf GmbH**
Paese	**Germania**
Numero carte	**52**
Anno	**191x**
Tipo mazzo	**Figure di fantasia**
Dimensioni	**mm. 55x37**

Questo disegno risale al 1870 circa ed è stato ristampato da Dondorf per quasi mezzo secolo. (*Die Dondorf'schen Luxus-Spielkarten pag. 80*).
Sugli assi troviamo decorazioni con putti, mentre su fanti e donne vediamo immagini di bimbi intenti ai loro passatempi preferiti.
I re hanno un disegno più tradizionale, pur con i volti da bambino. Ornati di baffi e barba visto il loro ruolo.



FRANCFORT s/M.
B. DONDORF GmbH



WHIST
à 52 Blatt.
BD

B. DONDORF G.M.B.H.

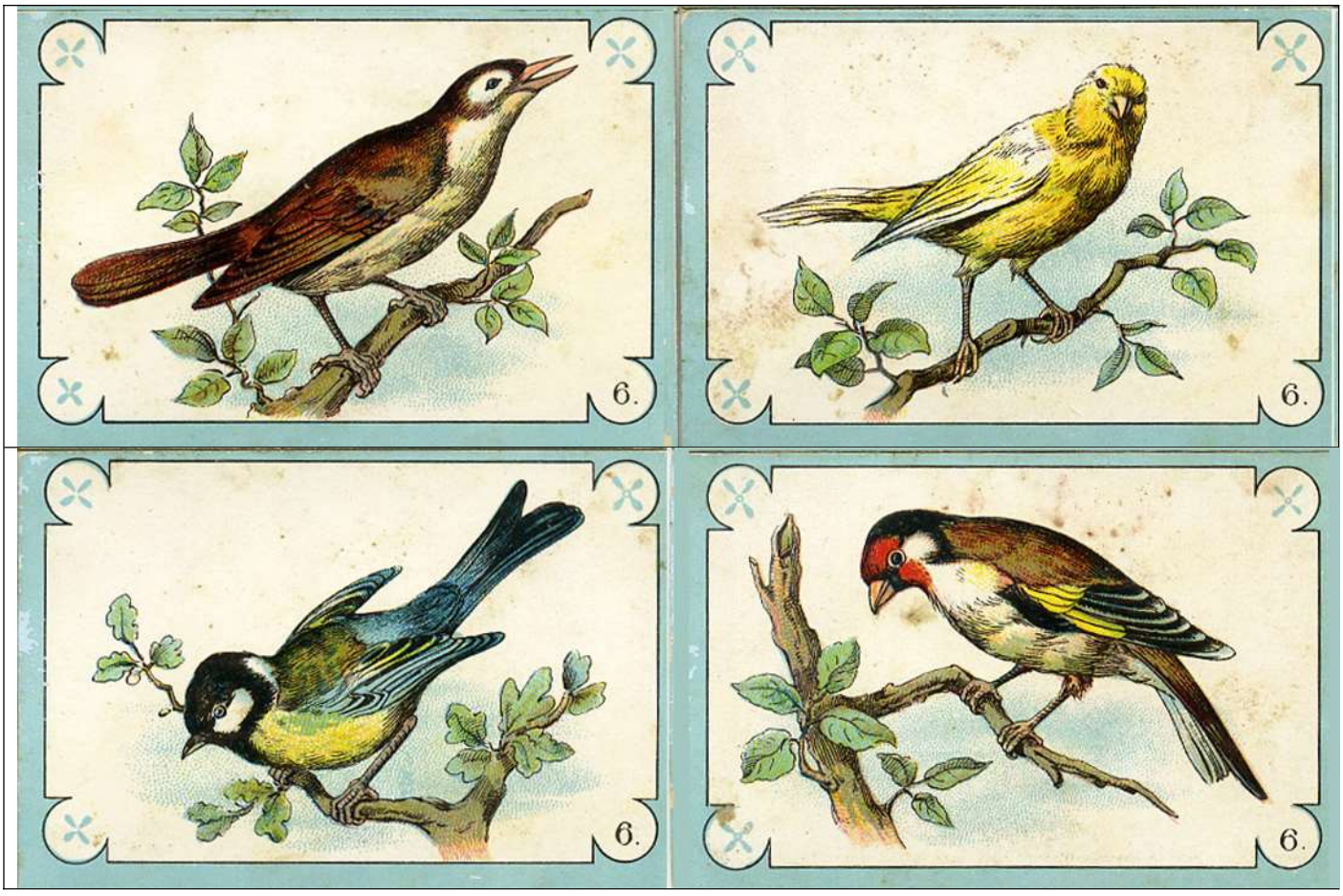
NKFURT A/M.

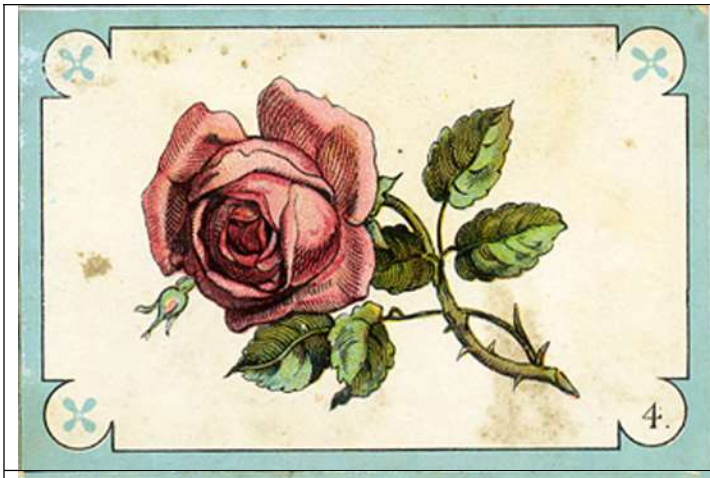
№ 25. Patience-Karten

2044 - Dondorf - Crac

Nome	**Crac! N° 309**
Fabbricante	**B. Dondorf**
Paese	**Germania**
Numero carte	**64**
Anno	**189x**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 80x55**

Il mazzo, per un semplice gioco definito “divertente e animato” sulla confezione, è splendidamente illustrato con la cura di tutti i mazzi di Bernard Dondorf.
Le 64 carte sono divise in serie di 4 carte ognuna, identificate da un numero da 1 a 16 in basso a destra. Le carte della stessa serie hanno immagini dello stesso genere.
Le serie hanno disegni di armi, dolci, fiori, animali, uccelli, attrezzi da cucina, giocattoli e così via. Il retro è di colore azzurro.
Allegato troviamo un foglietto con le regole del gioco, che consiste nel girare le carte una ad una e catturare le carte della stessa serie di quella che il giocatore ha appena scoperto.

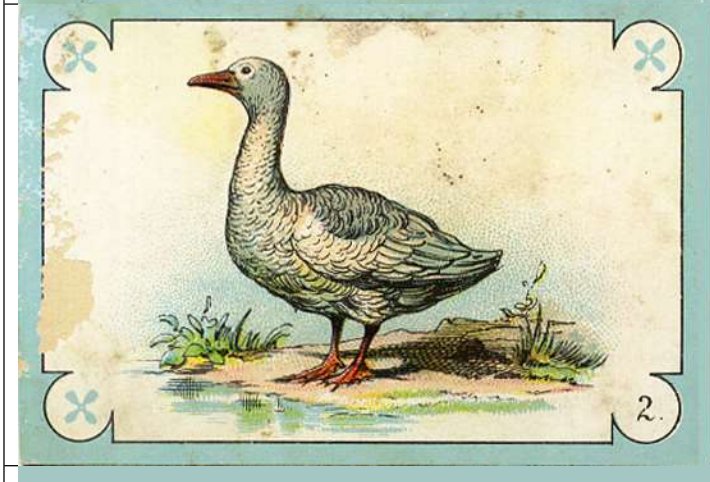


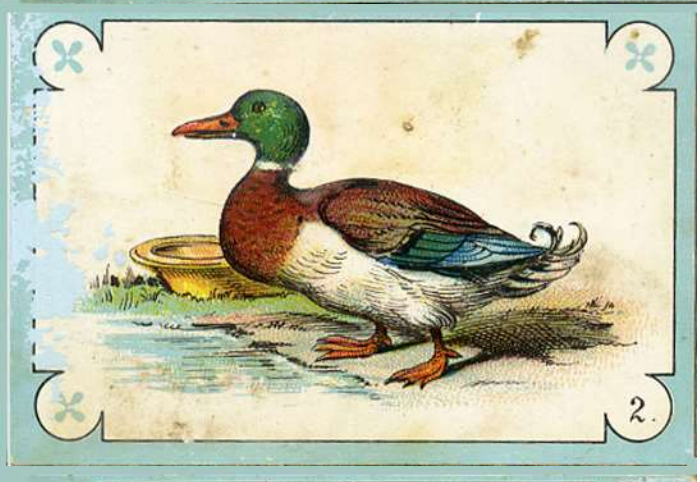

4.

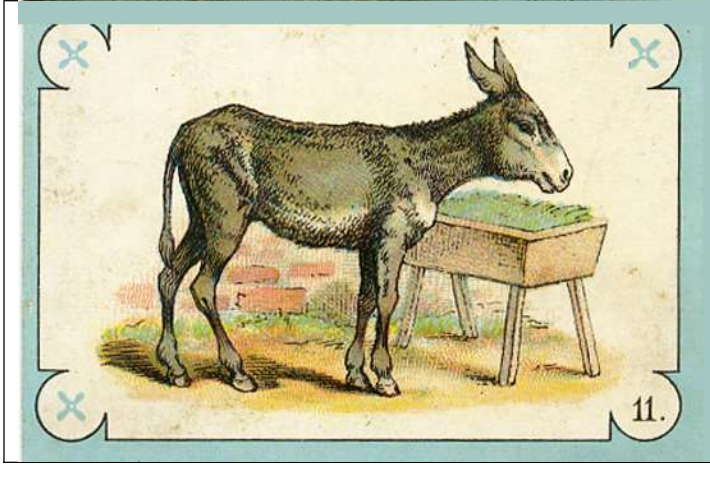
4.

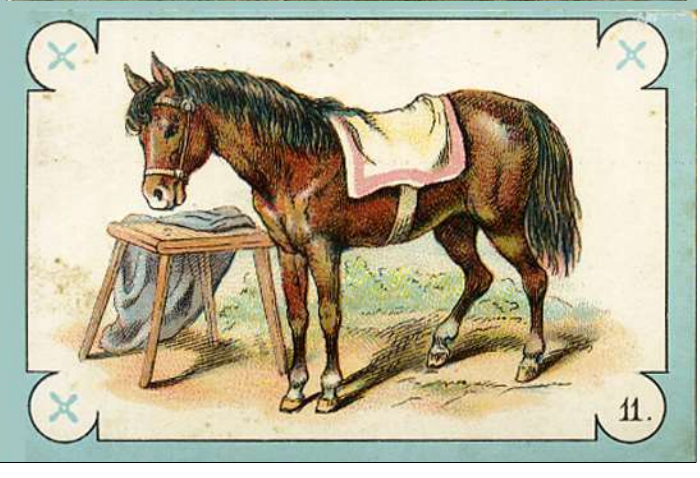
4.

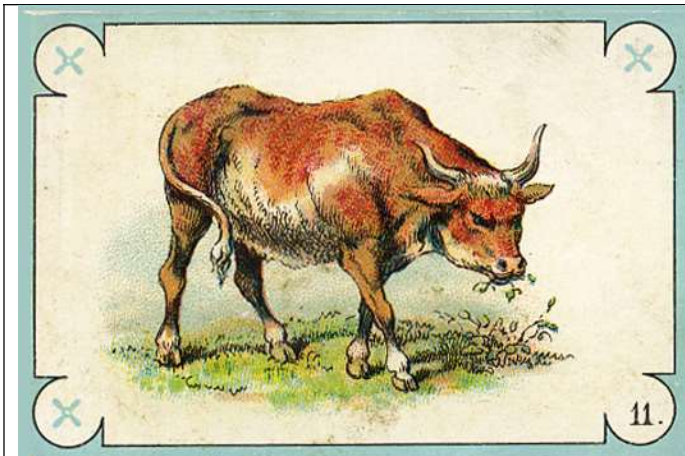
4.

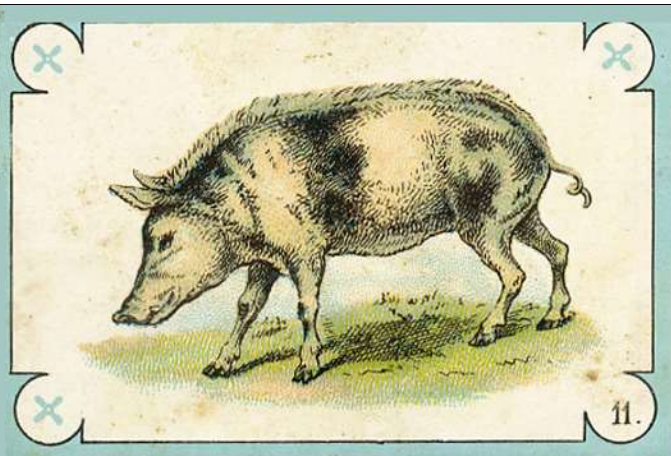

2.


2.


11.


11.

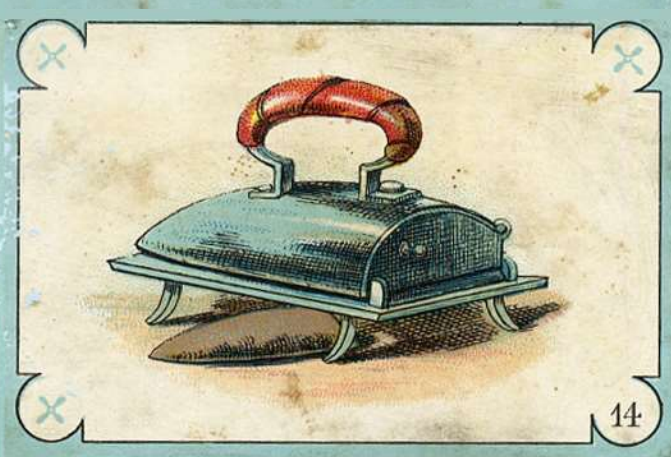

11.

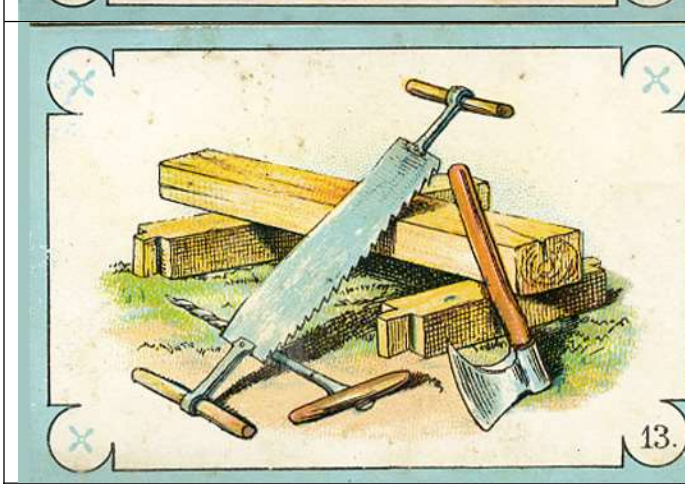

11.

8.

8.

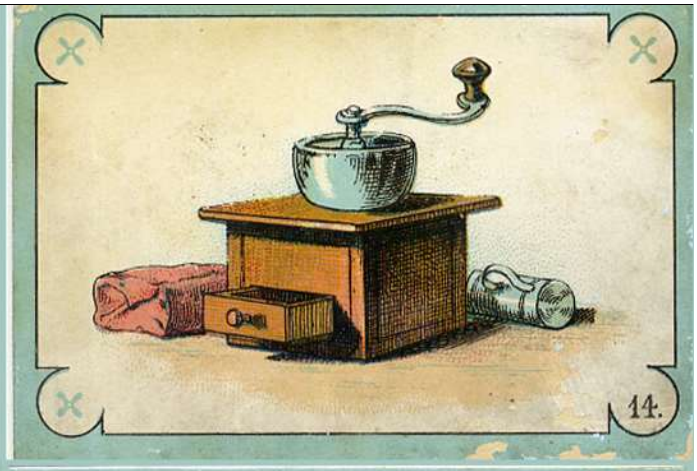
14.

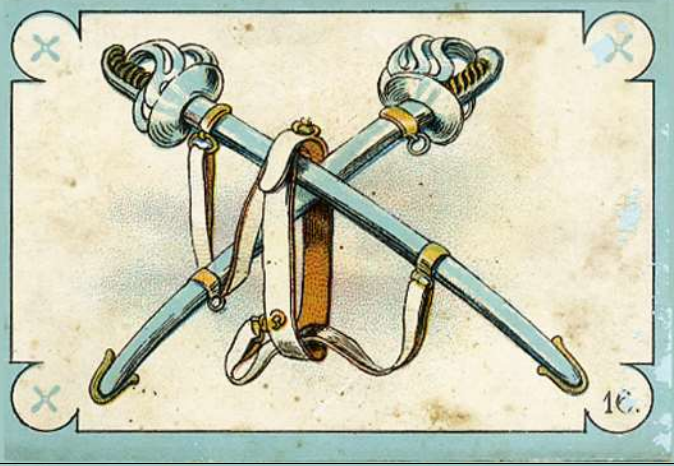

14

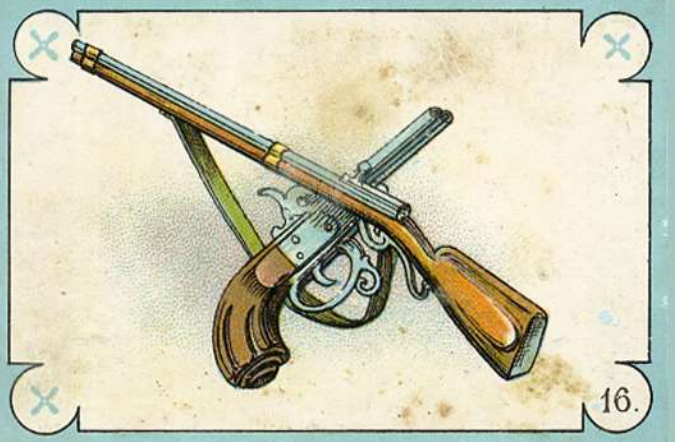

13.

13.

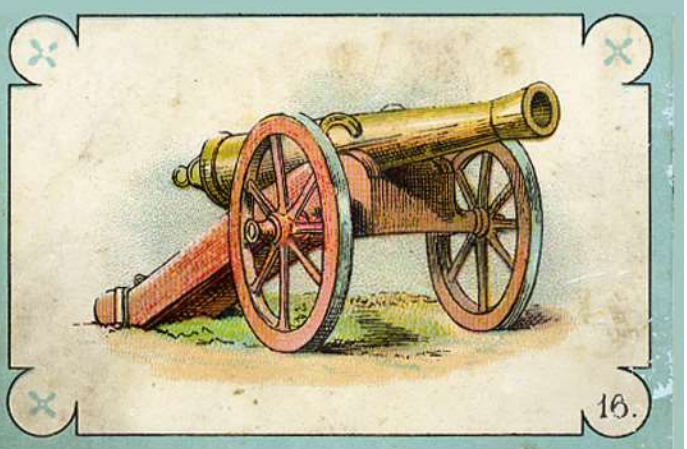
14.

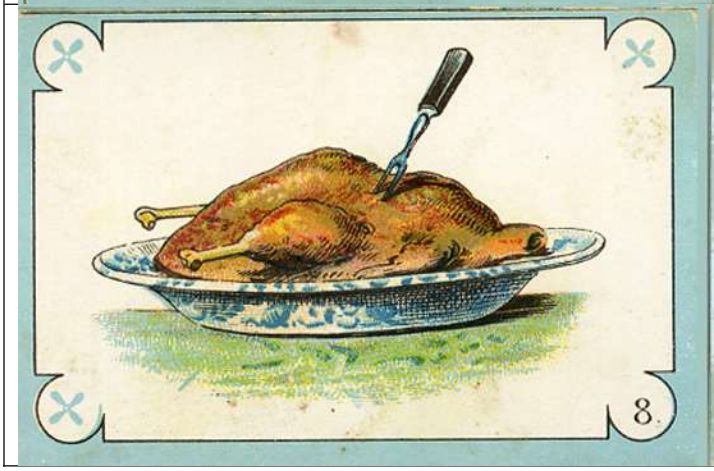

14.

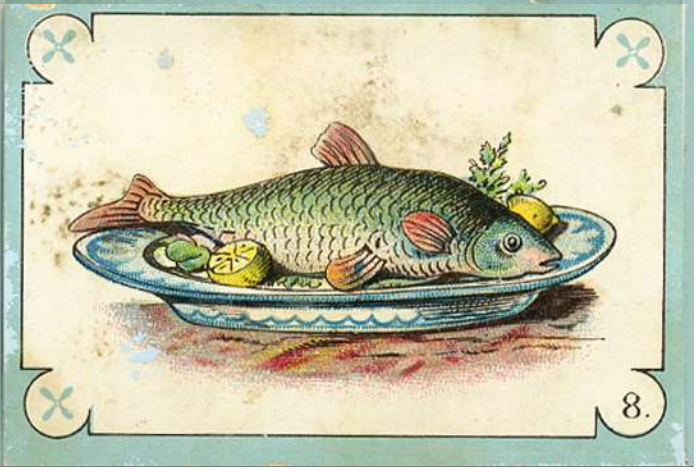

16.

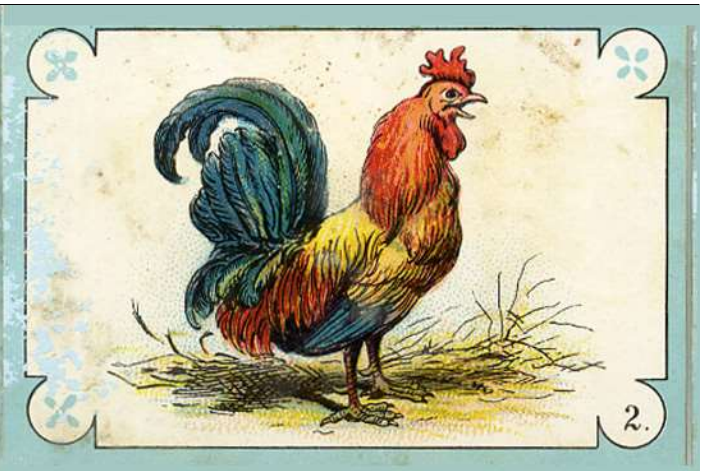

16.

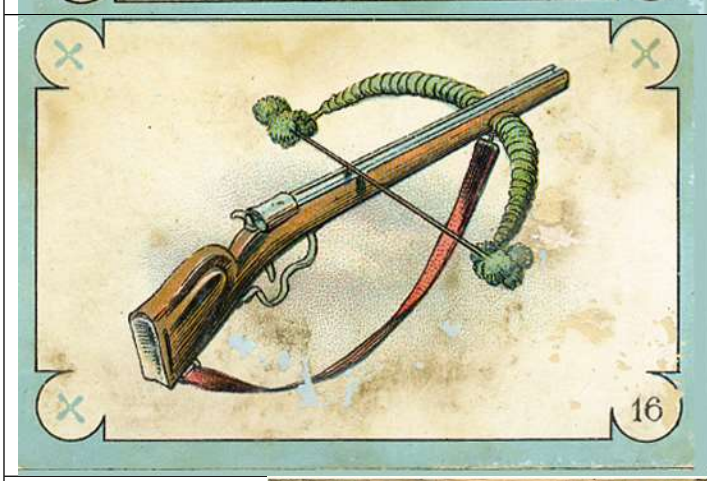
1.


16.


8.


8.





Description du jeu ‚Crac'.

Ce jeu amusant peut être joué par un nombre quelconque de partenaires.

Le jeu se compose de 64 cartes, divisées par séries de 4. Les cartes de la même série ont des images du même genre et sont en outre munies de numéros correspondants pour plus de clarté.

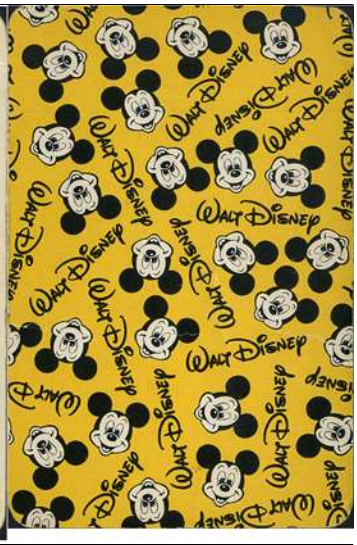
Après avoir bien mêlé les cartes, on les distribue aux joueurs. Chaque joueur place ses cartes les unes sur les autres, avec le revers en dessus.

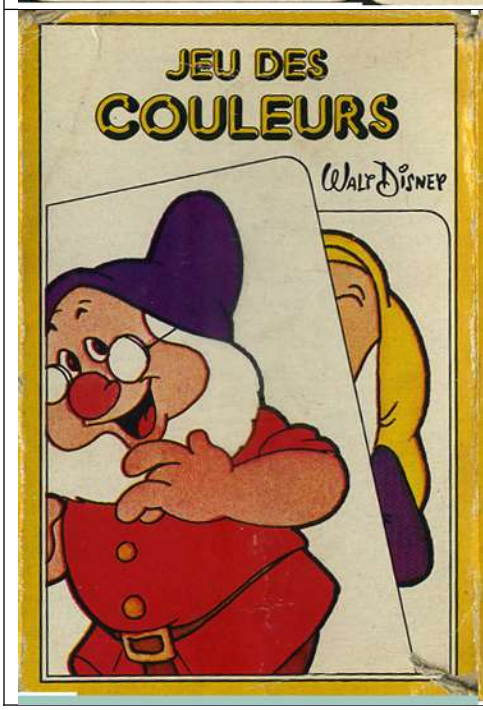
Puis un des joueurs crie: ‚Un, deux trois!' Sur ce commandement tous les joueurs retournent ensemble leur carte de dessus, la regardent et passent en revue aussi rapidement que possible les autres cartes retournées. S'il n'a pas été retourné de cartes se concordant ensemble, les cartes retournées restent, l'image à découvert en possession des joueurs respectifs et on commande de nouveau: ‚Un, deux, trois'.

4457 - France Cartes Ducale - Jeu des couleurs

Nome	**Jeu des couleurs 402423**
Fabbricante	**France Cartes Ducale**
Paese	**Francia**
Numero carte	**32**
Anno	**1987**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 100x65**

Il mazzo consiste in 8 disegni ripetuti 4 volte con lo sfondo di colore differente.
I personaggi raffigurati sono Biancaneve e i 7 nani nelle immagini rese celebri dal film di Walr Disney.
Il gioco consiste nel riunire la serie con lo stesso personaggio, ma si può giocare anche a riunire la serie delle 8 carte con lo sfondo dello stesso colore.





JEU DES
COULEURS

JEU DE 32 CARTES :
4 séries de 8 cartes
(2 à 4 joueurs)

Ce jeu se joue selon un principe très simple proche du domino : (règle détaillée à l'intérieur du paquet).

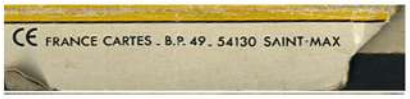
Les enfants s'amuseront à reconstituer dans chaque couleur une série complète : Blanche Neige + 7 petits nains.

moitié

Ducale

© Disney . France Cartes . France 1987

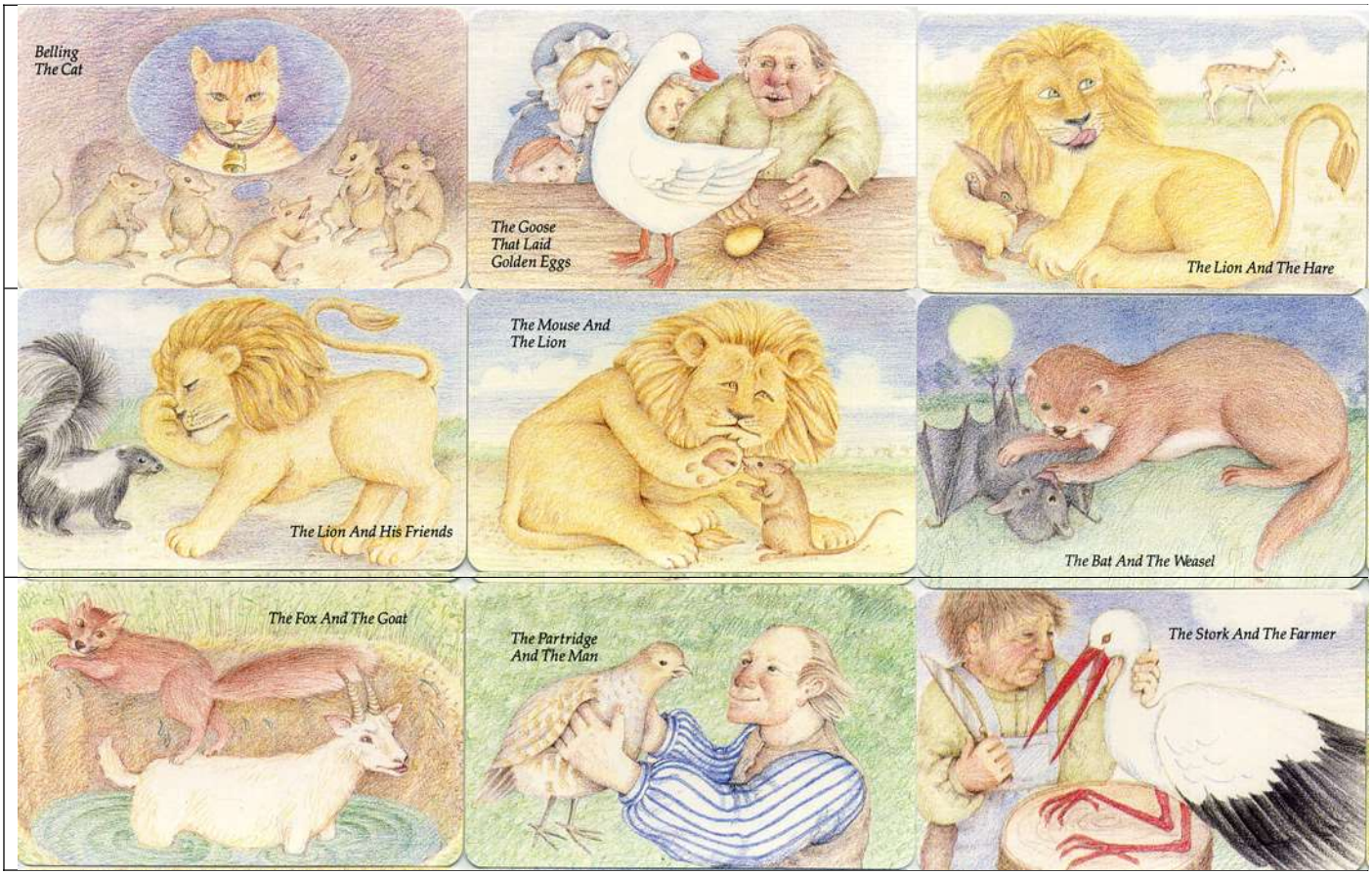
REF. 402 423

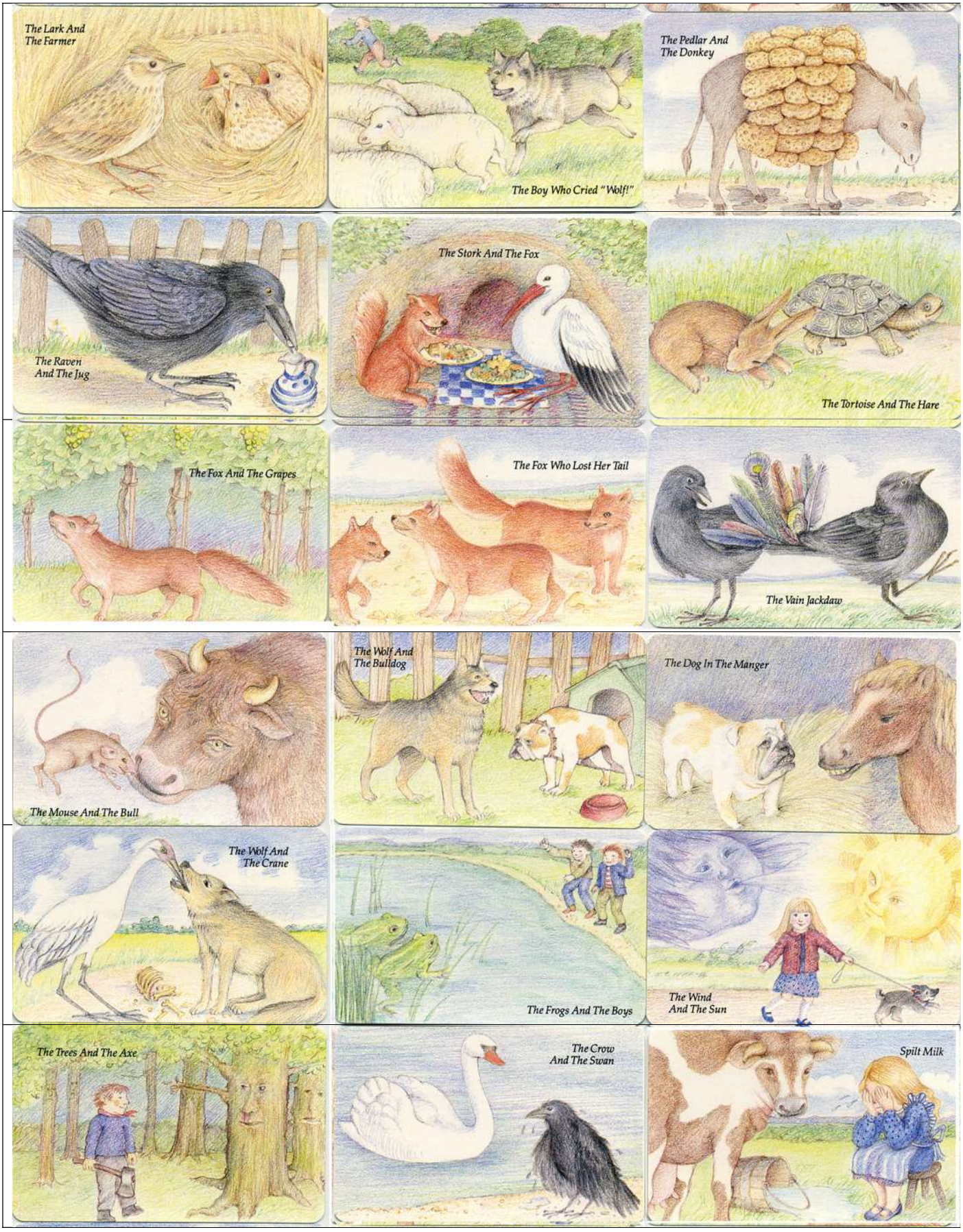


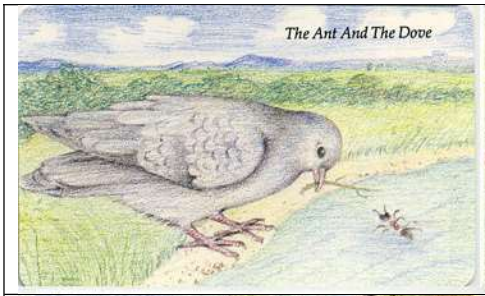
1904 - Fax Pax - Fables

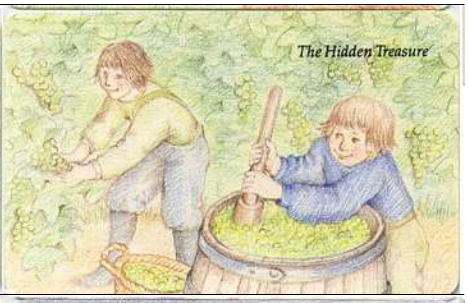
Nome	**Fables**
Fabbricante	**Fax Pax Ltd.**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**36**
Anno	**1986**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 102x64**

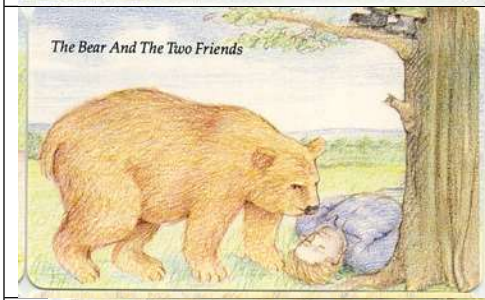
Gesine Mahoney è l'artefice dei delicati disegni di questo mazzo.
Alcune delle 36 fiabe che possiamo trovare su queste carte sono ben conosciute anche da noi, come quella della lepre e della tartaruga, del ragazzo che gridava "Al lupo", del topo che toglie la spina dalla zampa del leone e molte altre.
Sul retro di ogni carta possiamo leggere un breve riassunto della fiaba e la relativa morale che se ne può trarre.
È un mazzo che non permette di effettuare un gioco, visto che ogni carta è perfettamente riconoscibile sia al verso che al dorso. Probabilmente serve solo al bambino per distrarsi leggendo o facendosi leggere il breve riassunto della storia; i genitori compravano il mazzo nella speranza che, leggendo la morale della favoletta, i loro pargoli diventassero più saggi.

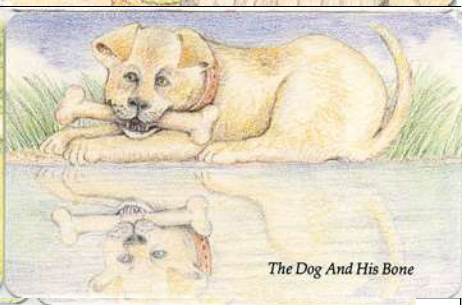


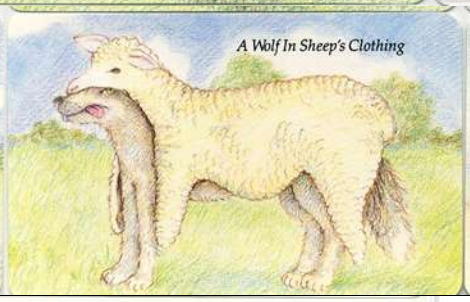

The Lark And The Farmer
The Boy Who Cried "Wolf!"
The Pedlar And The Donkey
The Raven And The Jug
The Stork And The Fox
The Tortoise And The Hare
The Fox And The Grapes
The Fox Who Lost Her Tail
The Vain Jackdaw
The Mouse And The Bull
The Wolf And The Bulldog
The Dog In The Manger
The Wolf And The Crane
The Frogs And The Boys
The Wind And The Sun
The Trees And The Axe
The Crow And The Swan
Spilt Milk

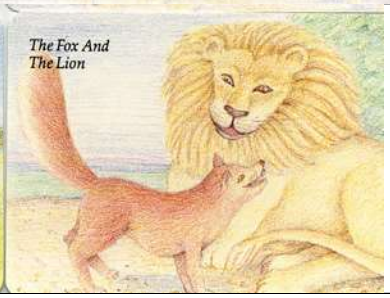












FABLES

The silly tortoise became fed up with the hare laughing at his slow and cumbersome way, and challenged him to a race. All the animals in the forest turned out to watch the event. They all knew who would win but they still thought it would be fun. The hare arrived just before the start and shook the tortoise's paw. "Let the best man win!" he shouted loudly, so the crowd could hear.

Then the hare was off. It was not long before he was far ahead and out of sight. He became so confident that he lay down beside the course and fell asleep.

Meanwhile, the tortoise was slowly catching up. He passed the sleeping hare and took care not to wake him. By the time the hare did wake up, the tortoise was nearing the finishing post. He ran towards the line as fast as he could but the tortoise crossed it first.

MORAL: Over-confidence may let you down.

FAX-PAX

FABLES

One day a farmer discovered that a wolf had eaten some of his sheep. He carried away the empty sheepskins but, carelessly, left one behind.

The following night the wolf returned, only to find that the farmer had moved the sheep to a secure field that he was unable to break into. All that was left was the skin of the dead animal. It did not take him long to think of a plan. He wrapped himself in the skin, and looked so much like a sheep that when the farmer saw him he put him in with the rest of his flock. Then, for several days, whenever the baffled farmer went to the field, he found that more sheep had been killed.

Soon, however, the farmer decided that he needed some mutton for the winter, so he went to the field and grasped his largest sheep. He was horrified when it turned out to be a wolf, and killed it on the spot.

MORAL: If you are deceitful, you will soon be found out.

FAX-PAX

FABLES

One day, a dog who had been given an enormous bone, was crossing a bridge over the river on his way home. When he looked down into the water, he saw another dog, who also had a magnificent bone, looking back at him.

Not satisfied with his own dinner, the jealous dog immediately decided that he wanted both bones. So he threatened the dog in the water, and growled and barked at him. He made such a fuss that his own bone fell out of his mouth and into the water. The silly dog had not realised that he was looking at this own reflection.

Now he had no lunch, because his bone was lying on the bottom of the river. Because he had been so greedy, he ended up with nothing and walked off home with his tail between his legs. He was very hungry.

MORAL: If you are too greedy, you may end up with nothing.

FAX-PAX

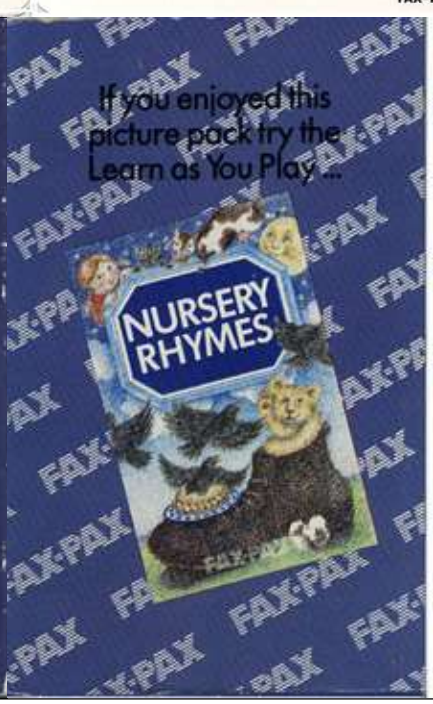
A set of full colour picture cards illustrating 36 well known fables, with the story and a moral on the reverse:

The Boy Who Cried "Wolf!"	The Wolf And The Crane
The Bat And The Weasel	The Wolf And The Bulldog
The Boastful Young Man	The Lark And The Farmer
The Dog In The Manger	The Ant And The Dove
The Fox And The Goat	The Pedlar And The Donkey
The Reed And The Oak	The Frogs And The Boys
The Lion And His Friends	A Wolf In Sheep's Clothing
The Tortoise And The Hare	The Raven And The Jug
The Fox And The Grapes	The Trees And The Axe
The Crow And The Swan	The Vain Jackdaw
The Fox And The Lion	The Partridge And The Man
The Wind And The Sun	The Lion And The Hare
The Dog And His Bone	The Fox Who Lost Her Tail
The Stork And The Fox	The Mouse And The Bull
The Hidden Treasure	The Bear And The Two Friends
The Crow And The Fox	The Stork And The Farmer
The Mouse And The Lion	Belling The Cat
The Goose That Laid Golden Eggs	Spilt Milk

5 015467 020039

Illustrations: Gesine Mahoney

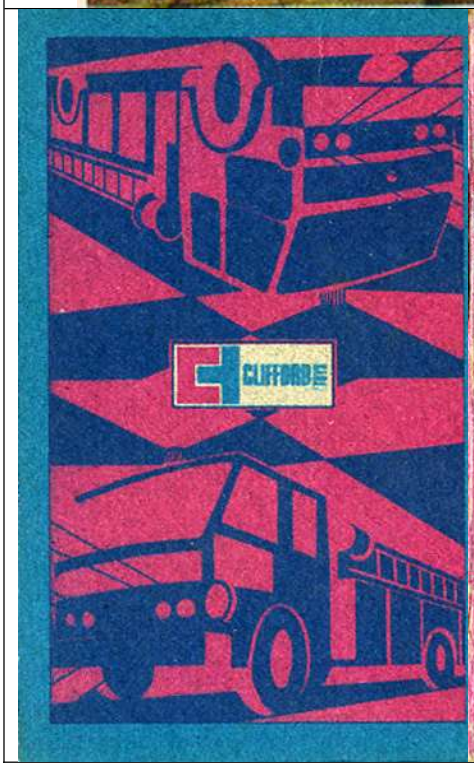
Fax-Pax Ltd
Tel: 0872 70512 Telex: 45184



3860 - Fleveco - Fireman’s rummy

Nome	**Fireman’s rummy**
Fabbricante	**Fleveco - Clifford series**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**28**
Anno	
Tipo mazzo	**Rummy**
Dimensioni	**mm. 90x57**

Il nome della ditta, Fleveco, è l’acronimo di F. Levy and Co., la ragione sociale con il nome del proprietario. Il nome Fleveco fu usato dal 1945 circa.
I giochi per bambini di questa ditta portano la scritta “Clifford series”, dal nome del figlio di F. Levy.
Le carte sono divise in 4 gruppi, ognuno dei quali porta una diversa immagine di interventi di pompieri, un tempo gli eroi dei bambini.
Le carte del singolo gruppo sono numerate da 1 a 7.
Le regole del gioco sono scritte sul retro della scatola.



Fireman's

RUMMY

Fireman's RUMMY

RULES

For 2 or 3 players only.

Shuffle and deal seven cards to each player, and place the remainder of the pack, face down, in the centre of the table to draw from.

Dealer plays first by drawing one card from the pack in the centre and then laying in front of him as many sets of three cards whose numbers are alike, or whose numbers run consecutively, as he can, e.g., 3—2's, 3—5's etc. or 1,2,3, or 5,6,7, etc. He then discards one card face up, beside the face down pack in the centre.

The next player follows in a like manner, except that players can now draw from the face up or face down packs.

The object is to play out all the cards in the hand and, as soon as one player has done this, the others count the numbers on the cards left in their hands, and this is the players score for the round. After playing for a convenient time each player adds his score from each round and the player with the lowest score is the winner.

3861 - Fleveco - Animal rummy

Nome	**Animal Rummy**
Fabbricante	**Fleveco - Clifford series**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**36 + 1 regole giochi**
Anno	
Tipo mazzo	**Rummy**
Dimensioni	**mm. 82x56**

Le 36 carte sono 4 gruppi di 9 carte uguali, ognuna con un numero da 1 a 9 come indice.
La carta con le regole del gioco che è abbinata al mazzo, specifica che il mazzo permette di divertirsi con un gioco simile al ramino.
Ogni giocatore può mettere sul tavolo 3 o 4 carte con lo stesso numero o scale di carte con numeri in sequenza.
Vince il primo giocatore che rimane senza carte in mano.
Il mazzo èstato stampato anche con diversa confezione e angoli arrotondati delle carte.

Directions for playing the game of

"ANIMAL RUMMY"

Shuffle and deal seven cards to each player, and place the remainder of the pack, face down, in the centre of the table to draw from.

Dealer plays first by drawing one card from the pack in the centre and then laying in front of him as many sets of three cards whose numbers are alike, or whose numbers run consecutively, as he can, e.g., 3 — 2's, 3 — 5's etc.or 3,4,5, or 7,8,9, etc., He then discards one card, face up, beside the face down pack in the centre.

The next player follows in a like manner, except that players can now draw from the face up or face down packs.

The object is to play out all the cards in the hand and as soon as one player has done this, the others count the numbers on the cards left in their hands, and this is the players score for the round. After playing for a convenient time each player adds his scores from each round and the player with the lowest score is the winner.

0236 - Fournier H. - Don Quijote de la Mancha

Nome	**Don Quijote de la Mancha**
Fabbricante	**Heraclio Fournier S/A**
Paese	**Spagna**
Numero carte	**32 + 1 presentazione**
Anno	**1969**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 88x57**

Il mazzo mostra i disegni, copyright di Cruz Delgado e Josè Romagosa, con le imprese di don Chisciotte, l'eroe reso celebre da Cervantes.
Il vero nome dell'hidalgo era don Alonso Quijano il quale, dopo aver battezzato Ronzinante il suo malconcio ronzino, rinominò se stesso don Chisciotte della Mancia. Con il suo fido scudiero Sancio Panza si apprestò a vivere le imprese più incredibili in onore di una fanciulla, tale Aldonza Lorenzo, anche lei ribattezzata e divenuta Dulcinea del Toboso.
Le carte portano numeri da 1 a 32; lo scopo del gioco è di riunirle in modo da avere almeno 3 carte con i numeri in sequenza. Alla fine vince chi ha più gruppi in sequenza posti sul tavolo.

9 DESCANSA EN SU CASA

SANCHO PANZA, un labrador vecino suyo, lo llevó a su casa, donde el caballero fue atendido por su sobrina y el ama que con él vivían.

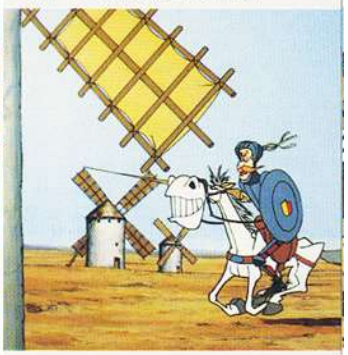
10 QUEMAN SUS LIBROS DE CABALLERIAS

Mientras DON QUIJOTE descansaba, el ama y la sobrina, con la ayuda del cura y del barbero del lugar, quemaron los libros que habían trastornado el juicio de nuestro hidalgo.

11 SALE CON SU ESCUDERO SANCHO PANZA

DON QUIJOTE convence a SANCHO para que sea su escudero. Días después, caballero y escudero se fueron de su aldea sin despedirse de nadie.

12 LOS MOLINOS DE VIENTO



Descubrieron varios molinos de viento que DON QUIJOTE confundió con desaforados gigantes, arremetiendo contra ellos. Caballero y caballo fueron derribados por las aspas de uno de los molinos.

13 VENCE AL VIZCAINO

Pasado algún tiempo venció al escudero de una dama vizcaína, por creer que ésta era una princesa que llevaban raptada en una carroza.

14 LOS CABALLEROS NO PAGAN POSADA

Al hospedarse en otra venta, que también tomó por castillo, no quiso pagar posada, pues los caballeros andantes debían recibir albergue gratis.

15 MANTEAN A SANCHO

Pero los arrieros que allí estaban cogieron a SANCHO, le echaron sobre una manta y lo mantearon de lo lindo.

16 ALIFANFARON DE LA TRAPOBANA

Prosiguiendo sus aventuras, DON QUIJOTE divisó el ejército de su enemigo ALIFANFARON DE LA TRAPOBANA, que avanzaba en medio de una gran nube de polvo.

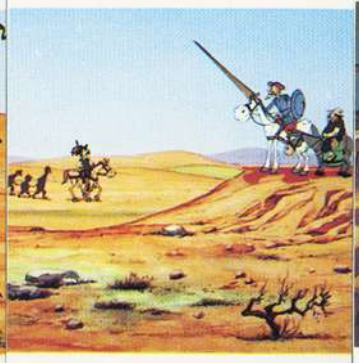
17 LOS EJERCITOS ERAN OVEJAS

No quiso escuchar a SANCHO, que le advirtió que allí no había ningún ejército enemigo, y DON QUIJOTE arremetió contra un escuadrón... ¡de ovejas!

18 LOS PASTORES LE APEDREAN

Los pastores que venían con el rebaño ovejil apedrearon a DON QUIJOTE con sus hondas, derribándole del caballo.

19 LOS GALEOTES



Después de conquistar el Yelmo de Mambrino, DON QUIJOTE encontró a unos presos. Compadecido de ellos, los liberó, pero los galeotes le molieron a pedradas.

20 NUEVOS SUCESOS

Regresaron a la venta con el cura y el barbero, que habían encontrado a DON QUIJOTE en Sierra Morena, y SANCHO apareció gritando que su señor estaba batiéndose con un gigante.

21 EL GIGANTE

—«¡Tente, ladrón, que no te ha de valer tu cimitarra!» —se oía exclamar al caballero, que se figuraba combatir con un gigante.

22 LOS CUEROS DE VINO

Entraron todos y vieron que DON QUIJOTE estaba acuchillando a unos grandes cueros de vino tinto que en el aposento había.

23 DEFIENDE AL VENTERO

El ventero descubrió que unos huéspedes se marchaban sin pagar y les reclamó la posada. Los huéspedes le golpearon, pero DON QUIJOTE salió en defensa del ventero.

24 LUCHA CON EL CUADRILLERO

Un cuadrillero intentó prender a DON QUIJOTE por haber soltado a los presos, pero el cura le explicó la locura del hidalgo, planeando los dos llevarle a su casa.

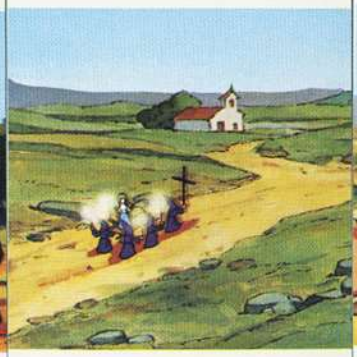
25 EL ENCANTAMIENTO DE DON QUIJOTE

Los cuadrilleros, disfrazados como gente encantada, sacaron a DON QUIJOTE de la cama, sin despertarle, y lo metieron en una jaula sobre una carreta de bueyes.

26 UN ALTO EN EL CAMINO

Así, se dirigieron todos al pueblo de DON QUIJOTE, a quien dejaron salir de su encierro, para descansar, bajo promesa de que no intentaría escaparse.

27 LA PROCESION



A poco DON QUIJOTE, SANCHO, el cura y el barbero vieron acercarse a una procesión que, llevando una imagen, se dirigía a una ermita cercana.

28 DON QUIJOTE, AL RESCATE

Creyendo nuestro caballero que la imagen era una señora que los de la procesión llevaban cautiva, montó en ROCINANTE y cargó contra ellos.

29 SANCHO LE CREE MUERTO

Habiendo sido DON QUIJOTE derribado de su caballo, SANCHO le lloró por muerto, exclamando: —«¡Oh flor de la caballería! ¡Acabaste la carrera de tus gastados años!»

30 REGRESA A SU ALDEA

Recuperado DON QUIJOTE de su caída, llegaron al fin al pueblo de nuestro hidalgo. Sus vecinos se agruparon para verle pasar, entre barrotes y subido en el carro de bueyes.

31 ¡BIENVENIDO A CASA!

La sobrina y el ama se alegraron mucho de ver que regresaba a su casa, aunque venía flaco y amarillo después de tantas aventuras.

32 SANCHO VUELVE CON TERESA PANZA

También TERESA PANZA, la mujer de SANCHO, se puso muy contenta de poder abrazar a su marido, a quien DON QUIJOTE había tratado y pagado muy bien.

© CRUZ DELGADO-JOSE ROMAGOSA 1978
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS

REGLAMENTO DE JUEGO

Este juego está compuesto por 32 cartas, numeradas del 1 al 32.

Número de jugadores: De 3 a 6.

Objeto del juego: Reunir grupos de un mínimo de 3 cartas de numeración correlativa, que cada jugador irá colocando sobre la mesa, delante de sí y con las caras hacia abajo.

En el curso del juego, cada participante podrá ir añadiendo cartas a sus propios grupos de cartas cubiertas depositadas sobre la mesa, siempre que sean de numeración correlativa ascendente o descendente.

Marcha del juego: Se reparten las cartas entre todos los jugadores. El mano comenzará el juego pidiendo a cualquiera de los jugadores una carta, citando su número. Si el jugador interpelado posee esta carta entre las que tiene en su mano, está en la obligación de entregarla a quien se la pidió. Este jugador continuará pidiendo cartas hasta que falle en su petición, en cuyo caso pasa el turno de juego al jugador a su derecha, quien a su vez pedirá cartas en la forma explicada.

Si un jugador se queda sin cartas en la mano, por haber conseguido colocarlas en sus propios grupos sobre la mesa, al llegarle su turno podrá seguir pidiendo cartas, aun cuando a él no puedan solicitárselas por carecer de ellas en sus manos.

Gana el juego el que al final, una vez jugadas todas las cartas, haya conseguido mayor número de ellas en sus grupos expuestos sobre la mesa.

En caso de empate ganará el juego el que tenga entre sus cartas la de número más alto.

H. Fournier - Vitoria Dep. Leg.: VI. 651 - 1979

© CRUZ DELGADO-JOSE ROMAGOSA 1978
LICENCIA DE ROMAGOSA, I.M., S.A.

0237 - Fournier H. - Banner y Flapi

Nome	**Banner y Flapi**
Fabbricante	**Heraclio Fournier S/A**
Paese	**Spagna**
Numero carte	**32 + 1 presentazione**
Anno	**1980**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 88x57**

Il mazzo narra le avventure di 2 scoiattoli, Banner e Flapi, quattro diverse vicende illustrate con otto carte ognuna.
Le illustrazioni si ispirano a una serie di cartoni animati, molto amati dai bambini spagnoli dell'epoca.
Dietro alla carta di presentazione del mazzo sono stampate le istruzioni per il gioco. Su questa carta viene suggerito anche di usare le carte per giocare a quartetto, raccogliendo i 4 uno, due, tre eccetera.

Banner es una ardilla que ha sido criada desde muy pequeña por una gata, a la que quiere como si fuera su propia madre. Un incendio en la casa donde vive le obliga a huir al bosque, donde descubrirá una nueva vida.

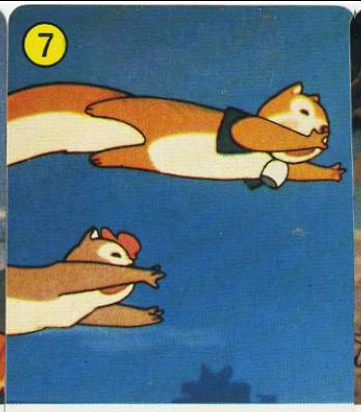
Banner conoce al búho, que aun siendo enemigo de las ardillas es ganado por la simpatía de Banner. Desde ahora le llamarán el «Abuelito búho». Conoce también a las ardillas Flapi, Senior, Lory, Cley, Ladoor, Gocha, Don Acacho y otros muchos animales.

Banner ya ha encontrado una casa donde vivir en el bosque. Su primera preocupación es amueblarla. Esta vieja zapatilla le da una idea. Lo difícil será subirla al árbol donde tiene instalada su morada.

Al fin lo ha conseguido, la zapatilla resulta ser una magnífica cama. Ahora se dedicará a conocer la vida de sus nuevos vecinos. Flapi ya es su amiga, pero las demás ardillas recelan. Nunca han visto una ardilla con cascabel.

Alguien ha robado los frutos que tenía almacenados Don Acacho. Los animales culpan a Banner, pero él es inocente. Investiga y consigue descubrir a los ladrones, a quienes pilla con las manos en la masa. Se trata de los ratones Non y Nen.

El «Abuelito búho» ha llegado justo a tiempo para salvar la vida de Banner. La comadreja lo había arrinconado en el extremo de una rama, sin posibilidad de salvación. La comadreja es un mortal enemigo de las ardillas.



Banner está muy contento, su amiga Flapi le ha enseñado cómo las ardillas, gracias a su cola, pueden «volar» de una rama a otra. Esto le permitirá huir más fácilmente cuando sea acosado por sus enemigos.

La tortuga estaba atacando a su amigo Ladoor, pero Banner, con mucha astucia, consigue desviar su atención. —¡Anda, salta a ver si consigues morder mi cola! Lo único que consigue morder la tortuga es la rama sobre la que se balancea Banner.

Banner y Ladoor juegan alrededor del árbol donde vive la señora Pájaro Carpintero. Esta, con su voz estridente les riñe, pues no le dejan echar la siesta.

—Cley, ya no podemos seguir más adelante, a partir de aquí empieza el pueblo. El pequeño Cley, que está aburrido del bosque, no escucha a Banner.

—¡Qué bien huele, qué rico debe estar! El pequeño Cley contempla ensimismado el queso que está dentro de la jaula. No sabe que se trata de una

La señora Pájaro Carpintero informa a las ardillas que Lory ha sido apresada. Todas acuden en su ayuda. Al intentar Lory liberar a su hijo queda

El hombre que tiene presa a Lory decide venderla. Junto con un enorme montón de verduras, la lleva a la ciudad en un carro arrastrado por el caballo

—¡Ayyy, mamaita, tengo miedo! Cley se refugia en los brazos de su madre. Los fuertes truenos y el aguacero que está cayendo han aterrorizado al pe-

Las ardillas crean una escuela para los pequeños. Su profesor es el viejo Senior. El les enseña todos los secretos del bosque. Banner y Cley son los

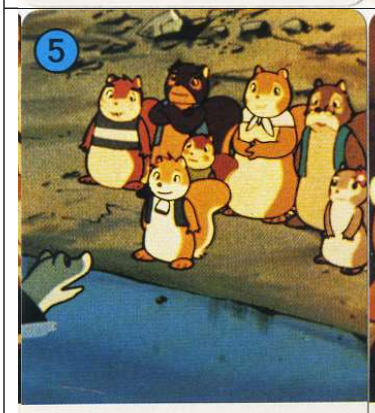
Los hombres se han llevado a Putchy, hijo de mamá Coneja. Banner consuela a la pobre madre, disfrazándose de conejito. El «Abuelito búho» le ha

Ladoor encuentra una caja de música. El hallazgo causa una gran sensación. La alegría dura poco, pues la cabezonería de Ladoor al no querer que cese la música, hace que los hombres descubran la caja, y se la lleven a su poblado.

El que un día fue enemigo mortal de las ardillas, da ahora su vida por ellas. Cuando los cazadores iban a disparar sobre Banner, el «Abuelito búho» se interpuso en el camino de las balas, recibiendo él los impactos.

Los cazadores abandonan al agonizante «Abuelito búho». Las ardillas lo rodean llorosas, acompañándole en sus últimos momentos. Banner le abraza sollozando. La vida en el bosque ya no será como antes.

Los leñadores han empezado a talar el bosque de nogales y los animales tienen que abandonar sus casas. Banner acoge en su casa a los ratones Non y Nen, a la Ardilla Rayada y a la señora Pájaro Carpintero, que ya no tienen donde vivir.

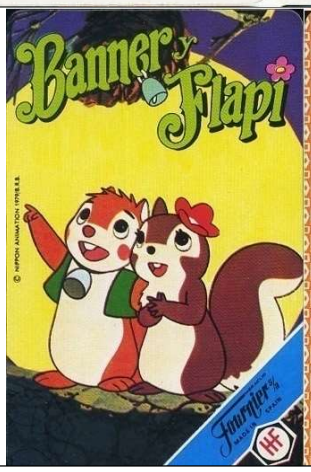


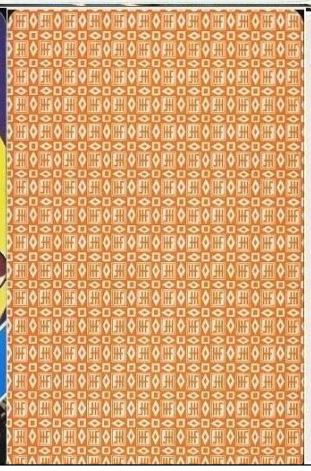
Las ardillas grises deciden abandonar el bosque de nogales, dirigiéndose a otro lugar donde puedan vivir sin peligros. La tortuga les ayuda a cruzar un profundo río. El camino es largo y difícil, teniendo que correr muchos peligros.

Llevan muchos días sin encontrar comida. Al atravesar el poblado donde Banner había vivido, éste tiene una feliz idea, conduciéndoles a un almacén donde hay una enorme cantidad de maíces. Allí todos comen hasta hartarse.

A pesar de los peligros también encuentran alegrías en el camino. Ladoor y Gocha hacen piruetas al cruzar un río helado. Banner les enseña cómo deben patinar para no caerse. El regocijo y la alegría es general. Todos juegan felices.

¡Al fin! Ya han llegado a un nuevo bosque. Flapi y Banner, que ya son ardillas adultas, deciden casarse. En el próximo otoño la familia de ardillas tendrá dos nuevos miembros, que se llamarán Piny y Susy, hijos de Flapi y Banner.





REGLAMENTO DE JUEGO

Este juego se compone de 32 cartas, divididas en 4 palos de 8 cartas cada uno, numeradas del 1 al 8. Los palos se diferencian entre sí por el color de fondo del círculo en el que va el número de la carta, «amarillo», «rojo», «verde» y «azul». El valor de cada carta es el que indica su número.

Número de jugadores: Pueden jugar de 2 a 5.

Objeto del juego: Ganar bazas, si bien el ganador será el que sume mayor número de tantos según el valor facial de las cartas ganadas en dichas bazas.

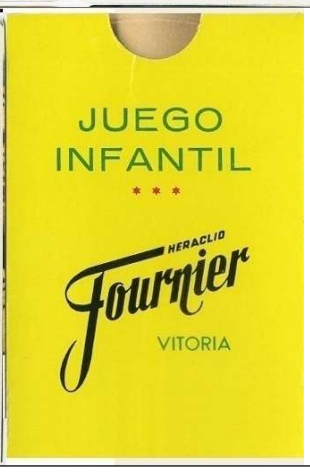
Marcha del juego: El que da las cartas reparte 3 a cada jugador, descubriendo la siguiente sobre la mesa, que marcará el triunfo, dejando el mazo restante cubierto sobre la mesa.

Inicia el juego el mano, jugando una carta descubierta sobre la mesa. Los demás jugadores, por turno, jugarán una carta, sin obligación de asistir al palo ni al triunfo.

Gana la baza la mayor carta jugada del palo de triunfo y, en su defecto, la carta más alta del palo de salida, es decir, del de la jugada por el mano. Seguidamente, cada jugador robará una carta del mazo, comenzando por el que ha ganado la baza, que será también el que salga en la siguiente. El juego termina cuando ya no quedan cartas que robar en el mazo y se hayan jugado todas las cartas de la mano. Cuando juegan 3 ó 5 jugadores, las 2 últimas cartas que quedan en la mesa (la que marca el triunfo y otra cubierta) no intervendrán en el juego.

Independientemente del reglamento aquí explicado, con estas cartas se puede practicar el popular juego de cuartetos, etc.

H. Fournier - Vitoria Dep. Leg.: VI-14-1980



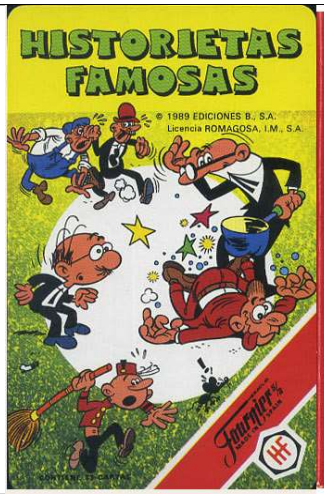
0849 - Fournier H. - Historietas famosas

Nome	**Historietas famosas**
Fabbricante	**Heraclio Fournier S/A**
Paese	**Spagna**
Numero carte	**32 + 1 presentazione + 1 regole**
Anno	**1989**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 88x57**

Il mazzo mostra varie storielle comiche, quattro diverse vicende illustrate con otto carte ognuna.
Dietro alla carta di presentazione del mazzo sono stampate le istruzioni per il gioco.

1b
SEGUNDA A LA DERECHA; UNA PUERTA NEGRA. APRIETE FUERTE EL TIMBRE, QUE SI NO, COMO ESTÁ ALGO ESTROPEADO, NO SUENA.
2b
¡AJA! YA VEO LA PUERTA NEGRA. LO QUE NO ME HA DICHO ES QUE HUBIERA DOS TIMBRES...
3b
¡ALLA VA! ESPERO QUE ME HABRÁ OÍDO.
¿EH?
4b
¡QUE RARO! NO SALE NADIE A RECIBIRME.
¿QUIEN HA SIDO? ¿QUIEN?
5b
¡PUES NO HAY NADIE! VOLVERÉ A LLAMAR, A VER...
¡BIEN FUERTE, PARA QUE ME OIGAN!
6b
CERRARÉ DE GOLPE LA PUERTA, A VER SI AL OÍR EL PORTAZO...
¿EH? PERO... PE...
¡ALLA VA!
7b
¡RAYOS! ¿QUIEN TIRA AGUA? ¡MALEDUCADOS!
8b
¡BRR! ¡ME TIRA AL CHARCO, ME INCRUSTA EL CASCO Y ENCIMA ME LLAMA MALEDUCADO! ¡SI LE ATRAPO...!
¡SOCORRO! ¡SEÑOR, HAGA ALGO! ¡ME PERSIGUE UNA PUERTA QUE HABLA.
1c
TIENES QUE HACER ALGO CON LOS RATONES...
¿SÍ, EMINENCIA?
2c
¿Y QUÉ QUIERE QUE HAGA? ¿QUE FORME UN ORFEÓN?
¡GRRR!
3c
¡BUENO, BUENO! ¡TRANQUILIDAD!
¡QUE LOS LÍQUIDES BERZOTAS
4c
AHÍ VA UNO... ¡ANDA A POR ÉL!

5c
¡VAMOS, DURO!
HAGO LO QUE PUEDO...
6c
¡QUÉ RABIA! ME HE PUESTO A LIMPIAR EL POLVO DE MI MESA Y SE ME HAN CAIDO LOS ANILLOS...
7c
¡VAMOS, NIÑO, ACABA CON ESE SUCIO ANIMAL!
¡PLOF!
8c
YO... YO...
PE...PERO...
TRANQUILO, BOTONES... ¡HE OÍDO QUIÉN DABA LA ORDEN!
1d
¡OTILIO, SALGA INMEDIATAMENTE SI NO QUIERE QUE LE SAQUE YO A GOLPES!
NO ENTRE, PATRÓN... ¡GLUP!
2d
¡TOC
3d
¡PTAF!
¡TOMA CASTAÑA!
4d
MIRE QUE LE AVISÉ Y USTED... ¡HALA!
5d
MI PRIMO DEL PUEBLO ME ENVIÓ UN CARNERO QUE PARECÍA CONGELADO... PERO RESULTÓ QUE SÓLO TENÍA FRÍO, ¡JE, JE!
6d
LE VOY A DAR YO CHIVO CONGELADO...
DE VERDAD, PATRÓN...
7d
¡CROC!
8d
SÍ, PATRÓN. LO QUE USTED MANDE...
ANDANDO. TENEMOS QUE ENTREVISTARNOS CON MÍSTER CARADURI.



JUEGO INFANTIL

* * *

HERACLIO Fournier S/A

VITORIA ESPAÑA

NUEVO

© 1989 EDICIONES B., S.A.
Licencia ROMAGOSA, I.M., S.A.

REGLAMENTO DEL JUEGO

Este juego se compone de 32 cartas, divididas en 4 palos, numerados. Los cuatro palos se diferencian entre sí por las letras: 1A, 2A...8A, 1B, 2B..8B, 1C, 2C...8C, 1D, 2D...8D.

Número de jugadores.- De 3 a 6.

El juego.- Una vez barajado el mazo se coloca cubierto sobre la mesa. El jugador mano roba una carta. Si esta carta es un 1, la coloca sobre la mesa, e inicia así una de las pilas, en las que se irá apilando en orden correlativo ascendente y del mismo palo.

Si la carta robada no fuera un 1, la dejará ante sí, descubierta, iniciando así su montón de descartes.

El siguiente jugador robará carta del mazo, teniendo 2 posibilidades: 1ª Jugar sobre cualquiera de las 4 pilas del centro: 2ª Cargar su carta sobre la que dejó descubierta en su montón de descartes el jugador anterior (o anteriores cuando hayan jugado ya varios jugadores). Se precisa que dicha carta sea correlativa ascendente o descendente, sin tener en cuenta el palo. Seguirá descubriendo carta mientras tenga posibilidades de juego; cuando no pueda jugar cederá el turno al siguiente jugador.

Cuando se tienen cartas en el montón de descartes se intenta jugar éstas en primer lugar, si no se puede se descubre carta del mazo, jugando en la misma forma que se explica antes. Al agotarse el mazo y si no se puede utilizar la carta superior del montón de descartes, el jugador dará la vuelta a éste, pasando a ser su propio mazo. El primero en quedarse sin cartas, una vez agotado el mazo central, es el ganador. Los demás, se anotarán 1 punto negativo por cada carta que quede en su mano.

H. Fournier, S.A. - Vitoria Dep. legal: VI. 162 - 1989

4439 - Fournier H. - Geronimo Stilton

Nome	**Geronimo Stilton**
Fabbricante	**Naipes Heraclio Fournier S. A.**
Paese	**Spagna**
Numero carte	**40 + 1 presentazione + 1 istruzioni**
Anno	**2010**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 95x61**

Il mazzo mostra i personaggi che troviamo sui libri che hanno come protagonista Geronimo Stilton, disegnati da Daniele Varzini.
Questi volumi, scritti da Elisabetta Dami, sono stati tradotti in 50 lingue e hanno venduto oltre 180 milioni di copie in tutto il mondo. Il primo volume della serie fu “Il mistero dell’occhio di smeraldo” ed è del 1997. Sono seguiti altri 130 libri, sempre con il topo Geronimo Stilton come protagonista.
Qui lo vediamo sulle carte con il numero 1. La carta con le istruzioni suggerisce 4 giochi da fare con queste carte e porta il copyright della Atlantyca Spa.,

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Geronimo Stilton™
Classic

Instrucciones del Juego

Memoria: Se ponen todas las cartas boca abajo en 4 filas de 10. Habrá que ir descubriendo las cartas de 2 en 2 para ir haciendo parejas de los distintos palos de la baraja. A cada persona le corresponde un intento y si hace una pareja continua, hasta que falle, caso en el que seguirá el jugador de su derecha. Gana la partida el que más parejas haya hecho.

Los unos: Se repartirán todas las cartas. El jugador que empieza, deberá echar un uno pasando el turno a su derecha que deberá echar un dos del mismo palo u otro uno cualquiera si no tiene del palo. Si no se tiene la carta correspondiente, se pasa turno. Gana la partida el jugador que antes se quede sin cartas.

Parejas: Se reparten todas las cartas. Cada jugador mira sus cartas y se descarta de todas las parejas (aquellas cartas en las que coincida el número de la carta). La primera persona ofrece las cartas tapadas, al de su derecha que roba una. Si puede se descartará de alguna pareja y ofrece sus cartas al jugador de su derecha. Ganará el juego aquel jugador que antes se quede sin cartas.

Palos: Se repartirán todas las cartas. El jugador que empieza, echa una carta y el de su derecha deberá echar una superior del mismo palo o una cualquiera si no tiene del palo y así sucesivamente el resto de jugadores. Gana la baza el que ha echado la más alta del palo de salida y el ganador vuelve a salir con otra carta. Gana la partida el que más bazas ha hecho.

© 2010 Atlantyca S.p.A. - All Rights Reserved

Geronimo Stilton™
Classic

© 2010 Atlantyca S.p.A. - All Rights Reserved

Fournier
Geronimo Stilton Classic

Juego de Cartas

ATLANTYCA entertainment

Geronimo Stilton Classic

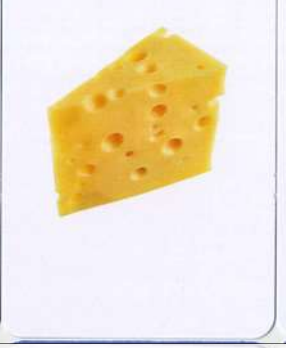
© 2010 Atlantyca S.p.A. - All Rights Reserved

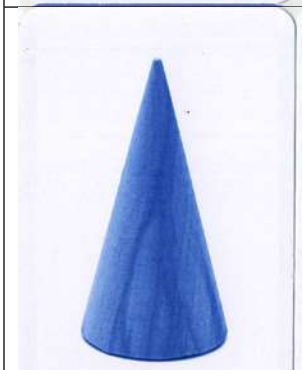
4132 - Gama - Corpuri geometrice

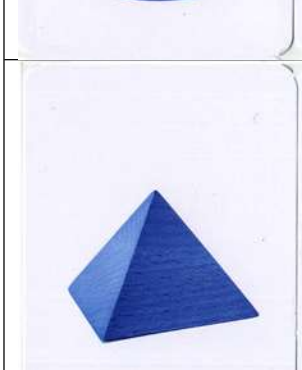
Nome	**Corpuri geometrice**
Fabbricante	**Editura Gama**
Paese	**Romania**
Numero carte	**45 + 4 forme**
Anno	**201x**
Tipo mazzo	**Didattico**
Dimensioni	**mm. 90x60**

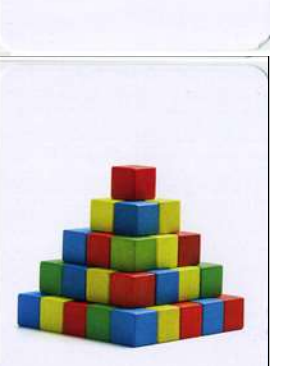
La romena Editura Gama stampa numerosi mazzi didattici, alcuni ispirati al metodo educativo di Maria Montessori.
Nel mazzo "*Figure geometriche*" ci sono 4 carte con le figure geometriche base a 2 dimensioni: triangolo, quadrato, rettangolo e cerchio. Gruppi di 5 carte mostrano oggetti di diverso tipo. In blu troviamo il solido base: cilindro, sfera, ovale, ovoidale, prisma triangolare, cono, piramide, parallelogramma e cubo. Le altre 4 carte del gruppo hanno oggetti con la stessa forma.
Sul retro di ogni carta troviamo la descrizione dell'immagine e sulla scatola le istruzioni per diversi esercizi.

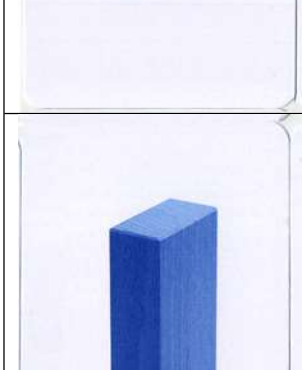
TOBLERONE



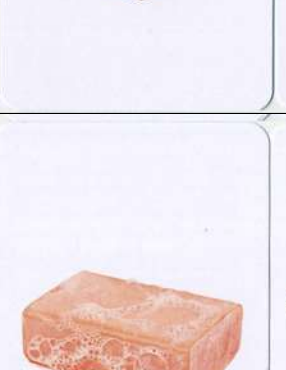


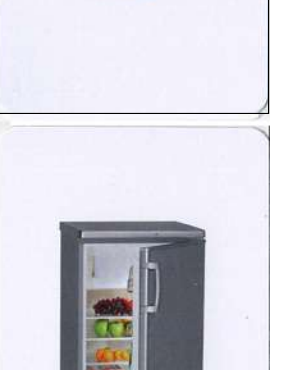






Kellogg's
FROOT LOOPS





prismă triunghiulară 1

Prisma triunghiulară este un corp geometric cu cinci fețe, dintre care două sunt triunghiuri și trei sunt dreptunghiuri.

triangular prism

ciocolată Toblerone 2

Ciocolata Toblerone, inventată cu 100 de ani în urmă în Elveția, are forma unei prisme triunghiulare.

Toblerone chocolate

© grgpics / Shutterstock.com

brânză 3

Brânza se vinde uneori în bucăți de forma unor prisme triunghiulare.

cheese

felie de tort 4

O felie de tort are forma unei prisme triunghiulare și conține cam șase lingurițe de zahăr.

slice of cake

vază 5

Această vază de flori din sticlă colorată are forma unei prisme triunghiulare.

vase

PASUL 1: Observația*

Folosiți acest pas dacă aveți un set de corpuri geometrice din lemn. Prezentați-i copilului câte o formă geometrică, pe rând, începând cu cele mai simple: sferă, cub, cilindru. Pipăiți fiecare corp geometric. Discutați despre el, prezentându-i caracteristicile.

Variantă de joc: Ghici ce-i!

Puneți corpurile geometrice într-un săculeț. Invitați copilul să bage mâna în săculeț și să pipăie un corp geometric, apoi să încerce să spună cu voce tare ce crede că este. Dacă nu a ghicit, spuneți-i: „Acesta este un...” și rugați-l să îl pună înapoi în săculeț. Jocul se termină după ce reușește să ghicească toate corpurile pipăite.

PASUL 2: Lecția în 3 timpi

1. Numirea – Pentru lecție, folosiți cele 9 carduri cu corpuri geometrice. Alegeți 3 carduri și arătați-le copilului pe rând, pronunțând rar și clar fiecare denumire: „Ace(a)sta este un/o...” Așezați cardurile întotdeauna dinspre stânga spre dreapta – ordinea citirii, folosită în pedagogia montessoriană. Repetați numirea de câteva ori, indicând cardul corespunzător.

2. Recunoașterea – Folosiți această etapă fie în completarea primeia, fie într-o activitate ulterioară. Este cea mai importantă parte a lecției și se recomandă să durere mai mult decât celelalte. Dați-i copilului cardurile să le așeze pe măsuță sau pe covorașul de activități. Întotdeauna dinspre stânga spre dreapta. Numiți un corp geometric și rugați copilul să vi-l arate. Repetați și pentru celelalte două carduri. Variați formulările: „Poți să-mi arăți...?”, „Care este...?”, „Te rog să-mi dai...”

3. Reamintirea – Treceți la această parte a lecției abia după ce sunteți convins că micuțul va reuși să îndeplinească sarcina. Folosind cele 3 carduri, cereți-i să le numească pe rând, întrebându-l: „Ce este ace(a)sta?”. Descrieți împreună fiecare element.

* Activitate opțională

PASUL 3: Asocierea cu obiecte reale

Folosiți, pe cât posibil, pentru exemplificare, obiecte reale (setul de corpuri geometrice din lemn sau diverse obiecte potrivite). Alegeți trei obiecte, de forme diferite, și rugați copilul să așeze în dreptul fiecărula cardul cu corpul geometric corespunzător.

PASUL 4: Asocierea cu proiecția

Stabiliți împreună cu copilul „jocul” corpurilor geometrice. Dacă aveți un set de corpuri geometrice, folosiți-le ca să desenați conturul bazelor. Pentru sferă, elipsoid și ovoid, care nu au o bază, folosiți nisip fin, turnat în strat gros într-o tăviță, și analizați forma pe care o are amprenta lor. Apoi, introduceți cardurile cu forme geometrice. Pentru fiecare corp geometric, rugați copilul să aleagă proiecția potrivită dintre cele patru variante.

PASUL 5: Completarea seriilor

Așezați în șpatiul de lucru 3 carduri cu corpuri geometrice, iar copilului dați-i cele 12 carduri cu imagini corespunzătoare. Invitați-l să le sortieze, așezând fiecare imagine în dreptul corpului geometric pe care îl sugerează. Discutați împreună alegerea făcută. Insistați, dacă este nevoie, asupra cardurilor unde elementul nu se află în aceeași poziție precum corpul pe care îl ilustrează. Ulterior, creșteți complexitatea sarcinii, adăugând câte o nouă serie de carduri.

Variantă de joc: Știu corpurile geometrice!

Eliminați cele 4 carduri cu forme. Împărțiți câte cinci carduri fiecărui participant la joc, apoi întoarceți cu fața în sus un card din teancul rămas. Fiecare jucător trebuie să pună un card corespunzător aceluiași corp geometric ilustrat. Dacă nu are, trage o carte și vine rândul următorului jucător. După terminarea cardurilor de joc, câștigă cine are mai puține cărduri în mână.

Atenție! Lăsați copilul să lucreze în ritmul lui. Poate va dori să insiste mai mult asupra observației sau să repete un pas. Respectați-i dorința, fără să-l obligați să treacă mai departe dacă nu se simte pregătit. După un timp, activitatea îi va deveni familiară și va rezolva cerințele mai repede. Nu interveniți în îndeplinirea unei sarcini. Nu încercați să-i corectați, nici să-i criticați realizările. Dacă sarcinile nu sunt rezolvate cu succes, s-ar putea să nu fie momentul potrivit pentru copilul dumneavoastră. Încercați să reluați activitatea după o vreme.

3+ ani

gama

Montessori

clasificare

Corpuri geometrice

gama

Montessori

Orice copil de un an înțelege imaginile, așa că le putem folosi, fie pentru a-l ajuta să pronunțe cuvinte pe care le știe deja, fie pentru a-l învăța cuvinte noi. (...) Trebuie doar să-i oferim materialul necesar, ales cu grijă. Orice serie de imagini cu animale, plante sau obiecte trebuie să se bazeze pe un criteriu logic de selecție.

M. Montessori, Londra, 1937

În pedagogia montessoriană, noțiuni aparent complexe le sunt prezentate copiilor de la o vârstă fragedă. Maria Montessori era de părere că nu există „cunoștințe ușoare și cunoștințe grele”. „Mintea absorbantă” a copilului poate să asimileze cu aceeași ușurință atât cuvintele simple, cât și pe cele considerate complicate.

De la naștere și până la 3 ani, copilul își dezvoltă limbajul și își însușește spontan noțiuni și cuvinte, oricât de complexe. Este, așadar, ideal să-i stimulați acest interes natural, chiar înainte ca micuțul să înce[illegible]sul este prematur. Cuvi[illegible]estite. Nu subestimați co[illegible]acterizată de interesul p[illegible]facilitând achiziția de te[illegible]

Pachetul „Corp[illegible]observarea și înțelegerea [illegible]u obiectele din jur. Deși nu fac parte [illegible]de Maria Montessori, cardurile sunt utile în procesul de învățare și au avantajul de a putea fi luate și folosite oriunde, în multiple activități.

9789731497327

Preț: 11.5 Lei

CORPURI GEOMETRICE/ CJ.EO. MONTESSORI. SERIA 4

4136 - Gama - Animalele

Nome	**Animalele**
Fabbricante	**Editura Gama**
Paese	**Romania**
Numero carte	**48 + 1 cacciatore + 1 caratteristiche**
Anno	**2010**
Tipo mazzo	**Didattico**
Dimensioni	**mm. 90x60**

Il mazzo "*Animali*" mostra 48 diversi animali, ognuno con icone che ne mostrano le caratteristiche. Il significato delle icone è mostrato sulla tabella riepilogativa: animale a sangue caldo o freddo, quante zampe ha, se è mammifero o fa le uova, cosa mangia, dove vive e così via.
Il bambino è invitato a raggruppare animali con le stesse caratteristiche.
Sulla confezione sono stampate le istruzioni per 3 giochi con vari livelli di difficoltà.

porc

vacă

oaie

capră

șarpe

cameleon

scorpion

antilopă Oryx

ponei

cal

măgar

zebră

girafă

elefant

rinocer

hipopotam

crocodil

broască țestoasă

dromader

cămilă batraciană

koala

cangur

emu

struț

bibilică

gâscă

găină

cocoș

leu

ghepard

pumă

tigru

pisică

câine

iepure

hamster

veveriță

vulpe

cerb

urs brun

EduCard® junior+

LEGENDĂ

- sânge cald
- nasc pui vii (mamifere)
- au 4 picioare
- au 8 picioare
- au înotătoare
- domestice
- erbivore
- insectivore
- sânge rece
- se înmulțesc prin ouă
- au 2 picioare
- aripi
- sălbatice
- carnivore
- omnivore

- de la fermă
- de casă
- păsări domestice
- din pădure
- păsări sălbatice
- subacvatice
- din Australia
- din deșert
- din savană
- ecvide
- feline
- reptile

vânător

EduCard® junior

gama

ANIMALELE

CĂRȚI DE JOC EDUCATIVE

2-4 ani

Scopul jocului este învățarea animalelor și principalelor caracteristici ale acestora: dacă sunt domestice sau sălbatice, dacă sunt mamifere, păsări sau reptile, în ce mediu trăiesc, cu ce se hrănesc etc. Pachetul conține 48 de carduri cu animale, un card cu legenda pictogramelor folosite și un card numit „Vânător" (folosit la gradul 3 de dificultate).

REGULAMENT DE JOC

Gradul 1 de dificultate

Varianta 1 - Se aleg doar cardurile cu animale. Părintele îi arată copilului câte o carte, pe rând, punându-i întrebări despre animalul din imagine. Pictogramele de pe card oferă indicii!

Varianta 2 - Se întind pe masă serii de câte 8 carduri cu animale (aleator sau folosind pictogramele ca metodă de selecție). Părintele va numi câte un animal, iar copilul va trebui să indice sau să îi dea cardul corespunzător. Jocul se poate complica dacă îi cerem copilului să aleagă cărți după un criteriu: „Dă-mi o reptilă", „Dă-mi un animal cu înotătoare" etc.

Gradul 2 de dificultate

Folosind una dintre pictogramele din partea de sus a cardului, i se cere copilului să aleagă din pachet toate cardurile cu animale, folosind acel criteriu (ex.: „Alege toate animalele erbivore"). Apoi, copilul trebuie să numească fiecare animal și, folosindu-se de pictogramele din partea de sus a cardului, să spună ce trăsături comune are cu celelalte animale alese sau, dimpotrivă, prin ce se deosebește de acestea.

Gradul 3 de dificultate

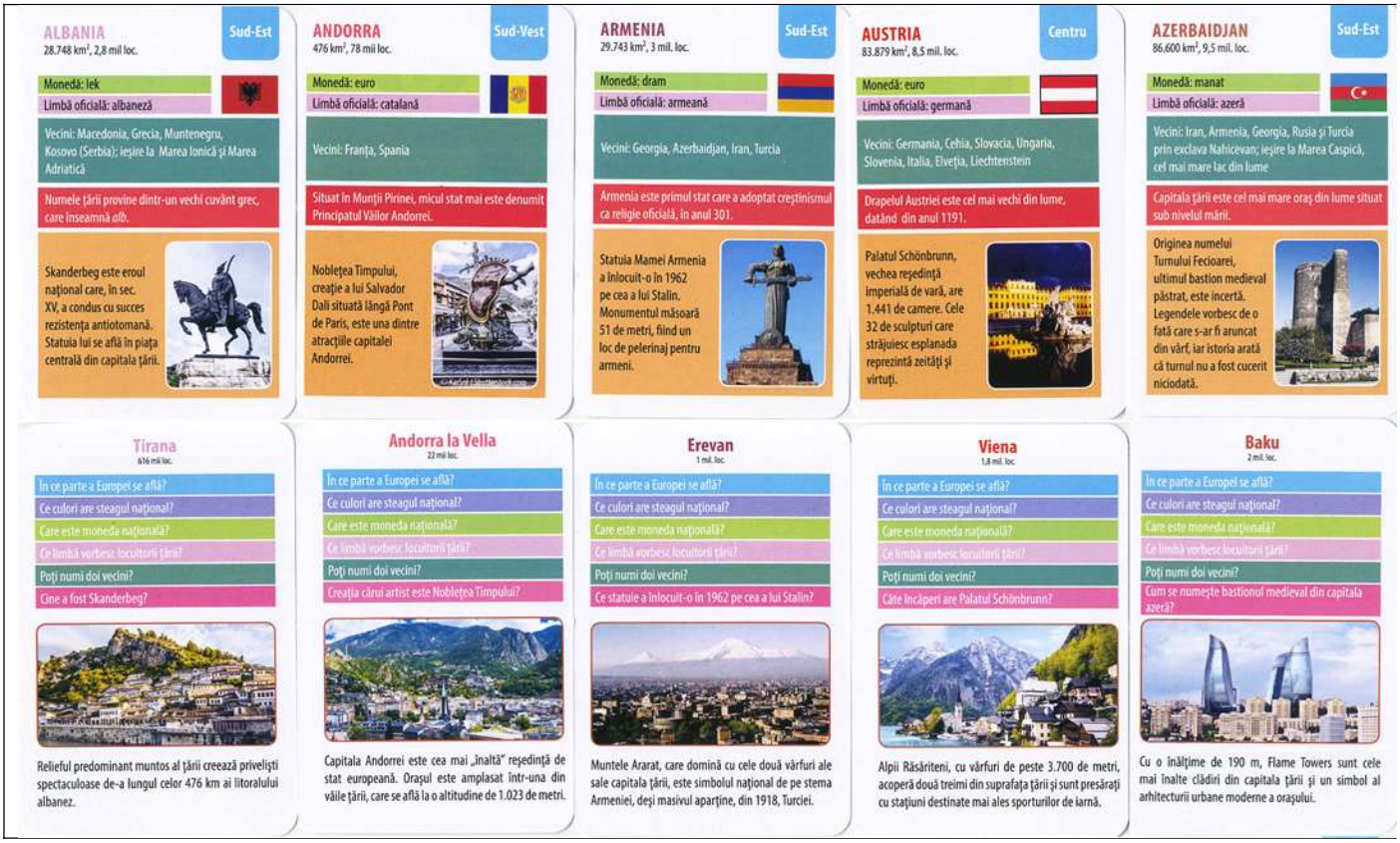
„Pescuiește!" - Se amestecă pachetul și se împart câte 5 cărți fiecărui jucător. Teancul rămas se așază în mijloc. Sensul de joc este invers acelor de ceasornic, iar scopul este formarea de perechi. O pereche este alcătuită din două cărți care au aceeași pictogramă în colțul din stânga jos. Dacă, după împărțirea cărților, un jucător are în mână una sau mai multe perechi, le va așeza cu fața în jos, într-un teanc propriu. Cine are cartea „Vânător", o pune jos și trage în locul ei 3 cărți. Cel care deschide jocul cere o carte oricărui alt jucător, care este obligat să i-o dea, dacă o are (e.Dă-mi un animal din savană"). Dacă nu o are, îi răspunde „Pescuiește!" și cel care a cerut va trage o carte din mijloc. Jocul continuă în sensul indicat și se încheie când un jucător a terminat toate cărțile din mână. Câștigă cine a făcut cele mai multe perechi.

Colecția EDUCARD JUNIOR

4129 - Gama - Europa Tari si capitale

Nome	**Europa Tari si capitale**
Fabbricante	**Editura Gama**
Paese	**Romania**
Numero carte	**50**
Anno	**2015**
Tipo mazzo	**Didattico**
Dimensioni	**mm. 90x60**

Nel mazzo "*Europa Paesi e capitali*" ogni carta porta sul verso le caratteristiche della nazione: superficie e abitanti, moneta, stati confinanti, collocazione geografica e un monumento o panorama caratteristico.
Sul retro troviamo il nome e gli abitanti della capitale, alcune domande di geografia, la cui risposta è sull'altro lato della carta, e un'altra fotografia.



BELARUS
207.595 km², 9,5 mil. loc.

Est

Monedă: rubla belarusă

Limbi oficiale: belarusa și rusa

Vecini: Rusia, Ucraina, Polonia, Lituania, Letonia

Bourul, simbol al țării, mai apare în stemele României și Republicii Moldova.

Noua clădire a Bibliotecii Naționale a fost numită „Diamantul cunoașterii" din cauza formei sale. Cele 23 de etaje au pe exterior 4.646 de ecrane LED, care transformă fațada în monitoare uriașe.

BELGIA
30.528 km², 11 mil. loc.

Vest

Monedă: euro

Limbi oficiale: neerlandeza, franceza și germana

Vecini: Olanda, Germania, Luxemburg, Franța; ieșire la Marea Nordului.

I se mai spune și Țara Ciocolatei: anual, se produc peste 175.000 de tone.

Atomium reprezintă un cristal de fier mărit de 165 de miliarde de ori. Ansamblul, construit în 1958, depășește 100 de metri în înălțime.

BOSNIA ȘI HERȚEGOVINA
51.197 km², 4 mil. loc.

Sud-Est

Monedă: marcă convertibilă

Limbi oficiale: bosniaca, sârba, croata

Vecini: Croația, Serbia, Muntenegru; ieșire la Marea Adriatică

Litoralul este o fâșie lungă de doar 24,5 km în jurul orașelului Neum.

Academia de Arte Frumoase este găzduită de o veche biserică evanghelică, proiectată în 1899 de Karel Pařík. Aproape 150 de clădiri importante din Bosnia poartă semnătura acestui arhitect.

FINLANDA
338.424 km², 5,5 mil. loc.

Nord

Monedă: euro

Limbi oficiale: finlandeza și suedeza

Vecini: Suedia, Norvegia, Rusia; ieșire la Marea Baltică

„Țara celor o mie de lacuri" este cunoscută și ca patria lui Moș Crăciun.

Catedrala care domină capitala Finlandei a fost construită în sec. XIX. Până la obținerea independenței țării, în 1917, ea a purtat numele primului Mare Duce al Finlandei: țarul Nicolae I al Rusiei.

TURCIA
783.562 km², 78 mil. loc.

Sud-Est

Monedă: lira turcească

Limbă oficială: turcă

Vecini: Grecia, Bulgaria, Georgia, Armenia, Azerbaidjan prin exclava Nahicevan, Iran, Iraq, Siria; ieșire la Marea Mediterană și Marea Neagră

Istanbul este singura metropolă din lume așezată pe două continente.

Legenda spune că, invidios pe măreția Hagiei Sofia, biserica ridicată de bizantini în secolul VI, sultanul Ahmed I a poruncit în anul 1609 construirea alături a unei replici pe măsură, Moscheea Albastră.

GRECIA
131.990 km², 11 mil. loc.

Sud-Est

Monedă: euro

Limbă oficială: greacă

Vecini: Albania, Macedonia, Bulgaria, Turcia; ieșire la Marea Egee și Marea Ionică

În mitologia greacă, Muntele Olimp (cel mai înalt din țară, 2.919 m) era considerat sălașul zeilor.

Parthenonul, templul care domină de 2500 de ani capitala Greciei, este închinat zeiței înțelepciunii, care a dat numele orașului. Înconjurat de 46 de coloane, templul găzduia o statuie din aur și fildeș a Atenei, înaltă de peste 10 metri.

GERMANIA
357.168 km², 81 mil. loc.

Centru-Vest

Monedă: euro

Limbă oficială: germană

Vecini: Polonia, Cehia, Austria, Elveția, Franța, Luxemburg, Belgia, Olanda, Danemarca; ieșire la Marea Nordului și la Marea Baltică

Germania are peste 5.700 de muzee, cât Italia și Marea Britanie la un loc.

Poarta Brandenburg este simbolul statului german și al capitalei sale. Carul tras de patru cai (cvadriga) a fost luat de Napoleon la Paris în 1806 și adus înapoi în 1814, după înfrângerea francezilor.

FRANȚA
551.695 km², (640.679 km² în total)
67 mil. loc.

Vest

Monedă: euro

Limbă oficială: franceză

Vecini: Belgia, Luxemburg, Germania, Elveția, Italia, Monaco, Spania, Andorra; ieșire la Marea Mediterană și la Oceanul Atlantic

Dintre cele aproximativ 40.000 de castele, cel mai mare este Luvru, astăzi muzeu.

Turnul Eiffel, 324 metri, a fost construit în 1889. Timp de 41 de ani a deținut recordul mondial de înălțime. Este cel mai vizitat monument din lume: primește 7 milioane de turiști pe an.

GEORGIA
69.700 km², 3,7 mil. loc.

Sud-Est

Monedă: lari

Limbă oficială: georgiană

Vecini: Rusia, Azerbaidjan, Armenia, Turcia; ieșire la Marea Neagră

Georgia este și numele unui stat din cele 50 care alcătuiesc SUA.

Ataşat Teatrului de Păpuși din capitală, Turnul cu ceas a fost construit intenționat înclinat, din bucăți care au aparținut altor clădiri. Ceasul cu figurine în mișcare a fost instalat în 2010.

SLOVACIA
49.035 km², 5,4 mil. loc.

Centru

Monedă: euro

Limbă oficială: slovacă

Vecini: Polonia, Ucraina, Ungaria, Austria, Cehia

Castelul Spiș este cel mai mare complex fortificat dintre cele 605 cetăți și palate din Slovacia.

Biserica Albastră, construită în ultimii ani de dominație austro-ungară, este închinată prințesei Elisabeta a Ungariei, foarte populară pentru acțiunile sale caritabile.

ROMÂNIA
238.391 km², 20 mil. loc.

Est

Monedă: leu

Limbă oficială: română

Vecini: Republica Moldova, Ucraina, Ungaria, Serbia, Bulgaria; ieșire la Marea Neagră

Delta Dunării este unul dintre cele 7 locuri din România incluse în patrimoniul mondial UNESCO.

Palatul Parlamentului este cea mai mare clădire administrativă (civilă) din lume. La construcția ei s-au folosit 700.000 de tone de oțel și un milion de metri cubi de marmură, iar în parcarea subterană încap 20.000 de mașini.

REGATUL UNIT AL MARII BRITANII ȘI IRLANDEI DE NORD
243.610 km², 64,5 mil. loc.

Vest

Monedă: lira sterlină

Limbă oficială: engleză

Vecin: Irlanda (prin Irlanda de Nord); înconjurat de Oceanul Atlantic, Marea Nordului, Marea Celtică și Marea Irlandei

Din Regatul Unit fac parte patru țări: Anglia, Scoția, Țara Galilor și Irlanda de Nord.

Tower Bridge, celebrul pod mobil peste Tamisa, este circulat încă din 1894. Două puternice motoare hidraulice ridică cele două jumătăți mobile, fiecare de 82 de metri lungime și peste 1.000 de tone greutate.

PORTUGALIA
92.212 km², 10,5 mil. loc.

Sud-Vest

Monedă: euro

Limbă oficială: portugheză

Vecin: Spania; ieșire la Oceanul Atlantic

Portugheza este limba oficială în încă nouă state, printre care Brazilia (200 mil. locuitori).

Turnul Belém (numit și Castelul São Vicente) a fost construit cu 500 de ani în urmă pentru apărarea maritimă a capitalei. Este una dintre „Cele 7 minuni ale Portugaliei".

POLONIA
312.679 km², 38,5 mil. loc.

Centru

Monedă: zlot

Limbă oficială: poloneză

Vecini: Lituania, Belarus, Ucraina, Slovacia, Cehia, Germania și Rusia prin exclava Kaliningrad; ieșire la Marea Baltică

La sfârșitul secolului XVIII, Polonia a dispărut de pe hartă, fiind împărțită între Rusia, Prusia și Austria.

Nicolaus Copernic, astronom, matematician și preot polonez, a fost cel care a susținut cu dovezi că Pământul se rotește în jurul Soarelui, la fel ca și celelalte planete, și nu invers.

LETONIA
64.589 km², 2 mil. loc.

Nord

Monedă: euro

Limbă oficială: letonă

Vecini: Estonia, Rusia, Belarus, Lituania; ieșire la Marea Baltică)

Jumătate dintre locuitorii capitalei sunt letoni, iar o treime ruși.

Înaltă de 42 de metri, Statuia Libertății a fost ridicată în 1935. Simbol al independenței Letoniei, monumentul a supraviețuit ocupației sovietice.

OLANDA
41.543 km², 17 mil. loc.

Vest

Monedă: euro

Limbă oficială: olandeză

Vecini: Germania și Belgia; ieșire la Marea Nordului

Numele nativ al Olandei, Netherlands, înseamnă „Țările de Jos".

Celebrele canale (peste 100 km în total, traversate de 1.500 de poduri) au făcut din capitala olandeză o „Veneție a Nordului". Jumătate din suprafața Olandei se află sub nivelul mării, sub protecția digurilor.

NORVEGIA
385.178 km², 5,1 mil. loc.

Nord

Monedă: coroana norvegiană

Limbă oficială: norvegiană

Vecini: Rusia, Finlanda, Suedia; ieșire la Oceanul Atlantic și Marea Barents

Dacă Japonia este „Țara Soarelui Răsare", Norvegiei i se spune „Țara Soarelui de la Miezul Nopții".

Clădirea Primăriei din capitala Norvegiei este un veritabil muzeu de artă, grație numeroaselor decorațiuni interioare. Clădirea găzduiește în fiecare an, pe 10 decembrie, decernarea Premiului Nobel pentru Pace.

MUNTENEGRU
13.812 km², 620 mii loc.

Sud-Est

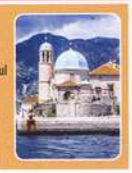
Monedă: euro

Limbă oficială: muntenegreană

Vecini: Croația, Bosnia și Herțegovina, Serbia, Albania; ieșire la Marea Adriatică

Este cel mai nou stat unanim recunoscut din Europa (din anul 2006).

Maica Domnului de pe Stâncă este o biserică ridicată pe o insulă artificială de lângă orașul Perast. Legenda spune că insula a fost creată de pietrele aruncate de fiecare marinar care se întorcea acasă.



MONACO
2 km², 36 mii loc.

Sud

Monedă: euro

Limbă oficială: franceză

Vecin: Franța; ieșire la Marea Mediterană

Monte Carlo nu este capitala, ci doar unul dintre cele 10 districte (cartiere) din Monaco.

Cazinoul atrage cei mai bogați oameni din lume, care vin aici în limuzine foarte scumpe. Unul dintre filmele din seria James Bond (*Golden Eye*) a fost turnat aici.

LITUANIA
65.300 km², 3 mil. loc.

Nord

Monedă: euro

Limbă oficială: lituaniană

Vecini: Letonia, Belarus, Polonia și Rusia prin exclava Kaliningrad; ieșire la Marea Baltică

La sfârșitul secolului XIV, Lituania era cel mai întins stat din Europa.

Turnul lui Gediminas (*sus*) poartă numele ducelui care, în secolul XIV, după ce a visat un lup de fier pe vârful unui deal, a ridicat acolo cetatea care avea să devină capitala Lituaniei. Jos se află statuia lui Mindaugas, primul și singurul rege al Lituaniei (sec. XIII).

BULGARIA
110.994 km², 7,3 mil. loc.

Sud-Est

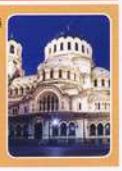
Monedă: leva

Limbă oficială: bulgară

Vecini: Turcia, Grecia, Macedonia, Serbia, România; ieșire la Marea Neagră

Bulgaria este cel mai vechi nume de stat din Europa: el datează din secolul al VII-lea.

Catedrala Aleksandr Nevski poartă numele unui erou legendar rus, în semn de mulțumire pentru ajutorul dat de Rusia în războiul ruso-turc. După Înfrângerea Imperiului Otoman, Bulgaria a devenit independentă.



CEHIA
78.866 km², 10,5 mil. loc.

Centru

Monedă: coroana cehă

Limbă oficială: cehă

Vecini: Polonia, Slovacia, Austria, Germania

Până la începutul secolului XX, numele țării a fost Boemia.

Ceasul astronomic este cel mai vechi și mai complex orologiu în stare de funcționare (1410). El arată pozițiile Soarelui și Lunii, succesiunea lunilor calendaristice și „Drumul Apostolilor" (cu figurine).

CIPRU
9.251 km², 1,1 mil. loc.

Sud-Est

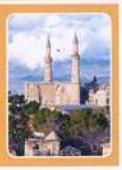
Monedă: euro

Limbi oficiale: greaca, turca

Este o insulă situată în Marea Mediterană; țara cea mai apropiată este Turcia (75 km).

Nicosia este singura capitală împărțită în două: nordul orașului aparține Republicii Turce a Ciprului de Nord, un stat recunoscut doar de Turcia.

Moscheea Selimiye este o veche catedrală creștină transformată de turcii conduși de sultanul Selim II (unul dintre fiii lui Suleiman Magnificul) care au cucerit Ciprul în 1570.



ELVEȚIA
41.285 km², 8,2 mil. loc.

Vest

Monedă: franc elvețian

Limbi oficiale: germana, franceza, italiana, retoromana

Vecini: Franța, Germania, Austria, Liechtenstein, Italia

Țara este alcătuită din 26 de cantoane care se guvernează singure.

Ducele german care a întemeiat orașul-capitală cu 900 de ani în urmă l-a numit după primul animal vânat în aceste locuri: un urs - *Bär*, în limba germană. Ursul apare stilizat pe stema capitalei.

ESTONIA
45.227 km², 1,3 mil. loc.

Nord

Monedă: euro

Limbă oficială: estonă

Vecini: Letonia, Rusia; ieșire la Marea Baltică

Teritoriul estonian include 1.521 de insule (în Marea Baltică), sute de lacuri și râuri.

Turnul de televiziune este cea mai înaltă construcție din țară (314 metri). Dacă este senin, de pe platforma de observație situată la 170 de metri înălțime se poate vedea țărmul Finlandei.

Sofia
1,3 mil. loc.

În ce parte a Europei se află?

Ce culori are steagul național?

Care este moneda națională?

Ce limbă vorbesc locuitorii țării?

Poți numi doi vecini?

Din ce secol datează numele țării?

Cea mai mare, mai veche (secolul X) și mai cunoscută mănăstire este cea de la Rila, situată în munții cu același nume, cei mai înalți din Bulgaria.

Praga
1,2 mil. loc.

În ce parte a Europei se află?

Ce culori are steagul național?

Care este moneda națională?

Ce limbă vorbesc locuitorii țării?

Poți numi doi vecini?

Din ce an funcționează ceasul astronomic?

Aproximativ 2.000 de castele (inclusiv cele care azi sunt doar ruine) se pot vedea astăzi în Cehia; doar în Belgia și Franța sunt mai multe asemenea vechi construcții.

Nicosia
55 mil loc. (în sudul grec), 61 mil loc. (în nordul turc)

În ce parte a Europei se află?

Ce culori are steagul național?

Care este moneda națională?

Ce limbă vorbesc locuitorii țării?

În apele cărei mări se află?

Cum se numește partea de nord a țării?

Așa-numita Linie Verde, impusă în 1974, împarte capitala (și insula) în partea grecească (creștină, la sud) și cea turcă (musulmană, la nord).

Berna
130 mii loc.

În ce parte a Europei se află?

Ce culori are steagul național?

Care este moneda națională?

Ce limbă vorbesc locuitorii țării?

Poți numi doi vecini?

În câte cantoane este împărțită țara?

Muntele Matterhorn (4.478 m) este un simbol elvețian prezent inclusiv pe ambalajul ciocolatei Toblerone. A fost escaladat prima oară în 1865, cu prețul vieții a patru alpiniști.

Tallinn
426 mii loc.

În ce parte a Europei se află?

Ce culori are steagul național?

Care este moneda națională?

Ce limbă vorbesc locuitorii țării?

Poți numi doi vecini?

Câte insule are această țară?

Primul turn de apărare al capitalei a fost construit în jurul anului 1050. În 1285, orașul era o fortăreață cu 66 de turnuri. Cele mai multe au rezistat până azi.

SUEDIA
450.295 km², 10 mil. loc.

Nord

Monedă: coroana suedeză

Limbă oficială: suedeză

Vecini: Norvegia și Finlanda; ieșire la Marea Baltică

Este țara unde se decernează Premiile Nobel pentru Fizică, Chimie, Economie, Medicină și Literatură.

Unul dintre simbolurile Suediei este o jucărie! Cu sute de ani în urmă, părinții confecționau din lemn asemenea căluți, pe care îi vopseau în roșu înainte de a-i dărui copiilor.

SPANIA
505.990 km², 46,5 mil. loc.

Sud-Vest

Monedă: euro

Limbă oficială: spaniolă

Vecini: Andorra, Franța, Portugalia; ieșire la Marea Mediterană și Oceanul Atlantic

Este a treia țară cea mai vizitată de turiști, după Franța și Statele Unite.

În Plaza de Cibeles din capitală, fântâna o reprezintă pe zeița frigiană Cybele. Fântâna a fost construită în timpul regelui Carol al III-lea, monarhul care a ales imnul țării și culorile steagului spaniol, păstrate și azi.

SLOVENIA
20.273 km², 2 mil. loc.

Centru-Sud

Monedă: euro

Limbă oficială: slovenă

Vecini: Italia, Austria, Ungaria, Croația; ieșire la Marea Adriatică

Jumătate din suprafața țării este acoperită de păduri.

Dragonii dau numele unui pod la capetele căruia au fost așezați. Podul Dragonilor, emblemă a capitalei slovene, a fost construit în 1901 în locul unui alt pod (din lemn) care se numea „al măcelarilor".

ITALIA
301.338 km², 61 mil. loc.

Sud

Monedă: euro

Limbă oficială: italiană

Vecini: Franța, Elveția, Austria, Slovenia; conține enclavele-stat San Marino și Vatican; înconjurată de Marea Adriatică, Marea Ionică și Marea Tireniană

La Bologna funcționează din 1088 cea mai veche universitate din lume.

Columna lui Traian a fost construită pentru a celebra victoria în războaiele dacice. „Filmul" războiului este sculptat ca o bandă continuă care înfășoară coloana de 23 de ori.

KAZAHSTAN
2.724.900 km², 18 mil. loc.

Estul Europei și Centrul Asiei

Monedă: tenge

Limbi oficiale: kazaha și rusa

Vecini: Rusia, China, Kârgâzstan, Uzbekistan, Turkmenistan; ieșire la Marea Caspică (cel mai mare lac din lume)

La fel ca Turcia, doar o mică parte din teritoriul țării se află în Europa.

Bayterek este un monument inspirat dintr-o legendă locală despre pasărea fericirii, care și-ar fi făcut cuib în copacul vieții. Este cel mai bun loc de admirat panorama capitalei, de la 105 metri înălțime.

SERBIA
77.474 km², 7,2 mil. loc.

Centru

Monedă: dinarul sârbesc

Limbă oficială: sârbă

Vecini: România, Bulgaria, Macedonia, Albania (Kosovo), Muntenegru, Bosnia și Herțegovina, Croația, Ungaria

Capitala țării a fost distrusă complet de 44 de ori în războaiele din ultimii 2.000 de ani.

Înaltă de 70 de metri, Catedrala Sf. Sava este cea mai mare biserică ortodoxă din lume și între primele 10 lăcașuri de cult creștine ca mărime.

SAN MARINO
61 km², 32,5 mii loc.

Sud

Monedă: euro

Limbă oficială: italiană

Vecin: Italia

Este singura țară din lume unde sunt mai multe autovehicule decât locuitori.

În fața Palatului Guvernamental se află Statuia Libertății, dăruită micului stat de către o contesă germană în anul 1876. Coroana războinicei conține cele trei turnuri-simbol ale țării.

RUSIA
17.098.242 km², 144 mil. loc.

Estul Europei și nordul Asiei

Monedă: rubla rusească

Limbă oficială: rusă

Vecini: Norvegia, Finlanda, Estonia, Letonia, Lituania, Polonia, Belarus, Ucraina, Georgia, Azerbaidjan, Kazahstan, Mongolia, China, Coreea de Nord; ieșire la Marea Neagră, Marea Baltică, Oceanul Înghețat și Oceanul Pacific

Este cel mai întins stat din lume. Partea europeană este mai mare decât oricare alt stat din Europa.

Construit în 1491, turnul Spasskaia a fost până în 1917 singura intrare în cetatea Kremlinului. Înalt de 71 de metri, turnul domină Piața Roșie, alături de Catedrala Sf. Vasile.

IRLANDA
70.273 km², 4,6 mil. loc.

Vest

Monedă: euro

Limbi oficiale: irlandeza și engleza

Vecin: Regatul Unit al Marii Britanii (Irlanda de Nord); înconjurată de Oceanul Atlantic, Marea Celtică și Marea Irlandei

Alfabetul irlandez are doar 18 litere. Lipsesc: j, k, q, v, w, x, y și z.

În Parcul Wellington din capitala Irlandei se află cel mai înalt obelisc din Europa. Construcția, care îl omagiază pe primul duce de Wellington, măsoară 62 de metri.

ISLANDA
102.775 km², 329 mii loc.

Nord

Monedă: coroana islandeză

Limbă oficială: islandeză

Este o insulă situată în Oceanul Atlantic; statul european cel mai apropiat este Danemarca, prin insula Groenlanda (290 km).

„Țara de gheață" găzduiește cel mai mare ghețar din Europa ca volum, Vatna.

Cu alura unei corăbii vikinge care se îndreaptă spre Apus, sculptura Călătorie spre Soare simbolizează speranța și promisiunea descoperirii de noi teritorii.

VATICAN

0,44 km², 842 loc.

Sud - este o enclavă în orașul Roma

Monedă: euro

Limbă oficială: italiană

Vecin: Italia

Este cel mai mic stat din lume.

Bazilica Sfântul Petru este considerată cea mai mare biserică din lume. Ea a fost ridicată pe locul uneia vechi din secolul IV, iar lucrările au durat 120 de ani, până în 1626.

MOLDOVA

33.843 km², 2,9 mil. loc. (fără Transnistria)

Est

Monedă: leu moldovenesc

Limbă oficială: română

Vecini: România și Ucraina

În nordul țării, se află una dintre cele mai lungi peșteri de calcar din lume (peste 90 km).

Ștefan cel Mare, domnitorul care a apărat independența față de otomani între 1457 și 1504, este un erou național al Republicii Moldova, la fel cum este și pentru România.

MALTA

316 km², 453 mii loc.

Sud

Monedă: euro

Limbi oficiale: malteza și engleza

Este un arhipelag situat în Marea Mediterană; țara cea mai apropiată este Italia (80 km).

Arhipelagul e alcătuit din trei insule: Malta, Comino și Gozo – insula pe care se află peștera Calypso, unde legenda spune că Homer a scris *Odiseea*.

Cele 8 vârfuri ale crucii Cavalerilor de Malta simbolizează obligațiile și aspirațiile membrilor ordinului (sinceritatea, răbdarea, credința, iertarea, mila, modestia, toleranța, demnitatea).

MACEDONIA

25.713 km², 2 mil. loc.

Sud-Est

Monedă: dinar macedonean

Limbă oficială: macedoneană

Vecini: Serbia, Bulgaria, Grecia, Albania

Deși este o țară relativ mică, în Macedonia sunt 34 de piscuri de peste 2.000 de metri.

Eroul legendar al țării este Alexandru cel Mare sau Alexandru Macedon, cel care nu a pierdut niciodată vreo bătălie. Imperiul cucerit și stăpânit de el se întindea din Grecia până în India.

UNGARIA

93.030 km², 10 mil. loc.

Centru

Monedă: forint

Limbă oficială: maghiară

Vecini: România, Serbia, Croația, Slovenia, Austria, Slovacia, Ucraina

Este unul dintre cele mai vechi state din Europa, înființat la sfârșitul secolului al IX-lea.

Bastionul Pescarilor a fost numit astfel după breasla căreia îi revenea apărarea acestei porțiuni a capitalei în Evul Mediu. Terasa și construcțiile au fost realizate în jurul anului 1900.

LIECHTENSTEIN

160 km², 37 mii loc.

Centru

Monedă: francul elvețian

Limbă oficială: germană

Vecini: Austria și Elveția

Principatul nu are armată: ultimii 80 de soldați au fost lăsați la vatră în 1868.

Catedrala Sf. Florin este singura din acest principat. Edificiul a fost construit în 1873 și a îndeplinit rolul de biserică parohială a capitalei. După vizita Papei din 1997, face parte din categoria catedralelor.

CROAȚIA

56.594 km², 4,3 mil. loc.

Centru

Monedă: kuna

Limbă oficială: croată

Vecini: Slovenia, Ungaria, Serbia, Bosnia și Herțegovina, Muntenegru; ieșire la Marea Adriatică

Este ultimul stat (al 28-lea) care a aderat la Uniunea Europeană (2013).

Ban Jelacic a fost un lider al Revoluției de la 1848 și cel care a desființat sclavia în Croația. Cu toate acestea, el a devenit popular în propria țară la mai bine de 50 de ani după moartea sa.

DANEMARCA

42.916 km² (+ 2.167.485 km² insulari), 5,6 mil. loc. (+106 mii loc. insulari)

Nord

Monedă: coroana daneză

Limba: daneză

Vecin: Germania; ieșire la Marea Nordului și la Marea Baltică

Regatul danez include insulele Feroe și cea mai mare insulă din lume, Groenlanda.

Mica Sirenă, statuia creată în 1913 după povestea scriitorului danez Hans Christian Andersen, a fost în ultimii ani vopsită, îmbrăcată, decapitată și chiar țința unui atac cu bombă.

UCRAINA

603.500 km², 44 mil. loc.

Est

Monedă: hrivna

Limbă oficială: ucraineană

Vecini: România, Republica Moldova, Ungaria, Slovacia, Polonia, Belarus, Rusia; ieșire la Marea Neagră

Centrul geografic al Europei este situat în munții (Carpați) din vestul Ucrainei.

Monumentul Patriei Mamă trebuia să fie mai înalt decât cei 102 metri pe care îi are. Sabia măsoară doar 16 metri: ea a fost tăiată ca statuia să nu depășească înălțimea unor biserici din apropiere.

LUXEMBURG

2.586 km², 550 mii loc.

Vest

Monedă: euro

Limbi oficiale: franceza, germana și luxemburgheza

Vecini: Germania, Franța, Belgia

Luxemburghezii au unul dintre cele mai ridicate niveluri de trai din lume.

Monumentul Comemorării, închinat celor care au luptat în Al Doilea Război Mondial, o reprezintă pe zeița victoriei, Nike. Luxemburghezii o numesc *Gëlle Fra*, „Doamna de Aur".

EduCard® expert

gama®

EUROPA

ȚĂRI ȘI CAPITALE

CĂRȚI DE JOC EDUCATIVE

2-8 | 8-99 ani

Scopul jocului este cunoașterea statelor europene și a capitalelor lor, precum și poziționarea lor pe harta Europei, prin asocierea fiecărui stat cu vecinii săi. Înainte de joc, se recomandă citirea cardurilor și reținerea informațiilor prezentate (poziționare geografică, state vecine, steag, monedă, limbă oficială, informații de cultură generală).

Gradul 3 de dificultate

„Harta Europei" – Se dau deoparte cardurile cu Irlanda și Regatul Unit, se amestecă pachetul și se împarte în așa fel încât fiecare jucător să primească același număr de cărți. Eventualele cărți neîmpărțite se dau deoparte. Primul jucător depune o carte. Următorul jucător trebuie să așeze alături o țară vecină (sau una apropiată în cazul țărilor insulare). Dacă un jucător nu are niciun vecin, spune „Pas!". Câștigă cine termină primul cărțile din mână sau jucătorul cu cele mai puține cărți la finalul partidei. **Atenție!** Lângă fiecare carte se pot așeza cel mult 4 vecini (dreapta / stânga / sus / jos). Fiecare jucător poate așeza un vecin lângă oricare dintre cărțile libere, cu condiția ca toate țările alăturate să se învecineze între ele.

Colecția EDUCARD EXPERT

REGULAMENT DE JOC

Gradul 1 de dificultate

„Știu capitalele!" – Cărțile se așază într-un teanc, cu fața pe care este scris numele țării în sus. Fiecare jucător trebuie să numească, pe rând, capitala câte unui stat, în ordinea din teanc a cărților de joc. Dacă răspunsul e corect, jucătorul păstrează cartea, iar dacă nu – o dă deoparte. Câștigă cel care a adunat cele mai multe cărți. Jocul poate fi jucat și de către un singur jucător. Cardurile pentru care nu a știut răspunsul pot fi reluate.

Gradul 2 de dificultate

„Știu și câștig!" – Cărțile se așază pe masă în teanc, cu fața pe care sunt întrebările în sus. La începutul jocului se va alege un singur domeniu din care se vor pune întrebările: poziție geografică, steag, monedă națională, limbă oficială, vecini sau cultură generală. Primul jucător citește numele capitalei de pe prima carte, iar al doilea trebuie să răspundă cu numele statului pentru a primi dreptul de a i se citi și întrebarea din domeniul ales. Dacă nu știe sau greșește, se trece la următorul jucător. Dacă răspunde corect, i se citește întrebarea și, dacă știe răspunsul, primește cartea. Dacă nu, aceasta este scoasă din joc. Jocul continuă în sens invers acelor de ceasornic. Câștigă cine a adunat mai multe carduri.

4131 - Gama - Instrumente muzicale

Nome	**Instrumente muzicale**
Fabbricante	**Editura Gama**
Paese	**Romania**
Numero carte	**48 + 1 direttore d'orchestra + 1 posizione strumenti**
Anno	**2015**
Tipo mazzo	**Didattico**
Dimensioni	**mm. 90x60**

Il mazzo ci mostra gli strumenti musicali, sia quelli dell'orchestra sinfonica che quelli di altri tipi di musica, compresi gli strumenti tradizionali come l'ocarina, il sitar o le nacchere.
In alto a sinistra un'icona ci mostra uno strumento similare, per esempio la lira e l'arpa, a destra un'altra icona ci indica il tipo di strumento (percussioni, tastiere, strumenti a corde e a fiato). Per gli strumenti presenti nell'orchestra sinfonica in basso a sinistra viene mostrata la collocazione.

OCARINĂ

CIMPOI

NAI

FLUIER

TROMBON

TROMPETĂ

CORN FRANCEZ

TUBĂ

ACORDEON

MUZICUŢĂ

PIAN

ORGĂ

SAXOFON
FLIGORN
PICULINĂ
FLAUT

LIRĂ
HARPĂ
ȚITERĂ
SITAR

LAUTĂ
BALALAIKA
MANDOLINĂ
BANJO

TIMPAN

TAMBURINĂ

TRIANGLU

CASTANIETE

XILOFON

MARIMBA

TOBĂ MARE

TOBA MICĂ

OBOI

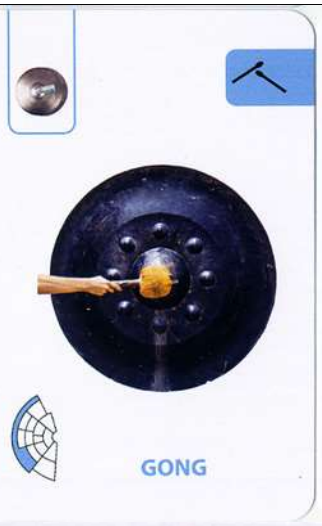
FAGOT

CLARINET

TARAGOT

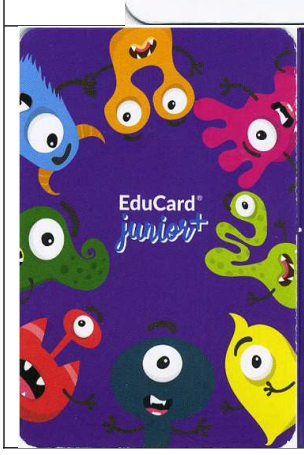
CONGA

BONGO


GONG

TALGERE

ORCHESTRĂ SIMFONICĂ


EduCard
junior+

EduCard
junior+
gama
INSTRUMENTE
MUZICALE
CĂRȚI DE JOC EDUCATIVE
3-6
ani

Scopul jocului este cunoașterea instrumentelor muzicale. Fiecare card conține numele instrumentului muzical și o pictogramă care arată categoria din care face parte (de suflat, cu clape, cu coarde sau de percuție). Acolo unde este cazul, a fost inclusă și o pictogramă corespunzătoare locului său în cadrul unei orchestre. Iar în pachet găsiți și un card exemplificativ.
FLIGORN
CIMPOI
INSTRUMENTE MUZICALE
Preț 11.50 Lei

REGULAMENT DE JOC
Gradul 1 de dificultate
„Descopăr instrumentele!" – Se așază pe masă toate cărțile, pe categorii (sau pe rând, în grupuri de câte 5). Copilul numește instrumentele pe care le recunoaște, iar pentru celelalte i se va spune denumirea. Ca variantă de joc, i se poate cere să separe instrumentele de suflat de cele cu coarde sau de percuție, cu ajutorul pictogramelor.
Gradul 2 de dificultate
„Aranjez orchestra!" – Se așază toate cărțile cu imagini în fața copilului și numește, pe rând, câte un instrument. Copilul trebuie să găsească și să arate imaginea corectă. Apoi, cu ajutorul cardului cu aranjarea instrumentelor în orchestră, să aleagă instrumentele indicate și să le așeze conform schemei.

Gradul 3 de dificultate
„Dirijorul" – Se împart câte 5 cărți fiecărui jucător (sau 7, dacă sunt mai puțin de 4 jucători), iar restul cărților se împrăștie pe masă, cu fața în jos (aceasta este „orchestra"). Dacă, după împărțirea cărților, un jucător are în mână una sau mai multe perechi*, le va așeza cu fața în sus în dreptul său și va trage atâtea cărți câte a dat jos. Primul jucător îi cere următorului o carte de care are nevoie pentru o pereche. Dacă al doilea jucător o are, este obligat să i-o dea, iar perechea rezultată este pusă jos. Dacă nu are cartea cerută, dar are Dirijorul, îl poate da în schimb. Primul jucător continuă să-i ceară partenerului cărți, până când acesta din urmă nu mai are și-i răspunde „Caută în orchestră!", iar cel care a cerut va trage o carte de jos. Dacă un jucător rămâne fără nicio carte, va trage de jos atâtea cărți câte a primit la început. Jocul continuă până la terminarea cărților din „orchestră". Câștigă cine a făcut cele mai multe perechi, cu condiția să nu fie el Dirijorul!
* O pereche este formată din două cărți care au, fiecare, imaginea celelalte în colțul din stânga sus.
Colecția EDUCARD JUNIOR +
ANIMALE
LIMBA GERMANĂ
LIMBA ENGLEZĂ
ALFABETUL
MESERII

4130 - Gama - Objecte si intrebuintarea lor

Nome	**Objecte si intrebuintarea lor**
Fabbricante	**Editura Gama**
Paese	**Romania**
Numero carte	**50**
Anno	**2016**
Tipo mazzo	**Didattico**
Dimensioni	**mm. 90x60**

Il mazzo "*Oggetti e loro uso*" mostra per ogni coppia di carte un attrezzo e per cosa si usa. Troviamo ad esempio un martello e un chiodo oppure un cavatappi e una bottiglia tappata.
Sul retro di ogni carta c'è la descrizione dell'oggetto e il suo nome in inglese.
Ad esempio per il martello troviamo "Il martello può avere due estremità: con una colpisce, con l'altra toglie i chiodi" e dietro il chiodo "La fine del chiodo dove colpiamo con il martello si chiama testa (in rumeno *floare*)".
La carta con l'attrezzo è identificata con una chiave, l'altra con un lucchetto.
Scopo del gioco è abbinare le due carte, ma sulla confezione vengono proposte diverse altre opzioni con varie difficoltà.

obiect

ciocan

în trusa de scule

Ciocanul poate avea două capete: cu unul bate, cu celălalt scoate cuiele.

hammer 1

întrebuințare

cui

în trusa de scule

Capătul cuiului în care lovim cu ciocanul se numește floare.

nail 1

obiect

șurubelniță

în trusa de scule

Șurubelnița este o unealtă din metal, cu care fixăm sau scoatem șuruburi.

screwdriver 2

întrebuințare

holțșurub

în trusa de scule

Holțșurubul este un șurub special pentru lemn, cu vârful ascuțit.

wood screw 2

întrebuințare

lemne

în magazie

Lemnele tăiate cu toporul se pun pe foc sau se folosesc în construcții.

wood 3

2+ ani

gama

Montessori

asocieri

Obiecte și întrebuințarea lor

OBIECTE SI INTREBUINTAREA LOR/ CJED. MONTESSORI. S
Pret: 11,5 Lei
9789731496412

Orice copil de un an înțelege imaginile, așa că le putem folosi, fie pentru a-l ajuta să pronunțe cuvinte pe care le știe deja, fie pentru a-l învăța cuvinte noi. (...) Trebuie doar să-i oferim materialul necesar, ales cu grijă. Orice serie de imagini cu animale, plante sau obiecte trebuie să se bazeze pe un criteriu logic de selecție.

M. Montessori, Londra, 1937

În pedagogia montessoriană, noțiuni aparent complexe le sunt prezentate copiilor de la o vârstă fragedă. Maria Montessori era de părere că nu există „cunoștințe *ușoare* și cunoștințe *grele*". „Mintea absorbantă" a copilului poate să asimileze cu aceeași ușurință atât cuvintele simple, cât și pe cele considerate complicate.

De la naștere și până la 3 ani, copilul își dezvoltă limbajul și își însușește spontan noțiuni și cuvinte, oricât de complexe. Este, așadar, ideal să-i stimulați acest interes natural, chiar înainte ca micuțul să înceapă să vorbească. Nu vă temeți că demersul este prematur. Cuvintele pot fi *cunoscute* înainte de a fi *rostite*. Nu subestimați copilu… …izată de interesul pentru li… …iziția de termeni utili pent…

Pachetul „Obiecte… …arizează copilul cu 25… …potrivă, întrebuințarea lo… …e sau de domeniul în care… …e în opt categorii: „în trus… …grădină", „la școală", „în trusa de lucru manual", „în bucătărie" și „în dulap".

Variantă de joc: Trenulețul obiectelor

Așezați pe masă 10 carduri cu obiecte. Cereți-i copilului să le aranjeze în spațiul de lucru în ordinea în care elementele reprezentate „se urcă în vagoanele unui trenuleț": „Primul urcă în tren spărgătorul de nuci", „După el se urcă secera" etc.

PASUL 4: Asocierea vizuală

Dintre obiectele ilustrate pe carduri, alegeți 3-5 obiecte de dimensiuni mici, pe care le aveți la îndemână: de pildă, ascuțitoare, cretă, tirbușon, încălțător etc. și oferiți-i-le copilului într-un coșuleț. Lăsați-l să le studieze, insistând asupra utilității lor. Invitați-l apoi să le așeze peste cardurile potrivite. O variantă ar fi să-i prezentați copilului obiectele într-un săculeț și să-i cereți să le ghicească pipăindu-le, înainte să le așeze peste cardurile potrivite.

PASUL 5: Asocierea logică

Folosiți, pentru început, trei perechi de carduri obiect-utilitate. Așezați pe masă trei carduri cu obiecte, de la stânga la dreapta. Dați-i copilului cardurile cu utilitatea acestora și invitați-l să găsească perechile corecte. Introduceți, treptat, noi perechi de carduri.

PASUL 6: Clasificarea

Pentru a stimula preferința copilului pentru ordine, propuneți-i să clasifice cardurile după categoria din care fac parte: grădină, bucătărie etc. Pictogramele reprezintă un instrument de control al erorii.

Atenție! Lăsați copilul să lucreze în ritmul lui. Poate va dori să insiste mai mult asupra observației sau să repete un pas. Respectați-i dorința, fără să-l obligați să treacă mai departe dacă nu se simte pregătit. După un timp, activitatea îi va deveni familiară și va rezolva cerințele mai repede. Nu interveniți în îndeplinirea unei sarcini. Nu încercați să-l corectați, nici să-i criticați realizările. Dacă sarcinile nu sunt rezolvate cu succes, s-ar putea să nu fie momentul potrivit pentru copilul dumneavoastră. Încercați să reluați activitatea după o vreme.

PASUL 1: Introducerea noțiunii plecând de la lumea reală*

Alegeți trei obiecte. Prezentați-i-le copilului pe rând, pronunțând rar și clar fiecare denumire. Invitați-l apoi să le exploreze cu ajutorul simțurilor: să le pipăie, să le mirosă, să le manipuleze. Exemplificați utilitatea fiecăreia, lăsând copilul să încerce acolo unde folosirea nu implică riscuri.

PASUL 2: Lecția în 3 timpi

1. Numirea – Alegeți trei carduri cu obiecte din aceeași categorie și arătați-i-le copilului pe rând, pronunțând rar și clar fiecare denumire: „Ace(a)sta este un/o…". Așezați cardurile întotdeauna dinspre stânga spre dreapta – ordinea citirii, folosită în pedagogia montessoriană. Repetați numirea de câteva ori, indicând cardul corespunzător.

2. Recunoașterea – Folosiți această etapă fie în completarea primeia, fie într-o activitate ulterioară. Este cea mai importantă parte a lecției și se recomandă să dureze mai mult decât celelalte. Dați-i copilului cardurile să le așeze pe măsuță sau pe covorașul de activități, întotdeauna dinspre stânga spre dreapta. Numiți un obiect și rugați copilul să vi-l arate. Repetați și pentru celelalte două carduri. Variați formulările: „Poți să-mi arăți… ?", „Care este… ?", „Te rog să-mi dai…".

3. Reamintirea – Treceți la această parte a lecției abia după ce sunteți convins că micuțul va reuși să îndeplinească sarcina. Folosind cele trei carduri, cereți-i să le numească pe rând, întrebându-l: „Ce este ace(a)sta?".

PASUL 3: Identificarea

Alegeți 3-5 perechi de carduri. Așezați pe masă, în ordine aleatorie, cardurile care sugerează utilizările obiectelor, iar pe celelalte lăsați-le la îndemâna copilului. Cereți-i să vă dea câte un card – „Dă-mi obiectul cu care udăm florile", „Dă-mi obiectul cu care punem mortar peste cărămizi" etc. –, numindu-l în timp ce-l așază în dreptul cardului-pereche.

* Activitate opțională

4134 - Gama - Orase din Romania

Nome	**Orase din Romania**
Fabbricante	**Editura Gama**
Paese	**Romania**
Numero carte	**41 + 9 carte extra**
Anno	**2011**
Tipo mazzo	**Didattico**
Dimensioni	**mm. 90x60**

Nel mazzo "*Città in Romania*" troviamo 41 carte. Sul verso ci sono notizie sul distretto, abitanti ed estensione, regione in cui si trova, distretti confinanti, città principali e foto di un monumento con relativa descrizione. Sul retro troviamo notizie sulla capitale con varie domande le cui risposte si trovano sul verso.
9 carte extra completano il mazzo: notizie sul municipio di Bucarest, 5 con domande di cultura generale, bandiera e stemma della Romania e mappa dele regioni storiche.

Craiova
270 mii locuitori

În ce regiune istorică se află?
Care este abrevierea județului?
Poți numi 3 județe vecine?
Ce municipii sunt în județ?
Este reședința cărui județ?
Ce reprezintă imaginea de mai jos?

Galați
249 mii locuitori

În ce regiune istorică se află?
Care este abrevierea județului?
Poți numi 3 județe vecine?
Ce municipii sunt în județ?
Este reședința cărui județ?
Ce reprezintă imaginea de mai jos?

Giurgiu
61 mii locuitori

În ce regiune istorică se află?
Care este abrevierea județului?
Poți numi 3 județe vecine?
Ce municipii sunt în județ?
Este reședința cărui județ?
Ce reprezintă imaginea de mai jos?

Târgu Jiu
83 mii locuitori

În ce regiune istorică se află?
Care este abrevierea județului?
Poți numi 3 județe vecine?
Ce municipii sunt în județ?
Este reședința cărui județ?
Ce reprezintă imaginea de mai jos?

Miercurea Ciuc
39 mii locuitori

În ce regiune istorică se află?
Care este abrevierea județului?
Poți numi 3 județe vecine?
Ce municipii sunt în județ?
Este reședința cărui județ?
Ce reprezintă imaginea de mai jos?

Deva
61 mii locuitori

În ce regiune istorică se află?
Care este abrevierea județului?
Poți numi 3 județe vecine?
Ce municipii sunt în județ?
Este reședința cărui județ?
Ce reprezintă imaginea de mai jos?

Slobozia
46 mii locuitori

În ce regiune istorică se află?
Care este abrevierea județului?
Poți numi 3 județe vecine?
Ce municipii sunt în județ?
Este reședința cărui județ?
Ce reprezintă imaginea de mai jos?

Iași
290 mii locuitori

În ce regiune istorică se află?
Care este abrevierea județului?
Poți numi 3 județe vecine?
Ce municipii sunt în județ?
Este reședința cărui județ?
Ce reprezintă imaginea de mai jos?

Zalău
56 mii locuitori

În ce regiune istorică se află?
Care este abrevierea județului?
Poți numi 3 județe vecine?
Ce municipii sunt în județ?
Este reședința cărui județ?
Ce reprezintă imaginea de mai jos?

Sibiu
147 mii locuitori

În ce regiune istorică se află?
Care este abrevierea județului?
Poți numi 3 județe vecine?
Ce municipii sunt în județ?
Este reședința cărui județ?
Ce reprezintă imaginea de mai jos?

Suceava
92 mii locuitori

În ce regiune istorică se află?
Care este abrevierea județului?
Poți numi 3 județe vecine?
Ce municipii sunt în județ?
Este reședința cărui județ?
Ce reprezintă imaginea de mai jos?

Alexandria
45 mii locuitori

În ce regiune istorică se află?
Care este abrevierea județului?
Poți numi 3 județe vecine?
Ce municipii sunt în județ?
Este reședința cărui județ?
Ce reprezintă imaginea de mai jos?

Timişoara
319 mii locuitori

În ce regiune istorică se află?

Care este abrevierea judeţului?

Poţi numi 3 judeţe vecine?

Ce municipii sunt în judeţ?

Este reşedinţa cărui judeţ?

Ce reprezintă imaginea de mai jos?

Tulcea
74 mii locuitori

În ce regiune istorică se află?

Care este abrevierea judeţului?

Poţi numi 3 judeţe vecine?

Ce municipii sunt în judeţ?

Este reşedinţa cărui judeţ?

Ce reprezintă imaginea de mai jos?

Vaslui
55 mii locuitori

În ce regiune istorică se află?

Care este abrevierea judeţului?

Poţi numi 3 judeţe vecine?

Ce municipii sunt în judeţ?

Este reşedinţa cărui judeţ?

Ce reprezintă imaginea de mai jos?

Râmnicu Vâlcea
99 mii locuitori

În ce regiune istorică se află?

Care este abrevierea judeţului?

Poţi numi 3 judeţe vecine?

Ce municipii sunt în judeţ?

Este reşedinţa cărui judeţ?

Ce reprezintă imaginea de mai jos?

Alba-Iulia
64 mii locuitori

În ce regiune istorică se află?

Care este abrevierea judeţului?

Poţi numi 3 judeţe vecine?

Ce municipii sunt în judeţ?

Este reşedinţa cărui judeţ?

Ce reprezintă imaginea de mai jos?

Arad
159 mii locuitori

În ce regiune istorică se află?

Care este abrevierea judeţului?

Poţi numi 3 judeţe vecine?

Ce municipii sunt în judeţ?

Este reşedinţa cărui judeţ?

Ce reprezintă imaginea de mai jos?

Piteşti
155 mii locuitori

În ce regiune istorică se află?

Care este abrevierea judeţului?

Poţi numi 3 judeţe vecine?

Ce municipii sunt în judeţ?

Este reşedinţa cărui judeţ?

Ce reprezintă imaginea de mai jos?

Bacău
144 mii locuitori

În ce regiune istorică se află?

Care este abrevierea judeţului?

Poţi numi 3 judeţe vecine?

Ce municipii sunt în judeţ?

Este reşedinţa cărui judeţ?

Ce reprezintă imaginea de mai jos?

ALBA
6.242 km², 342 mii locuitori

Transilvania

AB

Judeţe învecinate: Cluj, Bihor, Arad, Hunedoara, Sibiu, Mureş, Vâlcea

Municipii: Alba-Iulia, Aiud, Blaj, Sebeş.

Catedrala Reîntregirii Neamului şi a Încoronării
În această biserică, cu hramul Sfânta Treime, s-au încoronat în anul 1922 regii României, Ferdinand şi Maria, în cadrul unei ceremonii oficiale cu o largă participare din partea caselor regale ale Europei.

ARAD
7.754 km², 431 mii locuitori

Crişana

AR

Judeţe învecinate: Bihor, Timiş, Hunedoara, Alba.

Municipii: Arad

Palatul administrativ
Adăposteşte Primăria, Prefectura şi Consiliul Judeţean şi a fost construit între anii 1872-1874. Planul clădirii este în formă de U, are un turn de 54 metri, iar orologiul din turn, adus din Elveţia în 1878, are un mecanism care la oră fixă cântă un cântec patriotic.

ARGEŞ
6.862 km², 612 mii locuitori

Muntenia

AG

Judeţe învecinate: Braşov, Sibiu, Vâlcea, Olt, Teleorman, Dâmboviţa.

Municipii: Piteşti, Câmpulung, Curtea de Argeş.

Biserica Sfântul Nicolae
Pe 26 octombrie 1802, un cutremur de adâncime cu o magnitudine de 7,9 grade pe scara Richter s-a resimţit violent la Piteşti, biserica fiind distrusă. Lăcaşul a fost grav afectat de un incendiu, fiind ulterior reconstruit.

BACĂU
6.621 km², 616 mii locuitori

Moldova

BC

Judeţe învecinate: Neamţ, Harghita, Covasna, Vrancea, Vaslui.

Municipii: Bacău, Moineşti, Oneşti.

Casa memorială „George Bacovia"
George Andone Vasiliu (numele de naştere al poetului) s-a născut în Bacău la 17 septembrie 1881 şi şi-a petrecut copilăria în această casă. În timp, va fi recunoscut drept cel mai important poet simbolist român şi unul dintre cei mai importanţi poeţi din poezia română modernă.

Brăila
180 mii locuitori

În ce regiune istorică se află?
Care este abrevierea județului?
Poți numi 3 județe vecine?
Ce municipii sunt în județ?
Este reședința cărui județ?
Ce reprezintă imaginea de mai jos?

Buzău
115 mii locuitori

În ce regiune istorică se află?
Care este abrevierea județului?
Poți numi 3 județe vecine?
Ce municipii sunt în județ?
Este reședința cărui județ?
Ce reprezintă imaginea de mai jos?

Reșița
73 mii locuitori

În ce regiune istorică se află?
Care este abrevierea județului?
Poți numi 3 județe vecine?
Ce municipii sunt în județ?
Este reședința cărui județ?
Ce reprezintă imaginea de mai jos?

Călărași
65 mii locuitori

În ce regiune istorică se află?
Care este abrevierea județului?
Poți numi 3 județe vecine?
Ce municipii sunt în județ?
Este reședința cărui județ?
Ce reprezintă imaginea de mai jos?

Cluj-Napoca
325 mii locuitori

În ce regiune istorică se află?
Care este abrevierea județului?
Poți numi 3 județe vecine?
Ce municipii sunt în județ?
Este reședința cărui județ?
Ce reprezintă imaginea de mai jos?

Constanța
284 mii locuitori

În ce regiune istorică se află?
Care este abrevierea județului?
Poți numi 3 județe vecine?
Ce municipii sunt în județ?
Este reședința cărui județ?
Ce reprezintă imaginea de mai jos?

Sfântu Gheorghe
56 mii locuitori

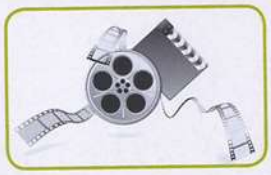
În ce regiune istorică se află?
Care este abrevierea județului?
Poți numi 3 județe vecine?
Ce municipii sunt în județ?
Este reședința cărui județ?
Ce reprezintă imaginea de mai jos?

Târgoviște
80 mii locuitori

În ce regiune istorică se află?
Care este abrevierea județului?
Poți numi 3 județe vecine?
Ce municipii sunt în județ?
Este reședința cărui județ?
Ce reprezintă imaginea de mai jos?

București
1883 mii locuitori

În ce regiune istorică se află?
Care este abrevierea județului?
Poți numi 3 județe vecine?
Ce municipii sunt în județ?
Este reședința cărui județ?
Care este legătura dintre imaginea de mai jos și județ?

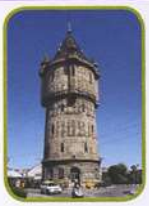


Baia Mare
124 mii locuitori

În ce regiune istorică se află?
Care este abrevierea județului?
Poți numi 3 județe vecine?
Ce municipii sunt în județ?
Este reședința cărui județ?
Ce reprezintă imaginea de mai jos?

Drobeta Turnu Severin
93 mii locuitori

În ce regiune istorică se află?
Care este abrevierea județului?
Poți numi 3 județe vecine?
Ce municipii sunt în județ?
Este reședința cărui județ?
Ce reprezintă imaginea de mai jos?



Târgu Mureș
134 mii locuitori

În ce regiune istorică se află?
Care este abrevierea județului?
Poți numi 3 județe vecine?
Ce municipii sunt în județ?
Este reședința cărui județ?
Ce reprezintă imaginea de mai jos?

Piatra Neamț
85 mii locuitori

- În ce regiune istorică se află?
- Care este abrevierea județului?
- Poți numi 3 județe vecine?
- Ce municipii sunt în județ?
- Este reședința cărui județ?
- Ce reprezintă imaginea de mai jos?

Slatina
70 mii locuitori

- În ce regiune istorică se află?
- Care este abrevierea județului?
- Poți numi 3 județe vecine?
- Ce municipii sunt în județ?
- Este reședința cărui județ?
- Ce reprezintă imaginea de mai jos?

Ploiești
210 mii locuitori

- În ce regiune istorică se află?
- Care este abrevierea județului?
- Poți numi 3 județe vecine?
- Ce municipii sunt în județ?
- Este reședința cărui județ?
- Ce reprezintă imaginea de mai jos?

Satu Mare
102 mii locuitori

- În ce regiune istorică se află?
- Care este abrevierea județului?
- Poți numi 3 județe vecine?
- Ce municipii sunt în județ?
- Este reședința cărui județ?
- Ce reprezintă imaginea de mai jos?

BUCUREȘTI

B — Muntenia

- În câte sectoare este împărțit?
- Ce râu străbate orașul?
- Numește clădirea ce se află pe locul 2 în Cartea Recordurilor, după Pentagon.
- Ce reprezintă imaginea de mai jos?

ISTORIE

- Când a devenit 1 Decembrie Ziua Națională a României?
- Cine a domnit cel mai mult timp în România?
- Când a fost înfăptuită prima unire a Principatelor Române?

GEOGRAFIE

- Care este singurul fluviu din Europa care curge de la vest la est?
- Care este cel mai lung lanț muntos din Europa?
- Care este al doilea oraș din România după numărul de locuitori?

LITERATURĂ

- Câte volume de poezii a publicat Mihai Eminescu în timpul vieții?
- Care este cel mai vechi document păstrat, scris în limba română?
- Cine a scris versurile imnului național „Deșteaptă-te, române"?

București
228 km², 1.883 mii locuitori

- Bucureștiul este împărțit în 6 sectoare.
- Dâmbovița străbate Bucureștiul pe o distanță de aproximativ 22 km.
- Casa Poporului măsoară 270 m pe 240 m, 86 m înălțime și 92 m sub pământ. Are 12 nivele la suprafață și alte 8 subterane.

Ateneul Român
Clădire situată pe Calea Victoriei în Piața George Enescu (partea nordică a Pieței Palatului). Tot aici se află sediul Filarmonicii „George Enescu".

RĂSPUNSURI ISTORIE

- Ziua Națională a României a fost serbată pentru prima dată la data de 1 Decembrie în anul 1990. Înainte de 1990, Ziua Națională a României era 23 August.
- Cea mai lungă domnie a unui conducător român a fost domnia lui Carol I (48 ani).
- După ce a unit Transilvania și Țara Românească, în mai 1600, Mihai Viteazul l-a alungat de pe tronul Moldovei pe Ieremia Movilă, învingându-l la Bacău, și a realizat astfel prima unire a Principatelor Române.

RĂSPUNSURI GEOGRAFIE

- Dunărea este singurul fluviu din Europa care curge de la vest la est. Are o lungime totală de aproximativ 2.850 de kilometri. Dunărea fiind al doilea fluviu ca lungime din Europa (după Volga, din Rusia, 3.690 km).
- Munții Carpați, cu o lungime de circa 1.500 de kilometri, reprezintă cel mai mare lanț muntos din Europa.
- Cluj-Napoca este al doilea oraș din România ca număr de locuitori, după București (324.576).

RĂSPUNSURI LITERATURĂ

- Mihai Eminescu (15 ianuarie 1850 - 15 iunie 1889) a publicat un singur volum intitulat „Poesii" (1883) și îngrijit de criticul literar Titu Maiorescu.
- Cel mai vechi document păstrat, scris în limba română (cu caractere chirilice), este o epistolă datată 1521, trimisă de Neacșu de la Câmpulung județului de la Brașov, Hans Benkner.
- Versurile imnului au fost scrise de Andrei Mureșanu.

Focșani
79 mii locuitori

- În ce regiune istorică se află?
- Care este abrevierea județului?
- Poți numi 3 județe vecine?
- Ce municipii sunt în județ?
- Este reședința cărui județ?
- Ce reprezintă imaginea de mai jos?

INVENȚII

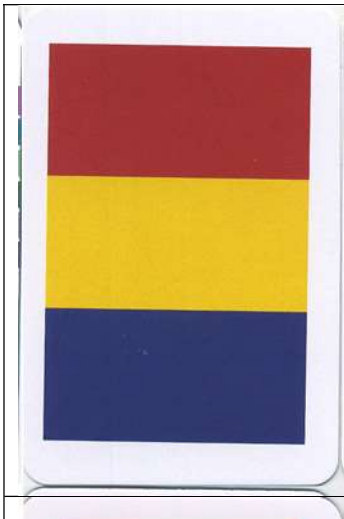
- Cine a inventat stiloul?
- Cine a inventat motorul cu reacție?
- Cine a inventat insulina?

ARTĂ

- Cine a compus „Rapsodia Română"?
- Cine a pictat „Carul cu boi"?
- Cine a sculptat „Domnișoara Pogany"?

Regiuni istorice românești:

- **Bucovina**: Suceava
- **Moldova**: Botoșani, Iași, Neamț, Bacău, Vaslui, Vrancea, Galați
- **Muntenia**: Argeș, Teleorman, Giurgiu, Dâmbovița, Prahova, Buzău, Ilfov, Ialomița, Călărași, Brăila
- **Dobrogea**: Tulcea, Constanța
- **Banat**: Caraș Severin, Timiș
- **Crișana**: Arad, Bihor, Sălaj
- **Transilvania**: Hunedoara, Alba, Cluj, Bistrița Năsăud, Mureș, Harghita, Sibiu, Brașov, Covasna
- **Maramureș**: Maramureș, Satu Mare
- **Oltenia**: Dolj, Gorj, Mehedinți, Olt, Vâlcea



Stema României, adoptată în 1992, constă într-un vultur, pe un scut, având aripile deschise; în cioc ține o cruce, iar în gheare o spadă și un sceptru. Între aripile protectoare se află un scut împărțit în cinci secțiuni ce cuprind stemele celor 5 regiuni istorice :
Stema Țării Românești : vultur sau acvilă cu capul conturnat, având în cioc o cruce, la dreapta un soare, la stânga o lună crai-nou.
Stema Olteniei: pe fond roșu, un leu încoronat ieșind dintr-un pod (podul de la Drobeta, ambele de aur).
Stema Moldovei: capul de bour căruia îi sunt asociate o stea, o lună crai-nou și o roză.
Stema Transilvaniei: scut împărțit în două câmpuri. În câmpul superior o jumătate de acvilă, cu aripile desfăcute, ieșind din linia de demarcație, iar în câmpul inferior, turnuri de cetate.
Stema Dobrogei: doi delfini afrontați, pe fond de azur, dispuși cu capul în jos.

Drapelul României este tricolor; culorile sunt așezate vertical, în ordinea următoare începând de la lance: albastru, galben, roșu.
Tricolorul, ca simbol al națiunii românești, apare la începutul secolului al XIX-lea: este remarcată prezența celor trei culori în canafi și în picturile de pe pânza drapelului răscoalei lui Tudor Vladimirescu. Atunci, în 1821, li se atribuie pentru prima oară semnificația: „Libertate (albastrul cerului), Dreptate (galbenul ogoarelor), Frăție (roșul sângelui)".

REGULAMENT DE JOC

Gradul 1 de dificultate

„Știu și câștig!" - Se aleg cele 41 de cărți de joc „Județ-reședință" și cea despre București. Cărțile se așază pe masă, astfel încât răspunsurile să nu fie vizibile. La începutul jocului se va alege un singur domeniu din care se vor pune întrebările: regiune istorică, abrevierea județului, județe vecine, municipiu, județ, obiectiv turistic. Arbitrul adresează o întrebare unui jucător. Dacă acesta răspunde corect, primește cartea și i se adresează o nouă întrebare: dacă nu, aceasta este scoasă din joc și este întrebat următorul jucător. Dacă jucătorul răspunde corect la 3 întrebări succesive, i se va pune o întrebare de pe unul dintre cartonașele „Bonus". Apoi este rândul următorului jucător. Câștigă cine a adunat mai multe cărți.

Gradul 2 de dificultate

„Domino" - Se aleg cărțile de joc „Județ-reședință" și se împart în mod egal jucătorilor. Cel care deschide jocul așază o carte cu un județ, apoi ceilalți vor așeza în stânga și în dreapta, pe rând, câte o carte-județ vecin. Când un jucător nu are niciun județ vecin în mână, spune „Pas!" și este rândul următorului jucător. Jocul se încheie când niciun jucător nu mai are nicio carte potrivită. Câștigă cine are cele mai puține cărți rămase în mână.

Gradul 3 de dificultate

„Știu regiunile istorice!" - Se aleg cărțile de joc „Județ-reședință" și se pun pe masă cu reședința de județ la vedere. Fiecare jucător trage pe rând câte o carte și spune numele județului și regiunea istorică din care face parte, fără a se uita pe verso. Dacă a răspuns corect își oprește cartea, dacă nu, aceasta se scoate din joc. Câștigă cine a adunat mai multe cărți de joc.

Colecția EDUCARD EXPERT

gama
2-6 jucători
Cărți de joc educative

gama
EduCard
experți
ORAȘE DIN ROMÂNIA
CĂRȚI DE JOC EDUCATIVE
8-99 ani

gama
2-6 jucători
Cărți de joc educative
EduCard
experți
8-99 ani

Scopul jocului este cunoașterea județelor din România și a reședințelor lor. Sunt 41 de carduri care au pe față județul și pe verso reședința, precum și un card pentru municipiul București. De asemenea, există cartonașe cu informații de cultură generală, cu steagul și stema României. Fiecare card „județ-reședință" conține 6 întrebări, iar răspunsurile se află pe verso.

Conținut pachet
- 41 de cărți de joc „Județ-reședință";
- 1 carte de joc despre municipiul București;
- 5 cartonașe „Bonus" de cultură generală;
- 2 cartonașe cu stema și steagul României;
- 1 cartonaș cu regiunile istorice românești.

9789731492001

© Editura Gama, 2011
www.edituragama.ro

4133 - Gama - Primele cuvinte

Nome	**Primele cuvinte**
Fabbricante	**Editura Gama**
Paese	**Romania**
Numero carte	**45 + 5 carte ambiente**
Anno	**2011**
Tipo mazzo	**Didattico**
Dimensioni	**mm. 90x60**

Nel mazzo "*Le prime parole*" troviamo 5 carte che indicano vari ambienti: fattoria, giardino zoologico, stanza da bagno, da letto e cucina.
Le altre 45 carte hanno oggetti o animali da abbinare alla carta con l'ambiente in cui l'animale o l'oggetto normalmente si trova.
Sulla confezione troviamo le regole del gioco, con due diversi gradi di difficoltà.

LEU
savană

RINOCER
savană

GIRAFĂ
savană

ZEBRĂ
savană

ELEFANT
savană

PINGUIN
Polul Sud

MAIMUȚĂ
junglă

ȘARPE
junglă

CĂMILĂ
deșert

HALAT

SĂPUN

ȘAMPON

CADĂ

RĂȚUȘCĂ

CHIUVETĂ

PERIUȚĂ DE DINȚI

PERIE DE PĂR

PROSOP

PAPUCI DE CASĂ

TABLOU

CĂRȚI

PERNE

CEAS

VEIOZĂ

PAT

DULAP

URSULEȚ DE PLUȘ

FRIGIDER

TIGAIE

PAHAR

PÂINE

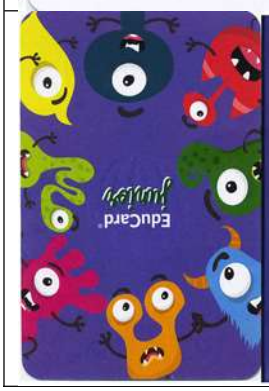
OALĂ

TACÂMURI

FARFURIE

ARAGAZ

CANĂ



gama
1-3 jucători
Cărți de joc educative

EduCard Junior
gama
PRIMELE CUVINTE
CĂRȚI DE JOC EDUCATIVE
0-2 ani

Jocul îi ajută pe cei mici să recunoască obiecte și vietuitoare familiare, să-și dezvolte vocabularul numindu-le, precum și să le sorteze pe categorii. Cele 5 categorii sunt: animale domestice, animale sălbatice, obiecte din baie, obiecte din bucătărie și obiecte din dormitor. În fiecare categorie sunt 10 carduri: unul reprezintă categoria, iar celelalte – obiectele sau ființele corespunzătoare.

PRIMELE CUVINTE/CJED.
Preț: 11.5 Lei
9789731491974

gama
1-3 jucători
Cărți de joc educative

Gradul 3 de dificultate

1. Pentru copii mai mari de 2 ani: se așază pe masă cărțile ce reprezintă categoriile, restul cărților se împart jucătorilor. Jucătorii vor trebui să completeze corect categoriile cu cărțile din mână.
2. Tic-Tac! Se pun cărțile grupate pe masă, cu fața în jos, și jucătorii trag pe rând câte o carte. Cine trage cartea trebuie să spună cu voce tare ce reprezintă imaginea și astfel păstrează cartonașul. Cel care nu știe să numească imaginea va da cartea deoparte. Când un jucător trage cartea ce simbolizează ceasul, Tic-Tac! jocul s-a terminat. Câștigă cel care a știut să numească imaginile și a adunat mai multe cărți de joc.

Colecția EDUCARD JUNIOR

REGULAMENT DE JOC

Gradul 1 de dificultate

Se așază cărțile pe masă, pe categorii, pe rând. Părintele va numi imaginile, cerându-i copilului să i le arate. Îl va încuraja apoi să repete cuvintele pentru a-și îmbunătăți pronunția. Se pot introduce și alte detalii legate de fiecare cuvânt sau întrebări referitoare la categorii. De exemplu:

- Firma: copilul trebuie să reproducă sunetele emise de animale.
- Grădina zoologică: copilul va învăța zonele de unde provin animalele sălbatice.
- Bucătăria, Camera de baie, Dormitorul: copilul va spune ce întrebuințare are fiecare obiect.

Gradul 2 de dificultate

1. Părintele va așeza toate cărțile cu imagini în fața copilului, apoi va numi câte o imagine. Copilul va trebui să găsească imaginea respectivă, iar cu ajutorul părintelui o va grupa într-una din cele 5 categorii.
2. Părintele va arăta câte o carte, iar copilul va rosti cuvântul care denumește imaginea respectivă. Apoi va fi ajutat să formeze scurte propoziții cu fiecare cuvânt în parte, răspunzând la întrebări („Cum este frigul?", „Cum este prosopul?").

4135 - Gama - Vietuitoare

Nome	**Vietuitoare**
Fabbricante	**Editura Gama**
Paese	**Romania**
Numero carte	**50**
Anno	**2015**
Tipo mazzo	**Didattico**
Dimensioni	**mm. 90x60**

Il mazzo "*Creature*" ha 25 carte con la fotografia di un animale e altrettante con la sua sagoma in nero.
Scopo del gioco è abbinare le carte che raffigurano lo stesso animale.
Sul retro troviamo il nome dell'animale in inglese e la sua descrizione.
Ad esempio leggiamo "La mucca è un animale erbivoro, nel senso che mangia l'erba" e sulla carta con la sagoma "Il latte esce dalla mammella della mucca".

insecte

buburuză

0/1

Buburuza are elitre roșii, care protejează aripile.

ladybug

insecte

furnică

0/2

Furnica are fălci puternice, cu care apucă și cară hrana.

ant

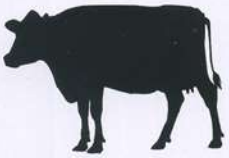
insecte

albină

0/3

Albina are perișori pe picioare, de care se prinde polenul.

bee



animale domestice

vacă

0/10

Laptele iese din ugerul vacii.

cow

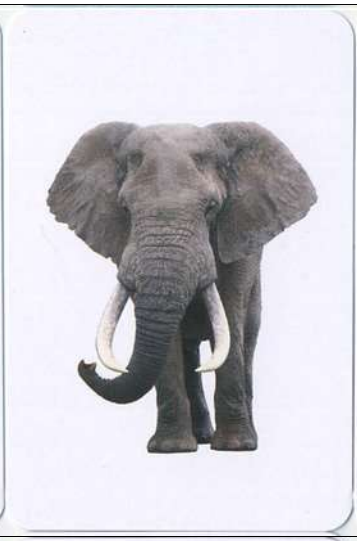
animale domestice

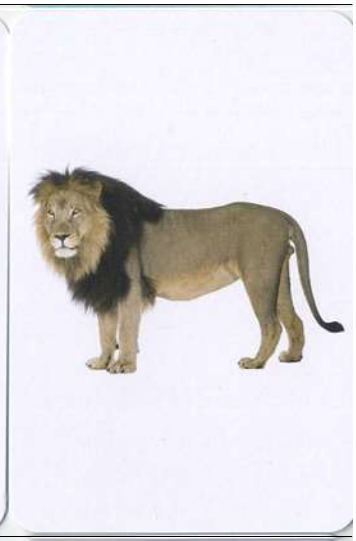
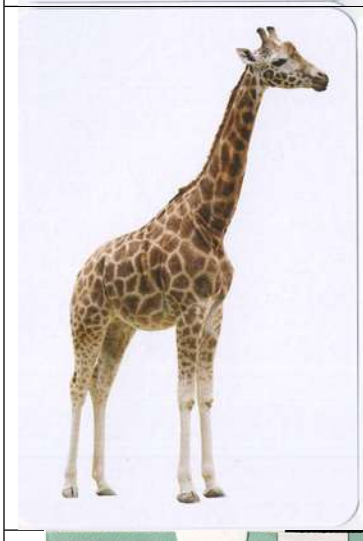
vacă

0/10

Vaca este un animal erbivor, adică mănâncă iarbă.

cow



2+ ani

gama

Montessori

recunoaștere vizuală

Viețuitoare

RECUNOASTERE VIZUALA.VIETUITOARE/ CJED. MONTESSORI
PVP: 11,5 Lei
9789731495743

Orice copil de un an înțelege imaginile, așa că le putem folosi, fie pentru a-l ajuta să pronunțe cuvinte pe care le știe deja, fie pentru a-l învăța cuvinte noi. (...) Trebuie doar să-i oferim materialul necesar, ales cu grijă. Orice serie de imagini cu animale, plante sau obiecte trebuie să se bazeze pe un criteriu logic de selecție.

M. Montessori, Londra, 1937

În pedagogia montessoriană, noțiuni aparent complexe le sunt prezentate copiilor de la o vârstă fragedă. Maria Montessori era de părere că nu există „cunoștințe *ușoare* și cunoștințe *grele*". „Mintea absorbantă" a copilului poate să asimileze cu aceeași ușurință atât cuvintele simple, cât și pe cele considerate complicate.

De la naștere și până la 3 ani, copilul își dezvoltă limbajul și își însușește spontan noțiuni și cuvinte, oricât de complexe. Este, așadar, ideal să-i stimulați acest interes natural, chiar înainte ca micuțul să înceapă să vorbească. Nu vă temeți că demersul este prematur. Cuvintele pot fi *cunoscute* înainte de a fi *rostite*. Nu subestimați copilul și nu ratați perioada sensitivă caracterizată de interesul pentru limbaj, c[illegible] facilitând achiziția de termeni utili pentru cultu[illegible]

Pachetul „Recunoaștere v[illegible] cu forme geometrice ale[illegible] cu numele mamifere[illegible] deopotrivă să-și exerse[illegible] materialului folosit de M[illegible] domeniu de învățare, d[illegible] direct de către copii. În plus, carduri[illegible] fi luate și folosite oriunde, în multiple activități.

PASUL 1*: Introducerea noțiunii plecând de la lumea reală

În plimbările zilnice se pot face observații directe asupra insectelor și animalelor domestice, ba chiar și a unor animale pe care le-ați putea întâlni la grădina zoologică sau pet-shop.

PASUL 2: Lecția în 3 timpi

1. Numirea obiectului – Pentru lecție, veți folosi doar cardurile cu fotografii. Alegeți 3 carduri** și arătați-i-le copilului pe rând, pronunțând rar și clar numele fiecărei viețuitoare: „Ace(a)sta este un/o ...". Așezați cardurile întotdeauna dinspre stânga spre dreapta – ordinea citirii, folosită în pedagogia montessoriană. Repetați numirea de câteva ori, indicând cardul corespunzător.

2. Recunoașterea obiectului – Folosiți această etapă fie în completarea primeia, fie într-o activitate ulterioară. Este cea mai importantă parte a lecției și se recomandă să dureze mai mult decât celelalte. Dați-i copilului cardurile să le așeze pe măsuță sau pe covorașul de activități, întotdeauna dinspre stânga spre dreapta. Numiți una dintre viețuitoare și rugați copilul să v-o arate. Repetați și pentru celelalte două carduri. Variați formulările: „Poți să-mi arăți...?", „Care este...?", „Te rog să-mi dai...".

3. Reamintirea cuvântului – Treceți la această parte a lecției abia după ce sunteți convins că micuțul va reuși să îndeplinească sarcina. Folosind cele 3 carduri, cereți-i să le numească pe rând, întrebându-l: „Ce este acesta?".

* Activitate opțională

** Când considerați că activitatea a devenit prea simplă, puteți crește numărul cardurilor folosite.

PASUL 3: Recunoașterea vizuală

Introduceți și cardurile cu umbre. Așezați pe masă cele 3 carduri cu viețuitoare, de la stânga la dreapta. Cu mișcări lente, plasați dedesubtul fiecăruia cardul cu umbra potrivită. După ce i-ați prezentat activitatea, lăsați copilul să încerce singur.

PASUL 4*: Asocierea

Căutați figurine potrivite pentru viețuitoarele prezentate și oferiți-i-le copilului într-un coșuleț. Lăsați-l să le studieze, insistând asupra trăsăturilor caracteristice. Invitați-l apoi să le așeze pe fiecare peste cardul potrivit.

PASUL 5: Clasificarea

Folosiți cardurile cu fotografii. Pentru a stimula preferința copilului pentru ordine, propuneți-i să clasifice cardurile cu viețuitoare în funcție de categoriile din care fac parte. Pictogramele vă pot fi de ajutor pentru verificare. Puteți alege și alte criterii de clasificare: păsări/mamifere, în aer/în apă/pe pământ etc.

Atenție! Lăsați copilul să lucreze în ritmul lui. Poate va dori să insiste mai mult asupra observației sau să repete un pas. Respectați-i dorința, fără să-l obligați să treacă mai departe dacă nu se simte pregătit. După un timp, activitatea îi va deveni familiară și va rezolva cerințele mai repede. Nu interveniți în îndeplinirea unei sarcini. Nu încercați să-l corectați, nici să-i criticați realizările. Dacă sarcinile nu sunt rezolvate cu succes, s-ar putea să nu fie momentul potrivit pentru copilul dumneavoastră. Încercați să reluați activitatea după o vreme.

2558 - Gibson - Peter Pan

Nome	**Peter Pan**
Fabbricante	**Gibson Games per Pepy's series**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**44**
Anno	**1981**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 88x58**

70 anni dopo il mazzo originale (*3709*) è stato ripubblicato, con alcune variazioni.
Questo mazzo è composto da 44 carte con 11 diversi disegni ripetuti 4 volte, ogni gruppo con indice 1÷4.
Anche le dimensioni sono leggermente cambiate.

5 FIVE POINTS 5

THE WOLF

5 FIVE POINTS 5

PETER PAN

10 TEN POINTS 10

THE CROCODILE

PETER PAN
CARD GAME

Pepys
Series

PETER PAN

A collecting game for children of 5 years old upwards featuring many of the famous characters from Peter Pan, illustrated in 1911 by the artist Charles A. Buchel.

2-10 players

©H.P.Gibson & Sons Ltd., London

PETER PAN CARD GAME **2-10 players**

The pack consists of 44 cards, made up of 11 sets, each set having four identical cards. Each set features one of the major characters from "Peter Pan" (including the Wolf and the Crocodile!). Each card has a value, used for scoring purposes only.

The object of the game is to collect complete sets of 4 characters, by taking an extra card, and discarding an unwanted card.

The following rules apply to games involving 3-10 players; there is a slight variation for the two player game.

Shuffle the pack thoroughly. Deal four cards to each player, one at a time. The remaining cards (the stock pile) are placed face down in the centre of the table; when all players have sorted their cards, and are ready to start, the dealer turns over the top card of the stock pile to start a discard pile. Any player may claim the top card of the discard pile by shouting "Mine", taking the card, and discarding from his or her hand, so that players **always** have four cards in their hands. There is no limit to the number of times the top discard can be claimed in this way. When a discard is made and **not** claimed, the player to the left of the person making the last discard takes the top card from the stock pile, adds it to his or her hand, and makes a discard.

Exhausting the stock pile When the stock pile is exhausted, play continues as usual with players claiming the top discard. When this phase has finished the stock pile is turned over (**not** shuffled) and re-used.

Two Player Game Deal 8 cards to each player. Normal rules apply, including play finishing when there are less than four cards left in the stock pile.

The illustrations in this game are taken from the original pen and water colour drawings by Charles A. Buchel dated 1911.

COPYRIGHT: H.P. Gibson & Sons Ltd

GIBSONS GAMES
Gibsons Games London
Printed in the E.E.C.

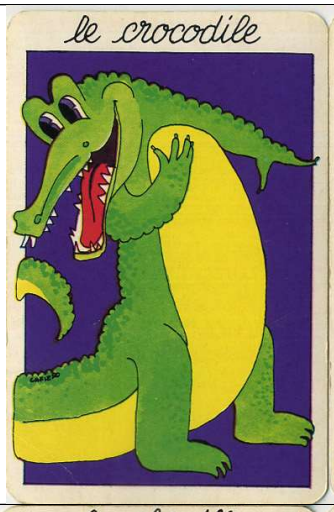
Other Games in the Pepys Series of Children's Card Games include:

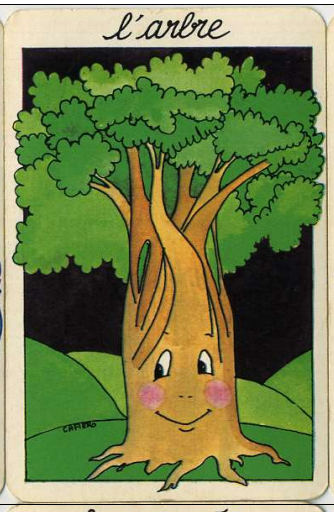
- Peter Rabbit Snap
- Beatrix Potter's Rummy
- Alice in Wonderland
- Woodland Happy Families
- Woodland Snap
- British Birds
- British Wild Flowers
- Jaques Original Snap
- Jaques Original Happy Families
- Little Grey Rabbit
- Speed

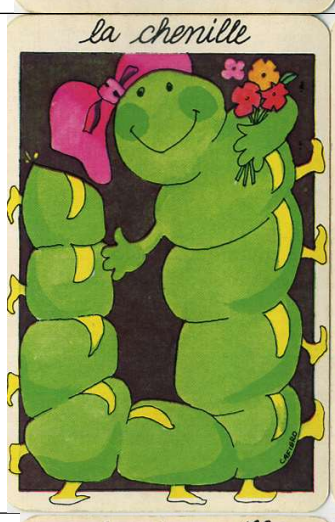
4901 - Grimaud - La bonne place

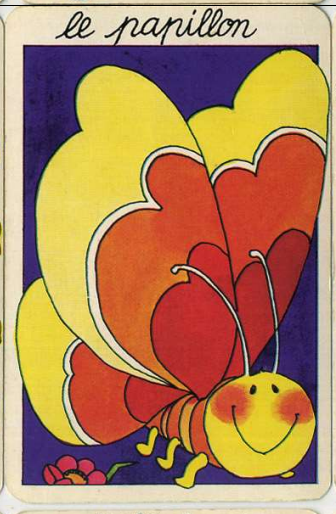
Nome	**La bonne place - 1er jeu de mémoire**
Fabbricante	**Grimaud - J. S. Simon**
Paese	**Francia**
Numero carte	**40 + 1 regole - 1 pubblicità**
Anno	
Tipo mazzo	**Memory**
Dimensioni	**mm. 100x65**

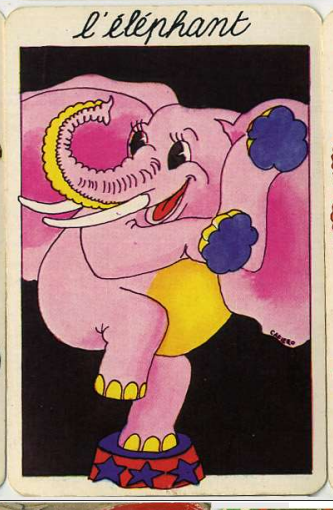
Un gioco definito dal fabbricante "*il primo gioco di memoria*" con 20 vignette duplicate che mostrano animali, giocattoli e altri oggetti coloratissimi che piaceranno sicuramente ai bambini.
Allegate al mazzo le istruzioni per il gioco e la pubblicità di altri mazzi dello stesso produttore.











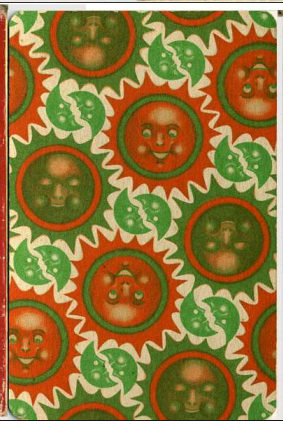
DANS CETTE COLLECTION VOUS TROUVEREZ AUSSI :

- Le Code de la Route
- Animaux de la Préhistoire
- La Prudence
- Magie Cartes
- J'apprends l'Heure

Ce sont des Jeux Educatifs...!

CARTES EDUCATIVES ET DISTRACTIVES

GRIMAUD



LA BONNE PLACE

Ce jeu contient 40 cartes : 2 fois 20 images d'objets ou d'animaux très faciles à reconnaître.

Règle du jeu :

Toutes les cartes sont étalées à l'envers, faces cachées et mélangées.

- Le but du jeu est de réunir le plus possible de paires (chaque image ayant son double).
- Chaque joueur, à son tour, retourne 2 cartes de son choix. Les 2 cartes sont retournées devant tous les autres joueurs qui regardent attentivement dans le but de bien retenir de quelles cartes il s'agit et de leur emplacement exact.
- Si les 2 cartes retournées forment une paire, le joueur les prend pour lui et rejoue en retournant 2 autres cartes.
- Si les 2 cartes retournées ne forment pas une paire, le joueur repose les cartes très exactement à la même place, à nouveau à l'envers, faces cachées.
- A lui et aux autres joueurs de se souvenir le plus précisément possible de la place des différentes cartes qui ont été retournées et remises en place.
- Le gagnant est celui qui, à la fin, a réussi à former le plus de paires.

... Alors, pour gagner, attention, entraînez-vous à bien observer, à avoir la meilleure mémoire et... retourner les bonnes cartes...!

ÉTABLISSEMENTS
J.M. SIMON
FRANCE-CARTES
Premier Fabricant Français
de Cartes à Jouer
GRIMAUD | DUCALE

Jeux classiques
- 32 et 54 cartes
- Tarot
- Jeux pour enfants - 7 familles.

Jeux de collection
- Bridge 54 cartes, An 2, Louis XV, Rois de France, Dames de France, Cris de Paris, Stanislas, etc.
- Jeux étrangers.

Jeux éducatifs et distractifs
- Code de la Route, La Bonne Place, J'apprends l'Heure, Jeu de la Prudence.

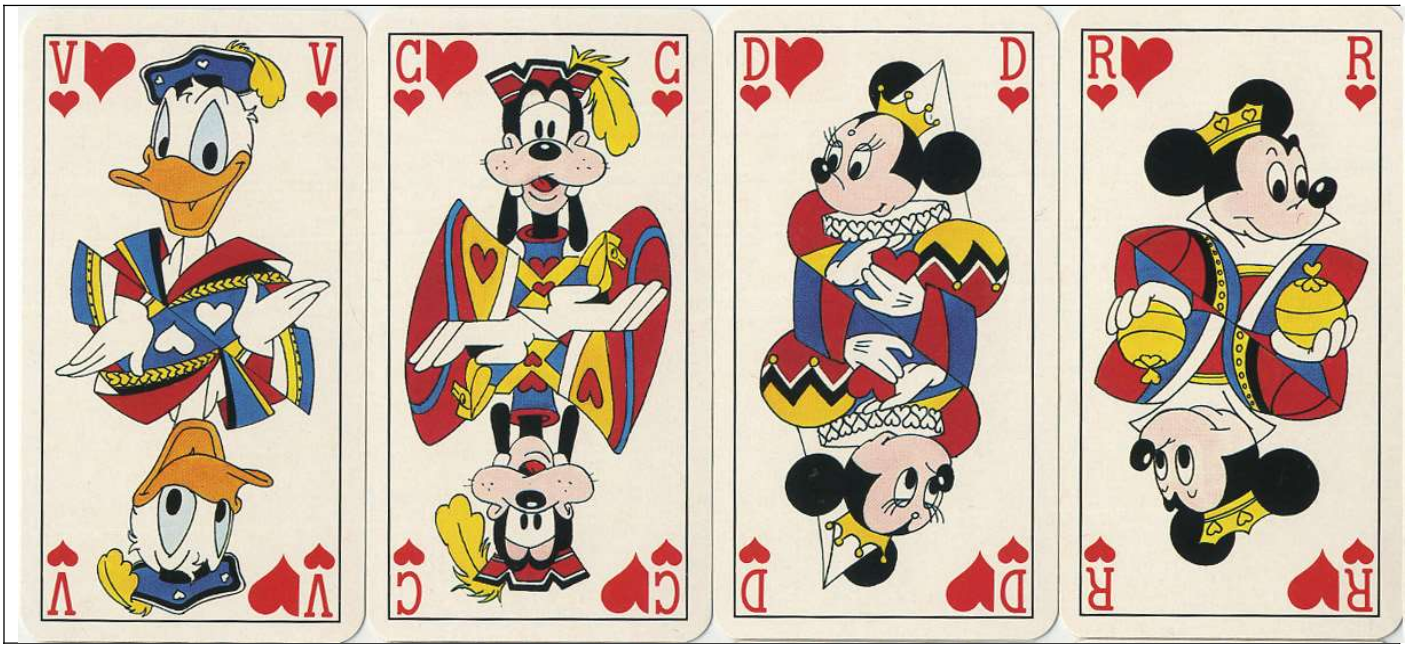
Jeux traditionnels
- Nouveau Loto
- Dominos Feu Rouge, Feu Vert.

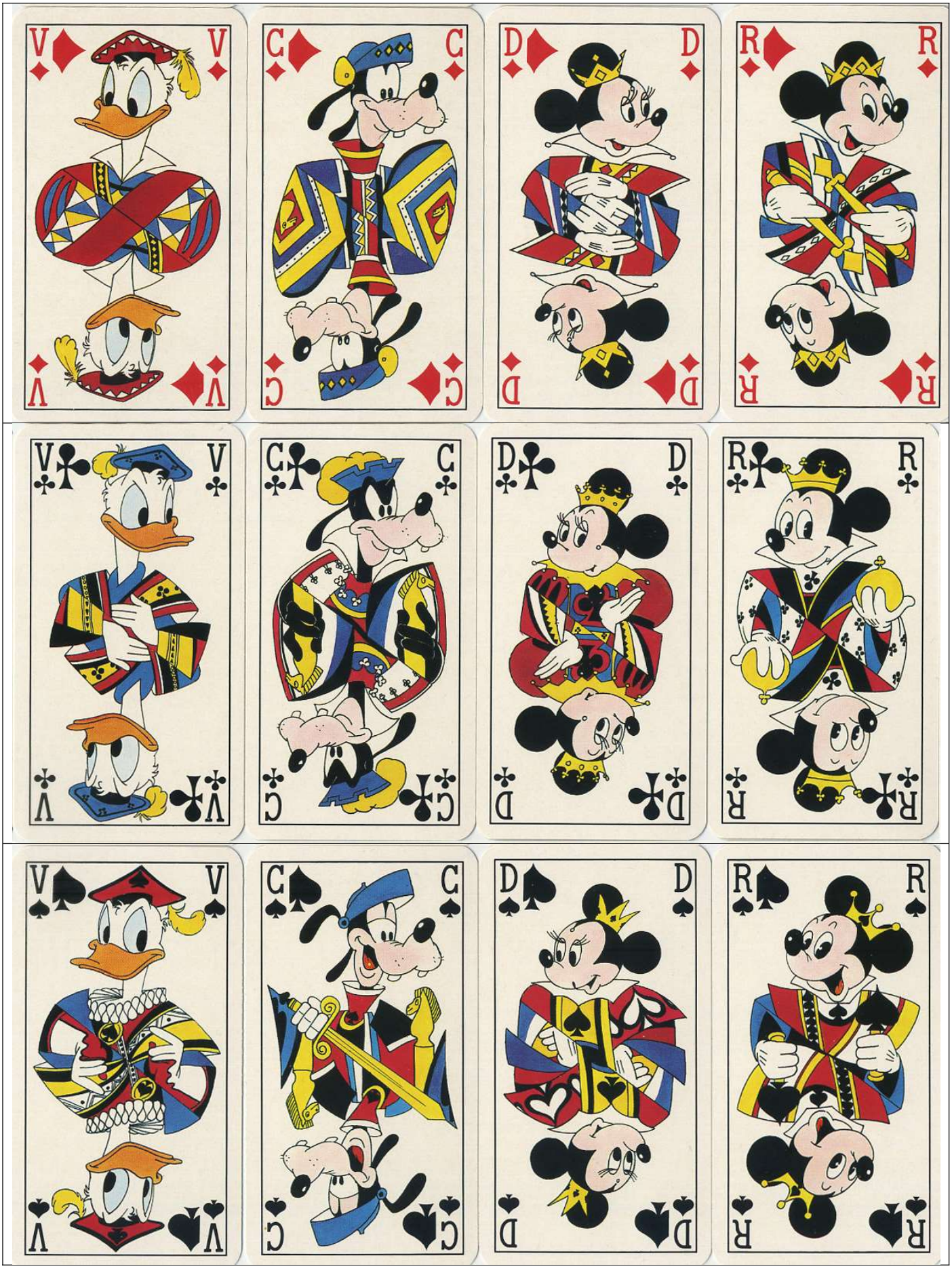
Cartomancie
- Tarot de Marseille, Grand Lenormand, Grand Etteilla, Tarot Indira, etc.

3207 - Grimaud - Tarot junior

Nome	**Tarot junior G55**
Fabbricante	**Grimaud-Ducale**
Paese	**Francia**
Numero carte	**55**
Anno	**1979**
Tipo mazzo	**Tarocchi**
Dimensioni	**mm. 93x51**

In Francia il gioco dei tarocchi è molto popolare.
Per far sì che anche i bambini si appassionino a questo passatempo è stato messo in commercio questo mazzo, con le carte ridotte a 55 e regole semplificate spiegate nel foglietto allegato al mazzo.
Troviamo i personaggi di Walt Disney sia nelle figure, con Paperino, Topolino, Minnie e Pippo, che nelle vignette degli onori, dove vediamo scene prese dai cartoni animati.
Gli onori sono ridotti a 15, invece dei 22 che troviamo nei mazzi classici.




V
C
D
R

1
1

2
2

3
3

4
4

5
5

6
6

7
7

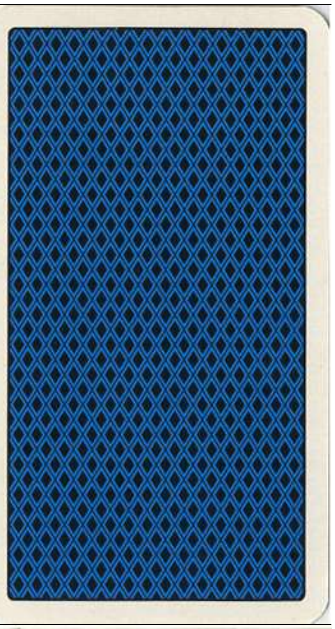
8
8

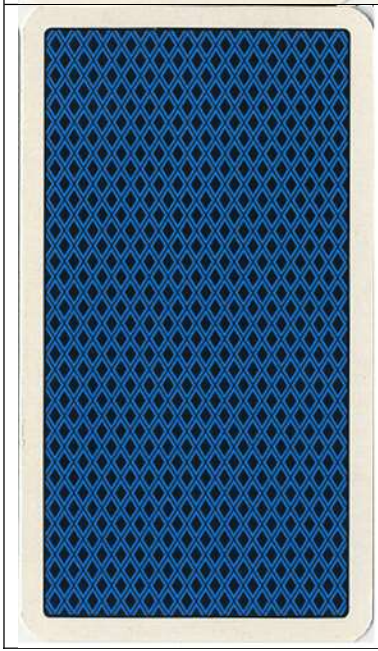
9
9

10
10

11
11

12
12





La Marque

CONTRATS	PRIMES	POINTS
Prise	30	Les
Pousse	50	points
La Garde	100	contenus
Petit Chelem..	200	dans les
Grand Chelem	400	levées

En cas de chute

En cas de chute (quand les 38 pts minima ne sont pas atteints par le Preneur) les adversaires (Défenseurs) marquent de la façon suivante :

• A 3 joueurs, les 2 Défenseurs marquent chacun la Prime prévue au contrat. *Ex :* Le contrat chuté est la "Pousse". Les Défenseurs marquent chacun 50 points.

• A 4 joueurs, les 3 Défenseurs marquent chacun la moitié de la Prime correspondante au contrat demandé. *Ex :* Le contrat chuté est la "Prise". Les Défenseurs marquent chacun 15 points.

• A 5 joueurs, l'équipe chute un Petit Chelem. Les 3 adversaires marquent chacun 100 points soit la moitié des points de la Prime.

TAROT
junior

GRIMAUD

Le TAROT JUNIOR ne diffère pas sensiblement du TAROT traditionnel qui bénéficie maintenant d'une Fédération officielle et se répand dans presque tous les foyers de France et de l'Etranger.

Pour permettre aux enfants de s'initier à ce jeu, qui est en passe de détrôner tous les autres et de se hisser au niveau du Bridge, nous avons ramené le nombre de cartes à 55 (au lieu de 78), rendu la règle plus spontanée et simplifié la Marque.

Ainsi avons-nous fait du TAROT JUNIOR une véritable initiation au TAROT des Grands, des Champions et des Experts.

0344 - Hausser - Helfer raus

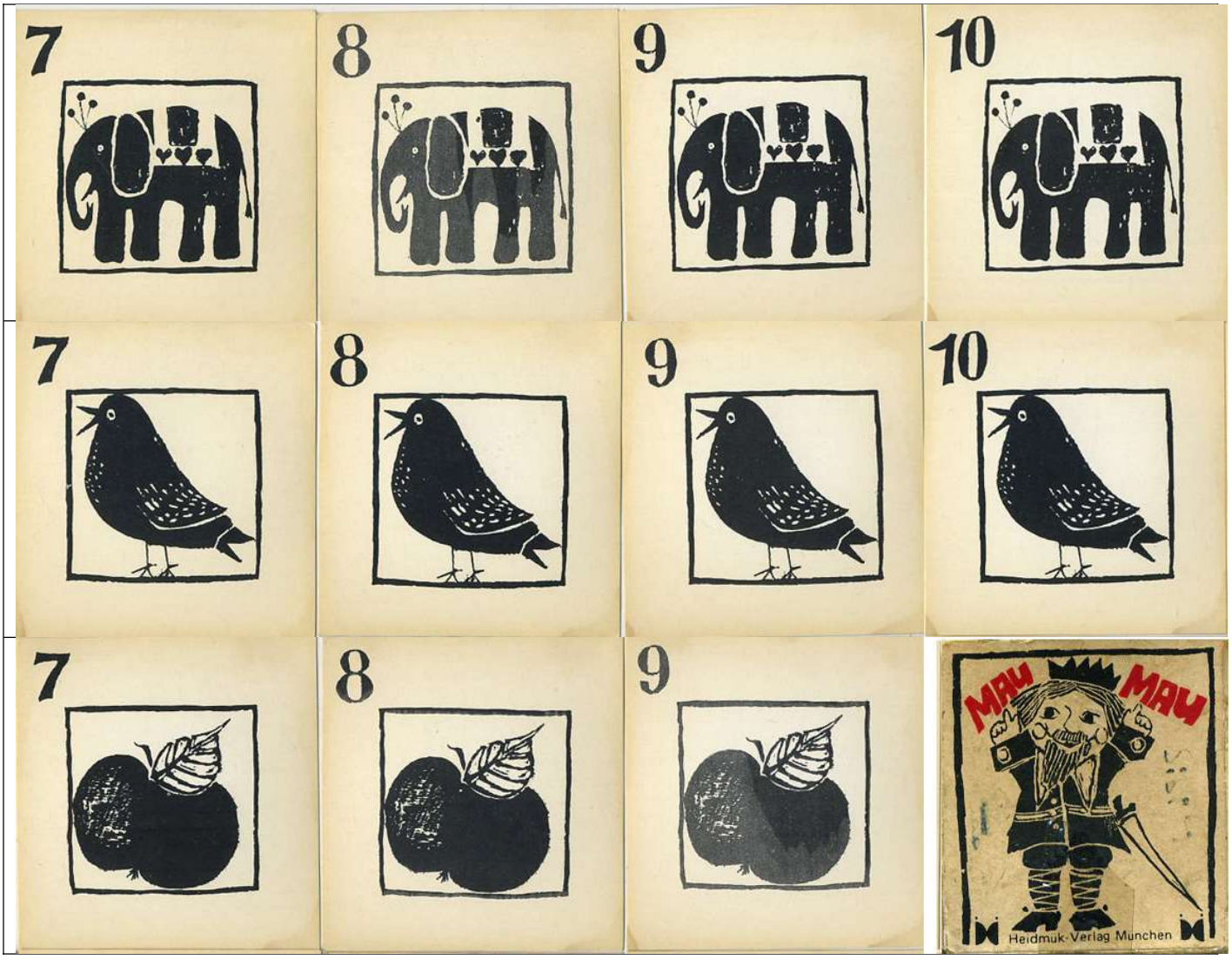
Nome	**Elfer Raus 1210**
Fabbricante	**Hausser**
Paese	**Germania Occidentale**
Numero carte	**80**
Anno	**197x**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 92x56**

"*Fuori gli undici*" è il nome di un gioco molto popolare in Germania.
La prima edizione risale al 1930 circa ed è stato stampato da vari fabbricanti.
Il gioco inizia mettendo i quattro 11 in colonna sul tavolo; queste carte sono contraddistinte dal marchio del fabbricante tra i due numeri stampati specularmente.
Ogni giocatore a turno può aggiungere carte in successione a destra (i numeri da 12 a 20) o sinistra (numeri da 10 a 1) di quelle già deposte, rispettando il colore della riga.
Vince il primo giocatore che rimane senza carte.
Al mazzo è abbinato un libretto con le istruzioni del gioco.
Il mazzo è stampato ancora oggi; alcune edizioni odierne hanno i numeri che vanno da 1 a 21, 4 joker e carte di collegamento per complicare un po' il gioco.

2915 - Heidmuk - Mau Mau

Nome	**Mau Mau**
Fabbricante	**Heidmuk Verlag**
Paese	**Germania**
Numero carte	**32**
Anno	**198x**
Tipo mazzo	**Mau Mau**
Dimensioni	**mm. 55x55**

Il *Mau mau* è un gioco di carte molto diffuso in Baviera, nel Tirolo e in Alto Adige, giocato sia dai bambini che dagli adulti.
Il gioco è molto semplice e si fa di solito con un mazzo di carte qualsiasi.
Questo mazzo è rivolto ai bambini, con disegni che facilitano il gioco.
Il primo giocatore mette sul tavolo una carta e gli altri, a turno, pongono sopra questa una carta che abbia lo stesso numero o la stessa figura.
Vince chi rimane per primo senza carte in mano.

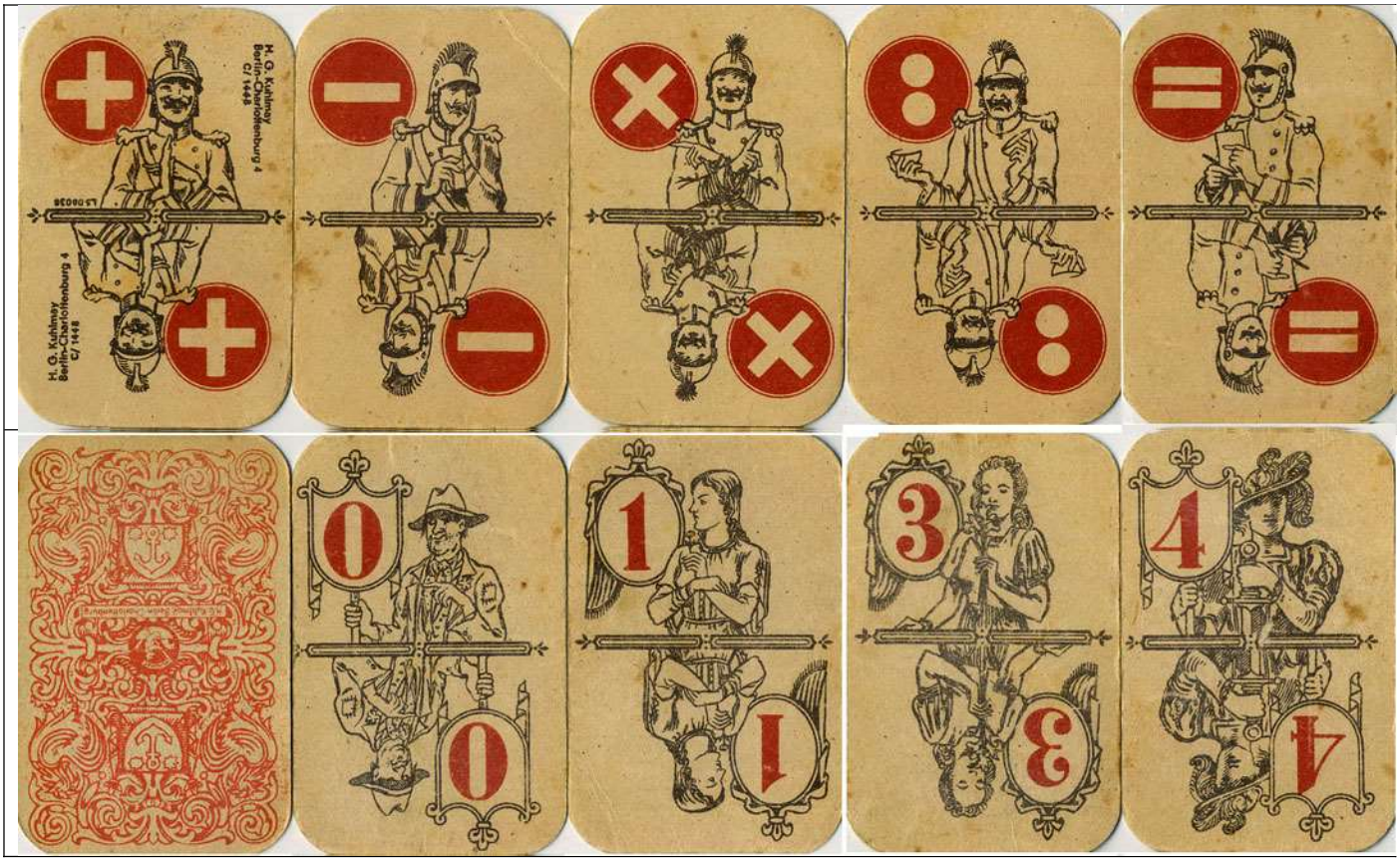


7
8
9
10

3589 - Heinz Georg Spiele - Rechenkartenspiel

Nome	**Rechenkartenspiel**
Fabbricante	**Heinz Georg Spiele** per **G. G. Kuhlmay**
Paese	**Germania**
Numero carte	**50 + 5 simboli matematici**
Anno	**1941**
Tipo mazzo	**Didattico**
Dimensioni	**mm. 91x59**

Il "*Gioco di carte aritmetico*" è composto da 5 carte con disegnato un militare in uniforme e i simboli delle operazioni matematiche (+ - **x** e **:**), oltre all' =.
Le altre 50 carte portano le cifre da 0 a 9, ripetute 5 volte ognuna, con figure speculari di persone in vari abbigliamenti.
Non ci sono le istruzioni per il gioco, ma si presume che le carte servissero al bambino per comporre varie operazioni matematiche e migliorare in questo modo la conoscenza dell'aritmetica.



H.G. Kuhlmay, Berlin-Charlottenburg

3709 - International card - Peter Pan

Nome	**Peter Pan**
Fabbricante	**The international card co. - H. P. Gibson & Sons**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**52**
Anno	**1911**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 89x62**

Il mazzo fu pubblicato da H. P. Gibson & Sons, stampato da Thomas de la Rue & Co. Ltd.
I disegni sono di Charles A. Buchel, la cui firma possiamo trovare su ogni carta, e i personaggi sono presi dalla storia di Peter Pan, scritta da James Matthew Barrie nel 1902.
La International card co. produceva giochi per bambini. Proprietario era H. P. Gibson che cedette la ditta a De La Rue nel 1919 e poi fondò la H. P. Gibson & sons.
Il mazzo è composto da 52 carte con 13 diversi disegni ripetuti 4 volte, ogni gruppo con indice 1÷4. Scopo del gioco è riunire quanti più gruppi completi è possible.
Il mazzo è stato commercializzato anche con il nome Gibson con il retro delle carte che la scatola differenti (*3894 vedi ultima riga*).

THE NEW - -
ARTISTIC AND -
AMUSING GAME

"Peter Pan."

(Copyright)

Published by authority of
Mr. J. M. BARRIE,

And printed expressly for the Publishers,
H. P. GIBSON & SONS, Ltd.,
LONDON, E.C.3, from drawings by
Mr. CHAS. A. BUCHEL.

RULES.

The Game of "Peter Pan" is played with a pack of 52 cards.

There are in all 13 subjects and 4 cards of each subject, numbered respectively 1, 2, 3 and 4.

The object of the game is to get as many complete sets, of one subject, as possible, and the player securing the largest number of complete sets wins the game.

Any number of players may take part in the game.

The cards must be well shuffled, cut and dealt one at a time, face downwards, to each player in rotation until each player has received 5 cards.

The remainder of the pack, termed "The Stock," is laid face downwards, in the centre of the table, and the game begins by the player on the dealer's left (the elder hand) calling for any card from any of the other players; in calling, the number as well as the subject must be specified, *e.g.*, Wendy 3, Nana 2, etc. Should the player to whom he applies hold the card he must hand it over to the elder hand, who again calls for another card from the same or any other player.

As soon as the elder hand fails to get the card asked for he draws a card from the top of the stock and the call passes to the player immediately to his left.

PICTORIAL
CARD GAMES.

Fine Cardboard, Enamelled both sides.

"Alice in Wonderland"	48 Cards
"Animal Grab"	52 "
"Cheery Families"	52 "
"Gipsy"	33 "
"Golliwogg"	48 "
"Noah's Ark"	52 "
"Snap"	52 "
"Spin and Old Maid"	49 "
"Bread and Honey"	53 "
"Cavalry"	42 "
"Jungle Jinks"	48 "
"Peter Pan"	52 "

H. P. GIBSON & SONS, Ltd.
LONDON, E.C.3.

The New
Artistic and
Amusing Game

"PETER PAN."

Published by Authority of
Mr. J. M. BARRIE,

Consisting of Characters from the well-known Play.

Beautifully printed in colours from original Drawings by Mr. CHAS. A. BUCHEL.

THE INTERNATIONAL CARD CO.,
96-98, Leadenhall Street, London, E.C.

(Copyright.)

The New
Artistic and
Amusing Game.

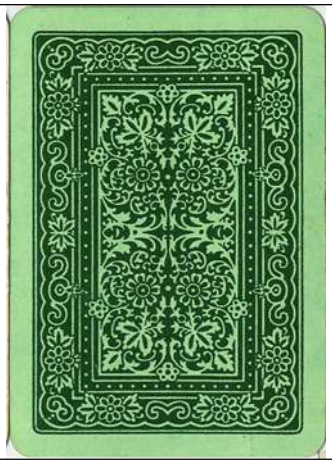
"PETER PAN"

Published by Authority of
Mr. J. M. BARRIE,
Consisting of Characters from the well-known Play.

Beautifully printed in colours from original
Drawings by Mr. CHAS. A. BUCHEL.

H. P. GIBSON & SONS, Ltd.
LONDON, E.C. 3

COPYRIGHT.



H. P. GIBSON & SONS, Ltd.
LONDON, E.C.3

THE PICTORIAL GAME OF
"PETER PAN."
FROM SPECIAL DESIGNS.

1882 - International games - Sea world - Fish

Nome	**Sea world - Fish - NO. 1077**
Fabbricante	**International games Inc.**
Paese	**Belgio**
Numero carte	**34 + 2 regole gioco**
Anno	**1983**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 87x55**

Il mazzo "*Mondo marino - Pesci*" è formato da 8 carte (i pinguini *Penny* e *Pete penguin*, l'orca *Shamu*, *cap'n Kid*, il delfino *Dolly dolphin*, il leone di mare *Seamore sea lion*, il tricheco *sir Winston walrus* e il pellicano *Virgil pelican*) ripetute 4 volte e 1 carta, la lontra *Oppie (O.P.) otter*, ripetuta due volte.
Sulla confezione si trova che il gioco è consigliato per bambini dai 3 anni in avanti.
Le regole del gioco sono sul retro della confezione e su 2 carte allegate.
Il gioco è abbastanza semplice: si tratta di scambiarsi le carte per ottenere coppie di carte uguali. Alla fine chi ha completato più coppie ha vinto.

OPPIE (O.P.) OTTER™

Sea World™ Fish Card Game – Variation
Object of the game: To win by **collecting the greatest number of** pairs of cards.
Let's get ready:

1. After **shuffling** the cards (mix them well), each player draws a card from the deck. The first player to pick **Shamu** is **the dealer.**
2. The dealer **shuffles** the cards again and places the entire deck, face down (picture side down) on the table. A good arrangement of the cards might be in **five rows with seven cards in each row.**

Let's play:

1. The player to the **left of the dealer begins** the game. He **turns over any two cards** he chooses.
2. If they **match,** he removes them from play and stacks them nearby.
3. He then turns over **two more cards** to find another matching pair.
4. If the cards are **not the same,** the cards are turned face down again. The next player to his left takes his turn.

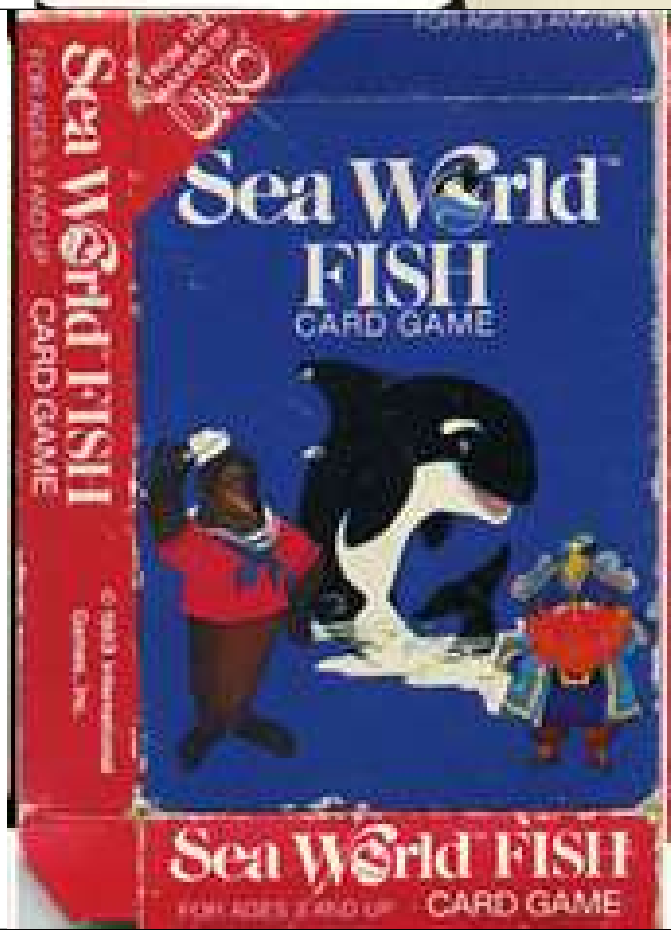
Cont.

HINT: Try to **remember** the location of each card, as the other players turn them over. That way, you will know just **where to look** for each card.

5. When all cards have been matched in pairs, the game is over. Count the number of cards each player has in his pile. The player with the most cards is the winner.

Sea World, Shamu, Sir Winston Walrus, Cap'n Kid, Seamore Seallon, Pete Penguin, Penny Penguin, Virgil Pelican, Oppie (OP) Otter, and Dolly Dolphin are trademarks owned by Sea World, Inc.

© 1982 International Games, Inc., Joliet, IL 60435



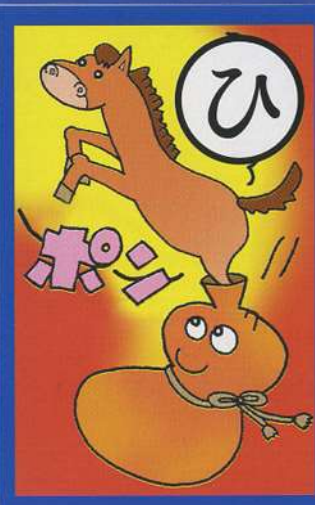
4419 - Japan Pearl - Iroha

Nome	**Iroha**
Fabbricante	**Japan Pearl Processing co. ltd.**
Paese	**Giappone**
Numero carte	**96 + 4 bianche**
Anno	
Tipo mazzo	**Didattico**
Dimensioni	**mm. 75x50**

È un mazzo con 96 carte usato dai bambini giapponesi per apprendere l'alfabeto Hiragana, i cui primi tre caratteri い (I), ろ (Ro) e は (Ha) danno il titolo al mazzo.
48 carte (*ji fuda*, carte con le lettere o *yomi fuda*, carte da leggere) portano il testo di un proverbio e le altre 48 (*e fuda*, carte con il disegno o *tori fuda*, carte da afferrare) recano una figura e l'ideogramma iniziale dello stesso proverbio.
I proverbi di questo mazzo sono differenti da altri mazzi di questo tipo con disegni più tradizionali (*1960*). Rimandiamo alla descrizione di questo mazzo per altre notizie sul gioco.

へ
と
ち
海外旅行
500円貯金
り
ゾロゾロ…
ね
ピカッ
ピカッ
つ
まるいもの！
そ
れ
わくわく
親父の小言
け
ふ
明日があらあな
こ
厄天門
え
父
た
大阪
名古屋
東京
な
ら
む
ポイッ
ポイッ

き
さ
そ～っ
グルル…
あ
あれもこれもそれも…
て
今日はすき焼き！
ほ
もういい！
四ツ葉のクローバー
に
ヒソヒソ
エッヘン
は
る
鉄道の会
私鉄
新幹線
SL
お
の
うーーん
ろ
まだかなぁ
3時間
う
オオカミが出たぞ～～
ワーッ
し
み
鉄
め
ライバル
ゆ
迷所



解説書付！

いろはかるた

小さなお子様も一緒に家族で楽しめる　いろはかるたの遊び方

説　明

●かるたの歴史

かるた（歌留多）は、ポルトガル語の carta に由来し、かるたゲームはトランプなどのカードゲーム一般を指しています。日本で最も安時代に「貝合わせ」という遊びがあり、それと並行するカードゲームが盛んに行われました。日本で最古の記録は、1563年（永禄6年）に「百人一首かるた」が誕生しました。そして後に江戸にも伝わっていきました。「百人一首より理解しやすく子供が覚えることができるとして好まれ、今でも根強い人気を誇っています。

●道具

いろはの歌を用いた絵札と絵札が一首につきワンセットで構成されています。

読み札には、ことわざなどの短いフレーズが書いてあり、読み札を声に出して読みます。

絵札「取り札」には、読み札の内容を描いた絵と、読み札のフレーズの最初の音が小さな平仮名で大きく書いてあります。

●ルール

3人以上の複数名でゲームをします。

1. まずはじめにかるたを混ぜあわせ、取る人が見やすいように取り札を表に向けて広げます。
2. 読み人が読み札を読みます。
3. 対戦相手より早く見つけ、できるだけ早く叩き、「はい！」と選手をします。
4. 全部の読み札、取り札がなくなるまで続けます。
5. 最終的により多くの持ち札を持っている人が勝ちです。

注：ひらがな四十八文字の中には、旧仮名遣いが含まれます。（現代仮名遣い：お　旧仮名遣い：を）（現代仮名遣い：い　旧仮名遣い：ゐ）（現代仮名遣い：え　旧仮名遣い：ゑ）

注：現代的に分かりやすいことわざを選んでいますので、昔のいろはかるたと異なるものもあります。

な　なきつらにはち
「泣き面に蜂」…不幸の上に、さらに不運や災難が降り注ぐこと。

ら　らくあればくあり
「楽あれば苦あり」…世の中は楽しいことばかりではなく、楽の後には苦が来るものである。

む　むりがとおればどうりがひっこむ
「無理が通れば道理が引っ込む」…無理なことがまかり通れば、道理にかなったことが行われなくなる。

う　うそからでたまこと
「嘘から出たまこと」…うそで言ったことが、偶然本当のことになること。

ゐ　ゐ（い）ものにえたもこそんじない
「芋の煮えたも御存じない」…物事に無知で、世間知らずな人のこと。

の　のどもとすぎればあつさをわすれる
「喉元過ぎれば熱さを忘れる」…どんなに苦しく辛いことも、その時が過ぎ去ると全く忘れてしまうこと。

お　おににかなぼう
「鬼に金棒」…ただでさえ強いものに、さらに強さが加わること。

く　くさいものにふたをする
「臭いものに蓋をする」…醜聞や悪事が外にもれないように、一時的な手段で隠す事。

や　やすものがいのぜにうしない
「安物買いの銭失い」…安いものは質も悪く、かえって損をするということ。

ま　まけるがかち
「負けるが勝ち」…相手に勝ちを譲って争わないのが、結局は勝利になるということ。

け　けげいはみをたすける
「芸は身を助ける」…何か身につけた芸があれば、万一の場合に生計の助けになることがある。

ふ　ふしはくわねとたかようじ
「武士は食わねど高楊枝」…たとえ貧しくても清貧に安んじ、気位の高いこと。

こ　こうほうにもふでのあやまり
「弘法にも筆の誤り」…その道に長じた人でも、時には誤りがあるというたとえ。

え　えんのしたのちからもち
「縁の下の力持ち」…人知れず他人のために、陰で苦労、努力すること。

て　ていしゅのすきなあかえぼし
「亭主の好きな赤烏帽子」…一家の主人の言うことには、どんなものであっても従わなければならない。

あ　あしもとからとりがたつ
「足下から鳥が立つ」…急に思い立ったように、慌てて物事を始めること。

さ　さわらぬかみにたたりなし
「触らぬ神に祟りなし」…めんどうなことに関係しなければ、祸いを招くことはない。

き　きゅうそねこをかむ
「窮鼠猫を噛む」…弱い者も追いつめられると、強い者に立ち向かって反撃することもある。

ゆ　ゆでだんたいてき
「油断大敵」…油断は失敗のもとで、大きな敵である。

め　めのうえのこぶ
「目の上の瘤」…自分よりも力が上で、何かと目障りだったり、邪魔になったりするもの。

み　みからでたさび
「身から出た錆」…自分の悪行がもとで、結果的に自分自身が苦しむこと。

し　ししゅんがほととぎす
「知らぬが仏」…本人だけが知らず平気でいるのをあざけって言う言葉。

ゑ　ゑんとんはいなものあじなもの
「縁は異なもの味なもの」…男女の縁はどこでどうなるかわからないので、不思議で面白い。

ひ　ひょうたんからこま
「瓢箪から駒」…ひょうたんの小さな口から駒（馬）が出るような、とんでもないことやありえないこと、冗談が実現すること。

も　もちはもちや
「餅は餅屋」…その道のことはその道の専門家に任せるのが良策。

せ　せにはらはかえられぬ
「背に腹はかえられぬ」…差し迫ったことのためには、他を犠牲にすることもやむを得ない。

す　すずめひゃくまでおどりわすれず
「雀百まで踊り忘れず」…幼い時に身についた習慣は、老いてもなおらない。

京　きょうのゆめおおさかのゆめ
「京の夢大阪の夢」…夢の話しの前に唱える言葉。

ろ　ろういをもってあつまる
「類をもって集まる」…同じ考えを持つもの、似たもの同士が自然と集まる。

を　をおいてはこにしたがえ
「老いては子に従え」…年をとってからは子供にまかせ、それに従った方が良い。

わ　わらうかどにはふくきたる
「笑う門には福来たる」…笑いに満ちている人の家には、自然に幸福が訪れる。

か　かえるのつらにみず
「蛙のつらに水」…どんなことをされても平気、極めてふてぶてしい人のこと。

よ　よしのずいからてんじょうをのぞく
「葦の髄から天井のぞく」…自分のごく狭い見識で、大きな問題について勝手な判断を下すこと。

た　たびはみちづれよはなさけ
「旅は道連れ世は情け」…旅でも世渡りでも互いに助け合い、情を持ってつきあうことが大切。

れ　れいやくはくちにがし
「良薬は口に苦し」…本当に身のためになる忠言は聞きづらいが、自分のためになるものである。

そ　そでふりあうもたしょうのえん
「袖振り合うも多生の縁」…ちょっとした出来事もすべて前世からの因縁による。

つ　つきにすっぽん
「月とスッポン」…天と地ほどに違う、似ているようで大違い。

ね　ねこにこばん
「猫に小判」…貴重なものを与えても、持つ人によっては何の役にも立たないこと。

小さなお子様も一緒に家族で楽しめる　いろはかるたの遊び方

Come giocare a Iroha Karuta, che i bambini piccoli possano divertirsi insieme come una famiglia

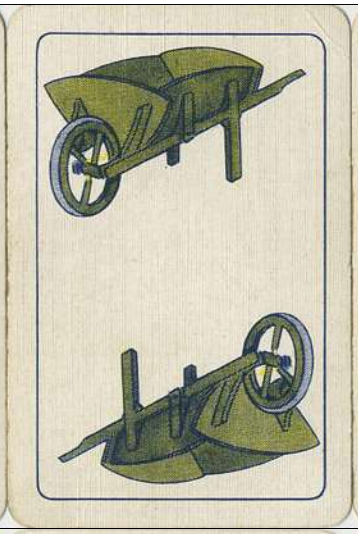
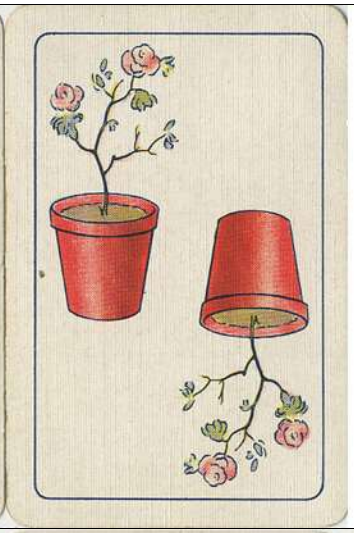
い
ろ
は
に
ほ
へ
と
ち
り
ぬ
る
を
わ
か
よ
た
れ
そ
つ
ね
な
ら
む
う
の
く
や
ま
け
ふ
こ
え
て
あ
さ
き
ゆ
め
み
し
ゑ
ひ
も
せ
す
京
い
ば
ば
ば

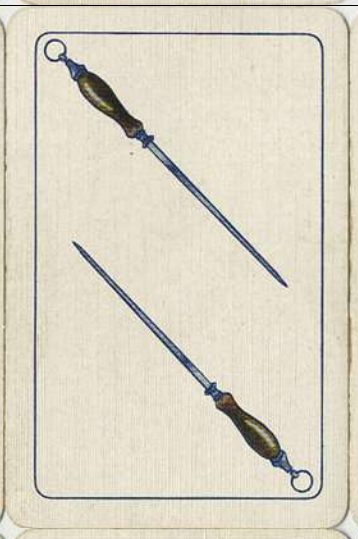
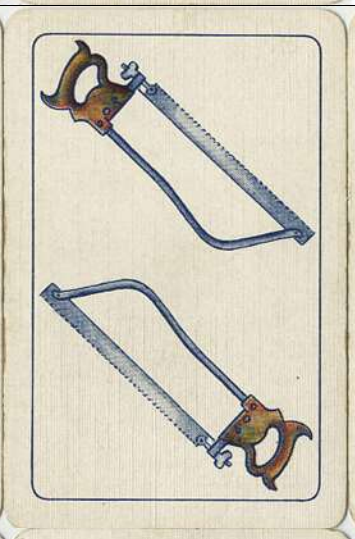
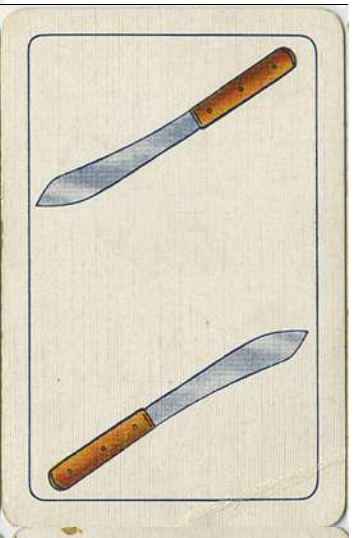
2557 - Kum-Bak - Jack of all trades

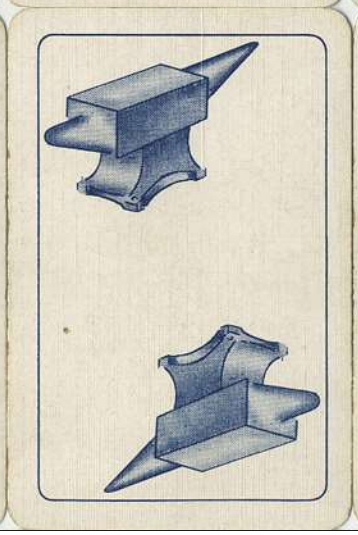
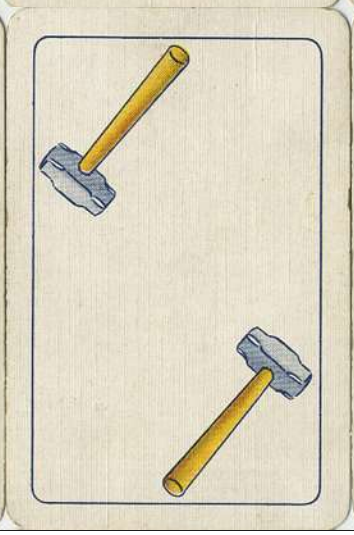
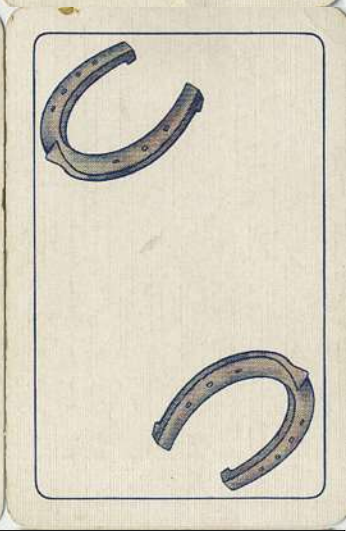
Nome	**Jack of all trades**
Fabbricante	**Kum-Bak Sports Toys & Games Manufacturing Co. Ltd**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**52**
Anno	**193x**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 89x58**

La Kum-Bak Sports, Toys & Games negli anni ’30 del secolo scorso produceva giochi per bambini, compresi appunto mazzi di carte. Famoso era un loro “*Cabinet of Games*” (la vetrina dei giochi) che raccoglieva 9 diversi passatempi. Nel 1939 Kum-Bak cedette la sua attività a Castell Bros, nota per produrre i mazzi di giochi delle Pepy’s series.
Ognuno dei 13 quartetti di questo mazzo è composto da una persona che svolge una professione e da 3 degli attrezzi che usa. I lavori illustrati sono: pompiere (fireman), poliziotto (policeman), ladro (burglar), soldato (soldier), ferroviere (railway guard), giardiniere (gardener), macellaio (butcher), fabbro (blacksmith), imbianchino (painter), muratore bricklayer), sterratore (navvy), operaio (engineer) e falegname (carpenter).
Il mazzo contiene un foglietto con le regole del gioco e l’elenco delle professioni.

SWAG
SWAG
SWAG

Il nome del gioco deriva da un modo di dire inglese "*Jack of all trades, master of none, though often times better than master of one*" e significa persona che fa le cose in modo superficiale, approssimativo. Il prezzo originale del mazzo era di 1 scellino e 6 pence.

4432 - Leningradskij Kombinat - СКАЗОЧНАЯ АЗБУКА

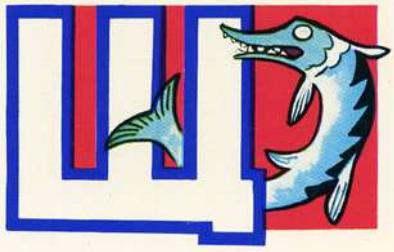
Nome	**СКАЗОЧНАЯ АЗБУКА**
Fabbricante	**Leningradskij Kombinat. Tzvetnoj. Pecati Sojuzpoligrafproma**
Paese	**U R S S**
Numero carte	**32**
Anno	**1980**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 90x58**

Il "*Mazzo con animali*" è stato disegnato da E. Rappoport e G. Nikitina.
Mostra le lettere dell'alfabeto cirillico e un disegno.
Sul retro il nome di quanto raffigurato che comincia con la lettera del verso o la contiene.

Шамаханская царица

Художники *Э. Раппопорт и Г. Никитина*

© Изд-во „Изобразительное искусство". М. 1980
5-1911. Т. 600000. З. 890 Р 80205-351
Ц. 1 коп. 2124381. ЛКЦП 024(01)-80 Без объявл.



Сказка о рыбаке и рыбке

Художники *Э. Раппопорт и Г. Никитина*

© Изд-во „Изобразительное искусство". М. 1980
5-1911. Т. 600000. З. 890 Р 80205-351
Ц. 1 коп. 2124381. ЛКЦП 024(01)-80 Без объявл.

Эльф

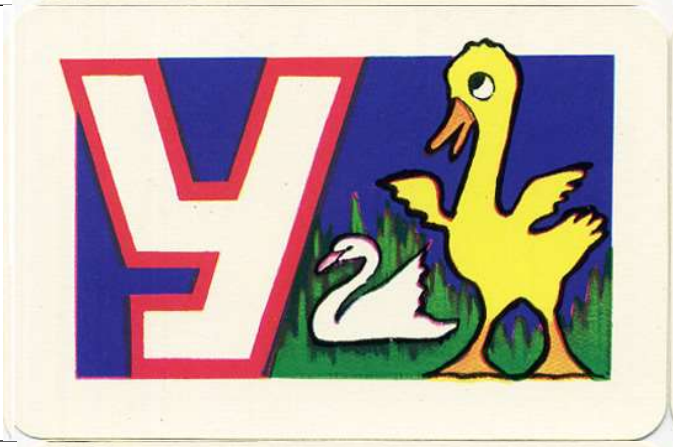
Художники Э. Раппопорт и Г. Никитина

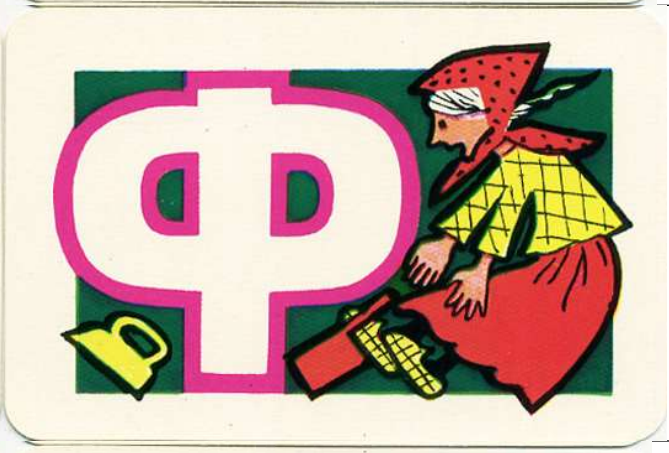
© Изд-во „Изобразительное искусство". М. 1980
5-1911. Т. 600000. З. 890 80205-351
Ц. 1 коп. 2124381. ЛКЦП 024(01)-80 Без объявл.

Баба-Яга

Художники Э. Раппопорт и Г. Никитина

© Изд-во „Изобразительное искусство". М. 1980
5-1911. Т. 600000. З. 890 80205-351
Ц. 1 коп. 2124381. ЛКЦП 024(01)-80 Без объявл.





©Издательство „Изобразительное искусство", М. 1980

32 открытки. Цена 35 коп.

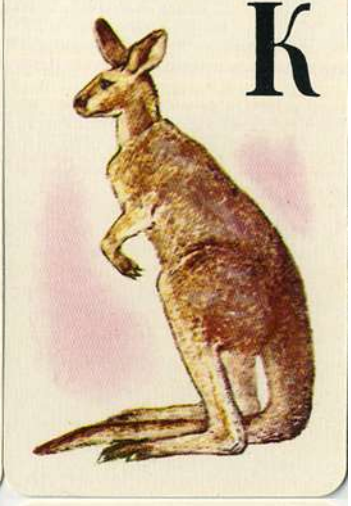
Художники *Э. Раппопорт и Г. Никитина*
Редактор *Т. Лорекс* Техн. ред. *Н. Клепикова*
5-1911. Т. 600000. Э. 890. Бум. карт. 320 г.
Подп. в печ. 18.02.80 г. 2124381 80205-351
Р 024(01)-80 Без объявл.

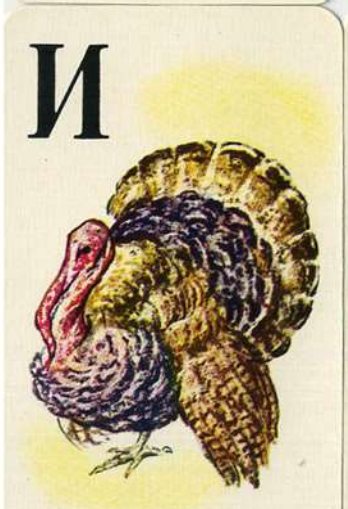
Ленинградский комбинат цветной печати Союзполиграфпрома при Государственном комитете СССР по делам издательств, полиграфии и книжной торговли.
193012. Ленинград, пр. Обуховской обороны, 110.

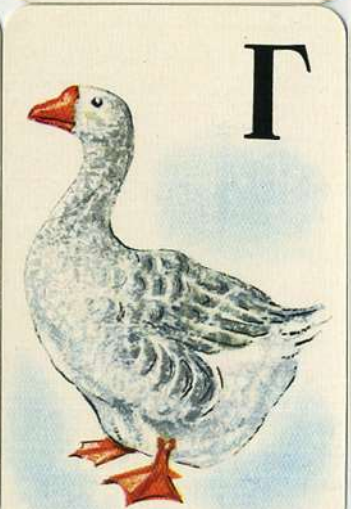
4433 - Leningradskij Kombinat - А З Б У К А

Nome	**А З Б У К А**
Fabbricante	**Leningradskij Kombinat. Tzvetnoj. Pecati Sojuzpoligrafproma**
Paese	**U R S S**
Numero carte	**32**
Anno	**1979**
Tipo mazzo	**Didattico**
Dimensioni	**mm. 90x58**

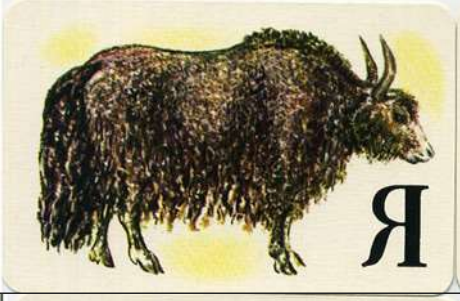
Il mazzo, il cui titolo sono 6 lettere dell'alfabeto cirillico, serve ai bambini per imparare tutte le lettere che lo compongono.
Ci sono 29 carte con il disegno di un animale e l'iniziale del suo nome, nome che troviamo sul retro della carta, e 3 carte con una o due lettere.

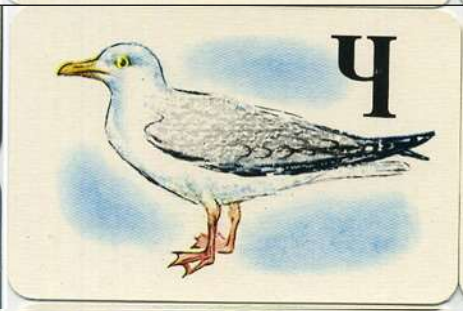




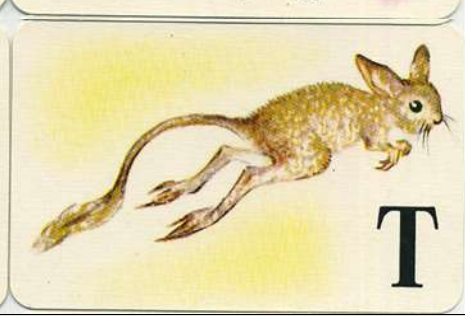


Гусь



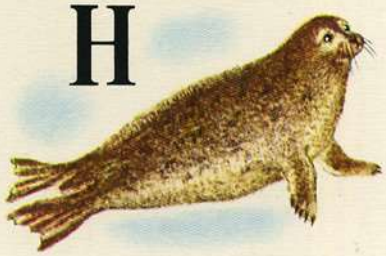


Барсук



М

Н



Зебра

Е

Ё

Д

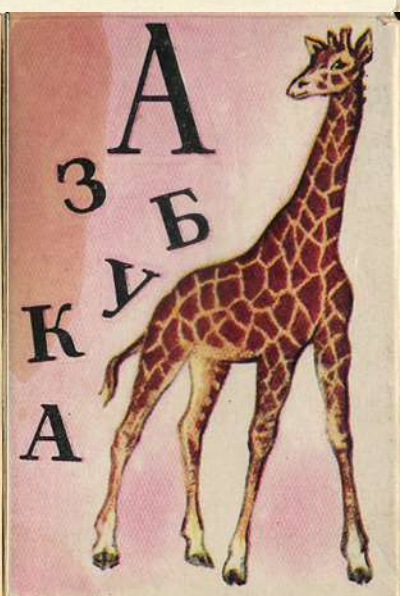
В

Художник Т. Шорр.

© Ленинградский комбинат цветной печати, 1979 г.
№ 15633. 8.12.78 г. Изд. № 152. З. 5461. Т. 500000.
Офсет. 2524285. Комплект 32 шт. Цена 35 коп.
Ленинградский комбинат цветной печати Союзполиграфпрома при Государственном комитете СССР по делам издательств, полиграфии и книжной торговли. 193012, Ленинград, пр. Обуховской обороны, 110.

Ш 80205-004
000(01)-79

А
З Б
У
К
А



Ы

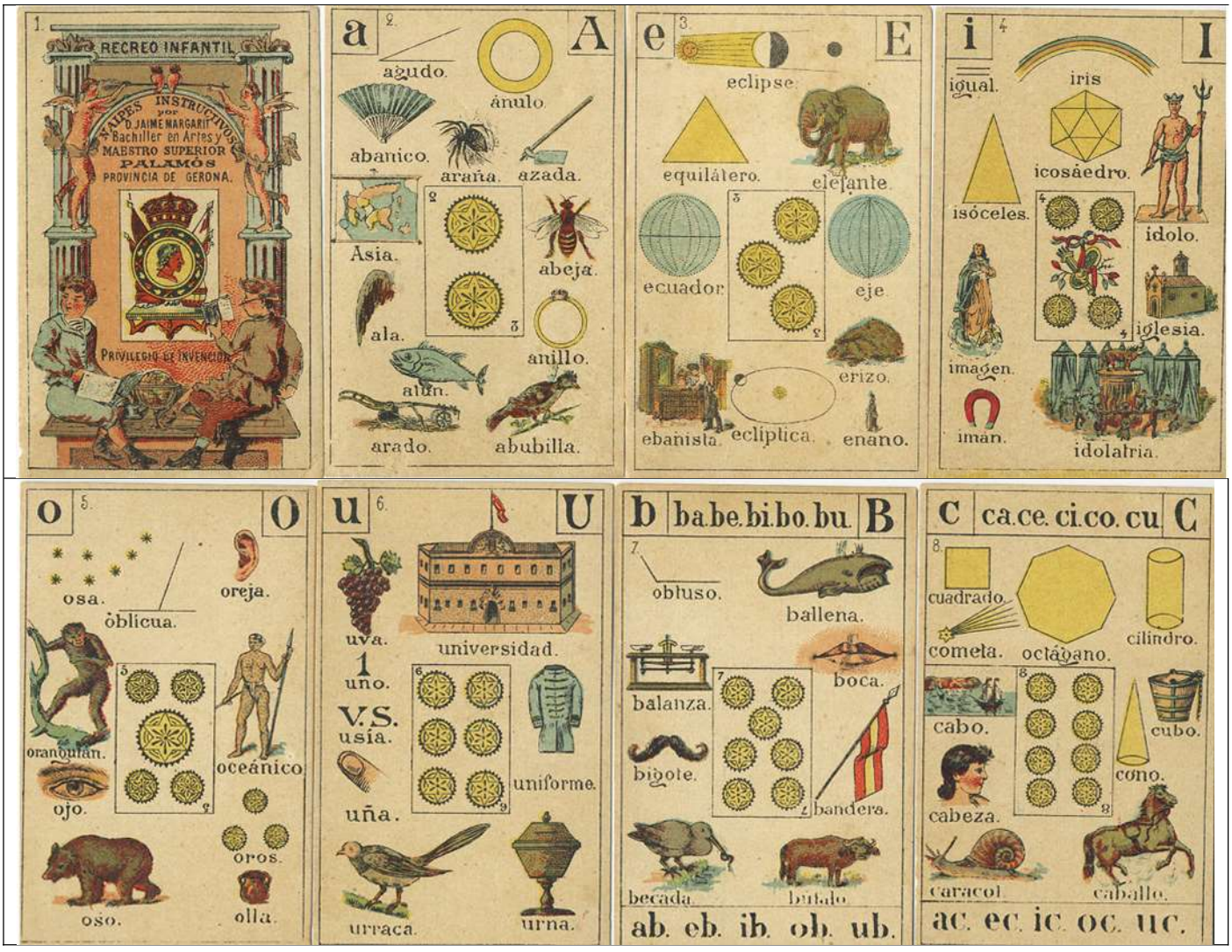
Ь
Ъ

Й

3357 - Margarit - Recreo Infantil

Nome	**Recreo Infantil**
Fabbricante	**Jaime Margarit**
Paese	**Spagna**
Numero carte	**48**
Anno	**1888**
Tipo mazzo	**Didattico**
Dimensioni	**mm. 97x61**

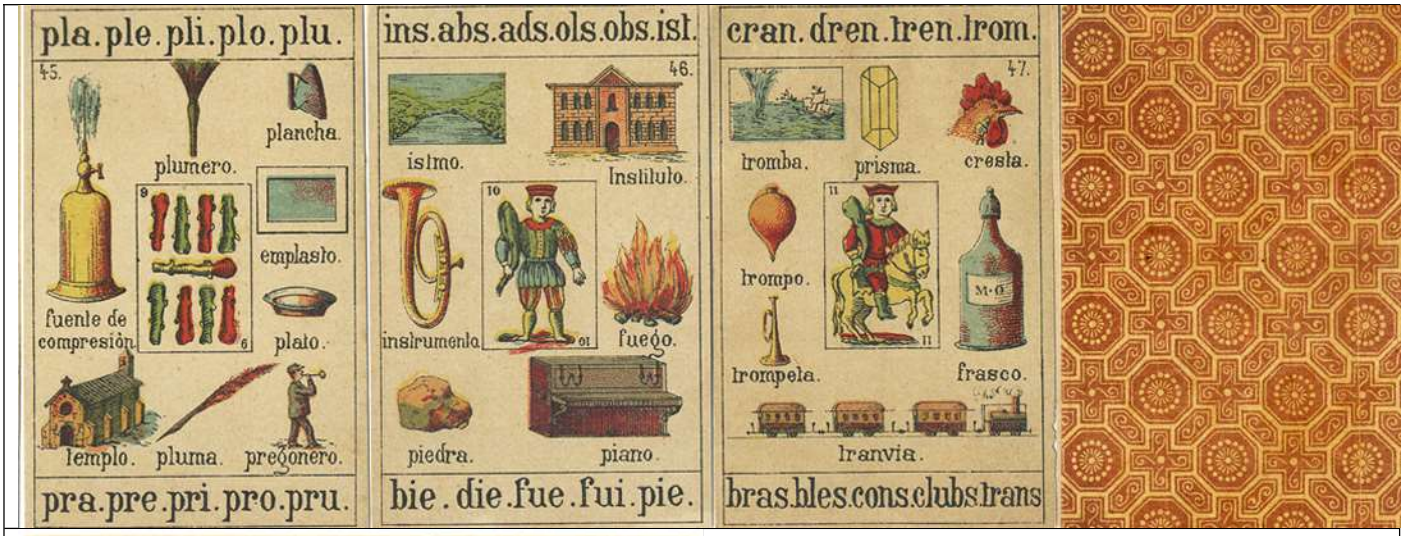
Nel 1888 Jaime Margarit di Palamós, diplomato in arti e maestro superiore, depositò i disegni di un mazzo per insegnare l'alfabeto ai bambini.
Ognuna delle 48 carte porta in alto e in basso una lettera, un gruppo di lettere o una sillaba e al centro una serie di disegni con il nome in spagnolo.
La lettera, sillaba o gruppo di lettere sono l'iniziale del nome o sono parte di esso.
Le immagini sono di animali, persone, forme geometriche e quant'altro.
Al centro di ogni carta è disegnata una carta da gioco, con i disegni del mazzo catalano moderno, ma la numerazione delle carte (1÷48) non segue quella del mazzo riprodotto.



ch cha. che. chi. cho. chu CH
9.
chambergo.
charrelera.
chaquela.
lechuza.
anchoa.
archipiélago.
estrecho.
cucaracha.
chico.
chino.
choque.
d da. de. di. do. du. D
10.
decágono.
diámetro.
dado.
damas.
dodecáedro
dedal.
desafio.
dómino.
ad. ed. id. od. ud.
F fa. fe. fi. fo. fu. f
11.
foca.
fusil.
faisan.
fuelle
fieltro.
fuente.
ficha.
faro.
af. ef. if. of. uf.
G ga ge gi go gu gue gui g
12.
gato.
águila.
girafa.
cigüeña.
gallo.
guisante.
gusano de seda
gorra.
ag. eg. ig. og ug. güe. güi.
H ha. he. hi. ho. hu h
13.
horizontal.
hoja.
hormiga.
huevo.
higuera.
horizonte.
hongo.
herrero.
huron.
huracan.
ah. eh. ih. oh. uh.
J ja. je. ji. jo. ju. j
14.
jabali.
jeringa.
joya.
Jesucristo.
jarro.
jorobado.
abadejo.
aj. ej. ij. oj. uj.
K ka. ke. ki. ko. ku k
15.
Kiries.
Kilolitro.
Kilógramo
Kilómetro.
L la. le. li. lo. lu. l
16.
alpaca.
lobo.
lentes.
lago.
locomotora
luna
loro.
leon.
al el il. ol. ul.
LL lla. lle. lli. llo. llu ll
17.
llama.
llanura.
llave.
tornillo.
sello.
lluvia.
llavero.
camello.
all. ell. ill. oll. ull.
M ma. me. mi. mo. mu m
18.
metro
mano.
mundo.
meridianos.
mapa.
mariposa
romana.
mono.
am. em. im. om. um
N na. ne. ni. no. nu n
19.
ondulante.
inclinada.
anzuelo.
injerto.
milano.
áncora.
nota.
molino.
navaja.
navio.
an. en. in. on. un.
Ñ ña. ñe. ñi. ño. ñu ñ
20.
peña.
cañon
ñudo.
caña.
piña.
moño.
miriñaque.

p. pa.pe.pi.po.pu P.
21.
paralelas.
paralelógramo.
paralelos.
pirámide.
eptágono.
paloma.
polea.
pié.
paraguas.
pipeta.
ap.ep.ip.op.up.
q. que.qui. Q.
22.
quebrada.
quijada.
esqueleto.
quinqué.
quilla.
queso.
r. ra.re.ri.ro.ru R.
23.
cara.
ardilla
ave del Paraiso.
moro.
organillo.
cureña.
ar.er.ir or ur.
rr. rrarrerrirrorru RR
24.
radio.
rana.
ruisenor.
rinoceronte.
rosa.
reloj.
perro.
rata.
S sa.se.si.so.su. S
25.
escaleno
isla.
espiral.
secante.
ostra.
estómago.
asno.
estatua
estrella.
as.es.is.os.us.
t ta.te.ti.to.tu. T
26.
telescopio.
tijeras.
topo.
telégrafo.
torre.
pato.
tambor.
tenazas.
at.et.it.ot.ut.
V va.ve.vi.vo.vu V
27.
vicuña.
pavo.
pavo real
vibora.
valle.
vapor
X xa.xe.xi.xo.xu. X
28.
exvolo.
exágono.
exaedro.
6 0
sexto.
S.E.
Su Excelencia.
externos
xilógrafo.
extremaunción.
ax.ex.ix.ox.ux.
y ya.ye.yi.yo.yu. Y
29.
yegua.
papagayo.
yelmo.
yunque.
yugo.
yace.
yerbas.
ay. ey. oy. uy.
z za.ze.zi.zo.zu. Z
30.
merluza.
lanza.
zorra.
onza.
zonas.
cazo.
zapato.
zapatero.
az.ez.iz.oz.uz.
bar.bas.bal.ban.bam.
31.
basios.
desfiladero.
condor.
barbo.
barba.
bomba.
codorniz.
delfin.
der.des.den.del.dem.
can.cer.cim.col.cus.
32.
curva.
carnero.
circulo.
continente.
cascada.
corsé.
cardenal.
castor.
cisne.
chaz.chan.ched.chis.chor.

gad. gas. gar. gall. gen. gil.
33.
golfo.
ángel.
gamo.
jilguero.
enjambre.
cigarra.
lagarto.
conejo.
pagel.
ganso.
jam. jen. jis. jol. jad. jur.
fal. foll. fen. fis. far. fum.
34.
sifón.
fonda.
infante.
fortaleza.
filtro.
filoxera.
factura.
finca.
nar. nes. nol. nin. nud.
las. lem. lin. loz. lur. lar.
35.
lombriz.
gavilán.
golondrina.
alambique.
sillón
violín.
linterna.
langosta.
pangolín.
llas. lled. llin. llor. llud.
nal. nes. nim. nor. nud.
36.
mixtilínea.
península.
marmota.
montañas.
marta.
pájaro-mosca.
murciélago.
mirlo.
mosca.
morsa.
mad. mel. mis. mon. mur.
paz. pes. pin. por. pul. ped.
37
pentágono.
perca.
perpendicular.
pistola.
punzón.
pantalón.
palmera.
perdiz.
pulpo.
pez-espada.
pelícano.
xal. xes. xin. xor. quen. quin.
sas. sel. sin. sod. sur.
38.
recta.
recto.
rectángulo.
sector.
argonauta.
rombo.
dorada.
sol.
sanguijuela.
serpiente.
tiburón.
salmón.
rad. ren. ros. ril. rum.
tar. tes. til. ton. tud.
39.
tangente
vertical.
martín.
zángano.
cacatúa.
volcán.
tortuga.
avestruz.
termómetro.
tordo.
tórtola.
var. vel. vos. vin. zas. zen. zol.
bla. ble. bli. blo. blu.
40.
cebra.
cabra.
brújula.
tablero.
candelabro.
librería.
brazo.
bra. bre. bri. bro. bru.
cla. cle. cli. clo. clu.
41.
cráneo.
clérigos.
clavo.
clarinete.
clavel.
claraboya
criado.
cra. cre. cri. cro. cru
dra. dre. dri. dro. dru
42.
trapecio.
octáedro.
tetráedro
escuadra
buitre.
barómetro
salamandra
cocodrilo.
trá. tre. tri. tro. tru.
fla. fle. fli. flo. flu.
43.
frutas.
florón.
fraile.
flor.
flecha.
cofre.
flauta.
fra. fre. fri. fro. fru.
gla. gle. gli. glo. glu.
44.
tigre.
congrio.
grillo.
globo.
grulla.
granada.
ó plomada.
cangrejo.
grifo.
gravedad
gra. gre. gri. gro. gru.


pla.ple.pli.plo.plu.
45.
plancha.
plumero.
emplasto.
fuente de compresión.
plato.
templo.
pluma.
pregonero.
pra.pre.pri.pro.pru.
ins.abs.ads.ols.obs.ist.
46.
istmo.
Instituto.
instrumento.
fuego.
piedra.
piano.
bie.die.fue.fui.pie.
cran.dren.tren.trom.
47.
tromba.
prisma.
cresta.
trompo.
trompeta.
frasco.
tranvia.
bras.bles.cons.clubs.trans

1.
RECREO INFANTIL
NAIPES INSTRUCTIVOS
por
D. JAIME MARGARIT
Bachiller en Artes y
MAESTRO SUPERIOR
PALAMÓS
PROVINCIA DE GERONA.
PRIVILEGIO DE INVENCION

ai.ei.ie.oi.ua.ue.ui.
48
liebre.
ciervo.
cuervo.
escorpion.
cuerda.
lenguado.
buey
uai.uei.guai.guei.hay.

4438 - Mas-Reynals - Learning the time

Nome	**Learning the time**
Fabbricante	**Mas Reynals - Varitemas S. I.**
Paese	**Spagna**
Numero carte	**34 + 1 istruzioni**
Anno	
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 95x63**

Il mazzo serve ad insegnare al bambino a leggere l'orologio e alcuni vocaboli di inglese.
Sul verso della carta un orologio con la domanda "*What time is it?*" (che ora è?).
Sul retro la risposta corretta alla domanda, sempre in inglese.

What time is it?

What time is it?

What time is it?

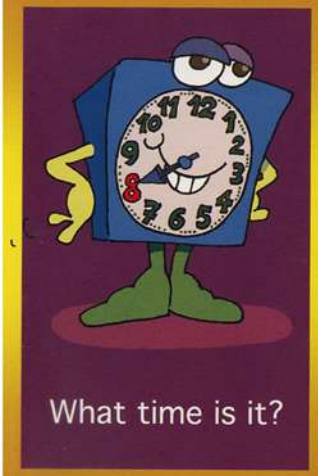
What time is it?

It's 2 o'clock

It's a quarter to 3

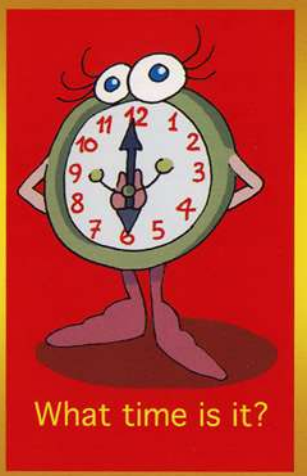
It's 23 minutes past 9

It's half past 8

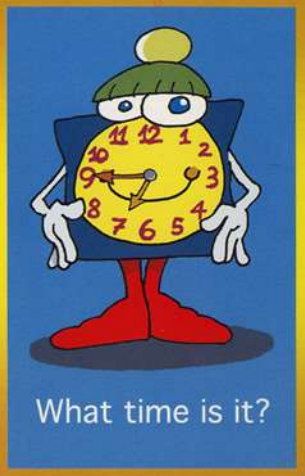


What time is it?

What time is it?

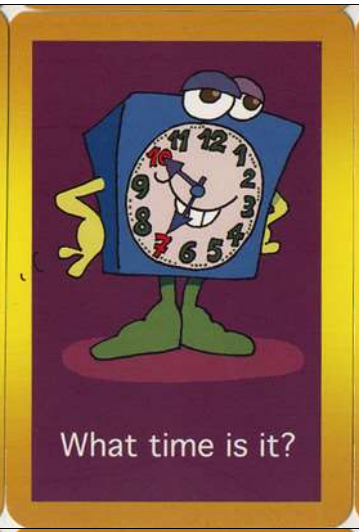


What time is it?

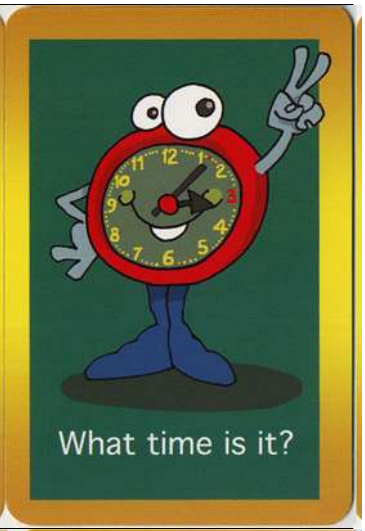


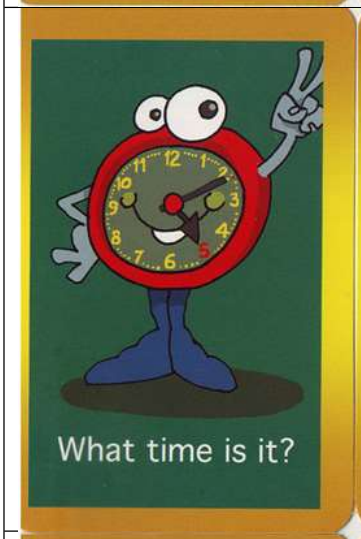
What time is it?

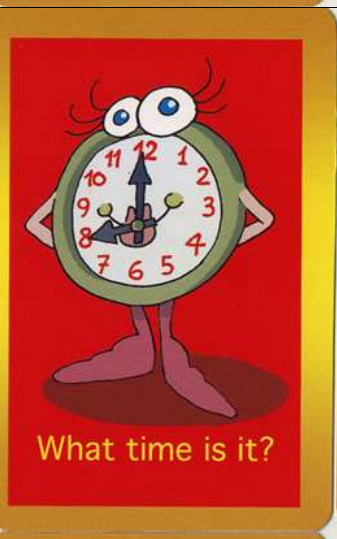
What time is it?


What time is it?

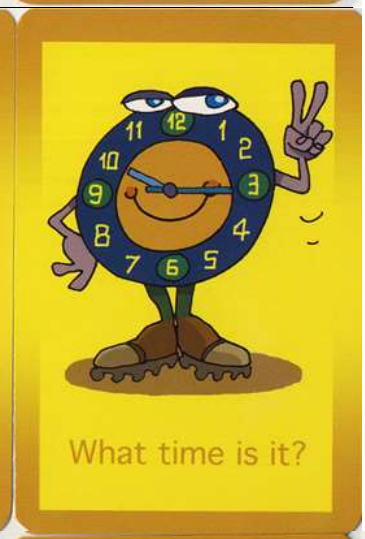
What time is it?

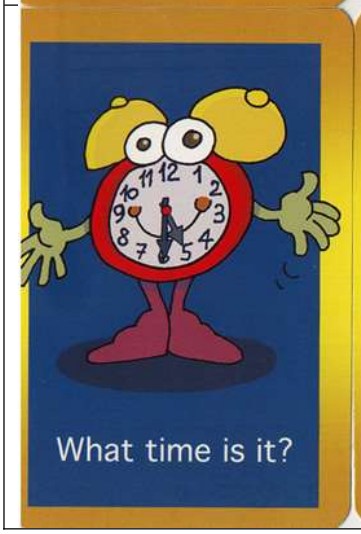

What time is it?

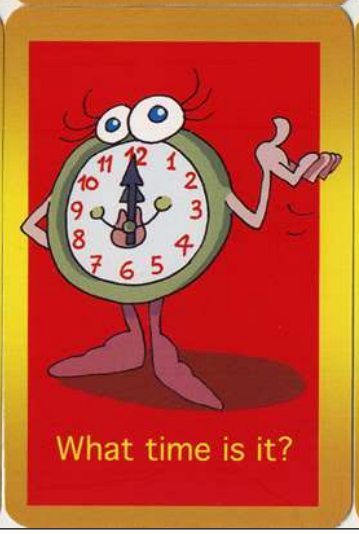

What time is it?


What time is it?

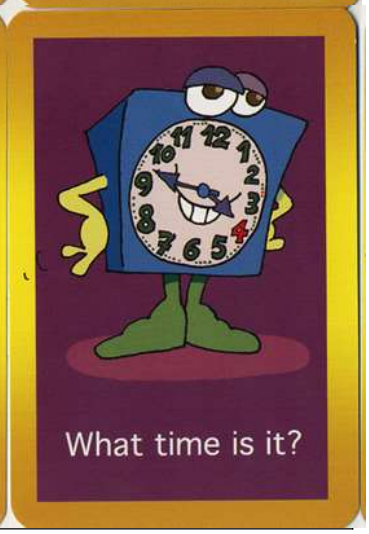
What time is it?

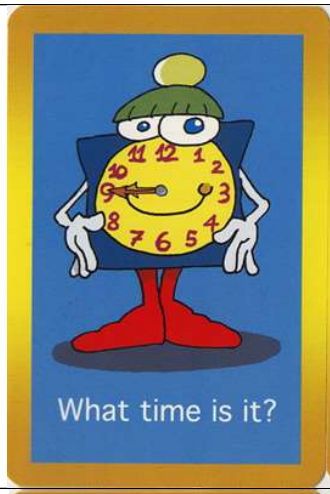

What time is it?

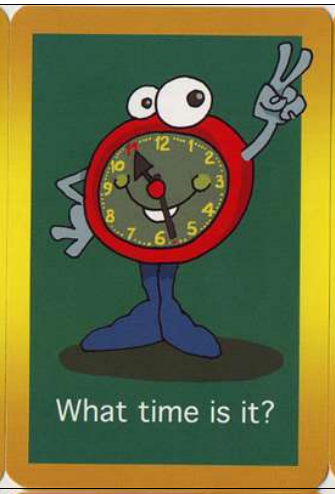

What time is it?

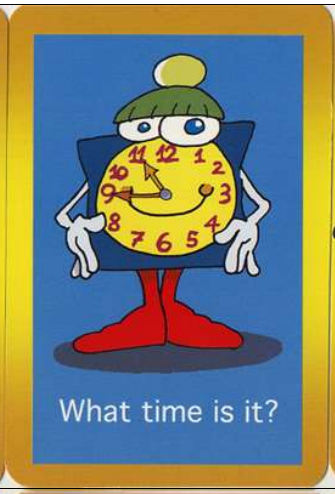

What time is it?

What time is it?


What time is it?


What time is it?

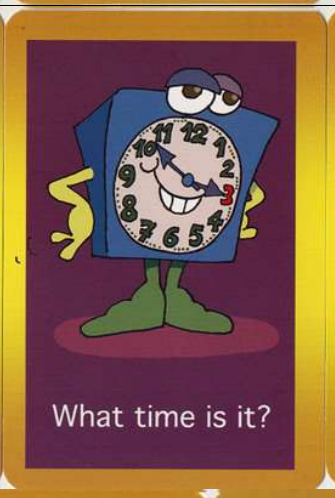

What time is it?


What time is it?

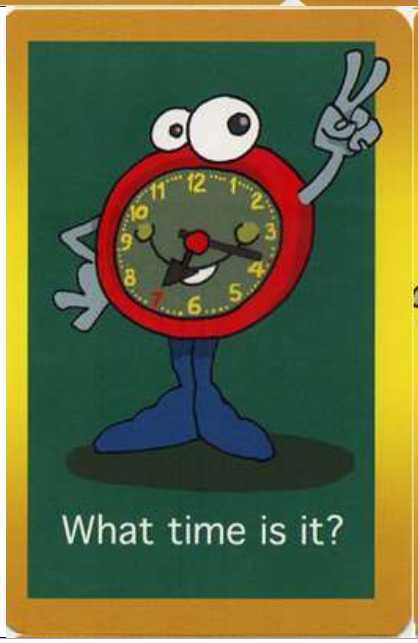
What time is it?

What time is it?

What time is it?


What time is it?

What time is it?


What time is it?

What time is it?

TAC
TIC
TAC
TIC
TAC
TAC
TIC
TIC

INSTRUCCIONES DE USO:

Tiene en sus manos una herramienta pedagógica específicamente diseñada para que su hij@ o alumn@ aprenda a decir las horas en inglés al mismo tiempo que lo hace en español.

Se trata de que se muestre primero la carta por la cara del reloj para que el/la niñ@ diga la hora en español y trate de decirla también en inglés. A continuación se mostrará el reverso de la carta donde está escrita en inglés.

Las cartas se asocian en seis grupos de colores: rojo (horas en punto), azul (horas más 30minutos o "medias"), amarillo (horas más 15minutos o "y cuarto"), celeste (horas menos 15minutos o "menos cuarto"), verde (horas más algunos minutos) y morado (horas menos algunos minutos). Los niños reconocerán de esta forma patrones de aprendizaje y reforzarán su confianza para decir la hora.

Con esta baraja, su hij@ o alumn@ aprenderá de una forma divertida a decir la hora. Paciencia y refuerzo positivo son fundamentales en el proceso de aprendizaje.

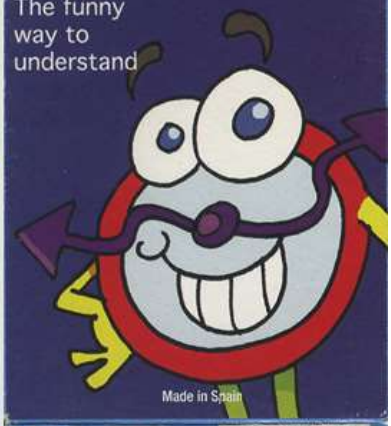
Fabricado por:
Varitemas S.L.
Torrent Cal Amat, 88
Polígono Industrial Garrofers
08340 Vilassar de Mar
(Barcelona) - España
Tel. 937 595 882 - Fax 937 595 806
www.varitemas.com

Learning the TIME

calidad comprobada AIJU

Learning the TIME

The funny way to understand



Made in Spain

CE

0-3

Atención: piezas pequeñas.

Ref.:312 CARTAS RELOJES

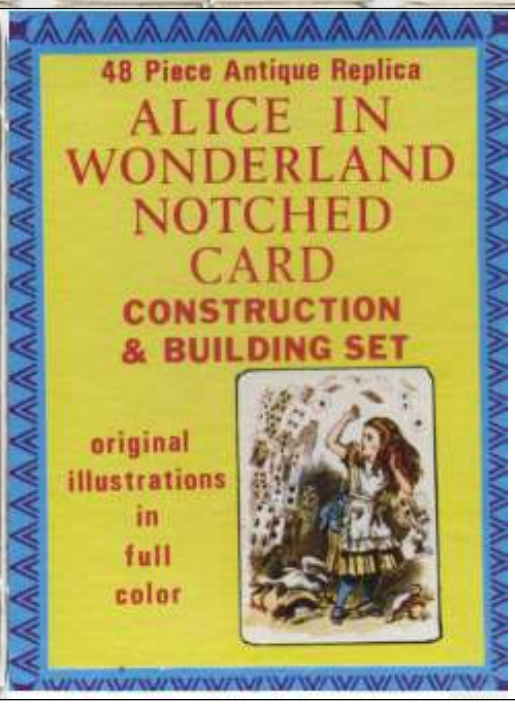
8 429102 038360

© Copyright

2317 - Merrimack - Alice in Wonderland

Nome	**Alice in Wonderland notched card n. 1989S**
Fabbricante	**Merrimack publishing corp.**
Paese	**U S A**
Numero carte	**48**
Anno	**1989**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 89x59**

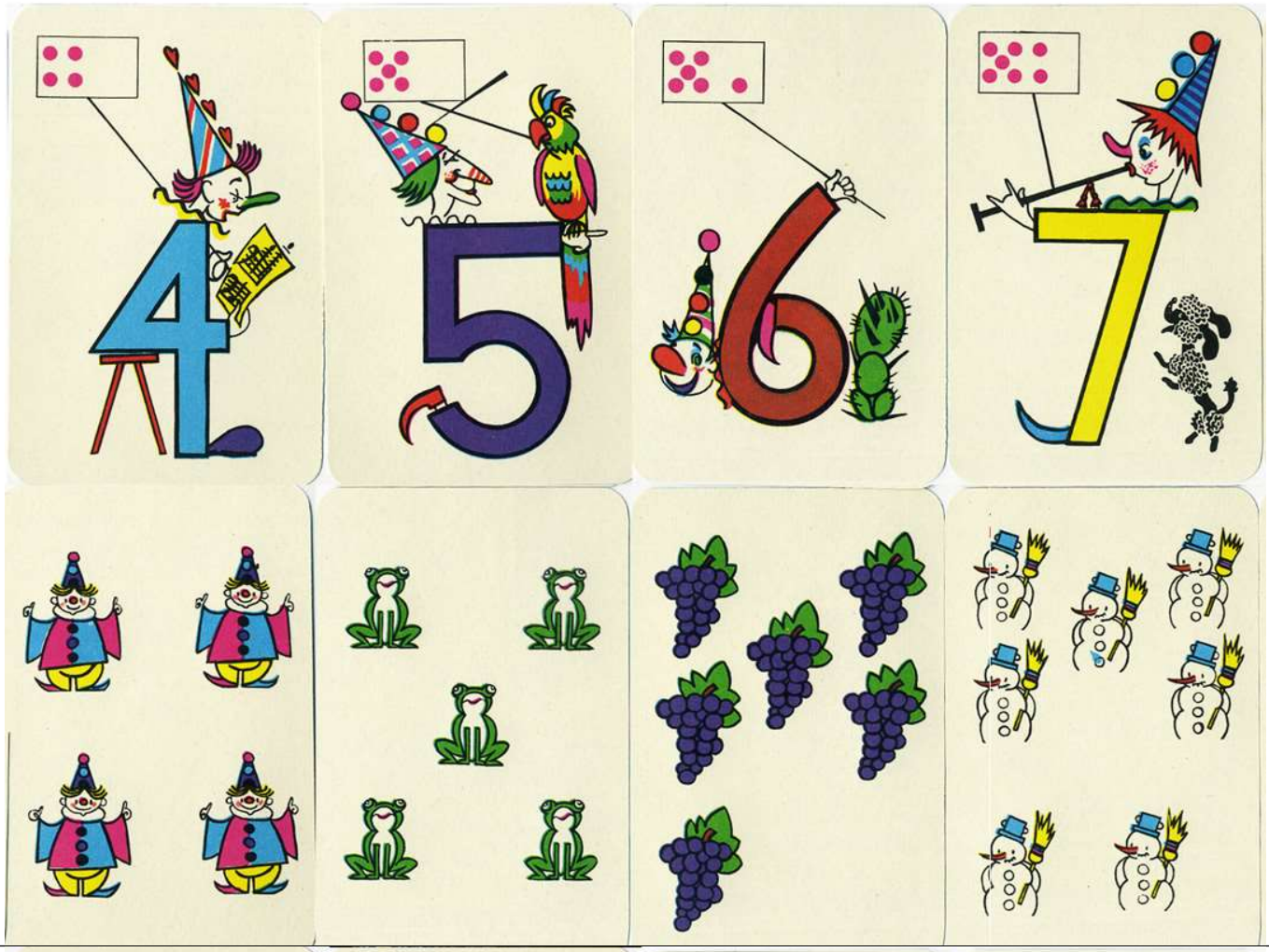
Recentemente il mazzo omonimo dell'inizio del secolo scorso è stato ripubblicato negli Stati Uniti con incisioni per facilitare la costruzione di castelli di carte.
Per le illustrazioni del mazzo completo vedere il mazzo originale (*3708*).

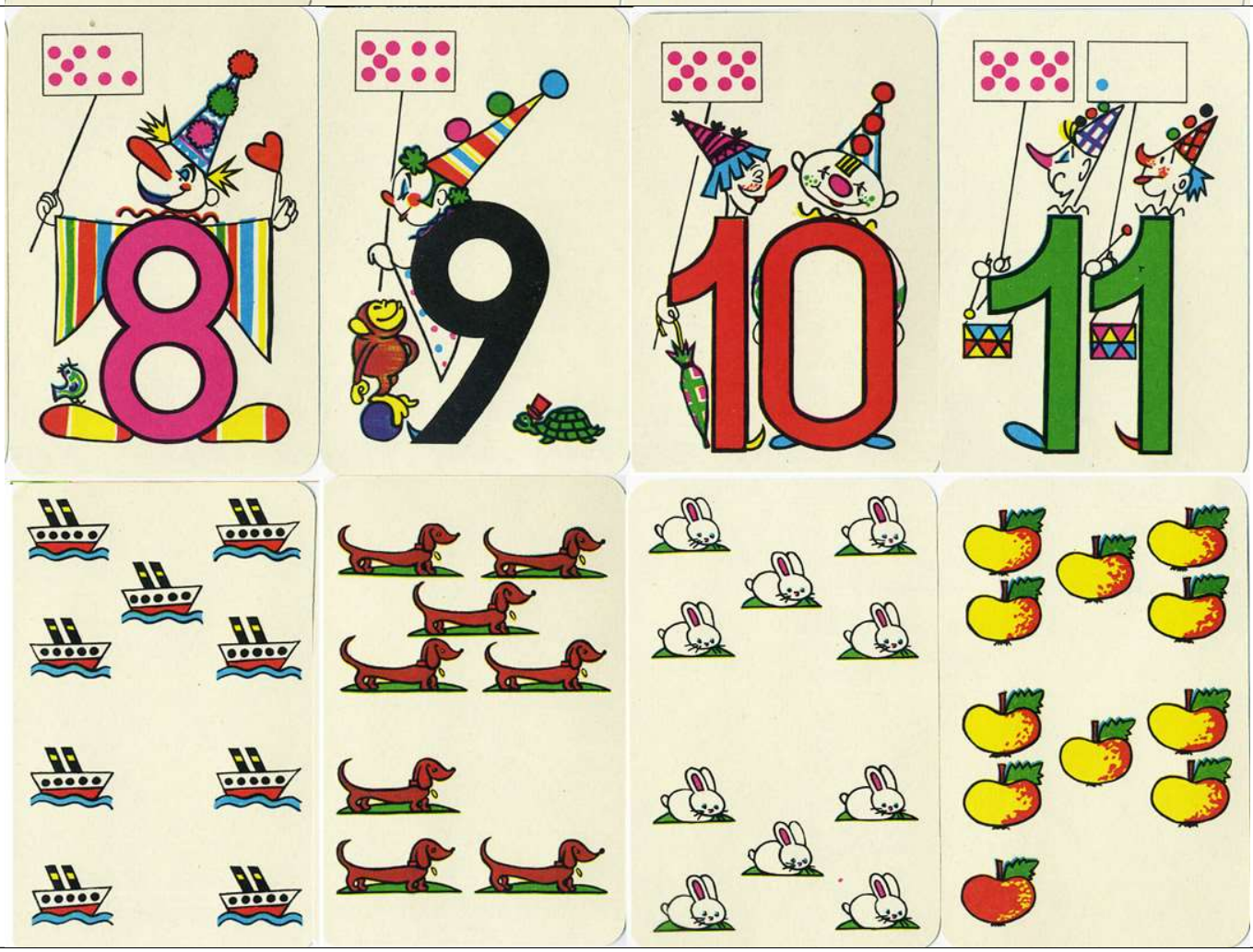


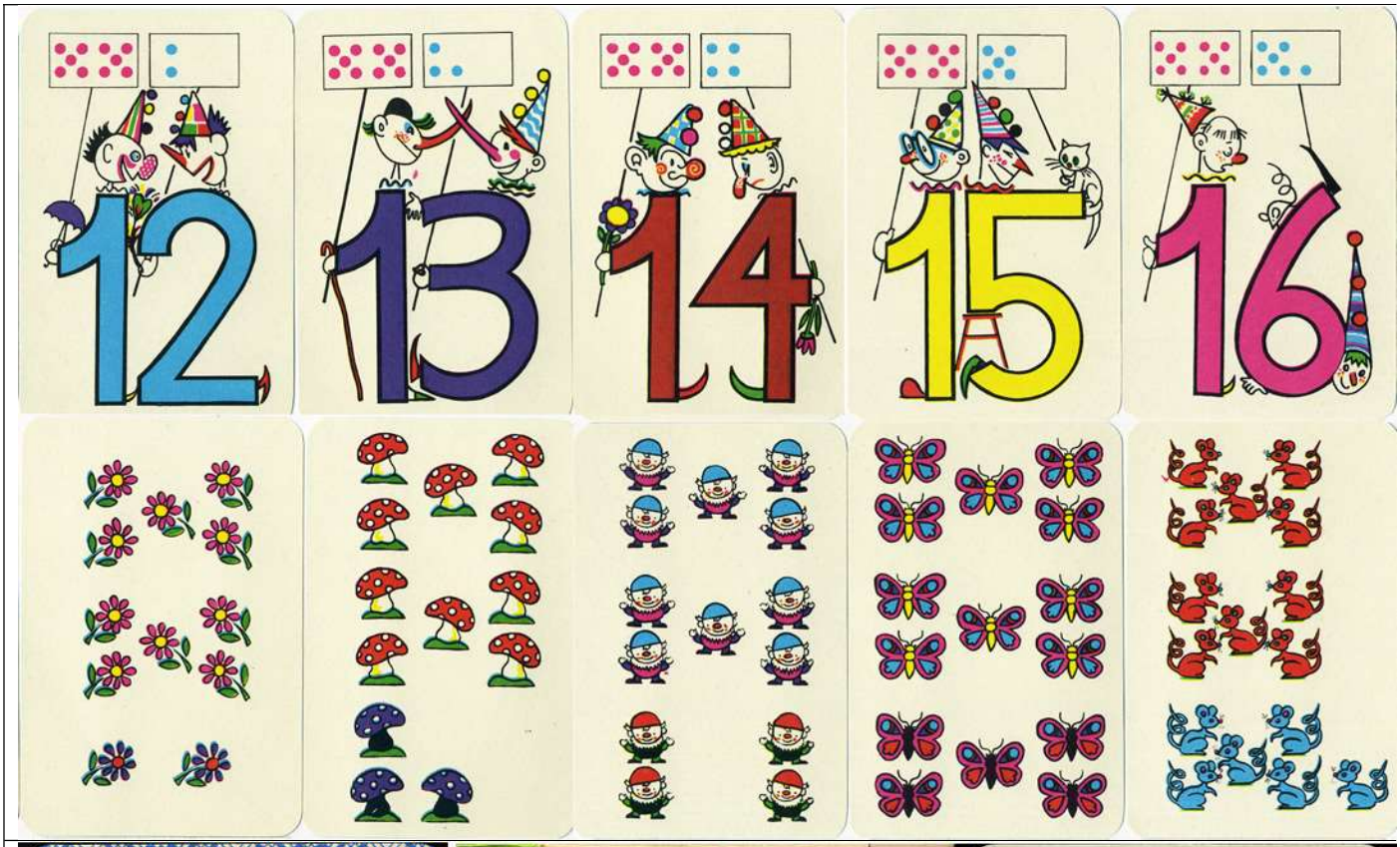
0214 - Minerva - Säm kártya

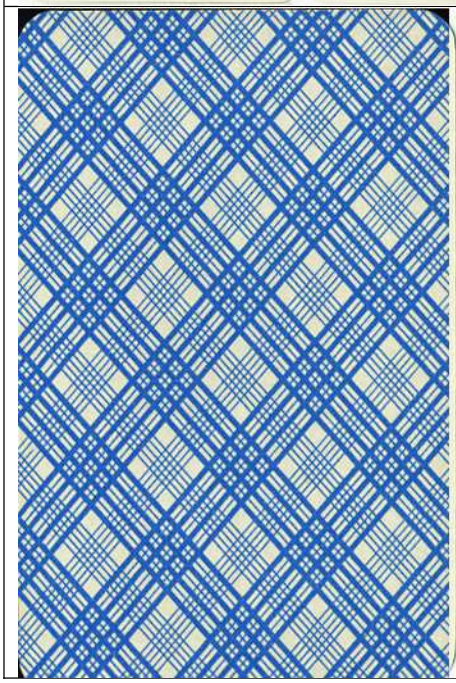
Nome	**Säm kártya**
Fabbricante	**Minerva**
Paese	**Ungheria**
Numero carte	**34 + 1 regole gioco**
Anno	**1979**
Tipo mazzo	**Didattico**
Dimensioni	**mm. 88x57**

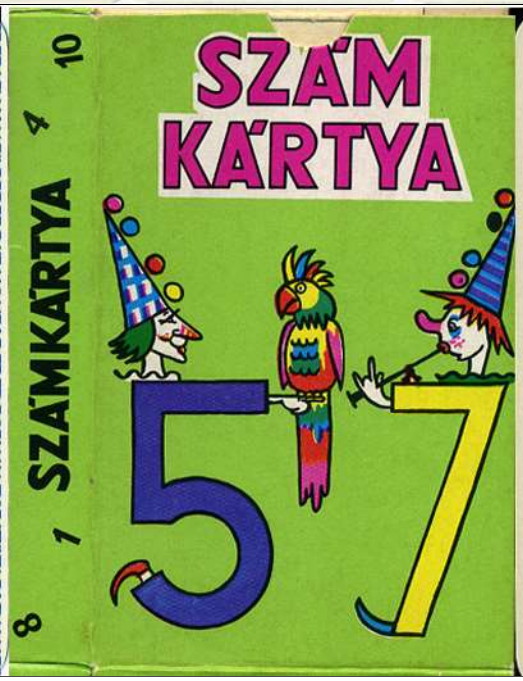
Il mazzo "*Carte dei numeri*" ha su 17 carte da 0 a 16 pallini su cartelli retti da numeri con la testa da pagliaccio e altre carte con 1÷16 disegni di animali, funghi, fiori, navi ecc.
Inoltre c'è una carta bianca, quella con 0 disegni.
Il bambino deve abbinare la carta con il numero a quella che contiene il corrispondente numero di disegni.
Al mazzo è allegata una carta con le istruzioni.


4
5
6
7


8
9
10
11







SZÁMKÁRTYA
Játékszabály

Minden gyerek négy-négy lapot kap. A megmaradt lapokat — háttal felfelé — középre tesszük. Az osztótól jobbra ülő gyerek kezdi a játékot.

A kártyacsomag felén különféle kis rajzok vannak, 1—16-ig. A másik fele számbohócokat ábrázol, a számoknak megfelelő pettyjelzéssel. Azok a kártyák tartoznak össze, amelyeken a kis rajzok száma megegyezik a pettyek számával.

Ha a kezdő játékosnak ilyen pár van a kártyái között, maga elé rakja. Ha nincs, akkor a középen levő kártyák közül a felsőt leemeli. Ha az emelt kártyának nincs az ő kártyái között párja, azt mondja: mehet!

Ha az asztalon már nincs több kártya, mindenki a bal szomszédjának kártyái közül húzhat egyet.

Az nyer, aki elsőnek párosítja össze minden kártyáját. A vesztes pedig az a gyerek, akinél a nullás bohóc marad.

Minerva – F. k.: Keresztes Tibor
Offset és Játékkártya Nyomda

0210 - Minerva - Egyszeregy

Nome	**Egyszeregy**
Fabbricante	**Minerva**
Paese	**Ungheria**
Numero carte	**72 + 1 bianca**
Anno	**197x**
Tipo mazzo	**Didattico**
Dimensioni	**mm. 87x57**

Il mazzo "*Tavola pitagorica*" ha 36 carte con una moltiplicazione e 36 con i risultati. Compito del bambino è di abbinare l'operazione con il giusto risultato. Le carte con le operazioni portano i due fattori in entrambe le posizioni, per far capire al bambino che 5x2 e 2x5 ad esempio, sono la stessa cosa.
Tutte le carte hanno figure con disegni molto colorati, dovuti al disegnatore Béla Tankó, per rendere più piacevole il gioco.
Al mazzo è allegata una carta bianca e un libretto con le istruzioni per il gioco.

5·5

5·5

25

25

8·2

2·8

16

16

4·4

4·4

16

16

5·3

3·5

15

15

9·6

6·9

54

54

7·4

4·7

28

28

7·7

7·7

49

49

3·9

9·3

27

27

8·3

3·8

24

24

6·4

4·6

24

24

9·9

9·9

18

81

9·8

8·9

72

72

9·4
4·9
9·4
4·9

36
36
36

7·5
5·7
7·5
5·7

35
35
35

8·4
4·8
8·4
4·8

32
32
32

6·5
5·6
6·5
5·6

30
30
30

5·2
2·5
5·2
2·5

10
10
10

3·3
3·3
3·3

9
9
9

4·2
2·4
4·2
2·4

8
8
8

3·2
2·3
3·2
2·3

6
6
6

9·2
2·9
9·2
2·9

18
18
18

6·3
3·6
6·3
3·6

18
18
18

7·3
3·7
7·3
3·7

21
21
21

5·4
4·5
5·4
4·5

20
20
20

9·5
5·9
5·9
5·9

45
45
45

7·6
6·7
7·6
6·7

42
42
42

8·5
5
8
8
5
5·8

40
40
40

6·6
6·6
6·6

36
36
36

7·2
2·7
7·2
2·7

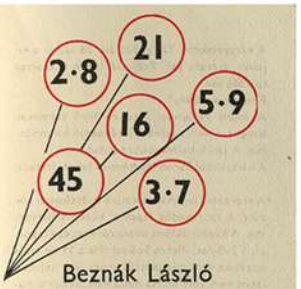
14
14
14

6·2
2·6
6·2
2·6

12
12
12

elfogytak, akkor a számmal fölfelé fordított lapokat kell megfordítani és a következő lapot abból húzni.
A játékot az nyeri meg, akinek a kezéből leghamarább elfogytak a lapok.

MINERVA
Kiadásért felel: Keresztes Tibor igazgató
Offset



Beznák László

EGYSZERŰEGY

gyermekkártya

Rajzolta: Tankó Béla

0212 - Minerva - Okos macko

Nome	**Okos macko**
Fabbricante	**Minerva**
Paese	**Ungheria**
Numero carte	**30 + 1 regole gioco + 1 bianca**
Anno	**197x**
Tipo mazzo	**Didattico**
Dimensioni	**mm. 88x57**

Il mazzo "*Orsi intelligenti*" è stato stampato per insegnare ai bambini a fare calcoli.
Scopo del gioco è di abbinare le carte che il giocatore ha in mano in modo da ottenere un risultato che è tra 105 e 110. Se il giocatore raggiunge tale risultato scarta le carte usate. Vince chi per primo rimane senza carte.
La carta con il professor orso vale come jolly, cioè può avere qualsiasi valore si desidera.
La carta con l'asino non prende parte al gioco ma chi la possiede ha diritto a punti aggiuntivi, se ho capito bene; l'ungherese non è una lingua facile da tradurre.
Tutte le carte hanno colorati disegni di orsi e altri animali intenti in varie attività.
Al mazzo sono abbinate una carta bianca e una con le istruzioni per il gioco.

+5
+5

+6
+6

+7
+7

+8
+8

-1
:1

-2
:2

-3
:3

-4
:4

-6
:6

-7
:7

-8
:8

-9
:9

+1
+1

+2
+2

+3
+3

+4
+4

OKOS MACKÓ JÁTÉKSZABÁLY

Egy csomag kártya 32 lapból áll. A lapok 1 — 10-ig (10 lap) összeadó, szorzó, kivonó és osztó jelzésű számokkal vannak ellátva. Az osztó és kivonó jelzés egy lapon. A 30 lapon kívül van egy Professzor, egy Okos Csacsi című lap.

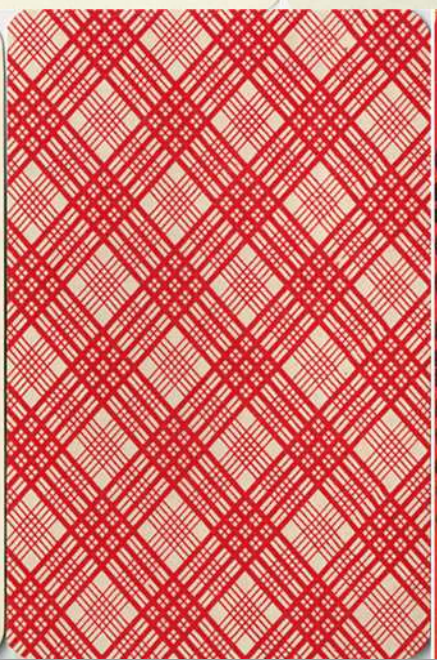
Játékszabály: 2 — 3 személy játszhatja. Az osztó a játékban részt vevő személyeknek 6 lapot oszt, a többit középre teszi. Az indító egy lapot felvesz középről, és a részére nem kívánt lapot eldobja.

Feladat: A játékosok úgy csoportosítják a kártyáikat, hogy a műveleteiket elvégezve (összeadás, szorzás, osztás vagy kivonás) a végső eredmény 105 — 110-ig terjedő összeg legyen. Ez leteríthető. A játékban részt vevő Prof. minden művelet minden értékében helyettesíthető. Az Okos Csacsi a játékban nem vesz részt, viszont aki húzta, az kidobva magának 50 jót írhat. A játék győztese, aki legelőbb szabadul meg kártyáitól, a győzelem 100 jó pontot ér. Példa a kirakáshoz:

Kézben levő lapok: ×9, +7, +9, +3, ×5, ×2
húzom a +8, lerakom ×9, ×5, ×2 = 90
+7, +8, +3 = 18
eldobom +9-et. 108

A többi játékos kézben levő lapjai rossz pontként felírandók.

Minerva – F. k.: Keresztes Tibor
Offset és Játékkártya Nyomda



OKOS MACKÓ

0213 - Minerva - Törpe

Nome	**Törpe**
Fabbricante	**Minerva**
Paese	**Ungheria**
Numero carte	**32 + 1 istruzioni + 1 bianca**
Anno	**197x**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 88x57**

Il mazzo di carte "*Nanetti*" è composto da 8 carte con disegnato un nano e 24 carte con fiori e funghi. Ogni bambino a turno gira una carta; se gira una carta con il nano il giocatore successivo aggiunge alle sue tutte le carte scoperte che sono sul tavolo. Vince il primo che rimane senza carte. I disegni mostrano nani insieme a insetti o altri animaletti, uno combatte con una rana, l'altro cavalca una chiocciola o si spaventa per le minacciose tenaglie di un cervo volante. 12 carte hanno il disegno di un fungo e 12 quello di un fiore con una splendida farfalla, una libellula, cavalletta o altri insetti.
Il mazzo è completato da una carta bianca e una con le istruzioni per il gioco.

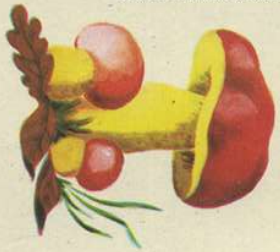
KÉKHÁTÚ GALAMBGOMBA

ERDEI VÉRVIRÁG

ÜSTÖKÖS PACSIRTAFŰ

APRÓ NŐSZIROM

KIRÁLY TINORÚ GOMBA



EGYHAJÚ VIRÁG

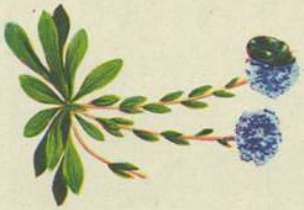
SÓVIRÁG

BÚZAVIRÁG KONKOLY

KUCSMAGOMBA

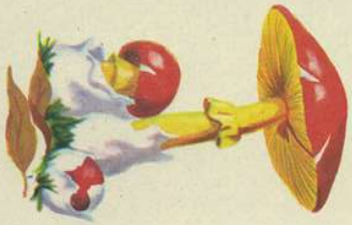
TARKA SÁFRÁNY

GUBÓVIRÁG



PIPACS

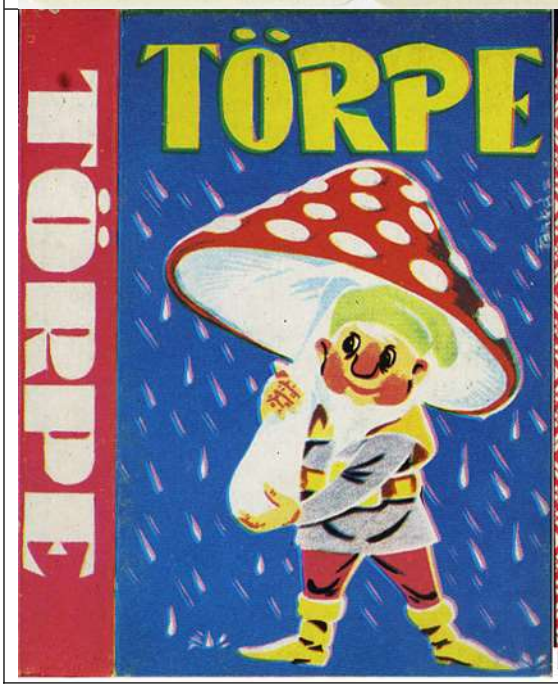
CSÁSZÁRGOMBA

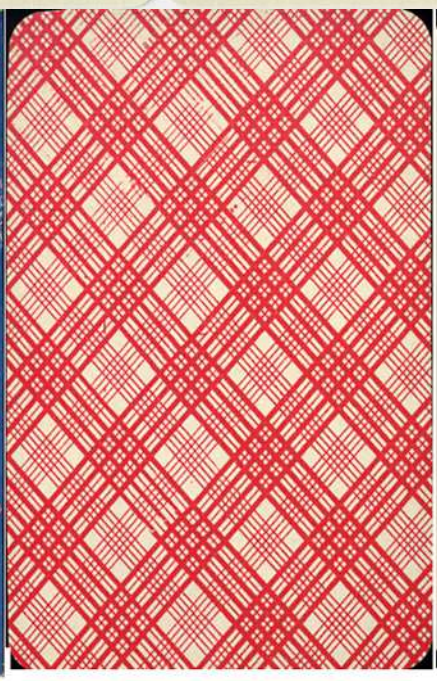


ERDEI CIKLÁMEN

FÜRTÖS GYÖNGYIKE

IBOLYA





TÖRPE KÁRTYAJÁTÉK

Játékszabály

A játékot 2-6-an játszhatják. (3-5-6 játékos esetén 2 gombás kártyát kiteszünk).

A kártyákat szétosztja az osztó a játékosok között. Mindenki maga elé teszi—lefordítva—a kártyacsomóját. Felváltva fordítanak fel egy-egy lapot és az asztal közepére teszik.

Ha valaki „törpés" lapot fordított fel, akkor az utána következő az összes eddig felfordított lapot felveszi és lefordítva a saját kártyacsomója alá teszi.

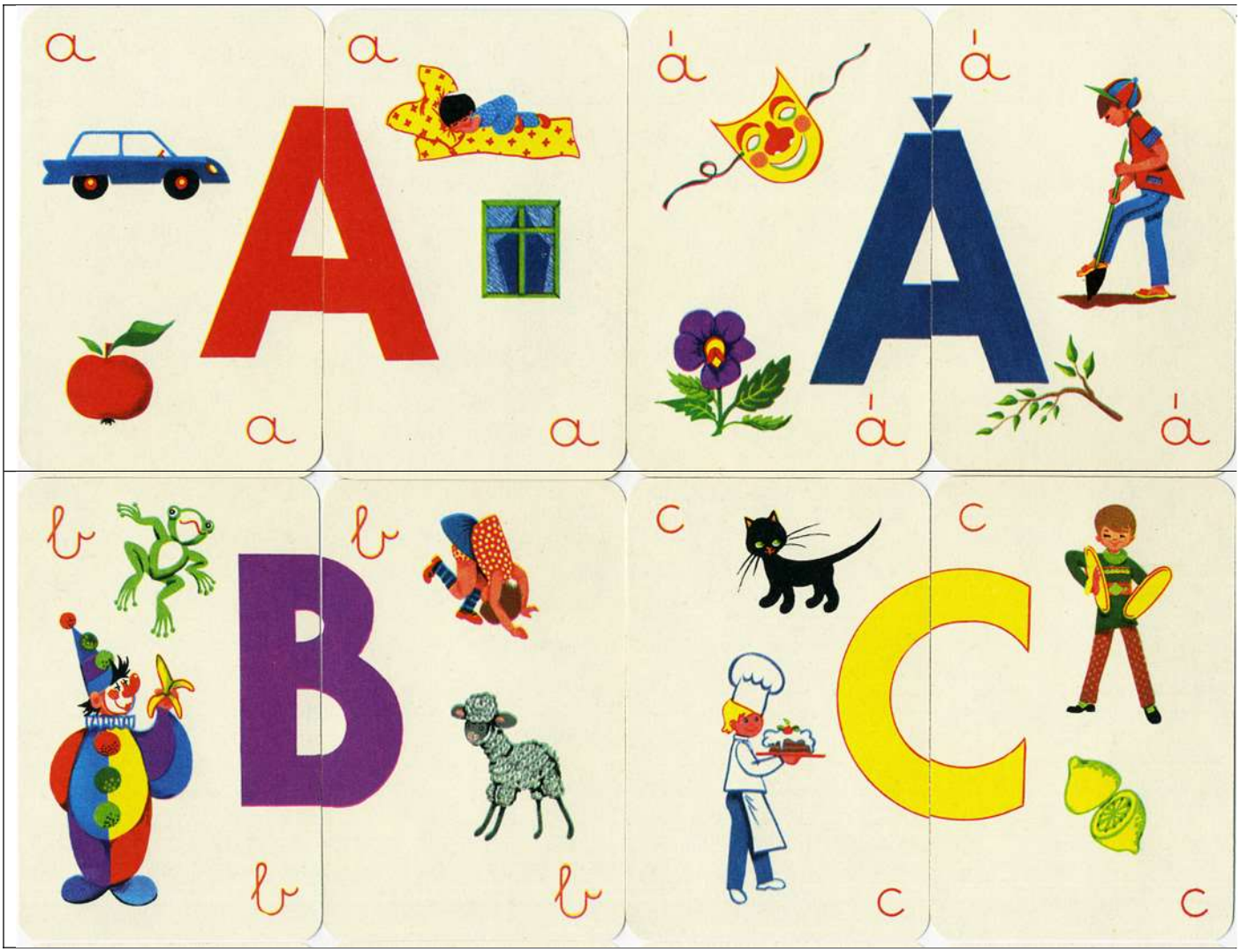
A játékot az nyeri meg, akinek először fogy el minden lapja.

Minerva – F. k.: Keresztes Tibor
Offset és Játékkártya Nyomda

0211 - Minerva - ABC Gyermekkartya

Nome	**ABC gyermekkartya**
Fabbricante	**Minerva**
Paese	**Ungheria**
Numero carte	**74 + 1 regole gioco + 3 bianche**
Anno	**197x**
Tipo mazzo	**Didattico**
Dimensioni	**mm. 87x57**

Il mazzo "*ABC carte per bambini*" ha 74 carte; ogni coppia mostra la metà di una lettera, o di una coppia di lettere, e i disegni di parole che cominciano con tale lettera.
Scopo del gioco è di riconoscere le carte da abbinare e metterle tra le proprie.
Alla fine chi ha più carte accoppiate sarà il vincitore della partita.
Le grandi lettere al centro sono colorate e i disegni sono posti ai lati delle stesse.

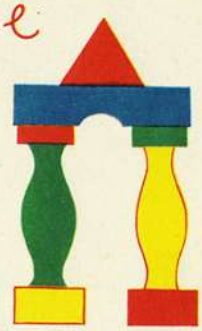


cs Cs

d D

e E

é É



f F

g G

gy

Gy

gy

gy

gy

h

H

h

h

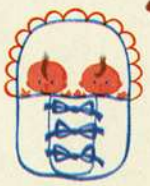
h

i

I

i

i



i

j

J

j

j

k

K

k

k

k

l

L

l

l

l

ly

Ly

ly

ly

ly

Ly

ly

m

M

m

m

M

m

n

N

n

n

n

ny

Ny

ny

ny

Ny

ny

o

O

o

o

O

o

ó

O

ó

ó

O

ó

Ö

Ö

Ö

Ö

P

P

R

R

S

S

Sz

Sz

t

T

t

t

ty

Ty

ty

ty

u

Ü

u

u

ú

Ú

ú

ú

ü

Ü

ü

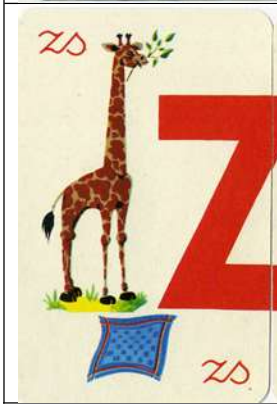
ü

ű

Ű

ű

ű

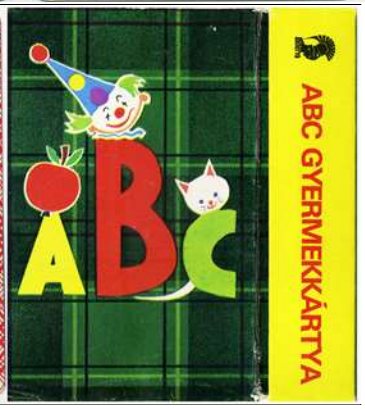


A B C kártya játékszabály

A kártyákat jól összekeverjük. Minden játékosnak nyolc kártyalapot osztunk. A fennmaradó kártyacsomót — hátlappal felfelé — az asztal közepére tesszük. Akinek páros kártyája van — olyan, amelyen a bal felső sarokban levő betűjel egyforma és a két lap összeillesztve a jellel azonos betűt ábrázol — maga elé helyezi. Figyeljetek, mert a betűpárok megtalálását könnyítik a kártyákon levő rajzok is. Aki nem talál kártyapárt, az asztalra helyezett kártyacsomóból húz. Ha a húzott kártyával ki tudja egészíteni a kezében tartott lapok valamelyikét, kirakja. Ha nem talál betűpárt, akkor a bal keze felőli gyerek következik a játékban. Amikor az asztalról elfogytak a kártyák, egymás kézben tartott lapjaiból húzzatok, mindenki a tőle jobbra ülőtől. A játékot az nyeri, aki leghamarabb rakja le az összes kártyáját, vesztes az, akinél a legtöbb lap marad.

Minerva — F. k.: Keresztes Tibor

Offset és játékkártya Nyomda

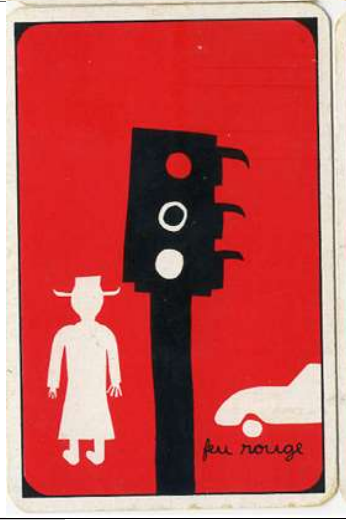


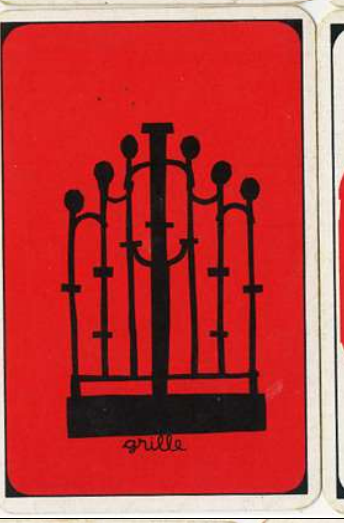
4209 - Miro - Carto-Shell / C'est Shell que j'aime

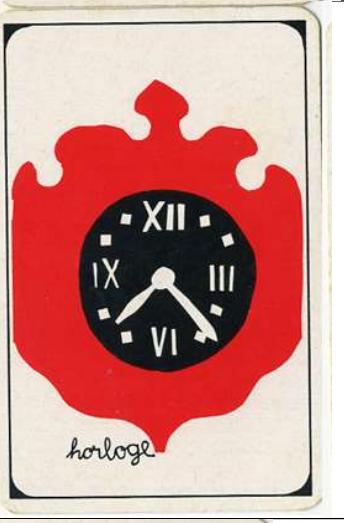
Nome	**Carto-Shell / C'est Shell que j'aime**
Fabbricante	**Miro company**
Paese	**Francia**
Numero carte	**32 + regole gioco**
Anno	**1963**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 83x55**

Il mazzo è stato distribuito a scopo pubblicitario dalla compagnia petrolifera Shell. Sulle carte si trovano disegni infantili di ciò che si può vedere durante un viaggio. Il gioco consiste nello scartare la carta dove è presente quello che si è appena visto. Chi per primo rimane senza carte vince.
La carta con le regole del gioco termina con “Non giocate se siete il guidatore”.

mare
statue
autocar
pigeon
agent de police
poteau indicateur
poteau télégraphique
château
vache
camion
PATISSERIE
patisserie
banc







c'est Shell que j'aime

SHELL

CARTO-SHELL

(1 à 5 joueurs)

Le jeu « CARTO-SHELL » est spécialement conçu pour être joué en voiture ou en train. Il comporte 32 cartes représentant des objets que l'on peut voir lorsqu'on voyage.

On distribue 6 cartes à chaque joueur. Lorsqu'un joueur aperçoit l'objet représenté sur une de ses cartes, il indique l'objet et se débarrasse de sa carte.

Le gagnant est le premier joueur qui ait aperçu les six objets correspondant à ses six cartes

NOTA. - Le jeu « CARTO-SHELL » peut également être joué à l'intérieur, avec un poste de télévision, en suivant les émissions qui se déroulent à l'extérieur.

NE JOUEZ PAS SI VOUS ÊTES LE CONDUCTEUR

PUBLICIS

© 1963 MIRO COMPANY

2654 - Modiano - Memory di Jacovitti

Nome	**Memory di Jacovitti**
Fabbricante	**Modiano** per **Fratelli Fabbri editori**
Paese	**Italia**
Numero carte	**40+40**
Anno	
Tipo mazzo	**Memory**
Dimensioni	**mm. 76x76**

I disegni di Benito Jacovitti che sono su questo mazzo sono presi dal mazzo di Mercante in fiera dello stesso autore, conservando i numeri da 1 a 40 sulle carte.
In basso ad ogni carta il numero della stessa e il nome del personaggio, nello stile sconclusionato di Jac.
Nomi come *Bicarlo*, il *Barcantonio*, il *Cancan*, la *Casalingua*, il *Tritapeppe*, il *Trimedario* o il *Fumagiorgio* sono geniali invenzioni titpiche di questo famoso disegnatore.
Scopo del gioco è scoprire contemporaneamente due carte con la stessa figura.
Vince chi alla fine ha più carte.

21 LA PASTASCIUTTA
22 IL CERVO
23 IL TRITAPEPPE
27 L'ARCIBALIA
36 L'ESORCISTA
37 IL GIRAFFO
38 IL PORCAUTO
35 IL KARATETA
39 LA MUUUUCCA
40 L'ARPANONNA
17 IL TRIMEDARIO
32 IL NAUFRAGO
7 LA SEGNALETICA
8 IL DIROTTATORE
12 IL FARFALLO
13 LA BALLERINA
10 IL CANCAN
11 IL BARCANTONIO
15 L'ELEFIASCO
16 LO SCARGABONZI

25 IL SERPENTONE

26 IL POLLASTRO

30 LA CASALINGUA

31 IL PACIFISTA

28 IL FOLKANTANTE

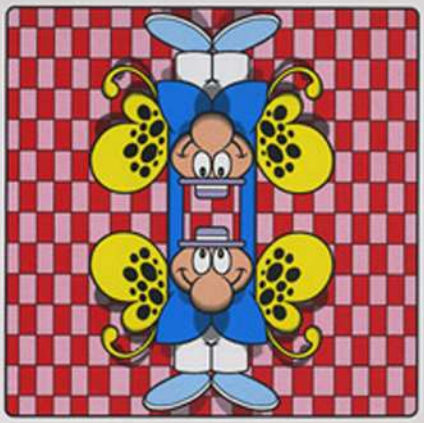
29 IL CENTAURO

33 IL PESCECUBO

34 IL SUBACQUEO

MEMORY
di
JACOVITTI

CARTE da GIOCO
FABBRI EDITORI



MEMORY
di
JACOVITTI

2605 - Modiano - Il pirata

Nome	**I giochi di Geronimo Stilton - Il pirata**
Fabbricante	**Modiano per Corriere della Sera**
Paese	**Italia**
Numero carte	**47 + 1 regole gioco + 7 pubblicità**
Anno	**2013**
Tipo mazzo	**Uomo nero variante**
Dimensioni	**mm. 88x63**

Il mazzo era abbinato al quotidiano Corriere della sera e porta i disegni dei romanzi di Geronimo Stilton, un topo molto amato dai ragazzi dalla sua prima apparizione nel 1997.
Il gioco è come quello dell'Uomo nero, con la differenza che chi alla fine rimane con la carta singola del pirata Oscar Tortuga vince la partita.
Il personaggio di Geronimo Stilton è stato creato da Elisabetta Dami e vanta traduzioni in numerose lingue.
La collana vanta oltre 120 libri, da quelli originali alla trasposizione di grandi classici, da volumetti didattici a quelli di barzellette.

Mappa
dell'Isola dei Gatti

Bitter

Bibo Micis

Mollica

Glitter

Bonzo Felix

Kikita Gattil

Miaola Maox

Geronimo Stilton
e Miagolix

Geronimo Stilton

Gattardone III
De Gattardis

Zuspola

Bussola
di Gattardone III

Galeone
'Uragano Nero'

Timone
dell'Uragano Nero

2604 - Modiano - Occhio alla coppia

Nome	**I giochi di Geronimo Stilton - Occhio alla coppia**
Fabbricante	**Modiano per Corriere della Sera**
Paese	**Italia**
Numero carte	**48 + 2 regole gioco + 5 pubblicità**
Anno	**2013**
Tipo mazzo	**Memory**
Dimensioni	**mm. 88x63**

Sempre della collana dei giochi di Geronimo Stilton distribuita in abbinamento al Corriere della Sera questo mazzo per il gioco memory.
I personaggi raffigurati sono naturalmente quelli dei 130 romanzi di Elisabetta Dami.
Al mazzo sono abbinate 2 carte con le istruzioni per il gioco e 5 con la pubblicità del quotidiano.

Zio Mascarpone

Amperio Volt

Zia Margarina

Karina
Von Fossilen

Iena

Sally
Rasmaussen

Ficcanaso
Squitt

Trappola Stilton

Zia Lippa

Nonna Rosa

Oliver

Tea Stilton

Eco del Roditore

Patty Spring

Torquato
Travolgiratti

Zio Spelliccio

CORRIERE DELLA SERA

REGOLE DI OCCHIO ALLA COPPIA

Al gioco Occhio alla Coppia possono partecipare da due a sei giocatori.

Il mazzo è formato da 48 carte a due a due uguali.

Un giocatore scelto a caso mescola tutte le carte e poi le dispone sul tavolo in modo da formare un rettangolo. Per i più piccini è consigliabile sparpagliare le carte sul tavolo, mescolarle con i dorsi coperti e poi ordinarle. Si possono anche lasciare sul tavolo le carte in una configurazione disordinata: in tale caso il gioco risulterà un poco più impegnativo.

Il giocatore più giovane alza e scopre una prima carta, e poi, a caso, una seconda. Se le due immagini scoperte sono identiche, il giocatore cattura quelle due carte e ha diritto a proseguire per un altro turno di gioco. Nel caso contrario, dopo averle mostrate a tutti gli altri, le ricolloca nelle due posizioni in cui le aveva prese, ancora a faccia in giù. Il turno di gioco prosegue in senso orario.

È evidente che, quando si è memorizzata l'esatta posizione di una o più carte, conviene girare al primo colpo una carta mai scoperta sperando così di conoscerne la compagna.

Coppia dopo coppia, le carte presenti sul tavolo vengono catturate dai vari giocatori, e al termine, quando anche le ultime due sono oggetto di presa, vince chi tra i presenti ne ha collezionato il maggior numero.

COPPIE PROGRESSIVE

In questa variante, all'inizio della partita vengono poste sul tavolo soltanto 24 carte conservando il resto del mazzo a parte.

Quando un turno di gioco si conclude con la conquista di una o più coppie si pongono negli spazi vuoti delle nuove carte coperte.

Ovviamente il gioco si complica per la minore possibilità di formazione delle coppie.

© Edizioni Piemme S.p.A.

1125 - Montecarlo - Loteria Mexicana

Nome	**Loteria Mexicana N. 304**
Fabbricante	**Montecarlo S. A.**
Paese	**Messico**
Numero carte	**54**
Anno	
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 60x40**

Il gioco messicano *Loteria* è simile alla nostra tombola. La confezione comprende cartelle con i disegni di 9 carte ognuna e 54 carte, da scoprire una ad una come nella tombola si estraggono le pedine con i numeri.
Le carte, numerate da 1 a 54, hanno disegni di oggetti domestici, giocattoli e prodotti dell'artigianato messicano.
Scopriamo dai disegni che i giocattoli dei bambini italiani e messicani sono molto simili.
Da appassionato di giochi mi ha sempre stupito scoprire che moltissimi passatempi sono conosciuti in tutto il mondo, come la trottola (carta 2) e la raganella (carta 7).
La *calavera*, il teschio sulla carta numero 3, è fatto di zucchero ed è un tipico dolce che si regala ai bambini il giorno dei morti. Il teschio serve come *ofrenda* (offerta) per il morto cui è dedicato; il suo nome è scritto sulla fronte.

14

EL QUECHQUEMETL

15

LA BOLSA

16

LOS GUAJES

17

EL SARAPE

23

LA PALOMA

24

LA GUITARRA

25

LA MONTURA

26

LA MULITA

32

LA JAULA

33

LA MACETA

34

LA MASCARA

35

EL MOLCAJETE

41

LAS CUCHARAS

42

EL REHILETE

43

EL METATE

44

EL REBOZO

50

EL MOLINILLO

51

EL JUDAS

52

EL COCHINITO

53

LA TABLA

5

EL BALERO

6

EL CABALLITO

7

LA MATRACA

8

LOS GALLITOS

10

LA SILLA

11

LA CAZUELA

12

LOS HUARACHES

13

EL YOYO

19

LA PERIBANA

20

LA TINAJA

21

EL CHIQUIHUITE

22

LAS ESPUELAS

28

EL BULE

29

EL SOPLADOR

30

LA CANASTA

31

EL PLATO

37

LA JICARA

38

EL BOTELLON

39

LA CORNETA

40

EL TRASTERO

46

EL JARRITO

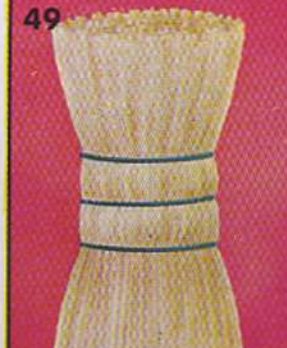
47

EL PETATE

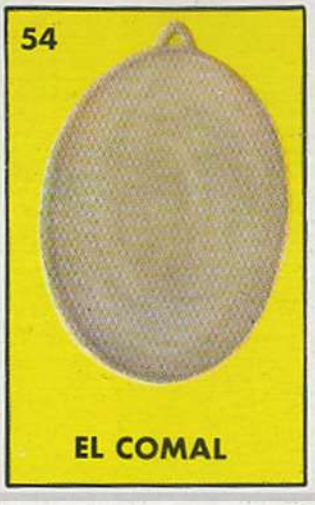
48

LAS FLAUTAS

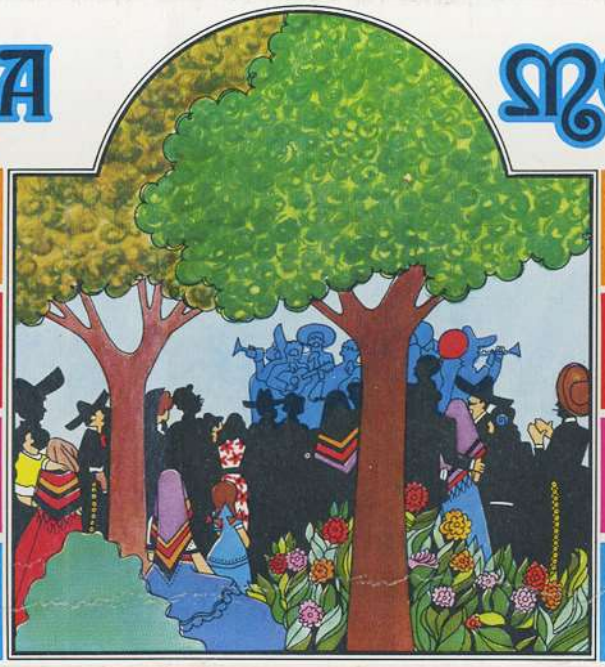
49



LA ESCOBETA



LOTERIA MEXICANA



MONTECARLO®

CONTENIDO
8 TABLEROS 54 CARTAS 48 FICHAS

Con la belleza multicolor de la artesanía mexicana.

2650 - Morreale - Il gioco della bugia

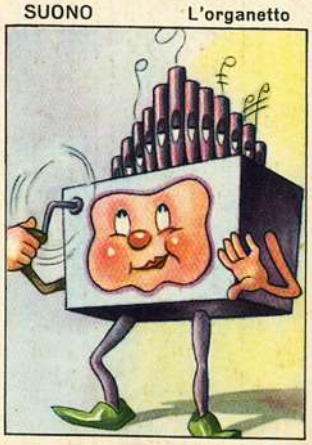
Nome	**Il gioco della bugia**
Fabbricante	**Stabilimento Grafico Morreale**
Paese	**Italia**
Numero carte	**35 + 1 carta Cibalgina (joker)**
Anno	**1947**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 75x55**

Il mazzo veniva regalato dai farmacisti come pubblicità dell'antidolorifico Cibalgina,
I disegni di Sebastiano (Papà) Craveri (1899-1973) mostrano oggetti divisi in cinque gruppi di 7 carte: Fumo, Suono, Volo, Taglio e Giro. Il nome del gruppo dichiara la funzione dell'oggetto. Si inizia ponendo sul tavolo una carta coperta, dicendo il gruppo cui appartiene. Il successivo giocatore pone una sua carta, sempre coperta, dichiarando lo stesso gruppo. Il gioco prosegue finchè uno dei giocatori dice "Bugia", ritenendo che la carta non sia del gruppo dichiarato. Si scopre l'ultima carta: se il giocatore ha mentito si prende tutte le carte che stanno sul tavolo, in caso contrario se le prende chi ha chiesto di controllare la carta. Vince chi rimane per primo senza carte.
Al mazzo, noto con retri differenti (*1894-2650*), è allegata una carta pubblicitaria, usata come joker, e un foglietto con le regole del gioco.

SUONO Il trombone

SUONO L'arpa

SUONO L'organetto



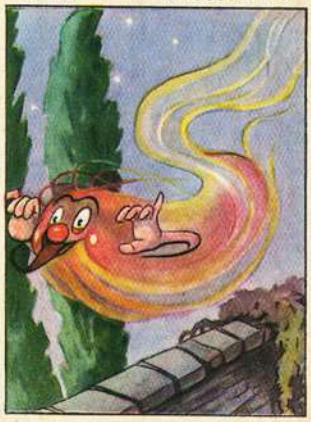
SUONO La campana

SUONO Il mandolino

SUONO La sveglia

SUONO L'ocarina

VOLO Il fuoco fatuo

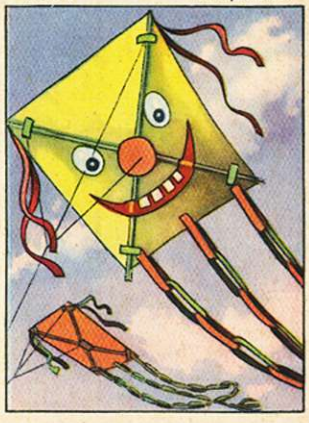


VOLO La farfalla

VOLO Il pipistrello

VOLO L'ape

VOLO L'aquilone



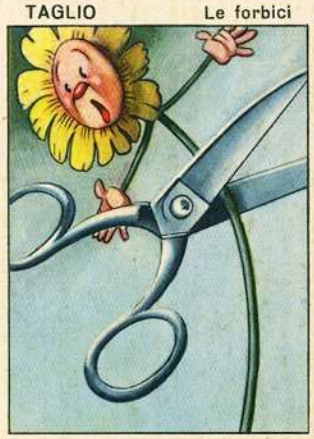
VOLO L'aeroplano

VOLO Il gufo

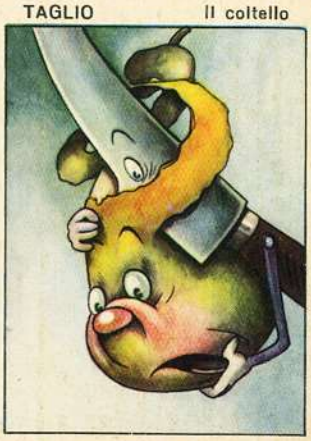
TAGLIO La roncola

TAGLIO Il tagliere

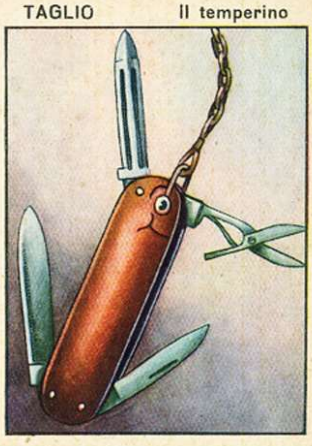
TAGLIO Le forbici



TAGLIO Il coltello

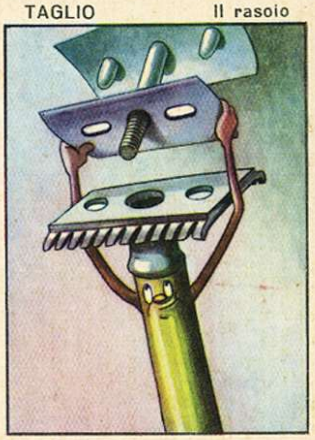


TAGLIO Il temperino

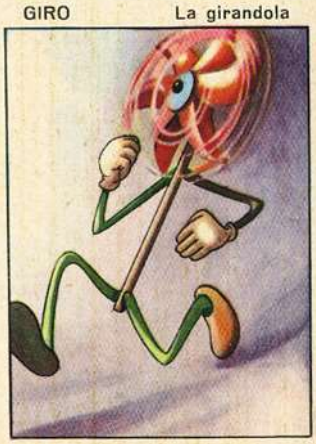


TAGLIO La scure

TAGLIO Il rasoio



GIRO La girandola



GIRO Il fuoco artificiale

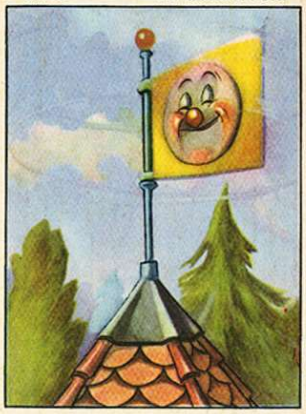
GIRO Il mulino a vento

GIRO Il mappamondo

GIRO Il mulino ad acqua

GIRO La giostra

GIRO La banderuola



IL GIOCO DELLA BUGIA

Il mazzo composto di 36 cartine, è suddiviso in cinque serie di 7 cartine cadauna contrassegnate dalle voci:

VOLO - FUMO - GIRO - TAGLIO - SUONO

e da una carta **Cibalgina**®(Jolly)

Si può giocare in 2, in 3 ed in 4. Unendo due mazzi (complessivamente 72 carte) si può giocare anche in 6, in 8 e in 12. Le cartine mescolate ed alzate vengono distribuite in numero uguale a tutti i giocatori, da colui che è di mano.

Gioca per primo colui che si trova a destra di chi ha distribuito le carte, iniziando con una serie a piacimento, mettendo in tavola una carta coperta e pronunciando il nome della serie prescelta: ad esempio **"VOLO"**. Il giocatore seguente dovrà mettere anche lui in tavola una carta coperta dicendo: **"VOLO"** e così via. Chi si trova privo di una carta di tale serie dovrà mettere in tavola una cartina qualsiasi dichiarando con disinvoltura **"VOLO"**. Se nessuno ferma il gioco, si continua nella stessa dichiarazione anche se la cartina è di un'altra serie (e qui consiste la bugia). Ma se un giocatore (in qualsiasi posizione si trovi, senza obbligo di turno) sospetta che chi ha giocato per ultimo abbia mentito, può fermare il gioco gridando: **"BUGIA"**! Verrà allora scoperta la carta indicata e se non corrisponderà alla dichiarazione del giocatore, egli sarà obbligato a ritirare tutte le carte in tavola mettendole insieme alle proprie. Se invece la dichiarazione del giocatore risulterà esatta, tutte le carte in tavola dovranno essere ritirate da chi ha fermato il gioco. Dopo l'interruzione, il gioco verrà ripreso dal giocatore che segue immediatamente quello che ha raccolto le carte, iniziando il nuovo giro con la serie che preferisce.

La carta **Cibalgina**®(Jolly) può essere giocata quando si vuole, ma a differenza delle altre carte, deve essere deposta in tavola scoperta. Con tale giocata il possessore della carta **Cibalgina** (Jolly) ha il diritto di distribuire le carte giacenti in tavola ad uno o più giocatori nella misura che vuole, dandone naturalmente di più a chi ne ha di meno. In tale distribuzione non sarà più compresa la carta **Cibalgina**, che una volta giocata non potrà più essere usata per la partita in corso.

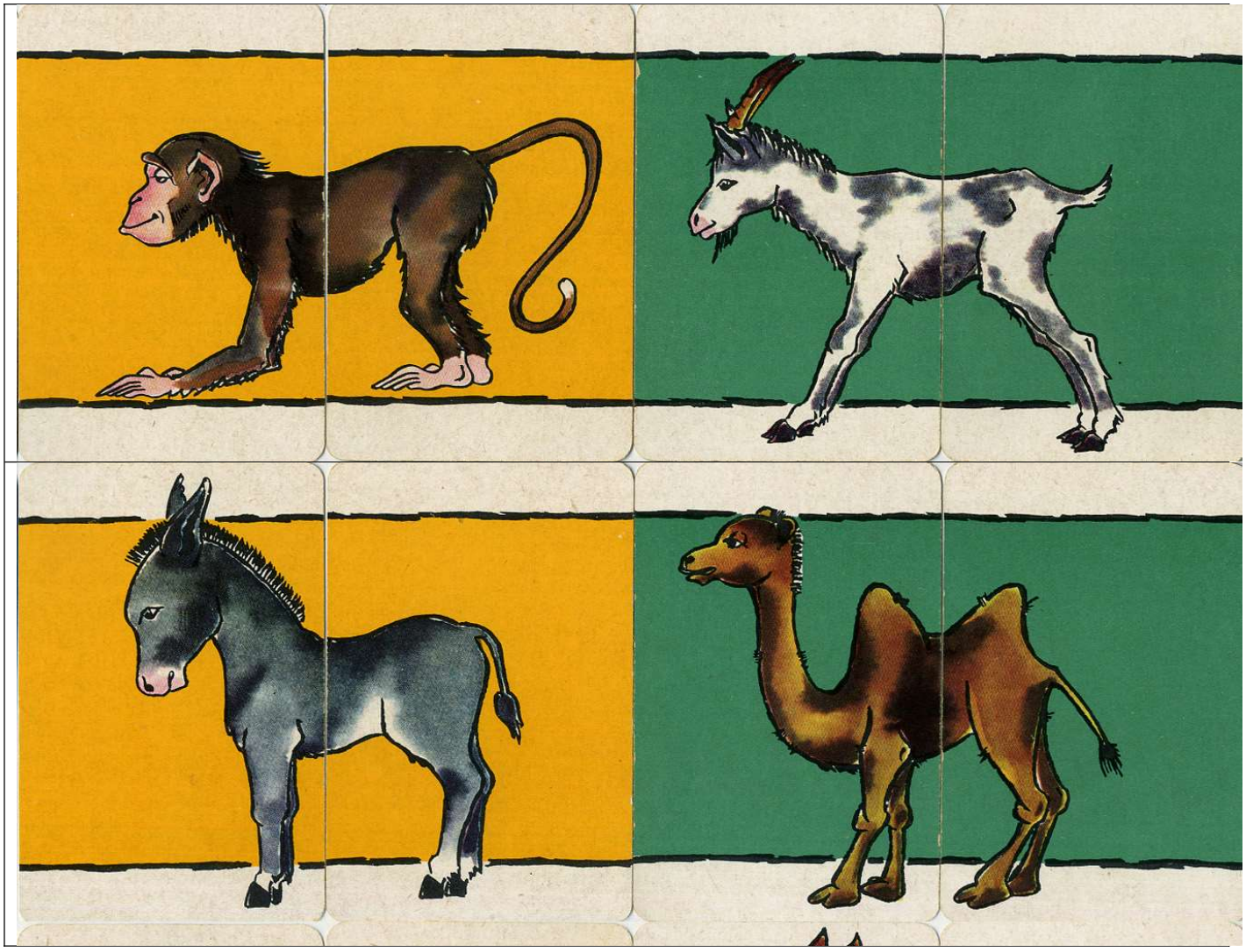
Vince colui che per primo rimarrà senza carte.

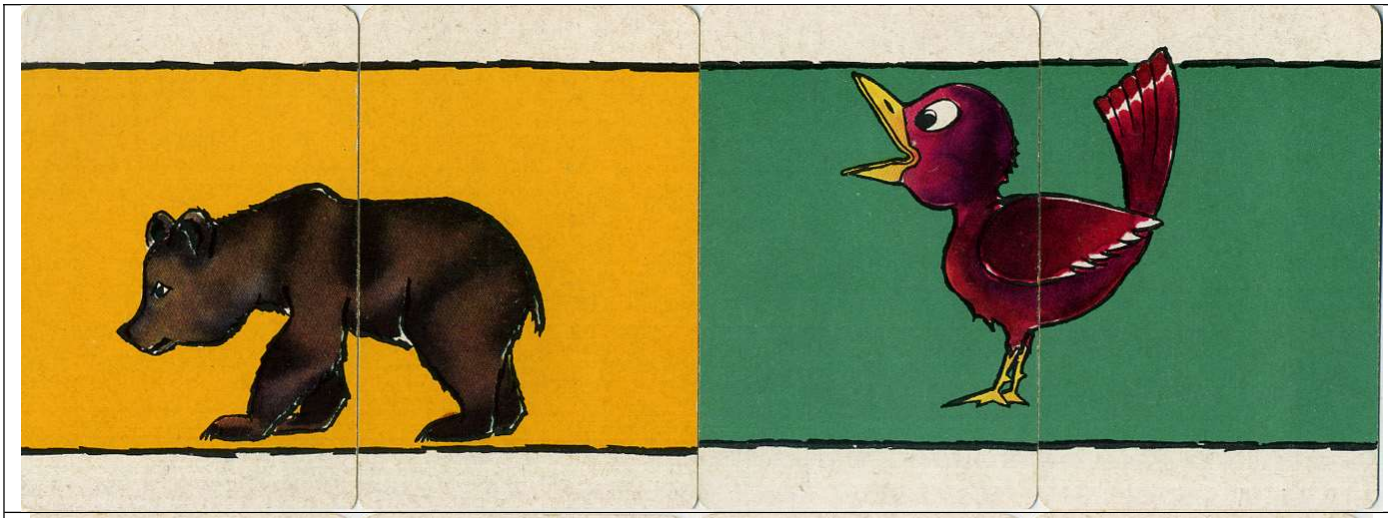
Ediz. A. Scola, Milano - Brev. N. 55611 - Tutti i diritti protetti a norma delle convenzioni internazionali.
Stab. Grafico MORREALE - MILANO
® = Marchio depositato

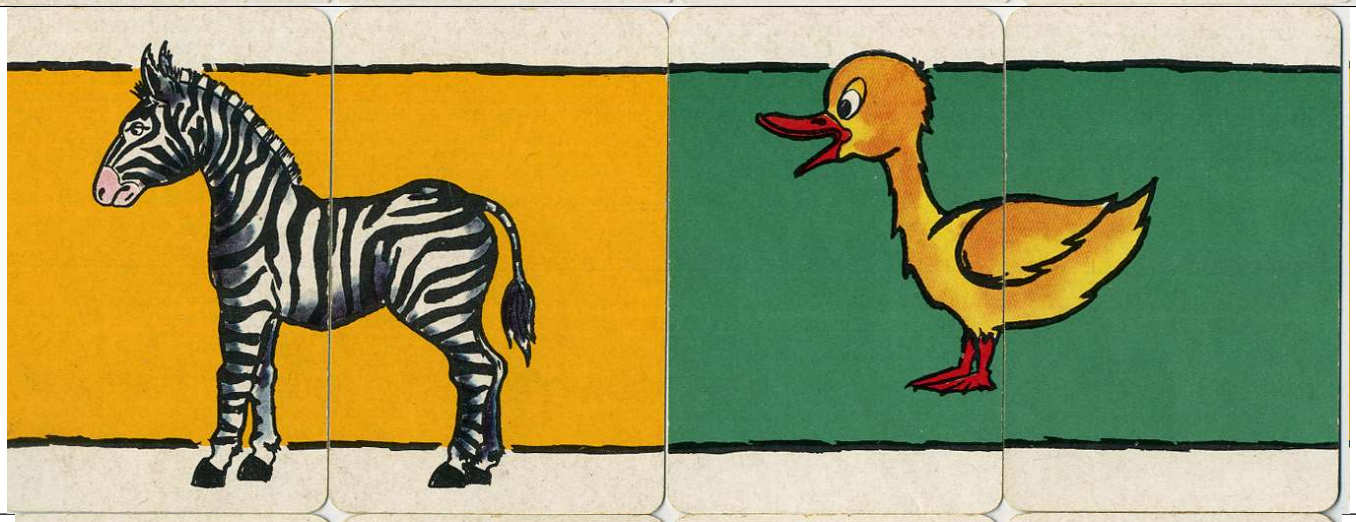
4922 - Neubert - Aus 2 mach 1

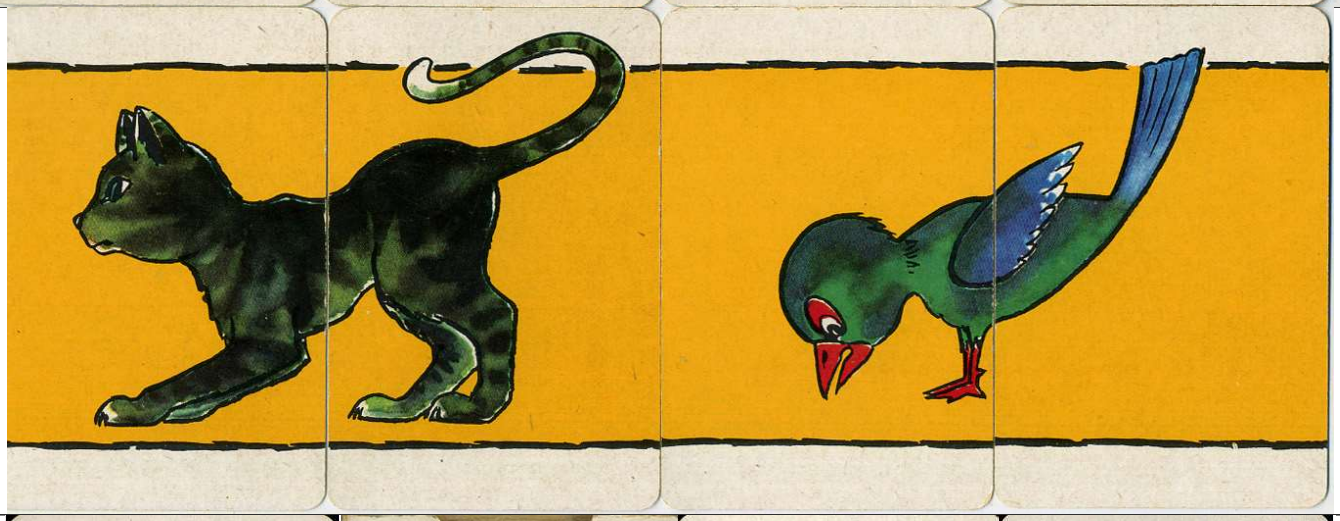
Nome	**Aus 2 mach 1**
Fabbricante	**Verlag Erhard Neubert K. G.** stampa **AS VEB**
Paese	**Germania Orientale**
Numero carte	**32 + 1 regole gioco**
Anno	
Tipo mazzo	**Metamorphosys**
Dimensioni	**mm. 87x57**

Il mazzo *Da 2 fanne 1*, stampato per l'ex DDR, permette al bambino di comporre il disegno di un animale unendo due carte, come dice il titolo.









Ein Bildkartenspiel
für Kinder von fünf Jahren an

VERLAG ERHARD NEUBERT KG

Und so spielen wir mit den Bildkarten

Das Spiel besteht aus 32 Bildkarten. Auf 16 Karten ist der Kopf eines Tieres, auf den anderen 16 Karten der Körper dargestellt. Ihr müßt nun versuchen, alle Tiere richtig zusammenzusetzen und aufzulegen. Hierzu schlagen wir euch zwei Spielregeln vor:

1. Alle Karten werden gut gemischt und mit der Rückseite nach oben als bunter Haufen auf den Tisch gelegt. Jeder Mitspieler sucht sich drei oder vier Karten (nach vorheriger Vereinbarung) aus und legt sie offen vor sich auf den Tisch. Dann geht es reihum weiter. Es wird immer nur eine Karte genommen. Paßt sie zu den aufgelegten Karten, wird sie angelegt. Wenn sie nicht paßt, wird sie in den Haufen zurückgelegt. Wer zuerst vier Tiere fertig hat, ist Gewinner.
2. Nach dem Mischen werden die Karten gleichmäßig verteilt und fächerförmig in der Hand gehalten. Zusammengehörende Kartenpaare legt ihr gleich offen auf den Tisch. Auch Karten mit Tierköpfen werden aufgelegt. Die fehlenden Karten müssen dann wie beim Quartettspiel erfragt werden. Gewinner ist, wer am Schluß die meisten Tiere richtig aufgelegt hat.
3. Ihr könnt auch „Schwarzer Peter" spielen. Dazu muß aus dem Spiel **eine** Karte entfernt werden. Wer dann am Schluß die Kopfkarte übrigbehält, zu der keine andere Karte mehr da ist, hat verloren.

Zu allen Spielen wünschen wir euch viel Spaß!

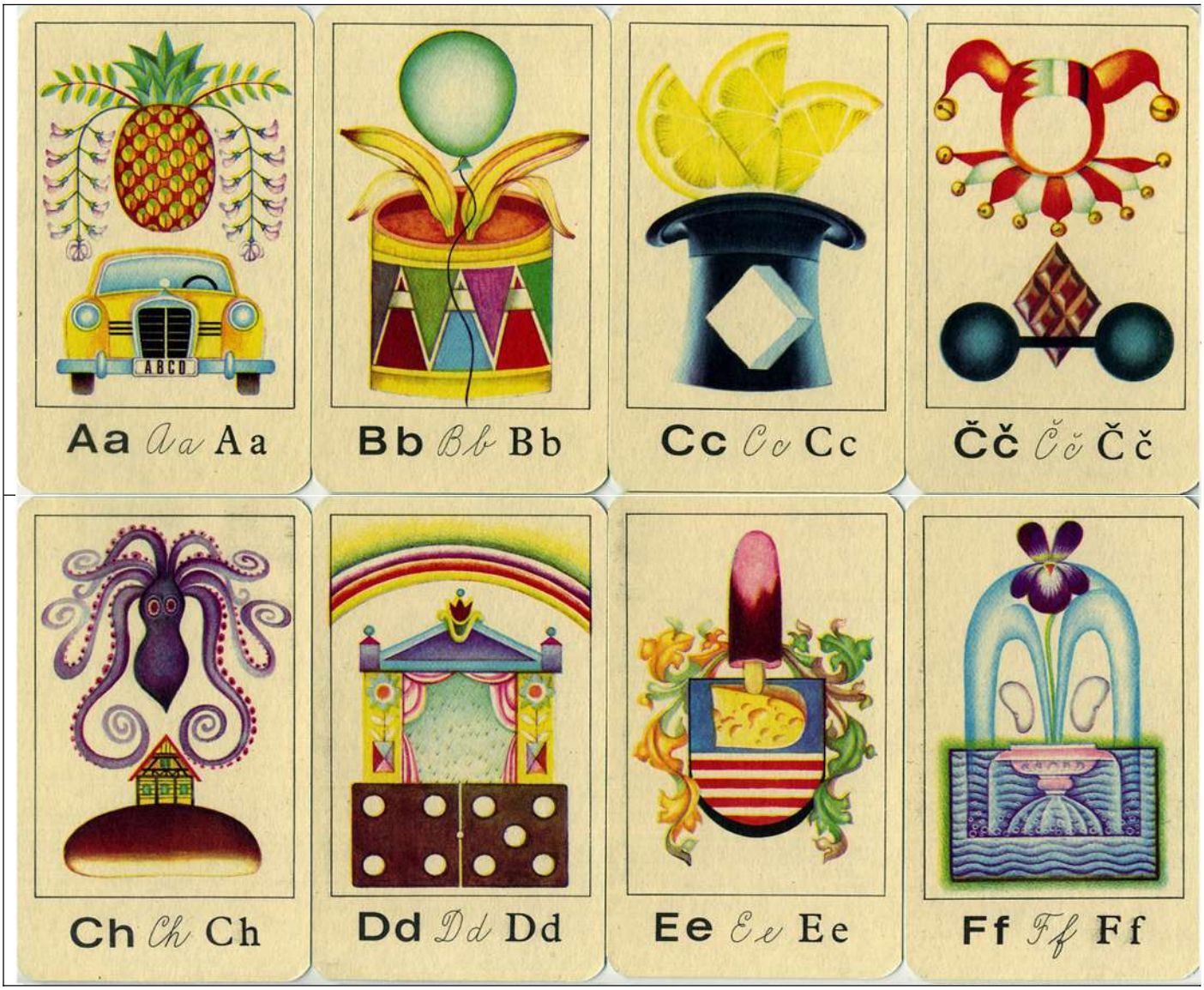
EUER

VERLAG ERHARD NEUBERT KG
KARL-MARX-STADT

0307 - OTK - Detska abeceda

Nome	**Detska abeceda**
Fabbricante	**OTK Obchodni Tiskarny N.P.**
Paese	**Cecoslovacchia**
Numero carte	**27 + 5 istruzioni**
Anno	**197x**
Tipo mazzo	**Didattico**
Dimensioni	**mm. 105x63**

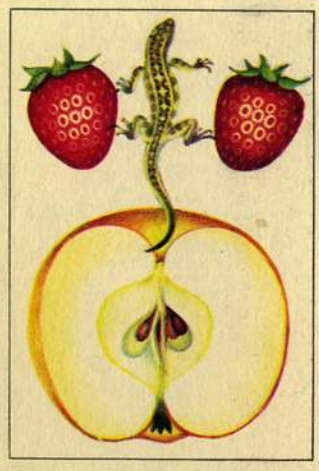
Il mazzo "*Alfabeto dei bambini*", disegnato da Jana Sigmundova, era destinato agli scolari dell'ex Cecoslovacchia perché imparassero l'alfabeto.
In basso ad ogni carta troviamo una lettera dell'alfabeto ceco e sopra uno o più oggetti che iniziano con questa lettera, scritta con 3 diversi caratteri, in maiuscolo e minuscolo.
Sul retro troviamo un motivo ornamentale composto usando le prime 4 lettere dell'alfabeto.



Gg *Gg* Gg

Hh *Hh* Hh

Ii *Ii* Ii

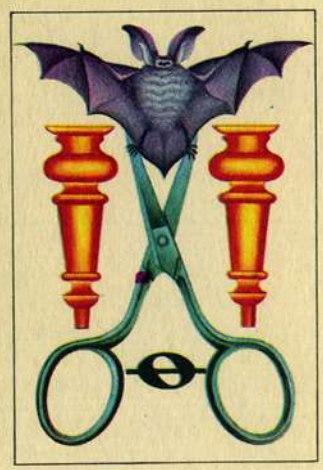


Jj *Jj* Jj

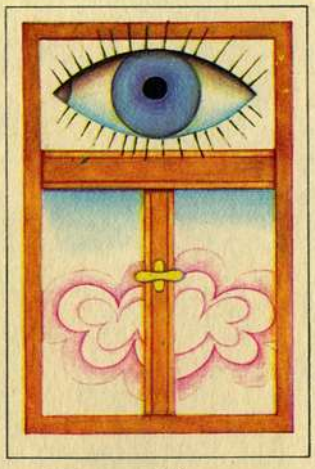
Kk *Kk* Kk

Ll *Ll* Ll

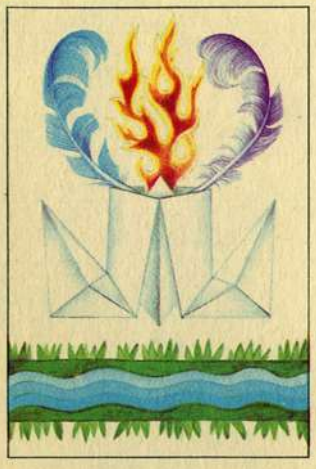
Mm *Mm* Mm



Nn *Nn* Nn

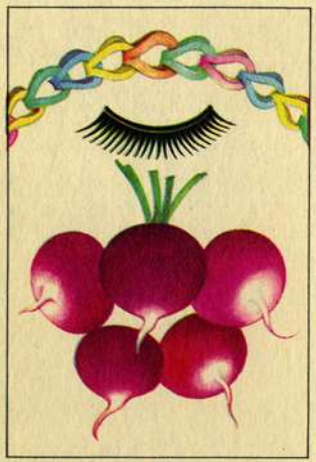


Oo *Oo* Oo

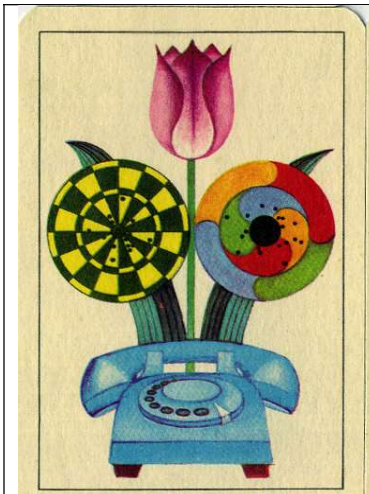


Pp *Pp* Pp

Rr *Rr* Rr

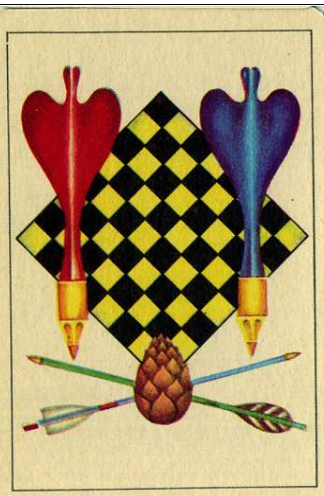


Řř *Řř* Řř



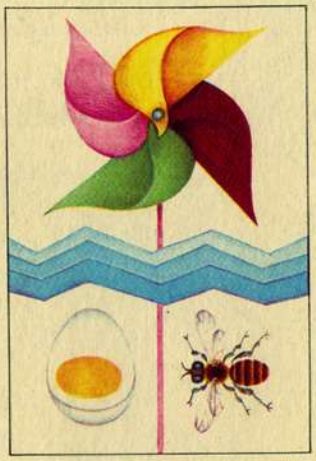
Tt *Tt* Tt

Ss *Ss* Ss



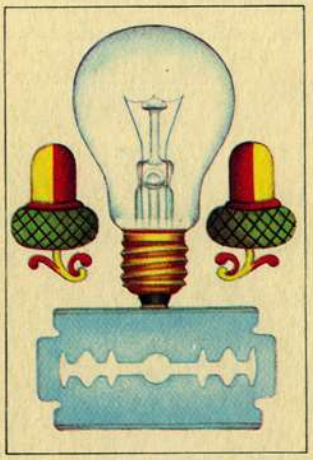
Šš *Šš* Šš

Uu *Uu* Uu



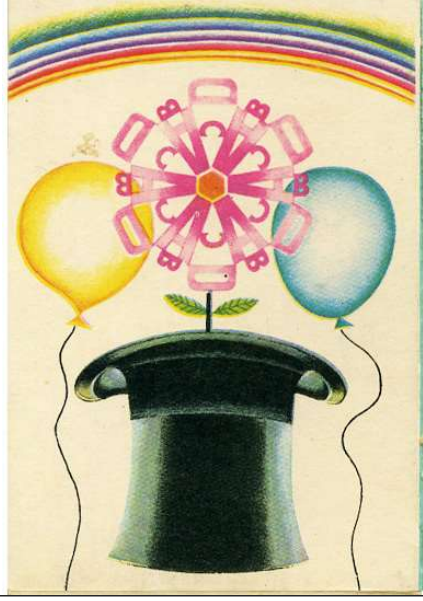
Vv *Vv* Vv

Zz *Zz* Zz



Žž *Žž* Žž

DĚTSKÁ ABECEDA



ILUSTRACE: JANA SIGMUNDOVÁ

Obrázková abeceda

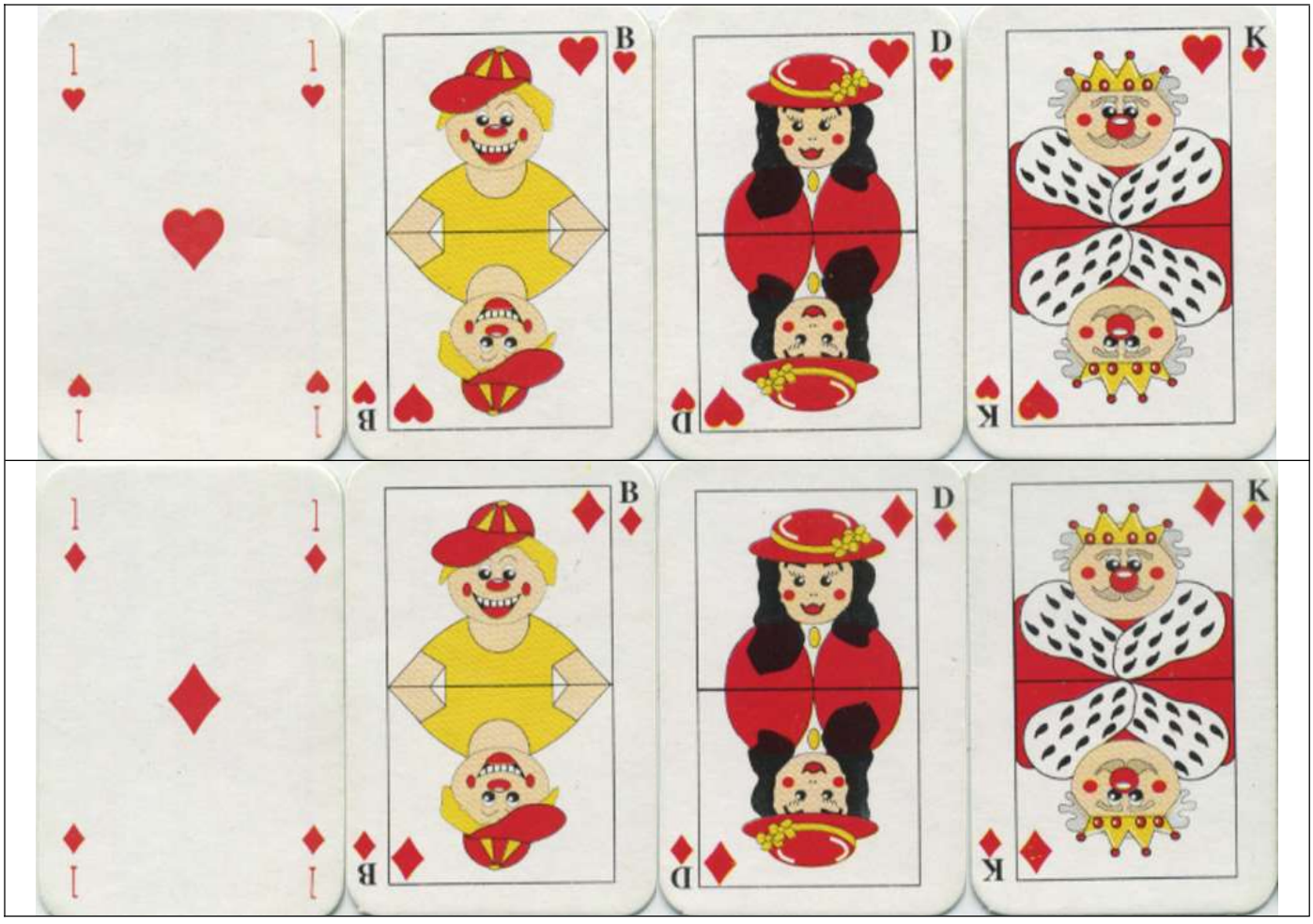
Abecedy s obrázky se užívalo při elementárním vyučování čtení a psaní v minulých stoletích. Už tehdy učitelé vypozorovali — a dnes je to dokázáno výsledky výzkumu — že snadno a rychle se učí čtení a psaní děti, které získaly předtím při hře, zábavným způsobem dostatek zkušeností se zacházením s psanými a tištěnými písmenky. Doporučovalo se péci dětem cukrované preclíky ve tvaru písmen. Vydávaly se ozdobné tabulky s abecedou doprovázenou nápovědnými obrázky: např. písmeno S bylo znázorněno nákresem hada ve tvaru S, který syčí sss. Žáci se však naučili spojit písmeno s jediným obrázkem a to nebyla pro výuku čtení velká výhoda.
Dnes se žáci učí ve škole v ČSSR číst metodou analyticko-syntetickou. (Nezačínají abecedou jako kdysi. Zpaměti se ji učí až v 3. ročníku.) Potřebují

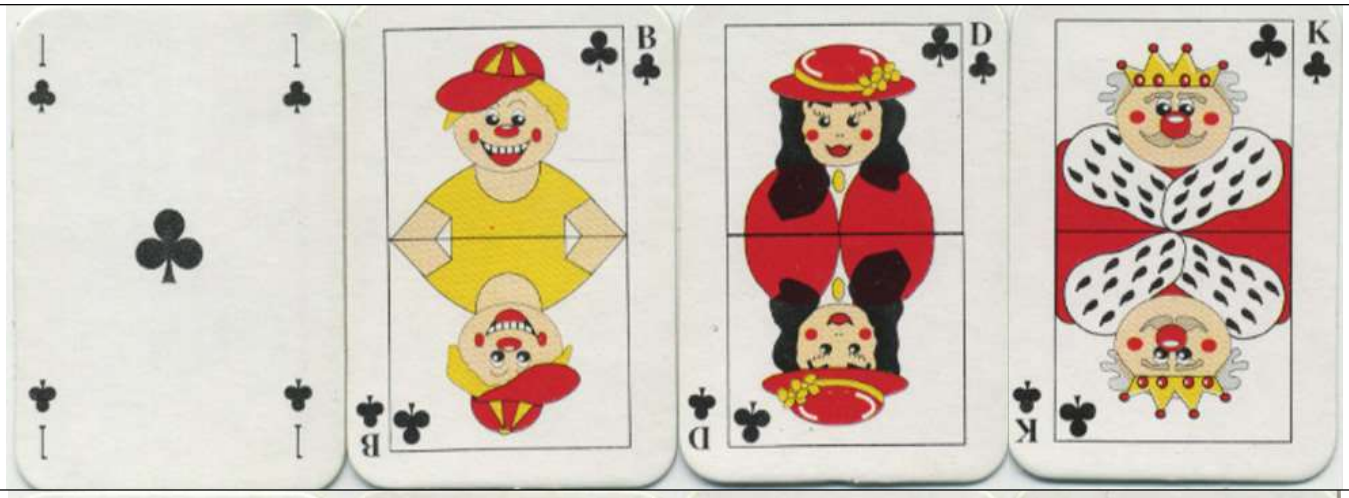
tedy nejen znát tvary písmen, ale především rozlišovat hlásky slyšené ve slovech. Výcvik tzv. fonematického sluchu se v poslední době zařazuje — v pokud možno hravé podobě — i do nejvyšších oddělení mateřských škol, kde se děti připravují soustavněji na školní docházku. Je tedy třeba, aby učitelky mateřských škol i maminky a babičky měly pomůcky pro tuto přípravu.
Jednou z takových pomůcek by mohly být předložené karty s obrázky Jany Sigmundové. Oproti dosavadnímu způsobu zpracování mají pro děti předškolního věku tu výhodu, že ke každému písmenu je připojeno několik obrázků, ne jen jediný. Dítě si tak nespojí vyslovenou hlásku jen s jedním slovem, které touto hláskou začíná. Uslyší ji na začátku několika slov, a tím se bude učit ji rozeznávat. To právě je dobrý a vyzkoušený způsob přípravy na čtení. Užívá se ho ještě v prvních

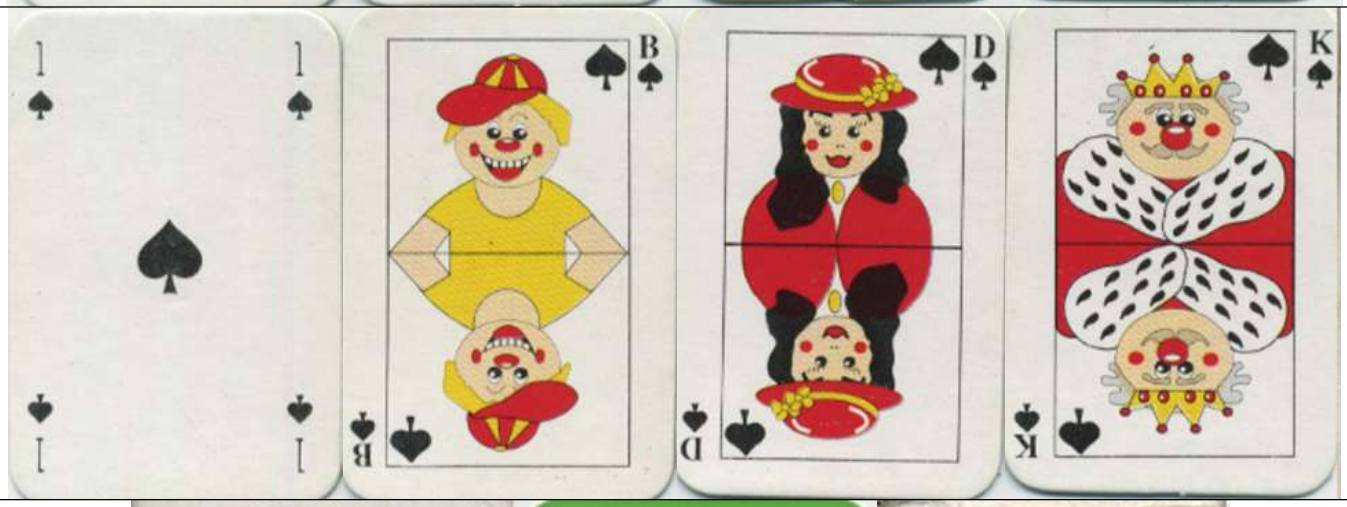
2375 - Ottmüller - Skat - Mau Mau

Nome	**Skat - Mau Mau**
Fabbricante	**Rolf Ottmüller**
Paese	**Germania - stampato in Cina**
Numero carte	**32**
Anno	
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 44x30**

Il mazzo, destinato ai bambini tedeschi, permette loro di giocare sia a Skat, un gioco molto popolare in Germania, che a Mau Mau, un passatempo che tutti i bambini di quella nazione conoscono.
Le figure sono uguali nei quattro semi e solo il seme agli indici permette di riconoscerle.
Il retro è uniforme, di colore verde.
Sulla scatola sono stampate le regole del gioco Mau Mau.







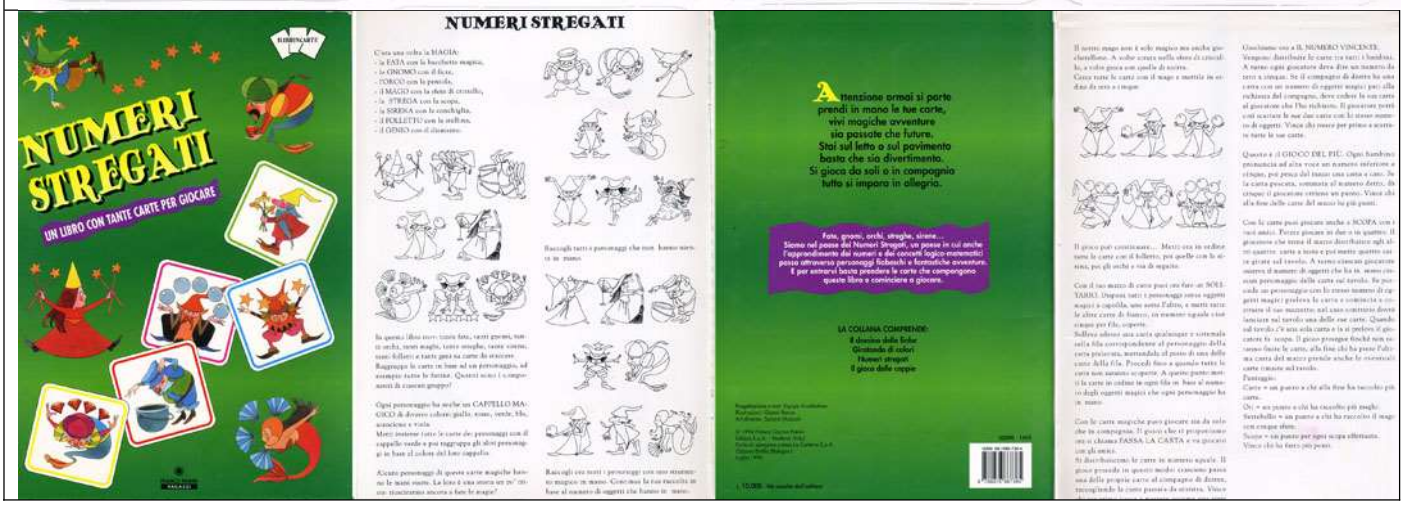
SKAT
MAU MAU

SPIELANLEITUNG
Jeder Spieler erhält 5 Karten. Eine Karte wird mit dem Bild nach oben auf den Tisch gelegt, die restlichen Karten als Stapel verdeckt daneben. Nun "bedient" der erste Spieler die auf dem Tisch liegende Karte. Er kann die Farbe oder den Wert bedienen. Legt ein Spieler die 7, muß der nächste 2 Karten vom Stapel nehmen und aussetzen. Liegt die 8, so muß er 1 x aussetzen. Der Bube darf auf jede Karte gelegt werden und bestimmt, welche Farbe gespielt wird. Wer als erster seine letzte Karte ablegt, ruft "MAU ", ist die Karte ein Bube, ruft er "MAU MAU" und ist Sieger.
Made in China

1813 - Panini - Numeri stregati

Nome	**Numeri stregati**
Fabbricante	**Franco Cosimo Panini**
Paese	**Italia**
Numero carte	**48**
Anno	**1996**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 80x80**

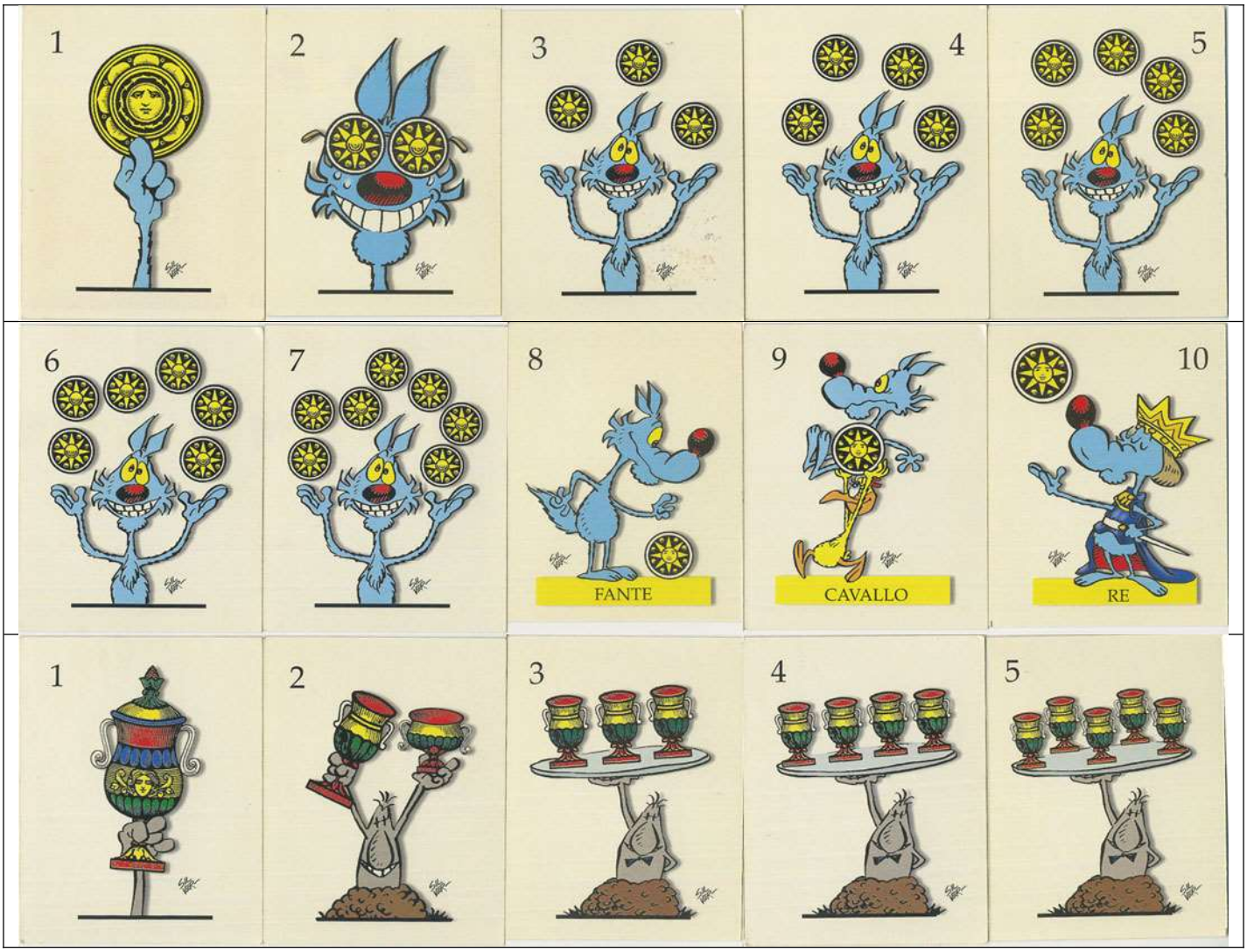
È un libro dedicato ai bambini con all'interno le carte, fustellate in modo che anche i più piccoli possano toglierle facilmente.
I disegni sono opera di Gianni Ronco.
I giochi da fare sono numerosi e semplici: si possono fare mucchietti di carte in base ai personaggi, in base al colore del vestito o del cappello e così via.
Due pagine sono destinate alle istruzioni e alla descrizione del mazzo.


NUMERI STREGATI
UN LIBRO CON TANTE CARTE PER GIOCARE
RIBRINCARTE
NUMERI STREGATI
Attenzione ormai si parte
prendi in mano le tue carte,
vivi magiche avventure
sia passate che future.
Stai sul letto o sul pavimento
basta che sia divertimento.
Si gioca da soli o in compagnia
tutto si impara in allegria.
Fate, gnomi, orchi, streghe, sirene...
Siamo nel paese dei Numeri Stregati, un paese in cui anche
l'apprendimento dei numeri e dei concetti logico-matematici
passa attraverso personaggi fiabeschi e fantastiche avventure.
E per entrarci basta prendere le carte che compongono
questo libro e cominciare a giocare.
LA COLLANA COMPRENDE:
Il dominio delle fiabe
Giostrando di colori
I Numeri stregati
Il gioco delle coppie

1759 - Panini - Lupo Alberto

Nome	**Lupo Alberto**
Fabbricante	**Panini**
Paese	**Italia**
Numero carte	**40**
Anno	**1997**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 69x54**

Su questo mazzo troviamo i disegni di Silver, pseudonimo di Guido Silvestri (1952-), il fumettista emiliano creatore di Lupo Alberto e di Cattivik.
Le figure sono a figura intera, con i semi di tipo spagnolo disegnati in posizione non standard.
Oltre all'immagine di lupo Alberto, creato nel 1973, troviamo gli altri animali che lo accompagnano nelle sue vignette: la talpa, il cane, il maiale ecc.



6
7
8
FANTE
9
CAVALLO
10
RE
1
2
3
4
5
6
7
8
FANTE
9
CAVALLO
10
RE
1
2
3
4
5
6
7
8
FANTE
9
CAVALLO
10
RE
LUPO ALBERTO
LUPO ALBERTO

1404 - Piatnik - Gioco delle figure combinate

Nome	**L'allegro gioco delle figure combinate - N. 288K**
Fabbricante	**Ferd. Piatnik & Söhne**
Paese	**Italia**
Numero carte	**48**
Anno	
Tipo mazzo	**Metamorphosys**
Dimensioni	**mm. 100x64**

Questi mazzi venivano chiamati *Metamorphosys* perché permettono di combinare le carte in vari modi così da formare figure diverse. I mazzi di fine ‘800 di solito rappresentavano paesaggi, attualmente si preferiscono figure umane o di animali.
I mazzi della Piatnik hanno le figure che hanno il punto di giunzione con le stesse dimensioni. In questo modo il bambino può comporre la figura corretta, ma può anche divertirsi a creare personaggi nuovi, magari assurdi come accostamenti, ma molto divertenti. I numeri sulle carte aiutano il bambino a trovare le carte che combaciano.
Sulla confezione è specificato che sono possibili 625 diverse combinazioni.
In questo mazzo i disegni di Willy Mayrl mostrano bambini di tutto il mondo intenti in varie attività. Anche il retro mostra una combinazione tra due carte dove si vede una luna che fuma la pipa.

13

13

14

14

3

3

4

4

9

9

10

10

15

15

16

7

11

11

18

18

19

19

20

12

Questo giuoco può essere giuocato da una o più persone.

Regola per più persone:

Le carte vengono mescolate e distribuite coperte fra i giuocatori. Se uno degli stessi ha in mano un paio di carte che formano un'intera figura, le mette scoperte dinanzi a sè. Le due metà che formano una figura sono contrassegnate dallo stesso numero.

Il giuocatore che siede a destra di colui che distribuisce le carte ha per primo il tratto e mette sul tavolo una carta. Il prossimo giuocatore deve cercare di completarla con l'altra metà corrispondente e, se gli riesce un tanto, può prendersi la figura e porla dinanzi a sè. Se invece non ha l'altra metà corrispondente può mettere anche un'altra carta, ciò che talvolta dà delle combinazioni molto divertenti. Si avverte però che non è ammesso di unire ad una metà superiore altra superiore o ad una metà inferiore altra inferiore. Perciò qualora il giuocatore non avesse la carta adatta, tocca al prossimo giuocatore di giuocare. Colui che alla fine della partita ha il maggior numero di figure complete ha vinto.

Regola per un solo giuocatore:

Mescolate bene le carte, il giuocatore le pone coperte sul tavolo una vicina all'altra, sempre però così che le due metà diano il disegno combaciante della mezzaluna.

Dopo aver messo tutte le carte sul tavolo, il giuocatore le volta una ad una e si divertirà veder le comiche combinazioni che ne saltano fuori.

Le carte (contrassegnate dallo stesso numero) che danno una figura completa vengono messe da parte e le altre rimescolate. Si continua così fino a tanto che tutte le carte abbiano dato la figura completa.

È questo un passatempo che può durare talvolta anche un'ora e che offre nuove e divertenti varianti.

0292 - Piatnik - Animal top & tails

Nome	**Animal top & tails no. 4369**
Fabbricante	**Ferd. Piatnik & Söhne**
Paese	**Austria**
Numero carte	**48**
Anno	
Tipo mazzo	**Metamorphosys**
Dimensioni	**mm. 64x100**

Il titolo "*Animali - parte superiore e code*" indica che le figure di questo mazzo, disegnate da Willy Mayrl, hanno su una carta la testa e la parte superiore del corpo di un animale e, sull'altra carta, la parte inferiore del corpo.
Le carte possono essere combinate in 576 combinazioni differenti mostrando animali intenti in varie attività. Il punto di giunzione delle carte ha la stessa dimensione in tutte, in modo che sia possibile creare nuovi animali, innaturali ma molto divertenti.
Sul retro della confezione sono stampate le regole del gioco.
Il retro, combinando correttamente due carte, mostra un bambino e un cane che sta tentando di portargli via il pagliaccio.

10
10
11
11
12
12
13
13
14
14
15
15
16
16
17
17
18
18
19
19
20
20
21
21
22
22
23
23
24
24
2
3
23
9
1
21

animal tops + tails

A funny game for one or more players
with 576 combinations

made in austria

PIATNIK

„TOPS AND TAILS“

A game for one or more players.

Rules for Several Players.

Shuffle the cards well, and deal them out equally, face downwards. If any player finds he has a complete matching picture in his hand he can lay it down immediately, face upwards. Matching halves bear the same number.

The player on the right of the dealer begins by laying one card down, face upwards. If the next player has the card to match it, he puts it down and takes the complete picture, counting it as a set in his favour. If he has not got the matching card he can put down any other card, to make whatever funny combination he likes. However, only a „top“ can be laid to a „tail“, or vice versa, as two tops or two tails cannot be put together. If a player has not the type of card required, he loses his turn to the next player. The winner is the player with most complete sets at the end of the game.

Rules for One Player.

Shuffle the cards well and lay them out face downwards in pairs, in such a way that the design on the backs of each pair forms a complete picture. Then turn the cards face upwards one by one. The resulting comical combinations will give a lot of amusement. If any of the pairs of cards you have laid out forms a matching pair (a set), place them on one side, face upwards, then shuffle the remaining cards and repeat the process until all the matching pairs have been found.

You can take as long as an hour to play this game, and will always get different combinations.

„TOPS AND TAILS“ is a real family game, equally suitable for small children, older children and adults, and will provide constant entertainment for all.

The box contains 48 cards, forming 24 complete pictures. The cards can be paired to produce 576 different combinations!

0061 - Piatnik - Top and tails around the world

Nome	**Top and tails - Around the world nr. 296**
Fabbricante	**Ferd. Piatnik & Sons**
Paese	**Austria**
Numero carte	**48**
Anno	
Tipo mazzo	**Metamorphosys**
Dimensioni	**mm. 100x64**

Il mazzo "*Parte superiore e code - In giro per il mondo*" mostra disegni di Willy Mayrl con bambini di tutto il mondo che indossano i loro costumi tradizionali.
Le 576 combinazioni che si possono ottenere permettono al bambino di ottenere bambini sia con costumi corretti che di fantasia, creando combinazioni veramente strane.
Combinando due carte per vedere il disegno del retro vediamo un bambino con vari elementi presi dalle carte del mazzo. Sul retro della confezione sono stampate le regole del gioco.

6
5
7
8
23
21
19
17
12
11
10
9

Nr. 296

TOPS AND TAILS AROUND THE WORLD

576 combinations

A game for one or more players.

FERD. PIATNIK & SONS, VIENNA

MADE IN AUSTRIA

Questo giuoco può essere giuocato da una o più persone.

Regola per più persone:

Le carte vengono mescolate e distribuite coperte fra i giuocatori. Se uno degli stessi ha in mano un paio di carte che formano un'intera figura, le mette scoperte dinanzi a sè. Le due metà che formano una figura sono contrassegnate dallo stesso numero.

Il giuocatore che siede a destra di colui che distribuisce le carte ha per primo il tratto e mette sul tavolo una carta. Il prossimo giuocatore deve cercare di completarla con l'altra metà corrispondente e, se gli riesce un tanto, può prendersi la figura e porla dinanzi a sè. Se invece non ha l'altra metà corrispondente può mettere anche un'altra carta, ciò che talvolta dà delle combinazioni molto divertenti. Si avverte però che non è ammesso di unire ad una metà superiore altra superiore o ad una metà inferiore altra inferiore. Perciò qualora il giuocatore non avesse la carta adatta, tocca al prossimo giuocatore di giuocare. Colui che alla fine della partita ha il maggior numero di figure complete ha vinto.

Regola per un solo giuocatore:

Mescolate bene le carte, il giuocatore le pone coperte sul tavolo una vicina all'altra, sempre però così che le due metà diano il disegno combaciante della mezzaluna.

Dopo aver messo tutte le carte sul tavolo, il giuocatore le volta una ad una e si divertirà veder le comiche combinazioni che ne saltano fuori.

Le carte (contrassegnate dallo stesso numero) che danno una figura completa vengono messe da parte e le altre rimescolate. Si continua così fino a tanto che tutte le carte abbiano dato la figura completa.

È questo un passatempo che può durare talvolta anche un'ora e che offre nuove e divertenti varianti.

SAR 712 504

0293 - Piatnik - Funny folk

Nome	**Funny folk no. 4363**
Fabbricante	**Ferd. Piatnik & Söhne**
Paese	**Austria**
Numero carte	**60**
Anno	**1965**
Tipo mazzo	**Metamorphosys**
Dimensioni	**mm. 140x75**

Il mazzo "*Gente bizzarra*", diversamente dai mazzi precedenti, necessita di 3 carte per comporre il disegno di Willy Mayrl, testa, torso e gambe.
Visto il maggior numero di carte le combinazioni diventano ben 8000.
In questo modo, oltre alle 20 figure corrette, è possibile lasciar campo alla fantasia per ammirare combinazioni strane, come quella mostrata sulla confezione.
Al mazzo è allegato un foglietto con le regole del gioco.
Il retro, sempre ottenuto combinando 3 carte, mostra la silhouette di un fumatore di pipa con i pantaloni alla zuava.

5
5
5
6
6
6
7
7
7
8
8
8
9
9
9
10
10
10
11
11
11
12
12
12
13
13
13
14
14
14
15
15
15
16
16
16

funny folk

A funny game for one or more players with 8,000 combinations

made in austria

PIATNIK

No. 4363

FUNNY FOLK

There are 20 whole pictures in this game, each cut into 3 pieces making 20 Head, 20 Body and 20 Leg sections. All the Head, Leg and Body sections are interchangeable, thereby making possible more than 8000 variations.

The original pictures are assembled by matching the numbers on the card corners.

HOW TO PLAY

Deal the cards face downcards to the players giving each an equal number of Head, Body and Leg sections. The Players now assemble their cards face down as whole pictures, then turn the cards over to see what FUNNY FOLK appear. If, by chance a correct picture has been made, the owner scores 3 marks. Now sort out the pieces belonging to any one picture and turn all pieces face down once more.

Starting with the Dealer, and going round in turn, each Player may pass a section he does not need to his neighbour. From now on, the first whole correct picture scores 3 marks; the second 2 marks and thereafter 1 mark per figure.

FUNNY FOLK can be played alone as the amusing combinations are endless.

© 1965, Ferd. Piatnik & Söhne

1282 - Piatnik - Pubblicità caffè Mikado

Nome	**Pubblicità caffè Mikado**
Fabbricante	**Ferd. Piatnik & Söhne**
Paese	**Austria**
Numero carte	**52 + 1 bianca**
Anno	
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 60x43**

Il mazzo, disegnato da Willy Mayrl (vedi firma su Joker), è stato distribuito come pubblicità dalla ditta Rudolf Schwarz, fondata nel 1866 e importatrice del caffè e te Mikado.
Tutte le figure hanno volti da bambini, anche se i re appaiono più maturi. Assi e retro portano la pubblicità della ditta.

A
KAFFEE-IMPORT
RUD. SCHWARZ
WIEN XV.
GEGRÜNDET 1866
A

B
B

D
D

K
K

A
KAFFEE-IMPORT
RUD. SCHWARZ
WIEN XV.
GEGRÜNDET 1866
A

B
B

D
D

K
K

KAFFEE
MIKADO
TEE

2813 - Prominter - Mercante in fiera

Nome	**Mercante in fiera**
Fabbricante	**Prominter entertainment s.r.l.**
Paese	**Italia**
Numero carte	**40 + 40**
Anno	**2006**
Tipo mazzo	**Mercante in fiera**
Dimensioni	**mm. 150x90**

Il mazzo era venduto in allegato a una rivista.
Sulle carte troviamo caricature di persone, animali o oggetti con il numero della carta e il suo nome stampati in alto.

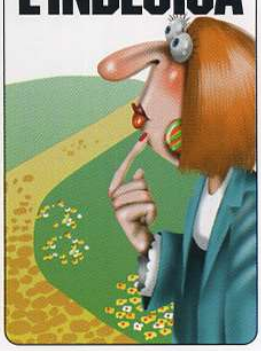
16 FANNULLONE

17 BOIA

18 SUOCERA

19 COLONNELLO

20 L'INDECISA



21 CAPITANO

22 LADRONE

23 PESCE

24 MR.IDEA

25 ZUCCONE

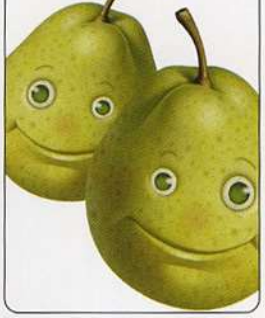
26 RANA

27 GRANCHIO

28 IMPRESARIO

29 BOMBE

30 PERE



31 SARTA

32 MICIONE

33 MARPIONE

34 NOTE

35 BANANONE

36
ANANASSO
37
LEONE
38
DISPERATO
39
MARZIANO
40
GIUDICE

RIVISTA MERCANTE IN FIERA+GIOCO DI CARTE
RIVISTA+GIOCO
EURO 10,95
Mercante in Fiera
IL NUOVO GIOCO DI CARTE
SPOT TV
STRESSATO
PESCE
BOIA
BANANONE
RANA
L'ESCLUSIVO MAZZO
CON 80 ORIGINALISSIME
CARTE DA GIOCO!
PROMINTER
ENTERTAINMENT

4618 - P W - Frag mich was!

Nome	**Frag mich was!**
Fabbricante	**P W**
Paese	**Germania**
Numero carte	**24**
Anno	
Tipo mazzo	**Domande e risposte**
Dimensioni	**mm. 100x64**

Un mazzo di domande e risposte "*Chiedimi qualcosa*!" illustrato con bambini.
Le regole del gioco sono illustrate su carte allegate al mazzo. Ogni coppia ha carte *Frage* (domanda) e *Antwort* (risposte). Distribuite le carte ogni giocatore mette da parte la coppia completa se l'ha in mano altrimenti a turno legge una domanda. Chi ha la risposta mette le sue carte *Antwort* a faccia in giù e lascia che il richidente ne scelga una. Se è la risposta esatta il giocatore la prende e mette da parte la coppia, altrimenti mette la carta pescata tra le sue e spetta all'altro giocatore proseguire il gioco. Alla fine chi ha più coppie complete vince.

Un esempio: *Was hast Du in Film gesehen?* (cosa hai visto nel film?) - *Ein Schwinchen auf Rollschuhen!* (Un porcellino sui pattini a rotelle!) o *Was hast Du in dem Violinkasten?* Cosa hai nella custodia del violino?) - *Maikäfar!* (Maggiolini!)

3 FRAGE: 3

Hast Du auch etwas zum Spielen mitgebracht?

3 ANTWORT: 3

Ein Krokodil!

4 FRAGE: 4

Sicher hast Du etwas Feines in der Schachtel?

4 ANTWORT: 4

Einen Frosch!

5 FRAGE: 5

Was wohl im Rucksack ist?

5 ANTWORT: 5

Äpfel!

6 FRAGE: 6

Was hast Du als Siegespreis bekommen?

6 ANTWORT: 6

Einen Motorroller!

7 FRAGE: 7

Suchst Du etwas im Grase?

7 ANTWORT: 7

Opas Pfeife!

8 ANTWORT: 8

Eine große Torte mit acht Lichtern!

8 FRAGE: 8

Was wünscht Du Dir zum Geburtstag?

9 FRAGE: 9

Hast Du etwas geangelt?

9 ANTWORT: 9

Einen eingewickelten Fisch!

10 FRAGE: 10

Was ißt Du am liebsten?

10 ANTWORT: 10

Kirschen!

11 FRAGE: 11

Was schenken wir Vater zum Geburtstag?

11 ANTWORT: 11

Einen neuen Gartenschlauch!

12 FRAGE: 12

Was hast Du im Haus versteckt?

12 ANTWORT: 12

Ein kleines Kätzchen!

Frag- und Antwort-Spiel.

Das Spiel besteht aus 12 Frage- und 12 dazugehörigen, entsprechend nummerierten Antwortkarten. Die Karten werden gemischt und gleichmäßig verteilt und zwar zuerst die Frage- und dann die Antwortkarten. Die Spieler legen beide in getrennten Päckchen verdeckt vor sich hin.

Zusammengehörende Frag- und Antwortkarten werden abgelegt.

Ein Spieler beginnt, indem er seine oberste Fragekarte vorliest und von einem beliebigen Spieler eine Antwortkarte verlangt. Dieser reicht seine sämtlichen Antwortkarten verdeckt hin, von denen der Fragende eine zieht und die Antwort vorliest. Ist die Antwort richtig, so legt er beide Karten ab und darf weiterfragen. War die Antwort falsch, so mischt er die Karten unter seine und der nächste – links herum – kommt an die Reihe.

Gewonnen hat, wer am Schluß die meisten Kartenpaare besitzt.

Frage- und Antwortspiel

Das Spiel umfaßt 24 Karten und zwar 12 Frage- und 12 Antwortkarten.

Die Karten werden gemischt und sowohl Frage- wie Antwortkarten gleichmäßig an die Mitspieler verteilt.

Wer zwei zusammengehörige Karten hat, legt diese ab. Die übrigen Karten legt jeder Spieler in 2 Stößchen — das eine Frage-, das andere Antwortkarten — vor sich hin.

Ein Spieler beginnt. Er nimmt seine oberste Fragekarte, liest die Frage vor und verlangt von irgendeinem Mitspieler eine Antwortkarte. Dieser reicht ihm sein Stößchen Antwortkarten verdeckt hin, und der Fragende zieht eine Karte. Ist es die richtige Antwort (laut vorlesen!) zu der Frage, so legt er die beiden ab und darf weiter fragen.

Ist es nicht die richtige Antwortkarte, so mischt er die falsche Karte unter seine Antwortkarten, und der Gefragte darf nun seinerseits fragen und Antwortkarten verlangen.

Wer am Ende des Spieles die meisten Kartenpaare besitzt, hat gewonnen.

Zusammengehörende Karten tragen immer die gleiche Nummer.

4204 - Ravensburger - Nur Mut !

Nome	**Nur Mut !**
Fabbricante	**Ravensburger Spieleverlag**
Paese	**Germania**
Numero carte	**81 + 2 bianche**
Anno	**1996**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 91x58**

Il mazzo, il cui titolo si può tradurre con "*Coraggio!*", nasce da un'idea di Jürgen P. K. Grunau con disegni di Jet & Joan.
Ci sono 9 diversi disegni, ripetuti 17 volte su uno dei 2 lati della carta. Il joker è ripetuto 2 volte. Nessuna carta ha lo stesso disegno sui 2 lati.
Allegato un foglietto con le istruzioni per il gioco.

Spielende
Sobald ein Spieler die letzte Karte seines Stapels auf einen der Ablagestapel gelegt hat, endet das Spiel. Dieser Spieler ist dann auch der Gewinner.

Herzlichen Glückwunsch!

Man kann „Nur Mut!" über mehrere Runden spielen. Am Ende einer Runde bekommen die Spieler für jede noch in ihrem eigenen Stapel verbliebene Karte einen Minuspunkt notiert. Nach einer vorher bestimmten Anzahl von Runden werden dann die Minuspunkte zusammengezählt. Wer dann die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt das Spiel.

© 1996 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860
D-88188 Ravensburg

Ravensburger®

NUR MUT!

Ravensburger® Spiele Nr. 27105 4
Autor: Jürgen P. K. Grunau · Illustration: Jet & Joan · Design: Ravensburger

Für 2 – 7 Spieler von 8 – 99 Jahren
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Inhalt
81 doppelseitige Karten
(auf beiden Seiten Zahlen und Joker)

Ziel des Spiels
Wer als erster seine 10 Karten ablegen kann, gewinnt das Spiel. Dabei gilt es, ab und zu Mut zu beweisen und ein Risiko einzugehen.

Die Karten
Die Karten haben keine Rückseiten. Auf beiden Seiten sind Zahlen oder Joker abgebildet.

Vorbereitung
Die Karten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält 10 Karten, die er als Stapel vor sich hinlegt. Von den übrigen Karten werden 3 nebeneinander in die Mitte des Tisches gelegt. Sie bilden die Basis für die 3 Ablagestapel. (Zeigt eine der Karten einen Joker, muß dieser durch eine beliebige andere Karte ersetzt werden.) Die restlichen Karten gehen aus dem Spiel.

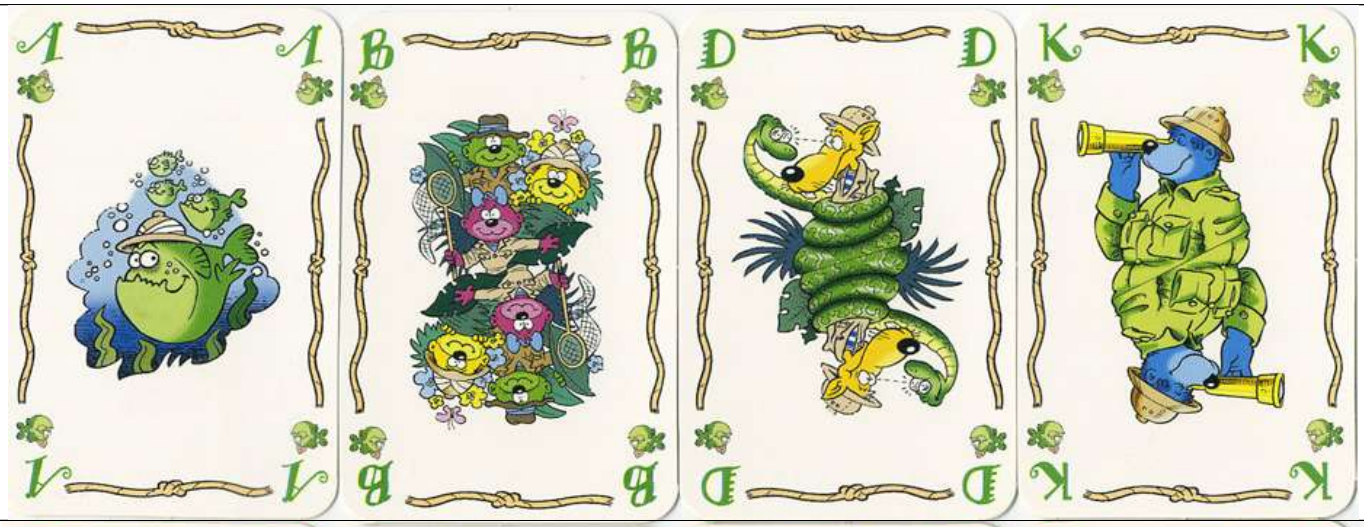
...und schon geht's los!

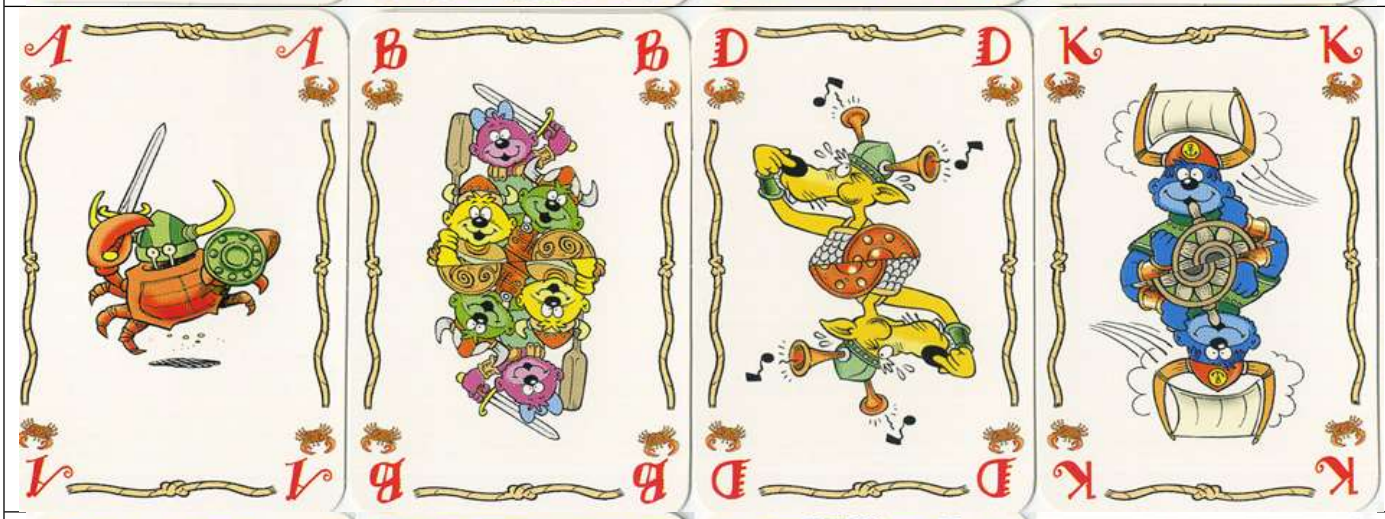
Der Spieler kann eine Karte dann ablegen, wenn die

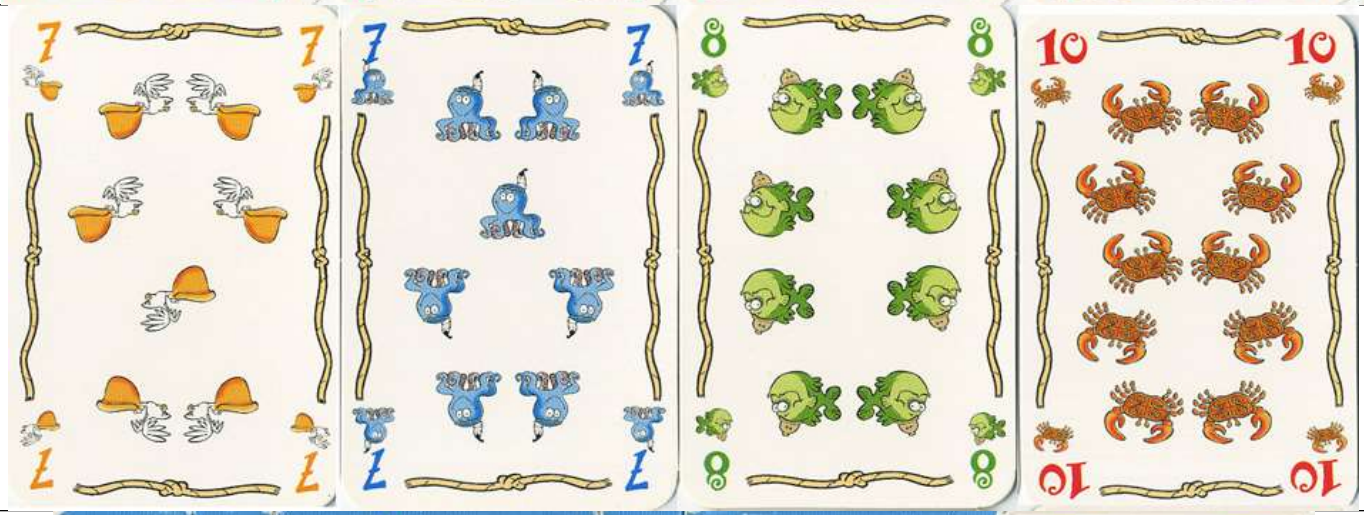
3969 - Ravensburger ? - Käpt'n Blaubär

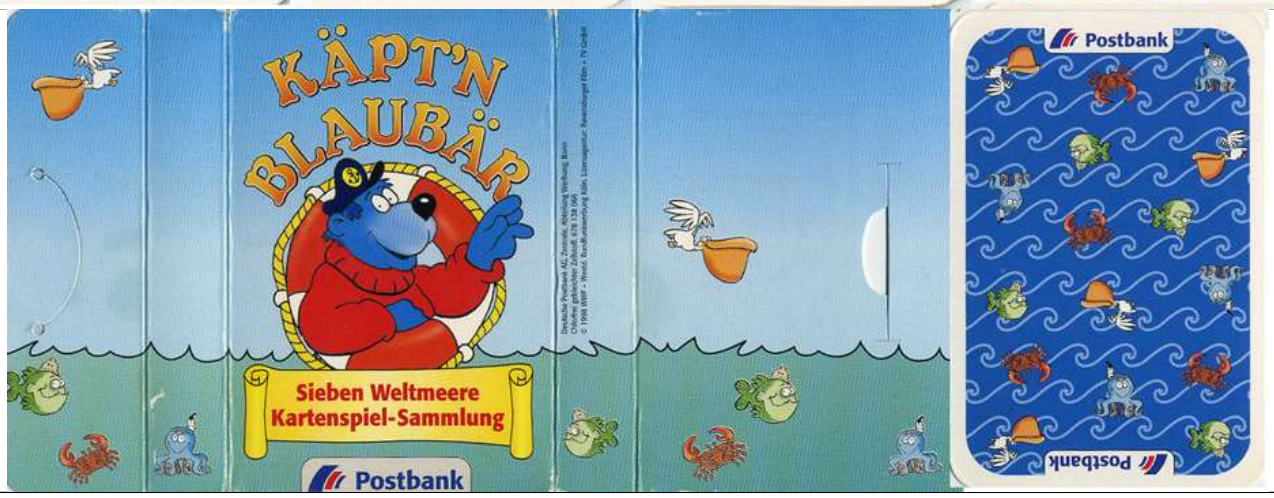
Nome	**Käpt'n Blaubär**
Fabbricante	**Ravensburger ?**
Paese	**Germania**
Numero carte	**32 + 2 con gettoni fustellati**
Anno	**1998**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 88x58**

Il mazzo "*Capitan Orso blu*" è stato distribuito come pubblicità della Deutsche Postbank AG., la principale banca tedesca fondata nel 1990.
Il capitan Orso Blu è un personaggio ideato da Walter Moers per un programma della televisione tedesca andato in onda dal 1993 al 2001. I suoi personaggi sono le mascotte ufficiali del Ravensburger Spieleland, un grande parco divertimenti, e divennero testimonial di un progetto per l'educazione stradale giovanile del Ministero federale dei trasporti.
Il mazzo è diviso in quattro semi: granchio, piraña, polpo e pellicano.
Le carte hanno gli indici tedeschi (**B**ube, **D**ame e **K**önig) per cui i bambini possono giocare ai giochi "da grandi" oppure farne altri, seguendo le regole illustrate nel libretto allegato.


A
B
D
K


A
B
D
K

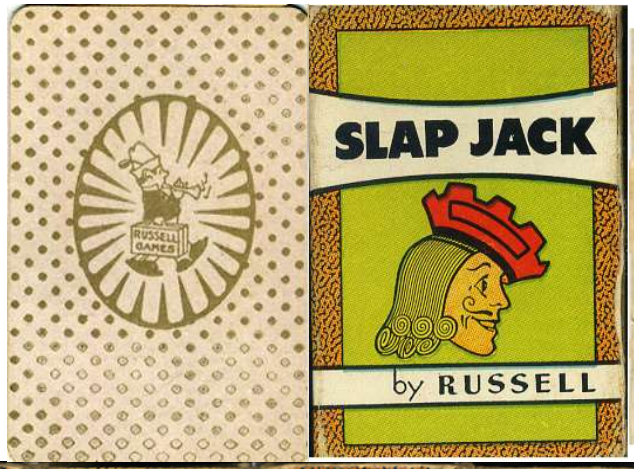

7
8
10


KÄPT'N BLAUBÄR
Sieben Weltmeere
Kartenspiel-Sammlung
Postbank
Postbank
Postbank

3523 - Russell - Game of Slap Jack

Nome	**Library of games IV - Game of Slap Jack - 550 - 4**
Fabbricante	**Russell Press inc**
Paese	**U S A**
Numero carte	**48**
Anno	**1935**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 61x42**

Il mazzo fa parte di una collezione di 6 giochi, inseriti in una confezione unica, come se fossero 6 libri di una stessa “Libreria dei giochi”.
Ogni gruppo, composto da 12 carte, ha le carte da 1 a 8 con solo il volto del personaggio, mentre le carte da 9 a 12 lo ritraggono a mezzo busto.
Per il gioco il mazziere tiene tutte le carte coperte e le gira una per volta.
Se esce una carta con *Willie Whistle* (fischio) chi fischietta per primo si prende la carta, se esce *Slap* (schiaffo) *Jack* chi dà uno schiaffo sulla carta, se esce *Girtie Giggle* (ridacchiare) la carta è di chi ridacchia e con *Hi-Sing* (cantare) di chi canta.
Finite le carte da scoprire chi ha in mano più carte vince il gioco.
Sono possibili due altri giochi più complessi descritti sul foglietto allegato al mazzo.



Rules for Playing
No. 54

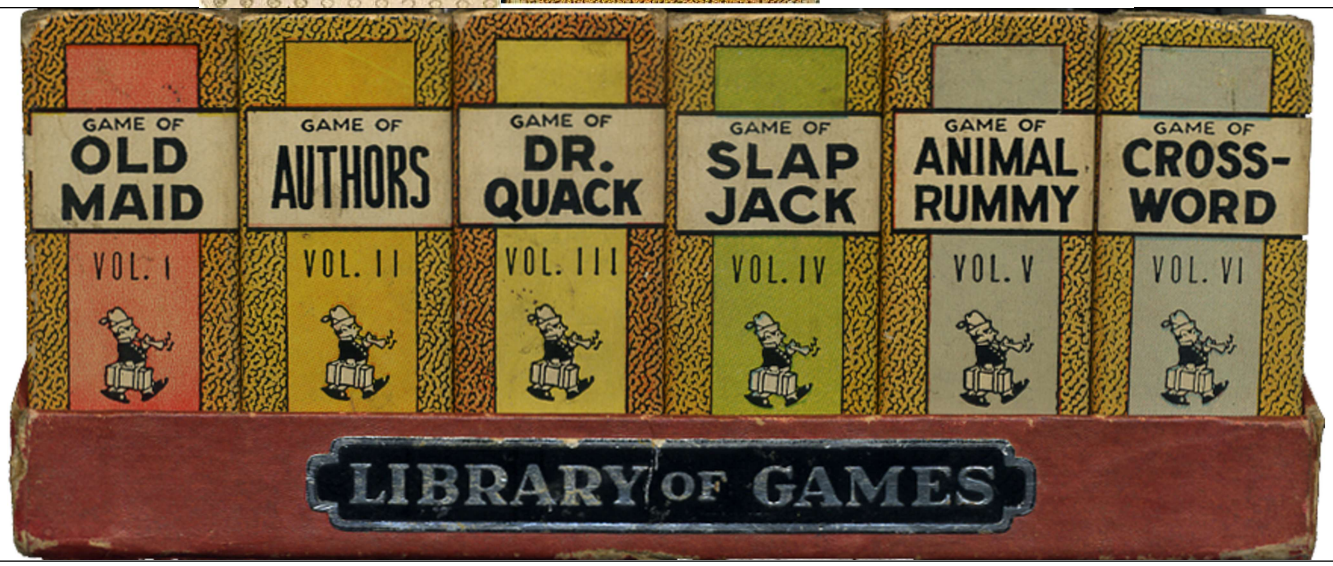
- Three games may be played with cards in this box:

No. 1 — SLAP JACK

No. 2 — BID JACK

No. 3 — SKAT

Copyright 1935 Russell Press, Inc. Leicester, Mass.



3524 - Russell - Game of Animal rummy

Nome	**Library of games V - Game of Animal rummy - 550 - 5**
Fabbricante	**Russell Press inc**
Paese	**U S A**
Numero carte	**48**
Anno	**1939**
Tipo mazzo	**Rummy**
Dimensioni	**mm. 61x42**

Della stessa “Libreria dei giochi” fa parte questo mazzo usato per il rummy, un gioco simile al ramino.
Le carte, raffiguranti scoiattolo, orso, coniglio e maiale, sono numerate da 1 a 12. Sotto il numero è posta una piccola immagine dell’animale che identifica il gruppo, in modo da capire che carta è anche tenendole a ventaglio.
Nel foglietto allegato al mazzo sono descritte le regole per vari giochi.

• **Three games may be played with cards in this box:**

No. 1—ANIMAL RUMMY

Shuffle and deal seven cards to each player and place the remainder of the pack in the center of the table face down, to draw from.

Dealer plays first by drawing one card from pack on table and then laying down in front of him, as many sets of three cards whose numbers are alike, such as 3 2's, 3 5's, etc., or any three cards whose numbers run consecutively, such as 3, 4, 5 or 7, 8, 9, etc., as he can. He then discards one card by playing it face up beside the draw pack. Players may now draw from the face up or face down pack. The player at the dealers left then plays in like manner.

The object is to play out all the cards in your hand as soon as possible. When a player has played out all his cards, the other players add up the total of numbers on cards remaining unplayed in their hands, and the score-keeper gives this total to each for his score for the hand.

Play in this manner for time available and the player having the lowest total score is the winner.

No. 2—WILD ANIMAL

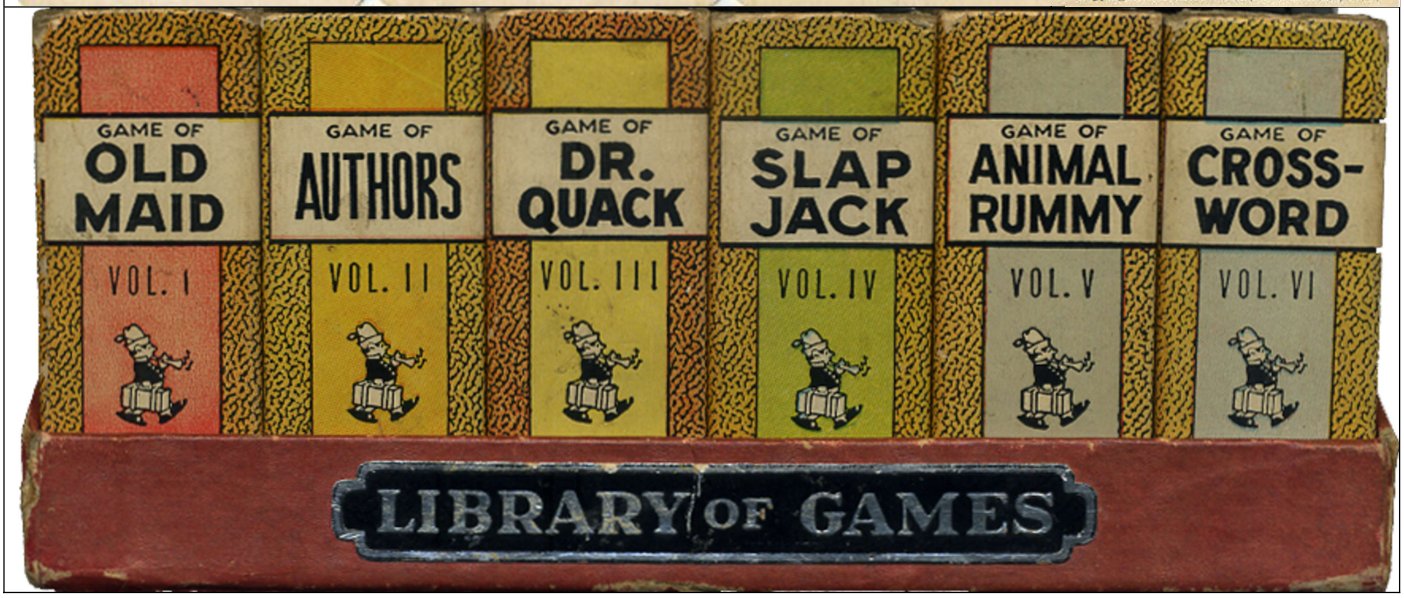
Any number may play. First give to each player the name of some wild animal, then deal out all the cards as equally as possible among all the players.

Each player holds his cards face down over the edge of the table. Beginning at the dealers left each player in turn, turns up one card from the top of his pack and quickly places it on the table in front of him so all players may see it at the same time. The next in turn plays in like manner and

No. 3—BULL-FROG

When the "No. 1 Bear" card turns up, each player as soon as he sees it, throws his cards in the center of the table and calls out, "Bull-Frog". The last player getting his cards on the table and calling Bull-Frog, is declared the Bull-Frog, and is required to hop around the room and make a noise like a Bull-Frog. If any player throws away his cards before "No. 1 Bear" card turns up, he is the Bull-Frog.

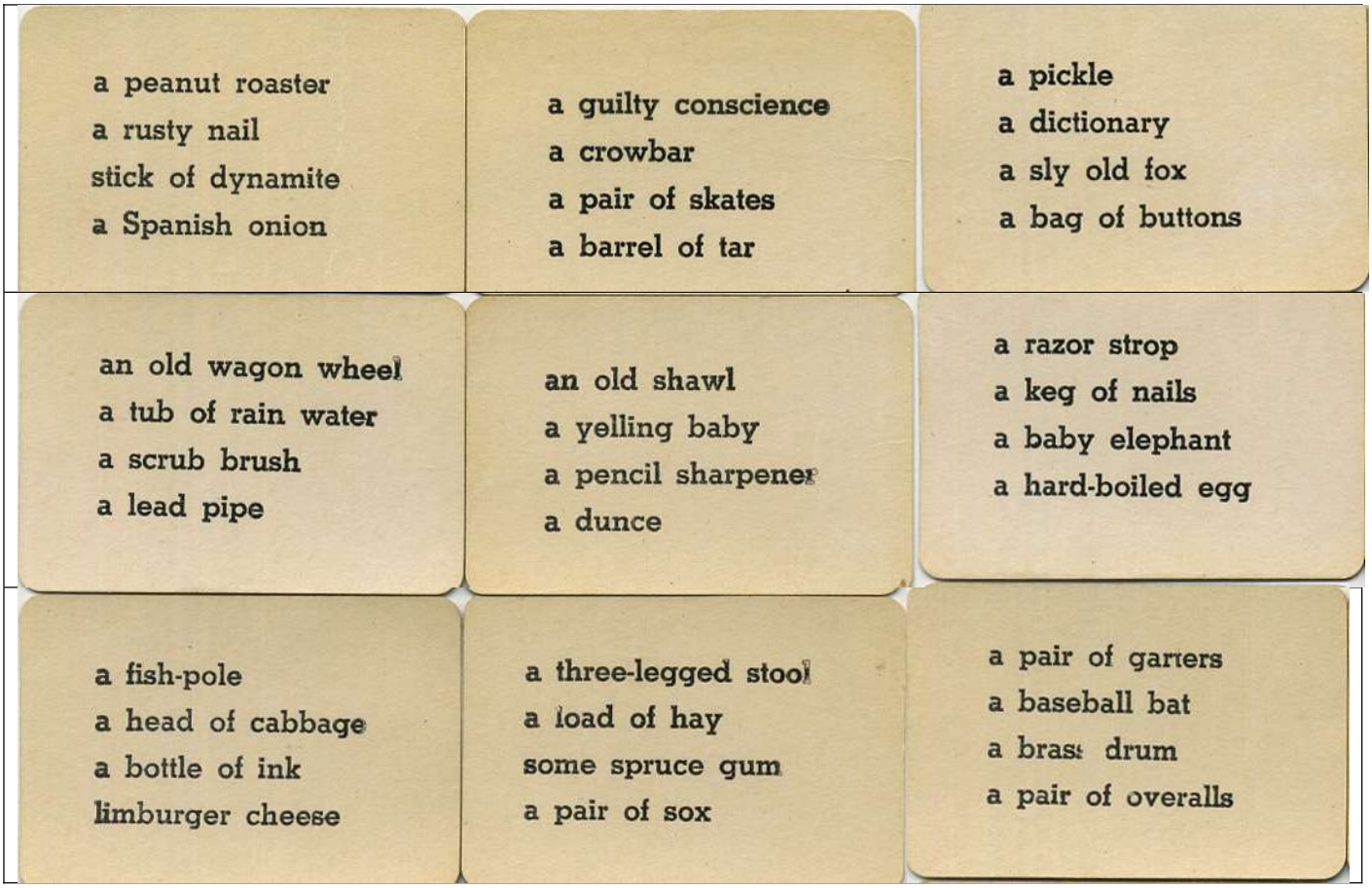
Copyright 1939 Russell Press, Inc. Leicester, Mass.



3522 - Russell - Dr. Quack

Nome	**Library of games III - Game of Dr. Quack - 550 - 3**
Fabbricante	**Russell Press inc**
Paese	**U S A**
Numero carte	**48**
Anno	**193x**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 61x42**

Anche questo mazzo fa parte della stessa “Libreria dei giochi”; ne è il terzo volume.
Il gioco consiste nel creare storielle usando quanto scritto sulle singole carte.
Il foglietto di istruzioni allegato al mazzo mostra la traccia della storia con numerosi spazi contrassegnati da linee.
Il mazziere deve leggere la storia, fermandosi quando trova lo spazio da riempire.
Il giocatore di turno legge la prima delle frasi che ha sulle sue carte, quando toccherà ancora a lui leggerà la seconda frase e così via.
Così si prosegue, fino a comporre una storia dal sapore surrealista che varia ogni volta.



a chinese dragon
a yellow pumpkin
a hot-dog
a red balloon

the man in the moon
a ball of yarn
a green snake
a sour lemon

some raw meat
a string of fish
a geographic book
a snowdrift

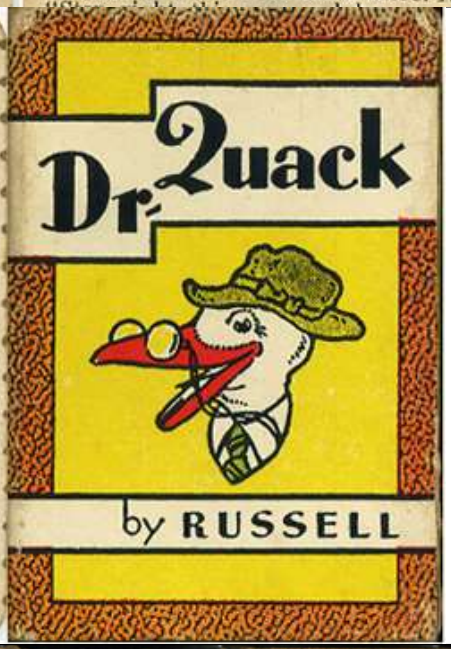
RULES FOR PLAYING
THE COMICAL GAME OF DR. QUACK

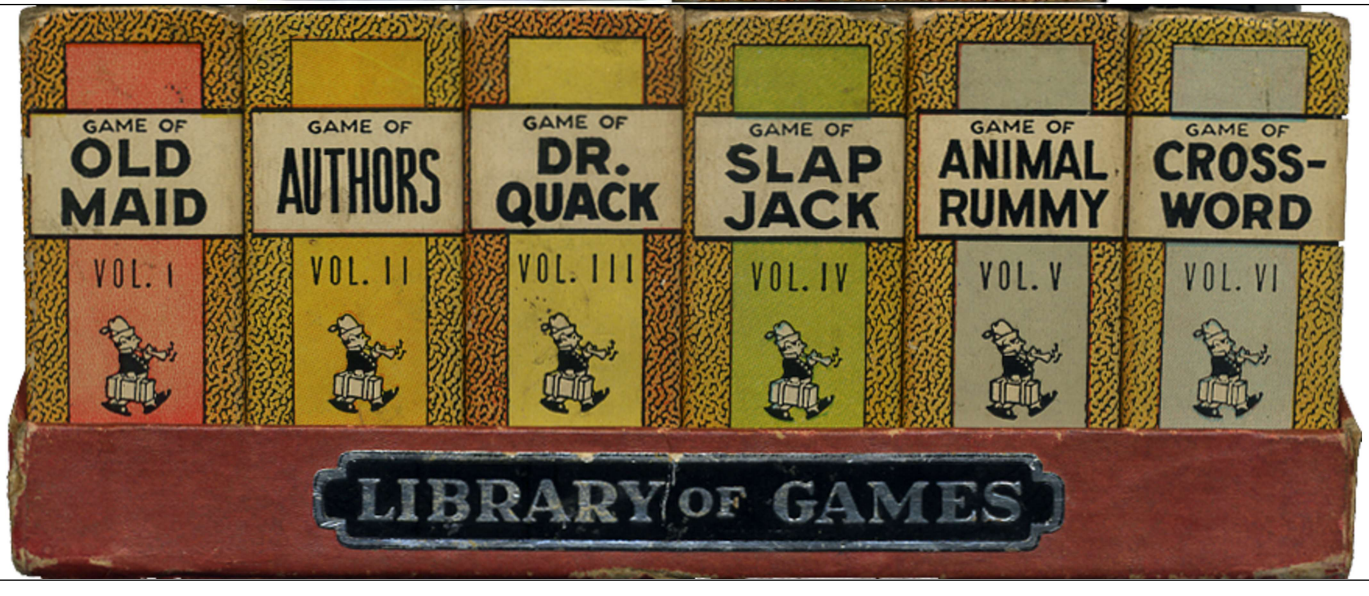
Shuffle and deal out all the cards. The dealer does not take any but reads the story printed below. At each dash he pauses while the player at his left reads aloud one of the words or phrases from his cards. The next player reads at the next pause, and so the game proceeds. The first time around read the first line on the cards, and the second time around the second line, etc. After reading all the lines, shuffle cards and deal over.

I guess you've all seen Doctor Quack, who
wears a coat upon his back,
While right across his wish-bone breast, you'll
find a lovely spotted vest,
And glasses, too, he wears, and spats, and
pantaloons and nifty hats,
And ties and collars, white and black. A sporty
man is Doctor Quack.
He has ... on his face and ... in another place

creatures came, and each one sat down on——. Then Doctor Quack and Miss Hen passed around the nicest things to eat. They gave the Woodchuck——, and the Coon——, and the Squirrel——.The Chipmunk said that he didn't care for——, to eat, but would like——. Now Miss Hen didn't have that, so the poor Chipmunk had to eat——. He took a big bite, with all his might and didn't stop chewing till late that night. Most of the creatures hadn't had anything to eat at all, so Miss Hen passed—— around. It was pretty tough, so Doctor Quack took—and cut it into seventy-one pieces. Then he spread—all over each piece and put a little—on the top. Every one said. "OH! How nice this is. We have never tasted anything like it before."

Now the creatures all were thirsty like the
dickens, for a drink.
But the Doctor had the lemonade already,
RED and PINK.
A Barrel full of PINK and a barrel full of RED.

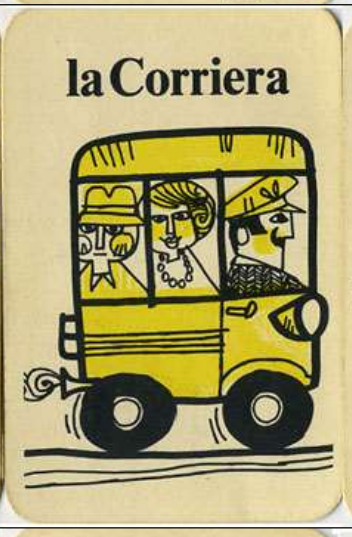




1512 - SAGDOS - Il gioco delle vacanze

Nome	**Il gioco delle vacanze**
Fabbricante	**SAGDOS**
Paese	**Italia**
Numero carte	**36**
Anno	
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 85x55**

Il mazzo veniva regalato dai gestori dei distributori di benzina BP (*British Petroleum*) a scopo pubblicitario. Su ogni carta sono disegnate coppie di cose o persone che si possono vedere durante un viaggio in macchina, una carta a sfondo giallo e l'altra verde.
Le carte sono divise in 3 gruppi: personaggi (vigile, carabiniere, gestore BP, ciclista, contadino e bambino), animali (mucca, cane, passero, cavallo, gatto e gallo) e cose (fontana, corriera, treno, ponte, castello e monumento).
Nel foglietto allegato sono descritti numerosi giochi che si possono fare con questo mazzo.



il gioco delle vacanze BP

Bambini, ecco un bel gioco per le vostre vacanze. Sono 36 figurine a colori, divise in due serie di 18 figurine ciascuna. Le figurine rappresentano «personaggi» (il vigile, il carabiniere, il gestore BP, il ciclista, il contadino, il bambino), «animali» (la mucca, il cane. il passero, il cavallo, il gatto, il gallo), e «cose» (la fontana, la corriera, il treno, il ponte, il castello, il monumento). Si possono fare moltissimi giochi, si può giocare in due o più bambini. Vi potete divertire per tutto il periodo delle vacanze, in casa, all'aria aperta, e *durante i viaggi*. Qui di seguito vi spieghiamo alcuni giochi piacevoli, allegri e divertenti: ma tanti altri li potete inventare da voi.

1 gioco del «chi l'ha visto?»

Si gioca con 18 figurine: tutte quelle gialle o tutte quelle verdi. Vi partecipano due o più bambini e si gioca durante le gite o i viaggi in automobile. Si dà a ogni bambino lo stesso numero di figurine. Ogni volta che un bambino vede per strada una delle «cose», degli «animali» o dei «personaggi» che sono disegnati sulle figurine che ha in

4905 - Scarabeo - Tarocchi bambini

Nome	**Tarocchi bambini**
Fabbricante	**Lo Scarabeo s.r.l.**
Paese	**Italia**
Numero carte	**78 + 1 presentazione – 1 pubblicità**
Anno	**2000**
Tipo mazzo	**Tarocchi**
Dimensioni	**mm. 120x66**

Emanuele (Lele) Luzzati (1921-2007) lo scenografo, animatore e illustratore genovese, ha disegnato questo mazzo destinato ai bambini, come indicato nel titolo.
Su ognuna delle 78 carte le sue coloratissime illustrazioni con immagini di fanciulli che sostituiscono le classiche immagini dei tarocchi.
Queste immagini le troviamo anche sui numerali.
Lo Scarabeo ha pubblicato due diverse edizioni di questo tarocco. La prima, numerata e firmata, ha una scatola chiara e la seconda, quella di questo mazzo, scatola rossa.
I nomi delle carte sono in italiano, inglese, francese, spagnolo e tedesco.

11
FANTE DI COPPE
KNAVE OF CHALICES

VALET DE COUPES
SOTA DE COPAS
BUBE DER KELCHE

12
CAVALIERE DI COPPE
KNIGHT OF CHALICES

CHEVALIER DE COUPES
CABALLO DE COPAS
RITTER DER KELCHE

13
REGINA DI COPPE
QUEEN OF CHALICES

REINE DE COUPES
REINA DE COPAS
KÖNIGIN DER KELCHE

14
RE DI COPPE
KING OF CHALICES

ROI DE COUPES
REY DE COPAS
KÖNIG DER KELCHE

11
FANTE DI BASTONI
KNAVE OF WANDS

VALET DE BÂTONS
SOTA DE BASTOS
BUBE DER STÄBE

12
CAVALIERE DI BASTONI
KNIGHT OF WANDS

CHEVALIER DE BÂTONS
CABALLO DE BASTOS
RITTER DER STÄBE

13
REGINA DI BASTONI
QUEEN OF WANDS

REINE DE BÂTONS
REINA DE BASTOS
KÖNIGIN DER STÄBE

14
RE DI BASTONI
KING OF WANDS

ROI DE BÂTONS
REY DE BASTOS
KÖNIG DER STÄBE

11
FANTE DI SPADE
KNAVE OF SWORDS

VALET D'ÉPÉES
SOTA DE ESPADAS
BUBE DER SCHWERTER

12
CAVALIERE DI SPADE
KNIGHT OF SWORDS

CHEVALIER D'ÉPÉES
CABALLO DE ESPADAS
RITTER DER SCHWERTER

13
REGINA DI SPADE
QUEEN OF SWORDS

REINE D'ÉPÉES
REINA DE ESPADAS
KÖNIGIN DER SCHWERTER

14
RE DI SPADE
KING OF SWORDS

ROI D'ÉPÉES
REY DE ESPADAS
KÖNIG DER SCHWERTER

1
DENARI
PENTACLES

DENIERS
OROS
MÜNZEN

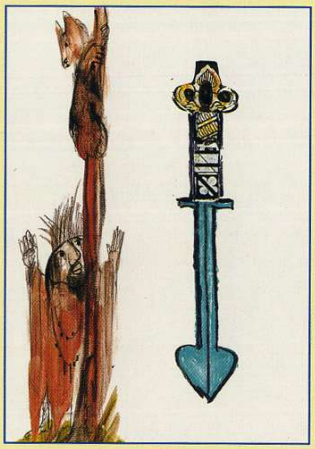
1
COPPE
CHALICES

COUPES
COPAS
KELCHE

1
BASTONI
WANDS

BÂTONS
BASTOS
STÄBE

1
SPADE
SWORDS



ÉPÉES
ESPADAS
SCHWERTER

2
DENARI
PENTACLES

DENIERS
OROS
MÜNZEN

3
DENARI
PENTACLES

DENIERS
OROS
MÜNZEN

4
DENARI
PENTACLES

DENIERS
OROS
MÜNZEN

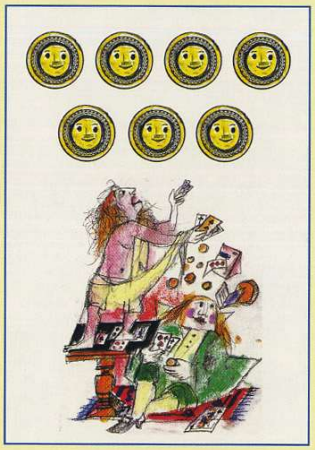
5
DENARI
PENTACLES

DENIERS
OROS
MÜNZEN

6
DENARI
PENTACLES

DENIERS
OROS
MÜNZEN

7
DENARI
PENTACLES



DENIERS
OROS
MÜNZEN

8
DENARI
PENTACLES

DENIERS
OROS
MÜNZEN

9
DENARI
PENTACLES

DENIERS
OROS
MÜNZEN

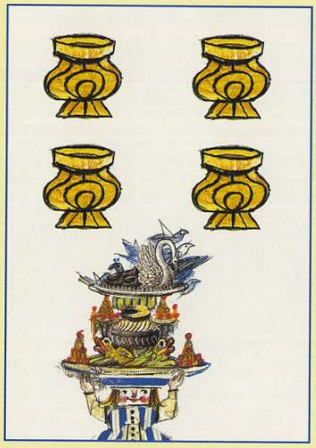
2
COPPE
CHALICES

COUPES
COPAS
KELCHE

3
COPPE
CHALICES

COUPES
COPAS
KELCHE

4
COPPE
CHALICES



COUPES
COPAS
KELCHE

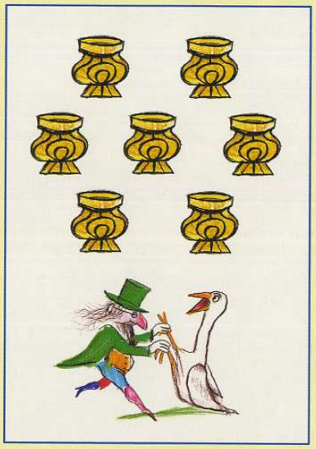
5
COPPE
CHALICES

COUPES
COPAS
KELCHE

6
COPPE
CHALICES

COUPES
COPAS
KELCHE

7
COPPE
CHALICES

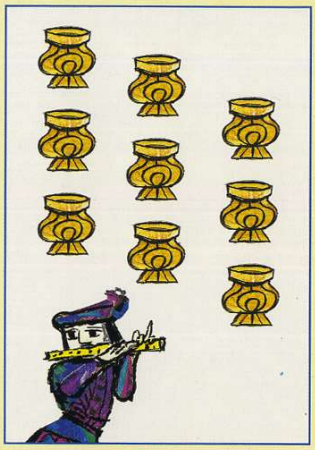


COUPES
COPAS
KELCHE

8
COPPE
CHALICES

COUPES
COPAS
KELCHE

9
COPPE
CHALICES



COUPES
COPAS
KELCHE

2
BASTONI
WANDS

BÂTONS
BASTOS
STÄBE

3
BASTONI
WANDS

BÂTONS
BASTOS
STÄBE

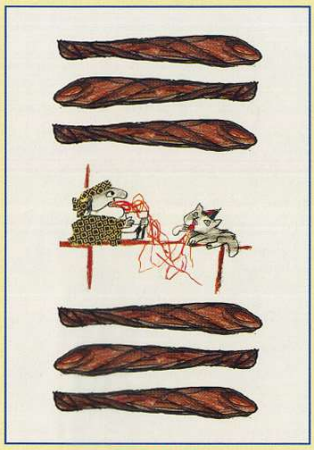
4
BASTONI
WANDS

BÂTONS
BASTOS
STÄBE

5
BASTONI
WANDS

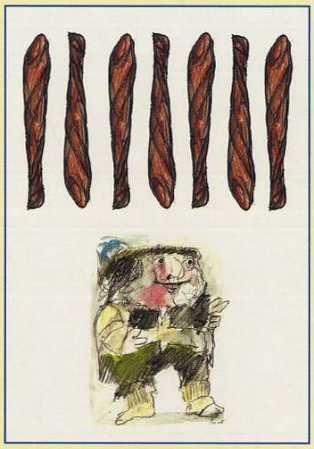
BÂTONS
BASTOS
STÄBE

6
BASTONI
WANDS



BÂTONS
BASTOS
STÄBE

7
BASTONI
WANDS

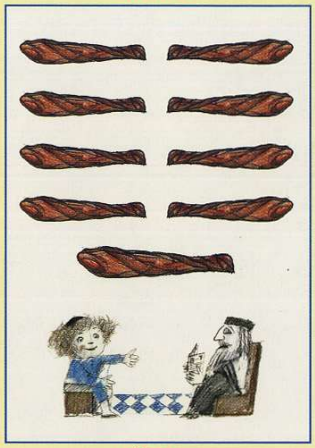


BÂTONS
BASTOS
STÄBE

8
BASTONI
WANDS

BÂTONS
BASTOS
STÄBE

9
BASTONI
WANDS

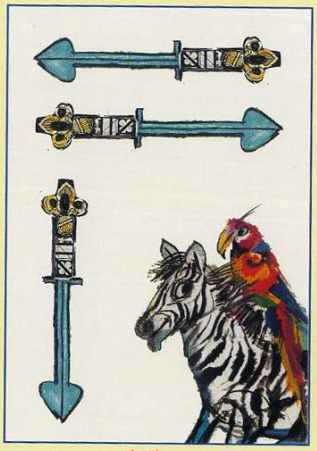


BÂTONS
BASTOS
STÄBE

2
SPADE
SWORDS

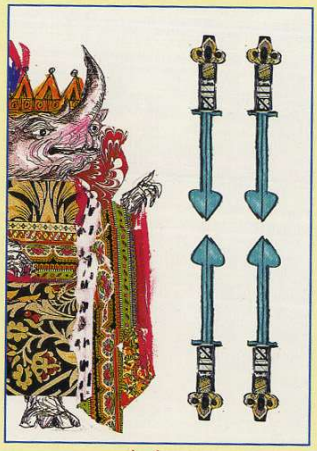
ÉPÉES
ESPADAS
SCHWERTER

3
SPADE
SWORDS



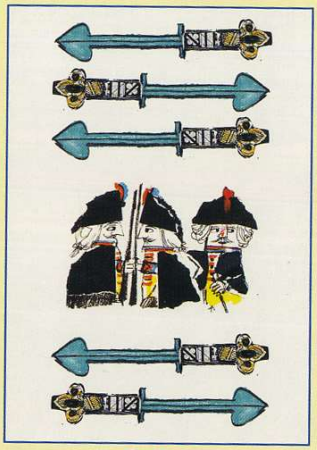
ÉPÉES
ESPADAS
SCHWERTER

4
SPADE
SWORDS



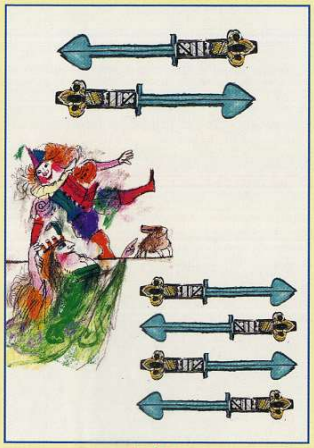
ÉPÉES
ESPADAS
SCHWERTER

5
SPADE
SWORDS



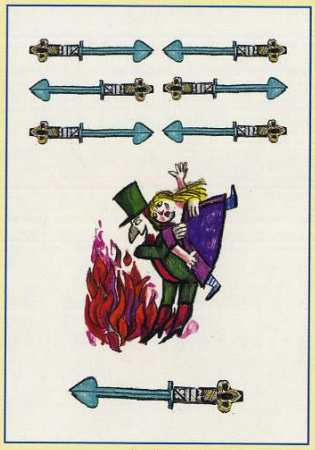
ÉPÉES
ESPADAS
SCHWERTER

6
SPADE
SWORDS



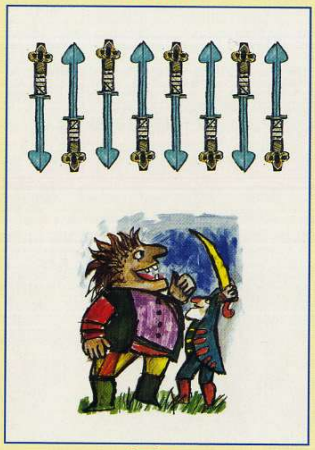
ÉPÉES
ESPADAS
SCHWERTER

7
SPADE
SWORDS



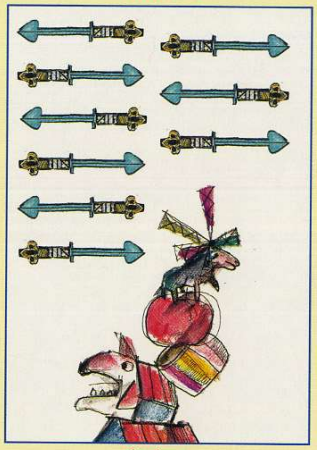
ÉPÉES
ESPADAS
SCHWERTER

8
SPADE
SWORDS



ÉPÉES
ESPADAS
SCHWERTER

9
SPADE
SWORDS

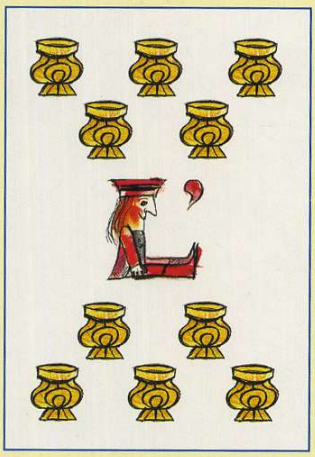


ÉPÉES
ESPADAS
SCHWERTER

10
DENARI
PENTACLES

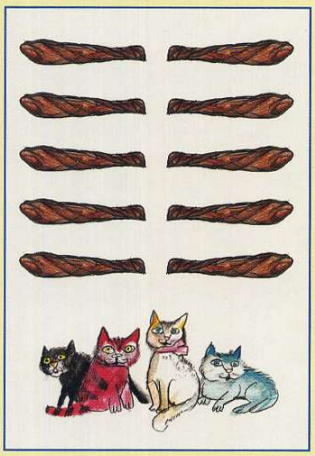
DENIERS
OROS
MÜNZEN

10
COPPE
CHALICES



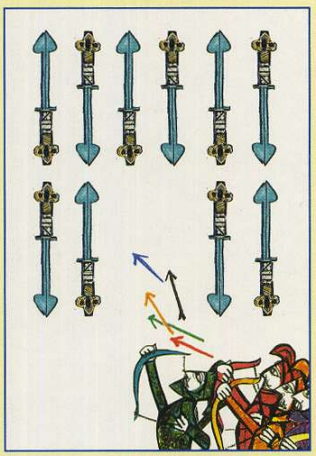
COUPES
COPAS
KELCHE

10
BASTONI
WANDS



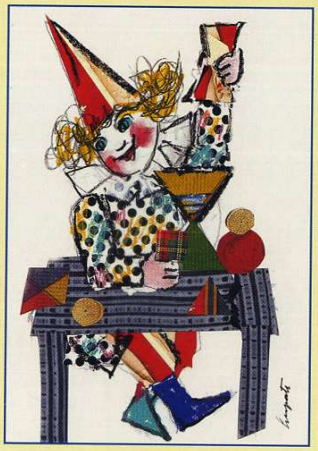
BÂTONS
BASTOS
STÄBE

10
SPADE
SWORDS



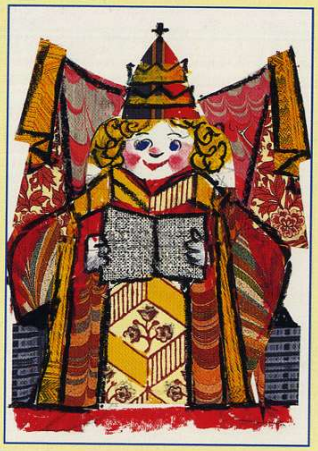
ÉPÉES
ESPADAS
SCHWERTER

I
IL MAGO
THE MAGICIAN



LE BATELEUR
EL MAGO
DER MAGIER

II
LA PAPESSA
THE HIGH PRIESTESS



LA PAPESSE
LA SACERDOTISA
DIE HOHEPRIESTERIN

III
L'IMPERATRICE
THE EMPRESS

L'IMPÉRATRICE
LA EMPERATRIZ
DIE HERRSCHERIN

IV
L'IMPERATORE
THE EMPEROR

L'EMPEREUR
EL EMPERADOR
DER HERRSCHER

V
IL PAPA
THE HIEROPHANT

LE PAPE
EL PAPA
DER HIEROPHANT

VI
GLI AMANTI
THE LOVERS

LES AMANTS
EL ENAMORADO
DIE LIEBENDEN

VII
IL CARRO
THE CHARIOT

LE CHAR
EL CARRO
DER WAGEN

VIII
LA GIUSTIZIA
JUSTICE

LA JUSTICE
LA JUSTICIA
GERECHTIGKEIT

IX
L'EREMITA
THE HERMIT

L'ERMITE
EL ERMITAÑO
DER EREMIT

X
LA RUOTA
THE WHEEL

LA ROUE DE FORTUNE
LA RUEDA
DAS RAD

XI
LA FORZA
STRENGTH

LA FORCE
LA FUERZA
DIE STÄRKE

XII
L'APPESO
THE HANGED MAN

LE PENDU
EL COLGADO
DER GEHÄNGTE

XIII
LA MORTE
DEATH

LA MORT
LA MUERTE
DER TOD

XIV
LA TEMPERANZA
TEMPERANCE

LA TEMPÉRANCE
LA TEMPLANZA
DIE MÄSSIGKEIT

XV
IL DIAVOLO
THE DEVIL

LE DIABLE
EL DIABLO
DER TEUFEL

XVI
LA TORRE
THE TOWER

LA TOUR
LA TORRE
DER TURM

XVII
LE STELLE
THE STARS

LES ÉTOILES
LA ESTRELLA
DER STERN

XVIII
LA LUNA
THE MOON

LA LUNE
LA LUNA
DER MOND

XIX
IL SOLE
THE SUN

LE SOLEIL
EL SOL
DIE SONNE

XX
IL GIUDIZIO
JUDGEMENT

LE JUGEMENT
EL JUICIO
GERICHT

XXI

IL MONDO
THE WORLD

LE MONDE
EL MUNDO
DIE WELT

0

IL MATTO
THE FOOL

LE FOU
EL LOCO
DER NARR

TAROCCHI BAMBINI
CHILDREN TAROT
TAROT NIÑOS
BAMBINI TAROT
TAROTS ENFANT

art by Lele Luzzati

LO SCARABEO
TAROCCHI D'ARTE

a cura di Pietro Alligo

Tarots published in the same series:

Enchanted Tarot	Secret Tarot
Crystal Tarot	Fairy Tarot
Tarot of the Gnomes	The Art Nouveau Tarot
Tarot of the Renaissance	I Ching of Love
Ancient Enlightened Tarot	Celtic Tarot
(Sola - Busca)	Tarot of Nefertari
Ancient Tarot	Tarot of the Sphinx
of Liguria - Piedmont	Classical Tarot
Ancient Tarot of Marseille	Bosch Tarot
Ancient Tarot of Lombardy	Erotic Tarot
Ancient Tarot of Bologna	Tarot of Casanova
Ancient Divining	Tarot of the Origins
Tarot (Italian)	Avalon Tarot
Esoteric Ancient Tarot	Dante Tarot
Ancient Italian Tarot	Giotto Tarot
Ancient Minchiate	Tarot of the Imagination
Florentine	Mantegna Tarot
Egyptian Tarot	Smallest Tarot in the World
The Universal Tarot	Sibilla Oracle Cards
(Waite - De Angelis)	Tarot of the III Millennium
Tarot of Marseille	Olympus Tarot
Visconti Tarot	Angels Oracle Cards

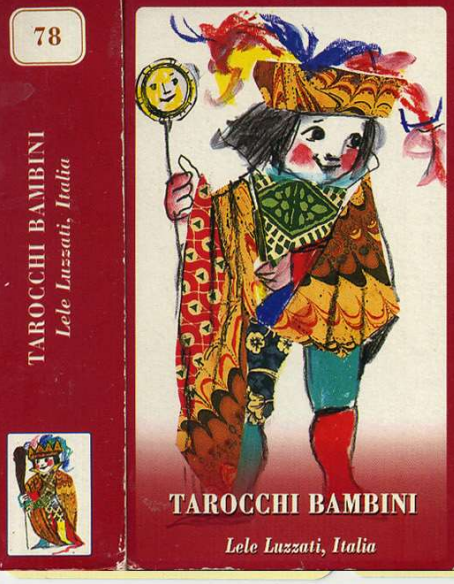
Lo Scarabeo S.r.l.
Via Varese 15 c - 10152 Torino-Italia
Tel. (+39) 011.28.39.78. Fax (+39) 011.28.07.56
Internet: www.loscarabeo.com
E-Mail: info@loscarabeo.com

Marketing Director: Mario Pignatiello

© Copyright Lo Scarabeo S.r.l. All rights reserved
The rights to reproduce and to adapt the illustrations,
in any way, partially as totally, are reserved in all States.

78

TAROCCHI BAMBINI
Lele Luzzati, Italia



TAROCCHI BAMBINI
Lele Luzzati, Italia

78

TAROCCHI BAMBINI
Lele Luzzati, Italia

TAROCCHI BAMBINI
Un mazzo di tarocchi davvero particolare perché è disegnato come se il mondo non fosse mai cresciuto e tutti gli adulti fossero rimasti per sempre bambini.

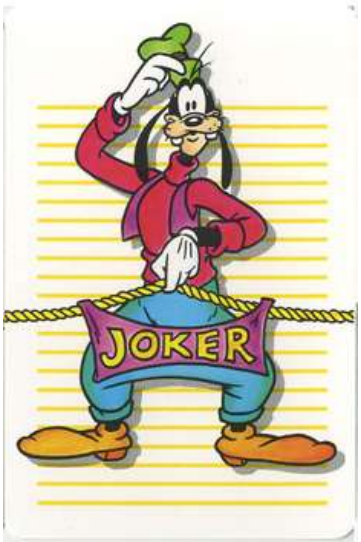
TAROTS NIÑOS
Una baraja verdaderamente especiale porqué es diseñada como si el mundo no fuera crecido nunca y como si todos los adultos fueran quedados siempre niños.

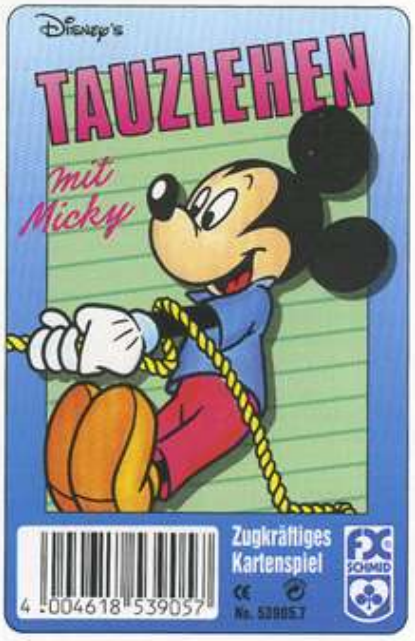
TAROTS ENFANTS
Un jeu de cartes vraiment particulier parce que est dessiné comme si le monde n'était jamais grandi et si tous les adultes étaient restés toujours enfants.

3946 - F. X. Schmid - Tauziehen mit Micky

Nome	**Tauziehen mit Micky - ZugkräftigesKartenspiel nr. 53905.7**
Fabbricante	**F. X. Schmid**
Paese	**Germania**
Numero carte	**35 + 1 presentazione e regole**
Anno	
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 100x66**

Il mazzo "*Tiro alla fune con Topolino*" mostra i famosi personaggi ideati da Walt Disney impeganti in un tiro alla fune, con un perplesso Pippo come arbitro.
La squadra di sinistra è composta da Minnie, Pluto e zio Paperone, mentre quella di destra da Paperino, Paperina e Topolino.
Scopo del gioco è riunire i 6 personaggi impegnati nel tiro alla fune, eventualemnte usando Pippo come joker al posto di una qualsiasi altra carta.





Tauziehen mit Micky

Jeder Spieler muß eine Seilschaft aus 6 Karten bilden: Rechts und links Figuren mit Seilende, dazwischen 4 Figuren, von denen 2 nach rechts und 2 nach links ziehen.

Ein Spieler (der Geber) mischt die Karten und legt den Stapel verdeckt auf die Spielfläche. Die oberste Karte des Stapels wird aufgedeckt und daneben gelegt. Der Spieler links vom Geber beginnt und kann nun entscheiden: entweder nimmt er die bereits offen liegende Karte und legt sie vor sich ab oder er nimmt eine Karte vom verdeckten Stapel. Diese kann er, sofern es möglich ist, vor sich ablegen, oder er wirft sie auf den Ablagestapel. Dann folgt im Uhrzeigersinn der nächste Spieler, indem er die oberste Karte vom Aufnahme- oder vom Ablagestapel aufnimmt usw. Zu Beginn dürfen nur Karten abgelegt werden, die eine Figur mit Seilende zeigen. Im weiteren Spielverlauf können dann die anderen Karten an diese angelegt werden. Dabei darf in einer Seilschaft jede Figur nur einmal vorkommen; dies gilt auch für einen Joker, der jede Figur ersetzen kann. Es gewinnt, wer zuerst eine Sechser-Seilschaft komplett abgelegt hat.

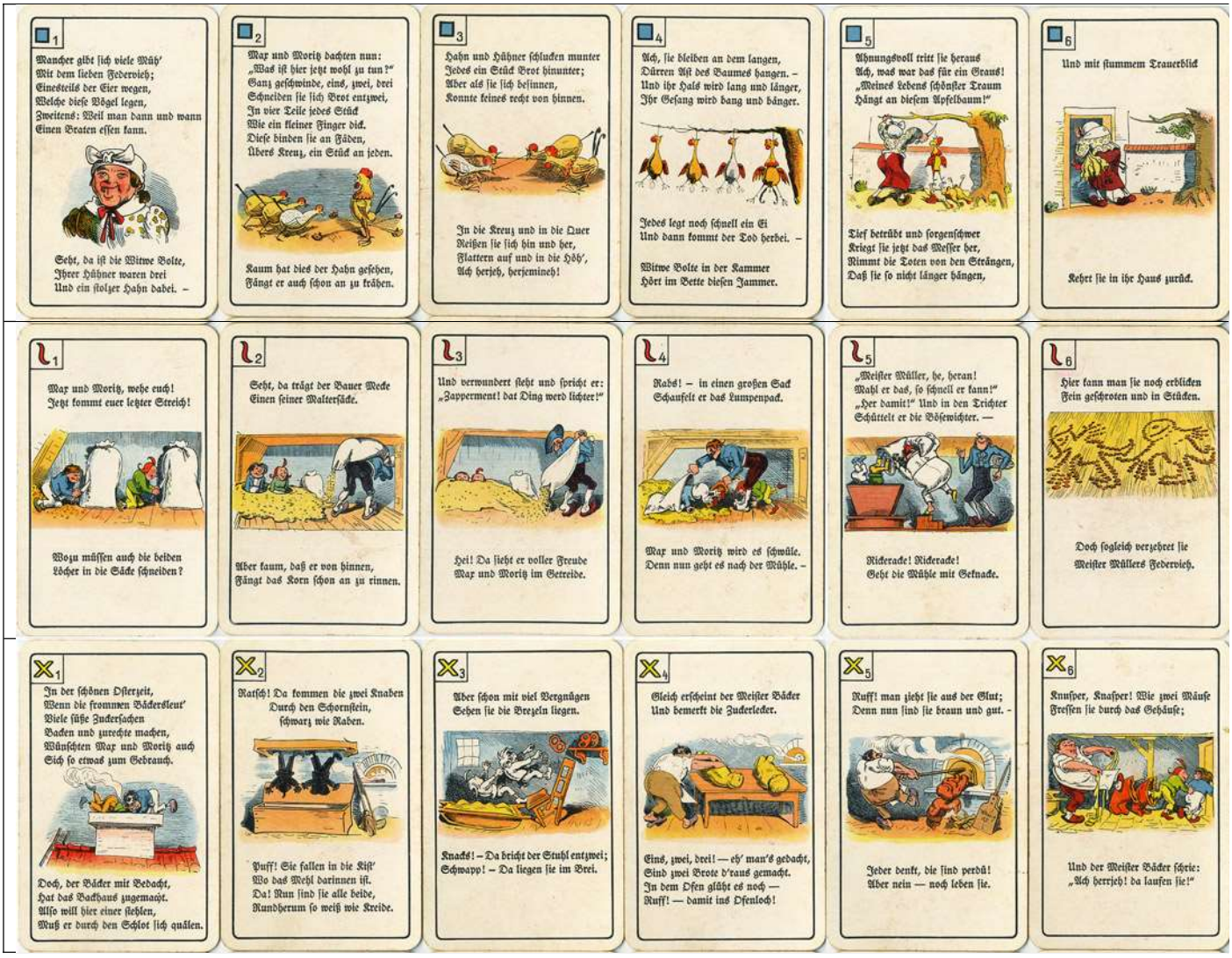
© Walt Disney Company

E.X. Schmid · D-8210 Prien am Chiemsee

4044 - F. Schmidt - Max und Moritz nach Wilh. Busch

Nome	**Max und Moritz nach Wilh. Busch**
Fabbricante	**Franz Schmidt**
Paese	**Germania**
Numero carte	**31**
Anno	**194x**
Tipo mazzo	**Uomo nero variante**
Dimensioni	**mm. 101x66**

Il mazzo permette di giocare a una variante dell'Uomo nero con gruppi di 6 carte ognuno.
In ogni gruppo troviamo le avventure di Max e Moritz, i due dispettosi monelli resi celebri da Wilhelm Busch, uno scrittore e illustratore tedesco che scrisse l'omonimo libro nel 1865.
I loro ritratti sono sulla carta dell'uomo nero e sulla confezione.



1

Jedermann im Dorfe kannte
Einen, der sich Böck benannte.
Alltagsröcke, Sonntagsröcke,
Lange Hosen, spitze Fräcke,
Alle diese Kleidungssachen
Wußte Schneider Böck zu machen. –
D'rum so hat in der Gemeinde
Jedermann ihn gern zum Freunde.

2

Aber Max und Moritz dachten,
Wie sie ihn verdrießlich machten:
Nämlich vor des Meisters Hause
Floß ein Wasser mit Gebrause.

Max und Moritz, gar nicht träge,
Sägen heimlich mit der Säge,
Ritzeratze! voller Tücke,
In die Brücke eine Lücke.

3

Als nun diese Tat vorbei,
Hört man plötzlich ein Geschrei:
„He, heraus! du Ziegen-Böck!
Schneider, Schneider,
meck, meck, meck!"

Alles konnte Böck ertragen,
Ohne nur ein Wort zu sagen;
Aber, wenn er dies erfuhr,
Ging's ihm wider die Natur.
Schnelle springt er mit der Elle
Über seines Hauses Schwelle.

4

Und schon ist er auf der Brücke,
Kracks! Die Brücke bricht in Stücke;

Wieder tönt es: „Meck, meck, meck!"
Plumps! Da ist der Schneider weg!

5

Grad als dieses vorgekommen,
Kommt ein Gänsepaar geschwommen,
Welches Böck in Todeshast
Krampfhaft bei den Beinen faßt.

Beide Gänse in der Hand,
Flattert er auf trocknes Land.

6

Übrigens bei alle dem
Ist so etwas nicht bequem!
Wie denn Böck von der Geschichte
Auch das Magendrücken kriegte.

Hoch ist hier Frau Böck zu preisen!
Denn ein heißes Bügeleisen,
Auf den kalten Leib gebracht,
Hat es wieder gut gemacht.

1

Also lautet ein Beschluß:
Daß der Mensch was lernen muß.

Daß dies mit Verstand geschah,
War Herr Lehrer Lämpel da. –

2

Einstens, als es Sonntag wieder
Und Herr Lämpel brav und bieder

In der Kirche mit Gefühle
Saß vor seinem Orgelspiele,

3

Schlichen sich die bösen Buben
In sein Haus und seine Stuben,
Wo die Meerschaumpfeife stand;
Max hält sie in seiner Hand;

Aber Moritz aus der Tasche
Zieht die Flintenpulverflasche,
Und geschwinde, stopf, stopf, stopf!
Pulver in den Pfeifenkopf. –
Jetzt nur still und schnell nach Haus,
Denn schon ist die Kirche aus.

4

Eben schließt in sanfter Ruh'
Lämpel seine Kirche zu;

Und mit Buch und Notenheften,
Nach besorgten Amtsgeschäften,
Lenkt er freudig seine Schritte
Zu der heimatlichen Hütte,

5

Und voll Dankbarkeit sodann
Zündet er sein Pfeifchen an.
„Ach!" - spricht er - „die größte Freud'
Ist doch die Zufriedenheit!"

Rums! da geht die Pfeife los
Mit Getöse, schrecklich groß.
Ofen, Tisch und Sorgensitz –
Alles fliegt in Pulverblitz.

6

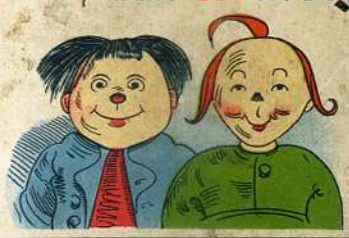
Als der Dampf sich nun erhob,
Sieht man Lämpel, der gottlob!
Lebend auf dem Rücken liegt;
Doch er hat was abgekriegt.

Nase, Hand, Gesicht und Ohren
Sind so schwarz als wie die Mohren,
Und des Haares letzter Schopf
Ist verbrannt bis auf den Kopf.

Max

Moritz

Max und Moritz



Ein lustiges
Schwarzer-Peter-Spiel
nach
Wilhelm Busch

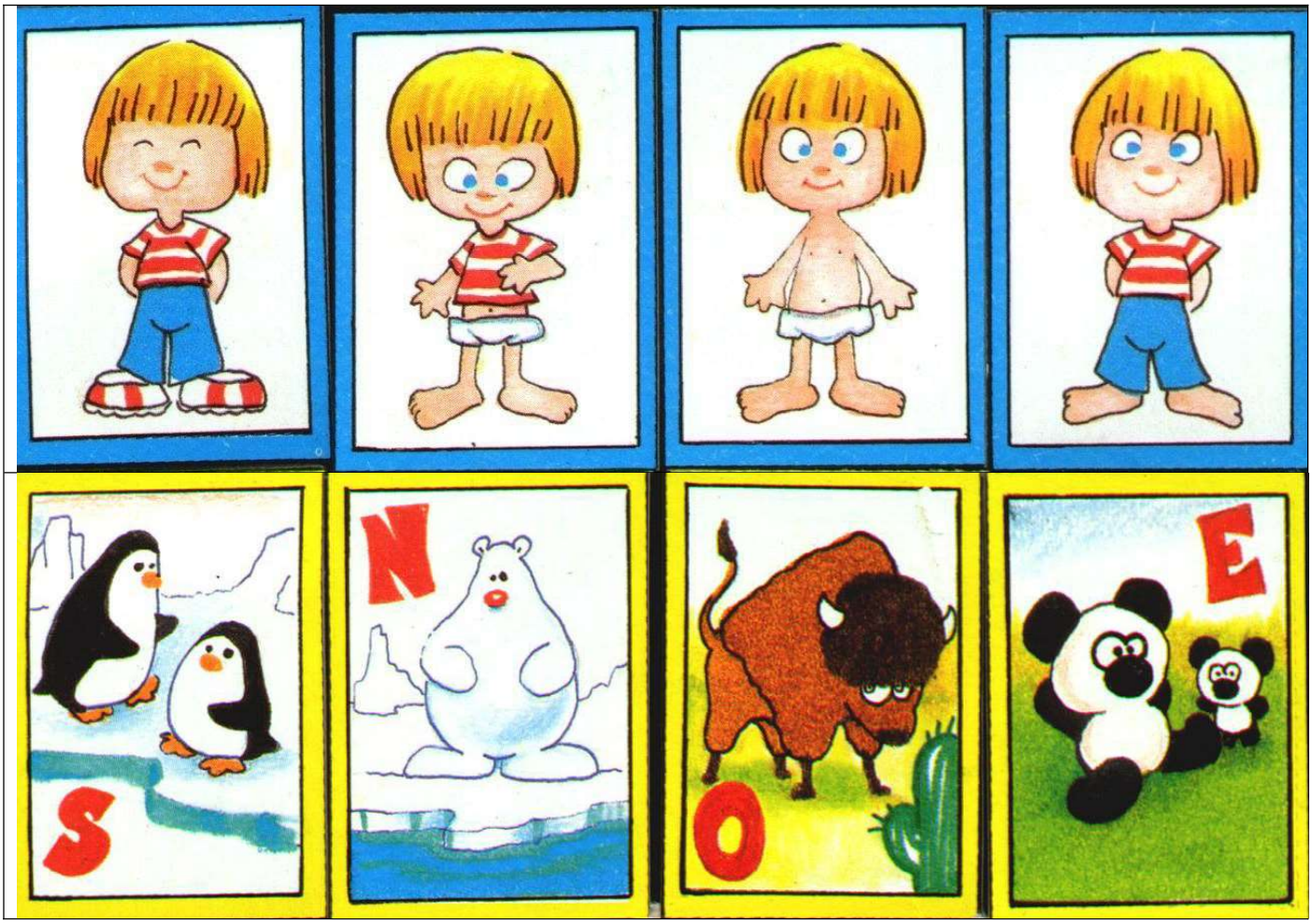
VERLAG FRANZ SCHMIDT
NÜRNBERG-S

MIT GENEHMIGUNG DER FIRMA
BRAUN & SCHNEIDER·MÜNCHEN

1582 - SOTEMA - Memo 4

Nome	**Memo 4**
Fabbricante	**SOTEMA**
Paese	**Italia**
Numero carte	**16**
Anno	**1999**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 38x27**

Il mazzo, ottenuto ritagliando le confezioni dei succhi Jolly fruit, è adatto a vari giochi per far divertire i bambini.



MEMO
4
JOLLY
FRUIT

VINELLOS

3968 - Studiocanal - Das magische Haus - Miau miau

Nome	**Das magische Haus - Miau miau**
Fabbricante	**Studiocanal Gmbh.**
Paese	**Germania**
Numero carte	**32 + 1 regole gioco**
Anno	**2013**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 90x58**

Sulle carte troviamo i personaggi del film “Il castello magico”, un film d’animazione uscito nel 2013. Protagonista è Tuono, un gattino abbandonato che trova rifugio nella casa di un vecchio prestigiatore.
Le spiegazioni del gioco sono stampate sul retro della confezione.

3
3
3
3
3
3
3
3
+2
+2
+2
+2
+2
+2
+2
+2

SPIELERKLÄRUNG

Jeder Spieler erhält 5 Karten. Die übrigen Karten werden mit der Rückseite nach oben auf den Tisch gelegt und die oberste Karte neben dem Stapel aufgedeckt. Ziel des Spiels ist es, als erster alle Karten abzulegen. Eine Karte darf abgelegt werden, wenn sie in Zahl, Farbe oder Symbol mit der obersten Karte des Ablagestapels übereinstimmt. Passt keine, muss vom Kartenstapel eine gezogen werden und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

AKTIONSKARTE „AUSSETZEN"
Der nächste Spieler setzt eine Runde aus und der übernächste Spieler ist an der Reihe.

AKTIONSKARTE „ZIEH 2"
Der nächste Spieler muss 2 Karten aufnehmen und darf keine ablegen, es sei denn, er hat auch eine 2+-Karte. Dann muss der nächste Spieler 4 Karten ziehen, usw.

AKTIONSKARTE „FARBWUNSCH"
Diese Karte kann jederzeit gespielt werden. Der Spieler sucht sich eine Farbe aus, die der nächste Spieler ablegen muss, es sei denn, er legt auch eine Farbwunschkarte dazu.

ENDE DES SPIELS

Hat ein Spieler nur noch eine Karte übrig, muss er laut „Miau Miau" rufen. Vergisst er dies, muss er 2 Karten ziehen – vorausgesetzt die anderen Spieler haben es bemerkt. Der Spieler, der seine letzte Karte ablegt, hat das Spiel gewonnen.

Das Magische Haus

SPIELSPASS PUR MIT DEM MAGISCHEN HAUS MIAU MIAU

Bei dem spannenden Auslegespiel geht es darum, als erster alle Karten abzulegen. Dabei darf immer Farbe auf Farbe, Zahl auf Zahl oder Symbol auf Symbol gespielt werden. Lustige Aktionskarten wie „Farbwunsch", „zwei Karten ziehen" oder „eine Runde aussetzen" sorgen für noch mehr Fun! Actionreicher Spielspaß garantiert!

Viel Spaß beim Spielen!

Inhalt: 32 Spielkarten + Spielregelkarte

Spieleranzahl: ab 2 Spieler

Miau Miau

/DasMagischeHaus www.DasMagischeHaus.de

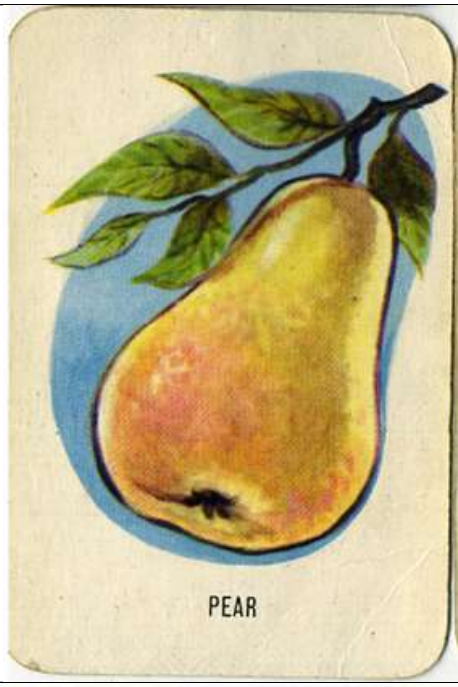
Hergestellt von STUDIOCANAL GmbH

0569 - Tower Press - Beat your neighbours

Nome	**Beat your neighbours n. 5861**
Fabbricante	**Tower Press**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**36**
Anno	**196x**
Tipo mazzo	**Cavarsi in camicia**
Dimensioni	**mm. 83x55**

Il gioco di Cavarsi in camicia, o *Beat your neighbours* (mordi i tuoi vicini), come è chiamato in Gran Bretagna, nel Regno Unito ha mazzi dedicati, mentre in Italia si gioca con qualsiasi mazzo di carte, usando le carte asso, due e tre come carte vincenti.
Questo mazzo porta disegni di frutta, dolci o bevande, con il loro nome scritto in basso.
Ogni figura è ripetuta 4 volte, in modo che i 9 diversi disegni diano le 36 carte di questo mazzo.
Il retro mostra il volto di due avversari che si affrontano, mentre la scatola porta sul retro le istruzioni del gioco.

(*per le regole del gioco vedi 1889*)



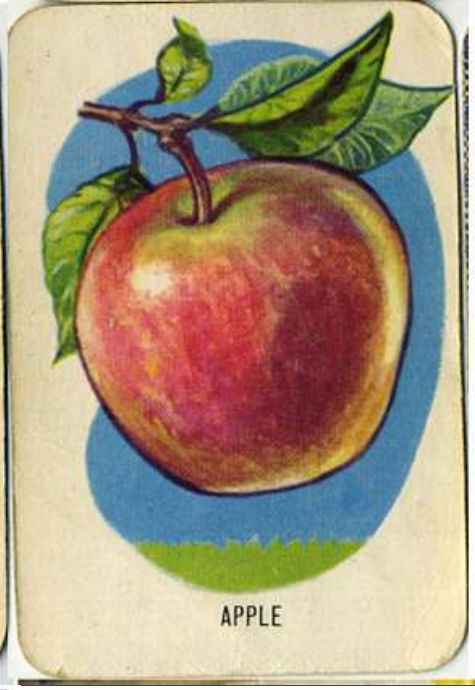
PEAR

ORANGE

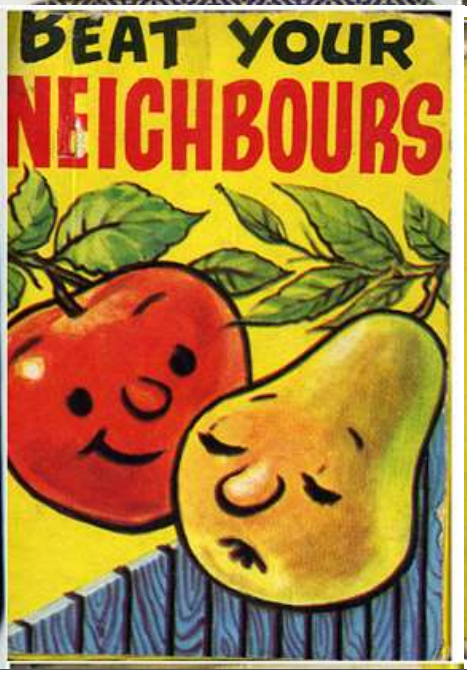
POP

ICE CREAM

JELLY



APPLE



How to play

BEAT YOUR NEIGHBOURS

1. Any number can play.
2. The 36 cards are all dealt round, face down to the players.
3. Each player keeps his cards, without looking at them, face down in front of him. The player on the left of the dealer starts the game by turning up his top card and placing it face up in the centre of the table.
4. When a "Put" card (marked with numbers 1, 2 or 3) is turned up, the next player has to put down the number of cards shown. In doing so, if he turns up a "Put" card the next player puts down the required number of cards.
5. Should no "Put" card turn up in the cards put down the player who laid the "Put" card takes all from the centre of the table.
6. The player who gets all the cards is the winner.

3913 - Tower Press - Beat your neighbours

Nome	**Beat your neighbours**
Fabbricante	**Tower Press**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**36 + 1 regole gioco**
Anno	**196x**
Tipo mazzo	**Cavarsi in camicia**
Dimensioni	**mm. 81x57**

Il mazzo, dello stesso periodo e fabbricante del precedente, mostra disegni differenti,
Il mazzo è dedicato ai mezzi di locomozione: troviamo Winnie due ruote (*Two-wheels Winnie*), sir Percy dal cappello a cilindro (*sir Percy Highat*) e la sua Rolls Royce sullo sfondo, Joe con l'auto di famiglia (*Family Joe*), Sue sul suo scooter (*Scooting Sue*), Sid il motociclista con side-car (*Side-car Sid*) e Sally sulla sua auto sportiva (*Sporting Sally*).
La carta di istruzioni fornisce notizie su come giocare.

(*per le regole del gioco vedi 1889*)

TWO-WHEELER WINNIE

SIR PERCY HIGHAT

FAMILY JOE

SIDE-CAR SID

SPORTING SALLY

SCOOTING SUE

BEAT YOUR NEIGHBOURS

5 CARD GAMES
Get them all!
HERE ARE THE OTHER FOUR
DONKEY
HAPPY FAMILIES
SNAP
OLD MAID

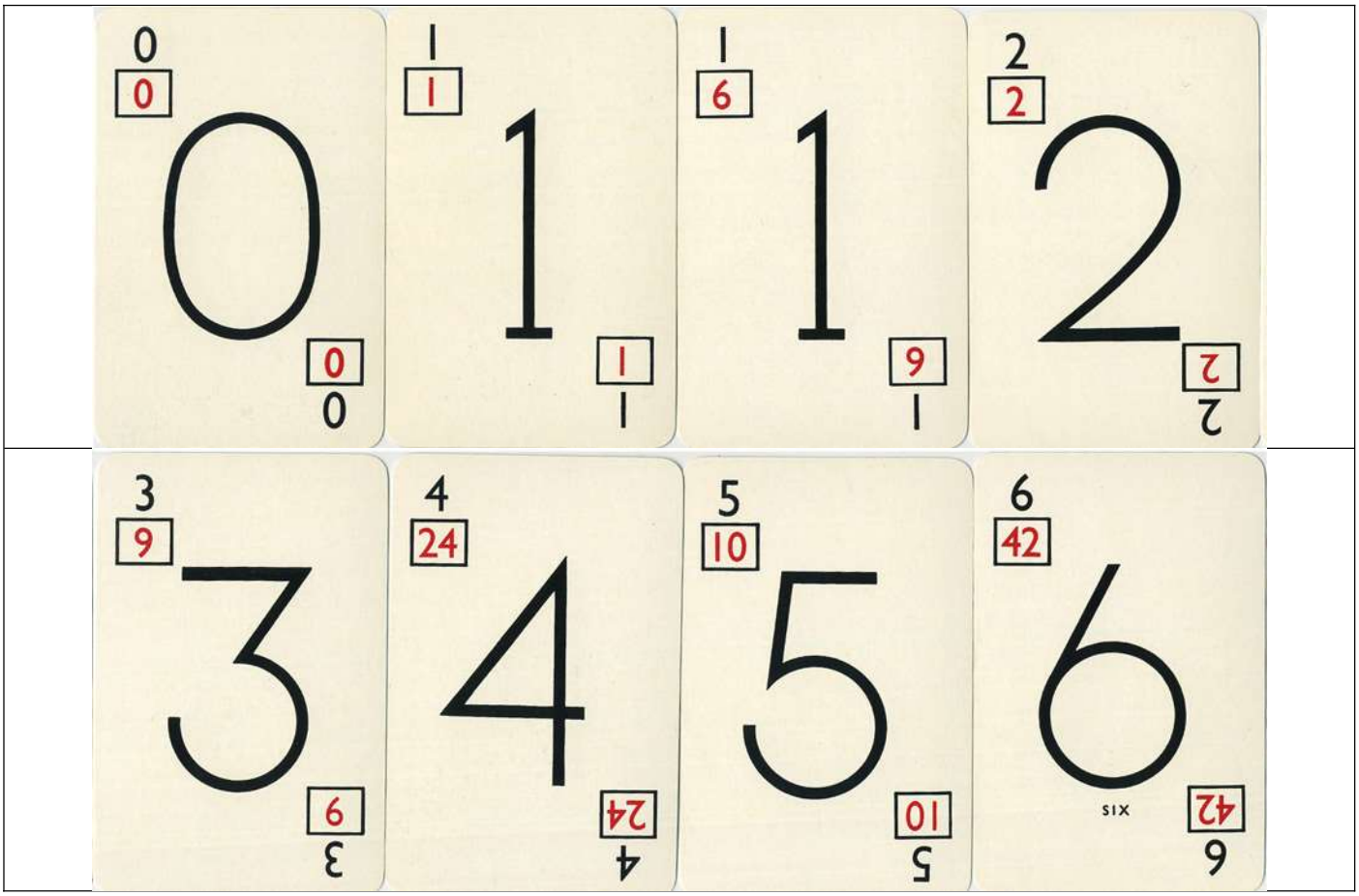
How to play
'BEAT YOUR NEIGHBOUR'

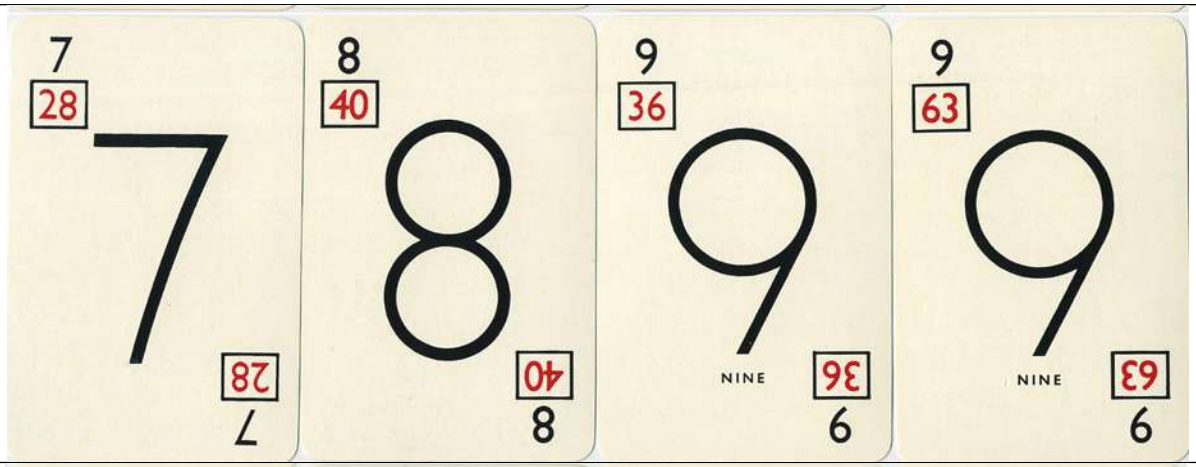
1. Any number can play.
2. The 36 cards are all dealt round, face down to the players.
3. Each player keeps his cards, without looking at them, face down in front of him. The player on the left of the dealer starts the game by turning up his top card and placing it face up in the centre of the table.
4. When a "Put" card (marked with numbers 1, 2 or 3) is turned up, the next player has to put down the number of cards shown. In doing so, if he turns up a "Put" card the next player puts down the required number of cards.
5. Should no "Put" card turn up in the cards put down the player who laid the "Put" card takes all from the centre of the table.
6. The player who gets all the cards is the winner.

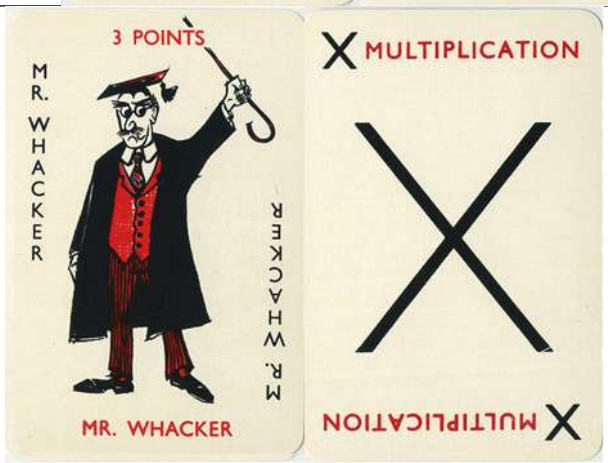
0572 - Tucknutt - Multitu

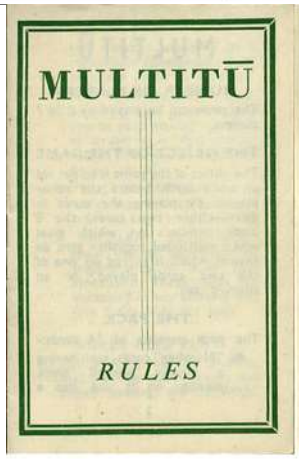
Nome	**Multitu**
Fabbricante	**Brian Tucknutt**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**54**
Anno	**1964**
Tipo mazzo	**Didattico**
Dimensioni	**mm. 88x58**

Il gioco serve a fare impratichire il bambino nelle moltiplicazioni. Nel caso di dubbi sui risultati nell'ultima pagina del libretto di istruzioni c'è una tavola pitagorica.
46 carte hanno in nero un numero e in rosso il risultato da ottenere, 3 carte hanno il simbolo della moltiplicazione, 4 carte *Problem*, con disegnato razzo, nave, edificio e ponte, tutte cose che hanno bisogno di calcoli matematici per la loro costruzione.
La carta con *mr. Whacker* aiuta durante il gioco a non fare errori.
Scopo del gioco è abbinare le 2 carte che danno il risultato indicato, per esempio i numeri 7 e 9 con in rosso il risultato, 63.
Il gioco è complicao dalle carte senza numeri, come indicato nell'esauriente libretto di istruzioni.









MULTITŪ

NUMBER OF PLAYERS

The game can be played by 2 to 7 players.

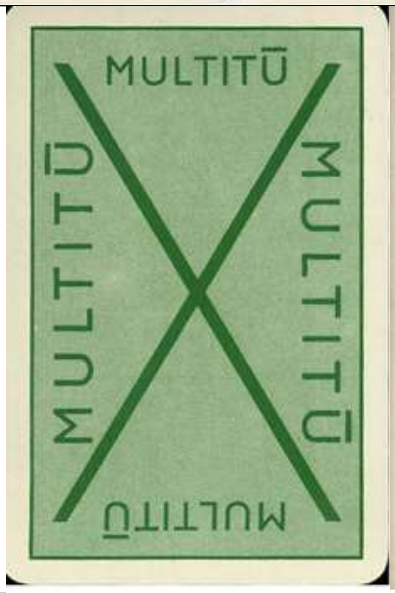
THE OBJECT OF THE GAME

The object of the game is to get rid of one's cards before the other players by playing the cards in pairs—either two cards, the 2 black numbers on which must when multiplied together give an answer which is in red on one of the two cards played, or an allowed pair.

THE PACK

The pack consists of 54 cards:- 46 "Number" cards, each having a largely printed black number on it and also a

2



MULTITŪ

THE
EXCITING ELEMENTARY
MULTIPLICATION
CARD GAME

for 2 to 7 players

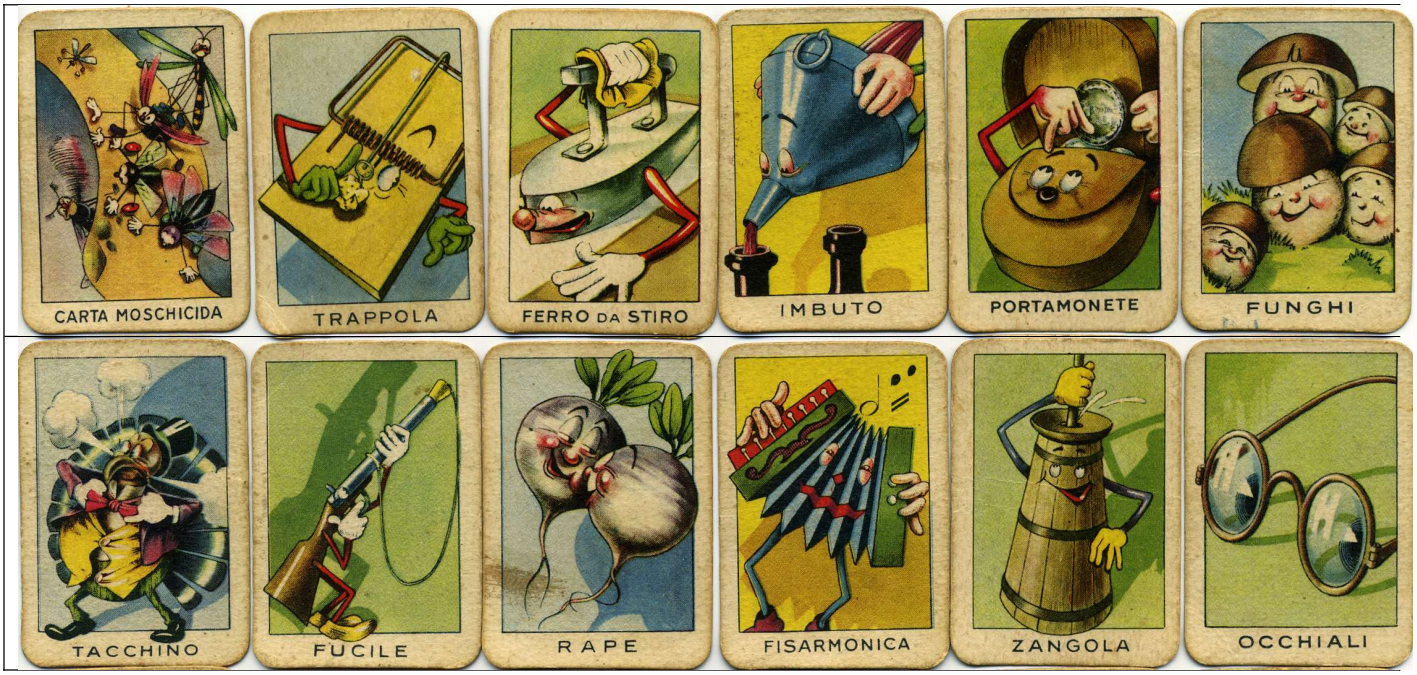
Published By
BRIAN TUCKNUTT
(Inventor of Multitū)
SUNDERLAND Co. Durham

"MULTITŪ" is an exciting elementary mathematical game devised primarily to assist young children in the learning of simple multiplication. It makes this usually laborious task much more enjoyable and entertaining for them and for the older people helping them. It also helps adults to keep in practice.

2911 - Vaccari - Mercante in fiera

Nome	**Mercante in fiera**
Fabbricante	**Officine grafiche S. Vaccari**
Paese	**Italia**
Numero carte	**30 + 30**
Anno	**1940**
Tipo mazzo	**Mercante in fiera**
Dimensioni	**mm. 45x32**

Sebastiano (Papà) Craveri (1899-1973) fu un illustratore molto amato dai bambini di qualche anno fa. Questo è il mazzo originale del Mercante in fiera, riprodotto qualche decennio più tardi con l'aggiunta di altre 20 carte.
Nella riproduzione recente (0648) il Fucile si chiama Fuciletto e manca la Pipa.
Il mazzo era distribuito dalla Carlo Erba per pubblicizzare le polveri Idriz, usate per rendere l'acqua effervescente.
Al mazzo è allegata una carta numerata (052014 in questo esemplare) che serviva per un concorso in cui erano il palio ben 10.000 lire in Buoni del tesoro, una cifra veramente allettante per l'epoca.

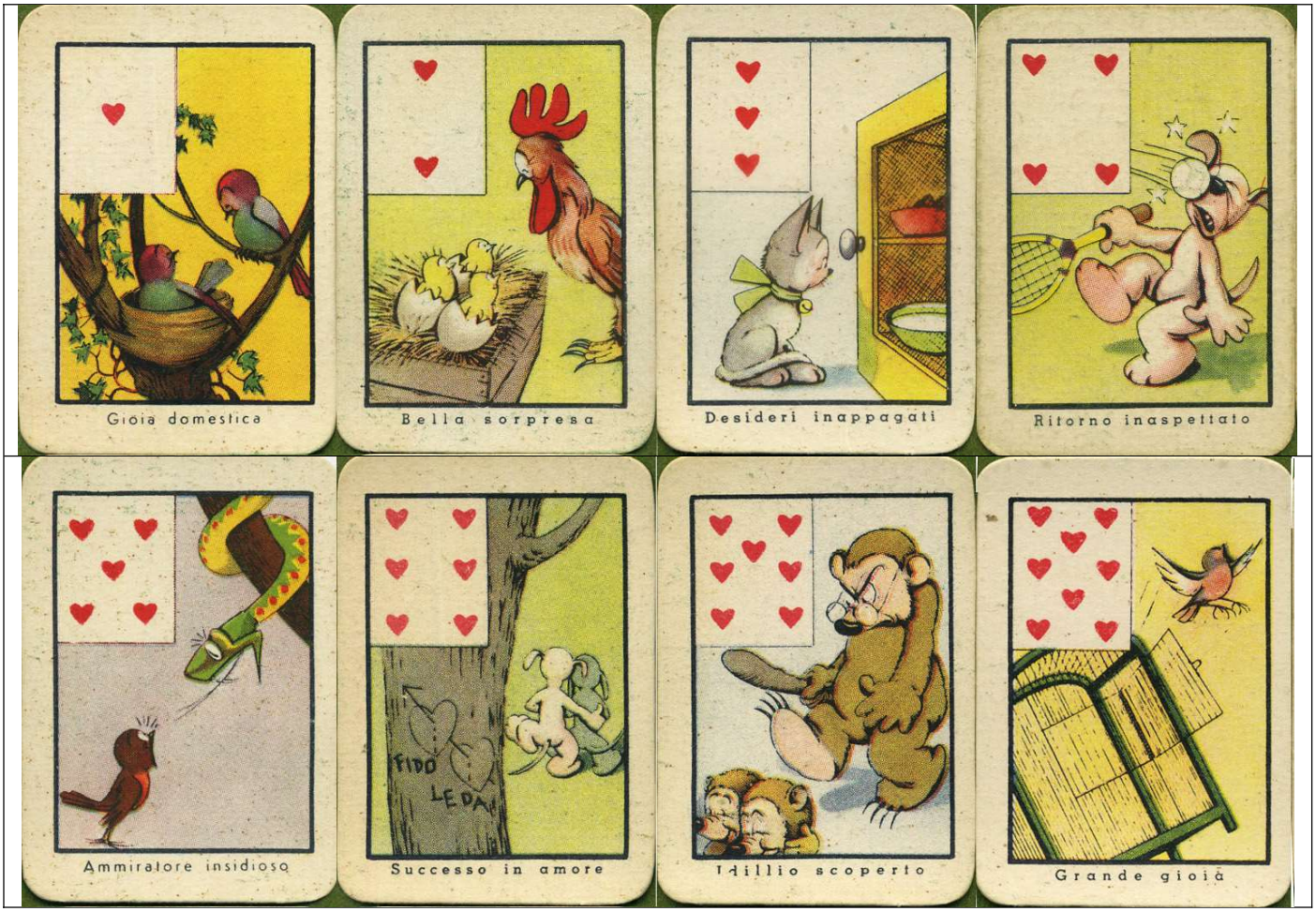


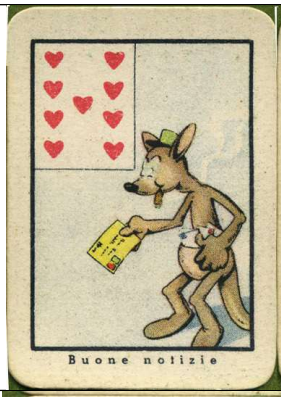
Di Papà Craveri anche Il gioco della bugia (1894) di poco posteriore a questo mazzo. Guardando i disegni dei due mazzi la comune paternità è subito evidente.

2087 - Vaccari - Compagnia italiana Liebig

Nome	**Compagnia italiana Liebig**
Fabbricante	**Officine grafiche S. Vaccari**
Paese	**Italia**
Numero carte	**52 + 1 consultante (Lui/lei)**
Anno	**1938**
Tipo mazzo	**Cartomanzia**
Dimensioni	**mm. 45x32**

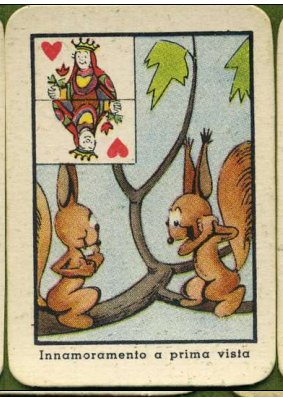
Il mazzo pubblicitario dadi Liebig porta i disegni di Sebastiano Craveri (1899-1973) e il significato cartomantico sulle carte. Ogni esemplare portava un nomero, questo porta il 262538. Le carte non erano in vendita, per ottenerle bisognava inviare un certo numero di fascette dei dadi.
Tentativo di appassionare i bambini alla cartomanzia, approfittando delle vignette di papà Craveri, o semplicemente formato ridotto per evirae di pagare il bollo?
Oltre 30 anni dopo è stato ristampato dalla Del Negro (vedi 0527), aggiungendo i numeri da giocare al lotto.



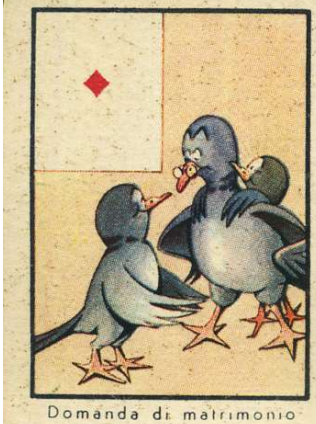

Buone notizie

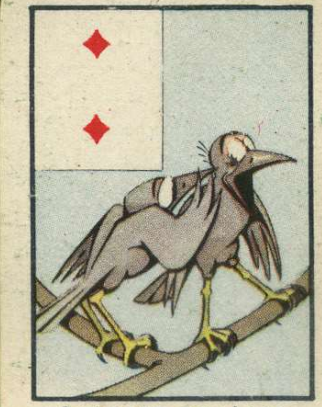
Vittoria

Fidanzato in vista


Innamoramento a prima vista

Personaggio influente che pensa a voi

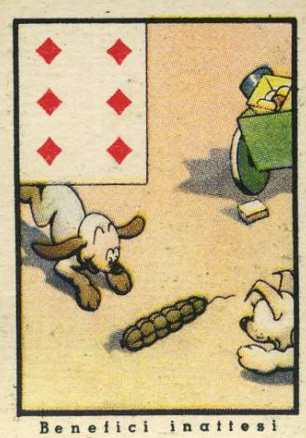

Domanda di matrimonio


Segreto svelato

Allegria

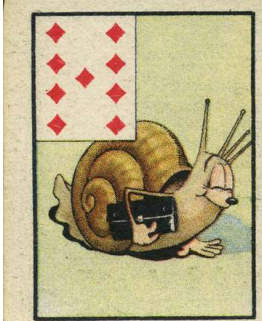
Gita

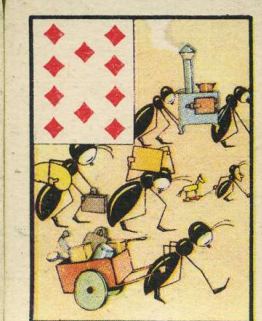
Fortuna


Benefici inattesi

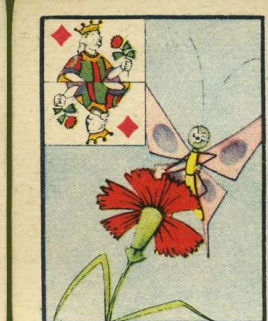
Scherzo di cattivo genere

Impresa amorosa

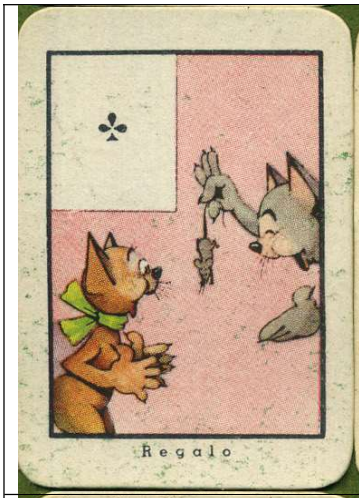

Ritardo in affari


Trasloco

Guerriero che pensa a voi

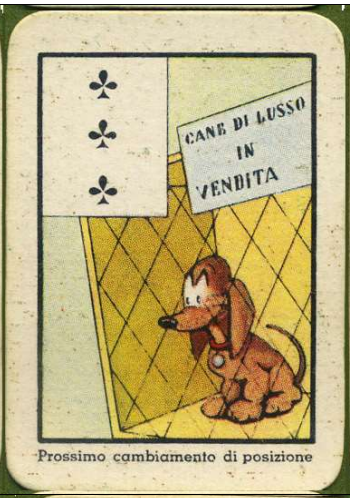

Donna di leggeri costumi

Nozze

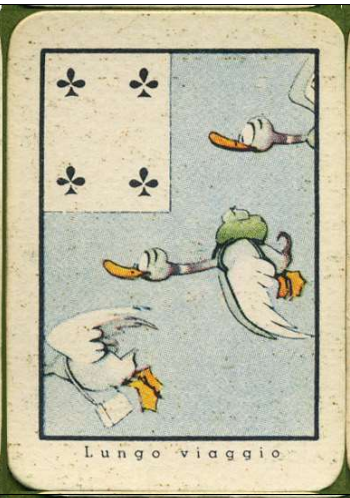


Regalo

Disillusione

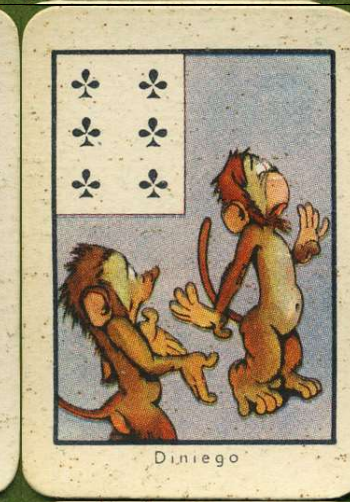


Prossimo cambiamento di posizione



Lungo viaggio

Visite inaspettate



Diniego

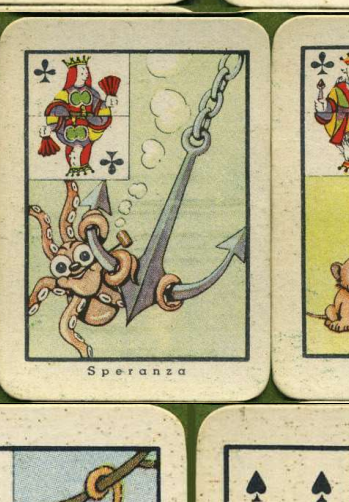
Imbarazzo economico

Dichiarazione amorosa

Vincita

Buon affare

Prole numerosa



Speranza

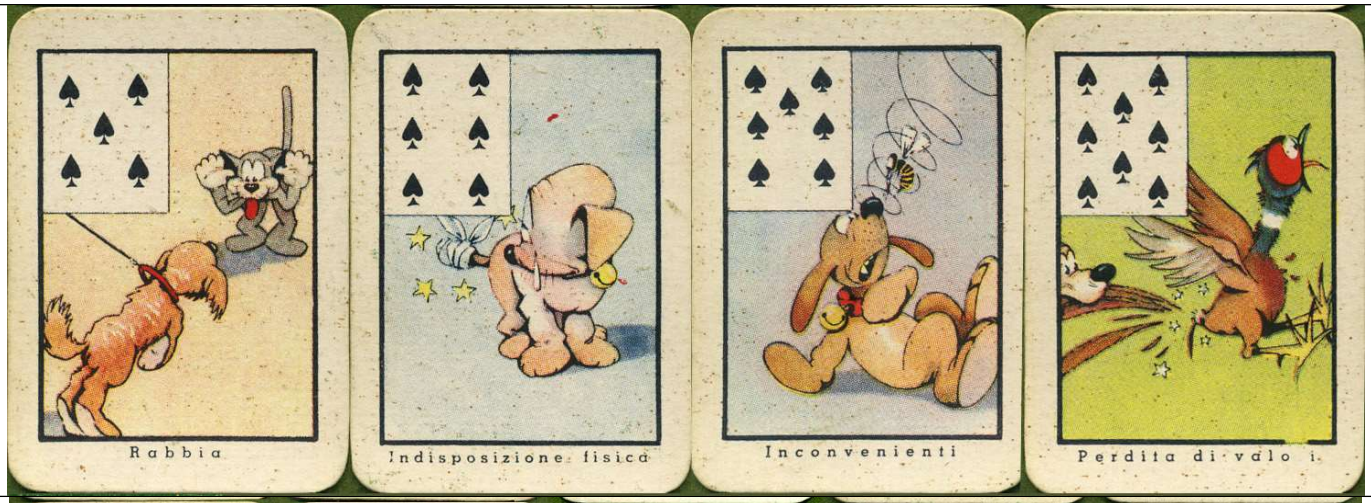
Protezione

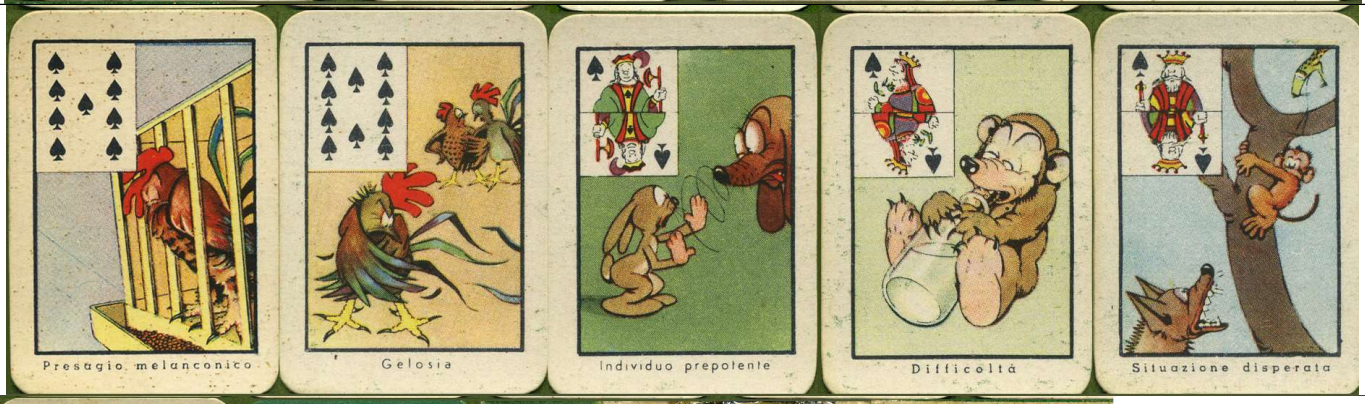
Processo

Dispiaceri d'amore

Questioni per interesse

Lite in famiglia





N. 262538

Depositato Ministero Cultura Popolare Reg. N. 70915 - 1938-XVI.
Proprietà letteraria ed artistica riservata a termini di Legge.
Giuochi Lasco N. 5511. Riproduzione anche parziale vietata.

4313 - Vaccari - L'allegro indovino

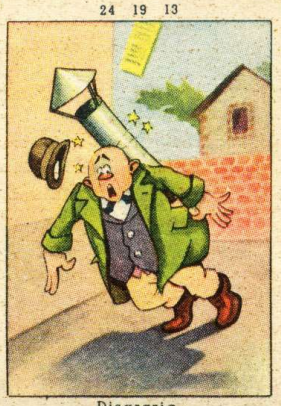
Nome	**L'allegro indovino - pubblicità lucido Marga**
Fabbricante	**Officine Grafiche S. Vaccari**
Paese	**Italia**
Numero carte	**52 + 2 consultanti**
Anno	**1938**
Tipo mazzo	**Cartomanzia**
Dimensioni	**mm. 45x31**

Il mazzo è stato distribuito come pubblicità del lucido da scarpe Marga e il disegno depositato nel 1938 (anno XVI per il MinCulPop) presso il ministero della cultura popolare dai Giochi Lasco.
La Marga, parte del gruppo Sutter, esiste ancora oggi, mentre la Giochi Lasco era una ditta, attiva a Milano dagli anni ’30 ai ’60, specializzata in giochi di carta, spesso a scopo pubblicitario.
Su ogni carta, oltre alla vignetta, troviamo il significato della stessa e tre numeri per tentare la fortuna al lotto.

20 40 32

Festa

24 19 13



Disgrazia

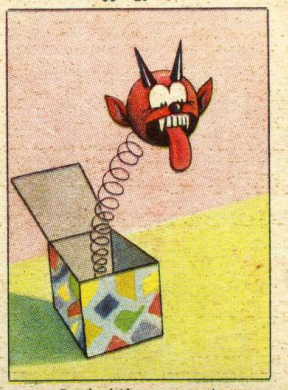
18 10 63

Prossimo matrimonio

11 71 50

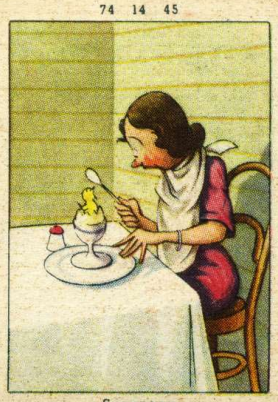
Scherzo di cattivo genere

90 21 6



Probabile spavento

74 14 45



Sorpresa

80 78 5

Nascita in famiglia

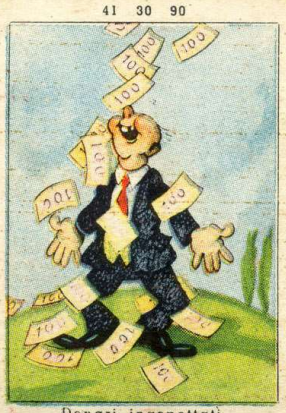
1 25 40

Prole numerosa

5 44 19

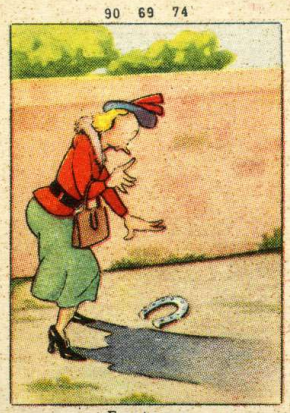
Tentazione

41 30 90



Denari inaspettati

90 69 74



Fortuna

89 8 72

Persona nemica e insidiosa

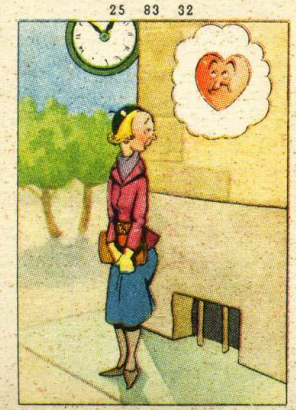
63 11 60

Furto

46 81 54

Follia

25 83 32



Appuntamento

42 52 57

Gioia

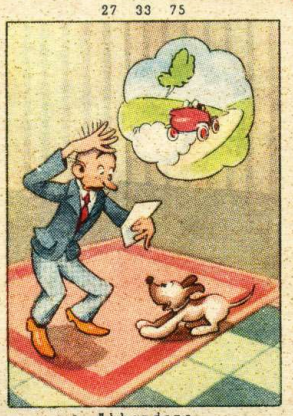
3 5 81

Jettatura

24 10 52

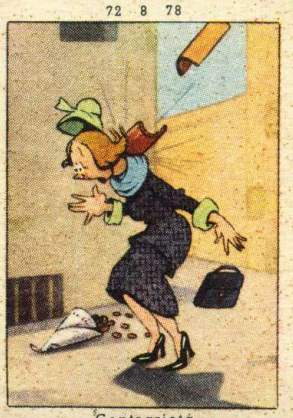
Seccatura

27 33 75



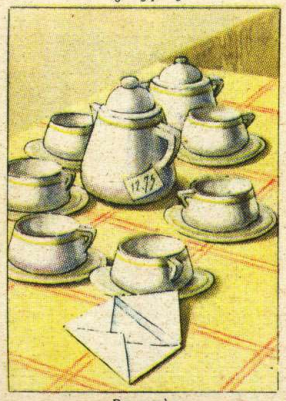
Abbandono

72 8 78



Contrarietà

3 81 5



Regalo

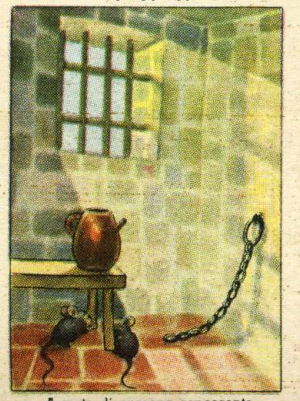
26 35 61

Cattivo incontro

12 22 14

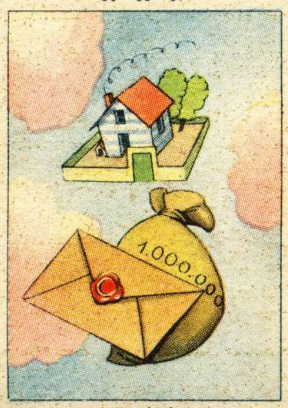
Affronto

71 64 44



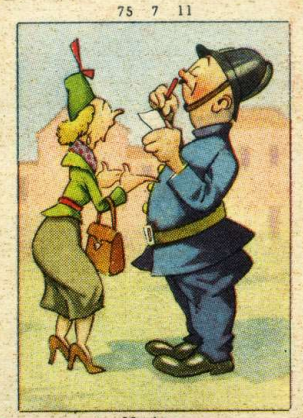
Arresto di persona conoscente

58 90 57



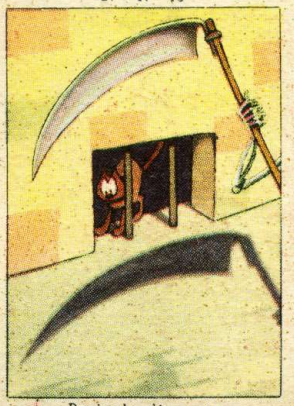
Eredità

75 7 11



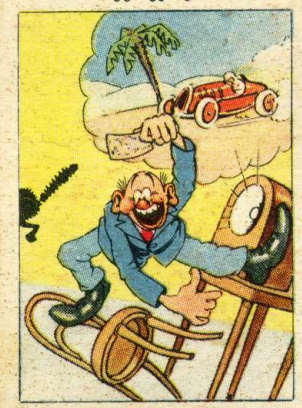
Multa

27 47 13



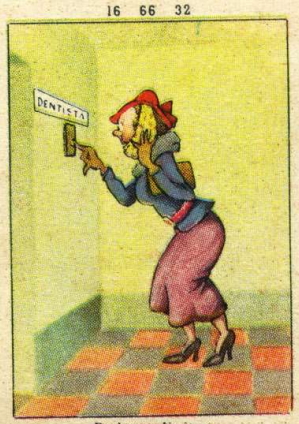
Pericolo di morte

55 90 5



Guadagnerete la Lotteria di Tripoli

16 66 32

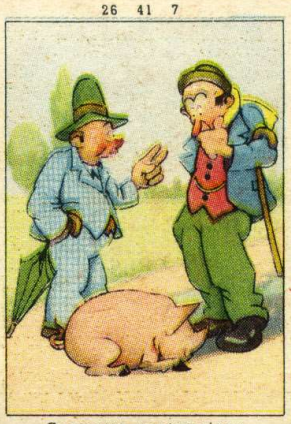


Dolore fisico

29 26 2

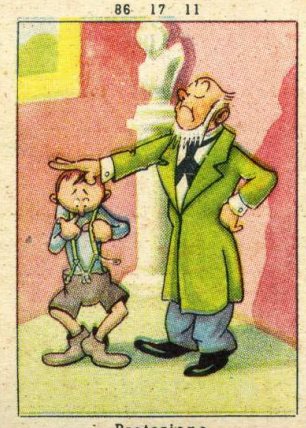
Rissa

26 41 7



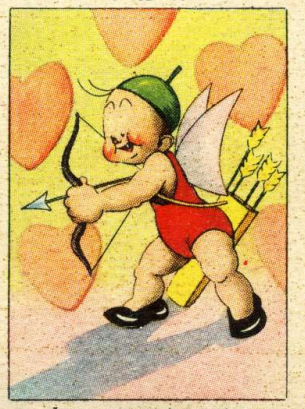
Contratto vantaggioso

86 17 11



Protezione

6 32 71



Innamoramento improvviso

5 46 12

Perdita di denaro

13 49 11

Malattia in vista

54 73 48

Pericolo incombente

42 90 66

Vincita al lotto

42 48 14

Cattive notizie

69 57 3

Lacrime amare

47 16 29

Insuccesso

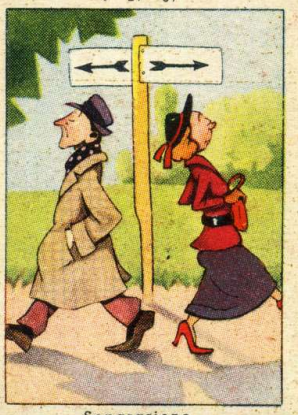
35 48 90

Invidia

57 5 75

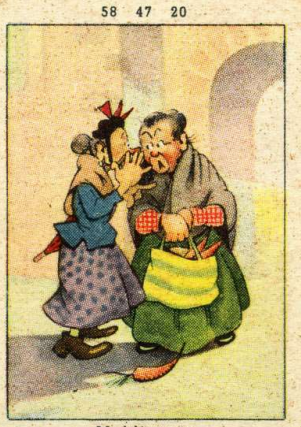
Visita importante

3 27 67



Separazione

58 47 20



Maldicenze

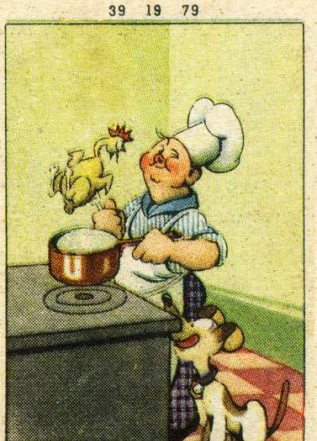
18 5 57

Arrivo di parenti

16 52 35

Scelta imbarazzante

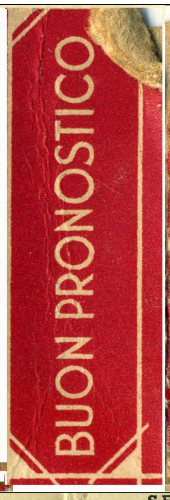
39 19 79



Gran pranzo

Depositato Ministero Cultura Popolare Reg. N. 70313 - 1938-XVI. Proprietà letteraria ed artistica riservata a termini di Legge. Giuochi Lasco N. 55611. Riproduzione anche parziale vietata.

Officine Grafiche S. Vaccari, Milano



L'ALLEGRO INDOVINO

Carte per il giuoco dell'INDOVINO 900

Il mazzo "L'ALLEGRO INDOVINO" composto di 54 cartine ha, nel titolo stesso, l'indicazione dell'uso. Le 54 cartine recano ciascuna un disegno in cui si è sbizzarrito l'estro di un valoroso artista il quale si è proposto che questo Giuoco non solo interessasse i giuocatori, non solo li appassionasse, ma anche li divertisse. Ogni situazione è rappresentata in una maniera caricaturalmente suggestiva. I modi di servirsi delle nostre 54 cartine possono essere moltiplicati dalla fantasia dei giuocatori. Noi ci limiteremo a darè alcune indicazioni che sono, più che altro, delle direttive per avviare coloro i quali vengono per la prima volta in possesso del mazzo, alla conoscenza del giuoco. Ecco una prima ed elementare applicazione dello stesso:

Si scelgono a caso dal mazzo tre cartine, si dispongono sul tavolo una di fianco all'altra sempre, si intende, in maniera che restino coperte. Si solleva quindi la prima a sinistra e si incomincia a leggere ciò che la carta rappresenta. Si scopre la seconda e quindi la terza carta e così si potrà sapere l'oroscopo della giornata. Il giuoco si può ripetere tre volte, apprendendo in seguito ciò che è nel futuro prossimo.

Vi sono ora alcuni altri facili metodi per "fare il gioco" a chi ve lo richieda.

PRIMO METODO

1. — **Togliete dal mazzo la carta che indica "Lei", se la persona alla quale dovete "fare il giuoco" è una donna, e la carta che indica "Lui" se, viceversa, è un uomo.**
2. — **Mescolate ripetutamente il mazzo delle carte e fatelo tagliare, con la mano sinistra, dalla persona interessata.**
3. — **Fatele chiudere gli occhi, quindi pregatela di togliere a caso dal mazzo 12 carte.**
4. — **A queste 12 carte unite anche il "Lei" o il "Lui" secondo i casi; quindi disponetele tutte sul tavolo facendo un cerchio.**
5. — **Partendo dalla carta che rappresenta il "Lei" o il "Lui", e proseguendo verso sinistra, incominciate a leggere pomposamente il destino interpretando il significato delle carte, cosa che, con un poco di fantasia, troverete facilissima anche perchè sotto ogni carta vi è scritta la spiegazione. Naturalmente cercate di infiorare la vostra immaginosa profezia con frasi roboanti, collegando gli avvenimenti che leggerete sulle carte uno con l'altro. Non dimenticate le frasi d'uso: dopo un fatto cattivo aggiungete «ma non dovete temere perchè....» e interpretate in bene le carte successive, poi, dinanzi ad un fatto buono, dite alla persona «la fortuna vi assiste perchè....» e così di seguito.**

Con questa prima interpretazione avrete letto il **passato** della persona interessata. Ripetendo il giuoco altre due volte leggerete successivamente il presente e l'avvenire.

Non dimenticate che tutti, anche se non credono al giuoco delle carte, desiderano però che siano loro profetizzate cose belle e liete. Al vostro buon senso, dunque, di dire sempre le cose migliori, ricorrendo a delle attenuanti per le carte che rappresentano disgrazie o dolori.

SECONDO METODO

1. — Togliete dal mazzo la carta che indica "Lei", se la persona alla quale dovete "fare il giuoco" è una donna, e la carta che indica "Lui" se, viceversa, è un uomo.
2. — Mescolate ripetutamente il mazzo delle carte e fatelo tagliare, con la mano sinistra, dalla persona interessata.
3. — Ponete al centro della tavola la carta che indica la persona per la quale fate il giuoco, cioè il "Lei" o il "Lui" quindi mettete una carta a destra e una a sinistra e così alternando formerete due mazzetti di quattro carte ciascuno e un mazzetto a destra e uno a sinistra del "Lei" o del "Lui".
4. — Mescolate le ora dalla persona interessata.
5. — Disponetele poi in fila davanti a voi ed interpretatele con la vostra sensibilità e, naturalmente, con ciò che già sapete di esse sulla persona in questione.

Questo primo giuoco interpreta i fatti, riguardanti quella persona, che avvengono nella sua casa. Ripetete il giuoco due volte e saprete dirle ciò che le avverrà **fuori di casa** e fra le **persone che le sono care.** Dopo di che il giuoco può essere finito ma lo si può anche prolungare ripetendolo altre due volte per sapere ciò che avverrà **oggi** (e per oggi si intende sempre un tempo quasi illimitato che può essere di un giorno o di due o tre mesi) e ciò che avverrà **domani,** cioè in un futuro molto al di là da venire.

TERZO METODO

1. — Togliete dal mazzo la carta che indica "Lei", se la persona alla quale "fate il giuoco" è una donna, e la carta che indica "Lui" se, viceversa, è un uomo.
2. — Mescolate ripetutamente il mazzo delle carte e fatelo tagliare, con la mano sinistra dalla persona interessata.
3. — Togliete dal mazzo 25 carte e disponetele coperte in cinque file di cinque carte ciascuna.
4. — Fatevi dire il nome di battesimo (e non gli eventuali nomignoli o soprannomi) della persona interessata e poi, incominciando dall'alto e andando sempre da sinistra a destra, contate le carte, dando a ciascuna una lettera dell'alfabeto finchè, giunti a quella che inizia il nome della persona vi fermerete e la coprirete con la carta che la rappresenta. Se il nome della persona incominciasse con le prime sette lettere dell'alfabeto si incomincia a contare dalla seconda fila.
5. — Ora scoprite tutte le carte che sono prima di quella coperta con il "Lei" o il "Lui" e leggetele interpretando così la vita passata della persona interessata.
6. — Lasciate invece coperta la carta sopra la quale avete messo il "Lei" o il "Lui".
7. — Scoprite e leggete poi tutte le carte susseguenti indovinando, con un poco di buona volontà, l'avvenire.
8. — Infine mescolate ancora tutte le carte già lette, che saranno 24, e dopo il rituale taglio con la mano sinistra, mettetene 4 sulle due rimaste (una carta è il "Lei" o il "Lui") e poi, prendendole in mano a ventaglio come si fa abitualmente per giocare alle carte, leggete "quel che è certo"; vale a dire, interpretando le cinque carte che avete in mano, potrete dire alla persona interessata ciò che le capiterà certamente (salvo poi ad avvenire tutto il contrario!)

Naturalmente nell'interpretazione il "Lei,, o il "Lui" non hanno alcun significato.

Depositato Ministero C. P. Reg. N. 70313 - 1938 - XVI. - Proprietà letteraria ed artistica riservata a termine di Legge. Giuochi Lasco N. 55611. - Riproduzione anche parziale vietata.

Officine Grafiche S. Vaccari, Milano

4854 - Vaccari - Il gioco di Zampalesta

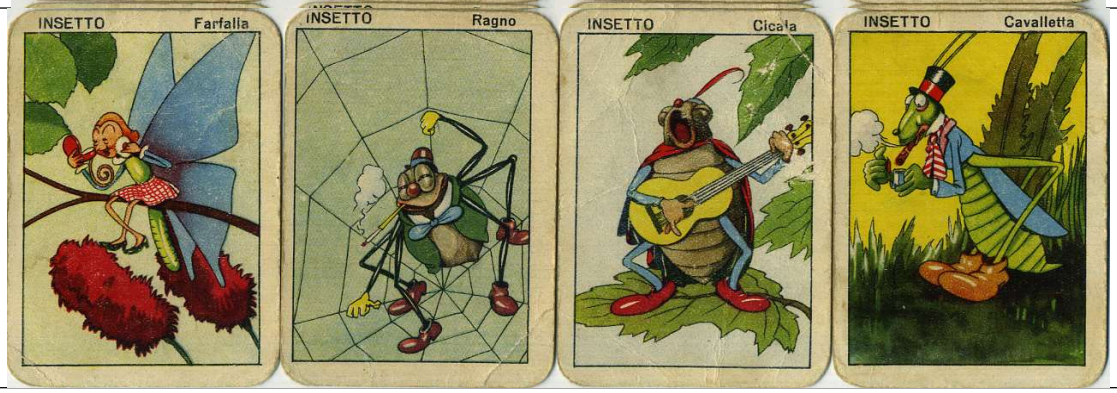
Nome	**Il gioco di Zampalesta**
Fabbricante	**Off. Graf. G. Vaccari**
Paese	**Italia**
Numero carte	**0040**
Anno	**1950**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 74x54**

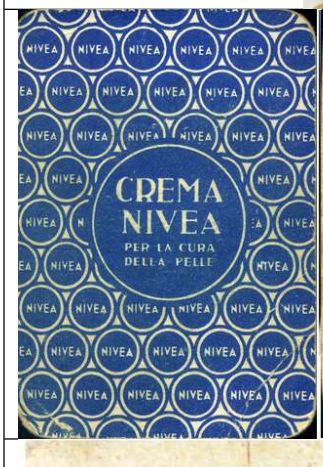
Il mazzo è stato distribuito come pubblicità della crema Nivea su progetto delle Edizioni Giochi Lasco. I disegni sono di Sebastiano (Papà) Craveri (1899-1973), un disegnatore cui si devono altri mazzi di carte da gioco.
Gli oggetti sono divisi in otto gruppi di 5 carte: Cane, Uccello, Frutto, Ortaggio, Fiore, Belva, Isetto e Pesce.
Il nome del gruppo identifica l'animale o vegetale rappresentato sulle singole vignette.

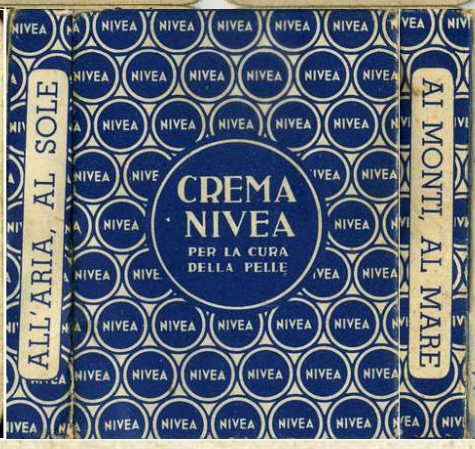
Mancano le istruzioni, ma probabilmente è un gioco simile a quello della Bugia (*2650 e altri*), presente in questo capitolo.

FRUTTO Nocciola
FRUTTO Banana
FRUTTO Castagna
FRUTTO Pesca
FRUTTO Fico
ORTAGGIO Peperone
ORTAGGIO Carota
ORTAGGIO Zucchino
ORTAGGIO Cipolla
ORTAGGIO Melanzana
FIORE Girasole
FIORE Rosa
FIORE Margherita
FIORE Garofano
FIORE Tulipano

BELVA Jena
BELVA Orso
BELVA Leone
PRANZO
PREZZO FISSO
CON VINO
£ 8
ENZA VINO
£ 7
BELVA Leopardo


INSETTO Farfalla
INSETTO Ragno
INSETTO Cicala
INSETTO Cavalletta

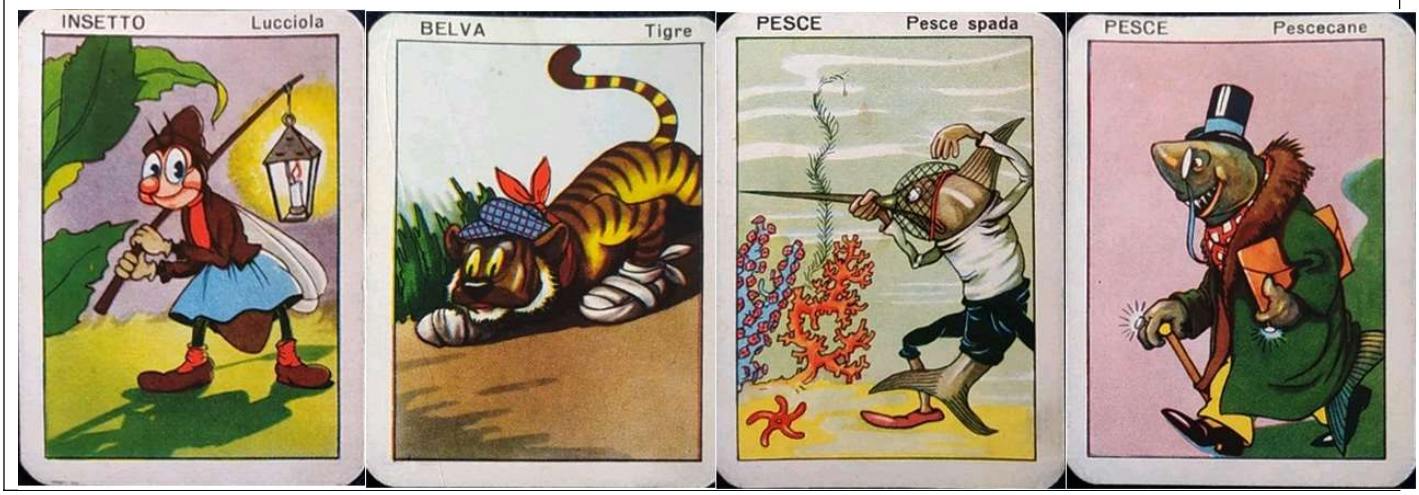




EDIZ. GIOCHI LASCO - MILANO (501) - BREV. 55611 - PROPRIE
RISERVATA - COPYRIGHT 1950 - TUTTI I DIRITTI PROTETTI A N
DELLE VIGENTI CONVENZ. INTER.

STAMPATO DALLE OFF. GRAF. G. VACCARI, SESTO S. G.

Queste le carte mancanti dal mio mazzo



2935 - Varitemas - Imparare e divertirsi

Nome	**Imparare e divertirsi**
Fabbricante	**Varitemas**
Paese	**Spagna** per **Italia**
Numero carte	**34**
Anno	
Tipo mazzo	**Didattico**
Dimensioni	**mm. 94x63**

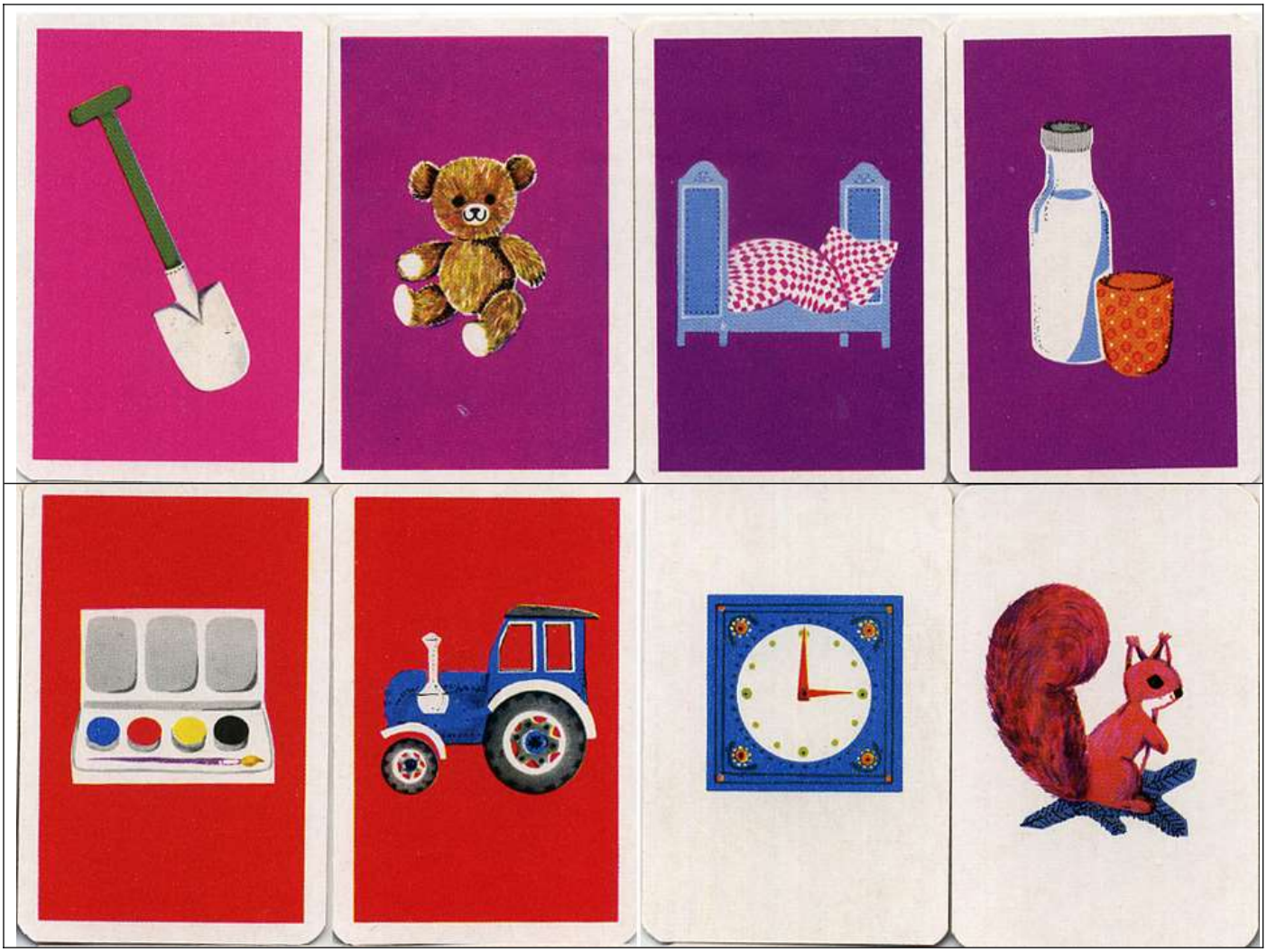
Il mazzo è stato stampato a scopo didattico, per insegnare ai bambini numeri e lettere dell'alfabeto.
I numeri, dall'1 al 9, hanno sul verso il nome scritto in lettere in italiano e sul retro in inglese.
Le carte con le lettere hanno sul verso la lettera in stampatello maiuscolo e in corsivo minuscolo e sul retro un nome che inizia con questa lettera.
Visto lo scopo didattico del mazzo sarebbe stato utile far rileggere a un italiano la carta con le istruzioni, vista la lingua maccheronica con cui è scritta.

ottere i migliori resultati questa dimostrato che la stimulazione precoze è esénciale. Con questo mazzo è quello di contribuire a questo processo per educatori e genitori con una serie di disegni e presentazione del nome dellóggetto sul retro della carta. Ha presentato una lettera che propone il bambino dice una parola che inizia con quella letrera. Sul retro della carta è un esempio. É inoltre possibile trovare le carte dei numeri da uno a nove per la sua iniziazione in inglese e in italiano.

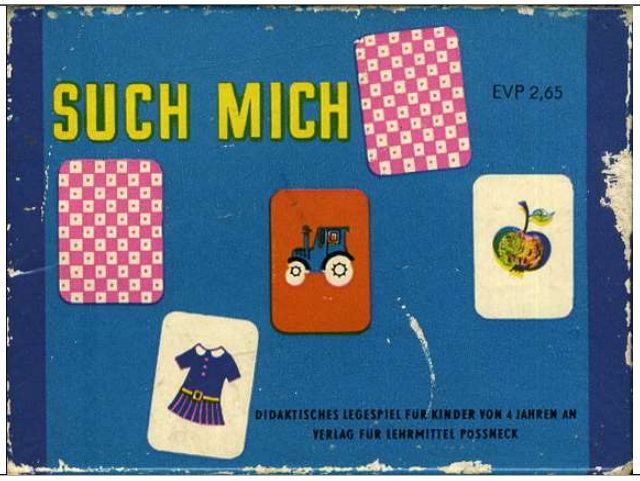
0364 - AS VEB - Potraži me

Nome	**Potraži me**
Fabbricante	**AS VEB - Tvornica karata** (fabbrica di carte) **Altenburg**
Paese	**Yugoslavia**
Numero carte	**80 + calendario 1977**
Anno	**1977**
Tipo mazzo	**Memory**
Dimensioni	**mm. 66x44**

Il mazzo "*Cercami*", cioè cerca la coppia di carte uguali per giocare a Memory. Si devono mettere tutte le carte coperte sul tavolo, in ordine sparso. Quando è il suo turno ogni giocatore gira contemporaneamente 2 carte; se sono uguali le mette tra le sue, altrimenti le rimette sul tavolo, sempre coperte. Alla fine si contano le carte e vince chi ne ha di più.
Il mazzo è edito da *Naklada učila* (Edizione didattica) di Pössneck (in tedesco *Verlag für Lehrmittel*), nell'allora DDR, che commercializzava i suoi mazzi anche in altre nazioni dell'allora blocco sovietico.
I disegni di Rita Bellmann mostrano oggetti noti al bambino, dai giocattoli ai cibi, dagli indumenti ai mobili di casa. Su una coppia di carte troviamo la bandiera della DDR.



La versione per i bambini tedeschi con il titolo in quella lingua.

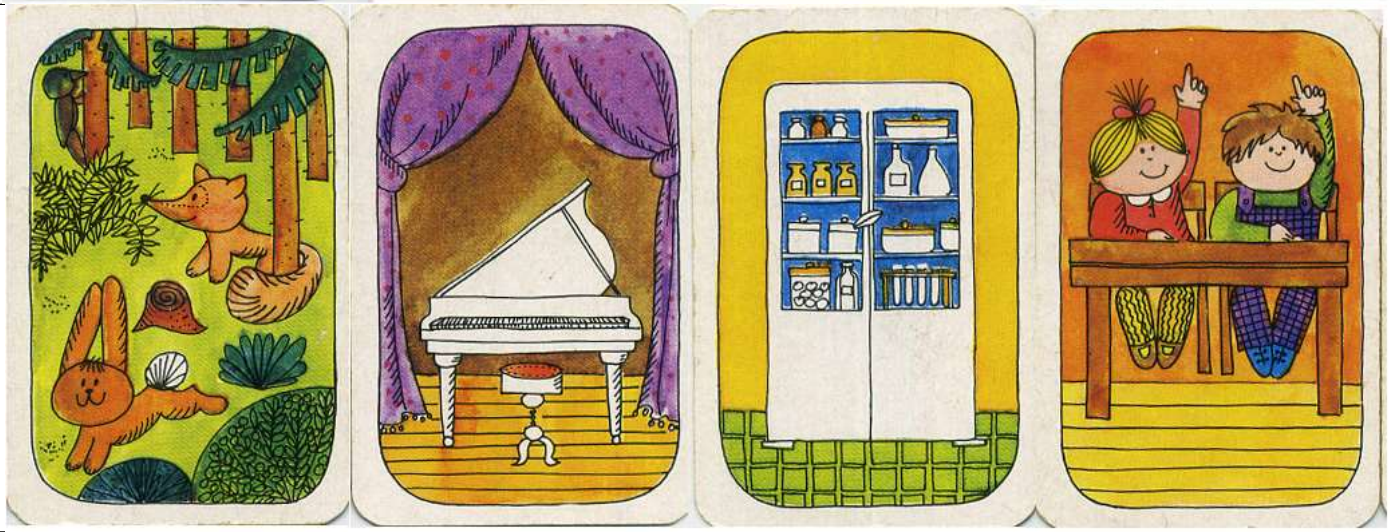


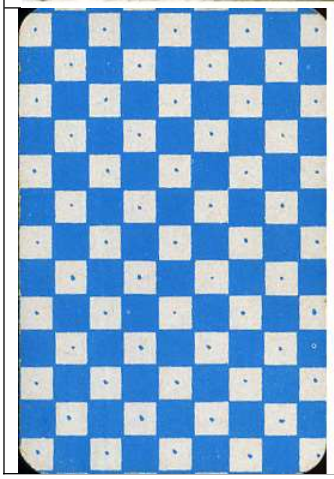
4671 - AS VEB - Such Mich II

Nome	**Such mich II**
Fabbricante	**Altenburger Spielkartenfabrik** per **Verlag für Lehrmittel - Pössneck**
Paese	**Germania Orientale**
Numero carte	**80**
Anno	**1975**
Tipo mazzo	**Memory**
Dimensioni	**mm. 66x44**

Il mazzo "*Cercami I*", cioè cerca la coppia di carte uguali per giocare a Memory ha avuto successo per cui si è deciso di farne una seconda versione, sempre con i disegni di Rita Bellmann.
Il mazzo contiene 40 carte duplicate, 10 con professioni femminili: sarta - insegnante - postina - vigile - medico - cantante - allevatrice di polli - fiorista - maestra d'asilo e commessa. Altre 10 carte con professioni maschili: autista - conducente di trattore - spazzacamino - pescatore - operatore dell'escavatore - operaio edile - cacciatore - cosmonauta - capostazione e cuoco. Infine 20 carte con vignette che si riferiscono alle varie professioni menzionate.

H





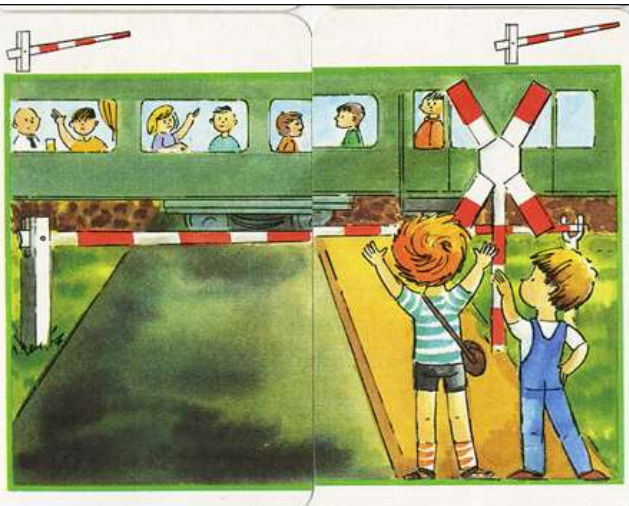
EVP 2,65
SUCH MICH II
Didaktisches Legespiel für Kinder von 6 Jahren an
Verlag für Lehrmittel Pößneck

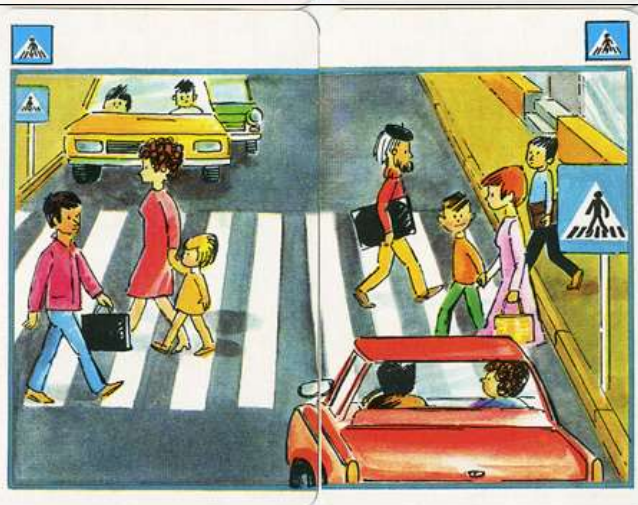
SUCH MICH (II)
Didaktisches Legespiel für Kinder von 6 Jahren an
Idee und Gestaltung: Rita Bellmann
VERLAG FÜR LEHRMITTEL PÖSSNECK
1975

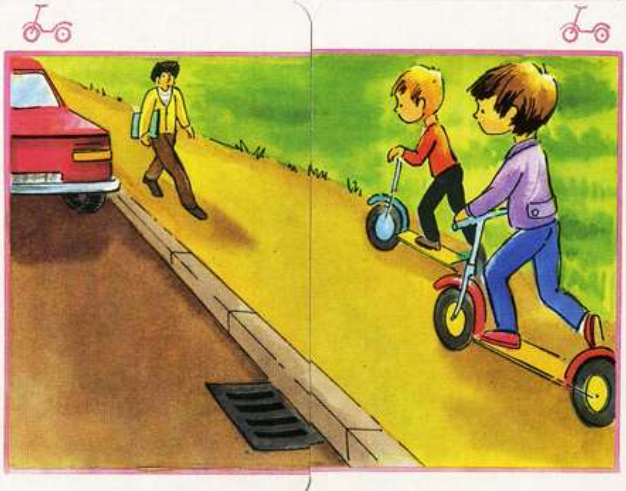
3975 - AS VEB - Paßt auf

Nome	**Paßt auf**
Fabbricante	**Altenburger Spielkartenfabrik** per **Verlag für Lehrmittel - Pössneck**
Paese	**Germania Orientale**
Numero carte	**24 + 1 presentazione + 2 regole gioco + 1 bianca**
Anno	**1990**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 87x57**

Il mazzo "*Fai attenzione*" è stato stampato per la *Verlag für Lehrmittel* (editore per sussidi didattici) di Pössneck. Mazzi di questa ditta sono stati stampati anche per essere distribuiti in altri paesi dell'area allora di influenza sovietica.
Questo è uno degli ultimi mazzi stampati nella Germania Orientale, che nel 1990 verrà unita alla parte occidentale della nazione.
La carta con le notizie del mazzo porta la scritta "*Printed in the GDR*" (German Democratic Republic) in inglese, mentre il testo è in tedesco. I disegni di Gretel Salomo mostrano il comportamento corretto che i bambini devono seguire nelle varie situazioni.







Paßt auf!

Verkehrserziehungsspiel für Kinder
von 4 Jahren an

Liebe Eltern und Erzieher!

In diesem Zuordnungsspiel wurden 12 Verkehrssituationen dargestellt, mit denen Kinder im Vorschulalter immer wieder konfrontiert werden. Wir bitten Sie, die auf den Kartenpaaren abgebildeten Szenen mit Ihren Kindern genau zu betrachten, ihnen das Verkehrsgeschehen und die dazugehörenden -zeichen eingehend zu erläutern. Auf diese Weise erwerben die Kinder altersgemäße Kenntnisse über richtiges Verhalten im Straßenverkehr. Werden diese in der Praxis ständig geübt und angewendet, trägt das dazu bei, daß sich Ihre Kinder bestimmt bald sicher im Straßenverkehr bewegen können.

Die Kartenpaare

1 Auf dem Gehweg

Spielmarke: Erwachsener mit Kind
Kinder sollen an der Seite gehen, die der Fahrbahn abgewandt ist.

2 Kinder gehen zum Spielen

Spielmarke: Ball
Spielgegenstände in Netz o. ä. tragen, erst auf dem Spielplatz benutzen.

rechte Karte auf. Ergeben beide ein Paar und kann die Situation richtig erklärt werden, darf der Spieler das Kartenpaar ablegen und erneut zwei Karten aufnehmen. Gehören die Karten nicht zusammen oder kann die Situation nicht erklärt werden, sind beide Karten an ihren Platz zurückzulegen.

VERLAG FÜR LEHRMITTEL PÖSSNECK

Text: Hannelore Raab
Bilder: Gretel Salomo
Fachliche Beratung: Martin Neumeister
Herstellung: Altenburger Spielkartenfabrik
Printed in the GDR · Alle Rechte vorbehalten
LSV 9990 · EL 156 93 100 · HSL 57 45 00
Best.-Nr. 334 849 6 · 00210

Lizenz-Nr. 306/54/90

ISBN 3-7493-0029-1

4015 - AS VEB - Max und Moritz

Nome	**Max und Moritz**
Fabbricante	**Altenburger Spielkartenfabrik** per **Verlag für Lehrmittel - Pössneck**
Paese	**Germania Orientale**
Numero carte	**101 + 9 notizie mazzi e autore**
Anno	**199x**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 88x58**

Max e Moritz è una storia per bambini scritta in versi e illustrata da Wilhelm Busch nel 1865. La storia narra le malefatte di Max e Moritz, due bambini che fanno scherzi crudeli. Ma, colti in flagrante dalla vittima predestinata, vengono rinchiusi in un sacco e portati dal mugnaio, dove vengono macinati e infine dati in pasto alle oche. Come si vede nei paesi tedeschi le fiabe non finiscono bene. In Italia quando vengono tradotte il finale viene cambiato; da noi il lieto fine è considerato indispensabile al successo della favola.
Nei paesi tedeschi l'opera era molto diffusa, considerata educativa per i ragazzi.
Rudolf Grapentin ha portato l'opera su 101 carte da gioco, le cui ultime due portano la conclusione (*Schluss*) dell'opera. Su ogni carta il testo e i disegni originali di Busch. Sotto il suo ritatto la frase "La musica non sempre viene ritenuta bella perché è sempre associata al rumore".

Ahnungsvoll tritt sie heraus:
Ach, was war das für ein Graus!

14

„Fließet aus dem Aug', ihr Tränen!
All mein Hoffen, all mein Sehnen,
meines Lebens schönster Traum
hängt an diesem Apfelbaum!!"

15

Tiefbetrübt und sorgenschwer
kriegt sie jetzt das Messer her;
nimmt die Toten von den Strängen,
daß sie so nicht länger hängen.

16

Und mit stummem Trauerblick
kehrt sie in ihr Haus zurück. –

Dieses war der erste Streich,
doch der zweite folgt sogleich.

17

Beide Gänse in der Hand,
flattert er auf trocknes Land. –

37

Übrigens bei alle dem
ist so etwas nicht bequem;

38

wie denn Böck von der Geschichte
auch das Magendrücken kriegte.

39

Hoch ist hier Frau Böck zu preisen!
Denn ein heißes Bügeleisen,
auf den kalten Leib gebracht,

40

Verlag für Lehrmittel Pößneck

Altersstufe: Kinder von 8 Jahren an
Biographische Angaben: Georg Redmann
Gestaltung: Rudolf Grapentin
Herstellung: Altenburger Spielkartenfabrik
Printed in the GDR
Alle Rechte vorbehalten
LSV 9990 · EL 15693100
HSL 574500 · Best.-Nr. 3348832
00920
Lizenz-Nr. 306/35/88

ISBN 3-7493-0117-4

Solange uns Gefahren drohen, müssen wir fähig sein, uns zu verteidigen. Im Leben war Wilhelm Busch vielen Demütigungen ausgesetzt. 1864 durfte er die Frau, die er liebte, nicht heiraten, ihre Familie fand ihn nicht vornehm genug.
Noch als alten Mann betrachteten manche Leute Wilhelm Busch mit Bestürzung, weil er nie in die Kirche ging, aber die Zeitungen der Sozialdemokratischen Arbeiterpartei bezog. In einem Gespräch über die Arbeiterbewegung sagte er: „In hundert Jahren wird's ganz anders aussehen." Recht hatte er! Und er schrieb beziehungsvoll:

„Einszweidrei, im Sauseschritt
läuft die Zeit; wir laufen mit."

Wilhelm Busch starb im Jahre 1908. Auch nach seinem Tod versuchte man, ihn als unbedeutend hinzustellen. Und noch ein halbes Jahrhundert wörtlich nimmt. Doch Busch erwartet denkendes Publikum, das hinter die Bilder und Worte zu sehen vermag. Er rät, daß man seine Geschichten „freundlich in die Hand nimmt, etwa wie Spieluhren". Tun wir das, entdekken wir manche Perle seiner Kunst. Er zwinkert uns gleichsam zu, wenn er der schlichten Witwe Bolte aufgeplusterten Operntext in den Mund legt „Fließet aus dem Aug', ihr Tränen!", wenn er Frau Böck ihren Mann mit einem schweren Bügeleisen „heilen" läßt und wenn er schließlich die Stükken der Übeltäter zu lachenden Umrissen fügt. Zermahlen wird das Übertriebene, wirklich Arge, Max und Moritz aber leben und lachen weiter – in der unsterblichen Bubengeschichte, im Spaß, den wir an ihr haben. Wir erfreuen uns an ungewöhnlichen Einfällen, an fröhlichem Übermut und schmunzeln über das, was man als

„Musik wird oft
nicht schön gefunden,
weil sie stets
mit Geräusch verbunden."

Dennoch wollen wir ein kräftiges Täterätä trompeten zu Ehren des Künstlers, der uns „Max und Moritz", den oben zitierten zeitlosen Spruch und eine Riesenmenge anderer köstlicher Werke geschenkt hat – Wilhelm Busch.

Schluß

Als man dies im Dorf erfuhr,
war von Trauer keine Spur.
Witwe Bolte, mild und weich,
sprach: „Sieh da, ich dacht' es gleich!"
„Ja, ja, ja!" rief Meister Böck,
„Bosheit ist kein Lebenszweck!"
Drauf, so sprach Herr Lehrer Lämpel:
„Dies ist wieder ein Exempel!"

100

Max und Moritz

Eine Bubengeschichte von Wilhelm Busch auf Spielkarten

VERLAG FÜR LEHRMITTEL PÖSSNECK

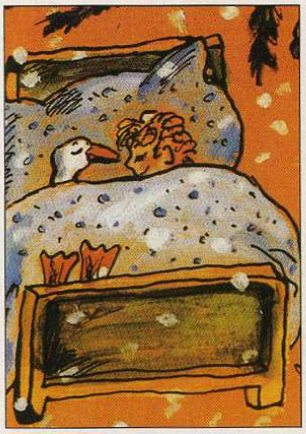
4919 - AS VEB - Buchhelden

Nome	**Buchhelden**
Fabbricante	**Altenburger Spielkartenfabrik** per **Verlag für Lehrmittel - Pössneck**
Paese	**Germania Orientale**
Numero carte	**52 + 3 presentazione e regole gioco**
Anno	
Tipo mazzo	**Memory**
Dimensioni	**mm. 88x58**

Il mazzo *Eroi del libro* riproduce immagini dei personaggi più amati dai bambini tedeschi, con 26 carte riprodotte 2 volte.
Le carte extra elencano i libri da leggere per poter conoscere tutti i personaggi illustrati. Alcuni, come ad esempio Pinocchio (*n. 4*), Pippi Calzelunghe (*n. 15*) o Robinson Crusoe (*n. 6*) sono noti anche ai bambini italiani. Altri, come Max e Moritz (*n. 1*) o Struwwelpeter (*n. 3*), sono amati dai bambini tedeschi, ma da noi sconosciuti.

10

24



25

26

6

7

8

9

11

12

13

14

16

17

18

19

15

20

Buchhelden

Memoryspiel
für Kinder von 8 Jahren an

Verlag für Lehrmittel Pößneck
Auswahl und Text: Erika Schröder
Fotos: Peter Hein
Herstellung: Altenburger Spielkartenfabrik
Printed in the GDR
Alle Rechte vorbehalten
LSV 9990 · EL 156 93 100 · HSL 57 45 00
Best.-Nr. 334 909 3 · 00480
Lizenz-Nr. 306/41/89

ISBN 3-7493-0175-1

In diesem Spiel findet ihr Buchhelden aus euch bekannten Kinderbüchern wieder. Vielleicht kennt ihr einige der Helden noch nicht. Wenn euch ihre Geschichte interessiert, leiht die Bücher in der Bibliothek aus.

Die Motive – Schriftsteller und Buchtitel

1 Max und Moritz – Wilhelm Busch, Max und Moritz · **2 Till Eulenspiegel** – Volksbuch **3 Struwwelpeter** – Heinrich Hoffmann, Der Struwwelpeter · **4 Pinocchio** – Carlo Collodi, Pinocchios Abenteuer · **5 Dr. Dolittle** – Hugh Lofting, Dr. Dolittle und seine Tiere · **6 Robinson** – Daniel Defoe, Robinson Crusoe · **7 Münchhausen** – Gottfried August Bürger, Wunderbare Reisen des Freiherrn von Münchhausen · **8 Gulliver** – Jonathan Swift, Gullivers Reisen – **9 Ottokar** – Ottokar Domma, Der brave Schüler Ottokar **10 Nimmerklug** – Nikolai Nossow, Nimmerklug im Knirpsenland · **11 Timm Thaler** – James Krüss, Timm Thaler oder Das verkaufte Lachen · **12 Schwalbenchristine** – Fred Rodrian „Die Schwalbenchristine · **13 Alfons** – Gerhard Holtz-Baumert, Alfons Zitterbacke · **14 Ferdinand** – Munro Leaf, Ferdinand der Stier · **15 Pippi** – Astrid Lindgren, Pippi Langstrumpf · **16 Häwelmann** – Theodor Storm, Der kleine Häwelmann · **17 Ede** – Erich Schmitt, Ede, der Tierparklehrling · **18 Lütt Matten** – Benno Pludra, Lütt Matten und die weiße Muschel · **19 Blauvogel** – Anna Jürgen, Blauvogel · **20 Pony Pedro** – Erwin Strittmatter, Pony Pedro · **21 Hirsch Heinrich** – Fred Rodrian, Hirsch Heinrich · **22 Angsthase** – Elizabeth Shaw, Der kleine Angsthase · **23 Fridolin** – Hans Fallada, Fridolin der freche Dachs · **24 Fürstin Koschka** – Samuil Marschak, Das Katzenhaus · **25 Auguste** – Friedrich Wolf, Die Weihnachtsgans Auguste · **26 Robin Hood** – Karl Heinz Berger, Robin Hood, der Rächer von Sherwood

Spielanregungen

Finde mich! Die Karten werden gut gemischt mit der Rückseite nach oben in gleichmäßigen Reihen aufgelegt. Nacheinander drehen die Spieler je zwei beliebige Karten um und legen sie – nachdem sich alle die Karten gut angesehen haben – wieder verdeckt auf denselben Platz zurück. Es gilt nun, zwei Karten mit dem gleichen Bild aufzudecken. Wem dies gelingt, der bekommt das Paar und darf den Versuch wiederholen. Er kann so lange weiterspielen, bis er zwei ungleiche Karten aufdeckt. Wer zum Schluß die meisten Kartenpaare besitzt, hat gewonnen.

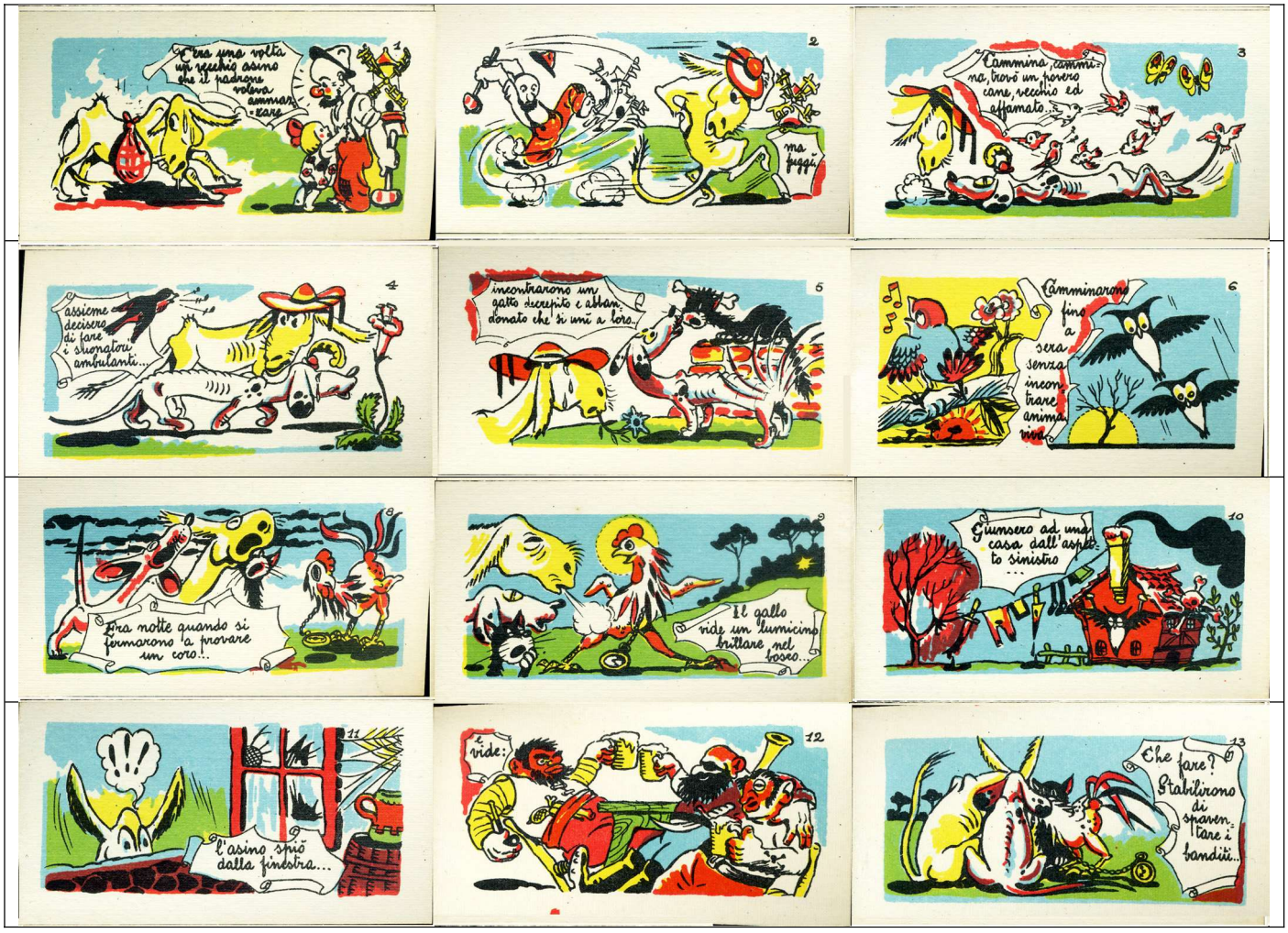
Nenne mich! Die Kartenpaare werden in zwei Stapel geteilt und jeder gemischt. Der Spielleiter legt die eine Hälfte offen aus und nennt die Namen der Buchhelden; dann werden die Karten wieder zusammengeschoben und verdeckt. Eine Hälfte wird gleichmäßig an die Spieler verteilt. Von der anderen hebt der Spielleiter jeweils eine Karte ab und nennt den Namen der Figur. Anfangs kann das Bild dazu gezeigt werden. Wer das Doppel hat, bekommt die Karte und darf das Paar ablegen. Sieger ist, wer zuerst keine Karte mehr in der Hand hält.
Wenn genügend Mitspieler da sind, können zwei Mannschaften gebildet werden. Die Kartenpaare sind geteilt und liegen in zwei Stapeln auf dem Tisch. Abwechselnd deckt von jeder Mannschaft ein Spieler eine Karte auf, und ein Spieler der gegnerischen Mannschaft muß den Namen der Figur nennen. Dann bekommt er die Karte. Weiß er den Namen nicht, muß er die Karte unter den Stapel seiner Mannschaft legen. Gewonnen hat die Mannschaft, die als erste keine Karten mehr hat.
Diese Spielformen kann man erweitern, indem gefragt wird, wie der Titel des Buches heißt, wer das Buch geschrieben hat. Sie schulen Gedächtnis und Merkfähigkeit, auch Konzentration und Beobachtungsvermögen.
Ähnliche Spiele, die vor allem der Sprachschulung dienen, sind möglich als Raten nach der Bildbeschreibung oder als Schilderung der Figur und ihrer Eigenschaften und Erlebnisse.

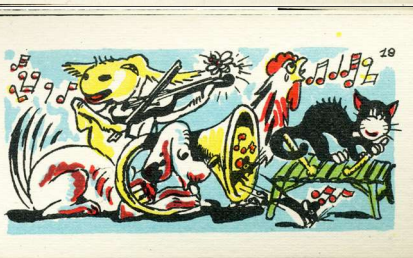
Peterspiel: Je nach Anzahl der Mitspieler werden Kartenpaare und eine Einzelkarte ausgewählt, gemischt, dann gleichmäßig verteilt und gefächert in die Hand genommen. Durch Ziehen oder Erfragen werden Paare gebildet und abgelegt. Wer zum Schluß die Peterkarte (in diesem Fall die Einzelkarte) besitzt, hat gewonnen.

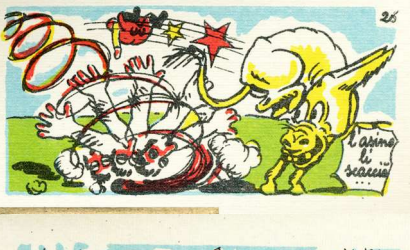
2113 - Viassone - Domino I 4 suonatori

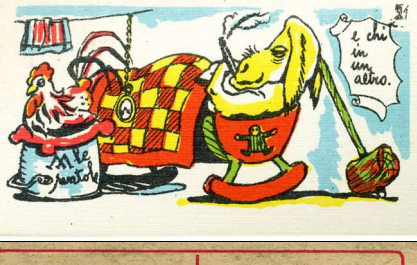
Nome	**Domino - Fiaba "I 4 suonatori"**
Fabbricante	**A. Viassone**
Paese	**Italia**
Numero carte	**28 + 1 nome fabbricante + 1 nome mazzo**
Anno	**196x**
Tipo mazzo	**Domino**
Dimensioni	**mm. 70x38**

Il mazzo ha le classiche 28 tessere del gioco del domino *Doppio 6* riprodotte sul verso delle carte per poterci giocare.
La cosa interessante del mazzo è il retro, con vignette che narrano la storia dei Quattro suonatori di Brema, la fiaba dei fratelli Grimm.
Le 28 vignette ci mostrano un riassunto, dalla fuga dalla loro situazione disperata fino all'incontro con i briganti, la loro vittoria su questi e la conquista della casa in cui decidono di stabilirsi.









A. VIASSONE

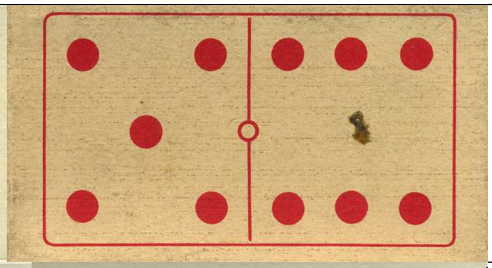
FABBRICA CARTE DA GIUOCO

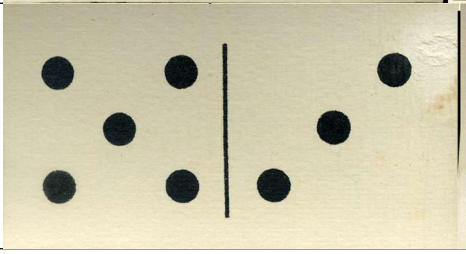
TORINO

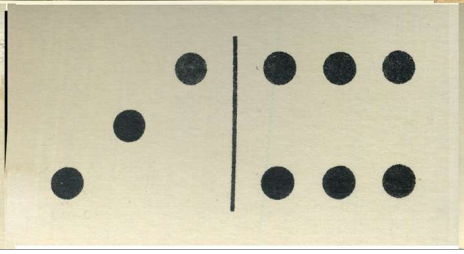
Sede: VIA S. FRANCESCO D'ASSISI, 26 - TEL. 42.107

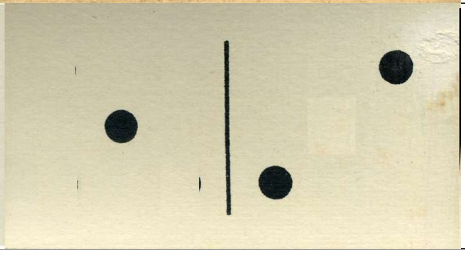
Domino fiaba „i 4 Suonatori"

a viassone - torino





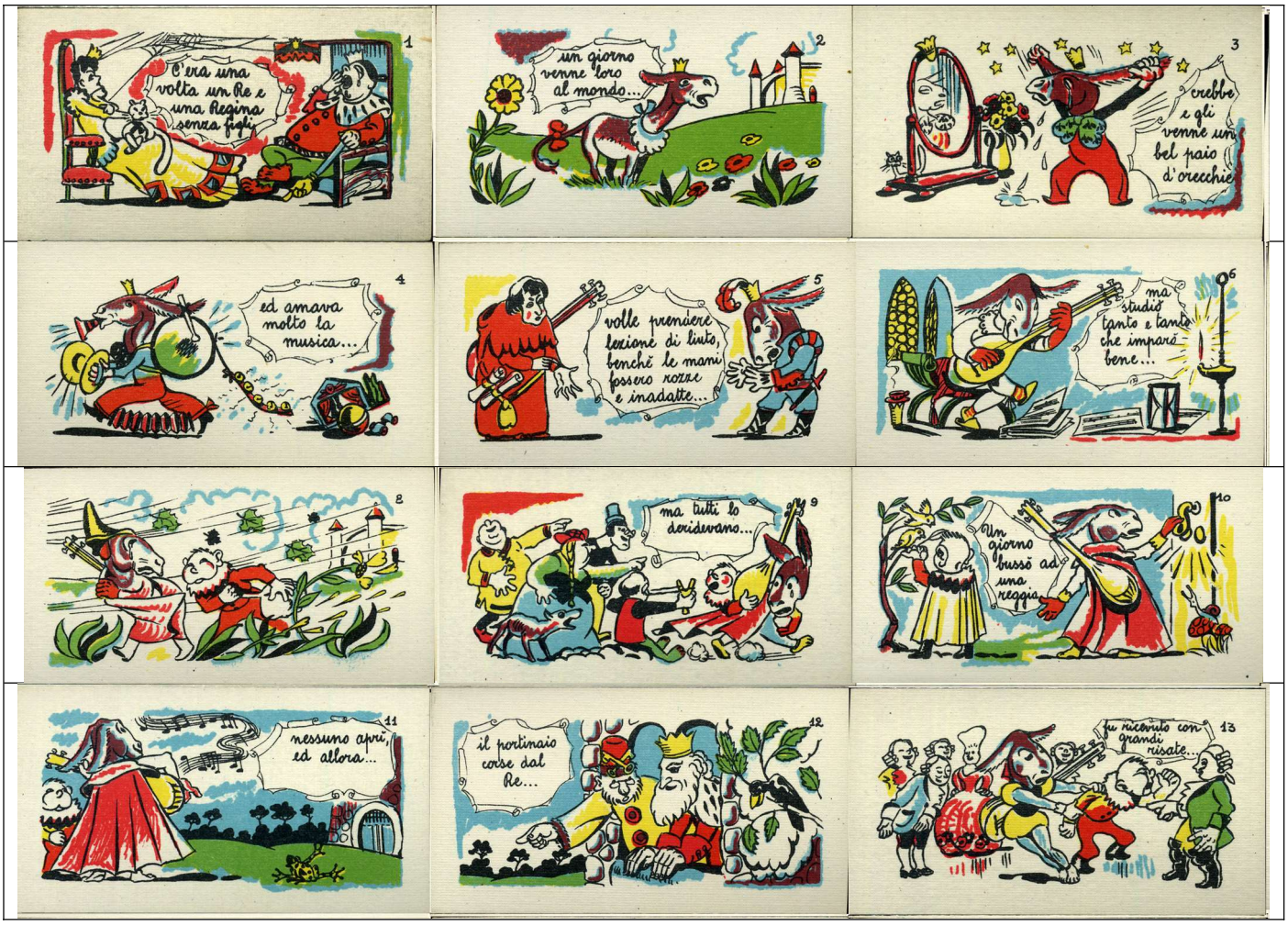




1866 - Viassone - Domino Pelle d'asino

Nome	**Domino - Fiaba "Pelle d'asino"**
Fabbricante	**A. Viassone**
Paese	**Italia**
Numero carte	**28 + 1 nome fabbricante + 1 nome mazzo**
Anno	**196x**
Tipo mazzo	**Domino**
Dimensioni	**mm. 70x38**

Il mazzo ha le classiche 28 tessere del gioco del domino *Doppio 6* riprodotte sul verso delle carte per poterci giocare.
La cosa interessante del mazzo è il retro, con vignette che mostrano una strana versione della fiaba di *Pelle d'asino*.
La versione illustrata narra della nascita del figlio del re con fattezze di un asino, la sua decisione di andarsene perché deriso da tutti, fino al suo matrimonio con la figlia del re e alla scoperta che la pelle dell'asino era solo un suo travestimento.
Come si vede completamente diversa dalla celebre fiaba scritta da Perrault nel 1695



A. VIASSONE

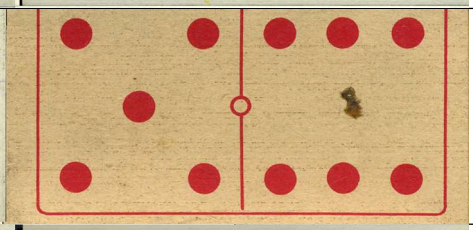
FABBRICA CARTE DA GIUOCO

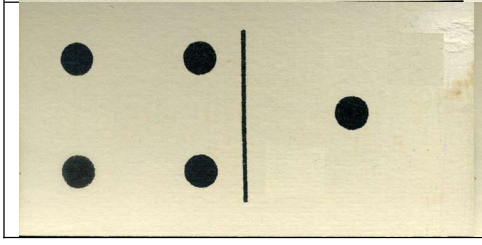
TORINO

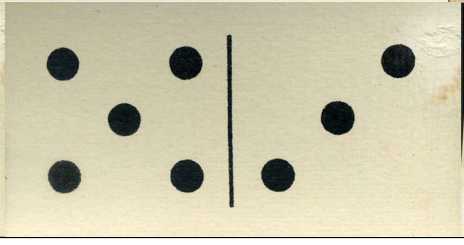
Sede: VIA S. FRANCESCO D'ASSISI, 26 - TEL. 42.107

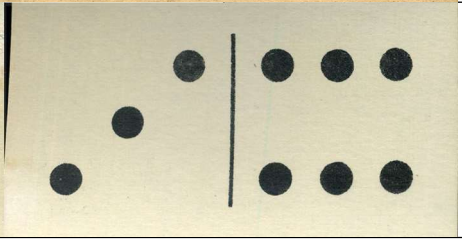
Domino fiaba "Pelle d'Asino"

a viassone - torino





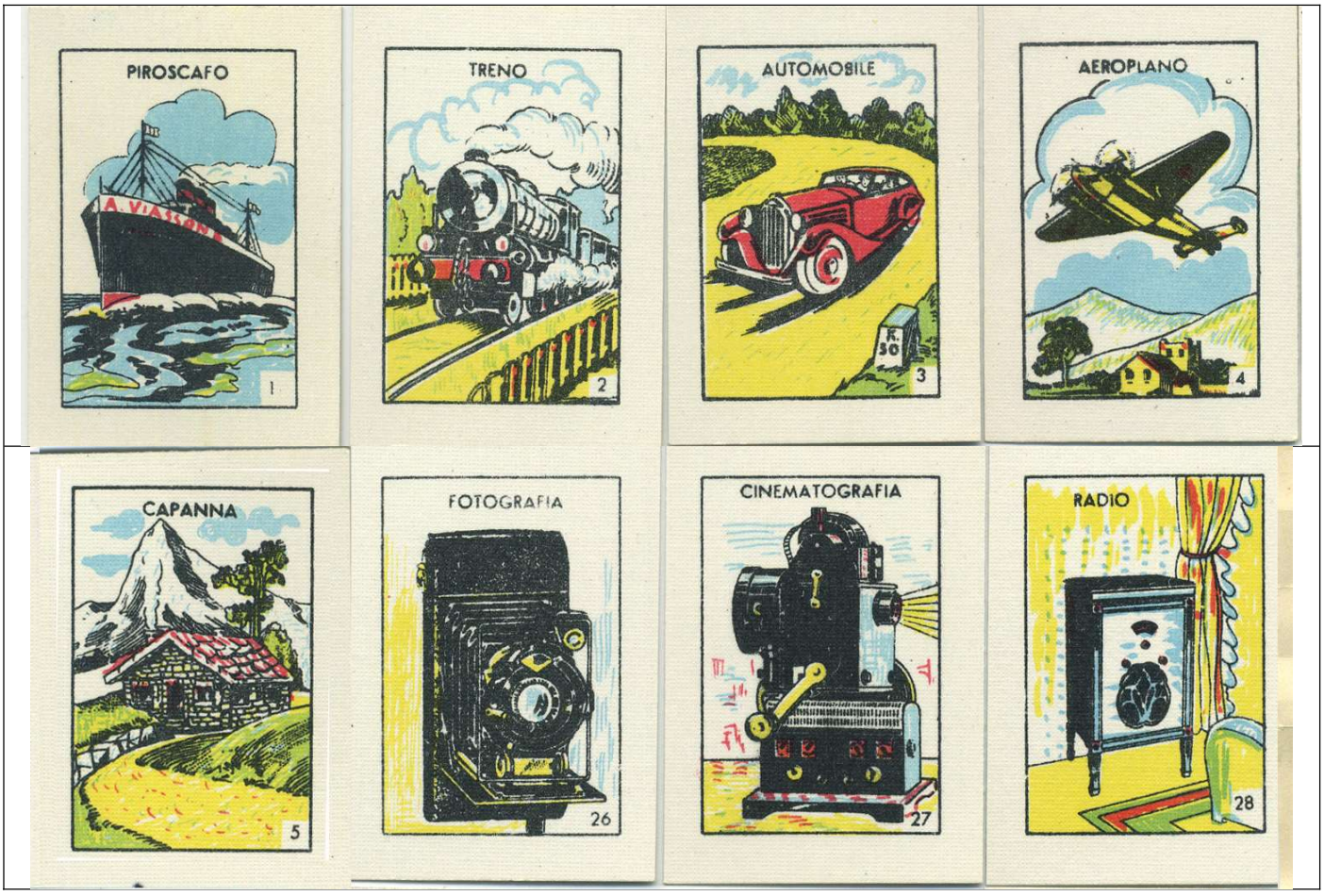


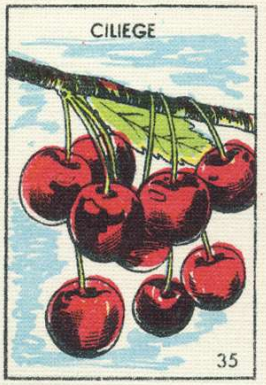


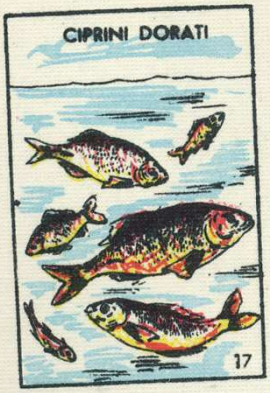
1937 - Viassone - Il piccolo mercante in fiera

Nome	**Il piccolo mercante in fiera**
Fabbricante	**A. Viassone**
Paese	**Italia**
Numero carte	**40 + 40**
Anno	**195x**
Tipo mazzo	**Mercante in fiera**
Dimensioni	**mm. 45x33**

Viassone stampava all'epoca un mazzo da Mercante in fiera in dimensioni normali (mm. 95x63); questa è l'edizione per banbini, stampata in formato ridotto e con i disegni simili, anche se alcuni erano diversi come coloritura e con disegni variati.
Il formato ridotto serviva anche a evitare il bollo, tassa ai tempi molto pesante.
Al mazzo è allegato un foglietto con le istruzioni per il gioco.







IL PICCOLO
mercante in fiera
VIASSONE 1830 TORINO

A. VIASSONE
ANTICA FABBRICA CARTE DA GIUOCO FONDATA NEL 1830
TORINO
VIA S. FRANCESCO D'ASSISI, 26 - TEL. 42.107

0567 - Waddington - Bob's yr uncle

Nome	**Bob's yr uncle**
Fabbricante	**Waddingtons**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**54**
Anno	**1935**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 89x58**

Il mazzo, disegnato da Frank H. Simpson, ha le carte che, a gruppi di 6, che illustrano 8 differenti filastrocche conosciute dai bambini inglesi: *Old king Cole, Jack and Jill, Little Jack Horner, Humpty Dumpty, Hey Diddle Diddle, Old mother Hubbard, Little miss Muffet* e *Little Bo-peep*.
Altre 3 carte mostrano tre differenti zii e infine 3 carte con 1,2 e 3 negretti.

Il gioco è stato ripubblicato nel 1963 con diverso retro e confezione (*vedi sito WOPC*).

Jack and Jill
10

went up the hill
10

to fetch a pail of water
8

Jack fell down
6

Little Jack Horner
10

sat in a corner
10

eating a Christmas pie
8

he put in his thumb
6

Humpty Dumpty
10

sat on a wall
10

Humpty Dumpty had a great fall
8

all the King's horses
6

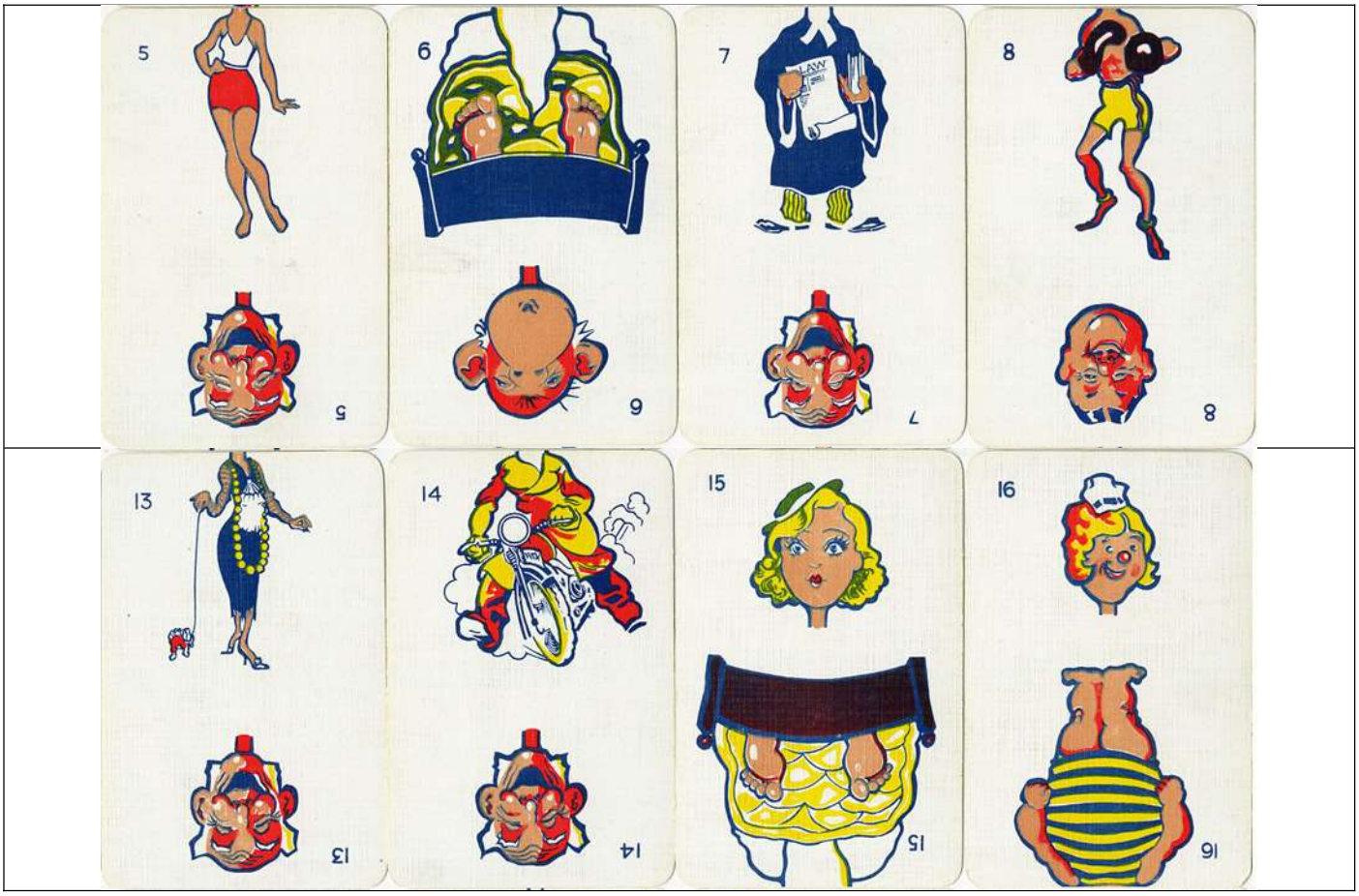
BOBS YR UNCLE

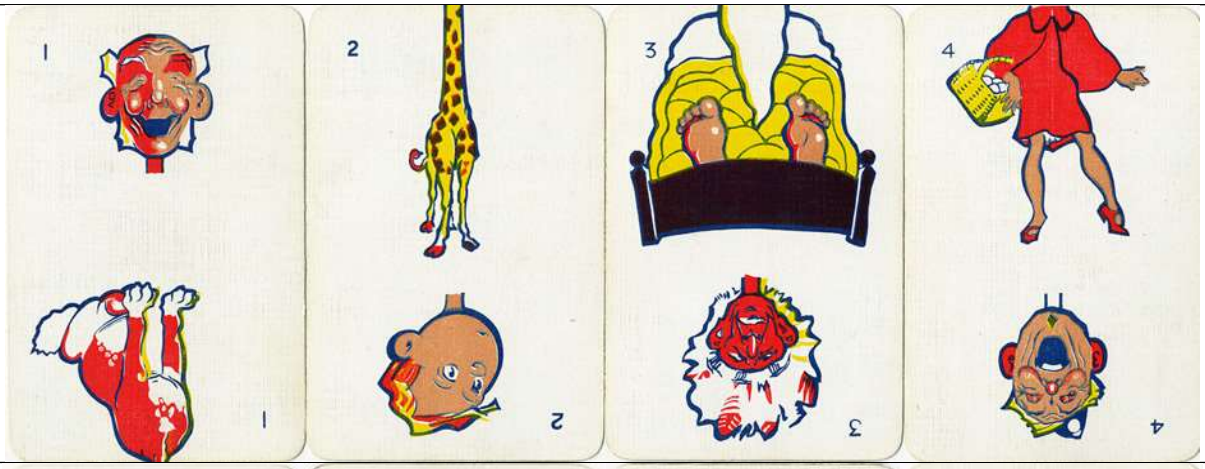
Bobs Yr Uncle
NEW CARD GAME
A riot of Fun
A million Laughs

0568 - Waddington - Grandfather's whiskers

Nome	**Grandfather's whiskers**
Fabbricante	**John Waddington Ltd.**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**48 + 4 istruzioni**
Anno	**193x**
Tipo mazzo	**Metamorphosys**
Dimensioni	**mm. 89x58**

Le 48 carte del mazzo hanno un disegno con la testa o il testo del corpo di una persona.
Ogni giocatore tiene davanti a sé le carte coperte e le gira una per volta. Quando, girando la carta, si riesce ad abbinare la testa e il corpo del nonno il giocatore vince.
I bambini probabilmente si divertiranno di più abbinando teste e corpi differenti in modo da creare figure, magari non corrette, ma molto divertenti,
Il retro del mazzo permette di comporre 6 differenti immagini, utilizzando 8 carte per ogni figura.
Il prezzo del mazzo alla sua uscita, negli anni ’30 del secolo scorso, era di 1 scellino, allora la ventesima parte di una sterlina.




1
2
3
4

9
3
15
1
7
13
14
5

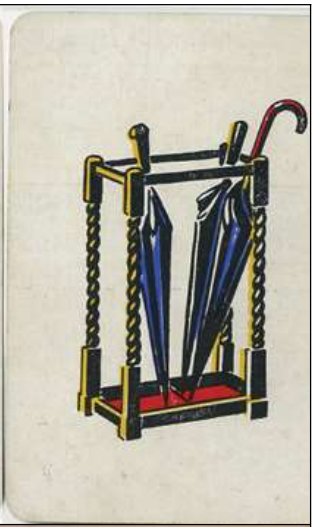
41
43
45
25
41
43
45
25
BATH

GRANDFATHER'S WHISKERS
THE NEW PUZZLE GAME
Grandfather's Whiskers
PATENT PENDING
3 GAMES IN 1
A RIOT OF FUN
A MILLION LAUGHS
Grandfather's Whiskers
HOW TO PLAY. Any number of players from two upwards can play. The cards are dealt round in the usual manner, faces (pictures) downwards. The players must not look at the face side of their cards. The player on left of dealer leads and turns his or her top card face up in the centre of the table. Each player plays a card in turn. Each successive card should be quickly played so that a "body" is fitted to the "Head" on the last card played. The title line "Grandfather's Whiskers" on the back of each card indicates the hall containing a "body."
The object of the game is to be first to call when Grandfather's Whiskers are fitted to Grandfather's head. If the Whiskers come under the counterpane they are IN. If they come outside the counterpane they are OUT.
The first player to cry "IN" or "OUT," whichever is appropriate, takes all the cards in the pile.
But should anyone cry "IN" when Grandfather's Whiskers are above the counterpane, or "OUT" when they are below the counterpane, he pays a forfeit of a card to each of the other players.
The winner is the player who accumulates all cards in his or her hand.

3884 - Waddington - Shop-missus

Nome	**Shop-missus**
Fabbricante	**John Waddington Ltd.**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**52**
Anno	
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 88x58**

Il mazzo è composto da 13 disegni, ripetuti 4 volte, che rappresentano commesse, clienti, oggetti presenti nel negozio o strumenti di lavoro. Queste carte vengono distribuite coperte ai giocatori che le tengono impilate davanti a sé.
Ci sono anche 8 cartellini con le attività dei commercianti: *fishmonger* (pescivendolo), *greengrocer* (fruttivendolo), *butcher* (macellaio), *stationer* (cartolaio), *chemist* (farmacista), *draper* (negoziante di tessuti), *ironmonger* (venditore di ferramenta) e *grocer* (droghiere).
Ogni giocatore sceglie a caso una carta con il nome del commerciante e la pone scoperta davanti a sé per identificare la propria attività nel gioco.
Tutti scoprono una carta con il disegno e, se due giocatori scoprono la stessa carta, chiedono all'avversario qualcosa che questo ha in negozio; il primo che formula la domanda corretta vince le due carte. Vince chi alla fine del gioco ha più carte.



FISHMONGER	GREENGROCER
BUTCHER	STATIONER
CHEMIST	DRAPER
IRONMONGER	GROCER

MANUFACTURED BY JOHN WADDINGTON LTD.
MAKERS OF MONOPOLY, LEXICON, ETC., ETC.

RULES OF THE CARD GAME

"SHOP-MISSUS"

FOR TWO TO EIGHT PLAYERS

THE OBJECT OF THE GAME.

The object of the game is to demand (by shouting loudly) from any opposing Shopkeeper who, on the turning up of cards, produces the same card as oneself, a quantity of a commodity normally stocked by that Shopkeeper. The player shouting his demand correctly first takes the trick.

THE WINNER.

The winner of the game is the person with the most tricks, when all the cards have been used.

THE IMPLEMENTS OF THE GAME.

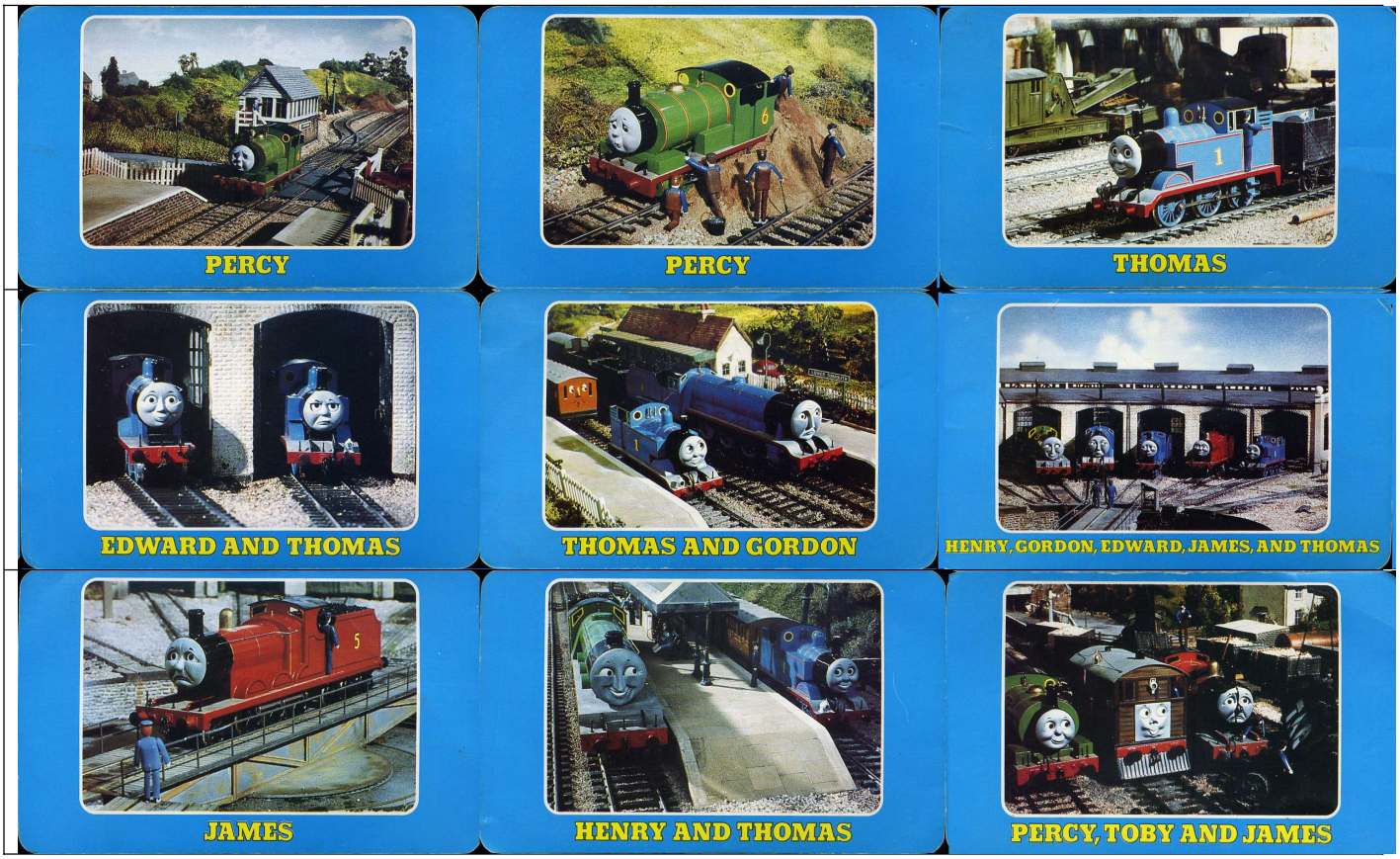
The playing pack consists of 52 cards, made up of 13 "sets" of four cards each. Each "set" of cards is printed with a picture of some easily recognisable object. The individual cards in each "set" are identical.

There are, in addition, eight "Traders" cards, *viz.*, Butcher,

1881 - Waddington - Thomas the tank engine

Nome	**Thomas the tank engine and friends - ref. 33751**
Fabbricante	**Waddingtons Games ltd.**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**40**
Anno	**1985**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 145x88**

Nel 1945 il reverendo W. Awdry inventò Thomas, un treno umanizzato, protagonista con i suoi amici delle storie per far addormentare il figlio Christopher.
Queste storie divennero poi libri, 27 per la precisione, che ebbero molto successo tra i bambini inglesi. Più tardi questi simpatici trenini divennero nel 1979 una serie televisiva che ebbe molto successo.
Il mazzo di carte porta le immagini prese dai cortometraggi che hanno divertito anche i bambini italiani.



THOMAS THE TANK ENGINE & FRIENDS

CARD GAME

A game for 2-4 players

Contents

Rules Plastic Tray

40 Giant size cards comprising—
6 Thomas the Tank Engine and Friends Cards, 3 Edward, 3 James, 3 Henry, 3 Gordon, 4 Percy, 4 Toby, 3 Thomas.
11 combination cards.

The Object of the Game

The winner is the first player to get rid of all their cards.

The Game Play

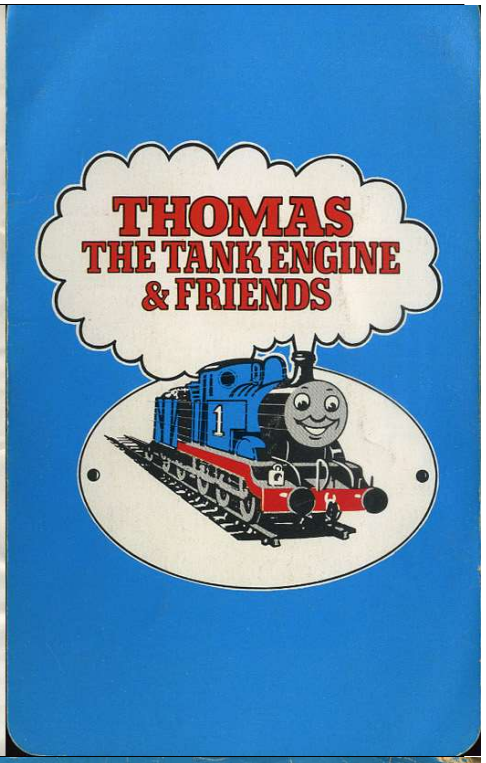
1. Shuffle the cards. Deal out four cards (3-4 player game) or six cards (2 player game) to each player. The rest of the pack is placed face down in the plastic tray and used throughout the game. This is called the draw pile.
2. Choose a starting player. That player plays one card face up.
3. Play follows in clockwise direction.
4. The next player must play a card on top of the first card that matches the first engine.

*Some cards show more than one engine but any engine shown may be played as a match. For example if HENRY is played, the next player may play a card showing HENRY even if there are other engines shown too. Then the player following may choose any of the engines shown to match to.

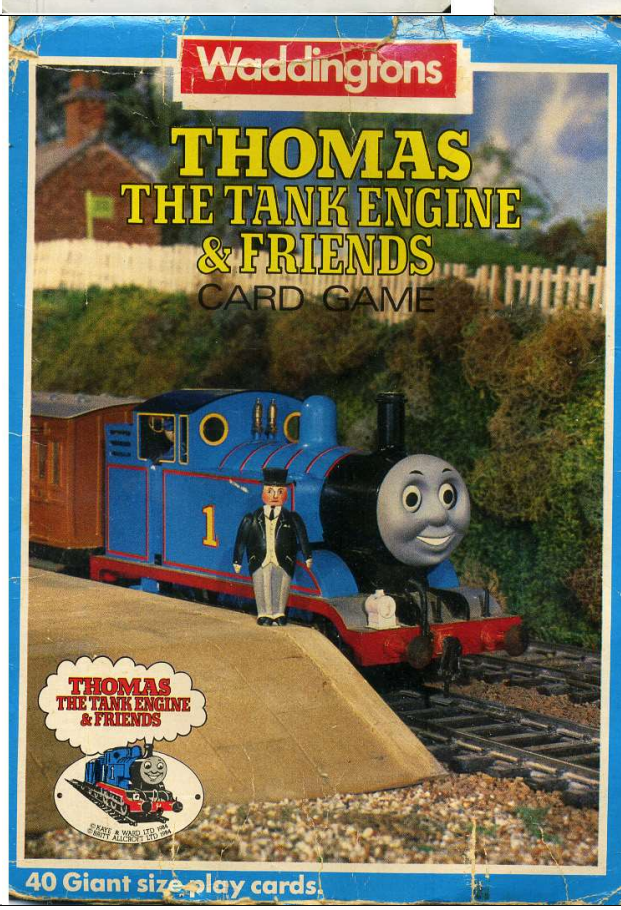
5. If a player plays a Thomas the Tank Engine and Friends card he may choose an engine name. The next player must play a card showing that engine.
6. If a player cannot play a card he must take the top card of the draw pile. If he draws a card that matches he may play it immediately.
7. If the draw pile runs out, all cards except the last one played are shuffled and placed face down as the new draw pile.

*If any player's hand becomes too large to hold they may place their cards face up in front of them.

Thomas The Tank Engine and Friends © Kaye and Ward Ltd. 1985
© Britt Allcroft Ltd. 1985
Card Game Copyright © 1985 Waddingtons Games Ltd.



Waddingtons



40 Giant size play cards.

THOMAS THE TANK ENGINE & FRIENDS CARD GAME

Ref. # 3375 1

Waddingtons

Waddingtons

THOMAS THE TANK ENGINE & FRIENDS

CARD GAME

The Rev. W Awdry invented the railway world of Thomas the Tank Engine as bedtime stories for his son Christopher. In 1945 the first book was published, followed by twenty six more since then. Each one has enthralled readers with the exploits and antics of Thomas, Gordon, Henry, James, Edward, Percy and Toby — not forgetting the Fat Controller!

Thomas is again in full steam in the Central Television Series which has been acclaimed by Children, Parents, Grandparents and railway enthusiasts everywhere.

This super, easy-to-play card game contains many delightful scenes from the series and all the engines. Win by being the first to get rid of your engines. The previous player laid Thomas or Percy — have you got either? If not, pick up another engine card from the 'shed'.

BASED ON THE RAILWAY SERIES BY THE REV. W AWDRY.

*** 40 Giant size play cards.**
*** Rules inside.**

Players	Ages
2-4	5-11

Copyright © 1985 Waddingtons Games Ltd.
Made and Printed in England.

5 011634 337511

0369 - Watada - Figure di fantasia

Nome	**Mazzo quadrato**
Fabbricante	**Watada**
Paese	**Giappone**
Numero carte	**52 + 2 joker**
Anno	**197x**
Tipo mazzo	**Mazzo di fantasia**
Dimensioni	**mm. 48x48**

Il mazzo ha una particolare forma quadrata.
Le figure hanno caratteri infantili.
I disegni delle donne sono uguali tra di loro, cambiando solo i colori delle decorazioni.
Tra i fanti si distingue quello di cuori che è di profilo.
Per i re è quello di quadri ad essere disegnato di profilo.

JOKER
JOKER

JOKER
JOKER

3936 - Whitman - Hearts

Nome	**Hearts 4494.29**
Fabbricante	**Whitman Publishing co.**
Paese	**U S A**
Numero carte	**44**
Anno	**1963**
Tipo mazzo	**Hearts**
Dimensioni	**mm. 88x58**

Il mazzo, stampato da Western Printing and Lithographing co. per Whitman, ha 44 carte divise in 4 semi: stella, quadrifoglio, cuori e ferro di cavallo.
Le figure, uguali per tutte le carte del seme, portano le immagini di un animale: gatto, coniglio, procione e scoiattolo.
Ogni seme ha 11 carte, numerate da 1 a 11; la carta numero 9 porta la scritta *Jinx*,
Durante il gioco ogni giocatore deve giocare una carta del seme che il primo giocatore ha deposto sul tavolo; se non è possibile si può giocare una carta di qualunque seme, compreso quello di cuori, o la carta *Jinx* (iettatore, menagramo)..
Scopo del gioco è evitare di vincere mani con il seme di cuori o la carta *Jinx*.

Un mazzo per lo stesso gioco è stato stampato da un fabbricante cinese (*vedi 3908*).

3813 - Fabbricante sconosciuto - Il mercante in fiera di Topolino

Nome	**Il mercante in fiera di Topolino**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Italia**
Numero carte	**40 + 40**
Anno	**1985**
Tipo mazzo	**Mercante in fiera**
Dimensioni	**mm. 83x58**

Il mazzo è stato disegnato da Marco Rota per il lancio della rivista Topolino sport.
Su ogni carta è disegnato un personaggio di Walt Diseny che esercita una diversa professione; in basso c'è una battuta umoristica relativa alla vignetta.
L'unico personaggio presentato con il suo nome, e non con il mestiere che fa, è Capitan Uncino, anzi Uncinetto, come dice la dicitura posta in basso alla carta.

Il fuorilegge
$100.000
RICERCATO
DEVO RIFARMI IL GUARDAROBA. SCEGLIERÒ ABITI DI **GROSSA TAGLIA!**
© - Walt Disney productions

Il tranviere
TRANVIE MUNICIPALI
12
PER FORZA MANGIO SEMPRE POCO. DEVO MANTENERE LA **LINEA!**
© - Walt Disney productions

Il figaro
IO SONO INTRANSIGENTE. FACCIO CERTE **LAVATE DI CAPO!**
© - Walt Disney productions

L'aviatore
SONO COMPRENSIVO E INDULGENTE. **PASSO SOPRA** A MOLTE COSE!
© - Walt Disney productions

Il vogatore
IO NON PASSO MAI DI MODA. SONO, INFATTI, SEMPRE IN **VOGA!**
© - Walt Disney productions

Capitan Uncino
DA QUANDO LAVORO A MAGLIA, MI CHIAMO **CAPITAN UNCINETTO!**
© - Walt Disney productions

L'astronomo
CHE BELLO QUANDO MI PESTANO I CALLI! POSSO VEDERE LE **STELLE!**
© - Walt Disney productions

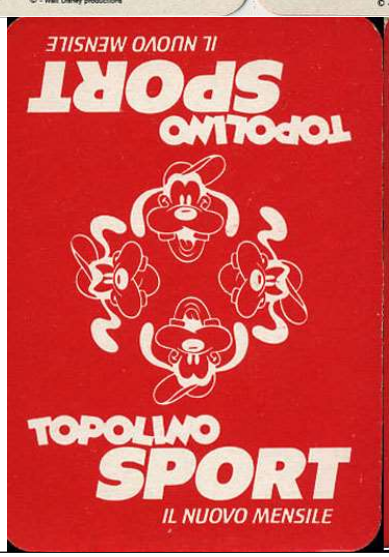
Il pasticciere
SU DI ME POTETE CONTARE. VI TENGO SEMPRE A **BOCCA DOLCE!**
© - Walt Disney productions

Lo spazzacamino
NON HO UNA BUONA FAMA PER COLPA DEI MIEI AFFARI **POCO PULITI!**
© - Walt Disney productions

Il calzolaio
EH, SÌ, QUANDO SBAGLIO, CI RIMETTO ADDIRITTURA **LA PELLE!**
© - Walt Disney productions

Il pilota
SONO COSÌ VELOCE CHE LE **24 ORE DI LE MANS** LE FACCIO IN **12 ORE!**
© - Walt Disney productions

Il sarto
SONO NOIOSO E CHIACCHIERONE. **ATTACCO SEMPRE BOTTONI!**
© - Walt Disney productions


TOPOLINO SPORT
IL NUOVO MENSILE

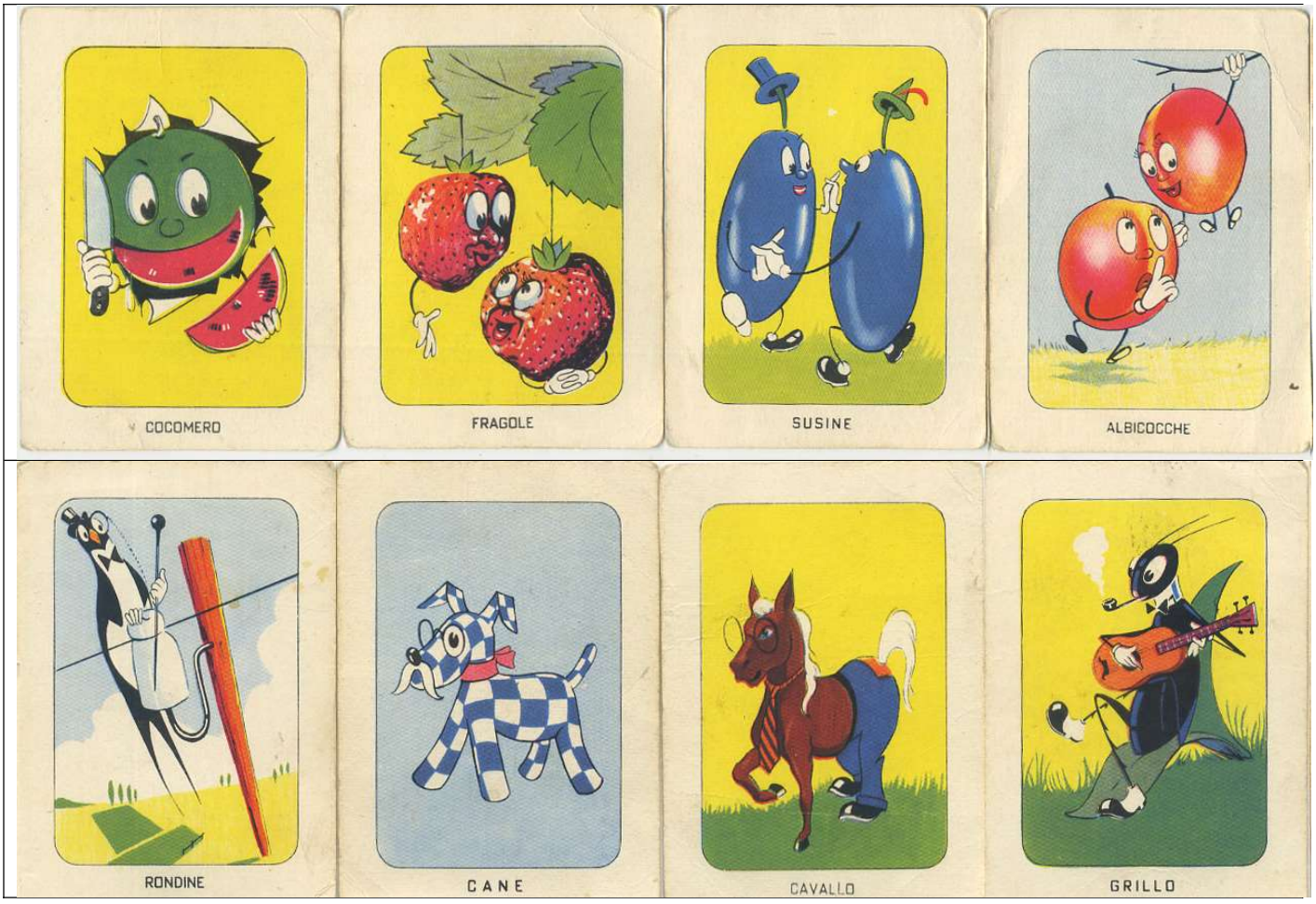
TOPOLINO SPORT
IL NUOVO MENSILE
© - Walt Disney productions
TOPOLINO SPORT
IL NUOVO MENSILE

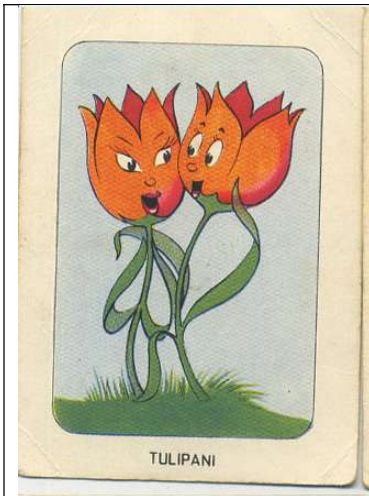
Il mercante in fiera
di TOPOLINO

2584 - Fabbricante sconosciuto - Mercante in fiera

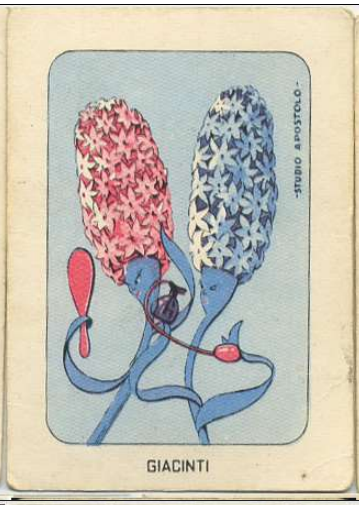
Nome	**Mercante in fiers**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Italia**
Numero carte	**40 + 40**
Anno	**196x ?**
Tipo mazzo	**Mercante in fiera**
Dimensioni	**mm. 75x54**

Il mazzo era distribuito dalle Latterie riunite di Reggio Emilia per fare pubblicità ai loro prodotti e al marchio Latte Giglio.
Il mazzo mostra figure di animali, fiori, frutta, ortaggi ecc. e ha la particolarità di avere sul retro diverse pubblicità di prodotti del marchio. Questo rende impossibile giocare a giochi tipo Mercante in fiera o Memory, a cui sembra il mazzo sia destinato, visto che la vista dei retri renderebbe facile l'abbinamento delle carte o la conoscenza delle carte con diritto al premio.





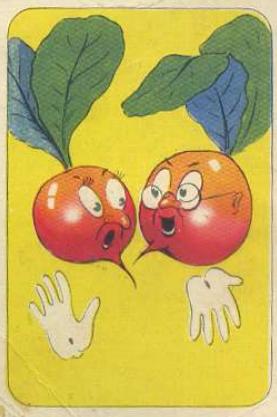
TULIPANI



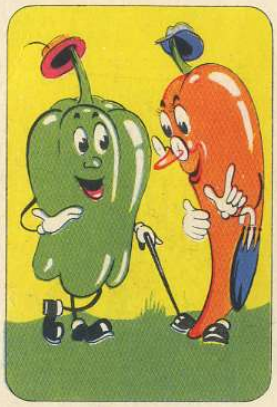
GIACINTI

ROSE

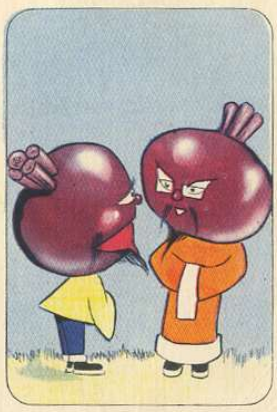
CASETTA FELICE



RAVANELLI



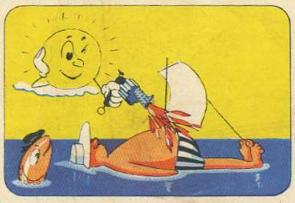
PEPERONI



BARBABIETOLE

FUNGHI

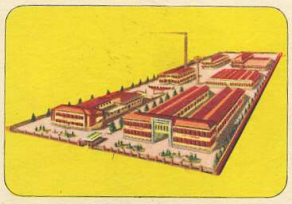
AUTUNNO



ESTATE

PRIMAVERA

INVERNO



LATTERIE COOPERATIVE RIUNITE R.E.

LATTE GIGLIO

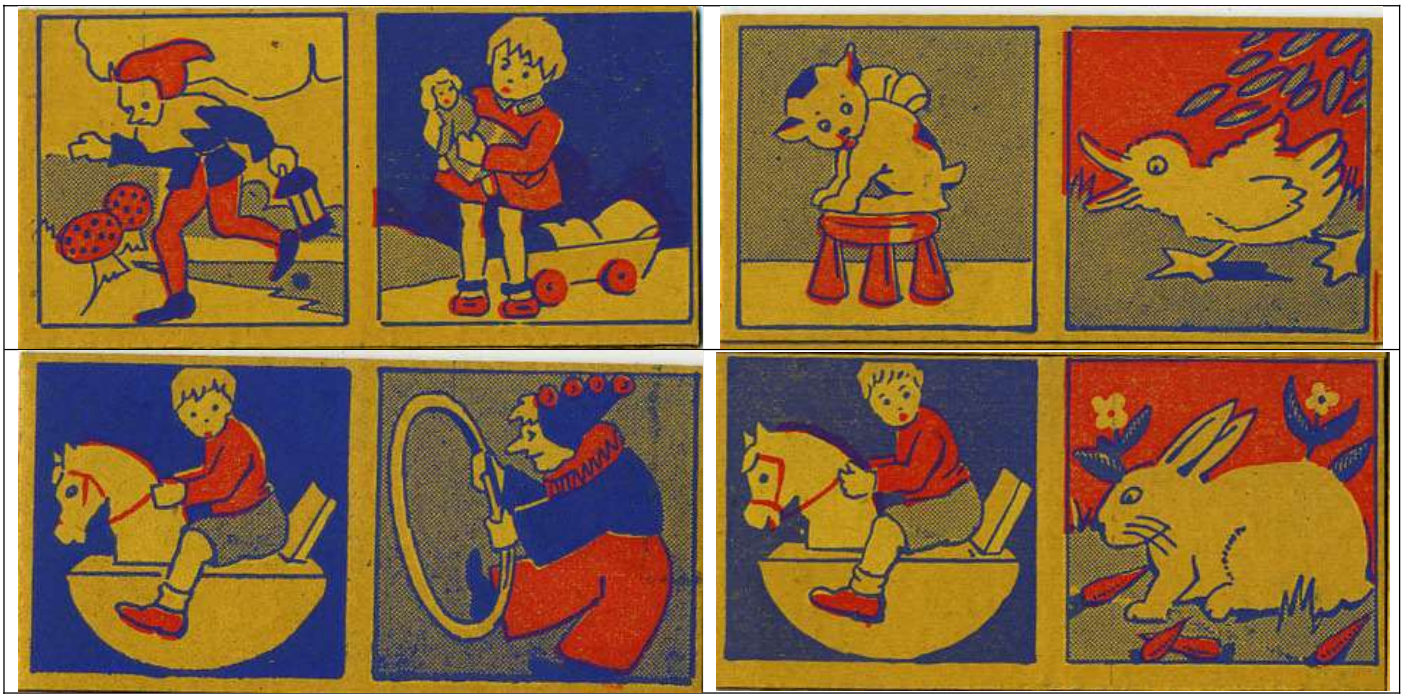
BURRO GIGLIO

PARMIGIANO REGGIANO PROD. GIGLIO

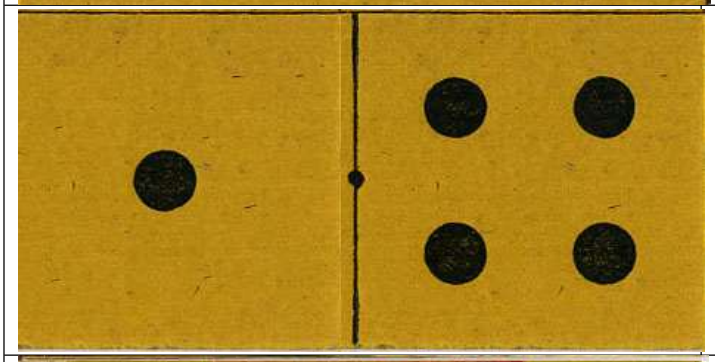
3592 - Fabbricante sconosciuto - Domino

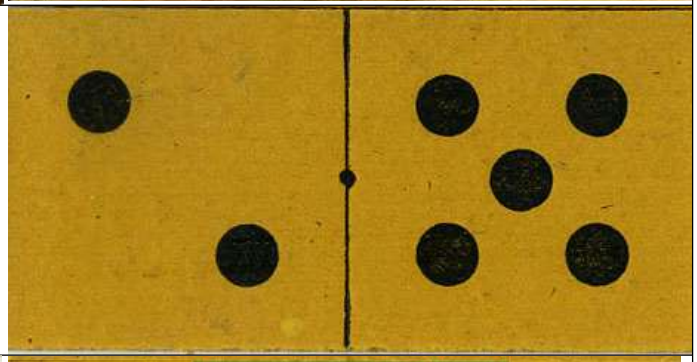
Nome	**Domino**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Italia**
Numero carte	**28**
Anno	
Tipo mazzo	**Domino**
Dimensioni	**mm. 80x40**

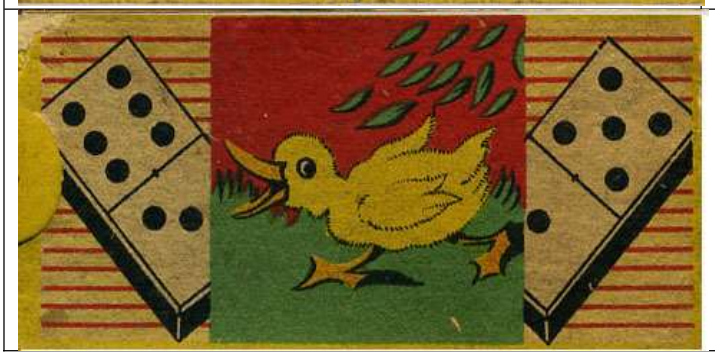
Un mazzo da domino risalente al periodo tra le 2 guerre ha su un lato le normali tessere da domino *Doppio 6* e dall'altro lo stesso gioco che, invece dei classici disegni dei dadi, ha figurine infantili.
Questo per permettere di giocare anche ai bambini più piccoli che avrebbero magari qualche difficoltà con le classiche riproduzioni delle facce dei dadi.



DOMINO



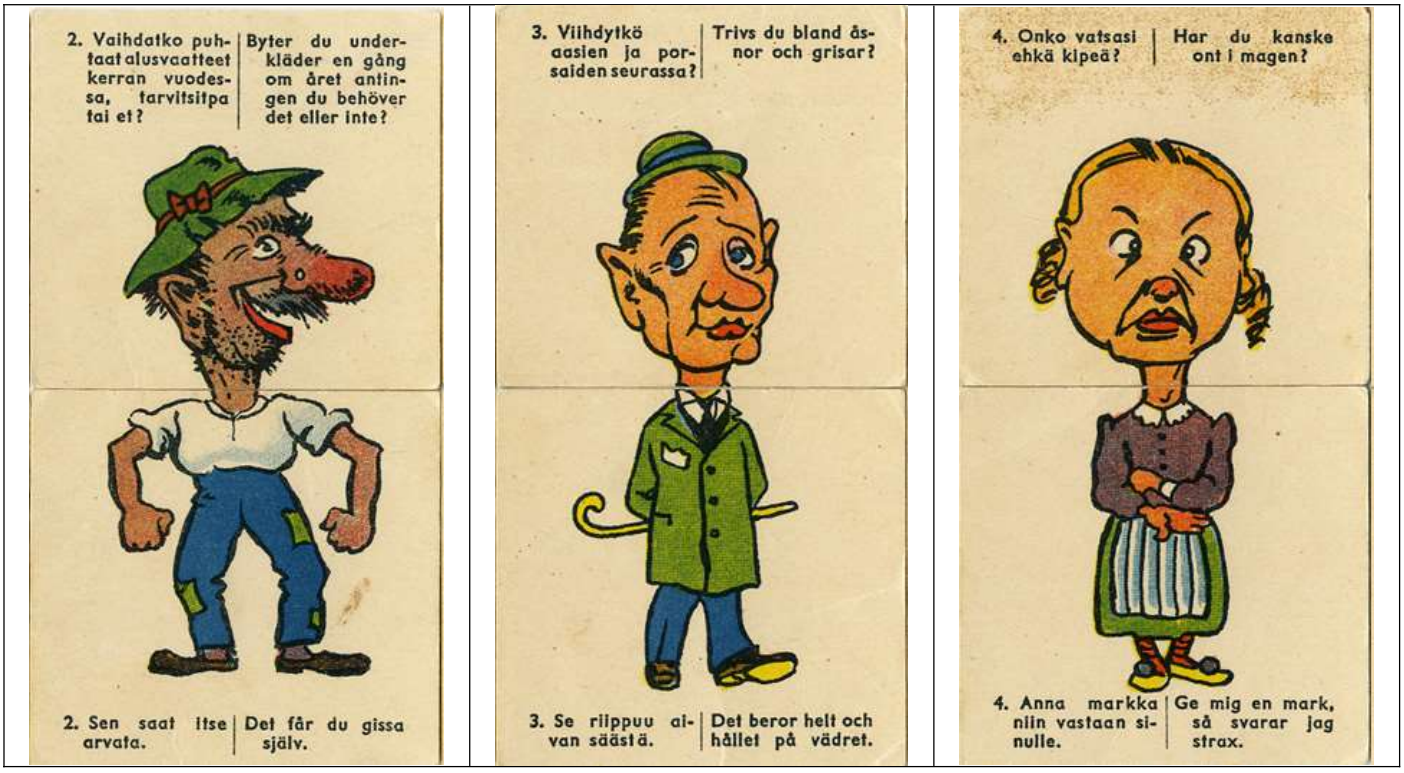




3608 - Fabbricante sconosciuto - Goddag-Yxskaft

Nome	**Goddag-Yxskaft - Roligt sallskapsspel - Hyvaa paivaa - Kirvesvartta - Hauska seurapeli**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Finlandia**
Numero carte	**80**
Anno	**193x**
Tipo mazzo	**Metamorphosys**
Dimensioni	**mm. 64x60**

Il mazzo dal titolo “Buona giornata XX - un divertente gioco da tavolo” ha i titoli in svedese e finlandese, le due lingue ufficiali della Finlandia.
Ognuna delle due carte che compongono la figura porta un numero e alcune battute abbastanza incomprensibili, sempre nelle due lingue.
Per fare un esempio sulla carta 3 troviamo “Ti diverti tra asini e porci?” sulla carta con la testa e la risposta è “Tutto dipende dal tempo” sulla carta con il corpo.
Sulla carta 4 leggiamo “Forse hai il mal di stomaco?” con la risposta “Dammi un segno, quindi rispondo appena”.
Infine sulla 9 “Vuoi baciarmi sul naso?” e “Tre volte la settimana, ma sotto mentite spoglie”
Traduzioni con Google translator di cui non intendo assumermi la responsabilità.



9. Suutelisitko nenänipukkaani? | Vill du kyssa mig på näsan?

9. Kolme kertaa viikossa, mutta hämärässä. | Tre gånger i veckan, men i skymningen.

5. Revitkö tukkaasi suuttuessasi? | Sliter du håret när du blir upprörd?

5. Kysyt tuota vain siksi, että olet syönyt pohjaanpalanutta velliä. | Det frågar du bara för att du ätit vidbränd välling.

6. Puhutko pötyä? | Pratar du nonsens?

6. Kyllä silloin, kun hampaitani särkee. | Ja, när jag har tandvärk.

8. Imetkö vielä tuttia? | Suger du ännu på napp?

8. Kuulee kyllä, etteivät korvantauksesi ole kuivuneet. | Man hör att du inte är torr bakom öronen.

7. Käytkö usein kylällä juoruamassa? | Springer du ofta med skvaller?

7. Aivan kuten sinäkin. | Precis som du själv.

HYVÄÄ PÄIVÄÄ-
-KIRVESVARTTA
HAUSKA SEURAPELI

GODDAG -
-YXSKAFT
ROLIGT SÄLLSKAPSSPEL

2651 - Fabbricante sconosciuto - Memory La sassellese

Nome	**Memory La sassellese**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Italia**
Numero carte	**42**
Anno	
Tipo mazzo	**Memory**
Dimensioni	**mm. 65x52**

Le carte del mazzo portano coppie di prodotti della ditta di dolciumi e di loro ingredienti, giocattoli ecc. la cui iniziale appare in alto, in maiuscolo e minuscolo.
Le coppie sono appunto 21, come le lettere dell'alfabeto italiano.
La ditta di dolciumi La Sassellese è ancora attiva e prende il nome dal paese in cui ha la sede, Sassello in provincia di Savona.

Mm

MANDORLE

Nn

NOCCIOLE

Oo

ORSETTO

Pp

PAPERELLA

Rr

RUOTA

Ss

SCIVOLO

Tt

TRENINO

Uu

UOVA

Ee

ELEFANTE

Ll

LAGO

Qq

QUADRIFOGLIO

Vv

VASO

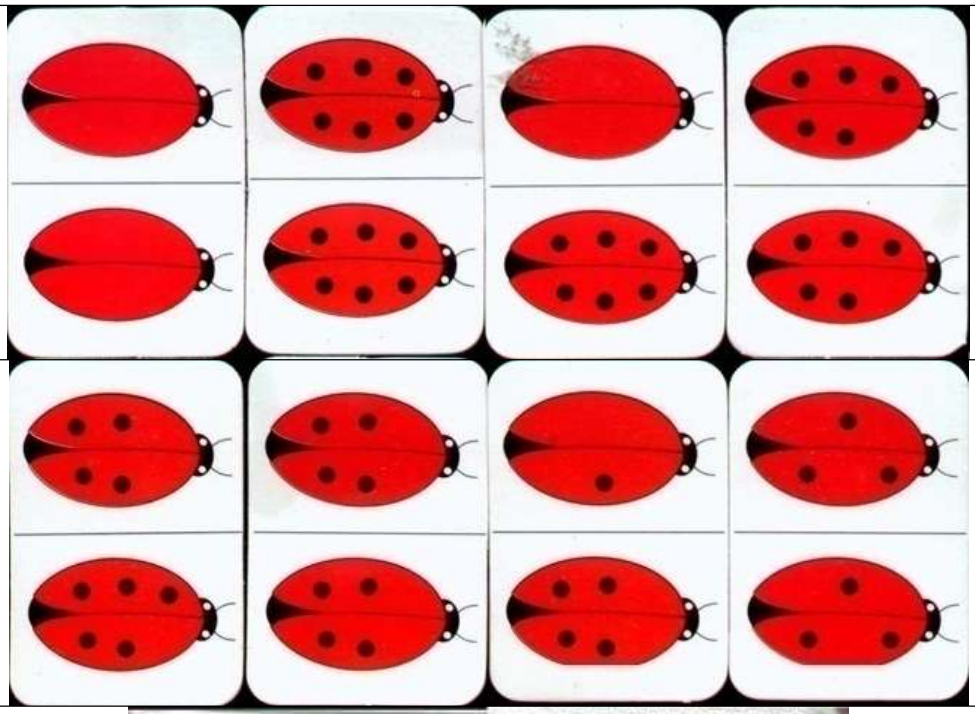
Zz

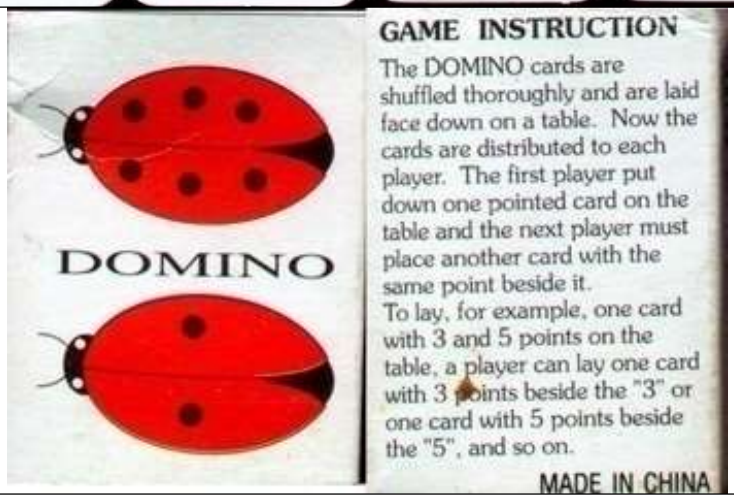
ZUCCHERO

1895 - Fabbricante sconosciuto - Domino con coccinelle

Nome	**Domino con coccinelle**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Cina**
Numero carte	**28**
Anno	
Tipo mazzo	**Domino**
Dimensioni	**mm. 44x30**

Classico mazzo da domino *Doppio 6* con la variante che le consuete facce dei dadi sono sostituite da un ugual numero di puntini sulle ali delle coccinelle.
Le istruzioni sono sul retro della confezione.





1195 - Fabbricante sconosciuto - Archimede supermemory

Nome	**Archimede Supermemory**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Italia**
Numero carte	**54**
Anno	**199x**
Tipo mazzo	**Memory**
Dimensioni	**mm. 50x50**

Il mazzo pubblicitario era inserito all'interno delle confezioni di biscotti Accornero in fogli fustellati da dividere.
Le carte portano disegni di giocattoli, attrezzi, frutta e altri oggetti.
È l'unico mazzo a me noto per il gioco Memory in cui le carte di ogni coppia hanno due retri diversi (*vedi ultima riga*).
Nel mazzo ci sono 25 coppie e 4 carte singole.

I biscotti di
Nonna Papera

TOPOLINO
ARCHIMEDE
SUPERMEMORY
© Walt Disney Productions
I biscotti di
Nonna Papera
ACCORNERO

ARCHIMEDE
PRESENTA:
I biscotti di
Nonna Papera
i Frollini
le Gallettine
È UNA ESCLUSIVITÀ
BISCOTTI
ACCORNERO
I.P.

CAMPIELLO
IL NOVELLINO D'AUTORE
BISCOTTI
ACCORNERO
I.P.
© Walt Disney Productions

I biscotti di
Nonna Papera
È UNA
ESCLUSIVITÀ
BISCOTTI
ACCORNERO
I.P.

2392 - Fabbricante sconosciuto - Dolly

Nome	**Dolly**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Italia**
Numero carte	**11**
Anno	**1986**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 75x51**

Il mazzo è composto da sole 11 carte, numerate da 0 a 10. Sembra sia completo così. Sopra ogni numero un disegno a vivaci colori.
Fabbricante e regole del gioco sono sconosciuti.

2802 - Fabbricante sconosciuto - Last hero

Nome	**Last hero**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Italia**
Numero carte	**56**
Anno	**200x**
Tipo mazzo	**Uno variante**
Dimensioni	**mm. 87x57**

Il mazzo è allegatoal giornale a fumetti Japan magazine.
I disegni su ogni carta sono i fumetti giapponesi noti come *manga*.
Il gioco consiste nel giocare una carta che si accoppi, per colore, simbolo o numero, alla carta messa sul tavolo dal giocatore precedente.
Ci sono anche 7 carte speciali: inverti giro, salta turno, cambio mazzo, giro mazzo, jolly, jolly x 2 e x 4, illustrate sulle carte con le istruzioni.
Vince chi rimane per primo senza alcuna carta in mano.
Come si vede il gioco è una variante del più noto Uno (*vedi 939-2240*).

Last Hero

Per 2 - 5 giocatori

OBIETTIVO DEL GIOCO

Essere il primo giocatore a scartare tutte le carte in proprio possesso.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Mescolare bene il mazzo, quindi distribuire 8 carte a testa. Le carte rimanenti devono essere posate coperte al centro del tavolo, quindi scoprire la prima carta girandola a faccia in su.

Inizia il gioco chi si trova alla sinistra del mazziere: il giocatore di turno deve scartare una carta che si accoppi per colore, numero o simbolo alla carta scoperta sul tavolo. Esempio: se la carta scoperta è un 2 giallo, il giocatore può scartare una carta gialla di qualsiasi numero/simbolo oppure un 2 di qualsiasi altro colore. Se non si dispone di una carta che può essere scartata, il giocatore deve pescare una carta dal mazzo e, se quest'ultima lo permette, giocarla subito, altrimenti il turno passa al giocatore successivo.

→

Se un giocatore è in possesso di una carta che può essere scartata, esso è obbligato a giocarla. Quando un giocatore scarta la sua penultima carta, deve dichiarare ad alta voce "HERO", se questo non viene fatto, gli altri giocatori devono fargli pescare 3 carte di punizione. Il gioco termina quando un giocatore ha esaurito le carte in suo possesso.

REGOLE DEL GIOCO

Il primo ad essere il mazziere è il giocatore più giovane presente.

Se durante il gioco, le carte da pescare dovessero finire, mescolare bene le carte scartate, quindi riporle coperte scoprendo la prima carta. Quando la prima carta scoperta del mazzo è una "carta simbolo", seguire le regole indicate nella sezione *Carte Speciali*.

Funzione disponibile giocando con due mazzi: se un giocatore possiede la stessa medesima carta che è appena stata scartata (solo carte da 0 a 9 e carte *Salta Turno* e *Inverti Giro*), può scartarla anche se non è il suo turno. Attenzione però, questo deve essere fatto prima che il giocatore di turno scarti la propria carta, altrimenti la penalità in cui incorre è pescare 3 carte dal mazzo!

Carte Speciali

INVERTI GIRO

Questa carta permette di invertire la direzione del giro (es. da *orario* ad *antiorario*) e può essere giocata solo su una carta dello stesso colore o simbolo. Se dovesse essere la prima carta del mazzo, il turno passerà al primo giocatore alla destra del mazziere.

SALTA TURNO

Quando questa carta viene giocata, il giocatore successivo salta il turno. Può essere giocata solo su una carta dello stesso colore o simbolo. Se dovesse essere la prima carta del mazzo, il giocatore alla sinistra del mazziere salterà il turno.

CAMBIO MAZZO

Questa carta permette a chi la scarta di far cambio mazzo con un altro giocatore a sua scelta. Può essere giocata su qualsiasi carta di colore o simbolo. Se dovesse essere la prima carta del mazzo, il giocatore alla sinistra del mazziere dovrà cambiare il suo mazzo con un altro giocatore, quindi il turno passerà al giocatore successivo che dovrà scegliere il colore di gioco iniziale. Se viene scartata come ultima carta, non obbliga il cambio mazzo.

GIRO MAZZO

Quando questa carta viene giocata, ogni giocatore deve cedere il proprio mazzo al giocatore successivo (in base al senso orario in cui volge il gioco), quindi il gioco riprenderà tenendo conto dell'ultima carta scartata precedentemente. Può essere giocata su qualsiasi carta di colore o simbolo. Se dovesse essere la prima carta del mazzo, tutti i giocatori dovranno cedere il proprio mazzo, quindi il turno passerà al giocatore successivo che dovrà scegliere il colore di gioco iniziale.

JOLLY

Questa carta può essere giocata su qualsiasi carta di colore o simbolo. Se dovesse essere la prima carta del mazzo, il giocatore alla sinistra del mazziere potrà scartare ogni carta che vuole, decidendone il colore iniziale.

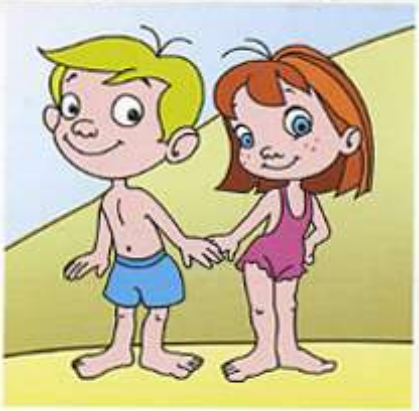
JOLLY X2 e JOLLY X4

Queste carte possono essere giocate su qualsiasi carta di colore o simbolo. Oltre a dar la possibilità a chi le scarta di scegliere il colore con cui proseguire il giro, obbligano il giocatore successivo a pescare 2 o 4 carte. Se dovessero essere la prima carta del mazzo, il giocatore alla sinistra del mazziere deve pescare 2 o 4 carte, poi scegliere il colore iniziale e quindi scartare a sua volta una carta.

2251 - Fabbricante sconosciuto - Memory card del sole

Nome	**Le memory card del sole**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Italia**
Numero carte	**28**
Anno	**2008**
Tipo mazzo	**Memory**
Dimensioni	**mm. 58x58**

Le carte sono state distribuite come pubblicità della Eau thermale Avène, un prodotto cosmetico.
Sono di formato quadrato, stampate su cartoncino molto robusto perché i bambini possano strapazzarle senza problemi.
I disegni mostrano bambino e mamma in vacanza al mare, con la pelle ben protetta dal sole grazie al cosmetico pubblicizzato.
Il gioco è quello di scoprire, tra le carte sul tavolo con il disegno nascosto, quali sono le due che si abbinano. Alla fine vince chi ha più carte.



Le Memory card del Sole

Sfida i tuoi amici in un'appassionante gara di memoria!

Il gioco consiste nel trovare le coppie.

Disponi tutte le carte a faccia in giù e scoprine due.
Se sono uguali segna un punto, altrimenti rigirale nella stessa posizione e passa il turno al tuo avversario.

Chi segna più punti è il vincitore!

EAU THERMALE
Avène

le Memory card del Sole

0524 - Fabbricante sconosciuto - Carta vince carta perde

Nome	**Carta vince carta perde**
Fabbricante	**Sconosciuto** per **Mulino bianco**
Paese	**Italia**
Numero carte	**30**
Anno	**1983**
Tipo mazzo	**Sasso, carta, forbice**
Dimensioni	**mm. 63x40**

Negli anni ’80 la Mulno Bianco, una ditta produttrice di prodotti da forno, inseriva nei suoi prodotti scatolette con varie “sorpresine”, come venivano chiamate.
Nella confezione, inizialmente simile a una scatola di fiammiferi di legno, si potevano oltre 650 oggetti per i bambini, comprese carte per vari giochi.
L’ideatrice dei giochi era Graziella Carbone. Questa è la prima sorpresina, la trasposizione in carte da gioco del famoso gioco “Sasso, carta, forbice” conosciuto dai bambini di tutto il mondo.Alle carte è allegato un foglietto di istruzioni.

Carta vince, carta perde

1) Possono partecipare 2 giocatori.

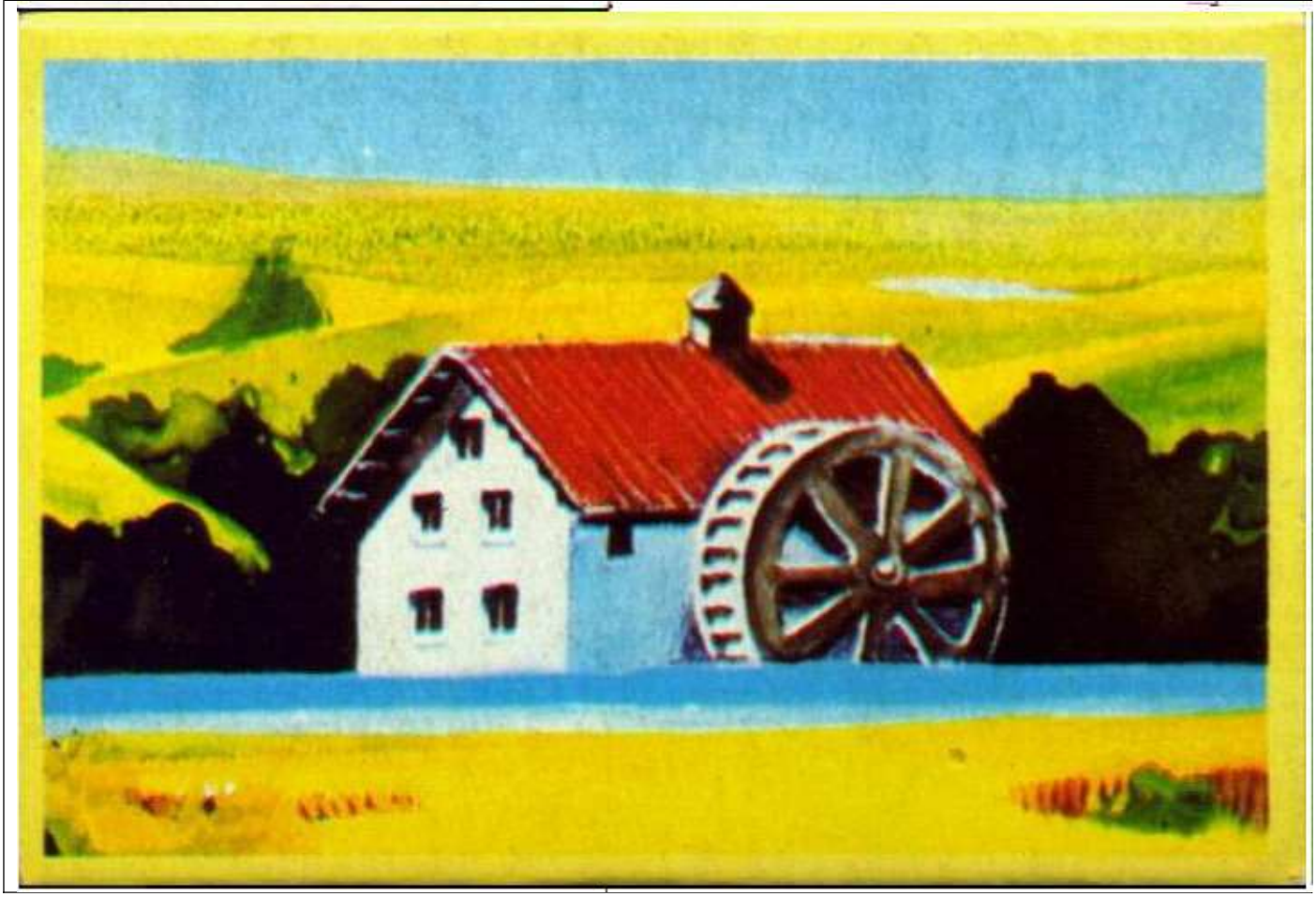
2) Guardate le carte. Ci sono tre tipi di figure: forbici, sasso e rete.

3) Uno dei giocatori mescola le carte e le distribuisce tutte, tante per ciascuno.

4) S'inizia il gioco mettendo sul tavolo una carta coperta ciascuno.

Girate contemporaneamente le carte. In base alle regole, si stabilisce di chi dei due è la presa. Così si prosegue fino all'esaurimento delle carte. Chi ha più carte ha vinto.

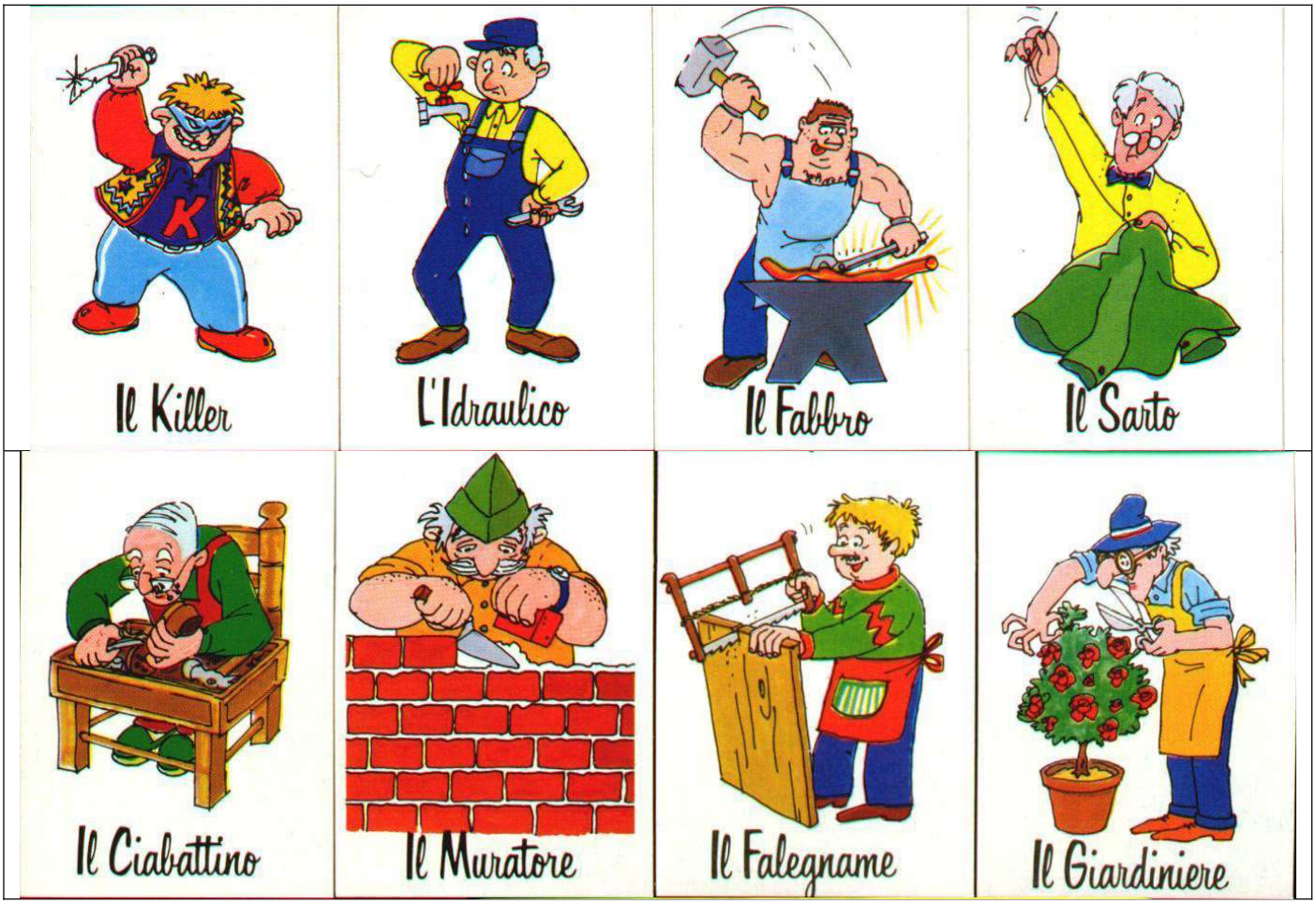
- Le forbici vincono: la rete.
- La rete vince: il sasso.
- Il sasso vince: le forbici.



0677 - Fabbricante sconosciuto - Gioca al giallo

Nome	**Gioca al giallo**
Fabbricante	**Sconosciuto** per **Mulino bianco**
Paese	**Italia**
Numero carte	**10**
Anno	**198x**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 57x40**

Quest'altra "sorpresina" permetteva di fare un gioco in cui si cerca di indovinare chi ha in mano la carta "*Killer*".
Alle carte è allegato un foglietto di istruzioni.



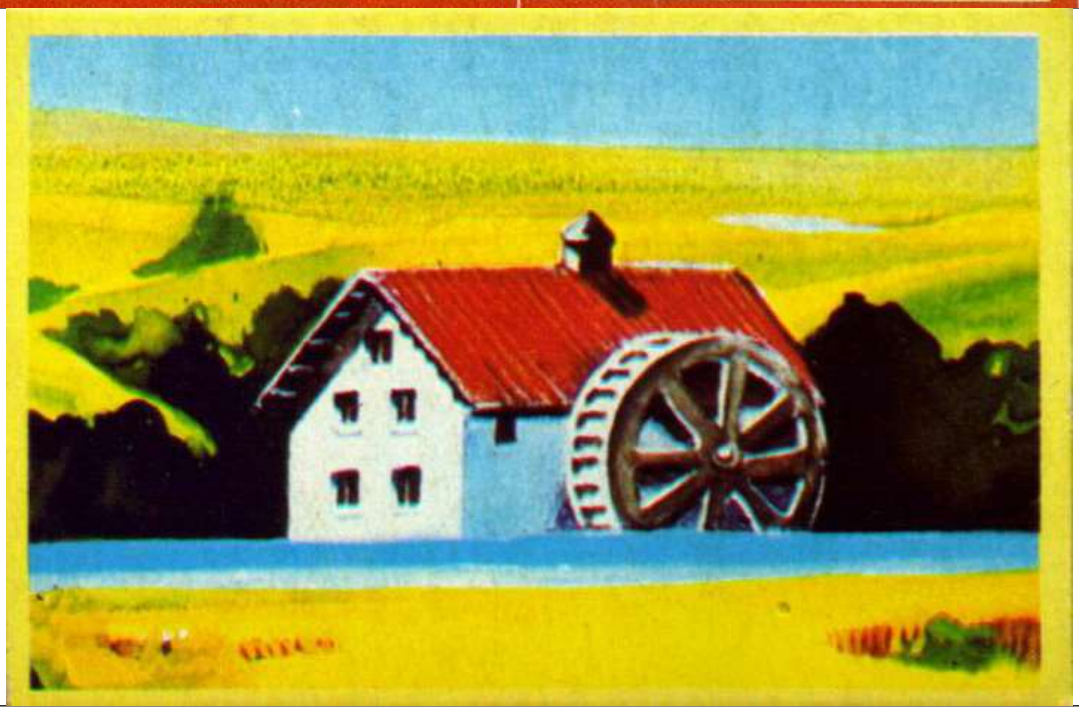
L'Impagliatore

Il Vasaio

Gioca al giallo

Lo sapevi che fra i tuoi amici si nasconde un killer? E forse sei proprio tu! Come scoprirlo? Distribuisci le carte una per una fino ad esaurimento. (A qualcuno può toccare più di una carta). Le carte vanno tenute nascoste, naturalmente. Dopo la distribuzione, bisogna guardarsi tutti negli occhi, in silenzio. Il killer (cioè il possessore della carta assassina) dovrà strizzare l'occhio ad un giocatore senza farsi vedere dagli altri. Il giocatore a cui è stato strizzato l'occhio si dichiarerà "eliminato" e girerà la sua carta (o le carte se ne ha più di una), uscendo dal gioco, senza naturalmente dichiarare chi è il killer. Vincerà chi scoprirà il possessore della carta assassina mentre compie il delitto (cioè strizza l'occhio). (Il gioco prevede un minimo di tre giocatori).

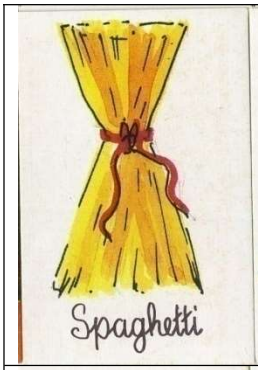
"Gioca al giallo" è un'altra delle tante sorprese che trovi nelle Merende del Mulino Bianco. Scopri le altre!.



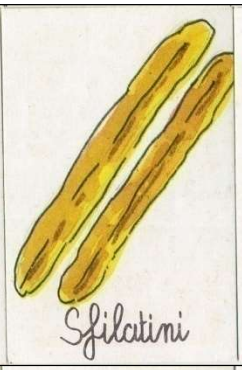
0676 - Fabbricante sconosciuto - Il mercatino

Nome	**Il mercatino**
Fabbricante	**Sconosciuto** per **Mulino bianco**
Paese	**Italia**
Numero carte	**28**
Anno	**198x**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 57x35**

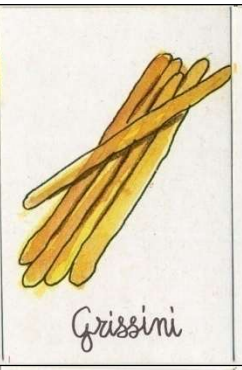
Il gioco di questa "sorpresina" consiste nell'abbinare le carte con il relativo negozio: droghiere, fruttivendolo, panettiere e pasticciere.
Naturalmente in quest'ultimo si vendono i prodotti del Mulino bianco
Alle carte è allegato un foglietto di istruzioni.



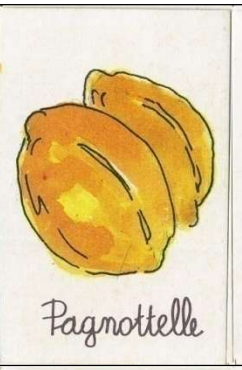
Spaghetti



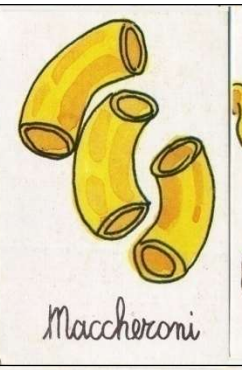
Sfilatini



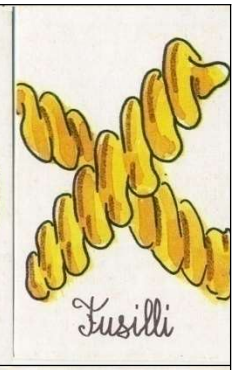
Grissini



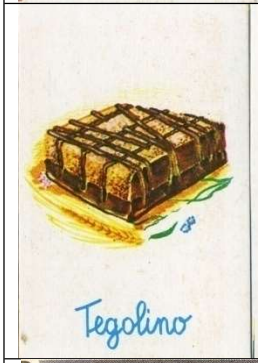
Pagnottelle



Maccheroni



Fusilli



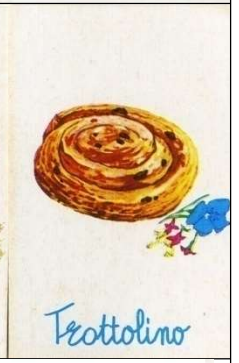
Tegolino

Dondolo

Crostatina

Saccottino

Tortina



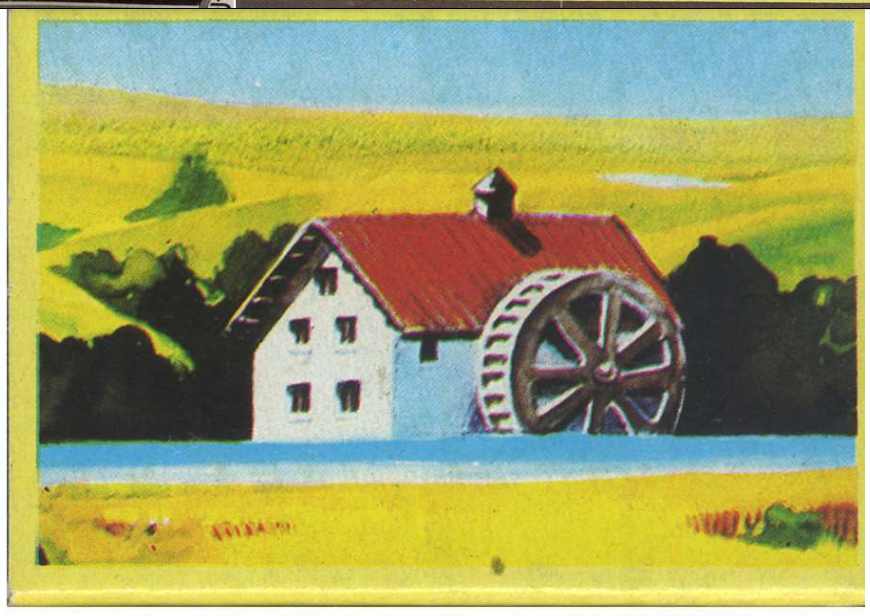
Trottolino

Sono tante e divertenti
le sorprese per giocare.
Nelle merende del Mulino
comincia a cercare.

Il mercatino

Ci sono 4 bancarelle (le vedrai subito perchè le carte sono diverse dalle altre), al Mercatino del Mulino: il fruttivendolo, il fornaio, il droghiere, l'erborista.
Allora, mettiamo le 4 carte coperte che rappresentano le bancarelle al centro del tavolo.
Pronti? Bene si inizia il gioco.
Ogni giocatore pesca una carta.
Adesso ognuno è diventato titolare di una bancarella. A questo punto distribuiamo le carte dei prodotti, ben mischiate, in egual numero tra i giocatori.
Il primo pesca una carta dal mazzo del suo vicino, questi sceglierà a sua volta dal terzo giocatore e così via.
Vince chi per primo riuscirà a comporre la bancarella completa con i suoi prodotti. "Il Mercatino" è un'altra delle soprese del Mulino. Scopri le altre!

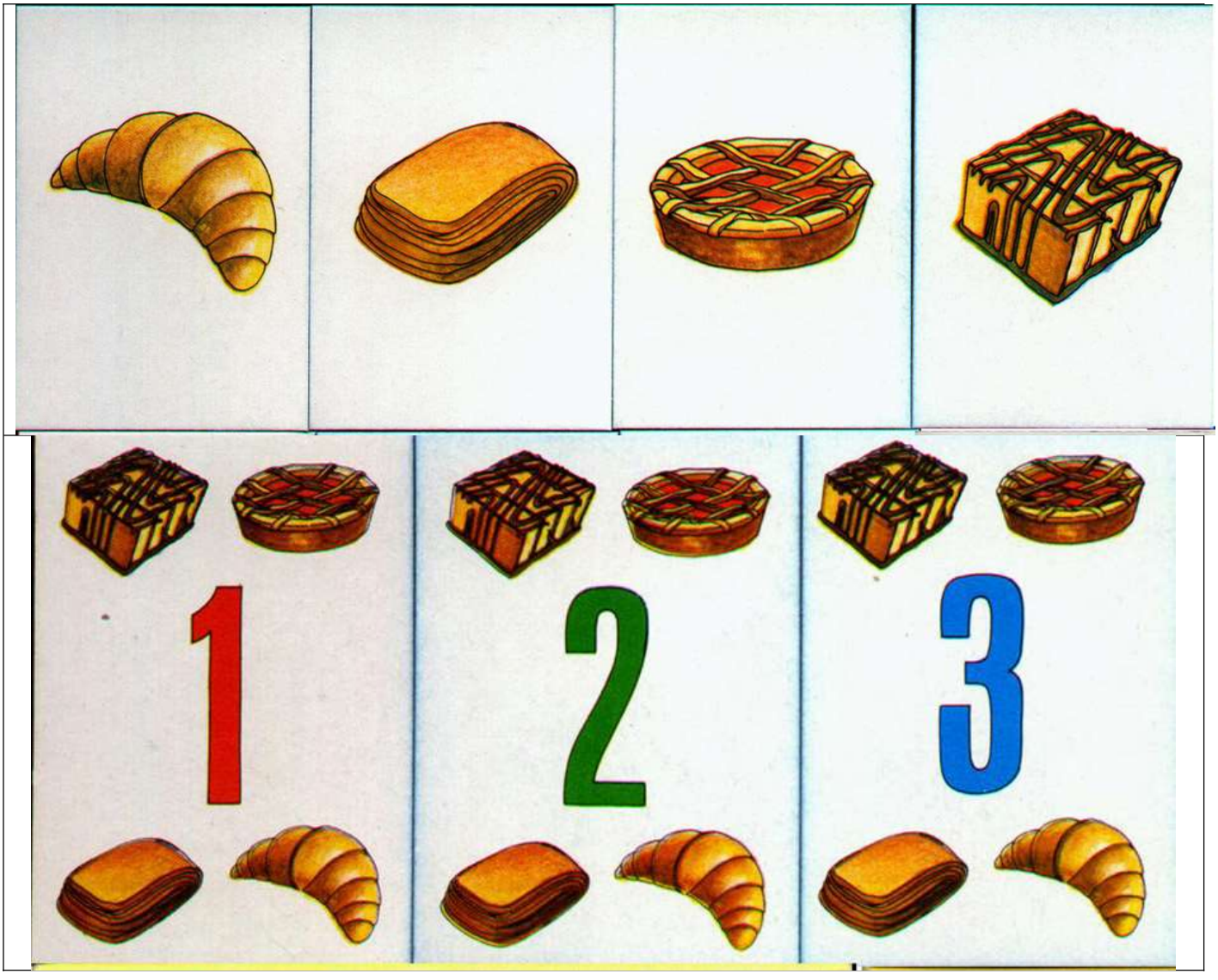
MULINO BIANCO

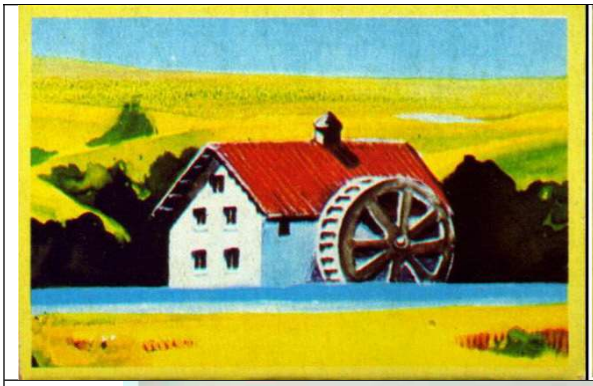


0595 - Fabbricante sconosciuto - All'ultima merenda

Nome	**All'ultima merenda**
Fabbricante	**Sconosciuto** per **Mulino bianco**
Paese	**Italia**
Numero carte	**40**
Anno	**198x**
Tipo mazzo	**Cavarsi in camicia**
Dimensioni	**mm. 57x40**

Questa “sorpresina” permetteva di giocare a Cavarsi in camicia, un gioco molto popolare in Italia e tra i bambini inglesi. In Italia si gioca di solito con le carte regionali, sono rari i mazzi dedicati a questo passatempo.
Alle carte è allegato un foglietto di istruzioni.





è un omaggio delle merende

MULINO BIANCO

giochi non adatti a bambini di età inferiore ai 36 mesi

Sono tante e divertenti
le sorprese per giocare.
Nelle merende del Mulino
comincia a cercare.

All'ultima merenda

All'ultima merenda

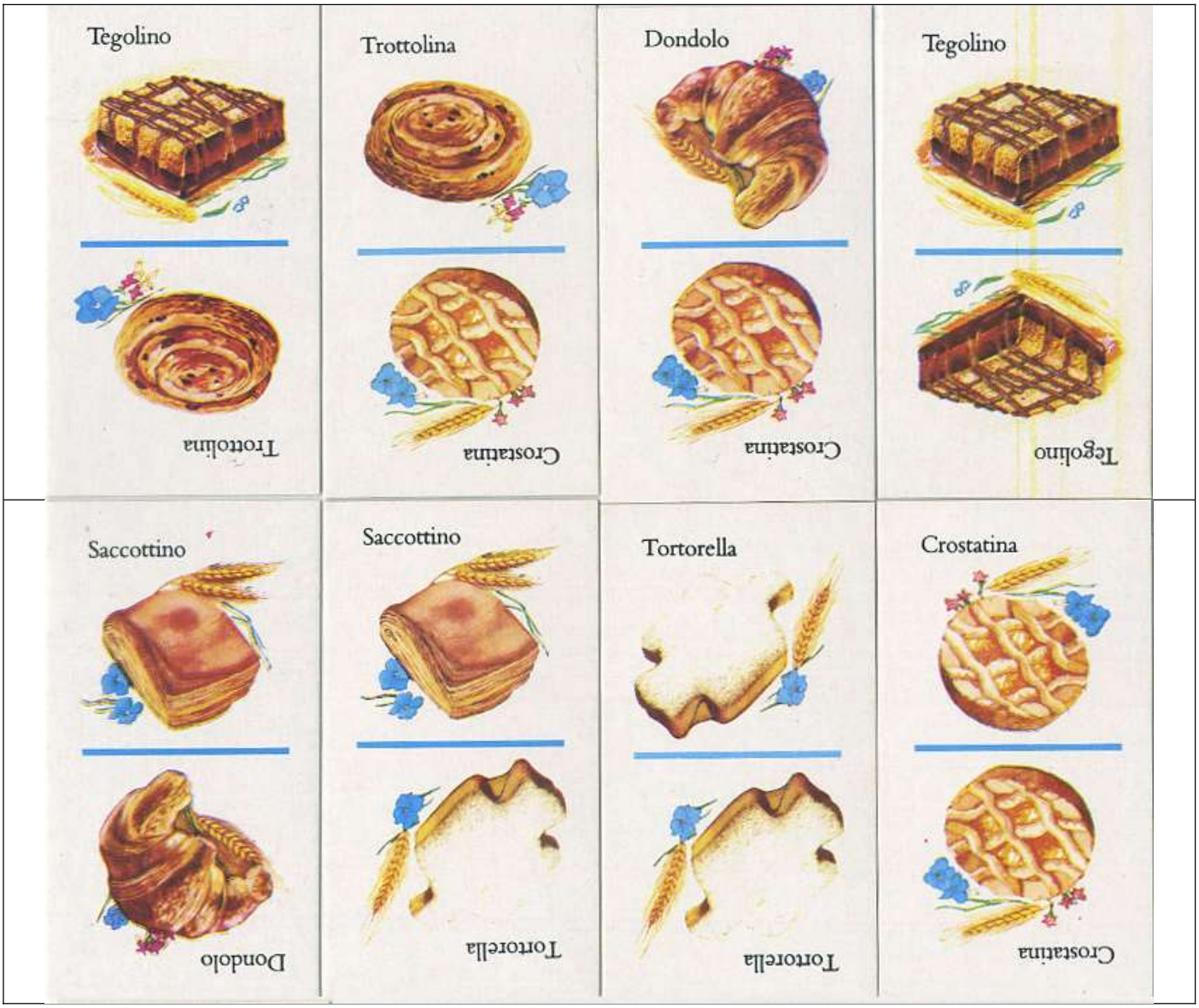
Chi riuscirà ad accaparrarsi tutte le merende del mazzo?
Prova subito il nuovo gioco del Mulino con un tuo amico: distribuisci tutte le carte tra lui e te, cioè metà mazzo a testa da tenere in mano coperto. Ognuno gira una carta a turno, mettendola sul tavolo scoperta fino a che tu, per esempio, scopri una carta con un numero. Il tuo amico allora dovrà girare tante carte quante ne indica il numero.

Se tra queste non c'è un altro numero, potrai prendere il mazzo che si è formato sul tavolo e metterlo sotto a quello che tieni in mano. Se però tra le carte che gira il tuo amico c'è un altro numero, sarai tu a dover girare il numero corrispondente di carte. E così via, fino a che uno dei due riesce a togliere tutte le carte all'avversario.
Sarà lui il vincitore!

0551 - Fabbricante sconosciuto - Il gioco del domino

Nome	**Il gioco del domino**
Fabbricante	**Sconosciuto** per **Mulino bianco**
Paese	**Italia**
Numero carte	**28**
Anno	**198x**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 60x33**

In questa “sorpresina” troviamo le 28 classiche tessere per giocare a domino.
Al posto dei tradizionali punti troviamo i prodotti del Mulino bianco e il logo della ditta.
Alle carte è allegato un foglietto di istruzioni.



Il gioco del domino

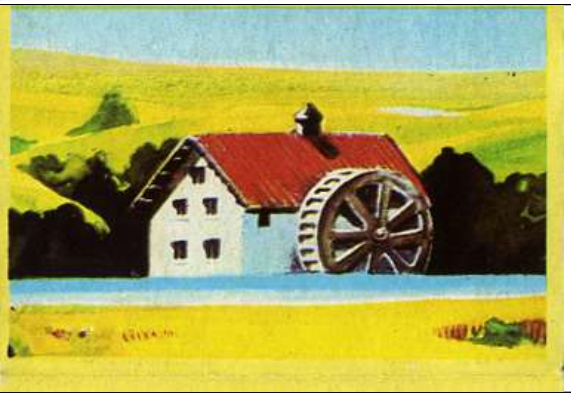
Mettere le carte sul tavolo e mischiarle a dorso coperto. Ogni giocatore, a turno, ne prende una, fino a raggiungere il numero di sette.
Il primo a pescare una carta che abbia la "crostatina" su un lato e, supponiamo, un "tegolino" sull'altro, inizia a giocare.
Il giocatore successivo dovrà accostare, se li possiede, una "crostatina" o un "tegolino" che abbiano, per esempio, un "dondolo" sull'altro lato della carta. Il giocatore che segue attaccherà un "dondolo", e così via. Chi non possiede la figura necessaria salta il turno. Se si gioca in meno di 4 giocatori, non tutte le carte verranno distribuite perciò, chi non possiede la carta necessaria, è costretto a pescare una nuova carta.
Vince chi, per primo, finisce le carte.

Sono tante e divertenti
le sorprese per giocare.
Nelle merende del Mulino
comincia a cercare.

Il gioco del domino

è un omaggio delle merende

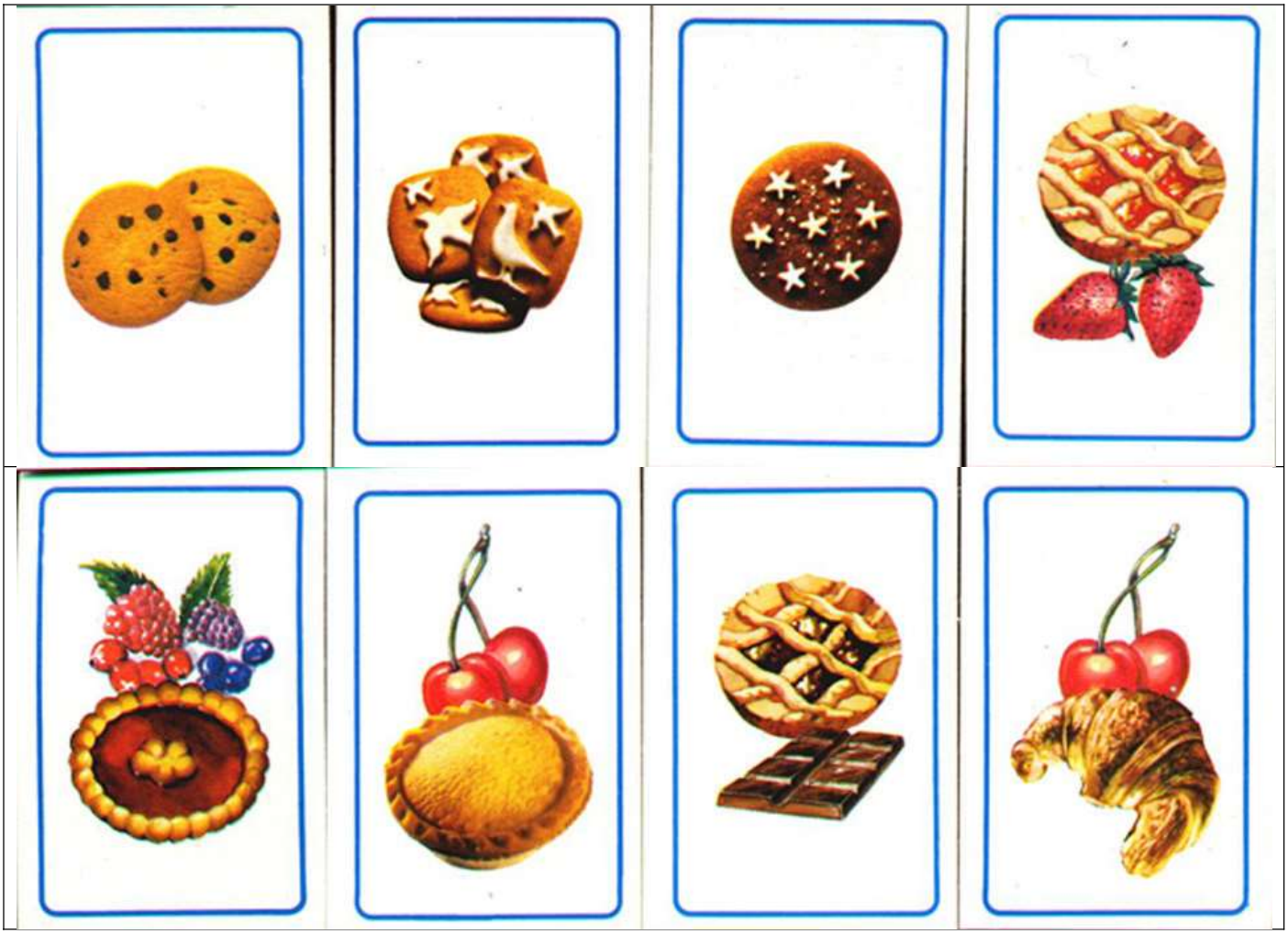
giochi non adatti a bambini di età inferiore ai 36 mesi



0596 - Fabbricante sconosciuto - Il gioco delle coppie

Nome	**Il gioco delle coppie**
Fabbricante	**Sconosciuto** per **Mulino bianco**
Paese	**Italia**
Numero carte	**30**
Anno	**198x**
Tipo mazzo	**Memory**
Dimensioni	**mm. 58x33**

Con questa “sorpresina” possiamo giocare a Memory abbinando le carte che portano le figure dei prodotti della ditta.
Alle carte è allegato un foglietto di istruzioni.



Sono tante e divertenti
le sorprese per giocare.
Nelle merende del Mulino
comincia a cercare.

MULINO BIANCO
Barilla

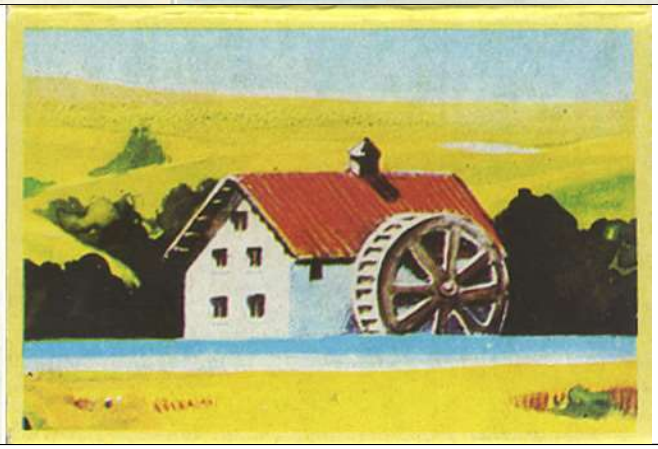
Il gioco delle coppie

Il gioco delle coppie

– Il gioco è per due o più giocatori
– Si dispongono le 30 carte del mazzo in 5 file da 6 carte coperte.
– A turno ciascun giocatore solleva 2 carte, una alla volta, cercando di comporre la coppia.
– Se non si forma subito la coppia le carte devono essere rimesse nella loro posizione originale ed il gioco passa all'altro giocatore.
– vince chi, alla fine, ha collezionato più coppie.

Cerca altri mazzi di giochi delle coppie e uniscili. Il gioco sarà ancora più divertente ed impegnativo.

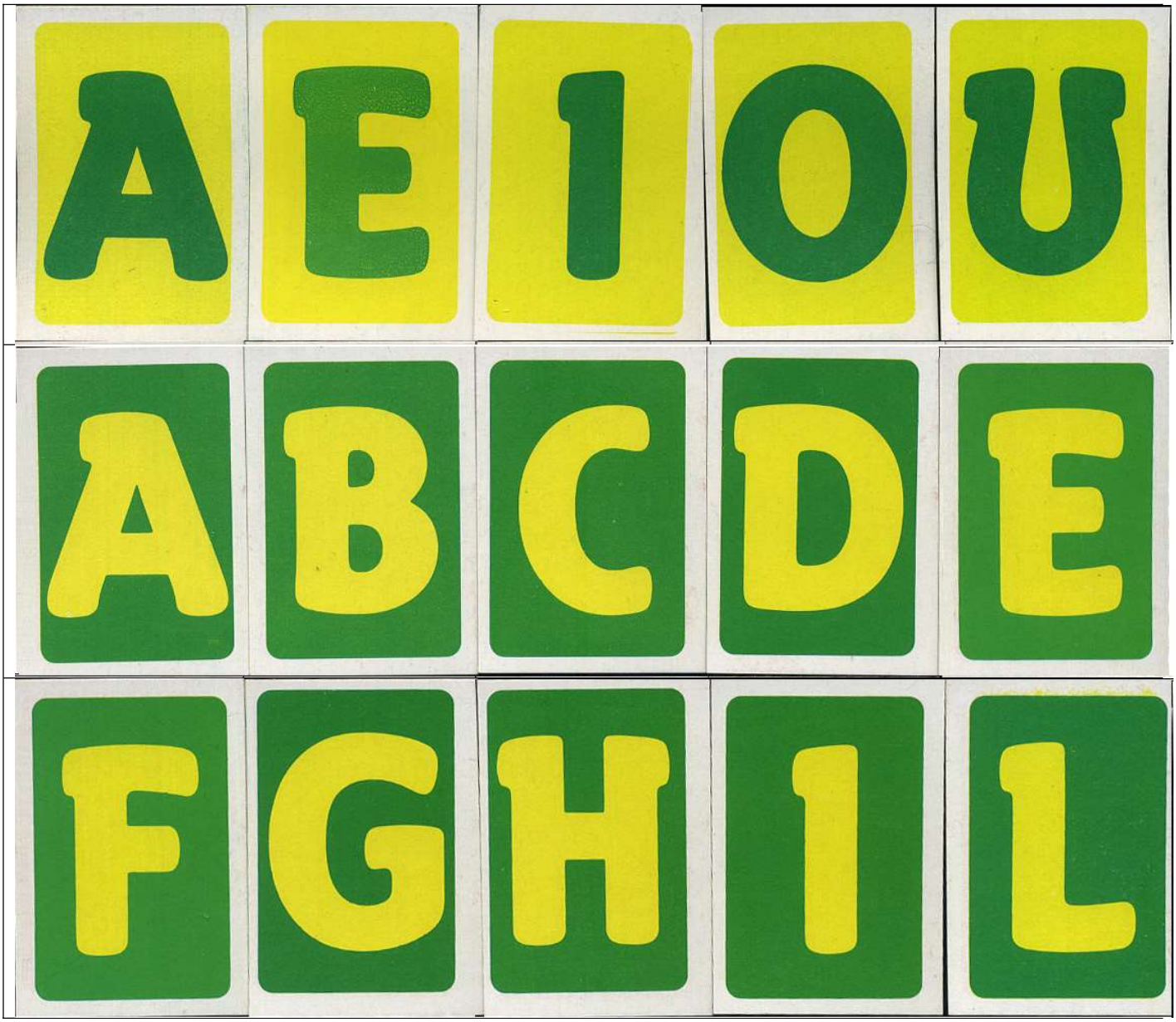
MULINO BIANCO

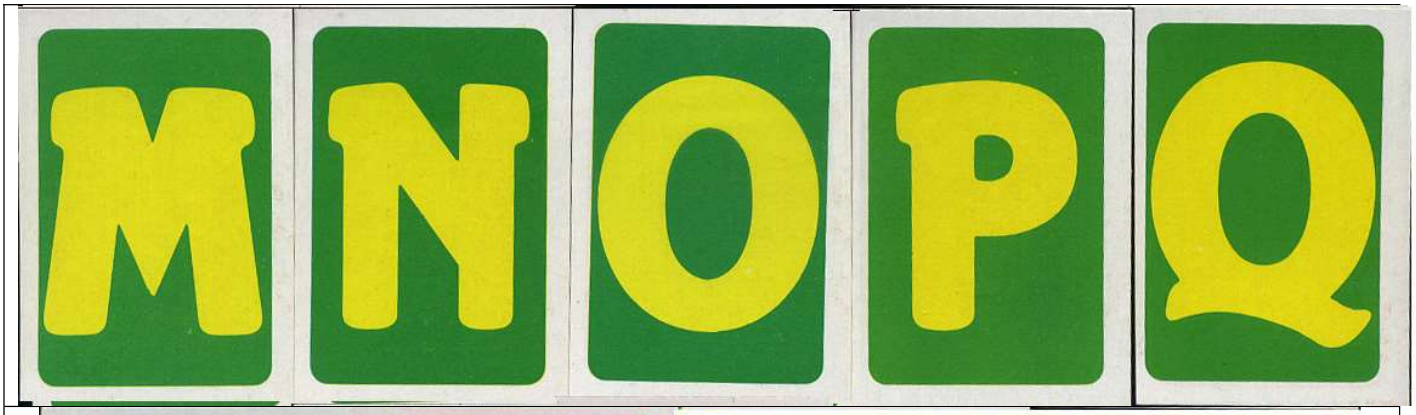


0604 - Fabbricante sconosciuto - Parole a punti

Nome	**Parole a punti**
Fabbricante	**Sconosciuto** per **Mulino bianco**
Paese	**Italia**
Numero carte	**26**
Anno	**198x**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 57x39**

In questa “sorpresina” troviamo carte con tutte le lettere dell’alfabeto (dorso blu) e con solo le vocali (dorso rosso). Il giocatore scopre una carta da ognuno dei due mazzi e deve in poco tempo trovare una parola che inizi con una carta a dorso blu e finisca con la vocale estratta. Più lunga è la parola trovata, maggiore sarà il punteggio ottenuta.
Alle carte è allegato un foglietto di istruzioni.





Sono tante e divertenti
le sorprese per giocare.
Nelle merende del Mulino
comincia a cercare.

Parole a Punti

Parole a Punti

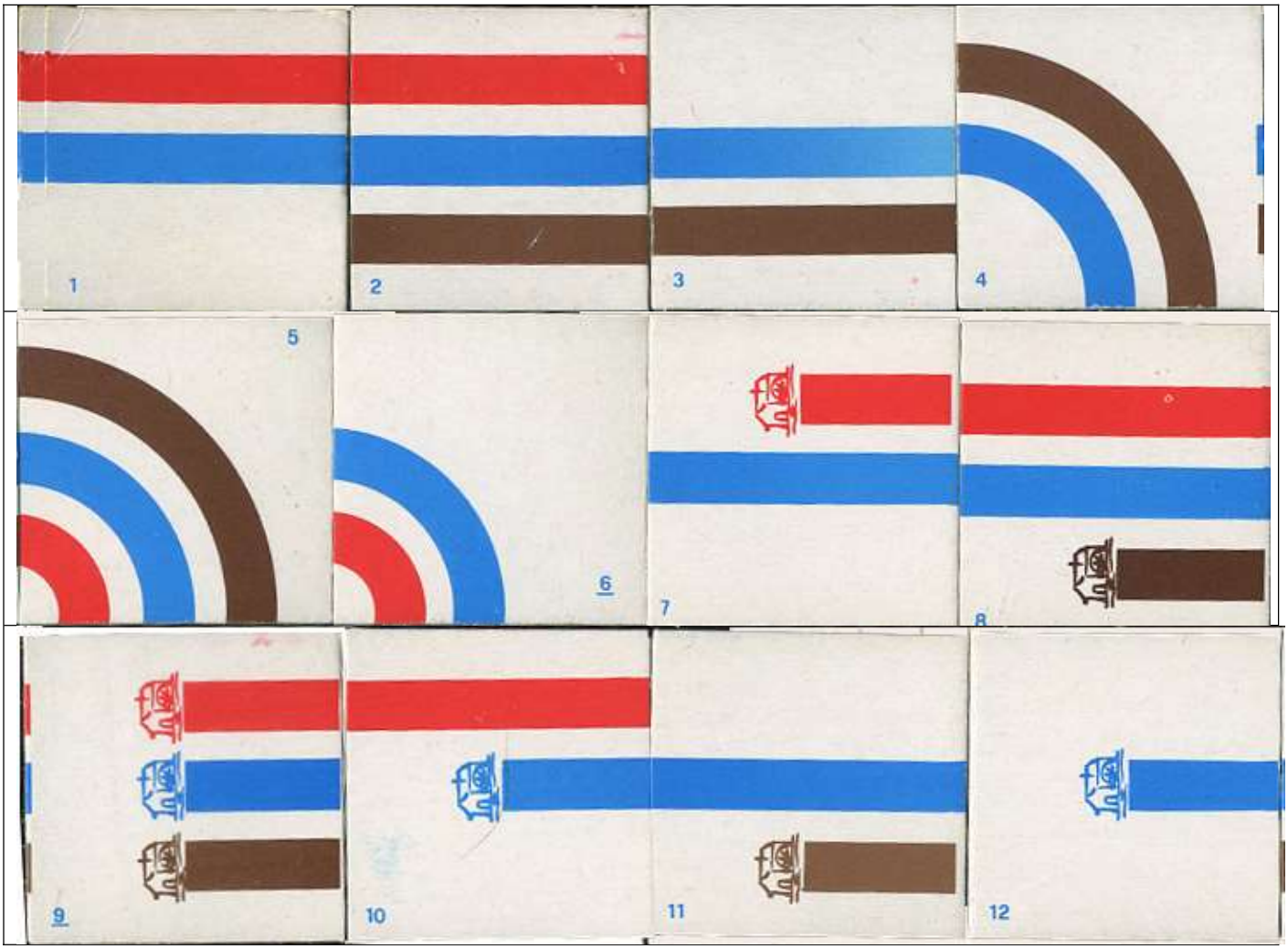
Quante parole conosci?
Tante o poche?
Con questo gioco dovrai avere prontezza di riflessi e astuzia... ma soprattutto dovrai sapere tante parole per vincere. Prima di tutto occorre un blocco e una biro per scrivere i nomi dei partecipanti e relativi punteggi. Poi prendi le carte, che sono divise in due mazzi: sulle carte del mazzo rosso sono stampate le vocali, su quelle del mazzo blu sono stampate tutte le lettere dell'alfabeto (comprese le vocali). Mischia separatamente i due mazzi e ponili coperti al centro del tavolo.
Ora il gioco può cominciare.
Il primo partecipante pesca prima una carta del mazzo blu e poi una del mazzo rosso e le fa vedere.
A questo punto ha dieci secondi a disposizione per trovare una parola (la più lunga possibile) che inizi con la lettera della carta blu e finisca con la lettera della carta rossa.
Fai attenzione: ogni lettera della parola trovata vale 1 punto.
Esempio: esce la carta blu con la B e la carta rossa con la O. Se dichiari Banco vale 5 punti. Se però scrivi una parola di almeno 6 lettere (Es. Bianco) raddoppi il punteggio ottieni cioè 12 punti.
Così se trovi una parola di 7 lettere fai 14 punti e così via.
Poi tocca al secondo concorrente.
Ricorda: quando finiscono, le carte del mazzo rosso vanno mischiate e rimesse di nuovo al loro posto.
Il gioco finisce quando termina il mazzo blu.
Ogni concorrente farà allora la somma dei propri punti.
Vince, naturalmente, chi ne ha totalizzati di più.
Sei pronto? Pesca le prime due carte e comincia a pensare.
E' il miglior allenamento per poi vincere tutte le sfide con gli amici.

"PAROLE A PUNTI" è una Sorpresa del Mulino.
Scopri le altre!

0675 - Fabbricante sconosciuto - Strade chiuse Strade aperte

Nome	**Strade chiuse Strade aperte**
Fabbricante	**Sconosciuto** per **Mulino bianco**
Paese	**Italia**
Numero carte	**62**
Anno	**198x**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 30x30**

In questa “sorpresina” si trovano 16 carte ripetute più volte che permettono di collegare tra loro tracciati di 3 colori in modo da creare vari percorsi.
Alle carte è allegato un foglietto di istruzioni.



13

14

15

16

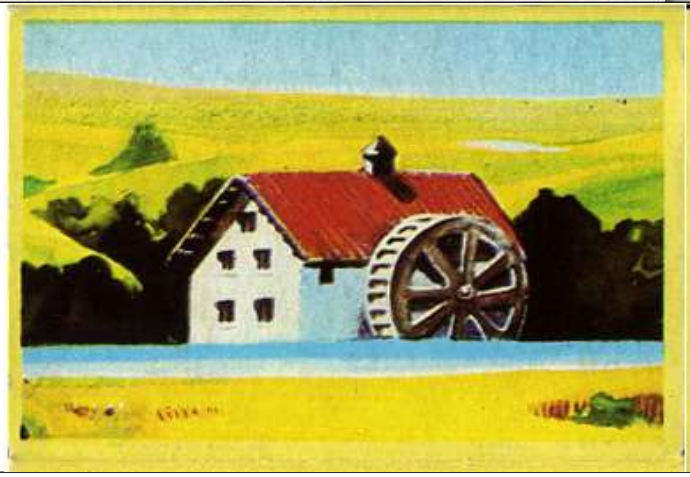
Sono tante e divertenti
le sorprese per giocare.
Nelle merende del Mulino
comincia a cercare.

Strade chiuse, strade aperte.

Strade chiuse, strade aperte.

Mettere le carte sul tavolo e mischiarle a dorso coperto.
Ogni giocatore, a turno, ne prende una, fino a raggiungere il numero di 8.
Parte per primo chi ha la carta con tre casette.
Se nessuno ce l'ha si continua a pescare a turno.

Dopo la partenza il giocatore di turno deve accostare, se la possiede, una carta che combaci per colori e così via.
Chi non possiede la carta necessaria salta il turno.
Se si gioca in meno di 8 giocatori, non tutte le carte verranno distribuite perciò, chi non possiede la carta necessaria, è costretto a pescare una nuova carta.
Vince chi, per primo, finisce le carte.



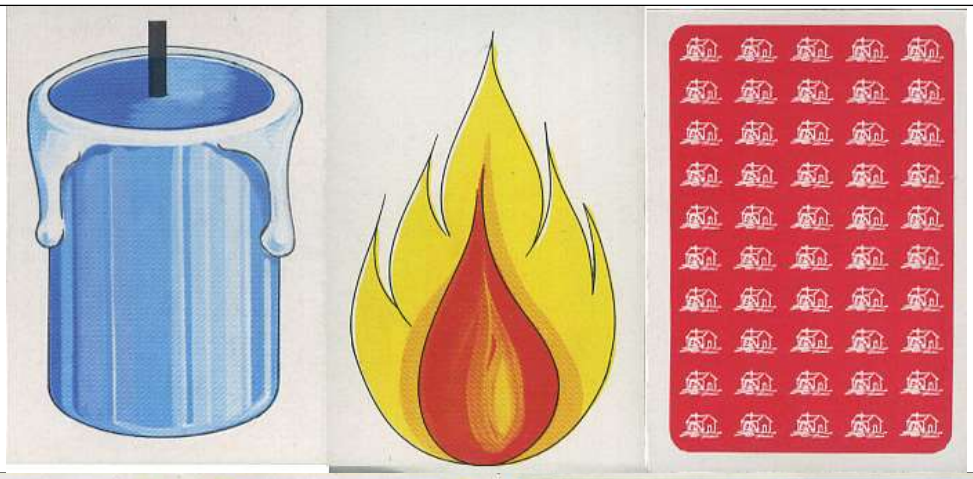
è un omaggio delle merende

giochi non adatti a bambini di età inferiore ai 36 mesi

0598 - Fabbricante sconosciuto - Vale la candela

Nome	**Vale la candela**
Fabbricante	**Sconosciuto** per **Mulino bianco**
Paese	**Italia**
Numero carte	**20**
Anno	**198x**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 57x40**

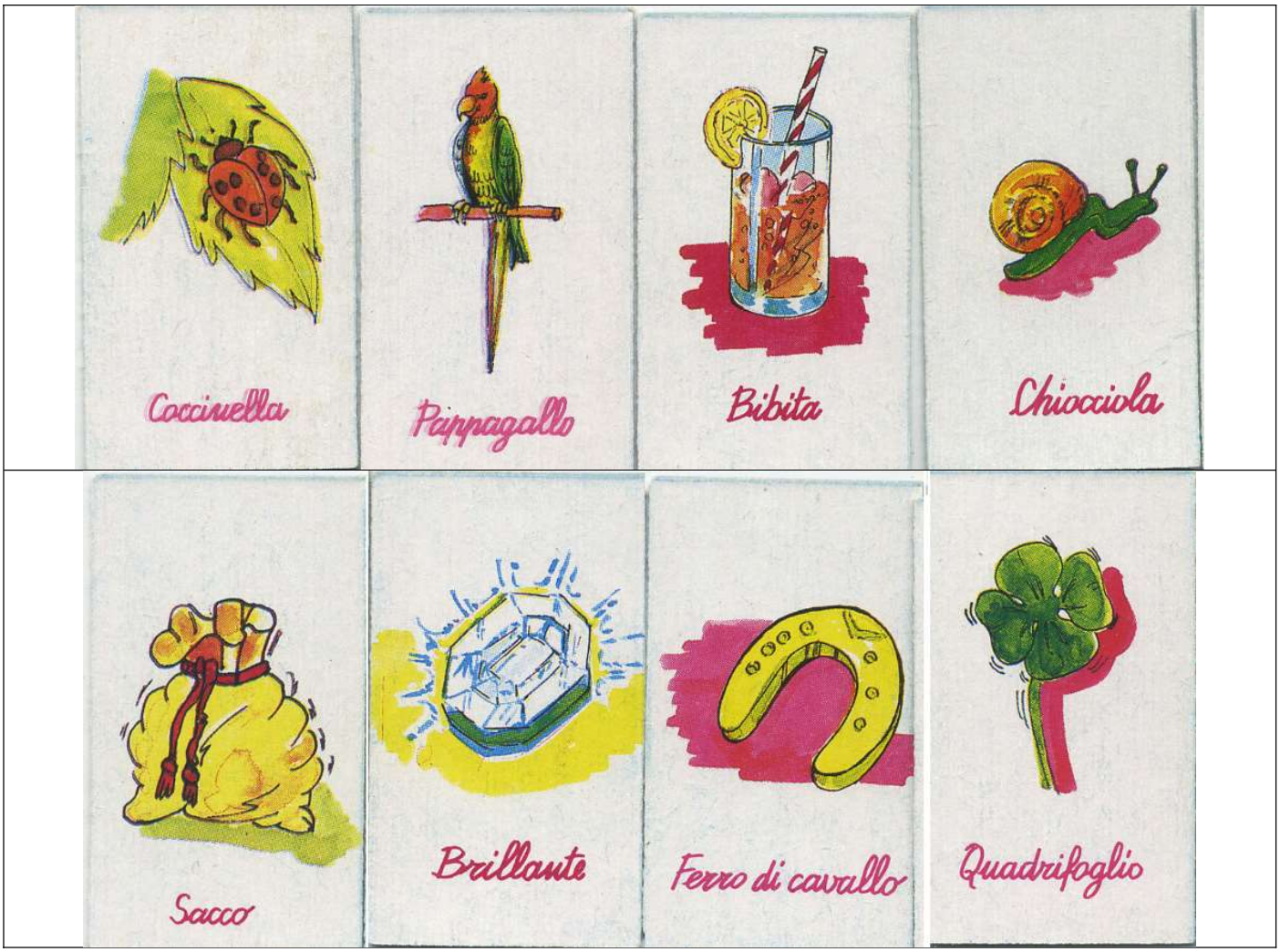
In questa “sorpresina” troviamo carte con una candela e altre con la fiamma.
Vince chi riesce a pescare più carte che gli permettono di abbinare candela e fiamma.
Alle carte è allegato un foglietto di istruzioni.



0599 - Fabbricante sconosciuto - Mercante in fiera

Nome	**Mercante in fiera**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Italia**
Numero carte	**30 + 30**
Anno	**198x**
Tipo mazzo	**Mercante in fiera**
Dimensioni	**mm. 37x22**

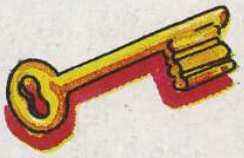
Il mazzo è una delle centinaia di “sorpresine” che la ditta dolciaria inseriva come gadget nei suoi prodotti.
Nei disegni sulle carte non si fa alcun riferimento ai prodotti della ditta, ma sul foglietto di istruzioni allegato al mazzo si consiglia di usare come premi le crostatine, un dolce prodotto del Mulino Bianco.



Lampada

Uovo

Salvadanaio



Chiave

Aquila

Ghianda

Gallina

Rana

Fungo

Cioccolata

Carote

Civetta

MULINO BIANCO

Sono tante e divertenti
le sorprese per giocare.
Nelle merende del Mulino
comincia a cercare.

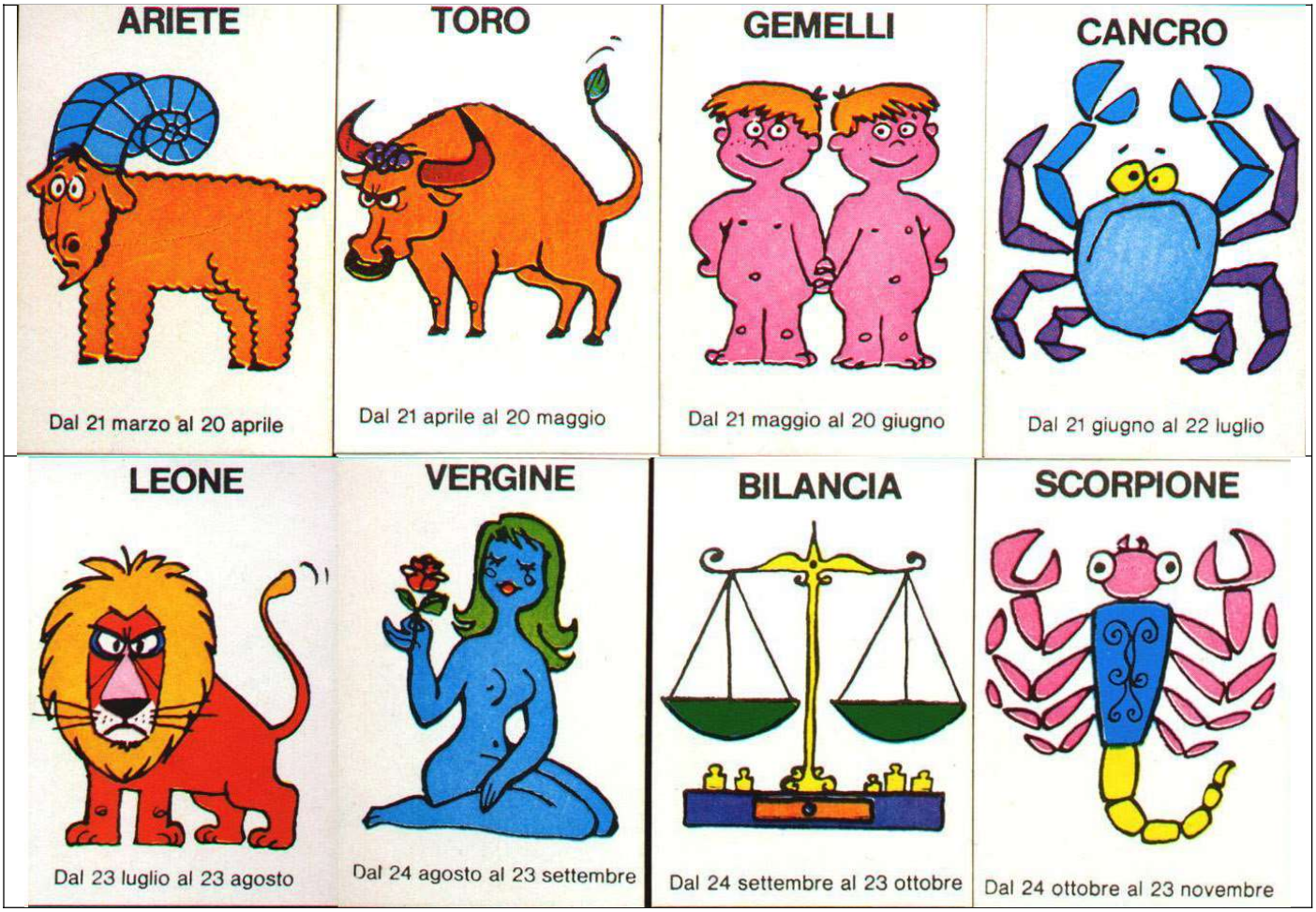
Mercante in fiera

Uno dei giochi di carte più antichi e avvincenti: il "Mercante in fiera". Ci sono due mazzi di carte uguali. Un mazzo, dopo averlo mescolato, verrà posto in mezzo alla tavola togliendo tre carte che si mettono coperte senza guardarle vicino al mazzo. Queste tre carte indicheranno il primo/secondo/terzo vincitore. Il secondo mazzo verrà distribuito fra i giocatori che potranno scambiarsi oppure tenersi le carte che hanno in mano. Sarà l'abilità di ciascuno a far sì che la vendita di una carta venga pagata con 2 o 3 carte. Finite le contrattazioni le vendite e gli

0549 - Fabbricante sconosciuto - Il gioco dell'indovino

Nome	**Il gioco dell'indovino**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Italia**
Numero carte	**27**
Anno	**1984**
Tipo mazzo	**Cartomanzia**
Dimensioni	**mm. 57x40**

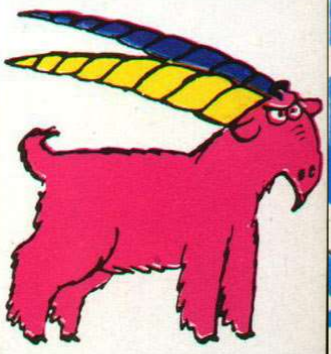
Il mazzo è una delle centinaia di “sorpresine” che la ditta dolciaria inseriva come gadget nei suoi prodotti.
Il mazzo è composto da carte con i segni zodiacali, che hanno retro verde, oltre a 3 carte, retro azzurro, con gli argomenti cui si cerca una risposta, e quelle a retro giallo e rosso con disegnati pallini, da 1 a 6.
Nella scatola un foglietto con le istruzioni.



SAGITTARIO

Dal 24 novemb. al 22 dicemb.

CAPRICORNO

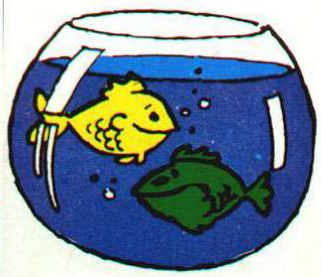


Dal 23 dicembre al 20 gennaio

ACQUARIO

Dal 21 gennaio al 19 febbraio

PESCI

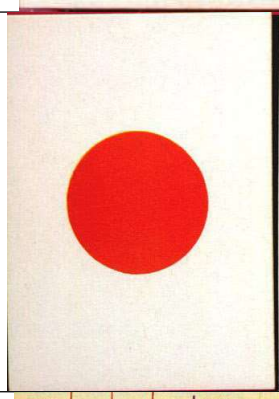


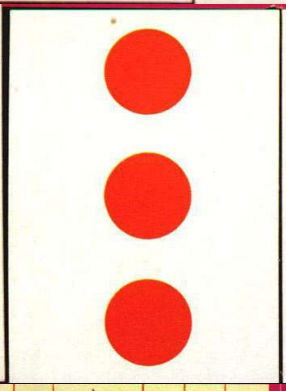
Dal 20 febbraio al 20 marzo

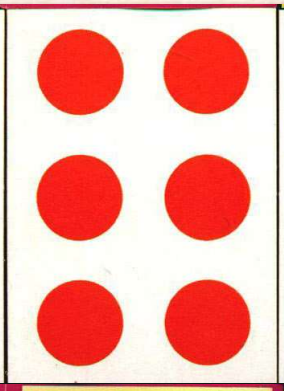
AMORE

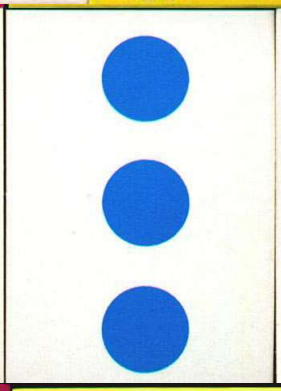
SALUTE

AFFARI







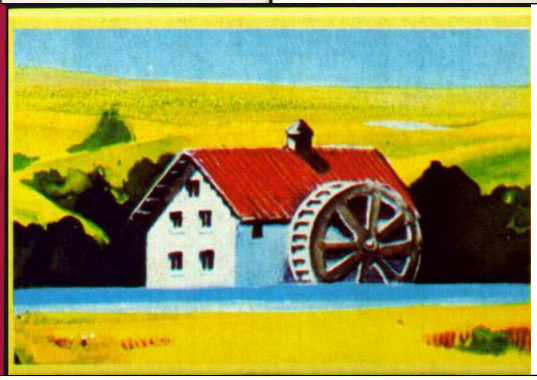


CARTE USCITE	AMORE	SALUTE	AFFARI	CARTE USCITE	AMORE	SALUTE	AFFARI	CARTE USCITE	AMORE	SALUTE	AFFARI
1 1	★★	★★	★★	1 2	•	●●●	★	1 3	●●●	•	★
1 2	•	●●	★	1 3	★	•	●●●	2 2	★	★	★
1 3	★	●●	●●●	2 2	●●●	★	●●	2 3	★	●●●	•
1 4	•	●●●	★	2 3	●●	•	★	3 3	•	★	●●
1 5	●●	•	★	2 4	★	★	★	3 4	★	★	★
1 6	•	●●	●●●	2 5	•	★	●●	3 5	•	●●	★
2 3	★	★	★	2 6	★	●●	•	4 4	★★	★★	★★

● SCARSO ●● BUONO ●●● OTTIMO ★ ECCELLENTE ★★ ECCEZIONALE

Il gioco dell'indovino

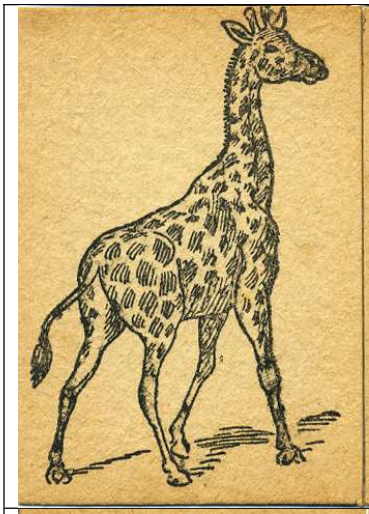
Adesso puoi predire il futuro dei tuoi amici, dei tuoi familiari e anche il tuo!
Mescola bene il mazzo e disponi le carte coperte su tre file: quelle verdi rappresentano i segni zodiacali, quelle azzurre Amore, Salute, Affari, quelle gialle e rosse i punti dall'1 al 6.
Scopri a caso una carta verde; se non viene il tuo segno zodiacale (o quello della persona a cui stai facendo le carte) continua a girare carte verdi finchè non lo trovi. Eccolo! Quante carte hai scoperto?

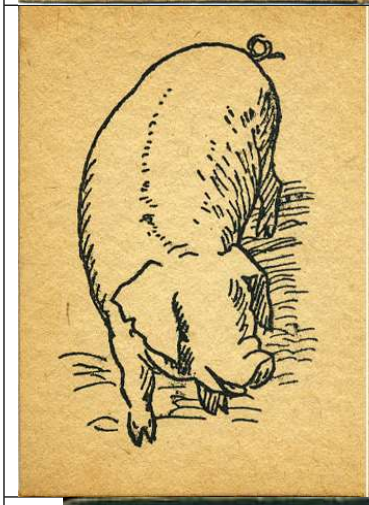


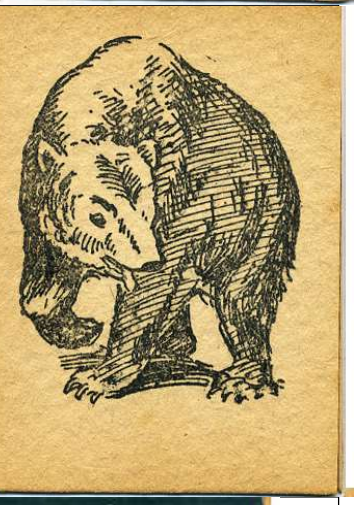
4102 - Fabbricante sconosciuto - Gris

Nome	**Gris**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Danimarca**
Numero carte	**16**
Anno	**194x ?**
Tipo mazzo	
Dimensioni	**mm. 83x59**

Il mazzo danese, in italiano il titolo è “Maiale”, è per un gioco molto semplice, adatto per bambini piccoli.
Le carte vengono mescolate e distribuite. Finita la distribuzione il mazziere chiede "Chi ha il Maiale?" e chi ha la carta con il maiale, deve pagare una multa (es. un gettone).
Poi chiede di nuovo: "Chi è che cura i maiali?" Quello che poi ha con sé la carta con il porcaio, ottiene la multa pagata.







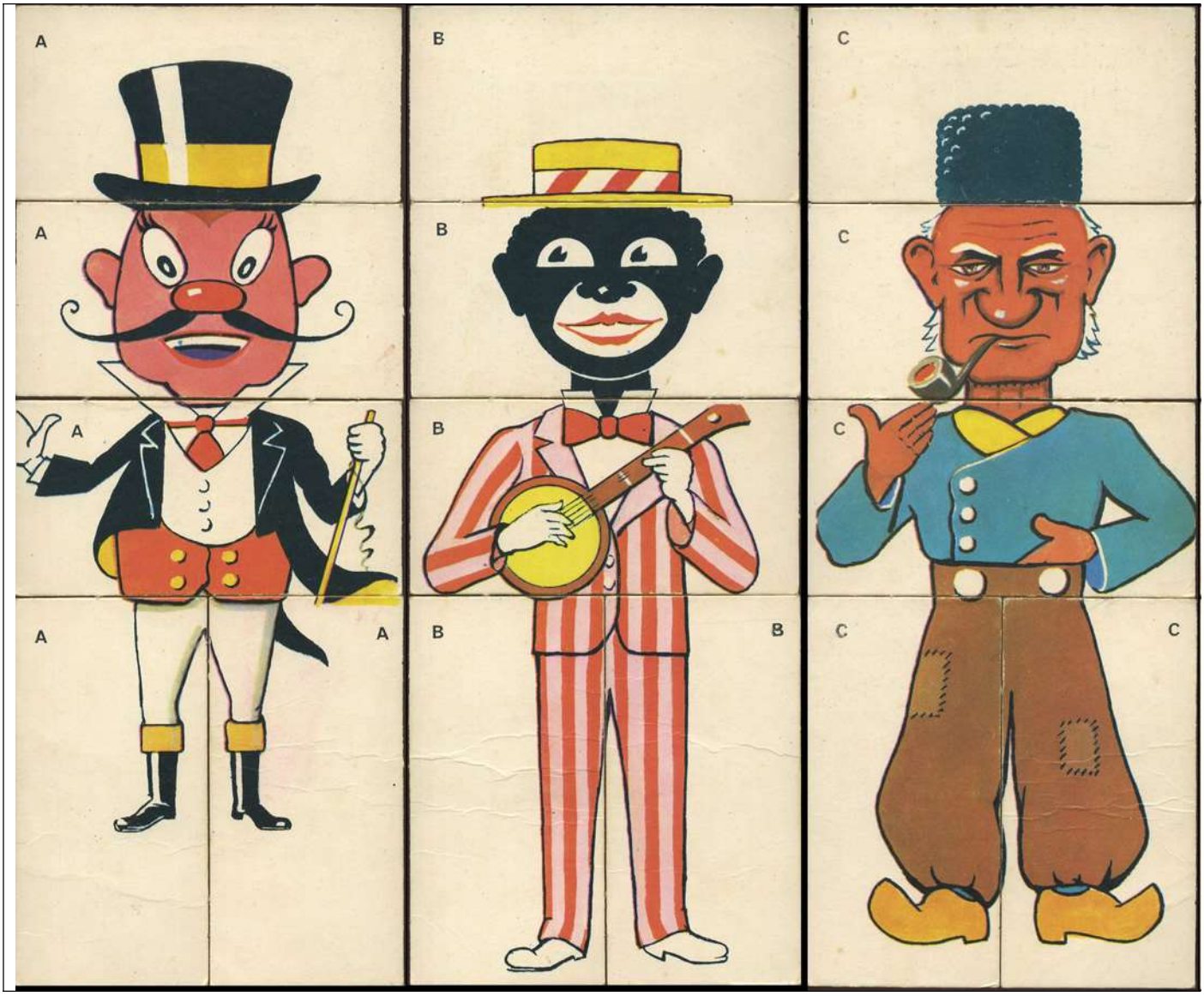
GRIS. Kan spilles af 2 til 8 Børn. Kortene blandes og fordeles. Man bytter nu Kort venstre om. Hvergang der er gaaet en Omgang, spørger Kortgiveren: „Hvem er Grisen?“ og den, som har Kortet med Grisen, maa betale Bøde (f. Eks. en Nød eller et Mærke). Derefter spørger han igen: Hvem er Svinedrengen? Den, som da har Kortet med Svinedrengen, faar den indbetalte Bøde som Gevinst. Spillet kan fortsætte, saa længe man vil.

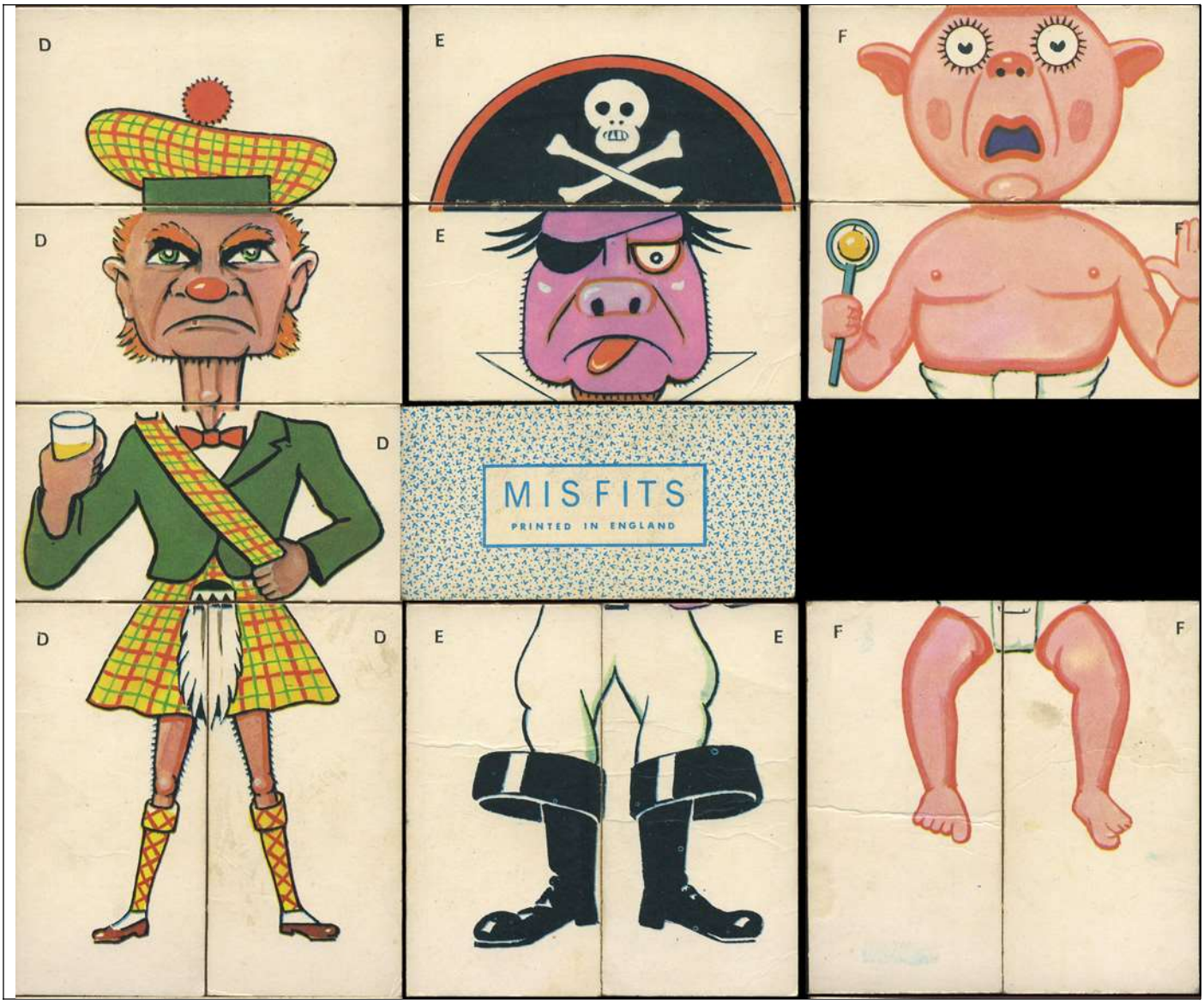
1.00

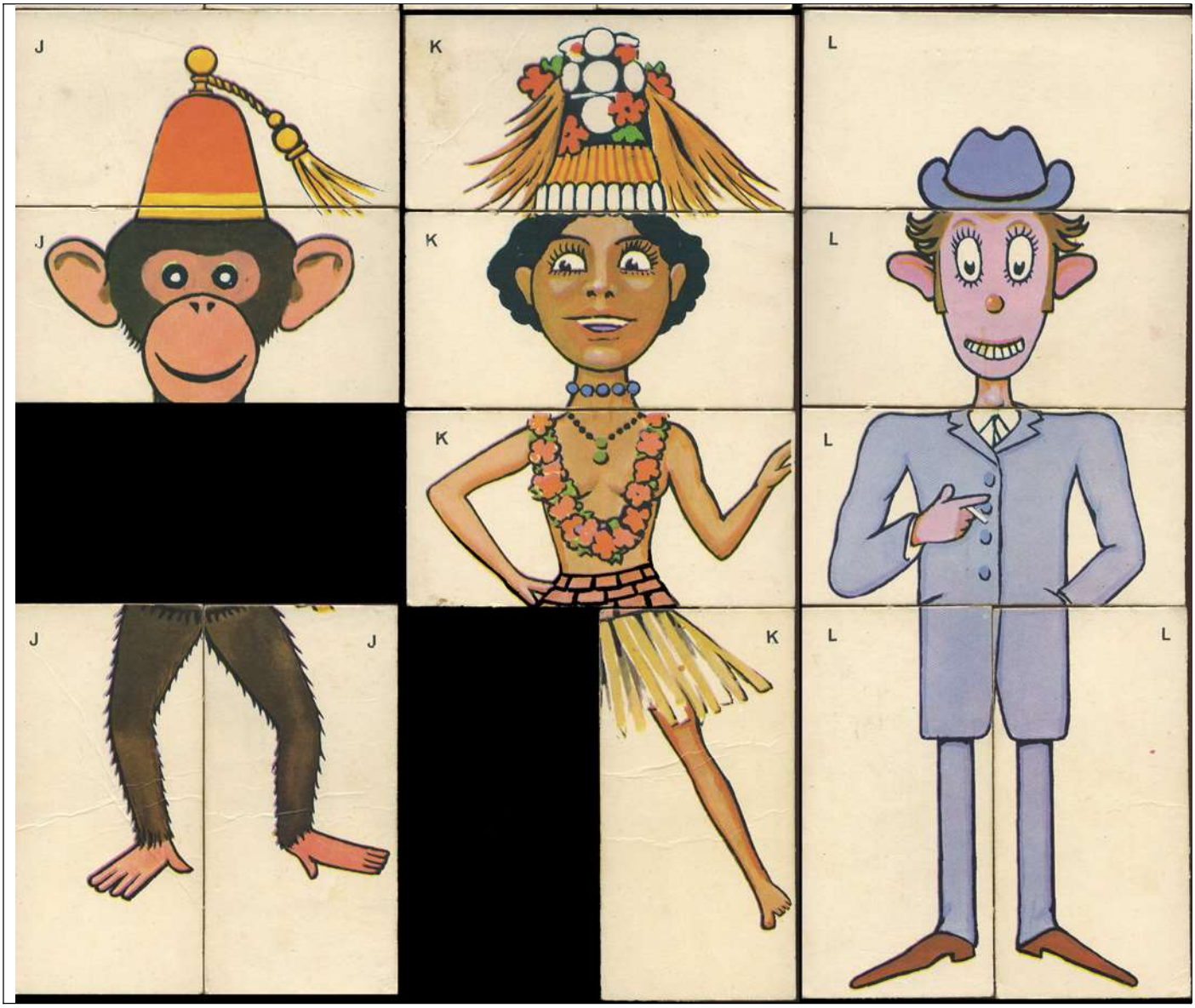
4488 - Fabbricante sconosciuto - Misfits

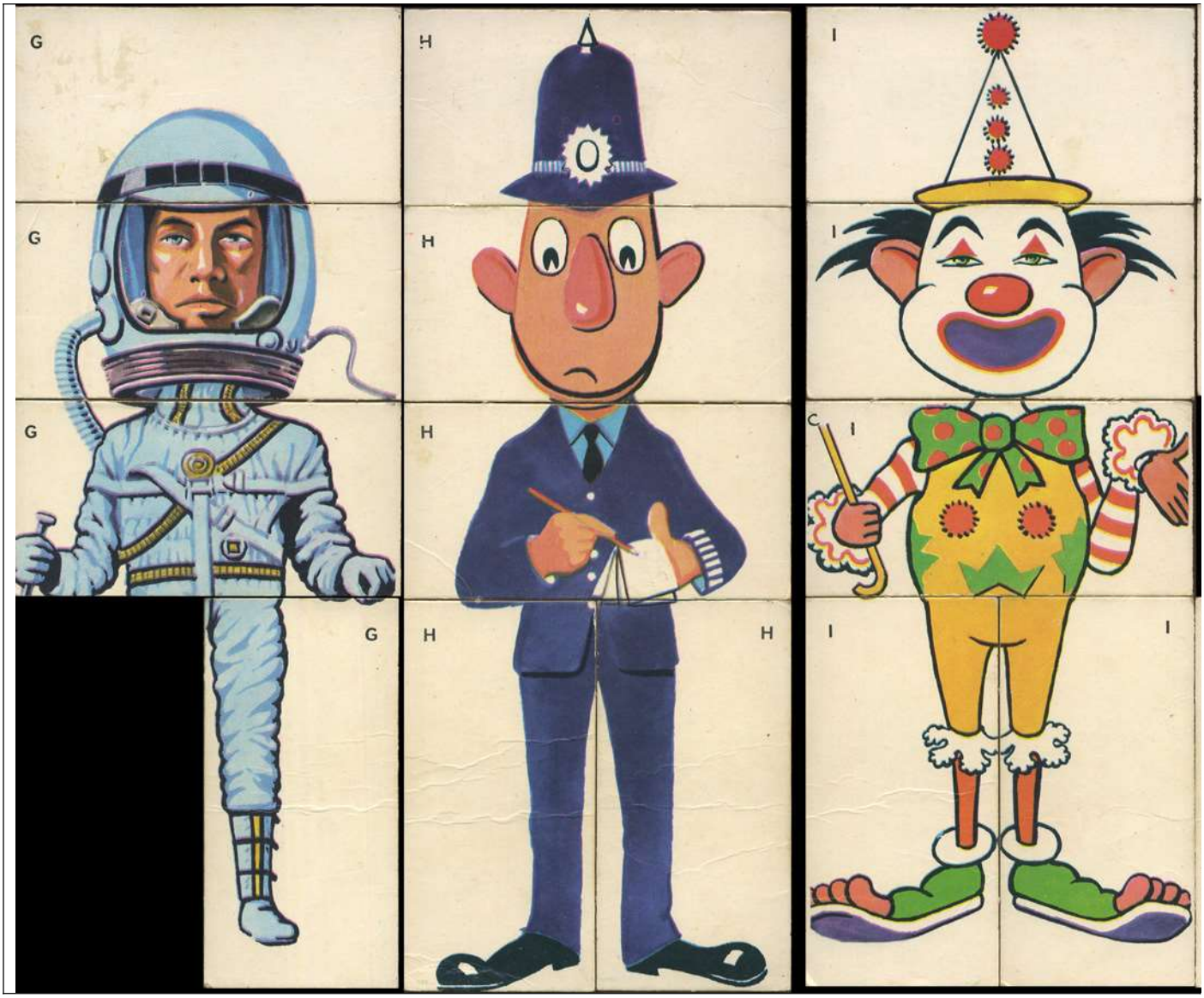
Nome	**Misfits**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**60**
Anno	**195x**
Tipo mazzo	**Metamorphosys**
Dimensioni	**mm. 101x50**

Scopo del gioco è riuscire a riunire le 4 carte che permettono di completare il personaggio.
Il mazzo, purtroppo incompleto, permette al bambino di comporre figure di vari personaggi, aiutandosi a comporre il gruppo con le lettere che ogni carta presenta.
È possibile anche creare personaggi di fantasia, mischiando carte di gruppi diversi.




D
E
F
D
E
F
D
MISFITS
PRINTED IN ENGLAND
D
D
E
E
F
F

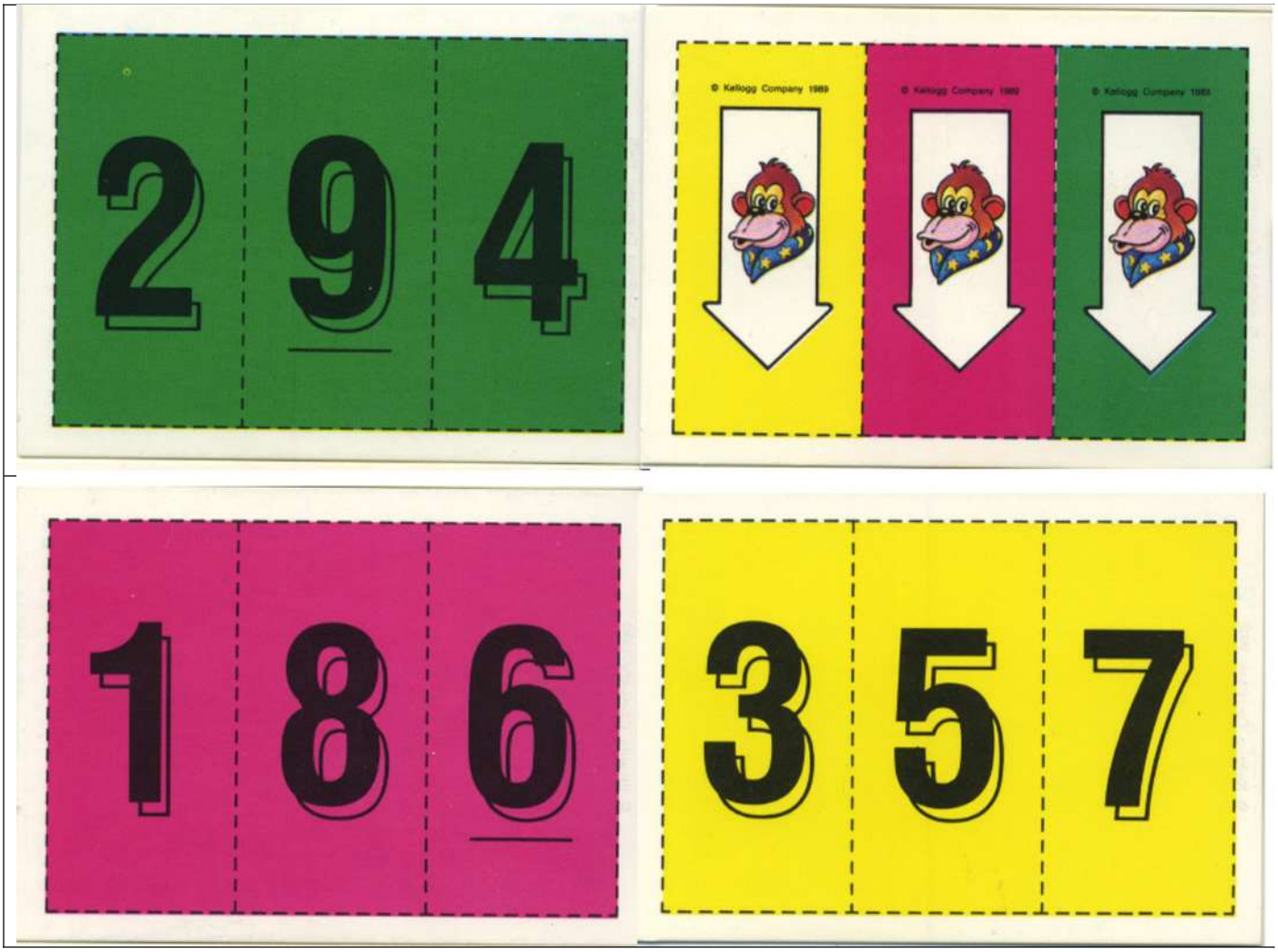

J
K
L
J
K
L
K
L
J
J
K
L
L

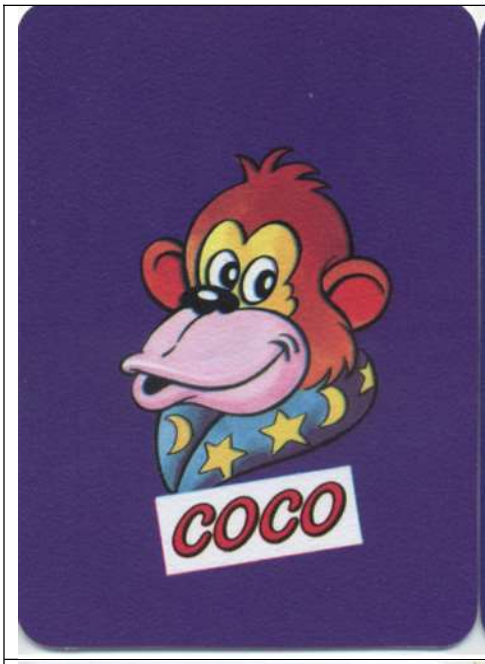

G
G
G
G
H
H
H
H
H
I
I
I
I
I

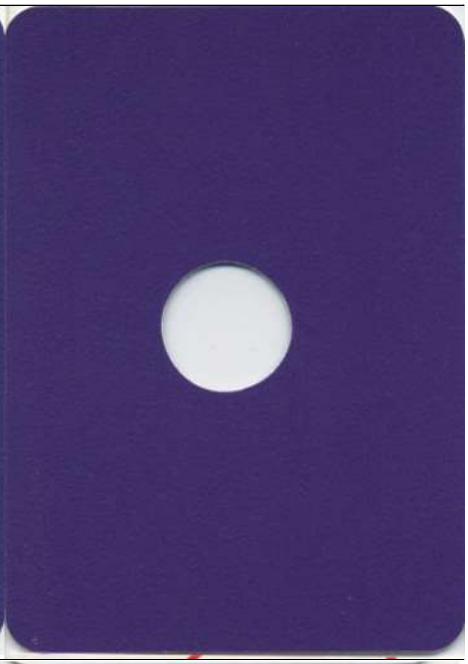
2393 - Fabbricante sconosciuto - Kellogg's magie

Nome	**Kellogg's magie**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Italia**
Numero carte	**8**
Anno	**1989**
Tipo mazzo	**Giochi di prestigio**
Dimensioni	**mm. 77x54**

Il mazzo è stato distribuito a scopo pubblicitario inserito nelle confezioni degli alimenti Kellogg's.
Le carte permettono al bambino di fare alcuni semplici giochi di magia.
Le istruzioni sono allegate al mazzo.







Kellogg's®

UN'APPARIZIONE... MAGICA!

QUELLO CHE TI SERVE: 4 carte. Una con la figura di COCO; due nere, con un foro al centro; la 4° carta serve per costruire il "trucco". Ritagliala lungo il tratteggio e applica il quadratino ottenuto sul dorso di una delle 2 carte forate, usando un pezzetto di adesivo. Il quadratino si aprirà e si chiuderà come una piccola porta, cui il nastro adesivo funge da cerniera (Fig. 1).

LA MAGIA: In mano hai 3 carte (leggermente aperte a ventaglio) con la faccia completamente nera.

La prima e l'ultima carta hanno un foro al centro, che permette di vedere in ogni momento la carta centrale.

Mostrale al pubblico, poi richiudile e...MAGIA! Dai un colpetto alla prima carta e su quella centrale apparirà come per incanto COCO!

SPIEGAZIONE: Prima di iniziare, prepara le

Kellogg's®

UN MAGO... MATEMATICO

QUELLO CHE TI SERVE: 4 cartoncini, che ritaglierai seguendo le linee in modo da ottenere 12 cartoncini più piccoli. 9 di questi sono numerati dall'1 al 9 e divisi in 3 serie di colore differente; gli altri 3 sono contrassegnati con una freccia.

LA MAGIA: Uno spettatore dispone 9 cifre casualmente, in modo da comporre 3 numeri di 3 cifre, poi fa la somma di questi 3 numeri: il risultato sarà identico alla cifra che tu, in precedenza, avevi scritta e sigillata in una busta!

SPIEGAZIONE: Segna su un foglietto la cifra 1665, mettila in una busta e sigilla il tutto.

Ora, consegna a uno spettatore i cartoncini con le frecce, e pregalo di metterli uno accanto all'altro, nell'ordine che preferisce.

Consegna i 9 cartoncini a 3 spettatori (in modo che ognuno abbia i 3 cartoncini dello stesso colore) e chiedi a ciascuno di disporre i

Sommario

0487 - Abril - O baralhino da Monica....3
1960 - Angel - Iroha....5
4183 - Ariel - Sooty's Magic....9
4902 - ARRCO - Guess what A-Z ?....11
1889 - Arrow - Beggar my neighbour....15
3937 - ASS - Die schönsten Pferdeberufe....17
3938 - ASS - Mein Gestüt....19
3908 - Benny - Hearts - Benny card game....21
4225 - Brion-Levasseur - La route des enfants....23
4213 - Carta Mundi - Pict it - On cherche une fête....26
4460 - Casteilla - Jeu des blasons....30
0773 - Castell Brothers - Menuette....32
3898 - Castell Brothers - Shuffled symphonies....37
4008 - Castell Brothers - Alice....40
3990 - Castell Brothers - Peter Pan....43
1969 - Castell Brothers - Vacuation....47
3848 - Castell Brothers ? - Peter & the wolf....51
4402 - Castell Brothers - George Cansdale's - Pets....54
3859 - Castell Larby - Legs 11....57
4832 - Clementoni - La febbre dell'oro....59
4090 - Clementoni - Cucù....61
4143 - Clementoni - Il gioco delle bandiere....63
4147 - Clementoni - Mimo....68
4142 - Clementoni - Nomi, cose, città....73
4145 - Clementoni - Rubamazzo....76
4146 - Clementoni - Straccia Camicia....78
4144 - Clementoni - Unico....80
4141 - Clementoni - Vedo doppio....82
4151 - Clementoni - Mercante in fiera junior....86
0648 - Dal Negro - Mercante in fiera di Craveri....90
0527 - Dal Negro - Allegro indovino di papà Craveri....95

2652 - Dal Negro - Topolino & company.....100
0411 - Dal Negro - Il MEC.....103
0412 - Dal Negro - Le avventure di Pinocchio.....105
0646 - Dal Negro - Clowns.....108
4775 - Dal Negro - Se si può.....110
3099 - Dal Negro - Savana.....115
0104 - Dal Negro - Zoo domino.....117
0647 - Dal Negro - Zoo olimpiadi.....118
3487 - Dal Negro - Stagioni - Inverno.....121
3488 - Dal Negro - Stagioni - Estate.....123
3489 - Dal Negro - Stagioni - Autunno.....125
3490 - Dal Negro - Stagioni - Primavera.....127
0939 - Dal Negro e altri - Uno.....129
4017 - Dal Negro - Le prime.....131
1241 - Dar Al Chimal - Apprenez l'alphabet par les images.....134
3712 - De La Rue e Gibson - Noah’s ark.....140
3708 - De La Rue - Alice in wonderland.....147
0565 - Dinosaur - Look around.....154
3213 - Dondorf - Patience-Karten nr. 26.....156
4300 - Dondorf - Patience-Karten n. 25.....158
2044 - Dondorf - Crac.....160
4457 - France Cartes Ducale - Jeu des couleurs.....165
1904 - Fax Pax - Fables.....167
3860 - Fleveco - Fireman’s rummy.....170
3861 - Fleveco - Animal rummy.....172
0236 - Fournier H. - Don Quijote de la Mancha.....174
0237 - Fournier H. - Banner y Flapi.....177
0849 - Fournier H. - Historietas famosas.....180
4439 - Fournier H. - Geronimo Stilton.....184
4132 - Gama - Corpuri geometrice.....187
4136 - Gama - Animalele.....191
4129 - Gama - Europa Tari si capitale.....196
4131 - Gama - Instrumente muzicale.....200

4130 - Gama - Objecte si intrebuintarea lor.....205
4134 - Gama - Orase din Romania.....209
4133 - Gama - Primele cuvinte.....215
4135 - Gama - Vietuitoare.....218
2558 - Gibson - Peter Pan.....221
4901 - Grimaud - La bonne place.....223
3207 - Grimaud - Tarot junior.....225
0344 - Hausser - Helfer raus.....229
2915 - Heidmuk - Mau Mau.....230
3589 - Heinz Georg Spiele - Rechenkartenspiel.....232
3709 - International card - Peter Pan.....234
1882 - International games - Sea world - Fish.....236
4419 - Japan Pearl - Iroha.....238
2557 - Kum-Bak - Jack of all trades.....243
4432 - Leningradskij Kombinat - СКАЗОЧНАЯ АЗБУКА.....248
4433 - Leningradskij Kombinat - А З Б У К А.....252
3357 - Margarit - Recreo Infantil.....255
4438 - Mas-Reynals - Learning the time.....260
2317 - Merrimack - Alice in Wonderland.....265
0214 - Minerva - Szäm kártya.....266
0210 - Minerva - Egyszeregy.....269
0212 - Minerva - Okos macko.....276
0213 - Minerva - Törpe.....279
0211 - Minerva - ABC Gyermekkartya.....282
4209 - Miro - Carto-Shell / C'est Shell que j'aime.....289
2654 - Modiano - Memory di Jacovitti.....292
2605 - Modiano - Il pirata.....295
2604 - Modiano - Occhio alla coppia.....297
1125 - Montecarlo - Loteria Mexicana.....300
2650 - Morreale - Il gioco della bugia.....305
4922 - Neubert - Aus 2 mach 1.....309
0307 - OTK - Detska abeceda.....312
2375 - Ottmüller - Skat - Mau Mau.....315

1813 - Panini - Numeri stregati.....317
1759 - Panini - Lupo Alberto.....320
1404 - Piatnik - Gioco delle figure combinate.....322
0292 - Piatnik - Animal top & tails.....325
0061 - Piatnik - Top and tails around the world.....328
0293 - Piatnik - Funny folk.....331
1282 - Piatnik - Pubblicità caffè Mikado.....334
2813 - Prominter - Mercante in fiera.....336
4618 - P W - Frag mich was!.....339
4204 - Ravensburger - Nur Mut !.....342
3969 - Ravensburger ? - Käpt'n Blaubär.....344
3523 - Russell - Game of Slap Jack.....346
3524 - Russell - Game of Animal rummy.....348
3522 - Russell - Dr. Quack.....350
1512 - SAGDOS - Il gioco delle vacanze.....352
4905 - Scarabeo - Tarocchi bambini.....354
3946 - F. X. Schmid - Tauziehen mit Micky.....362
4044 - F. Schmidt - Max und Moritz nach Wilh. Busch.....364
1582 - SOTEMA - Memo 4.....366
3968 - Studiocanal - Das magische Haus - Miau miau.....368
0569 - Tower Press - Beat your neighbours.....371
3913 - Tower Press - Beat your neighbours.....373
0572 - Tucknutt - Multitu.....375
2911 - Vaccari - Mercante in fiera.....377
2087 - Vaccari - Compagnia italiana Liebig.....379
4313 - Vaccari - L'allegro indovino.....383
4854 - Vaccari - Il gioco di Zampalesta.....388
2935 - Varitemas - Imparare e divertirsi.....391
0364 - AS VEB - Potraži me.....393
4671 - AS VEB - Such Mich II.....397
3975 - AS VEB - Paßt auf.....401
4015 - AS VEB - Max und Moritz.....403
4919 - AS VEB - Buchhelden.....405

2113 - Viassone - Domino I 4 suonatori.....408
1866 - Viassone - Domino Pelle d'asino.....410
1937 - Viassone - Il piccolo mercante in fiera.....412
0567 - Waddington - Bob's yr uncle.....414
0568 - Waddington - Grandfather's whiskers.....416
3884 - Waddington - Shop-missus.....418
1881 - Waddington - Thomas the tank engine.....420
0369 - Watada - Figure di fantasia.....422
3936 - Whitman - Hearts.....424
3813 - Fabbricante sconosciuto - Il mercante in fiera di Topolino.....426
2584 - Fabbricante sconosciuto - Mercante in fiera.....428
3592 - Fabbricante sconosciuto - Domino.....430
3608 - Fabbricante sconosciuto - Goddag-Yxskaft.....432
2651 - Fabbricante sconosciuto - Memory La sassellese.....434
1895 - Fabbricante sconosciuto - Domino con coccinelle.....436
1195 - Fabbricante sconosciuto - Archimede supermemory.....437
2392 - Fabbricante sconosciuto - Dolly.....439
2802 - Fabbricante sconosciuto - Last hero.....440
2251 - Fabbricante sconosciuto - Memory card del sole.....442
0524 - Fabbricante sconosciuto - Carta vince carta perde.....444
0677 - Fabbricante sconosciuto - Gioca al giallo.....446
0676 - Fabbricante sconosciuto - Il mercatino.....448
0595 - Fabbricante sconosciuto - All'ultima merenda.....450
0551 - Fabbricante sconosciuto - Il gioco del domino.....452
0596 - Fabbricante sconosciuto - Il gioco delle coppie.....454
0604 - Fabbricante sconosciuto - Parole a punti.....456
0675 - Fabbricante sconosciuto - Strade chiuse Strade aperte.....458
0598 - Fabbricante sconosciuto - Vale la candela.....460
0599 - Fabbricante sconosciuto - Mercante in fiera.....461
0549 - Fabbricante sconosciuto - Il gioco dell'indovino.....463
4102 - Fabbricante sconosciuto - Gris.....465
4488 - Fabbricante sconosciuto - Misfits.....467
2393 - Fabbricante sconosciuto - Kellogg's magie.....471