I mazzi di carte per bambini

Mazzi da uomo nero

È un gioco diffuso in tutto il mondo, il cui nome è traducibile come Pietro il nero in molte nazioni.
Infatti è noto come ***Schwarzer Peter*** nei paesi a lingua tedesca, ***Črni Peter*** in croato, ***Čierny Peter*** in slovacco e ***Černy Petr*** in ceco, ***Sorte Per*** in Danimarca, ***Fekete Péter*** in ungherese, ***Zwarte Piet*** in Olanda, ***Svarte Petter*** in Svezia, ***Tschornyj Pitier*** in Russia, ***Melnais Peteris*** in Latvia (Lettonia), ***Crn Petar*** in Serbia, ***Svarti Petur*** in Islanda, ***Svart Per*** in Norvegia, ***Swart Piet*** in Sud Africa, ***Czarny Piotrus*** in Polonia e ***Musta Pekka***, ***Musta Petteri*** in Finlandia, dove è detto anche ***Pekka-Peli*** (gioco nero).
Ha anche nomi diversi: è ***Paikos Peti*** (l'allegro Pierino) in Ungheria, ***Jeu du ramoneur*** (gioco dello spazzacamino), ***Vieux garçon*** (vecchio ragazzo), ***Mistigri***, ***Le pouilleux*** (lo schifoso) o ***L'homme noir*** (uomo nero) in Francia, ***Czarny Kot*** (gatto nero) in Polonia, ***Old maid*** (vecchia zitella) o ***Donkey*** (asino) nei paesi di lingua inglese, ***Uomo Nero*** o ***Gatto Nero*** in Italia, oltre a nomi regionali come ***Pèpa tència*** (Giuseppa sporca) in Lombardia, ***Pampaugo*** in Veneto, ***Macaco*** in Venezia Giulia e probabilmente molti altri a me sconosciuti.
Ho trovato anche ***Pacalici*** (burlone) in Romania, ***Paaterunneq*** in Islanda, ***Ekae*** in Tailandia, ***Papaz kaçtı*** (il prete è scappato) in Turchia e ***Baba-nuki*** in Giappone.

I giocatori scartano le coppie che hanno lo stesso simbolo o la stessa figura e, a turno, ognuno pesca una carta dall'avversario sperando con quella di formare altre coppie da scartare.
Alla fine i giocatori avranno scartato tutte le loro carte, salvo il perdente che rimane con l'uomo nero, l'unica carta non accoppiabile.

Si usano per questo gioco mazzi da 23 a 41 carte, visto il tipo di gioco sempre un numero dispari. La maggioranza dei mazzi in commercio oggi ha 31 o 33 carte.

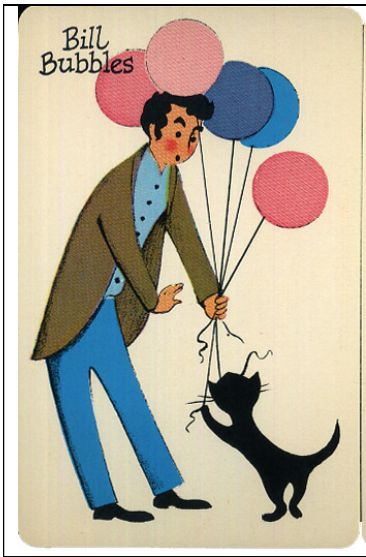
In Italia i mazzi dedicati non sono molto diffusi.
Il gioco si fa anche con i mazzi standard. La carta perdente in Toscana è il fante di picche, il **Gobbo nero**, in Lombardia è la donna di picche la **Pèpa** (Giuseppa) o **Pèpa tència** (Giuseppa sporca), con le carte bergamasche è il 4 di spade, chiamato la **Margì** (la moglie di Gioppino, la tipica maschera bergamasca) per la donnina raffiguratavi, mentre in Sicilia è l'asso di bastoni.
Con i mazzi tradizionali, da 40 o 52 carte, si scartano le coppie di carte dello stesso valore (ad esempio due 6) e le singole donne (fanti o assi in altre regioni), escluso naturalmente la carta che fa perdere.

4904 - ARRCO - Old maid at the country fair

Nome	**Old maid at the country fair**
Fabbricante	**ARRCO Playing Card co.**
Paese	**U S A**
Numero carte	**41 + 1 regole giochi**
Anno	
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 89x58**

La ARRCO è una ditta statunitense con stabilimenti in diverse città in USA e Canada.
Le carte di ogni coppia sono ripetute e mostrano i vari personaggi che la vecchia signora incontra in una fiera di campagna, come dice il titolo del mazzo.
La carta non abbinabile mostra il volto di una vecchia signora sdentata con il suo gatto nero.
Su ognuna delle carte troviamo disegnata la signora o il suo gatto.
Al mazzo è allegata una carta che mostra su un lato le regole del gioco e sull'altro un breve racconto che ha come protagonisti 4 bambini che giocano con queste carte.



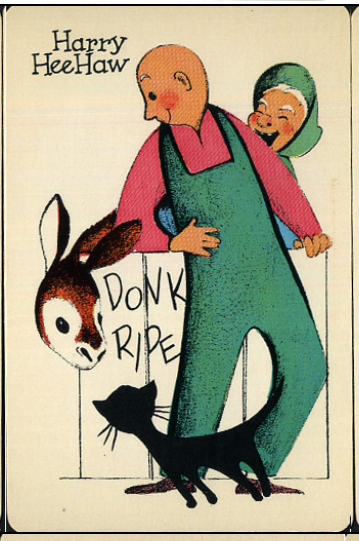

Bill
Bubbles


Ralph
Ratatat


Samuel
Sly


Peter Porker


Kate Kissmee
Kisses
15¢


Harry
HeeHaw
DONK
RIDE


Flora
Fortune


Tom Tart


Mike
Minnow

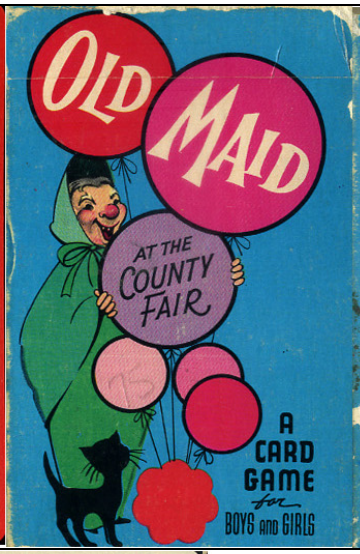

Charlie
ChaCha


Daffy
Taffy
TAFFY


Mr.
McMuscle







As you play you'll meet all the funny folk at the County Fair — the prize pig, the sword swallower, the pie man, the dancing bear, the gypsy fortune teller and many others. See all the merry sights with the Old Maid, but don't... don't... DON'T get stuck with her!

A gay new version of an old favorite the whole world loves
41 colorful cards with rule card
For boys and girls 6 to 10
. . . and just about everybody.

A special message to parents:
Pla-Mor games were developed, in consultation with child guidance specialists, to teach while they entertain.

ARRCO PLAYING CARD CO.
Chicago • New York • Los Angeles • Toronto
Printed in U.S.A.

Rules

How to Play

OLD MAID AT THE COUNTY FAIR

THE GAME: Make pairs as fast as you can of all the funny people at the Fair, except Old Maid. There's only one Old Maid — don't get stuck with her!

THE DEAL: The whole deck to any number of players. Then you all put your hands face up. You pick out the pairs, call out their names and discard them. Everyone helps find all the pairs in each hand. Then pick up the cards you have left, mix them up, and you're ready to start.

THE PLAY: Whoever has Old Maid begins. Hold out your hand, face down, to the person on your left. Try to fool him into taking Old Maid, if you can. If he can match the card he's drawn, he plays the pair. If not, he keeps the card and offers his hand to the one on his left. Play goes around until all the cards except Old Maid are paired.

THE WINNER: Everybody wins — except the one who ends up with Old Maid.

A MAKE BELIEVE GAME

(See Other Side for Rules)

Betsy, Jim, Sue and Pete are playing Old Maid at the County Fair. Betsy deals the cards, and each player puts his hand face up to pick out the pairs.

"I've got two of Gus Gulp," says Betsy as she takes a pair from her hand.

"Here's Oliver Ouch," says Pete.

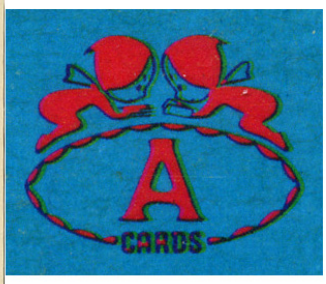
"Oh dear," says Sue, "I have Old Maid."

They help each other to find all the pairs in each hand. Then Sue begins because she has Old Maid. She mixes her cards and holds them face down to Pete on her left. "Take the card on the end, Pete," Sue begs. "Take that one!"

Pete is afraid that one is Old Maid, so he takes a different one, but he gets Old Maid after all. He mixes his cards and Betsy draws one. She's lucky. She gets Charlie ChaCha and makes a pair.

The friends play round and round. Old Maid is drawn from one hand to another. Finally, when all the cards are matched, Jim is stuck with Old Maid.

"OLD MAID!" the others shout.



1890 - Arrow games - Circus donkey

Nome	**Circus donkey n. 6374**
Fabbricante	**Arrow games limited**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**37**
Anno	
Tipo mazzo	**Uomo nero - Memory**
Dimensioni	**mm. 80x55**

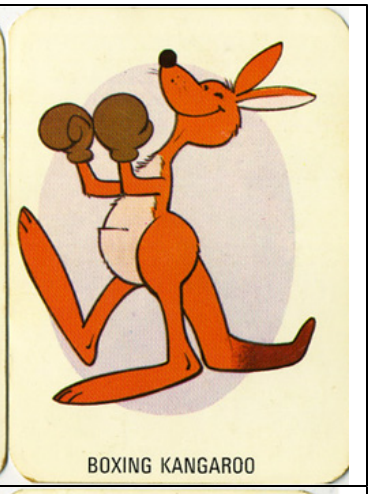
La Arrow Games è una ditta inglese nota per la stampa di mazzi per bambini.
Le carte di ogni coppia sono ripetute e mostrano artisti circensi all'opera, umani e animali.
L'uomo nero, come suggerisce il titolo, è un asinello.
Anche questa carta è doppia, tenendone sola una in gioco si gioca a Donkey/Uomo nero, mentre usando tutte due le carte si può giocare a Memory.
La testa dell'asino è ripetuta sul retro e sulla scatola.
Ne esiste un'altra edizione con sul retro con la testa dell'asinello attratto dalla carota e le carte un po' più piccole (*3916 - mm. 77x55*).



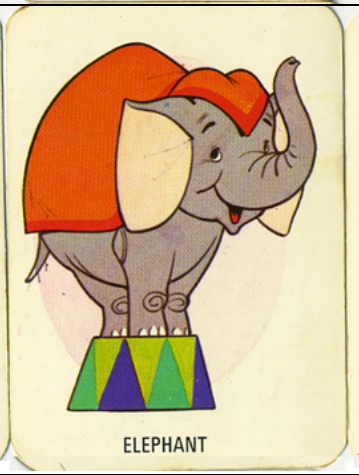

TRICK CYCLIST


STRONGMAN


LION TAMER


BOXING KANGAROO

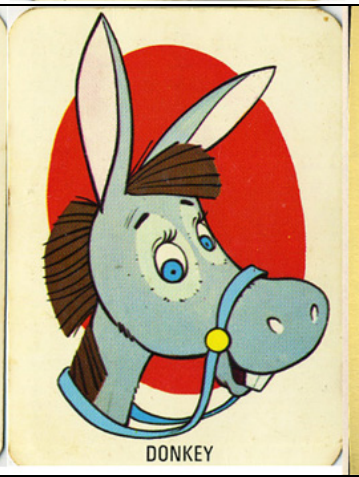

CLOWN


ELEPHANT


TIGER

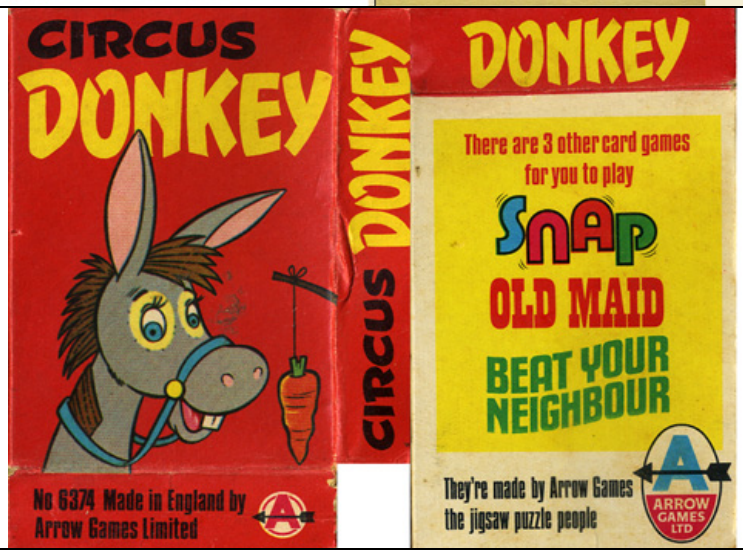

CIRCUS TAXI


DRUMMER


DONKEY






CIRCUS
DONKEY
No 6374 Made in England by
Arrow Games Limited
CIRCUS DONKEY
DONKEY
There are 3 other card games
for you to play
SNAP
OLD MAID
BEAT YOUR
NEIGHBOUR
They're made by Arrow Games
the jigsaw puzzle people
ARROW
GAMES
LTD

3897 - Arrow games - Donkey

Nome	**Donkey - On the farm 6188**
Fabbricante	**Arrow games**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**36**
Anno	
Tipo mazzo	**Uomo nero - Memory**
Dimensioni	**mm. 82x54**

Anche in questo mazzo le carte di ogni coppia sono ripetute e mostrano animali e persone di una fattoria. Troviamo l'elegante fattore, la donna che si prende cura del latte, lo spaventapasseri, anzi spaventa-corvi in inglese, il fienile e il trattore, oltre agli animali domestici. C'è anche la volpe, pronta a fare razzia delle galline se il fattore e il cane sono disattenti. La carta dell'asinello lo mostra con un elegante cappello a fiori.
Questa carta è doppia per consentire di giocare anche a Memory.
Sulla scatola all'asino hanno legato in testa una carota nel tentativo di raggiungere la quale proseguirà il cammino. Sul retro il marchio della ditta e la pubblicità di altri mazzi.





Cat and kittens



The fox



The sheep dog



The barn



The horse



The hare



Duck and ducklings



Sheep and lamb

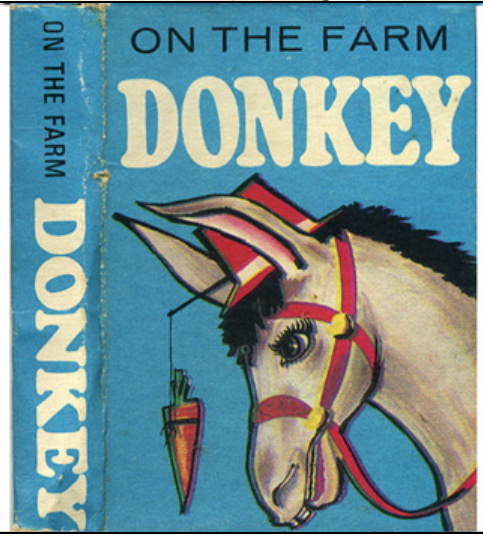


The pig



"DONKEY"









3707 - ASS - Schwarzer Peter

Nome	**Schwarzer Peter**
Fabbricante	**ASS - Altenburger Spielkartenfabrik**
Paese	**Germania**
Numero carte	**33**
Anno	**1926**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 106x65**

Il mazzo presenta 16 coppie di animali, maschio e femmina; cane (*Hund*), coniglio (*Hase*), porcospino (*Igel*), cicogna (*Storch*), gallo (*Hahn*), oca (*Gänserich*), anatra (*Enterich*), colomba (*Tauber*), storno (*Star*), rondine (*Schwalberich*), pettirosso (*Fink*), passero (*Spatz*), criceto (*Hamster*), talpa (*Maulwurf*), topo (*Mausboch*) e rana (*Frosch*). In basso ad ogni carta la scritta "*Wo ist ....*" (dove è …) con il nome dell'altro animale che forma la coppia. La carta non accoppiabile mostra il gatto con gli stivali (*illustrazione nel mazzo seguente*).
I disegni sono di Otto Pech (1882-1950) il cui pseudonimo Pix è su ogni carta.



Hahn
5



5 Wo ist die Henne?

Henne
5



5 Wo ist der Hahn?

Gänserich
6



6 Wo ist die Gans?

Gans
6



6 Wo ist der Gänserich?

Enterich
7



7 Wo ist die Ente?

Ente
7



7 Wo ist der Enterich?

Tauber
8



8 Wo ist die Taube?

Taube
8



8 Wo ist der Tauber?

Star
9



9 Wo ist die Starin?

Starin
9



9 Wo ist der Star?

Schwalberich
10



10 Wo ist die Schwälbin?

Schwälbin
10



10 Wo ist der Schwalberich?

Fink
11



11 Wo ist die Finkin?

Finkin
11



11 Wo ist der Fink?

Spatz
12



12 Wo ist die Spätzin?

Spätzin
12



12 Wo ist der Spatz?

Hamster
13



13 Wo ist die Hamsterin?

Hamsterin
13



13 Wo ist der Hamster?

Maulwurf
14



14 Wo ist die Maulwürfin?

Maulwürfin
14



14 Wo ist der Maulwurf?

Mausbock
15



15 Wo ist die Maus?

Maus
15



15 Wo ist der Mausbock?

Frosch
16



16 Wo ist die Fröschin?

Fröschin
16



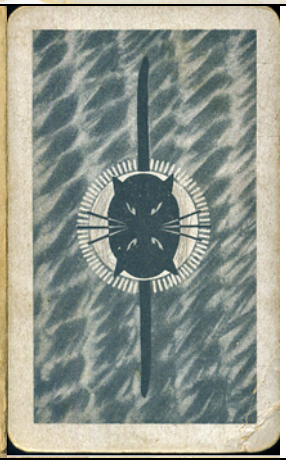
16 Wo ist der Frosch?

Peter





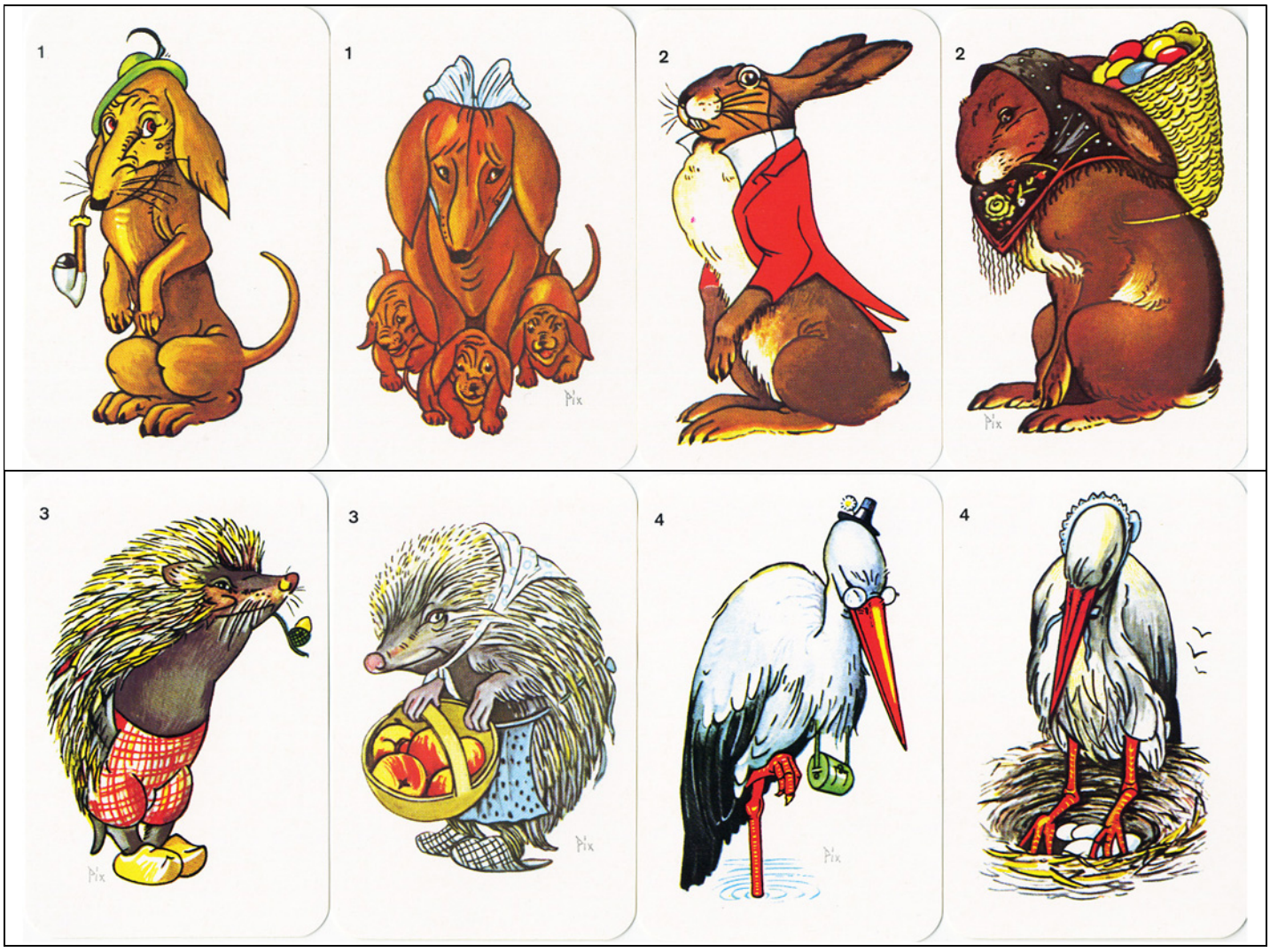




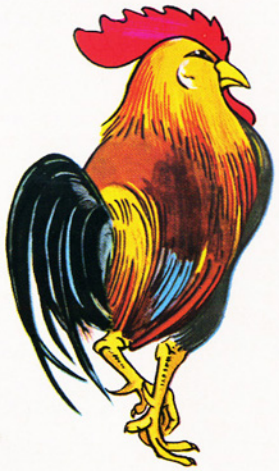
1374 - ASS - Schwarzer Peter 70924

Nome	**Schwarzer Peter - Black Peter - Mistigri - Gatto nero - Nr. 70924**
Fabbricante	**ASS - ACE Altenburger und Stralsunder Spielkarten-Fabriken AG**
Paese	**Germania**
Numero carte	**31 + 2 presentazione + 1 regole gioco**
Anno	**199x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 91x60**

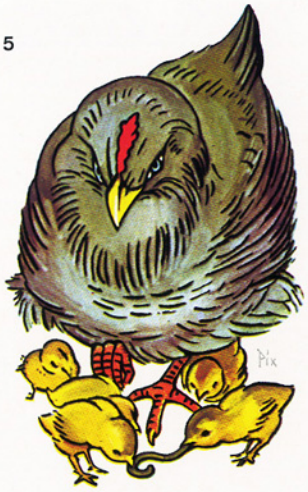
L'edizione moderna dello stesso mazzo si differenzia per la mancanza della coppia di rondini, diverso retro, formato e confezione.
Inoltre non c'è il nome dell'animale su ogni carta né la scritta in basso, ma solo il numero della coppia.
Carte extra sono due carte di presentazione del mazzo, in tedesco e l'altra con i nomi del gioco in tedesco, inglese, francese e italiano, e le istruzioni del gioco nelle 4 lingue.
La carta dell'Uomo nero (*Schwarzer Peter* in tedesco) mostra il gatto con gli stivali
Il mazzo è contenuto in una scatola di plastica trasparente.



5



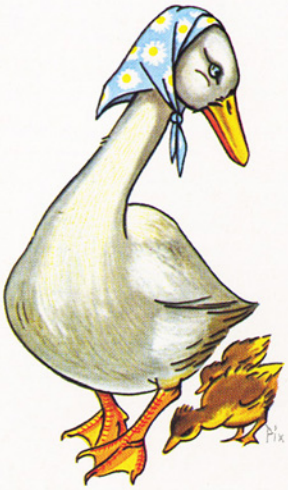
5



6



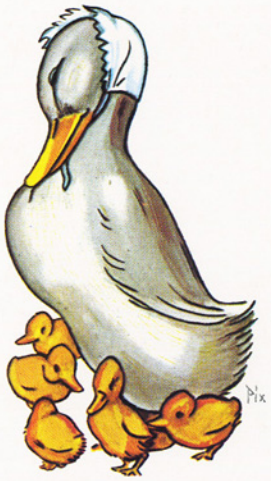
6



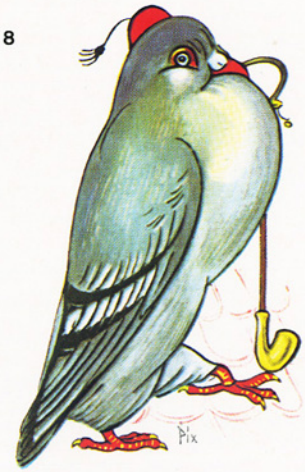
7



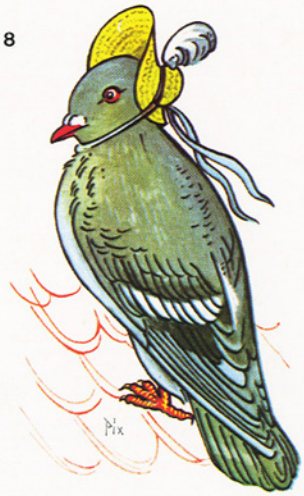
7



8



8



9



9



10



10



11



11



12



12



13



13



14



14



15



15



Regole del gioco

IL GATTO NERO

Mescolare e distribuire le 30 carte insieme a quella del "Gatto nero". Si gioca in senso orario iniziando dal giocatore più giovane, ovvero si pesca una carta dal mazzo del giocatore di destra. Scartare le coppie uguali. A chi rimane in ultimo il "Gatto nero" ha perso!

Altenburger und Stralsunder
Spielkarten-Fabriken AG
D-7022 Leinfelden
Made in Germany

Tradition since 1765

SPIELREGEL

„Schwarzer Peter"

mit Tierbildern

Teilnehmerzahl: Beliebig.
Der Geber wird durch das Los bestimmt. Er mischt die Karten und verteilt sie einzeln in Richtung des Uhrzeigers.
Zusammengehörige Kartenpaare mit gleichen Randzeichen müssen offen abgelegt werden.
Beginnend mit dem Spieler links vom Kartengeber, wird der Reihe nach jeweils vom rechten Nachbarn eine Karte verdeckt gezogen, bis alle Kartenpaare aufgedeckt sind.
Wer den Schwarzen Peter zuletzt behält, hat verloren und muß sich mit einem Kohlestift einen Schnurrbart anmalen lassen.
Der Verlierer gibt für die neue Runde.

Altenburger und Stralsunder
Spielkarten-Fabriken AG, ASS
Fasanenweg 5, D-7022 Leinfelden

Tradition seit 1765

Originale 1926 (*3707*)



Edizione 195x (*4694*) - caratteri variati



Edizione 199x (*1374*) 31 carte (*mancano rondini*)



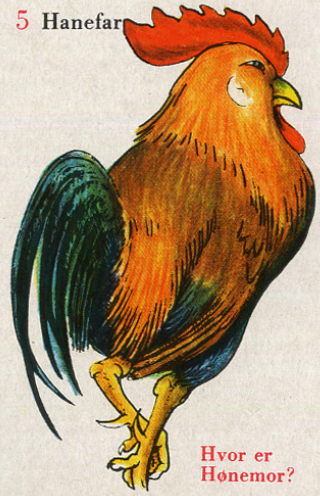
4929 - ASS - Sorte Per

Nome	**Sorte Per**
Fabbricante	**ASS - Altenburger Spielkartenfabrik ?**
Paese	**Germania** per **Danimarca**
Numero carte	**33**
Anno	**199x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 87x57**

L'edizione per il mercato danese porta la scritta *Sorte Per* (Per nero) sulla carta con il gatto nero; questo è il nome del gioco in danese.
Su ogni coppia di carte troviamo la scritta *Hvor er xxx ?* (dove è ?) per suggerire al bambino qual è l'altro animale della coppia - es: *Hvor er Harefar ?* (dove è papà lepre?) e *Hvor er Haremor ?* (dove è mamma lepre?).

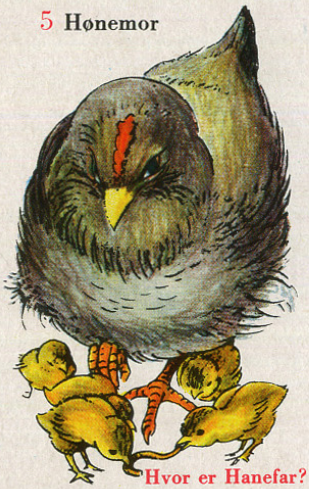


5 Hanefar



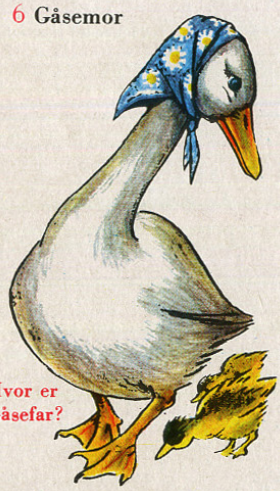
Hvor er Hønemor?

5 Hønemor



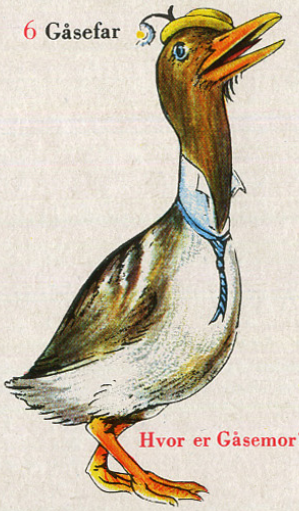
Hvor er Hanefar?

6 Gåsemor



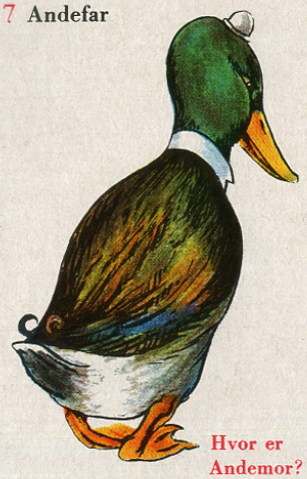
Hvor er Gåsefar?

6 Gåsefar



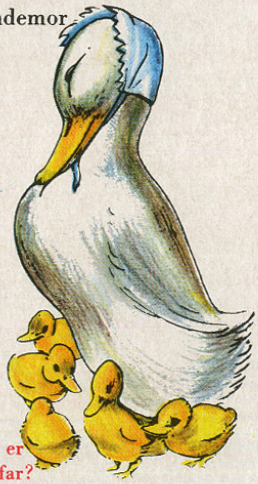
Hvor er Gåsemor?

7 Andefar



Hvor er Andemor?

7 Andemor



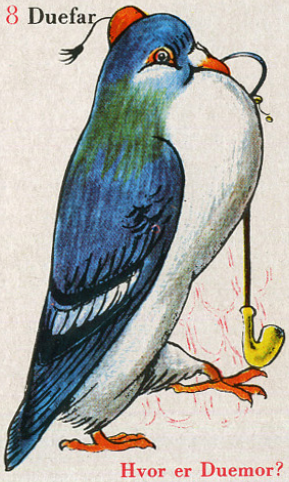
Hvor er Andefar?

8 Duemor



Hvor er Duefar?

8 Duefar



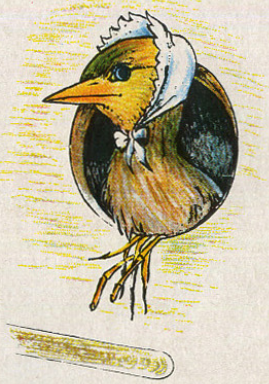
Hvor er Duemor?

9 Stærefar



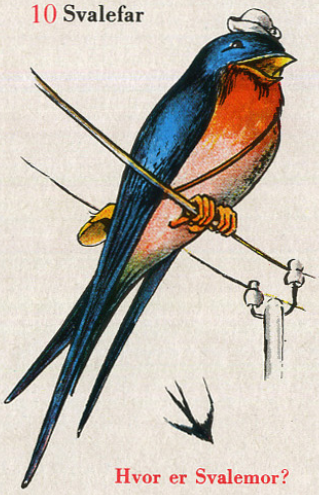
Hvor er Stæremor?

9 Stæremor



Hvor er Stærefar?

10 Svalefar



Hvor er Svalemor?

10 Svalemor



Hvor er Svalefar?

11 Finkemor



Hvor er Finkefar?

11 Finkefar



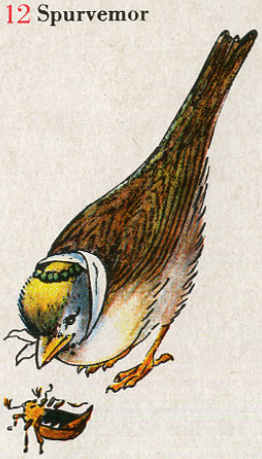
Hvor er Finkemor?

12 Spurvefar



Hvor er Spurvemor?

12 Spurvemor



Hvor er Spurvefar?

13 Hamstermor



Hvor er Hamsterfar?

13 Hamsterfar



Hvor er Hamstermor?

14 Muldvarpemor



Hvor er Muldvarpefar?

14 Muldvarpefar



Hvor er Muldvarpemor?

15 Musemor



Hvor er Musefar?

15 Musefar



Hvor er Musemor?

16 Frøfar

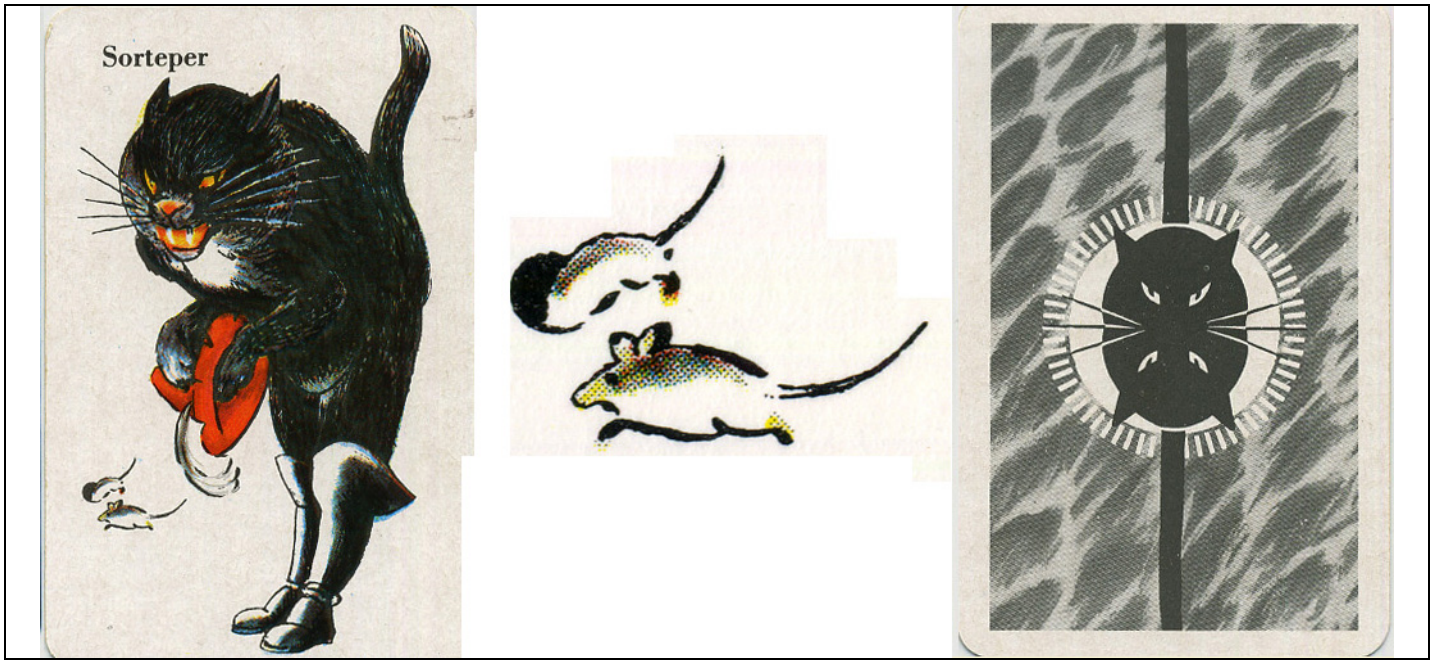


Hvor er Frømor?

16 Frømor

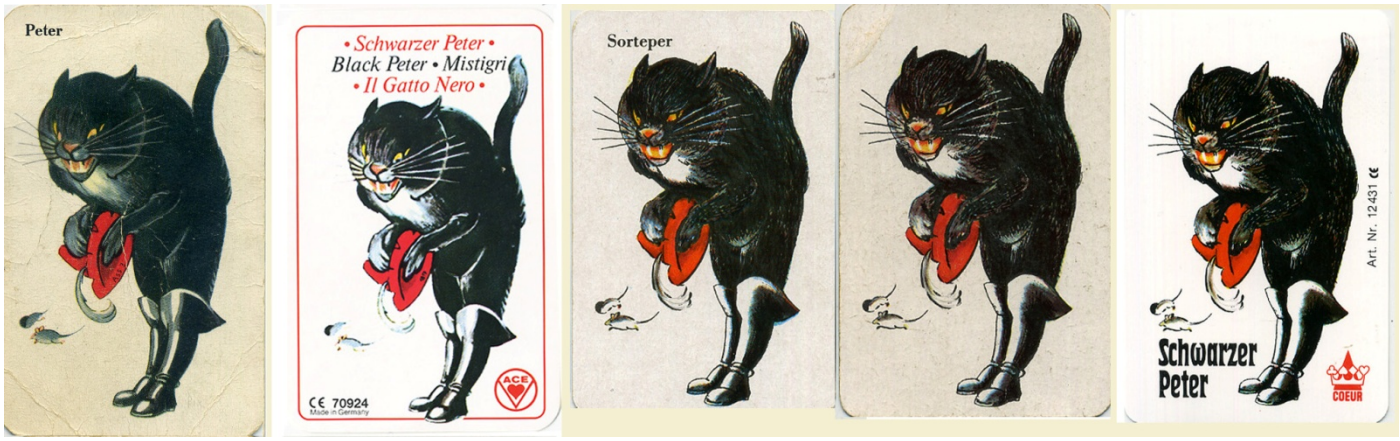


Hvor er Frøfar?



Sulla carta con il gatto nero il disegno in basso a sinistra mostra due topolini, come si vede nel'ingrandimento.

Del mazzo con questo disegno si conoscono molte edizioni stampate dalla *ASS - Altenburger Spielkartenfabrik* e poi anche dalla *V. E. B. Altenburger Spielkarten Fabrik* - marchio *Coeur*, probabilmente quando entrambe le ditte erano state rilevare da *Ravenburger Games* nel 1996.



Le scritte sulla carta con il gatto nero sono uno dei particolari che permettono di riconoscere l'edizione.

1375 - ASS - Schwarzer Peter 70933

Nome	**Schwarzer Peter - Black Peter - Mistigri - Gatto nero - N. 70933/30933**
Fabbricante	**ASS - ACE Altenburger und Stralsunder Spielkarten-Fabriken AG**
Paese	**Germania**
Numero carte	**31 + 2 presentazione + 1 regole gioco**
Anno	
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 91x60**

Le coppie di animali, con il nome in tedesco, inglese, francese e italiano, indossano abiti o usano attrezzi tipici degli umani; il maschio ha colore azzurro per cornice e scritte, la femmina rosso. Gli animali disegnati sono: gallo, anatra, talpa, cicogna, porcospino, rondine, corvo, pettirosso, rana, lepre, topo, storno, criceto, passero e gufo.
Lo *Schwarzer Peter* è un gatto che fa lo spazzacamino. Le istruzioni e le carte di presentazione sono nelle stesse quattro lingue dei nomi degli animali.
Il mazzo è una ristampa di un mazzo della Bielefelder (*4589*), ditta acquisita dalla ASS nel 1972, che aveva solo 29 carte, mancando il gufo (numero 15).



5
Herr Igel
Mr. Hedgehog
M. Herisson
Sig. Riccio



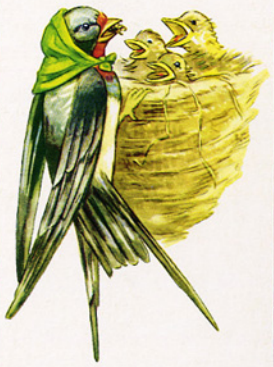
5
Frau Igel
Mrs. Hedgehog
Mme Herisson
Sig.ra Riccio



6
Herr Schwalbe
Mr. Swallow
M. Hirondelle
Sig. Rondine



6
Frau Schwalbe
Mrs. Swallow
Mme Hirondelle
Sig.ra Rondine



7
Herr Rabe
Mr. Crow
M. Corbeau
Sig. Corvo



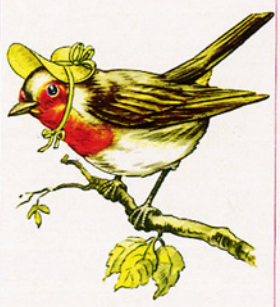
7
Frau Rabe
Mrs. Crow
Mme Corbeau
Sig.ra Corvo



8
Herr Rotkehlchen
Mr. Robin
M. Rouge-Gorge
Sig. Pettirosso



8
Frau Rotkehlchen
Mrs. Robin
Mme Rouge-Gorge
Sig.ra Pettirosso



9
Herr Frosch
Mr. Frog
M. Grenouille
Sig. Rana



9
Frau Frosch
Mrs. Frog
Mme Grenouille
Sig.ra Rana



10
Herr Hase
Mr. Rabbit
M. Lièvre
Sig. Lepre



10
Frau Hase
Mrs. Rabbit
Mme Lièvre
Sig.ra Lepre















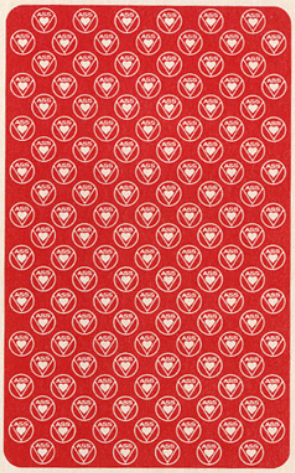
















Spielregel

SCHWARZER PETER

für 2 und mehr Spieler

Der vorher bestimmte Kartengeber mischt und verteilt die Karten im Uhrzeigersinn. Kartenpaare mit gleichen Randzeichen werden offen abgelegt.

Der Spieler links vom Kartengeber beginnt von seinem rechten Nachbarn eine verdeckte Karte zu ziehen. Das geht solange reihum, bis alle Kartenpaare aufgedeckt sind. Aber Vorsicht! Der Schwarze Peter geht auch reihum! Wer ihn zum Schluß behält, bekommt einen schwarzen Kohle-Schnurrbart angemalt.

Für die neue Runde gibt der Verlierer die Karten.

Altenburger und Stralsunder
Spielkarten-Fabriken AG, ASS
Fasanenweg 5, D-7022 Leinfelden

Tradition seit 1765

Regole del gioco

IL GATTO NERO

Mescolare e distribuire le 30 carte insieme a quella del "Gatto nero". Si gioca in senso orario iniziando dal giocatore più giovane, ovvero si pesca una carta dal mazzo del giocatore di destra. Scartare le coppie uguali. A chi rimane in ultimo il "Gatto nero" ha perso!

Altenburger und Stralsunder
Spielkarten-Fabriken AG
D-7022 Leinfelden
Made in Germany

Tradition since 1765

4926 - ASS - Schwarzer Peter 3118

Nome	**Schwarzer Peter - art. 3118/3**
Fabbricante	**Vereinigte Altenburger und Stralsunder Spielkarten-Fabriken A.G.**
Paese	**Germania**
Numero carte	**31 + 1 presentazione + 1 regole gioco**
Anno	
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 100x65**

In questo mazzo troviamo gli stessi animali del precedente, ma con disegni rivisti.
Lo *Schwarzer Peter* è un gatto con il cappello tipico un tempo degli spazzacamini.



5 Herr Igel



5 Frau Igel



6 Herr Schwalbe



6 Frau Schwalbe



7 Herr Rabe



7 Frau Rabe



8 Herr Rotkehlchen



8 Frau Rotkehlchen



9 Herr Frosch



9 Frau Frosch



10 Herr Uhu



10 Frau Uhu



11 Herr Maus



11 Frau Maus



12 Herr Star



12 Frau Star



13 Herr Hamster



13 Frau Hamster



14 Herr Spatz



14 Frau Spatz

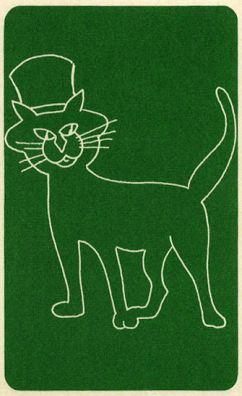


15 Herr Hase



15 Frau Hase





Schwarzer Peter



Schwarzer Peter

Art. 3118/3



1376 - ASS - Schwarzer Peter 70915

Nome	**Schwarzer Peter - Black Peter - Mistigri - Gatto nero - Nr. 70915**
Fabbricante	**ASS - ACE Altenburger und Stralsunder Spielkarten-Fabriken AG**
Paese	**Germania**
Numero carte	**31 + 2 presentazione + 1 regole gioco**
Anno	**199x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 91x60**

Il mazzo porta il titolo in 4 lingue e nelle stesse lingue sono allegate le istruzioni del gioco; evidentemente veniva venduto in molti paesi europei.
I vari nomi si trovano anche sulla carta dell'Uomo nero, il busto di un uomo che fa lo spazzacamino con l'impronta della sua mano sporca di fuliggine.
I personaggi raffigurati sono impegnati in varie attività, lavorative o sportive: giocatore di hockey e pattinatrice, agricoltori, artisti del circo, pittori, fioristi, gelataio e cliente, medico e infermiera, tennista e calciatore, fotografo e modella, cacciatore e cercatrice di funghi, musicista e cantante, ferroviere e tranviere, sarti, cuoco e cameriera, bagnino e bagnante.




EiS
BOSCH













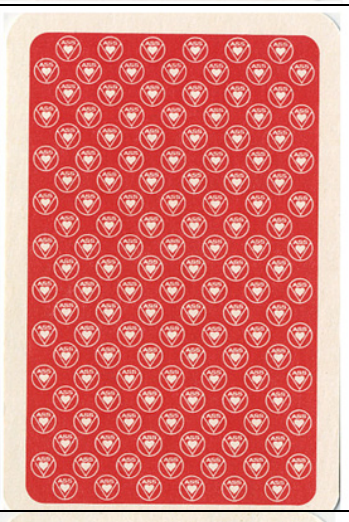
















Regole del gioco

PIERINO NERO

Mescolare e distribuire le 30 carte insieme a quella del "Pierino nero". Si gioca in senso orario iniziando dal giocatore più giovane, ovvero si pesca una carta dal mazzo del giocatore di destra. Scartare le coppie uguali. A chi rimane in ultimo il "Pierino nero" ha perso!

Altenburger und Stralsunder
Spielkarten-Fabriken AG
D-7022 Leinfelden
Made in Germany

Tradition since 1765

Spielregel

SCHWARZER PETER

für 2 und mehr Spieler

Der vorher bestimmte Kartengeber mischt und verteilt die Karten im Uhrzeigersinn. Kartenpaare mit gleichen Randzeichen werden offen abgelegt.
Der Spieler links vom Kartengeber beginnt von seinem rechten Nachbarn eine verdeckte Karte zu ziehen. Das geht solange reihum, bis alle Kartenpaare aufgedeckt sind. Aber Vorsicht! Der Schwarze Peter geht auch reihum! Wer ihn zum Schluß behält, bekommt einen schwarzen Kohle-Schnurrbart angemalt.
Für die neue Runde gibt der Verlierer die Karten.

Altenburger und Stralsunder
Spielkarten-Fabriken AG, ASS
Fasanenweg 5, D-7022 Leinfelden

Tradition seit 1765

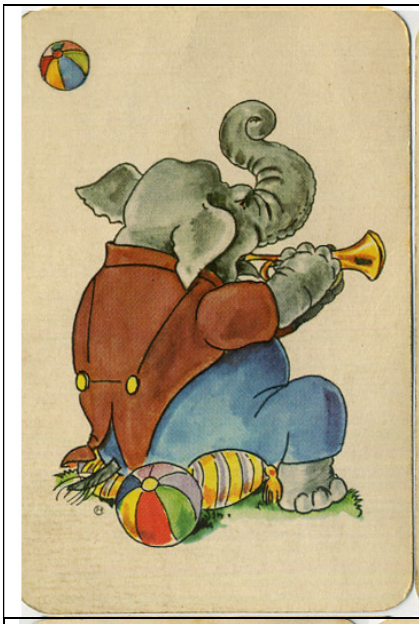
4614 - ASS - Schwarzer Peter - Black Peter - Pierre noir 629

Nome	**Schwarzer Peter - Black Peter - Pierre noir Best nr. 629**
Fabbricante	**ASS - Vereinigte Altenburger - Stralsunder Spielkarten-Fabriken A.G.**
Paese	**Germania Occidentale**
Numero carte	**0025**
Anno	
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 90x59**

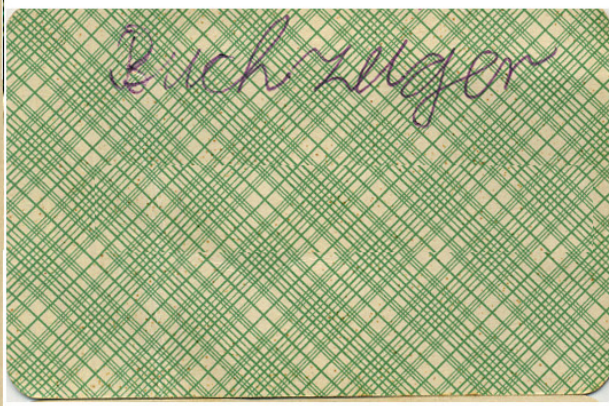
In questo gioco tedesco sono raffigurate coppie di animali che stanno suonando uno strumento. Purtroppo manca una coppia nel mio esemplare. Del disegnatore appare la firma che anche a forte ingrandimento non sono stato in grado di identificare.
La carta dell'Uomo Nero mostra un topo che dirige l'orchestra improvvisata.
Sul retro di una carta la scritta "Buch Zeiger" (libro puntatore, indicatore).







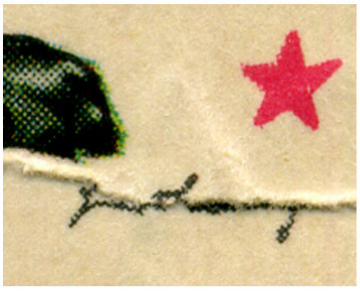


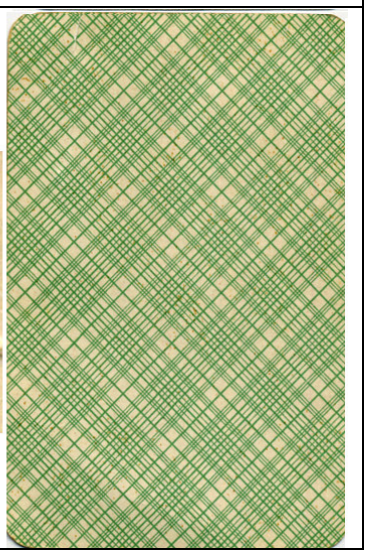


„SCHWARZER PETER" SPIELREGEL

Das Spiel besteht aus 12 Kartenpaaren und dem „Schwarzen Peter", mithin zusammen 25 Karten. Die Anzahl der Mitspieler ist beliebig. Einer der Spieler wird bestimmt, die Karten zu mischen und unter die Mitspieler möglichst gleichmäßig zu verteilen. Jeder vergleicht jetzt seine Blätter und legt die zusammengehörigen Kartenpaare (gekennzeichnet durch gleiche Bild-Randbezeichnungen) offen ab. Beginnend mit dem Spieler, der dem Kartengeber zur Linken sitzt, wird hierauf der Reihe nach vom Nachbar zur Rechten eine Karte verdeckt gezogen. Die sich dadurch bildenden neuen Paare werden ebenfalls offen abgelegt. Wer den „Schwarzen Peter" zuletzt in der Hand behält, hat das Spiel verloren und muß sich mit einem Kohlestift einen Schnurrbart malen lassen. Der Verlierer gibt dann für die neue Runde.







4677 - ASS - Schwarzer Peter

Nome	**Schwarzer Peter**
Fabbricante	**ASS Spielkartenfabrik - Altenburg - Thür**
Paese	**Germania**
Numero carte	**25**
Anno	**<1941**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 106x68**

Le coppie portano nomi in tedesco: 1 *Elfe* - *Wichtelmann* (gnomo - elfo) 2 *Cockelhans* - *Hasengretel* (Hans galletto - Gretel conigli) 3 *Pierrot* - *Pierrette* 4 *Matrosse* - *Ruderer* (marinaio - vogatore) 5 *Scheesschuh-Liese* - *Rodel-Max* (Liese con racchette da neve - Max slittino) 6 *Gärtnerburssch* - *Blumenmädchen* (Giardiniere - ragazza dei fiori) 7 *Koch* - *Köchin* (cuoco - cuoca) 8 *Stubenmädchen* - *Pikkolo* (cameriera - cameriere) 9 *Rosenkavalier* *Fächer-dame* (cavaliere delle rose - dama con ventaglio) 10 *Chinese* - *Chinesin* (uomo e donna cinesi) 11 *Inder* - *Inderin* (uomo e donna indiani) 12 *Indianer* - *Indianerin* (uomo e donna nativi americani). Le scritte sono in caratteri gotici, l'alfabeto ufficiale del terzo Reich, il cui uso fu vietato da Hitler nel gennaio del 1941.
In basso ad ogni carta la scritta "*Such ...*" (cerca) indica la carta da accoppiare.
Lo *Schwarzer Peter* è un nero in frac con cilindro.
Al mazzo è allegata una carta con le istruzioni per il gioco.



Pierrot
3



3 Such die Pierrette!

Pierrette
3



3 Such den Pierrot!

Matrose
4



4 Such den Ruderer!

Ruderer
4



4 Such den Matrosen!

Rosenkavalier
9



9 Such die Fächer-Dame!

Fächer-Dame
9



9 Such den Rosenkavalier!

Chinese
10



10 Such die Chinesin!

Chinesin
10



10 Such den Chinesen!

Schneeschuh-Liese
5



5 Such den Rodel-Max!

Rodel-Max
5



5 Such die Schneeschuh-Liese!

Gärtnerbursch
6



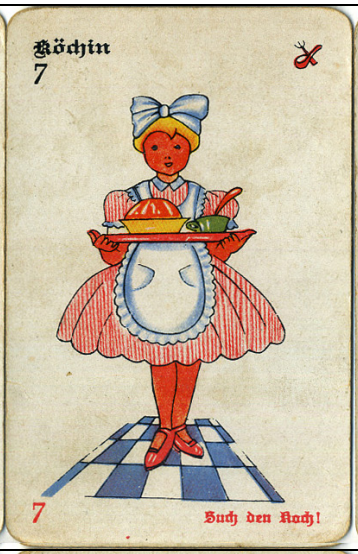
6 Such das Blumenmädchen!

Blumenmädchen
6



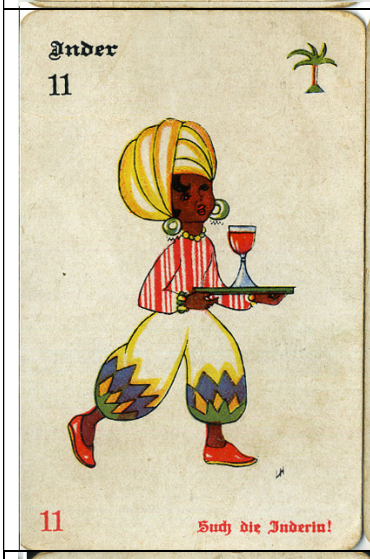
6 Such den Gärtnerburschen!























Schwarzer Peter

Spielregel

Das Spiel besteht aus 12 Kartenpaaren und dem „Schwarzen Peter", mithin zusammen 25 Karten. Die Anzahl der Mitspieler ist beliebig. Wer zu Beginn des Spieles die höchste Zahl zieht, hat die Karten zu mischen und unter die Mitspieler möglichst gleichmäßig zu verteilen. Jeder vergleicht jetzt seine Blätter und legt die zusammengehörigen Kartenpaare (gekennzeichnet durch gleiche Zahlen, gleiche kleine Bild-Randbezeichnungen und die Art des Textes) offen ab. Beginnend mit dem Spieler, der dem Kartengeber zur Linken sitzt, wird hierauf der Reihe nach vom Nachbar zur Rechten eine Karte verdeckt gezogen. Die sich dadurch bildenden neuen Paare werden ebenfalls offen abgelegt. Wer den „Schwarzen Peter" zuletzt in der Hand behält, hat das Spiel verloren und muß sich mit einem Kohlestift einen Schnurrbart malen lassen. Der Verlierer gibt dann für die neue Runde.

4210 - ASS - Uomo nero

Nome	**Uomo nero**
Fabbricante	**ASS**
Paese	**Germania**
Numero carte	**30/31** (manca Uomo Nero)
Anno	
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 91x60**

Il mazzo mostra bambini impegnati in varie attività.
Troviamo coppie impegnate come veterinari, personale d'albergo, agricoltori, poeti e musicisti, medici e infermiere, cacciatori e pastori, sciatori e cavalieri, scultori e pittori, cuochi e salumieri, ortolani e giardinieri, lavavetri e muratori, amanti della natura che raccolgono fiori e catturano farfalle, artisti circensi, palombari e domatori, modiste e maghi.

È la ristampa di un mazzo della Bielefelder (*4927*) che ha solo 25 carte.



















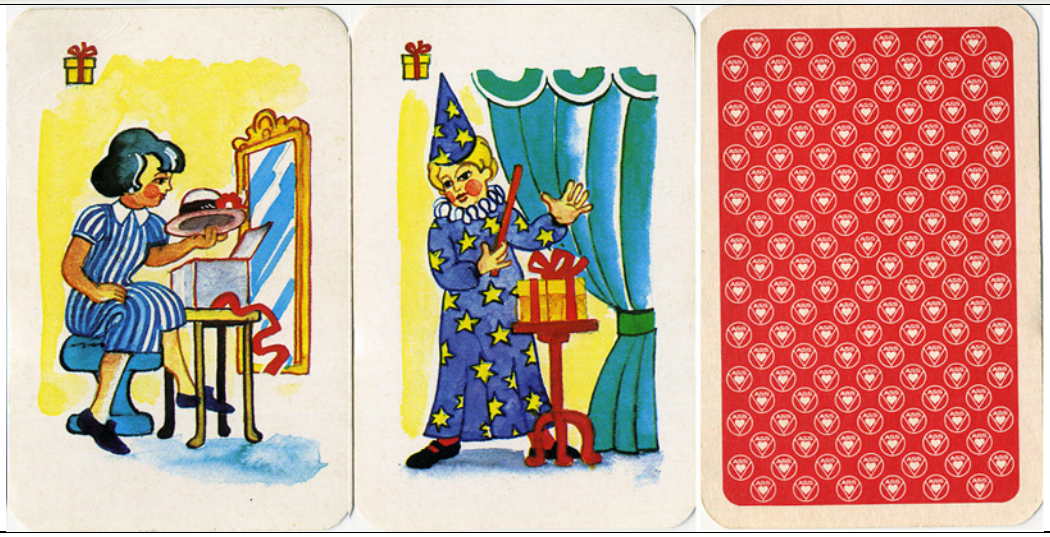












4927 - Bielefelder - Schwarzer Peter 0175

Nome	**Schwarzer Peter - Bestell nr. 0175**
Fabbricante	**Bielefelder Spielkarten G. m. b. H.**
Paese	**Germania Occidentale**
Numero carte	**31 + 1 presentazione + 1 regole gioco**
Anno	**196x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 91x60**

Il mazzo mostra bambini impegnati in varie attività.
Troviamo coppie impegnate come veterinari, personale d'albergo, agricoltori, poeti e musicisti, medici e infermiere, cacciatori e pastori, sciatori e cavalieri, scultori e pittori, cuochi e salumieri, ortolani e giardinieri, lavavetri e muratori, amanti della natura che raccolgono fiori e catturano farfalle, artisti circensi, palombari e domatori, modiste e maghi.

Successivamente il mazzo verrà ristampato da ASS che aveva acquisito la Bielefelder nel 1972 (*4210*). Il mazzo ASS ha 31 carte.




Salon
92











SCHWARZER PETER



BIELEFELDER SPIELKARTEN GMBH
BESTELL NR. 0175



„SCHWARZER PETER"
SPIELREGEL

An dem Spiel können beliebig viel Personen teilnehmen. Die Karten werden gut gemischt und verteilt. Hat man beim Kartengeben 2 zusammengehörige Karten erhalten, so kann man diese als 1 Paar sofort ablegen. Nachdem dieses geschehen ist, zieht der links vom Kartengeber Sitzende von seinem rechten Nachbar eine Karte. Dieses geschieht dann fortlaufend. Hat man durch Ziehen der Karte wieder ein Paar, so muß man diese Karten ablegen. Wer auf diese Weise zuerst alle Karten abgelegt hat, ist Sieger. Verloren hat derjenige, der den Schwarzen Peter übrig behält. Er wird „Schwarzer Peter" genannt und schwarz gemacht.

4589 - Bielefelder - Schwarzer Peter - Black Peter - Pierre noir 1001

Nome	**Schwarzer Peter - Black Peter - Pierre noir nr. 1001**
Fabbricante	**Bielefelder Spielkarten G.m.b.H.**
Paese	**Germania Occidentale**
Numero carte	**29**
Anno	**196x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 100x65**

Le coppie di animali, con il nome solo in tedesco, indossano abiti o usano attrezzi tipici degli umani; il maschio ha colore azzurro per cornice e scritte, la femmina rosso. Gli animali disegnati sono: gallo, anatra, talpa, cicogna, porcospino, rondine, corvo, pettirosso, rana, lepre, topo, storno, criceto e passero. Lo *Schwarzer Peter* è un gatto che fa lo spazzacamino. Il mazzo è stato successivamente stampato dalla ASS (*1385*), dopo aver acquisito la Belefelder nel 1972, con un numero maggiore di carte. La ASS aggiungerà la coppia di gufi.



5 Frau Igel



5 Herr Igel



6 Frau Schwalbe



6 Herr Schwalbe



7 Frau Rabe



7 Herr Rabe



8 Frau Rotkehlchen



8 Herr Rotkehlchen



9 Frau Frosch



9 Herr Frosch



10 Frau Hase



10 Herr Hase









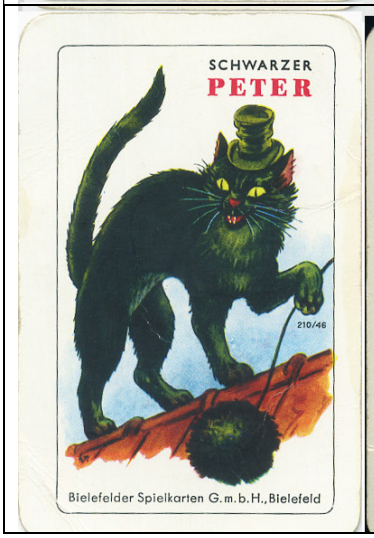














„SCHWARZER PETER" SPIELREGEL

An dem Spiel können beliebig viel Personen teilnehmen. Die Karten werden gut gemischt und verteilt. Hat man beim Kartengeben 2 zusammengehörige Karten erhalten, so kann man diese als 1 Paar sofort ablegen. Nachdem dieses geschehen ist, zieht der links vom Kartengeber Sitzende von seinem rechten Nachbar eine Karte. Dieses geschieht dann fortlaufend. Hat man durch Ziehen der Karte wieder ein Paar, so muß man diese Karten ablegen. Wer auf diese Weise zuerst alle Karten abgelegt hat, ist Sieger. Verloren hat derjenige, der den Schwarzen Peter übrig behält. Er wird „Schwarzer Peter" genannt und schwarz gemacht.



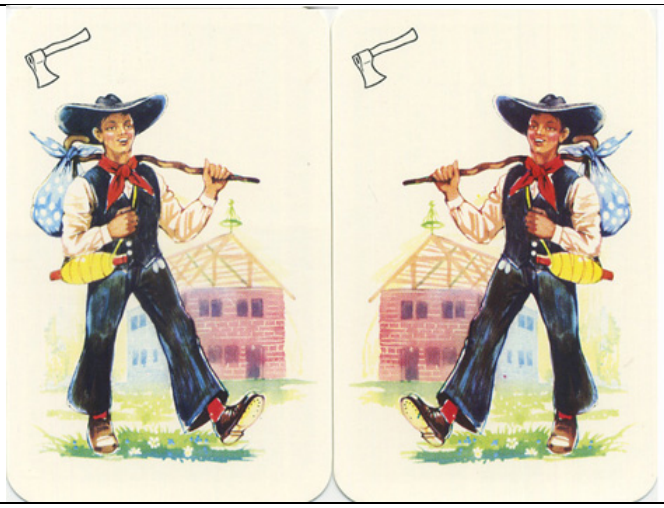
2601 - Bielefelder - Schwarzer Peter 0128

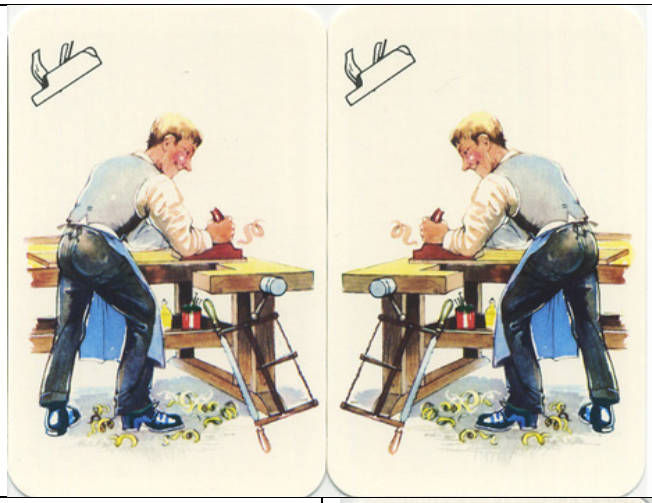
Nome	**Black Peter - Schwarzer Peter - Pierre noir nr. 0128**
Fabbricante	**Bielefelder Spielkarten G. m. b. H.**
Paese	**Germania Occidentale**
Numero carte	**25 + 1 presentazione + istruzioni**
Anno	**196x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 91x59**

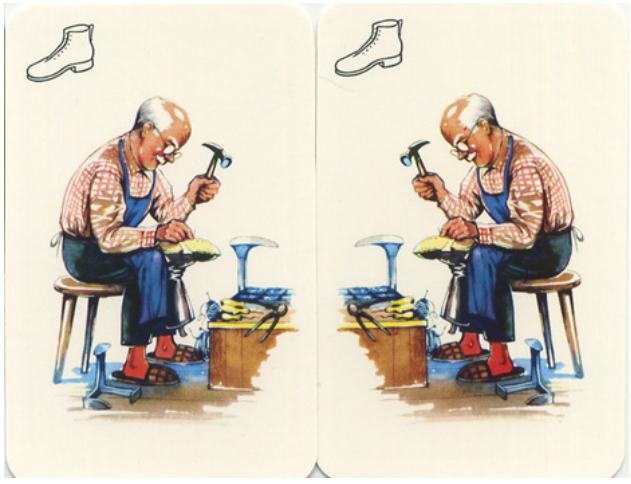
Le carte di questo mazzo hanno disegni di persone che svolgono vari mestieri: fabbro, sarto, cuoco, mugnaio, taglialegna, barbiere, muratore, falegname, riparatore di tetti, imbianchino, fornaio e ciabattino.
La coppia è composta da due immagini dello stesso disegno riprodotto specularmente.
La carta dell'Uomo nero, quella di presentazione e il retro delle carte mostrano uno spazzacamino, figura comune a molti mazzi del centro Europa.
L'indice della coppia, posto in alto a sinistra, è un attrezzo tipico di quel lavoro.















BLACK PETER · SCHWARZER PETER · PIERRE NOIR

BIELEFELDER SPIELKARTEN GMBH
BESTELL-NR. 0128

„SCHWARZER PETER"
SPIELREGEL

An dem Spiel können beliebig viel Personen teilnehmen. Die Karten werden gut gemischt und verteilt. Hat man beim Kartengeben 2 zusammengehörige Karten erhalten, so kann man diese als 1 Paar sofort ablegen. Nachdem dieses geschehen ist, zieht der links vom Kartengeber Sitzende von seinem rechten Nachbar eine Karte. Dieses geschieht dann fortlaufend. Hat man durch Ziehen der Karte wieder ein Paar, so muß man diese Karten ablegen. Wer auf diese Weise zuerst alle Karten abgelegt hat, ist Sieger. Verloren hat derjenige, der den Schwarzen Peter übrig behält. Er wird „Schwarzer Peter" genannt und schwarz gemacht.

2636 - Carlit - Schwarzer Peter - Pierre noir

Nome	**Schwarzer Peter - Pierre Noir**
Fabbricante	**Carlit**
Paese	**Svizzera**
Numero carte	**25**
Anno	
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 100x65**

Le coppie del mazzo hanno immagini di animali o di scenette con gli animali protagonisti: gatto, orso, scimmia, asino, cavallo, capra, cane, maiale, volpe, elefante, lepre e mucca
L'Uomo nero è un bambino africano con espressione perplessa, forse per gli strani pantaloni che gli hanno fatto indossare.
Una figura simile la troviamo sulla scatola.
La scatola è fatta in modo che, aprendola, si allungano le gambe del bimbo raffigurato, dotato di un enorme cravatta a farfalla. Il retro è celeste, senza alcuna stampa.
















P 25

0934 - Carlit - Schwarzer Peter - Pierre noir

Nome	**Schwarzer Peter - Pierre noir**
Fabbricante	**Carlit**
Paese	**Svizzera**
Numero carte	**31 + 1 presentazione + 1 regole gioco**
Anno	**198x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 100x65**

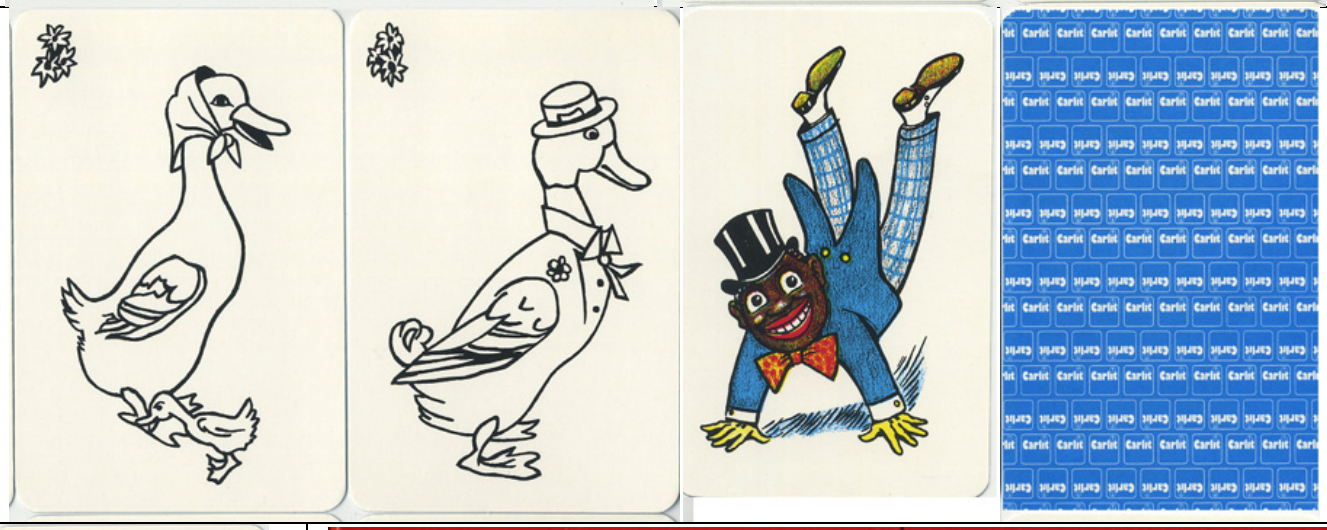
Le coppie del mazzo hanno immagini di animali, maschio e femmina, intenti a varie attività "umane".
12 coppie sono a colori: maiale, scimmia, asino, orso, toro e mucca, lepre, elefante, rana, capra, volpe, gallo e gallina e oca; altre 3 coppie sono lasciate da colorare al bambino: pappagallo, cane e anatra.
L'Uomo nero è un nero che si tiene in equilibrio sulle mani.
La scatola è fatta in modo che aprendola si allungano le braccia del pagliaccio raffigurato.
Le istruzioni sono scritte in italiano, tedesco e francese, le tre lingue ufficiali della Svizzera.







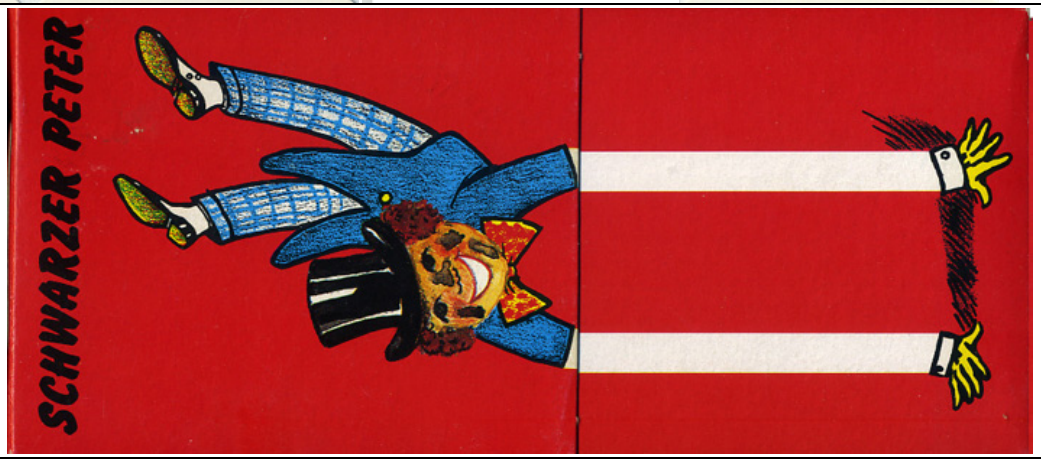




Schwarzer Peter. Wir mischen die Karten und verteilen sie gleichmässig an die Mitspieler. Wer 2 zusammengehörende Karten hat (gleiches Zeichen oben links), darf sie ablegen. Der Spieler, der die meisten Karten hat, hält diese seinem Nachbarn zur Rechten so hin, dass nur die Rückseiten sichtbar sind. Der Nachbar zieht eine Karte und prüft, ob er ein Paar ablegen kann. So geht das Spiel reihum. Zuletzt hält ein Spieler den Schwarzen Peter in der Hand. Mit Mamas Augenbrauenstift schminken wir ihm einen dicken Schnurrbart.

Pierre Noir. Les cartes bien mélangées sont distribuées en nombre égal. Les paires (deux cartes portant le même signe en haut à gauche) peuvent être déposées immédiatement. Le joueur ayant le plus de cartes les présente à l'envers à son voisin de droite. Ce dernier en tire une, contrôle s'il peut former une paire et poursuit la partie par la droite également. Le dernier joueur en possession de Pierre Noir se verra gratifié d'une belle moustache faite à l'aide d'un bâton de maquillage!

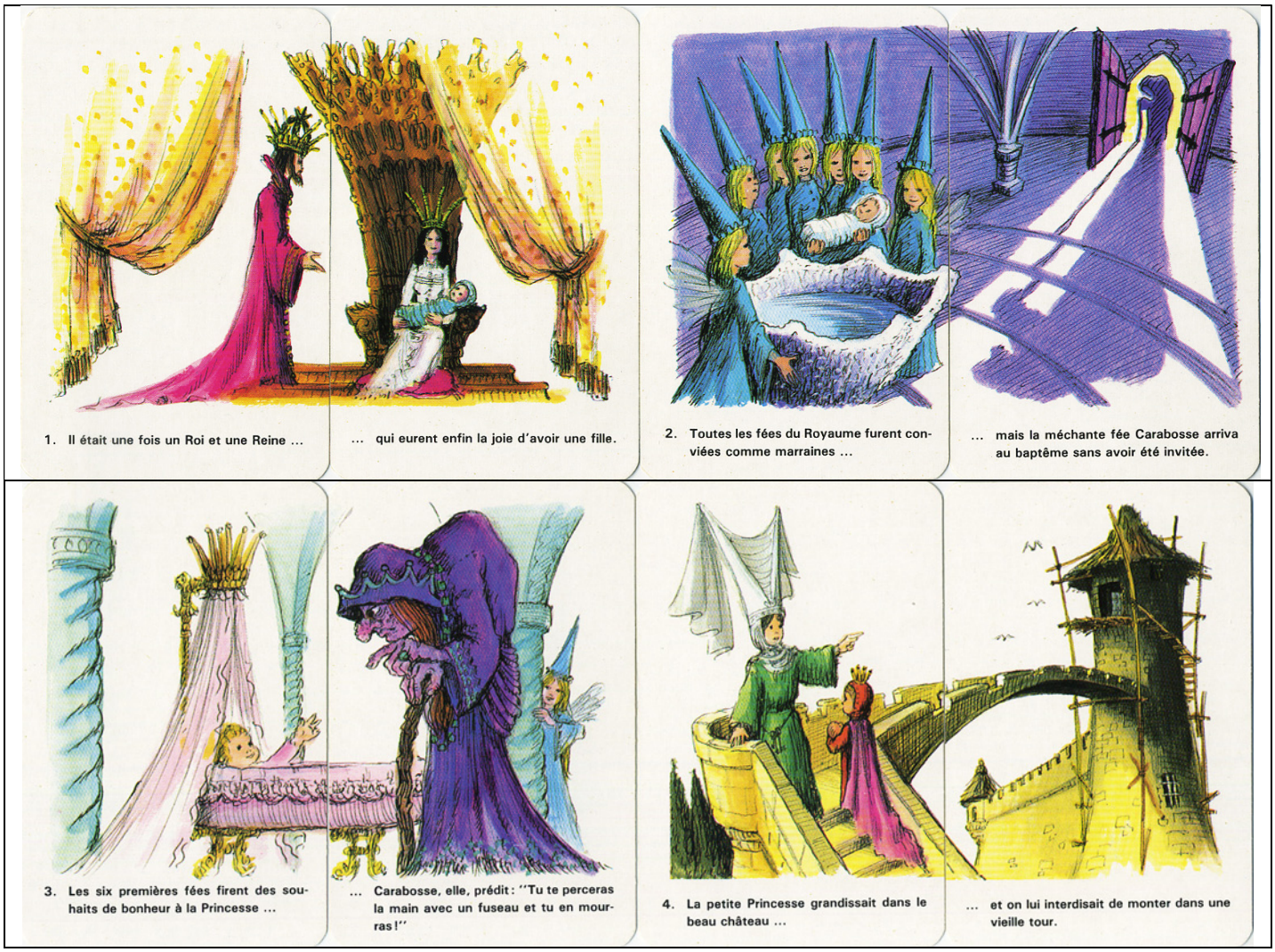
Pierino nero. Le carte vengono mescolate e distribuite ai giocatori dei quali ognuno riceve la medesima quantità. Chi a due carte col medesimo segno, possiede una coppia che deve scartare. Quello che possiede la più grande quantità delle carte tende il suo mazzo, a imagini coperte, al suo vicino di destra che prenderà una di queste carte. Poi tira il prossimo ecc., finchè tutte le coppie siano scartate. Chi alla fine tiene il «Pietro Nero» in mano, viene chiamato così e per far visibile questo fatto gli si farà un tratto nero in faccia.



4200 - Brepols/Carta Mundi - La belle au bois dormant

Nome	**Jeu de conte et légende - La belle au bois dormant**
Fabbricante	**Brepols - Carta mundi**
Paese	**Belgio**
Numero carte	**31**
Anno	**1970**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 100x65**

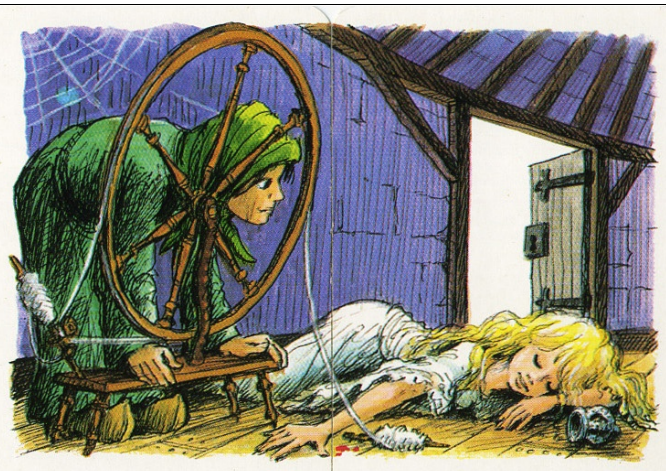
Sulla scatola appaiono i marchi di Brepols e Carta Mundi, ditta in cui è confluita la prima nel 1970.
Il mazzo è formato da 15 coppie di carte che, unite nel corretto ordine, mostrano scene tratte da *La bella addormentata nel bosco*, una fiaba tradizionale europea trascritta da Gianbattista Basile, ma più nota nelle versioni di Charles Perrault del 1697 e dei fratelli Grimm del 1812.
La carta non accoppiabile è la 7° fata.





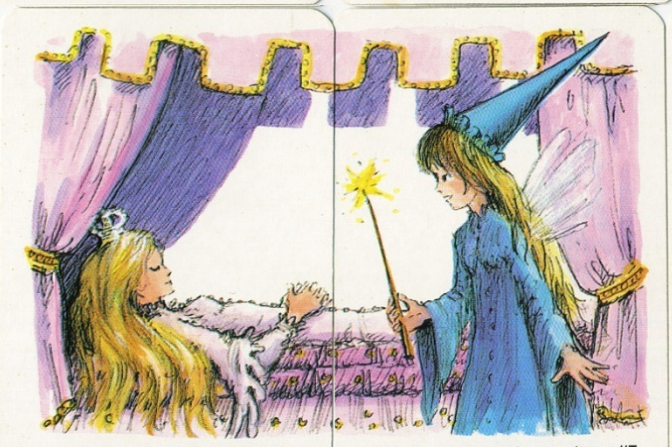
5. Mais un jour, quand elle eut 16 ans, elle désobéit ...

... et voulut voir ce qui se cachait derrière la porte de la tour.



6. C'était là qu'une servante filait le lin et la laine ...

... la Princesse prit le fuseau et se piqua la main, puis perdit connaissance.



7. La plus jeune des fées, la 7ème, n'avait pas encore formulé de souhait ...

... Elle dit pour écarter le mauvais sort "Tu ne mourras point, mais tu devras dormir cent ans!"



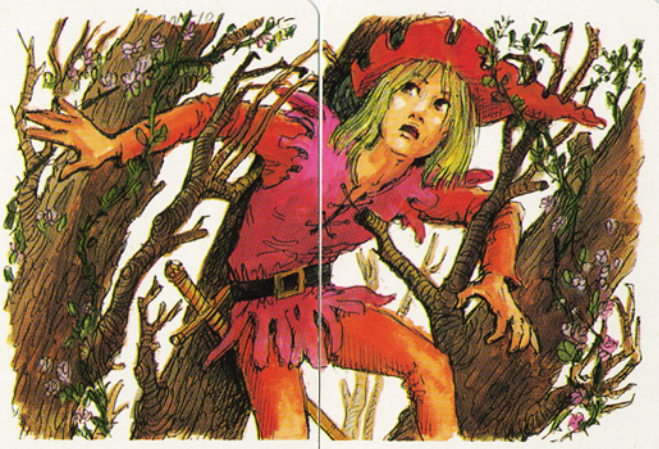
8. La 7ème fée s'envola au-dessus du château pour endormir tous ses occupants ...

... et elle commanda aux arbres et aux ronces de rendre le parc inaccessible.



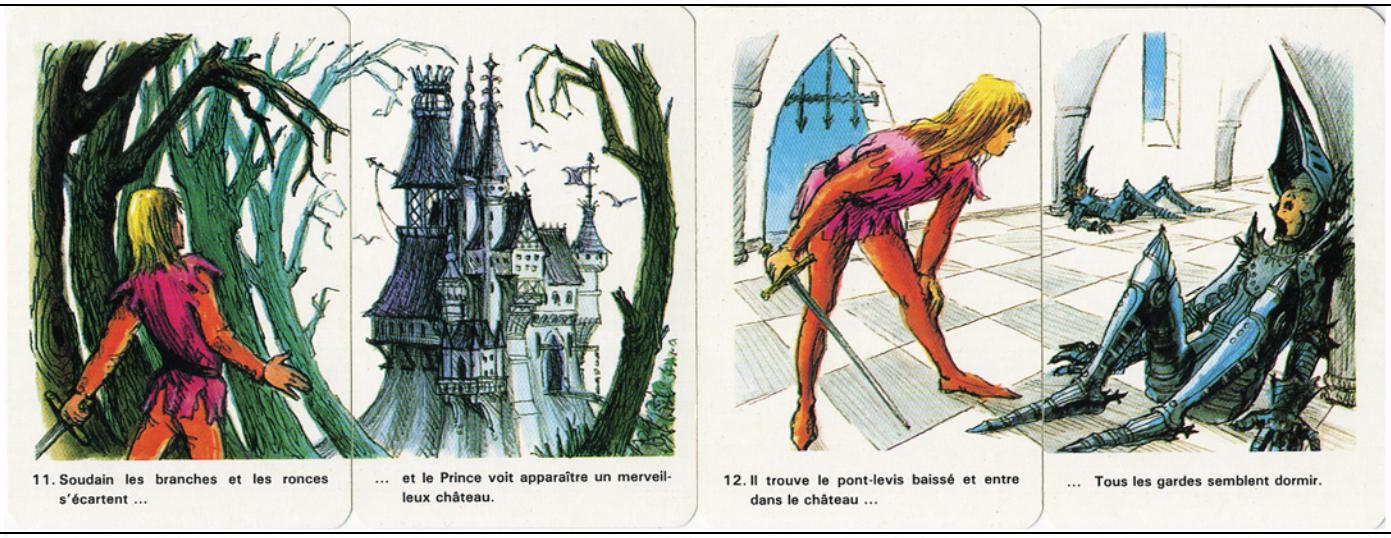
9. Cent ans plus tard un Prince qui s'était égaré en chassant ...

... demande à un bûcheron: "à qui appartient ce château dont on voit les tours derrière la Forêt."



10. "Ce château et cette forêt sont enchantés; ceux qui entrent n'en sortent plus" ...

... mais le Prince n'écoute pas le bûcheron et essaie de pénétrer dans la forêt.

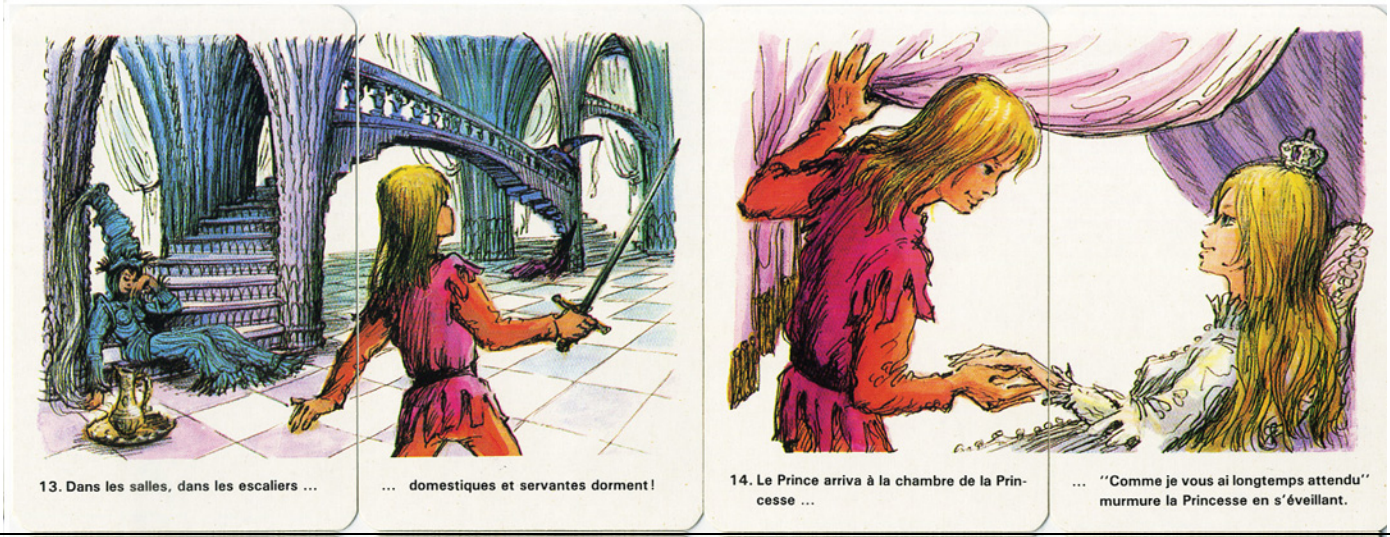


11. Soudain les branches et les ronces s'écartent ...

... et le Prince voit apparaître un merveilleux château.

12. Il trouve le pont-levis baissé et entre dans le château ...

... Tous les gardes semblent dormir.

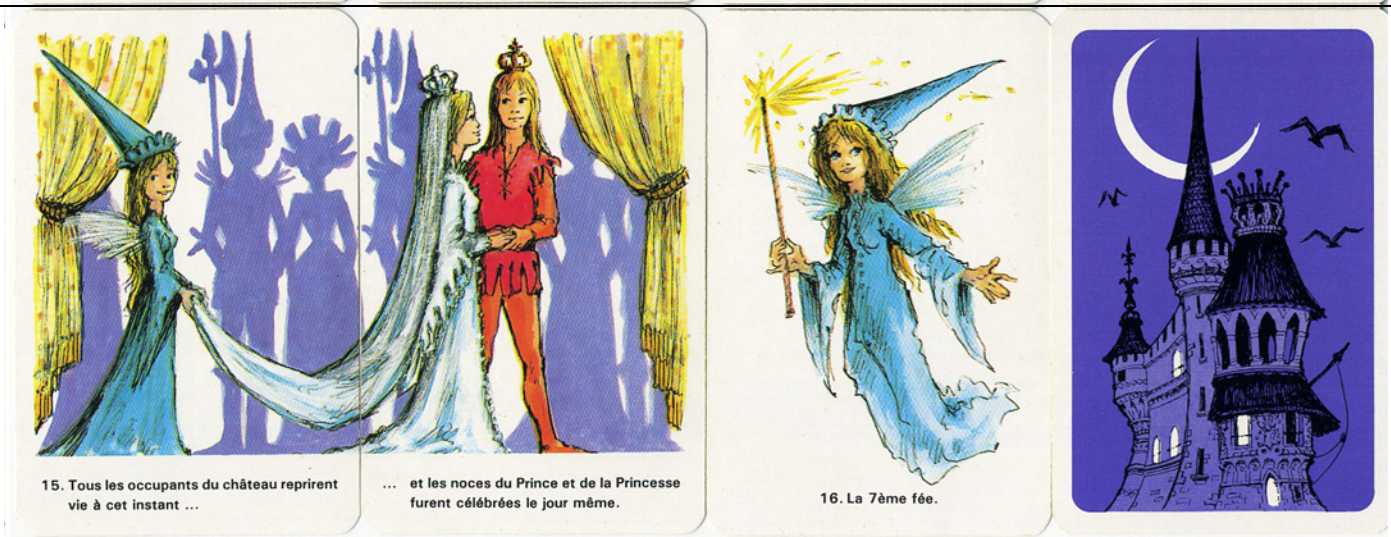


13. Dans les salles, dans les escaliers ...

... domestiques et servantes dorment !

14. Le Prince arriva à la chambre de la Princesse ...

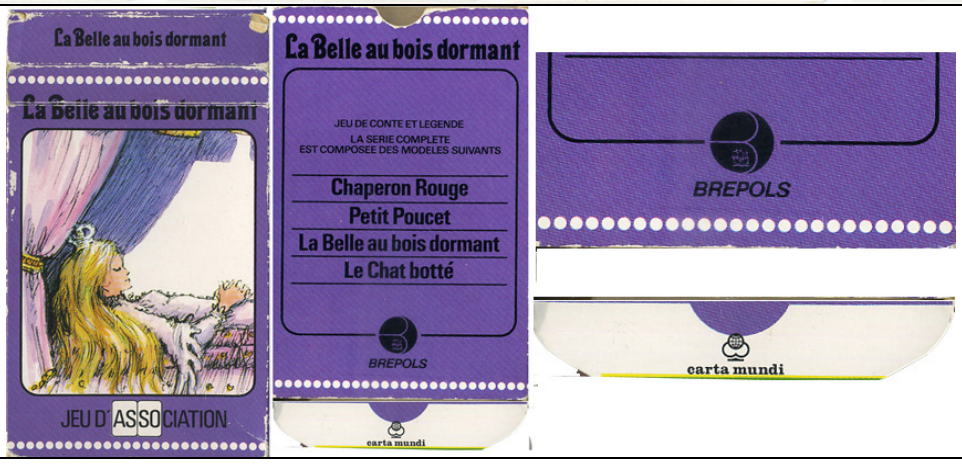
... "Comme je vous ai longtemps attendu" murmure la Princesse en s'éveillant.



15. Tous les occupants du château reprirent vie à cet instant ...

... et les noces du Prince et de la Princesse furent célébrées le jour même.

16. La 7ème fée.

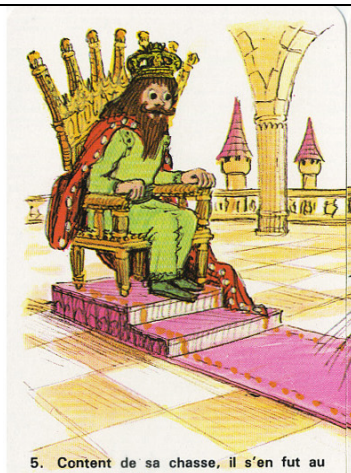


4199 - Carta Mundi - Le chat botté

Nome	**Jeu de conte et légende - Le chat botté**
Fabbricante	**Carta Mundi**
Paese	**Belgio**
Numero carte	**31 + 4 bianche**
Anno	
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 100x65**

Il mazzo è formato da 15 coppie di carte che, unite nel corretto ordine, mostrano scene tratte da *Il gatto con gli stivali*, una fiaba popolare italiana che si ritiene scritta da Giovanni Francesco Straparola, uno scrittore di Caravaggio, che la incluse in una sua raccolta del 1550. La versione più nota è di Charles Perrault del 1695.

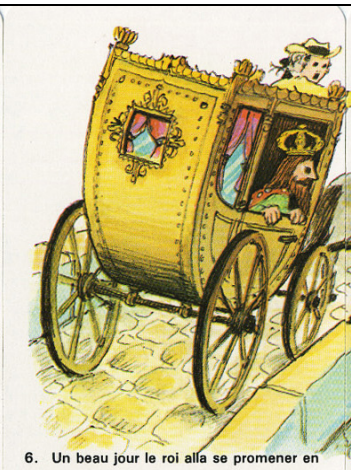




5. Content de sa chasse, il s'en fut au palais du Roi.



... "Sire" dit le Chat Botté "Je vous apporte un présent du marquis de Carabas!".



6. Un beau jour le roi alla se promener en carrosse près de la rivière, accompagné de sa fille ...



... "Au secours! Au secours! Le marquis de Carabas se noie!" cria le Chat Botté.



7. Le carrosse s'arrêta et le marquis fut sauvé par les serviteurs du roi ...



... Il reçut de beaux habits et le roi le salua très aimablement.



8. Le chat s'élança au-devant du carrosse et cria à un groupe de paysans au travail: ...



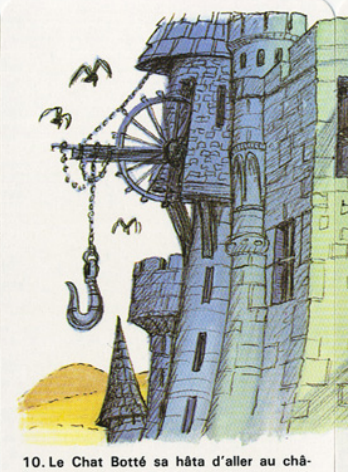
... Dites que ces champs appartiennent au marquis de Carabas, autrement nous autres, Chats, ne ferons plus la chasse aux souris."



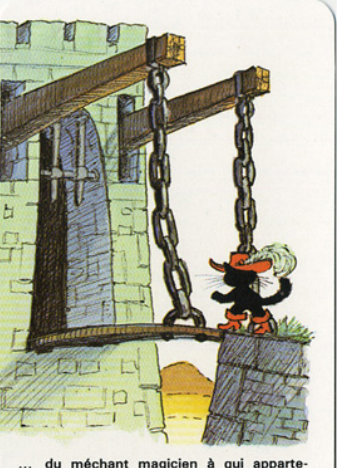
9. Un peu plus tard, le carrosse s'arrêta auprès des paysans. "A qui sont ... tous ces beaux champs?" ... s'enquit le roi ...



... "Au marquis de Carabas" répondirent-ils d'une seule voix.



10. Le Chat Botté sa hâta d'aller au château ...



... du méchant magicien à qui appartenaient tous les champs.



11. Le magicien lui fit bon accueil et ...



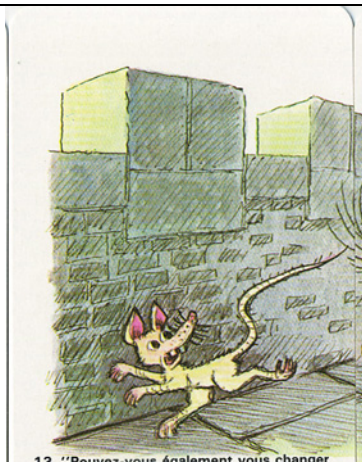
... le pria d'entrer.



12. "J'ai entendu dire que vous pouvez prendre la forme d'un animal" dit le chat ...



... "Effectivement" répondit le magicien "Regarde, je me change en lion!"



13. "Pouvez-vous également vous changer en souris?" demanda le chat et au même instant ...



... le magicien se changea en souris. Le Chat Botté bondit sur lui et le croqua.



14. Le carrosse du roi s'arrêta devant le château ...



... "Je vous souhaite la bienvenue au château du marquis de Carabas, Majesté".



15. Dans la grande salle un somptueux repas était servi ...



... Le marquis épousa la princesse et ils vécurent encore longtemps et furent très heureux, tout comme ...



16. Le Chat Botté.



Le Chat botté

JEU DE CONTE ET LEGENDE

LA SERIE COMPLETE
EST COMPOSEE DES MODELES SUIVANTS

Chaperon Rouge

Petit Poucet

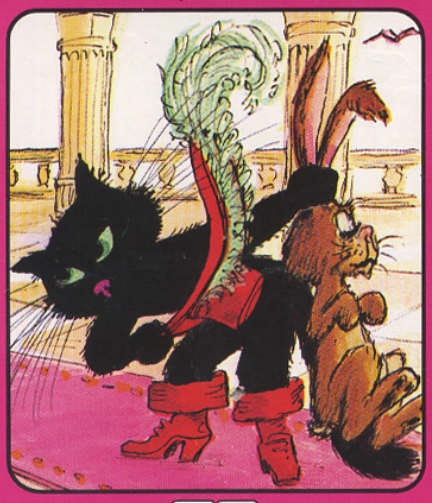
La Belle au bois dormant

Le Chat botté

carta mundi
B 2300 TURNHOUT BELGIQUE

CE

Le Chat botté



JEU D'ASSOCIATION

Le jeu des contes!

Le Chat Botté

Le jeu se compose de 31 cartes: 15 couples de 2 cartes et d'une carte de la Chance (le chat botté n° 16) Nombre de joueurs: de 2 à 8.

Règlement: Après avoir été bien mélangées, les cartes sont distribuées entre les joueurs dont certains pourraient en recevoir une de plus ce qui n'a pas d'importance pour la suite du jeu.

Après avoir examiné ses cartes, chacun des joueurs essaiera de former une image complète par couple de cartes, couple que nous appelerons "ASSOCIATION" et il l'abattra sur la table.

Ensuite et chacun à leur tour, les joueurs tirent une carte au hasard dans le jeu du voisin de gauche. Si le joueur peut former une "ASSOCIATION", il l'abat et présente son jeu au voisin de droite qui y tire une carte, et ainsi de suite.

La carte de la Chance reste toujours dans le jeu. Celui qui la garde, peut à la fin du jeu demander, tous les duets, dans l'ordre de 1 à 15, les disposer dans cet ordre et lire le conte. Ceci permet également de voir si aucune erreur n'a été commise dans la disposition.

Le vainqueur sera celui qui possède le premier le plus d' "ASSOCIATIONS".

4198 - Carta Mundi - Le petit Poucet

Nome	**Jeu de Conte et Légende - Le Petit Poucet**
Fabbricante	**Carta Mundi**
Paese	**Belgio**
Numero carte	**31 + 1 regole gioco**
Anno	
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 100x65**

Il mazzo è formato da 15 coppie di carte che, unite nel corretto ordine, mostrano scene tratte da *Pollicino*, una fiaba scritta da Charles Perrault del 1697 tradotta in italiano da Carlo Collodi.





5. Longtemps ils cherchèrent des endroits connus, mais ils ne retrouvèrent pas leur chemin ...



... Le Petit Poucet grimpa dans un grand arbre et ... mais oui! Tout au loin il vit une petite lumière.



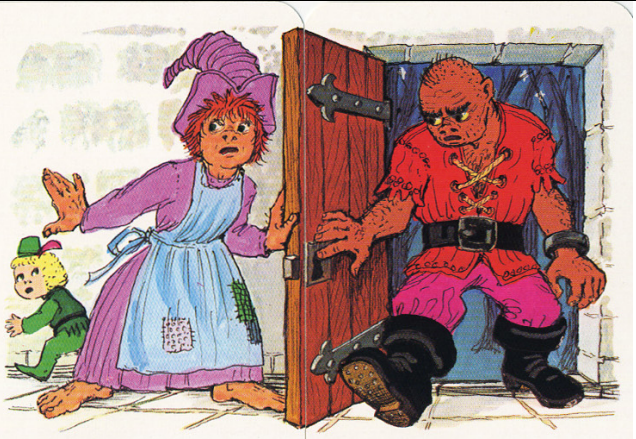
6. Ils coururent dans la direction de la lueur et frappèrent à la porte ...

... Une femme vint ouvrir.



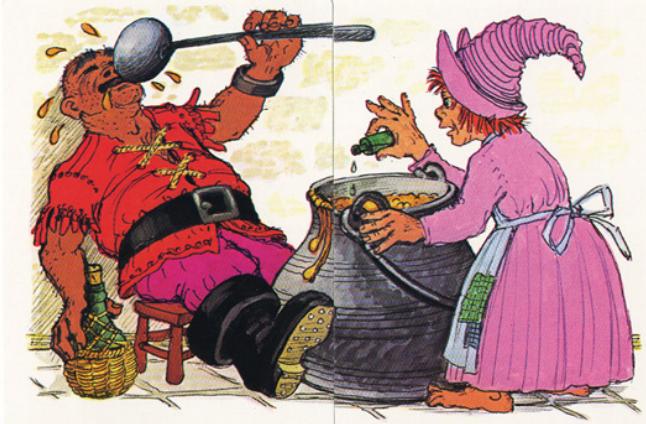
7. ''Pauvres enfants! C'est la maison de l'ogre, qui mange des enfants!'' ...

... Mais le Petit Poucet la supplia de leur donner quelque chose à manger.



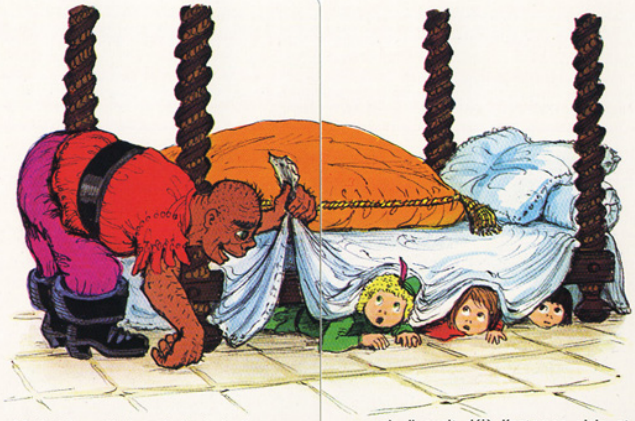
8. ''Vite, cachez-vous! Voilà l'ogre qui rentre'' cria la femme ...

... ''Ça sent la chair fraîche'' cria celui-ci en poussant la porte.



9. ''Femme, j'ai une faim d'ogre et ça sent la chair fraîche'' ...

... Sans être vue, la femme effrayée versa un soporifique dans le potage de l'ogre.



10. Attiré par l'odeur de la chair, l'ogre se dirigea droit vers le lit et découvrit les 13 frères ...

... mais il avait déjà l'estomac plein et décida de ne les manger qu'au petit déjeuner.



11. Les enfants furent enfermés dans une chambre mais ils réussirent à s'enfuir et ils coururent vite ...

... mais le bruit avait réveillé l'ogre.



12. Il enfila vite ses bottes de sept lieues ...

... et rapide comme l'éclair courut après le Petit Poucet et ses petits frères.



13. Mais le soporifique recommença à faire de l'effet et il s'endormit promptement ...

... Poucet s'approcha de l'ogre sur la pointe des pieds et enfila les bottes magiques.



14. Avec de grandes enjambées - de sept lieues - Poucet s'en alla ...

... en entraînant à grande allure ses petits frères.



15. En un clin d'oeil ils étaient sortis du bois et retrouvèrent la cabane de leurs parents ...

... Là, les enfants furent accueillis avec beaucoup de joie et ils vécurent encore longtemps et furent très heureux.



16. Le Petit Poucet



Petit Poucet



JEU D'ASSOCIATION

Petit Poucet

JEU DE CONTE ET LEGENDE

LA SERIE COMPLETE
EST COMPOSEE DES MODELES SUIVANTS

Chaperon Rouge

Petit Poucet

La Belle au bois dormant

Le Chat botté

Carta Mundi
Made in Belgium • www.cartamundi.com

Le jeu des contes !

Le Petit Poucet

Le jeu se compose de 31 cartes: 15 couples de 2 cartes et d'une carte de la Chance (le petit poucet n° 16) Nombre de joueurs: de 2 à 8.

Règlement : Après avoir été bien mélangées, les cartes sont distribuées entre les joueurs dont certains pourraient en recevoir une de plus ce qui n'a pas d'importance pour la suite du jeu.

Après avoir examiné ses cartes, chacun des joueurs essaiera de former une image complète par couple de cartes, couple que nous appelerons "ASSOCIATION" et il l'abattra sur la table.

Ensuite et chacun à leur tour, les joueurs tirent une carte au hasard dans le jeu du voisin de gauche. Si le joueur peut former une "ASSOCIATION", il l'abat et présente son jeu au voisin de droite qui y tire une carte, et ainsi de suite.

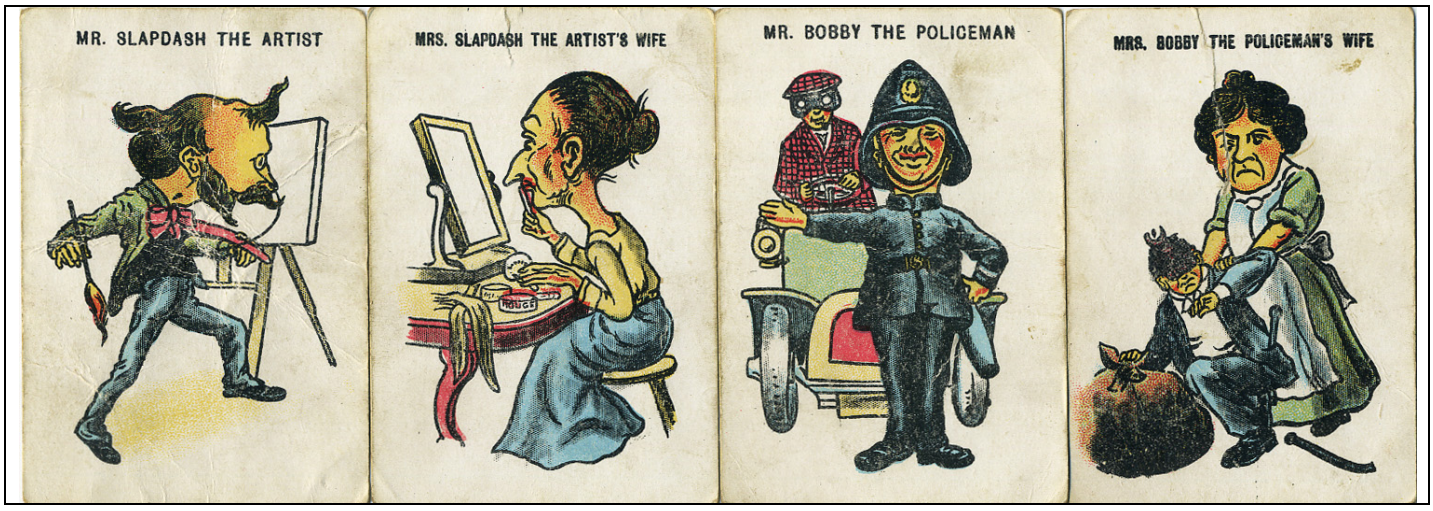
La carte de la Chance reste toujours dans le jeu. Celui qui la garde, peut à la fin du jeu demander, tous les duets, dans l'ordre de 1 à 15, les disposer dans cet ordre et lire le conte. Ceci permet également de voir si aucune erreur n'a été commise dans la disposition.

Le vainqueur sera celui qui possède le premier le plus d' "ASSOCIATIONS".

4189 - Chad Valley - The game of Old maid

Nome	**The game of Old maid**
Fabbricante	**The Chad Valley games**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**37**
Anno	**192x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 92x63**

Il mazzo presenta 9 coppie di marito e moglie che esercitano varie professioni.
Ogni carta, esclusa naturalmente l'*Old Maid*, è duplicata. Questo permette di fare molteplici giochi ai bambini proprietari del mazzo: possono giocare a Old maid, ma anche a Snap, quartetto o memory. Il retro del mazzo è giallo, senza alcuna stampa.
Il disegno della confezione fa risalire il mazzo agli anni '20-'30 del secolo scorso.
Troviamo *Slapdash the artist* (Schiaffo l'artista), *Bobby the policeman* (Bobby, appellativo dei poliziotti londinesi, il poliziotto), *Knockout the boxer* (Fuori combattimento il pugile), *Dooley the hod carrier* (Dooley il portatore di mattoni, dal titolo di un vecchio spettacolo di vaudeville), *Tips the waiter* (Mance il cameriere), *Howlynn the singer* (Ululato il cantante, con lo spartito del *Toreador* dalla Carmen di Bizet), *Italiano the ice cream man* (Italiano l'uomo dei gelati, i primi gelatai in Gran Bretagna furono italiani), *Ikeymo the old clothes man* (Ikeymo, termine spregiativo per indicare un ebreo, il venditore di abiti usati) e *Lugsail the boatman* (Lugsail, tipo di vela quadrata, il barcaiolo).



MR. KNOCKOUT THE BOXER



MRS. KNOCKOUT THE BOXER'S WIFE



MR. DOOLEY THE HOD CARRIER



MRS. DOOLEY THE HOD CARRIER'S WIFE



MR. TIPS THE WAITER



MRS. TIPS THE WAITER'S WIFE



MR. HOWLYNN THE SINGER



MRS. HOWLYNN THE SINGER'S WIFE



MR. IKEYMO THE OLD CLOTHES MAN



MRS. IKEYMO THE OLD CLOTHES MAN'S WIFE



MR. LUGSAIL THE BOATMAN



MRS. LUGSAIL THE BOATMAN'S WIFE



MR. ITALIANO THE ICE CREAM MAN



MRS. ITALIANO THE ICE CREAM MAN'S WIFE



The Old Maid





3882 - Chad Valley - Old maid

Nome	**Old maid**
Fabbricante	**Chad Valley**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**41**
Anno	
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 88x58**

Questo mazzo presenta, oltre alla carta con la *Vecchia signora*, 20 coppie di carte con disegno ripetuto che mostrano persone impegnate in varie attività.
Troviamo il nuotatore, la ciclista, il postino, il poliziotto, il fornaio, l'aviatore, il meccanico d'auto, l'artista, il pescatore, il cantante, il soldato, il giocatore di cricket, l'agricoltore, il marinaio, il macellaio, il golfista, il pugile, il calciatore, la ballerina e l'infermiera.
La *Vecchia signora*, la carta singola, è seduta in una poltrona e una sua versione più "casalinga" è disegnata sulla confezione.
Sul retro della scatola troviamo la pubblicità di altri mazzi della ditta.




FISHERMAN


SINGER


SOLDIER

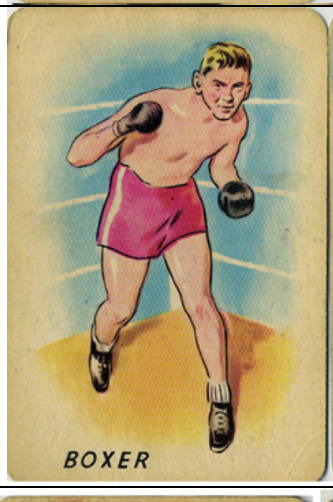

CRICKETER


FARMER


SAILOR


BUTCHER


GOLFER


BOXER


FOOTBALLER

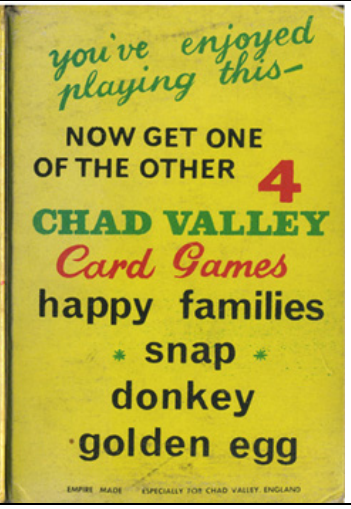

DANCER


NURSE


OLD MAID


OLD MAID
OLD MAID

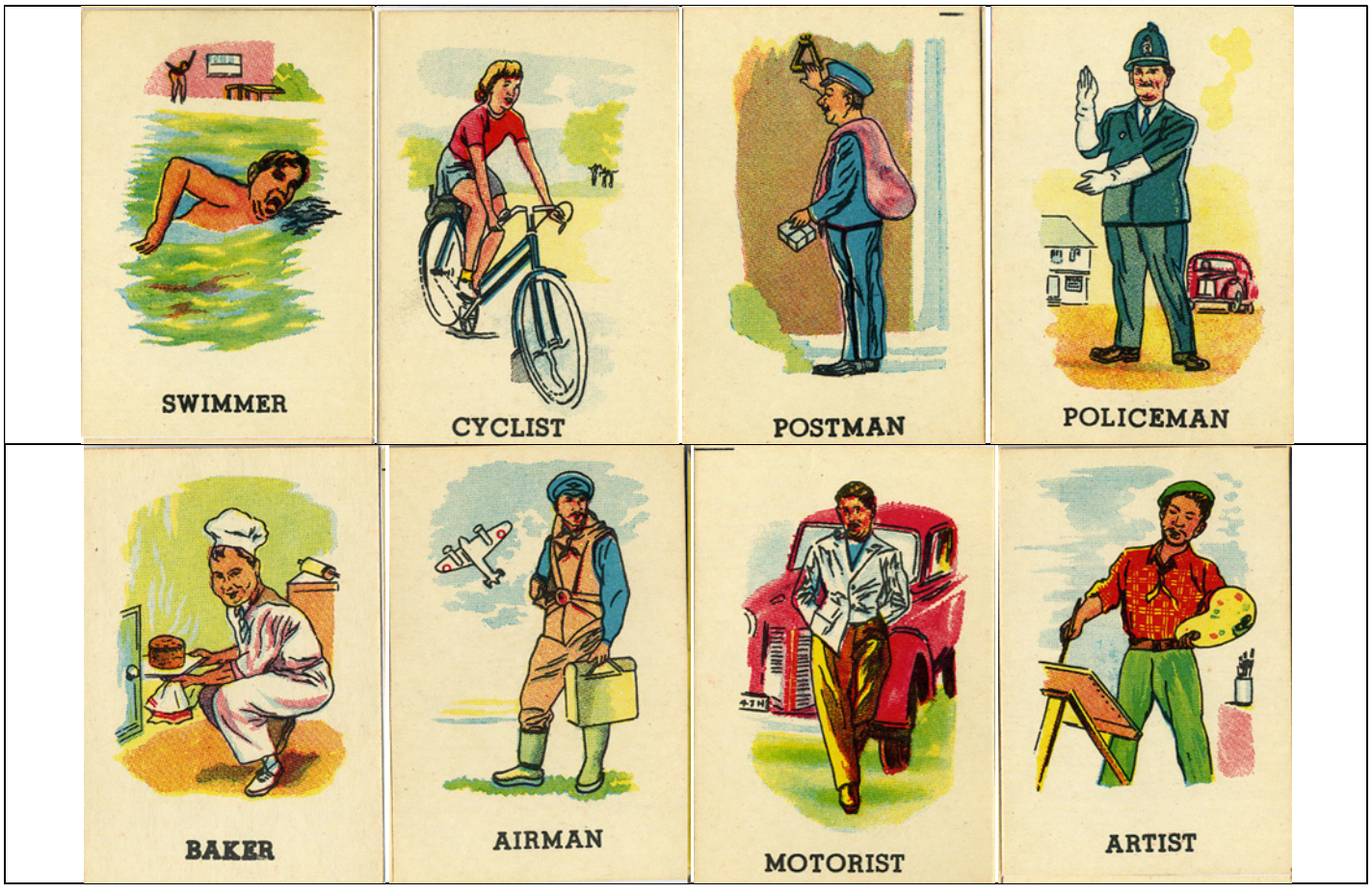

old maid
CHAD VALLEY


you've enjoyed playing this-
NOW GET ONE OF THE OTHER 4
CHAD VALLEY
Card Games
happy families
snap
donkey
golden egg

0555 - Chad Valley - Old maid

Nome	**Old maid**
Fabbricante	**Chad Valley**
Paese	**Gran Bretagna** stampa **Hong Kong**
Numero carte	**41**
Anno	**195x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 77x52**

Questa è un'altra edizione del mazzo precedente stampata a Hong Kong e con i disegni rivisti.
Il mazzo porta 20 coppie di carte con lo stesso disegno. Su ogni carta è raffigurata una persona intenta in varie attività lavorative o sportive: il nuotatore, la ciclista, il postino, il poliziotto, il fornaio, l'aviatore, il meccanico d'auto, l'artista, il pescatore, il cantante, il soldato, il giocatore di cricket, l'agricoltore, il marinaio, il macellaio, il golfista, il pugile, il calciatore, la ballerina e l'infermiera.
La carta *Old maid*, come viene chiamata quella non accoppiabile nei mazzi britannici, ha il disegno di una vecchia signora in poltrona.
Il mazzo è su cartoncino leggero e le carte hanno gli angoli non arrotondati.





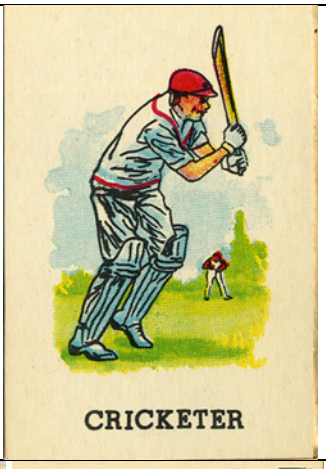
FISHERMAN



SINGER



SOLDIER



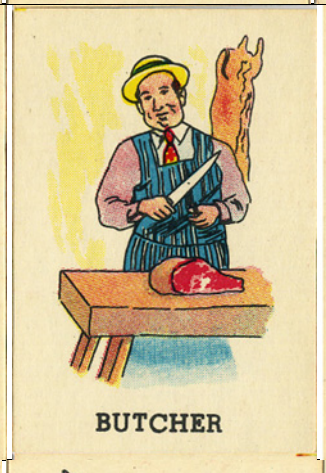
CRICKETER



FARMER



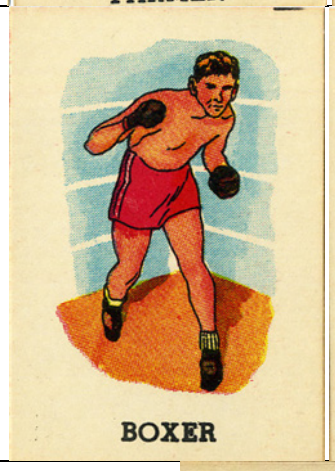
SAILOR



BUTCHER



GOLFER



BOXER



FOOTBALLER



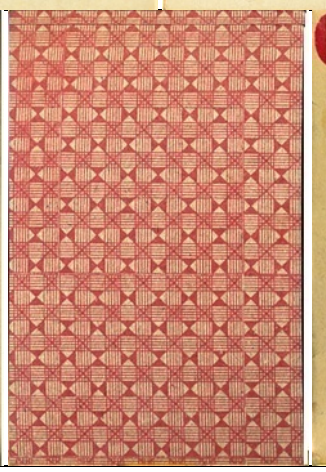
DANCER



NURSE



OLD MAID







Qui vediamo a confronto tre diverse edizioni del mazzo.
Si possono vedere le diverse tecniche di stampa, i vari tipi di carattere e i disegni sulle confezioni.

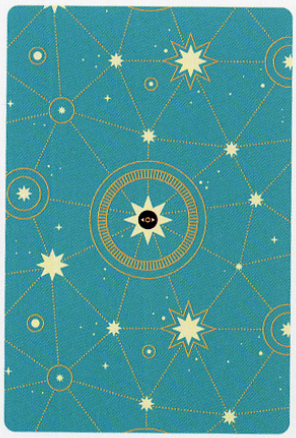
4150 - Clementoni - L’uomo nero

Nome	**L’uomo nero**
Fabbricante	**Clementoni SpA**
Paese	**Italia**
Numero carte	**66**
Anno	**201x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 81x58**

Da un’idea di Francesco Berardi e con disegni di Davide Ortu nasce questo anomalo mazzo per giocare all’Uomo nero. Ci sono 8 carte con personaggi (ognuno ripetuto 4 volte), l’Uomo nero ripetuto 3 volte e 31 carte moneta (6 con valore 5 e 25 con valore 1).
Il gioco consiste nello scartare coppie di carte uguali, chi alla fine rimane con una carta, quella dell’Uomo nero, ha perso. Anche la carta dell’Uomo nero può essere scartata se se ne trova un’altra uguale. Una variante del gioco usa le carte moneta; la striscia colorata posta sotto la figura indica cosa fare se si scarta una coppia di tali carte. In base al disegno si possono guadagnare monete o scambiare le carte con altri giocatori.
Al mazzo è allegato un foglietto con le istruzioni.











Contenuto

- **35 carte Personaggio:** ogni Personaggio compare 4 volte tranne l'uomo nero (3)
- **31 carte Moneta:** 6 carte con una moneta da 5 e 25 con una moneta da 1



Re Regina Mercante Cavaliere Contadina



Mago Strega Giullare Uomo nero



Moneta da 1 Moneta da 5

VERSIONE CLASSICA

Lasciate nella confezione le Monete e distribuite equamente i Personaggi tra i giocatori (nel caso siate in 3 o 6, non importa se qualcuno ha una carta in più). Prendete le vostre carte e, se avete delle coppie, scartatele ponendole scoperte al centro del tavolo.

Prima



Dopo



Davide scarta 3 coppie di carte uguali: gli restano in mano 4 carte diverse.

Ora, il gioco vero e proprio può iniziare. A partire dal giocatore più giovane, pescate una carta dalla mano del giocatore alla vostra sinistra. Se formate una coppia, scartatela al centro del tavolo, altrimenti aggiungete la carta alla vostra mano. Poi il turno passa al giocatore alla vostra sinistra.

Letizia →



Davide →



Davide →



Davide pesca un mago dalla mano di Letizia e scarta la coppia di maghi.

Se rimanete senza carte, smettete di giocare. Visto che ogni Personaggio compare su 4 carte tranne l'uomo nero (3), alla fine rimane una carta spaiata con l'uomo nero: chi la possiede e resta l'ultimo in gioco, perde.



VERSIONE AVANZATA

In questa variante giocate anche con le Monete.

Dopo aver scartato inizialmente tutte le coppie in vostro possesso, quando pescate una carta e formate una nuova coppia, effettuate l'azione corrispondente.

Le azioni dei Personaggi sono le seguenti:



Contadina, Cavaliere: guadagnate 1 moneta.



Re, Regina, Mercante: guadagnate 2 monete.



Mago: scambiate una carta con un giocatore a vostra scelta.



Strega: scambiate tutte le vostre carte con un giocatore a vostra scelta.



Giullare: tutti danno le loro carte al giocatore accanto. Chi scarta la coppia di giullari decide il verso (orario o antiorario).

Le azioni di Mago, Strega e Giullare si applicano solo tra i giocatori che hanno ancora carte in mano. Ad esempio, se in mano avete solo 2 Streghe, scartate la coppia e non effettuate alcuna azione.

Chi resta l'ultimo in gioco con l'uomo nero perde 2 monete (se ce l'ha).
Giocate 3 mani: vince chi ha più monete.



Leggere e conservare per future referenze.

Clementoni S.p.a.
Zona Industriale Fontenoce s.n.c.
Assistenza clienti:





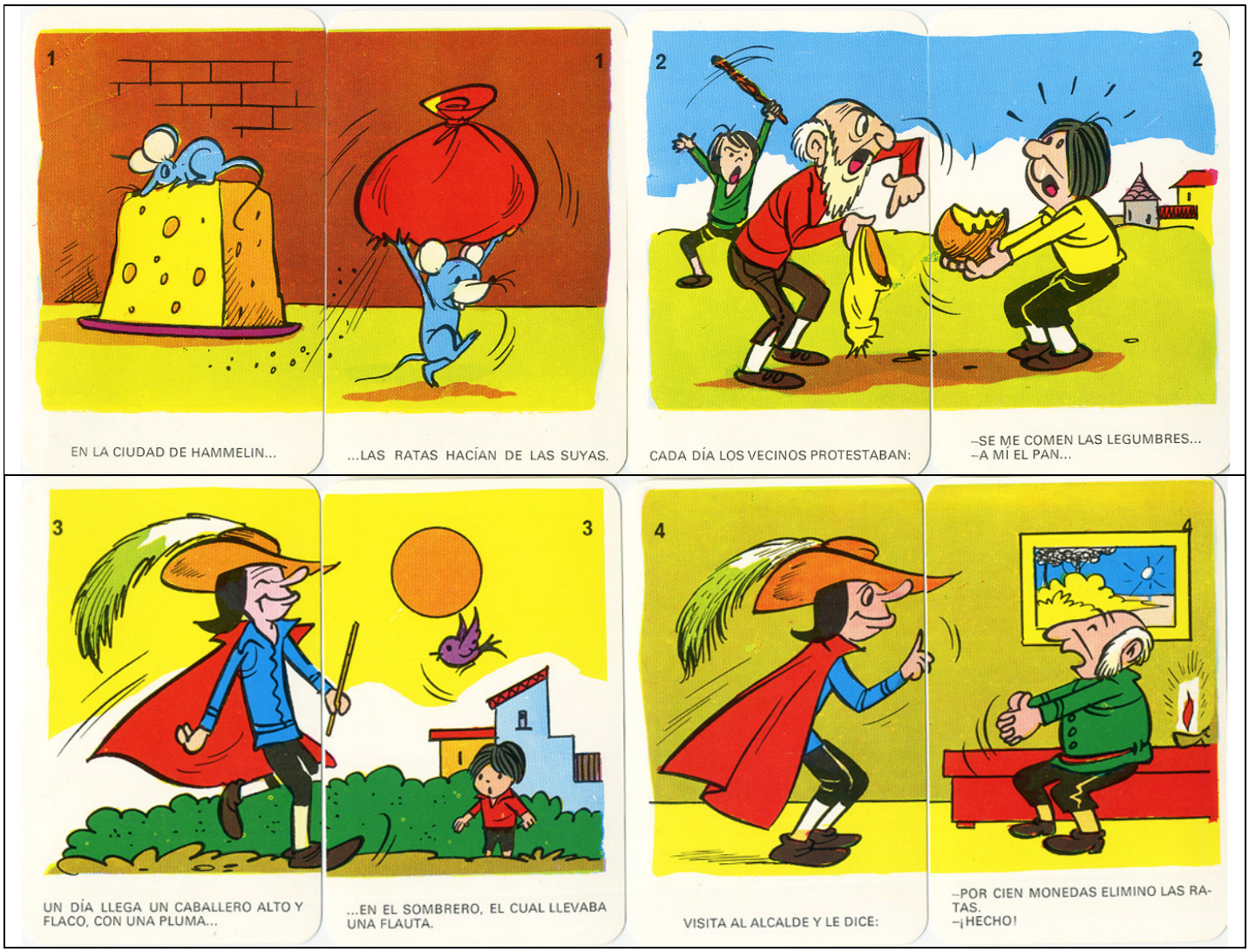




0231 - Comas - El flautista de Hammelin

Nome	**El flautista de Hammelin**
Fabbricante	**Comas - N.E.G.S.A. Naipes y Especialidades Graficas S. A.**
Paese	**Spagna**
Numero carte	**31 + 1 presentazione + 2 carte fiches**
Anno	**1974**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 89x57**

Il mazzo, disegnato da Sabatés, ci mostra alcune scene tratte dalla fiaba “Il pifferaio di Hamelin” scritta dai fratelli Grimm nel 1816 e ambientato nella cittadina della Bassa Sassonia nel 1284.
La leggenda era in precedenza diffusa oralmente in varie località della Germania e ricorda il fatto che nei secoli passati i topi era un grosso problema in molte località.





EL FLAUTISTA EMPIEZA A TOCAR...

...Y AL MOMENTO ACUDEN TODAS LAS RATAS.

ÉL SE LAS LLEVA MUY LEJOS...

...Y LOS ROEDORES DETRÁS, AL COMPÁS DE LA MÚSICA.

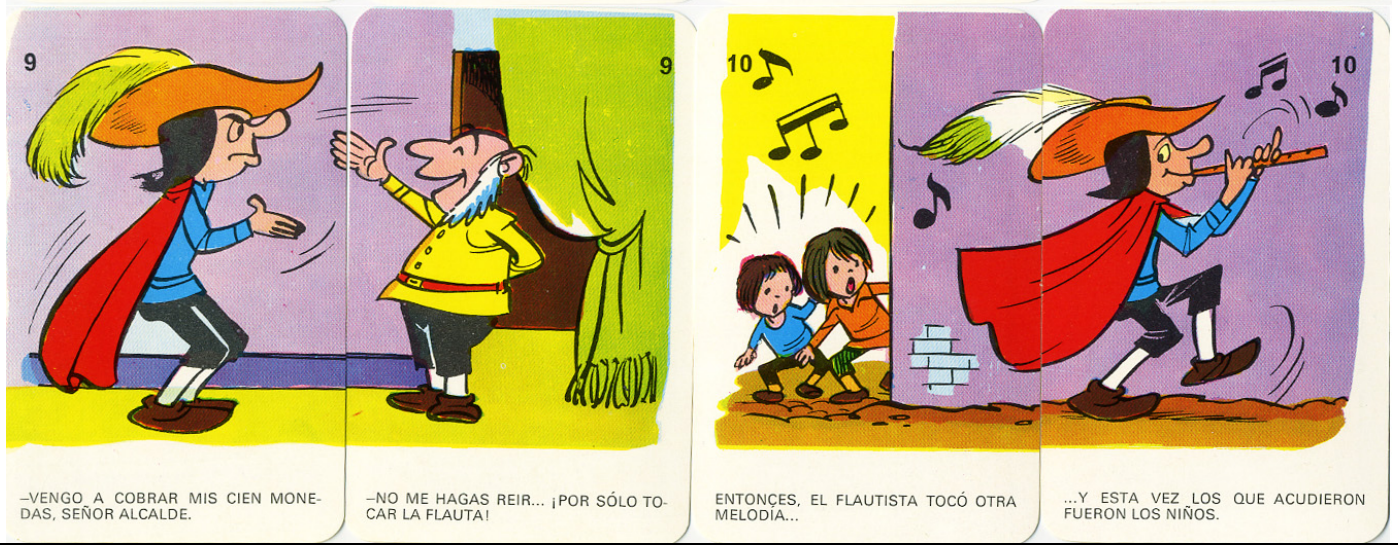


Y ASÍ, AL LLEGAR AL RÍO, LO CRUZA.

PERO LAS RATAS PERECEN TODAS, AHOGADAS.

¡VAYA ÉXITO! HASTA LOS GATOS...

...PRESUMEN QUE VAN A ESTAR A DIETA, EN ADELANTE.



–VENGO A COBRAR MIS CIEN MONEDAS, SEÑOR ALCALDE.

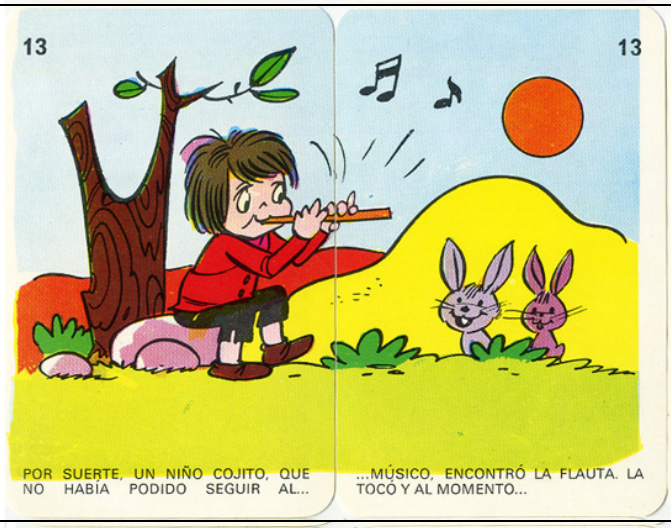
–NO ME HAGAS REIR... ¡POR SÓLO TOCAR LA FLAUTA!

ENTONCES, EL FLAUTISTA TOCÓ OTRA MELODÍA...

...Y ESTA VEZ LOS QUE ACUDIERON FUERON LOS NIÑOS.

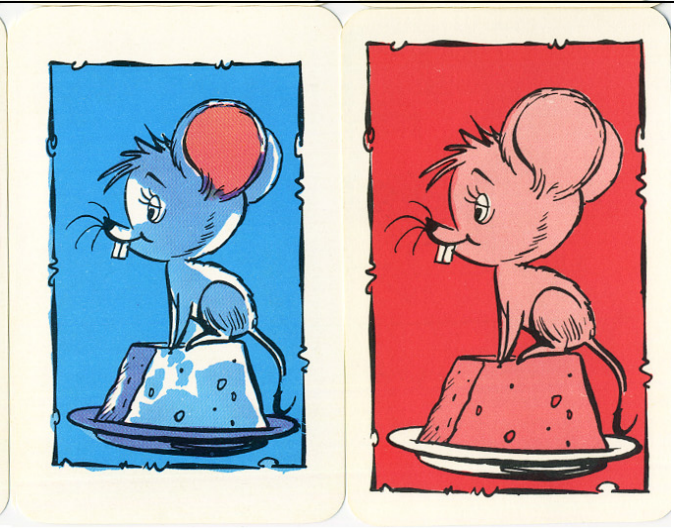

11
11
Y SE LOS LLEVÓ MUY LEJOS, A LAS MONTAÑAS, ESCONDIÉNDOLOS...
...EN UNA GRUTA, QUE CERRÓ CON UNA GRAN PIEDRA.


12
12
–¡HIJOS MÍOS! ¿DÓNDE ESTÁN?
–LA CULPA ES DEL ALCALDE...
–DEBIÓ PAGAR LO PROMETIDO...
–¡QUE PAGE!

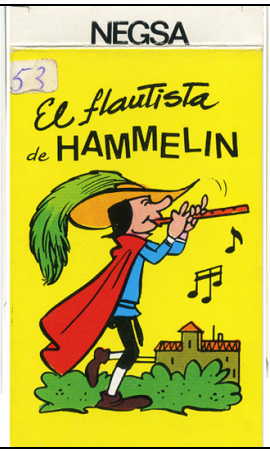

13
13
POR SUERTE, UN NIÑO COJITO, QUE NO HABÍA PODIDO SEGUIR AL...
...MÚSICO, ENCONTRÓ LA FLAUTA. LA TOCÓ Y AL MOMENTO...


14
14
...SE ABRIÓ LA GRUTA, SALIENDO LOS NIÑOS PRISIONEROS.
¡QUÉ ALEGRÍA! PERO, POR SI ACASO, EL ALCALDE...


15
15
...DECIDE PAGAR SU DEUDA, Y ASÍ RENACE...
...LA TRANQUILIDAD EN LA CIUDAD DE HAMMELIN.




JUEGO INFANTIL
NAIPES
COMAS
El flautista de HAMMELIN
31 CARTAS
NAIPES Y ESPECIALIDADES GRAFICAS, S. A.
BARCELONA
MADE IN SPAIN


NEGSA
53
El flautista de HAMMELIN


El flautista de HAMMELIN


COMAS CASINO
1
NEGSA

0233 - Comas - Gulliver en el pais de los enaños

Nome	**Gulliver en el pais de los enaños**
Fabbricante	**Comas - N.E.G.S.A. Naipes y Especialidades Graficas S. A.**
Paese	**Spagna**
Numero carte	**31 + 1 presentazione + 2 carte fiches**
Anno	**1969**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 89x57**

Il mazzo, disegnato da Sabatés, ci mostra alcune scene tratte dal romanzo “I viaggi di Gulliver” scritto da Jonathan Swift nel 1726.
Il romanzo, uscito con lo pseudonimo di Lemuel Gulliver, è noto come libri per ragazzi, ma in effetti era una feroce satira della società del tempo, prendendo in giro i meccanismi del potere come il sistema giudiziario ecc.



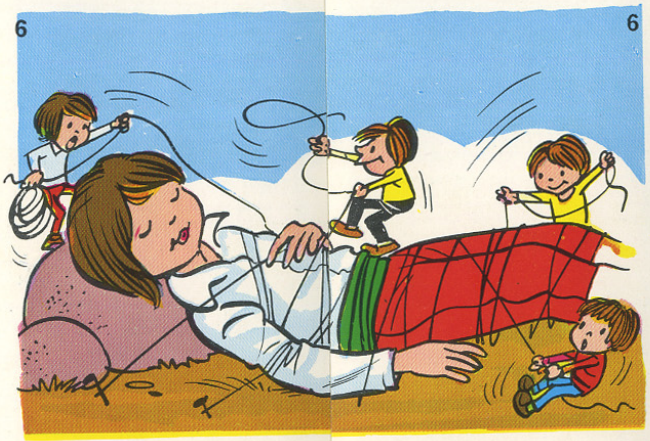
5



PERO EL ESPÍA DE LOS LILIPUTIENSES...

...LO DESCUBRE Y CORRE A DAR EL PARTE.

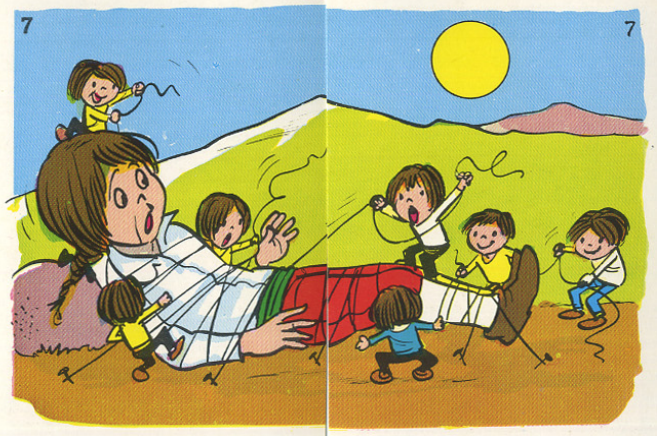
6



Y ASÍ LLEGAN AL LUGAR DONDE HAN DESCUBIERTO...

...AL "HOMBRE MONTAÑA", ATÁNDOLO CUIDADOSAMENTE...

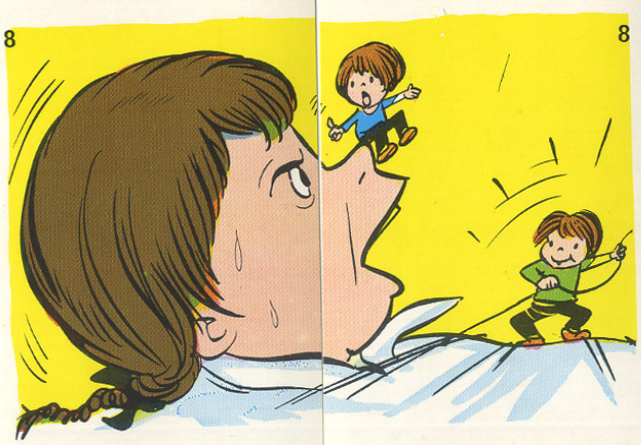
7



...POR PURA PRECAUCIÓN.

¬¡EH! ¡QUE ESTOY AQUÍ EN SON DE PAZ!

8



¬¡SI PRETENDES HUIR, ERES GIGANTE MUERTO!

–SI PUEDO AYUDAROS EN ALGO... –DICE GULLIVER.

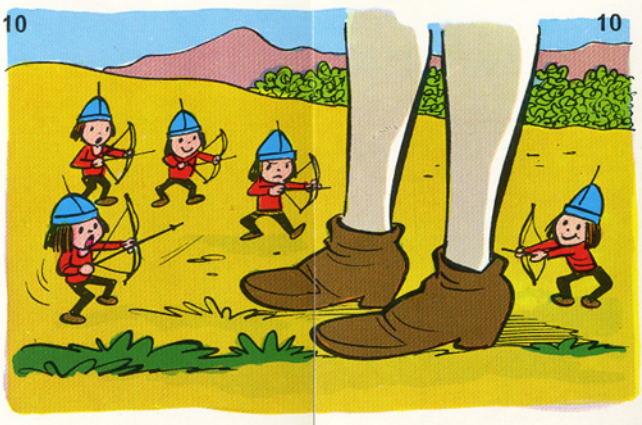
9



PARA PROBARLO, DECIDEN PRESENTARLO...

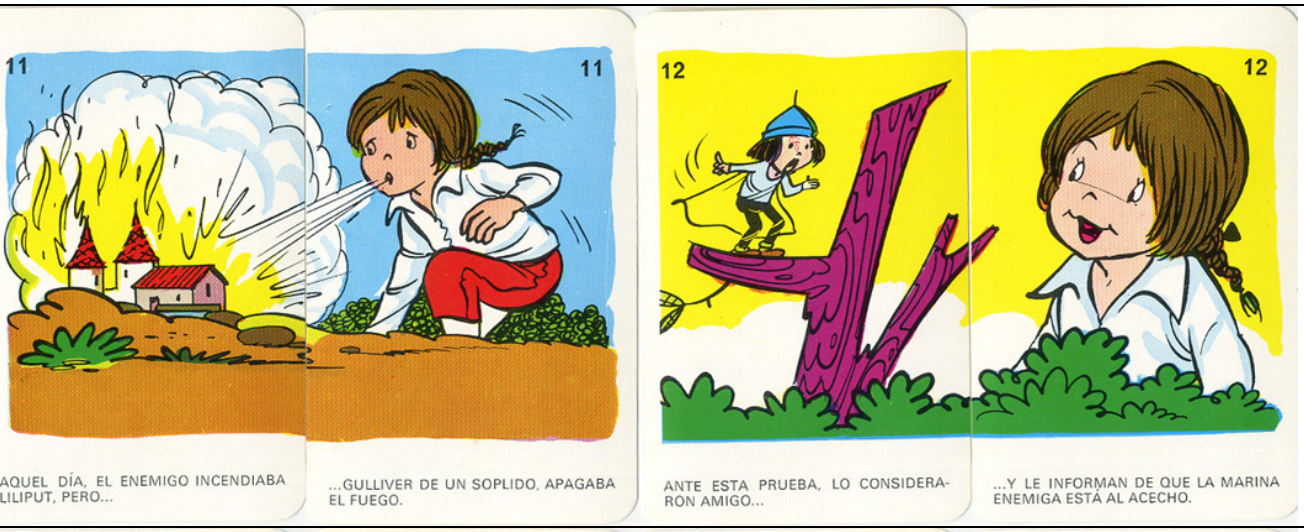
...AL JEFE DE SU EJÉRCITO. –ESTAMOS EN GUERRA CON EL PAÍS VECINO...

10



...PORQUE ROMPEN LOS HUEVOS POR LA MITAD...

...EN VEZ DE HACERLO POR LA PUNTA, COMO NOSOTROS.



AQUEL DÍA, EL ENEMIGO INCENDIABA LILIPUT, PERO...

...GULLIVER DE UN SOPLIDO, APAGABA EL FUEGO.

ANTE ESTA PRUEBA, LO CONSIDERARON AMIGO...

...Y LE INFORMAN DE QUE LA MARINA ENEMIGA ESTÁ AL ACECHO.

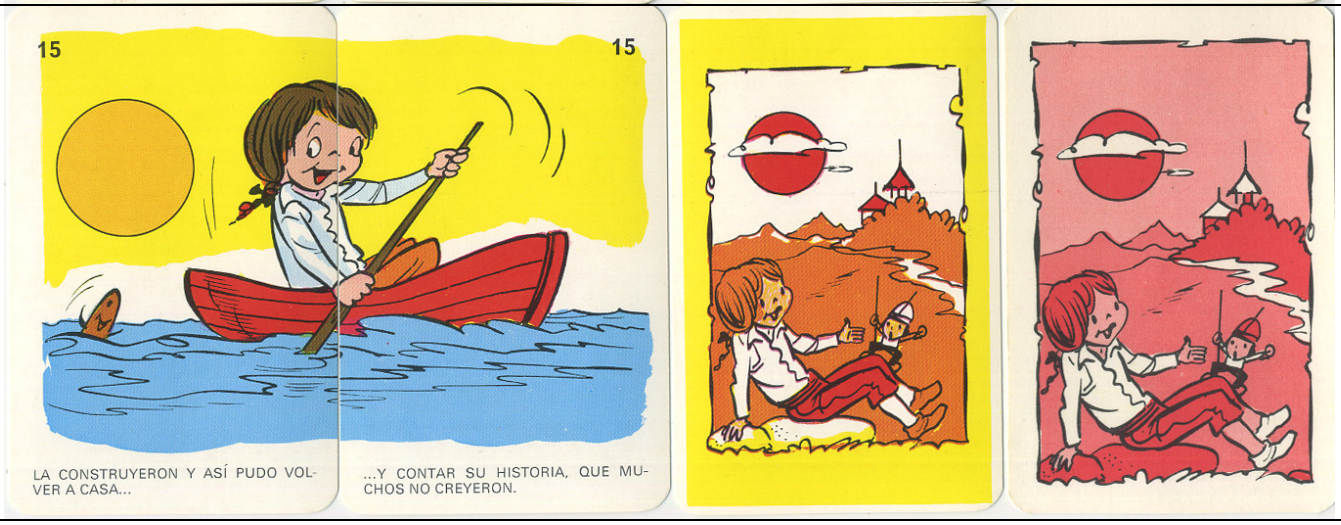


PERO ESO RESULTA UN JUEGO DE NIÑOS...

...PARA GULLIVER, QUE DESBARATA LA ESCUADRA.

–TE NOMBRAMOS "CABALLERO LARGUIRUCHO MAYOR" DE LILIPUT...

...Y AHORA PIDE LO QUE QUIERAS. –UNA EMBARCACIÓN.



LA CONSTRUYERON Y ASÍ PUDO VOLVER A CASA...

...Y CONTAR SU HISTORIA, QUE MUCHOS NO CREYERON.



GULLIVER EN EL PAIS DE LOS ENANOS

NAIPES COMAS ofrece a sus amiguitos un nuevo juego, inspirado en el célebre cuento "Gulliver en el País de los Enanos".

El juego se compone de 15 series de dos cartas, y una carta suelta, en la que sólo figura GULLIVER EN LILIPUT. Cada serie o pareja representa una escena del famoso cuento.

Una vez distribuidas todas las cartas, cada jugador extiende sobre la mesa las parejas que pueda formar. Después, por turno, cada jugador presenta sus cartas por el reverso a su vecino, quien debe coger una al azar y, si forma pareja con alguna de las suyas, extenderla. El primero que se queda sin cartas gana, perdiendo el que se queda con la carta en la que sólo figura GULLIVER EN LILIPUT.

Naipes y Especialidades Gráficas, S.A.
NAIPES COMAS
Barcelona

Made in Spain

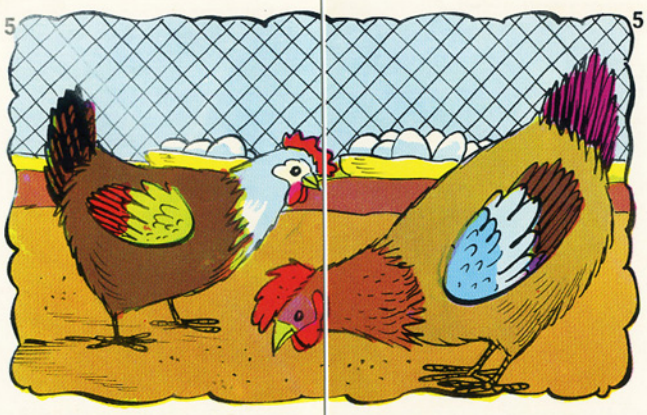
0234 - Comas - La lechera

Nome	**La lechera**
Fabbricante	**Comas - N.E.G.S.A. Naipes y Especialidades Graficas S. A.**
Paese	**Spagna**
Numero carte	**31 + 1 presentazione + 2 carte fiches**
Anno	**1969**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 89x57**

Il mazzo, disegnato da Sabatés, ci mostra alcune scenette tratte dalla favola scritta da Félix Samaniego.
La fiaba parla di una bambina incaricata di vendere il latte appena munto al mercato. Durante il tragitto la bimba fa progetti: vendere il latte e comprare galline, allevarle e vendere le uova per comprare altri animali e rivenderli per …
Così fantasticando sogna di diventare ricca, ma non guarda dove cammina e così inciampa e rovescia tutto il latte … e con questo tutti i suoi sogni vanno in fumo.



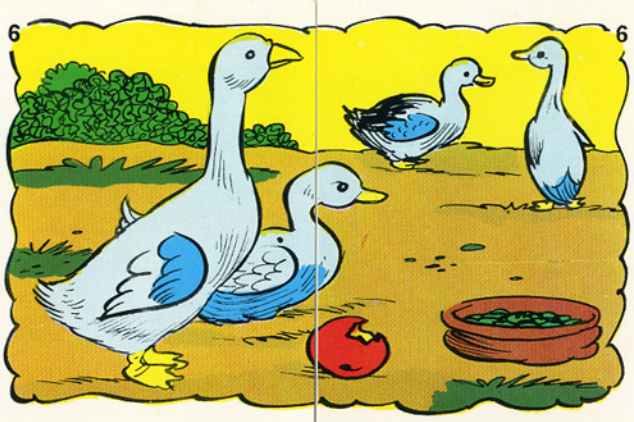
5



AL CRECER SE CONVERTIRÍAN EN GALLINAS...

...LAS CUALES ME PROPORCIONARÍAN MÁS HUEVOS.

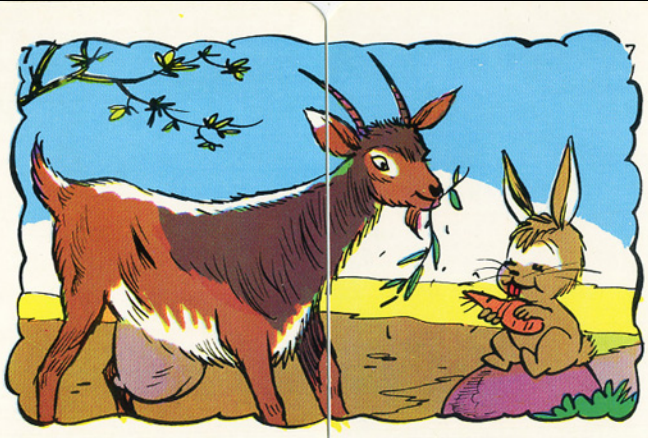
6



Y CON EL DINERO QUE GANARÍA AL VENDERLOS...

...PODRÍA COMPRAR PATOS.

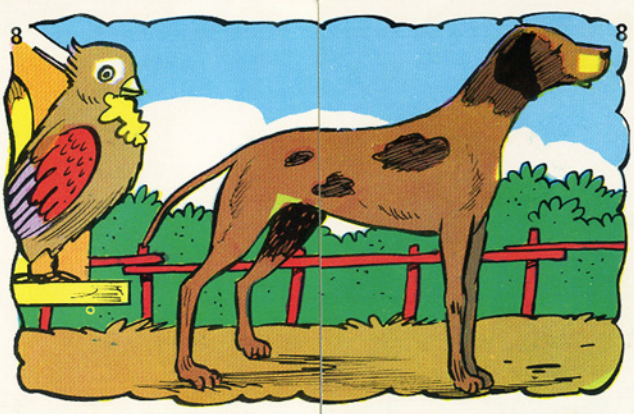
7



INCLUSO CONEJITOS Y ALGUNA CABRA...

...POCO A POCO, UNA VERDADERA GRANJA.

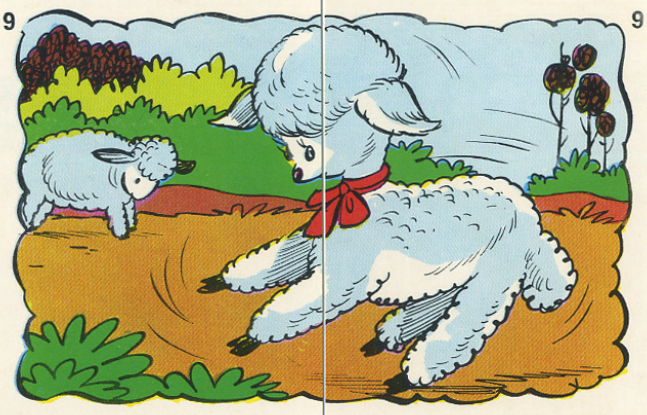
8



TAMPOCO FALTARÍAN PALOMAS...

¡AH! Y UN PERRO GUARDIÁN, ¡CLARO!

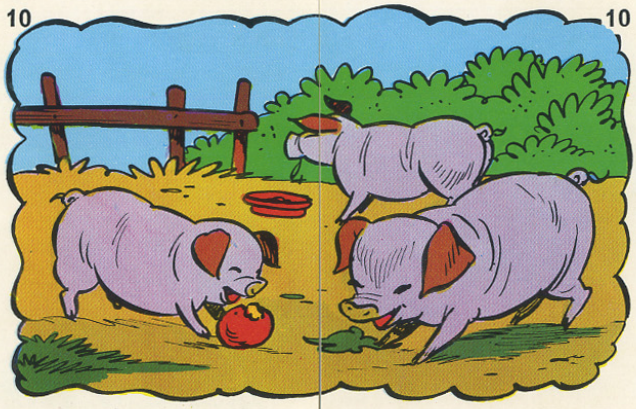
9



TENER CORDERITOS SIEMPRE HA SIDO MI SUEÑO...

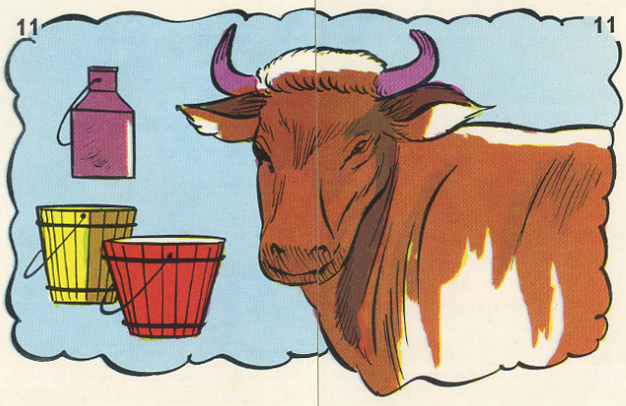
¡SON TAN BONITOS..!

10



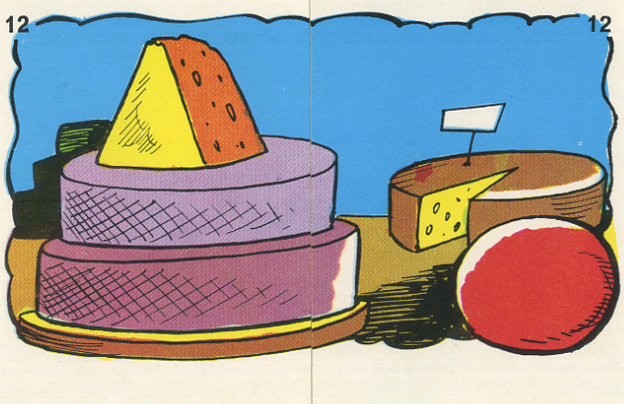
¿Y POR QUÉ NO CERDITOS?

¡CON LO QUE SE PAGAN LOS JAMONES!



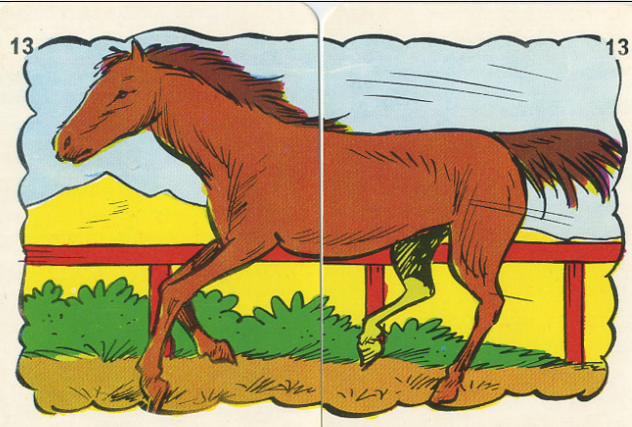
DE PROSPERAR ASÍ...

...PODRÍA TENER INCLUSO VACAS.



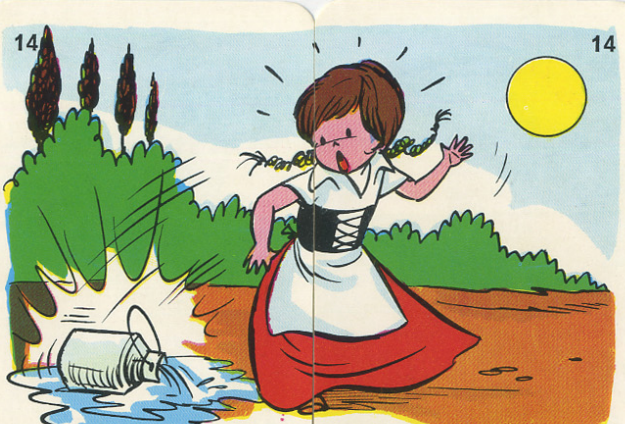
ÉSTAS ME PROPORCIONARÍAN MÁS LECHE...

...E INCLUSO PODRÍA HACER QUESOS.



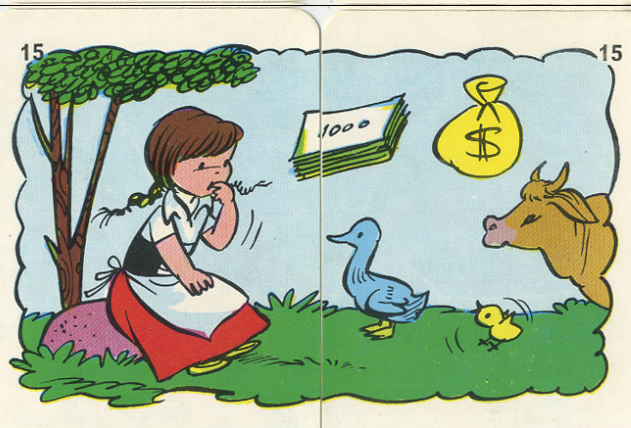
ME COMPRARÉ UN CABALLO, PARA RECORRER LA HACIENDA...

...Y LOS DOMINGOS IRÉ A PASEAR CON ÉL...



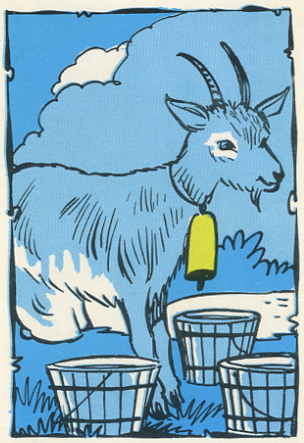
¡AY! ¡VAYA TROPEZÓN..! EL CÁNTARO DERRAMADO Y...

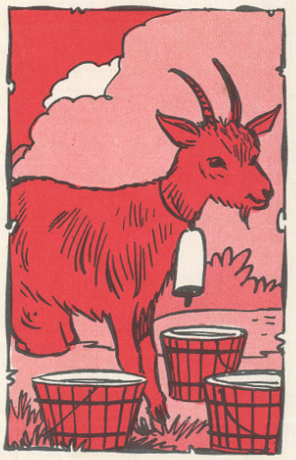
...TODOS MIS SUEÑOS POR EL AIRE.



HUBIERA SIDO TAN BELLO... PERO...

...EMPEZAREMOS DE NUEVO. ES TAN HERMOSO SOÑAR...















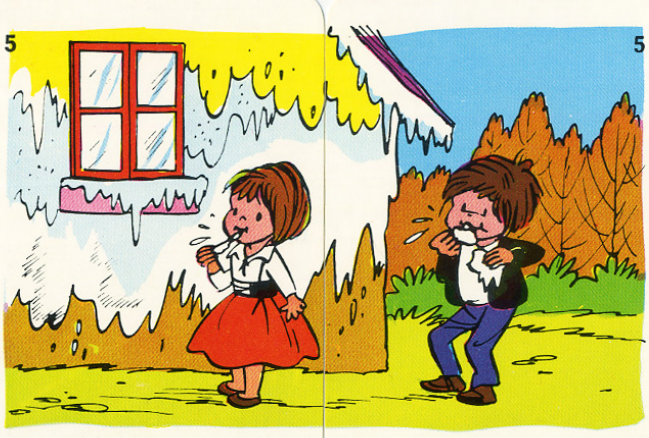
0232 - Comas - La casita de chocolate

Nome	**La casita de chocolate**
Fabbricante	**Comas - N.E.G.S.A. Naipes y Especialidades Graficas S. A.**
Paese	**Spagna**
Numero carte	**31 + 1 presentazione + 2 carte fiches**
Anno	**1974**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 89x57**

Il mazzo, disegnato da Sabatés, ci mostra alcune scene tratte dalla favola della “Casetta di cioccolato”, una variante della più nota fiaba di Hansel e Gretel, scritta dai fratelli Grim nel 1812.
Qui la strega cattiva è diventata una bella signora bionda e la casetta di marzapane è diventata di cioccolato, come dice il titolo.



5

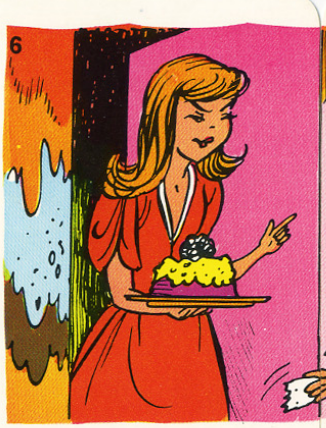


–OYE, ¿TE HAS FIJADO? ES DE CHOCOLATE...

5

–¡OH! ES VERDAD... ¡HUM! QUÉ RICO...

6



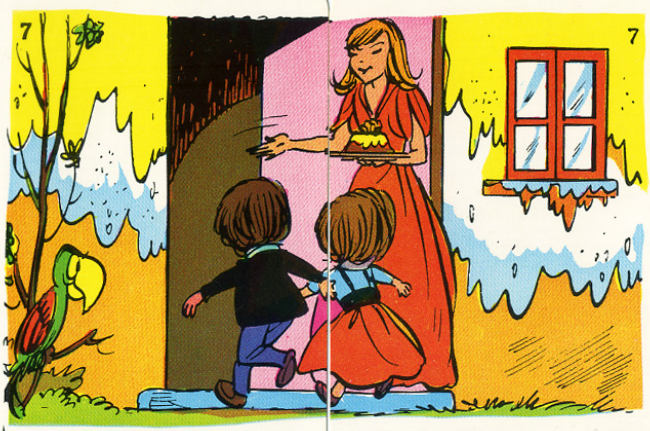
–HOLA, PEQUEÑOS... ¿OS GUSTAN LOS DULCES? PASAD Y OS INVITARÉ...

6



–¿DE VERDAD? QUÉ ALEGRÍA...

7

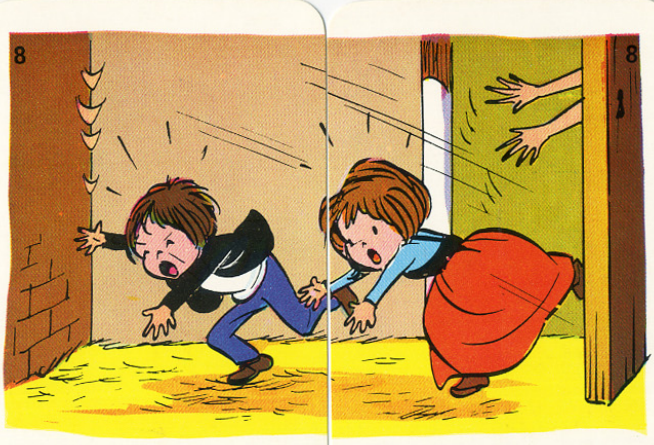


–ME GUSTA HACER FELICES A LOS NIÑOS...

7

LO QUE IGNORABAN ES QUE AQUELLA MUJER ERA UNA BRUJA DISFRAZADA...

8

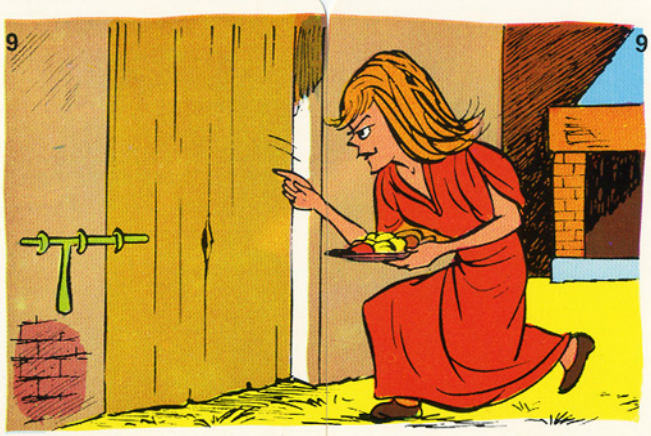


...LA CUAL LOS ENCERRÓ EN UN CUARTO.

8

–¡JA, JA, JA...! ESPERARÉ A QUE ENGORDEN PARA COMÉRMELOS EN SALSA VERDE...

9

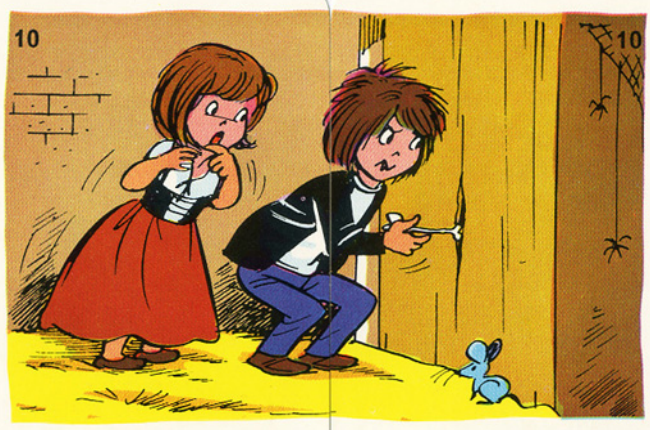


CADA DÍA LES HACÍA SACAR EL DEDO POR UNA RANURA DE LA PUERTA:

9

–A VER, SACAD EL DEDO PARA COMPROBAR SI HABÉIS ENGORDADO...

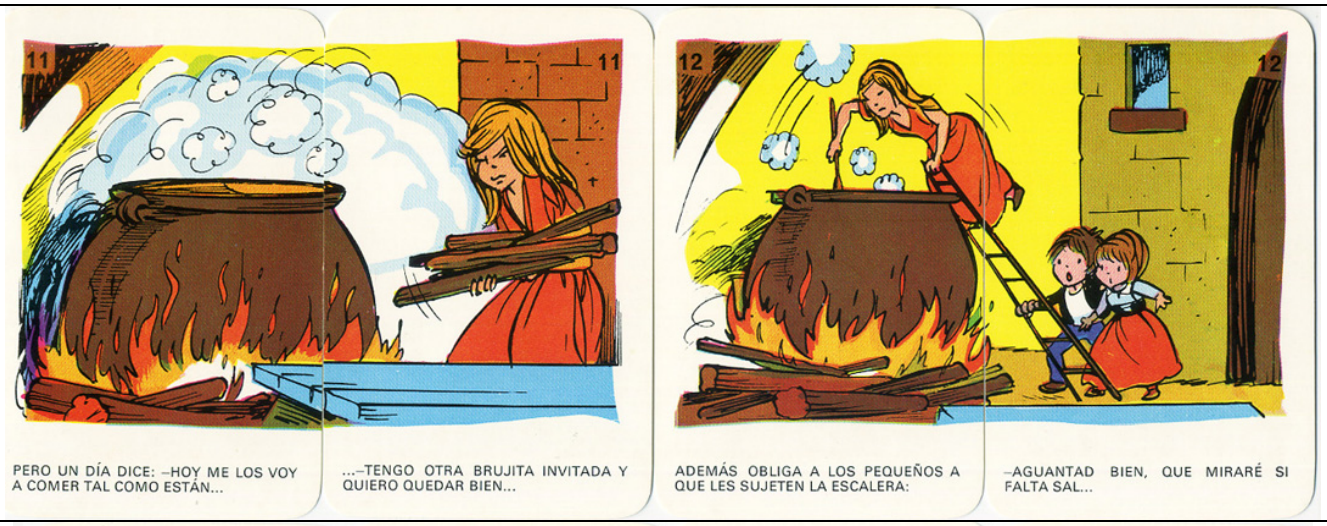
10



PERO ELLOS SACABAN UN HUESO QUE HABÍAN HALLADO EN EL SUELO...

10

–¡SÍ QUE ESTÁIS DELGADOS! –DECÍA LA BRUJA–. OS DARÉ MÁS COMIDA...

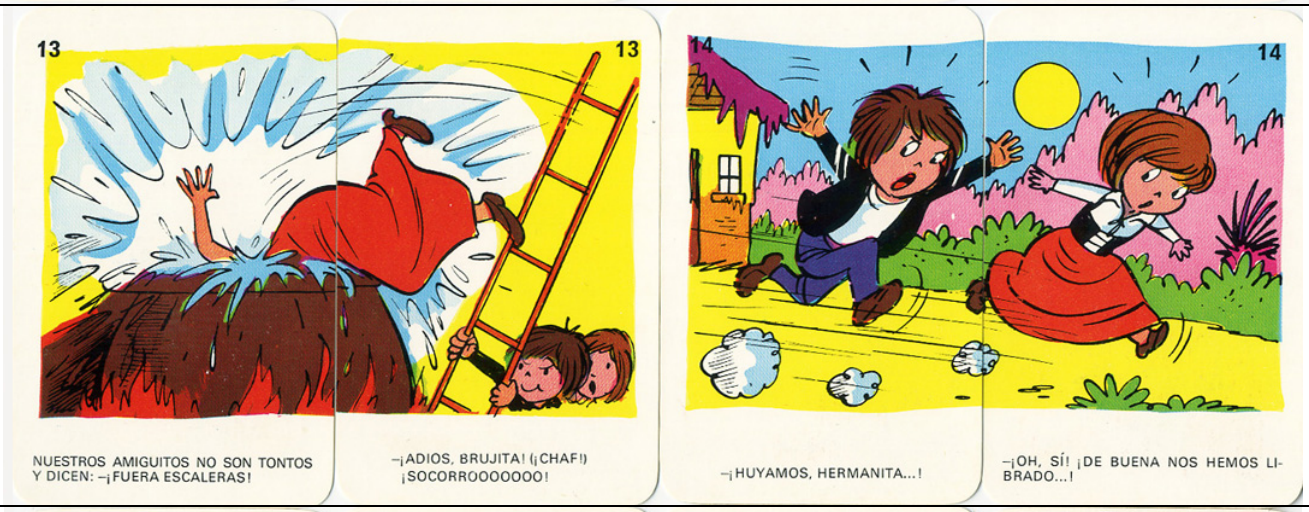


PERO UN DÍA DICE: –HOY ME LOS VOY A COMER TAL COMO ESTÁN...

...–TENGO OTRA BRUJITA INVITADA Y QUIERO QUEDAR BIEN...

ADEMÁS OBLIGA A LOS PEQUEÑOS A QUE LES SUJETEN LA ESCALERA:

–AGUANTAD BIEN, QUE MIRARÉ SI FALTA SAL...

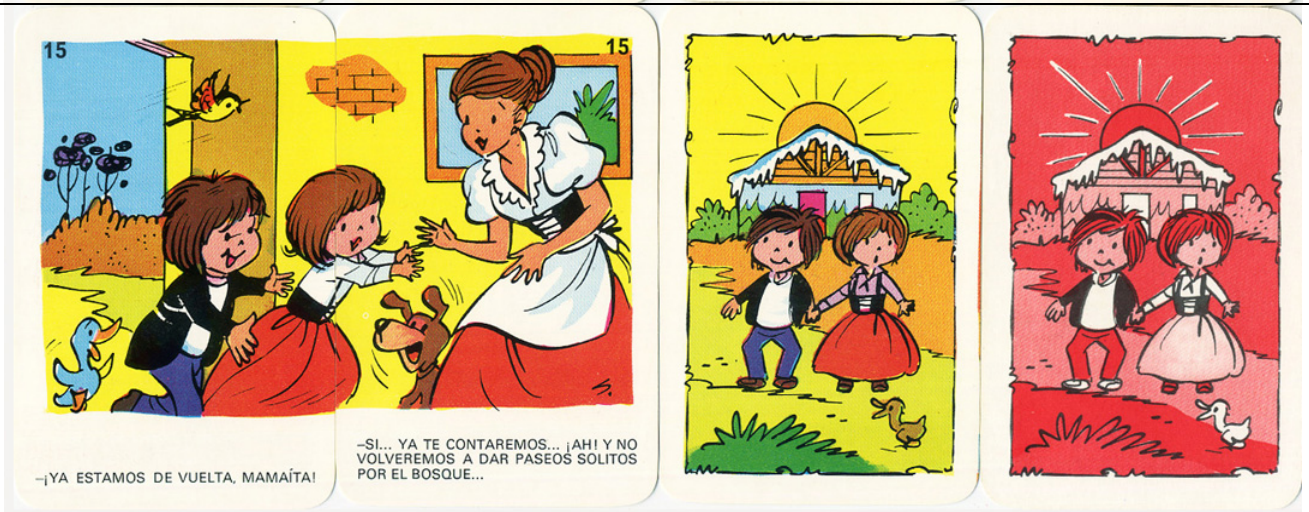


NUESTROS AMIGUITOS NO SON TONTOS Y DICEN: –¡FUERA ESCALERAS!

–¡ADIOS, BRUJITA! (¡CHAF!) ¡SOCORROOOOOO!

–¡HUYAMOS, HERMANITA...!

–¡OH, SÍ! ¡DE BUENA NOS HEMOS LIBRADO...!



–¡YA ESTAMOS DE VUELTA, MAMAÍTA!

–SI... YA TE CONTAREMOS... ¡AH! Y NO VOLVEREMOS A DAR PASEOS SOLITOS POR EL BOSQUE...





LA CASITA DE CHOCOLATE

NAIPES COMAS ofrece a sus amiguitos un nuevo juego, inspirado en el célebre cuento "La Casita de Chocolate".

El juego se compone de 15 series de dos cartas, y una carta suelta, en la que figuran LOS NIÑOS y LA CASITA DE CHOCOLATE. Cada serie representa una escena del famoso cuento.

Una vez distribuidas todas las cartas, cada jugador extiende sobre la mesa las parejas que pueda formar. Después, por turno, cada jugador presenta sus cartas por el reverso a su vecino, quien debe coger una al azar y, si forma pareja con alguna de las suyas, extenderla. El primero que se quede sin cartas gana, perdiendo el que se queda con la carta en la que sólo figuran LOS NIÑOS y LA CASITA DE CHOCOLATE.

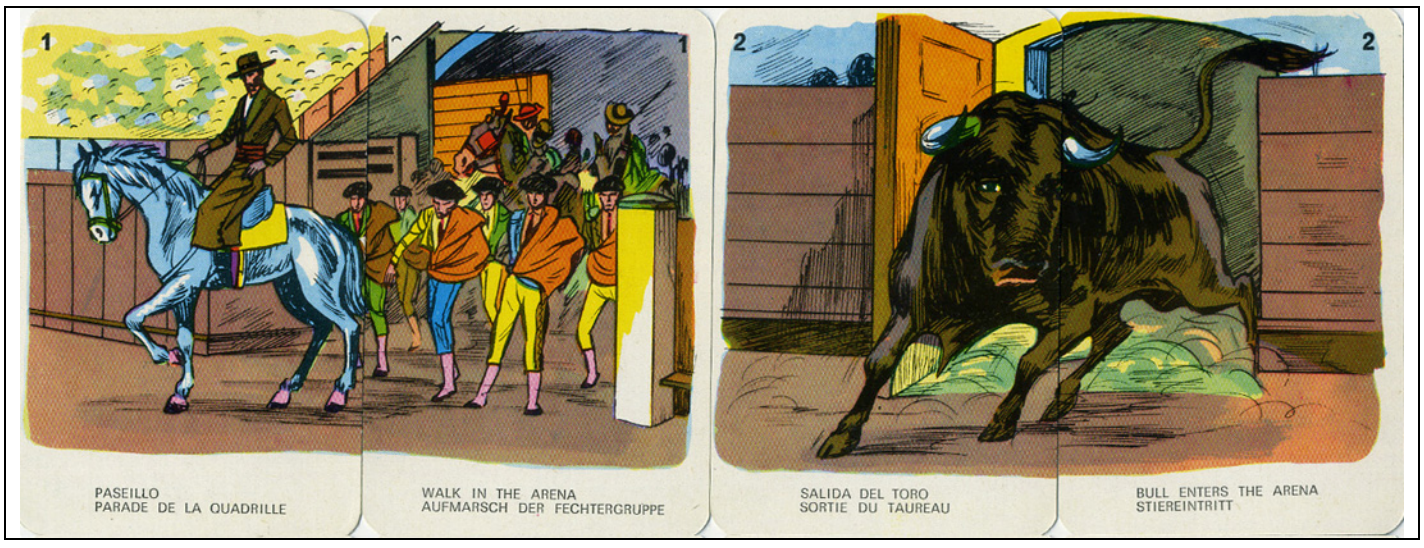
Naipes y Especialidades Gráficas, S. A.
NAIPES COMAS
Barcelona

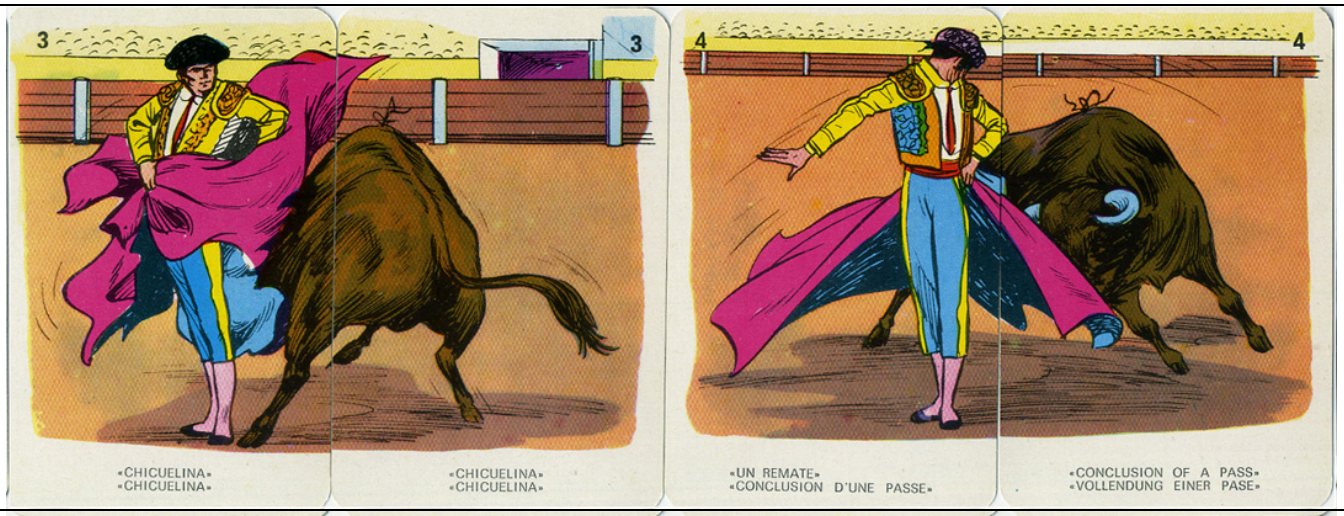


3392 - Comas - Corrida de toros

Nome	**Corrida de toros**
Fabbricante	**Comas - N.E.G.S.A. Naipes y Especialidades Graficas S. A.**
Paese	**Spagna**
Numero carte	**31 + 1 regole gioco**
Anno	**1969**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 88x57**

Ogni coppia di questo mazzo presenta la due metà delle figure che, abbinate correttamente, mostrano un momento (*suerte*) della corrida, il cui titolo è scritto in basso in spagnolo, francese, inglese e tedesco.
Abbiamo nell'ordine: "*paseillo*" parata della quadriglia, "*salida*" uscita del toro, "*chicuelina*", "*remate*" conclusione di un passo, picador impegnato nella "*suerte de varas*" e banderillero all'opera con "*un par de banderillas*", "*brindis*" dedica del toro a una fanciulla del pubblico, "*manoletina*", "*molinete de rodillas*" passaggio con ginocchio piegato, "*pase con la derecha*" passaggio con la cappa nella destra, "*estatuario por alto*" passaggio con la cappa sopra il toro, "*pase natural*" passaggio naturale, "*arrucina*", "*estocada*" stoccata e "*arrastre*" traino del toro fuori dall'arena.
La carta con le istruzioni del gioco, in spagnolo e tedesco, indica anche l'anno in cui è stato registrato il disegno di queste carte.



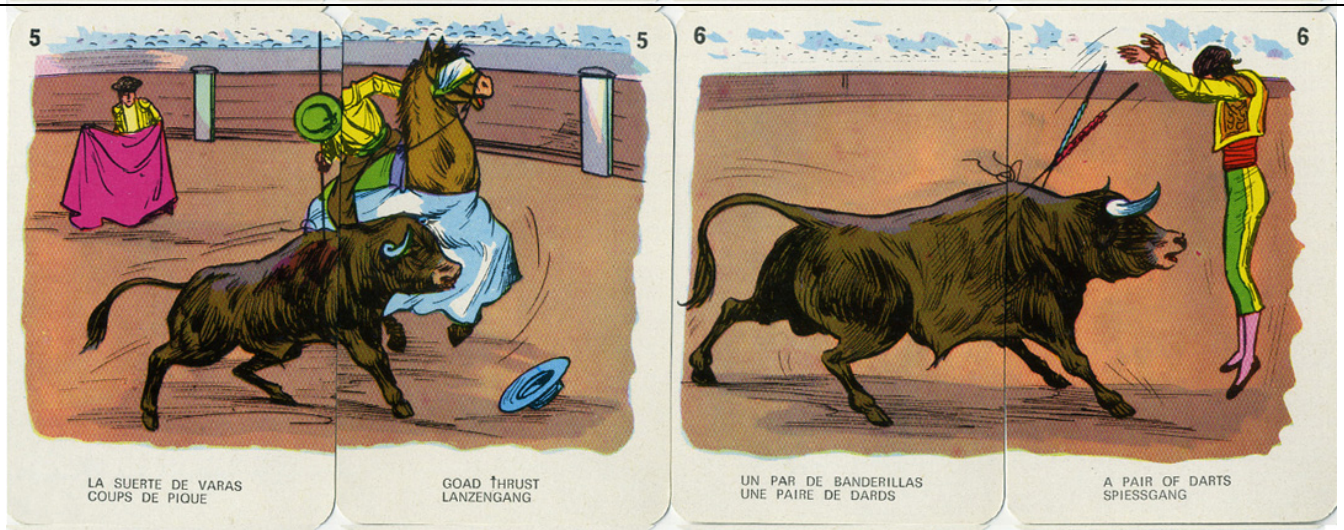


«CHICUELINA»
«CHICUELINA»

«CHICUELINA»
«CHICUELINA»

«UN REMATE»
«CONCLUSION D'UNE PASSE»

«CONCLUSION OF A PASS»
«VOLLENDUNG EINER PASE»

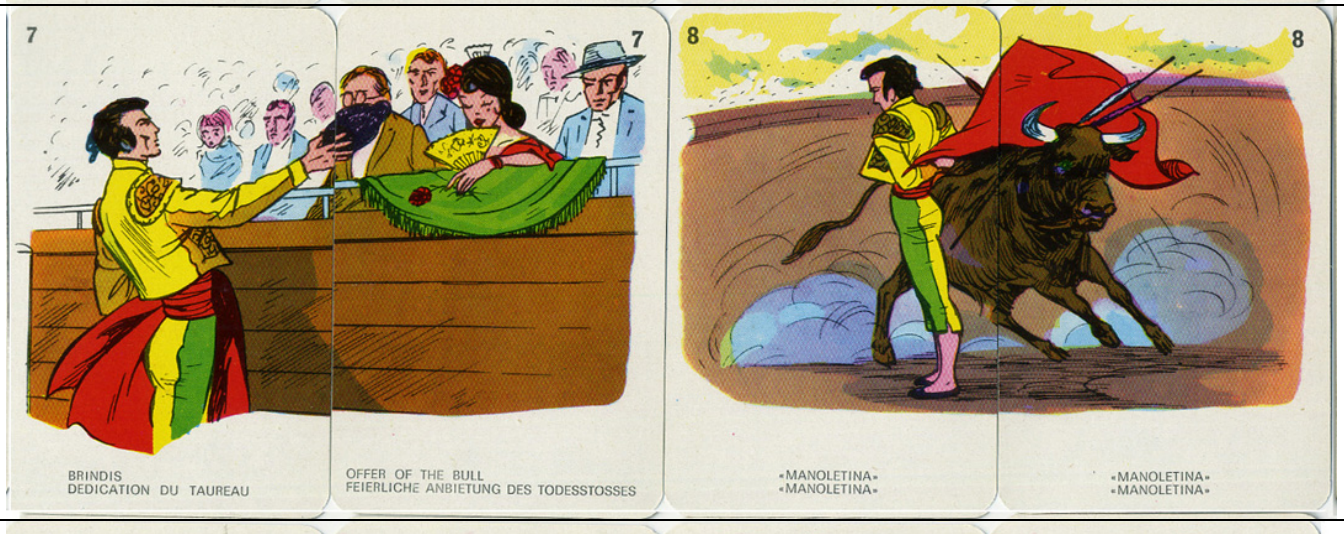


LA SUERTE DE VARAS
COUPS DE PIQUE

GOAD THRUST
LANZENGANG

UN PAR DE BANDERILLAS
UNE PAIRE DE DARDS

A PAIR OF DARTS
SPIESSGANG



BRINDIS
DEDICATION DU TAUREAU

OFFER OF THE BULL
FEIERLICHE ANBIETUNG DES TODESSTOSSES

«MANOLETINA»
«MANOLETINA»

«MANOLETINA»
«MANOLETINA»

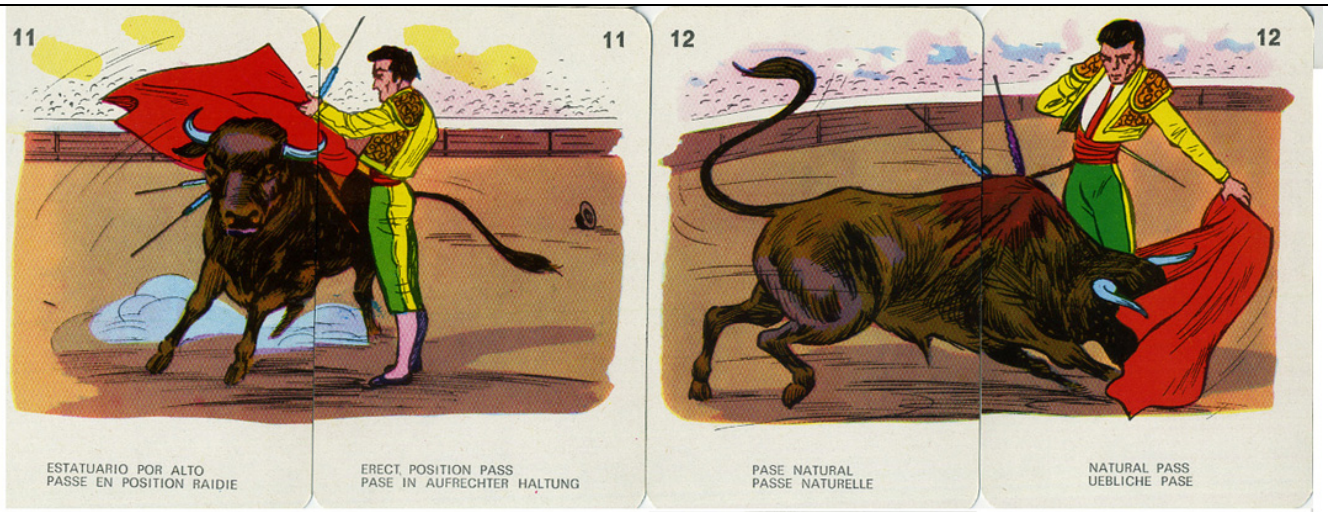


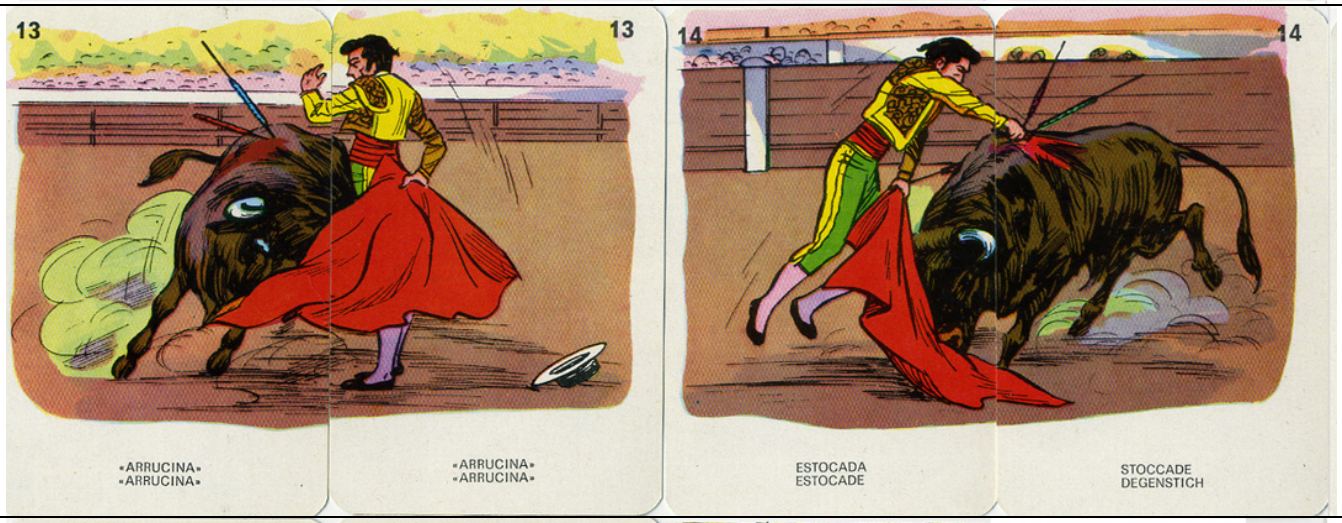
MOLINETE DE RODILLAS
FEINTE A GENOU

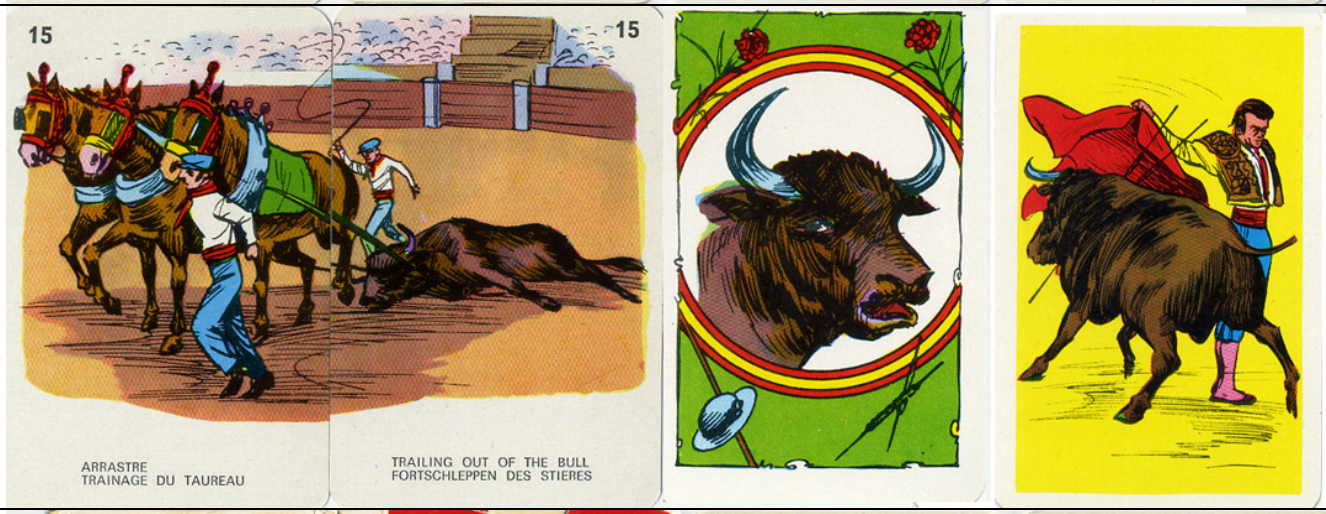
SWEEP WITH BENDED KNEES
KNIENDE GEWANDTE KREISWENDUNG

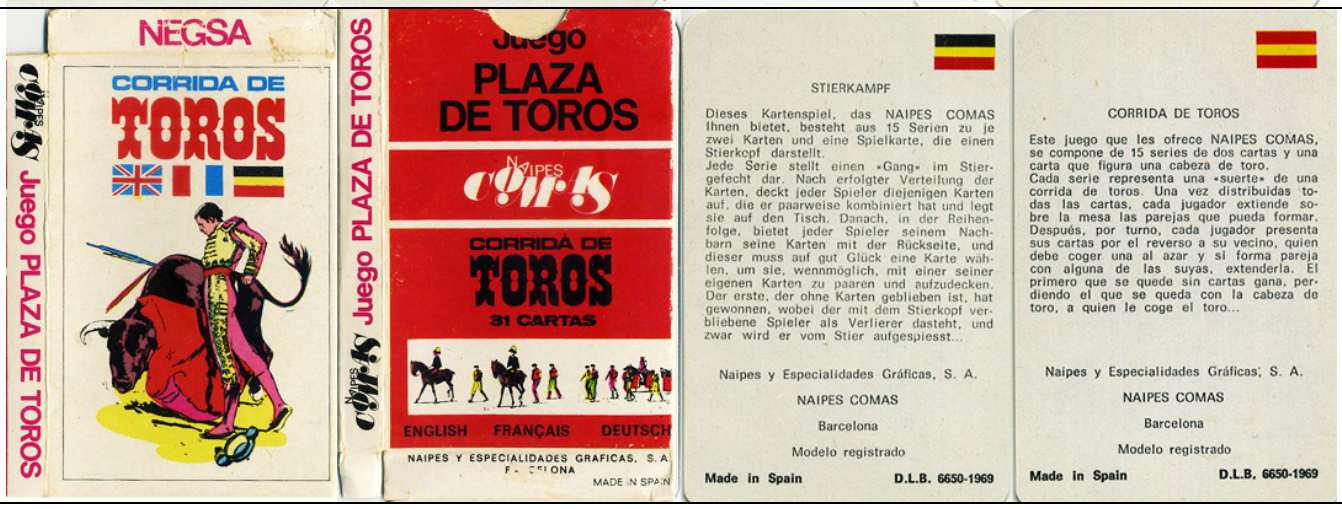
PASE CON LA DERECHA
PASSE AVEC LA MAIN DROITE

RIGHT HAND PASS
RECHTS-PASE


11
11
12
12
ESTATUARIO POR ALTO
PASSE EN POSITION RAIDIE
ERECT POSITION PASS
PASE IN AUFRECHTER HALTUNG
PASE NATURAL
PASSE NATURELLE
NATURAL PASS
UEBLICHE PASE


13
13
14
14
«ARRUCINA»
«ARRUCINA»
«ARRUCINA»
«ARRUCINA»
ESTOCADA
ESTOCADE
STOCCADE
DEGENSTICH


15
15
ARRASTRE
TRAINAGE DU TAUREAU
TRAILING OUT OF THE BULL
FORTSCHLEPPEN DES STIERES


NEGSA
NAIPES COMAS
Juego PLAZA DE TOROS
CORRIDA DE
TOROS
Juego
PLAZA
DE TOROS
NAIPES COMAS
CORRIDA DE
TOROS
31 CARTAS
ENGLISH FRANÇAIS DEUTSCH
NAIPES Y ESPECIALIDADES GRAFICAS, S.A.
MADE IN SPAIN
STIERKAMPF
Dieses Kartenspiel, das NAIPES COMAS Ihnen bietet, besteht aus 15 Serien zu je zwei Karten und eine Spielkarte, die einen Stierkopf darstellt.
Jede Serie stellt einen «Gang» im Stiergefecht dar. Nach erfolgter Verteilung der Karten, deckt jeder Spieler diejenigen Karten auf, die er paarweise kombiniert hat und legt sie auf den Tisch. Danach, in der Reihenfolge, bietet jeder Spieler seinem Nachbarn seine Karten mit der Rückseite, und dieser muss auf gut Glück eine Karte wählen, um sie, wennmöglich, mit einer seiner eigenen Karten zu paaren und aufzudecken. Der erste, der ohne Karten geblieben ist, hat gewonnen, wobei der mit dem Stierkopf verbliebene Spieler als Verlierer dasteht, und zwar wird er vom Stier aufgespiesst...
Naipes y Especialidades Gráficas, S. A.
NAIPES COMAS
Barcelona
Modelo registrado
Made in Spain
D.L.B. 6650-1969
CORRIDA DE TOROS
Este juego que les ofrece NAIPES COMAS, se compone de 15 series de dos cartas y una carta que figura una cabeza de toro.
Cada serie representa una «suerte» de una corrida de toros. Una vez distribuidas todas las cartas, cada jugador extiende sobre la mesa las parejas que pueda formar. Después, por turno, cada jugador presenta sus cartas por el reverso a su vecino, quien debe coger una al azar y si forma pareja con alguna de las suyas, extenderla. El primero que se quede sin cartas gana, perdiendo el que se queda con la cabeza de toro, a quien le coge el toro...
Naipes y Especialidades Gráficas, S. A.
NAIPES COMAS
Barcelona
Modelo registrado
Made in Spain
D.L.B. 6650-1969

4441 - Comas - El gato con botas

Nome	**El gato con botas**
Fabbricante	**Comas - N.E.G.S.A. Naipes y Especialidades Graficas S. A.**
Paese	**Spagna**
Numero carte	**31**
Anno	
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 89x57**

I disegni di Sabatès ci mostrano alcune scene della favola del Gatto con gli stivali, molto amata anche dai bambini spagnoli. La storia, molto nota nella versione di Charles Perrault (*vedi 4199*), narra le vicissitudini del giovane cui il padre aveva lasciato in eredità solo un gatto molto intraprendente che, spacciando il suo padrone per il marchese di Carabas, riesce a fargli sposare la figlia del re.



5



HAZ LO QUE TE PIDO Y SEREMOS RICOS...
—ESTA BIEN. ¿QUE DESEAS?

5



—UNAS BOTAS Y UN SOMBRERO...

6



Y EL GATO SE DIRIGE A LOS HUERTOS VECINOS...

6



...PARA ALMACENAR «COSECHAS»...

7



...UNAS VECES DE RICOS VEGETALES, COMO CEBOLLAS, COLIFLORES...

7



...JUDIAS, BERENGENAS...

8



...Y OTRAS VECES ALGUN CONEJO Y TODO.

8



...ENTONCES, SE DIRIGE A PALACIO Y...

9



ESTO ES UN OBSEQUIO PARA EL REY...

9



...DE PARTE DEL MARQUES DE CARABAS...

10

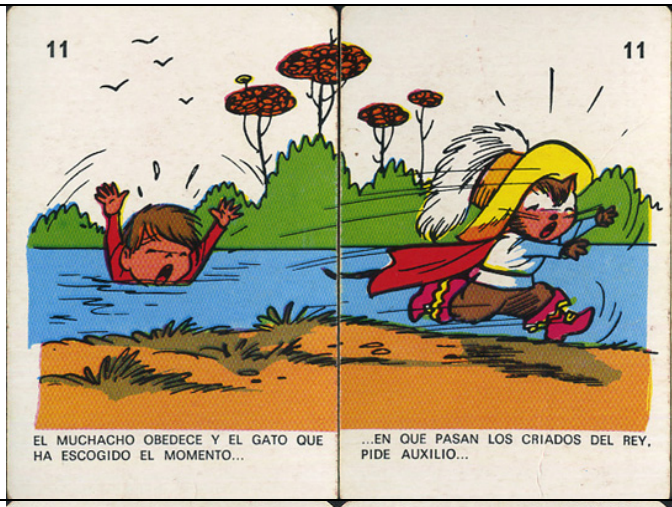


TRAS HACER LO MISMO VARIAS VECES, UN DIA SE DIRIGEN AL RIO...

10

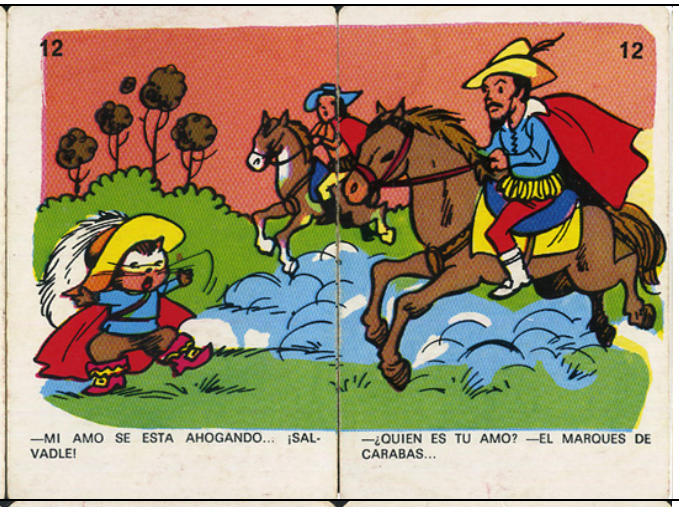


...—MI AMO, METETE AL AGUA Y PIDE AUXILIO...



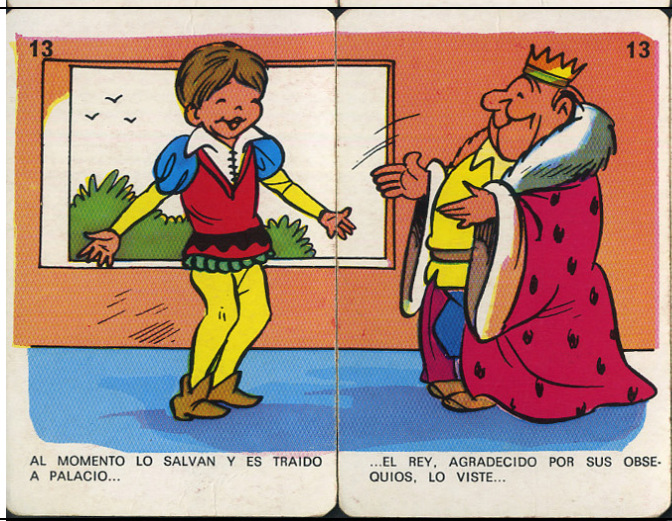
EL MUCHACHO OBEDECE Y EL GATO QUE HA ESCOGIDO EL MOMENTO...

...EN QUE PASAN LOS CRIADOS DEL REY, PIDE AUXILIO...



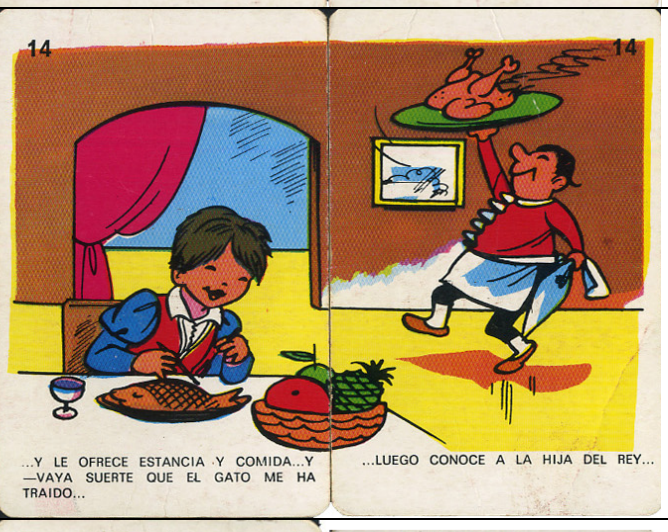
—MI AMO SE ESTA AHOGANDO... ¡SALVADLE!

—¿QUIEN ES TU AMO? —EL MARQUES DE CARABAS...



AL MOMENTO LO SALVAN Y ES TRAIDO A PALACIO...

...EL REY, AGRADECIDO POR SUS OBSEQUIOS, LO VISTE...



...Y LE OFRECE ESTANCIA Y COMIDA...Y —VAYA SUERTE QUE EL GATO ME HA TRAIDO...

...LUEGO CONOCE A LA HIJA DEL REY...



..DE CUYA BELLEZA QUEDA PRENDADO...

...Y SE CASA CON ELLA.







EL GATO CON BOTAS

Otra creación de NAIPES COMAS, destinada a complacer a sus buenos amiguitos. Esta vez se trata de un juego inspirado en el conocido cuento EL GATO CON BOTAS.

El juego se compone de 15 series de dos cartas, y una carta suelta, en la que sólo figura EL GATO CON BOTAS. Cada serie representa una escena de este famoso cuento.

Una vez distribuidas todas las cartas, cada jugador extiende sobre la mesa las parejas que pueda formar. Después, por turno, cada jugador presenta sus cartas por el reverso a su vecino, quien debe coger una al azar y, si forma pareja con alguna de las suyas, extenderla. El primero que se quede sin cartas gana, perdiendo el que se queda con la carta en la que sólo figura EL GATO CON BOTAS.

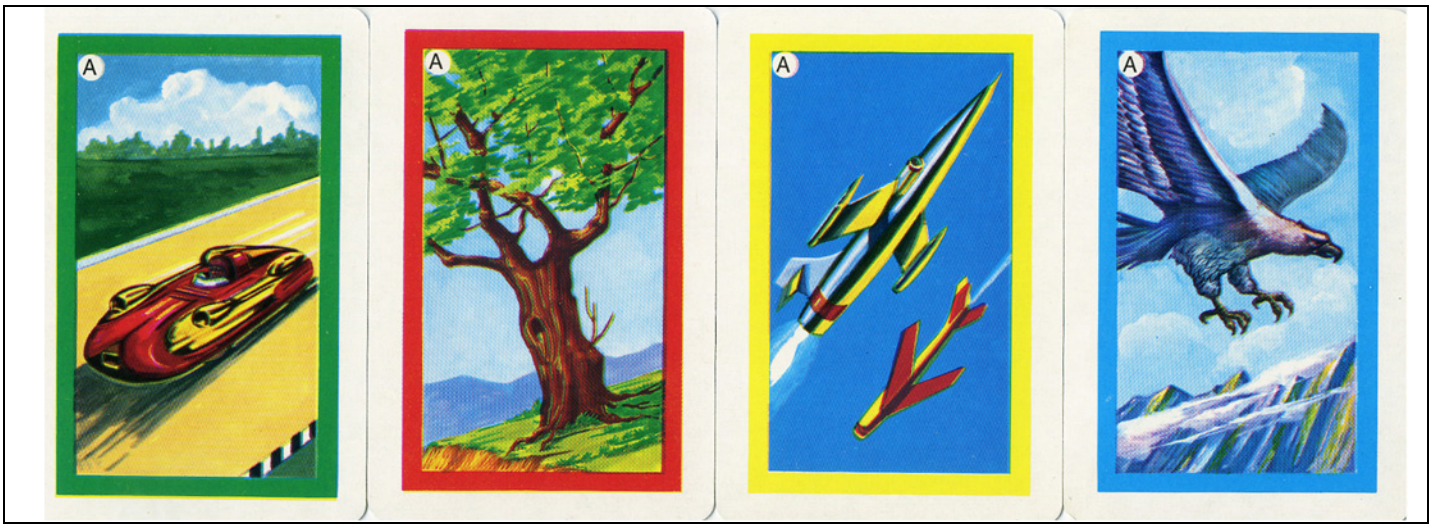
Naipes y Especialidades Gráficas, S. A.
NAIPES COMAS
Barcelona
Made in Spain



4153 - Dal Negro - Il Corsaro Nero

Nome	**Il Corsaro Nero**
Fabbricante	**Teodomiro Dal Negro**
Paese	**Italia**
Numero carte	**36 + 1 regole gioco**
Anno	**196x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 90x65**

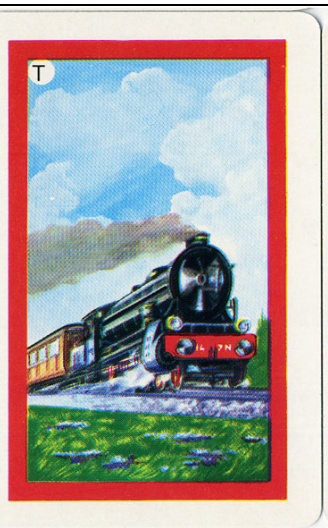
Il mazzo, disegnato da S. Frescura Ortolan, ha 36 carte, benché sulla carta con regole si dica che sono 40; forse è stato stampato in diverse edizioni. Dai disegni parrebbe risalire agli anni ’60 del secolo scorso.
Ci sono 9 gruppi, di 4 carte ognuno, di soggetti che iniziano con la stessa lettera, evidenziata in un cerchio in alto a sinistra di ogni carta. I gruppi portano come indice la lettera iniziale delle parole: A (aeroplano, aquila, auto e albero), B (bandiera, barca, balena e befana), C (cavallo, casa, carte e corsaro), F (foca, faro, farfalle e funghi), L (lampada, lucerola, leone e leopardo), N (nave, nido, nani e neve), S (sciatore, spazzacamino, sole e serpente), T (tigre, treno, Topolino e tacchino) e Z (zoccoli, zebra, zattera e zampognaro).
Come nel gioco classico si scartano le coppie di carte che iniziano con la stessa lettera.
La carta con 3 carte e il marchio del fabbricante va eliminata all’inizio del gioco.

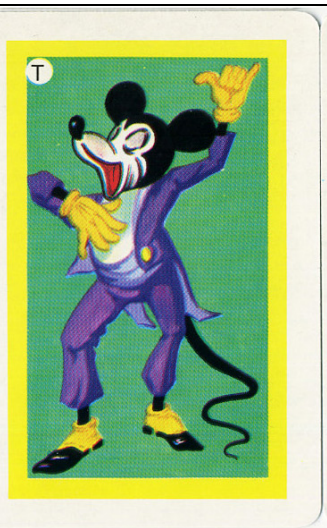



B
B
B
B
C
C
C
DAL NEGRO
TREVISO
C
F
F
F
Z


L
L
L
L
N
N
N
N
S
S
S
S







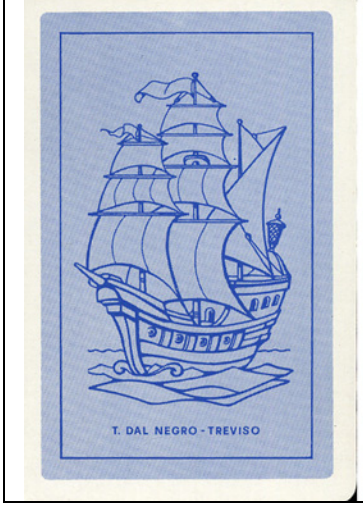
















Il Corsaro Nero

ISTRUZIONI

Dal completo di quaranta figurine si toglie quella raffigurante le "3 carte" (contrassegnata con la lettera "C").
Restano così 39 figurine fra le quali il "CORSARO NERO".
Il valore delle figurine è determinato dalla iniziale della figura rappresentata.
Sono soggetti gemelli ad es.:
Aeroplano - Auto - Aquila - Albero (contrassegnate con la lettera "A")
Foca - Faro - Farfalle - Funghi (contrassegnate con la lettera "F")
Nave - Nido - Nani - Neve (contrassegnate con la lettera "N")
Bandiera - Barca - Balena - Befana (contrassegnate con la lettera "B")

I partecipanti al giuoco possono essere due o più fino a dieci. Si distribuiscono le figurine coperte, una per volta, girando da destra, fino all'ultima. I giocatori, avute le figurine possono eseguire subito l'operazione chiamata scarto, che consiste nel mettere da parte le coppie, a due a due, dello stesso valore, es. cavallo e casa (lettera "C") - bandiera e barca (lettera "B") - auto e aereoplano (lettera "A").

1623 - Dal Negro - Fantasia

Nome	**Fantasia**
Fabbricante	**T. Dal Negro S.p.A.**
Paese	**Italia**
Numero carte	**37 + 2 istruzioni + 1 pubblicità**
Anno	
Tipo mazzo	**Uomo nero - Memory**
Dimensioni	**mm. 95x61**

Il mazzo ha raffigurato, sulle due carte che compongono la coppia, personaggi dei film di Walt Disney.
Il mio mazzo non è completo; le carte esistenti sono tratte dai film: Bambi, Cenerentola, Peter Pan, gli Aristogatti, Lille e il vagabondo, Pinocchio e la Carica dei 101.
Capitan Uncino è sulla carta dell'Uomo nero.
Le carte permettono di giocare, come indicato dalle istruzioni, sia all'uomo nero che a memory, scartando la carta di Capitan Uncino.







Peter Pan











fantasia

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 finchè scoprirà carte uguali potrà continuare il gioco e questo 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

fantasia

GIOCO DELL'UOMO NERO

Contenuto: 37 carte (18 coppie di figure più una raffigurante l'uomo nero)

E' un gioco molto semplice cui partecipano tre o più giocatori.

Un giocatore, dopo aver mescolato le carte, le distribuisce con la figura rivolta verso il basso una per volta agli altri giocatori.

Ogni giocatore guarda le proprie carte facendo bene attenzione che nessuno degli avversari le possa vedere e, se ha in mano delle carte uguali (coppia) le appoggia sul tavolo, sempre con la figura rivolta verso il basso.

Il giocatore a sinistra di chi ha distribuito le carte, invita l'altro giocatore a scegliere una delle proprie carte.

Quest'ultimo giocatore, dopo aver scelto, controlla se la carta scelta forma una coppia con le carte che ha in mano.

Se forma una coppia, la mette sul tavolo con la figura rivolta verso il basso.

Se invece ha scelto una carta diversa, la aggiunge alle altre ed offre le proprie carte al giocatore sulla sua sinistra.

Ogni giocatore può scegliere solo una carta, sia che formi una coppia oppure no.

Il gioco continua così finchè tutte le carte vengono eliminate e rimane un solo giocatore con in mano la carta di **CAPITANO UNCINO - UOMO NERO.**

Il giocatore che rimane con la carta di CAPITANO UNCINO, perde il gioco.

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

DAL NEGRO



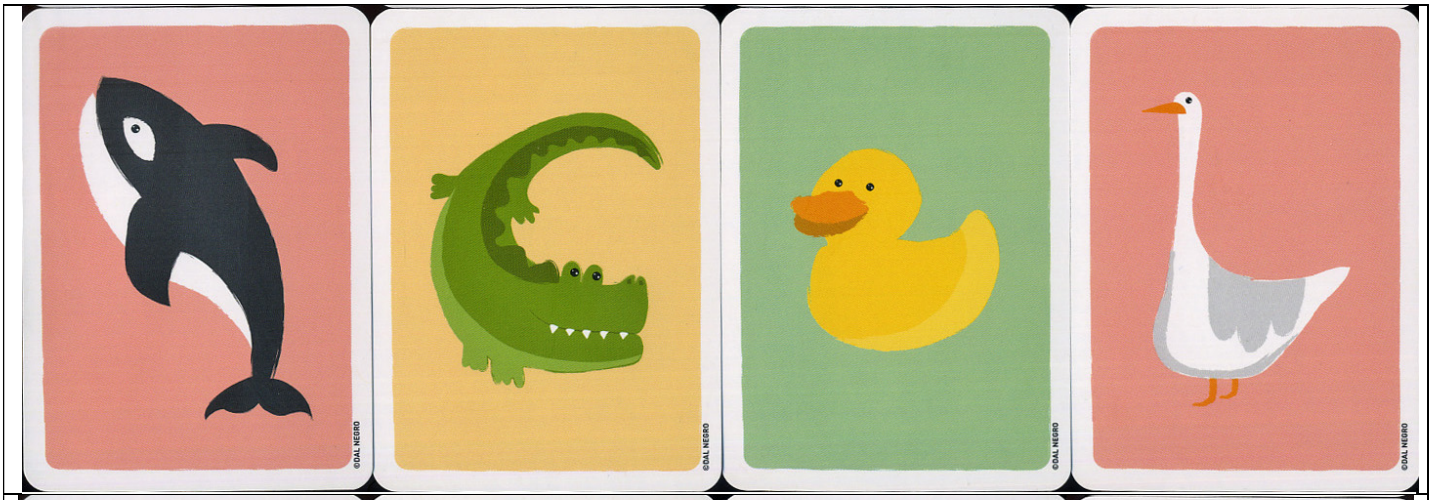
giochi per ragazzi

4016 - Dal Negro - Babau - Friends and fun

Nome	**Babau - Friends and fun**
Fabbricante	**Teodomiro Dal Negro srl**
Paese	**Italia**
Numero carte	**47 + 8 istruzioni**
Anno	**2021**
Tipo mazzo	**Uomo nero - Memory**
Dimensioni	**mm. 84s60**

I delicati ed infantili disegni di Riccardo Rizzoli permettono ai bambini di giocare a Uomo nero e a Memory.
Il Babau del titolo è il personaggio immaginario che “porta via i bambini cattivi”, come minacciavano le mamme di un tempo.
Ben 8 carte forniscono le istruzioni per giocare, sia in italiano che in inglese.







BABAU
Friends and Fun

illustrazioni: Riccardo Rizzoli

GIOCO DEL BABAU

(da 2 a 8 giocatori)

Babau è un classico e divertente gioco per bambini, dalle regole semplicissime.



IT 1

PREPARAZIONE

La confezione contiene 23 coppie di figure uguali e una carta singola che rappresenta il Babau (in questo gioco è la carta con lo sfondo nero).



Un giocatore scelto a sorte fa da mazziere e, mescolate le 47 carte, le distribuisce una alla volta in senso orario a tutti i partecipanti, fino ad saurimento del mazzo (non ha importanza se qualche giocatore riceve una carta in più degli altri).

IT 2

GIOCO DI MEMORIA

(da 2 a 4 giocatori)

Il Gioco di Memoria è un classico per bambini e ragazzi, in cui l'essenziale è ricordare la posizione di tutte le carte per poter conquistare più coppie di carte, rispetto agli altri giocatori.

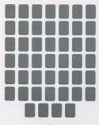


IT 5

PREPARAZIONE

Per giocare, si usano solo 46 carte, ovvero quelle che riproducono le 23 immagini in due esemplari identici. Viene dunque accantonata la carta che rappresenta il Babau (la carta con lo sfondo nero).

Mescolate le 46 carte, senza guardarle, i giocatori le dispongono coperte sul tavolo, suddivise in file.



IT 6





2201 - Dondorf - Zwarte Piet 330

Nome	**Zwarte Piet - 330**
Fabbricante	**Dondorf**
Paese	**Germania**
Numero carte	**37**
Anno	**191x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 105x63**

La cura nei disegni e nella stampa dei mazzi del fabbricante tedesco si nota anche nei mazzi destinati ai bambini.
I disegni sono i più vari, coppie di animali (pesci, gatti, leoni, scimmie, tartaruga e rana, rondini e farfalle), di persone (ciclisti e lanzichenecchi), di navi, case, conchiglie ecc.
L'Uomo nero è un nero in abito da sera, con cilindro e un enorme girasole all'occhiello.
Questo mazzo, citato in "Die Dondorf'schen Luxus-Spielkarten" a pag. 212, vista la lingua in cui è scritto il titolo è l'edizione per l'Olanda.




a b c d e f
g h i k l m n
o p q r s t u
w x y z
18
19
20
21
22
23
24
25
34
35
36
37


10
11
12
13
14
15
16
17
26
27
28
29

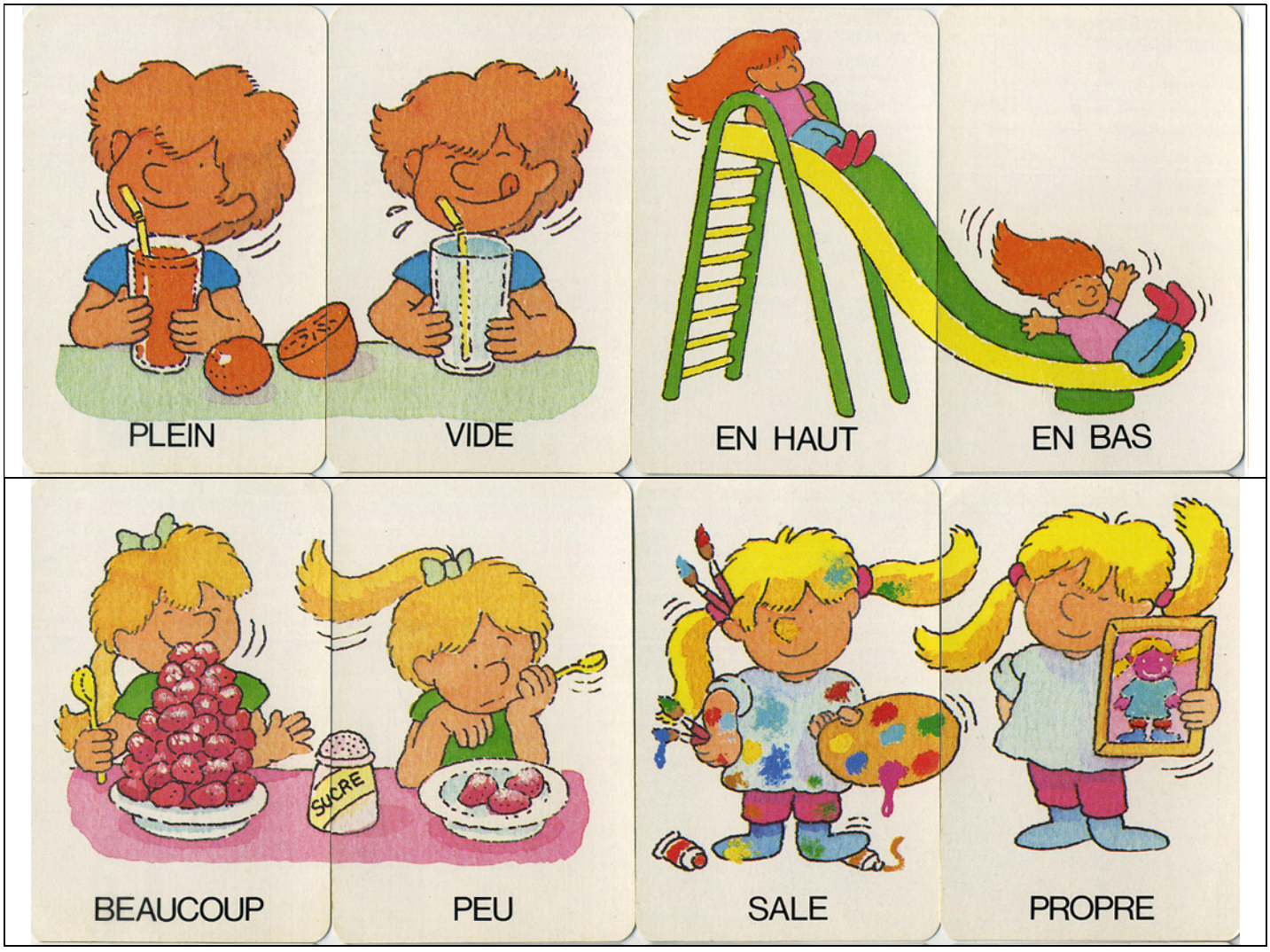

30
31
32
33


1

4208 - La Ducale - Jeu des contraires

Nome	**Jeu des contraires - Junior Loisirs**
Fabbricante	**Ducale**
Paese	**Francia**
Numero carte	**31 + 1 regole gioco**
Anno	
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm.**

Il mazzo, come dice il titolo basato sui contrari, è stato disegnato da F. Joos, il cui nome appare sulla carta con il bambino sdraiato (*couché*).
Ogni coppia di carte da abbinare mostra due bambini in situazioni opposte: triste e felice, di notte e di giorno, nudo o vestito, in piedi o sdraiato e così via.





CHAUD



FROID



DESSUS



DESSOUS



GRAND



PETIT



DEHORS



DEDANS



TRISTE



JOYEUX



NUIT



JOUR



TOUT NU



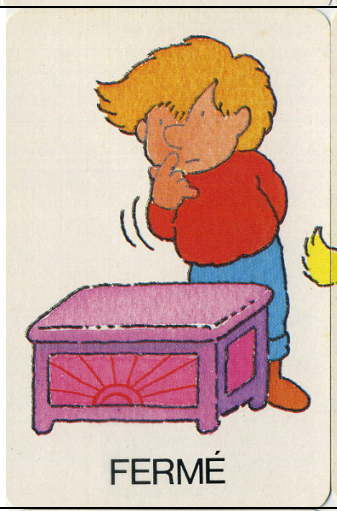
TOUT HABILLÉ



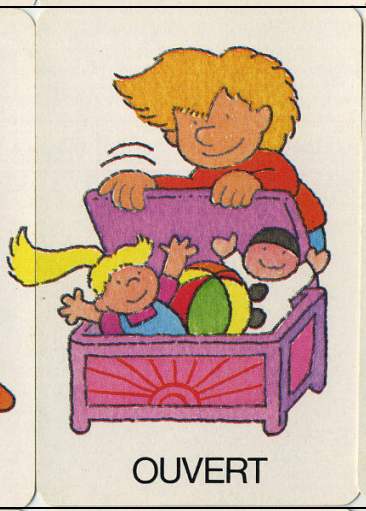
DEBOUT



COUCHÉ



FERMÉ



OUVERT



LOURD



LEGER

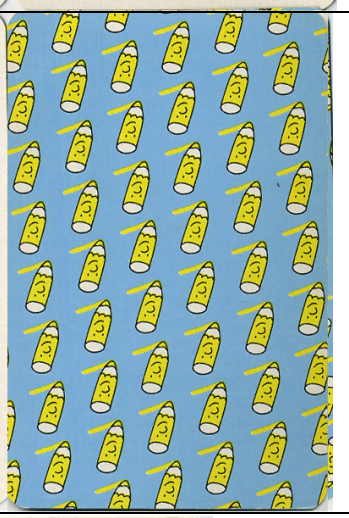


LONG

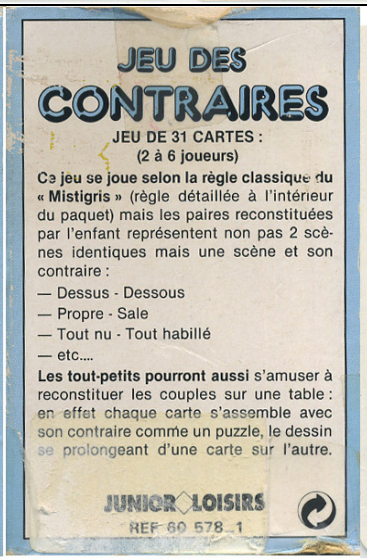


COURT









JEU DES CONTRAIRES
2 à 6 joueurs

BUT DU JEU : Se débarrasser de toutes ses cartes.

JEU : Toutes les cartes sont distribuées entre les joueurs (certains auront 1 carte de plus que les autres, mais cela n'a pas d'importance).
Chaque joueur regarde tout d'abord dans son jeu si il a des paires : une carte et son contraire. Dans ce cas il pose la paire devant lui sur la table.
Lorsque toutes les paires existantes ont été posées le joueur à gauche du donneur propose son jeu en éventail, faces cachées, à son voisin de gauche. Celui-ci tire 1 carte. S'il peut former une paire avec cette carte +1 de son jeu, il la pose. Sinon il garde la carte, et propose à son tour son jeu à son voisin de gauche...
Les joueurs continuent ainsi à poser des paires au fur et à mesure des tirages. Le premier qui a épuisé toutes ses cartes a gagné. Les autres joueurs continuent la partie.
Le petit clown est tout seul, il n'a pas de contraire. Celui qui l'a dans son jeu ne peut donc gagner que si son voisin le tire... et en fin de partie le dernier joueur qui a le clown, tout seul en main, a perdu.

3907 - Falcon - Donkey

Nome	**Donkey**
Fabbricante	**Falcon**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**36**
Anno	
Tipo mazzo	**Uomo nero - Memory**
Dimensioni	**mm. 86x56**

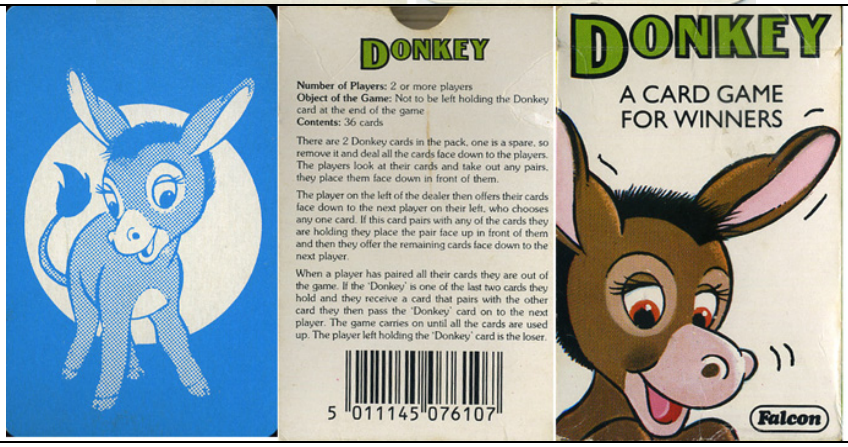
Questo mazzo mostra 17 disegni di animali selvatici, più una coppia con la carta dell'asinello, quella che fa perdere giocando a Uomo nero.
Troviamo animali di tutti i tipi, da quelli che piacciono ai bambini, come orso, panda, koala e scimpanzé, ad altri che lo possono spaventare come serpemte, coccodrillo, leone e tigre.
Sulla scatola e sul retro delle carte c'è il classico asinello.
Sul retro della scatola troviamo le istruzioni del gioco.
Il mazzo ha la carta Donkey doppia per permettere di giocare anche a Memory.




Kangaroo
Panda
Crocodile
Snake


Lion
Flamingo
Rhinoceros
Chimpanzee

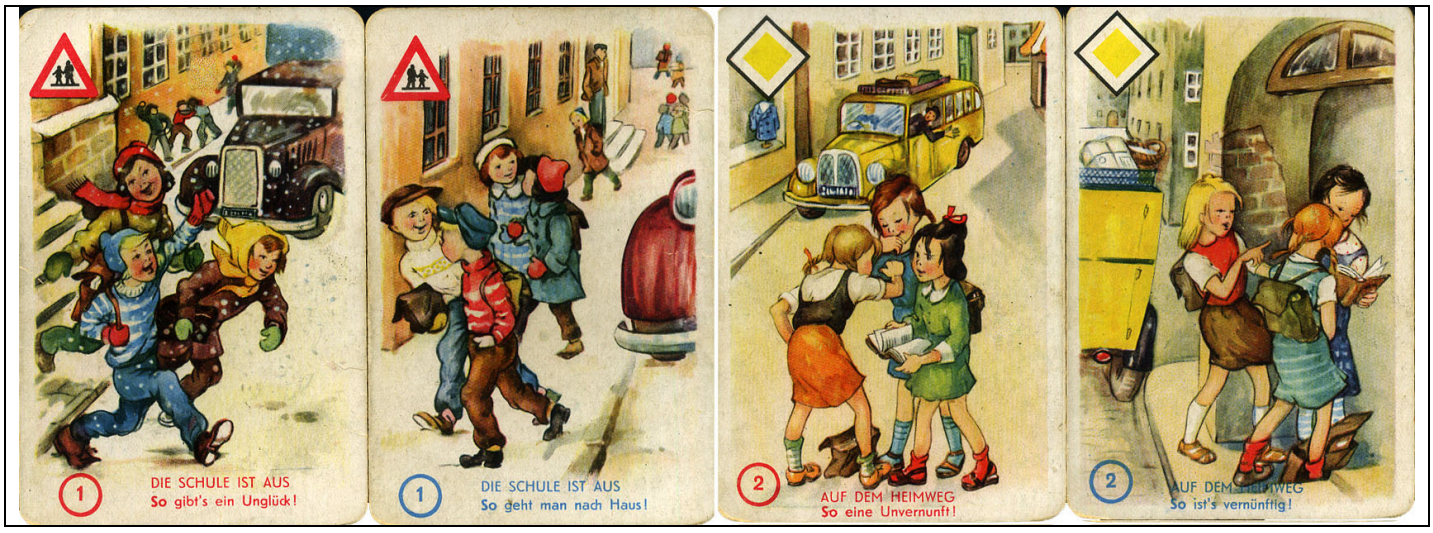

Wild Sheep
Donkey


DONKEY
Number of Players: 2 or more players
Object of the Game: Not to be left holding the Donkey card at the end of the game
Contents: 36 cards
There are 2 Donkey cards in the pack, one is a spare, so remove it and deal all the cards face down to the players. The players look at their cards and take out any pairs, they place them face down in front of them.
The player on the left of the dealer then offers their cards face down to the next player on their left, who chooses any one card. If this card pairs with any of the cards they are holding they place the pair face up in front of them and then they offer the remaining cards face down to the next player.
When a player has paired all their cards they are out of the game. If the 'Donkey' is one of the last two cards they hold and they receive a card that pairs with the other card they then pass the 'Donkey' card on to the next player. The game carries on until all the cards are used up. The player left holding the 'Donkey' card is the loser.
5 011145 076107
DONKEY
A CARD GAME FOR WINNERS
Falcon

4588 - Forkel - Kleine Verkehrslehre

Nome	**Kleine Verkehrslehre**
Fabbricante	**Verlag Rudolf Forkel**
Paese	**Germania Orientale**
Numero carte	**25**
Anno	**1985**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 106x72**

Il mazzo “Piccola teoria del traffico” dà con i suoi disegni alcune regole di comportamento stradale per i bambini.
Gli indici sono segnali stradali. La vignetta con il comportamento errato ha scritte rosse e quella corretta scritte blu. In basso c’è il titolo dei disegni e consigli di comportamento.
Ad esempio il fornaio aggrappato a un camion ha la scritta - ma non è sconsiderato (*Aber ist das ein Leichtsinn*) mentre la lavandaia - ma guida con prudenza (*Aber vorsichtig fahren*).
Le coppie sono la scuola è chiusa (*Die Schule ist aus*) - sulla via di casa (*Auf dem Heimweg*) - attraversiamo la strada (*Wir überqueven die Strasse*) - si accendono i semafori (*Die Verkehrsampel leuchet auf*) - sul tram (*Auf der Strassenbahn*) - come trasportare i carichi (*Wie man lasten Trägt*) - monopattini, una cosa carina (*Trittrollern Eine feine Sache*) - la strada non è un campo sportivo (*Die Strasse ist kein Sportplatz*) - la strada non è una pista per slittini (*Die Strasse ist keine Rodelbahn*) - la bicicletta è meravigliosa (*Herrlich ist ein Fahrrad*) - in vacanza in bicicletta (*Mit dem Rad in die Ferien*) - il passaggio a livello è chiuso (*Die Schranke ist geschlossen*).
La carta dell’uomo nero ha il Pietro nero - Pietro il nero - il delinquente stradale (*Der schwarze Peter - der Verkehrssünder*).





3 WIR ÜBERQUEREN DIE STRASSE
So laufen wir ins Unglück!



3 WIR ÜBERQUEREN DIE STRASSE
So kommen wir sicher hinüber!



4 DIE VERKEHRSAMPEL LEUCHTET AUF
So eine Unachtsamkeit!



4 DIE VERKEHRSAMPEL LEUCHTET AUF
So machen's die Aufmerksamen!



5 AUF DER STRASSENBAHN
So gibt's ein Unglück!



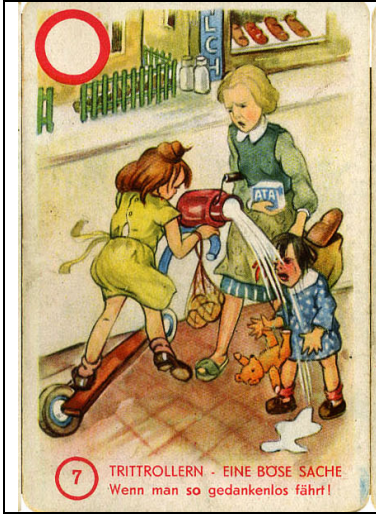
5 AUF DER STRASSENBAHN
So steigt man ab!



6 WIE MAN LASTEN TRÄGT
Warum ist's so leichtsinnig?



6 WIE MAN LASTEN TRÄGT
Warum ist's so richtig?



7 TRITTROLLERN - EINE BÖSE SACHE
Wenn man so gedankenlos fährt!



7 TRITTROLLERN - EINE FEINE SACHE
Wenn's mit Bedacht geschieht!



8 DIE STRASSE IST KEIN SPORTPLATZ
Das ist der Weg ins Krankenhaus!



8 DIE STRASSE IST KEIN SPORTPLATZ
Darum spielt am richtigen Ort!



9 DIE STRASSE IST KEINE RODELBAHN
So gibt's Ärger, Strafen und Gefahren!



9 DIE STRASSE IST KEINE RODELBAHN
So ist's lustig und gefahrlos!



10 HERRLICH IST EIN FAHRRAD!
Aber ist das ein Leichtsinn!



10 HERRLICH IST EIN FAHRRAD!
Aber vorsichtig fahren!



11 MIT DEM RAD IN DIE FERIEN
Aber nicht so unvorschriftsmäßig!



11 MIT DEM RAD IN DIE FERIEN
Aber schön nach der Vorschrift!



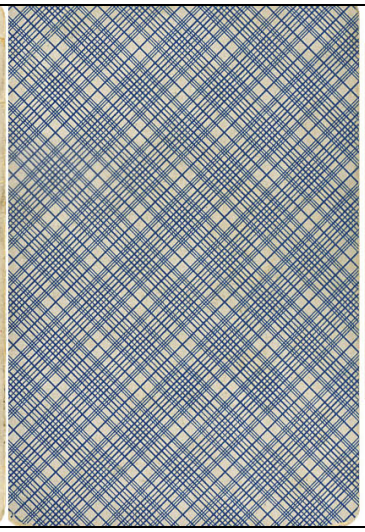
12 DIE SCHRANKE IST GESCHLOSSEN
Das ist sträflicher Leichtsinn!



12 DIE SCHRANKE IST GESCHLOSSEN
Sie wissen, was das bedeutet!



DER SCHWARZE PETER
DER VERKEHRSSÜNDER

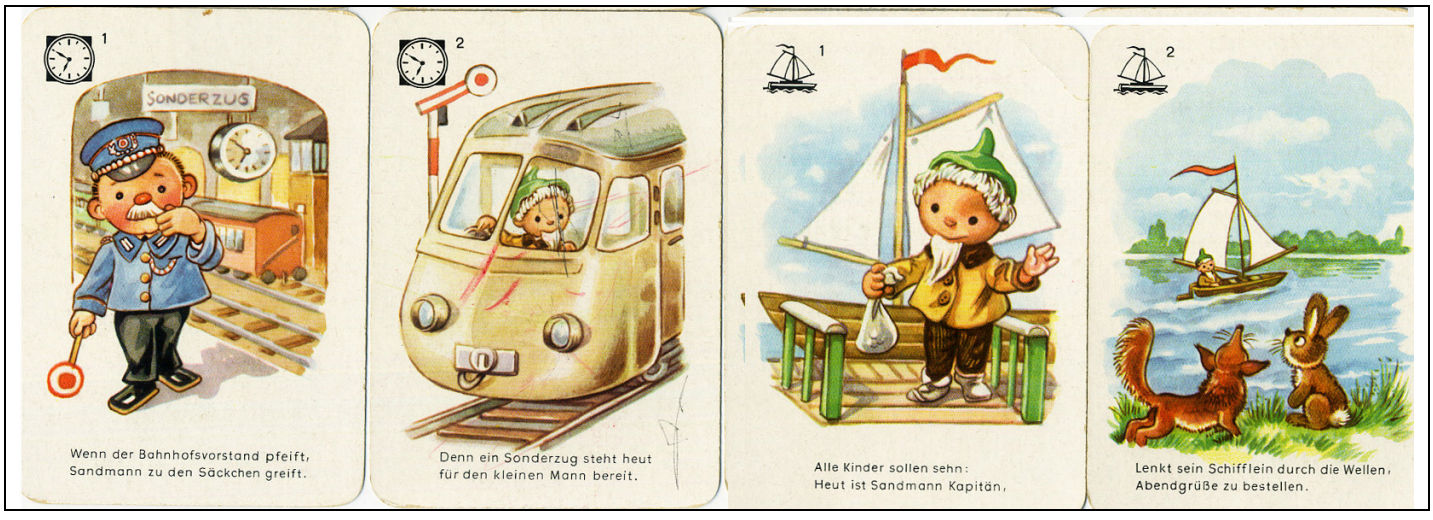


VERLAG RUDOLF FORKEL
PÖSSNECK 1958

4617 - Forkel - Sandmännchen

Nome	**Sandmännchen**
Fabbricante	**Verlag Rudolf Forkel**
Paese	**Germania Orientale**
Numero carte	**27**
Anno	
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 99x69**

Il mazzo, stampato per Rudolf Forkel da VEB Altenburger Spielkartenfabrik, ha come personaggio Sandmännchen, letteralmente “omino della sabbia”. Secondo la leggenda è quel folletto che mette un po’ di sabbia negli occhi dei bimbi tedeschi quando hanno sonno.
La carta con l’omino della sabbia, quella non accoppiabile, porta la scritta “Ero felice di stare con te. Ma adesso sono poco prima delle sette! Il gioco è finito! Sandman ti dice buonanotte.” Ogni coppia di carte, identificabile per un simbolo che si trova in alto a sinistra, mostra due immagini che si riferiscono alla stessa situazione, ognuna con una scritta in basso.
Le carte della prima coppia, quella che mostra un capostazione e un treno, hanno le scritte “Quando il capostazione fischia, Sandmann prende le borse.” e “Perché oggi per l'omino è pronto un treno speciale.” Sulle carte con la barca a vela troviamo “Tutti i bambini dovrebbero vedere: Oggi Sandman è il capitano,” e “Guida la sua piccola nave tra le onde per ordinare i saluti della sera.”





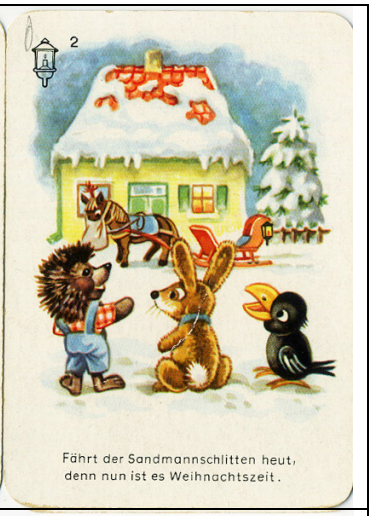
Wer den Sandmann gerne mag,
den besucht er jeden Tag!



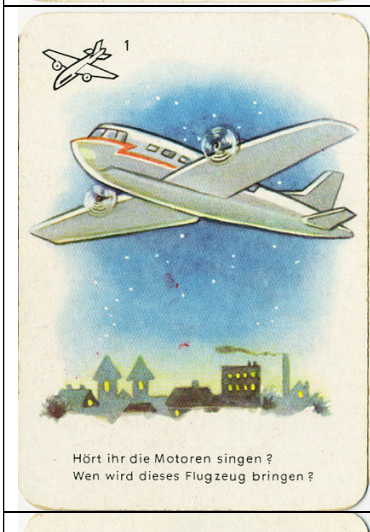
Jeder darf vorm Schlafengehen
unsern Abendgruß noch sehen.



Über schneebedeckte Felder,
durch die weißverschneiten Wälder.



Fährt der Sandmannschlitten heut,
denn nun ist es Weihnachtszeit.



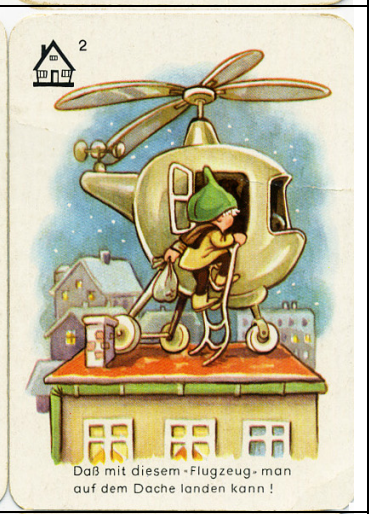
Hört ihr die Motoren singen?
Wen wird dieses Flugzeug bringen?



Schaut - die Landung ging ganz glatt:
Sandmann kam in unsre Stadt!



Fliegen macht dem Sandmann Spaß!
Und am meisten freut ihn das:



Daß mit diesem - Flugzeug - man
auf dem Dache landen kann!



Struppi geht nicht von der Stelle,
möchte mit auf alle Fälle.



Doch der Sandmann fährt allein,
Struppi muß ins Körbchen rein!



Kindertag! Den feiern heute
auch im Wald die kleinen Leute.



Und wird heut etwas später Ruh',
drückt Sandmann beide Augen zu...



Rollt, ihr Schuhe! Eins - zwei - drei -
bringt den Sandmann uns herbei!



Jeden Abend warten wir
schon am Fenster, an der Tür.



Schneemann, mach die Augen auf,
denn gleich kommt im Abfahrtslauf.



Unser Sandmann hier entlang,
saust auf Skiern übern Hang.



Ob Ballon, ob Schiff, ob Bahn -
Sandmann kommt stets pünktlich an.



Wenn wir dann im Bettchen liegen,
kannst du ruhig weiterfliegen.



Auch den Kindern auf dem Land
bringt der Sandmann seinen Sand.



Auf den Traktor lädt er ihn,
fährt zu jedem Dörfchen hin.



Fauchend landet die Rakete.
Und es freun sich Hans und Grete:



Wenn die Welt zum Kosmos schaut,
dann ist Sandmann-Astronaut!



Gern bin ich bei dir geblieben.
Doch nun ist es kurz vor sieben!
Mit dem Spiel wird Schluß gemacht!
Sandmann sagt euch Gute Nacht.





KINDERFERNSEHEN BERLIN DDR

Sandmännchen

VERLAG RUDOLF FORKEL KG · PÖSSNECK

Herstellung: VEB Altenburger Spielkartenfabrik
A 7/64

R
V

4619 - Forkel - Die Vogelhochzeit

Nome	**Die Vogelhochzeit - Ein Spiel zum mitsingen**
Fabbricante	**Verlag Rudolf Forkel**
Paese	**Germania Orientale**
Numero carte	**25**
Anno	
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 107x72**

Il mazzo “Matrimonio di uccelli - un gioco da cantare” mostra coppie di uccelli e, come carta non accoppiabile, un gatto nero, terribile cacciatore di volatili.
La scritta sotto il gatto dice “arriva Pietro nero e tutti volano via!”.
Sotto le immagini con gli animali troviamo due scritte, una con il nome dell’uccello raffigurato e l’altra con una frase come “la gazza ladra - ha rubato tutti i gioielli” - “l’upupa - porta la zuppa alla sposa” o “il fringuello - porta le calze alla sposa”.





2 DER FINKE – DER FINKE



2 DER BRINGT DER BRAUT DIE STRÜMPFE



9 DER WIEDEHOPF – DER WIEDEHOPF



9 DER BRINGT DER BRAUT DEN SUPPEN-TOPF



1 DIE AMSEL IST DER BRÄUTIGAM



1 DIE DROSSEL IST DIE BRAUTE



11 DER UHU – DER UHU



11 DER MACHT DIE FENSTERLÄDEN ZU



7 DIE MEISE – DIE MEISE



7 DIE SINGT DAS KYRIE LEISE



5 DER SPERLING – DER SPERLING



5 DER SCHENKT DER BRAUT DEN EHERING



8 DER BUNTE SPECHT – DER BUNTE SPECHT



8 DER MACHT DAS HOCHZEITSMAHL IT ZURECHT



6 DER DOMPFAFF, SEHT IHN EUCH NUR AN



6 DER IST DER WÜRDIGE KAPLAN



DA KOMMT DER SCHWARZE PETER,
UND ALLE FLIEGEN FORT!

DIE VOGELHOCHZEIT

EIN SPIEL ZUM MITSINGEN

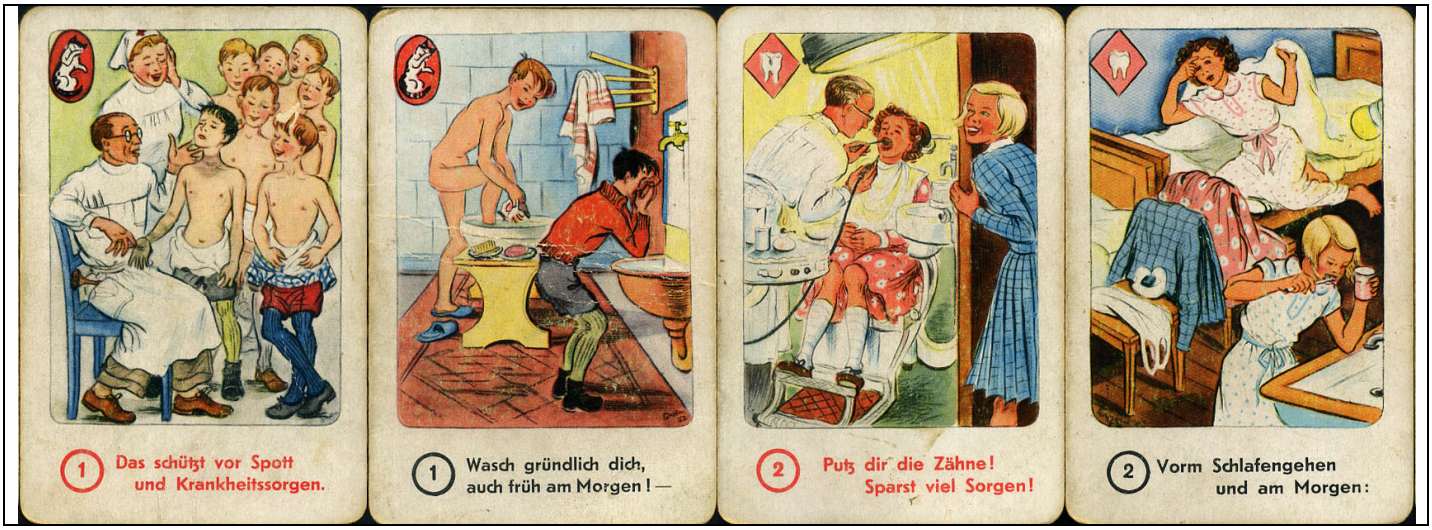


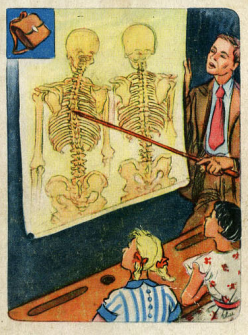
Bilder: Anne Erler-Reichold
Verlag Rudolf Forkel, Pößneck
A 955/59/DDR V/1/20

4587 - Forkel ? - Gesund gesundheit - Schwarzer Peter

Nome	**Gesund gesundheit - Schwarzer Peter**
Fabbricante	**Forkel ?**
Paese	**Germania Orientale**
Numero carte	**25**
Anno	**198x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 106x72**

Il mazzo “Salute sana - Gioco dell’uomo nero” dà con i suoi disegni alcune regole di igiene e cura della salute per i bambini.
Gli indici sono la parte del corpo da curare o il metodo di cura. La vignetta con le conseguenze in caso di comportamento errato ha scritte rosse e quella con il comportamento corretto ha scritte nere. In basso c’è una frase che chiarisce come comportarsi.
Ad esempio nel quartetto 5 dove si vede il portantino con la barella c’è la scritta - chi lo dimentica subirà un danno (*wer das vergißt, erleidet Schaden*) mentre, nell’abbinata vignetta con i due bambini, la scritta è - lavati spesso le mani - lasciati consigliare (*Wash oft die Hände - laß dir raten*). La carta con l’uomo nero porta la scritta - tutti possono vederlo in questa immagine: Pietro nero è sbadato (*auf diesem Bilde sieht es jeder: Leichtsinning ist der Schawarzer Peter*).
I comportamenti presi in considerazione sono: igiene personale, cura dei denti, come portare i pesi, mettere la mano davanti alla bocca quando si sternutisce, lavarsi le mani, curare l’alimentazione, cura della vista, arieggiare le stanze, lavare frutta e verdura, comportamento in piscina, niente cibi gelati se si è sudati e attenti a non prendere freddo.





3 Sie krümmt die Wirbelsäule sehr.



3 Die Aktentasche trägt sich schwer. —



4 steckt andre an. Das merke dir!



4 Wer niest und hustet, so wie hier, —



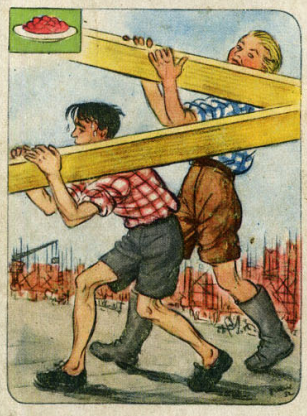
Auf diesem Bilde sieht es jeder: Leichtsinnig ist **DER SCHWARZE PETER!**



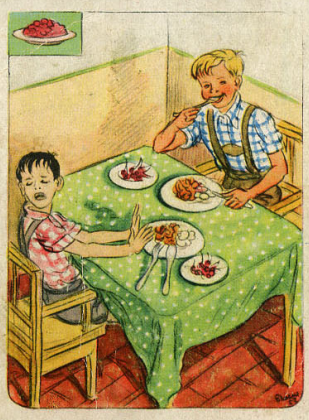
5 Wer das vergißt, erleidet Schaden!



5 Wasch oft die Hände — laß dir raten! —



6 Dem fehlt es einst an Kraft und Mut!



6 Dem schlechten Esser — merk es gut! —



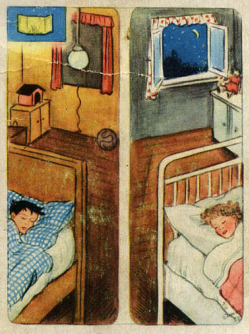
7 „ziert" bald die Brille dein Gesicht!



7 Wenn du oft liest bei schlechtem Licht, —

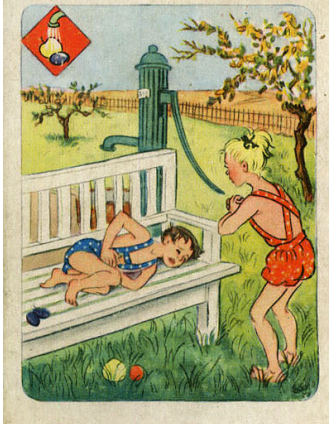


8 Sag, wer mit klarem Kopf erwacht?



8 Hier Fenster zu, dort aufgemacht!





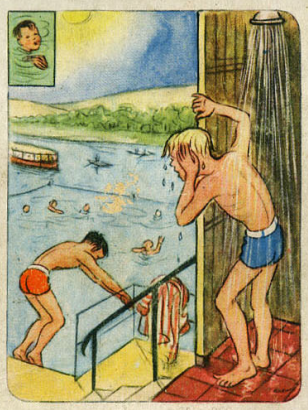
9 Mit argen Schmerzen muß sie's büßen.



9 Trotz Warnung hat sie trinken „müssen". —



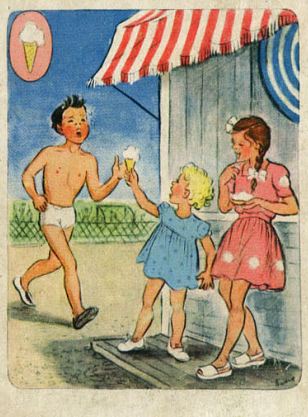
10 Wer's nicht tut, mit dem Leben spielt.



10 Vorm Baden wird erst abgekühlt! —



11 Ruh dich erst aus!
Dann iß das Eis!



11 Bei Sport und Spiel
läufst du dich heiß. —



12 Du mußt dafür
im Fieber schwitzen!



12 Warum denn
auf dem Eise sitzen? —

4223 - Graine2 - Graine du Cuistot

Nome	**Graine de Cuistot**
Fabbricante	**Graine 2**
Paese	**Francia**
Numero carte	**31 + 1 regole gioco e 1 pubblicità**
Anno	
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 87x55**

Il mazzo è stampato come pubblicità della Récréazen, una ditta che si occupa di servizi per le famiglie in viaggio con bambini.
Sulle singole carte sono disegnati personaggi che illustrano le specialità che possono essere gustate nei locali della Récréazen.
Troviamo tra gli altri James di Fromagio e Tortelleni Plume, il pirata delle sardine e il re del caramello, il clown al pomodoro e la carota mascherata.







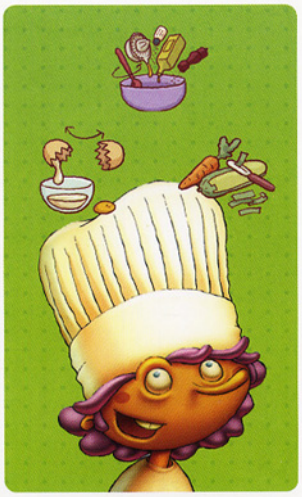
















Règle du jeu

- Nombre de joueurs : 2 à 4
- Composition du jeu : 15 paires de gourmands et 1 cuistot
- But du jeu : se débarrasser de toutes ses cartes en reconstituant des paires.

Mélange et distribue toutes les cartes aux joueurs, une par une. Avant de commencer la partie, chaque joueur dépose sur la table les paires qu'il possède.

Le 1er joueur pioche une carte au hasard dans le jeu du joueur qui se trouve à sa droite.
Celui-ci pioche à son tour dans le jeu de son voisin et ainsi de suite.
Chaque fois qu'un joueur peut composer une nouvelle paire, il la pose sur la table.
Le perdant est celui qui se retrouve avec la carte du cuistot en main, alors que tous les autres joueurs ont pu se débarrasser de toutes leurs cartes en réalisant des paires.

Récréazen
Services & Familles

Récréazen facilite la pause des familles voyageant avec des enfants sur autoroutes, gares et aéroports.

Nursery, aires de jeux extérieures et intérieures avec bibliothèques, espaces TV, jeux éducatifs et consoles sont à votre disposition dans nos enseignes.



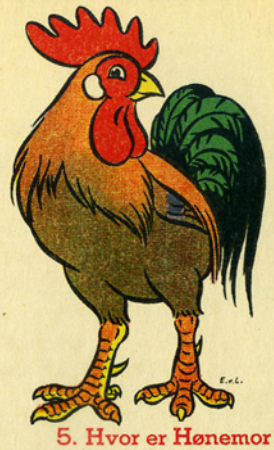
3541 - Handa - Sorte Per

Nome	**Sorte Per**
Fabbricante	**Handa**
Paese	**Danimarca**
Numero carte	**33 + 1 regole gioco**
Anno	**1955 circa**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 91x62**

Le carte, con disegni di E. v. L. le cui sigle appaiono su ogni carta, portano le immagini di maschio e femmina dello stesso animale con accessori umani.
Gli animali che troviamo sono: cane (*Hunde*), lepre (*Hare*), porcospino (*Pindavine*), cicogna (*Storke*), gallo (*Hane*), oca (*Gaase*), anatra (*Ande*), colomba (*Due*), volpe (*Ræve*), rondine (*Svale*), gufo (*Ugle*), passero (*Spurve*), scoiattolo (*Egern*), orso (*Bamse*), topo (*Muse*) e rana (*Frø*).
La carta dell'Uomo nero ha il disegno di un gatto che cattura un topolino.
In basso a tutte le carte la scritta *Hvor er ... ?* (dov'è l'animale ….) con il nome di quello che completa la coppia (*far* il maschio e *mor* la femmina come suffisso del nome).



Hanefar
5.



5. Hvor er Hønemor?

Gaasefar
6.



6. Hvor er Gaasemor?

Andefar
7.



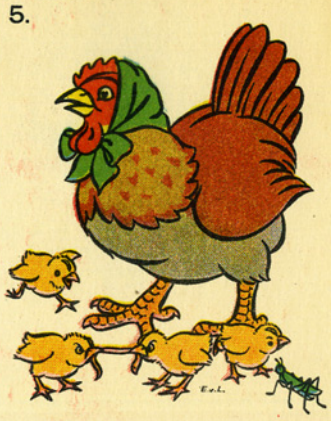
7. Hvor er Andemor?

Duefar
8.



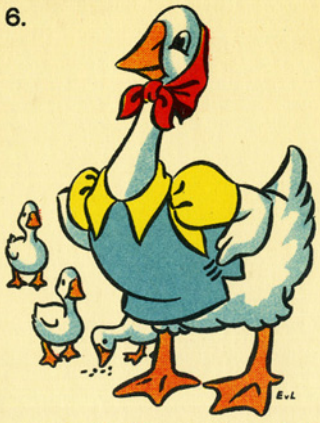
8. Hvor er Duemor?

Hønemor
5.



5. Hvor er Hanefar?

Gaasemor
6.



6. Hvor er Gaasefar?

Andemor
7.



7. Hvor er Andefar?

Duemor
8.



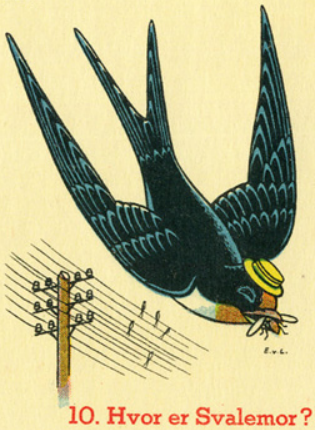
8. Hvor er Duefar?

Rævefar
9.



9. Hvor er Rævemor?

Svalefar
10.



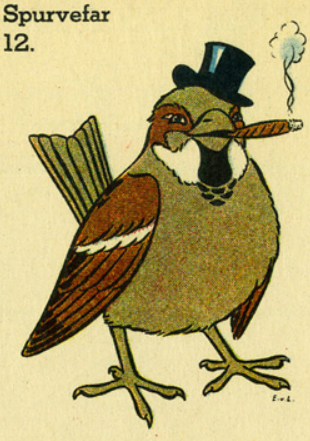
10. Hvor er Svalemor?

Uglefar
11.



11. Hvor er Uglemor?

Spurvefar
12.



12. Hvor er Spurvemor?

Rævemor
9.



9. Hvor er Rævefar?

Svalemor
10.



10. Hvor er Svalefar?

Uglemor
11.



11. Hvor er Uglefar?

Spurvemor
12.



12. Hvor er Spurvefar?

Egernfar
13.



13. Hvor er Egernmor?

Bamsefar
14.



14. Hvor er Bamsemor?

Musefar
15.



15. Hvor er Musemor?

Frøfar
16.



16. Hvor er Frømor?

Egernmor
13.



13. Hvor er Egernfar?

Bamsemor
14.



14. Hvor er Bamsefar?

Musemor
15.



15. Hvor er Musefar?

Frømor
16.



16. Hvor er Frøfar?



Sorteper



SORTE PER

Et morsomt Spil for Voksne og Børn.

Spillerne trækker først et Kort hver. Den, der faar det højeste Tal, blander og lægger Kortene i en Bunke paa Bordet med Bagsiden opad. Den, der sidder til venstre for Blanderen, tager nu det øverste Kort fra Bunken, hvorefter hver Spiller efter Tur fortsætter dette, til Bunken er brugt op.

Enhver ordner nu sine Kort og lægger de Par bort, der hører sammen (Hannen og Hunnen af samme Dyr).

Derefter lader den Spiller, der fik Bunkens sidste Kort, Spilleren til venstre trække et Kort fra sin Haand, hvorefter denne, saafremt han har trukket en Mage til et af sine Kort, kan lægge dette Par bort, inden han lader næste Spiller tilvenstre for sig trække et Kort fra sig.

Spillet fortsætter saaledes, til kun Sorteper er tilbage.

Den, der tilsidst faar denne, er Sorteper, han har tabt og skal til Straf have en sort Streg i Panden.

Sorteper samler herpaa Kortene og lægger op til et nyt Spil.

4211 - Lito - Les animaux de la ferme

Nome	**Les animaux de la ferme - Mistigri**
Fabbricante	**Éditions Lito**
Paese	**Francia**
Numero carte	**41 + 1 regole gioco**
Anno	
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 100x65**

Il mazzo è opera di Maria Neradova che ci regala i suoi coloratissimi disegni con i diversi animali che possiamo trovare in una fattoria.
Ci sono sia animali allevati, come polli, capre, tacchini e galline faraone, che ospiti indesiderati come farfalle, topi e la volpe, che in questo mazzo è il Mistigri, la carta singola che fa perdere chi se la trova in mano alla fine del gioco.











Jeu de paires

Mistigri

Les animaux de la ferme

Les animaux de la ferme

Mistigri

Jeu de paires

Éditions Lito



Mistigri



2 joueurs et +

Matériel : 40 cartes à associer pour former 20 paires + 1 carte Mistigri

But du jeu : Reconstituer des paires pour se débarrasser de toutes ses cartes et ne pas garder le Mistigri.

Règle du jeu : On distribue toutes les cartes. Les joueurs exposent devant eux les paires présentes dans leur jeu. Ensuite, le plus jeune joueur pioche une carte dans le jeu de son voisin, on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. S'il peut faire une paire avec cette nouvelle carte, il pose la paire devant lui. Le joueur suivant pioche dans le jeu de son voisin, dépose sa paire s'il en a une et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus que le Mistigri !

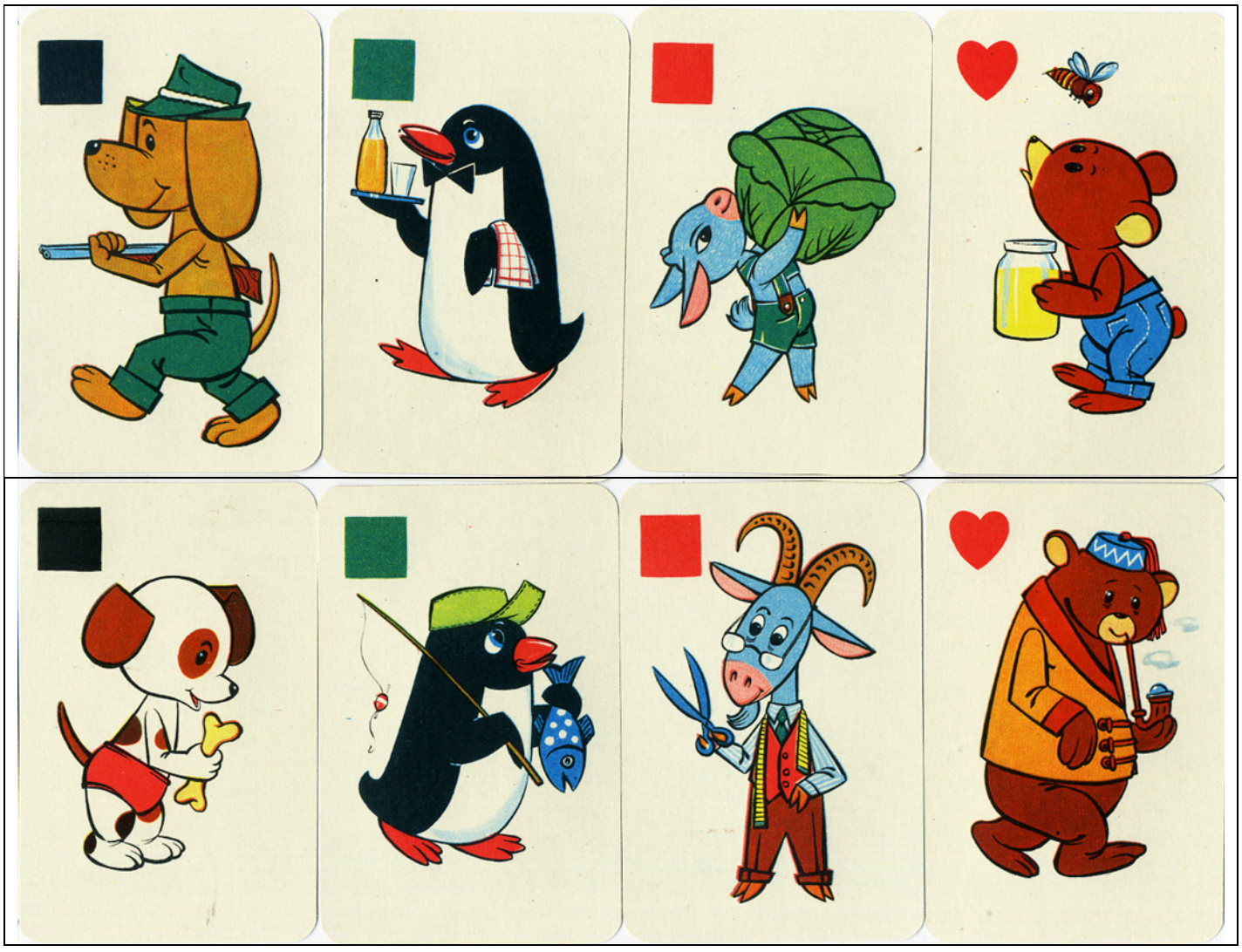
Le joueur qui a le Mistigri à la fin du jeu a perdu.

Illustrations de Maria Neradova

0202 - Minerva - Csacsi Csabi

Nome	**Csacsi Csabi**
Fabbricante	**Minerva**
Paese	**Ungheria**
Numero carte	**33 + 1 regole gioco**
Anno	**197x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 88x57**

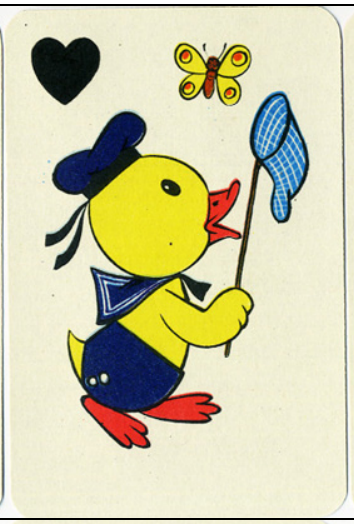
Il titolo è un modo colloquiale per dire asino, inteso come offesa; *Csacsi* significa culo.
Il mazzo porta colorati disegni di animali in abiti e atteggiamenti umani, opera di Béla Tankó.
Ogni coppia, distinta da un indice posto in alto a sinistra, mostra un animale adulto e il relativo cucciolo: scimmia, coniglio, anatra, topo, cane, pinguino, capra, orso, gatto, gallo, porcospino, maiale, elefante, volpe, tigre, leone,
L'indice è un disegno geometrico colorato e serve a facilitare l'abbinamento delle carte; questo rende possibile il gioco anche ai bambini più piccoli.
La carta dell'Uomo nero ha il disegno di un asinello.

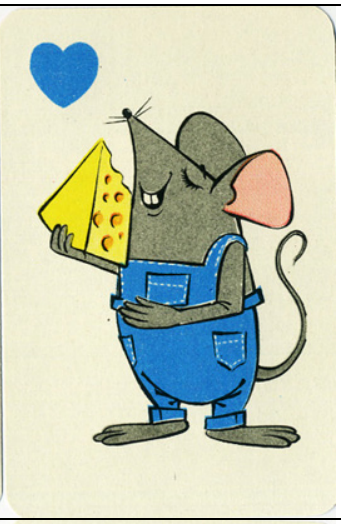












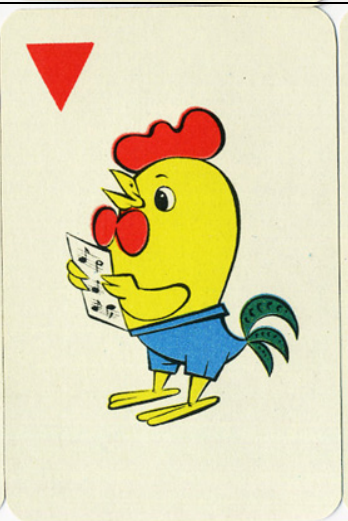








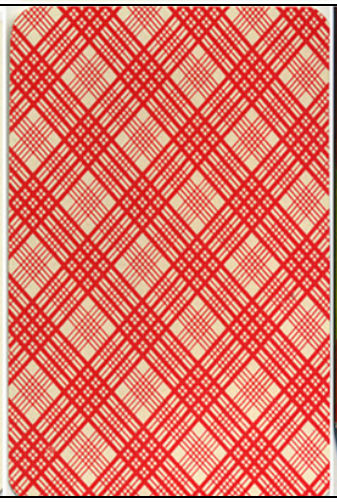














CSACSI CSABI JÁTÉKSZABÁLY

A kártyák összekeverése után minden játékosnak 4—4 kártyát osztunk. A fennmaradó kártyacsomót háttal felfelé az asztalra helyezzük. Az osztótól jobbra ülő játékos kezdi a játékot. Ha kártyái közt azonos jelzésűek vannak — vagyis a bal felső sarokban levő jelzés egyforma —, képpel felfelé maga elé helyezi az asztalra, és „mehet"-et mond. Ha nincsen letehető kártyapárja, akkor húz egy kártyát az asztalon fekvő csomó tetejéről. Amennyiben most sem tud tenni, „mehet"-et mond, és a következő játékoson a sor. Mikor az asztalról elfogyott a kártyacsomó, a játékosok az előttük ülőnek legyezőszerűen maga elé tartott kártyájából húzhatnak. A játékot az nyeri meg, aki elsőnek rakta le minden kártyáját. Akinél a „Csacsi Csabi" marad, az a vesztes, és a következő játszmában ő az osztó.

Minerva – F. k.: Keresztes Tibor
Offset és Játékkártya Nyomda

0206 - Minerva - Népviselet

Nome	**Népviselet**
Fabbricante	**Minerva**
Paese	**Ungheria**
Numero carte	**33 + 1 regole gioco + 1 bianca**
Anno	**197x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 88x57**

Sulle carte di questo mazzo “Costumi nazionali” vediamo un bimbo e una bimba in costumi tradizionali di vari paesi.
In alto a sinistra l’indice, con un disegno che si collega al paese di cui è tipico il costume indossato: rumeno (*romàn*), polacco (*lengyel*), austriaco (*osztràk*), indù (*hindu*), ungherese (*matyo*). turco (*török*), norvegese (*norvég*), spagnolo (*spanyol*), greco (*görög*), nativo americano (*indiàn*), olandese (*holland*), scozzese (*skot*), giapponese (*japàn*), esquimese (*eszkimò*), cow boy e cosacco (*kozàk*).
L’Uomo nero è l’*hippi*, abbigliato come i figli dei fiori tipici nel mondo occidentale in quel periodo.




MATYÓ


MATYÓ


TÖRÖK


TÖRÖK


NORVÉG


NORVÉG


SPANYOL


SPANYOL


GÖRÖG


GÖRÖG


INDIÁN


INDIÁN



















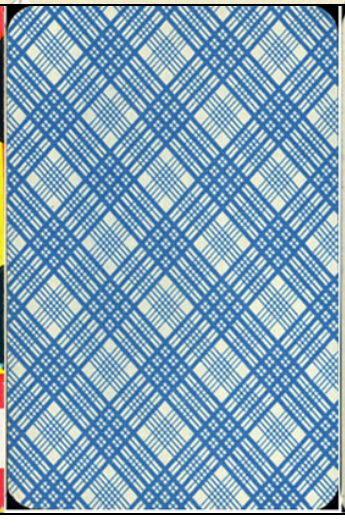












NÉPVISELET

Játékszabály

A kártyák összekeverése után minden játékosnak 4-4 kártyát osztunk. A fennmaradó kártyacsomót képpel lefelé az asztal közepére tesszük. Akinél két azonos jelű lap van, kiteszi maga elé az asztalra.
Ezután az osztótól jobbra ülő játékos húz a középre helyezett kártyacsomóból, és ha két egyforma jelű kártya van a kezében, szintén lerakja az asztalra.
Ha a középre helyezett kártyák elfogytak, a játékosok az előttük ülőnek legyezőszerűen maga elé tartott kártyájából húznak.
A vesztes az, akinél a „hippi"-kártya marad.

Minerva – F. k.: Keresztes Tibor
Offset és Játékkártya Nyomda

0205 - Minerva - Fekete Péter

Nome	**Fekete Péter**
Fabbricante	**Minerva**
Paese	**Ungheria**
Numero carte	**33 + 1 regole gioco**
Anno	**197x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 88x57**

Il mazzo presenta coppie di bambini intenti in varie attività: sport invernali, carnevale, escursionismo in montagna, medico e infermiera, fotografo, vigile, pagliaccio, giardiniere, pescatore, marinaio, scolaro, cuoco, astronauta, musicista, sportivo e pittore
Potrebbero essere le risposte alla classica domanda “Cosa vuoi fare da grande?”

In alto a sinistra l’indice, cioè il disegno di un oggetto tipico dell’attività svolta dai bambini.
L’Uomo nero è un bimbo vestito da spazzacamino.




STOP
STOP

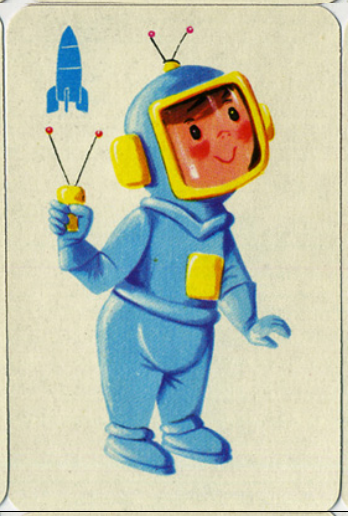
















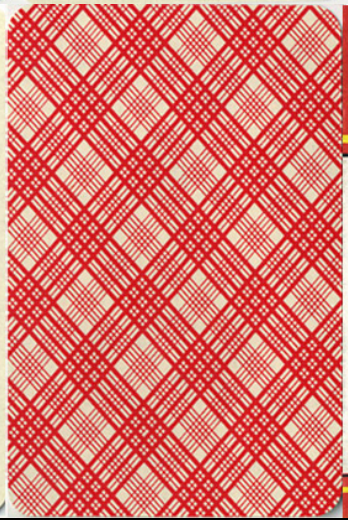














FEKETE PÉTER JÁTÉKSZABÁLY

Minden játékosnak 4—4 kártyát osztunk. A fennmaradó kártyacsomót, háttal felfelé az asztalra helyezzük. Ha kártyái közt azonos jelzésűek vannak — vagyis a bal felső sarokban levő jelzés egyforma — képpel felfelé maga elé helyezi az asztalra, és „mehet"-et mond. Ha nincsen letehető kártyapárja, akkor húz egy kártyát az asztalon fekvő csomó tetejéről. Amennyiben most sem tud tenni, a következő játékoson a sor. Mikor az asztalról elfogyott a kártyacsomó, a játékosok az előttük ülőnek legyezőszerűen maga elé tartott kártyájából húzhatnak. A játékot az nyeri meg, aki elsőnek rakta le minden kártyáját. Akinél a „Fekete Péter" marad, az a vesztes.

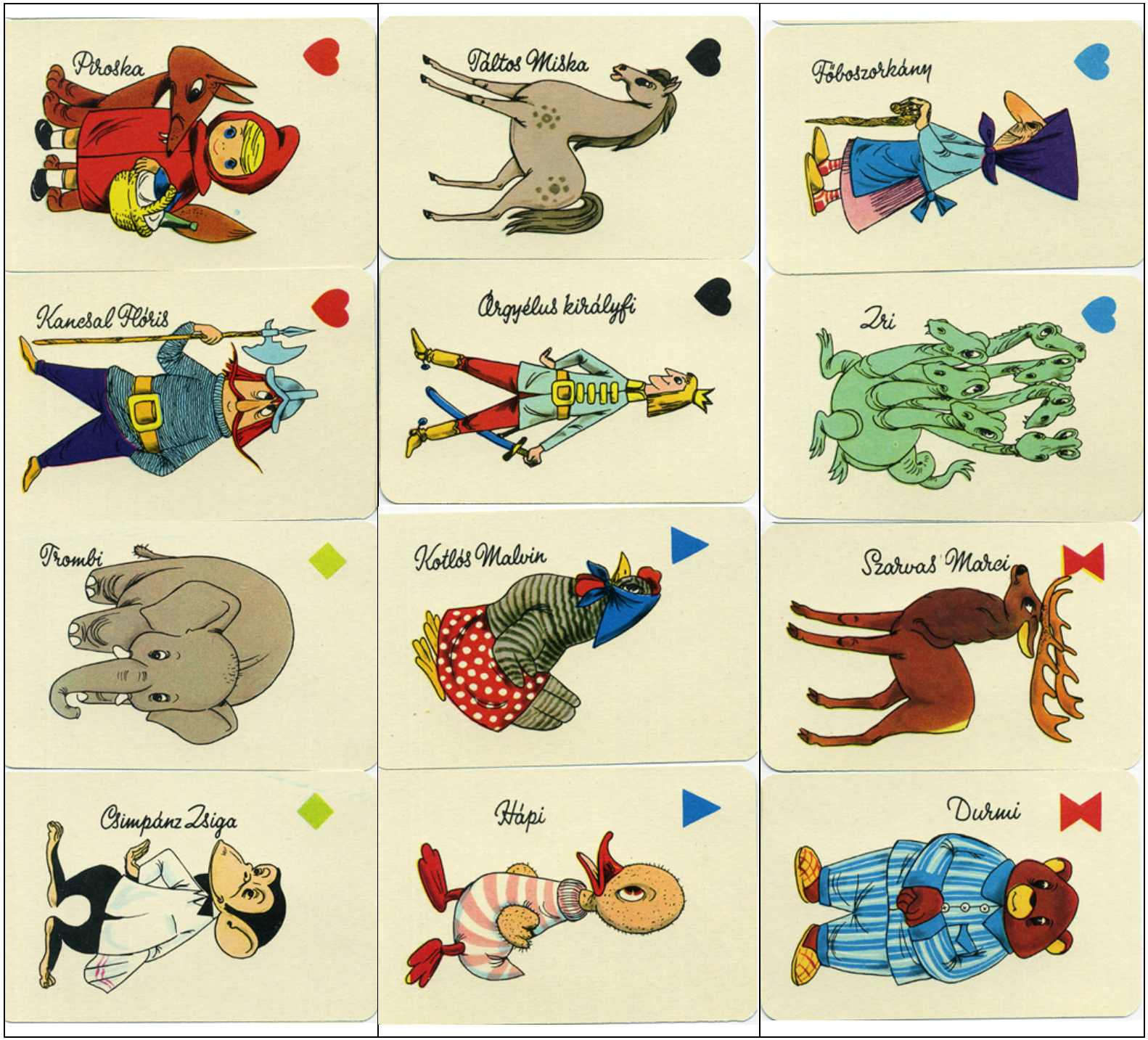
Minerva – F. k.: Keresztes Tibor
Offset és Játékkártya Nyomda

0203 - Minerva - Sicc

Nome	**Sicc**
Fabbricante	**Minerva**
Paese	**Ungheria**
Numero carte	**33 + 1 regole gioco**
Anno	**197x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 88x57**

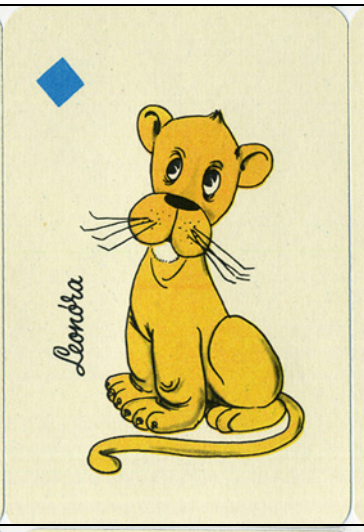
Il titolo del mazzo si può tradurre con “Via!”, il grido che si rivolge a qualcuno per cacciarlo.
Non è facile comprendere le modalità di abbinamento delle coppie: nelle prime due riprodotte in basso sarebbe stato più logico abbinare i due porcospini e la volpe con il corvo, visto che questi ultimi sono personaggi di una stessa fiaba.
Anche l’abbinamento di Cappuccetto rosso con l’armigero, il cervo con l’orso o l’elefante con la scimmia vestita da cameriere destano qualche perplessità.
Tutte le carte portano una scritta, ma l’uso di Google translator non è sempre servito a capirne il significato.
L’Uomo nero è un gatto che balla, riprodotto anche sulla scatola.

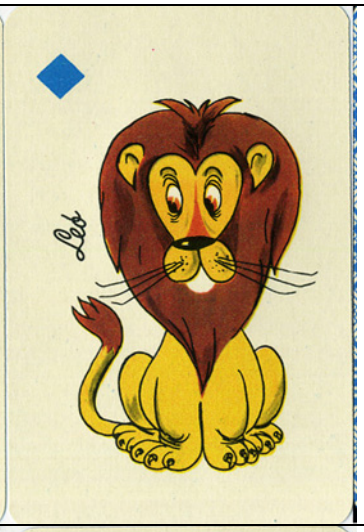


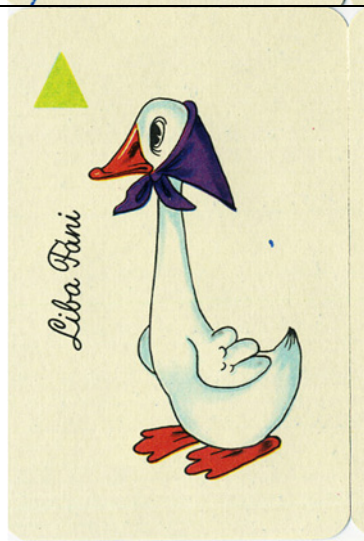

Piroska
Táltos Miska
Főboszorkány
Kancsal Flóris
Árgyélus királyfi
Zri
Trombi
Kotlós Malvin
Szarvas Marci
Csimpánz Zsiga
Hápi
Durmi

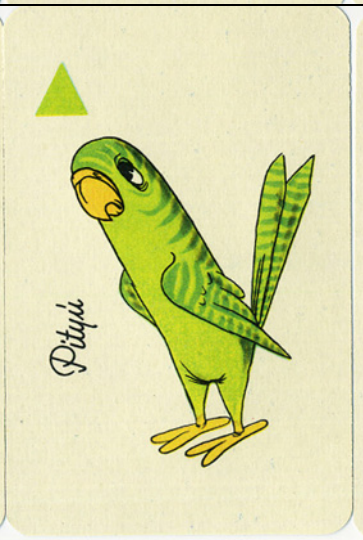


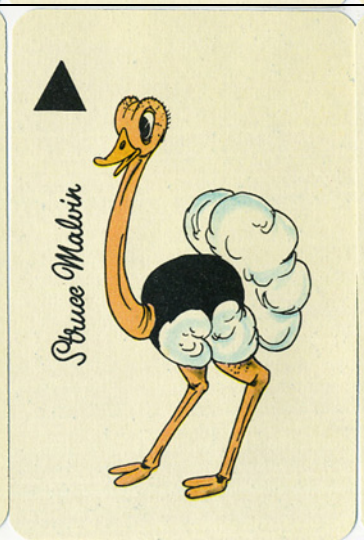




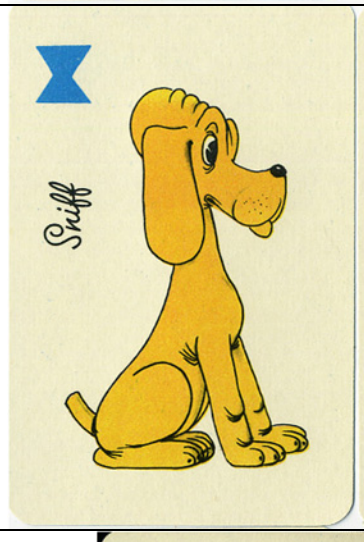




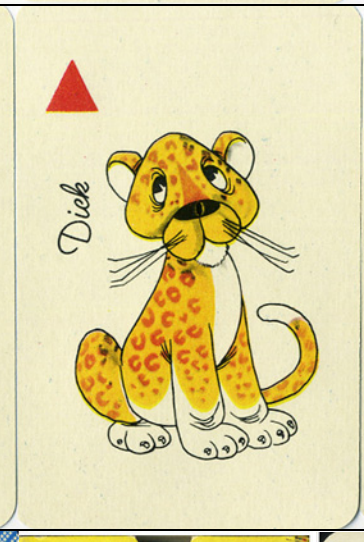




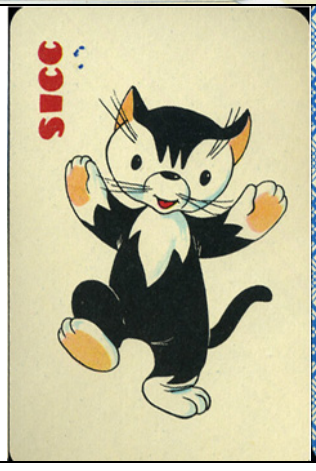


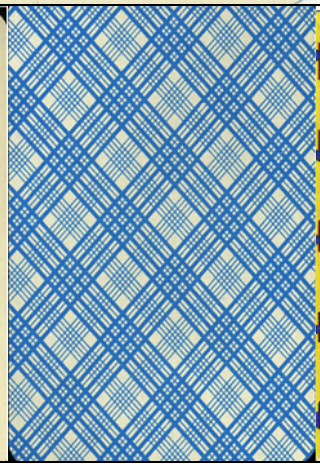














SICC
JÁTÉKSZABÁLY

Minden játékosnak 4—4 kártyát osztunk. A fennmaradó kártyacsomót háttal felfelé az asztalra helyezzük. Ha kártyáink közt egyforma színűek és jelzésűek vannak — vagyis a bal felső sarokban levő jelzések azonosak —, a párokat képpel felfelé magunk elé helyezzük az asztalra, és „mehet"-et mondunk. Ha nincs letehető kártyapárunk, akkor az asztalon fekvő kártyacsomó tetejéről felemelünk egy lapot. Amennyiben most sem sikerül párt letenni, a következő játékoson a sor. Mikor az asztalról elfogyott a kártyacsomó, a játékosok az előttük ülő játékosnak legyezőszerűen maga elé tartott kártyájából húznak. A játékot az nyeri meg, akinek a „SICC" a kezében marad.

Minerva – F. k.: Keresztes Tibor
Offset és Játékkártya Nyomda

0198 - Minerva - Pityi Palko

Nome	**Pityi Palko**
Fabbricante	**Minerva**
Paese	**Ungheria**
Numero carte	**33 + 1 regole gioco**
Anno	**197x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 88x57**

I disegni di questo mazzo sono di Béla Tankó; sono raffigurati una persona e un animale o un oggetto a lui collegato: la strega con la casetta di marzapane, il re con il trono, l'indiano con la sua tenda, il cacciatore con la tigre, il pescatore con il pesce, l'astronauta con il razzo, l'ammaestratore con il cavallo, l'escursionista con il thermos, il professore con il gufo e il libro, babbo Natale con lo stivale pieno di doni, il pagliaccio con il tendone del circo, il capitano e la nave, il pugile e il guantone da boxe, il calciatore con il pallone e la vecchia con un pappagallo che tiene in gabbia. Il nome del mazzo si può tradurre in italiano come "Pinco Pallino", il nome che si dà a una persona non meglio specificata.











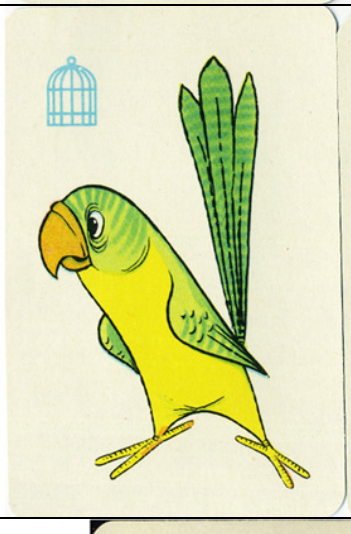






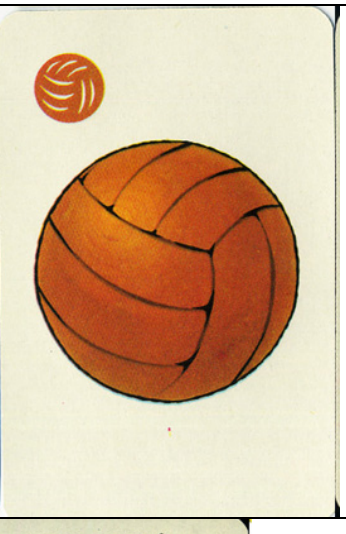




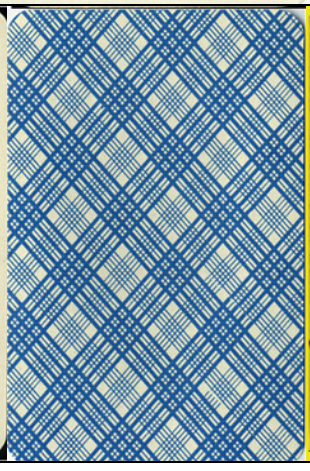














PITYI PALKÓ
Játékszabály

Minden játékosnak 4–4 kártyát osztunk. A fennmaradó kártyacsomót, háttal felfelé az asztalra helyezzük. Az osztótól jobbra ülő játékos kezdi a játékot. Ha kártyái közt azonos jelzésűek vannak – vagyis a bal felső sarokban levő jelzés egyforma –, képpel felfelé maga elé helyezi az asztalra, és „mehet"-et mond. Ha nincsen letehető kártyapárja, akkor húz egy kártyát az asztalon fekvő csomó tetejéről. Ha most sem tud tenni, „mehet"-et mond és a következő játékoson a sor. Mikor az asztalról elfogyott a kártyacsomó, a játékosok az előttük ülőnek legyezőszerűen maga elé tartott kártyájából húzhatnak. A játékot az nyeri meg, aki elsőnek rakta le minden kártyáját. Akinél a „Pityi Palkó' marad, az a vesztes.

Minerva – F. k.: Keresztes Tibor
Offset és Játékkártya Nyomda

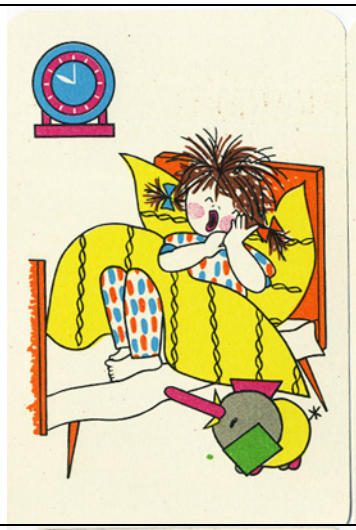
0201 - Minerva - Ōra kártya

Nome	**Ōra kártya**
Fabbricante	**Minerva**
Paese	**Ungheria**
Numero carte	**33 + 1 regole gioco**
Anno	**197x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 88x57**

Il mazzo “Carte orologio” illustra una coppia di bambini nelle varie ore della giornata, dalla sveglia al mattino al riposo notturno. Lo vediamo intento ad alzarsi e vestirsi, ad andare a scuola e a giocare, a guardare la televisione, a fare merenda e così via.
In alto a sinistra l’indice, che permette di abbinare le carte della coppia, è un orologio con indicata l’ora in cui avviene l’azione compiuta dalla coppia di bambini.
La carta dell’Uomo nero mostra uno gnomo con il corpo che è un orologio che segna le 3.




MyITVA
15-re
BÁBSZINHÁZ

















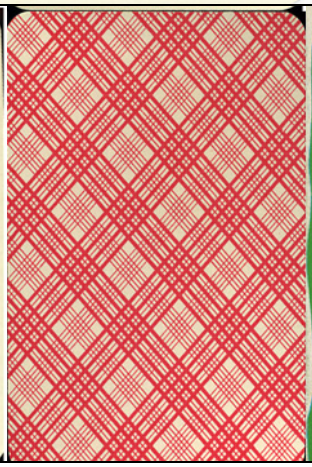














ÓRAKÁRTYA JÁTÉKSZABÁLYA

Az összekevert kártyából minden játékosnak 4-4 kártyát osztunk. A fennmaradó kártyacsomót képpel lefelé az asztal közepére tesszük.

Akinek két olyan kártyája van, amelyen az óra ugyanazt az időpontot mutatja — és az óra címlapja ugyanolyan színű vagy alakú —, az maga elé teszi. Ha nincs két egyforma jelű kártyája, húz középről egy kártyát. Amennyiben azonos jelű és idejű kártyát húzott, azt is maga elé rakja. Ha nincs azt mondja „tik-tak", s a következő játékoson a sor.

Ha a kártyák középről elfogytak, mindegyik játékos az előtte ülő legyezőszerűen maga elé tartott kártyáiból húzhat.

A vesztes az, akinél az „időtörpe" marad.

Minerva • F.k.: Keresztes T. • Játékkártyagyár

0200 - Minerva - Cirkusz kartya

Nome	**Cirkusz kartya**
Fabbricante	**Minerva**
Paese	**Ungheria**
Numero carte	**33 + 1 regole gioco**
Anno	**197x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 88x57**

Sulla scatola il nome di Gaboreva, probabilmente la disegnatrice di questo mazzo “Carte del circo”.
Le coppie mostrano gli artisti circensi impegnati nelle varie attività di questo spettacolo.
Vediamo pagliacci, equilibristi, prestigiatori, acrobati sul filo, addestratori di cavalli, domatori di leoni, pagliacci sul monociclo, trapezisti, e animali ammaestrati, come orsi, elefanti e pinguini.
L’Uomo nero è un pagliaccio che suona la grancassa su cui è scritto “*Vege az elöadasnak!*” (termina lo spettacolo!).
Gli indici, posti in alto a sinistra, fanno riferimento all’attività dell’artista circense.



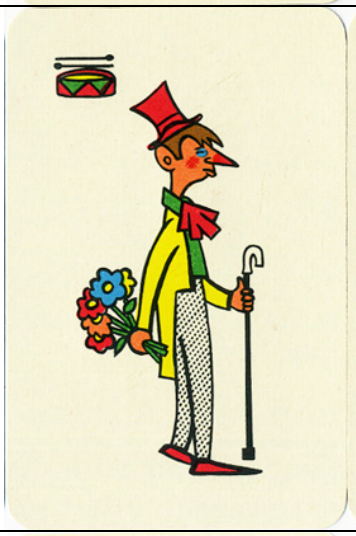




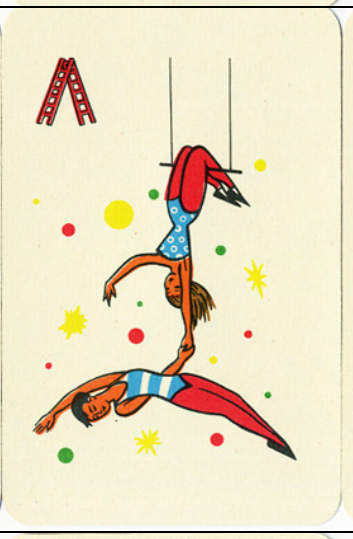


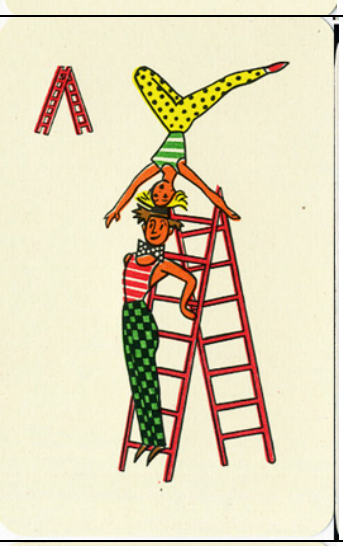




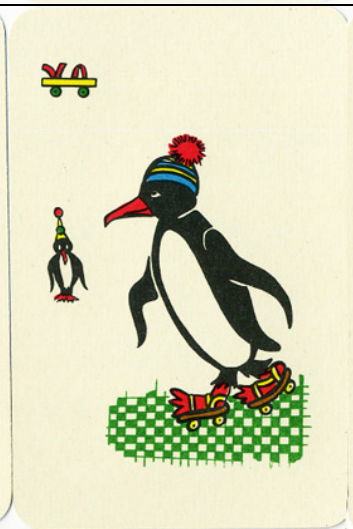








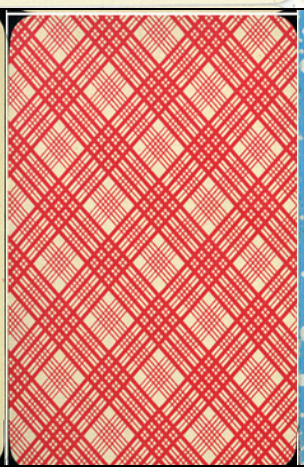














CIRKUSZ JÁTÉKSZABÁLY

Minden játékosnak 4—4 kártyát osztunk. A fennmaradó kártyacsomót, háttal felfelé az asztalra helyezzük. Ha a kezdő játékos kártyái közt azonos jelzésűek vannak — vagyis a bal felső sarokban levő jelzés egyforma —, képpel felfelé maga elé helyezi az asztalra, és „mehet"-et mond. Ha nincsen letehető kártyapárja, akkor húz egy kártyát az asztalon fekvő csomó tetejéről. Amennyiben most sem tud tenni a következő játékoson a sor. Mikor az asztalról elfogyott a kártyacsomó, a játékosok az előttük ülőnek legyezőszerűen maga elé tartott kártyájából húzhatnak.

A játékot az nyeri meg, akinél a „Vége az előadásnak" feliratú kártya marad.

Minerva – F. k.: Keresztes Tibor
Offset és Játékkártya Nyomda

0199 - Minerva - Mese kartya

Nome	**Mese kartya**
Fabbricante	**Minerva**
Paese	**Ungheria**
Numero carte	**33 + 1 regole gioco**
Anno	**197x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 88x57**

Le “Carte delle fiabe” mostrano, come dice il titolo, i personaggi delle fiabe cari ai bambini ungheresi.
Alcune favole sono note anche da noi, come il brutto anatroccolo, il gatto con gli stivali, la volpe e la cicogna e la sirenetta, mentre altre sono tipiche dell’Europa centrale.
La carta dell’Uomo nero mostra un nano accigliato seduto su un’amanita muscaria, un fungo velenoso spesso presente nelle illustrazioni delle fiabe grazie ai suoi colori vivaci.







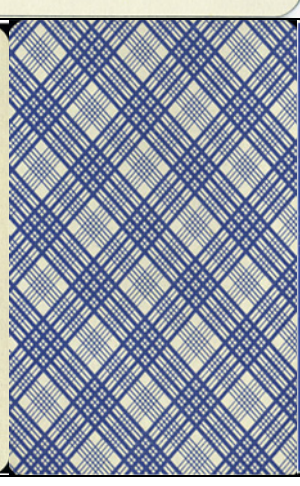











MESEKARTYA JÁTÉKSZABÁLY

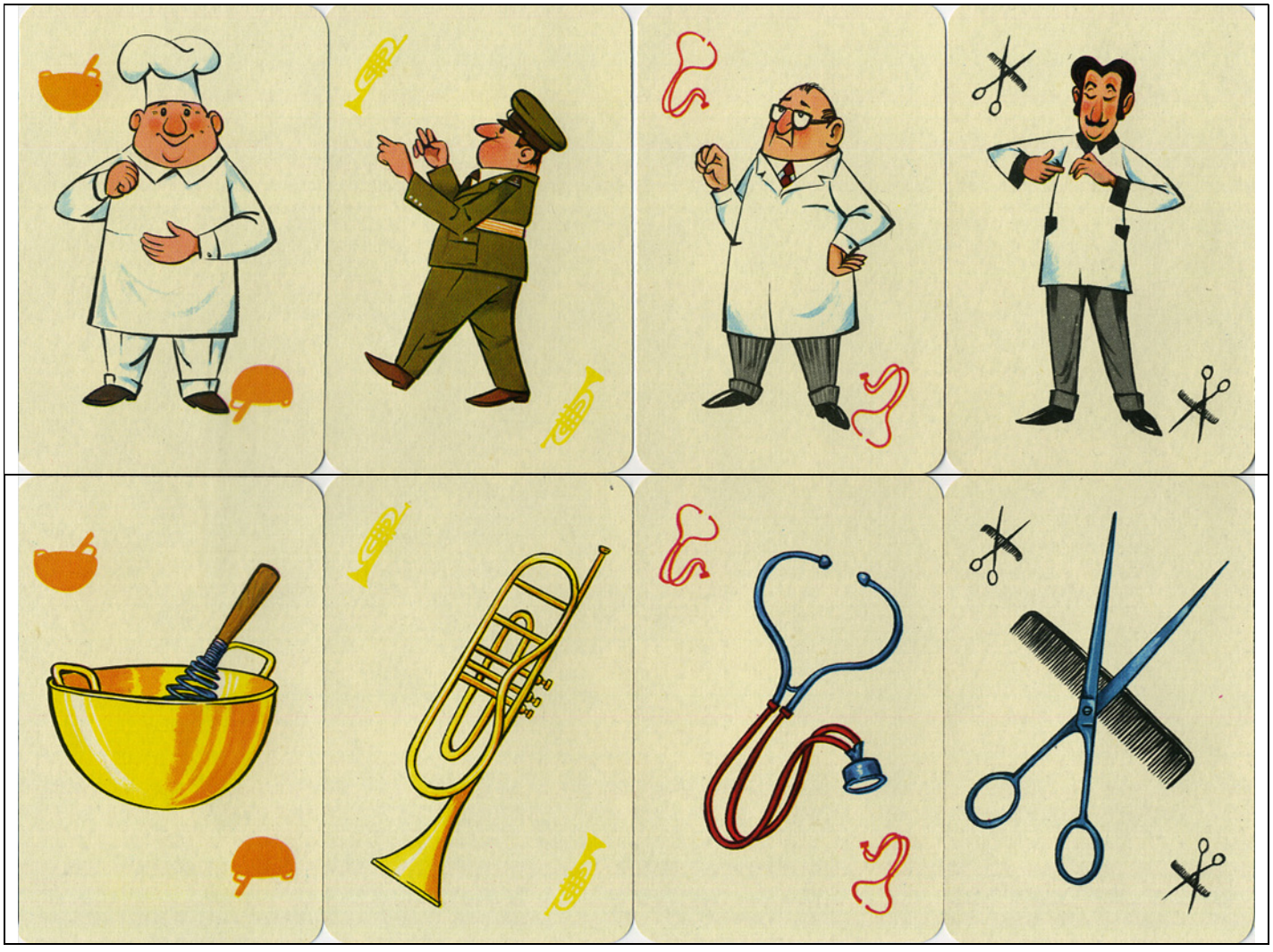
A kártyák összekeverése után minden játékosnak 4—4 kártyát osztunk. A fennmaradó kártyacsomót háttal felfelé az asztalra helyezzük. Az osztótól jobbra ülő játékos kezdi a játékot. Ha kártyái közt azonos jelzésűeket talál, a kártyapárt képpel felfelé maga elé helyezi az asztalra és „mehet"-et mond. Ha nincsen letehető kártyapárja, akkor húz egy kártyát az asztalon fekvő csomó tetejéről. Amennyiben most sem tud tenni, „mehet"-et mond, és a következő játékoson a sor. Mikor az asztalról elfogyott a kártyacsomó, minden játékos a bal szomszédjának kezében tartott kártyáiból húzhat egyet. A játékot az nyeri meg, aki elsőnek rakta le minden kártyáját. Akinél a „MÉRGES MANÓ" marad az a vesztes, és a következő játszmában ő az osztó.

Minerva — F. k.: Keresztes Tibor
O. és Játékkártya Nyomda

0204 - Minerva - Paikos Peti

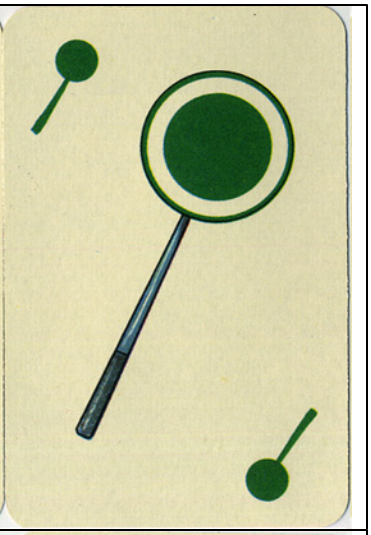
Nome	**Paikos Peti**
Fabbricante	**Minerva**
Paese	**Ungheria**
Numero carte	**35 + 1 regole gioco**
Anno	**197x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 88x57**

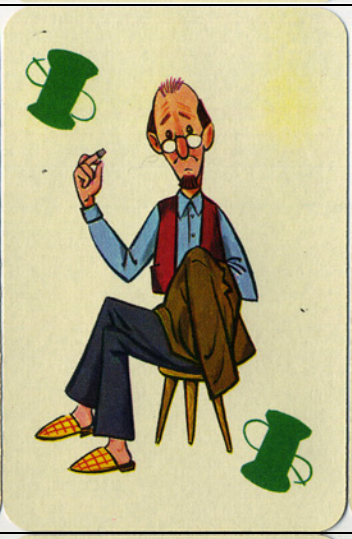
Il mazzo porta colorati disegni di animali in abiti e atteggiamenti umani, opera di Béla Tankó.
In ogni coppia troviamo una persona e un oggetto che si collega all'attività che sta svolgendo: il pittore con la tavolozza, il vigile del fuoco con l'estintore, il cameriere con la portata, il capostazione con la paletta per dare il via libera alla partenza del treno, il medico con lo stetoscopio, il musicista con la tromba o con il violino, il barbiere con pettine e forbice, lo spazzacamino con il suo attrezzo e così via.
L'indice è la riproduzione in dimensioni ridotte dell'oggetto illustrato e serve a facilitare l'abbinamento delle carte; questo rende possibile il gioco anche ai bambini più piccoli.

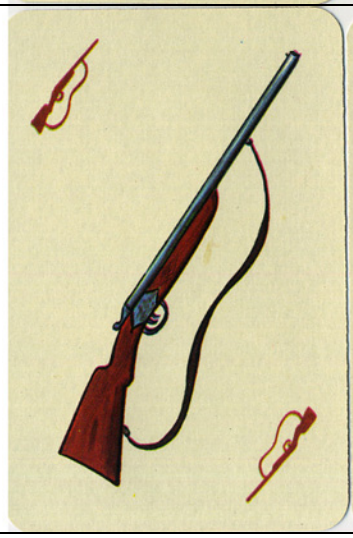
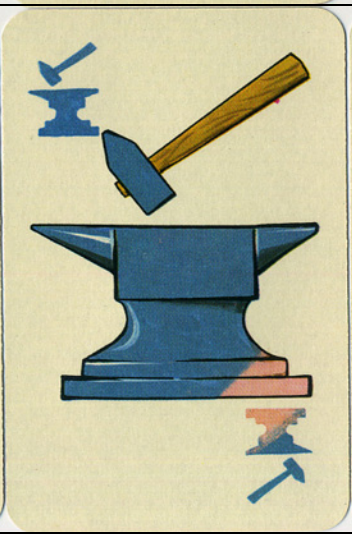
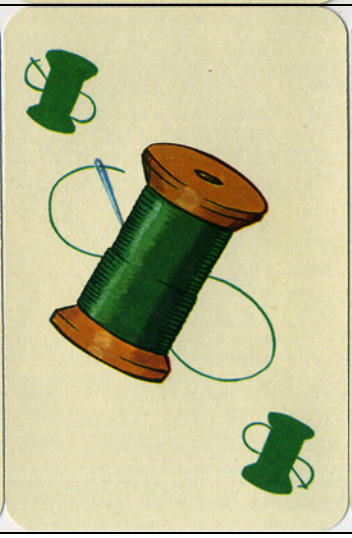






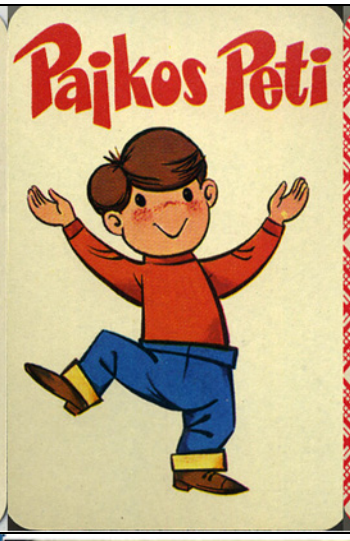



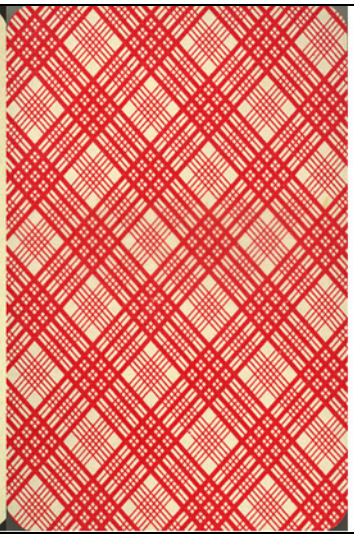











PAJKOS PETI JÁTÉKSZABÁLY

A kártyák összekeverése után minden játékosnak 4—4 kártyát osztunk. A fennmaradó kártyacsomót háttal felfelé az asztalra helyezzük. Az osztótól jobbra ülő játékos kezdi a játékot. Ha kártyái közt azonos jelzésűek vannak — vagyis a sarokban lévő jelzés egyforma —, képpel felfelé maga elé helyezi az asztalra és „mehet"-et mond. Ha nincs letehető kártyapárja, akkor húz egy kártyát az asztalon fekvő csomó tetejéről. Amennyiben most sem tud tenni, „mehet"-et mond, és a következő játékoson a sor. Mikor az asztalról elfogyott a kártyacsomó, a játékosok az előttük ülőnek legyezőszerűen maga elé tartott kártyájából húzhatnak. A játékot az nyeri meg, aki elsőnek rakta le minden kártyáját. Akinél a „Pajkos Peti" marad, az a vesztes, és a következő játszmában ő az osztó.

Minerva — F. k.: Keresztes Tibor
Offset és Játékkártya Nyomda, Budapest

2196 - Modiano - Il drago del castello

Nome	**Il drago del castello**
Fabbricante	**Modiano**
Paese	**Italia**
Numero carte	**31 + 1 presentazione + 2 istruzioni + 1 pubblicità + 1 calendario 2007**
Anno	**2007**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 88x58**

Questo e i mazzi che seguono fanno parte di una serie di tre mazzi distribuiti a scopo pubblicitario da Vitalmix junior, un integratore ricostituente per bambini.
In questo mazzo troviamo disegnati su ogni carta una coppia di draghi e un personaggio fantastico come indice, l'unico elemento che permette al bambino di abbinare le due carte in modo corretto.
I due castelli sullo sfondo sono ripetuti per tutte le coppie.
La carta non abbinabile porta la scritta *Il drago nero*.
Il fabbricante suggerisce ai giocatori di annerire la faccia del perdente usando un turacciolo bruciacchiato.



















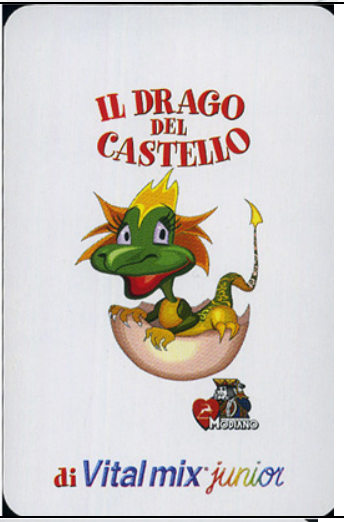


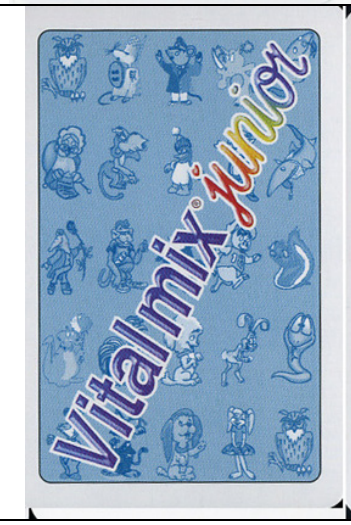




IL DRAGO NERO







Divertiti con:

L'ALLEGRA BRIGATA

IL DRAGO DEL CASTELLO

Il Bosco Incantato

di Vitalmix junior

MODENO

REGOLE DEL GIOCO MEMORY

Al gioco possono partecipare uno o più giocatori. Dal mazzo di carte si scarta la carta "IL DRAGO NERO" e le carte rimaste si distribuiscono su un tavolo con le 32 figurine nascoste. A turno il giocatore sceglie due carte, le gira e le fà vedere a tutti in modo da memorizzarle; qualora il giocatore formi una coppia scarterà le carte e potrà continuare a scegliere altre due carte fino a completare tutte le coppie rimaste. Vince il gioco chi forma più coppie.

REGOLE DEL GIOCO IL DRAGO NERO

Possono prendere parte al gioco due o più giocatori. Le carte vanno dapprima mescolate e distribuite in numero uguale tra tutti i giocatori. Se un giocatore ha due carte dello stesso segno (riportato sull'angolo della carta) le deve scartare. A questo punto, si cominciano a pescare le carte: il giocatore a sinistra di quello che è rimasto con il maggior numero di carte in mano pesca una carta da quest'ultimo, sarà poi il turno del giocatore successivo e così via. Qualora il giocatore possa formare una coppia con una delle sue carte e la carta pescata, potrà scartare entrambe. Il gioco dura fino a che un giocatore non si ritrova ad avere in mano come unica carta ***"IL DRAGO NERO"***; egli verrà a quel punto proclamato ***"IL DRAGO NERO"*** e sarà obbligato a fare una penitenza stabilita in precedenza come, ad esempio, bere tutto d'un fiato un bicchierone pieno d'acqua o farsi stampare un segno in fronte, sul naso o sulla faccia con un tappo annerito.

2195 - Modiano - Il bosco incantato

Nome	**Il bosco incantato**
Fabbricante	**Modiano**
Paese	**Italia**
Numero carte	**31 + 1 presentazione + 2 istruzioni + 1 pubblicità + 1 calendario 2007**
Anno	**2007**
Tipo mazzo	**Uomo nero - Memory**
Dimensioni	**mm. 88x58**

Questo è il secondo mazzo della serie pubblicitaria offerta ai clienti dalla Vitalmix junior.
Tutti i tre mazzi portano le istruzioni per giocare sia all'uomo nero che a memory.
Sulle carte sono raffigurati buffi personaggi di fantasia, streghe, gnomi, orchi ecc. e come indici troviamo frutta e verdura.
La carta non abbinabile ha l'immagine della Strega cattiva.





























Divertiti con:

L'ALLEGRA BRIGATA

IL DRAGO DEL CASTELLO

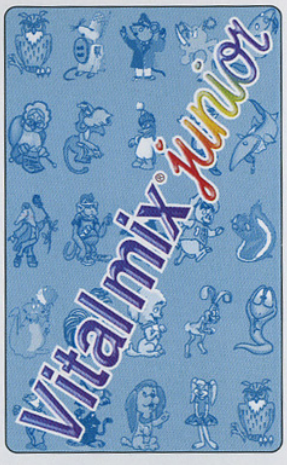
Il Bosco Incantato di Vitalmix junior

REGOLE DEL GIOCO LA STREGA CATTIVA

Possono prendere parte al gioco due o più giocatori. Le carte vanno dapprima mescolate e distribuite in numero uguale tra tutti i giocatori. Se un giocatore ha due carte dello stesso segno (riportato sull'angolo della carta) le deve scartare. A questo punto, si cominciano a pescare le carte: il giocatore a sinistra di quello che è rimasto con il maggior numero di carte in mano pesca una carta da quest'ultimo, sarà poi il turno del giocatore successivo e così via. Qualora il giocatore possa formare una coppia con una delle sue carte e la carta pescata, potrà scartare entrambe. Il gioco dura fino a che un giocatore non si ritrova ad avere in mano come unica carta ***"LA STREGA CATTIVA"***; egli verrà a quel punto proclamato ***"LA STREGA CATTIVA"*** e sarà obbligato a fare una penitenza stabilita in precedenza come, ad esempio, bere tutto d'un fiato un bicchierone pieno d'acqua o farsi stampare un segno in fronte, sul naso o sulla faccia con un tappo annerito.

REGOLE DEL GIOCO MEMORY

Al gioco possono partecipare uno o più giocatori. Dal mazzo di carte si scarta la carta "LA STREGA CATTIVA" e le carte rimaste si distribuiscono su un tavolo con le 32 figurine nascoste. A turno il giocatore sceglie due carte, le gira e le fà vedere a tutti in modo da memorizzarle; qualora il giocatore formi una coppia scarterà le carte e potrà continuare a scegliere altre due carte fino a completare tutte le coppie rimaste. Vince il gioco chi forma più coppie.



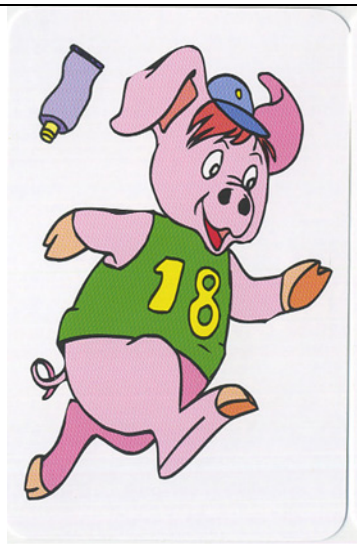
2194 - Modiano - L’allegra brigata

Nome	**L'allegra brigata**
Fabbricante	**Modiano**
Paese	**Italia**
Numero carte	**31 + 1 presentazione + 2 istruzioni + 1 pubblicità + 1 calendario 2007**
Anno	**2007**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 88x58**

Terzo e ultimo mazzo pubblicitario della Vitalmix junior.
Le carte hanno disegni di animali, ogni coppia ne mostra uno in due situazioni diverse o, in alcuni casi, sono disegnati maschio e femmina.
La carta dell’Uomo nero, il retro e la carta di presentazione mostrano una scimmia in atto di fare uno sberleffo.
Il mazzo è stato stampato anche per Fabbri editori variando la carta dell’Uomo nero e il retro (2971 *vedi ultima riga delle riproduzioni*).




POP
YES







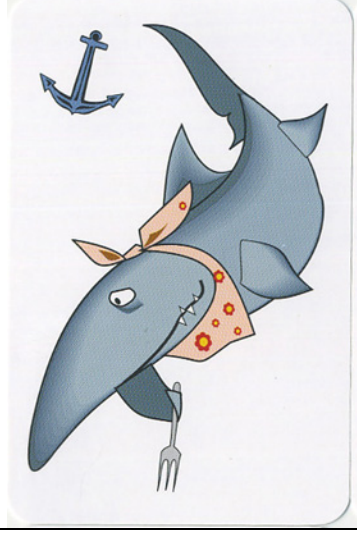


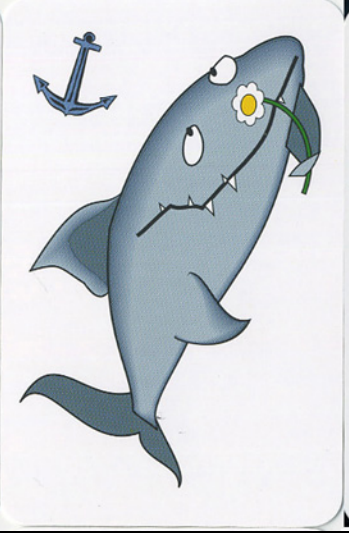












L'ALLEGRA BRIGATA



di Vitalmix junior

Divertiti con:

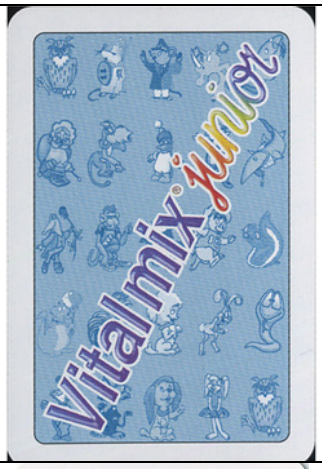
L'ALLEGRA BRIGATA

IL DRAGO DEL CASTELLO

Il Bosco Incantato

di Vitalmix junior





REGOLE DEL GIOCO
L' ALLEGRA BRIGATA

Possono prendere parte al gioco due o più giocatori. Le carte vanno dapprima mescolate e distribuite in numero uguale tra tutti i giocatori. Se un giocatore ha due carte dello stesso segno (riportato sull'angolo della carta) le deve scartare. A questo punto, si cominciano a pescare le carte: il giocatore a sinistra di quello che è rimasto con il maggior numero di carte in mano pesca una carta da quest'ultimo, sarà poi il turno del giocatore successivo e così via. Qualora il giocatore possa formare una coppia con una delle sue carte e la carta pescata, potrà scartare entrambe. Il gioco dura fino a che un giocatore non si ritrova ad avere in mano come unica carta ***"LA SCIMMIETTA"***; egli verrà a quel punto proclamato ***"LA SCIMMIETTA"*** e sarà obbligato a fare una penitenza stabilita in precedenza come, ad esempio, bere tutto d'un fiato un bicchierone pieno d'acqua o farsi stampare un segno in fronte, sul naso o sulla faccia con un tappo annerito.





UOMO NERO
REGOLE DEL GIOCO

Possono prendere parte al gioco due o più giocatori. Le carte vanno dapprima mescolate e distribuite in numero uguale tra tutti i giocatori. Se un giocatore ha due carte dello stesso segno (riportato sull'angolo della carta) le deve scartare. A questo punto, si cominciano a pescare le carte: il giocatore a sinistra di quello che è rimasto con il maggior numero di carte in mano pesca una carta da quest'ultimo, sarà poi il turno del giocatore successivo e così via. Qualora il giocatore possa formare una coppia con una delle sue carte e la carta pescata, potrà scartare entrambe. Il gioco dura fino a che un giocatore non si ritrova ad avere in mano come unica carta l'***"UOMO NERO"***; egli verrà a quel punto proclamato ***"UOMO NERO"*** e sarà obbligato a fare una penitenza stabilita in precedenza come, ad esempio, bere tutto d'un fiato un bicchierone pieno d'acqua o farsi stampare un segno in fronte, sul naso o sulla faccia con un tappo annerito.



2884 - Modiano - Gioco dell'uomo nero

Nome	**Gioco dell'uomo nero**
Fabbricante	**Modiano**
Paese	**Italia**
Numero carte	**31 + 1 presentazione + 1 regole**
Anno	**1998**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 88x58**

Le carte sono state stampate da Modiano per una serie di mazzi commercializzati da Fabbri editori che comprendeva nuovi giochi e riproduzioni di mazzi del passato.
Ogni coppia mostra i disegni di due animali, maschio e femmina, ritratti in modo caricaturale.
La carta non abbinabile è un topo sulla cui maglietta c'è la scritto "Uomo nero".
La stessa figura, senza scritta, appare sul retro, scatola e carta di presentazione.













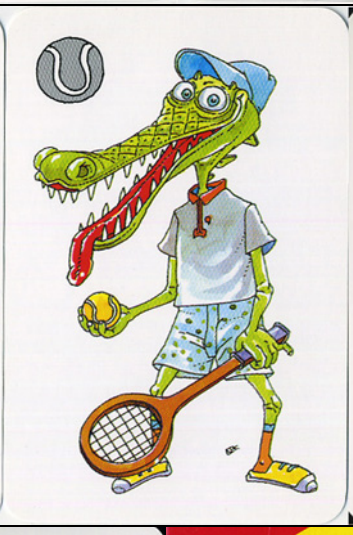






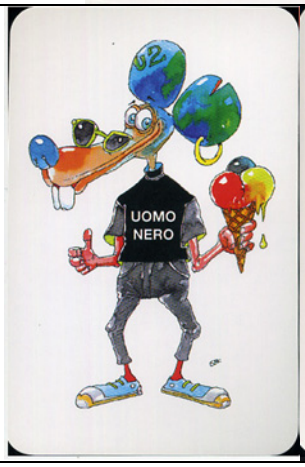


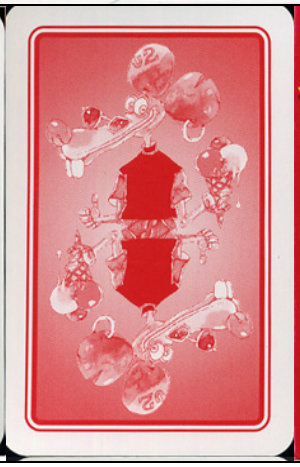


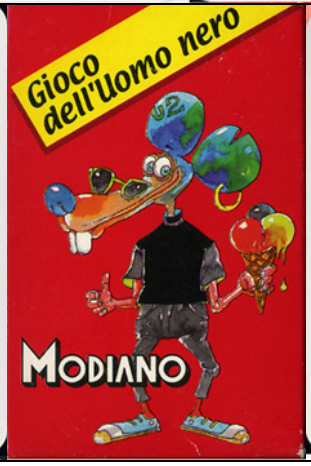


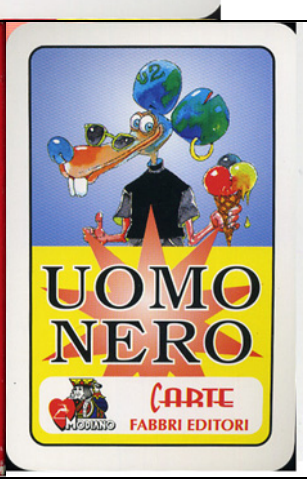
UOMO NERO
REGOLE DEL GIOCO

Possono prendere parte al gioco due o più giocatori. Le carte vanno dapprima mescolate e distribuite in numero uguale tra tutti i giocatori. Se un giocatore ha due carte dello stesso segno (riportato sull'angolo della carta) le deve scartare. A questo punto, si cominciano a pescare le carte: il giocatore a sinistra di quello che è rimasto con il maggior numero di carte in mano pesca una carta da quest'ultimo, sarà poi il turno del giocatore successivo e così via. Qualora il giocatore possa formare una coppia con una delle sue carte e la carta pescata, potrà scartare entrambe. Il gioco dura fino a che un giocatore non si ritrova ad avere in mano come unica carta l'"UOMO NERO"; egli verrà a quel punto proclamato "UOMO NERO" e sarà obbligato a fare una penitenza stabilita in precedenza come, ad esempio, bere tutto d'un fiato un bicchierone pieno d'acqua o farsi stampare un segno in fronte, sul naso o sulla faccia con un tappo annerito.









4231 - Noriel - Păcălici

Nome	**Păcălici**
Fabbricante	**Noriel s.r.l.**
Paese	**Romania**
Numero carte	**25**
Anno	**2009**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 92x60**

Sulle carte troviamo i personaggi della favola di Biancaneve, i nani, la matrigna e la sua trasformazione in strega cattiva e il principe azzurro. Il titolo tradotto in italiano significa burlone ed è la figura sulla carta singola che fa perdere chi l'ha in mano alla fine del gioco.



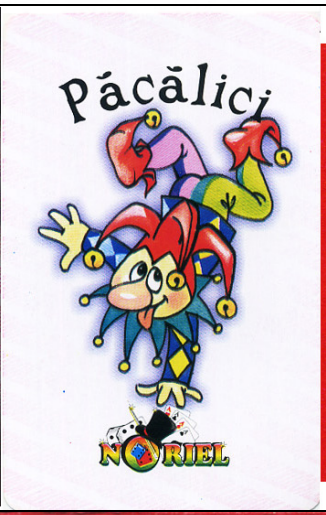

9
6


10
10

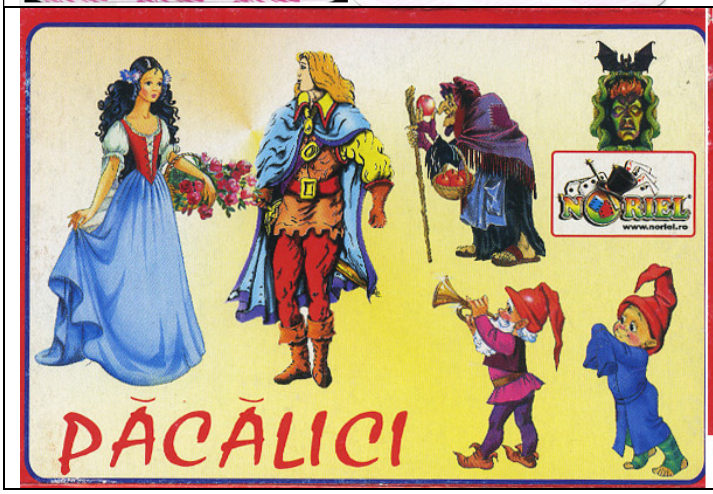

11
11


12
12




Păcălici
NORIEL


NORIEL
www.noriel.ro


NORIEL
www.noriel.ro
PĂCĂLICI


Vârsta peste 4 ani
4+
2 jucători
0-3
PĂCĂLICI
NORIEL
www.noriel.ro
© 2009 NORIEL. Toate drepturile rezervate
Noriel Impex S.R.L.
Str. Lainici nr. 11
Sector 1, Bucureşti
Tel./Fax 021 2227252
Conţine piese mici.
Nerecomandat copiilor sub 3 ani.
5 947504 000448

1871 - OTK - Cerny Petr

Nome	**Cierny Peter - Cerny Petr**
Fabbricante	**O T K Obchodni Tiskarny A. S.**
Paese	**Repubblica Ceca**
Numero carte	**33 + 1 regole gioco + 1 elenco favole**
Anno	**199x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 77x52**

I delicati disegni di questo mazzo sono di Ludék Maňásek e ci mostrano personaggi di fiabe care ai bambini boemi, moravi e slovacchi.
Il titolo sulla scatola è in ceco e slovacco, le due lingue ufficiali dell'ex Cecoslovacchia.
Sulle carte di ogni coppia i personaggi delle fiabe.
Alcune note anche da noi: Biancaneve (*O Snehulienke*), la bella addormentata (*Šipkova Ruženka*), Cenerentola (*O Popoluške*), Cappuccetto rosso e il lupo (*Vlk a Červena Čiapočka*) e il gatto con gli stivali (*Kocur v čižmach*).
Altre, evidentemente amate dai bimbi cechi e slovacchi, sono poco o per niente note in Italia.
Una carta extra allegata al mazzo ne fornisce tutti i titoli.






ČIERNY PETER
ČERNÝ PETR

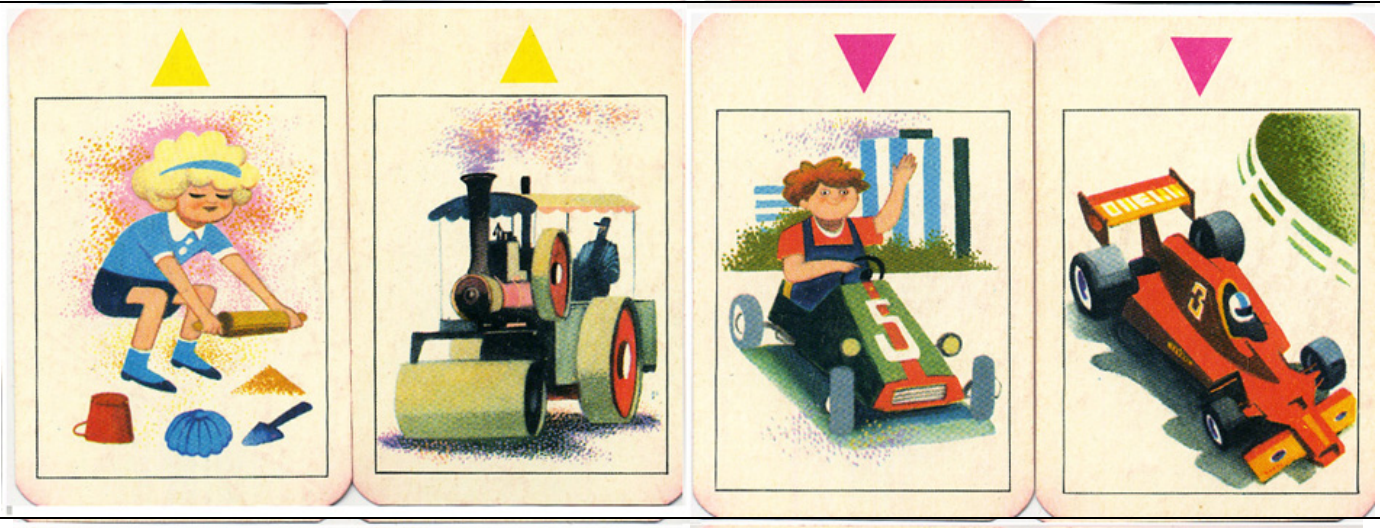
0299 - OTK - Cierny Peter

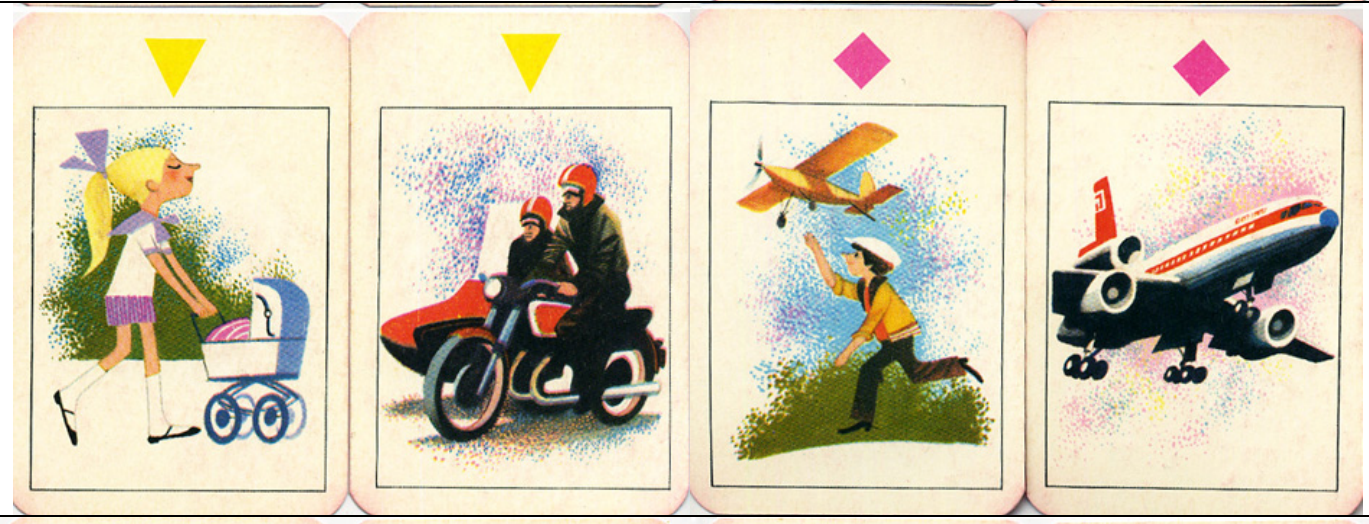
Nome	**Cierny Peter - Cerny Petr 6373**
Fabbricante	**O T K Obchodni Tiskarny N.P.**
Paese	**Cecoslovacchia**
Numero carte	**33 + 2 istruzioni + 1 bianca**
Anno	**197x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 77x52**

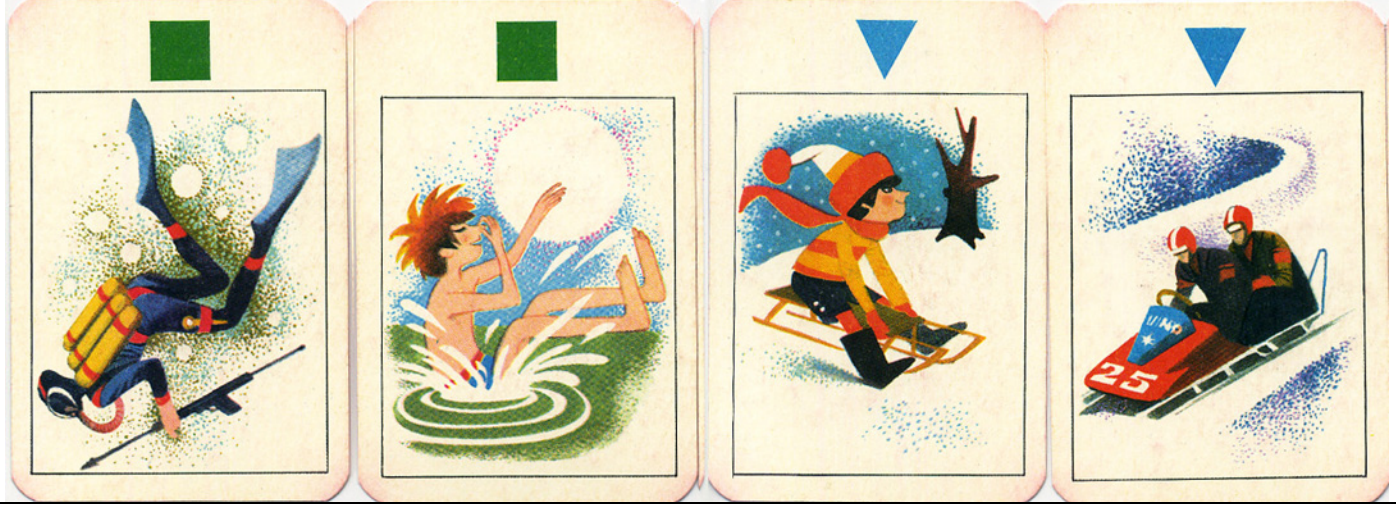
Il mazzo, con i disegni di Oldřich Jelínek, come tutti i mazzi dell'ex Cecoslovacchia porta due titoli, in ceco (*Cerny Petr*) e in slovacco (*Cierny Peter*).
Su ogni coppia di carte è illustrato un bambino che gioca e quello che sogna di diventare da grande.
La carta con l'Uomo nero e la scatola hanno disegnato un meccanico sul motorino che impennando brandisce la sua chiave inglese.

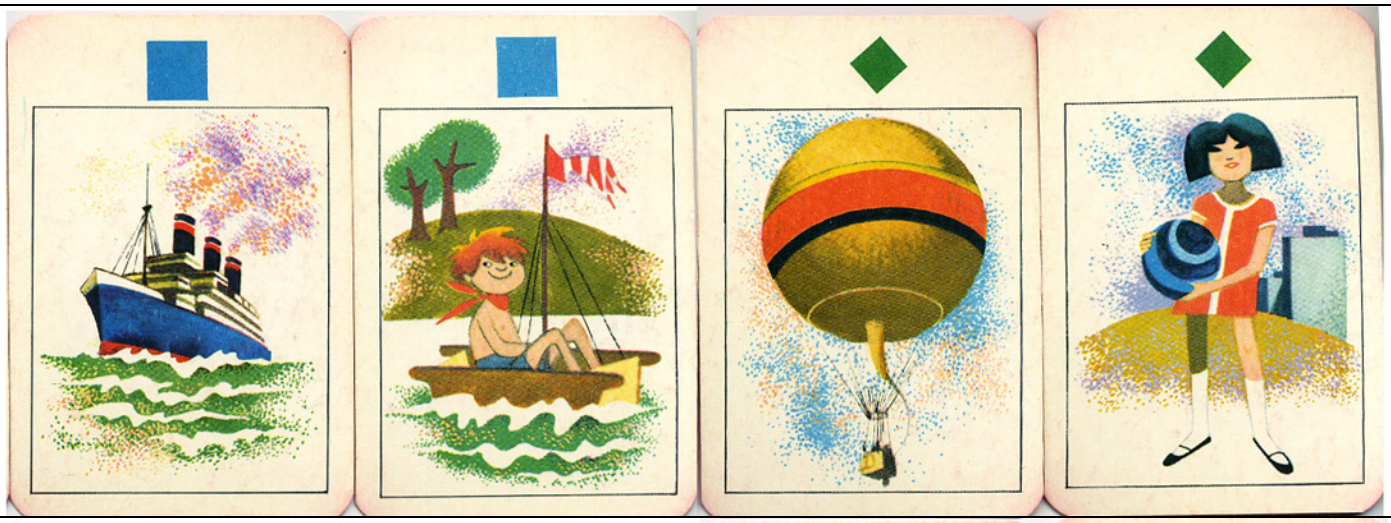


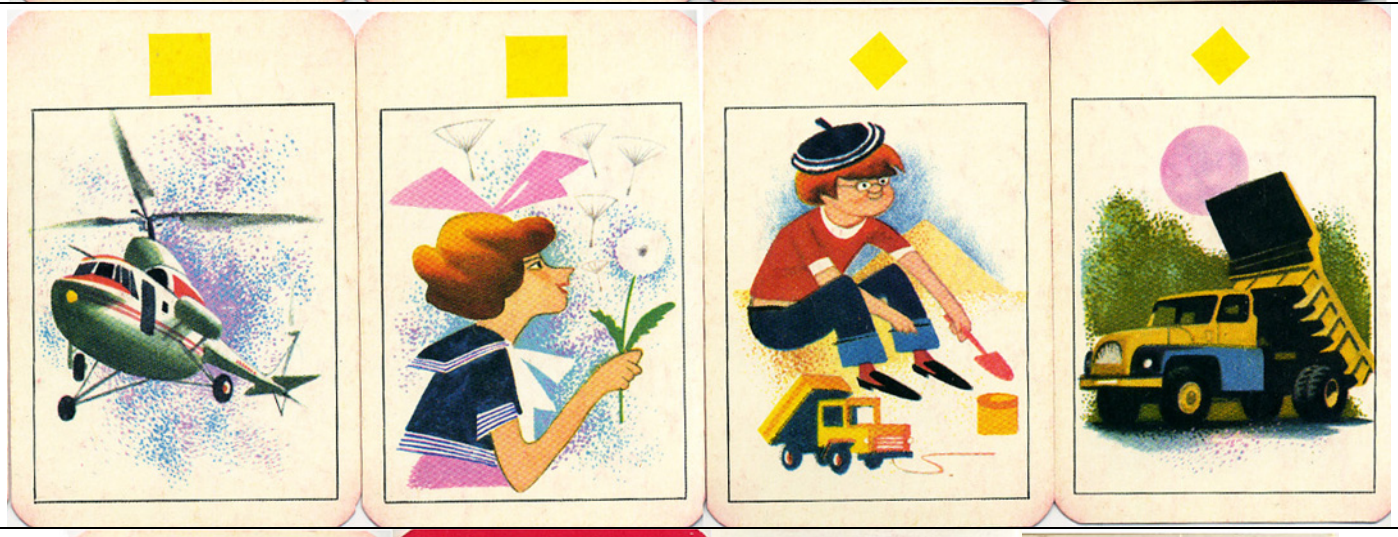













ČIERNY PETER
ČERNÝ PETR

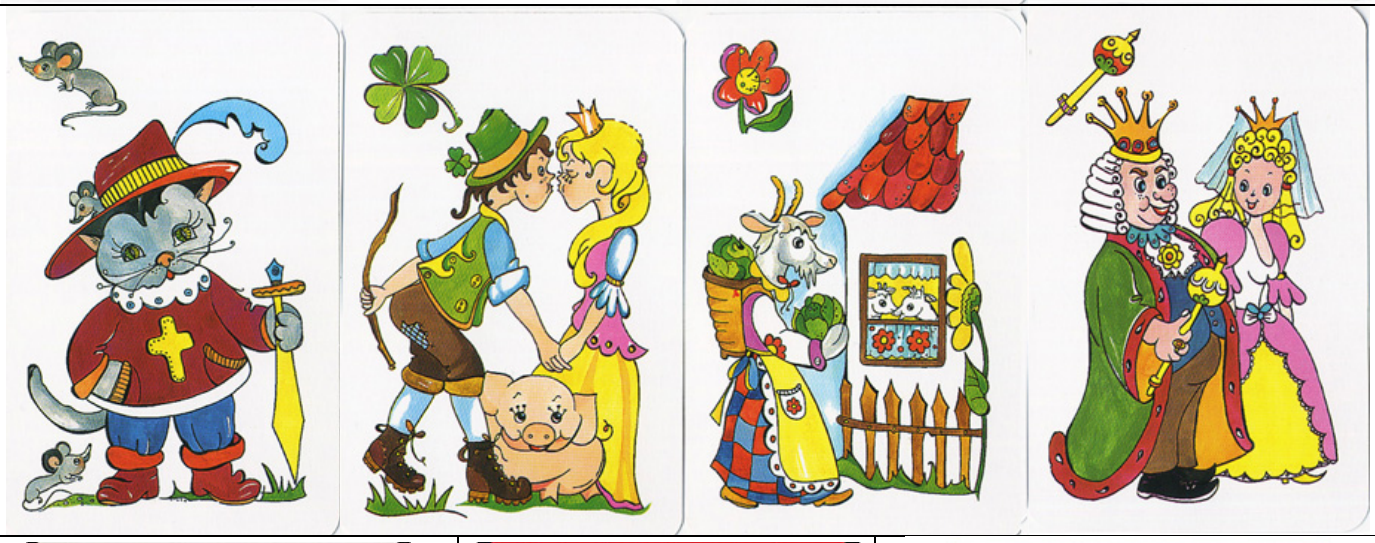
1476 - OTK - Cierny Peter

Nome	**Cierny Peter - Cerny Petr c.2**
Fabbricante	**O T K Obchodni Tiskarny S.P.**
Paese	**Repubblica ceca**
Numero carte	**33**
Anno	**199x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 92x59**

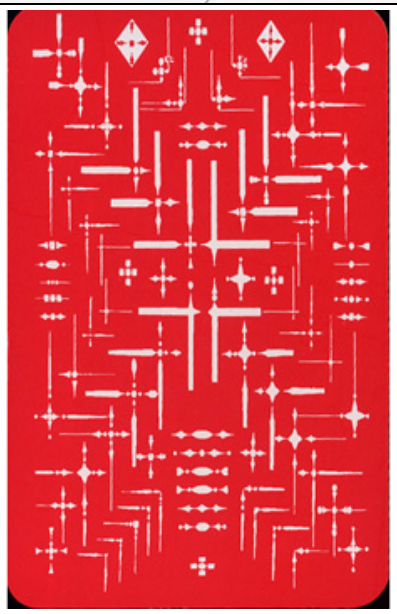
Nella neonata repubblica ceca la OTK ha stampato questo mazzo per le Vydavatelstvì (Edizioni) Lika di Lázně Bělohrad, una località turistica. I disegni ci mostrano personaggi delle fiabe care ai bambini cechi, molti dei quali conosciuti anche da noi, come Hansel e Gretel e la casetta di marzapane, la strega che offre la mela avvelenata a Biancaneve, il gatto con gli stivali o Cenerentola intenta alle faccende di casa. L'indice in alto a sinistra è un oggetto che ricorda la fiaba illustrata, inutile per abbinare le carte visto che le due carte della coppia hanno lo stesso disegno. L'Uomo nero, raffigurante un bambino con un sacco sulle spalle, porta la scritta in ceco e in slovacco, le lingue delle due nazioni in cui si è ora divisa l'ex Cecoslovacchia. Il copyright è di Kresba K. Kaprasova e sulla scatola appare il nome di Lazne Belohrad, probabilmente l'autore dei disegni.











OBCHODNÍ TISKÁRNY, S. P., KOLÍN
provoz 19 - Uhlířské Janovice

KONTROLNÍ KUPÓN

20

Při reklamaci je nutno předložit kontrolní kupón. Není-li hra kompletní, zašlete jednu kartu jako vzor, která vám bude vrácena spolu s chybějící kartou. Karty při míchání „neřežte". hra se tím znehodnocuje. PN 013 790/059/88/89

OBCHODNÍ TISKÁRNY, A.S.
Divize 16
Rorejcova 141, 280 57 Kolín

Vydavatelství Lika
Lázně Bělohrad
© Kresba K. Kaprasová

8 595032 304209
Černý Petr PL - č. 2

3806 - P V - Schwarzer Peter

Nome	**Schwarzer Peter Qu. 31**
Fabbricante	**P V ?**
Paese	**Germania ?**
Numero carte	**25 + 1 presentazione + 1 regole gioco**
Anno	**195x ?**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 99x62**



Il mazzo è probabilmente opera di un fabbricante tedesco il cui marchio, che appare sulla carta di presentazione, è un bambino che mostra le lettere P V.
Le coppie hanno disegni di bambini intenti in varie attività: dai giochi alla scuola, dal tempo libero all'aiuto domestico.

Dall'abbigliamento delle coppie il disegno dovrebbe risalire alla metà del secolo scorso.
La carta dell'Uomo nero e quella di presentazione hanno lo stesso disegno, una bimba con l'ombrello e la faccia sporca di nero, probabilmente per suggerire la punizione che spettava al perdente, avere la faccia annerita con l'aiuto di un turacciolo bruciacchiato.
Il busto della stessa bimba appare sul retro, questa volta con la faccia pulita.

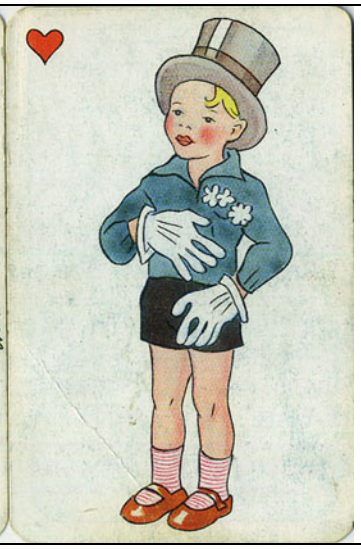

















Schwarzer Peter
Qu 31


SCHWARZER PETER
(Spielregel)
Mischt die Karten und verteilt sie gleichmäßig, aber so, daß keiner sieht, was der andere hat. Wer zwei Karten erhält, die gleiche Zeichen tragen, legt diese weg. Wer am meisten Karten behält, läßt seinen Nachbarn zur Linken ziehen. So geht es reihum. Immer werden zwei zusammengehörige Karten abgelegt, bis zum Schluß der „Schwarze Peter" übrig bleibt, zu dem es keine zweite Karte gibt. Wer ihn hat, hat verloren und bekommt eine schwarze Nasenspitze angemalt.

1373 - Piatnik - Schwarzer Peter mit Hündebildern

Nome	**Schwarzer Peter mit Hündebildern N° 4270**
Fabbricante	**Ferd. Piatnik & Söhne**
Paese	**Austria**
Numero carte	**25 + 1 regole gioco**
Anno	**196x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 87x55**

Di Willy Mayrl, disegnatore cui si devono numerosi mazzi, questo “Pietro Nero con disegni di cani” che usa solo il colore rosso per vivacizzare questi i suoi disegni.
Come indica il titolo i disegni mostrano cani di razze diverse impegnati in varie attività o con i costumi di varie nazioni: il levriero è impegnato a correre per le Olimpiadi, il pechinese indossa un costume cinese, il segugio fa il cacciatore ecc. Unico lapsus il cane in vestito da Lappone che gioca con i pinguini, che vivono però al polo sud.
L’indice in alto a sinistra, oltre a permettere al bambino di abbinare facilmente le carte della coppia, fanno riferimento a cosa fanno o di dove sono i cani raffigurati.




1+1=?
PONG
PONG
Lady Asta
GOLIATH



La carta dell'Uomo nero mostra un gatto che gioca con le carte.
Il nome del disegnatore, caso raro nei mazzi di carte, è scritto sulla carta non accoppiabile e sulla confezione del mazzo.

1698 - Piatnik - Schwarzer Peter

Nome	**Schwarzer Peter Nr. 4277**
Fabbricante	**Ferd. Piatnik & Söhne**
Paese	**Austria**
Numero carte	**31 + 1 presentazione**
Anno	**199x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 100x66**

Il mazzo presenta 16 coppie di bambini, maschio e femmina, intenti alla stessa occupazione, lo stesso gioco o nella stessa situazione.
Troviamo bambini in bicicletta e triciclo, sotto la pioggia, con il loro animale preferito, in viaggio, in vacanza al mare, in cucina a fare i cuochi, a curare il giardino e così via.
Come indice che permette l'abbinamento della coppia, in alto a sinistra un oggetto legato alle figure del disegno. L'Uomo nero è il gatto con gli stivali.
Sulla carta di presentazione il bambino ha sulla tasca le iniziali F K, forse quelle del disegnatore.































Schwarzer Peter — Spielregel

Am Spiel können sich beliebig viele Spieler beteiligen, mindestens aber zwei. Am Beginn werden die Karten gut gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt. Findet ein Spieler in seinem Blatt zwei Karten mit gleichem Eckzeichen, legt er diese ab. Und nun beginnt das „Ziehen": wer dann noch die meisten Karten in der Hand hat, läßt seinen linken Nachbar eine Karte ziehen, dieser wieder den nächsten usw. Hat der Spieler zur gezogenen Karte die zweite in der Hand, so kann er diese beiden Karten mit gleichem Eckzeichen ablegen. Dies geht so weiter, bis einem Spieler die Karte „Schwarzer Peter" als einzige in der Hand bleibt und er dadurch selber **Schwarzer Peter** ist. Er erhält die vorher vereinbarte Strafe, z. B. mit einem angeschwärzten Kork einen Punkt auf Nase,. Stirne oder Wange.

Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. Piatnik & Söhne



0291 - Piatnik - L’homme noir

Nome	**L'homme noir no. 4873**
Fabbricante	**Ferd. Piatnik & Söhne**
Paese	**Francia**
Numero carte	**32 + 1 presentazione**
Anno	**197x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 100x66**

Willy Mayrl, l’illustratore cui si devono molti mazzi di carte, è l’artefice dei disegni di questo mazzo della Piatnik; le sue iniziali sono sulla carta che raffigura la ballerina classica.
Ogni coppia ha disegnato un bambino e una bambina impegnati nella stessa attività; in alto a sinistra un disegno identificativo dell’attività svolta. Li vediamo danzare, giocare a pallone, fare musica, disegnare, giocare a tennis, intenti a telefonare e così via.
Il mazzo, visto il titolo, evidentemente era destinato alla vendita in Francia
Nella carta delle istruzioni del gioco si consiglia di sporcare, usando un tappo di sughero bruciacchiato, il viso del bimbo che alla fine rimane con la carta dell’Uomo nero in mano.





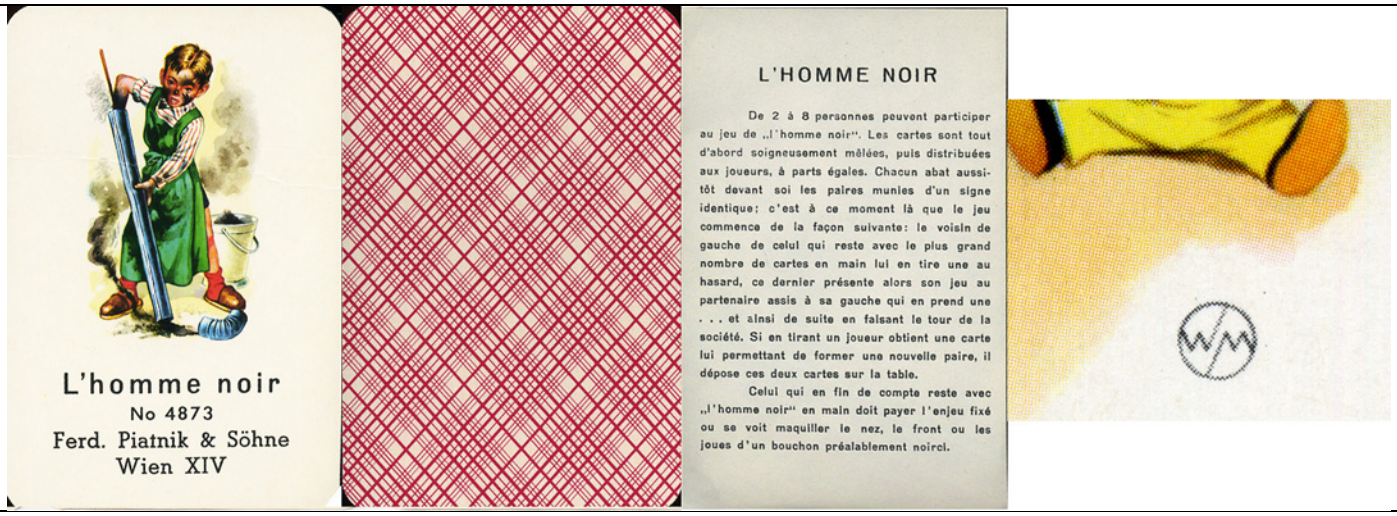








La carta non accoppiabile presenta due differenti disegni: un bambino che fa lo spazzacamino e una bambina imbrattata dalla marmellata (?) che sta preparando.



0917 - Piatnik - Schwarzer Peter mit Tierbildern

Nome	**Schwarzer Peter mit Tierbildern Nr. 4272**
Fabbricante	**Ferd. Piatnik & Söhne**
Paese	**Austria**
Numero carte	**31 + 1 presentazione**
Anno	**197x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 100x66**

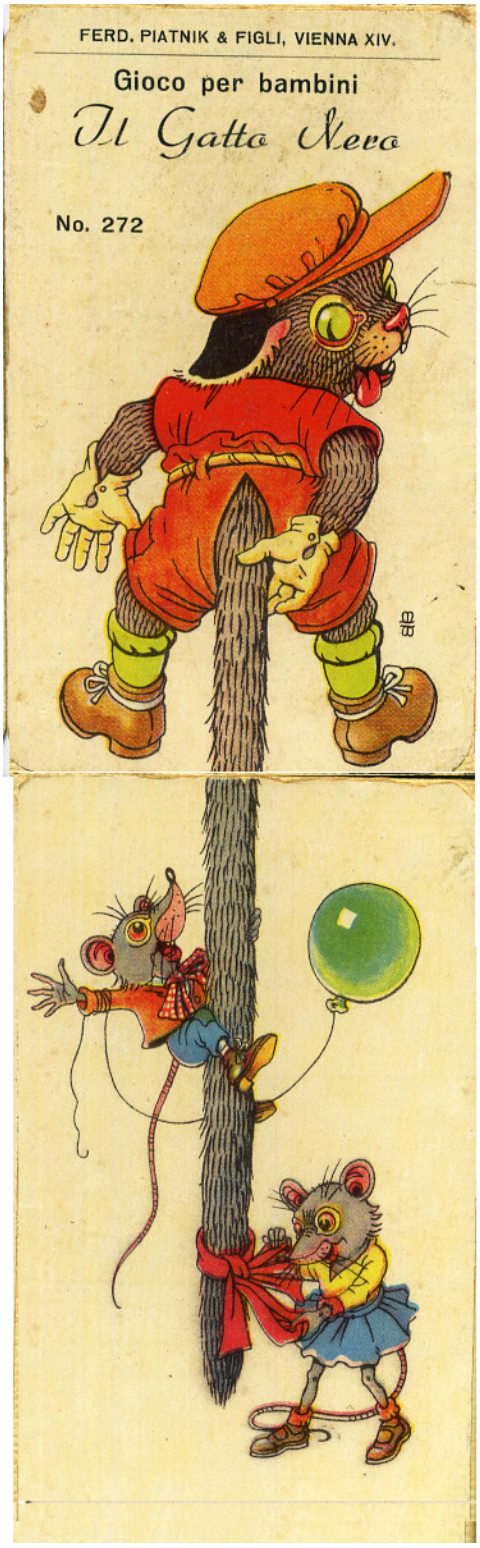
Anche questo è un mazzo che si deve al disegnatore Willy Mayrl, com'è scritto nella lettera caduta all'impiegata dell'ufficio postale abbinata al portalettere. Il titolo del mazzo, "Piero il nero con disegni di animali" in italiano, evidenzia che i disegni sono di coppie di animali impegnate in varie attività. L'indice, in alto a sinistra, permette anche a bimbi più piccoli di riconoscere le carte da abbinare. Indice del maiale sono ferro di cavallo e quadrifoglio, in quanto nei paesi dell'Europa centrale il maiale è considerato un animale porta fortuna.
L'Uomo nero è un gatto che gioca con le biglie.




AIRMAIL
AIRMAIL
AIRMAIL



Il mazzo è disponibile anche in versione per l'Italia, con il titolo "Gatto nero no. 4972", in cui cambia solo la carta di presentazione (0290 *vedi ultima immagine*).



IL GATTO NERO

A questo giuoco partecipano due o più persone. Le carte, dopo esser state ben mescolate, vengono distribuite coperte in pari numero fra i giuocatori. Il giuocatore che ha in mano due carte contrassegnate dallo stesso numero le mette scoperte sul tavolo. Segue ora la parte essenziale del giuoco, che consiste in ciò che il giuocatore che siede a destra di colui che ha il maggior numero di carte in mano tira da queste una carta e così di seguito. Chi tira una carta che porta lo stesso numero di una carta che ha già in mano, pone queste due carte scoperte sul tavolo.

Colui che come ultimo resta col solo "GATTO NERO" in mano, diventa il "Gatto Nero" e gli altri giuocatori hanno il diritto di segnarlo o sul naso o sulla fronte con un tappo abbruciacchiato.

Un'altra versione "Il gatto nero n. 272" per il mercato italiano ha una carta con le regole del gioco e la scatola che aprendosi mostra un gatto con una lunga coda su cui si arrampicano due topi. (*4662*)

1699 - Piatnik - Schwarzer Peter

Nome	**Schwarzer Peter Nr. 4278**
Fabbricante	**Ferd. Piatnik & Söhne**
Paese	**Austria**
Numero carte	**25 + 1 presentazione + 1 bianca**
Anno	**199x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 100x66**

A Willy Mayrl (1915-), il cui nome e sigla sono sotto il piede della calciatrice, si deve un altro mazzo con vignette umoristiche.
Troviamo la portinaia che impugna la chiave del gabinetto nascondendola alla persona che ne ha bisogno e il chitarrista che non sa produrre che stridii dal suo strumento, come si vede dalla scritta. Ci sono anche la funambola che ha il pagliaccio con retino da farfalle come rete di sicurezza e il signore in pantaloni di cuoio all'Oktoberfest che sta cercando le latrine; il simbolo in basso a destra riprende quello che le indica alla famosa festa bavarese.
La bottiglia in mano al facchino ha scritto "Vino" in italiano.
L'Uomo nero è uno spazzacamino, come si usa nei mazzi del centro Europa.




00
HAUS MEISTER
SERVICE
kreisch
F.C. NIETS
CIRKUS
CIRKUS

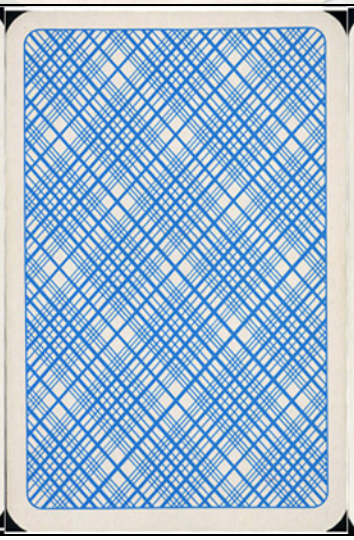












SCHWARZER PETER



Nr.4278

9 001890 427817

PIATNIK

Schwarzer Peter — Spielregel

Am Spiel können sich beliebig viele Spieler beteiligen, mindestens aber zwei. Am Beginn werden die Karten gut gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt. Findet ein Spieler in seinem Blatt zwei Karten mit gleichem Eckzeichen, legt er diese ab. Und nun beginnt das „Ziehen": wer dann noch die meisten Karten in der Hand hat, läßt seinen linken Nachbar eine Karte ziehen, dieser wieder den nächsten usw. Hat der Spieler zur gezogenen Karte die zweite in der Hand, so kann er diese beiden Karten mit gleichem Eckzeichen ablegen. Dies geht so weiter, bis einem Spieler die Karte „Schwarzer Peter" als einzige in der Hand bleibt und er dadurch selber **Schwarzer Peter** ist. Er erhält die vorher vereinbarte Strafe, z. B. mit einem angeschwärzten Kork einen Punkt auf Nase,. Stirne oder Wange.

Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. Piatnik & Söhne

4149 - Ravensburger - Schwarzer Peter

Nome	**Schwarzer Peter - Erster Kartenspass**
Fabbricante	**Ravensburger Spieleverlag**
Paese	**Germania**
Numero carte	**31 + 2 carte con pubblicità e regole gioco**
Anno	**2017**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 91x60**

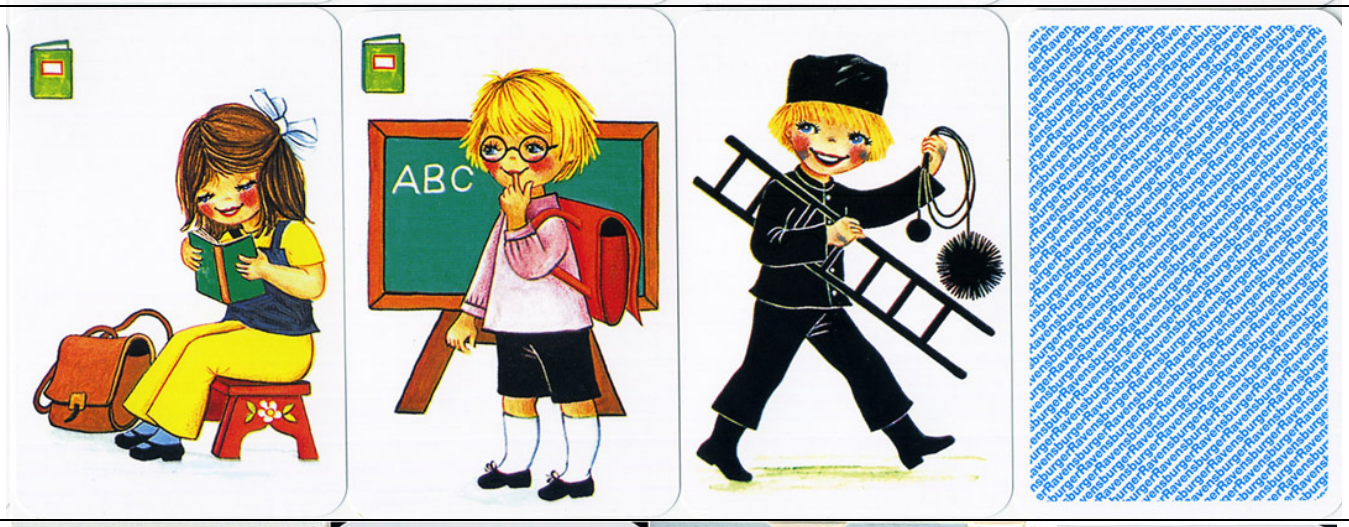
Questo mazzo presenta 16 coppie di bambini, maschio e femmina, intenti alla stessa occupazione, lo stesso gioco o nella stessa situazione.
Troviamo bambini che fanno il bucato tinteggiano la casa, che cucinano o passeggiano sotto la pioggia, che giocano a palla o vanno a scuola e così via.
Come indice che permette l'abbinamento della coppia, in alto a sinistra un oggetto legato alle figure del disegno. L'Uomo nero è uno spazzacamino, come in altri mazzi del centro Europa.
Le carte extra mostrano altri mazzi del fabbricante. In precedenza erano stampate da F X Schmid (0289), ditta acquisita nel 1996 da Ravensburger.













Schwarzer Peter-Spielregel

Das Spiel besteht aus zusammengehörenden Kartenpaaren und einer Karte „Schwarzer Peter". Die Anzahl der Teilnehmer ist beliebig.

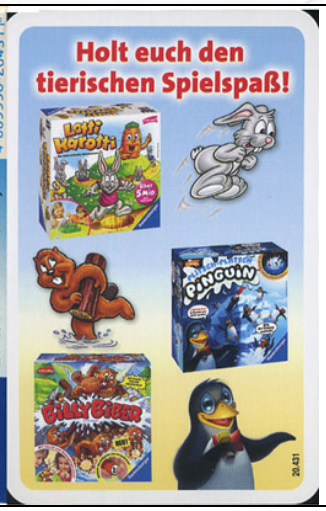
Die Karten werden von einem der Mitspielenden blattweise nach vorherigem guten Mischen verteilt. Zusammengehörende Kartenpaare, die durch gleiche Zeichen am linken oberen Eck gekennzeichnet sind, werden offen abgelegt. Dann zieht der links vom Kartenverteiler Sitzende von seinem Nebenmann eine Karte und ordnet sie seinem Kartenfächer ein.

Das geht so in der Runde weiter, und die auf diese Weise entstandenen neuen Kartenpaare werden jeweils abgelegt. Wer zum Schluss den „Schwarzen Peter" behält, hat das Spiel verloren, und man malt ihm einen Kohlestrich ins Gesicht.

Der Verlierer mischt dann und gibt wieder neu aus.

© 2013

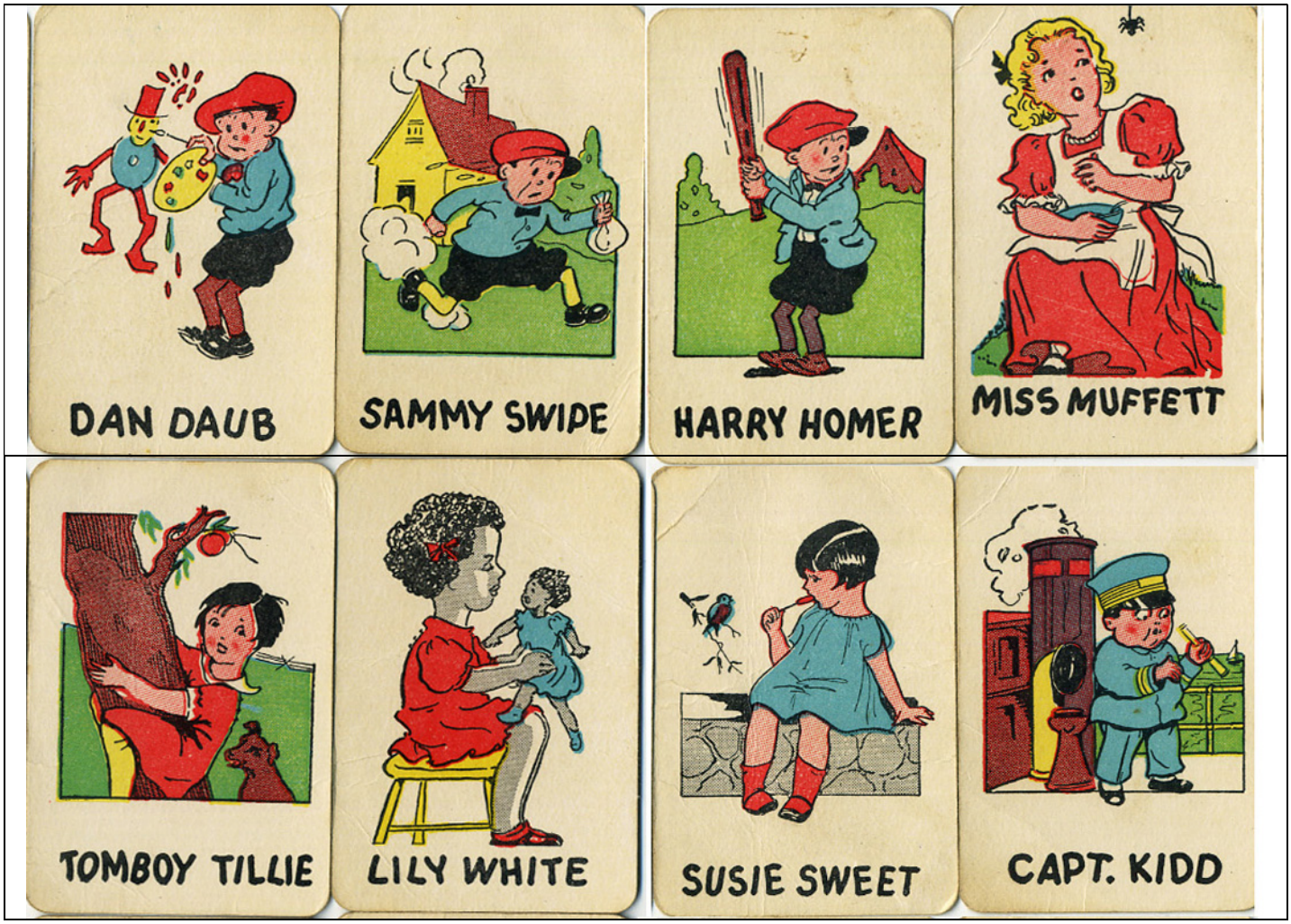


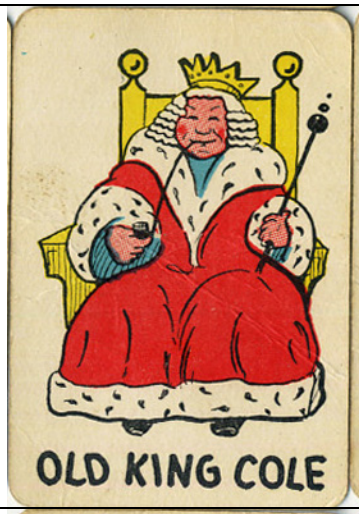


3520 - Russell - Old Maid

Nome	**Library of games I - Game of Old maid**
Fabbricante	**Russell Press inc.**
Paese	**USA**
Numero carte	**47 + 1 regole**
Anno	**1945**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 61x42**

Il mazzo fa parte di 6 diversi giochi inseriti in un cofanetto e mostra coppie di personaggi molto noti tra i bambini statunitensi.
Alcuni sono protagonisti di note filastrocche britanniche (*Old king Cole* e *miss Muffet*), famosi personaggi del West (Buffalo Bill e Sitting Bull, Toro seduto) o cartoni animati (Bo Peep).Ogni coppia ha riprodotto 2 volte la stessa immagine.
La carta dell'Uomo nero ha il disegno di una bambina vestita da Old maid, il nome che viene dato comunemente a questa carta e al gioco nei paesi di lingua inglese.
Allegato al mazzo un foglietto con le istruzioni anche per un altro gioco, definito più moderno del classico Old Maid, detto "*Bachelor girl game*" (gioco della ragazza nubile).




OLD KING COLE


BIG HOP


BILL PIG


SITTING BULL


BO PEEP


CURLY LOCKS


SUSIE Q


DANNY BOON


PERCY BOOKE


PRUDY PRIM


MELON MOE


BUFFALO BILL


MISTRESS MARY


HASTY HORACE


SALLY SCRUB


OLD MAID





GAME OF OLD MAID

DIRECTIONS

The player on the left of the dealer draws a card from his right hand neighbor and if possible matches one or more pairs, which he plays, faces up, to the center of the table; when he has made all the matches possible, or if he can not make any, the next player to his left plays in the same manner and thus the game proceeds till all the cards are matched and the player holding the odd card is the Old Maid.

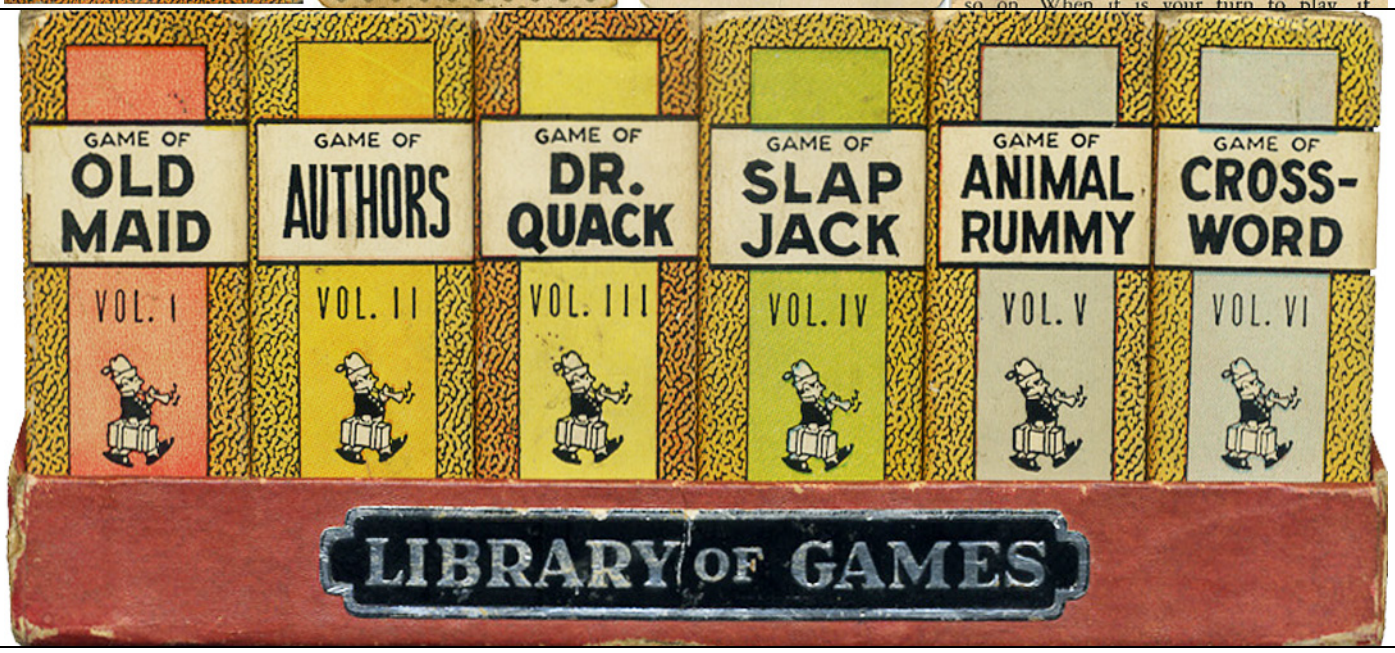
BACHELOR GIRL GAME

NOTE: Rules for playing the conventional *Old Maid Game* will be found on one of the cards in the deck. The following rules are for another and more modern Old Maid Game, "Bachelor Girl", to be played with the same cards.

Game may be played by two to eight players. If 2-3 or 4 are playing, deal six cards to each player. If 5-6-7 or 8 are playing, deal five to each. After dealing, place the remainder of the deck face down in the center of the table.

The dealer plays first. If two cards in your hand match, place them face up in front of you, then place another face up, and draw one from the deck.

The player at your left plays next and so on. When it is your turn to play, if



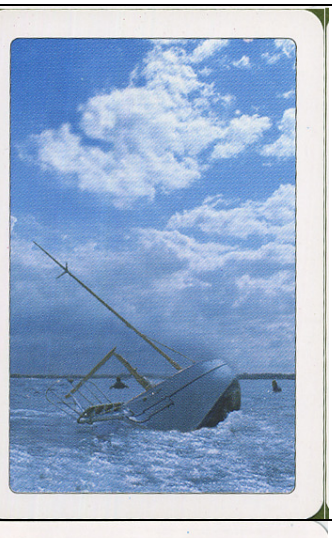
1383 - Sajnic - Crni Petar - Jedrenjaci

Nome	**Crni Petar - Jedrenjaci**
Fabbricante	**Grafica Sajnic**
Paese	**Croazia**
Numero carte	**31 + 1 regole gioco + 1 presentazione + 2 pubblicità**
Anno	**199x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 91x62**

Il mazzo porta le immagini di barche a vela di diversi tipi in navigazione.
La carta *Crni Petar*, quella che fa perdere quando rimane in mano per ultima, ci mostra invece la fotografia di una barca naufragata.













CRNI PETAR - JEDRENJACI
PRAVILA IGRE

U igri mogu po želji uzeti učešće više igrača, ali najmanje dva. Najprije treba karte dobro promiješati i jednakomjerno ih podijeliti igračima. Ako igrač nađe među svojim kartama dvije karte sa jednakim znakom (crtežom u uglu), te karte odloži. Sada počinje izvlačenje: onom igraču kojem je ostalo najviše karata u ruci igrač s njegove lijeve strane izvlači jednu kartu, zatim ovaj slijedećem itd. Ako igrač za izvučenu kartu ima par u svojoj ruci, može obje karte - sa istim znakom u uglu - odložiti. Igra traje tako dugo dok jednom igraču karta sa potopljenim brodom ne ostane kao jedina u ruci i time se on proglašava »CRNIM PETROM«. Tako on postaje obvezan izvršiti unaprijed dogovorenu kaznu, npr. popiti veliku čašu vode, napraviti s ogaravljenim čepom jednu točku na nosu, čelu ili licu...





0289 - F. X. Schmid - Schwarzer Peter

Nome	**Schwarzer Peter no. 55922**
Fabbricante	**F. X. Schmid Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken GmbH. & Co. K G**
Paese	**Germania Occidentale**
Numero carte	**31 + 1 presentazione e regole gioco + 1 bianca**
Anno	**197x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 100x66**

Il mazzo ha disegni le coppie in cui si vedono un bambino e una bambina impegnati nella stessa attività come fare il bucato, giocare con la sabbia, sotto la pioggia, suonare uno strumento, a scuola o a raccogliere frutta. In alto a sinistra il disegno di un oggetto legato all'attività svolta dai bimbi. La carta dell'Uomo nero, quella di presentazione e il retro, raffigurano un bambino che fa lo spazzacamino, figura tipica dei giochi di questo tipo del centro Europa. Le istruzioni del gioco sono dietro la carta di presentazione.
Il mazzo è stato successivamente stampato da Ravensburger Spieleverlag (*4149*), ditta che nel 1996 ha acquisito la F X Schmid..














ABC









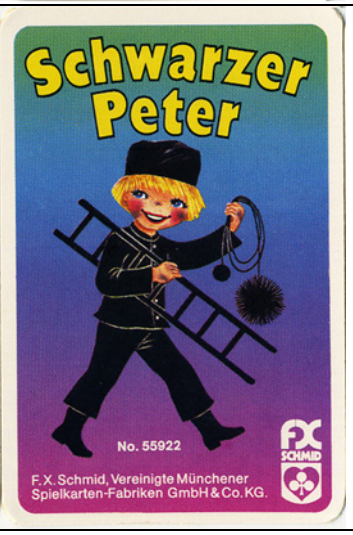












Spielregel
für „Schwarzer Peter"

Das Spiel besteht aus zusammengehörenden Kartenpaaren und einer Karte „Schwarzer Peter". Die Anzahl der Teilnehmer ist beliebig.

Die Karten werden von einem der Mitspielenden blattweise nach vorherigem guten Mischen verteilt. Zusammengehörende Kartenpaare, die durch gleiche Zeichen am linken oberen Eck gekennzeichnet sind, werden offen abgelegt. Dann zieht der links vom Kartenverteiler Sitzende von seinem Nebenmann eine Karte und ordnet sie seinem Kartenfächer ein. Das geht so in der Runde weiter, und die auf diese Weise entstandenen neuen Kartenpaare werden jeweils abgelegt. Wer zum Schluß den „Schwarzen Peter" behält, hat das Spiel verloren, und man malt ihm einen Kohlestrich ins Gesicht.

Der Verlierer mischt dann und gibt wieder neu aus.

F. X. Schmid
Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken
München

0690 - F. X. Schmid - Schwarzer Peter

Nome	**Schwarzer Peter nr. 50010**
Fabbricante	**F. X. Schmid Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken GmbH. u Co. K G**
Paese	**Germania Occidentale**
Numero carte	**23 + 1 presentazione**
Anno	**198x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 92x59**

Il mazzo presenta coppie di animali o vegetali in veste umanizzata.
Abbiamo *Förster Eichel* (forestale Ghianda) e *Jagdhelfer Kastanie* (aiutante di caccia Castagno), *Herr Apfel* (signor Mela) e *Frau Birne* (signora Pera), *Postillion Stiefmütterchen* (postiglione Viola del pensiero) e *Fräulein Vergissmeinniche* (signorina Nontiscordardime), *Doktor Rabe* (dottor Corvo) e *Herr Kuckuck* (signor Cuculo), *Matrose Fisch* (marinaio Pesce) e *Indianerhäuptling Kaktus* (capo indiano Cactus), *Fräulein Pusteblume* (signorina Soffione) e *Ritter Löwenzahn* ((cavalier Dente di leone), *Kammersänger Frosch* (cantante da camera Rana) e *Vortragskünstler Papagei* (conferenziere Pappagallo), *Gärtner Rübe* (giardiniere Rapa) e *Marktfrau Kohl* (donna del mercato Cavolo), *Wächter Hahn* (guardiano Gallo) e *Räuber Fuchs* (rapinatrice Volpe), *Feldhauptmann Distel* (capo dell'esercito Cardo) e *Hexenmeister Fliegenpilz* (stregone Agarico), *Seilkünstler Mieze* (artista della corda Gattino) e *Zirkuskünstler Pudel* (artista del circo Barboncino)
Sulla carta dell'Uomo nero e quella di presentazione un gatto spazzacamino con il cilindro, un tempo copricapo di chi esercitava questo mestiere.

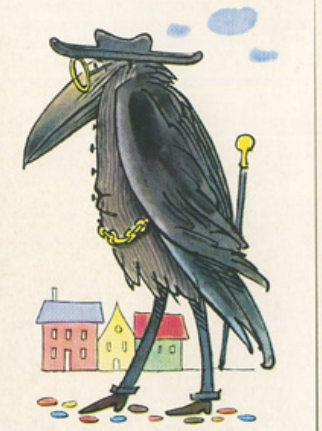




1 Postillion Stiefmütterchen



1 Fräulein Vergißmeinnicht



11 Doktor Rabe



11 Herr Kuckuck



6 Matrose Fisch



6 Indianerhäuptling Kaktus



8 Fräulein Pusteblume



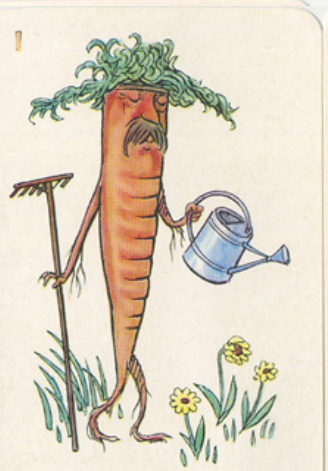
8 Ritter Löwenzahn



2 Kammersänger Frosch



2 Vortragskünstler Papagei



10 Gärtner Rübe



10 Marktfrau Kohl



9 Wächter Hahn



9 Räuber Fuchs



3 Feldhauptmann Distel



3 Hexenmeister Fliegenpilz



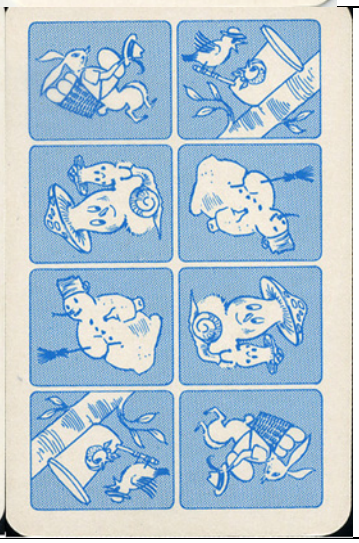
7 Seilkünstler Mieze



7 Zirkuskünstler Pudel



Schwarzer Peter





Spielregel

für „Schwarzer Peter"

Das Spiel besteht aus zusammengehörenden Kartenpaaren und einer Karte „Schwarzer Peter". Die Anzahl der Teilnehmer ist beliebig.

Die Karten werden von einem der Mitspielenden blattweise nach vorherigem guten Mischen verteilt. Zusammengehörende Kartenpaare, die durch gleiche Zeichen am linken oberen Eck gekennzeichnet sind, werden offen abgelegt. Dann zieht der links vom Kartenverteiler Sitzende von seinem Nebenmann eine Karte und ordnet sie seinem Kartenfächer ein. Das geht so in der Runde weiter, und die auf diese Weise entstandenen neuen Kartenpaare werden jeweils abgelegt. Wer zum Schluß den „Schwarzen Peter" behält, hat das Spiel verloren, und man malt ihm einen Kohlestrich ins Gesicht.

Der Verlierer mischt dann und gibt wieder neu aus.

F. X. Schmid
Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken
München

2067 - F. X. Schmid - Schwarzer Peter

Nome	**Schwarzer Peter**
Fabbricante	**Schmid's Münchener Spielkarten**
Paese	**Germania Occidentale**
Numero carte	**23 + 1 presentazione e regole gioco**
Anno	**198x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 52x37**

Il mazzo ha i disegni dei personaggi creati da Walt Disney cari ai bambini di tutto il mondo.
In questo mazzo vediamo i nomi dei personaggi, alcuni in tedesco (*Panzerknacker, Klopfer* e *Micky Maus*), alcuni in inglese (*Minnie*, *Goofy, Donald Duck* e *Daisy Duck*) e alcuni (*Pluto, Bambi* e *Pinocchio*) in italiano.
La carta dell'Uomo nero e quella di presentazione hanno l'immagine di Lupetto, il figlio di Ezechiele lupo.
L'indice per lo Schwarzer Peter è un fungo, l'Amanita muscaria, estremamente velenoso ma bello da vedere, per cui la sua immagine appare in moltissimi libri di fiabe.





Donald Duck



Jackie



Silberschlange



Track



Daisy Duck



Karli



Klein Adlerauge



Trick



Joe Carioca



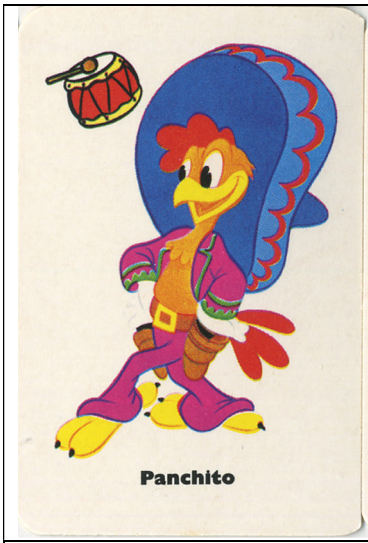
Dagobert Duck



Figaro



Bambi



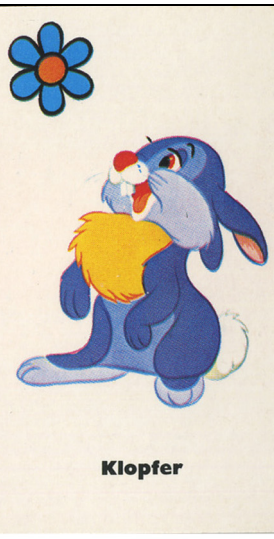
Panchito



Panzerknacker



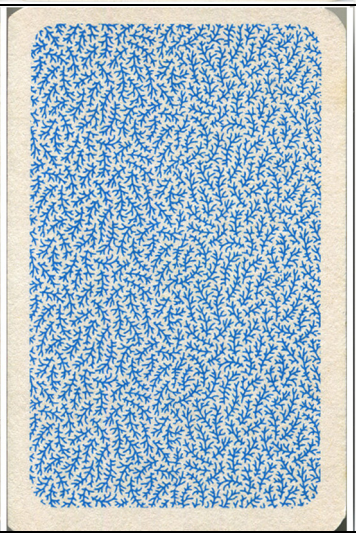
Pinocchio



Klopfer



Schwarzer Peter





SPIELREGEL

Das Spiel besteht aus zusammengehörenden Kartenpaaren und einem »Schwarzer Peter«. Die Karten werden nach gutem Mischen verteilt. Zusammengehörende Kartenpaare, die durch gleiche Zeichen am linken oberen Eck gekennzeichnet sind, werden abgelegt. Dann zieht der links vom Gebenden Sitzende von seinem Nebenmann eine Karte und ordnet sie seinem Kartenfächer ein, es folgt der nächste usw. Die auf diese Weise entstandenen Kartenpaare werden abgelegt. Wer zum Schluß den »Schwarzen Peter« behält, hat verloren.

3970 - F. X. Schmid - Schwarzer Peter mit lustigen Tierbildern

Nome	**Schwarzer Peter mit lustigen Tierbildern nr. 509**
Fabbricante	**F. X. Schmid Vereinigte Münchener Spielkarten Fabriken KG**
Paese	**Germania Occidentale**
Numero carte	**33**
Anno	**1955**
Tipo mazzo	**Uomo Nero**
Dimensioni	**mm. 100x65**

Il mazzo “Pietro nero con immagini divertenti di animali” mostra coppie di animali, maschio e femmina, con abiti o accessori umani. Ogni coppia porta in alto a sinistra il disegno di un oggetto, in modo da rendere più facile l’abbinamento anche ai bimbi più piccoli.
La carta non accoppiabile, quella di Pietro il nero, ha un caprone nero con valigia e bastone da passeggio. Le carte con la foca femmina e la cicogna maschio portano il marchio del fabbricante, come la confezione in plastica su cui troviamo una scritta che afferma che la ditta fabbrica carte da oltre 100 anni.





ESELIN


ESEL


FUCHS


FUCHSIN


STORCH


STORCHIN


FRAU MAUS

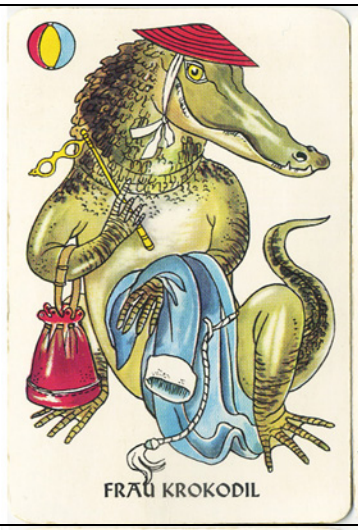

HERR MÄUSERICH


AFFIN


AFFE


MUTTER KÄNGURUH


VÄTER KÄNGURUH


FRAU KROKODIL


HERR KROKODIL


HERR NILPFERD


FRAU NILPFERD


FRAU SEEHUND


HERR SEEHUND


VATER PINGUIN


MUTTER PINGUIN


HÜNDIN


HUND


EBER


SCHWEIN


DER SCHWARZE PETER







4709 - Schmid - Schwarzer Peter

Nome	**Schwarzer Peter nr. 54022**
Fabbricante	**F. X. Schmid Vereinigte Münchener Spielkarten Fabriken**
Paese	**Germania Occidentale**
Numero carte	**31**
Anno	
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 100x66**

Il mazzo "Pietro nero" mostra coppie di personaggi di una fiaba, molti dei quali noti anche ai bambini italiani. Ogni coppia porta in alto a sinistra il disegno di un oggetto, in modo da rendere più facile l'abbinamento anche ai bimbi più piccoli. La carta non accoppiabile, quella di Pietro il nero, mostra un bambino che ha scritto su un foglio "*Ich bin's*" (sono io).
I personaggi raffigurati sono: *Nikolaus e Frau Holle* (san Nicola che porta doni ai bimbi e la fata della neve), *das Scutzengelchen e das Sandmännchen* (l'angelo custode e il folletto che mette la sabbia negli occhi dei bimbi quando questi bruciano per il sonno), *das gestielte Kater e Dornröscen* (il gatto con gli stivali e la bella addormentata nel bosco), *der Nussknacker e der Kerzen-Engel* (lo schiaccianoci e l'angelo portacandele), *Esel streck dich e Mariechen mit den Sterntalern* (l'asino d'oro e Mariolina con i soldi delle stelle), *Frau Sonne e der liebe Mond* (signora sole e l'amata luna), *die dumme Liesel e Hanswurst* (la stupida Liesel e Giovanni salsiccia, personaggio comico del folklore tedesco), *der böse Hexenmeister e der böse Hexe* (il malvagio stregone e la strega cattiva), *das Aschenbrödel e der Märchenprinz* (Cenerentola e il principe delle fiabe), *Rotkäppchen e der böse Wolf* (Cappuccetto rosso e il lupo cattivo), *die sieben Zwerge e Schneewittchen* (Biancaneve e i 7 nani), *Paulinchen e der Struwwelpeter* (Paoletta che prende fuoco e Pierino porcospino, personaggi dell'omonima favola), *der pfiffige Igel e der Schnelläufer Hase* (il riccio intelligente e la lepre veloce), *Hänsel e Gretel* e *der Teddy-Bär e das liebe Puppchen* (l'orsacchiotto e la bambola amata) .





Der gestiefelte Kater



Dornröschen



Der Nußknacker



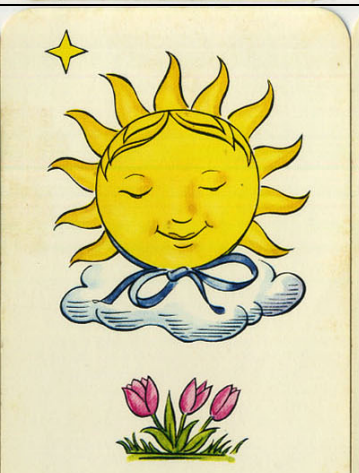
Der Kerzen-Engel



Esel streck dich



Mariechen mit den Sterntalern



Frau Sonne



Der liebe Mond



Die dumme Liesel



Hanswurst



Der böse Hexenmeister



Die böse Hexe



Das Aschenbrödel



Der Märchenprinz



Rotkäppchen



Der böse Wolf



Die sieben Zwerge



Schneewittchen



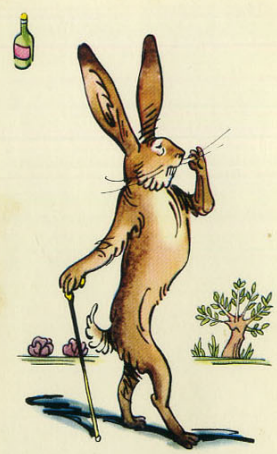
Paulinchen



Der Struwwelpeter



Der pfiffige Igel



Der Schnelläufer Hase



Hänsel



Gretel



Der Teddy-Bär



Das liebe Püppchen



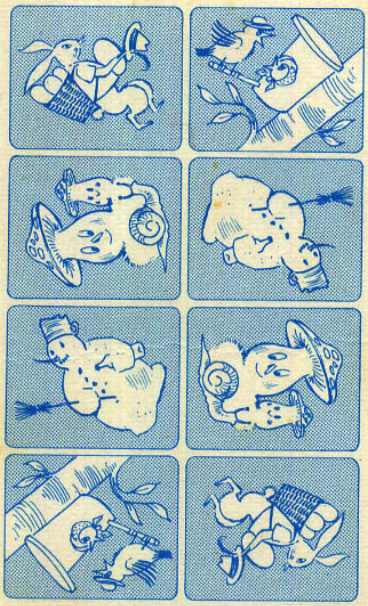
Schwarzer Peter

Schwarzer Peter



Bestell-Nr. 540 22

F. X. Schmid · Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken



Spielregel
für „Schwarzer Peter"

Das Spiel besteht aus zusammengehörenden Kartenpaaren und einer Karte „Schwarzer Peter". Die Anzahl der Teilnehmer ist beliebig.

Die Karten werden von einem der Mitspielenden blattweise nach vorherigem guten Mischen verteilt. Zusammengehörende Kartenpaare, die durch gleiche Zeichen am linken oberen Eck gekennzeichnet sind, werden offen abgelegt. Dann zieht der links vom Kartenverteiler Sitzende von seinem Nebenmann eine Karte und ordnet sie seinem Kartenfächer ein. Das geht so in der Runde weiter, und die auf diese Weise entstandenen neuen Kartenpaare werden jeweils abgelegt. Wer zum Schluß den „Schwarzen Peter" behält, hat das Spiel verloren, und man malt ihm einen Kohlestrich ins Gesicht.

Der Verlierer mischt dann und gibt wieder neu aus.

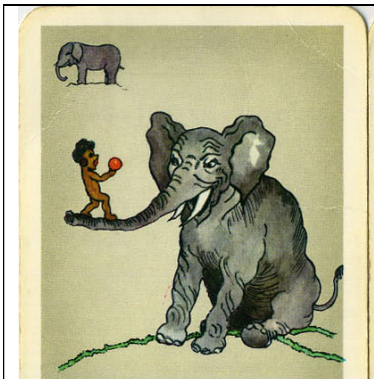
F. X. Schmid
Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken
München

4710 - Schmid - Der Schwarzer Peter

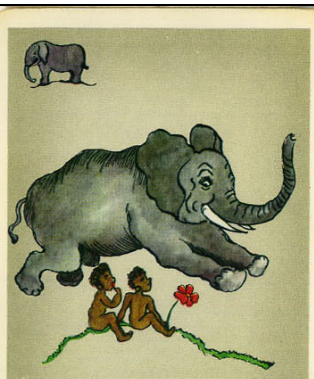
Nome	**Der Schwarzer Peter**
Fabbricante	**Schmid**
Paese	**Germania Occidentale**
Numero carte	**31**
Anno	
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 100x66**

Il mazzo “Il Pietro più nero” mostra coppie di personaggi di una fiaba, pochi dei quali noti anche ai bambini italiani. Ogni coppia porta in alto a sinistra il disegno del personaggio in formato ridotto, in modo da rendere più facile l’abbinamento anche ai bimbi più piccoli.
La carta non accoppiabile, quella di Pietro il nero, mostra un bambino di colore.
Kasperle (maschera popolare austriaca), *der Klapperstorch* (la cicogna che porta i bambini), *Jumbo der Elephant* (Dumbo l’elefante), *der Suppenkaspar* (Gaspare zuppa), *der Plumpsack* (la persona goffa), *Stripp und Strupp, die Dackel* (i bassotti Stripp e Strupp), *der Gestiefelte Kater* (il gatto con gli stivali), *Bibi der Affe* (la scimmietta Bibi), *Bi-Ba-Butzemann* (Bi-Ba il babau, lo spauracchio), *Simba der Löwe* (Simba il leone), *Hans im Glück* (la fortuna di Hans), *Tip das teufelchen* (Tip il diavoletto), *Hänschen-Klein* (il piccolo Hans, una canzonetta infantile), *das Katerlieschen* (Frieder e Katherlieschen, fiaba dei fratelli Grimm) e *Max und Moritz* (favola educativa di Wilhelm Busch).





JUMBO, DER ELEFANT



JUMBO, DER ELEFANT



DER SUPPENKASPAR



DER SUPPENKASPAR



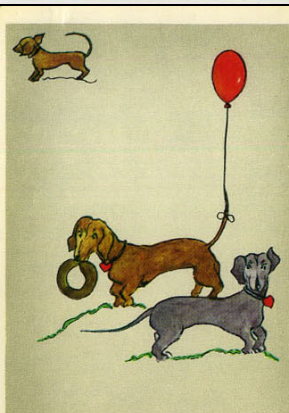
DER PLUMPSACK



DER PLUMPSACK



STRIPP U. STRUPP, DIE DACKEL



STRIPP U. STRUPP, DIE DACKEL



DER GESTIEFELTE KATER



DER GESTIEFELTE KATER



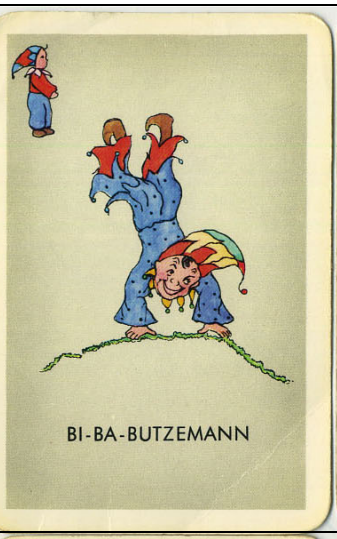
BIBI, DER AFFE



BIBI, DER AFFE



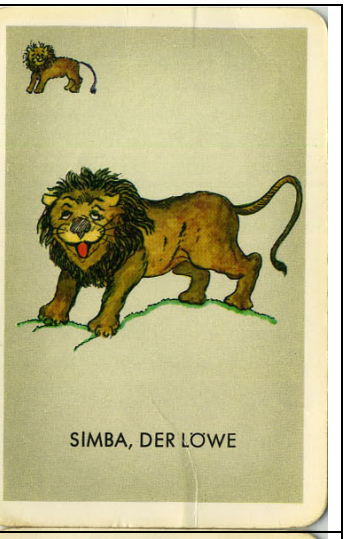
BI-BA-BUTZEMANN



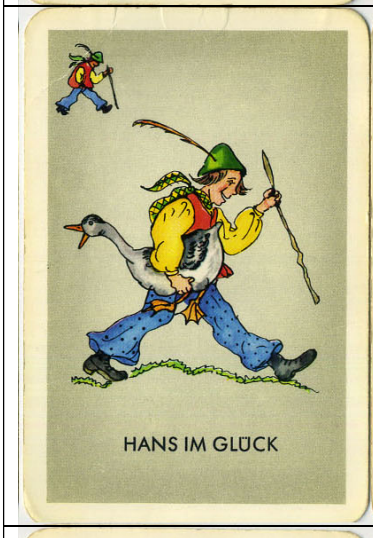
BI-BA-BUTZEMANN



SIMBA, DER LÖWE



SIMBA, DER LÖWE



HANS IM GLÜCK



HANS IM GLÜCK



TIP, DAS TEUFELCHEN



TIP, DAS TEUFELCHEN



HÄNSCHEN-KLEIN



HÄNSCHEN-KLEIN



DAS KATERLIESCHEN



DAS KATERLIESCHEN



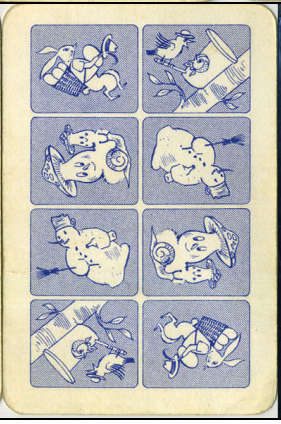
MAX UND MORITZ



MAX UND MORITZ



DER SCHWARZE PETER





4039 - F. X. Schmid ? - Schwarzer Peter

Nome	**Schwarzer Peter**
Fabbricante	**F. X. Schmid ?**
Paese	**Germania**
Numero carte	**19**
Anno	**193x ?**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 90x60**

Il mazzo risale probabilmente agli anni ’30 e porta ancora le istruzioni in caratteri gotici.
Le 9 coppie di bambini sono impegnate in vari passatempi: chi fa il bagno in mare, chi gioca a golf, chi pattina sul ghiaccio o sulla strada, chi si appresta a una cavalcata, chi scia, chi gioca a hockey su prato, chi scende con una slitta e chi gioca a tennis. La carta dispari mostra una bambina con in braccio un pierrot e un orsacchiotto dietro di lei.
Un oggetto stampato in alto a sinistra permette ai bambini più piccoli di abbinare le coppie.
La stampa è di bassa qualità su carta molto leggera. Il retro non è stampato.









Schwarzer Peter.

Die Karten werden gemischt und dann gleichmäßig verteilt. Karten mit gleichen Zeichen werden abgelegt, nur das Schwarze Peterpaar darf nicht abgelegt werden.

Sodann läßt der Jüngste seinen rechten Nachbarn verdeckt eine Karte ziehen und so weiter bis alle Karten abgelegt sind. Wer den Peter und die Peterin zuletzt behält, bekommt einen schwarzen Strich ins Gesicht oder muß ein Pfand hergeben.



4040 - F. X. Schmid ? - Schwarzer Peter

Nome	**Schwarzer Peter**
Fabbricante	**F. X. Schmid ?**
Paese	**Germania**
Numero carte	**48**
Anno	**194x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 99x67**

Alcuni anni dopo il mazzo viene ristampato, probabilmente dallo stesso fabbricante, su cartoncino più pesante, colori variati, retro con volto di bambini e dimensioni maggiorate.
Ci sono 15 coppie in più che fanno: lancio del disco, corsa, lancio del giavellotto, palla a mano, barca a motore, corsa a staffetta, salto in alto, lancio del peso, scherma, cannottaggio, automobilismo, corsa a ostacoli, ginnastica con attrezzi, pallone medico, barra e clavettes.
Il mazzo ha una carta, di dimensioni minori delle altre, con le istruzioni e alla bambina con i giocattoli del mazzo precedente è stata aggiunto un palloncino e un'altra carta con un bimbo nero che legge un giornale.































Schwarzer Peter.

Die Karten werden gemischt und dann gleichmäßig verteilt. Karten mit gleichen Zeichen werden abgelegt, nur das Schwarze Peterpaar darf nicht abgelegt werden.

Sodann läßt der Jüngste seinen rechten Nachbarn verdeckt eine Karte ziehen und so weiter bis alle Karten abgelegt sind. Wer den Peter und die Peterin zuletzt behält, bekommt einen schwarzen Strich ins Gesicht oder muß ein Pfand hergeben.



2300 - E. Schmidt - Wer weiss es?

Nome	**Wer weiss es? Märchen-Kartenspiel**
Fabbricante	**Eugen Schmidt K.G.**
Paese	**Germania**
Numero carte	**22/?**
Anno	**194x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 95x65**

Il mazzo “Chi lo sa? Carte da gioco delle favole” è stato disegnato da Gottfried Bammes con disegni ispirati alle fiabe dei fratelli Grimm: i sette corvi (*die sieben Raben*), il piccolo sarto in Italia noto come 7 in un colpo (*das tapfere Schneiderlein*), i sei cigni (*die sechs Schwäne*), la ragazza delle oche (*die Gänsemagd*). l'oca d'oro (*die goldene Gans*), i musicanti di Brema (*die Bremer Stadtmusikanten*), Cappuccetto rosso (*Rotkäpchen*), il serpente bianco (*die weisse Schlange*), Biancaneve e Rosarossa (*Schneeweisschen und Rosenrot*), i sette svevi (*die sieben Schwaben*) e il principe, re in tedesco, ranocchio (*der Froschkönig*).
Una delle carte della coppia porta in basso una domanda e l’altra carta ha la risposta. I Musicanti di Brema portano scritto “Da chi stavano fuggendo i malviventi?” e l’altra carta mostra i musicanti che irrompono nella loro abitazione.




Die Bremer Stadtmusikanten
Vor wem flüchten die Räuber?


Die Bremer Stadtmusikanten


Die Gänsemagd


Die Gänsemagd
Mit wem spricht die Gänsemagd vor dem Stadttor?


Rotkäppchen
Wer begegnet dem Rotkäppchen im Walde?


Rotkäppchen


Die weiße Schlange


Die weiße Schlange
Wer macht den Diener des Königs klug und weise?


Schneeweißchen und Rosenrot
Welches Tier besucht allabendlich Schneeweißchen und Rosenrot?


Schneeweißchen und Rosenrot


Die sieben Schwaben
Vor welchem Ungeheuer flüchten die sieben Schwaben?


Die sieben Schwaben


Der Froschkönig


Der Froschkönig
Wer gibt der Königstochter die goldene Kugel zurück?



2288 - Senkeisen - Peterspiel

Nome	**Peterspiel**
Fabbricante	**Vereinigte Kunstanstalten Senkeisen**
Paese	**Germania**
Numero carte	**25**
Anno	**194x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 89x59**

Questo mazzo, probabilmente tedesco degli anni ’40, ha disegni con animali umanizzati che svolgono diverse attività.
Troviamo la volpe cacciatrice, il ricco maiale con elegante signora, il caprone oste, la cicogna pescatrice, toro e mucca impegnati in balli folkloristici, il caprone birraio, i cani sportivi, le rane atletiche e così via.
Ogni coppia è identificata on un numero da 1 a 12.
La carta dell’Uomo nero presenta un gatto nero che ha catturato due topolini.




5
ZIGARREN-ZIGARETTEN
5
6
6
7
7
8
8
9
9
10
10


11
11
12
12
Stück
15 ₰
Peter

0570 - Tower press - Donkey

Nome	**Donkey n. 5863**
Fabbricante	**Tower Press**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**35 + 1 regole e pubblicità giochi**
Anno	**195x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 81x55**

La Tower press era un fabbricante britannico di carte da gioco destinate ai bambini che venne assorbita da Waddington nel 1969. Come dice la carta extra stampava giochi di tipo *Happy famiglie* (quartetto), *Beat your neighbour* (cavarsi in camicia), *Snap* (un tipico gioco inglese) e *Old Maid* (uomo nero) come questo.
La ditta fu molto popolare negli anni ’60, producendo ben 31 diversi mazzi di carte parecchio popolari tra i bimbi inglesi, anche perché molto economiche.
Il titolo del mazzo “Asino” in italiano, indica la figura che troviamo sulla carta dell’Uomo nero, sul retro e sulla scatola. Le carte di ogni coppia hanno lo stesso disegno, per questo motivo non servono gli indici. Le istruzioni per il gioco indicano che gli altri giocatori possono chiamare Asino il perdente.

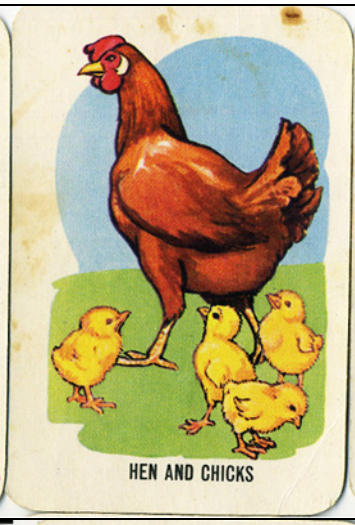




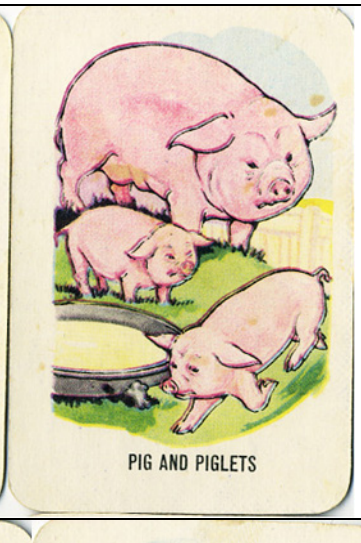
MILK CHURNS



THE HAYCART



HEN AND CHICKS



PIG AND PIGLETS



SHEEP DOG



THE HORSE



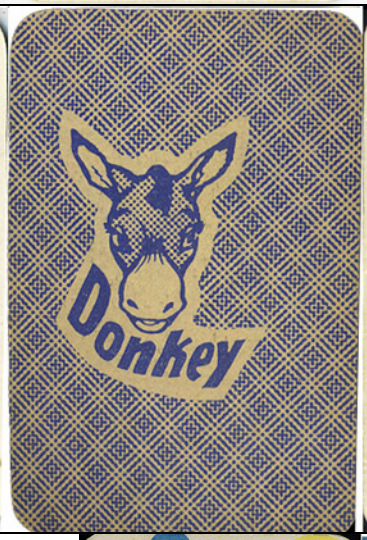
THE SHEEP



THE SCARECROW

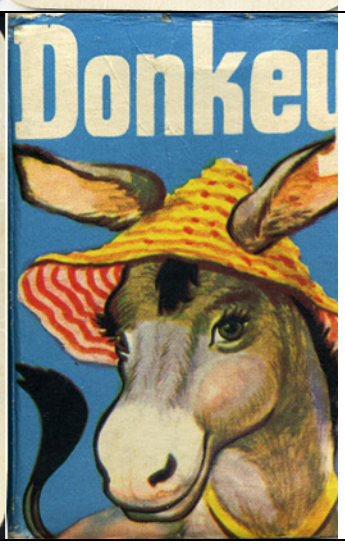


WHEAT

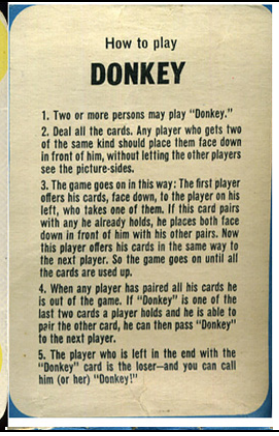




"DONKEY"







How to play

DONKEY

1. Two or more persons may play "Donkey."
2. Deal all the cards. Any player who gets two of the same kind should place them face down in front of him, without letting the other players see the picture-sides.
3. The game goes on in this way: The first player offers his cards, face down, to the player on his left, who takes one of them. If this card pairs with any he already holds, he places both face down in front of him with his other pairs. Now this player offers his cards in the same way to the next player. So the game goes on until all the cards are used up.
4. When any player has paired all his cards he is out of the game. If "Donkey" is one of the last two cards a player holds and he is able to pair the other card, he can then pass "Donkey" to the next player.
5. The player who is left in the end with the "Donkey" card is the loser—and you can call him (or her) "Donkey!"

4193 - Tower Press - Donkey

Nome	**Donkey n. 5615**
Fabbricante	**Tower Press**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**35 + 1 regole gioco**
Anno	**196x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 82x57**

Sulle carte di questo mazzo troviamo vari animali che suonano strumenti musicali, con l'asino, sulla carta che fa perdere, come direttore d'orchestra.
Troviamo: *piccolo Pete* (all'ottavino), *Dennis the drums* (ai timpani), *Francis the horn* (al corno inglese), *Jumbo the trumpeter* (alla tromba), *Fritz the fiddler* (al violino), *Percy the pianist* (al pianoforte), *Terry the triangle* (al triangolo), *Nibble the flute* (al flauto), *Cecil the cymbals* (ai piatti), *accordian Claude* (alla fisarmonica), *Tiny the double bass* (al contabbasso), *Trotter the trombone* (al trombone), *the cello Fellow* (al violoncello), *Harry the bass* (alla grancassa), *Eustace the euphonium* (all'eufonio, un tipo di flicorno), *Sydney the sax* (al saxofono) e *Tom the tuba* (al basso tuba).





CECIL the CYMBALS



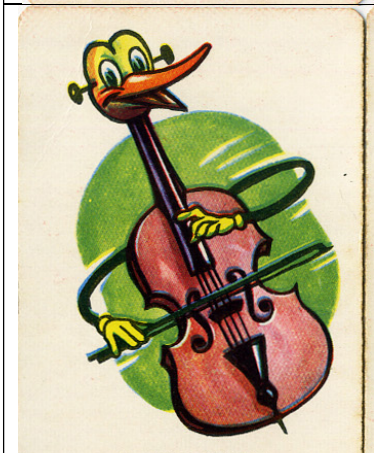
ACCORDIAN CLAUDE



TROTTER the TROMBONE



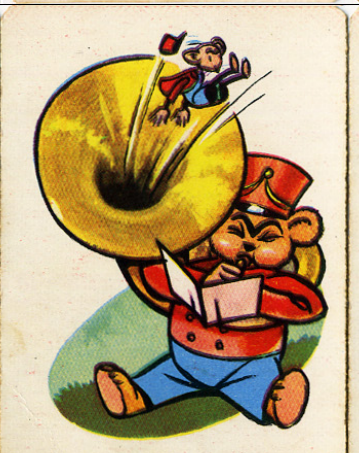
TINY the DOUBLE BASS



The CELLO FELLOW



HARRY the BASS



EUSTACE the EUPHONIUM



SYDNEY the SAX.



TOM the TUBA



DONKEY



How to play 'DONKEY'

1. Two or more persons may play "Donkey."
2. Deal all the cards. Any player who gets two of the same kind should place them face down in front of him, without letting the other players see the picture-sides.
3. The game goes on in this way: The first player offers his cards, face down, to the player on his left, who takes one of them. If this card pairs with any he already holds, he places both face down in front of him with his other pairs. Now this player offers his cards in the same way to the next player. So the game goes on until all the cards are used up.
4. When any player has paired all his cards he is out of the game. If "Donkey" is one of the last two cards a player holds and he is able to pair the other card, he can then pass "Donkey" to the next player.
5. The player who is left in the end with the "Donkey" card is the loser —and you can call him (or her) "Donkey!"





4192 - Tower Press - Old maid

Nome	**Old maid n. 5482**
Fabbricante	**Tower Press**
Paese	**Gran Bretagna**
Numero carte	**33 + 1 regole gioco**
Anno	**196x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 82x57**

Sulle carte di questo mazzo troviamo bambini con i costumi tradizionali di tutto il mondo: messicani, svedesi, svizzeri, nord-americani, hawaiani, eschimesi, indiani, spagnoli, irlandesi, bretoni, nativi americani, giapponesi, cinesi, gallesi, scozzesi e olandesi.
Il busto della vecchia signora lo troviamo sulla carta che fa perdere quando è l'unica che rimane in mano alla fine del gioco.





IRISH BOY



BRETON BOY



RED-INDIAN GIRL



GEISHA GIRL



CHINESE BOY



WELSH GIRL



SCOTS GIRL



DUTCH BOY





OLD MAID

How to play

'OLD MAID'

1. Two or more persons may play "Old Maid."

2. Deal all the cards. Any player who gets two of the same kind should place them face down in front of him, without letting the other players see the picture-sides.

3. The game goes on in this way: The first player offers his cards, face down, to the player on his left, who takes one of them. If this card pairs with any he already holds, he places both face down in front of him with his other pairs. Now this player offers his cards in the same way to the next player. So the game goes on until all the cards are used up.

4. When any player has paired all his cards he is out of the game. If "Old Maid" is one of the last two cards a player holds and he is able to pair the other card, he can then pass "Old Maid" to the next player.

5. The player who is left in the end with the "Old Maid" card is the loser and you can call her (or him) "Old Maid!"



3932 - USPCC - Old maid

Nome	**Old maid card game**
Fabbricante	**United States Playing Card company a subsidiary of Jarden Corporation**
Paese	**U S A** stampa **Cina**
Numero carte	**33**
Anno	**2010**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 89x56**

Le carte di questo mazzo sono molto colorate e, contrariamente a quasi tutti gli altri mazzi, il disegno riempie completamente la carta, senza alcun margine.
Come dice la scritta sulla scatola i 16 disegni, ripetuti 2 volte, mostrano bambini “intenti a fare tutte le cose che i bambini amano”.
Evidentemente le fanciulle statunitensi sono più coraggiose di quelle italiane nei confronti dei serpenti.











GAME RULES

Number of players: 2-6



Object: To avoid being caught with the Old Maid card at the end of the game!

Play: One player is chosen to deal. The dealer shuffles the cards and deals out the entire deck, one card at a time. The cards do not need to come out even. Players hold the cards in their hands.

There are 2 of every image - 2 girls with fish bowls, 2 kids with baseball gloves, 2 kids cutting out stars and so on. Players make pairs with the cards in their hands and place them face up on the table. Next, the player to the left of the dealer draws a single card from the dealer's hand. If it matches one of the cards in his or her hand, the pair is placed on the table. The player then offers his hand to the next player on the left and so on. Play continues from player to player until all of the pairs are matched and discarded. One player will be left with the single Old Maid card - this player is now the "old maid" and the loser of the game!

© The United States Playing Card Company
Erlanger, Kentucky 41018
Visit our web site to learn more fun games for the whole family at www.usplayingcard.com



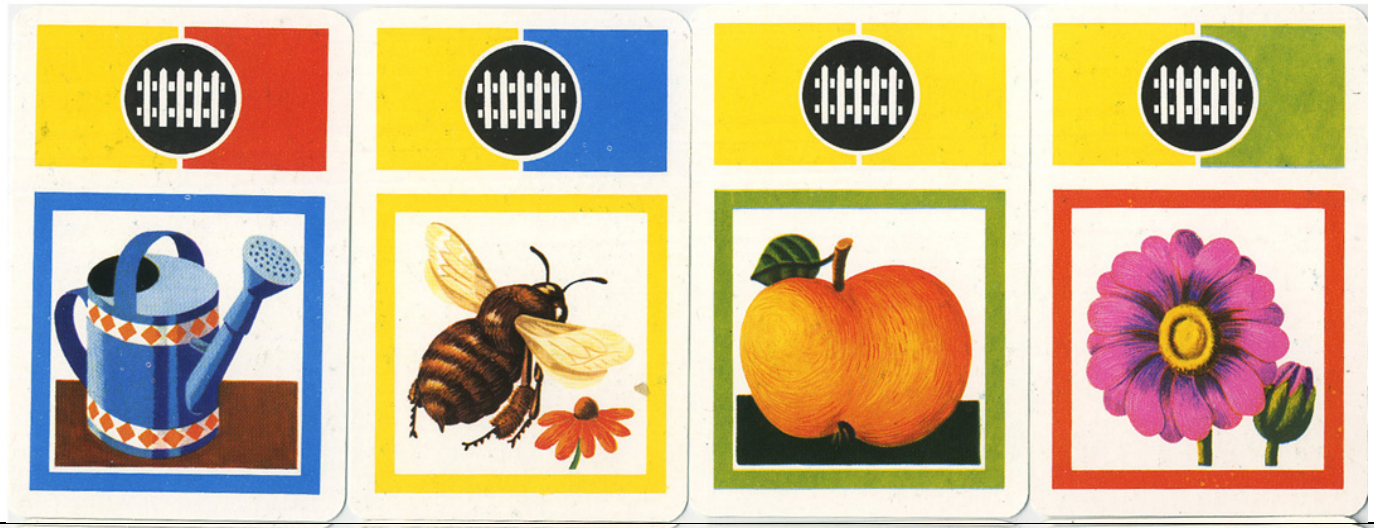
0367 - AS VEB - Sto pripada zajedno?

Nome	**Sto pripada zajedno?**
Fabbricante	**AS VEB** per **Naklada učila**
Paese	**Yugoslavia**
Numero carte	**33 + 1 presentazione + 1 regole gioco**
Anno	**1977**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 87x57**

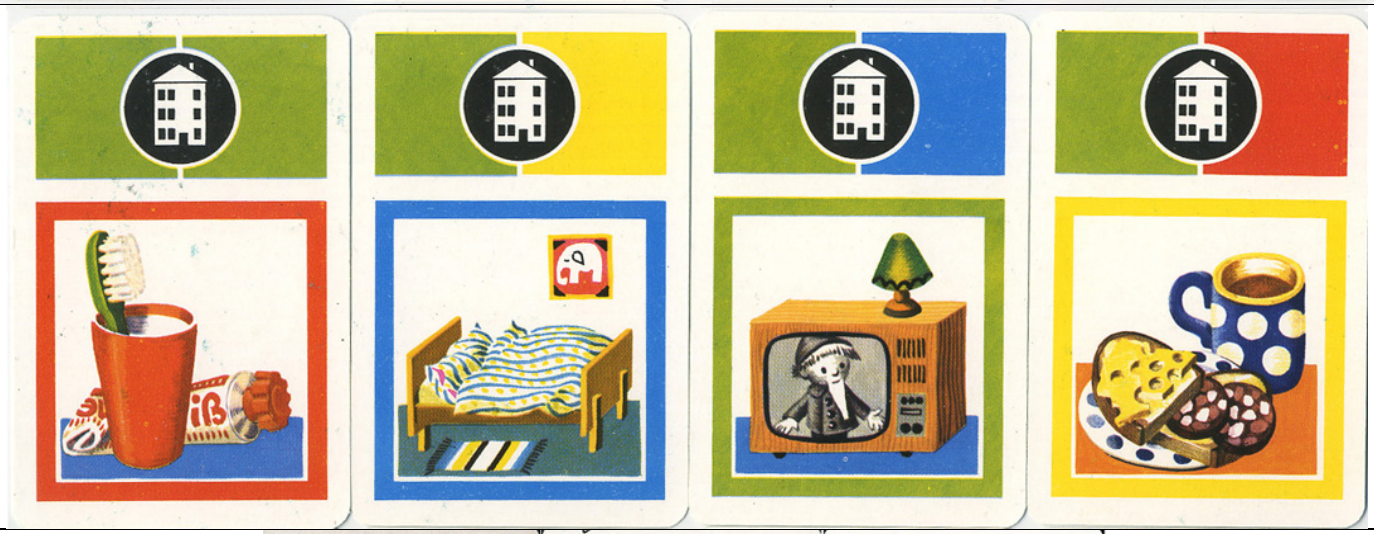
Nella Yugoslavia degli anni ’70 i bambini trovavano nei negozi la versione in serbo di mazzi stampati nella DDR, l’ex Germania Orientale. Erano giochi ideati da una ditta di Pössneck, in serbo "Naklada učila (edizione didattica) - Pössneck". La stampa era della AS VEB, in serbo Tvornica karata (fabbrica di carte) di Altenburg.
Questo mazzo “Cosa sta insieme?” è stato disegnato da Manfred Fischer ed è un gioco dell’uomo nero anomalo, in quanto le carte non sono a coppie, ma a gruppi di 4. L’Uomo nero è un pupazzo di neve.
Il bambino poteva perciò scegliere se giocare a uomo nero o a quartetto.
Ogni quartetto ha disegni che si riferiscono allo stesso argomento; l’indice in alto ci dice che sono soggetti natalizi, animali del bosco, attrazioni del circo ecc.











ŠTO PRIPADA ZAJEDNO?

Igra za djecu od 4 godine

Ova igra sadrži 33 karte, koje se mogu upotrijebiti za potpuno različite poučne igre.

Sadržaju vrtova, šuma, jezera, stanova, dućana, cirkusa i božićnih praznika pripadaju po 4 karte, koje se mogu prepoznati po zajedničkom crnom žetonu na vrhu karte. Smatramo da je ova **kvartet-igra** svima poznata.

Oduzimanjem po dvije karte iz svakog reda karata i dodatkom Petar-karte nastaje poznata **Petar-igra.**

Karte koje na vrhu imaju obojeni znak mogu poslužiti i za igru **domino u boji.** To su crvena boja, žuta, plava i zelena. Svako dijete dobiva 3 karte, a jedna je izložena. Tko ne može priložiti jednu kartu, mora uzeti novu. Petar-karta se može zamijeniti s kartom odgovarajuće boje, ona se može priložiti uvijek i njome se može odrediti željena boja.

Pucle-igra: Na poleđini karata nalazi se slika. Kod točnog sastavljanja nastaju 4 motiva iz priča. Čitanjem ili pričanjem



NAKLADA UČILA PÖSSNECK



Con i retri delle carte si possono comporre scenette.



0365 - AS VEB - Veliki ili mali ?

Nome	**Veliki ili mali ?**
Fabbricante	**AS VEB** per **Naklada učila**
Paese	**Yugoslavia**
Numero carte	**25 + 1 regole gioco**
Anno	**1977**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 100x70**

Il mazzo, con disegni di Ingrid Graichen, è la versione venduta nell'allora Yugoslavia di un mazzo stampato da AS VEB - Tvornica karata (fabbrica di carte) di Altenburg.
Il titolo del mazzo "Grande o piccolo?" ci dice che su ogni carta il bambino deve capire qual è tra i due l'oggetto di maggiori o minori dimensioni.
I disegni sulle carte ci mostrano giocattoli, cibi, bevande, animali e bambini impegnati in varie attività.
La carta dell'Uomo nero ha disegnato il sole e un pupazzo di neve.



5



5



6



6



7



7



8



8



9



9



10



10



11



11



12



12



Petar karta



VELIKI ILI MALI?

Igra Petar
za djecu
od 4 godine



NAKLADA ZA UČILA PÖSSNECK

VELIKI ILI MALI?

Igra Petar za djecu od 4 godine

Sadržaj igre

Igra sadrži 12 parova karata s jednom Petar kartom. Ona razjašnjuje određena svojstva predmeta i procese okoline predškolskoj i mladjoj školskoj djeci i pri tome ukazuje na suprotnosti i njihovu suštinu.

Jednostavna Petar igra

Varijanta I

Karte se promiješaju, razdijele i uvijek vuku od lijevog susjeda.
Svaki par karata može se odložiti.
Pobjednik je onaj tko na kraju ima Petar kartu.

Varijanta II (bez Petar karte)

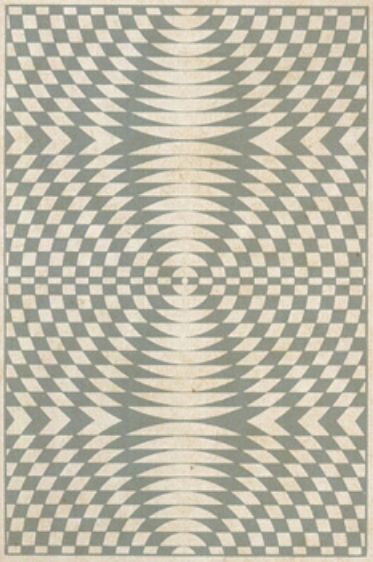
Umjesto da se karta vuče, traži se druga karta uz naznaku svojstva te karte. Ako je upitani nema, tada on sam pita dalje.

Varijanta III (bez Petar karte)

Pitanje za drugu kartu otežana su time, da pitalac mora spomenuti još jedan ili dva predmeta ili procesa iz okoline, koji ukazuju na ista svojstva, kao karta koju drži u ruci.
Pobjednik u varijanti II i III je onaj tko odloži najviše parova karata.

Varijanta IV (za dvoje djece)

Karte se dobro izmiješaju i stave na stol u hrpi sa poledjinom okrenutom prema gore. Igrači vuku jedan za drugim po jednu kartu. Ukoliko novo izvučena karta odgovara drugoj, već prije izvučenoj, može se par karata odložiti i dalje vući druga karta.



Ideja i izvedba:
Ingrid Gralchen
Proizvodjač:
Tvornica igraćih karata Altenburg
Proizvedeno u DDR
A 7/77

Kad su sve uzete iz hrpe počinje igra pitanja medju sugračima. Pobjednik je onaj koji sakupi najviše parova karata.

Okretanje boce (do 6 djece) bez Petar karte

Svako dijete drži 4 karte. Parovi karata koji se odmah slože mogu se odmah predati vodji igre. Jedno dijete okreće na podu bocu. Dijete na koje ukazuje vrh boce, imenuje prikazana svojstva svoje igraće karte i suprotna (na pr. karta sa slikom: veliki slon), svojstva od navedenog (na pr. slon je veliki, a kukac je mali). Pobjednik daje igraču karte sa slikom malog kukca, da je ovaj može predati vodji igre. Igrač smije sam okretati bocu. Pobjednik je onaj tko prvi ostane bez karte.

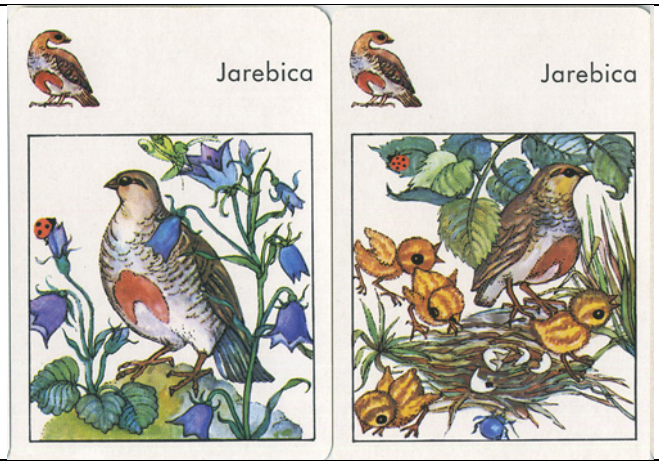
Tko to zna? (bez Petar karte)

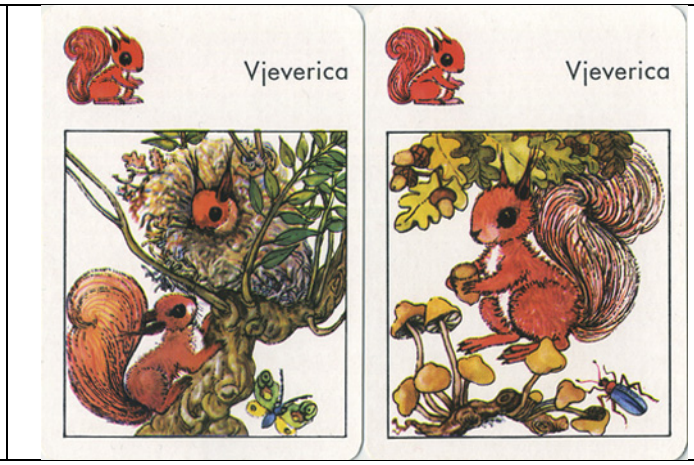
Vodja igre razdijeli sve karte. Njegov lijevi susjed opisuje jedan predmet, koji ima na slici, a da ga ne imenuje. Predmet i svojstva koja on posjeduje moraju se pogoditi. Sugrač koji pogodi predmet i svojstva tog predmeta, pokuca sa batićem na bubanj koji leži na stolu. Ako je odgovor točan, zadrži kartu i može sam dalje opisivati jedan predmet. Pobjednik je onaj koji nakon odredjenog vremena zadrži najviše karata.

0366 - AS VEB - Ovdje sam kod kuće

Nome	**Ovdje sam kod kuće**
Fabbricante	**AS VEB** per **Naklada učila**
Paese	**Yugoslavia**
Numero carte	**1977**
Anno	**25 + 1 regole gioco**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 100x70**

Il mazzo “Qui sono a casa” illustra, con i disegni Dagmar Elsner-Schwintowsky, in ogni coppia un animale e il suo nido o tana.
È la versione per l’ex Yugoslavia di un mazzo stampato da Tvornica karata (fabbrica di carte) di Altenburg.
Gli animali illustrati sono gufo (*sova*), picchio (*djetlić*), pernice (*jarebica*), scoiattolo (*vjeverica*), volpe (*lisica*), cicogna (*roda*), porcospino (*jez*), lepre (*zec*), criceto (*hrćak*), topo selvatico pigmeo (*poljski miš*), codibugnolo (*dugorepica*) e cigno (*labud*).
La carta dell’Uomo nero (*Petar karta*) ha il disegno del ragno crociato.
I retri di quattro carte, disposti nell’ordine corretto, mostrano un labirinto, la mappa di una tana di topi (*vedi ultima riproduzione*).
In tedesco il titolo del mazzo con gli stessi disegni è “*Hier bin ich zu Hause*”, la traduzione dell’edizione serba, e la fabbrica è indicata come VEB AS, monopolista della produzione di carte nell’ex DDR.





Lisica



Lisica



Roda



Roda



Jež



Jež



Zec



Zec



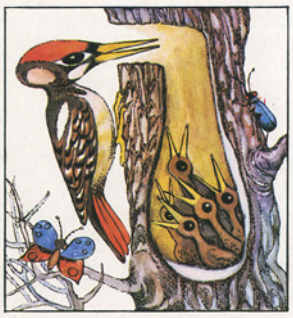
Sova



Sova



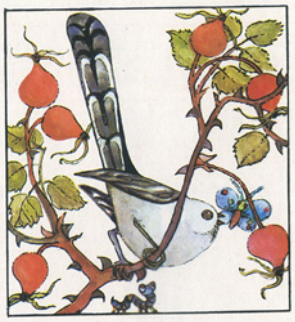
Djetlić



Djetlić



Dugorepica



Dugorepica



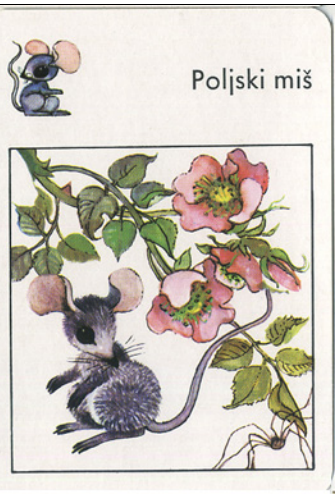
Hrčak



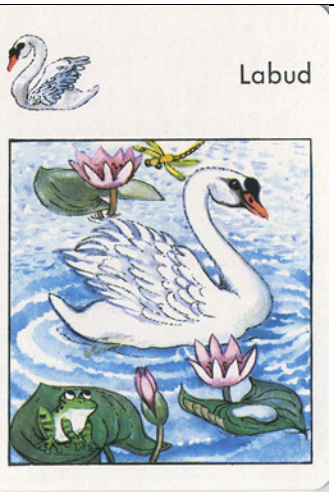
Hrčak












Petar karta



OVDJE SAM KOD KUĆE

Igra za djecu od 4 godine

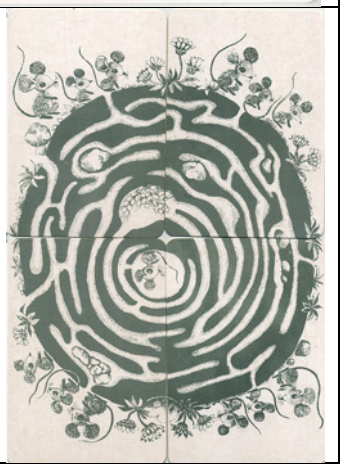
Igra se sastoji od 12 pari karata. Slike prikazuju životinje (lisicu, ježa, vjevericu, miša, rodu, labuda i dr.) u njihovoj odgovarajućoj okolini: parku, polju, šumi. Pomoću njih djeca se u igri upoznaju sa svijetom bajki, svijetom biljaka, životinja, prirodnih pojava.

Igra odlaganja

Karte se izmiješaju i podijele. Zatim se za par, od kojeg igrač ima jednu kartu, traži druga karta. Ukoliko je ne dobije od prvog susjeda traži dalje od slijedećeg igrača. Pobjednik je onaj tko ima najveći broj parova.

Igra hvatanja

Zbog malog broja karata igra je pogodna za dva igrača. Karte se izmiješaju i podijele, ali ih partner ne smije vidjeti. Na znak voditelja igre, karte se otvorene polažu na stol. Čim susjedni igrač ugleda kartu koja mu nedostaje iz para hitro je uzima uz uzvik: »Uhvatio sam te«. Uzetu kartu pridodaje ostalim kartama. Pobjednik je onaj, kome su svi parovi složeni.



3979 - AS VEB - Helft Brände verhüten!

Nome	**Helft Brände verhüten! Peterspiel Nr. 334 750 6**
Fabbricante	**Altenburger Spielkartenfabrik**
Paese	**Germania Orientale**
Numero carte	**25 + 1 regole gioco**
Anno	**1988**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 100x70**

Il mazzo “Aiuta a prevenire gli incendi” è stato stampato per la Verlag für Lehrmittel (editore per sussidi didattici) di Pössneck.
Le 24 carte mostrano coppie di situazioni potenzialmente pericolose che potrebbero evolversi in incendi. Per aiutare l’abbinamento ogni coppia porta in alto a sinistra un disegno, che mostra quale può essere il pericolo, e il tipo di pericolo: *Verbrennung* (combustione), *Feuer* (fuoco), *Wärme und Rauch* (calore e fumo), *Feuerstättan* (caminetti), *Asche* (cenere), *Offenese Feuer* (fuoco aperto), *Elektische Geräte* (apparecchiature elettriche), *Gasgeräte* (apparecchiature a gas), *Brennbare Flüssigekeiten* (liquidi infiammabili), *Richtiges Verhalten* (comportamento corretto), *Alarm auslösen* (dare l'allarme) e *Einsatz der Feuerwehr* (operazioni dei vigili del fuoco).



3 Wärme und Rauch

Bei jedem Feuer werden große **Wärmemengen** frei. Sie erhitzen z. B. den Ofen und das Wasser im Teekessel. Sie können auch andere Stoffe entzünden. Darum nie Bekleidungsgegenstände an Öfen, Herden, elektrischen Geräten trocknen!



3 Wärme und Rauch

Viele Stoffe entwickeln bei ihrer Verbrennung schädlichen **Rauch.** Feuerwehrleute tragen darum oft Atemschutzgeräte. Müßt ihr durch Rauch hindurch, nehmt möglichst ein feuchtes Tuch vor Mund und Nase und kriecht!



4 Feuerstätten

Beim Heizen eines Ofens ist darauf zu achten, daß eine **nichtbrennbare Vorlage** den Fußboden vor Funken und herausfallender Glut schützt. Nicht benötigtes Heizmaterial oder leicht brennbare Gegenstände nicht in Ofennähe aufbewahren!



4 Feuerstätten

In Öfen und Herden kann nicht alles verbrannt werden. **Falsche Brennstoffe** beschädigen oder zerstören sie. Niemals Plastgegenstände, Stoffreste, Kastanien oder Eicheln in den Ofen werfen! Achtet auf kleinere Geschwister!



5 Asche

Wo mit Holz und Kohle geheizt wird, bleibt Asche übrig. Sie kann noch längere Zeit glühende Teilchen enthalten. Deshalb Asche nur in **Blechgefäße mit Deckel** füllen! Nie Pappeimer, Holzgefäße oder ähnliches benutzen!



5 Asche

Asche darf nicht auf oder unter Treppen und Podesten, auf Böden, in Kellern, hinter Vorhängen oder in der Nähe brennbarer Stoffe aufbewahrt werden. Schafft sie unverzüglich in die **Aschebehälter** auf dem Hof!



6 Offenes Feuer

Offenes Feuer kann alle brennbaren Stoffe entzünden. Deshalb auf Böden, in Kellern, Kammern, Schuppen, Ställen und anderen Nebenräumen **keine Kerzen benutzen!** Gebraucht Taschenlampen!



6 Offenes Feuer

Offenes Feuer ist **immer zu beaufsichtigen.** Haltet genügend Abstand davon! Achtet darauf, daß jüngere Geschwister oder andere Kinder nicht zu dicht herankommen! Verbrennungen tun sehr weh.



7 Elektrische Geräte

Zu jedem elektrischen Koch- oder Wärmegerät gibt es eine **Bedienungsanleitung.** Darin ist festgelegt, unter welchen Bedingungen das Gerät ohne Gefahr gehandhabt werden kann und lange hält. Lest sie aufmerksam, richtet euch danach!



7 Elektrische Geräte

Ortsveränderliche Koch- oder Wärmegeräte wie Grillgeräte, Toaster, Heizkissen, Tauchsieder u. a. müssen während der Benutzung beaufsichtigt werden. Danach, auch wenn es die Bedienungsanleitung nicht fordert, **Stecker** aus der Dose **ziehen.**



8 Gasgeräte

Wer schon selbst ein Gasgerät benutzen darf, muß **dieses** auch **beaufsichtigen.** Ein Luftzug oder überkochendes Wasser kann die Flamme löschen. Strömt **unverbranntes Gas** aus, besteht Vergiftungs- und Explosionsgefahr.



8 Gasgeräte

In vielen Wohnungen sind Gasraumheizer vorhanden. Auch für sie gelten Bedienungsanleitungen. Keinesfalls dürfen auf solchen Heizern Bekleidungsstücke getrocknet werden. Wer die **Luftschlitze** verdeckt, ruft Brandgefahr hervor!



9 Brennbare Flüssigkeiten

Brennbare Flüssigkeiten wie Benzin, Spiritus und Farbverdünnung verdunsten sehr leicht. Zusammen mit der Luft entsteht dadurch ein brennbares Gemisch. **Behälter** mit solchen Flüssigkeiten dicht **verschließen** und nie erwärmen!



9 Brennbare Flüssigkeiten

Bevor ihr mit brennbaren Flüssigkeiten hantiert, öffnet die Fenster weit, löscht offene Feuer, schaltet elektrische Wärmegeräte aus! Denkt daran: Schon der kleinste Funke kann **Explosionsgefahr** bedeuten!



10 Richtiges Verhalten

Bei Feueralarm in der Schule müßt ihr den Klassenraum schnell und geordnet verlassen. Die Schultaschen bleiben im Raum. Nur den vorgeschriebenen Weg benutzen und nicht rennen! Auf dem Sammelplatz in Reih und Glied stehenbleiben!



10 Richtiges Verhalten

Löschgeräte dienen auch **im Ferienlager** eurer Sicherheit. Sie dürfen nicht zum Spielen oder für andere Zwecke benutzt werden, denn sie müssen bei einem Brand einsatzfähig sein und sofort zur Verfügung stehen.



11 Alarm auslösen

Beim Bemerken eines Brandes sofort die **Feuerwehr alarmieren!** Über Telefon oder Feuermeldestelle konkret angeben: Wo brennt es, was brennt, wer meldet den Brand. Erkundigt euch, wo und wie in eurem Wohnort alarmiert wird!



11 Alarm auslösen

Müßt ihr über Feuermelder (Stadt) oder Sirenenauslösestelle (Gemeinde) alarmieren, wie folgt verfahren: Glasscheibe mit hartem Gegenstand einschlagen, Knopf drücken, nicht weglaufen, sondern die **Feuerwehr erwarten** und einweisen!



12 Einsatz der Feuerwehr

Feuerwehrleute helfen zu jeder Tages- und Nachtzeit. Das Besetzen der Fahrzeuge und die Fahrt zur Brandstelle muß schnell geschehen. Behindert die Anfahrt nicht!



12 Einsatz der Feuerwehr

Brandstellen sind voller Gefahren, die ihr nicht erkennt. Betretet sie deshalb nicht! Unterstützt durch **diszipliniertes Verhalten** den Einsatz der Feuerwehrleute und anderer Helfer!



Peterkarte

Du hast das Spiel gewonnen.
Dazu gratuliert dir
die Feuerwehr.





Helft Brände verhüten!

Peterspiel



VERLAG
FÜR LEHRMITTEL
PÖSSNECK

Text: Horst Blöcher
Bilder: Regine Blumenthal
Gestaltung: Michael Göring

Herstellung:
Altenburger
Spielkartenfabrik
Printed in the GDR

ISBN 3-7493-0126-3

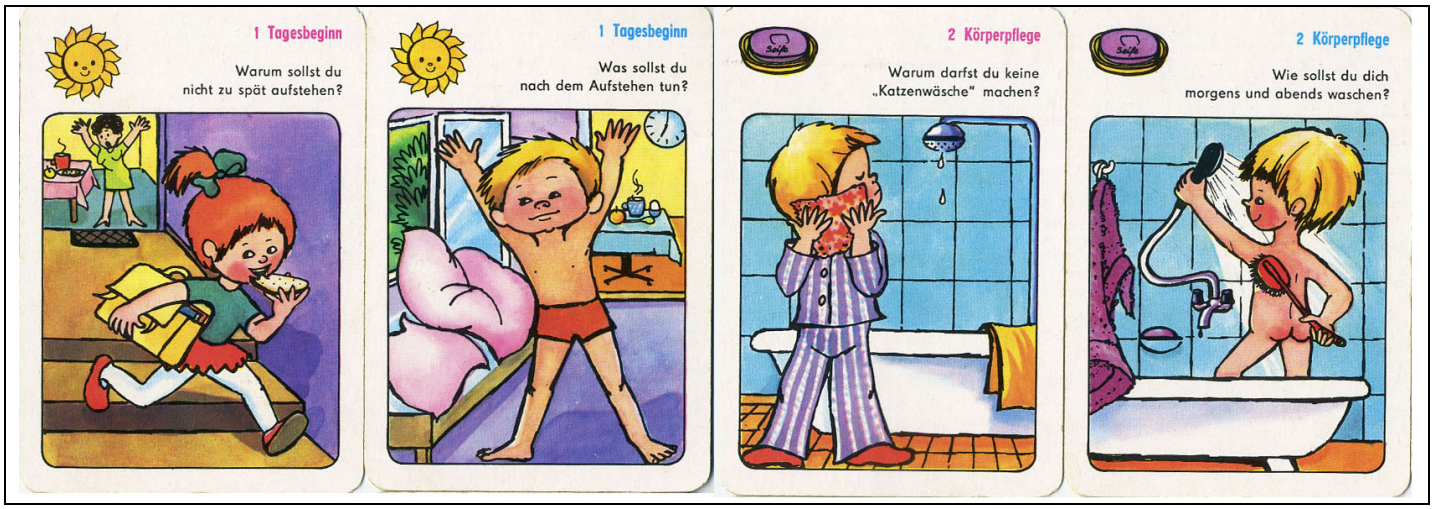
Lizenz-Nr. 306/7/88



4659 - AS VEB - Bleibt gesund!

Nome	**Bleibt gesund!**
Fabbricante	**Altenburger Spielkartenfabrik**
Paese	**Germania Orientale**
Numero carte	**25**
Anno	**1982**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 100x70**

Il mazzo “Rimani in salute!” è stato stampato per la Verlag für Lehrmittel (editore per sussidi didattici) di Pössneck.
Le 12 coppie di carte mostrano il comportamento corretto e quello sbagliato, mentre la carta non accoppiabile ci mostra un bambino che mostra gli alimenti più salutari e una medaglia che gli assegna il primo premio.
Le coppie sono 1 *Tagesbeginn* (inizio del giorno) - 2 *Körperpflege* (cura personale) - 3 *Schulfrühstück* (colazione a scuola) - 4 *Körperhaltung* (postura del corpo) - 5 *Bewegung an frischer Luft* (esercizi all’aria aperta) - 6 *Unfallgefar beim Spiel* (rischio d’incidenti durante il gioco) - 7 *Sauberkeit der Hände* (Pulizia delle mani) - 8 *Richtige Beleuchtung am Arbeitsplatz* (corretta illuminazione del uogo di lavoro) - 9 *Bekleidung* (abbigliamento) - 10 *Ansteckungsgefahr* (rischio d’infezione) - 11 *Zahnpflege* (cura dei denti) - 12 *Schlaf* (sonno)



3 Schulfrühstück

Was gehört zu einem gesunden Schulfrühstück?



3 Schulfrühstück

Warum sind Näschereien kein Schulfrühstück?



4 Körperhaltung

Warum sollst du keine Schultasche benutzen?



4 Körperhaltung

Wie sollst du Hefte und Bücher zur Schule tragen?



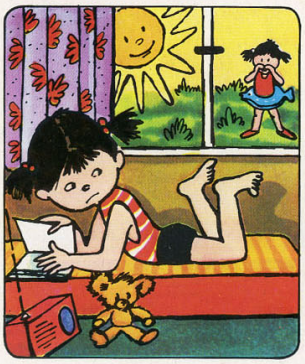
5 Bewegung an frischer Luft

Wie sollst du deine Freizeit verbringen?



5 Bewegung an frischer Luft

Warum darfst du kein „Stubenhocker" sein?



6 Unfallgefahr beim Spiel

Wo sollst du spielen?



6 Unfallgefahr beim Spiel

Warum darfst du nicht auf Baustellen spielen?



7 Sauberkeit der Hände

Wann und wie sollst du die Hände waschen?



7 Sauberkeit der Hände

Warum darfst du nicht mit schmutzigen Händen essen?



8 Richtige Beleuchtung am Arbeitsplatz

Wie soll dein Arbeitsplatz beleuchtet sein?



8 Richtige Beleuchtung am Arbeitsplatz

Warum sollst du bei der Arbeit nicht mit krummem Rücken sitzen?



9 Bekleidung

Warum darfst du dich nicht zu dünn anziehen?



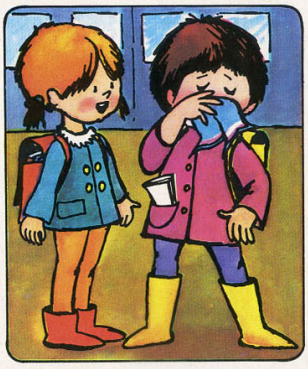
9 Bekleidung

Wie sollst du dich bei Kälte und Nässe kleiden?



10 Ansteckungsgefahr

Wie sollst du dich bei Erkältung verhalten?



10 Ansteckungsgefahr

Warum darfst du andere nicht anniesen und anhusten?





11 Zahnpflege

Wann und wie sollst du deine Zähne putzen?



11 Zahnpflege

Warum sollst du vor dem Schlafen nicht naschen?



12 Schlaf

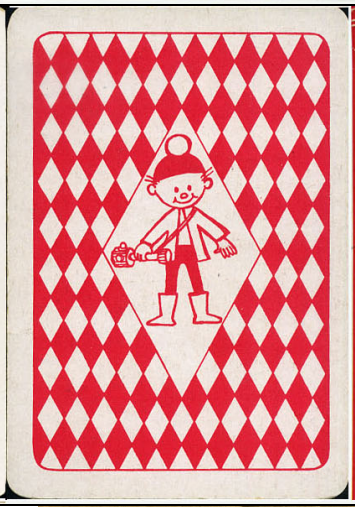
Was kannst du tun, um gut zu schlafen?



12 Schlaf

Warum sollst du nicht zu spät ins Bett gehen?







Bleibt gesund!

Eine kleine Gesundheitslehre
für Kinder von 6 Jahren an

Text: Annett Dubbers
Bilder: Gretel Salomo

VERLAG FÜR LEHRMITTEL PÖSSNECK
1982

Inhalt

Liebe Eltern und Erzieher 3
Erläuterungen zu den Bildern 4
Hinweise zur Spielauswertung 13

4. Auflage
A 7/82
Satz und Druck des Textheftes: Sachsendruck Plauen,
Werk Falkenstein III 3 1 9455 50,5
Alle Rechte vorbehalten
MfVo – Reg.-Nr. 5305

4660 - AS VEB - Spiele mit - reime mit

Nome	**Spiele mit - reime mit - Schwarzer Peter**
Fabbricante	**Altenburger Spielkartenfabrik**
Paese	**Germania Orientale**
Numero carte	**25**
Anno	**1982 ?**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 100x70**

Il mazzo “Gioca con... fai rima con...” è stato stampato per la Verlag für Lehrmittel (editore per sussidi didattici) di Pössneck.
Le 12 coppie di carte mostrano due diverse attività del bambino. Una carta porta una frase completa, nell'altra il bambino deve indovinare la parola che manca. Le due frasi faranno rima tra di loro.
Jürgen isst den Fisch (Jürgen mangia il pesce) - *Anja steht am ...* (Anja è in piedi davanti...) - *Hanka kocht gern Suppe* (Ad Hanka piace cucinare la zuppa) - *Grit spielt mit der ...* (Grit gioca con...) - *Robert schwimmt in See* (Robert nuota nel mare) - *Petra sieht ein ...* (Petra vede un...) - *Ralf geht in den Keller* (Ralf va in cantina) - *Britta holt die ...* (Britta prende...) - *Anke winkt dem Boot* (Anke saluta la barca) - *Ines trägt ein ...* (Ines porta una...) - *Kerstin rührt den Brei* (Kerstin mescola il porridge) - *Peter bringt ein ...* (Peter porta un...) - *Kai kommt mit der Tasche* (Kai arriva con la borsa) - *Maik trinkt aus der ...* (Maik beve dalla ...) - *Uwe rennt ins Haus* (Uwe corre a casa) - *Stefan fängt die ...* (Stefan afferra il...) - *Dirk hüpft in die Pfütze* (Dirk salta nella pozzanghera) - *Tim sucht seine ...* (Tim cerca il suo...) - *Heike hält ein Glas* (Heike tiene in mano un bicchiere) - *Dieter fällt ins ...* (Dieter cade...) - *Tina näht ein Tuch* (Tina cuce una stoffa) - *Katrin liest im ...* (Katrin legge...) - *Frank malt an der Wand* (Frank sta dipingendo sul muro) - *Katja sitz im ...* (Katja è seduta nella ...)



Jürgen ißt den Fisch.



Anja steht am . . .



Hanka kocht gern Suppe.



Grit spielt mit der . . .



Robert schwimmt im See.



Petra sieht ein . . .



Ralf geht in den Keller.



Britta holt die . . .



Anke winkt dem Boot.



Ines trägt ein . . .



Kerstin rührt den Brei.



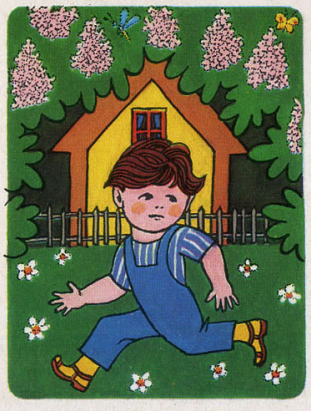
Peter bringt ein . . .



Kai kommt mit der Tasche.



Maik trinkt aus der . . .



Uwe rennt ins Haus.



Stefan fängt die . . .



Dirk hüpft in die Pfütze.



Tim sucht seine . . .



Heike hält ein Glas.



Dieter fällt ins . . .



Tina näht ein Tuch.



Katrin liest im . . .



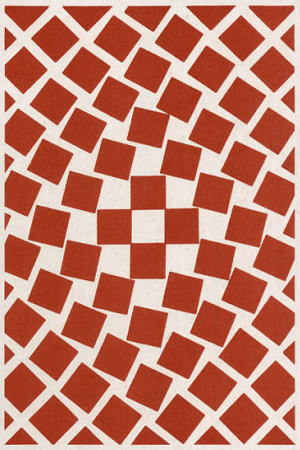
Frank malt an der Wand.



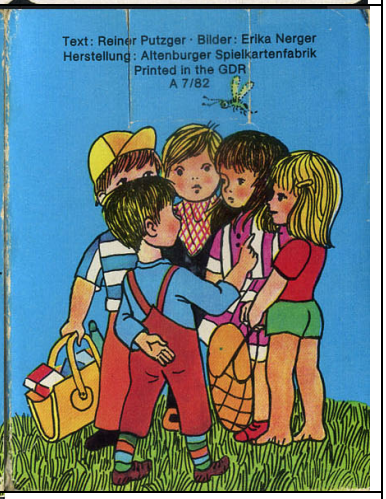
Katja sitzt im . . .



Peterkarte







Spiele mit – reime mit!

Peterspiel für Kinder von 6 Jahren an

Zur Einführung

Dieses Peterspiel gibt den Kindern die Möglichkeit, spielerisch mit der Sprache umzugehen, indem sie Reimwörter suchen und sprechen lernen. Dadurch werden Denkvermögen, Phantasie, Sprachempfinden und Reaktionsschnelligkeit gefördert. Auf den Spielkarten werden Kinder bei verschiedenen Tätigkeiten in ihrer Freizeit vorgestellt.

Das Spiel besteht aus 12 Kartenpaaren und einer Peterkarte. Jeweils zwei Karten bilden ein Reimpaar. Auf der einen Karte steht ein vollständiger Satz. Auf der anderen Karte fehlt das letzte Wort, das aus dem Bild ermittelt werden kann. Das Spiel ist auch für Vorschulkinder geeignet, da sie sich den einfachen Text nach mehrmaligem Vorlesen leicht einprägen können.

Peterspiel

Die Karten werden gemischt, gleichmäßig verteilt und gefächert in die Hand genommen. Reihum zieht jeder vom anderen eine Karte und legt zusammengehörige Paare ab, indem er den Text der beiden Karten laut vorliest und das fehlende Reimwort ergänzt. Wer zum Schluß die Peterkarte besitzt, ist Gewinner.

Ergänzungsspiel

Die Karten (ohne Peterkarte) werden an die Mitspieler verteilt. Ein Spieler liest den vollständigen Satz einer Karte vor. Der Spieler, der die dazugehörige Reimkarte besitzt, ruft den Ergänzungssatz mit dem entsprechenden Reimwort und darf das Kartenpaar ablegen. Wer zum Schluß die meisten Paare hat, ist Gewinner.

Schnell-Reim-Spiel

Der Spielleiter legt sich alle zu Paaren geordneten Karten zurecht und liest die beiden zusammengehörigen Sätze vor. Das fehlende Wort muß von den Spielteilnehmern ergänzt werden. Wer es zuerst ruft, erhält das entsprechende Kartenpaar. Gewonnen hat derjenige Spieler, der die meisten Kartenpaare besitzt.

Fragespiel

Mit dieser Spielform kann das richtige Anwenden von Verben geübt werden. Der Spielleiter hat alle Karten (ohne Peterkarte) in ungeordneter Reihenfolge als Stapel vor sich liegen. Nacheinander zeigt er die Karten vor und fragt. Beispiel: „Was tut Katrin?" Wer zuerst die richtige Antwort gibt, bekommt die Karte. Gewinner ist, wer am Schluß die meisten Karten besitzt.

LSV 9990 EL 156 93 100 DDR 1,65 M
HSL 57 45 00 Best.-Nr. 334 768 1

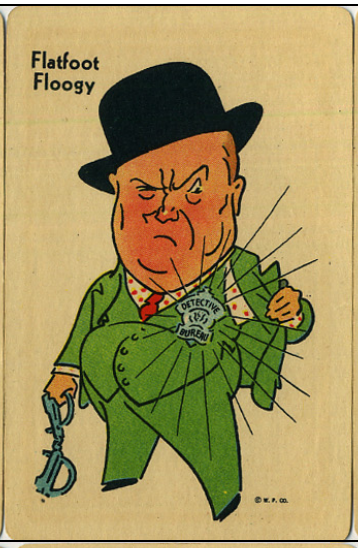
4766 - Whitman - Old maid

Nome	**Old Maid no. 3009**
Fabbricante	**Whitman Publishing co.**
Paese	**U S A**
Numero carte	**45**
Anno	**195x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 89x57**

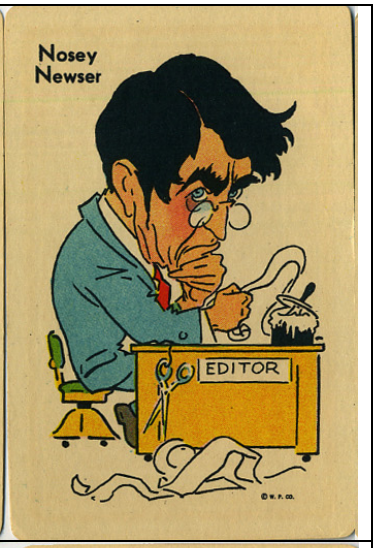
La Whitman Publishing Co. era una ditta statunitense attiva per una trentina d'anni dagli anni '40 del secolo scorso. Stampò diversi giochi per bambini e per cartomanzia, come si può vedere dalla carta pubblicitaria allegata al mazzo.
Le vignette, il cui disegno fa ipotizzare siano state stampate intorno alla metà del 20° secolo, sono uguali in ogni coppia. Mostrano personaggi impegnati in varie attività, attività cui si riferisce il loro cognome.





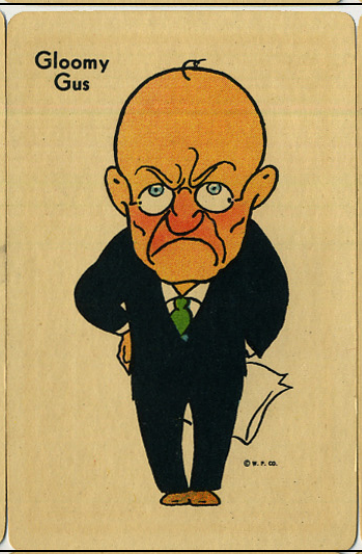






























SOME OF THE
POPULAR
CARD GAMES
MADE BY WHITMAN

•

OLD MAID
AUTHORS
ANIMAL RUMMY
SNAP
FORTUNE TELLING CARDS

•

WHITMAN PUBLISHING CO.
RACINE, WISCONSIN

4449 - Willeb - Jeu de mariages - Mistigri

Nome	**Jeu de mariages - Mistigri 1421C**
Fabbricante	**Willeb**
Paese	**Francia**
Numero carte	**29**
Anno	**196x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 105x73**

Willeb fu un fabbricante francese che, poco dopo la metà dello scorso secolo, divenne molto popolare tra i bambini per i numerosi giochi che stampò.
Le carte di questo “Gioco degli accoppiamenti” ci mostrano coppie di animali che il bimbo di quegli anni poteva aver avuto la possibilità di vedere. Oggi purtroppo molti di loro sono completamente sconosciuti ai bimbi moderni, specie se vivono in città, convinti che il latte e l’insalata nascano nei supermercati.
Per facilitare l’accoppiamento delle carte ogni coppia ha in alto a sinistra un simbolo, quasi sempre il cibo dell’animale. La carta singola mostra una scimmietta su fondo nero.





LA CHEVRETTE



LE CHEVREUIL



LA POULE



LE COQ



LE LION



LA LIONNE



LE PAON



LA PAONNE



LA PIGEONNE



LE PIGEON



LE BÉLIER



LA BREBIS



LE CHAT



LA CHATTE



LA CHÈVRE



LE BOUC



LE CANARD



LA CANE



LE DINDON



LA DINDE



MISTIGRI



JEU

DE

MARIAGES

MISTIGRI

Marque déposée n° 464587

WILLEB

JEUX

PAR

4472 - Willeb - Jeu de mistigri 1477

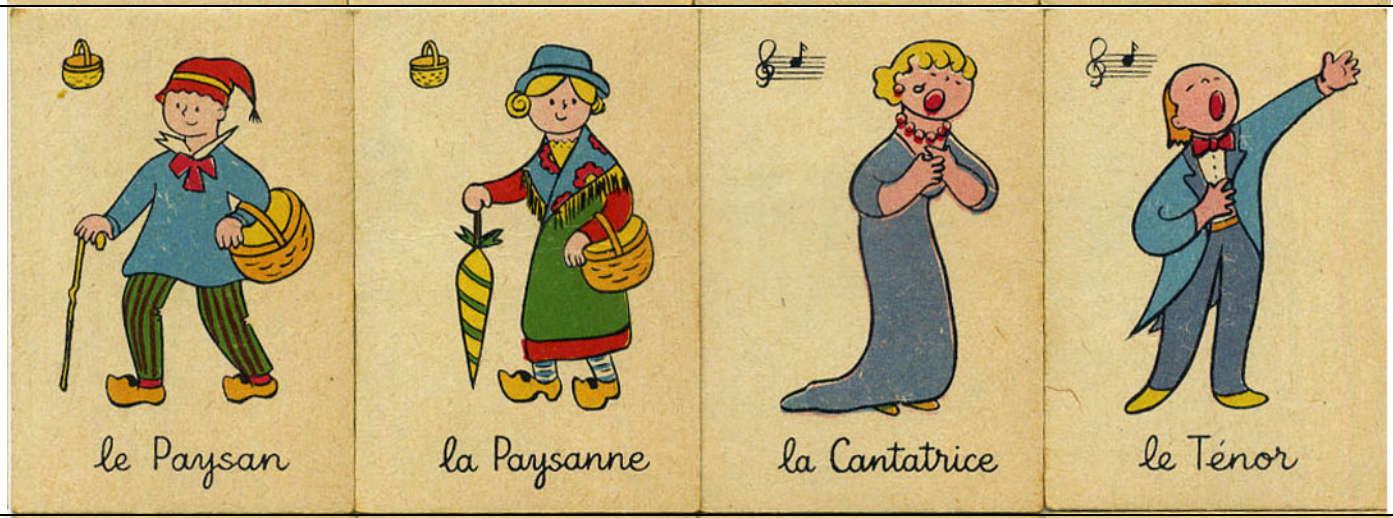
Nome	**Jeu de mistigri 1477- Jeu de 32 cartes - Jeu de 7 familles**
Fabbricante	**Willeb**
Paese	**Francia**
Numero carte	**29**
Anno	**196x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 64x44**

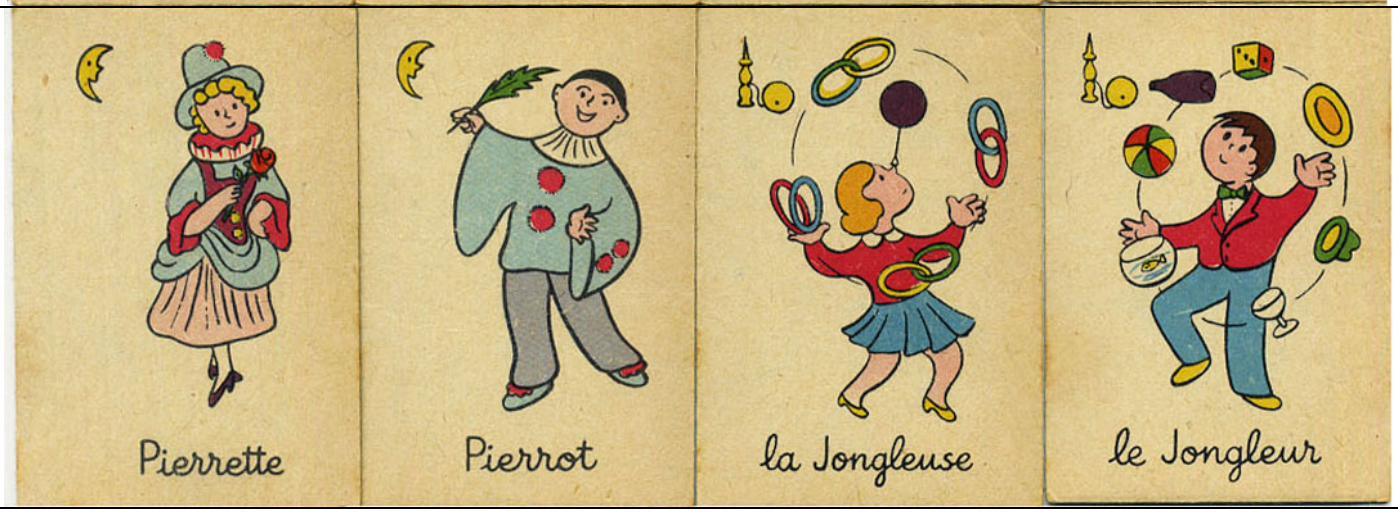
Questo mazzo di Willeb è inserito in una confezione che comprende tre mazzi di formato ridotto, uno per l'uomo nero, uno per il gioco delle famiglie e il terzo un mazzo standard a disegni francesi. Sulla confezione appaiono le immagini dei tre mazzi.
Le figure ci mostrano coppie che svolgono la stessa attività, lo stesso sport o il costume. La carta non accoppiabile mostra Pierre Noir (Pierino nero), uno dei nomi con cui questo gioco è conosciuto in Francia.
Per facilitare l'accoppiamento delle carte in alto a sinistra c'è un simbolo che fa riferimento all'attività della coppia.




le Valet de chambre
la Femme de chambre
la Modiste
le Chapelier


le Skieur
la Skieuse
l'Ecolier
l'Ecolière


le Paysan
la Paysanne
la Cantatrice
le Ténor


Pierrette
Pierrot
la Jongleuse
le Jongleur



la Patineuse



le Patineur



l'Alsacienne



l'Alsacien



Pierre Noir

RÈGLE DU JEU
DU
" PETIT MISTIGRI "

Le jeu comprend 29 cartes dont 28 réunissant 14 couples et la carte Pierre Noir.

On mélange donc les cartes et le premier joueur les distribue une par une à chacun des autres joueurs jusqu'à épuisement du jeu. Chaque joueur possédant les deux cartes d'un couple les abat. Ensuite, le deuxième joueur (celui qui suit le donneur), tend ses cartes à l'envers à son voisin - le troisième joueur - qui doit en tirer une.

Le jeu consiste donc à constituer des couples que l'on abat aussitôt.

Le joueur gagnant est celui qui se débarrasse le premier de toutes ses cartes. Le perdant est celui qui reste avec la 29e carte en main (Pierre Noir).

MILLES-PARIS



Pierre Noir

RÉF. 1477

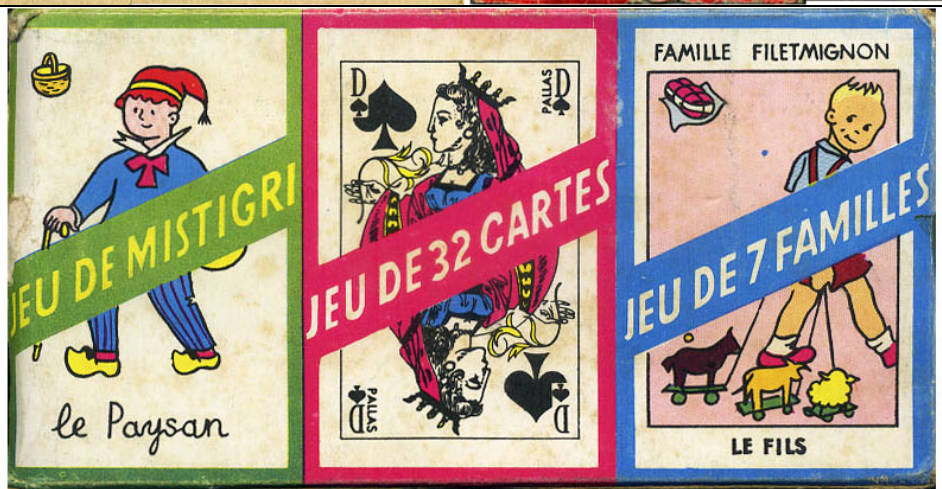
JEU de MARIAGES

le petit Mistigri

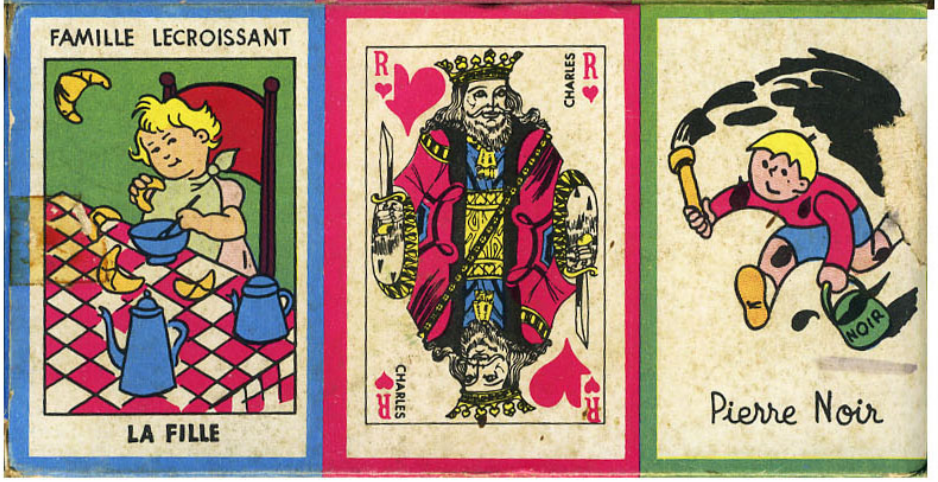
COMPRENANT

28 CARTES

+ 1 CARTE MISTIGRI



7 FAMILLES 32 CARTES MISTIGRI



0363 - Znasc Znak - Crni Peter

Nome	**Crni Peter**
Fabbricante	**Zasc Znak**
Paese	**Yugoslavia**
Numero carte	**25**
Anno	**197x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 79x49**

Questo mazzo, destinato a far divertire i bambini dell'ex Yugoslavia, mostra fanciulli intenti in vari passatempi.
Troviamo alcuni giochi ormai dimenticati, come il cerchio o il diabolo, bambini pagliacci e suonatori, impegnati in balli folkloristici, sciatori o intenti ad escursioni in montagna.
La carta dell'Uomo nero mostra un bambino con una palla su cui è scritto il titolo del mazzo.
Dietro la sua testa il marchio del fabbricante.






ZAŠČ. ZNAK
ČRNI PETER
ČRNI PETER
ZAŠČ. ZNAK

0550 - Fabbricante sconosciuto - Il gioco dell'asino

Nome	**Il gioco dell'asino**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Italia**
Numero carte	**39**
Anno	
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 57x40**

È un mazzo pubblicitario dei prodotti da forno Mulino Bianco.
Le scatole, inserite nelle confezioni dei prodotti, contenevano piccoli giochi, tra cui alcuni giochi di carte.
Le illustrazioni sulle carte mostrano i vari prodotti del Mulino Bianco, con il mulino simbolo della società sul retro e sulla scatola.
La carta che fa perdere è detta l'Asino e mostra appunto un somarello.





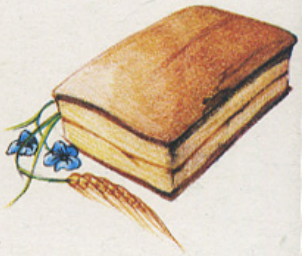
i Pettirossi



Saccottino



Tortina campagnola



Trancino



Crostatina



i Rigoli



Trottolina



Dondolo



Veneziana



i Molinetti



i Mugnai

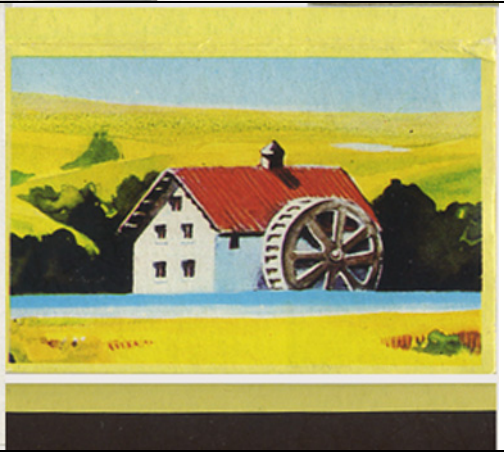


l'Asino









4206 - Fabbricante sconosciuto - Le jeu de l'île Tatouille

Nome	**Le jeu de l'île Tatouille**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Francia**
Numero carte	**39 + 1 regole gioco**
Anno	
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 60x50**

È un mazzo pubblicitario del ristorante Del Arte a Nizza.
Sulle carte troviamo ingredienti dei piatti, come melanzane, peperoni e zucchine, cibi, come la ratatouille o la torta alla crema, e altri personaggi, come Angelo e il professor Spaghettito.
Il cattivo Peperonne è sulla carta singola, quella che farà perdere il bambino che se la troverà in mano alla fine del gioco.



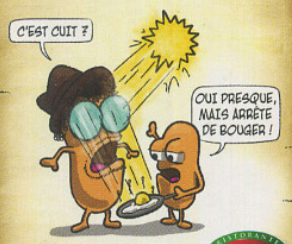
MACHINE DÉMONIAQUE DU PROFESSEUR SPAGHETTITO



UKULÉLÉ



BONSHOMMES DE LA MARGE



BUFONNE



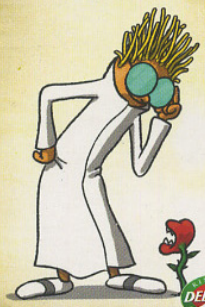
TARTE À LA CRÈME



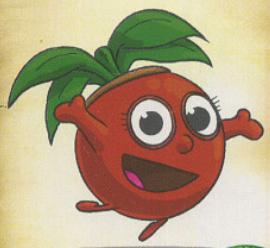
RATATOUILLE



SPAGHETTITO



RIGOLETTA



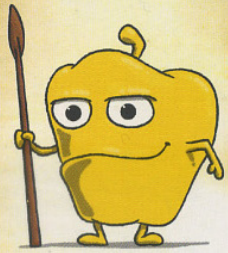
AUBERGINE



COURGETTE



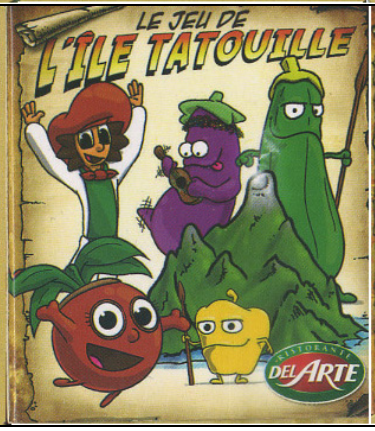
POIVRON



PEPERONNE



LE JEU DE L'ÎLE TATOUILLE



LE JEU DE L'ÎLE TATOUILLE

+4 ans

ANGELO, RIGOLETTA ET LE PROFESSEUR SPAGHETTITO SONT PARTIS EXPLORER LA MYSTÉRIEUSE ÎLE TATOUILLE.
RETROUVE TOUS LES INGRÉDIENTS DE LEUR EXPÉDITION...
MAIS ATTENTION, LE MÉCHANT PEPERONNE EST AUSSI DE LA PARTIE. LE TOUT EST DE NE PAS L'AVOIR DANS SON JEU



Nombre de joueurs : à partir de 3
Age minimum : dès 4 ans
But du jeu : le dernier joueur qui a en main la carte "Peperonne" a perdu.

RÈGLES DU JEU

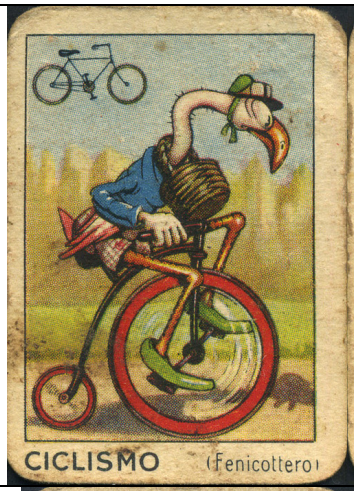
1) Distribuer toutes les cartes entre les joueurs.
2) Avant de commencer, les joueurs se débarrassent des paires de cartes identiques qu'ils ont en main.
3) Le joueur le plus jeune pioche une carte dans la main du joueur à sa droite.
Si cette nouvelle carte lui permet de faire une paire, il s'en débarrasse.
4) Le joueur suivant fait de même et ainsi de suite.
5) Le joueur qui possède en main la carte "Peperonne" à la fin du jeu (quand toutes les paires ont été constituées) a perdu la partie.

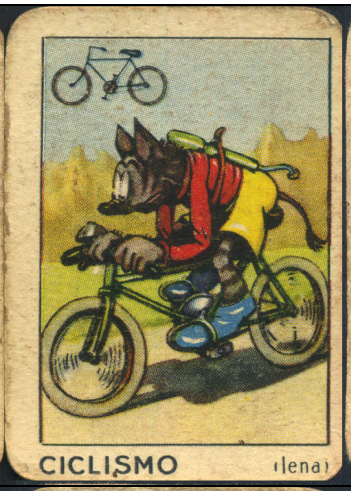
4601 - Fabbricante sconosciuto - Drago nero - pubblicità Magnesia san Pellegrino

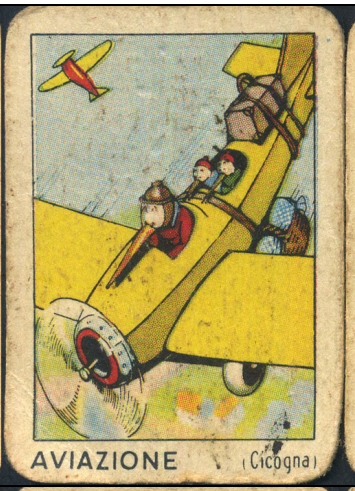
Nome	**Drago nero - pubblicità Magnesia san Pellegrino**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Italia**
Numero carte	**37?**
Anno	
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 45x32**

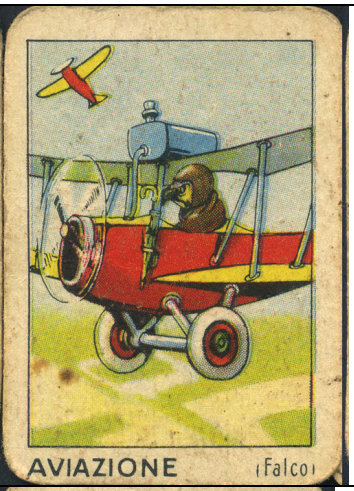
Il mazzo, purtroppo incompleto quello della mia collezione, è stato distribuito in omaggio a chi acquistava la Magnesia san Pellegrino, un lassativo in moda tempo fa, con la sua scatola in latta esagonale che qui è riprodotta sul retro.
Le coppie di animali sono impegnate in varie attività sportive, mentre la carta singola, il Drago nero, è un drago in cilindro che fuma il camino di una casa.

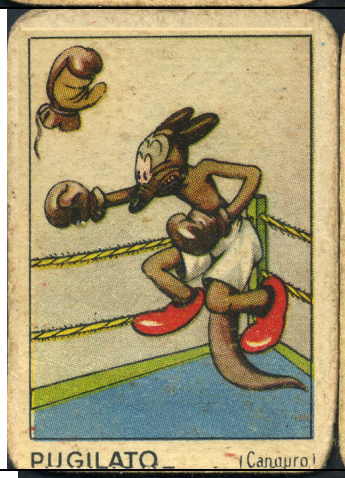


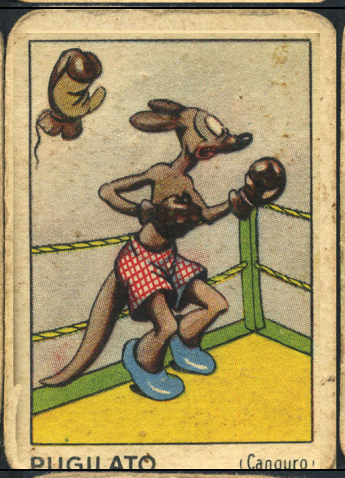

CICLISMO (Fenicottero)


CICLISMO (Iena)


AVIAZIONE (Cicogna)

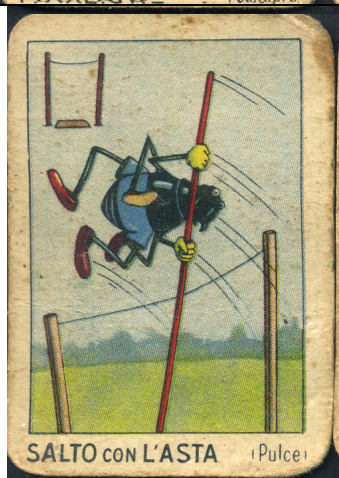

AVIAZIONE (Falco)

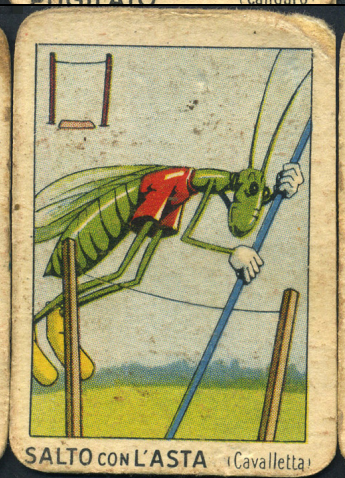

PUGILATO (Canguro)


PUGILATO (Canguro)


CACCIA (Leone)

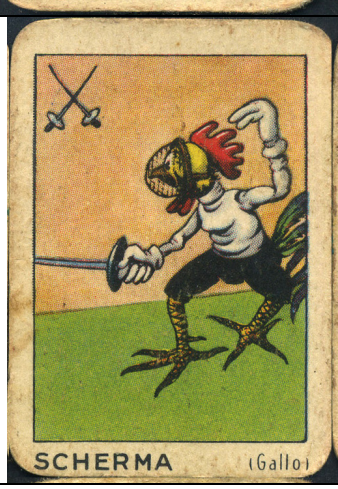

CACCIA (Lupo)

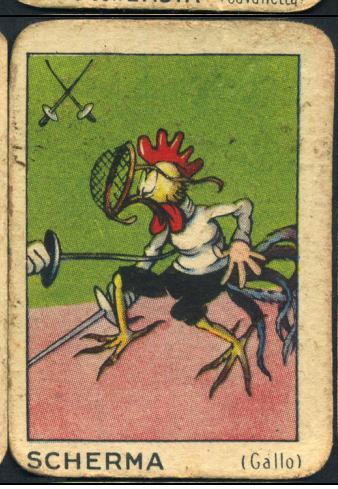

SALTO CON L'ASTA (Pulce)


SALTO CON L'ASTA (Cavalletta)


17
AUTOMOBILISMO (Coccodrillo)

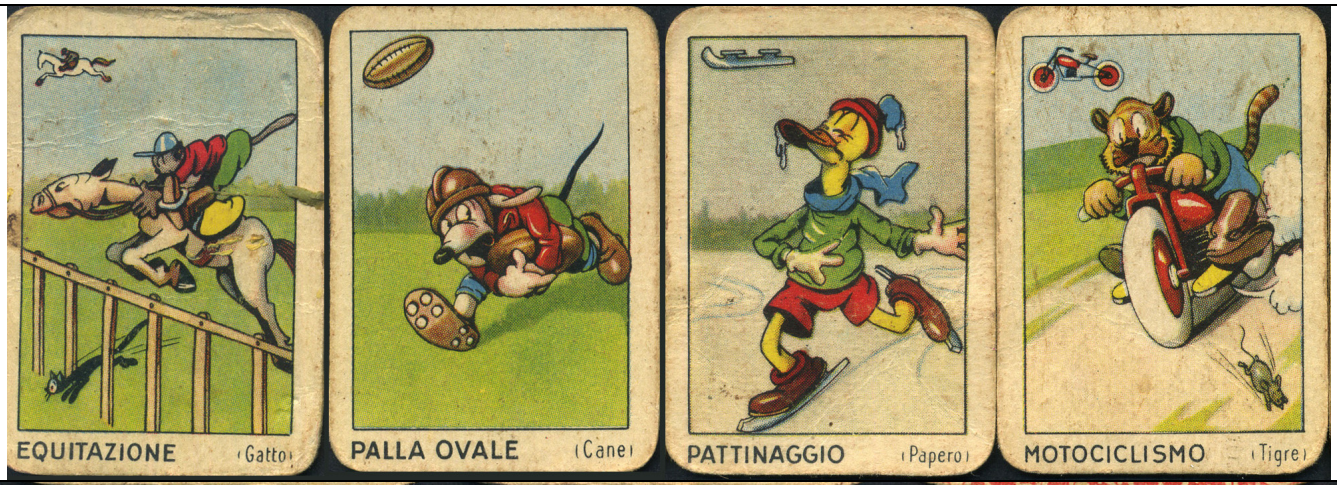

7
AUTOMOBILISMO (Somaro)


SCHERMA (Gallo)


SCHERMA (Gallo)


MAGNESIA
S.PELLEGRINO


IL DRAGO NERO


EQUITAZIONE (Gatto)
PALLA OVALE (Cane)
PATTINAGGIO (Papero)
MOTOCICLISMO (Tigre)


PATTINAGGIO A ROTELLE (Scimmia)
ALPINISMO (Camoscio)
PODISMO (Lepre)

4459 - Fabbricante sconosciuto - Mistigri - Les fables de La Fontaine

Nome	**Mistigri - Les fables de La Fontaine - Chaussettes DD Jamais stoppées**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Francia**
Numero carte	**31**
Anno	**197x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 87x57**

Il mazzo, regalato ai clienti dal produttore delle calze DD e disegnato da Monique Berthoumeyrou, mostra personaggi delle fiabe scritte da La Fontaine: il lupo e l'agnello, la lepre e la tartaruga, la rane e il bue, il topo di campagna e quello di città, la cicala e la formica, il ciabattino e il finanziere, la volpe e il corvo, il pesciolino d'oro e il pescatore, la lattaia e la brocca per il latte, la gallina che fa le uova d'oro, l'asino e il cavallo, il leone e il topolino, la colomba e la formica, la volpe e la cicogna e l'allodola con i suoi piccoli.
La carta non accoppiabile mostra un gatto.




5
La cigale
5
La fourmi
6
Le savetier
6
Le financier
7
Le corbeau
7
Le renard
8
Le petit poisson
8
Le pêcheur
9
La laitière
9
Le pot au lait
10
La poule
10
Les œufs d'or
11
Le cheval
11
L'âne
12
Le lion
12
Le rat















MISTIGRI «La Fontaine»

Mistigri « La Fontaine » ou jeu de mariages qui comporte 15 paires évoquant chacune une fable de La Fontaine et un Mistigri ou «hibou», «pouilleux», «vieux garçon», «ramoneur»...

Toutes les cartes étant distribuées chaque joueur étale devant lui les paires qu'il peut former. Puis, à tour de rôle, chacun présente ses cartes, à l'envers, à son voisin qui en tire une.

Le premier qui n'a plus une seule carte a gagné; a perdu celui qui reste avec le Mistigri.

Dessiné par
Monique Berthoumeyrou.
Made in France

JEU de MISTIGRI offert par DD

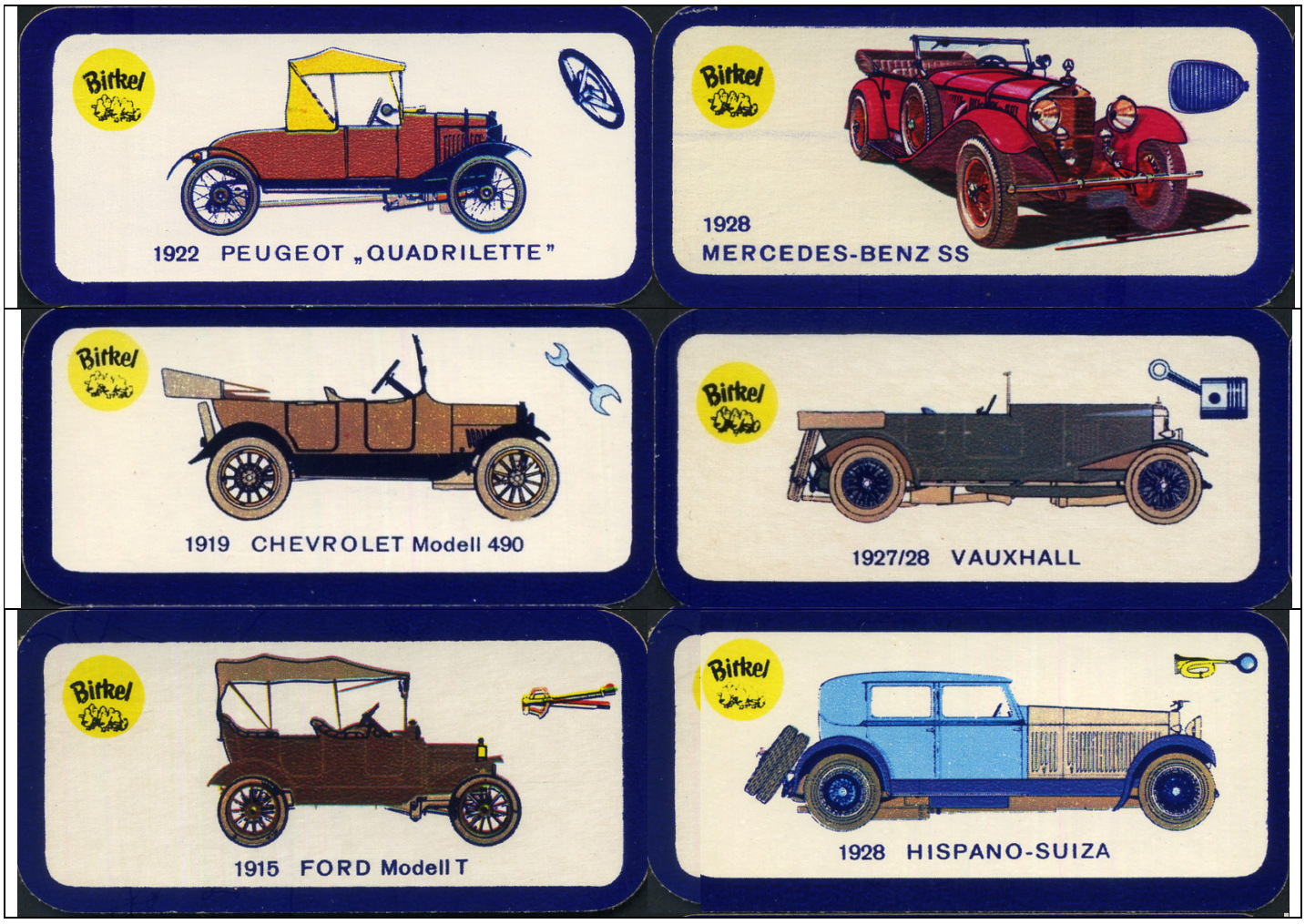


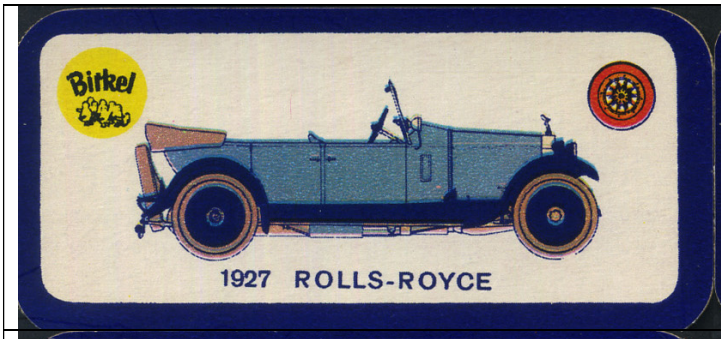
LES FABLES DE LA FONTAINE

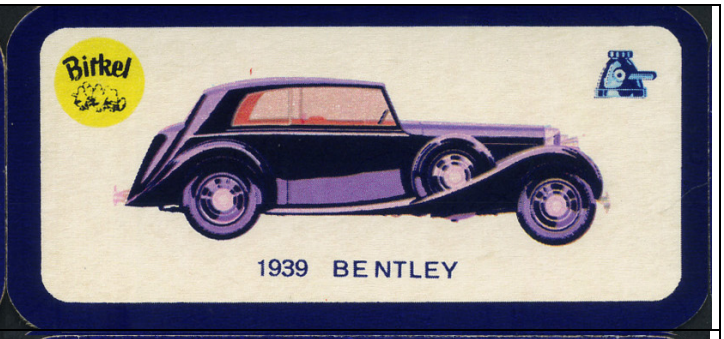
4667 - Fabbricante sconosciuto - Oldtimers II

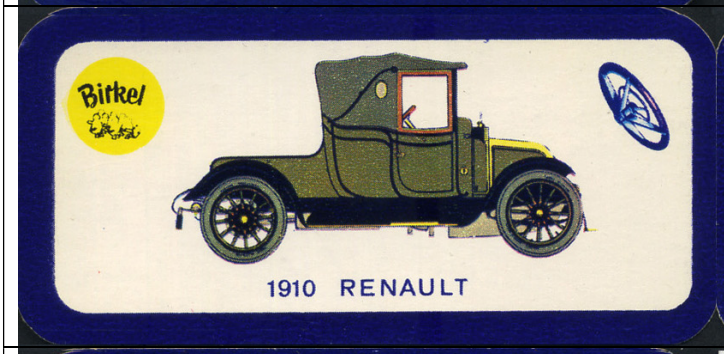
Nome	**Oldtimers II - pubblicità pasta Birkel**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Germania Occidentale**
Numero carte	**25**
Anno	**195x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 70x33**

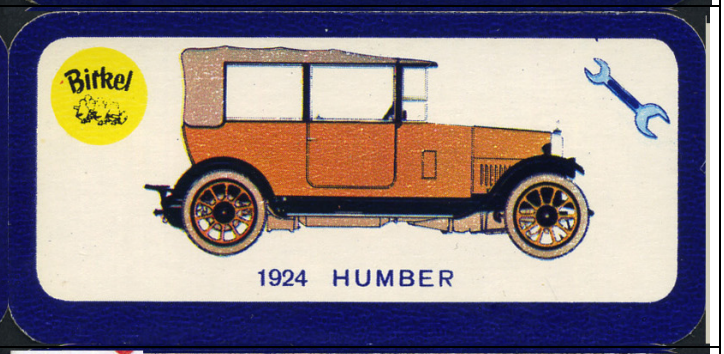
Questo mazzo è stato distribuito negli anni ’50 come pubblicità della pasta Birkel. Come dice il titolo “Auto d’epoca II” vi sono automobili dal prodotte dal 1910 al 1939.
Ogni coppia ha due carte con lo stesso disegno.
Troviamo 1922 Peugeot Quadrilette - 1928 Mercedes-Benz SS - 1919 Chevrolet modell 490 - 1927/28 Vauxall - 1915 Ford modell T - 1928 Hispano Suiza - 1927 Rolls-Royce - 1939 Bentley - 1910 Renault - 1924 Humber - 1911 Adler - 1937 Bugatti Atlante e 1914 Mercer come carta non accoppiabile.

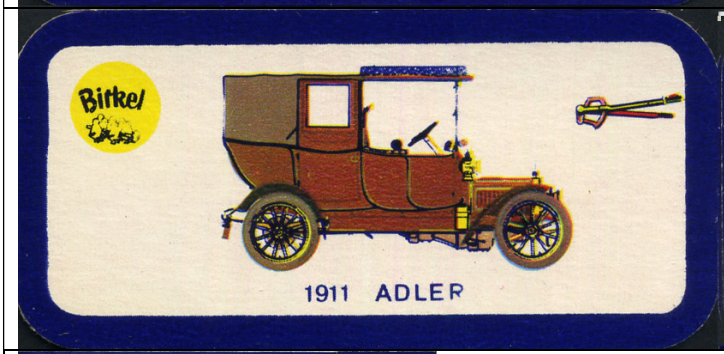


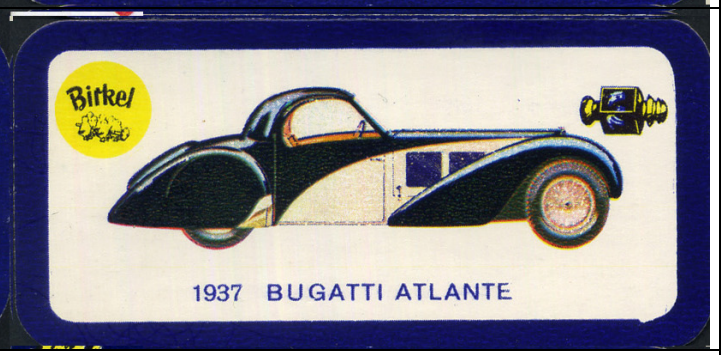

Bitkel
1927 ROLLS-ROYCE


Bitkel
1939 BENTLEY


Bitkel
1910 RENAULT

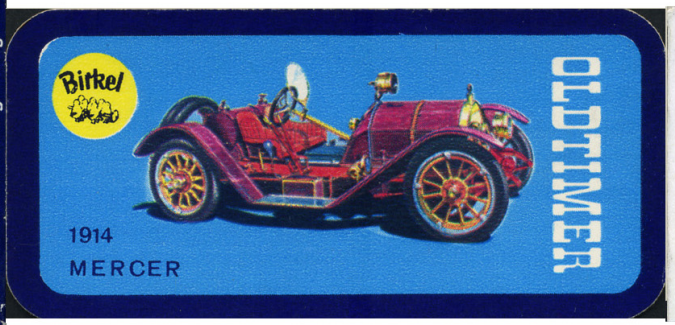

Bitkel
1924 HUMBER


Bitkel
1911 ADLER


Bitkel
1937 BUGATTI ATLANTE


OLDTIMERS II
Motor Presse Verlag Stuttgart
7 HÜHNCHEN


ALTE AUTOS
Motor Presse Verlag Stuttgart


Bitkel
OLDTIMER
1914
MERCER


Bitkel
Garantiert 7 Hühnchen-Qualität
2. Serie

4668 - Fabbricante sconosciuto - Zirkus

Nome	**Zirkus - pubblicità pasta Birkel**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Germania Occidentale**
Numero carte	**25**
Anno	**195x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 70x34**

Questo mazzo è stato distribuito negli anni ’50 come pubblicità della pasta Birkel. Come dice il titolo “Circo” vi sono su ogni carta artisti circensi, con il pagliaccio sulla carta non accoppiabile. Ogni coppia ha due carte con lo stesso disegno.

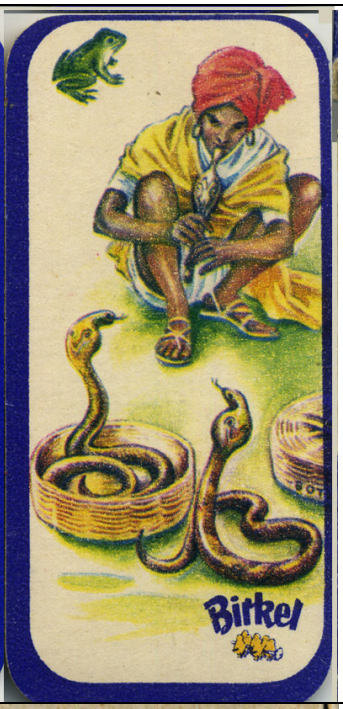





Birkel


Birkel


Birkel


Birkel


Schwarzer Peter
Birkel


Birkel
SCHWARZER PETER
7 HÜHNCHEN
EIER-NUDEL


Birkel
Zirkus
7 HÜHNCHEN
EIER-NUDEL

4669 - Fabbricante sconosciuto - Märchen

Nome	**Märchen - pubblicità pasta Birkel**
Fabbricante	**Sconosciuto**
Paese	**Germania Occidentale**
Numero carte	**25**
Anno	**195x**
Tipo mazzo	**Uomo nero**
Dimensioni	**mm. 70x38**

Questo mazzo è stato distribuito negli anni ’50 come pubblicità della pasta Birkel. Come dice il titolo “Fiabe” troviamo sulle carte coppie di personaggi di fiabe amate dai bambini tedeschi.
Prinzessin auf der Erbse (La principessa sul pisello) - *Schnee-Wittchen* (Biancaneve) - *Der kleine Muck* (il piccolo Muck) - *Zwerg Nase* (naso da gnomo) - *Frosch-König* (il Re ranocchio) - *Das tapfere Schneiderlein* (il sarto valoroso ovvero l’ammazzasette) - *Prinzessin und Prinz* (principe e principessa) - *Bremer Stadt-Musikanten* (i musicanti di Brema) - *Suppen Kaspar* (Gaspare Zuppa) - *Brüderchen und Schwesterchen* (fratellino e sorellina) - *Däumling* (Pollicino) - *Hase und Igel* (la lepre e il riccio)
La carta non accoppiabile è un nero che porta 7 polli, marchio della ditta che produce pasta all’uovo.




DER KLEINE MUCK


DER KLEINE MUCK


ZWERG NASE


ZWERG NASE


FROSCH-KÖNIG


FROSCH-KÖNIG


DAS TAPFERE SCHNEIDERLEIN


DAS TAPFERE SCHNEIDERLEIN


PRINZESSIN


PRINZ


BREMER STADT-MUSIKANTEN


BREMER STADT-MUSIKANTEN


SUPPEN-
KASPAR


SUPPEN-
KASPAR


BRÜDERCHEN
UND SCHWE-
STERCHEN


BRÜDERCHEN
UND SCHWE-
STERCHEN


DÄUMLING


DÄUMLING


HASE
UND IGEL


SIEGER
HASE
UND IGEL


SCHWARZER
PETER


Birkel
7 HÜHNCHEN
Märchen
KARTENSPIEL


Birkel
Liebe Kinder!
Eßt Birkel-Nudeln
gern und viel,
dann gibt es
solch ein schönes Spiel,
das Euch zum
Schwarzen Peter nützt.
Wer zweimal
dieses Spiel besitzt,
der legt Quartett und
macht Schnipp-Schnapp.
Holt es
bei Eurem Kaufmann ab.
Recht viel Vergnügen!
Eure

Sommario

4904 - ARRCO - Old maid at the country fair 3
1890 - Arrow games - Circus donkey 6
3897 - Arrow games - Donkey 8
3707 - ASS - Schwarzer Peter 10
1374 - ASS - Schwarzer Peter 70924 13
4929 - ASS - Sorte Per 17
1375 - ASS - Schwarzer Peter 70933 21
4926 - ASS - Schwarzer Peter 3118 24
1376 - ASS - Schwarzer Peter 70915 27
4614 - ASS - Schwarzer Peter - Black Peter - Pierre noir 629 30
4677 - ASS - Schwarzer Peter 33
4210 - ASS - Uomo nero 36
4927 - Bielefelder - Schwarzer Peter 0175 39
4589 - Bielefelder - Schwarzer Peter - Black Peter - Pierre noir 1001 42
2601 - Bielefelder - Schwarzer Peter 0128 45
2636 - Carlit - Schwarzer Peter - Pierre noir 47
0934 - Carlit - Schwarzer Peter - Pierre noir 50
4200 - Brepols/Carta Mundi - La belle au bois dormant 53
4199 - Carta Mundi - Le chat botté 56
4198 - Carta Mundi - Le petit Poucet 59
4189 - Chad Valley - The game of Old maid 62
3882 - Chad Valley - Old maid 64
0555 - Chad Valley - Old maid 66
4150 - Clementoni - L'uomo nero 69
0231 - Comas - El flautista de Hammelin 71
0233 - Comas - Gulliver en el pais de los enaños 74
0234 - Comas - La lechera 77
0232 - Comas - La casita de chocolate 80
3392 - Comas - Corrida de toros 83
4441 - Comas - El gato con botas 86
4153 - Dal Negro - Il Corsaro Nero 89

1623 - Dal Negro - Fantasia 93
4016 - Dal Negro - Babau - Friends and fun 95
2201 - Dondorf - Zwarte Piet 330 97
4208 - La Ducale - Jeu des contraires 101
3907 - Falcon - Donkey 104
4588 - Forkel - Kleine Verkehrslehre 106
4617 - Forkel - Sandmännchen 109
4619 - Forkel - Die Vogelhochzeit 112
4587 - Forkel ? - Gesund gesundheit - Schwarzer Peter 115
4223 - Graine2 - Graine du Cuistot 118
3541 - Handa - Sorte Per 120
4211 - Lito - Les animaux de la ferme 123
0202 - Minerva - Csacsi Csabi 127
0206 - Minerva - Népviselet 130
0205 - Minerva - Fekete Péter 133
0203 - Minerva - Sicc 136
0198 - Minerva - Pityi Palko 139
0201 - Minerva - Ōra kártya 142
0200 - Minerva - Cirkusz kartya 145
0199 - Minerva - Mese kartya 148
0204 - Minerva - Paikos Peti 151
2196 - Modiano - Il drago del castello 155
2195 - Modiano - Il bosco incantato 158
2194 - Modiano - L’allegra brigata 161
2884 - Modiano - Gioco dell'uomo nero 165
4231 - Noriel - Păcălici 168
1871 - OTK - Cerny Petr 170
0299 - OTK - Cierny Peter 173
1476 - OTK - Cierny Peter 176
3806 - P V - Schwarzer Peter 178
1373 - Piatnik - Schwarzer Peter mit Hündebildern 181
1698 - Piatnik - Schwarzer Peter 184
0291 - Piatnik - L’homme noir 187

0917 - Piatnik - Schwarzer Peter mit Tierbildern 190
1699 - Piatnik - Schwarzer Peter 194
4149 - Ravensburger - Schwarzer Peter 197
3520 - Russell - Old Maid 200
1383 - Sajnic - Crni Petar - Jedrenjaci 203
0289 - F. X. Schmid - Schwarzer Peter 205
0690 - F. X. Schmid - Schwarzer Peter 208
2067 - F. X. Schmid - Schwarzer Peter 211
3970 - F. X. Schmid - Schwarzer Peter mit lustigen Tierbildern 214
4709 - Schmid - Schwarzer Peter 217
4710 - Schmid - Der Schwarzer Peter 221
4039 - F. X. Schmid ? - Schwarzer Peter 224
4040 - F. X. Schmid ? - Schwarzer Peter 226
2300 - E. Schmidt - Wer weiss es? 230
2288 - Senkeisen - Peterspiel 232
0570 - Tower press - Donkey 235
4193 - Tower Press - Donkey 237
4192 - Tower Press - Old maid 239
3932 - USPCC - Old maid 241
0367 - AS VEB - Sto pripada zajedno? 243
0365 - AS VEB - Veliki ili mali ? 247
0366 - AS VEB - Ovdje sam kod kuće 250
3979 - AS VEB - Helft Brände verhüten! 253
4659 - AS VEB - Bleibt gesund! 256
4660 - AS VEB - Spiele mit - reime mit 259
4766 - Whitman - Old maid 262
4449 - Willeb - Jeu de mariages - Mistigri 264
4472 - Willeb - Jeu de mistigri 1477 267
0363 - Znasc Znak - Crni Peter 270
0550 - Fabbricante sconosciuto - Il gioco dell'asino 273
4206 - Fabbricante sconosciuto - Le jeu de l'île Tatouille 275
4601 - Fabbricante sconosciuto - Drago nero - pubblicità Magnesia san Pellegrino 277
4459 - Fabbricante sconosciuto - Mistigri - Les fables de La Fontaine 280

4667 - Fabbricante sconosciuto - Oldtimers II 283
4668 - Fabbricante sconosciuto - Zirkus 285
4669 - Fabbricante sconosciuto - Märchen 287