

**I mazzi di carte  
per adulti**

**Altri giochi**

In questa monografia troviamo mazzi che, per il loro contenuto o la loro complessità, sono destinati agli adulti.

Ci sono giochi oggi scomparsi come quelli del 21, in voga in Francia a fine '800, o quello del cavallo bianco, noto come campana e martello in Gran Bretagna e nei paesi di lingua tedesca.

Troviamo mazzi per giochi particolari, come il Rook o il Quittli, mazzi di carte usati da quelle comunità religiose che ritengono peccaminoso giocare a carte con i mazzi standard. Un altro filone è quello del gioco dei 100 poeti, molto popolare in Giappone specialmente durante le feste per il nuovo anno.

Tra i mazzi per adulti non potevano mancare carte con fanciulle più o meno vestite, ma ci sono anche mazzi didattici, come quello per conoscere i vari tipi di funghi, i quadri di una pinacoteca o mazzi che insegnano la geografia o la storia.

Troviamo anche mazzi per simulare una partita di golf, una gara di freccette, per indovinare i risultati del totocalcio, altri con sciarade o rebus.

# 4863 - Angel - Gioco dei 100 poeti

Nome	Gioco dei 100 poeti - Ogura Hyakunin isshu - Uta karuta
Fabbricante	Angel Playing Card Sales Co., Ltd.
Paese	Giappone
Numero carte	200
Anno	200x
Tipo mazzo	Hyakunin isshu
Dimensioni	mm. 75x53

Questo mazzo, in giapponese *Hyakunin isshu* (cento persone, una poesia) o *Uta karuta* (carte delle poesie), nasce nel 17° secolo, agli inizi del periodo Edo, ed è popolare ancora oggi, specie durante le feste per il capodanno.

È composto da 200 carte: 100 con disegnato un poeta e un suo tanka, e 100 con il finale dello stesso. Il tanka è un componimento poetico di 31 sillabe scritte su cinque righe. La raccolta di poesie di solito è quella compilata da Fujiwara no Teika nel periodo Heian.

Scopo del gioco è abbinare le due carte relative alla stessa poesia.

Le 100 carte con i due versi finali dei poemi (*tori fuda* o carte da afferrare) sono equamente distribuite tra due squadre di giocatori. Il conduttore del gioco, che ha davanti a sé le 100 carte con la figura dell'autore e i poemi completi (*yomi fuda* o carte da leggere), ne sceglie una e inizia a recitarne i versi. I giocatori devono individuare la carta su cui è riportato il finale della lirica letta e impossessarsene togliendola dal gioco.

Il gioco è molto movimentato e la disputa delle carte a volte violenta; per evitarne la rottura, oltre alle carte tradizionali su cartoncino molto spesso, esistono anche mazzi con le tori fuda in legno (*ita karuta* 板かるた).

Il retro nei mazzi moderni non è più rivoltinato, ma semplicemente nero. La cornice nera sul verso simula la rivolti natura.



喜撰法師  
わが庵は都のたつみ  
しかぞすむ  
世を  
うら山と  
人はいふなり



8

安倍仲磨  
天の原  
ふりさけ  
見れば  
春日なる  
二笠の山に  
いでし月かも



7

中納言家持  
かさぎの  
渡せる橋に  
おく霜の  
白きを見れば  
夜ぞふけにける



6

猿丸大夫  
奥山に  
もみぢふみわけ  
なく鹿の  
声聞くときぞ  
秋はかなしき



5

藤原道信朝臣  
あけぬれば  
暮るる  
ものとは  
しりながら  
なほうらめしき  
朝ぼらけかな



92

藤原実方朝臣  
かくとだに  
えやはいぶきの  
さしも草  
さしもしらじな  
もゆる思ひを



91

蟬丸  
これやこの  
行くも帰るも  
わかれては  
知るも知らぬも  
あふ坂の関



10

小野小町  
花の色は  
うつりにけりな  
いたづらに  
わが身よにふる  
ながめせしまに



9

和泉式部  
あらざらむ  
この世のほかの  
思ひ出に  
いまひとたびの  
あふこともかな



36

大納言六任  
滝の音は  
たえて久しく  
なりぬれど  
名こそ流れて  
なほ聞こえけれ



55

儀同三司母  
忘れじの  
ゆくすゑまでは  
かたければ  
今日をかぎりの  
いのちとよかな



54

右大将道綱母  
なげきつつ  
ひとりぬる夜の  
あくるまは  
いかに久しき  
ものとかはしる



53

小式部内侍  
大江山  
いく野の道の  
遠ければ  
まだふみも見ず  
天の橋立



60

赤染衛門  
やすらはで  
寝なましものを  
さ夜ふけて  
かたぶくまでの  
月をみしかな



59

大貳二位  
ありま山  
あなの笹原  
風吹けば  
いでそよ人を  
忘れやはする



58

紫式部  
めぐりあひて  
見しやそれとも  
わかぬまに  
雲がくれにし  
夜半の月かな



57

河原左大臣  
みちのくの  
しのぶもぢずり  
誰ゆゑに  
乱れそめにし  
われならなくに



14

陽成院  
つくばねの  
峰よりおつる  
みなの川  
こひぞつもりて  
淵となりぬる



13

僧正遍昭  
天つ風  
雲のかよひ路  
吹きとちよ  
をとめの姿  
しばしとどめむ



12

参議篁  
わたの原  
八十島かけて  
こぎいでぬと  
人には告げよ  
あまのつり舟



11

藤原敏行朝臣  
すみの江の  
岸による波  
よるさへや  
夢のかよひ路  
人めよくらむ



18

在原業平朝臣  
ちはやぶる  
神代もきかず  
竜田川  
からくれなるに  
水くくるとは



17

中納言行平  
立ちわかれ  
いなばの山の  
峰に生ふる  
まつとし聞かば  
いま帰り来む



16

光孝天皇  
君がため  
春の野にいでて  
若菜つむ  
わが衣手に  
雪はふりつつ



15

清少納言  
夜をこめて  
鳥のそらねは  
はかるとも  
よに逢坂の  
関はゆるさじ



62

伊勢大輔  
いにしへの  
奈良の都の  
八重桜  
けふ九重に  
にほひぬるかな



61

元良親王  
わびぬれば  
いまはたおなじ  
難波なる  
みをつくしても  
あはむとぞ思ふ



20

伊勢  
難波潟  
みじかき芦の  
ふしのまも  
あはでこの世を  
すぐしてよとや



19

前大僧正行尊  
もろとも  
あはれと思へ  
山桜  
花よりほかに  
しる人もなし



66

相模  
うらみわび  
ほさぬ袖だに  
あるものを  
恋にくちなむ  
名こそをしけれ



65

権中納言定頼  
朝ぼらけ  
宇治の川霧  
たえだえに  
あらはれ  
わたる  
瀬々の網代木



64

左京大夫道雅  
いまはただ  
思ひ絶えなむ  
とばかりを  
人づつながら  
言ふよしもがな



63

良運法師  
 宿をたちいでて  
 ながむれば  
 秋の夕ぐれ  
 づこも  
 おなじ



67

能因法師  
 あらしふく  
 み室の山の  
 もみぢはは  
 竜田の川の  
 錦なりけり



68

三糸院  
 心にも  
 あらでつき世に  
 ながらへば  
 恋しかるべき  
 夜半の月かな



69

周防内侍  
 春の夜の  
 ゆめばかりなる  
 手枕に  
 かひなくたたむ  
 名こそをしけれ



70

菅家  
 このたびは  
 ぬきも  
 とりあへず  
 手向山  
 もみぢのにしき  
 神のまにまに



21

大江千里  
 月みれば  
 ちちに物こそ  
 わが身ひとつの  
 秋にはあらねど



22

文屋康秀  
 吹くからに  
 秋の草木の  
 しをるれば  
 むべ山風を  
 嵐といふらむ



23

素性法師  
 いまこむと  
 いひしばかりに  
 長月の  
 ありあけの月を  
 待ちいでつるかな



24

源宗于朝臣  
 山里は  
 冬ぞさびしき  
 まきりける  
 人も草も  
 かれぬと思へば



25

中納言兼輔  
 みかの原  
 わきて流るる  
 いづみ川  
 づみきとてか  
 恋しかるらむ



26

真信公  
 小倉山 峰の  
 もみぢは  
 心あらば  
 いまひとたびの  
 みゆき  
 待たなむ



27

三糸右大臣  
 名にしおはば  
 逢坂山の  
 さねかつら  
 人にしられて  
 来るよしもがな



28

祐子内親王家紀伊  
 音にきく  
 たかしの浜の  
 あだ波は  
 かけじや袖の  
 ぬれもこそすれ



29

大納言経信  
 夕されば  
 門田の稲葉  
 おとづれて  
 芦のまろやに  
 秋風ぞ吹く



30

壬生忠岑  
 ありあけの  
 つれなく見えし  
 別れより  
 あかつきばかり  
 うきものはなし



31

凡河内躬恒  
 心あてに  
 折らばや  
 折らむ  
 初霜の  
 おきまどはせる  
 白菊の花



32

法性寺入道前関白太政大臣  
わたの原  
こぎいでて  
みれば  
久方の  
雲にまがふ沖つ白波



76

藤原基俊  
ちぎりおきし  
させもが露を  
いのちにて  
あはれ今年の  
秋もいぬめり



75

源俊頼朝臣  
憂かりける  
人を初瀬の  
山おろし  
はげしかれとは  
祈らぬものを



74

前中納言匡房  
高砂の  
をへの桜  
咲きにけり  
外山のかすみ  
たたずもあらなむ



73

待賢門院堀川  
長からむ  
心もしらず  
黒髪の  
みだれてけさは  
物をこそ思へ



80

左京大夫顕輔  
秋風に  
たなびく雲の  
たえ間より  
もれいづる月の  
かげのさやけさ



79

源兼昌  
淡路島  
かよふ千鳥の  
なく声に  
幾夜ねごめぬ  
須磨の関守



78

崇徳院  
瀬をはやみ  
岩にせかるる  
滝川の  
われても末に  
あはむとぞ思ふ



77

藤原興風  
誰をかも  
しる人にせむ  
高砂の  
松も昔の  
友ならなくに



34

紀友則  
ひさかたの  
光のどけき  
春の日に  
しづ心なく  
花のちるらむ



33

春道列樹  
山川に  
風のかけたる  
しがらみは  
ながれもあへぬ  
もみぢなりけり



32

坂上是則  
朝ぼらけ  
ありあけの  
月と見るまでに  
吉野の里に  
ふれる白雪



31

右近  
忘らるる  
身をば思はず  
ちかひてし  
人のいのちの  
惜しくもあるかな



38

文屋朝康  
白露に  
風の吹きこしく  
秋の野は  
つらぬきとめぬ  
玉ぞ散りける



37

清原深養父  
夏の夜は  
まだ宵ながら  
あけぬるを  
雲のいづこに  
月やどるらむ



36

紀貫之  
人はいさ  
心もしらず  
ふることは  
花ぞ昔の  
香にはひける



35

道因法師  
思ひわび  
さてもいのちは  
あるものを  
憂きにたぬは  
涙なりけり



82

後徳大寺左大臣  
ほととぎす  
鳴きつる方を  
ながむれば  
ただありあけの  
月ぞ残れる



81

平兼盛  
しのぶれど  
色にいでにけり  
わが恋は  
物や思ふと  
人のとくまて



40

参議等  
浅茅生の  
小野の篠原  
しのぶれど  
あまりてなどか  
人の恋しき



39

西行法師  
なげけとて  
月やは物を  
思はする  
かち顔なる  
わが涙かな



86

俊恵法師  
夜もすがら  
物思ふころは  
明けやらで  
閨のひまさへ  
つれなかりけり



85

藤原清輔朝臣  
ながらへば  
また  
このごろや  
しのぶれむ  
憂しと見しせぞ  
今は恋しき



84

皇太后宮大夫俊成  
世の中よ  
道こそなけれ  
思ひ入る  
山の奥にも  
鹿ぞ鳴くなる



83

殷富門院大輔  
見せばやな  
雄島のあまの  
袖だにも  
ぬれにぞぬれし  
色はかはらず



90

式子内親王  
玉のをよ  
たえなはたえね  
ながらへば  
忍ぶることの  
弱りもぞする



89

皇嘉門院別当  
難波江の  
芦のかりねの  
ひとよゆゑ  
みをつくしてや  
恋ひわたるべき



88

寂蓮法師  
村雨の  
露もまだひぬ  
まきの葉に  
霧たちのぼる  
秋の夕ぐれ



87

中納言朝忠  
あふことの  
たえてしなくは  
なかなかに  
人をも身をも  
恨みざらまし



44

権中納言敦忠  
あひみでの  
のちの心に  
くらぶれば  
昔は物を  
思はざりけり



43

清原元輔  
ちぎりきな  
かたみに袖を  
しぼりつつ  
末の松山  
波こそじとは



42

壬生忠見  
恋すてふ  
わが名はまたき  
立ちにけり  
人しれずこそ  
思ひそめしか



41

源重之  
風をいたみ  
岩うつ波の  
おのれのみ  
くだけて物を  
思ふころかな



48

惠慶法師  
八重むぐら  
しげれる宿の  
さびしきに  
人こそ見えね  
秋は来にけり



47

曾禰好忠  
由良のとを  
わたる舟人  
かぢをたえ  
ゆくへも知らぬ  
恋の道かな



46

謙徳公  
あはれとも  
いふべき人は  
思ほえて  
身のいたづらに  
なりぬべきかな



45

二条院讃岐  
わが袖は  
潮干にみえぬ  
沖の石の  
人こそしらね  
かわくまもな



92

後京極摂政前太政大臣  
きりぎりす  
鳴くや霜夜の  
さむしちに  
夜かたしき  
ひとりかも寝む



91

藤原義孝  
君がため  
惜しからざりし  
いのちさへ  
長くもがな  
思ひけるかな



50

大中臣能宣  
みかきもり  
衛士の  
たく火の  
夜はもえ  
昼は消えつつ  
物をこそ思へ



49

入道前太政大臣  
花とさふ  
嵐の庭の  
雪ならで  
ふりゆくものは  
わが身なりけり



96

前大僧正慈円  
おほけなく  
うき世の民に  
おほふかな  
わが立つ所に  
墨染の袖



95

参議雅経  
み吉野の  
山の秋風  
さ夜ふけて  
ふるさと寒く  
衣つつなり



94

鎌倉右大臣  
世の中は  
つねにもがもな  
なぎさこく  
あまの小舟の  
つなでかなしも



93



順徳院  
ももしきや  
ふるき軒はの  
しのぶにも  
なほあまりある  
昔なりけり



後鳥羽院  
人もをし  
人もつらめし  
あぢきなく  
世を思ふゆゑに  
物思ふ身は



従二位家隆  
風そよぐ  
ならの小川の  
夕ぐれは  
みそぎぞ夏の  
しるしなりける



権中納言定家  
こぬ人を  
まつほの浦の  
夕なぎに  
焼くやもしほの  
身もこがれつつ

なほあまり  
あるむかし  
なりけり

よをおもふ  
ゆゑにもの  
おもふみは

みそぎそな  
つしるし  
なりける

やくやもし  
ほのみもこ  
かれつつ

小倉百人一首  
読本  
令和  
令和に読み解く

HIRW  
4 962514 300884  
日本製  
エンゼルラング販売株式会社  
近江神室 近江  
エンゼルラング販売株式会社

小倉百人一首  
百人一首専用紙を使用  
令和  
REIWA

小倉百人一首

凡例

- 一、百人一首の歌と作者のふりがなは歴史的かなづかいにしました。
- 二、歌のあとにはそれぞれに口語訳を記しました。
- 三、百人一首の歌の横に①のように数字で示してあるものは後に註としてかかげました。
- 四、歌の下に「後撰集」などあるものは収められている歌集名です。

れています。このため教材用としてもきわめて重宝にお使いいただけると思います。

この札は、わが国の文化の宝庫ともいえるべき世界を、いまふたたび現代に生きる私たちの手で染筆し、優雅なあそびのひとつの一助としていきたいという願いから創作しました。

どうぞ末永くご愛用のほど、何卒よろしくお願ひ申し上げます。

素材には、別抄きの百人一首専用の厚口抄造紙を使用、紙の風合いを生かし、手触りよく仕上げました。

ご存知のように、小倉百人一首は藤原定家（一一六二〜一二四一）が小倉山荘にこもった時に勅撰集を選び色紙にしたところから始まったとされています。その撰歌は天智天皇から藤原家隆、雅経の時代にわたっており、春夏秋冬の歌三十二首、恋歌四十三首、その他、殊など二十五首で構成されており、そこにはその時代の息吹が聞こえ、ロマンとリアリズムが脈々と流れています。

新しい華やかさを表現し、あくまで光琳画風を継承し、他社製品とは異なり、格調と重厚味を加味しています。

さらに五七五七七の韻律を明快にするため、文字の配列を韻律に合わせ、小さなお子様方にも容易に馴染めるようデザインされています。

小倉百人一首

百人一首はわが国の伝統あるカードゲームの一つです。優雅で品格のあるあそびとして多くの人々に親しまれてきました。

そしてその札もさまざまな意匠がこらされ、華麗に豪華に彩られたものも数多く作られました。中でも美術工芸の偉大な巨匠尾形光琳の手による札が近年になって発見され、多くの愛好家が目を輝かせました。

ここにお届けする札は、その光琳の豪華な精神と繊細な技巧に学び、これを現代的な視点から捉え、新しい華やかさ、ゆたかなムードを添えていただくよう創作したものです。



retro

小倉百人一首 令和読本

発行日 令和元年 六月一日

発行所 エンゼルトランフ販売株式会社

京都府相楽郡精華町精華台

八丁目一五

不許複製 非売品

三、あしびきの山鳥の尾のしだり尾の  
ながくし夜をひとりかむねむ

夜はひとりで寝ると言われるが、大したことがあって、その尾の尾に、長い夜の夜に、しん人にも寝ないで、私もひとり、やちやく寝ることのつまりさ。

四、田子の浦にうらいて見れば白妙の  
富士の高嶺に雪はふりつ

田子の浦の海に出で仰ぎ見る、富士の高嶺は、真白に雪が降りつもり、ふりつりして、何と荘重な眺めであること。

一、秋の田のかりほの庵の  
若をあらみ  
わが衣手は露にぬれつ

秋の田の刈穂を眺めて守る風小庵の、若の髪が露にぬれて、私の衣の手は、露にぬれてぬれ、けています。

二、春すきて夏来にけらし白妙の  
衣はすてふ天の香具山

春もすきて、も夏が来てしまったらしい、赤子が夏衣をさらして干す天の香具山にも、白い衣が、あの様に干してある。

神皇正統記(生没年不明)  
万葉集(天智天皇)

山部朝臣(生没年不明)  
万葉集(天智天皇)

天智天皇(西暦645-710)  
萬葉集(天智天皇)

持統天皇(西暦645-710)  
萬葉集(天智天皇)

# 0368 - ARRCO - O-shlemiel !

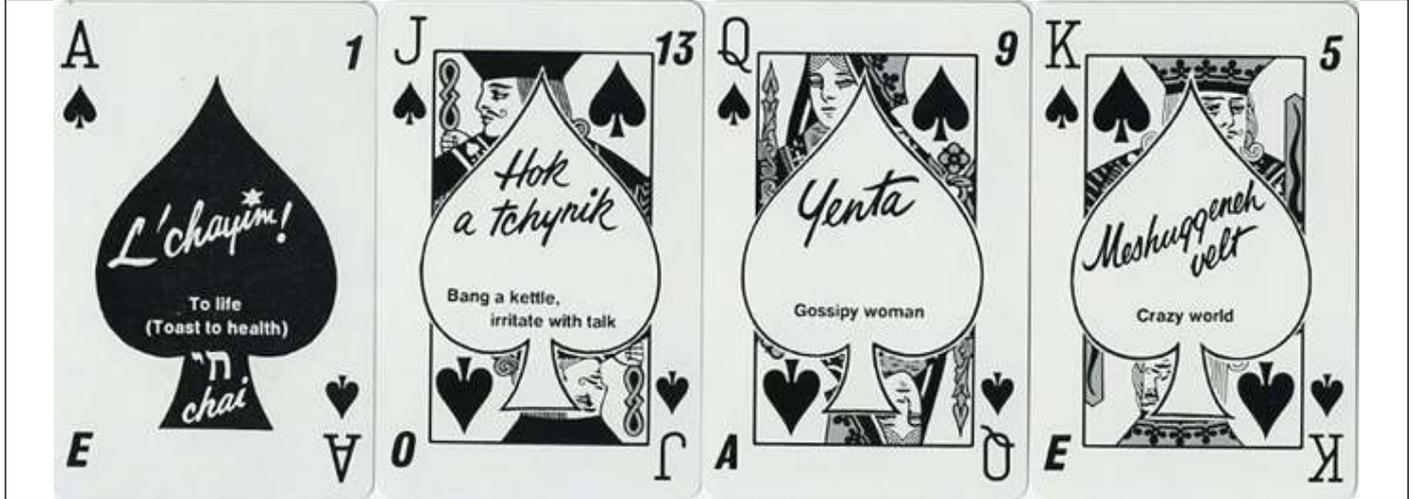
Nome	<b>O-shlemiel !</b>
Fabbricante	<b>ARRCO per Originals Only Co.</b>
Paese	<b>U S A</b>
Numero carte	<b>52 + 2 joker</b>
Anno	<b>1974</b>
Tipo mazzo	
Dimensioni	<b>mm. 89x57</b>

Il mazzo O-shlemiel! (che peccato!) ha sullo sfondo di ogni carta i disegni del mazzo internazionale, ma al centro c'è il profilo del seme in grande con all'interno un termine o una frase in yiddish con la traduzione in inglese.

Lo yiddish è un dialetto parlato dagli Ebrei nell'Europa centrale e orientale e da quelli da qui emigrati negli Stati Uniti d'America, dialetto che discende dal tedesco.

Allegato al mazzo 2 foglietti di istruzioni per numerosi giochi, tra cui il Tsuris (in yiddish seccature, stress o preoccupazioni), definito "il più brillante gioco di carte al mondo".





THE PUBLIC IS HEREBY NOTIFIED THAT EXCLUSIVE RIGHTS ARE CLAIMED TO THE VARIOUS FRONT AND BACK DESIGNS OF "O-SHLEMIEL" PLAYING CARDS AND INSTRUCTION BOOKLET INCLUDING NAMES AND OTHER DISTINGUISHING ELEMENTS THEREOF.

**O'Shlemiel!**  
Card games with Yiddish

**24 NEW GAMES**

52 unique and humorous cards plus 2 Jokers; all with Yiddish words or phrases and translations. PLUS instructions for 24 new games!

IN THIS BOOKLET  
**YOUR CHOICE OF**

- 12 NEW GAMES FOR ADULTS
- 12 EASY NEW GAMES FOR CHILDREN
- WORD GAMES • MATH GAMES
- COMBINATION GAMES

**ALSO** PLAY REGULAR GAMES LIKE BRIDGE, WITH FUN!

OFFICIAL RULES: 8-CARD "TSURIS"

**"The brightest new card game in the world"**

**How To Play "TSURIS"**

*TSURIS is the first game in the history of cards which stimulates thinking in 3 ways!*

It is unique new fun because our cards have 3 corners for play instead of the usual one. See page 2 at right which is taken from our Instruction Booklet. TSURIS is one of the more than 24 games described there; below are new expanded directions for play.

# 2286 - ASS - Liebe ist ....

Nome	Liebe ist .... 3896/2
Fabbricante	ASS Vereinigte Altenburger und Stralsunder Spielkartenfabriken AG
Paese	Germania Occidentale
Numero carte	24
Anno	1970
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 65x44

I disegni di Kim Casali (1941-1997) furono creati come consigli per il suo futuro marito. Il fabbricante consiglia di usare queste carte come biglietti da regalare al partner. Si tratta di consigli per conquistare l'amata: *Liebe ist... ihre Strafzettel zu bezahlen, ohne mit der Wimper zu zucken* (l'amore è ... pagare le sue multe senza battere ciglio), *Liebe ist... ihr die Füsse zu massieren, wenn sie vom Ausverkauf heinkommt* (l'amore è ...massaggiarle i piedi quando torna dai saldi) o *Liebe ist...ihr die Hausarbeiten abzunehmen, die sie nicht leiden kann* (l'amore è ...fare i lavori di casa che non le piacciono).



Liebe ist...



...ihr den Waschkorb runterzutragen.

Liebe ist...



...ihr ein Kissen unter den Kopf zu schieben, wenn sie einen Augenblick ausruhen möchte.

Liebe ist...



...etwas Eiskaltes zum Trinken zu machen, obzwar es eigentlich für jede Bewegung zu heiß ist.

Liebe ist...



...ihr jeden Zahltag Süßigkeiten und Blumen mit nach Hause zu bringen.

Liebe ist...



...ihr unaufgefordert den Rücken mit Sonnenöl einzureiben.

Liebe ist...



...ihr zum Geburtstag einen ganzen Haufen Glückwünsche zu schicken.

Liebe ist...



...einen Teil der Beeren in ihren Korb zu tun.

Liebe ist...



...ihr im Bad liebevoll den Rücken zu bürsten.

Liebe ist...



...sie anzurufen, um ihr zu sagen, daß man an sie denkt.

Liebe ist...



...ihr Geld für einen Einkaufsbummel in die Hand zu drücken.

Liebe ist...



...ihr die Hausarbeiten abzunehmen, die sie nicht leiden kann.

Liebe ist...



...ganz besonders zeitig aufzustehen, um sie zum Ausverkauf zu fahren.

Liebe ist...



...ihr zu schreiben,  
wo auch immer man sich  
gerade befindet.

Liebe ist...



...für ihren Wagen  
den verschneiten Weg  
freizuschaukeln.

Liebe ist...



...ihr beim Einkauf  
die Pakete zu tragen.

Liebe ist...



...als erster aufzustehen,  
um den Kaffee zu machen.

Liebe ist...

... **SIE**  
zu verwöhnen



©1970 United Feature  
Syndicate, Inc.

3896/2

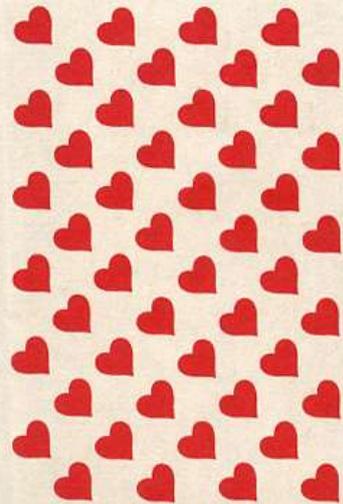
Ein Spiel von



»Verwöhnen Sie  
Ihren Partner.  
Sagen Sie ihm  
etwas Nettes  
mit einem Kärtchen.«

Liebe ist...  
Kärtchen mit Herz  
zum Verschenken  
und Zustecken

ASS Vereinigte  
Altenburger und Stralsunder  
Spielkartenfabriken AG  
7022 Leinfelden-Echterdingen 1



# 3284 - Bermann - Les marins in Afrique

Nome	<b>Die Seefahrer in Africa - Les marins in Afrique</b>
Fabbricante	<b>J. Bermann u. Sohn (fabbricante originale)</b>
Paese	<b>Austria</b>
Numero carte	<b>28</b>
Anno	<b>Inizi 19° secolo - ristampa 1970</b>
Tipo mazzo	
Dimensioni	<b>Formati vari</b>

Mi ero riproposto di non inserire riproduzioni di vecchi mazzi, ma non ho resistito di fronte a questo mazzo di inizi '800 ristampato oltre mezzo secolo fa.

Prendo la descrizione dal foglietto allegato.

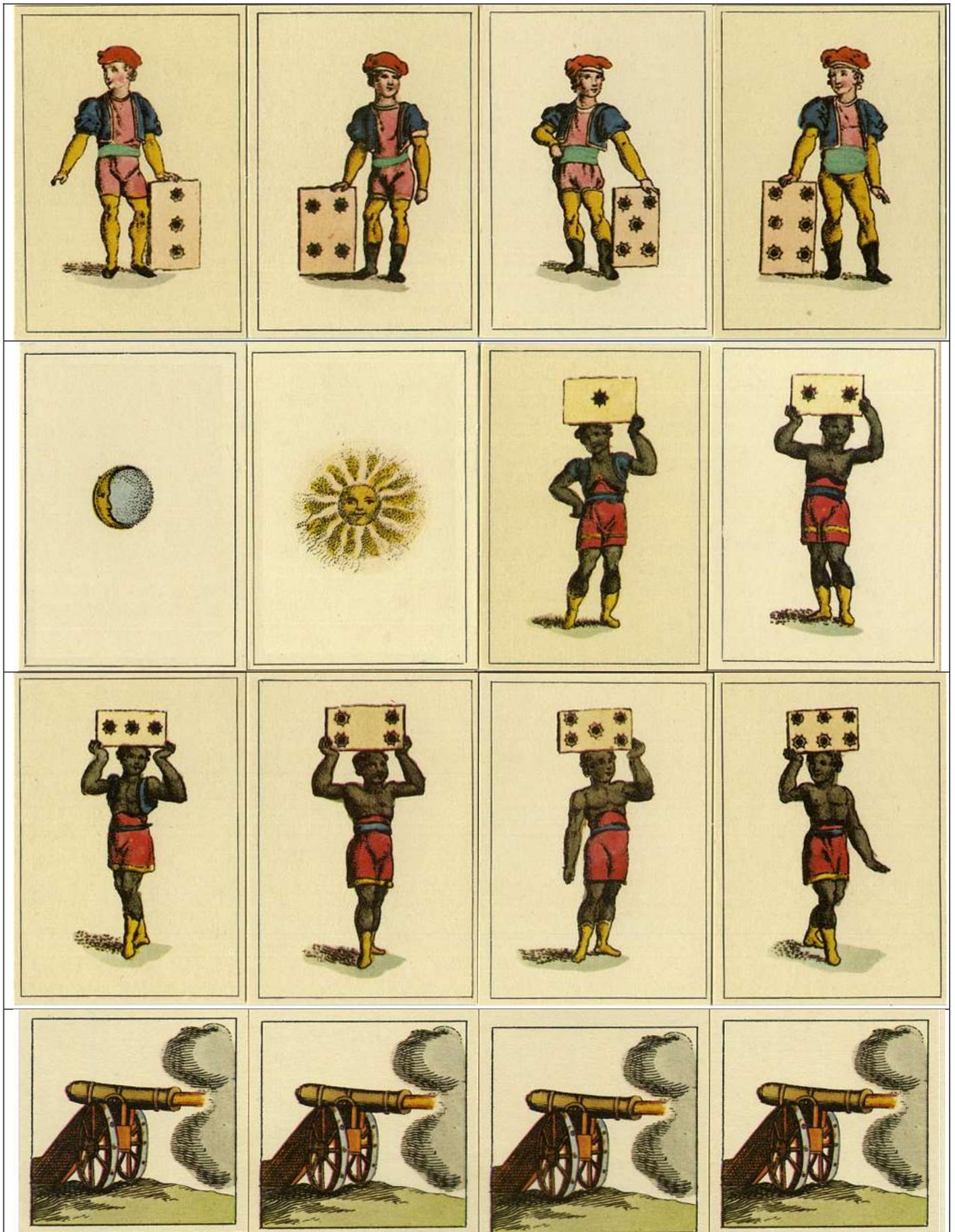
Questo divertente gioco si compone di 4 carte grandi e 24 piccole.

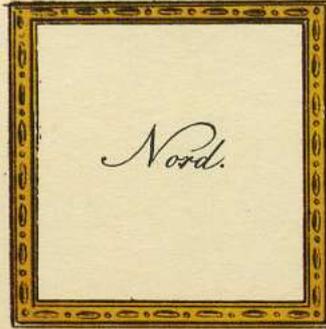
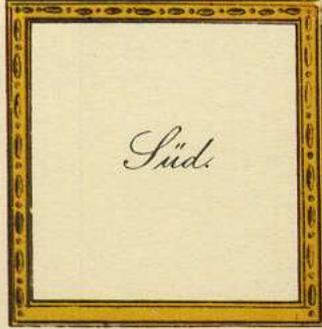
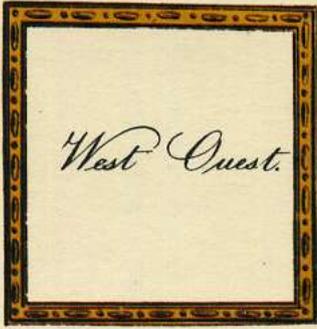
Le prime (*riga 1*) hanno le figure di 2 capitani e 2 piloti, europei e africani. Le carte piccole hanno disegnato il loro equipaggio, una cassa, un vascello, il sole e la luna, 4 cannoni e 4 con scritti i punti cardinali, queste ultime definite le spiagge del mondo.

Scopo del gioco è “rappresentare le reciproche relazioni del capitano e del pilota con le carte piccole”

Oltre alla descrizione delle carte le spiegazioni proseguono con le istruzioni per il gioco.







### Les Marins en Afrique.

Ce jeu amusant se compose de 4 grandes cartes et 24 petites, dont les premières contiennent les figures d'un capitaine et d'un pilote européen et africain; les petites représentent leur équipage (en 12 feuilles), un vaisseau, une caisse, le soleil, la lune, 4 canons et les 4 plages du monde. Le but du jeu est de représenter les relations réciproques du capitaine et du pilote sur ces petites cartes; la donne s'arrangera donc de manière, qu'on placera toujours un capitaine ou un pilote près de son équipage; savoir le premier joueur à côté de celui qui donne, recevra une grande carte; le suivant 6 petites; le troisième encore une grande, le quatrième des petites etc., jusqu'à ce que toutes les 28 cartes soient distribuées. (Voyez la notice à la fin.) On découvre alors ses cartes et les possesseurs des petites joueront à leur tour 2 coups avec un dé ordinaire, pour gagner ou perdre envers les possesseurs des cartes grandes, dont toujours le capitaine ou pilote représente le chef du joueur à gauche.

#### Premier Coup.

Le nombre 1 fait payer le possesseur d'une plage de monde	1 jeton,
" " 2 " " " " d'un canon	2 jetons,
" " 3 " " " " de la lune	3 " "
" " 4 " " " " du soleil	4 " "
" " 5 " " " " de la caisse	5 " "
" " 6 " " " " du vaisseau	6 " "

Si le chef du joueur n'est qu'un pilote, on lui payera 1 jeton pour Nro. 1 ou 2; 2 jetons pour 3 ou 4, et 3 jetons pour 5 ou 6. Si le joueur ne posséderait pas la carte dont il amène le numéro, il ne paye qu'un jeton à son chef.

#### Second Coup.

Celui-ci se rapporte sur les 12 cartes avec les figures de l'équipage; le capitaine ou pilote payera donc autant des jetons à son matelot, qu'il aura amené des points, c'est à dire si le joueur possède la figure avec le même numéro; au cas contraire il ne reçoit qu'un jeton, et celui qui l'a possédé de même un jeton.

Après que chacun ait joué ses 2 coups, on distribue les cartes de nouveau et de manière que les matelots deviennent capitaines ou pilotes, et que le gain et la perte se partagent donc proportionnellement; une partie complète se finira donc seulement à la 8<sup>ème</sup> donne.

Si le nombre des joueurs n'atteindrait pas 8, on donne 2 grandes cartes à une personne; si le nombre le dépasse, on donne moins de 6 petites à une, en observant toujours de rigueur le voisinage du chef à son équipage, celle-là partagée au besoin entre 2 personnes ou plus.

Vienne chez J. Bermann et fils,  
Marchand d'Estampes - Editeurs, au Graben à la couronne  
d'or, qui tirent assésamment d'une grande quantité d'autres  
jeux de société, de jeu de jeunesse et d'amusant.



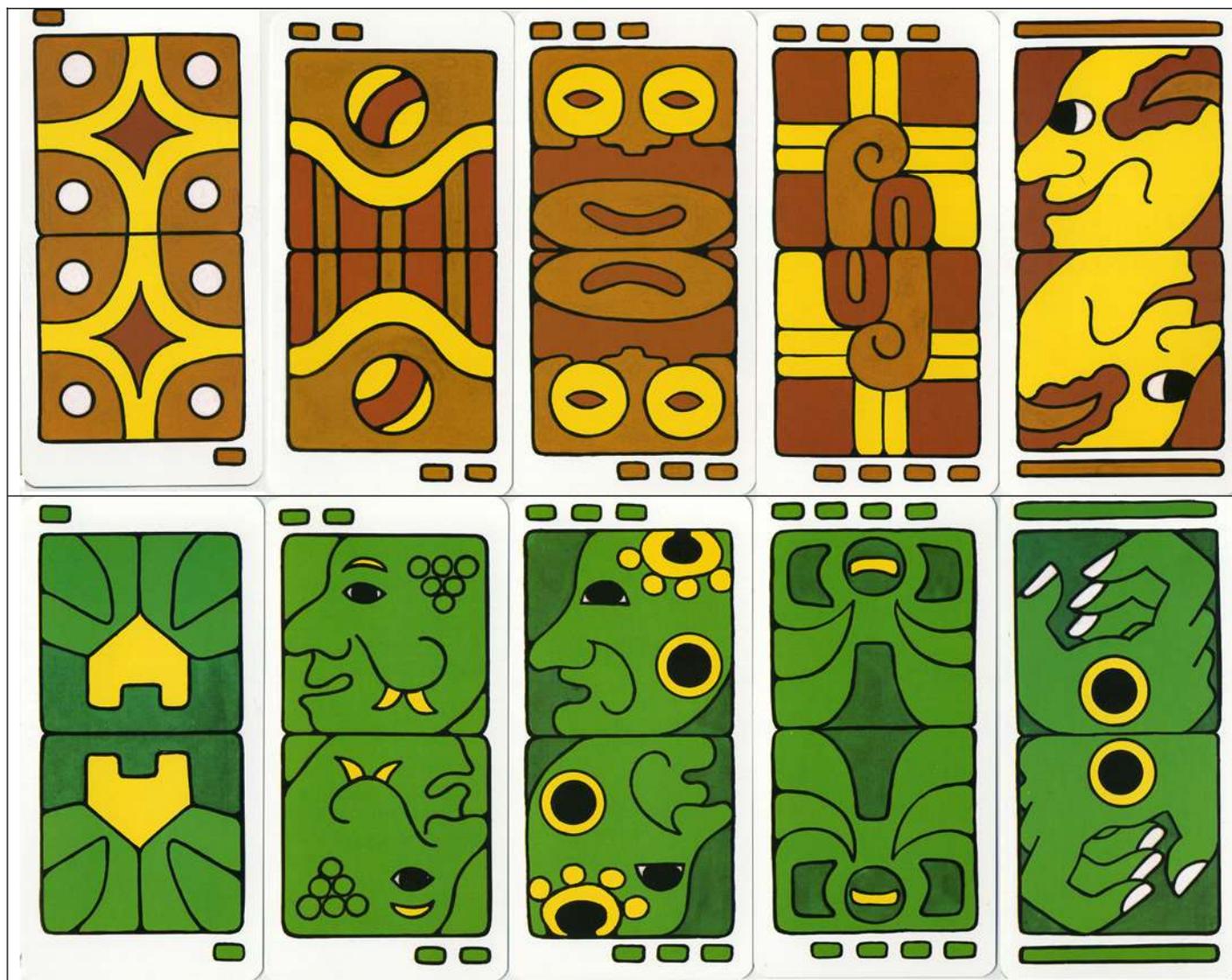
## 3208 - Bouzek - Vinak

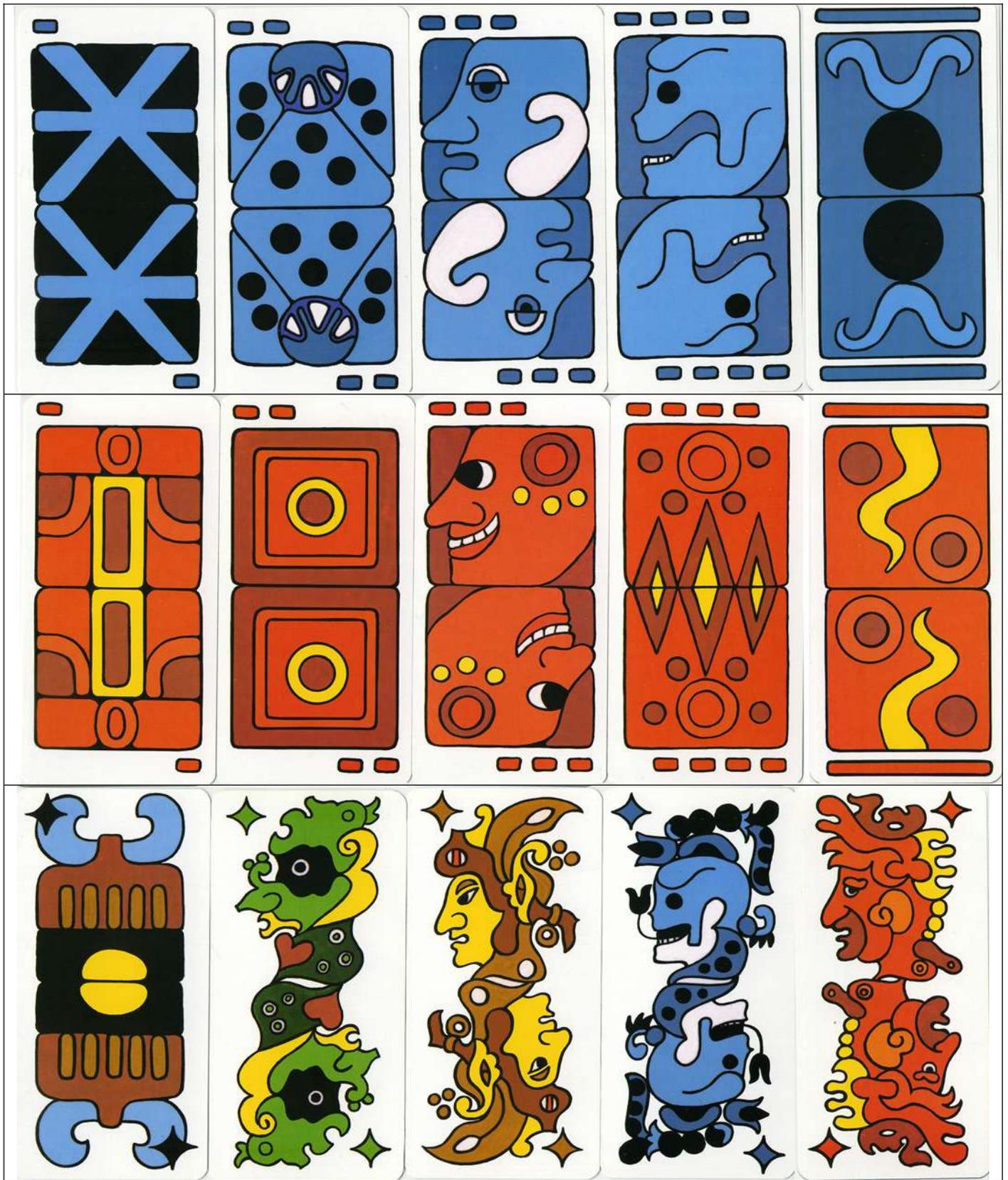
Nome	<b>Vinak Mexikanisches Kartenspiel</b>
Fabbricante	<b>Jan Bouzek</b>
Paese	<b>Germania</b>
Numero carte	<b>43</b>
Anno	<b>1990</b>
Tipo mazzo	
Dimensioni	<b>mm. 121x60</b>

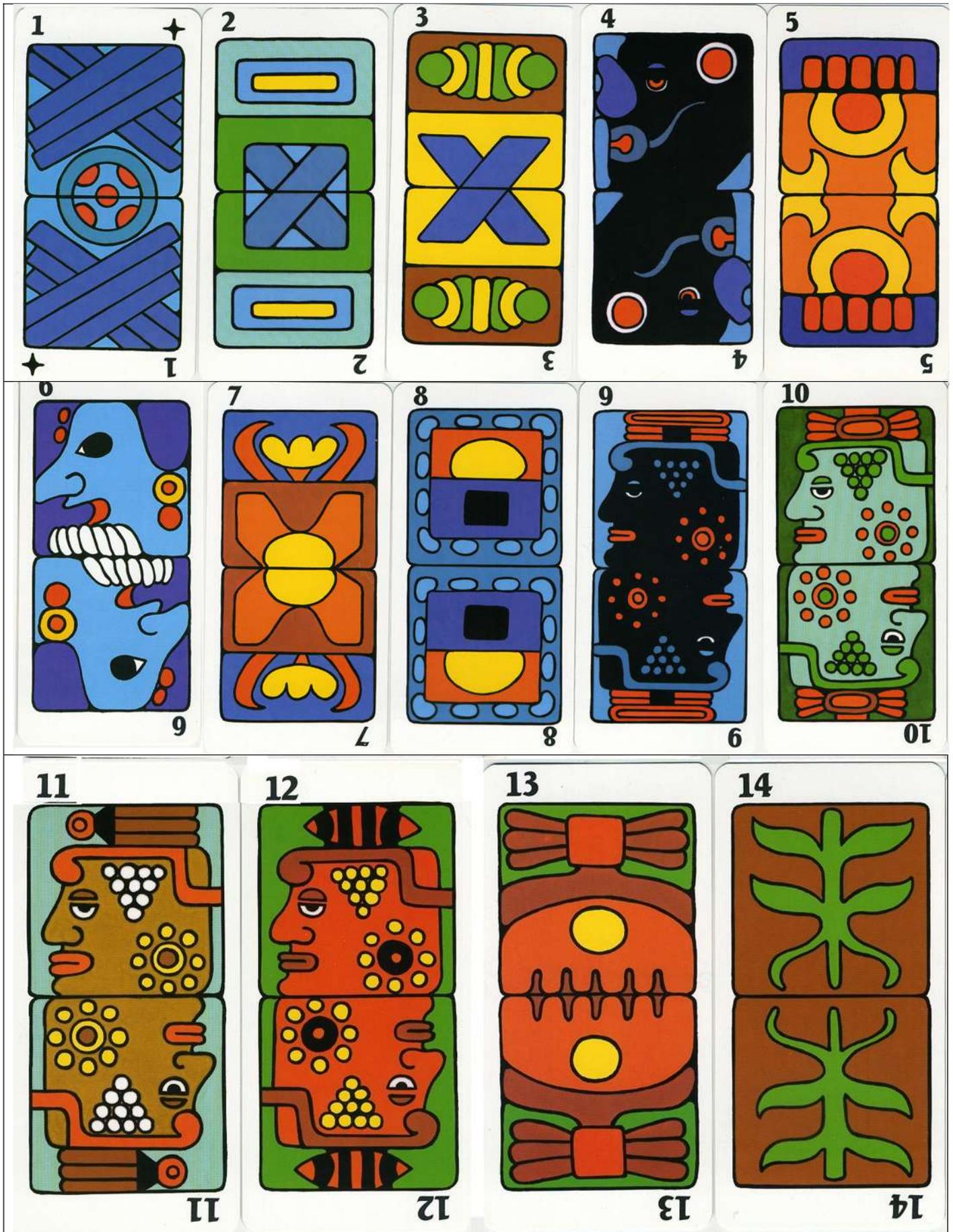
Il mazzo “Vinak - Carte da gioco messicane” è stato disegnato da Pauline Bouzek ispirandosi al calendario usato in centro America prima dell’invasione spagnola e del genocidio di quelle popolazioni.

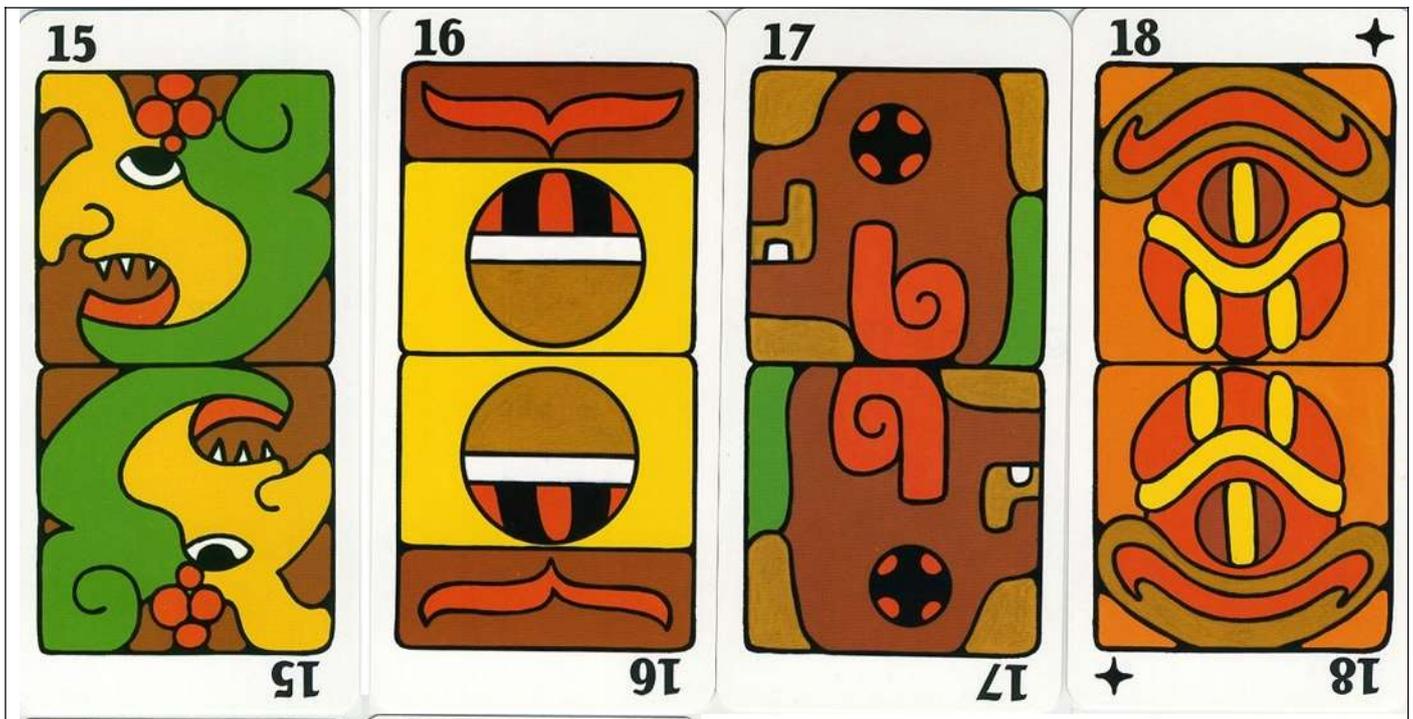
Ci sono 4 semi di diverso colore con carte contrassegnate da 1 a 4 lineette oltre che una linea lunga, 18 carte numerate da 1 a 18 e 5 carte con un indice che sembra il seme di quadri

Al mazzo è allegato un libretto in tedesco con notizie sui disegni del mazzo e regole dei giochi.









6

4. Anfang April war es die personifizierte schwarze FLEDERMAUS.
5. Ende April ein Symbol des SKORPIONS als der Westen.
6. Im Mai, dem ehemaligen Jahresende, der Kopf eines GREISES.
7. Anfang Mai der SOMMER des Sonnenhieroglyphs.
8. Ende Juni, des ehemaligen Jahresanfangs, die schwarze WOLKE, welche die Sonnenscheibe am blauen Himmel verdeckt.
9. Im Juli der schwarze Gott des SCHICKSALS, der Mondgottheit mit der Totenfeier am Anfang der Regenzeit.
10. Anfang August die grüne BLÜTE der Frühlingsfrische.
11. Ende August war der weiße Tag der REINIGKEIT — die Zeit des Aufräumens.

7

12. Im September die rote REIFE mit dem personifizierten Feuer zur Beendigung der Regenzeit.
13. Anfang Oktober die OBSTERNTE.
14. Ende Oktober die Herbstsonne mit der MAISERNTE.
15. Im November der Feiertag des gelbgrünen PAPAGEIS.
16. Anfang Dezember die TROMMEL.
17. Ende Dezember die SCHILDKRÖTE.
18. Im Januar der letzte Feiertag, Feiertag des DONNERS — Kumhu, der Anfang des Schneefalls, der (als sechster Matador) die Trumpfreihe beschließt. — Eine ergänzende Karte ist die Nichtigkeit VAJEB, deren spiralförmige Auswüchse aus leeren Schneckenhäusern entstanden. Beim Vollmond zeichnen

4

Rotes As: Der Sonnengott ICAMNA mit einer Alligator-Kopfbedeckung; er symbolisiert das Feuer, den Osten, den Frühling.

Gelbes As: Der Maisgott JUMKASCH mit der Ähre; er symbolisiert die Erde, den Süden, den Sommer.

Grünes As: Der Sturmgott TSCHAK mit dem Antlitz der Dämmerung, der schwarzen Nacht und des blauen Tages; der grünen Pflanzen und Ernte; er symbolisiert das Wasser, den Westen und den Herbst.

5

Blaues As: Der Todesgott AHPUTSCH mit dem Totenkopf, mit schwarzen Verwesungsflecken und rotem Kriegsblut; er symbolisiert die Luft, den Norden und den Winter.

Diesen vier Farben entsprechen Einsen, Zweier, Dreier, Vierer und Fünfer. Außer diesem Lunarkalender existierte auch das aus 18 Zyklen — Zolkin — bestehende Sonnenjahr TUN.

1. Ungefähr Anfang Februar war das neue Jahr — POP, das zugleich (als fünfter Matador) die Trumpfreihe einleitet.
2. Ende Februar der Feiertag der ERDE, durch Kröte symbolisiert.
3. Im März der Feiertag des FRÜHLINGS mit innerer roten Dürre.



Das Spiel hat seinen Ursprung in dem Kalendersystem der mittelamerikanischen Kulturvölker. Es wird diejenigen fesseln, die gern Tarocks, Marriage, oder Bridge spielen — es verbindet nämlich alle ihre Vorzüge. Mit Vinak spielt man verschiedene, nach dem Risiko abgestufte Spiele.

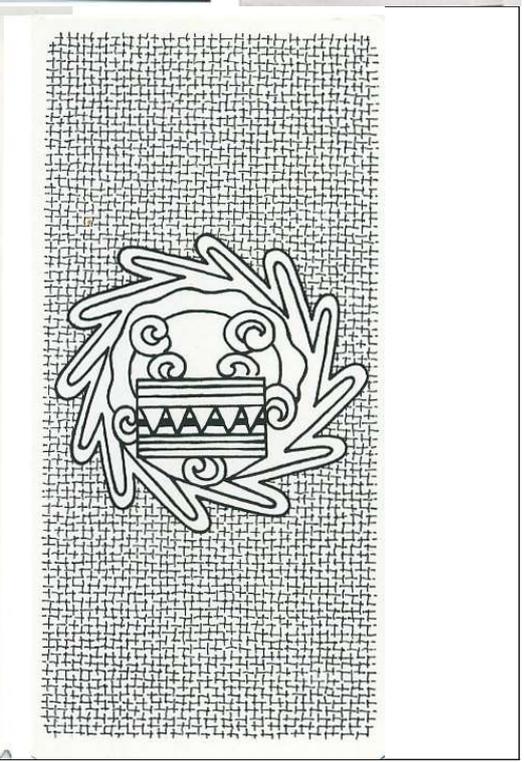
# VINAK

## MEXIKANISCHES KARTENSPIEL

### MEXIKANISCHES KARTENSPIEL

DAS SPIEL HAT SEINEN URSPRUNG IN DEM KALENDERSYSTEM DER MITTELAMERIKANISCHEN KULTURVÖLKER. ES WIRD DIEJENIGEN FESSELN, DIE GERN TAROCKS, MARRIAGE ODER BRIDGE SPIELEN — ES VERBINDET NÄMLICH ALLE IHRE VORZÜGE. MIT VINAK SPIELT MAN VERSCHIEDENE NACH DEM RISIKO ABGESTUFTE SPIELE.

HERAUSGEBER: JAN BOUZEK, D-8000 MÜNCHEN 70

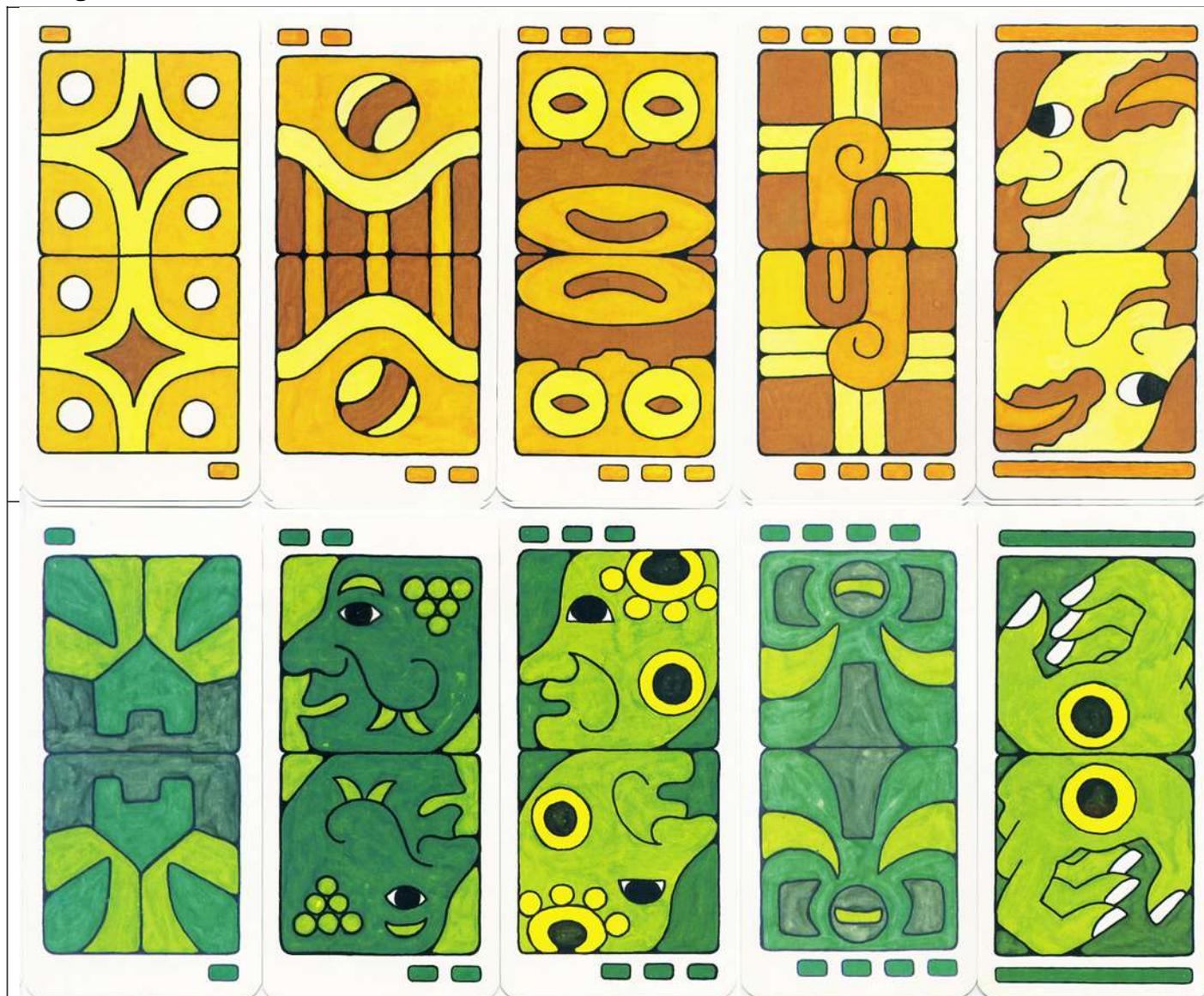


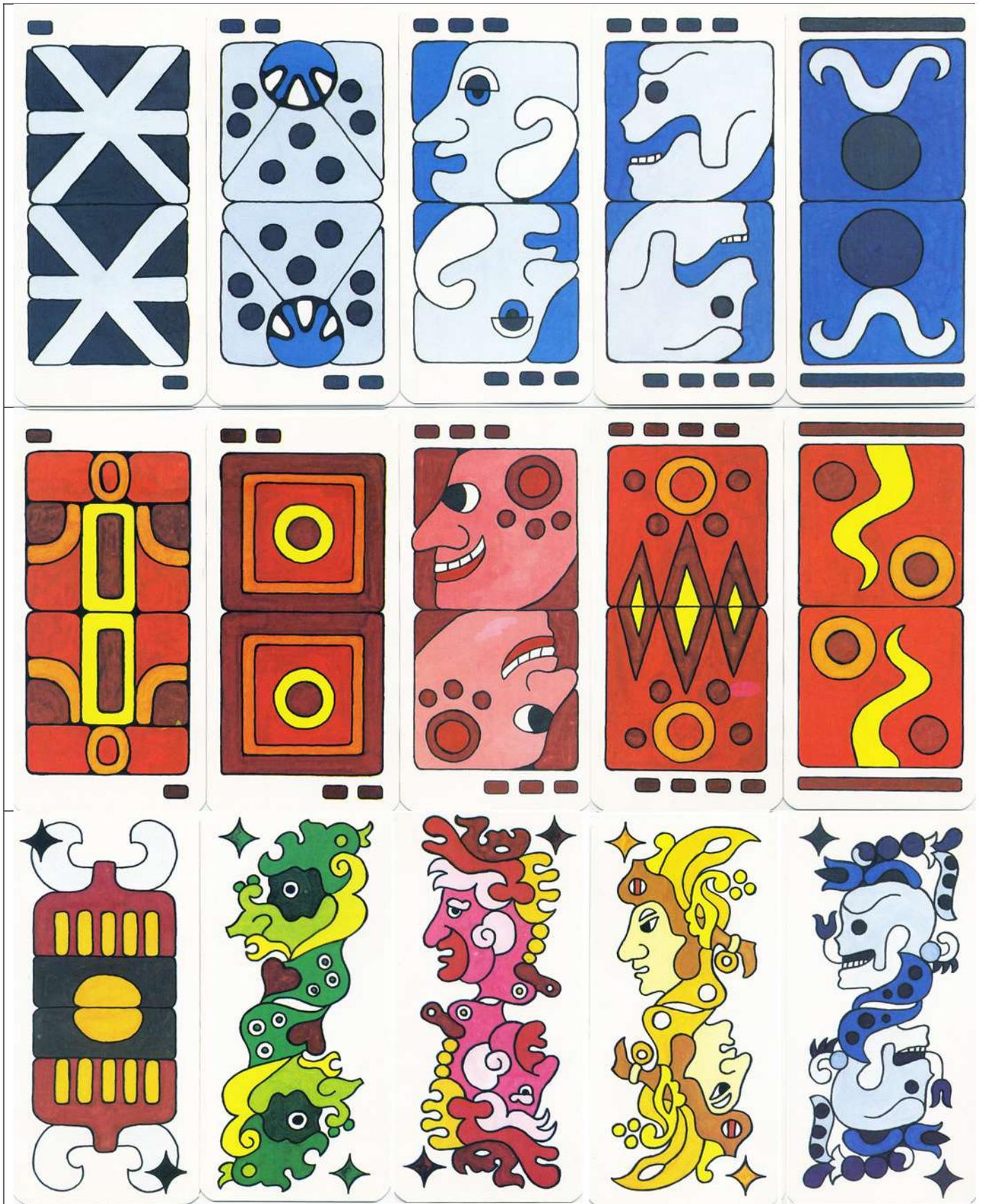
# 3393 - Bouzek - Vinak

Nome	Vinak Mexikanisches Kartenspiel
Fabbricante	Jan Bouzek
Paese	Germania
Numero carte	43
Anno	1990
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 125x60

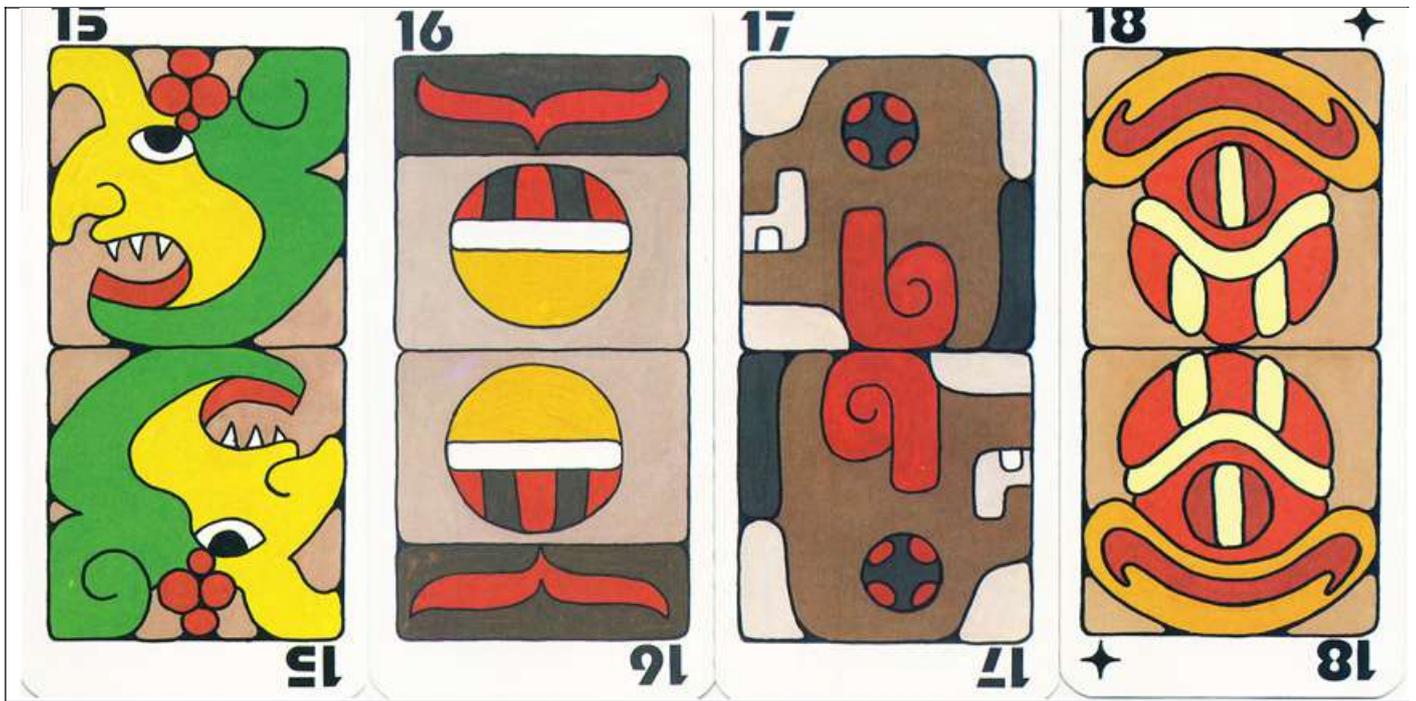
Retro e istruzioni del mazzo precedente.

Di seguito un'altra edizione del mazzo, con colori, misure e indici diversi.









Confezione e istruzioni sono uguali a quelle del mazzo precedente.

Qui è mostrata la stessa carta nelle due edizioni.



# 4376 - Bradley - Rumme and ten other good games

Nome	Rumme and ten other good games - 4672
Fabbricante	Milton Bradley Co.
Paese	U S A
Numero carte	52 + 1 rumme
Anno	1914
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 87x61

Rumme è una versione inglese del mistrà, un liquore d'anice, usato per preparare il ponce e anche un termine arcaico per rum

Il mazzo ha quattro semi (scudi, corone, unicorno ed elmo) e le carte sono numerate da 1 a 13. C'è inoltre una carta Rumme che funge da joker.

È possibile giocare a Rummy, una variante del ramino, o ad altri giochi probabilmente suggeriti in un allegato che purtroppo manca.





**RUMME**  
TRADE MARK REGISTERED

AND  
**Ten Other Good Games**

MILTON BRADLEY CO. SPRINGFIELD, MASS.  
4672

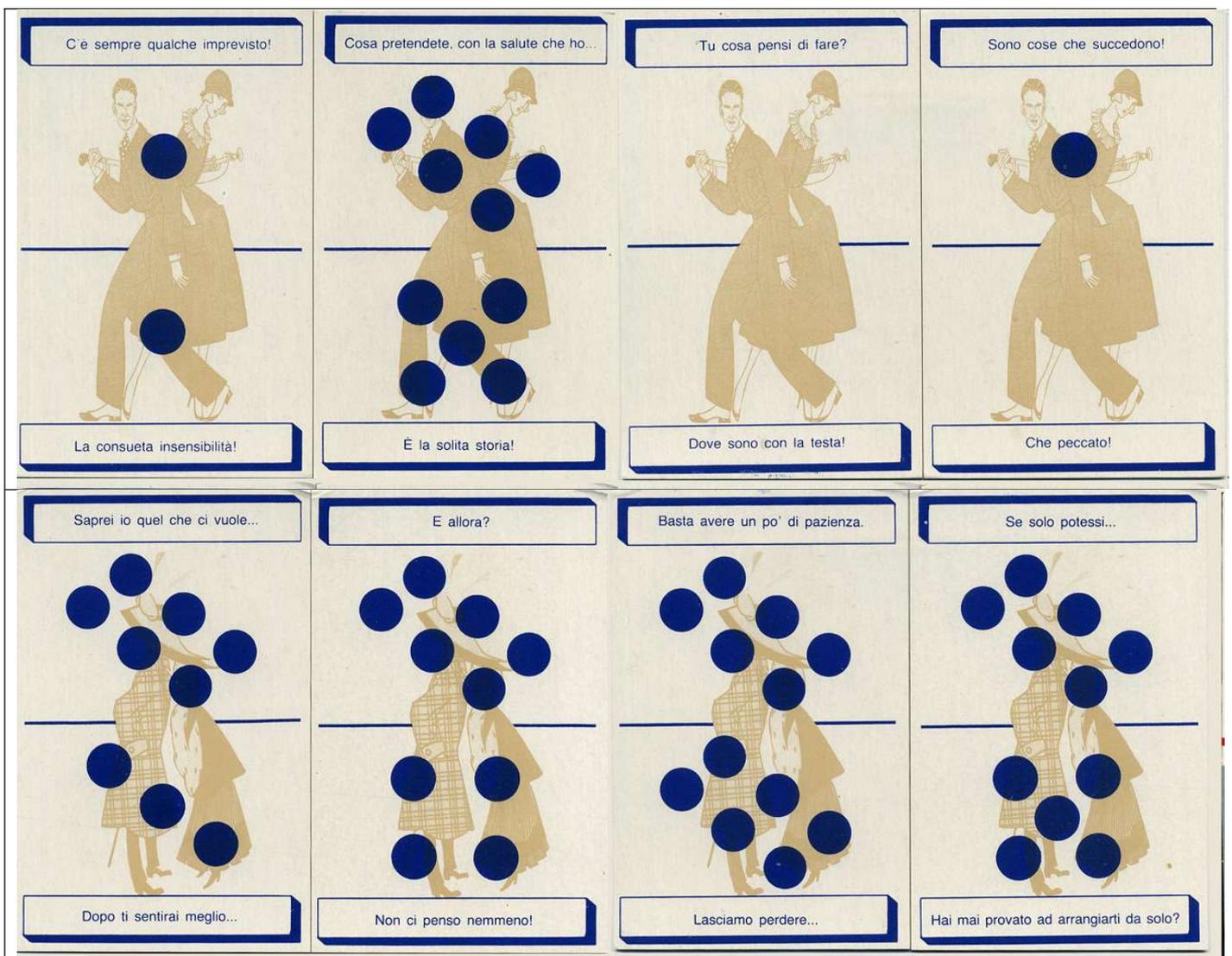
# 1112 - Cappelli - Il domino delle carezze

Nome	<b>Il domino delle carezze</b>
Fabbricante	<b>L. Cappelli S.p.A.</b>
Paese	<b>Italia</b>
Numero carte	<b>56</b>
Anno	<b>1984</b>
Tipo mazzo	<b>Domino - Domande risposte</b>
Dimensioni	<b>mm. 118x75</b>

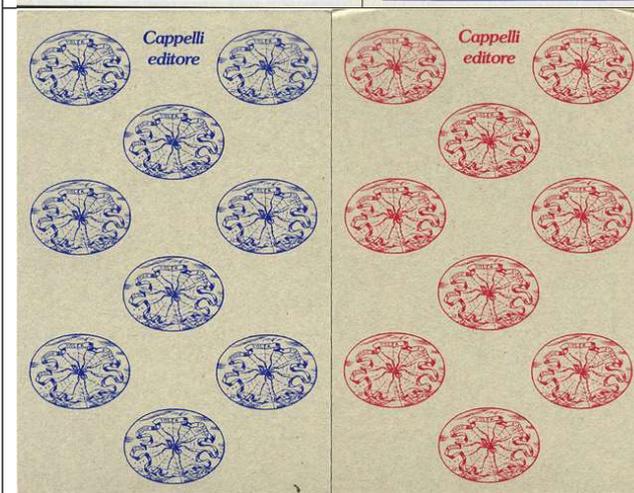
Si tratta di un doppio mazzo per giocare a domino con domande e risposte scritte su ogni carta. I due mazzi si diversificano per il colore del retro.

Il gioco base è il domino ma, come scritto sul libretto di istruzioni, “In questo domino, non solo si devono accostare numeri uguali, ma bisogna anche rispondere a tono”.

Bisogna cioè che la frase scritta insieme al numero concordi con la frase scritta insieme al numero cui ci si attacca.



Ti sta bene!	Chi l'ha detto?	Se tu sapessi!	Basta leggere i giornali...
Mi è successo di nuovo.	Non ne voglio più sapere.	Bisogna stare attenti.	Tutto è possibile.



Paola Castellini  
**IL DOMINO  
 DELLE «CAREZZE»**  
 ovvero  
**«VERGOGNA!»**  
 un gioco psicologico per passare il tempo  
 divertendosi in modo intelligente



CAPPELLI

*le regole del gioco*

- Sono quelle del domino.
- Si dividono i gettoni tra i partecipanti.
- Ognuno dispone davanti a sé (in modo che gli altri non li vedano) i suoi gettoni.
- Inizia il gioco chi ha il doppio sei.
- Il giocatore alla destra di chi ha iniziato deve attaccare al primo uno dei suoi gettoni; se non può, passa la mano al giocatore alla sua destra, e così via.
- Attenzione! In questo domino, non solo si devono attaccare numeri uguali (0 con 0, 6 con 6, 5 con 5, e così via), ma bisogna anche rispondere a tono; bisogna cioè che la frase scritta insieme al numero convenga con la frase scritta insieme al numero cui ci si attacca.

Copyright © 1984 by Nuova Casa editrice L. Cappelli S.p.A.  
 Via Marsili 9, 40124 Bologna  
 Finito di stampare presso la Grafica Artigiana di Bologna  
 nel novembre 1984

Paola Castellini

**IL DOMINO  
 DELLE «CAREZZE»  
 ovvero «VERGOGNA!»**

Cappelli editore

Paola Castellini **IL DOMINO DELLE «CAREZZE»** Cappelli editore  
 ovvero «VERGOGNA!»

*un gioco psicologico per passare  
 il tempo in modo intelligente  
 corredato di due serie di gettoni  
 per il domino e di un libretto  
 che spiega il gioco e insegna  
 a conoscere noi stessi e gli altri*

L. 12.500 (IVA inclusa)

# 1387 - Carta Mundi (?) - Rook

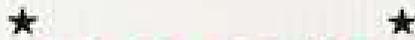
Nome	<b>Rook - CB00714</b>
Fabbricante	<b>Carta Mundi (?) per Hasbro Canada Inc.</b>
Paese	<b>Canada stampa Belgio</b>
Numero carte	<b>56 + carta Rook</b>
Anno	<b>1993</b>
Tipo mazzo	
Dimensioni	<b>mm. 87x56</b>

Queste carte, usate nelle comunità religiose, soprattutto Mennonite, che ritengono peccaminoso l'uso delle carte da gioco, sono oggi distribuite dalla Hasbro, la ditta che ha acquisito la Parker Brothers che ha brevettato questo mazzo nel 1906.

Le carte hanno i numeri da 1 a 14 in differenti colori, nero, rosso, verde e giallo. le carte con il numero 9 portano anche il numero in lettere, in inglese e francese, visto che il mazzo è stampato per il Canada. Il corposo libretto allegato fornisce le spiegazioni per i giochi che si possono fare con questo mazzo.

Sul retro della confezione la pubblicità di altri mazzi di Parker Brothers.





# ROOK

REGISTERED IN U. S. PATENT OFFICE



PARKER'S FOUR SUIT NUMERICAL CARD GAME

*THE GAME OF GAMES*

MADE IN BELGIUM

FABRIQUÉ EN BELGIQUE



## A PARKER CARD GAME



# ROOK

EVERYONE'S FAVORITE BIDDING CARD GAME  
LES ENCHÈRES  
LE JEU DE CARTES PRÉFÉRÉ DE TOUS!



Look for these other Parker Brothers card games...  
Procure-toi ces autres jeux de cartes de Parker Brothers

### MILLE BORNES® Card Game

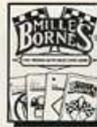
The auto race game where teams travel 1,000 miles along a French roadway filled with Hazards, Safeties, and Remedies.

Ages 8 to adult. 2, 3, 4 or 6 players.

Jeu de cartes

Le jeu de course automobile où des équipes parcourent 1000 kilomètres sur des routes de France parsemées d'obstacles, d'immunités et de défenses.

Age: 8 ans à adulte. Pour 2, 3, 4 ou 6 joueurs.



### RACK-O® Card Game

Stack your rack with cards, then draw and replace until you get all 10 in perfect high-low numerical order. Ages 8 to adult. 2 to 4 players.

Jeu de cartes

Remplis ton support de cartes, puis remplace-les au fur et à mesure jusqu'à ce que tu obtiennes une suite numérique croissante de 10 cartes.

Age: 8 ans à adulte. Pour 2 à 4 joueurs.



Mille Bornes, Création Edmond Dujardin, registered trademark and design, patent S.G.D.G. / Marque et modèle déposés, breveté S.G.D.G. / Made in Belgium/Fabrique en Belgique ©1993 Hasbro Canada Inc., Longueuil, Québec J4G 1G2.

12/92

Contenu d'un jeu de cartes complet

# ROOK

EVERYONE'S FAVORITE  
BIDDING CARD GAME



## RULES

AGES 6 TO ADULT

1 TO 6 PLAYERS

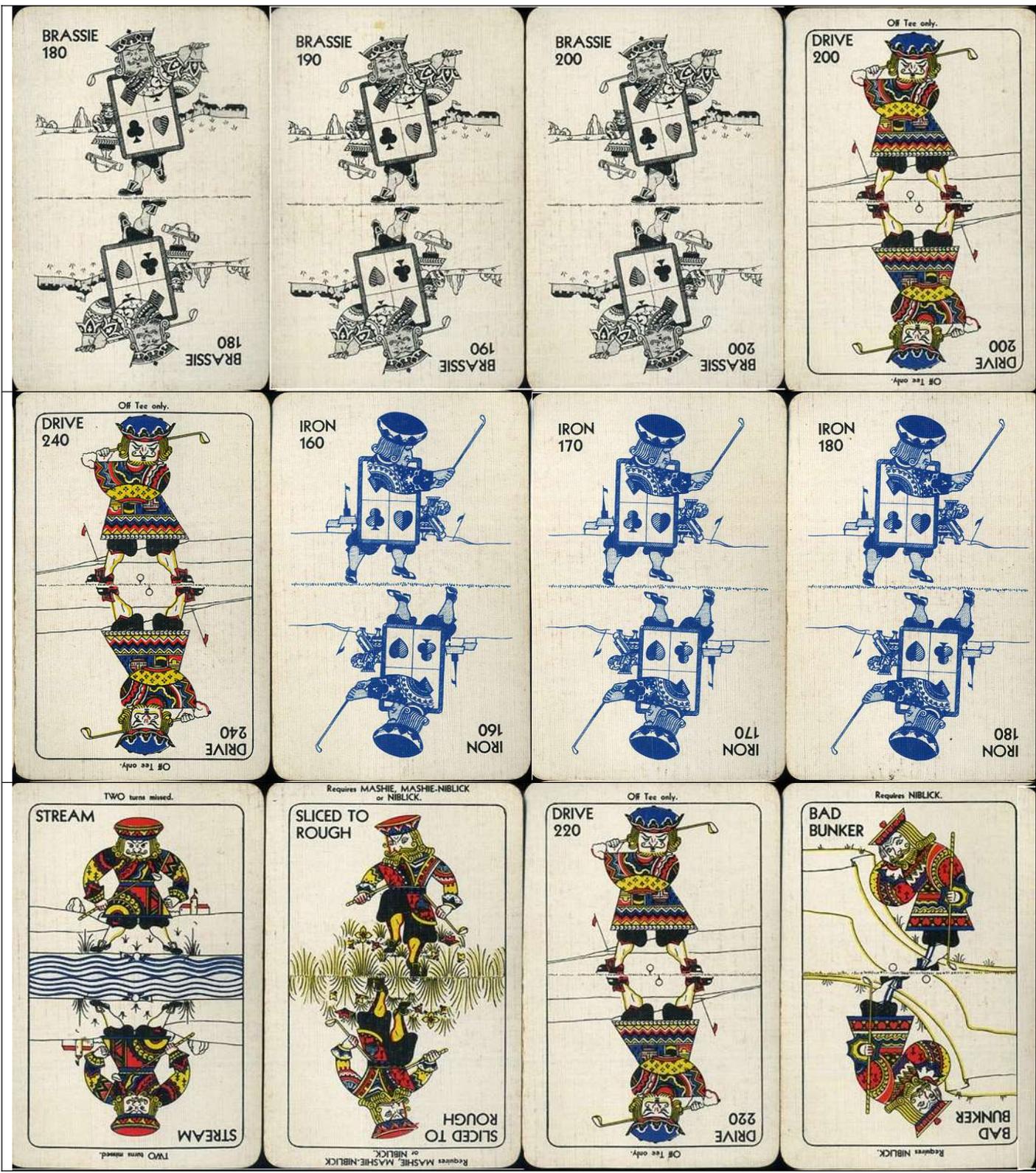
# 2618 - Castell - Kargo

Nome	<b>Kargo</b>
Fabbricante	<b>Castell Brothers Ltd.</b>
Paese	<b>Gran Bretagna - Pepy's series</b>
Numero carte	<b>53</b>
Anno	<b>193x</b>
Tipo mazzo	
Dimensioni	<b>mm. 88x58</b>

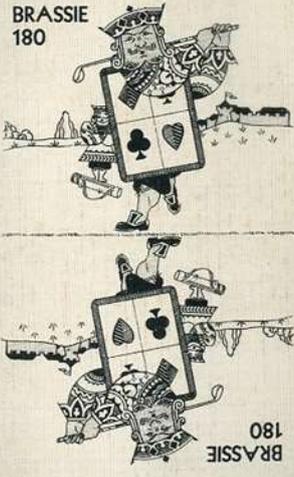
Il mazzo, noto anche come "Card Golf" è stato disegnato da Bruce Angrave (1914-1983). Stampato inizialmente da Kum-Bak Sports Toys and Games Manufacturing Co. Ltd - London (1931) continuò ad essere commercializzato per la serie Pepys fino agli anni '60 da Castell Brothers Ltd. che aveva acquisito la ditta nel 1935.

Le carte permettono di simulare una partita a golf, avendo descritto tutte le situazioni che si possono verificare sul campo.



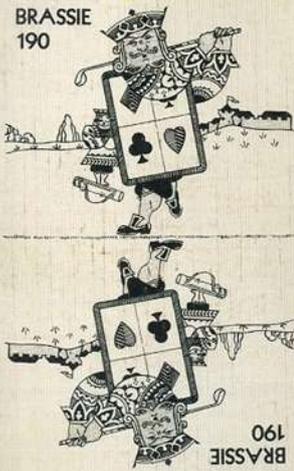


BRASSIE  
180



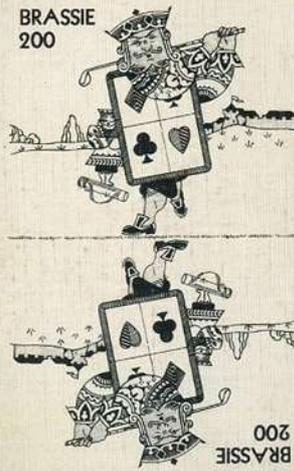
BRASSIE  
180

BRASSIE  
190



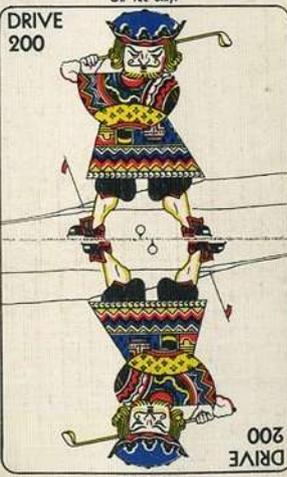
BRASSIE  
190

BRASSIE  
200



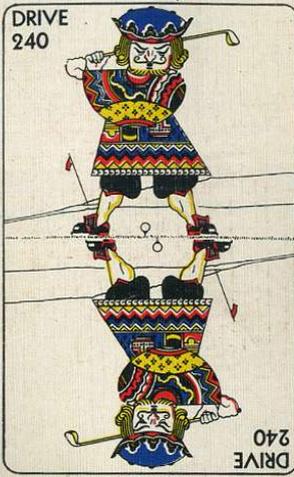
BRASSIE  
200

DRIVE  
200



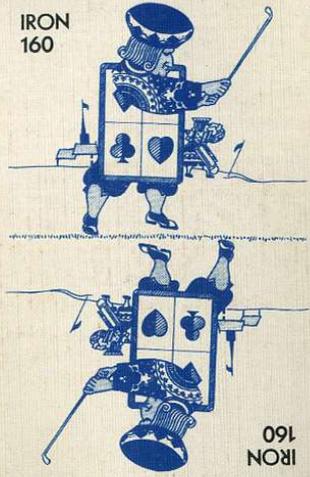
DRIVE  
200

DRIVE  
240



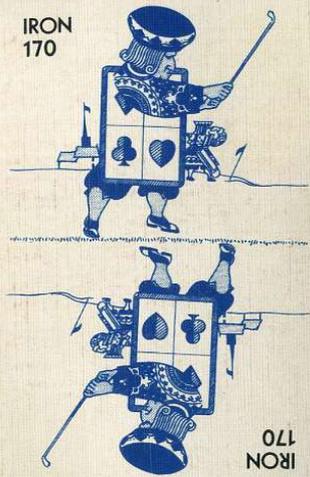
DRIVE  
240

IRON  
160



IRON  
160

IRON  
170



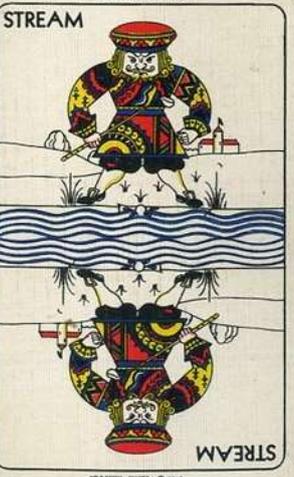
IRON  
170

IRON  
180



IRON  
180

STREAM



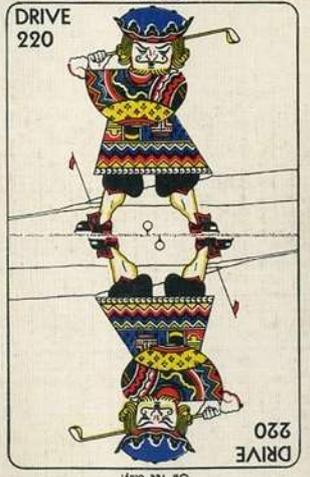
STREAM

SLICED TO  
ROUGH



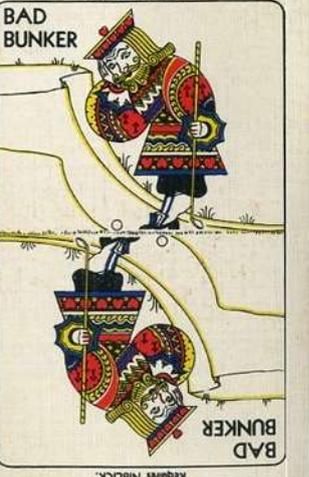
ROUGH  
TO  
SLICED

DRIVE  
220



DRIVE  
220

BAD  
BUNKER



BUNKER  
BAD

Requires MASHIE-NIBLICK or NIBLICK.

**BUNKER**

**BUNKER**

Requires MASHIE-NIBLICK or NIBLICK.

**SPOON**  
170

**SPOON**  
170

**SPOON**  
180

**SPOON**  
180

**SPOON**  
190

**SPOON**  
190

Holes out from Pin-high.

**PUTT**

**PUTT**

Holes out from Pin-high.

Stroke negatived and TWO turns missed.

**LOST BALL**

**LOST BALL**

Stroke negatived and TWO turns missed.

Stroke negatived and TWO turns missed.

**OUT OF BOUNDS**

**OUT OF BOUNDS**

Stroke negatived and TWO turns missed.

Holes out from anywhere on Green, except when Stymied.

**SUNK PUTT**

**SUNK PUTT**

Holes out from anywhere on Green, except when Stymied.

Negatives ordinary PUTT.

**MISSED PUTT**

**MISSED PUTT**

Negatives ordinary PUTT.

Requires ordinary PUTT to negotiate.

**STYMIE**

**STYMIE**

Requires ordinary PUTT to negotiate.

Requires MASHIE, MASHIE-NIBLICK or NIBLICK.

**PULLED TO ROUGH**

**PULLED TO ROUGH**

Requires MASHIE, MASHIE-NIBLICK or NIBLICK.

Requires NIBLICK.

**BAD BUNKER**

**BAD BUNKER**

Requires NIBLICK.

<p>Recovers from ROUGH or ordinary BUNKER.</p> <p><b>MASHIE-NIBLICK</b> 20</p> <p><b>MASHIE-NIBLICK</b> 20</p> <p>Recovers from ROUGH or ordinary BUNKER.</p>	<p>Recovers from ROUGH or ordinary BUNKER.</p> <p><b>MASHIE-NIBLICK</b> 40</p> <p><b>MASHIE-NIBLICK</b> 40</p> <p>Recovers from ROUGH or ordinary BUNKER.</p>	<p>Recovers from ROUGH or ordinary BUNKER.</p> <p><b>MASHIE-NIBLICK</b> 60</p> <p><b>MASHIE-NIBLICK</b> 60</p> <p>Recovers from ROUGH or ordinary BUNKER.</p>	<p>Recovers from ROUGH or ordinary BUNKER.</p> <p><b>MASHIE-NIBLICK</b> 80</p> <p><b>MASHIE-NIBLICK</b> 80</p> <p>Recovers from ROUGH or ordinary BUNKER.</p>
---	---	---	---

<p>Recovers from ROUGH or ANY BUNKER.</p> <p><b>NIBLICK</b> 10</p> <p><b>NIBLICK</b> 10</p> <p>Recovers from ROUGH or ANY BUNKER.</p>	<p>Recovers from ROUGH or ANY BUNKER.</p> <p><b>NIBLICK</b> 20</p> <p><b>NIBLICK</b> 20</p> <p>Recovers from ROUGH or ANY BUNKER.</p>	<p>Recovers from ROUGH or ANY BUNKER.</p> <p><b>NIBLICK</b> 30</p> <p><b>NIBLICK</b> 30</p> <p>Recovers from ROUGH or ANY BUNKER.</p>	<p>Recovers from ROUGH or ANY BUNKER.</p> <p><b>NIBLICK</b> 40</p> <p><b>NIBLICK</b> 40</p> <p>Recovers from ROUGH or ANY BUNKER.</p>
---	---	---	---

**HOLED APPROACH**

Played with card to reach Pin-high, holes out from off Green.

**KARGO**  
or CARD GOLF  
Golf at the Card Table

Manufacturers of  
**Pepus Stationery**  
CASTELL BROTHERS LTD.  
184, Strand, London, W.C.2

For Golfers and Non-Golfers

A NOVEL, SIMPLE, SCIENTIFIC, ABSORBING CARD-GAME

**"Kargo"**  
for 2, 3, or 4 players.

Sole Distributors:  
**CASTELL BROTHERS, LTD.**  
Manufacturers of  
**Pepus Stationery**  
184, Strand, LONDON, W.C.2

Telephone: Temple Bar 3484 (9 lines).  
Cable: "KARGO" or "Castell Brothers, London."

Introduction to  
**The Game of "Kargo"**

Explaining for the information of non-golfers the Principles of and Terms used in Golf

Sole Distributors:  
**CASTELL BROTHERS LTD.**  
Manufacturers of  
**Pepus Stationery**  
184, STRAND, LONDON, W.C.2  
Made in England.

# 2091 - Castell - Kargo

Nome	<b>Kargo</b>
Fabbricante	<b>Castell Brothers Ltd.</b>
Paese	<b>Gran Bretagna - Pepy's series</b>
Numero carte	<b>53</b>
Anno	<b>195x</b>
Tipo mazzo	
Dimensioni	<b>mm. 88x58</b>

Edizione più recente del mazzo precedente (2618) con i disegni sono praticamente identici ma in questa versione il campo da gioco, in inglese *green*, ha un colore verde.

Cambiano anche alcune colorazione dei semi riprodotti sulle carte, oltre al retro e alla scatola.



BRASSIE  
180

BRASSIE  
180

BRASSIE  
190

BRASSIE  
190

BRASSIE  
200

BRASSIE  
200

DRIVE  
200

Off Tee only.

DRIVE  
200

Off Tee only.

DRIVE  
240

Off Tee only.

DRIVE  
240

Off Tee only.

IRON  
160

IRON  
160

IRON  
170

IRON  
170

IRON  
180

IRON  
180

STREAM

TWO turns missed.

STREAM

TWO turns missed.

SLICED TO  
ROUGH

Requires MASHIE, MASHIE-NIBLICK  
or NIBLICK.

SLICED TO  
ROUGH

Requires MASHIE, MASHIE-NIBLICK  
or NIBLICK.

DRIVE  
220

Off Tee only.

DRIVE  
220

Off Tee only.

BAD  
BUNKER

Requires NIBLICK.

BAD  
BUNKER

Requires NIBLICK.

Requires MASHIE-NIBLICK or NIBLICK.

**BUNKER**

**BUNKER**

Requires MASHIE-NIBLICK or NIBLICK.

**SPOON**  
170

**SPOON**  
170

**SPOON**  
180

**SPOON**  
180

**SPOON**  
190

**SPOON**  
190

Holes out from Pin-high.

**PUTT**

**PUTT**

Holes out from Pin-high.

Stroke negated and TWO turns missed.

**LOST BALL**

**LOST BALL**

Stroke negated and TWO turns missed.

Stroke negated and TWO turns missed.

**OUT OF BOUNDS**

**OUT OF BOUNDS**

Stroke negated and TWO turns missed.

Holes out from anywhere on Green, except when Styried.

**SUNK PUTT**

**SUNK PUTT**

Holes out from anywhere on Green, except when Styried.

Negatives ordinary PUTT.

**MISSED PUTT**

**MISSED PUTT**

Negatives ordinary PUTT.

Requires ordinary PUTT to negotiate.

**STYMIE**

**STYMIE**

Requires ordinary PUTT to negotiate.

Requires MASHIE-NIBLICK or NIBLICK.

**PULLED TO ROUGH**

**PULLED TO ROUGH**

Requires MASHIE-NIBLICK or NIBLICK.

Requires NIBLICK.

**BAD BUNKER**

**BAD BUNKER**

Requires NIBLICK.



“Kargo”  
 (or “Card Golf”)  
 represents a game of Golf played with a pack of cards. No knowledge of Golf is necessary.

The enclosed simple rules explain how to play. Helpful hints are given on the top of the cards where necessary.

The pack consists of 53 cards.

Sole Distributors:  
**CASTELL BROTHERS LTD.**  
 LONDON.  
 Makers of  
**pepys Stationery**  
 Made in England.

The world rights of “Kargo” (Card Golf) are owned by Castell Brothers Ltd., London, England, makers of the world renowned

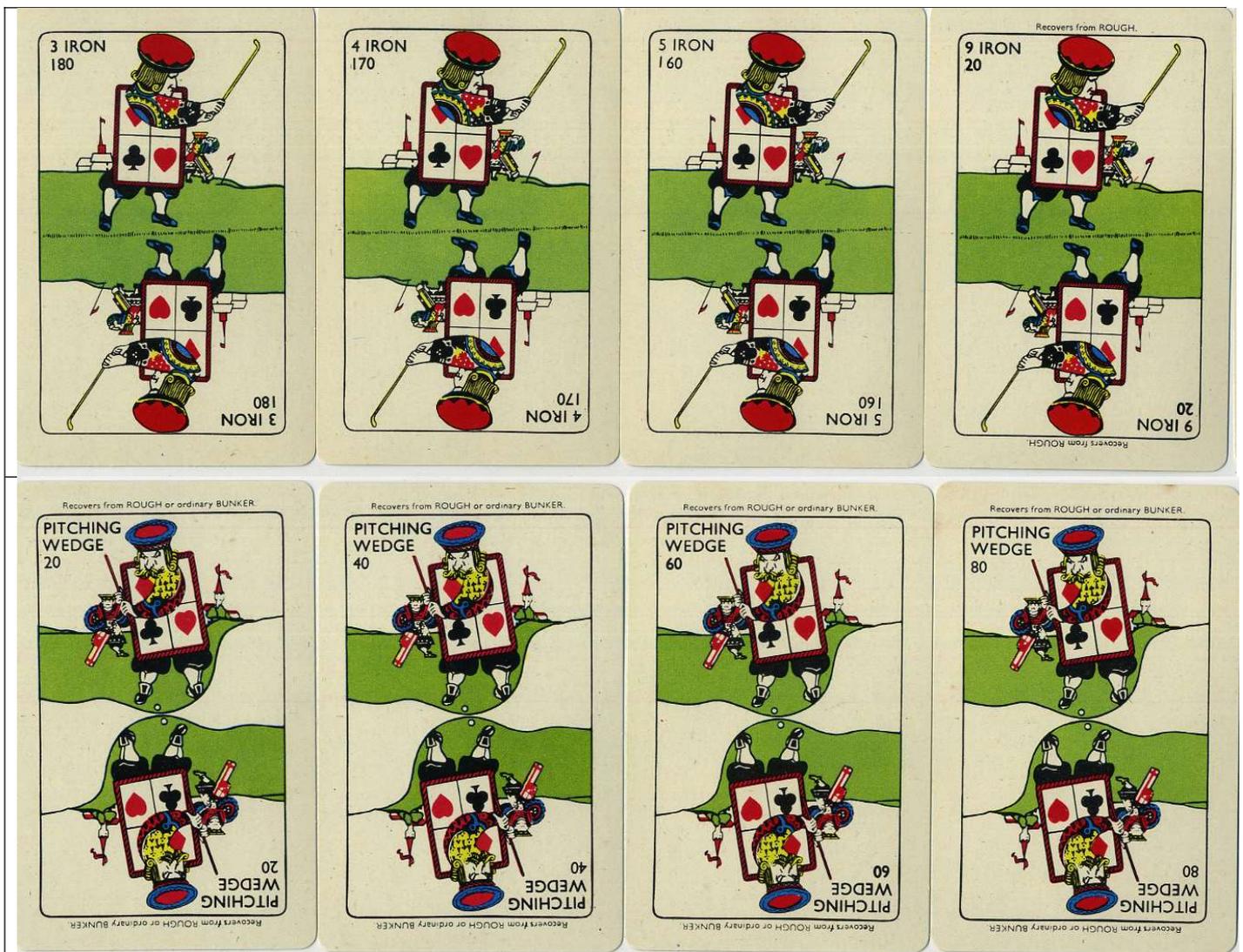
**pepys Stationery**

It is obtainable from all good stationers.

# 4574 - Trapu - Card Golf

Nome	Card Golf
Fabbricante	Brain-gain games a division of Trapu enterprises
Paese	India
Numero carte	53
Anno	195x
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 88x58

L'indiana Trapu ha stampato negli stessi anni un mazzo simile ai precedenti, ma con diverse descrizioni di alcune carte.



TWO turns missed.

**STREAM**

STREAM

TWO turns missed.

Requires 9 IRON, PITCHING WEDGE or SAND WEDGE.

**SLICED TO ROUGH**

SLICED TO ROUGH

Requires 9 IRON, PITCHING WEDGE or SAND WEDGE.

Requires ordinary PUTT to negotiate

**STYMIE**

STYMIE

Requires ordinary PUTT to negotiate

Requires 9 IRON, PITCHING WEDGE or SAND WEDGE.

**PULLED TO ROUGH**

PULLED TO ROUGH

Requires 9 IRON, PITCHING WEDGE or SAND WEDGE.

Recovers from ROUGH or ANY BUNKER.

**SAND WEDGE 10**

SAND WEDGE 10

Recovers from ROUGH or ANY BUNKER.

Recovers from ROUGH or ANY BUNKER.

**SAND WEDGE 20**

SAND WEDGE 20

Recovers from ROUGH or ANY BUNKER.

Recovers from ROUGH or ANY BUNKER.

**SAND WEDGE 30**

SAND WEDGE 30

Recovers from ROUGH or ANY BUNKER.

Recovers from ROUGH or ANY BUNKER.

**SAND WEDGE 40**

SAND WEDGE 40

Recovers from ROUGH or ANY BUNKER.

Off Tee only

**DRIVER 200**

DRIVER 200

Off Tee only

Off Tee only

**DRIVER 220**

DRIVER 220

Off Tee only

Off Tee only

**DRIVER 240**

DRIVER 240

Off Tee only

Requires SAND WEDGE.

**BAD BUNKER**

BAD BUNKER

Requires SAND WEDGE.

Holes out from Pin-high.

**PUTT**

Holes out from Pin-high.

**PUTT**

Holes out from anywhere on Green, except when Styried.

**SUNK PUTT**

Holes out from anywhere on Green, except when Styried.

**SUNK PUTT**

Negatives ordinary PUTT.

**MISSED PUTT**

Negatives ordinary PUTT.

**MISSED PUTT**

Requires PITCHING WEDGE or SAND WEDGE

**BUNKER**

Requires PITCHING WEDGE or SAND WEDGE

**BUNKER**

**2 WOOD**  
180

**2 WOOD**  
180

**3 WOOD**  
190

**3 WOOD**  
190

Stroke negatived and TWO turns missed.

**LOST BALL**

Stroke negatived and TWO turns missed.

**LOST BALL**

Stroke negatived and TWO turns missed.

**OUT OF BOUNDS**

Stroke negatived and TWO turns missed.

**OUT OF BOUNDS**

**2 WOOD**  
180

**2 WOOD**  
180

**2 WOOD**  
190

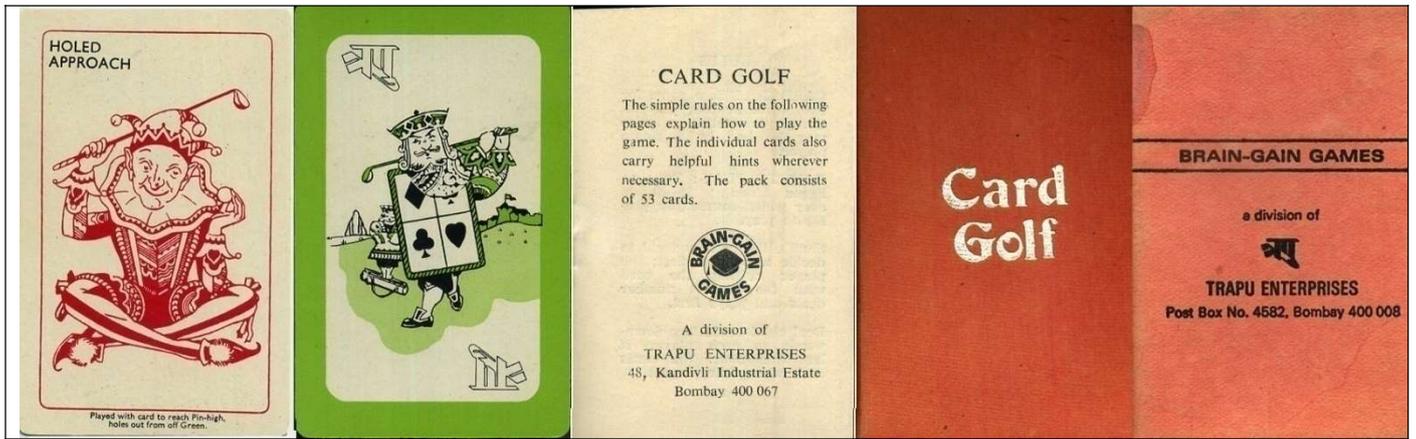
**2 WOOD**  
190

**2 WOOD**  
200

**2 WOOD**  
200

**3 WOOD**  
170

**3 WOOD**  
170



Un riepilogo delle varie edizioni di questo mazzo.



Edizione 195x

<p>Recovers from ROUGH.</p> <p><b>MASHIE</b> 100</p> <p><b>MASHIE</b> 100</p> <p>Recovers from ROUGH.</p>	<p><b>BRASSIE</b> 190</p> <p><b>BRASSIE</b> 190</p>	<p>Requires MASHIE, MASHIE-NIBLICK or NIBLICK.</p> <p><b>SLICED TO ROUGH</b></p> <p><b>SLICED TO ROUGH</b></p> <p>or NIBLICK</p>	<p>Holes out from Pin-high.</p> <p><b>PUTT</b></p> <p><b>PUTT</b></p> <p>Holes out from Pin-high.</p>	
<p><b>HOLED APPROACH</b></p> <p>Played with card to reach Pin-high, holes out from off Green.</p>	<p><b>KARGO</b> CARD-GOLF pepys CARD-GOLF <b>KARGO</b></p>		<p><b>“Kargo”</b> (or “Card Golf”) represents a game of Golf played with a pack of cards. No knowledge of Golf is necessary.</p> <p>The enclosed simple rules explain how to play. Helpful hints are given on the top of the cards where necessary.</p> <p>The pack consists of 53 cards.</p> <p>Sole Distributors: <b>CASTELL BROTHERS LTD.</b> LONDON. Makers of <b>pepys Stationery</b> Made in England.</p>	<p>The world rights of “Kargo” (Card Golf) are owned by <b>Castell Brothers Ltd., London, England,</b> makers of the world renowned <b>pepys Stationery</b></p> <p>It is obtainable from all good stationers.</p>

Edizione Trapu - India

<p><b>3 IRON</b> 180</p> <p><b>3 IRON</b> 180</p>	<p><b>2 WOOD</b> 200</p> <p><b>2 WOOD</b> 200</p>	<p>Requires 9 IRON, PITCHING WEDGE or SAND WEDGE.</p> <p><b>PULLED TO ROUGH</b></p> <p><b>PULLED TO ROUGH</b></p> <p>Requires 9 IRON, PITCHING WEDGE or SAND WEDGE.</p>	<p>Holes out from Pin-high.</p> <p><b>PUTT</b></p> <p><b>PUTT</b></p> <p>Holes out from Pin-high.</p>	
<p><b>HOLED APPROACH</b></p> <p>Played with card to reach Pin-high, holes out from off Green.</p>		<p><b>CARD GOLF</b></p> <p>The simple rules on the following pages explain how to play the game. The individual cards also carry helpful hints wherever necessary. The pack consists of 53 cards.</p> <p>A division of <b>TRAPU ENTERPRISES</b> 48, Kandivli Industrial Estate Bombay 400 067</p>	<p><b>Card Golf</b></p>	<p><b>BRAIN-GAIN GAMES</b></p> <p>a division of</p> <p><b>TRAPU ENTERPRISES</b> Post Box No. 4582, Bombay 400 008</p>

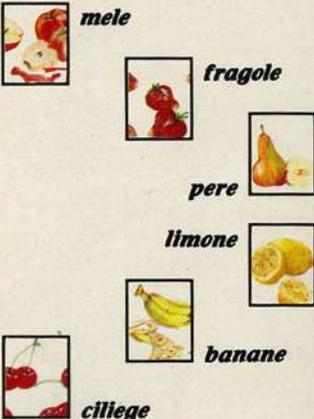
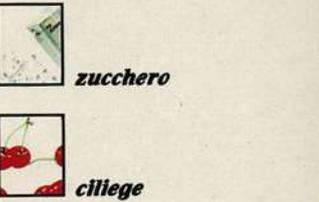
# 0828 - Dal Negro - Pepe e sale

Nome	Pepe e sale
Fabbricante	T. Dal Negro
Paese	Italia
Numero carte	38 + 1 presentazione + 1 regole
Anno	
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 95x62

Il mazzo è composto da 7 carte con gli ingredienti che servono per completare una ricetta. Queste carte si mettono coperte sul tavolo.

Le altre 31 carte, con l'immagine dei singoli ingredienti sono distribuite tra i giocatori.

Si scopre una della carte con la ricetta e i giocatori possono scartare le carte con gli ingredienti che sono necessari. Chi rimane per primo senza carte vince il gioco.

<p><b>6 frullato</b></p> 	<p><b>3 cioccolata</b></p> 	<p><b>4 purè</b></p> 	<p><b>5 torta di mele</b></p> 
<p><b>4 omelette al formaggio</b></p> 	<p><b>2 marmellata</b></p> 	<p><b>7 minestrone</b></p> 	



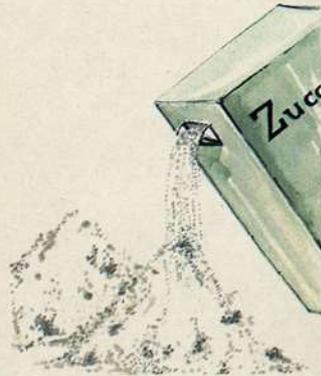
*olio*



*pepe e sale*



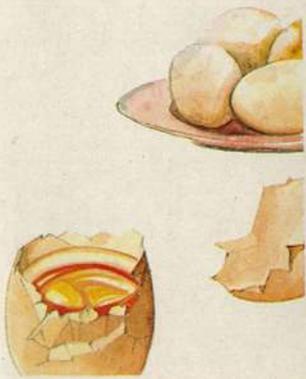
*zucchero*



*farina*



*uova*



*patate*



*cipolla*



*pomodoro*



*latte*



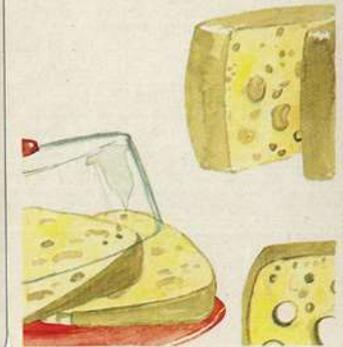
*cacao*



*burro*



*gruviera*

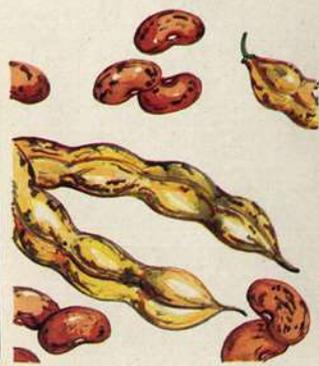




**carote**



**fagioli**



**ciliege**



**mele**



**fragole**



**pere**



**limone**



**banane**



## pepe e sale

### GIOCO DELLE RICETTE

Il gioco è composto di 7 carte "ricetta" e 31 carte "ingredienti".  
I giocatori possono essere 2 o più.  
Il gioco consiste nel completare il maggior numero di ricette, cioè scartare gli ingredienti che di volta in volta la ricetta prevede.

Mescola le carte degli ingredienti, dai 4 carte a ciascun giocatore e metti sul tavolo la prima della 7 carte delle ricette (che avrai mescolate e tenute da parte).

Il giocatore che siede alla tua sinistra scarta un "ingrediente" per formare la ricetta che è in tavola e pesca un'altra carta-ingrediente. Se non possiede nessun ingrediente previsto, pesca dal mazzo un'altra carta-ingrediente e passa il turno.

Chi per primo completa la ricetta, conquista tanti punti quanti sono gli ingredienti che la compongono. Tocca ora a lui scartare la prima carta degli ingredienti della nuova ricetta pescata e posta al centro del tavolo.  
Il gioco prosegue scartando a turno le carte fino a completare la ricetta che di volta in volta è in tavola.  
Il gioco termina quando tutte le ricette sono state completate.  
Vince chi ha realizzato più punti, sommando gli ingredienti delle ricette conquistate.

T. DAL NEGRO - Treviso



## pepe e sale

### gioco delle ricette

contiene  
7 carte "ricetta",  
e 31 carte "ingredienti",

all'interno le regole del gioco

DAL NEGRO  
GIOCHI PER RAGAZZI



## pepe e sale



### gioco delle ricette

DAL NEGRO

# 1434 - Dal Negro - Ibuki

Nome	<b>Ibuki</b>
Fabbricante	<b>Dal Negro</b>
Paese	<b>Italia</b>
Numero carte	<b>44</b>
Anno	<b>1990</b>
Tipo mazzo	
Dimensioni	<b>mm. 88x56</b>

Si gioca con un mazzo particolare, distribuito come pubblicità della rivista Capital. Le 44 carte del mazzo sono di due tipi, 40 carte hanno 8 elementi ciascuna. Quattro di questi elementi sono costituiti da semi, gli altri 4 sono fori circolari.

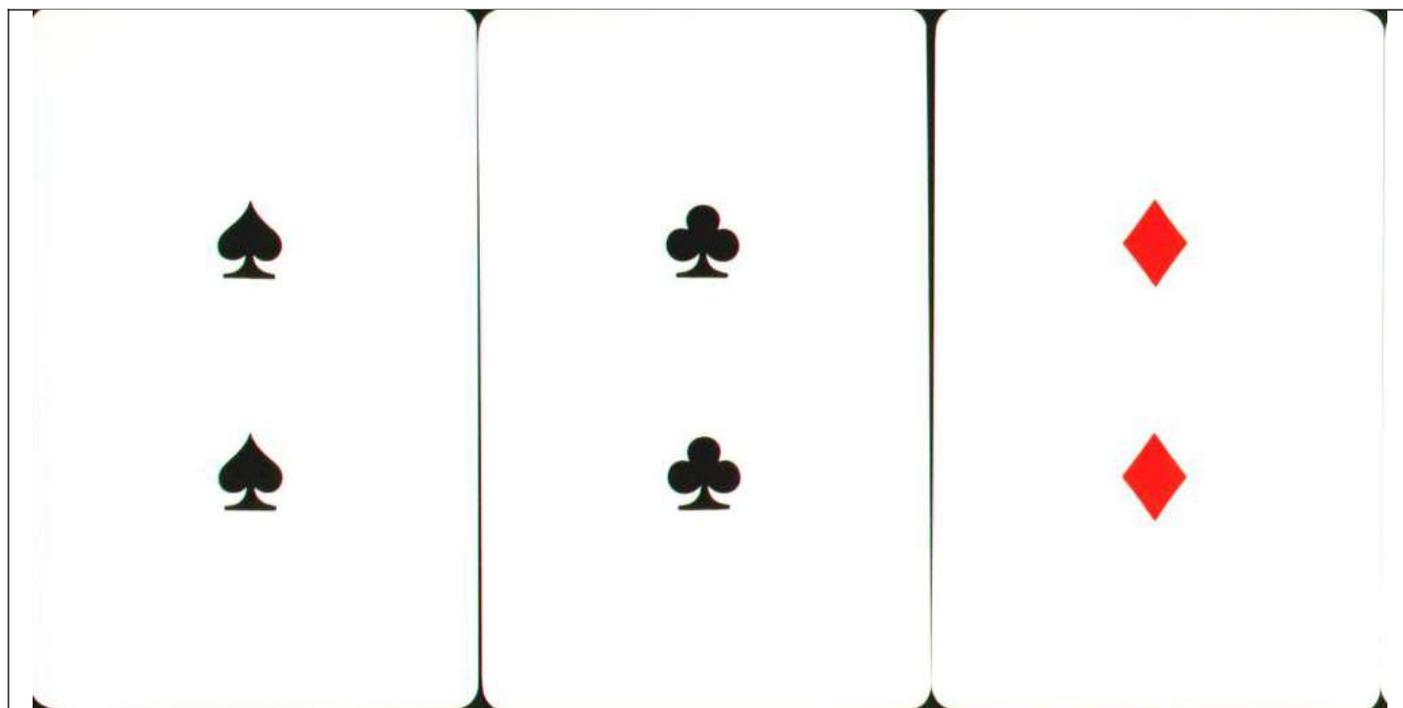
Le altre 4 carte, dette *carte-guida*, si distinguono per non avere alcun foro, ma solo una doppia indicazione del seme. Queste carte servono per stabilire il seme da cercare.

Vengono distribuite 3 carte ad ogni giocatore e una *carta-guida* scoperta sul tavolo. Le altre carte vengono mescolate e poste coperte sul tavolo.

Ogni giocatore a turno gioca una sua carta sovrapponendola all'ultima scoperta e segnando tanti punti quanti sono i semi da cercare che risultano visibili, sulla carta o attraverso i fori.

La carta sovrapposta può essere girata in qualsiasi direzione per visualizzare il maggior possibile di semi cercati. Poi prende una carta da quelle coperte e lascia il turno al giocatore successivo.

Se la carta pescata è una delle *carte-guida* questa viene messa scoperta sul tavolo e il gioco prosegue con il nuovo seme da cercare.





# 3872 - De La Rue - Strip tease

Nome	Strip tease
Fabbricante	De La Rue per Raphael Industries Ltd
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	52
Anno	1937
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 89x58

Il mazzo fu stampato nel 1937 da De La Rue, venduto al prezzo di 2 scellini e 6 pence. Le carte sono divise in 4 gruppi con un solo joker e un foglietto con le regole.

*Striptease* è il gruppo di carte in cui l'attrice, *Miss artiste n. 1*, appare completamente vestita, e si toglie gli indumenti, uno alla volta, fino a rimanere *Nudie* nell'ultima carta del gruppo.





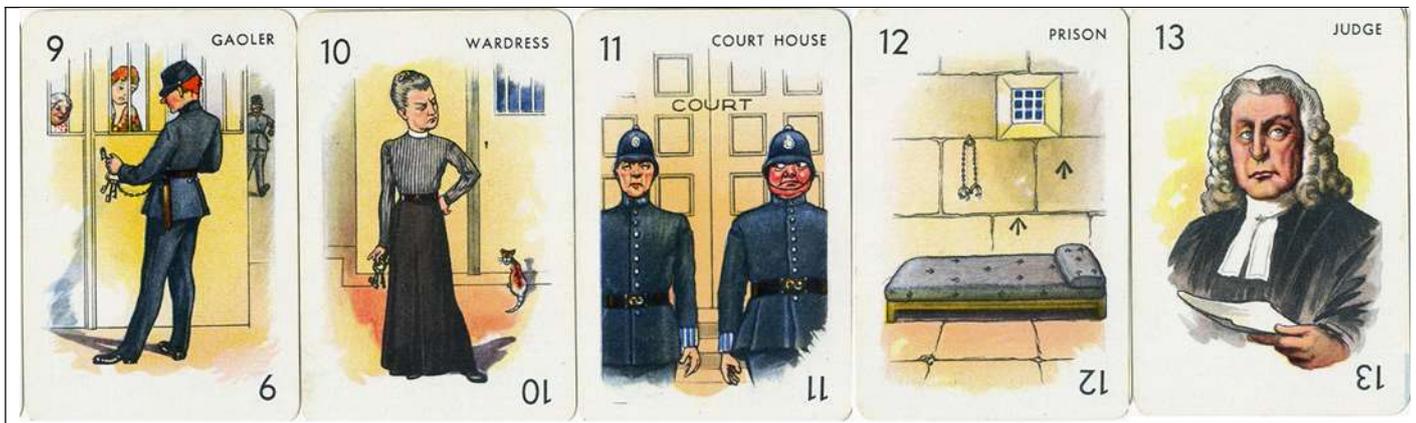
*Theatre* è il gruppo che mostra tutto il personale che nel teatro collabora allo spettacolo. Oltre a questi vediamo il testimone della difesa, gli avvocati, il play boy che porta fiori all'artista, il teatro e i responsabili dello spettacolo.





*Court*, la corte che deve giudicare la spogliarellista, con il corpo di polizia, il testimone dell'accusa, i pubblici ministeri e il personale della prigione in cui l'artista dovrà dormire su un pagliericcio.





*Prudie*, il gruppo dei benpensanti che avversano questo tipo di spettacoli che inizia con il ragazzino che tenta di sbirciare di nascosto le artiste in deshabillé. Oltre a lui la spia, il confidente della polizia, i moralisti pronti a condannare questi spettacoli, i proibizionisti e le zitelle acide.





Il foglietto delle regole è per 2 diversi giochi possibili con questo mazzo.  
L'unico Joker porta i volti di 4 personaggi del gioco.

<p>JOKER</p> <p>JOKER</p>		<p>THE NEW CARD GAME</p> <p>M. 7*</p> <p><i>Strip Tease</i></p> <p>REGD. NO. 577243</p> <p>2/6</p>	<p>Scintillating T o p i c a l R i b - t i c k l i n g I r r e s i s t i b l e P h e n o m e n a l T h r i l l i n g E c s t a t i c A r t i s t i c S u r p r i s i n g E n t e r t a i n i n g</p> <p>THE NAME DESCRIBES THE GAME RULES ENCLOSED</p>
<p>Rules for the Game of "Strip Tease"</p> <p>(Regd. No. 577243)</p> <p>Variation No. 1 A Game of CHANCE for 4 players</p>	<p>Rules for the Game of "STRIP TEASE" (Regd. No. 577243)</p> <p>"Strip Tease" is a game of Prosecution and Defence. The pack consists of 53 cards which are divided into four suits, each numbered from 1 to 13, and a Joker. The "Strip Tease" suit is numbered in Red. The Theatre suit in Green. The Court suit in Black. The Prudie suit in Blue. The Theatre suit represents the Defence, the Court suit represents the Prosecution. The game is played with four players and the scoring is by points, as will be shown.</p> <p>3</p>	<p>Rules for the Game of "Strip Tease"</p> <p>(Regd. No. 577243)</p> <p>Variation No. 2 A Game of SKILL for 3 or more players</p>	<p>Rules for the Game of "STRIP TEASE" (Regd. No. 577243)</p> <p>VARIATION No. 2 A Game of SKILL for 3 or more players</p> <p>For three players take out the Joker and Paul Pry. For four players take out the Joker only. For five players take out the Joker, Paul Pry, and the Constable.</p> <p>3</p>

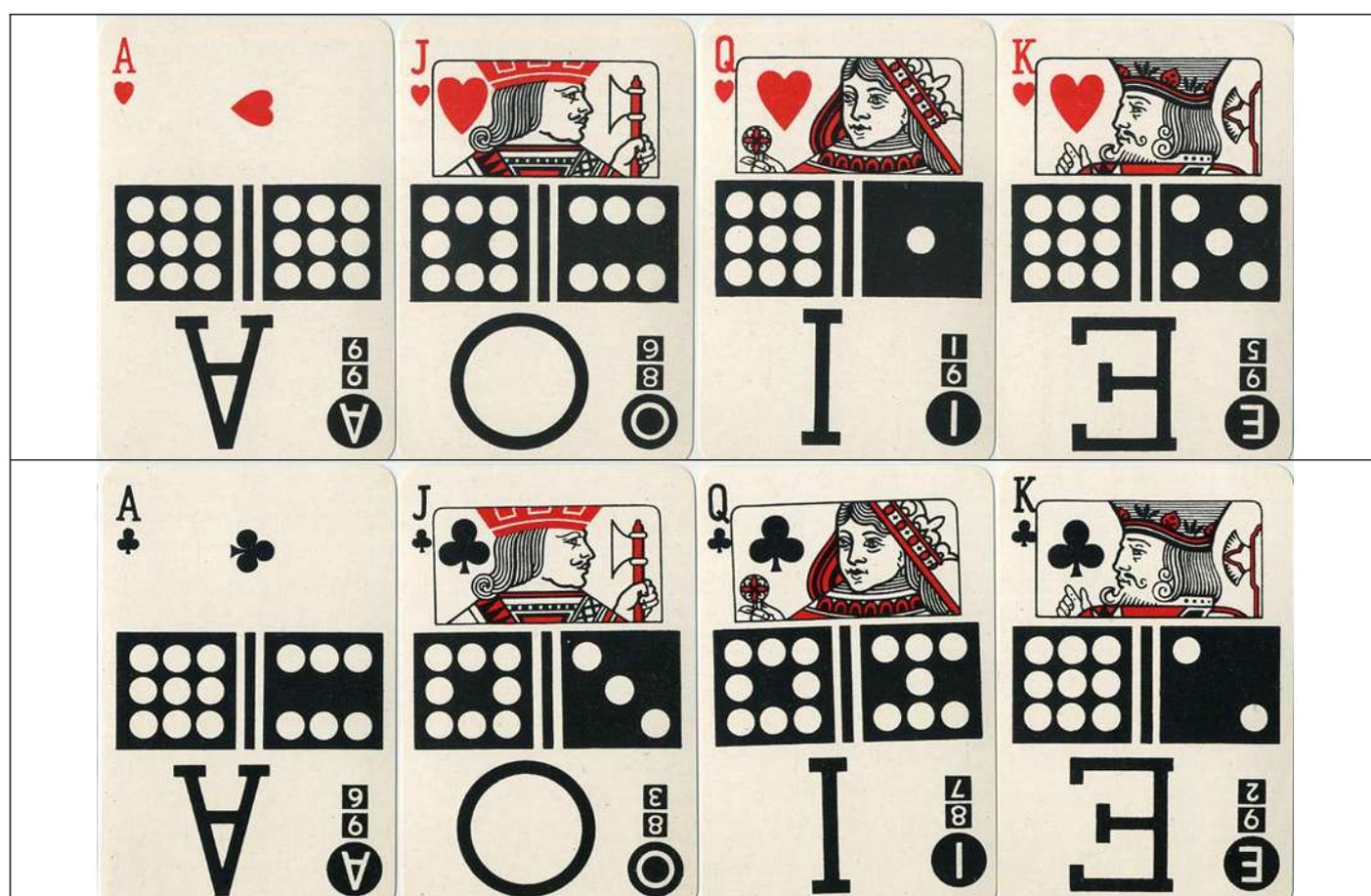
## 3893 - De La Rue - Lecardo

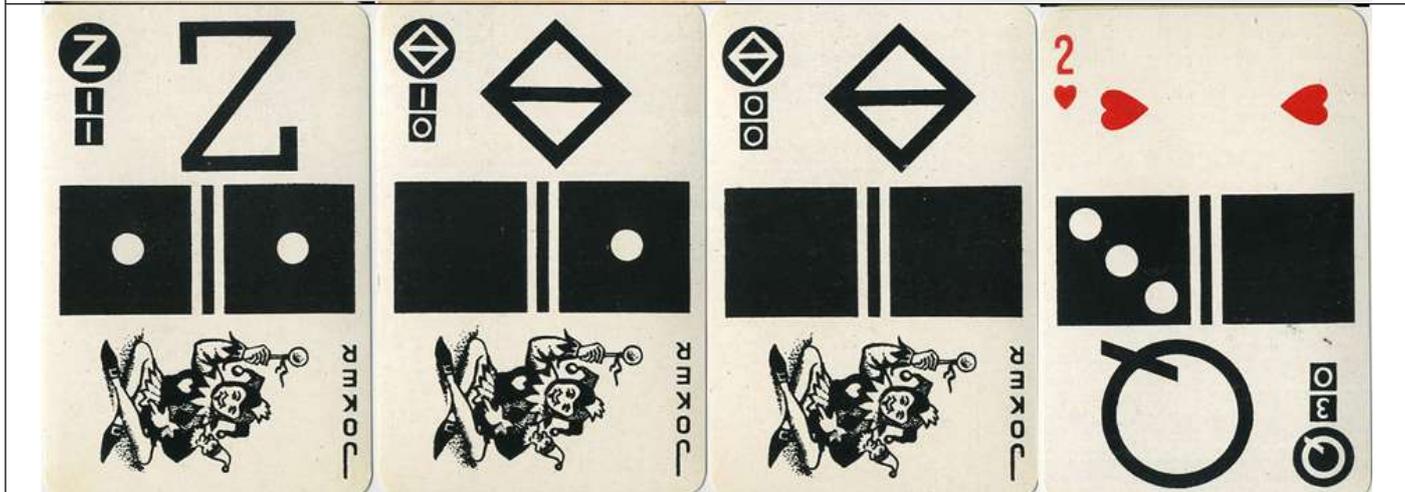
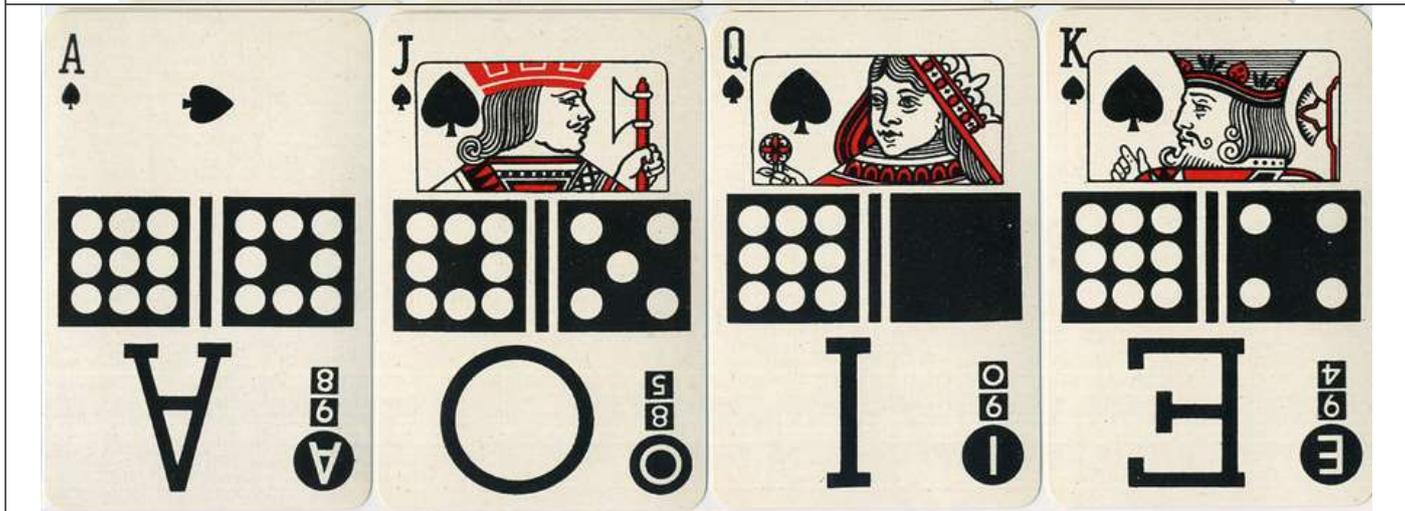
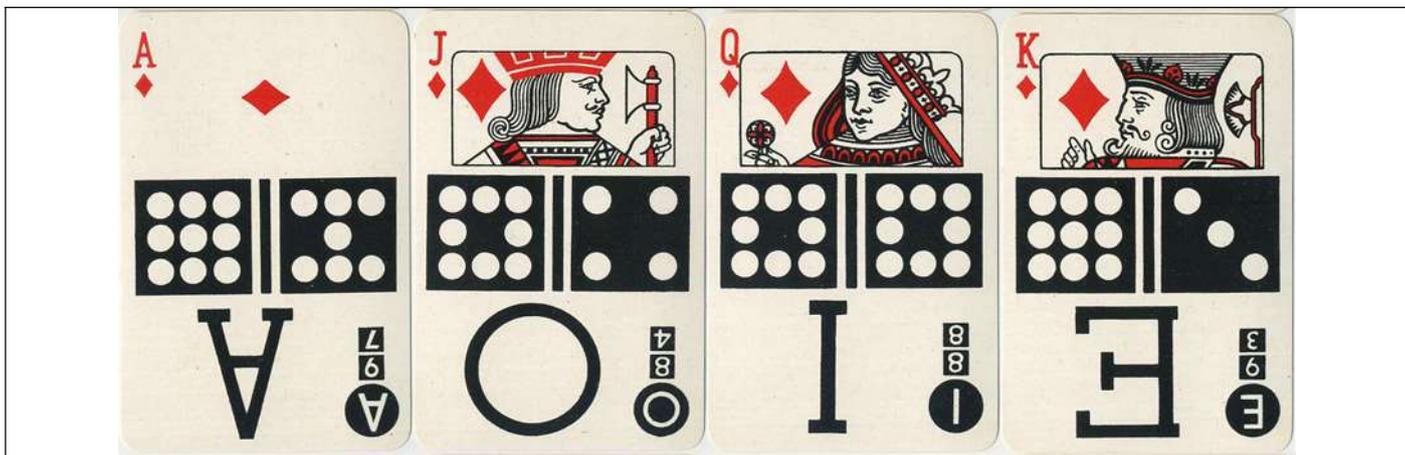
Nome	Lecardo
Fabbricante	De La Rue per Lecardo
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	52
Anno	
Tipo mazzo	20 settembre 1938 (brevetto)
Dimensioni	mm. 90x58

Il foglietto allegato dice: *“Lecardo farmers - A game in which you will buy, sell or lose livestock, crops etc. Progress depends entirely on skilful play of cards”* (Un gioco in cui comprerai, venderai o perderai bestiame, raccolti ecc. Il progresso dipende interamente da un abile gioco di carte) e *“Lecardo football - A game in which the movement of the ball is controlled by skilful card play”* (Un gioco in cui il movimento della palla è controllato da un abile gioco di carte) il tutto per soli 4 scellini e 3 pence, comprese le tasse.

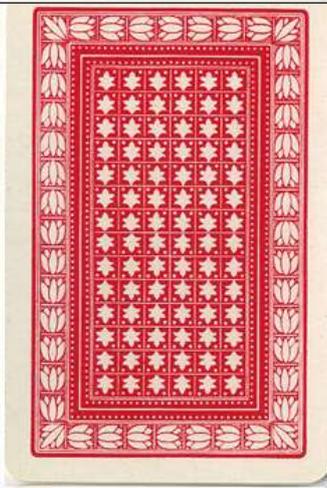
Il mazzo è completato da 2 tabelloni da usare per il gioco e un foglietto con le istruzioni.

Il mazzo è stato è stato brevettato il 20 settembre 1938 e stampato per diversi anni.





**LECARDO**  
**OUTFIT**  
 comprising  
**LECARDO FARMERS**  
 A game in which you buy, sell or lose livestock, crops, etc. Progress depends entirely on skilful play of cards.  
**LECARDO FOOTBALL**  
 A game in which the movement of the ball is controlled by skilful card play.  
 And also four other new and interesting games  
 Complete for **4/3** including Purchase Tax



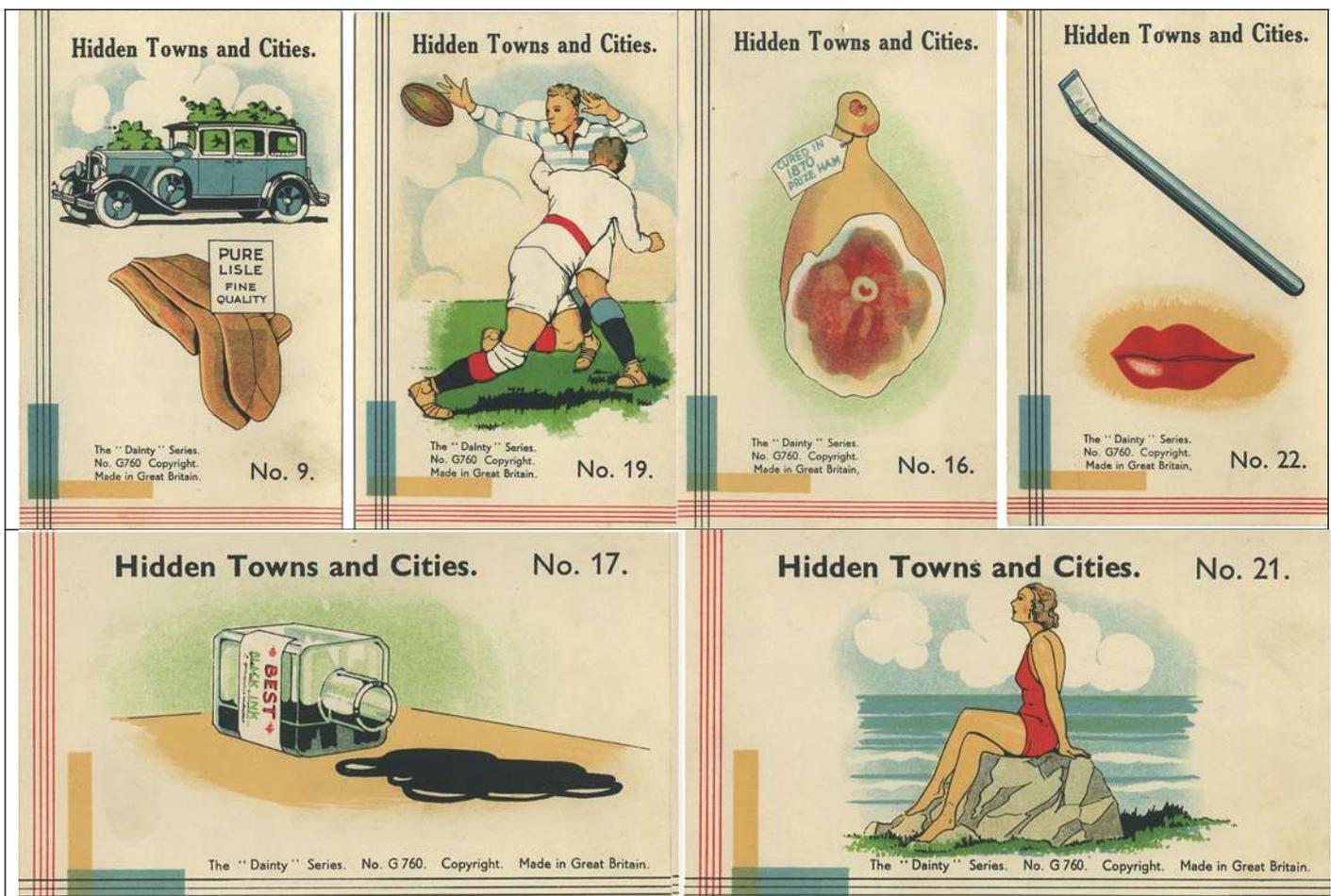


# 3717 - Dennis - Hidden towns and cities

Nome	Hidden towns and cities - Dennis's Dainty series G 760
Fabbricante	Dennis
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	24 + 1 soluzioni rebus
Anno	
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 133x82

Ogni carta porta un disegno in cui è nascosto il nome di una città britannica.

Alcuni disegni mostrano il nome della città: una carriola per Barrow, due giocatori di rugby per la città di Rugby o una boccettino con l'inchiostro rovesciato per Blackpool (stagno nero). Altre carte hanno due figure che compongono il nome della città: un'automobile (*car*) rossa (*red*) per Redcar, una fanciulla (*maid*) seduta su una pietra (*stone*) per Maidstone o un prosciutto (*ham*) di non recente produzione (*old*) per Oldham. Infine ci sono le carte cui al disegno vanno tolte o aggiunte le lettere mostrate, come due cigni (*swans*) con EA per Swansea o un letto (*bed*) e una forchetta (*fork*) a cui togliere K e aggiungere D per Bedford. Un foglietto allegato mostra i numerosi mazzi dello stesso fabbricante per "rendere un successo i vostri party"

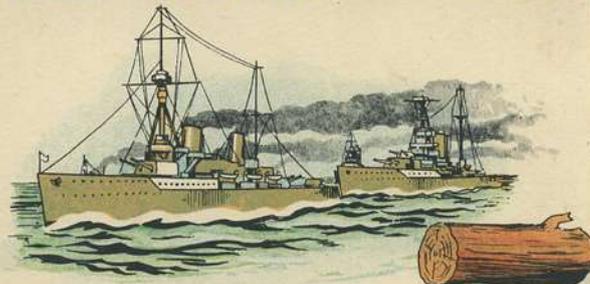


Hidden Towns and Cities. No. 18.



The "Dainty" Series. No. G 760. Copyright. Made in Great Britain.

Hidden Towns and Cities. No. 13.



The "Dainty" Series. No. G 760. Copyright. Made in Great Britain.

Hidden Towns and Cities. No. 3.



The "Dainty" Series. No. G 760. Copyright. Made in Great Britain.

Hidden Towns and Cities. No. 20.



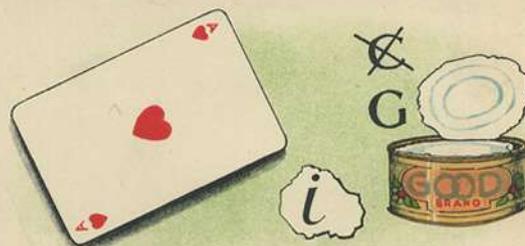
The "Dainty" Series. No. G 760. Copyright. Made in Great Britain.

Hidden Towns and Cities. No. 10.



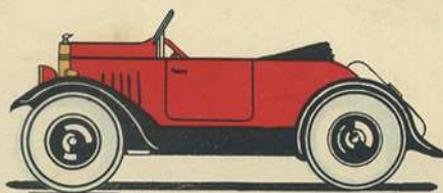
The "Dainty" Series. No. G 760. Copyright. Made in Great Britain.

Hidden Towns and Cities. No. 6.



The "Dainty" Series. No. G 760. Copyright. Made in Great Britain.

Hidden Towns and Cities. No. 1.



The "Dainty" Series. No. G 760. Copyright. Made in Great Britain.

Hidden Towns and Cities. No. 2.



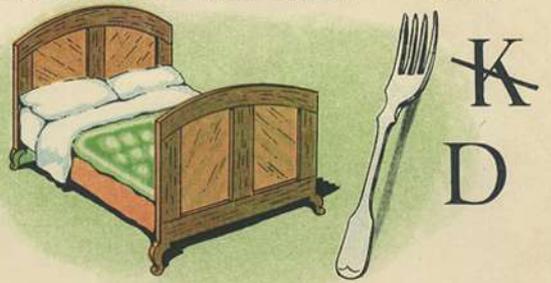
The "Dainty" Series. No. G 760. Copyright. Made in Great Britain.

Hidden Towns and Cities. No. 7.



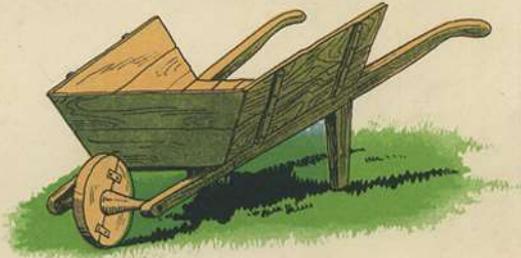
The "Dainty" Series. No. G760. Copyright. Made in Great Britain.

Hidden Towns and Cities. No. 8.



The "Dainty" Series. No. G760. Copyright. Made in Great Britain.

Hidden Towns and Cities. No. 14.



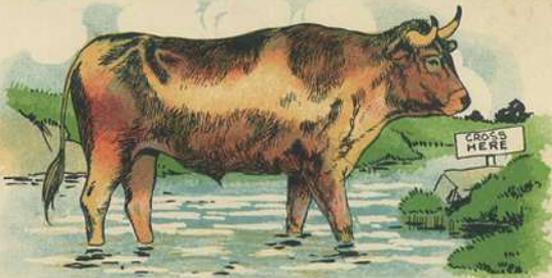
The "Dainty" Series. No. G760. Copyright. Made in Great Britain.

Hidden Towns and Cities. No. 15.



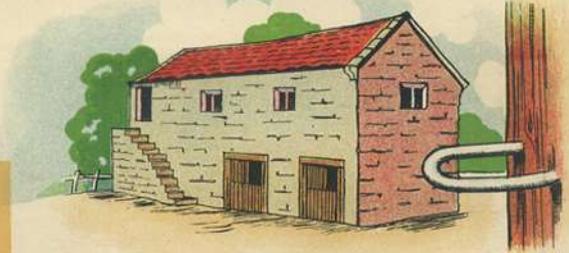
The "Dainty" Series. No. G760. Copyright. Made in Great Britain.

Hidden Towns and Cities. No. 23.



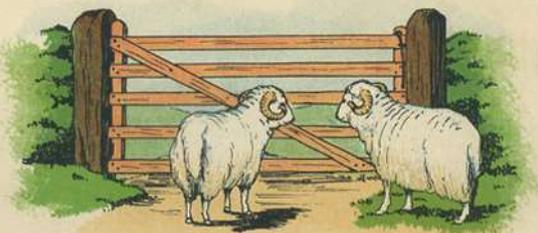
The "Dainty" Series. No. G760. Copyright. Made in Great Britain.

Hidden Towns and Cities. No. 24.



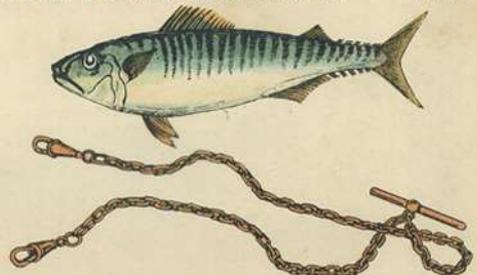
The "Dainty" Series. No. G760. Copyright. Made in Great Britain.

Hidden Towns and Cities. No. 4.



The "Dainty" Series. No. G760. Copyright. Made in Great Britain.

Hidden Towns and Cities. No. 5.



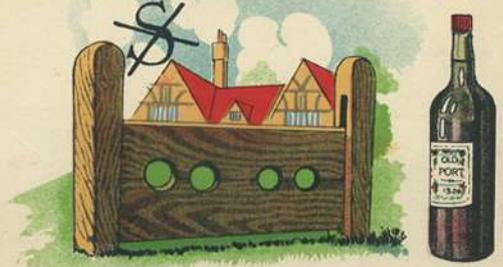
The "Dainty" Series. No. G760. Copyright. Made in Great Britain.

Hidden Towns and Cities. No. 11.



The "Dainty" Series. No. G 760. Copyright. Made in Great Britain.

Hidden Towns and Cities. No. 12.



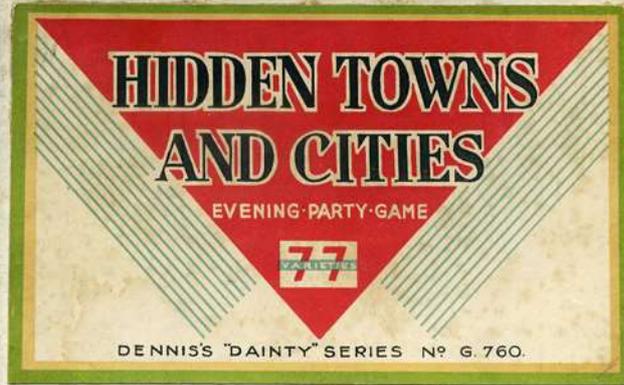
The "Dainty" Series. No. G 760. Copyright. Made in Great Britain.

Key to  
Hidden Towns and Cities.

1. Redcar.
2. Swansea.
3. Gateshead.
4. Ramsgate.
5. Fishguard.
6. Cardigan.
7. Minehead.
8. Bedford.
9. Carlisle.
10. Horsea.
11. Hull.
12. Stockport.
13. Fleetwood.
14. Barrow.
15. Canterbury.
16. Oldham.
17. Blackpool.
18. Crewe.
19. Rugby.
20. Newquay.
21. Maidstone.
22. Barmouth.
23. Oxford.
24. Barnstaple.

The "Dainty" Series.  
No. G 760.

Copyright.  
Printed in England.



Dennis's Party Games

are still

On the Gold Standard

and are

Sterling Value.

PLAY ONE OF THE "DAINTY"  
SERIES OF SPECIALITY WHIST.

HUNTING WHIST  
WIRELESS WHIST  
TOURNAMENT WHIST  
COURT WHIST  
NOVEL WHIST  
TENNIS WHIST  
FOOTBALL WHIST  
SONG WHIST

# 2709 - La Ducale - Le strip-tease des sept girls

Nome	<b>Le strip-tease des sept girls</b>
Fabbricante	<b>La Ducale</b>
Paese	<b>Francia</b>
Numero carte	<b>56</b>
Anno	<b>1960</b>
Tipo mazzo	
Dimensioni	<b>mm. 84x55</b>

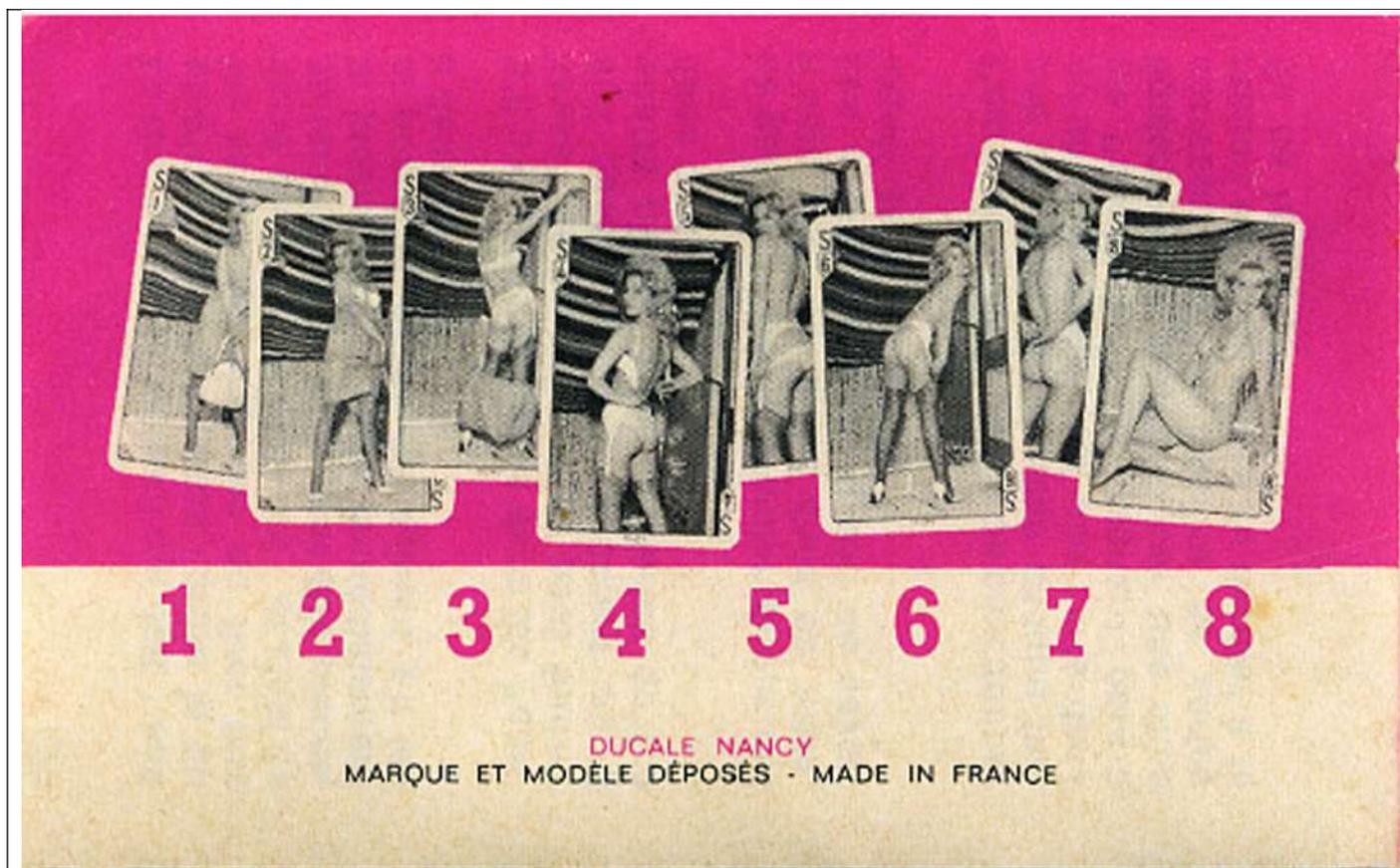
Il mazzo riprende il classico gioco 7 familles tipico della Francia. Solo che qui le famiglie hanno 8 carte e non sono genitori con nonni e figli, ma 7 ragazze completamente vestite nella prima carta e nude nell'ottava, dopo essersi tolte gli indumenti carta per carta.

Sulla scatola è stampata la scritta "Questa scatola contiene un gioco le cui carte sono riproduzioni di nudi artistici. Le vendite ai minori e sulla pubblica via, l'esposizione e la vendita di carte singole sono rigorosamente proibite".

Ogni carta reca in basso il nome della fanciulla, in alto a sinistra la sua iniziale e il numero in sequenza della carta, 1 quando è vestita e 8 quando rimane nuda.

Le istruzioni allegate al mazzo sono anche in inglese, tedesco, spagnolo e italiano.

Il gioco consiste nel posare le carte in sequenza, partendo da quelle con la ragazza vestita. Chi rimane per primo senza carte ha vinto.



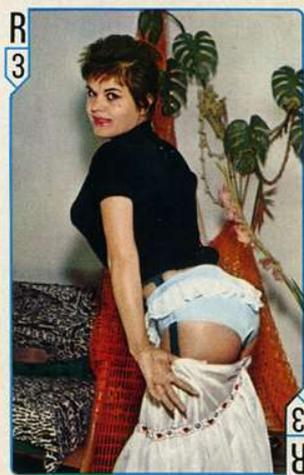




RITA



RITA



RITA



RITA



RITA



RITA



RITA



RITA



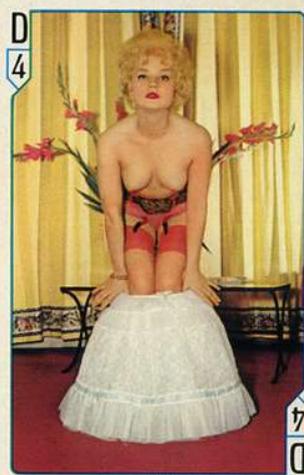
DANY



DANY



DANY



DANY



DANY



DANY



DANY



DANY



GINA



GINA



GINA



GINA



GINA



GINA



GINA



GINA



KATY



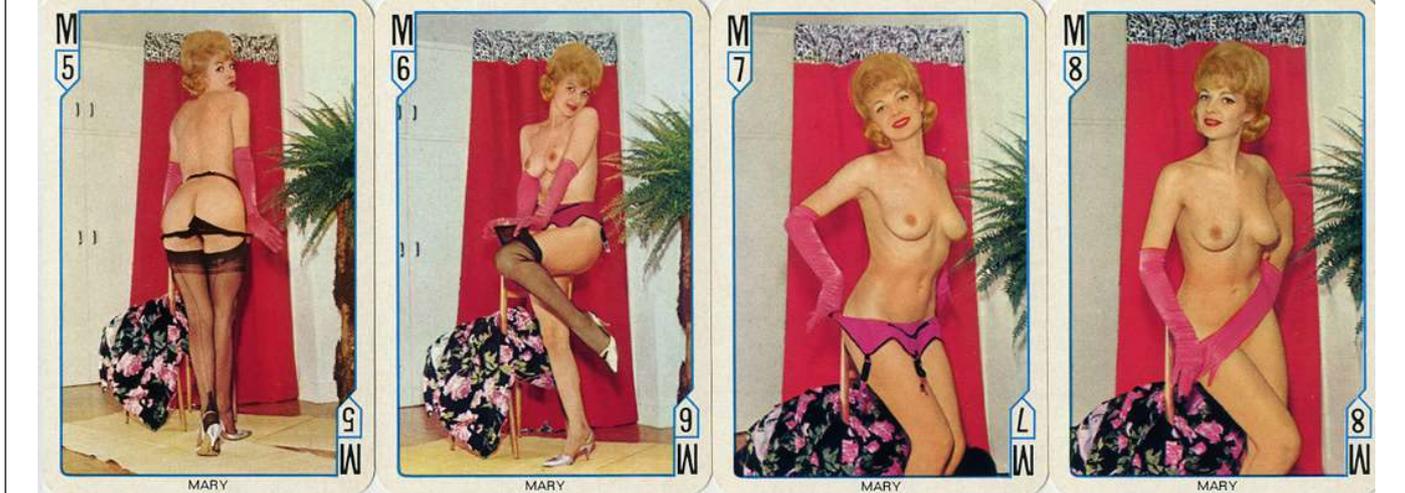
KATY



KATY



KATY



**le strip-tease  
des sept girls**

ENGLISH DEUTSCH  
ESPAÑOL ITALIANO

**Pari Strip**

**JEU DE 56 CARTES**

**NOTE DE L'ÉDITEUR**  
 Cette boîte contient un jeu dont les cartes sont des reproductions de nus artistiques en couleurs. Les ventes aux mineurs et sur la voie publique, l'affichage et la vente des cartes séparées sont rigoureusement interdites.  
 Toute vente faite contrairement aux prescriptions ci-dessus est illégale et expose leur auteur à des poursuites dont l'éditeur décline toute responsabilité.

Questo gioco è il ramino dello strip-tease. E' costituito di 56 carte, cioè di 7 serie di 8 carte. Ogni serie contiene le 8 pose dello spogliarello di una Girl. Il nome di ogni ragazza si trova in basso di ciascuna carta e l'iniziale appare ugualmente nell'angolo di sinistra. Sotto l'iniziale, un piccolo numero (da 1 a 8) indica l'ordine nel quale si devono posare le carte.

**REGOLE DEL GIOCO**

Si può giocare a 2, 3, 4 o più persone. Ogni giocatore riceve 5 carte, il resto del mazzo viene chiamato « coulisses ».

Svolgimento del gioco : il primo a giocare è la persona che si trova alla sinistra di colui che distribuisce le carte.

Per cominciare, è necessario essere in misura di poter mettere sul tavolo la prima carta di una o più serie (carta n° 1 ; ragazza vestita). Nel caso contrario si deve prendere una carta dalle

« coulisses » e conservarla se non può servire per l'apertura.

La mano passa al giocatore successivo che deve : sia aprire o continuare nell'ordine la o le serie cominciate, sia prendere un'altra carta dalle « coulisses » e così' di seguito. Se la carta presa può essere collocata, il giocatore lo deve fare immediatamente e deve pure mettere sul tavolo tutte le carte successive, e le ha nel suo gioco.

Il vincitore sarà il primo giocatore che non avrà più carte in mano. Gli altri continuano, per sapere chi sarà l'ultimo.

Per rendere la partita più interessante, ogni volta che un giocatore prende una carta dalle « coulisses », dovrà dare un pegno o subire una pena. Il vincitore potrà ugualmente vedersi attribuire un premio corrispondente al numero delle carte che restano in mano all'ultimo giocatore della partita.

# 3591 - Fireside - Fireside fun: A comic game

Nome	Fireside fun: A comic game
Fabbricante	Fireside
Paese	U S A
Numero carte	52 + 1 istruzioni
Anno	189x
Tipo mazzo	Domande e risposte
Dimensioni	mm. 91x64

Il mazzo è diviso in quattro semi: lira (Italia) aquila (Germania) gigli (Francia) rosa Tudor (Inghilterra). Le carte con la rosa Tudor e con il giglio di Francia portano *conondrums* (enigmi) la cui risposta è rispettivamente sulle carte con l'aquila e quelle con la lira.

Domande e risposte con un humor oggi non sempre apprezzabile.

Ad esempio per "Cos'è che va da Londra a York senza muoversi?" la risposta è "La strada" o "Perché un autore è il più meraviglioso uomo al mondo?" "Perché il suo racconto (*tale* che si pronuncia come *tail*, coda) esce dalla sua testa".

La Fireside era il nome con cui l'USPCC stampava carte per giochi vari.

<p>1. Because they go to bed quite worn out, and get up next morning—fine lions !!!</p> <p>2. He is up in mathematics she is a mathematician's wife.</p> <p>3. You'll find no change in me.</p> <p>4. It is an inner check upon the outer man.</p> <p>9. Because no one is allowed to cut when it is his own deal.</p> <p>10. A hole of course.</p> <p>11. A respectable (head)line.</p> <p>12. Because he is equal to any post.</p> <p>1. A castle in the (3)air.</p> <p>2. Because they make a noise when they are tolled (told).</p> <p>3. Because it works and plays at the same time.</p> <p>4. The Fin is.</p> <p>5. One was made of wood, and the other Maid of Orleans.</p> <p>6. Because he would then have his leg at ease (legates).</p> <p>7. Why, a bald head to be sure.</p> <p>8. Because every body appears (like) to him and he to everybody.</p> <p>9. Blow me!</p> <p>10. Because he's continually making and (over) loses a good deal!</p> <p>11. Coddling.</p> <p>12. Because having eyes they see not, and having ears they ear not.</p> <p>9. Spending your last shilling on a purse.</p> <p>10. Boiling a door with a boiled curtain.</p> <p>11. Do it at your water rates !!!</p> <p>12. They talk without reflecting, and the mirrors reflect without talking.</p> <p>5. Because the Pope sent them a bull and they thought it a bore (bear).</p> <p>6. With a ring—but not without a rap.</p> <p>7. Hit your uncle's wife on the head with a hammer.</p> <p>8. Delat.</p> <p>5. Because it is easier to preach than to practise.</p> <p>6. The letter M.</p> <p>7. Why Whitesnide (wis untied) to be sure.</p> <p>8. Because they both come up to blow.</p> <p>6. Because they are never re(a)id.</p> <p>7. Because it does not know how to conduct itself.</p> <p>8. Why hold your jaw.</p> <p>5. By simply mentioning one Prior.</p> <p>6. "My Park is on the Sea" which may be considered his Barkarole.</p> <p>7. "I hope I give satisfaction."</p> <p>8. Because he is so palpably made for an agress (a ngress)</p>	<p>1. Why are washerwomen simply wonders?</p> <p>2. What is the difference between Bishop Colenso and the mother of a family living in a garret?</p> <p>3. If an empty purse could speak, what declaration of constancy would it utter?</p> <p>4. Why is a check string to a carriage like conscience?</p> <p>9. Why may not the proprietor of a forest sell his own timber?</p> <p>10. Why will the more you take from it the larger it grows?</p> <p>11. If a bee could stand on its hind legs, how would it behave?</p> <p>12. Why is a blackbird deserving of promotion?</p> <p>9. What was the difference between Noah's ark and Joan of Arc?</p> <p>10. Why should a man rambled with the sword make his will?</p> <p>11. What is that which no one wishes to have, yet no one wishes to lose?</p> <p>12. Why is a fool in a high station like a man in a balloon?</p> <p>9. Is there any difference between a milkmaid and a swallow?</p> <p>10. Why are birds melancholy in the morning?</p> <p>11. Now, what is a button?</p> <p>12. What is the difference between the Prince of Wales and water in a fountain?</p> <p>9. What is the height of Golly?</p> <p>10. What is a good definition of muscades?</p> <p>11. What is the best way to prevent water from running down a wall?</p> <p>12. What is the difference between some women and their glasses?</p> <p>5. Why are the English the worst judges of cattle in the world?</p> <p>6. How should love come to the door?</p> <p>7. What is the best way to kill ants?</p> <p>8. What grows bigger the more you contract it?</p> <p>5. Why is divinity the easiest of the three learned professions?</p> <p>6. What is that which occurs once in a minute, twice in a moment, and not once in a hundred years?</p> <p>7. What season ought to be the most prolific in bonnets?</p> <p>8. Why does a water fly resemble a whale?</p> <p>5. Why is a photographer like a moth?</p> <p>6. Why is a "wide-awake" hat so called?</p> <p>7. What is worse than raining cats and dogs?</p> <p>8. Why is an umbrella like a pancake?</p> <p>5. How can you instantly convict one of error, when stating who was the earliest poet?</p> <p>6. What song did the little dog sing who was blown off the new pier at Brighton?</p> <p>7. What did the pistol ball say to the wounded deslat?</p> <p>8. Why is a nigger like a door?</p>	<p>1. Why are the bars of a convent like a blacksmith's apron?</p> <p>2. What is the most awkward time for a train to start?</p> <p>3. When can a donkey be spelt with one letter?</p> <p>4. Why is a judge's nose like the middle of the earth?</p> <p>1. What is that which every living being has seen, and will never see again?</p> <p>2. Why is an author the most wonderful man in the world?</p> <p>3. What is the most melancholy fact in the history of Milton?</p> <p>4. Why do we speak of poetic fire?</p>	<p>1. Yesterday, I imagine we shall never see again.</p> <p>2. Because his tale (tail) comes out of his head.</p> <p>3. That he could "recite" his poems, but not resight himself.</p> <p>4. Because if the ancient Scandinavians have their "Scalds," we have our "Burns."</p>
<p>9. Why may not the proprietor of a forest sell his own timber?</p> <p>10. Why will the more you take from it the larger it grows?</p> <p>11. If a bee could stand on its hind legs, how would it behave?</p> <p>12. Why is a blackbird deserving of promotion?</p> <p>9. What was the difference between Noah's ark and Joan of Arc?</p> <p>10. Why should a man rambled with the sword make his will?</p> <p>11. What is that which no one wishes to have, yet no one wishes to lose?</p> <p>12. Why is a fool in a high station like a man in a balloon?</p> <p>9. Is there any difference between a milkmaid and a swallow?</p> <p>10. Why are birds melancholy in the morning?</p> <p>11. Now, what is a button?</p> <p>12. What is the difference between the Prince of Wales and water in a fountain?</p> <p>9. What is the height of Golly?</p> <p>10. What is a good definition of muscades?</p> <p>11. What is the best way to prevent water from running down a wall?</p> <p>12. What is the difference between some women and their glasses?</p> <p>5. Why are the English the worst judges of cattle in the world?</p> <p>6. How should love come to the door?</p> <p>7. What is the best way to kill ants?</p> <p>8. What grows bigger the more you contract it?</p> <p>5. Why is divinity the easiest of the three learned professions?</p> <p>6. What is that which occurs once in a minute, twice in a moment, and not once in a hundred years?</p> <p>7. What season ought to be the most prolific in bonnets?</p> <p>8. Why does a water fly resemble a whale?</p> <p>5. Why is a photographer like a moth?</p> <p>6. Why is a "wide-awake" hat so called?</p> <p>7. What is worse than raining cats and dogs?</p> <p>8. Why is an umbrella like a pancake?</p> <p>5. How can you instantly convict one of error, when stating who was the earliest poet?</p> <p>6. What song did the little dog sing who was blown off the new pier at Brighton?</p> <p>7. What did the pistol ball say to the wounded deslat?</p> <p>8. Why is a nigger like a door?</p>	<p>1. Why are the bars of a convent like a blacksmith's apron?</p> <p>2. What is the most awkward time for a train to start?</p> <p>3. When can a donkey be spelt with one letter?</p> <p>4. Why is a judge's nose like the middle of the earth?</p> <p>1. What is that which every living being has seen, and will never see again?</p> <p>2. Why is an author the most wonderful man in the world?</p> <p>3. What is the most melancholy fact in the history of Milton?</p> <p>4. Why do we speak of poetic fire?</p>	<p>1. Yesterday, I imagine we shall never see again.</p> <p>2. Because his tale (tail) comes out of his head.</p> <p>3. That he could "recite" his poems, but not resight himself.</p> <p>4. Because if the ancient Scandinavians have their "Scalds," we have our "Burns."</p>	<p>1. Yesterday, I imagine we shall never see again.</p> <p>2. Because his tale (tail) comes out of his head.</p> <p>3. That he could "recite" his poems, but not resight himself.</p> <p>4. Because if the ancient Scandinavians have their "Scalds," we have our "Burns."</p>

<ol style="list-style-type: none"> <li>When he's a greyhound.</li> <li>A policeman when he is wanted.</li> <li>Fire at a wig.</li> <li>Cake, for it is sometimes thumpy, but wine is sometimes drunk.</li> </ol> <p>9. Hint; because you can always catch him.</p> <p>10. Because he can only be put-baited.</p>  <p>11. Poet.</p> <p>12. When it is under consideration.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Dough't you know Why it is because a woman needs (kneads) him.</li> <li>When he can't go on without his club.</li> <li>Because such a thing had never entered his head before.</li> <li>The first is an heir apparent, the second has no'er a parent, the third has no hair apparent, and the fourth has an hairy parent.</li> </ol> <p>9. A Scawled runner.</p> <p>10. A pig, because he is killed and then cured.</p>  <p>11. Because if you cut his head off you do not take it from the trunk.</p> <p>12. Because she has a hand on one side and a tail on the other.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Because there are 1, 2, 3, 4, 5, in both.</li> <li>Because the greater the rain the closer they cling.</li> <li>Because they not only lose their stays and steel their petticoats, but they positively critic their babies.</li> <li>Because it's ever-last-in (everlasting).</li> </ol> <p>9. Because she gives her countenance to it the mind.</p> <p>10. One minds the traps, the other trains the mind.</p>  <p>11. Because it goes from mouth to mouth.</p> <p>12. The Wedding Ring.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Because they never cut each other, but only cut what is placed between them.</li> <li>Because it must be removed to make way for the buses.</li> <li>Because they know they are very attractive.</li> <li>Breaches make to the Queen.</li> </ol> <p>9. Cast a net.</p> <p>10. No cow has eight legs.</p>  <p>11. When it "continually doth cry."</p> <p>12. Because it is the grab that makes the buttershy.</p>
<ol style="list-style-type: none"> <li>Why a key to your feelings of course.</li> <li>One kisses his mistress, the other misses his kisses.</li> <li>Your nose, because it will run for you till it drops.</li> <li>Don't touch me, or I'll scream.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>When his father leaves him nothing to talk.</li> <li>Because it's a follow-feeling for another.</li> <li>One is the sale of effects, the other the effects of a sale.</li> <li>Striking her own flag.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Because Solomon even in all his glory was not R.A.'d (arrayed) like one of these.</li> <li>Widow's caps.</li> <li>One Bob.</li> <li>One you lick with a stick, the other you stick with a lick.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Fifty-two, for a miss is as good as a mile.</li> <li>Because its uttered but not a <i>lead</i>.</li> <li>The road.</li> <li>Snuff the candle.</li> </ol>
<ol style="list-style-type: none"> <li>When is a black dog not a black dog?</li> <li>What is invisible blue?</li> <li>How can you shoot 120 hares in one shot?</li> <li>Which is the most moral food, cake or wine?</li> </ol> <p>9. Which travels fastest, heat or cold?</p> <p>10. Why is it impossible for a man to boil his father thoroughly?</p>  <p>11. What American poet may be considered equal to three-fifths of the nation?</p> <p>12. When is a subject beneath one's notice?</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Why is a good husband like dough?</li> <li>When does a lady think her husband a Hercules?</li> <li>Why was the giant Goliath very much astonished when David hit him with a stone?</li> <li>What is the difference between the Prince of Wales, an orphan, a bald-headed man, and the gorilla?</li> </ol> <p>9. What vegetable does a lady's tongue resemble?</p> <p>10. What is the most wonderful animal in the farm yard?</p>  <p>11. Why is an orphan's head different from every other head?</p> <p>12. When a hat is sitting across the top of a church goes, why is it also like a penny?</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Why is a bad woman like ivy?</li> <li>When is a school boy like a postage stamp?</li> <li>When is truth no longer truth?</li> <li>What is that which must stand before it can sit?</li> </ol> <p>9. Which constellation resembles an empty fire place?</p> <p>10. What's the difference between a comb and a humpback?</p>  <p>11. Tell us the difference between a good and a bad oyster?</p> <p>12. Why is a proud girl like a music book?</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Why are lawyers like scissors?</li> <li>Why is Temple Bar like a young lady's veil?</li> <li>Why do ladies fear lightning?</li> <li>What trade is a Lonsdale gun?</li> <li>How many young ladies will it take to reach from London to Brighton?</li> </ol> <p>9. What instrument invites you to fish?</p> <p>10. What has most legs, a cow or a pig?</p>  <p>11. When is a baby like a young cherub?</p> <p>12. Why is a cherub like a hot ball?</p>
<ol style="list-style-type: none"> <li>When you give a lady a lock of your hair, what do you give her besides?</li> <li>What is the difference between an accepted and rejected lover?</li> <li>Who is your greatest friend?</li> <li>What did the engine whistle say to the stoker?</li> </ol> <p>9. How can you see a man's face in a mirror?</p> <p>10. How can you see a man's face in a mirror?</p> <p>11. How can you see a man's face in a mirror?</p> <p>12. How can you see a man's face in a mirror?</p>  <p>11. Don't pay your water rates!!</p> <p>12. They talk without reflecting, and the mirror reflect without talking.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>When does a son not take after his father?</li> <li>Why is blind-man's bluff like sympathy?</li> <li>State the difference between an auction and sea sickness?</li> <li>What is the last blow a defeated ship gives in battle?</li> </ol> <p>9. How can you see a man's face in a mirror?</p> <p>10. How can you see a man's face in a mirror?</p> <p>11. How can you see a man's face in a mirror?</p> <p>12. How can you see a man's face in a mirror?</p>  <p>11. What is the best way to prevent water coming into your house?</p> <p>12. What is the difference between some women and their glasses?</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>What is the difference between forms and ceremonies?</li> <li>Why are volunteers like old maids?</li> <li>What is the difference between love and war?</li> <li>What is the difference between a potato and volunteer?</li> </ol> <p>9. Cast a net.</p> <p>10. No cow has eight legs.</p>  <p>11. When it "continually doth cry."</p> <p>12. Because it is the grab that makes the buttershy.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Why is a forged bank note like a whisper?</li> <li>What is that which goes from London to York without moving?</li> <li>What do we, when to increase the effect we diminish cause?</li> </ol> <p>9. What instrument invites you to fish?</p> <p>10. What has most legs, a cow or a pig?</p>  <p>11. When is a baby like a young cherub?</p> <p>12. Why is a cherub like a hot ball?</p>

## FIRESIDE FUN; A Comic Game.

It will be perceived the Cards are divided into four suits, representing England, France, Germany, and Italy, with the emblems of each country, namely, "The Tudor Rose," "The Fleur de lis," "The Eagle," and "The Lyre." The Conundrums on the Tudor Rose Cards are answered by the Eagle; and the Conundrums on the Fleur de lis Cards by the Lyre Cards. Any number of persons may play at this very amusing Game; after forming a pool in the usual manner, the dealer distributes the Cards, until all are exhausted. The players having sorted their Cards, the player on the left hand of the dealer commences the Game by asking the solution of any one of the Conundrums on his Cards, exposing the Card before him,—if he can answer it himself, he may demand the answering Card from the player holding it; the pair of Cards will form one trick: when the next player continues the Game if he cannot answer, the Card must pass round the table until an answer is given, or it arrives at the player having the solution Card, when he may take the pair as a trick; this player has then the privilege of asking a Conundrum. It must be observed that no player is allowed to play a Card of which he has the answering Card in his own hand. The Game is won by any player getting four tricks, when he may take the pool. Should all the Cards be played without any player obtaining four tricks, the pool must remain, and be dressed for a fresh deal.

1. *Dough*'nt you know Why it is because a woman needs (kneads) him.
2. When he can't go on without his club.
3. Because such a thing had never entered his head before.
4. The first is an heir apparent, the second has ne'er a parent, the third has no hair apparent, and the fourth has an hairy parent.

9. A Scarlet runner.
10. A pig, because he is killed and then cured.



11. Because if you cut his head off, you do not take it from the trunk.
12. Because she has a head on one side and a tail on the other.

5. When his father leaves him nothing to take.
6. Because it's a fellow-feeling for another.
7. One is the sale of effects, the other the effects of a sail.
8. Striking her own flag.

5. Why is divinity the easiest of the three learned professions?
6. What is that which occurs once in a minute, twice in a moment, and not once in a hundred years?
7. What season ought to be the most prolific in bon mots?
8. Why does a water lily resemble a whale?

9. What was the difference between Noah's ark and Joan of Arc?
10. Why should a man troubled with the gout make his will?



11. What is that which no one wishes to have, yet no one wishes to lose?
12. Why is a fool in a high station like a man in a balloon?

1. What other edifice does a man sometimes carry about with him besides a *sty* in his eye?
2. Why are bells the most obedient of inanimate things?
3. Why is a fire-engine at a fire an anomaly?
4. What part of a fish is like the end of a book?

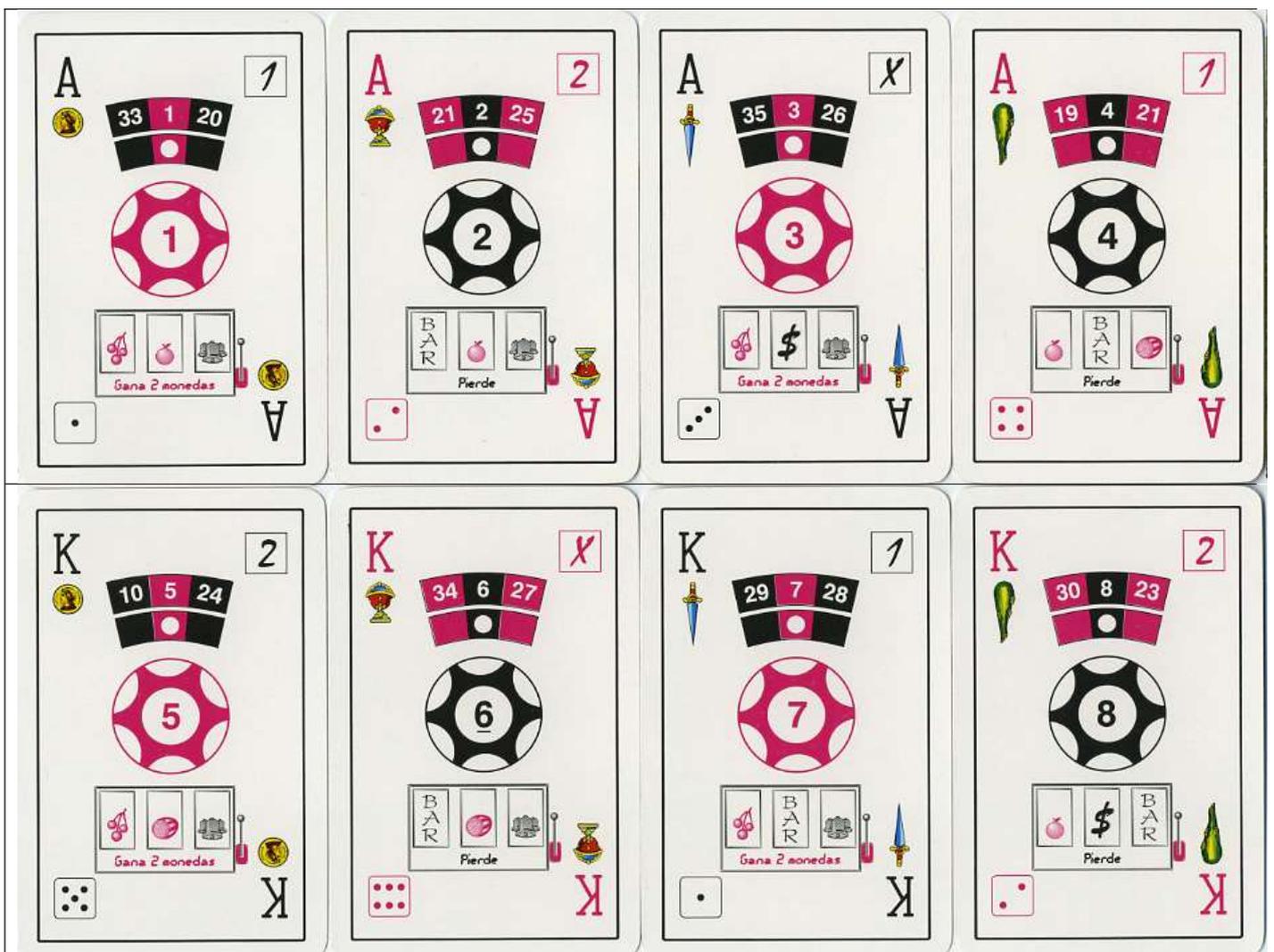
# 1502 - Fournier - Multi card

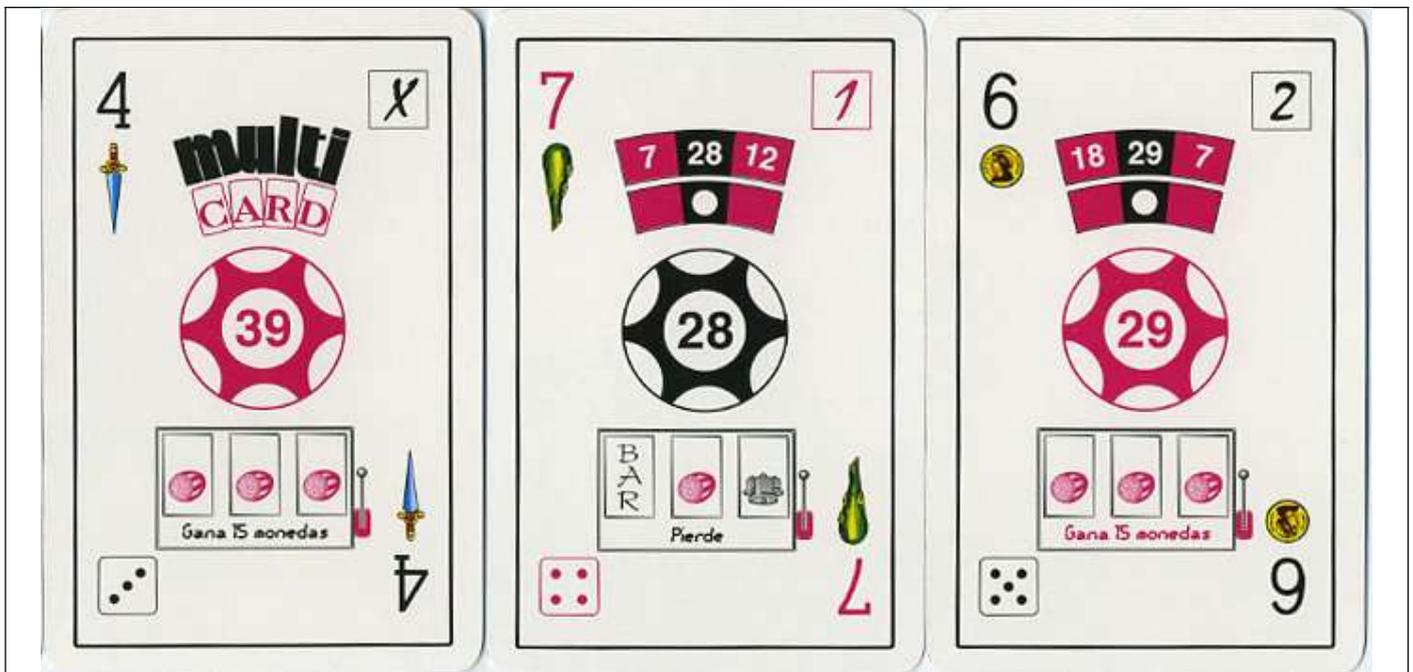
Nome	Multi card
Fabbricante	Heracio Fournier S. A.
Paese	Spagna
Numero carte	48
Anno	1993
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 94x61

Il mazzo è stato ideato per divertirsi con i passatempi più vari, come afferma il titolo.

Ogni carta porta indici e semi spagnoli per giocare a carte, numero e colore per la roulette, i numeri da 1 a 50 (i numeri del *Bono loto* o della *Loteria primitiva*), vari risultati di una slot machine (*maquina tragaperras* in spagnolo), le diverse facce di un dado e 1 X 2 per tentare la fortuna riempiendo la schedina.

Allegato al mazzo un foglietto di istruzioni.





### INSTRUCCIONES

Multicard es una baraja de naipes única que le ofrece la posibilidad de utilizarla para cuatro juegos de azar diferentes (juegos de naipes con Baraja Española, Ruleta, Máquina Tragaperras, Juego de Dados) y seleccionar combinaciones para sus apuestas de Quinielas futbolísticas y Lotería Primitiva o Bono Loto.

1. JUEGOS DE NAIPES: Los números, figuras y símbolos de una baraja española se encuentran en la parte superior izquierda y en el ángulo inferior derecho. Esto le permite usar "Multicard" como una baraja ordinaria.

2. RULETA: En la parte central superior de 37 naipes y en un recuadro rojo y negro, hay tres números de la ruleta. El número ganador lo indica la bola de la ruleta en la ranura central. Use sólo estos 37 naipes, baraje y coja uno, que es el equivalente a una jugada de ruleta.

3. MAQUINA TRAGAPERRAS: En la parte central inferior de cada naipe hay una Máquina Tragaperras con 3 símbolos, mostrando una combinación ganadora o perdedora hasta el naipe 50. Para jugar, baraje y coja un naipe.

4. DADOS: En el lado inferior de cada naipe se encuentra uno de los seis lados de un dado que se repite hasta el naipe 50. Las probabilidades son muy similares a un dado normal. Para apostar, baraje y espere tener suerte.

5. QUINIELAS FUTBOLÍSTICAS: En el lado superior derecho de cada naipe hay un recuadro con el número 1 (representa el equipo que juega en casa ganador) o 2 (ganador equipo visitante) o X (empate), todos repetidos hasta el naipe 50. Baraje y seleccione sus combinaciones para la quiniela.

6. LOTERIA PRIMITIVA/BONO LOTO: En el centro de cada naipe hay un número de la Loto desde el 1 hasta el 50. Dependiendo de la cantidad de números necesarios para jugar la Loto en cada país, use sólo los naipes correspondientes. Para seleccionar sus números ganadores, baraje y coja seis o más naipes.

© TORTOISE INTERNATIONAL CO.  
Reg. Copyright N° 0188-1992

Naipes H. Fournier, S.A.-Vitoria D.L.: VI.407-1993

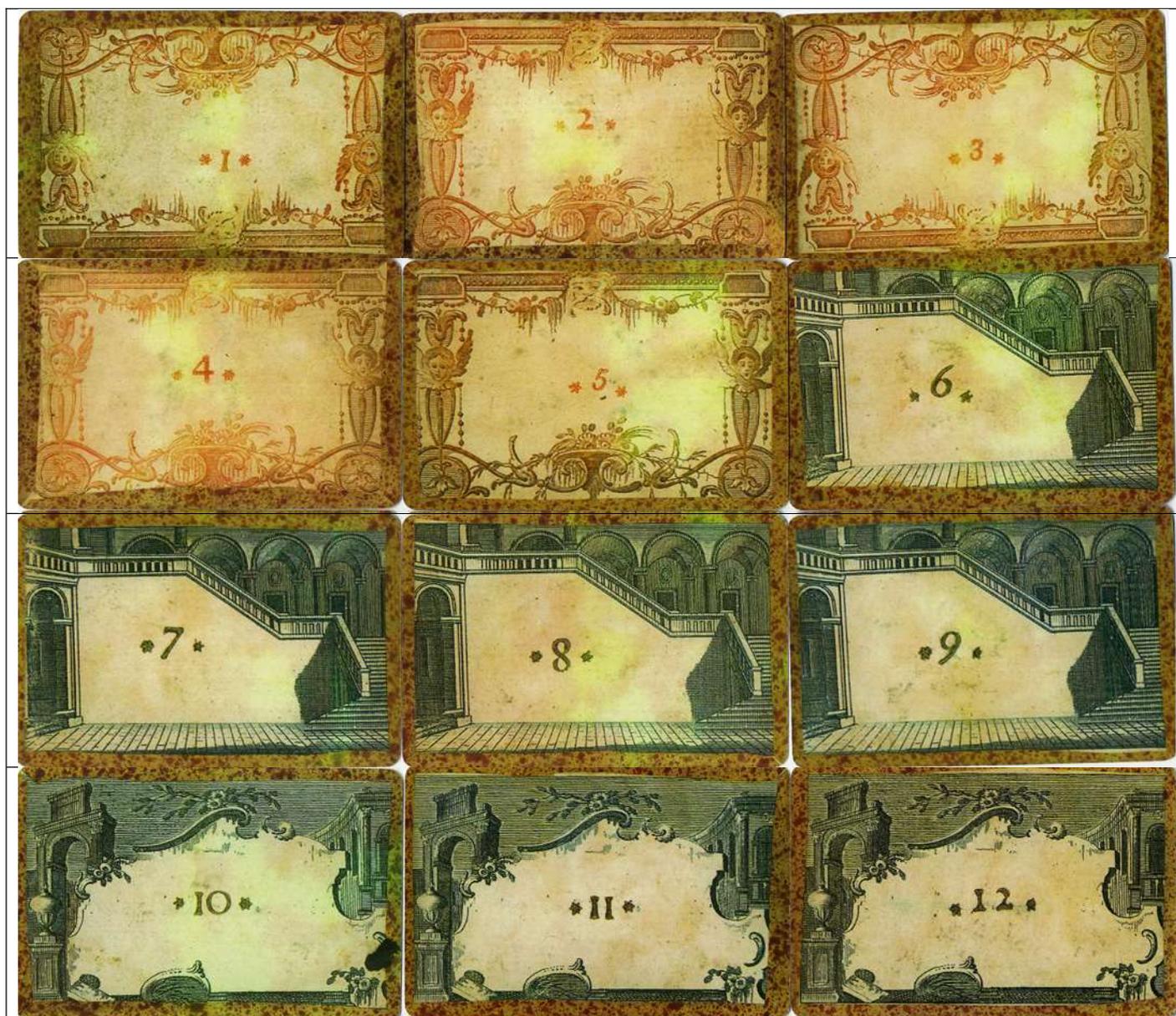


# 2683 - Fournier - Gioco del lotto olandese

Nome	<b>Gioco del lotto olandese</b>
Fabbricante	<b>Sconosciuto ristampa Fournier</b>
Paese	<b>Spagna - originale Olanda</b>
Numero carte	<b>50</b>
Anno	<b>2004 - originale 1800 circa</b>
Tipo mazzo	
Dimensioni	<b>mm. 83x55</b>

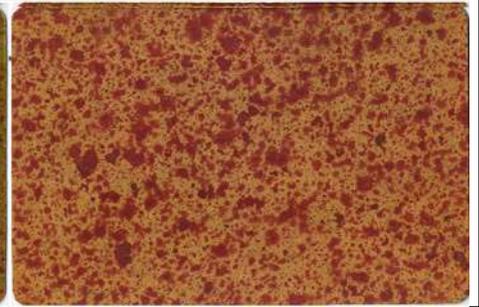
Il mazzo è la ristampa di un gioco olandese del 1800 circa.

Le carte servivano per una lotteria simile al lotto, che in Olanda veniva giocato con soli 50 numeri.









- Gioco del Lotto olandese. Italia, XVIII secolo (1800 ca.)
- Kartenspiel Holländisches Lotto. Italien, 18. Jahrhundert (um 1800)
- Jogo Loto Olandese. Itália, século XVIII (por volta de 1800)



**Arabako Foru Aldundia**  **Diputación Foral de Álava**

Esta baraja, impresa el año 2004, es una reproducción de la original que se encuentra en los fondos del MUSEO "FOURNIER" DE NAIPES DE ÁLAVA, propiedad de la Excm. Diputación Foral de Álava, sito en Vitoria-Gasteiz (España).

Karta-sorta hau, 2004an inprimatua, ARABAKO "FOURNIER" KARTA MUSEOko funtsetan dagoen jatorrizko baten kopia da. Museoa Arabako Foru Aldundiaren da eta Vitoria-Gasteiz (Espainia) dago.

Questo mazzo di carte, stampato nell'anno 2004, è una riproduzione dell'originale che si trova nella collezione del MUSEO DELLE CARTE DA GIOCO "FOURNIER" DI ÁLAVA, proprietà della Excm. Diputación Foral de Álava, che si trova a Vitoria-Gasteiz (Spagna).

Ce jeu de cartes, datant de 2004, est la reproduction d'un original conservé dans les fonds du MUSÉE "FOURNIER" DE NAIPES DE ÁLAVA, propriété de la Excm. Diputación Foral de Álava à Vitoria-Gasteiz (Espagne).

This set of cards printed in 2004 is a reproduction of the original found in the collection of the "FOURNIER" CARDS MUSEUM IN ÁLAVA owned by the Excm. Diputación Foral de Álava and situated in Vitoria-Gasteiz (Spain).

Dieses im Jahr 2004 gedruckte Kartenspiel ist eine detailgetreue Reproduktion eines Originals, das sich im SPIELKARTENMUSEUM „FOURNIER“ der Stadt Vitoria-Gasteiz in der Provinz Álava (Spanien) befindet. Träger des Museums ist die Excm. Diputación Foral de Álava.

Este baralho impresso em 2004 é uma reprodução do original que encontra-se nos fundos do MUSEO "FOURNIER" DE NAIPES DE ÁLAVA, propriedade da Excm. Diputación Foral de Álava, situado em Vitoria-Gasteiz (Espanha).

# 3886 - Gibson - The fisherman catch

Nome	<b>The fisherman catch</b>
Fabbricante	<b>H. P. Gibson &amp; Sons ltd</b>
Paese	<b>Gran Bretagna</b>
Numero carte	<b>16 + 1 soluzioni</b>
Anno	<b>&gt;1919</b>
Tipo mazzo	
Dimensioni	<b>mm. 140x93</b>

Ognuna delle carte del gioco propone una sciarada, un gioco di parole.

Ad esempio la carta numero 2 recita *“a terpsichorean artist cut in two - for my first part should give to you a clue; - then take half of the week's first working day - and hook me, if your lines you do well play”* (un artista tersicoreo tagliato in due - per la mia prima parte dovrebbe darti un indizio; - quindi prenditi metà del primo giorno lavorativo della settimana - e agganciami, se le tue battute suonano bene) la soluzione è *Sal[omè]* e *mon[day]* ovvero *Salmon* (salmone).

La numero 12 *“I start a bid for silence you will note - my rest was once a very well-known boat”* (Faccio un tentativo per il silenzio, noterai: il mio resto era una volta una barca molto conosciuta) la soluzione *sh + ark* dà *shark* (squalo).

Allegato al mazzo una carta con le soluzioni e un foglietto con spiegazioni del gioco e un esempio.



**THE FISHERMAN'S CATCH. 1.**

Reverse the reverse of windward to find me,  
If done correctly, there my name you'll see.

**THE FISHERMAN'S CATCH. 2.**

A terpsichorean artist cut in two  
For my first part should give to you a clue;  
Then take half of the week's first working day  
And hook me, if your lines you do well play.

**THE FISHERMAN'S CATCH. 3.**

I live in Neptune's own domain 'tis true,  
And yet one element does not suffice;  
For on the land you'll also find me too,  
And often I am seen where there is ice.

**THE FISHERMAN'S CATCH. 5.**

A fish I am and so in water live,  
But also in your homes I too am found;  
I to the jeweller's wares more lustre give,  
And often I am used on cricket ground.

**THE FISHERMAN'S CATCH. 6.**

I start quite acid, sharp or tart,  
My rest's below your lower part.

**THE FISHERMAN'S CATCH. 7.**

I sound as though you called on Jack to move,  
To write my name should now quite easy prove.

**THE FISHERMAN'S CATCH. 9.**

My start possession means, but in the past;  
Then where the thief may find himself in time;  
If now my first and second are joined fast  
You'll surely read the answer to this rhyme.

**THE FISHERMAN'S CATCH. 10.**

A pronoun possessive doth start off my name,  
It ends with adornment for maid, man or dame.

**THE FISHERMAN'S CATCH. 11.**

I sound as though I grumble, what a shame;  
Don't think too badly of me, what's my name?

**THE FISHERMAN'S CATCH. 13.**

Although 'tis true in rivers I do live,  
Yet on the land my namesake can be found;  
And too in sort of house or cage I give  
A place where feathered bipeds can sleep sound.

**THE FISHERMAN'S CATCH. 14.**

I was a weapon years ago  
And played my part in desperate fights;  
With archers, we did smite the foe  
And broke the charge of mounted knights.

**THE FISHERMAN'S CATCH. 15.**

My first sounds like an implement of war  
And for that purpose it is used by me;  
So 'ware all others who may meet me, for  
It makes me monarch of all fish at sea.

## THE "HPG" SERIES OF PARTY GAMES INSTRUCTIONS

This series of Party Games can be played by any number up to 16 players. By purchasing a different title the same players can take part on a future occasion.

The games are intriguing and amusing and are just sufficiently difficult to give them a real interest. There are sixteen cards provided together with score sheets and each card presents a rhyme in which lie the clues to the answers. The cards can be distributed to the players or pinned up round the room and the Hostess should fix a time limit, at the expiration of which the Players' scores are checked and a small prize presented to the player with the highest score.

In each set an example is given and this can be shown or read out to the players if the Hostess so desires. A Key Card is also given to enable the answers to be checked.

The Games will be found to be popular and entertaining and will solve a host's or hostess's difficulties in finding something which will greatly assist in getting their guests interested and keen to compete with one another.

## THE FISHERMAN'S CATCH.

### EXAMPLE

My first sounds like a bolus, such  
As gluttony has earned, Pill

My rest sounds surely cooked too much,  
In fact it's even burned. Charred

Answer: PILCHARD.

H.P.G. & SONS, LTD.

Copyright.

LONDON.

## THE FISHERMAN'S CATCH

### KEY CARD

1. Eel.
2. Salmon (Sal/ome-Mon/day).
3. Skate.
4. Plaice (Place).
5. Whiting.
6. Lemon-Sole.
7. Sturgeon (Stir-John).
8. Trout (T-Rout).
9. Haddock (Had-Dock).
10. Herring (Her-Ring).
11. Carp.
12. Shark (Sh-Ark).
13. Perch.
14. Pike.
15. Swordfish.
16. Porpoise (Por/k-Poise).

# 0119 - Grimaud - 32 chansons a boire

Nome	32 chansons a boire
Fabbricante	B. P. Grimaud
Paese	Francia
Numero carte	32
Anno	1973
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 114x77

Nel 1971 James Hodges aveva disegnato, come pubblicità della casa vinicola Carrousel, un mazzo di carte con al verso una vignetta che si riferisce a una canzone popolare, il cui testo è stampato sul retro.

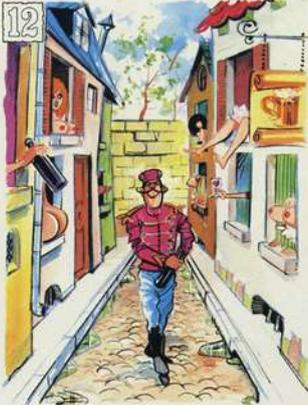
Visto il successo fu stampato due anni dopo questo mazzo, con disegni e canzoni diversi.

L'elenco delle canzoni è stampato sul retro della confezione.

Le piccanti vignette in cui si riconosce subito la mano di Hodges, la cui firma è su numerose carte, celebrano belle fanciulle e allegre bevute in compagnia.

La scatola ha una finestra trasparente che funge da cornice a parte della vignetta sulla prima carta.





12 L'ARTILLEUR DE METZ.



11 AH! QUE NOS PÈRES...



16 SUR LA ROUTE DE LOUVIERS.



15 LE 31 DU MOIS D'AOUT.



26 LA CEINTURE DE CHASTETÉ.



25 LE JOUEUR DE LUTH.



30 LES MONTAGNARDS SONT LÀ!



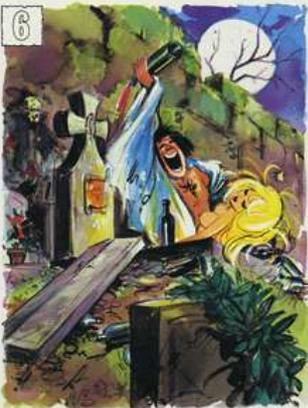
29 SE CANTO QUE CANTO.



2 C'EST À BOIRE QU'IL NOUS FAUT!



1 BOIRE UN PETIT COUP C'EST AGRÉABLE.



6 JOYEUX ENFANTS DE LA BOURGOGNE.



5 LA VOILÀ LA JOLIE VIGNE AU VIN.



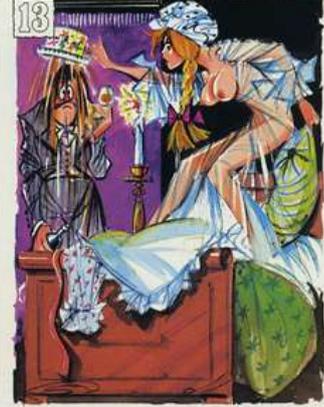
10 ALLONS EN VENDANGES.



9 ET VOILÀ LA VIE QUE TOUS LES MOINES FONT!



14 ENCORE UN P'TIT VERRE DE VIN.



13 MA FEMME EST MORTE!



20  
SUR LES BORDS  
DE LA LOIRE.



19  
LES GODILLOTS  
SONT LOURDS.



24  
SON VOILE QUI  
VOLAIT AU VENT.



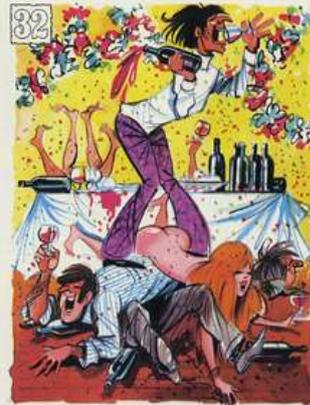
23  
V'LÀ L'BON VENT.



28  
AUX OISEAUX  
(LA DIGUE DON DAINE)



27  
AUPRÈS DE MA BLONDE.



32  
DE FRONTIBUS...  
AU NASIBUS...



31  
DANS UN AMPHITHÉÂTRE...

29

SE CANTO QUE CANTO.

TEXTE FRANÇAIS

1 Dessous ma fenêtre,  
Est un oiseaulet :  
Toute la nuit chante,  
Chante sa chanson.

Refrain  
S'il chante, qu'il chante,  
Ce n'est pas pour moi.  
Mais c'est pour ma mie,  
Qui est loin de moi !

2 Ces belles montagnes,  
Qui tant hautes sont,  
Cachent à ma vue,  
Où sont mes amours. Au Refrain

3 Baissez-vous, montagnes,  
Plaines, haussez-vous,  
Pour qu'enfin je voie,  
Où sont mes amours. Au Refrain

4 Ces belles montagnes,  
S'abaissent,  
Et mes amourettes,  
Se rapprocheront. Au Refrain

TEXTE ORIGINAL

1 Dejoum ma fenestro,  
Ya un aouselou :  
Touto la ney canto,  
Canto sa cansou.

Refrain  
Se canto que canto,  
Canto pas per you.  
Canto per ma migo,  
Qu'is allein de you.

2 Aquellos mountagnos,  
Que tant haoutos soun,  
M'empachian de veyre,  
Mas amours oun soun. Au Refrain

3 Baissas-bous, mountagnos,  
Planes, haoussas-bous,  
Per que posqui veyre,  
Mas amours oun soun. au Refrain

4 Aquellos mountagnos,  
Tan s'abacharan,  
E mas amourettos,  
Se rapprocharan. au Refrain

21

ALOUETTE, GENTILLE ALOUETTE.

Refrain : Alouette, gentille alouette,  
Alouette je te plumerai ! (bis)

1 Je te plumerai la tête. (bis)  
Ah ! la tête ! (bis)  
Alouett' (bis) Au Refrain

2 Je te plumerai le bec. (bis)  
Ah ! le bec ! (bis)  
Alouett' (bis) Au Refrain

3 Je te plumerai les yeux. (bis)  
Ah ! les yeux ! (bis)  
Alouett' (bis) Au Refrain

4 Je te plumerai le cou. (bis)  
Ah ! le cou ! (bis)  
Alouett' (bis) Au Refrain

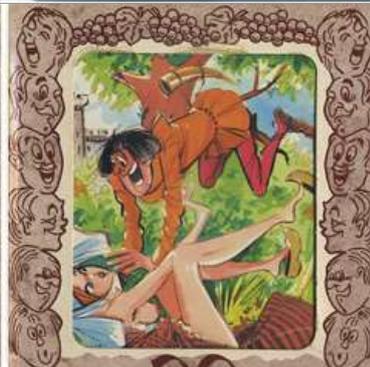
5 Je te plumerai le dos. (bis)  
Ah ! le dos ! (bis)  
Alouett' (bis) Au Refrain

6 Je te plumerai les ail's (bis)  
Ah ! les ail's (bis)  
Alouett' (bis) Au Refrain

7 Je te plumerai les patt's. (bis)  
Ah ! les patt's ! (bis)  
Alouett' (bis) Au Refrain

8 Je te plumerai la queue. (bis)  
Ah ! la queue ! (bis)  
Alouett' (bis) Au Refrain

- 1 Boire un petit coup, c'est agréable.
- 2 C'est à boire qu'il nous faut !
- 3 Elle aime à rire, elle aime à boire.
- 4 Les chevaliers de la table ronde.
- 5 La voilà la jolie vigne au vin.
- 6 Joyeux enfants de la Bourgogne.
- 7 Ma vigne est un arbre divin.
- 8 Passant par Paris en vidant la bouteille.
- 9 Et voilà la vie que tous les moines font !
- 10 Allons en vendanges.
- 11 Ah ! Que nos péres...
- 12 L'artilleur de Metz.
- 13 Ma femme est morte !
- 14 Encore un p'tit verre de vin.
- 15 Le 31 du mois d'août.
- 16 Sur la route de Lonsjers.
- 17 Quatre-vingts chasseurs.
- 18 Comme les autres font !
- 19 Les godillots sont lourds.
- 20 Sur les bords de la Loire.
- 21 Alouette, gentille alouette.
- 22 Avecque mes sabots don daine...
- 23 V'là l'bon vent.
- 24 Son voile qui volait au vent.
- 25 Le joueur de luth.
- 26 La ceinture de chasteté.
- 27 Auprès de ma blonde.
- 28 Aux oiseaux (la digue don daine).
- 29 Se canto que canto.
- 30 Les montagnards sont là !
- 31 Dans un amphithéâtre...
- 32 De frontibus... au nasibus...



32  
Chansons  
à boire

# 4239 - Héron - Les 3 Clés de l'Abbaye du Mont St Michel

Nome	Les 3 Clés de l'Abbaye du Mont St Michel
Fabbricante	Héron S. A.
Paese	Francia
Numero carte	77 1 presentazione + 2 regole gioco + libretto
Anno	
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 111x61

Il mazzo, in vendita presso la celebre abbazia di Mont saint Michel, situata nel golfo di Saint Malo in Normandia. Il mazzo illustra la storia e l'architettura dell'abbazia, oltre ai vari aspetti della vita quotidiana dei monaci.

Il mazzo è composto da carte con fotografie o disegni dei particolari dell'abbazia con un breve commento che illustra quanto raffigurato. Inoltre sono mostrate le mappe dei vari livelli del complesso di edifici. Il foglietto allegato mostra la cronologia degli avvenimenti più importanti che riguardano l'abbazia.

<p><b>CHANTRE</b> (Merveille XJJJ<sup>e</sup> siècle) <span style="float: right;">11</span></p>  <p>Chantre dirigeant les Novices</p> <p>Responsable des "Affaires Culturelles et Artistiques" de l'Abbaye, le Chantre enseignait la musique aux enfants et aux Novices et dirigeait les chants liturgiques pendant l'office. En outre, il supervisait les activités de la bibliothèque et du scriptorium, aidé d'assistants.</p>	<p><b>PRIEUR</b> <span style="float: right;">12</span></p>  <p>Le "1<sup>er</sup> Ministre" de l'Abbé</p> <p>Homme de confiance de l'Abbé qui le nommait, le Prieur le secondait dans toutes ses fonctions, principalement dans la Direction des Affaires Monastiques (par distinction avec les Affaires Abbatiales). Le Prieur lui-même était assisté d'"officiers spécialisés" (portier, cellerier, aumônier, camérier, chancelier, sacristain, chapelain, infirmier, hôtelier...).</p>	<p><b>DORTOIR DES MOINES</b> <span style="float: right;">10</span></p>  <p>Moines endormis</p> <p>Le coucher des Moines, se faisait en silence, aussitôt après une édifiante lecture collective. Les moines dormaient dans des lits individuels, les jeunes étant séparés par des anciens. La nuit, le sommeil des moines était interrompu par deux Offices mais une sieste était prévue à mi-journée.</p>	<p><b>CRYPTE SAINT MARTIN</b> (XJ<sup>e</sup> siècle) <span style="float: right;">5</span></p>  <p>Bénédictins en prière</p> <p>Ce sanctuaire, voué à la prière et aux offices, rappelle la mission primordiale des Bénédictins, qui est d'ordre spirituel et contemplatif, surtout jusqu'au XJJJ<sup>e</sup> siècle. La crypte était aussi fréquentée par les pèlerins.</p>
--	--	--	---

## CHAPELLE SAINT ETIENNE

(XJ - XJJJ<sup>e</sup> siècle) 5



Bénédictins veillant un mort

Située entre l'Infirmierie du XJJ<sup>e</sup> siècle qui s'effondra en 1816 et le cimetière des Moines (ossuaire) cette salle fut une chapelle mortuaire. D'abord couverte d'une charpente, elle eut une voûte en berceau brisé, puis une voûte d'ogives au XJJJ<sup>e</sup> siècle.

## OFFICJALITE

4



L'Abbé rend la justice

Au-dessus de la salle des Gardes se trouve le tribunal où l'Abbé rendait justice, assis sur un trône remarquable. Par extension, le bâtiment fut surnommé "Belle Chaise". L'Abbé, assisté dans ses fonctions judiciaires par son Chancelier, déléguait souvent le jugement à des laïcs.

## CELLIER

(Merveille XJJJ<sup>e</sup> siècle) 2



"Stockage" des vivres

Ce lieu devait en toute circonstance être bien approvisionné. Aux repas des Moines, aux festins des hôtes, à la nourriture destinée aux pauvres, s'ajoutait l'éventuelle résistance à un siège, le Mont étant aussi une citadelle. Cette salle était équipée d'un monte-charge tracté par une roue.

## ABBAYE ROMANE

2



Constructions après incendies (XJJ<sup>e</sup> siècle)

L'abbé Roger JJ avait entrepris de grands travaux après l'incendie de 1112. A la suite du nouvel incendie de 1131, on consolida le "promenoir" par des ogives, nouveautés de l'époque. L'entrée nord-ouest (XJ<sup>e</sup> siècle) ouvre sur un ancien préau remanié lui aussi. A noter : les Arcs en plein cintre, sobres, robustes.

## CLOITRE

(Merveille XJJJ<sup>e</sup> siècle) 10



Moines se promenant. Le jardin.

Espace symbolique d'élévation vers le ciel, le jardin, lieu de "récréation" est un rappel du Paradis Terrestre. Les Moines pouvaient s'y promener, y lire, y méditer. Le lavabo servait quotidiennement avant les repas, et, annuellement, pour le rituel du lavement des pieds, le Jeudi Saint.

## REFECTORJE DES MOINES

(Merveille XJJJ<sup>e</sup> siècle) 9



Repas de Moines

Les Bénédictins, soumis à la discipline de la Règle, ne sont cependant pas de véritables ascètes. Ils sont nourris de façon suffisante et équilibrée. Mais les repas devaient être pris dans le silence que seul, de sa chaire, le lecteur rompait. Les moines étaient assis côte à côte, sans vis-à-vis.

## SALLE DES HOTES

(Merveille XJJJ<sup>e</sup> siècle) 7



Festin

Située au-dessus de l'Aumônerie et sous le réfectoire des Moines, cette salle lumineuse était réservée aux visiteurs de marque à qui l'on servait de somptueux festins. Les rois de France y furent reçus. L'ornementation était très riche (carrelages, vitraux, tapisseries).

## TROUBLES RELIGIEUX

4

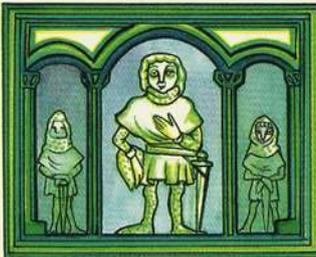


Le Mont, objet d'opposition et de convoitise des Protestants (XVJ<sup>e</sup> siècle.)

En ces temps troublés, le Mont Saint-Michel, citadelle catholique abritait, outre les richesses de l'Abbaye, les trésors de plusieurs cathédrales. Entre 1577 et 1591, Montgomery, Seigneur de Pontorson (fief calviniste) tenta de nombreuses attaques qui, pour finir, se soldèrent toutes par des échecs.

## LA GUERRE DE CENT ANS

3



Bertrand Duguesclin (1320-1380)

Attaché au service de Charles V qui le fit Connétable en 1370, Bertrand Duguesclin, Gouverneur de Pontorson, vint à plusieurs reprises inspecter au Mont la garnison. Il installa dans une maison de la ville son épouse Tiphaine de Ragueneil, jugeant la place sûre.

## ABBAYE ROMANE

3



L'Abbé de Torigny (XJJ<sup>e</sup> siècle)

Elu Abbé au Mont Saint Michel en 1154 afin de redresser matériellement et moralement l'Abbaye, ce fin diplomate, également grand constructeur, donna le coup d'envoi de la prospérité de l'Abbaye et développa la production de manuscrits et d'enluminures.

## CRYPTE SAINT MARTIN

(XJ<sup>e</sup> siècle) 6



Intérieur de la crypte Saint Martin

Conçue comme oratoire et crypte dès l'origine (XJ<sup>e</sup> siècle) cette chapelle supporte une partie du transept de l'église (alors romane). Robuste, voûtée par un berceau en plein cintre, elle a conservé son aspect architectural initial (dont l'abside en "cul de four").

## AUMONERJE

(Merveille XJJJ<sup>e</sup> siècle) 1



Le massacre des Montgomeries (1591)

L'affrontement le plus sanglant qui opposa catholiques et protestants au Mont fut le massacre des soldats huguenots de Montgomery. Ceux-ci tentèrent une invasion par le monte-charge du Cellier, mais leur plan ayant été découvert, ils furent tués l'un après l'autre. L'Aumônerie et le Cellier sont depuis lors surnommés "Montgomeries".

## AUMONERIE

(Merveille XIII<sup>e</sup> siècle) 1



Accueil des pèlerins pauvres

Jusqu'au XIII<sup>e</sup> siècle, pèlerins riches et pauvres étaient accueillis dans l'ancienne Aumônerie.

Puis une division se fit. Au XIII<sup>e</sup> siècle, les pauvres furent invités à se reposer et à bénéficier d'une distribution collective de vivres dans l'Aumônerie neuve, tandis que les Nobles et les riches étaient reçus dans l'Hôtellerie.

## SALLE des CHEVALIERS

SCRIPTORIUM (merveille XIII<sup>e</sup> siècle) 8



Moine copiste

Les Moines étant d'origine noble et lettrée et garants de la religion, la réalisation de manuscrits leur incombait en complément de leur mission contemplative. L'enlumineur, lui, pouvait être un laïc. De nombreux échanges de livres avaient lieu entre Abbayes.

## SAINT AUBERT

Fondateur



JOKER

JOKER

En 708, Aubert, évêque d'Avranches aurait, par trois fois, eu la vision de Saint Michel lui ordonnant la construction d'un sanctuaire à lui dédié. Aubert fit bâtir un petit oratoire sur le Mont désigné (alors Mont Tombe). L'année suivante, le Mont se serait soudain trouvé cerné par la mer.

## L'ARCHANGE SAINT-MICHEL

CARTE FINALE

Statue de Saint Michel par Fremiet (1895)



Chargé des Armées Célestes, Michel est aussi le protecteur des Elus, le représentant de la lumière opposée aux Ténèbres, de la Fidélité opposée à la Rebellion et à la Trahison. L'œuvre de Fremiet surplombe la mer de 156 mètres. Elle est en bronze doré.

## LA MERVEILLE XIII<sup>e</sup> siècle

8

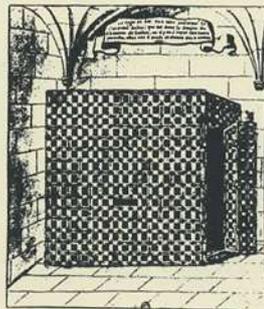


Coupe vue Ouest

Le Cloître, léger, aérien, est supporté par le vaste et massif scriptorium, lui-même reposant sur un cellier plus grossier et puissamment renforcé. L'architecture de la Merveille est au service des fonctions pratiques et symboliques de l'Abbaye.

## PRISONS, CACHOTS

3



La cage de fer

La Guerre de Cent Ans avait attribué à l'Abbaye une fonction supplémentaire : celle de prison de guerre. Vouant frapper de terreur ses opposants, Louis XI, ensuite, fit incarcérer sur lettre de cachet, ses adversaires politiques trop turbulents, dans une cage de fer.

## LA MERVEILLE XIII<sup>e</sup> siècle

7

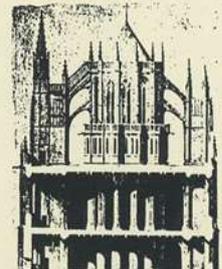


Coupe vue Est

Les trois niveaux sociaux et spirituels des repas sont soulignés par la superposition de bas en haut de la solide Aumônerie destinée à la distribution de "soupes populaires", de l'élégante et raffinée salle des festins, puis du réfectoire où se déroulaient, dans l'élevation, les repas monastiques.

## CRYPTE DES GROS PILIERS

(XV<sup>e</sup> siècle) 6



Coupe au niveau du chœur de l'église

L'effondrement de l'abside de l'église et de la crypte romane qui la soutenait (1421) impressionna vivement les esprits, sensibles aux présages en temps de guerre. On décida d'asseoir la future construction sur des voûtes vigoureuses, soutenues par de nombreux et énormes piliers.

## Eglise ABBATIALE

12



Chevet flamboyant et contreboutement du chœur (extérieur)

Masse énorme et décorée, le chevet flamboyant de l'église suit la logique interne de l'esprit et de l'architecture gothiques. Pour que la légèreté et la pureté de l'intérieur soit préservées, la complexité savante et la représentation de la richesse de l'Église sont nécessaires à l'extérieur. Les arcs-boutants assurent la verticalité des murs de l'édifice par le biais des éperons des contreforts.

## OSSUAIRE ET GRANDE ROUE

5



La grande roue XIX<sup>e</sup> siècle

Construit au XI<sup>e</sup> siècle, ce lieu fut remanié, surtout au XVI<sup>e</sup> siècle.

La roue installée par l'Administration pénitentiaire au XIX<sup>e</sup> siècle, rappelle qu'il y eut ici des prisonniers politiques (jusqu'en 1844) et des "Droit Commun" (jusqu'en 1863) travaillant dans les salles devenues ateliers.

Six prisonniers, marchant à l'intérieur de la roue, hissaient ainsi un wagonnet chargé de marchandises le long d'un plan incliné, à l'extérieur des bâtiments.

## REFECTOIRE DES MOINES

(Merveille XIII<sup>e</sup> siècle) 9

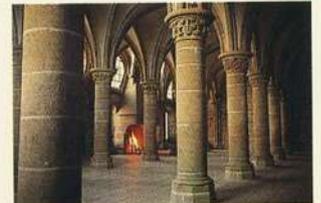


Vue depuis l'entrée du réfectoire

Lambrissé, le haut plafond voûté en plein cintre couronne cette vaste salle dépourvue de piliers. Les murs du réfectoire sont rythmés par les minces colonnettes à chapiteaux, reliées entre elles par des petits arcs et délimitant au nord l'embrasure des fenêtres.

## SALLE des CHEVALIERS

SCRIPTORIUM (merveille XIII<sup>e</sup> siècle) 8



Intérieur, scriptorium

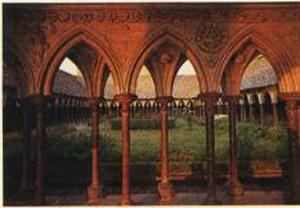
De proportions énormes, cette solide salle trapézoïdale aux ogives accentuées est ornée de chapiteaux à motifs végétaux. Sur le mur nord, les grandes cheminées du chauffage adoucissaient le froid et l'humidité et permettaient un séchage plus rapide de manuscrits.

Les fenêtres sont surmontées d'ouvertures circulaires produisant la lumière. Ces dispositions devaient favoriser le travail et la concentration.

# CLOITRE

(Merveille XIII<sup>e</sup> siècle)

10



Les Colonnettes

Prodige architectural, le Cloître se trouve au troisième niveau de la Merveille. La finesse et le décalage de la double rangée de colonnettes assurent une répartition maximale des masses sur les structures du scriptorium situé au-dessous.

# Eglise ABBATIALE

11



Le déambulatoire et le chœur gothiques

Reposant sur une base prismatique, les piles nervurées du déambulatoire, dépourvues de chapiteau assurent la solidité de l'édifice. La luminosité et l'élan des fenêtres hautes du chœur sont accentuées par l'unité des grandes arcades et du triforium. L'art flamboyant atteint ici l'élévation dans la sobriété.

Ce jeu permet de comprendre l'histoire, l'architecture et la vie quotidienne des moines de l'Abbaye du Mont-Saint-Michel par un échange de cartes illustrées (dessins, photos) et commentées.

A l'aide de ces cartes les joueurs pourront reconstituer un plan, niveau par niveau les bâtiments de l'Abbaye (des cryptes jusqu'à l'Archange).

# RÈGLE DU JEU

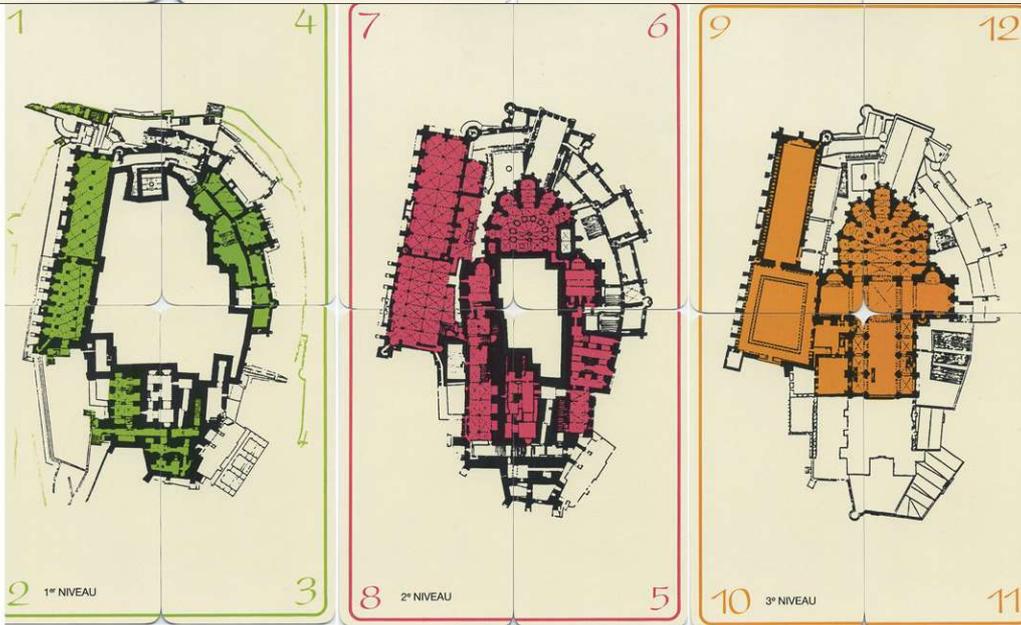
Se joue à 2 ou à 4 joueurs (2 équipes de 2 joueurs).

Chaque joueur (si jeu à deux) ou chaque équipe (si jeu à 4) doit tenter de reconstituer son Abbaye en plan sur ses 3 niveaux (vert, rose, puis jaune) en commençant par le niveau inférieur (vert) puis en superposant le niveau intermédiaire (rose) puis le niveau supérieur (jaune). Le joueur gagnant sera celui qui, le premier, déposera par-dessus son niveau jaune, la carte "Archange". Dans le cas du jeu par équipes, le gagnant fait gagner son équipe.

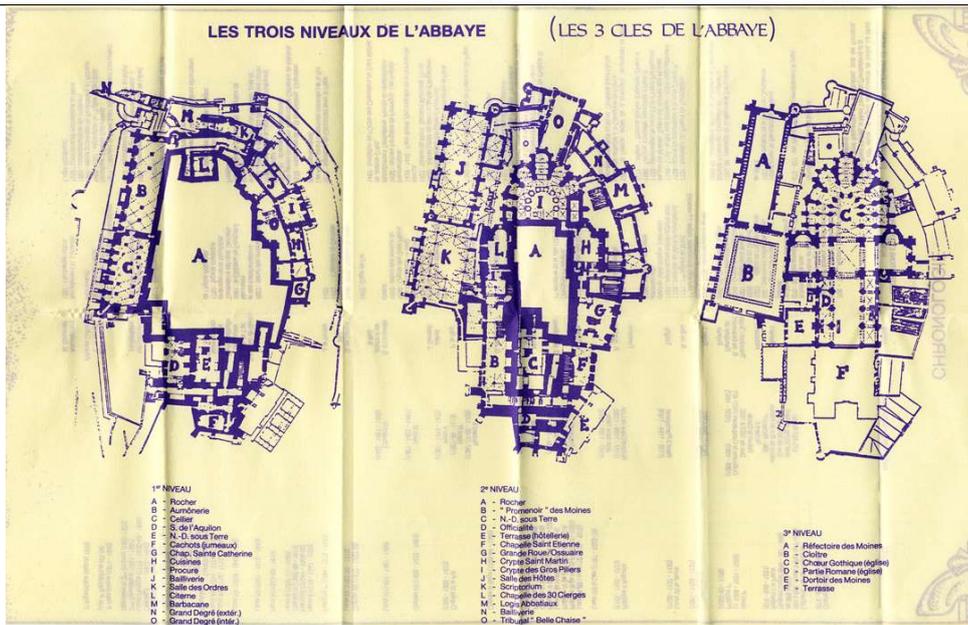
Les cartes représentant les plans de l'Abbaye (4 par niveau) sont appelées : cartes-plan. Les autres cartes sont appelées carte-jeu. "L'Archange" est appelé : carte finale.

Pour déposer la carte-plan 1 (par exemple), le joueur doit être en possession de 2 cartes-jeu n° 1 et, d'une carte-plan n° 1. Ce lot s'appelle : le dépôt. Dans le cas du jeu par équipe, le dépôt peut être réparti dans le jeu des 2 coéquipiers. Les joueurs d'une même équipe sont autorisés à se faire des signes discrets de connivence.

N.-B. - On doit impérativement respecter l'ordre des niveaux (voir plus haut) mais on peut déposer dans le désordre, à l'intérieur d'un même niveau (exemple : niveau vert : carte 2 avant carte 1).



# LES TROIS NIVEAUX DE L'ABBAYE (LES 3 CLES DE L'ABBAYE)



MONT ST MICHEL



LES 3 CLES DE L'ABBAYE



Ce jeu permet de comprendre l'histoire, l'architecture et la vie quotidienne des moines de l'Abbaye du Mont-Saint-Michel, par un échange de cartes illustrées (dessins, photos) et commentées.

A l'aide de ces cartes, les joueurs pourront reconstituer en plan, niveau par niveau, les bâtiments de l'Abbaye (des cryptes jusqu'à l'Archange).

L'abbaye (1070-1080)  
100% restaurée  
100% protégée  
100% du patrimoine

AUTEUR : M. MARANDET-CREME  
Photos : Tristan Valès



MONT ST MICHEL

## MONT ST MICHEL

### CHRONOLOGIE

FRANCE	ANGLETERRE et NORMANDIE	ABBES	DESTRUCTIONS ET CONSTRUCTIONS AU MONT	EVENEMENTS HISTORIQUES TOUCHANT LE MONT
<p>Charles III le Simple (879-883-897-899)</p> <p>Luthaire, Roi de France de 954 à 966, Louis V (Roi de France de 966 à 969)</p> <p>Hugues Capet (987-996)</p> <p>Robert II le Pieux (975-995-1031)</p> <p>Henri I<sup>er</sup> (1000-1013-1060)</p> <p>Philippe I<sup>er</sup> (1059-1108)</p> <p>Louis VI le Gros (1133-1137-1138)</p> <p>Louis VII le Jeune (1137-1180-1181)</p> <p>Philippe II Auguste (1180-1223)</p> <p>Louis VIII le Lion (1187-1226)</p> <p>Louis IX (St Louis) (1214-26-1270)</p> <p>Philippe III le Hardi (1216-71-1286)</p> <p>Philippe IV le Bel (1285-88-1314)</p> <p>Louis X le Hutin (1289-1316-13)</p> <p>Philippe V le Long (1293-1316-22)</p> <p>Charles IV le Bel (1294-1328-28)</p> <p>Philippe VI le Fort (1293-1328-64)</p> <p>Jean II le Bon (1319-50-1364)</p>	<p>870-927 Rollon chef Viking, devient Duc de Normandie, vassal du Roi de France.</p> <p>986 - Richard I<sup>er</sup></p> <p>Robert le Diabole Duc de 1029 à 1033</p> <p>Guillaume le Conquérant (1027-87)</p> <p>(1066-1087)</p> <p>Henri I<sup>er</sup> Beauclerc (1068-1100-1135)</p> <p>Henri II Plantagenêt (1154-1189)</p> <p>Richard Cœur de Lion (1157-1189-1199)</p> <p>Jean sans Terre (1167-1199-1216)</p> <p>Edouard I<sup>er</sup> (1204-72-1307)</p> <p>Edouard II (1284-1307-27)</p> <p>Edouard III (1312-27-1377)</p> <p>Richard II (1367-77-99-1403)</p> <p>Henri IV (1367-99-1413)</p> <p>Henri V (1387-1413-1422)</p> <p>Henri VI (1421-1422-1461)</p> <p>Edouard IV (1442-1461-1483)</p> <p>Richard III (1451-83-85)</p> <p>Louis XI (1461-83-85)</p> <p>Henri II (1519-1547-1559)</p> <p>France II (1547-1559-60)</p> <p>Charles IX (1550-60-1574)</p> <p>Henri III (1574-1589)</p> <p>Henri IV (1589-89-1610)</p> <p>Louis XIII (1610-1610-1643)</p> <p>Louis XIV (1638-1643-1715)</p> <p>Louis XV (1710-1715-1774)</p> <p>Louis XVI (1754-1774-1793)</p> <p>Révolution Constitutionnelle (1791)</p> <p>Législative (1792)</p> <p>1<sup>re</sup> République Convention (1793)</p> <p>Directoire (1795-1799)</p> <p>Congrès (1799)</p> <p>Napoleon I<sup>er</sup> (1<sup>er</sup> Empire) (1799-1804-1814-1815-1821)</p> <p>Louis XVIII Restauration (1814-1815-1821)</p> <p>Charles X (1815-1830)</p> <p>Louis-Philippe (1773-1830-48-1830)</p> <p>2<sup>me</sup> République (1830-1848-1848)</p> <p>Napoleon III (2<sup>me</sup> Empire) (1852-1870)</p> <p>3<sup>e</sup> République (1871-1940)</p> <p>4<sup>e</sup> République (1946-58)</p> <p>5<sup>e</sup> République (depuis 1958)</p>	<p>Maignard</p> <p>Hilobert II</p> <p>Théodoric / Suppo R. de Beaumont</p> <p>Raspague de Bayeux</p> <p>Roger II</p> <p>B. du Bec</p> <p>Tongny</p> <p>Fumendi</p> <p>R. des Isles</p> <p>R. Turstin</p> <p>G. du Château</p> <p>Nicolas le Vitrier</p> <p>G. de Servon</p> <p>P. le Roy</p> <p>Jolivet J. Gouault</p> <p>Henri VI</p> <p>G. d'Entouville (nommé par le Roi)</p> <p>G. de Lamps (M)</p> <p>J. le Veneur</p> <p>H. Lorraine (futur Duc de Guise) Agé de 1 an de Soeurs De Hauteville De Broghe Montgomery Lawil</p> <p>Prison d'Etat</p> <p>Administration pénitentiaire</p> <p>Conservateurs (C.N.M.H.S.) (Albans Culturelles)</p> <p>Actuellement M. Simonet</p>	<p>708 - 709 : Aubert, Evêque d'Ambranc, construit, sur l'ordre de Saint Michel qui lui serait apparu, un petit sanctuaire dédié à l'Archange, sur le Mont Tombe. Le Mont se trouve coupé de la terre par la mer.</p> <p>870-927 : les populations se réfugiant au Mont et construisent le Bourg romain.</p> <p>966 : Eglise préromane.</p> <p>996 : premières voûtes de pierre.</p> <p>1023 : début de l'église romane.</p> <p>1029 : Crypte du Chœur.</p> <p>1031 : Crypte Saint Martin.</p> <p>1048 : Crypte des Trinité Cergas.</p> <p>1060-60 : constructions romanes (nef, 11 cloîtres, terris, crypte).</p> <p>1115-1125 : reconstructions après éboulements et incendies.</p> <p>1<sup>er</sup> Manelle (sanctuaire, cellier 1<sup>er</sup> versoir).</p> <p>1131 : 1<sup>er</sup> voûtes au Mont.</p> <p>1138 : incendie au Mont (Avranchais).</p> <p>1154 : nombreuses constructions dont : clocher, bibliothèque, bâtiments administratifs.</p> <p>1164 : laborerie, infirmerie.</p> <p>1204 : le Mont incendié.</p> <p>1212-28 : la Merveille.</p> <p>1236-1257 : Salle des Gardes. Entree du Monastere déplacée à l'est. Officialité 1<sup>er</sup> versoir.</p> <p>1<sup>er</sup> enceinte de la ville (1311).</p> <p>1363 : fortifications au Mont durant toute la brève (terre, obstacles, grand Degré, barbacane, logis Abbatiaux romanes, etc).</p> <p>1410</p> <p>1417 : système défensif encore renforcé. Provisions.</p> <p>1421 : le chœur de l'église s'effondre. Continuation des fortifications → 1442.</p> <p>1446 : Crypte des Gros Piliers.</p> <p>1450 : début des travaux du chœur.</p> <p>1472 : Cage de Fer.</p> <p>1496-1510 : Travaux du chœur. Logis Abbatiaux romanes.</p> <p>1513 : l'escalier de Dentelle.</p> <p>1622 : début des aménagements et des transformations.</p> <p>1622 : église de St Michel (St Martin) contre la basse-allee, influence de Richelieu, Louis de Mazzin.</p> <p>1691 : Majorité de Louis XIV. Dérégler de Fouquet.</p> <p>1789 : Révolution Française.</p> <p>1791 : départ des Bénédictins. Pillages.</p> <p>1793 : internement au Mont des prêtres réfractaires à la nouvelle constitution du Clergé.</p> <p>1811 : internement au Mont des prisonniers de droit commun.</p> <p>1830 : prisonniers politiques (émutes de juillet).</p> <p>1838 : détenus socialistes (Barbes, Blanqui...)</p> <p>1863 : suppression de la maison d'arrêt au Mont.</p> <p>1874 : Abbaye du Mont Saint Michel devient monument historique (Albans Culturelles).</p> <p>1905-1907 : séparation de l'Eglise et de l'Etat.</p> <p>1965 : retour provisoire de Bénédictins à l'Abbaye.</p> <p>1965 : commémoration du millénaire.</p> <p>1969 : communauté monastique au Mont (Logis Abbatiaux).</p>	<p>Avant le VII<sup>e</sup> siècle : la région est couverte de forêts. Le Mont Tombe (Saint Michel), le Mont Tombe (Tombeleine) et le Mont de Cort. Invoqués par les Druides, puis les Romains, puis les Chrétiens.</p> <p>Arrivée de charnières sur le Mont.</p> <p>Introduction de Bénédictins au Mont.</p> <p>1027 : introduction de la Réforme Clunienne au Mont.</p> <p>1055-56 : passage de Guillaume le Conquérant. Bataille d'Haasting. Conquête de l'Angleterre.</p> <p>1065-91 : succession difficile de Guillaume le Conquérant.</p> <p>1131 : fondation du Prieuré de Tombeleine.</p> <p>1138 : guerre de succession à la mort d'Henri I<sup>er</sup>.</p> <p>1149-1154 : le Roi veut désigner l'abbé heboulement élu par les Moines. Raison est donnée aux Moines.</p> <p>1159 : pillerages de Louis VII et d'Henri Plantagenêt.</p> <p>1169 : Tongny, conseiller personnel d'Henri II.</p> <p>1172 : "Affaire" Thomas Becket. Expiation d'Henri II.</p> <p>1204 : la France, aide de la Bretagne, reconquiert le Mont. Le Duché rattaché à la Couronne de France. Nouvelle paroisse au Mont. Cornière Saint Michel de la Mer à Paris.</p> <p>1328 : querelle de succession à la mort de Philippe IV. Edouard II prétend à la Couronne de France. Début de la Guerre de Cent Ans.</p> <p>1346 : siège de Calais. Défaite française de Calcy.</p> <p>1359 : défaite française de Poitiers. Tombeleine.</p> <p>1357 : occupé par les Anglais. Dugesclin gouverneur de Portzou.</p> <p>1363 : installé, son épouse au Mont.</p> <p>1374 : début de la Trêve.</p> <p>1393-94 : l'abbé conseiller du Roi de France et du Pape.</p> <p>1415 : reprise des hostilités. Normandie et Paris occupés. Défaite française d'Azincourt.</p> <p>1420 : Jolivet passe au service du Roi d'Angleterre.</p> <p>1425 : blocus du Mont. Secours Malouins. Fin du blocus.</p> <p>1439-1442 : Paris libéré. Reconquête de la Normandie. Insurrections.</p> <p>1450 : victoire française de Formigny. Les Anglais abandonnent Tombeleine. Procès de réhabilitation de Jeanne d'Arc.</p> <p>1469 : fondation de l'Ordre des Chevaliers de Saint Michel.</p> <p>1516 : signature du Concordat avec le Pape. Les Abbés seront désormais nommés par le Roi (Abbés mandataires).</p> <p>1572 : massacres de la St Barthélemy. Extension des germes de religion. Régence de Catherine de Médicis.</p> <p>1571-91 : attaques de Montgomery (anglais).</p> <p>1596 : attaques de la Ligue (Ultra-Catholiques).</p> <p>1622 : église de St Michel (St Martin) contre la basse-allee, influence de Richelieu, Louis de Mazzin.</p> <p>1691 : Majorité de Louis XIV. Dérégler de Fouquet.</p> <p>1789 : Révolution Française.</p> <p>1791 : départ des Bénédictins. Pillages.</p> <p>1793 : internement au Mont des prêtres réfractaires à la nouvelle constitution du Clergé.</p> <p>1811 : internement au Mont des prisonniers de droit commun.</p> <p>1830 : prisonniers politiques (émutes de juillet).</p> <p>1838 : détenus socialistes (Barbes, Blanqui...)</p> <p>1863 : suppression de la maison d'arrêt au Mont.</p> <p>1874 : Abbaye du Mont Saint Michel devient monument historique (Albans Culturelles).</p> <p>1905-1907 : séparation de l'Eglise et de l'Etat.</p> <p>1965 : retour provisoire de Bénédictins à l'Abbaye.</p> <p>1965 : commémoration du millénaire.</p> <p>1969 : communauté monastique au Mont (Logis Abbatiaux).</p>

# 4244 - Héron - Los Jocs de Jean de l'Ors

Nome	<b>Los Jocs de Jean de l'Ors</b>
Fababricante	<b>Héron S. A. per Centre regional d'estudis occitans</b>
Paese	<b>Francia</b>
Numero carte	<b>35 + 9 istruzioni</b>
Anno	
Tipo mazzo	
Dimensioni	<b>mm. 88x63</b>

Le illustrazioni di Joan-Claudi Pertuzé che ci mostra questo mazzo vogliono far conoscere un popolare racconto occitano, quello di Giovanni dell'orso. 18 carte ci mostrano Joan de l'ors e vari momenti del racconto, mentre le altre carte forniscono la descrizione della scena e sono scritte in "languè d'oc", la lingua di quella regione. Anche le istruzioni sono in occitano.



Joan de l'Ors



Las tres princessas...

Joan de l'Ors



«Carn, caarn...» cridava l'agla.

Joan de l'Ors



Aprendís dins una farga...

Joan de l'Ors



A la boca del potz : salves !

Joan de l'Ors



Un vielhon pelut e negre...

Joan de l'Ors



Pòrta-Canon, lo caçaire...

Joan de l'Ors



En camin, la cana a la man !

Joan de l'Ors



Un òme plan fòrt, Ròda-Molin...

Joan de l'Ors



Un brave sopar...

Joan de l'Ors



Un castèl amb la pòrta alandada...

## LOS JÒCS DE JOAN DE L'ORS



D'après *Lo conte de Joan de l'Ors*  
d'Adrieu Lagarda e Joan-Claudi Pertuzé

*en occitan*

**Lo conte de Joan de l'Ors**  
tèxt d'Adrieu Lagarda  
ilustracions de Joan-Claudi Pertuzé

- un libre (Edicions Loubatières)
- una caisseta (C.R.E.O.)
- un jòc de cartas (C.R.E.O.)

*en francés*

**Le conte de Jean de l'Ors**  
Texte et illustrations  
de Jean-Claude Pertuzé  
(Editions Loubatières)

**Centre Regional d'Estudis Occitans**  
Associacion dels ensenhières d'occitan de l'Educacion nacionala,  
de la mairala a l'universitat, en Miegjorn-Pirenèus  
56 car. del Taur 31 000 TOLOSA  
Informacions : 61 42 20 90

Un còp i aviá, a la Montanha,  
una polida filha qu'èra a far pa-  
lhat dins lo bòsc.  
Tot d'un còp, l'Ors li sauta  
dessus e la s'empòrta dins la  
tuta.

Al cap d'un an, nasquèt un  
dròlle, pelut dels membres e del  
còs, mas amb la cara neta,  
l'agach e la votz d'un òme.  
Sa maire l'apelèt Joan.

Lo temps passava. Joan vení  
cada jorn mai fòrt. Començava de  
far botjar la pèira.  
— Encara un an, Mamà, e nos  
poirem salvar.  
— Encara un mes. Encara una  
setmana...  
Un ser, d'un butàs, tombèt la  
lausa.

Pus luènh, vegèron un caçaire  
sortir d'una nivolassa de fum. Tení  
un canon en plaça del fusilh.  
— Ieu me soni Joan de l'Ors.  
Aqueste, Ròda-Molin. E tu ?  
— Pòrta-Canon.  
— Pòrta-Canon, escota. A tres,  
serem tan fòrts qu'aurem pas a  
crénher degun. Vèni amb nosau-  
tres.

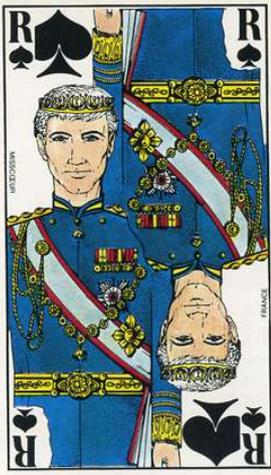
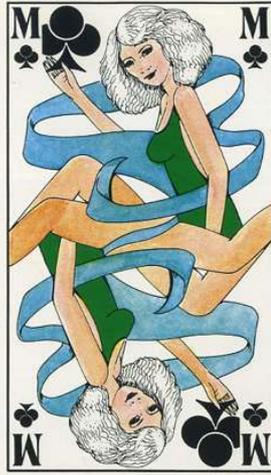


# 4400 - Héron - Misscoeur

Nome	Misscoeur - Jeu de 36 cartes
Fabbricante	Héron stampa Boéchat Frères
Paese	Francia
Numero carte	36 + 1 presentazione + 2 regole gioco
Anno	1980
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 102x62

Il mazzo è a semi francesi e ha 4 figure: in ordine di presa Valet, Miss, Dame e Roi. Il gioco penalizza chi nella prima partita fa prese di qualsiasi tipo, nella seconda prese con le Miss, nella terza prese con fiori e nella quarta vince mani con Misscoeur o altre carte di cuori. Nella quinta partita vince chi riesce ad eliminare per primo tutte le sue carte.





1 ♣ QUALITÉ FRANCE

CARTES À JOUER

MADE IN FRANCE

**MISSCŒUR**

Aussi passionnant que le bridge ou la canasta, le "MISSCŒUR" est un nouveau jeu de cartes pour 4, 3 ou 2 joueurs.

Ce jeu de stratégie, où les choix de chaque joueur sont décisifs, introduit pour la première fois dans l'histoire du jeu de cartes, une nouvelle figure à côté du Roi, de la Dame et du Valet: la Miss.

La présence d'une Miss dans votre jeu - et surtout celle de MISSCŒUR - peut vous amener à perdre la partie... ou à la gagner!

**LE JEU A TROIS :** chaque joueur reçoit 12 cartes. La partie se joue en 3 manches.

**LE JEU A DEUX :** tout en ayant les mêmes bases qu'à 3 ou 4 joueurs, il se joue d'une manière dite "semi-découverte". Chaque joueur reçoit 18 cartes dont 9 cachées et 9 visibles. Il doit ranger devant lui les 9 cartes cachées. Sur chaque coup il pose une carte visible. Il apparaît donc sur les 18 cartes découvertes et 18 dont la répartition est totalement inconnue des deux joueurs.

Toutte carte qui fait cachée se trouvant libre doit être retournée de façon à être visible, mais seulement après que l'adversaire ait joué la sienne. Dans le coup de "l'étalement", le jeu peut se trouver bloqué; dans ce cas le joueur qui devait jouer découvre une carte de son choix. Si, malgré cela, il ne peut débloquer le jeu, l'autre joueur fait de même et ainsi de suite tant que le jeu est arrêté. La partie se joue en deux manches.

**LA MARQUE**  
Le donneur devient obligatoirement le banquier. C'est lui qui paye les points gagnés par les adversaires et qui encaisse ceux qui lui sont perdus; en aucun cas, le donneur banquier n'a intérêt à réaliser un chelem; il doit s'efforcer surtout à ce qu'aucun ne soit réussi et d'empêcher "Misscœur" d'être menée au bout. Il doit évidemment ramasser le moins possible de pli ou de carte perdants et tenter de gagner "l'étalement". Dans ce cas, il ne doit rien à personne.

**LES JETONS**  
La répartition à la fin du coup se fait de la même façon qu'à la marque.

**RÈGLE DU JEU DE CARTES : MISSCŒUR ROYAL PRÉSENTATION**  
Ce jeu comporte 56 cartes dans les 4 couleurs habituelles allant en valeur décroissante de la façon suivante: AS-ROI-DAME-MISS-VALET-10-9-8-7-6-5-4-3-2. Il peut se jouer à 4, 5 ou 6 joueurs ou +.

**LE JEU** Les règles de ce Misscœur Royal sont exactement les mêmes que celles de Misscœur.

Le jeu à six : il faut retirer du jeu 2 de Carreau et de Pique. Chaque joueur reçoit 9 cartes. La partie se joue en 6 manches.

Le jeu à cinq : il faut retirer du jeu 2 de Carreau. Chaque joueur reçoit 11 cartes. La partie se joue en 5 manches.

Le jeu à quatre : chaque joueur reçoit 14 cartes. La partie se joue en 4 manches.

**RECAPITULATION DES VALEURS**

Au 1<sup>er</sup> coup : CHAQUE PLI - - 10 POINTS  
TOUS LES PLUS - + 100 POINTS

Au 2<sup>o</sup> coup : CHAQUE MISS - - 20 POINTS  
TOUTES LES MISS - + 100 POINTS

Au 3<sup>o</sup> coup : CHAQUE TREFLE - - 10 POINTS  
TOUS LES TREFLES - + 100 POINTS

Au 4<sup>o</sup> coup : MISSCŒUR - - 50 POINTS  
TOUS LES CŒURS - + 100 POINTS

Dans ces 4 coups : MISSCŒUR menée au bout - + 20 points.  
L'annonceur d'un CHELEM a ses points MULTIPLIÉS par 2.  
Au 5<sup>o</sup> coup de l'ÉTALEMENT : le premier qui épouse son jeu marque - + 100 points.

Actif ou mort, le donneur-banquier encaisse les points perdus et décaisse les points gagnés par chaque joueur.

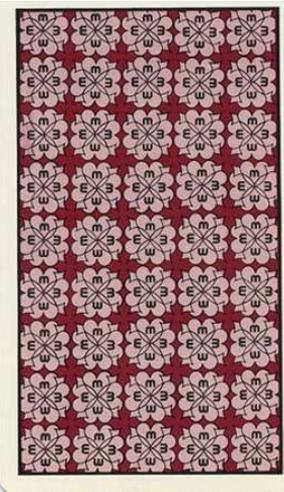
**LA MARQUE (exemple)** B étant le donneur-banquier :

Noms	A	B	C	D
1 <sup>er</sup> coup :	- 20	+ 90	- 40	- 30
2 <sup>o</sup> coup :	- 20	+ 60	- 40	- 40
3 <sup>o</sup> coup :	- 120	+ 100	+ 20	- 20
4 <sup>o</sup> coup :	- 50	+ 30	- 20	+ 20
5 <sup>o</sup> coup :	- 100	+ 100	- 100	+ 100
totaux :	- 90	- 40	+ 20	+ 110

Après chaque coup, le total des points gagnés doit être égal au total des points perdus, soit ici : A - 90, B - 40, C + 20, D + 110 soit + 100 également.

Misscœur - B.P. 101  
94300 Vincennes - France

Marque et modèle déposés  
Tous droits de reproduction réservés y compris T.U.R.S.S.



**MISSCŒUR**  
Jeu de 36 cartes

héron

QUALITÉ FRANCE

MODÈLE DÉPOSÉ

**MISSCŒUR**  
Jeu de 36 cartes

héron

QUALITÉ FRANCE

MODÈLE DÉPOSÉ

**RÈGLE DU JEU DE CARTES : MISSCŒUR PRÉSENTATION**  
Ce jeu comporte 36 cartes dans les 4 couleurs habituelles allant en valeur décroissante de la façon suivante: AS-ROI-DAME-MISS-VALET-10-9-8-7. Il peut se jouer à 2, 3 ou 4 joueurs. La base de la règle du jeu est toujours la même. Le premier joueur distribue toutes les cartes 5 fois de suite, c'est à dire à chaque coup constituant la manche. Au départ de chacun des 4 premiers coups, la main est au joueur placé à la droite du donneur, ensuite elle appartient au joueur venant de ramasser le pli.

**LE JEU**  
Le premier coup consiste à ne pas ramasser de pli ou tous les plus; chaque levée est pénalisée de - 10 points; le chelem est créé de + 100 points.  
Le deuxième coup consiste à ne pas ramasser de Miss ou toutes les Miss; chaque Miss est pénalisée de - 20 points; le chelem des Miss est créé de + 100 points.  
Le troisième coup consiste à ne pas ramasser de Trefle ou tous les Trefles; chaque Trefle est pénalisé de - 10 points; le chelem des Trefles est créé de + 100 points.  
Le quatrième coup consiste à ne pas ramasser "Misscœur" ou tous les Cœurs; Misscœur est pénalisée de - 50 points; le chelem des Cœurs est créé de + 100 points.  
Dans ces 4 coups : les joueurs sont obligés de fournir mais pas de monter à la couleur demandée; s'ils ne peuvent le faire, ils se débarrassent au mieux de leurs sébétés.  
Le joueur amenant Misscœur au bout, qu'il la ramasse ou pas, est créé de + 20 points.  
Le joueur annonceur, en jouant sa première carte, "chelem" double tous ses points qu'il soient gagnants ou perdants; même raté, son chelem peut ne pas être dédicataire.  
Le cinquième coup appelé "étalement" consiste à se débarrasser le premier de toutes ses cartes : le joueur est créé de + 100 points.  
La main appartient au joueur possédant Misscœur ou il place visiblement sur le tapis; le joueur suivant doit mettre au bout de table une autre Miss ou, à côté, le valet ou la dame de Cœur et ainsi de suite. S'il ne peut jouer, il dit "je passe". Chaque joueur ne pose qu'une carte à la fois, sauf lorsqu'il met un as. Dans ce cas, il rejoue une autre carte. S'il ne peut le faire, il dit "je passe". Cet étatement terminé, on passe à la manche suivante. Le joueur qui possédait la main de départ devient le donneur et ainsi de suite pour toutes les manches.

**LE JEU A QUATRE :** chaque joueur reçoit 9 cartes. La partie se joue en 4 manches. On peut admettre un 5<sup>e</sup> joueur, c'est le mort. Il ne participe pas au jeu actif, il est le donneur pendant les 5 coups. La partie se joue en 5 manches.

# 2596 - Jaques - The National gallery

Nome	The National Gallery - British School
Fabbricante	John Jaques & Son Ltd
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	60
Anno	1895 circa
Tipo mazzo	Didattico
Dimensioni	mm. 95x70

Il mazzo mostra, con riproduzioni in bianco e nero, quadri dei pittori britannici in mostra alla National gallery a Londra.

Il mazzo è composto da 14 carte con nome e notizie dell'artista, oltre che dai nomi delle sue opere riprodotte e da 46 riproduzioni di quadri con in basso il titolo del quadro.

Gli artisti le cui opere possiamo ammirare sono: William Hogarth, Joshua Reynolds, Gabriel Charles Dante Rossetti, David Wilkie, John Constable, Clarkson Stanfield, Edward Matthew Ward, Edwin Landseer, Thomas Gainsborough, Joseph M. W. Turner, Charles R. Leslie, Daneil Maclise, William Mulready e George Romney.

È stato pubblicato anche un mazzo analogo che mostra i lavori dei pittori fiamminghi.

<p><b>REYNOLDS</b> (Sir Joshua), P.R.A. Born, Devonshire, 1723. Died, 1792. Son of a schoolmaster at Plympton. Transiently elected the first President of the Royal Academy, 1768. Knighted by Geo. III. same year. Elected to St. Paul's Cathedral. Acknowledged as the prince of portrait painters.</p> <p><b>PORTRAIT OF LORD HEATHFIELD.</b> Painted 1757. Purchased by Parliament 1824. The hero of the capture of Gibraltar 1704-1705, holding key of fortress in hand.</p> <p><b>THE AGE OF INNOCENCE.</b> Date unknown. From Vernon Collection.</p> <p><b>THE INFANT SAMUEL, Kneeling at Prayer.</b> Exhibd. at R. Acad. 1778. Requested by Lord Fitzwilliam, 1806. This picture was copied by the artist several times.</p> <p><b>HEADS OF ANGELS.</b> Exhibd. at R. A. 1767. Presented by Lady Gordon 1841. Heades from Frances Isabelle, daughter of Lt. W. Gordon.</p> <p><b>PORTRAITS OF TWO GENTLEMEN.</b> Painted 1756. Presented by Mrs. Fanning 1801. Portraits of Rev. Dr. Anthonist and Mr. A. C. W. Bampfylde, Poole.</p>	 <p>HEADS OF ANGELS.</p>	 <p>THE AGE OF INNOCENCE.</p>	 <p>PORTRAIT OF LORD HEATHFIELD.</p>	 <p>PORTRAITS OF TWO GENTLEMEN.</p>	 <p>THE INFANT SAMUEL.</p>
<p><b>ROSSETTI</b> (GABRIEL CHARLES DANTE), Born, London, 1828. Died, 1882. Son of the Italian poet and patriot. Belonged to the Pre-Raphaelite Brotherhood formed in 1848. Author of "The Blessed Damozel" and "Sister Helen."</p> <p><b>"ECCE ANCILLA DOMINI."</b> Painted 1850. Purchased from fund, bequeathed by Mr. J. L. Walker. The Annunciation.</p> <p><b>"BEATA BEATRIX."</b> Painted 1862. Presented by Lady Mount-Temple 1879. Water colour drawing. Subject taken from the Vita Nuova, of Dante.</p>	 <p>BEATA BEATRIX.</p>	 <p>"ECCE ANCILLA DOMINI."</p>	<p><b>ROMNEY</b> (GEORGE). Born, Chislehurst, 1734. Died, 1802. Son of cabinet maker. Came to London 1762. Never exhibited at R. Acad.</p> <p><b>STUDY OF LADY HAMILTON as a Bacchante.</b> Painted about 1786. Vernon's Collection. Second wife of Sir William Hamilton, and the artist's favourite model.</p> <p><b>"THE PARSON'S DAUGHTER"</b> Purchased at sale of Mr. Anderson's pictures 1879. A fancy portrait.</p>	 <p>STUDY OF LADY HAMILTON.</p>	 <p>THE PARSON'S DAUGHTER.</p>
<p><b>WILKIE</b> (Sir David), R.A. Born, Fifeshire, 1755. Died at Sea, 1841. Son of a clergyman. Elected R.A. 1811. Knighted 1826. First style (genre), 1806-1825. Second style (historical), 1825-1841</p> <p><b>BLIND FIDDLER.</b> Exhibd. 1807. Presented by Sir G. Beaumont.</p> <p><b>VILLAGE FESTIVAL.</b> Exhibd. 1812. Purchased by Parliament, 1824.</p> <p><b>THE PARISH BEADLE.</b> Exhibd. 1823. Bequeathed by Lord Colborne in 1854. Illustrates words from Burns' Justice of the Peace: "And a' officer giveth sufficient notice what he is when he saith t' the party: I arrest you in the King's Name."</p>	 <p>THE BLIND FIDDLER.</p>	 <p>THE PARISH BEADLE.</p>	 <p>THE VILLAGE FESTIVAL.</p>		

# CONSTABLE

(JOHN), R.A.

Born, Suffolk, 1776. Died, 1837.

Son of a miller at East Bergholt.  
Elected R.A. 1829. Constable's landscapes are conspicuous for the simplicity of their subjects, consisting principally of English scenery under cultivation.

## THE CORN FIELD, or Country Lane.

Painted 1826. Presented by an association of gentlemen who purchased it of the painter's executors.

## THE VALLEY FARM.

Exhibd. R.A. 1833. Vernon Collection.  
Known as Willie Lett's House.

## VIEW AT HAMPSTEAD.

Bequeathed by Miss Isabel Constable, 1838.



THE CORN FIELD.



THE VALLEY FARM.



VIEW AT HAMPSTEAD.

# WARD

(EDWARD MATTHEW), F.A.

Born, Pinhoe, 1816. Died 1879.  
Elected R.A. 1858.

## DOCTOR JOHNSON

in Lord Chesterfield's Ante-Room.

Exhibd. 1845. Vernon Collection.  
An incident founded on Lord Chesterfield's neglect of Dr. Johnson during the progress of his dictionary.

## THE SOUTH SEA BUBBLE.

Exhibd. R. Acady. 1847. Vernon Collection.  
A scene in Change Alley in 1720.

## JAMES II. IN HIS PALACE OF WHITEHALL.

Exhibd. R. Acady. 1850. Bequeathed by Mr. J. Bell, 1868.  
Narrative of the landing of the Prince of Orange in 1688.



DR. JOHNSON IN THE ANTE-ROOM OF LORD CHESTERFIELD.



THE SOUTH SEA BUBBLE.



JAMES II. IN HIS PALACE OF WHITEHALL.

# STANFIELD

(CLARKSON), R.A.

Born, Sunderland, 1793. Died, 1867.

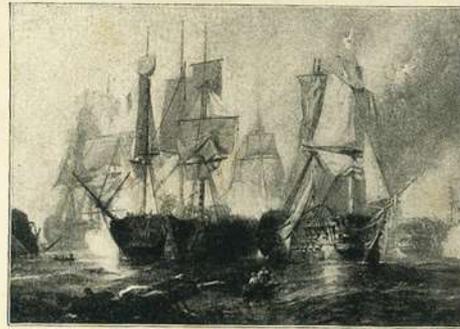
Commenced life as a sailor, afterwards a scene painter.  
Elected R.A. 1833.  
Subjects: Marine and landscape.

## ENTRANCE TO THE ZUYDER ZEE

Exhibd. 1844. Vernon Collection.  
Showing Texel Island on the Dutch Coast.

## THE BATTLE OF TRAFALGAR, Oct. 21st, 1805.

Painted 1833. Vernon Collection.  
Sketch for the large picture painted for the Senior United Service Club.



THE BATTLE OF TRAFALGAR.



ENTRANCE TO THE ZUYDER ZEE.

# MULREADY

(WILLIAM), R.A.

Born at Ennis, Ireland, 1786. Died 1863.

Son of a brooches maker.  
First exhibited at R. Acady. 1804, when 18 years old.  
Elected R.A. 1816.

One of the most distinguished of British genre painters.  
Designer of the Mulready envelope.

## THE LAST IN.

Exhibd. R. Acady. 1835. Vernon Collection.  
A truant boy arrives late: the master in irony makes him a profound bow.

## CROSSING THE FORD.

Exhibd. R. Acady. 1812. Vernon Collection.



CROSSING THE FORD.



THE LAST IN.

## MACLISE

(DANIEL), R.A.  
Born, 1811. Died, 1870.  
Elected R.A. 1840.

### MALVOLIO and the COUNTESS.

Exhibd. 1840. Vernon Collection.  
A scene from Twelfth Night.

### PLAY SCENE IN HAMLET.

Exhibd. 1842. Vernon Collection.  
Composition of many small figures.

### PORTRAIT OF CHARLES DICKENS.

Painted 1839. Bequeathed by Rev. Sir E. L. Jodrell, Bart.  
in 1858.  
The celebrated novelist.



PORTRAIT OF CHARLES DICKENS.



MALVOLIO AND THE COUNTESS.



THE PLAY SCENE IN HAMLET.

## LANDSEER

(JOHN EDGAR), R.A.  
Born, 1815. Died, 1873.  
Son of the engraver, John Landseer. First exhibited at  
R. Acad. in 1837. Elected R.A. in 1840.  
Subjects: Animals, mostly dogs.

### LOW LIFE—HIGH LIFE.

Exhibd. R. Exhibition 1855. Vernon Collection.  
A DISTINGUISHED MEMBER of the  
Hunting Society.

Painted 1835. Bequeathed by Mr. Thomas Heath, agent of  
the artist's estate.

### DIGNITY and IMPUDENCE.

Painted 1838. Bequeathed by Mr. Jacob Bell.

### SHOEING.

Painted 1838. Bequeathed by Mr. Jacob Bell.

A portrait of a boy shoeing a horse, which belonged to Mr. Bell.

### ALEXANDER and DIOPHANE.

Painted 1845. Bequeathed by Mr. Jacob Bell.

A group of eight dogs, illustrating the story related by  
Plutarch.



LOW LIFE—HIGH LIFE.



DIGNITY AND IMPUDENCE.



SHOEING.



A DISTINGUISHED MEMBER OF THE HUNTING SOCIETY.



LOW LIFE—HIGH LIFE.

## GAINSBOROUGH

(THOMAS), R.A.  
Born, Suffolk, 1727. Died, 1788.  
Son of a carpenter and a milliner. One of the original members of  
the R.A. Celebrated for portraits and landscape painting.  
It is said never to have got his name to a picture.

### PORTRAIT OF MRS. SIDDONS.

Painted 1783. Purchased in 1852.  
Portrait of the celebrated actress, painted in her 25th year.

### THE PARISH CLERK.

Purchased at the sale of the Willshire Collection,  
Portraits of Edward Orpin, Parish Clerk of Bradford, Wills.

### THE BAILLIE FAMILY.

Bequeathed by Mr. A. Baillie, 1815.  
Family Group of Mr. J. Baillie, of Kelso, Wills. His wife  
and four children.

### THE WATERING PLACE.

Presented by Lord Farnborough, 1827.



PORTRAIT OF MRS. SIDDONS.



THE PARISH CLERK.



PORTRAITS OF MR. J. BAILLIE AND FAMILY.



THE WATERING PLACE.

## HOGARTH

(WILLIAM),  
Born, London, 1697. Died, 1764.  
Apprenticed to a silversmith. First turned his attention to  
engraving on copper. Appointed Engraver to the  
King 1737. Generally acknowledged as founder of the  
English School.

### HIS OWN PORTRAIT.

Painted 1745. Purchased from Anquetin's Collection, 1821.  
The picture rests on the table of Shakespeare's "Silence and Swart"  
The artist's dog Tramp by the side.

### PORTRAIT OF MISS FENTON.

#### The Actress.

Engraved by Mr. Whistler.  
In the role of Polly Peachum in the "Dog's Opera."

### SIGISMONDA

Mourning over the Heart of Guiscardo.  
Painted 1748. Bequeathed by Mr. Anquetin 1821.  
Daughter of Tancréd, Prince of Salerno, secretly married to  
a poor page. Tancréd caused Guiscardo to be strangled and  
his heart sent in a cup to Sigismonda, who then poisoned  
herself.

### THE SHRIMP GIRL.

Bequeathed by Mr. B. C. Whistler.  
A life-size sketch, taken from life at Gravesend.



PORTRAIT OF MISS FENTON.



PORTRAIT OF HOGARTH.



THE SHRIMP GIRL.



SIGISMONDA.

## LESLIE

(CHARLES R.), R.A.

Born, 1794, in Clerkenwell, of American parents.  
Died, 1859.

Elected R.A. 1826.

Was author of "Life of Constable" and "Life of  
Reynolds" (unfinished).

### SANCHO PANZA

in the Apartment of the Duchess.

Exhibd. 1844. Vernon Collection.  
See Don Quixote. Part II., chap. 33  
A repetition of picture painted 1823.

### UNCLE TOBY and WIDOW WADMAN.

Exhibd. R. Acady. 1831. Vernon Collection.  
From Stern's Tristram Shandy.  
Uncle Toby said to be portrait of Bannister, the comedian.



UNCLE TOBY AND WIDOW WADMAN.



SANCHO PANZA AND THE DUCHESS.

**TURNER**

Painted in 1823. 20th Anniversary, 1923.  
 The Fighting Temeraire.  
 Ulysses Deriding Polyphemus.  
 Crossing the Brook.  
 The Bay of Baie.  
 Dido Building Carthage.  
 Venice.



# THE NATIONAL GALLERY

A NEW GAME (BRITISH SCHOOL)



PUBLISHED BY J. JAQUES & SON LONDON.

## A SELECTION OF AMUSING AND INSTRUCTIVE GAMES.

PUBLISHED BY JOHN JAQUES & SON, Ltd., 102, HATTON GARDEN, LONDON, E.C.



A splendid Game for two or four players.  
 1s., 2s., 3s. 6d., 5s., 7s. 6d. to £2 2s.



A Race Game with Dog and Hare.  
 1s., 2s. 6d., 3s. 6d. and 5s.



A Game for the Chess Board — has a great sale.  
 6d., 1s., 2s., 5s., 7s. 6d. and 10s. 6d.



General Series. A Game of Questions and Answers. The more it is played the more it is enjoyed. 1s. and 2s. 6d.



The Quotation Series. Quotations from well-known authors are learnt by playing this game. 1s. and 2s. 6d.



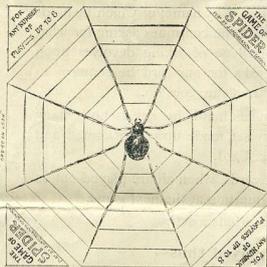
A Railway Race Game from London to Edinburgh.  
 1s., 2s. 6d., 3s. 6d. and 5s.



A Bicycle Race Game, very popular.  
 1s., 2s. 6d., 3s. 6d., 5s., and 7s. 6d.



One of the most popular games ever invented.  
 1s., 2s. 6d., 5s., and 10s. 6d.



**SPIDER.**  
 An exciting game of chance for any number of players up to eight. 1s. and 2s. 6d.



A Game of Speculation for four or more players.  
 2s. 6d.



### BOER OR BRITON.

A New War Game, founded on the British advance on Pretoria and the invasion of Natal by the Boers. This game, which may be played by two or four players, is suitably got up in khaki and the national colours, and should prove an interesting memento of the latest victory of the British Army.  
 No. 1—Popular Edition, 1s. No. 2—Superior Figures, Blocked in Colours, 2/6  
 No. 3—Ditto, Covered White Leatherette, and Whitewood Box, 5/- and 7/6



**PICTURE LOTO.**  
 A capital game for teaching young children the names of ordinary objects.  
 2s. 6d., 4s., 7s. 6d., 12s. 6d., and 15s.



**MUSICAL LOTO.**  
 By playing this game a knowledge of musical notation is acquired.  
 3s. 6d., 5s. 6d., and 10s. 6d.



**ZOOLOGICAL LOTO.**  
 A Natural History Game, containing ninety illustrations of Animals. 4s., 7s. 6d. and 10s. 6d.



How to take a Burglar to the Police Station.  
 2s. 6d., 5s., and 7s. 6d.



This popular game creates a great amount of amusement and fun.  

		FOR SIX PLAYERS.	
For two Players ...	1 0	In Card Box ...	2 6
For four Players ...	1 9	Superior quality ...	4 6
Do. superior quality ...	3 0	Best ...	7 0
Do. best quality ...	4 6		



**SMAX.**  
 A new Ball Game for the table. 1s. and 2s. 6d.



**H.M.S.**  
 A new Naval Game. 5s., 7s. 6d., and 10s. 6d.

**See the Name JAQUES is on each Game.**



THE  
ROYAL GAME  
OF  
CORONA

Full of originality.  
Forms an interesting Souvenir of the Coronation  
Played on a beautifully printed board.  
Easily learnt and affords a great amount of fun.  
Interests old and young alike.  
The excitement lasts from start to finish.  
A Royal Race to the Throne.  
Quite New.  
Becomes popular wherever it is introduced.  
A Royal Recreation.

Price 1/- Superior quality, 2/6



**TIPPITY-WICKET** is real Cricket in miniature.  
Both old and young enjoy a game of **TIPPITY-WICKET**.  
**TIPPITY-WICKET** Matches are all the rage just now.  
There is plenty of scope for skill in **TIPPITY-WICKET**.  
**TIPPITY-WICKET** is a splendid amusement for Evening Parties.  
All the Schools and Colleges are playing **TIPPITY-WICKET**.  
**TIPPITY-WICKET** has simply leapt into popularity.  
A large room is not necessary for **TIPPITY-WICKET**.  
PRICES 3s. 6d., 5s. 0d., and 12s. 6d.

JOHN JAQUES & SON, Ltd., 102, Hatton Garden, E.C.

[Entered at Stationers' Hall.]

RULES FOR THE GAME  
OF  
NATIONAL GALLERY

ANY number above three can play. The cards to be shuffled and dealt round. The player next the dealer (or the winner of a previous game) begins by asking for a card of any Artist (calling it by name) of which he holds either a picture or the Index Card. If he gets it, he continues asking for what he wants until he is refused. Then the privilege of asking devolves upon the player who refused him; he in his turn asks for any card he requires to complete his set, until he is refused; and so the game goes on.

When a player has the Index Card in his hand, he knows how many pictures he requires to make up a set. Every set made up is proclaimed and laid down on the table together with its Index Card.

The player who has collected the most cards, when all are played out, is the winner, and has the privilege of the first question at the next game.

Any player withholding a card asked for forfeits a set.

Or the Game may be played thus—

1. One player to be chosen as President.
2. The President to retain the Index Cards, and deal the Picture Cards round.
3. Six counters to be given to each player, and some put in the pool.
4. The President to ask each player in turn for a Picture Card painted by the Artist he mentions.
5. If a picture of another Artist be offered, the player offering it pays one counter to the pool; but if the right one be offered, he takes one from the pool, and hands the Picture Card asked for to the President, who places it on the table in front of him by the side of the Index Card.
6. Any person relating a fact, describing or connected with the card asked for, receives an additional counter from the pool.
7. The sets being all made up, he who has most counters wins.

JAQUES & SON, Ltd., 102, Hatton Garden,  
London.

# 4952 - Johnson Bros - Blaze

Nome	<b>Blaze</b>
Fabbricante	<b>Johnson Bros</b> diventato poi <b>Chad Valley</b>
Paese	<b>Gran Bretagna</b>
Numero carte	<b>60 + 1 joker</b>
Anno	<b>192x</b>
Tipo mazzo	
Dimensioni	<b>mm. 86x60</b>

È un gioco di carte in cui, invece dei semi tradizionali, troviamo i simboli delle 4 parti della Gran Bretagna: il leone britannico, il cardo scozzese, l'arpa gallese e il trifoglio irlandese.

Ogni simbolo è riprodotto 15 volte numerate.

Manca il foglietto con le regole, riprodotto sul sito WOPC

<https://www.wopc.co.uk/uk/chad-valley/blaze>



# 4125 - Jouy - Cartes Géographiques

Nome	Cartes Géographiques - Sixième Jeu
Fabbricante	Victor Joseph Etienne Jouy
Paese	Francia
Numero carte	48
Anno	1806÷1815
Tipo mazzo	Didattico
Dimensioni	mm.

Il mazzo, stampato da P. Didot l'ainé e disegnato da Pierre-François Godard, è stato ideato come sussidio allo studio della geografia. Sono descritti i 4 continenti e le varie nazioni dell'epoca, con brevi note sulla loro geografia, il numero di abitanti (l'Europa ne contava 150 milioni circa), notizie sull'economia, alcune note storiche, città e fiumi principali ecc.

Il mazzo è stato stampato dopo il 1806, prima l'Olanda (*carta XVI*) si chiamava Batavie, e prima del 1815, poiché parti dell'Italia (*carta X*) sono indicate come parte dell'impero francese. L'Italia è descritta come terra del vino, grano e olio, divisa in un gran numero di staterelli tra cui il regno d'Italia, con capitale Milano, il regno di Napoli e delle due Sicilie e la parte facente parte dell'impero francese, come gli Stati ecclesiastici.

<p><b>I. LA GÉOGRAPHIE.</b></p>  <p>La Géographie est une science qui a pour objet la description de la Terre. Elle apprend à connaître la position des lieux, leur nature, leur étendue, leurs limites et leurs productions; le nombre et les mœurs des hommes qui les habitent; le gouvernement qui les régit, et la religion qu'ils adorent. La position d'un lieu, sur le Globe terrestre, se détermine par les degrés de longitude et de latitude qui se comptent sur des portions de cercles, tracés sur les cartes géographiques. On entend par latitude, la distance d'un lieu à l'équateur; par longitude, la distance d'un lieu au premier méridien qui passe par l'île de Fer. La distance de ces deux méridiens appartient à l'étude de la sphère. Il y a quatre points cardinaux à remarquer dans l'Univers: le Nord, le Sud, l'Est et l'Ouest. L'Est est le point où le Soleil se lève; il est toujours placé à droite dans les cartes géographiques. L'Ouest est le point où le Soleil se couche; il est opposé à l'est, et se trouve à gauche sur la carte. Le Nord est le point intermédiaire entre l'est et l'ouest, en plaçant l'est à sa droite il est au haut de la carte. Le Sud est le point opposé au nord. Les points cardinaux se nomment aussi le Septentrion, le Midi, l'Orient et l'Occident.</p>	<p><b>II. LA TERRE.</b></p>  <p>La Terre est cette masse composée de terre et d'eau que nous habitons. Elle est ronde; son étendue est d'environ neuf mille lieues de circonférence. La surface du Globe terrestre se divise en terre et en mer. La Terre, proprement dite, se divise en deux grandes parties, que l'on nomme continents. L'un de ces continents, que l'on nomme l'ancien, renferme l'Europe, l'Asie et l'Afrique. L'autre continent, que l'on appelle le nouveau, parce qu'il n'a été découvert que depuis quelques années, contient l'Amérique. Ainsi la Terre se compose de quatre parties principales: l'Europe, l'Asie, l'Afrique et l'Amérique. Avant de passer plus avant, il est nécessaire de faire connaître quelques termes particuliers à la Géographie. On appelle lie un espace de terre environné d'eau de tous côtés. Prairies ou péninsule, un espace de terre environné d'eau, mais communiquant à la terre par quelque endroit. Isthme, une langue de terre fort étroite, qui réunit la presqu'île au continent. Cap ou promontoire, une langue de terre qui s'avance dans la mer. Golfe, baie ou anse, une portion de mer plus ou moins étendue qui s'avance dans la terre. Détroit, un bras de mer resserré entre deux terres. Archipel, une réunion de plusieurs îles.</p>	<p><b>III. L'EUROPE.</b></p>  <p>L'Europe, quoique la moins étendue des quatre parties du monde, est cependant la première en ordre. Le droit de prééminence lui est acquis par la fertilité de son sol, la salubrité du climat, l'industrie de ses habitants, leur supériorité dans les sciences, dans les lettres et dans les arts. L'Europe est bornée au nord par la mer Glaciale; au sud, par le détroit de Gibraltar et la Méditerranée; à l'est, par l'Asie; à l'ouest, par l'Océan atlantique. Les principaux pays qui la composent, sont: la France, l'Italie, la Hollande, la Suisse, l'Espagne, le Portugal, l'Angleterre, l'Allemagne dans laquelle sont placés divers États, tels que la Bavière, la Westphalie, la Saxe, le Wurtemberg, la Prusse et l'Autriche; la Bohême, la Suède, le Danemark, la Russie d'Europe, et la Turquie d'Europe. L'Europe a, du nord au sud, onze cents lieues, et neuf cents de l'est à l'ouest. On y compte environ 150 millions d'habitans. La religion chrétienne est professée dans tous les États européens, la Turquie excepté.</p>	<p><b>IV. LA FRANCE.</b></p>  <p><b>DESCRIPTION GÉOGRAPHIQUE.</b> Paris a la position, l'excellence de son sol, l'étendue de son territoire, le nombre de ses habitans, et surtout le courage et le génie de ses habitans, la France méritait d'occuper le premier rang parmi les États de l'Europe. Elle est bornée, au nord, par la Manche et le royaume de Hollande; au sud, par la Méditerranée et les Pyrénées qui la séparent de l'Espagne; à l'est, par l'Italie, le Rhin et les Alpes qui la séparent de l'Allemagne et de la Suisse; et à l'ouest, par l'Océan. La France est divisée en 87 départemens, qui tiennent leurs noms des rivières qui les arrosent, des chaînes de montagnes qui les traversent, ou de quelques lieux remarquables. Rome et les États romains réunis à l'Empire français, forment un autre département. La France abonde en productions de toute espèce. On y recueille des blés en abondance, des vins excellens, des saules, du riz, du lin, du chanvre, de la soie, des laines, des bois de construction, etc. On y trouve des mines de fer, d'argent, de cuivre, de plomb, d'étain, et beaucoup de sortes de métaux. De nombreux canaux facilitent le commerce; les principaux sont celui de Languedoc, qui joint le Méditerranée à l'Océan; et celui du Centre, qui réunit la Saône à la Loire. Paris est sa capitale; les autres villes principales sont Lyon, Marseille, Bordeaux, Nantes, Bruges, Orléans, Rouen, Tours, Florence, Livourne, Lille, etc.</p>
<p><b>V. LA FRANCE.</b></p>  <p><b>DESCRIPTION POLITIQUE.</b> La population de cet Empire est d'environ cent-cinquante millions d'habitans, dont le courage impétueux, l'esprit et la gaîté forment le caractère distinctif; les femmes y sont également célèbres par leur beauté et par les gracieux attributs de l'esprit et du corps. La France, connue dans l'antiquité sous le nom de Gaules, fut érigée en monarchie après la conquête des Français, dont elle tira son nom; vers l'an 500, après J. C. Elle a été gouvernée par cinquante-sept Rois de trois races différentes, depuis Pharamond jusqu'à Louis XVI, sous le régime duquel le gouvernement monarchique fut abolî. La forme du gouvernement actuel est impériale et représentative. La religion dominante est la religion Catholique, Apostolique et Romaine. Toutes les autres y sont tolérées. La langue française, illustrée par les écrits de tant d'hommes célèbres, est répandue dans toute l'Europe. La France est aujourd'hui la patrie des sciences et des arts, et le pays de la terre où l'art de vivre en société est cultivé avec le plus grand succès. Elle abonde en productions territoriales de tout genre. Ses ports sont ouverts sur l'Océan que sur la Méditerranée; ses colonies dans les Deux-Indes, et plus particulièrement encore l'industrie active des habitans contribuent à rendre le commerce de la France extrêmement florissant.</p>	<p><b>VI. L'ANGLETERRE.</b></p>  <p>Sous ce nom, qui s'opposait proprement qu'un royaume d'Angleterre, nous parlons des trois royaumes d'Angleterre, d'Écosse et d'Irlande, qui forment un même État, sous le nom d'Îles Britanniques. L'Angleterre est située au nord de l'Europe et de la France, dont elle est séparée par sa détroit, que l'on nomme la Manche. L'air y est grossier et le temps variable. Ce pays, fertile en blé et en pâturages, est peuplé de vignes, et les fruits y mûrissent difficilement. Il produit des chevaux très-estimés pour leur vitesse, et des bêtes à lait très-précieuses par la finesse de leur toison. La population des trois royaumes est d'environ dix millions d'habitans. Les Anglais sont robustes, braves et ingénieux; mais peu sociaux, et fort indifférens sur les moyens d'acquiescer des richesses; ils méprisent tous les autres peuples, excepté les Français qu'ils haïssent. Les principales rivières des Îles Britanniques sont, en Angleterre, la Tamise et la Saône; en Écosse, la Tyne, les Anglais croient la Tyne; et la Saône en Irlande. La religion Protestante, à laquelle on donne le nom d'Anglicane, est la religion dominante; toutes les autres sont tolérées. Le gouvernement est en partie monarchique et en partie républicain. Londres est la capitale des Îles Britanniques et en particulier de l'Angleterre, Edimbourg, celle de l'Écosse, et Dublin en celle de l'Irlande.</p>	<p><b>VII. ALLEMAGNE.</b></p>  <p>On comprendrait autrefois sous cette dénomination un vaste Empire situé vers le milieu de l'Europe et borné au nord par la Mer Baltique et le Danemark, au sud par la Suisse et l'Italie, à l'est par la Hongrie, à l'ouest par la France. Cet Empire ne subsistant plus, on donne encore ce nom d'Allemagne au pays renfermé dans ces limites, il est généralement fertile et abonde en métaux. Les Allemands sont grands, actifs, laborieux et bons soldats. Ils cultivent les sciences avec succès. Les principales rivières de l'Allemagne sont le Rhin, le Weser, l'Oder, l'Elbe et le Danube. L'Allemagne renferme plusieurs Royaumes, grands Duchés et autres Souverainetés; son nom renferme les principaux avec leurs capitales: l'Empire d'Autriche, cap. Vienne; les Royaumes de Bavière, cap. Munich; de Westphalie, cap. Cassel; de Saxe, cap. Dresde; de Wurtemberg, cap. Stuttgart, etc. etc. Des Royaumes et divers autres États de moindre importance, sont compris dans la Confédération du Rhin, sous la protection de l'Empereur des Français. Il y a en Allemagne, outre les capitales que nous avons nommées, d'autres villes considérables, telles sont Hambourg, Francfort, Munster, Vrankbourg, Lubek, Augsbourg, Brême, Brunswick, Hanovre, Leipzig, Mannheim, Nuremberg, Carlsruhe. On évalue la population de tous les États compris dans le pays sous la dénomination d'Allemagne, à environ vingt-six millions d'habitans. Il y a, en Allemagne, deux religions dominantes: la Catholique et la Protestante.</p>	<p><b>VIII. HONGRIE ET BOHÈME.</b></p>  <p>La Hongrie et la Bohême sont deux Royaumes héréditaires; ils forment, avec l'Empire d'Autriche, (voyez Allemagne) les États autrichiens. La Hongrie est enclavée entre l'Allemagne, qui la borne au nord et à l'ouest, et la Turquie, au sud et à l'est. Elle abonde en choses nécessaires à la vie, principalement en vins excellens. On y trouve des mines de cuivre, de fer, d'argent, et même d'or. La population est d'environ deux millions et demi d'habitans, plus abondés à la guerre qu'aux arts, et plus fier que civilisé. On divise la Hongrie en quatre parties principales: la Haute et la Basse-Hongrie, l'Esclavonie et la Transilvanie. Le gouvernement est monarchique. La religion Catholique est dominante; mais il y a beaucoup de Protestans. Buda et Pesth sont les deux capitales de la Hongrie. Les principales rivières sont le Danube et la Drave. Le petit Royaume de Bohême, situé entre l'Allemagne, la Suisse et la Hongrie, est fertile en blé, safran et lin. On y trouve les mêmes métaux qu'en France. Il renferme environ un million et demi d'habitans, plus sables qu'industriels. La religion Catholique est dominante. Les villes principales sont l'Esch et l'Oder. Prague est la capitale de la Bohême.</p>

IX. ESPAGNE.



Ce Royaume est borné au nord par la mer et les Pyrénées, au sud et à l'est, par la Méditerranée, à l'ouest, par le Portugal. Le pays est montagneux, l'air très-doux, et la terre peu fertile; mais c'est moins la fécondité de la nature que celle des habitants. L'Espagne produit des vins excellents, des laines très-fines et des chevaux estimés. La population est d'environ neuf millions d'habitants. Les Espagnols sont patiens, spirituels, sobres et braves; mais fiers et paresseux. L'Espagne fut long-temps divisée en plusieurs petits Royaumes qui prirent ensuite le titre de Principautés; elles étoient au nombre de treize la Nouvelle-Castille, l'Aragon, la Catalogne, la Sicile, le Valence, la Biscaye, les Asturies, la Murcie et la Haute-Navarre. En 1810, le Royaume a été divisé en treize provinces. Les rivières principales sont l'Ebre, le Tage, le Guadalquivir. L'or et l'argent que l'Espagne tire de ses colonies d'Amérique, sont la branche importante de sa richesse. Son gouvernement est monarchique et héréditaire. La religion Catholique est dominante. Madrid est la capitale de l'Espagne. Les autres villes principales sont Séville, Cadix, Bilbao et Corneille.

X. L'ITALIE.



L'Italie peut être considérée comme une presqu'île qui tient au continent par sa partie septentrionale. Autrefois les Alpes la séparaient, à l'ouest, de la France, comme il la sépare encore au nord, de la Suisse et de l'Allemagne; la Méditerranée l'entourne de tous les autres côtés. Les productions principales sont le blé, les vins et les hautes. La terre y est couverte d'oliviers, d'oliviers et de citronniers. L'Italie, long-temps divisée en un très-grand nombre d'Etats, se forme maintenant que deux principautés qui sont les Royaumes d'Italie et de Naples; les autres parties, telles que le Piémont, les Etats de Gênes, le Duché de Toscane, ont été réunies à la France, ainsi qu'une partie des Etats électorals. Le Royaume d'Italie a une population d'environ six millions d'habitants. Milan est sa capitale; parmi ses villes on remarque Venise, Ferrare, Padoue, Bologne, Florence, Ferrare, Brescia, Bergame, Mantoue; ses rivières principales sont le Pô et l'Adige; l'Alpi ont contribué à la fertilité de ce pays. Le Royaume de Naples ou des Deux-Siciles, a une population de cinq millions d'habitants; sa capitale est Naples. Le Royaume sicilien catholique, est à peu de distance de cette ville. Rome, ville impériale, a été réunie avec son territoire à l'Empire français. Ce pays, qui rappelle de grands souvenirs, est divisé en deux départements. Le Tibre est sa principale rivière.

XI. LA PRUSSE.



Royaume borné par la mer Baltique, la Russie, le grand Duché de Varsovie et divers Etats d'Allemagne. Quoique la température de ce pays soit un peu froide, il est cependant fertile en grains, en lin et chanvre. On y trouve beaucoup d'ambre jaune, et l'on y exploite des mines de divers métaux. Les principales rivières de ce Royaume sont la Vistule, le Niemen, l'Oder, le Bug, le Pregel. On y voit un grand nombre de lacs. La population de la Prusse s'élève à cinq millions d'habitants. Les Prussiens sont très-propres au métier des armes. La Prusse se divise en trois parties: 1°. le Brandebourg, dont la principale ville Berlin, est aussi la capitale de tout le Royaume; 2°. la Prusse, proprement dite, dont la capitale est Kenigsberg; 3°. le Duché de Silésie, dont Breslaw est la capitale. Le gouvernement est monarchique et militaire. La religion Protestante est dominante en Prusse, mais toutes les autres y sont tolérées.

XII. LA RUSSIE.



Cette contrée, la plus septentrionale et la plus vaste de l'Europe, est bornée au nord par la mer Glaciale; au sud, par la Grande-Tartarie, la mer Caspienne et la Perse; à l'est, par la mer du Japon; à l'ouest, par le grand Duché de Varsovie et la Suède. La Russie est fertile en quelques endroits, et abonde en beaucoup d'autres; le climat est extrêmement froid dans les parties septentrionales. Il y a fait un assez grand commerce de fourrures, de lin, de chanvre et de bois de construction. Cette vaste région est loin d'être peuplée en raison de son étendue. La population ne s'élève guère au-delà de trente millions d'habitants. Avant Pierre-le-Grand, les Russes étoient plongés dans la barbarie. Les arts et les sciences commencent à fleurir par son règne. L'Empire de Russie se divise en Russie d'Europe et Russie d'Asie. La Russie d'Europe se subdivise en quarante-deux gouvernements particuliers, et la Russie d'Asie en deux: deux gouvernements au nord de la Sibirie, et à l'ouest, quatre au sud-ouest. Cet Empire est gouverné par un Monarque qui exerce un pouvoir absolu. La religion dominante est le Christianisme-Orthodoxe. Les rivières principales sont le Volga, le Dniéper, le Don et la Dwina. Pétersbourg est la capitale actuelle de la Russie; avant que Pierre-le-Grand ait bâti cette ville, ce titre appartenait à Moscou.

XIII. TURQUIE.



La Turquie d'Europe n'est qu'une petite partie de l'Empire Ottoman, qui s'étend en Asie et en Afrique. Elle est bornée au nord, par la Russie, la Hongrie et la Dalmatie; au sud, par la Méditerranée; à l'est, par la mer Noire et la mer d'Azof; et à l'ouest, par le golfe de Venise. Le climat est tempéré, le territoire fertile, mais mal cultivé; le commerce est peu considérable; on y trouve les plus beaux marbres du monde. La population de la Turquie européenne s'élève pas dix millions d'habitants. Les Turcs sont sobres, charitables, patiens; mais paresseux, voluptueux et intéressés. La Turquie d'Europe se divise en pachalics et ceux-ci en provinces; le gouvernement est despotique. Le Souverain se nomme Sultan ou Grand-Seigneur. La religion dominante est le Mahométisme, dont le chef, appelé Mahomé, est l'interprète de l'Alcoran, livre qui reforme la doctrine de Mahomet, fondateur de cette religion. Les rivières principales de la Turquie d'Europe sont le Danube, la Save, le Danéup, le Danéup et le Don. Constantinople est la capitale de l'Empire Ottoman.

XIV. LA SUÈDE.



Royaume du nord de l'Europe, borné au nord par la Laponie; au sud, par la mer Baltique et par le golfe de Finlande; à l'est, par la Russie; à l'ouest, par le détroit du Sund. Le climat est très-froid; l'hiver long et rigoureux; le pays abonde en mines de divers métaux. La population de la Suède s'élève pas cinq millions d'habitants. Les Suédois sont grands, robustes, laborieux et braves; mais le peuple est grossier et ignorant. La Suède se divise en six parties: la Suède, proprement dite, la Gothie, le Bohusland, le Nordland, la Laponie et la Bothnie. Le gouvernement est monarchique. La religion dominante est la luthérienne. Les rivières sont en grand nombre, mais peu considérables. Stockholm est la capitale de la Suède. Uppsal, qui possède une université célèbre et un beau château bâti sur une montagne escarpée, est la principale ville après Stockholm.

XV. LE DANEMARCK ET LA NORVEGE.



Ces deux Etats ne forment qu'un Royaume, gouverné par le même Souverain. Le Danemarck est borné, au nord et à l'ouest, par l'Océan; au sud, par l'Allemagne; et à l'est, par la mer Baltique. La température est extrêmement froide, mais le pays est néanmoins fertile en grains et en pâturages. La population est d'environ deux millions quatre cent mille habitants. Les Danois sont braves, laborieux et commerçants. Le Royaume de Danemarck se divise en terre ferme et en lies. La terre ferme comprend la Norvège, le Nord-Jutland, et le Sud-Jutland. Les principales sont, dans la mer Baltique, l'île de Féroé, l'île de Silande et l'île d'Islande. La religion dominante est le Luthérianisme. L'île d'Islande, l'une des plus grandes du monde, renferme un volcan allumé, qui s'appelle le Mont Hécla. Le Danemarck vient encore que par des vaisseaux. Copenhague est la capitale de Royaume de Danemarck. Christiania est celle de la Norvège.

XVI. HOLLANDE.



La Hollande, qui s'appelle communément Hollande, du nom d'une des sept provinces dont elle se compose; est bornée, au nord et à l'est, par la mer; à l'ouest, par l'Allemagne; au sud, par la France. Ce pays, qui l'industrie des hommes parait avoir attaché à la mer; de force de travail, est naturellement peu fertile, mais les vannes marais dont il est couvert, ont été transformés en pâturages qui y nourrissent les plus beaux bestiaux de l'Europe. La population de la Hollande est d'environ deux millions d'habitants. Les Hollandais sont laborieux, économes, marins habiles; mais peu propres au métier des armes. La principale, ou plutôt la seule richesse de la Hollande, est son commerce maritime; il embrasse tout le monde entier; mais il est considérablement déchû depuis vingt ans. La Hollande se divise en huit provinces, qui sont Groningue, la Frise, l'Over-Issel, la Gueldre, Utrecht, le Brabant, le Brabant et la Hollande. La Hollande, après avoir passé successivement de l'Etat républicain à l'Etat monarchique, vient d'être réunie à l'Empire français. La religion dominante est le Protestantisme; mais toutes les autres y sont tolérées. Les rivières principales sont le Rhin, la Meuse et l'Ecluse. Amsterdam est la capitale de la Hollande. Parmi ses autres villes, on distingue La Haye et Harlem.

XVII. LE PORTUGAL.



C'est le pays le plus occidental de l'Europe. Il est borné, au nord et à l'est, par l'Espagne; au sud et à l'ouest, par l'Océan Atlantique. Le Portugal serait fertile s'il étoit bien cultivé. La température est la même que celle de l'Espagne, dont il faisait partie autrefois. On y trouve beaucoup de mines, de belles carrières de marbre et de pierres précieuses. Ce pays renferme environ deux millions d'habitants. Les Portugais sont sobres, entreprenans; mais superstitieux, vindictifs et féroces. Le Portugal se divise en six provinces: la province Entre-Douro et Minho, celle de Tra-la-Montes, le Beira, l'Estramadure, l'Alentejo, et le royaume d'Algarve. La richesse du Portugal consistoit principalement dans ses colonies, dont nous parlerons ailleurs. Le gouvernement est monarchique. La religion Catholique est la seule admise dans ce pays. Les principales rivières du Portugal sont le Tage, le Douro et la Guadiana. Lisbonne est la capitale de ce Royaume. Ses autres villes principales sont Bragança, Porto et Coimbra.

XVIII. L'HELVÉTIE.



Vulgairement nommée la Suisse, du nom d'une des provinces dont se compose la République Helvétique, est bornée au nord et à l'est, par l'Allemagne; au sud et à l'ouest, par l'Italie et la France. Le terrain de la Suisse est le plus élevé de l'Europe; et généralement stérile. Il y trouve cependant quelques plaines fertiles en pâturages excellents. La Suisse est traversée par les Alpes, et c'est là que trois grands fleuves, le Rhin, le Danube et le Rhône, prennent leur source. Aucun pays n'offre autant de sites pittoresques et de curiosités naturelles. La population de l'Helvétie s'élève à près de deux millions d'habitants. Les Suisses sont braves, fidèles, laborieux, et amis de la liberté. La République Helvétique, composée d'autrefois de treize cantons, en contient aujourd'hui dix-neuf, qui sont Neuchâtel, Zurich, Fribourg, St. Gall, Argovie, Grisons, Tessin, Lucerne, Thurgovie, Schwytz, Appenzel, Soleure, Glaris, Schwytz, Glaris, Schwytz, Unterwald, Zug et Uri. Le gouvernement est fédératif, et réside dans une diète ou assemblée générale, présidée par un Landammann ou chef de la République. Les rivières principales, indépendamment des trois fleuves dont nous avons parlé, sont le Tessin, l'Aar et le Ruhr. La Suisse renferme en outre un grand nombre de lacs; les principaux sont les lacs de Genève, de Lucerne et de Zurich. Berne est la capitale de l'Helvétie.

XIX. PRINCIPALES MERS ET MONTAGNES DE L'EUROPE.



MERS. Les principales mers de l'Europe sont la Mer du Nord. On appelle ainsi cette partie de l'Océan, située entre l'Angleterre, l'Allemagne, le Danemarck et la Norvège. La Mer Baltique. Elle est située au nord de l'Europe, entre la Russie, la Laponie et la Tartarie. La Méditerranée. Elle borne l'Europe au sud, et la sépare de l'Afrique. La Mer Atlantique. C'est cette partie de la Méditerranée, entre l'Italie et le Danemarck. Mer de l'Archipel. Autre partie de la Méditerranée, entre la Russie et la Moravie. Elle sépare l'Europe de l'Asie. La Mer de l'Arabie. Elle sépare la Turquie d'Europe de l'Asie. MONTAGNES. Il y a, en Europe, six grandes chaînes de montagnes. Les Alpes, qui séparent l'Italie de la France, de l'Allemagne et de la Suisse. Les Pyrénées, qui séparent la France de l'Espagne. Les Apennins, qui séparent la Norvège de la Suède. Les Alpes qui traversent l'Italie dans sa longueur. Les Monts Causse, qui séparent l'Allemagne de la Hongrie. Les Monts Cortiques, qui partagent la Turquie d'Europe en septentrionale et méridionale. Il y a, en Europe, trois volcans allumés: l'Hécla, dans l'Islande, le Vésuve, dans le Royaume de Naples; et l'Étna, en Sicile.

XX. ISLES D'EUROPE.



DANS L'OCEAN. Les îles Britanniques, dont les deux principales sont la Grande-Bretagne et l'Irlande, sont en assez grande partie d'origine Celtique. Les Orcades, les Shetland, les îles de Jersey et de Guernesey dépendent aussi des îles Britanniques. L'Islande, qui appartient au Danemarck; Gotland, grande île dans la mer Baltique, appartenant à la Suède. DANS LA MÉDITERRANÉE. La Sardaigne, Royaume dont la Savoie fit autrefois partie avant qu'elle eût été réunie à la France. Cagliari en est la capitale. La Sicile, la plus considérable des îles de la Méditerranée, appartenant au Roi de Naples. Messine en est la capitale. La Corse appartient à la France; elle est divisée en deux départements: le Gênois et l'Ajaccio. Bastia est la ville principale. Les îles Baléares, Majorque et Minorque sont les deux principales; on les attribue aux Espagnols. Malte, appartenant aux Chevaliers dits de ce nom, ou de Saint Jean de Jérusalem. Candie, autrefois l'île de Crète, la plus grande de la Méditerranée après la Sicile, appartient aux Turcs. Chypre appartient également aux Turcs. Sept îles, Archipel de la mer Ionienne, dont la principale est Corfou. Ces îles appartiennent à la France. Les Monts Corchiques, qui séparent l'Europe de l'Asie en septentrionale et méridionale. Il y a, en Europe, trois volcans allumés: l'Hécla, dans l'Islande, le Vésuve, dans le Royaume de Naples; et l'Étna, en Sicile.

XXI. ASIE.



L'Asie est la plus grande partie de l'ancien continent et la plus anciennement habitée. Elle est bornée, au sud, par la mer Glaciale, au nord, par la mer des Indes, à l'est, par l'Océan Pacifique; à l'ouest, par l'Europe et l'Afrique, la mer Méditerranée et la mer Rouge. Vers le nord, la température de l'air est extrêmement froide; douce et modérée vers le milieu; excessivement chaude dans la partie méridionale. Les régions principales qui la composent, sont la Turquie d'Asie, l'Arabie, la Perse, les Indes, la Chine et la Tartarie. L'Asie a dix-sept cent lieues du nord au sud. L'Asie fut le berceau du genre humain, et ses peuples étoient civilisés, lorsque le reste du monde étoit peuplé de sauvages. Elle surpasse les autres parties de monde par la pureté, la salubrité du climat et l'étonnante fécondité de la terre. On suppose que la population de l'Asie s'élève à quatre cent quatre-vingt millions d'habitants, parmi lesquels on trouve depuis l'être le plus arabe jusqu'à l'homme le plus civilisé. Les langues principales sont l'Arabe, le Persan et le Chinois. Les principales religions sont le Mahométisme, le Paganisme et le Christianisme. Le gouvernement est presque partout despotique.

XXII. TURQUIE D'ASIE.



Grande région, bornée au nord, par la mer Noire et la Tartarie; au sud, par l'Arabie; à l'est, par la Perse; et à l'ouest, par la Méditerranée et l'Europe. Cette partie de l'Empire Ottoman renferme toutes les anciennes possessions des Romains en Asie; mais cette contrée, jadis si florissante, est aujourd'hui inculte, presque déserte, et livrée à la barbarie et à l'ignorance. Le terrain est si fertile qu'il produit, malgré l'insouciance des habitants, du blé, de l'avoine, du café, des plantes aromatiques de toutes espèces. On ne peut même s'en servir, par approximation, la population de ce pays, dont les habitants ont les mêmes inclinations et les mêmes vices que ceux qui habitent la partie européenne. La Turquie d'Asie se divise en cinq gouvernements principaux: la Natolie, la Syrie, la Turcomanie, le Diarbek et une partie de l'Arabie. Ce pays est gouverné par le même Souverain et avec le même despotisme que la Turquie d'Europe. La langue et la religion sont les mêmes. Les rivières principales sont le Tigre et l'Euphrate. Bursa ou Pruse, dans la Natolie, est la capitale de la Turquie asiatique. Serris, Alep, Bagdad, Damas, sont des villes considérables de la Turquie d'Asie.

XXIII. ARABIE.



L'Arabie est une grande presqu'île de six cents lieues de long sur quatre cents de large, située dans la partie méridionale de l'Asie, et séparée de l'Afrique par l'isthme de Suez. Elle est bornée, au nord, par l'Éthiopie; au sud, par la mer des Indes; à l'est, par le golfe Persique; et à l'ouest, par la mer Rouge. Sa température est très-chaude, et son territoire inculte et désolé. Elle ne peut cependant supporter la culture de plusieurs céréales, que l'on nomme Emir, dont quelques-uns sont tributaires du Grand-Seigneur. Les Arabes sont braves, indolents; ils s'appliquent aux sciences avec succès; mais ils ont en même temps avides, cruels et voleurs. L'Arabie se divise en trois parties: l'Arabie pétrée, l'Arabie déserte et l'Arabie heureuse. Cette contrée est sous la domination de plusieurs chefs, que l'on nomme Emirs, dont quelques-uns sont tributaires du Grand-Seigneur. Les Arabes sont Mahométistes. Le commerce de cette contrée consiste en perles, en parfums de toutes espèces, et en café excellent. Ce pays est peuplé de nègres. Malé, où se trouve le tombeau de Mahomet, et le Mecque, lieu de sa naissance, sont les deux villes principales de l'Arabie. Sanaa est la plus considérable pour son commerce. Moka est un port de mer qui a donné son nom au café qui s'y embarque.

XXIV. LA PERSE.



Cet Empire d'Asie est borné, au nord, par la mer Caspienne; au sud, par le golfe Persique; à l'est, par la Mogol; à l'ouest, par la Turquie d'Asie. La température de ce pays est chaude, et son territoire naturellement peu fertile; mais l'industrie des habitants supplée à ce défaut. Les Persans sont robustes, ingénieux, d'un commerce sûr en amitié. Leurs femmes sont jolies et gracieuses. La Perse contient treize provinces: l'Aderbyan, le Shirvan, le Ghilan, le Daghestan, le Korosan, l'Ardubé, le Persane, le Feroz-Aghan, le Masanderan, le Sebestan, le Sigistan, le Kustistan, l'Azérian, le Faristan, le Kerman et le Makeran. Le gouvernement est despotique. Le souverain prend le nom de Sophi. Les Persans suivent la religion de Mahomet; mais ils sont attachés à une autre secte que les Turcs. Ils ont un commerce considérable de soie, de perles, de toiles peintes et de tapis. Les rivières principales sont l'Euphrate et le Zindéroud, qui passe à Isphahan, ville capitale de la Perse, et la plus belle de l'Asie.

XXV. INDES.



L'Asie la plus belle, la plus riche et la plus fertile pays de la terre, est bornée, au nord, par le mont Thibet, au sud, par la mer du Bengale et la mer des Indes; à l'est, par le Gange et la Chine; à l'ouest, par la Perse.

XXVI. LA CHINE.



Cette vaste Empire est bornée, au nord, par la Tartarie chinoise; dont elle est séparée par une muraille de quatre cents lieues de long; à l'ouest, par l'Inde; au sud, par l'Inde, le golfe de Tonquin et la mer de la Chine; et à l'est, par la mer de la Chine et le golfe de Houa-Nay. Sa température varie considérablement à raison de son étendue.

XXVII. LA TARTARIE.



Cette immense région contient seule plus d'un tiers de l'Asie; elle est bornée, au nord, par la Russie; au sud, par la Chine et la Turquie; à l'est, par l'Océan; à l'ouest, par la mer Caspienne et la Russie.

XXVIII. ISLES, MERS ET MONTAGNES D'ASIE.



Les principales îles de l'Asie, sont les îles du Japon, situées dans la partie la plus orientale de l'Asie; elles forment l'Empire du même nom, dont l'entrée est interdite à tous les Européens, les Hollandais exceptés.

XXIX. L'AFRIQUE.



L'AFRIQUE est une grande presque le moins étendue que l'Asie, mais beaucoup plus grande que l'Europe. Elle est bornée, au nord, par la Méditerranée; au sud et à l'ouest, par l'Océan Atlantique; à l'est, par la mer Rouge et la mer des Indes; elle a environ quatre cents lieues dans sa plus grande largeur, et quatre cent cinquante dans sa plus grande longueur.

XXXII. NIGRITIE, GUINÉE ET CONGO.



CETTE grande région de l'Afrique, dont on ne connaît guère que les côtes, est bornée, au nord et à l'est, par l'Éthiopie; au sud, par la Cafre; à l'ouest, par l'Océan.

XXXIII. ABISSINIE ET NUBIE.



Ces deux régions de l'Afrique, que l'on confond souvent sous le nom d'Éthiopie, sont bornées, au nord, par l'Égypte; au sud, par la Cafre; à l'est, par la mer Rouge; à l'ouest, par la Nigritie et la Guinée.

XXXIV. CAFRE.



La Cafre est une vaste région dans la partie méridionale de l'Afrique. Elle est bornée, au nord, par la Nigritie et l'Abissinie; au sud, par le cap de Bonne-Espérance; à l'est, par la mer des Indes; à l'ouest, par la Guinée.

XXXV. ISLES D'AFRIQUE.



Les principales îles d'Afrique, sont l'île de Madagascar, qui a 300 lieues de long sur 120 de large, et dont la population est considérable; cette île, située dans l'Océan Atlantique, forme, avec la côte de Zanguebar, un long canal, que l'on appelle canal de Mozambique.

XXXVII. CANADA.



Cette contrée, dans l'Amérique septentrionale, est, elle seule, aussi grande que l'Europe. Elle est bornée, au nord, par des pays inconnus; au sud, par les Etats-Unis; à l'est, par l'Océan; à l'ouest, par le Mississipi.

XXXVIII. ETATS - UNIS.



On doit comprendre sous ce nom, tout le vaste pays à l'est du Canada, qui s'étend depuis le trente-sixième jusqu'au quarante-huitième degré de latitude.

XXXIX. LE MEXIQUE.



Et y comprenant le nouveau Mexique que l'on sépare ordinairement de l'ancien, parce qu'il a été récemment découvert; cette vaste région de l'Amérique septentrionale est bornée, au nord, par la Louisiane; au sud, par l'Amérique méridionale; à l'est, par le golfe du Mexique et la mer du Nord; et à l'ouest, par la mer du Sud.

XL. TERRE-FERME ET PAYS DES AMAZONES.



Cette contrée de l'Amérique méridionale est bornée, au nord, par l'isthme de Panama; au sud, par le Paraguay; à l'est, par le Brésil; à l'ouest, par le Pérou.

XLII. LE PÉROU.



Cette contrée de l'Amérique méridionale est bornée au nord par la Terre-Ferme; au sud, par le Chili; à l'est, par le pays des Amazones; à l'ouest, par la mer du sud. Elle est traversée par une chaîne de plus hautes montagnes de la terre: les Cordillères.

XLIII. LE BRÉSIL.



Est situé dans la partie orientale de l'Amérique méridionale, il est borné, au nord et à l'est, par l'Océan; au sud, par le Paraguay; à l'ouest, par le pays des Amazones.

XLIV. LE PARAGUAY.



Situé dans le sud de l'Amérique méridionale, est borné, au nord, par le pays des Amazones; au sud, par la terre Magellanique; à l'est, par le Brésil; et à l'ouest, par le Pérou et le Chili.

XLV. CHILI, TERRES MAGELLANIQUES ET TERRES DE FEU.



Le Chili se prolonge le long de la côte de la mer du Sud, depuis le Pérou qui le borne au nord, jusqu'aux terres Magellaniques, dont les Espagnols en font même une dépendance.

XLVI. NOUVELLE - HOLLANDE.



On a donné ce nom au vaste pays des terres Australes, dont quelques navigateurs font une cinquième partie du monde, en y joignant la Nouvelle-Guinée, qui n'en est séparée que par un détroit.

XLVII. ISLES D'AMÉRIQUE ET DE LA MER DU SUD.



Les principales sont, pour l'Amérique méridionale, les îles Locautes, dans la mer du Nord; elles sont désertes.

XLVIII. TERRES POLAIRES ET AUSTRALES.



On appelle terres Polaires, celles qui avoisinent les pôles, c'est-à-dire les extrémités septentrionale et méridionale du globe. Elles sont peu connues, principalement à cause de la glace extrême qui s'y fait continuellement sentir.

SIXIEME JEU.

Faites en sorte que les plaisirs de vos élèves soient tels qu'un homme sage ne craigne pas de les partager. Avertis.



A LILLE, Chez VANAGRE, Libr.-Impr., Grande-Place. ET A PARIS, Chez H. NICOLLE, Libraire, rue de Seine, Hôtel de la Rochefoucauld, n° 12.

# 3517 - Kaleidos - Primiera

Nome	<b>Primiera</b>
Fabbricante	<b>Kaleidos Publishing s.r.l.</b>
Paese	<b>Italia</b>
Numero carte	<b>40</b>
Anno	<b>2014</b>
Tipo mazzo	
Dimensioni	<b>mm. 111x66</b>

Il mazzo, nato da un'idea di Spartaco Albertarelli e disegnato da Chiara Vercesi, è composto da 40 carte, divise in 4 semi e numerate da 1 a 10 in alto, il loro "valore di presa".

In basso un altro numero, detto "valore di primiera", che serve per calcolare chi si aggiudica il punto della Primiera, sommando per ogni seme la carta con il "valore di primiera" più alto.

I semi sono quelli di tipo spagnolo (denari, coppe, bastoni e spade). Gli araldi, le carte con il numero 1, invece del seme hanno una freccia girata a destra (denari), alto (coppe), sinistra (bastoni) e in basso (spade). I disegni mostrano personaggi in abiti rinascimentali: i denari sono personaggi della corte, le coppe il clero, i bastoni i lavoratori e le spade i militari.

La carta numero 6 mostra il loro villaggio.

Il gioco si basa sulle regole dello *Scopone* e, volendo, le carte si possono utilizzare per questo gioco. Le regole per la Primiera sono spiegate nel foglietto allegato.











A game by Spartaco Albertarelli.  
Art by Chiara Vercesi

# Primiera



## COMPONENTS

- 40 Carte illustrate di grande formato/ Grandes cartes illustrées/ Illustrierte Karten in Großformat / Big size cards/ Cartas ilustradas de gran tamaño.
- 24 Gettoni segnapunti/ Jetons de score/Jetons/ Score tokens/ Fichas marca-puntos.
- Regolamento/ Règles/ Spielregeln/ Rules/ Reglamento.

- Un gioco di carte dal regolamento semplice, ma dalla strategia sofisticata. Si gioca a coppie, ma ad ogni turno il partner può cambiare! Non si vince da soli, ma vince uno solo!
- Un jeu facile à apprendre, avec une stratégie élaborée. Lors de chaque manche, vous jouez avec un partenaire différent... que vous ne choisissez pas forcément. Vous ne pouvez pas gagner seul, mais un seul gagnera à la fin!
- Ein Kartenspiel mit einfachen Regeln, aber ausgeklügelter Strategie. Gespielt wird mit einem Partner, der aber in jeder Runde wechseln kann! Alleine gewinnt keiner, doch es gewinnt nur einer!
- A card game with simple rules but a sophisticated strategy. You play with a partner but at each match the team can change. You can't win alone but the winner will be just one!
- Un juego de cartas de reglas sencillas, pero de estrategia sofisticada. Se juega en pareja pero en cada turno el compañero puede cambiar! No se gana solo, pero sólo gana uno.

Produced by  
Kalidos Publishing srl  
Via Longanesi 30,  
20129 Milano (Italy)  
Made in Europe



www.kalidosgames.com

A game by Spartaco Albertarelli.  
Art by Chiara Vercesi

# Primiera



REGOLAMENTO/ RÈGLES/ REGLAMENTO/ SPIELREGELN/ RULES

## Primiera

Di Spartaco Albertarelli  
Art by Chiara Vercesi  
2-4 giocatori

### In breve

Primiera si gioca in 4 (le regole per 2 e 3 giocatori si trovano a fine regolamento) ed è suddiviso in una serie di round. Nel corso di ogni round si formano coppie diverse di giocatori, ma è anche possibile che si giochi individualmente. Al termine di ogni round, ogni giocatore ottiene un punteggio personale e si gioca un nuovo round, proseguendo in questo modo fino a che uno dei giocatori non raggiunge il punteggio necessario per vincere la partita.

### Componenti del gioco

- Un mazzo di 40 carte.
- Gettoni segnapunti

### Preparazione del gioco

Staccate i gettoni dalla loro fustella. Sorteggiate chi sarà il primo mazzier. Date al mazzier il mazzo di carte.

### Le carte

Per giocare a Primiera si utilizza un particolare mazzo di carte, suddiviso in 4 semi: Spade, Bastoni, Coppe e Denari. Ogni seme ha un diverso simbolo e un diverso colore distintivo. In ogni seme, le carte sono numerate da 1 (il valore più basso, ma come vedremo essenziale) a 10 (il valore più alto). Questi valori sono detti "di presa", ma sulle carte è presente in basso anche un altro valore, detto di "Primiera". Il valore di Primiera non segue necessariamente il valore di presa. Notate che le carte di valore 1, dette "Araldi", hanno al posto del simbolo una freccia che punta in

2

10

1

5

# 0244 - Masenghini - Caramba KO

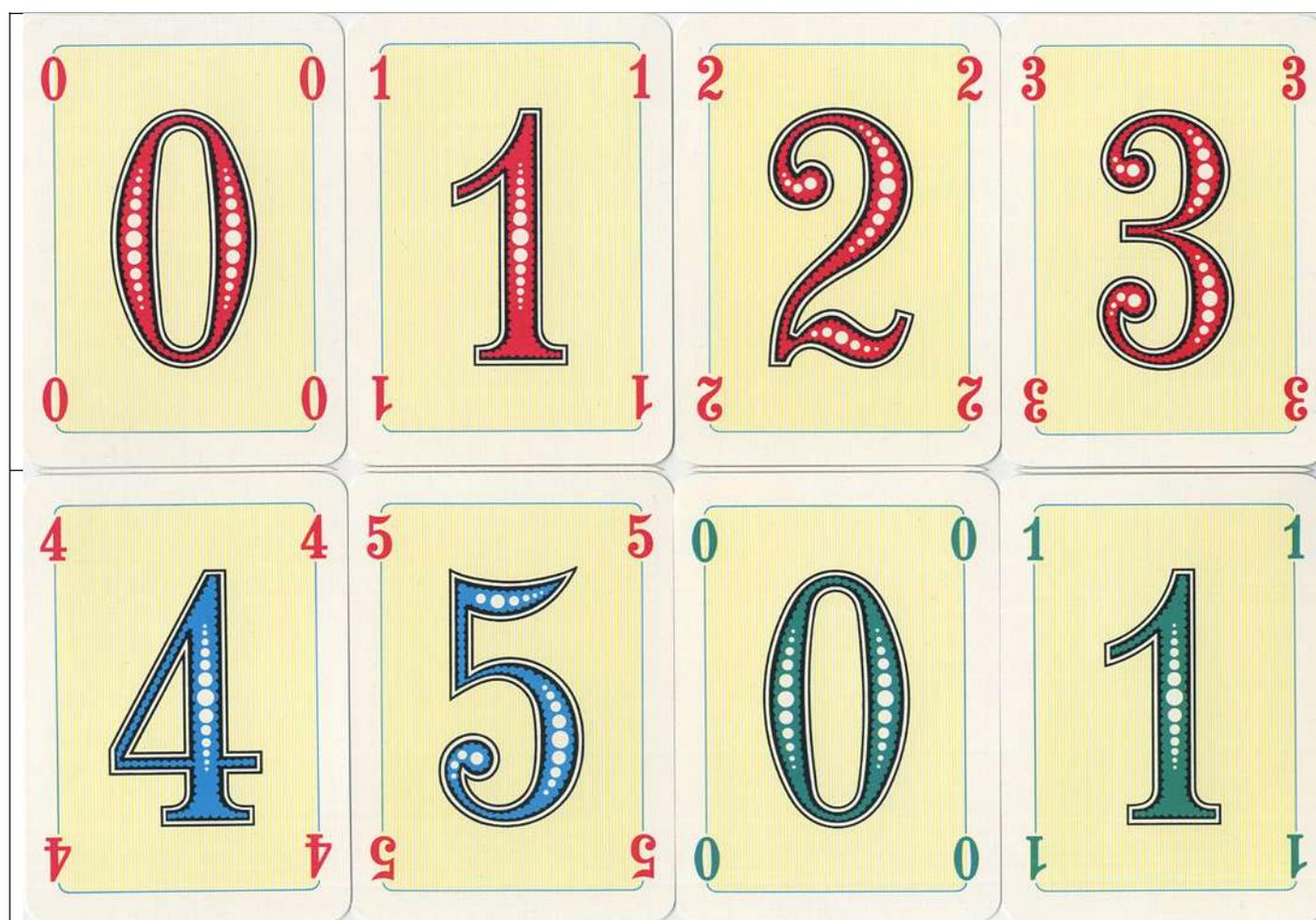
Nome	<b>Caramba KO</b>
Fabbricante	<b>Masenghini</b>
Paese	<b>Italia</b>
Numero carte	<b>42 + carta KO + carta Caramba KO</b>
Anno	<b>197x</b>
Tipo mazzo	
Dimensioni	<b>mm. 90x64</b>

Nel mazzo ci sono 7 gruppi di carte numerate da 0 a 5, 3 rossi, 3 blu e 1 verde. Inoltre sono presenti due carte con valore speciale per il gioco, la carta KO e la carta Caramba.

Iniziando il gioco il primo giocatore mette sul tavolo una carta coperta dichiarando ad esempio "Quattro"; gli altri giocatori mettono a loro volta una carta ciascuno dichiarando lo stesso valore. Si continua così fino quando un giocatore dice "Vedo".

Se la carta è veramente un 4 chi ha detto "Vedo" ritira tutte le carte sul tavolo, altrimenti le ritira chi ha giocato la carte che non è un 4. Alla fine vince chi rimane per primo senza carte.

Allegati al mazzo foglietti in italiano, inglese, francese, spagnolo e tedesco con le regole del gioco. In italiano sono presenti anche le regole di altri passatempi.





## CARAMBA - K.O.

- FORMATO POKER •
- BREVETTO INTERNAZIONALE N. 297453

Attenzione: Questo gioco è basato, più di ogni altro, sulla **assoluta segretezza** delle carte.

### REGOLE GENERALI DI GIOCO

Possono partecipare 5-4-3-2 giocatori che si dividono le carte, nel giro, una alla volta sino all'esaurimento.

- Per la partita a 5 e 4 giocatori si usano tutte le 44 carte del mazzo.
- Per quella a 3 giocatori si usano solo 34 carte (sette del numero 0, sette dell'1, sette del 2, sette del 3, e quattro del numero 4 - la CARAMBA ed il K.O.).
- Per 2 giocatori si usano solo 22 carte distribuite una dopo l'altra, dopo aver mischiato tutte le 44 carte.

Il diritto di rifare il mazzo passa, dopo ogni chiusura, al giocatore che segue nell'ordine di gioco.

**INIZIO DELLA PARTITA:** Il giocatore che apre il gioco mette una carta coperta sul banco (questa può essere 0/1/2/3/4/5/) dichiarandola per es. « 4 ». Gli altri giocatori, seguendo l'ordine di distribuzione, mettono una qualsiasi delle loro carte SOPRA quelle già giocate (sempre tutte coperte) dichiarandola, **obbligatoriamente**, dello stesso numero annunciato in apertura di gioco (cioè 4) anche se la carta in effetti non è del n. 4.

« VEDO »: Si continua così a coprire e, tutti, qualunque carta giochino, devono dichiarare « 4 » sino a quando un giocatore qualsiasi, dicendo « VEDO », ferma momentaneamente il gioco e scopre l'ultima carta che ha toccato il banco. TUTTI i giocatori possono dire « VEDO » anche contemporaneamente, ma il diritto di scoprire è di quel giocatore che segue, nell'ordine di gioco, colui che ha appena giocato.

Uno stesso giocatore non può « VEDERE » per due volte consecutive la carta giocata da un medesimo avversario.

**IMPORTANTE:** Se la carta che è stata scoperta è « giusta », cioè corrisponde al numero dichiarato in apertura (nel nostro caso in esempio « 4 ») tutte le carte devono essere ritirate « coperte » dal giocatore che ha voluto « vedere ».

Se invece la carta « vista » non è del numero annunciato, tutte le carte devono essere ritirate coperte da quel giocatore che ha giocato tale carta falsa.

**CHI DEVE GIOCARE SUBITO DOPO:** Se la carta scoperta è « giusta » riapre il gioco colui che l'ha giocata; se è « falsa » riapre chi, nella disposizione di gioco, segue immediatamente appresso quel giocatore che, avendo dichiarato carta falsa, ha dovuto ritirare le carte dal banco.

**CHIUSURA DEL GIOCO:** Chiude la mano colui che, DOPO AVER SCARTATO TUTTE LE ALTRE CARTE, rimane, per primo, senza nessuna carta, oppure con una delle seguenti combinazioni:

012345 (scala a 5 e 4 giocatori)  
 01234 — 4 (scala a 3 giocatori)  
 00000—  
 111111  
 222222  
 333333  
 444444  
 555555

01234— numeri VERDI  
 — 12345 numeri VERDI  
 DOPPIA COMBINAZIONE  
 (alcuni esempi di doppia combinazione)  
 0 1 2345/11111  
 0000 0/12345  
 111111/555555

**SCALA VERDE:** La scala verde è ridotta a 5 carte numerate progressivamente o dallo 0 al 4 oppure dall'1 al 5. Con queste sole 5 carte in mano, il giocatore aspetta il suo turno e quindi le mostra ai suoi avversari ottenendo la chiusura e la penalizzazione di 5 punti supplementari per ciascun avversario.

**CHIUSURA STOP:** Qualora un giocatore rimanga con una sola carta in mano o con una sola carta in eccedenza ad una qualsiasi combinazione di chiusura e soltanto se spetta a lui giocare e se quella carta è « giusta » (cioè porti il numero annunciato in apertura) egli dice « STOP » sovrapponendola alle altre.

**ATTENZIONE:** A questo punto NESSUNO può giocare, ma TUTTI possono « vedere » con le conseguenze del caso.

Se invece la carta è « falsa » il giocatore ha due alternative:

- 1) Può sovrapporla alle altre, dichiarare il numero senza dire stop e sperare... che nessuno dica « vedo ». Quando poi è di nuovo il suo turno, egli può mettere in banco la combinazione oppure dichiararsi « senza carte » e chiudere così il giro.
- 2) Se però pur sapendo di non avere la carta giusta, teme che un qualsiasi avversario abbia la possibilità di chiudere prima di lui, può rischiare... lo « stop falso ». In questo caso se qualcuno dei giocatori dicendo « vedo » scopre che la carta è « falsa », colui che l'ha giocata deve ritirare TUTTE le carte che si trovano sul banco e, per di più, egli viene penalizzato di 3 punti.

« CARAMBA »: Non vale come jolly in mano, perciò non può essere usata per la formazione delle diverse combinazioni di chiusura.

Vale: a) Come Jolly se messa coperta sul banco, anche se sullo stesso non ci sono altre carte. In questo caso il giocatore che dice « vedo », deve ritirare tutte le carte sul banco e viene penalizzato di 3 punti. La CARAMBA è tolta dal gioco e lasciata scoperta sul banco sino alla chiusura. Verrà reinserita nel mazzo solo quando lo stesso passa di mano.

Se nessuno dice « vedo » la CARAMBA passa incognitamente da giocatore a giocatore. b) Come « CARTA DEL COMANDO! » se giocata scoperta. In questo caso serve per equilibrare le forze fra i giocatori. Colui che ha la CARAMBA, se e quando vuole, la mette scoperta sul banco e dice: « CARTE » obbligando tutti gli altri giocatori a dichiarare il numero esatto di carte in loro possesso.

LA FALSA DICHIARAZIONE COMPORTA L'ESPULSIONE IMMEDIATA DALLA PARTITA CON 44 PUNTI DI PENALITÀ.

Chi ha giocato la CARAMBA scoperta, dopo avere valutato la situazione del gioco, può imporre TUTTE le carte ad un solo avversario oppure distribuirle, a suo giudizio, a più avversari ostacolando così, il più possibile le loro chiusure. N.B. Se vuole può anche prelevarne una, coperta, dal banco per suo uso; INOLTRE TOCCA A LUI RIAPRIRE IL GIOCO.

« K.O. »: a) Vale come jolly in mano e sul banco ed anche come « carta verde » (vedi scala verde).

b) Il giocatore che ha eliminato TUTTE le carte e si trova con il solo K.O., al suo turno, lo mette SCOPERTO sul banco chiudendo così il « giro » e penalizzando ciascun avversario di 5 punti supplementari.

c) Il K.O. può essere usato anche per la « chiusura stop ». Chi lo « scopre » deve ritirare tutte le carte e resta penalizzato di 5 punti. Come la CARAMBA, il K.O. quando è stato « visto » esce dal gioco e rimane scoperto sul banco sino al passaggio di mano del mazzo.

**CARTE MANCANTI:** Il modo più rapido per ottenere le carte mancanti è quello di stare molto attenti alle diverse aperture. Quindi, se per caso Vi manca un 3, direte immediatamente « VEDO » non appena un avversario apre il gioco dichiarando un 3.

**FINE DELLA PARTITA:** La partita è finita quando uno o più giocatori (salvo diversi accordi presi prima dell'inizio della partita) ha totalizzato 44 o più punti di penalità conteggiati nel seguente modo:

1 punto per ciascuna carta numerata rimasta in mano;  
 3 punti per la CARAMBA e 5 per il K.O. rimasti in mano; più le penalità per lo « stop falso », per la CARAMBA ed il K.O. « visti » e per una eventuale « scala verde » subita.

Lasciamo alla Vostra fantasia inventiva eventuali innovazioni e varianti.

CARAMBA-K.O.

# 2951 - Masenghini - Canasta di frutti

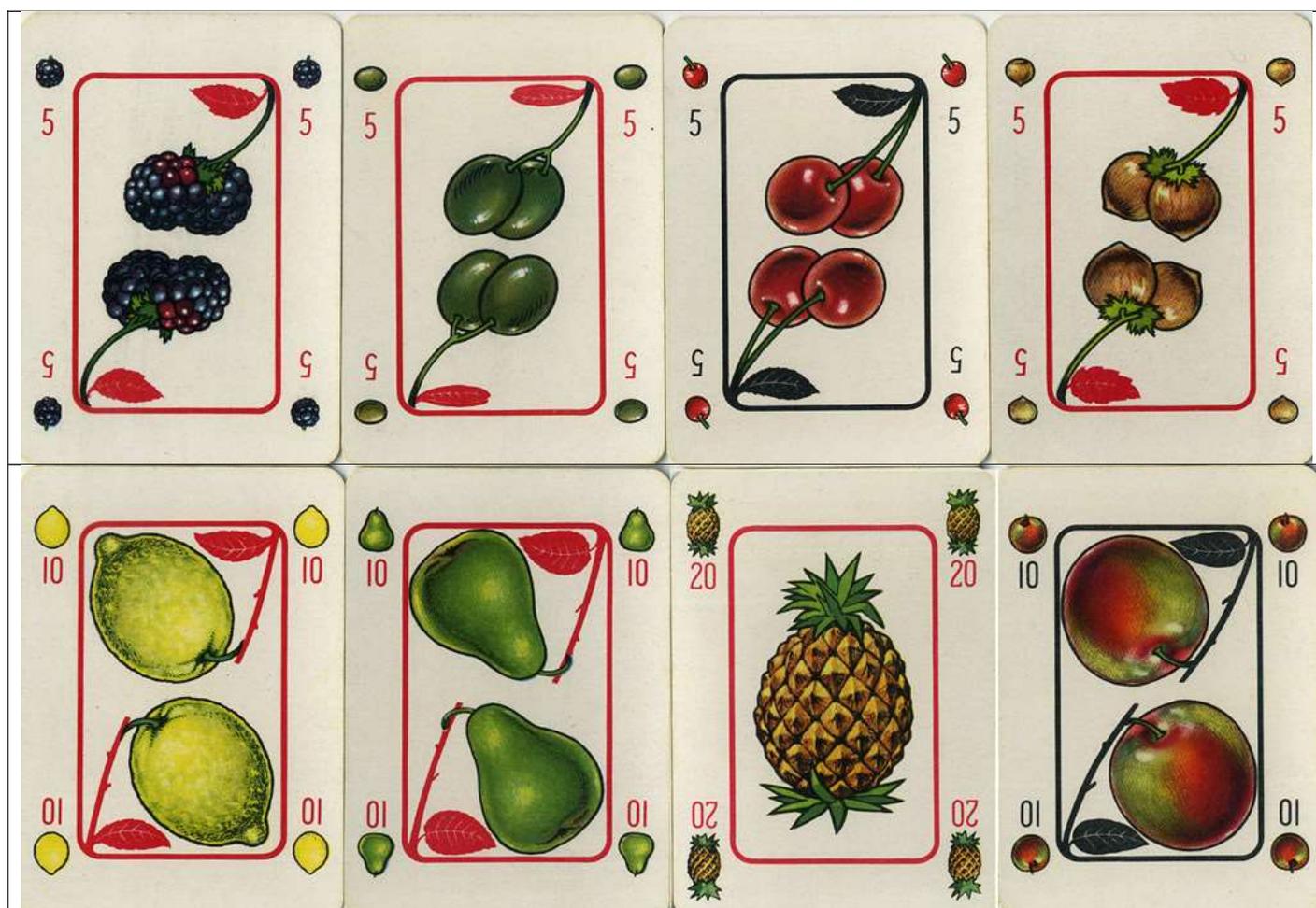
Nome	<b>Canasta di frutti</b>
Fabbricante	<b>Masenghini</b>
Paese	<b>Italia</b>
Numero carte	<b>162</b>
Anno	<b>1971 - 1° edizione 1951</b>
Tipo mazzo	<b>Canasta</b>
Dimensioni	<b>mm. 90x64</b>

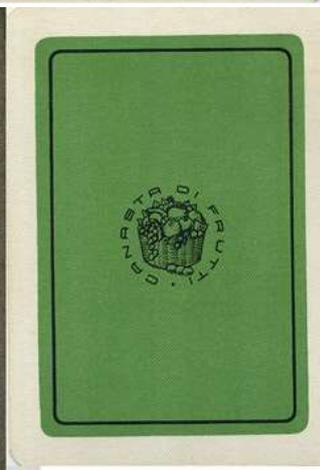
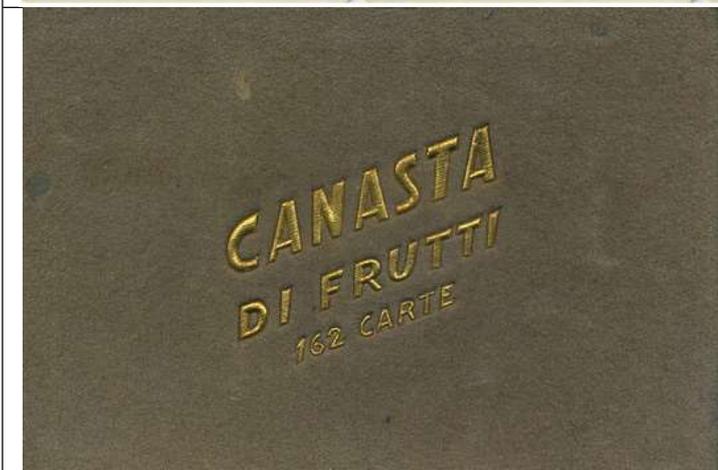
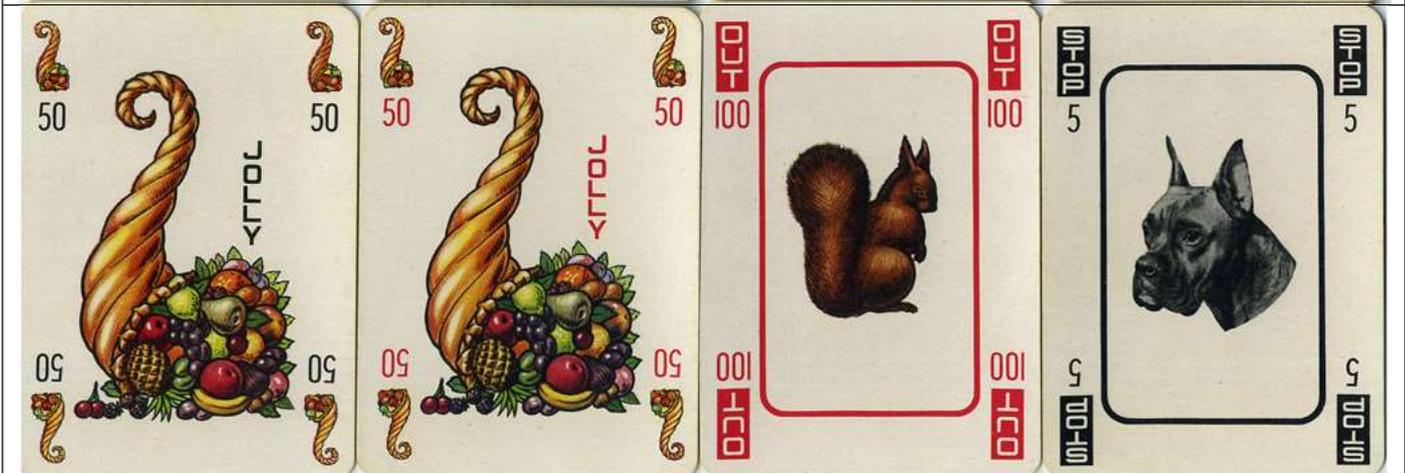
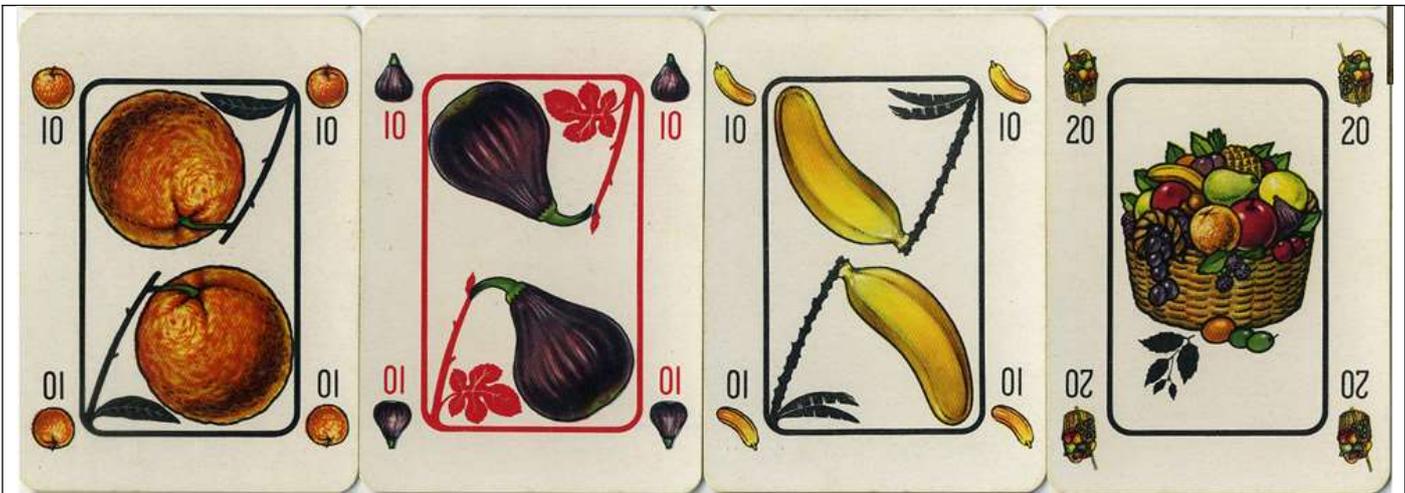
Il mazzo è una variazione della canasta, un gioco molto in voga alla metà del secolo scorso, qui nella variante a 3 mazzi detta *Canastone*.

È stato stampato dal 1951 per oltre mezzo secolo; attualmente è stampata da Modiano.

Le carte hanno disegni diversi (tra parentesi le corrispondenti carte nella canasta): ananas (asso), cesti di frutta (2 pinella), cane (3 nero), scoiattolo (3 rosso), nocciole (4), olive (5), ciliegie (6), more (7), pere (8), arance (9), fichi (10), banane (J), limoni (Q), mele (K) e cornucopie (jolly), di cui 3 con scritte in rosso e 3 in nero, visto che il differente colore dei joker è importante per il gioco.

È stato stampato anche come pubblicità per la Serono, una multinazionale svizzera di prodotti farmaceutici che ha cessato l'attività nel 2006.





**MASENGHINI** S.p.A.  
FABBRICA CARTE DA GIOCO

**CANASTA DI FRUTTI**  
(brevettata)

MAZZO COMPOSTO DA 162 CARTE

Questo mazzo per il gioco della canasta consta di 162 carte sulle quali è impresso al centro un segno distintivo (frutto) e sugli angoli, oltre a detto segno, è posto un numero indicante il valore effettivo di ogni singola carta. Inoltre ogni carta ha un contrassegno (squadatura e foglie) rossa e nera che servirà ad indicare, rispettivamente se la canasta è pura o impura. La tecnica di gioco rimane invariata.

Chi già conosce il gioco della canasta segue le regole che usa adottare con i normali mazzi da poker, ricordando che con questo mazzo dovrà comporre non più canaste di numeri uguali, ma di uguali frutti.

- 1 -

# 2701 - Meneghello - Il Satanasso

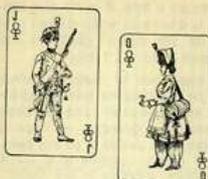
Nome	<b>Il Satanasso</b>
Fabbricante	<b>Il Meneghello di Osvaldo Menegazzi</b>
Paese	<b>Italia</b>
Numero carte	<b>50 + 1 presentazione</b>
Anno	<b>1977</b>
Tipo mazzo	
Dimensioni	<b>mm. 100x60</b>

Il mazzo, disegnato da Alessandro Bellenghi, è stato stampato in 999 esemplari ed è composto da 50 carte: 1 diavolo blu, 10 verdi, 15 gialli e 24 rossi.

Come si legge dal foglietto allegato il gioco consiste nel pescare una carta per volta nel mazzo di carte coperte posto al centro del tavolo cercando di trattenere in mano più carte possibili, dichiarando "diavolo buono" sia che si tratti di diavoli del valore corretto oppure no. Sta agli altri giocatori scoprire l'eventuale bluff dicendo "diavolo bugiardo" quando non credono che si tratti del diavolo con il colore giusto.

In base al colore del diavolo variano sia le possibilità di dichiararlo "buono" che i premi o le penitenze in caso un altro giocatore abbia chiesto di "vedere il bluff".



<p style="text-align: center;"><b>IL SATANASSO</b></p> <p style="text-align: center;">GIUOCO DIABOLICO DI 50 CARTE per chi ama il rischio e l'allegria</p> <p style="text-align: center;">creato da Alessandro Bellenghi</p> <hr/> <p style="text-align: center;">EDIZIONE N. 11 IL MENEGHELLO Milano 1977 999 esemplari numerati</p> <hr/> <p>Esemplare <b>37</b> /999</p>	 <p>Edizioni IL MENEGHELLO di Osvaldo Menegazzi MILANO Via Fara, 15 telef. 02/666 117</p> <hr/> <p><b>IL SATANASSO</b></p> <p>Giucoco diabolico di 50 Carte per chi ama il rischio e l'allegria. Creato da Alessandro Bellenghi ed edito per i tipi del Meneghella di Milano, 1977.</p>	<p>Il mazzo è fatto di carte cinquant, e d'esse 24 sono diavoli rossi, 15 son diavoli gialli, 10 son diavoli verdi ed 1 blu.</p> <p>Si mescolan le carte, e quindi se ne distribuisce una a ciascuno dei giocatori che — dopo averla ben guardata — coperta la disporrà avanti a sé sul tavolo. Il mazzo restante lo si mette al centro, a faccia in giù. Quindi, il primo giocatore pesca da detto mazzo una carta e se la guarda segretamente, e quindi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— se trattasi d'uno dei diavoli rossi, o del blu, la carta è valida, ed il giocatore che l'ha tratta dichiara « diavolo buono » e l'aggiunge a quella che già possiede, coperta;</li> <li>— se trattasi d'uno dei diavoli verdi, la carta non è valida, ed il giocatore che l'ha tratta può scartarla, oppure può bluffare e dire « diavolo buono », aggiungendo la carta a quelle che già possiede, coperta;</li> <li>— se trattasi d'uno dei diavoli gialli, la carta non è valida, ma il giocatore che l'ha pescata deve bluffare, e dichiarare « diavolo buono », aggiungendola coperta a quelle che già possiede.</li> </ul> <p>Se il primo giocatore ha dichiarato « diavolo buono », qualsivoglia altro giocatore può chiedere di vedere il bluff, dichiarando « diavolo bugiardo », ed il primo deve allora scoprire la sua carta.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— se è diavolo rosso, chi ha chiamato il bluff perde la propria carta, che passa al primo giocatore, che alle sue l'aggiunge;</li> <li>— se è diavolo giallo o verde, chi ha chiamato il bluff vince la carta, la toglie al primo e l'aggiunge alle proprie;</li> </ul>
---	--	---

# 0135 - Milano Libri - L'8 di Copi

Nome	<b>L'8 di Copi</b>
Fabbricante	<b>Milano libri</b>
Paese	<b>Italia</b>
Numero carte	<b>52</b>
Anno	<b>197x</b>
Tipo mazzo	
Dimensioni	<b>mm. 105x73</b>

Il mazzo è stato disegnato da Copi (Raul Damonte Botana 1939-1987), un drammaturgo, fumettista, scrittore e attore argentino. Le sue vignette negli anni '60-70 erano pubblicate sulla rivista Linus, il cui editore fece stampare queste carte.

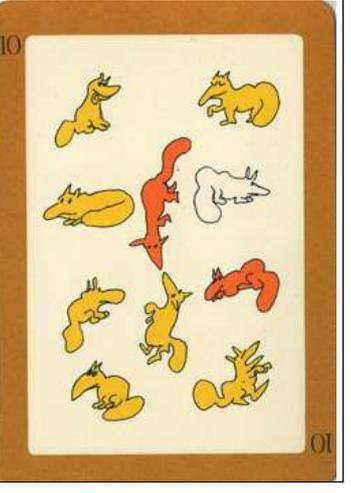
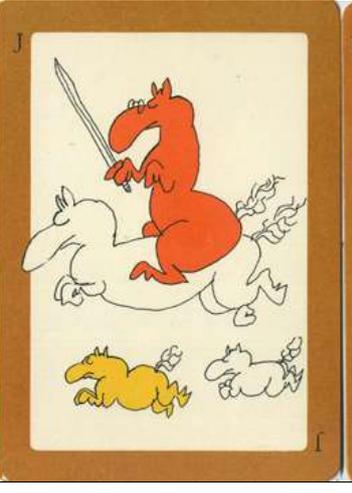
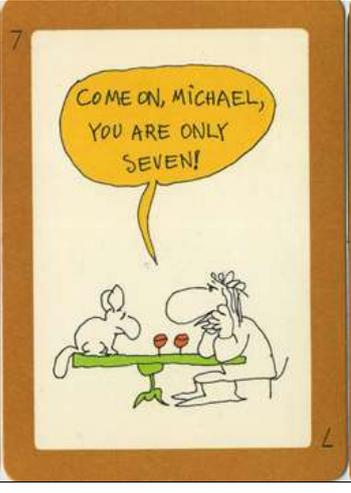
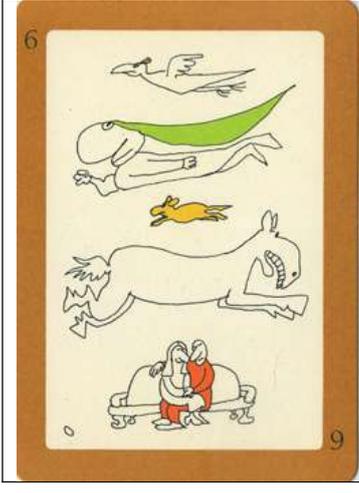
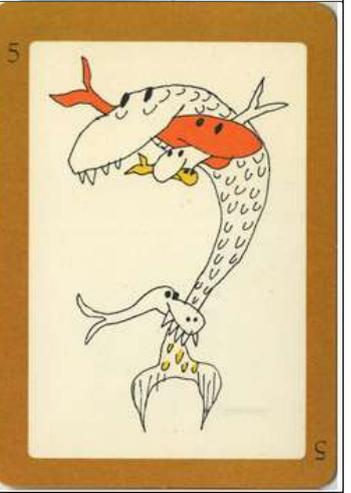
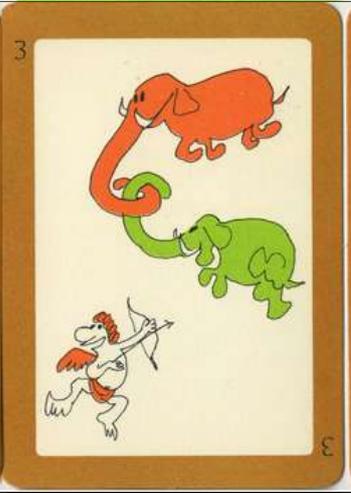
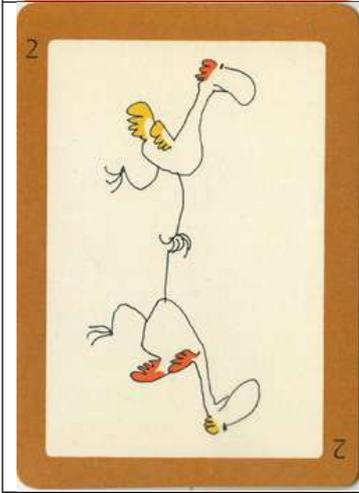
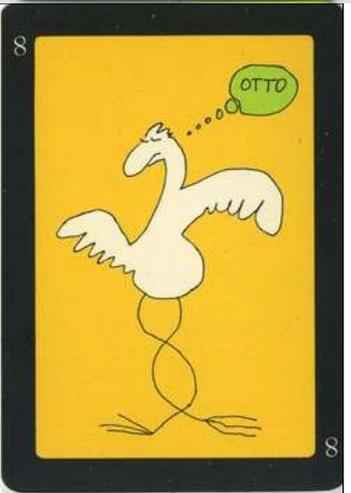
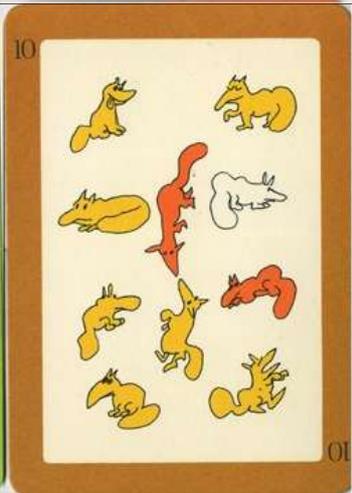
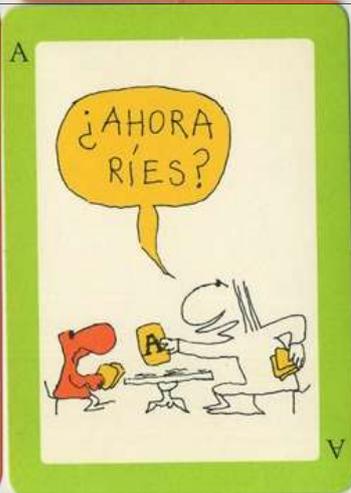
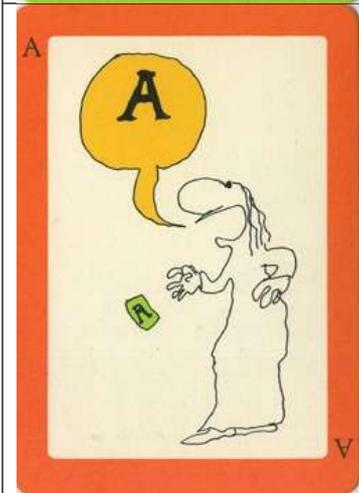
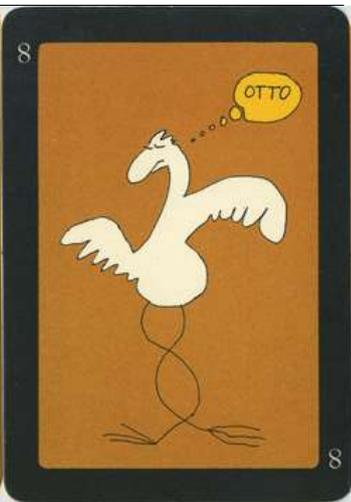
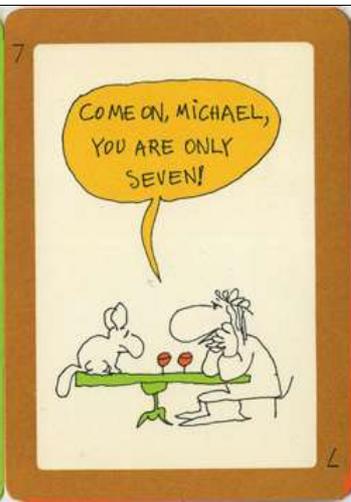
L'8, *Dernière* o *Ocho loco*, è un gioco di carte molto popolare in Argentina il cui scopo del giocatore è quello di sbarazzarsi per primo delle carte che si ha in mano.

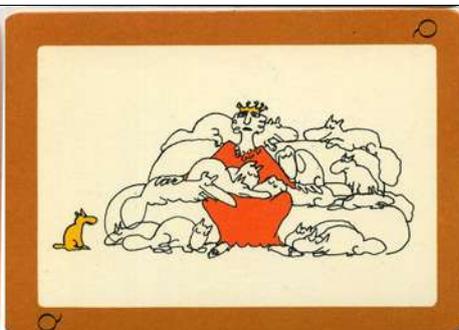
In questo mazzo Copi reinterpreta il gioco, con le sue vignette e le scritte che mischiano spagnolo, inglese, dialetto milanese e francese, la lingua in cui ha scritto le sue opere.

Il colore del bordo identifica il seme. Gli assi e i 7 hanno tutti un diverso disegno, in quanto carte particolari per il gioco, le altre carte hanno lo stesso disegno in ogni seme; a volte cambiano i colori. Un'altra carta con un valore speciale è l'8, in tutti i semi con bordo nero come lo ha anche il retro.

Allegato al mazzo un foglietto con le istruzioni del gioco.







## L'8 LES RÈGLES DU JEU

L'8, abbreviazione di « Otto americano » o « Dernière » fu importato a Milano da un architetto francese intorno al 1968, nei mesi della famosa Triennale contestata. Divenuto rapidamente un forsennato gioco di quartiere merita finalmente di venire codificato, e con simboli non tradizionali, in omaggio a Copi, accanito giocatore notturno. Si gioca in quanti si vuole, ma non più di sette per favore. Il mazziere distribuisce verso sinistra da DUE a SETTE carte, a suo piacere. Le carte che avanzano si mettono, coperte, nel mezzo del tavolo dopo aver scoperto la carta iniziale. Il giocatore che è alla sinistra del mazziere deve scartare una carta (si cerca sempre di scartare le carte più alte perché costano di più) che sia o dello stesso seme-colore di quella scoperta, o abbia lo stesso numero (es. verde su verde - dieci su dieci - fante su fante, e così via). Se non può scartare nessuna carta deve « pescare »

dal mazzo una nuova carta che può, se si verificano le condizioni suddette, scartare subito. Se non può se la tiene. Gli altri giocatori, a turno, fanno lo stesso.

Ma ATTENZIONE! Ci sono TRE carte SPECIALI!

Sono L'8, da cui appunto prende nome il gioco, il SETTE e l'ASSO.

**L'OTTO** - Vale come matta. Chiunque giocando l'otto può scegliere il colore che vuole. Se la carta scoperta sul tavolo è ad es. VERDE - o fiori (se si gioca con le carte tradizionali) uno può dire giallo o arancio o verde o ocra - analogamente fiori o picche o quadri o cuori.

**NON BASTA! L'OTTO FA PAGARE DOPPIO AGLI ALTRI.** Chi chiude con l'otto, cioè lo gioca come ultima carta, obbliga gli altri a raddoppiare il punteggio delle carte rimaste in mano.

**IL SETTE** o « turn' indré ». Fa invertire il senso del gioco. Se il gioco sta andando a sinistra e lo gioca il SETTE, il gioco torna indietro, cioè rigioca il mio vicino di destra. E viceversa, naturalmente.

Il sette però cambia funzione quando

sono rimasti in campo solo due giocatori. Poiché in questo caso l'inversione non avrebbe senso, il sette dà diritto a giocare una seconda carta. In tal caso se chi cala il sette non ha un'altra carta da giocargli sopra, deve pescare. Il giocatore abile terrà in serbo le sue « doppiette » speciali per cercare di concludere la mano.

**L'ASSO** - Quando un giocatore cala l'asso chi, nell'ordine del gioco, lo segue, NON PUÒ GIOCARE MA È OBBLIGATO A PESCARRE DUE CARTE. A meno che a sua volta non giochi un asso. Se lo gioca sarà il giocatore seguente che deve pescare le 2 carte, e così via.

**OCCHIO!** Se uno chiude con l'asso il giocatore seguente è obbligato a pescare due carte e naturalmente a pagarle.

**DIMENTICANZA IMPORTANTE!** Se uno rimane con l'otto in mano quando un altro chiude, paga 30 punti!

**VALORE DELLE CARTE** - Il valore - punteggio delle carte è quello del nu-

mero indicato sulle carte stesse. Fanno eccezione l'OTTO che vale 30 punti, e il RE, DONNA e FANTE che valgono rispettivamente 3, 2, 1 punto.

**CHI.** Chi per primo supera il punteggio di 150 è eliminato dal gioco.

**VINCE** - Vince chi elimina tutti gli altri.

**ULTIMA!** Attenzione! Quando un giocatore dopo aver giocato rimane con una sola carta in mano deve dire « ULTIMA » o « DERNIERE », prima che il giocatore seguente abbia pescato o giocato. Se non lo dice deve pescare una carta dal mazzo.

**NOTE** - Il gioco più appassionante è fra i due ultimi rimasti in gara, poiché la lotta, a parte la fortuna, può farsi psicologica o comunque richiede una buona dose di abilità.

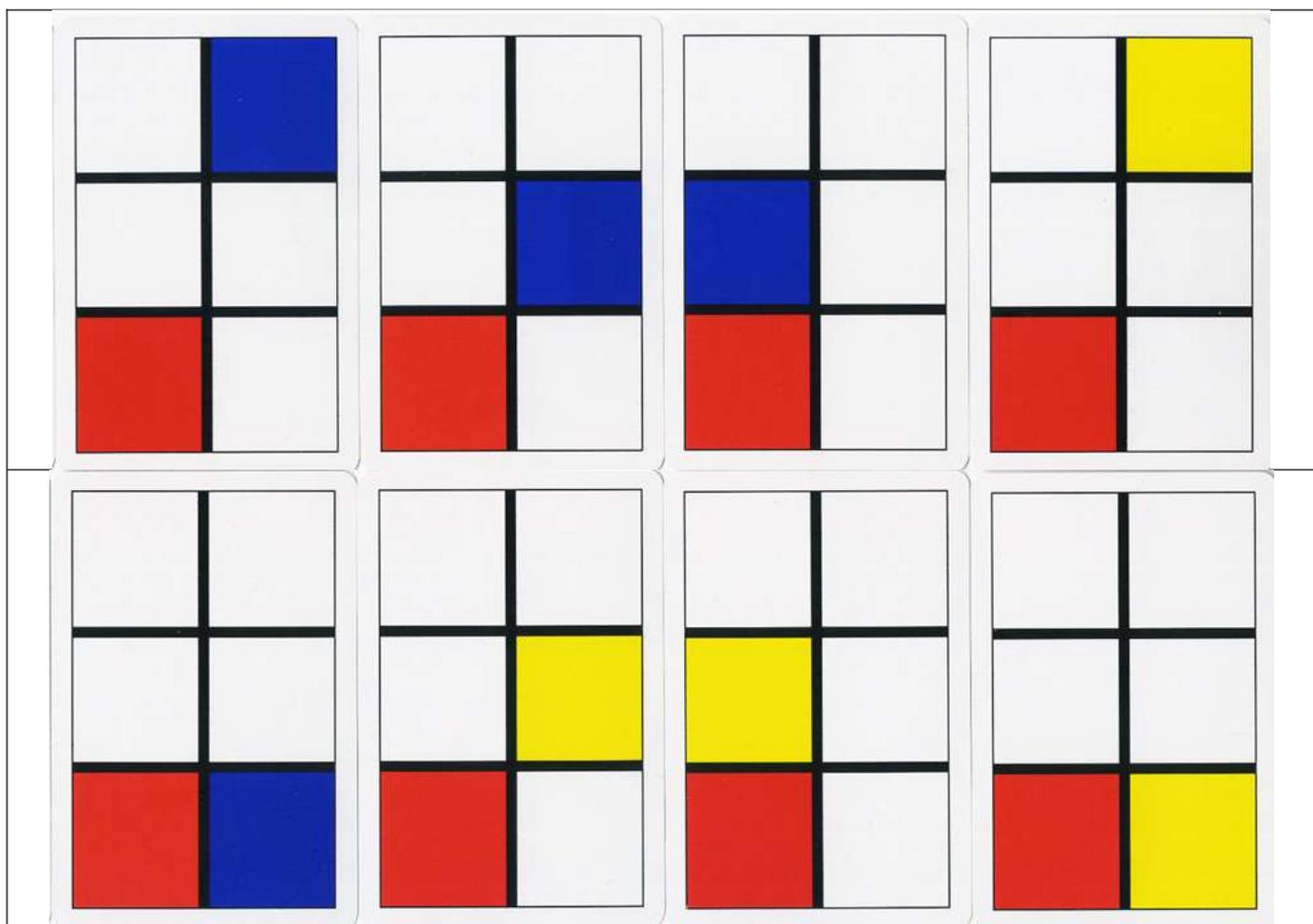
C'è chi gioca con i rientri, fino a quando un giocatore non butta fuori contemporaneamente tutti gli altri, ma tale prassi, per quanto sostenuta dal pittore Bergolli, è da rifiutare perché impedisce, appunto, il grande scontro finale.

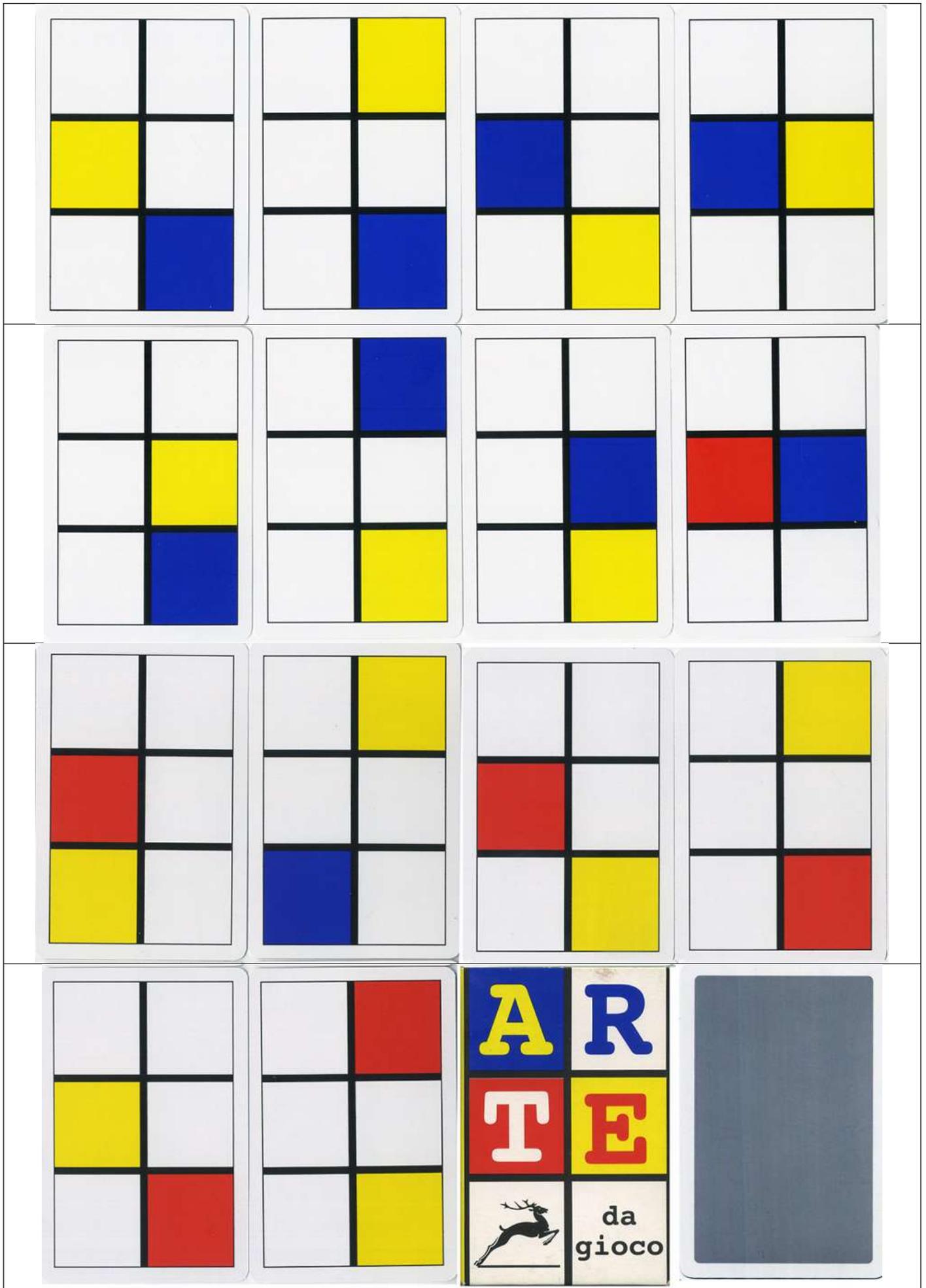
# 2974 - Modiano - Arte da gioco

Nome	<b>Arte da gioco</b>
Fabbricante	<b>Modiano</b>
Paese	<b>Italia</b>
Numero carte	<b>45</b>
Anno	<b>1998</b>
Tipo mazzo	
Dimensioni	<b>mm. 88x58</b>

Il mazzo è stato stampato nel 1998 per una collana di mazzi di carte da gioco messi in commercio da Fabbri editori.

Le carte mostrano le 45 possibili combinazioni di 6 quadrati, 4 dipinti in bianco e gli altri 2 alternativamente in rosso, giallo e blu.





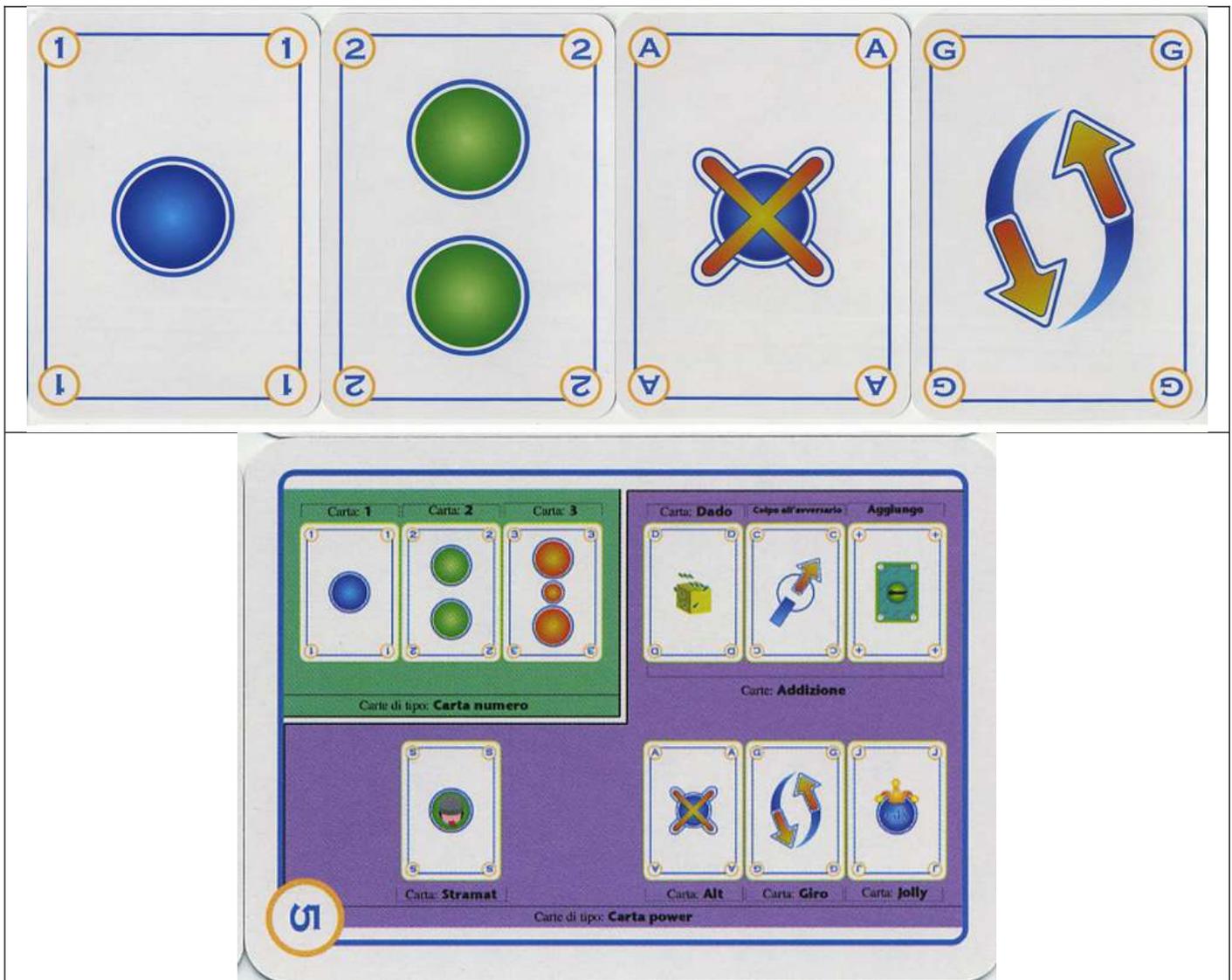
# 2862 - Modiano - Stramat!

Nome	<b>Stramat!</b>
Fabbricante	<b>Modiano</b>
Paese	<b>Italia</b>
Numero carte	<b>72 + 1 presentazione + 1 punteggi + 36 carte istruzioni</b>
Anno	<b>2011</b>
Tipo mazzo	
Dimensioni	<b>mm. 88x63</b>

Così è descritto il gioco sul sito [www.stramat.it](http://www.stramat.it) “Un gioco di carte innovativo, veloce (15/20 minuti a partita), dinamico e soprattutto divertente”. Il mazzo nasce da un’idea di Marco Pinessi, stampato inizialmente il 24 novembre 2011 in 1324 copie.

Le carte sono 72: 23 carte **1** - 14 carte **2** - 6 carte **3** - 6 carte **+** Aggiungo - 6 carte **Alt** - 5 carte **Colpo all’avversario** - 7 carte **Giro** - 2 carte **Jolly** - 2 carte **Dado** e 1 carta **Stramat**.

Il mazzo è corredato da un foglietto e ben 36 carte di istruzioni.





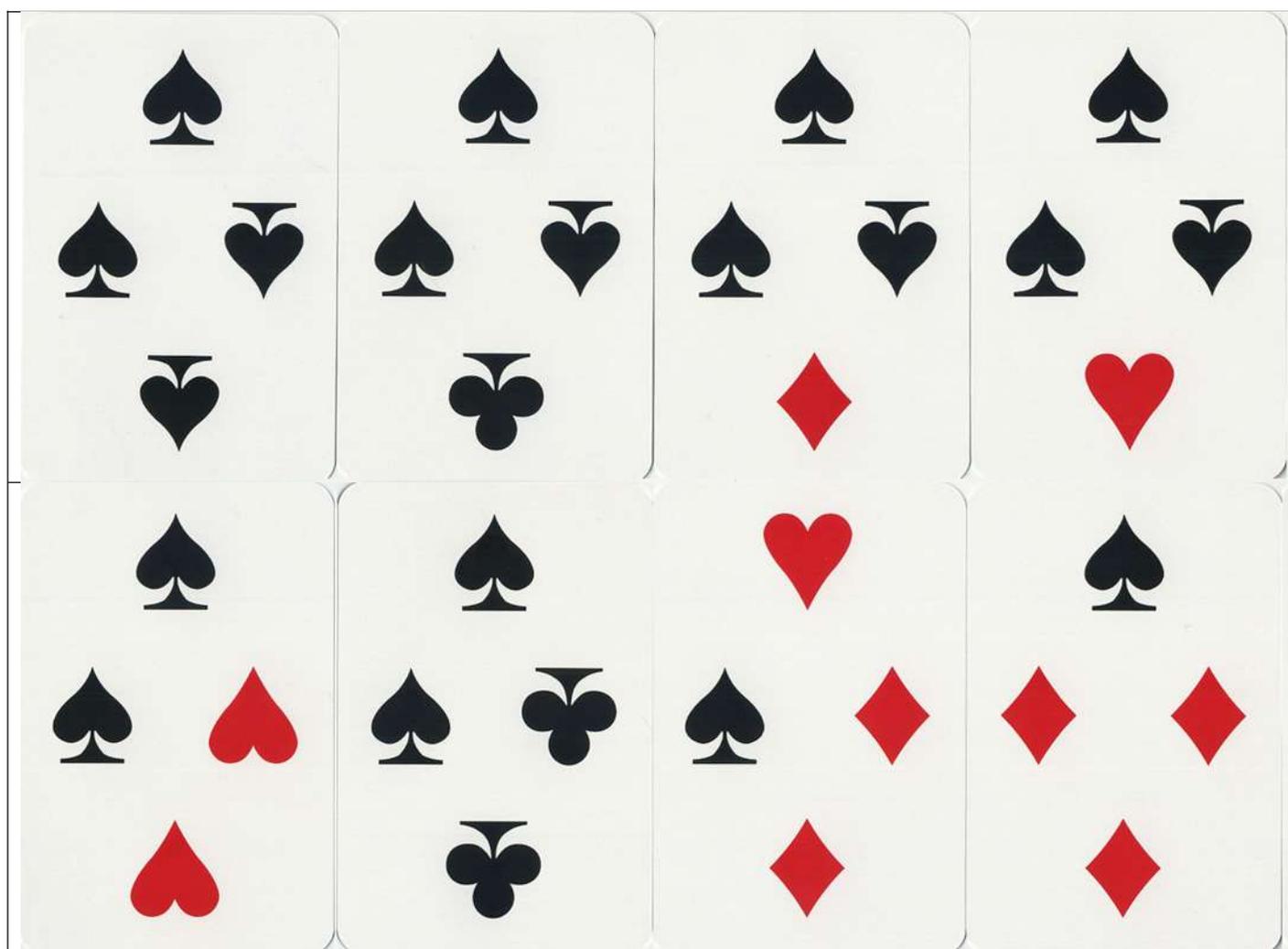
# 2970 - Modiano - Polisemi

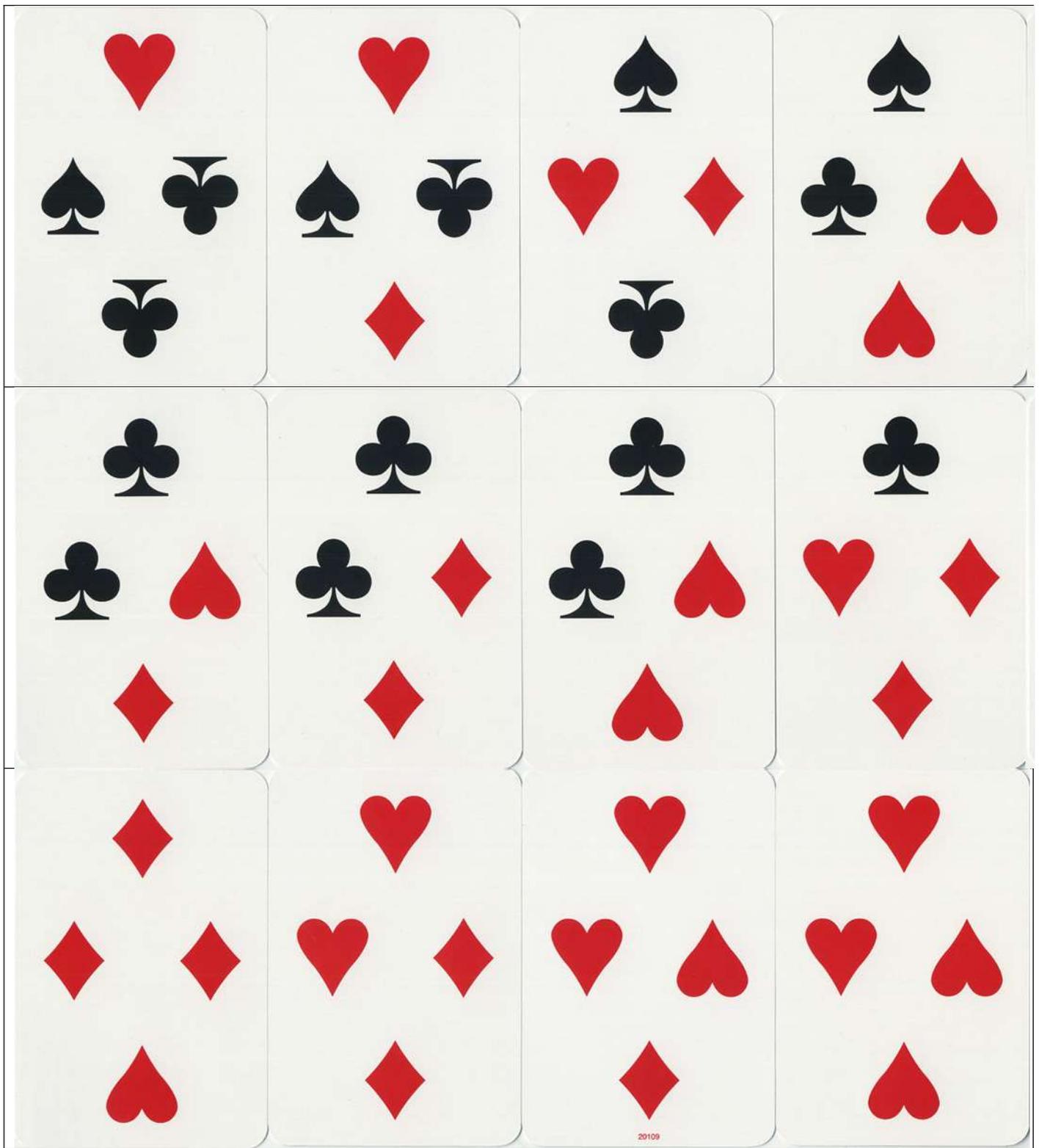
Nome	<b>Polisemi</b>
Fabbricante	<b>Modiano</b>
Paese	<b>Italia</b>
Numero carte	<b>36</b>
Anno	<b>1998</b>
Tipo mazzo	
Dimensioni	<b>mm. 88x58</b>

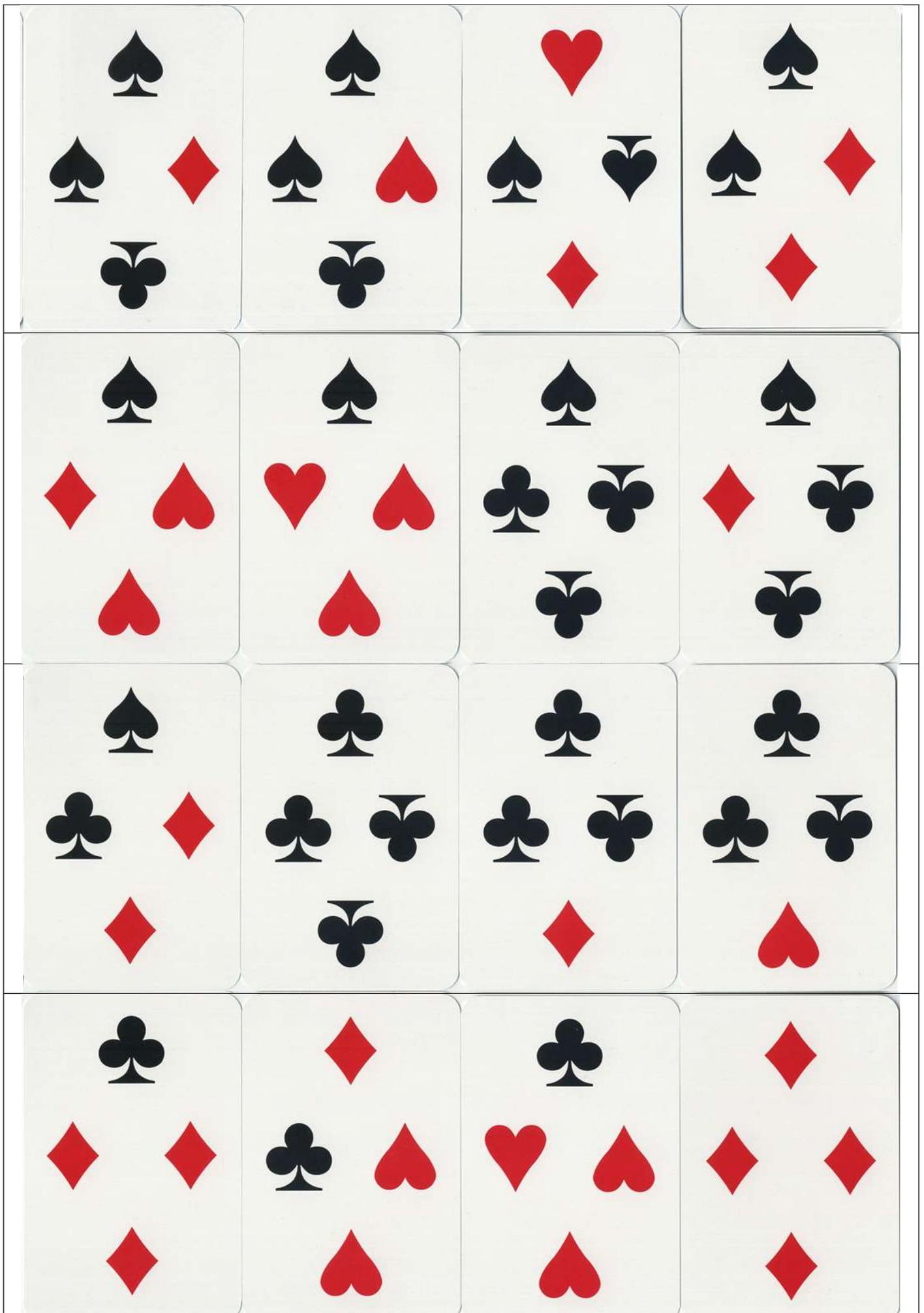
Il mazzo è stato stampato per la raccolta “Carte da gioco” edito da Fratelli Fabbri Edizioni.

È formato da 36 carte tutte diverse tra di loro con semi francesi ognuna, disposti in tutte le differenti combinazioni, senza alcun valore numerico.

Nel fascicolo allegato al mazzo vengono fornite le istruzioni per differenti giochi.









XMZZUFN78 € 7,99  
SSA 1970-9901 72.07.85  
9 771317 638007  
FABRI DA GIOCO POLISEMI  
PUBBLICITÀ ITALIANA

FABRI  
EDITORI

# 0562 - Nemo - Gammut

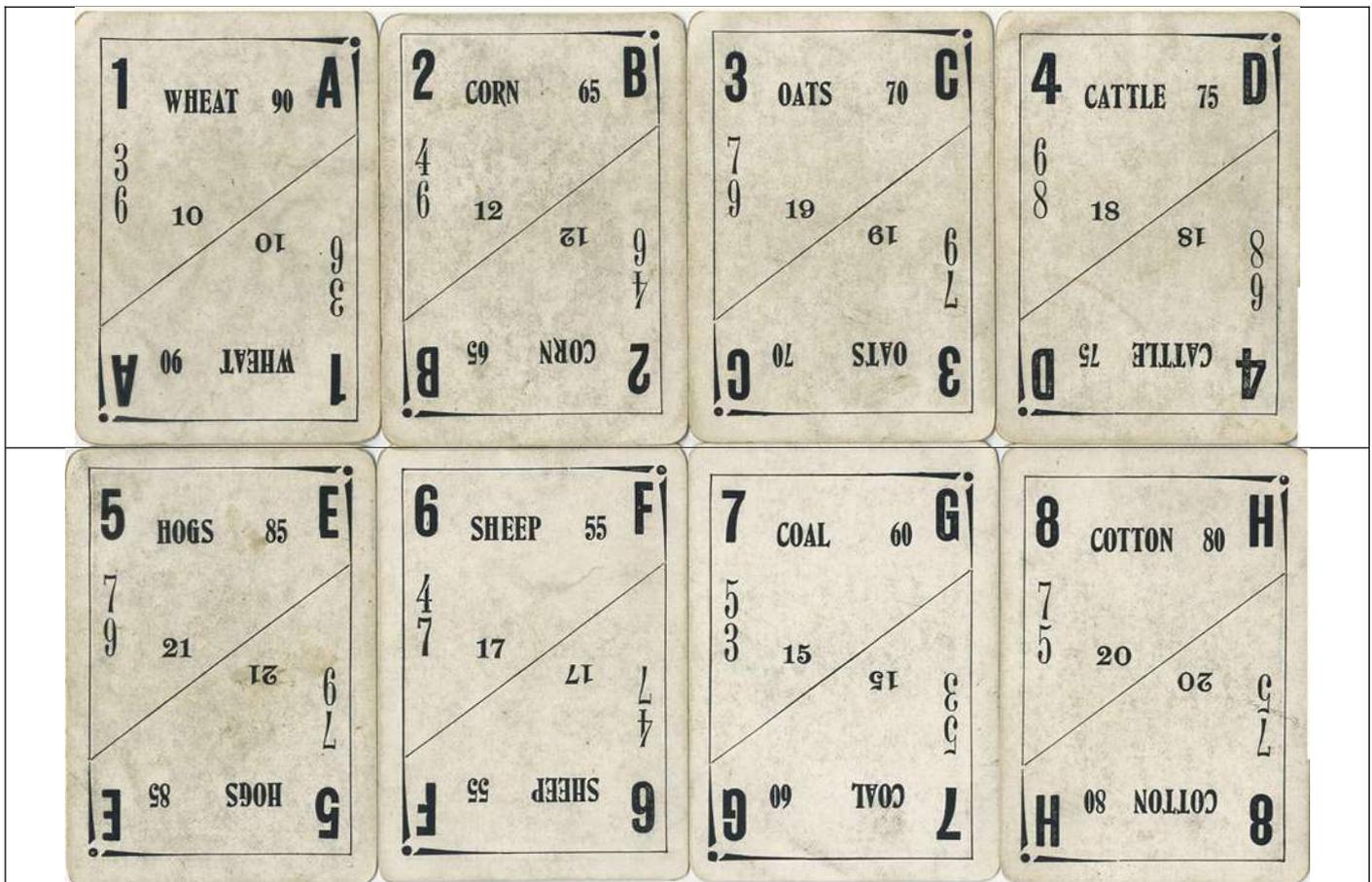
Nome	<b>Gammut</b>
Fabbricante	<b>The Nemo Card Company</b>
Paese	<b>U S A</b>
Numero carte	<b>102</b>
Anno	<b>1903</b>
Tipo mazzo	
Dimensioni	<b>mm. 85x59</b>

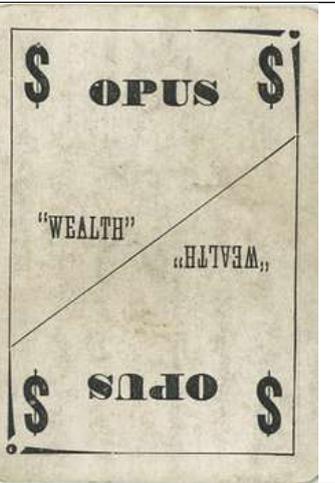
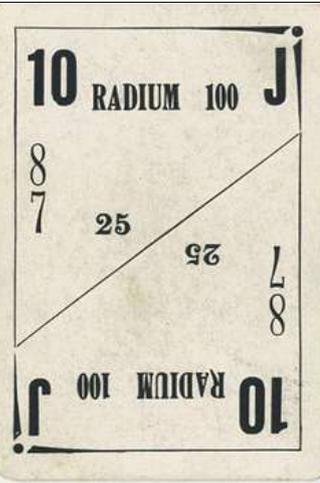
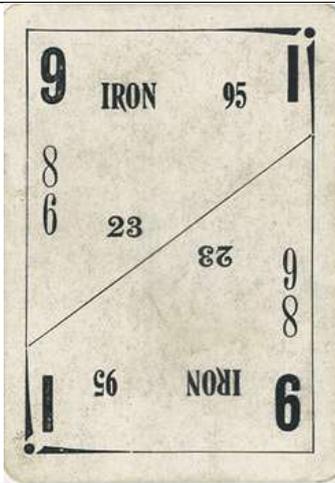
Il mazzo, stampato per essere messo in vendita durante l'esposizione mondiale di St. Louis del 1904, porta su ogni carta il nome di una merce e alcuni numeri che ritengo essere le quotazioni del prodotto.

Sono presenti 10 tipi di merci, ognuna con 10 carte uguali: *wheat* (frumento), *corn* (granoturco), *oats* (avena), *cattle* (bestiame), *hogs* (maiali), *sheep* (pecore), *coal* (carbone), *cotton* (cotone), *iron* (ferro) e *radium* (radio), usato per le vernici luminescenti e che provocò molte vittime fino a che negli anni '20 si capirono i pericoli della sua radioattività.

Ci sono altre due carte: una con la scritta *Egeo*, con indici Z e 0 e la scritta *Busted* (arrestato/eliminato), e una con scritto *Opus*, \$ come indice e la scritta *Wealth* (ricchezza).

Mancano le istruzioni del gioco, ma sembra essere una simulazione di borsa merci.





U.S.A.  
 -----  
 ST. LOUIS WORLD'S FAIR 1904  
 Card Game based on Commodities  
 102 Cards complete



# 0163 - Nintendo - Gioco dei 100 poeti

Nome	Gioco dei 100 poeti - Hyakunin isshu - Uta karuta
Fabbricante	Nintendo
Paese	Giappone
Numero carte	200
Anno	196x
Tipo mazzo	Hyakunin isshu
Dimensioni	mm. 75x53

Questo mazzo, in giapponese *Hyakunin isshu* (cento persone, una poesia) o *Uta karuta* (carte delle poesie), nasce nel 17° secolo, agli inizi del periodo Edo, ed è popolare ancora oggi, specie durante le feste per il capodanno.

È composto da 200 carte: 100 con disegnato un poeta e un suo tanka, e 100 con il finale dello stesso. Il tanka è un componimento poetico di 31 sillabe scritte su cinque righe. La raccolta di poesie di solito è quella compilata da Fujiwara no Teika nel periodo Heian.

Scopo del gioco è abbinare le due carte relative alla stessa poesia.

Le 100 carte con i due versi finali dei poemi (*tori fuda* o carte da afferrare) sono equamente distribuite tra due squadre di giocatori. Il conduttore del gioco, che ha davanti a sé le 100 carte con la figura dell'autore e i poemi completi (*yomi fuda* o carte da leggere), ne sceglie una e inizia a recitarne i versi. I giocatori devono individuare la carta su cui è riportato il finale della lirica letta e impossessarsene togliendola dal gioco.

Il gioco è molto movimentato e la disputa delle carte a volte violenta; per evitarne la rottura, oltre alle carte tradizionali su cartoncino molto spesso, esistono anche mazzi con le tori fuda in legno (*ita karuta* 板かるた).

Il retro è rivoltinato, cioè più largo della carta e ripiegato sul verso.



喜撰法師  
わが庵は  
都のたつみ  
しかぞ住む  
世をうち山と  
人はいふなり



安倍仲麿  
天の原  
ふりさけ  
見れば春日なる  
三笠の山に  
出でし月かも



中納言家持  
鶴の渡せる  
橋に  
おく霜の  
白きを見れば  
夜ぞ更けにける



猿丸大夫  
奥山に紅葉  
踏み分け  
鳴く鹿の  
聲きくときぞ  
秋はかなしき



僧正遍昭  
天津風  
雲の通路  
ふきとちよ  
をとめの姿  
しばしとどめむ



参議室  
和田のはら八十島  
かけてこぎ  
出でぬと  
人にはつけよ  
あまの釣舟



蟬丸  
是れやこの行くも  
かへるも別れては  
知るも  
しらぬも  
逢坂の關



小野小町  
花の色は  
移りにけりな  
いたづらに  
わが身世にふる  
ながめせしまに



中納言行平  
立別れいなほの  
山の  
峯に生ふる  
まつとしきかば  
今かへりこむ



光孝天皇  
君がため  
はるの野に  
出でて若菜つむ  
わが衣手に  
ゆきはふりつつ



河原左大臣  
陸奥の  
しのぶ  
もぢずり誰故に  
亂れそめにし  
我ならなくに



陽成院  
筑波嶺のみね  
より落つる  
みなのか  
戀ぞつもりて  
淵となりぬる



元良親王  
佗ぬれば  
今はた同じ  
なにはなる  
みをつくしても  
あはむとぞ思ふ



伊勢  
難波がた  
短かき蘆の  
ふしの間も  
逢はで此世を  
すぐしてよとや



藤原敏行朝臣  
住の江の  
岸による波  
よるさへや  
夢の通ひ路  
人めよくらむ



在原業平朝臣  
千早振る  
神代も  
きかず  
龍田川から紅に  
水くくるとは



菅家  
此の度はぬさも  
取あへず  
手向山  
紅葉のにしき  
神のまにまに



大江千里  
月見れば  
千々に物こそ  
悲しけれ  
わが身一つの  
秋にはあらねど



文屋康秀  
吹くからに  
秋の草木の  
しをるれば  
むべ山風を  
嵐と云ふらむ



素性法師  
今来むといひし  
ばかりに  
長月の  
有明の月を  
待出でつるかな



源宗于朝臣  
山里は  
冬ぞ寂しき  
まさりける  
人めも草も  
かれぬと思へば



中納言兼輔  
みかの原わきて  
ながるる  
いづみ川  
いつみきとてか  
戀しがるらむ



貞信公  
小倉山峯の  
もみぢ葉  
心あらば  
今一度の  
みゆきまたなむ



三條右大臣  
名にしおはば  
逢坂山の  
さねかづら  
人に知られて  
くるよしもがな



春道列樹  
山川に  
風の  
かけたる柵は  
流れもあへぬ  
紅葉なりけり



坂上是則  
朝ぼらけ  
有明の月と  
見るまでに  
よしのの里に  
降れる白雪



壬生忠岑  
有明のつれなく  
見えし  
別れより  
曉ばかり  
うきものはなし



凡河内躬恒  
心あてにをらばや  
をらむ  
はつしもの  
置きまどはせる  
白菊のはな



清原深養父  
夏の夜はまだ宵  
ながら  
明けぬるを  
雲のいづこに  
月やどるらむ



紀貫之  
人はいさ  
心もしらず  
ふるさとは  
花ぞ昔の  
香に匂ひける



藤原興風  
誰をかも  
しる人にせむ  
高砂の  
松も昔の  
友ならなくに



紀友則  
久方の  
光のとけき  
春の日に  
しづ心なく  
花の散るらむ



平兼盛  
忍ぶれど色に出でに  
けり  
わが戀は  
物や思ふと  
人の間ふまで



参議等  
浅ちふの  
おのの篠原  
しのぶれど  
あまりてなどが  
人の戀しき



右近  
忘らるる  
身をば思はず  
ちかひてし  
人の命の  
をしくも  
あるかな



文屋朝康  
白露に風の  
吹きしく  
秋の野は  
つらぬきとめぬ  
玉ぞ散りける



中納言朝忠  
逢ふ事の  
絶えてしなくば  
なかなか  
人をも身をも  
恨みざらまし



權中納言敦忠  
逢見ての  
後の心に  
くらぶれば  
昔は物を  
思はざりけり



清原元輔  
契りきなかたみに  
袖をしぼ  
りつつ  
すゑの松山  
波こさじとは



壬生忠見  
戀すてふわが  
名はまだき  
たちにつけり  
人知れずこそ  
思ひそめしか



源重之  
風をいたみ  
岩うつ波の  
おのれのみ  
くだけて物を  
思ふころかな



惠慶法師  
八重葎しげ  
れる宿の  
さびしきに  
人こそ見えね  
秋は來にけり



曾禰好忠  
由良の門を  
わたる船人  
かちをたえ  
ゆくへも知らぬ  
戀の道かな



謙徳公  
哀どもいふべき  
人は  
おもほえて  
身のいたづらに  
なりぬべきかな



藤原清輔朝臣  
承らへばまた  
此頃や  
しのばれむ  
うしと見し世ぞ  
今は戀しき



藤原實方朝臣  
かくとだにえやは  
いぶきの  
さしも草  
さしも知らじな  
もゆるおもひを



藤原義孝  
君がため惜し  
からざりし  
命さへ  
ながくもかなと  
思ひけるかな



大中臣能宣朝臣  
御垣守  
衛士のたく火の  
夜はもえて  
晝は消えつつ  
物をこそ思へ



和泉式部

あらざらむ  
此世の外の  
思ひ出に  
今ひとたびの  
逢ふ事もがな



右大將道綱母

なげきつつ  
獨りぬる夜の  
あくるまは  
いかに久しき  
ものとかはしる



儀同三司母

忘れじの  
行末までは  
かたければ  
今日をかぎりの  
命ともがな



右大將道綱母

なげきつつ  
獨りぬる夜の  
あくるまは  
いかに久しき  
ものとかはしる



小式部内侍

大江山  
いく野の道の  
遠ければ  
まだ文も見ず  
天のはし立



赤染衛門

安らはで  
寝なましものを  
小夜更けてかた  
ぶくまでの  
月を見しかな



大貳三位

有馬山  
るなの笹原  
風ふけば  
いでそよ人を  
忘れやはする



紫式部

巡りあひて  
見しや夫とも  
わかぬまに  
雲かくれにし  
夜半の月かな



權中納言定頼

朝ぼらけ 宇治の  
川ぎり  
たえだえに  
あらはれ渡る  
瀬々のあじろぎ



左京大夫顯輔

秋風に 棚引く  
雲の  
絶間より  
もれ出づる月の  
影のさやけさ



清少納言

夜をこめて  
鳥の空音は  
はかるとも  
世に逢坂の  
關はゆるさじ



伊勢大輔

いにしへの  
奈良の都の  
八重櫻  
けふ九重に  
匂ひぬるかな



三條院

心にもあらで  
うき世に  
ながらへば  
戀しかるべき  
夜半の月かな



周防内侍

春の夜の  
夢ばかりなる  
手枕に  
かひなく立む  
名こそをしけれ



前大僧正行尊

もろともに  
あはれと思へ  
山櫻  
花より外に  
しる人もなし



相模

恨みわび  
ほさぬ袖だに  
あるものを  
戀に朽ちなむ  
名こそをしけれ



祐子内親王家紀伊  
音に聞く  
たかしの濱の  
あだ浪は  
かけじや袖の  
ぬれもこそすれ



大納言經信  
夕されば  
門田の  
いなばおとづれて  
あしのまろやに  
秋風ぞふく



良暹法師  
淋しさに  
宿を立ち出  
でてながむ  
ればいづこも同じ  
秋のゆふぐれ



能因法師  
風吹く  
三室の山の  
もみぢ葉は  
龍田の川の  
にしきなりけり



法性寺入道前  
關白太政大臣  
和田の原こぎ出  
でて見れば  
久方の  
雲るにまがふ  
沖津白なみ



藤原基俊  
契りおきし  
させもが  
露を命にて  
あはれ今年の  
秋もいぬめり



源俊頼朝臣  
憂かりける  
人をはつせの  
山おろしよ  
はげしかれとは  
祈らぬものを



前中納言匡房  
高砂の  
尾上の櫻  
咲きにけり  
外山の霞  
たたずもあらなむ



待賢門院堀河  
長からむ  
心もしらず  
黒髪の  
みだれて今朝は  
ものをこそ思へ



左京大夫道雅  
今はただ  
思ひ絶えなむ  
とばかりを  
人づてならで  
いふよしもがな



源兼昌  
淡路島かよふ  
千鳥の  
鳴く聲に  
いく夜ねざめぬ  
すまの關守



崇徳院  
瀬をはやみ  
岩にせか  
るる瀧川の  
われても末に  
あはむぞ思ふ



藤原道信朝臣  
明ぬれば暮るる  
ものとは  
知りながら  
猶恨めしき  
朝ぼらけかな



皇太后宮太夫俊成  
世の中よ  
道こそ  
なけれ思ひ  
入る山の奥にも  
鹿ぞなくなる



道因法師  
思ひわびさても  
命は  
ある物を  
うきにたへぬは  
涙なりけり



後徳大寺左大臣  
ほととぎす  
なきつる方を  
ながむれば  
ただ有明の  
月ぞ残れる



皇嘉門院別當

難波江の蘆の  
かり寝の  
ひと夜ゆゑ  
身を盡てや  
戀わたるべき



寂蓮法師

村雨の露も  
まだひぬ  
まきの葉に  
霧たちのぼる  
秋の夕ぐれ



西行法師

歎けとて月やは  
ものを  
思はする  
かこち顔なる  
わが涙かな



俊恵法師

夜もすから  
物思ふころは  
明けやらで  
閑の際さへ  
つれなかりけり



二條院讃岐

わがそでは  
潮干に見えぬ  
沖の石の  
人こそしらね  
かわく  
間もなし



後京極攝政  
前太政大臣

きりぎりす  
なくや霜夜の  
さむしろに  
衣かたしき  
獨りかもねむ



殷富門院大輔

見せばやな  
雄島のあまの  
袖だにも  
濡れにぞぬれし  
色はかはらず



式子内親王

玉の緒よたえ  
なばたえね 承ら  
へば忍ぶる  
事の上より  
もぞする



入道前太政大臣

花さそふ  
嵐の庭の  
雪ならで  
ふりゆくものは  
わが身なりけり



前大僧正慈圓

おほけなく  
浮世の民に  
おほふかな  
わがたつ袖に  
墨染の袖



参議雅經

みよし野の  
山の秋風  
小夜更けて  
ふる郷さむく  
衣うつなり



鎌倉右大臣

世の中は  
常にもがもな  
渚漕ぐ  
海士の小舟の  
綱でかなしも



順徳院

百敷や  
古き軒端の  
しのぶにも  
猶あまりある  
昔なりけり



後鳥羽院

人もをし  
人も恨めし  
味氣なく  
世を思ふ故に  
物おもふ身は



従二位家隆

風そよぐ  
ならの小川の  
夕暮れは  
みそぎぞ夏の  
しるしなりける



権中納言定家

来ぬ人を  
まつほの浦の  
夕なぎに  
やくや藻鹽の  
身もこがれつつ



からくれな  
るにみつく  
くるとは

をとめのす  
かたしはし  
ととめむ

みかさのや  
まにいてし  
つきかも

ひとこそみ  
えねあきは  
きにけり

あはれこと  
しのあきも  
いぬめり



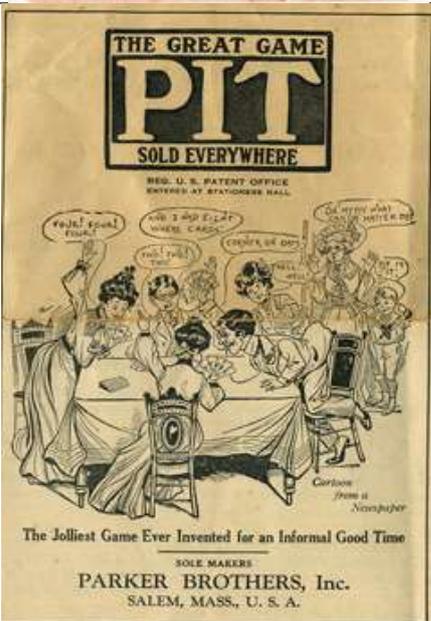
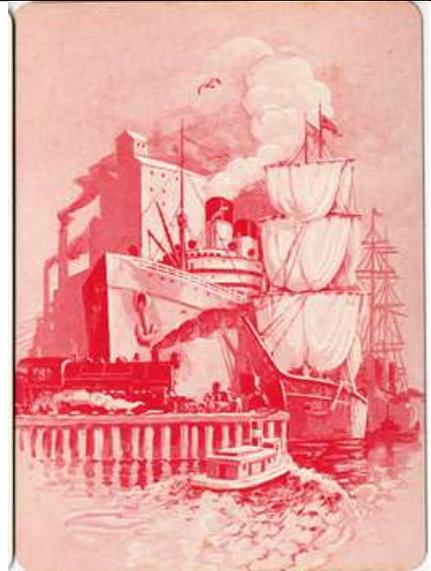
京都市東山区福福上高松町六十番地  
任天堂株式会社

# 0564 - Parker - Pit

Nome	<b>Pit</b>
Fabbricante	<b>Parker Brothers Incorporated</b>
Paese	<b>U S A</b>
Numero carte	<b>63</b>
Anno	<b>1919 - 1° edizione 1904</b>
Tipo mazzo	
Dimensioni	<b>mm. 88x63</b>

Il mazzo, ideato da Edgar Casey, è composto da carte, ripetute 9 volte, con il nome di una merce: *flax* (lino), *hay* (fieno), *oats* (avena), *rye* (segale), *corn* (granoturco), *barley* (orzo) e *wheat* (frumento). Ci sono anche 2 carte con toro e orso, i simboli rispettivamente di mercato delle quotazioni di borsa in rialzo e in ribasso. Ogni carta mostra una scena della borsa merci statunitense con al centro un numero, il punteggio che si ottiene quando si riesce ad ottenere tutte le 9 carte con quella merce. Il gioco, brevettato nel 1904, consiste nello scambiarsi le carte in modo da avere tutte le carte di una determinata merce. Nel foglietto allegato troviamo le regole del gioco e una vignetta che illustra uno dei momenti del gioco, con l'immagine di un'anziana signora che non riesce a capacitarsi di tutta quella confusione.





"PIT" is Pure, Harmless, Exciting, Unadulterated Fun

THE GREAT NEW CARD GAME **PIT** LEARNED IN TWO MINUTES

Copyright, 1908, by PARKER BROTHERS, Inc.

THE JOLLIEST GAME EVER INVENTED FOR AN INFORMAL GOOD TIME

**RULES**

**IDEA OF THE GAME.** The game is based on the exciting scenes of the American Corn Exchange, usually styled the "Wheat Pit." There are nine cards each of Wheat, Corn, Barley, etc. The idea is to obtain, by trading, all nine cards of any one kind. If you do this, you have a CORNER. If you corner Wheat, (by getting all nine Wheat Cards), you get 100 points; Corn, 75 points; Oats, 60 points, etc., as indicated on the cards. The game is 500 points.

This PIT pack is for THREE, FOUR, FIVE, SIX or SEVEN PLAYERS. If THREE play use only THREE COMPLETE SUITS (say Corn, Wheat and Oats, 27 cards). If four play use only four suits (say Corn, Wheat, Oats and Flax, 36 cards), etc. For seven players use complete pack. For larger parties see progressive rules.

**TO PLAY.** Shuffle the cards thoroughly and deal to the players. (Each player will then have nine cards of various kinds). **SORT YOUR CARDS** as quickly as possible on receiving them and decide mentally which article you will corner (whether corn, wheat, or something else). You will naturally start to corner the article of which you have the most.

THE DEALER, having allowed about half a minute (but not more) for this sorting, STRIKES A BELL, or calls "THE PIT IS OPEN," from which moment every player begins without waiting for turn, to trade (i. e., exchange) from one to four cards at a time with any players, as quickly and as often as he can.

A player trades cards he does not want, in hopes he will get in exchange cards of the kind he wants to corner.

**REMEMBER,** from the moment the bell strikes all players must begin to trade. There is no waiting for turn. Get at it immediately! Players all call at once. Such are the manners of the Wheat Pit. The more rapidly the trading proceeds, in fact the greater the hubbub the more laughter and hilarious the excitement.

**HOW TO TRADE.** Take from your hand any card or cards (ALL OF THE SAME KIND) that you wish to exchange and holding these cards up (without waiting for turn) call rapidly and loudly thus—"TRADE ONE! ONE! ONE!", or "TWO! TWO! TWO!", or "THREE! THREE! THREE!", or "FOUR! FOUR! FOUR!" (whichever number of cards you wish to trade), continuing calling until someone exchanges with you. Whoever wishes to exchange this number of cards with you must call in return "ONE! ONE! ONE!", "TWO! TWO! TWO!" (or whatever the number of cards may be), AND TAKE YOUR CARDS, GIVING YOU AN EQUAL NUMBER OF CARDS (all alike) FROM HIS OWN HAND.

DO NOT SHOW THE CARDS IN TRADING, keep them face-side down, merely calling the number of cards which you wish to trade. KEEP ON TRADING WITH EVERYBODY AND ANYBODY to obtain additional cards of the kind which you wish to Corner.

WHEN YOU GET NINE CARDS OF THE KIND, RAISE YOUR ARM AT FULL LENGTH ABOVE YOUR HEAD, CALLING "CORNER ON WHEAT," (or whatever it may be). You score whatever amount is marked on the article you corner (wheat, 100 points; oats, 60 points, etc.) When a "corner" is won the cards are reshuffled and dealt and another "corner" is played for.

THE GAME IS WON by the first trader getting 500 points.

**IMPORTANT NOTICE**

"PIT" is a LIVELY Game. Put ENERGY into your trading and trade as quickly as you can.

Remember, at the stroke of the bell EVERY player without exception must begin to trade. The noise and excitement that ensues is half the fun of the game.

If you trade more than one card at a time, the cards you trade must be of the same kind. You cannot hand a player one Barley card and one Oats card; for instance, after calling "TWO! TWO! TWO!" both cards must be exactly alike.

If a player wishes to trade three or four cards, and other players will only exchange lower numbers, he may drop his call and trade the smaller number of cards.

If you find it hard to corner one commodity try another.

If a player calls corner before he has one, or if a player begins to trade before the Dealer rings bell, or calls "The Pit is Open" 20 points are deducted from his score.

**"PIT" FOR PROGRESSIVE PARTIES**

"PIT" is a novel, exciting amusement for progressive parties. It has more life than any other game for this purpose. Another advantage of "PIT" as a game for a large party is that any odd number of persons may take part.

Five or six players should sit at each table, one "PIT" pack being used for each table.

The first player winning TWO CORNERS at one table, changes to the next table, provided his going will not make more than seven players at that table.

From the highest table the player with the lowest score always descends when a new corner is added.

A player's score should be kept in a column on a card.

Prizes may be given for the highest scores.

PARKER BROTHERS, Inc., SALEM, MASS.

# 1958 - Piatnik - Quitli

Nome	<b>Feine Quitli Karten</b>
Fabbricante	<b>Ferd. Piatnik &amp; Söhne</b>
Paese	<b>Austria</b>
Numero carte	<b>24</b>
Anno	<b>197x</b>
Tipo mazzo	<b>Quitli</b>
Dimensioni	<b>mm. 90x57</b>

Un mazzo tipico dell'ex impero austriaco è il *Quitli*, noto anche come *Quitlok*, *Kvitlech* o *Kvitlakh* di cui si conoscono mazzi da 24 e 48 carte.

Le carte si usano per un gioco popolare durante la festività *Chanukah* (festa delle luci) fra le comunità ebraiche dell'Europa centro-orientale, soprattutto nella Galizia ucraina.

Il mazzo consiste in sequenze duplicate dei numerali da 1 a 12, forse derivate dai numerali del *Vogelspiel*, e serve per un gioco simile allo *Skat*.

Le carte con i numeri 2 e 11 hanno una cornice attorno al numero.

Da alcuni è considerato appartenente alla famiglia del *Cuccu*, ma dato che viene usato solo nelle comunità ebraiche, può darsi che come il *Rook* (1387) sia un mazzo prodotto per aggirare proibizioni religiose all'uso delle carte da gioco.



4

6

9.

11

12

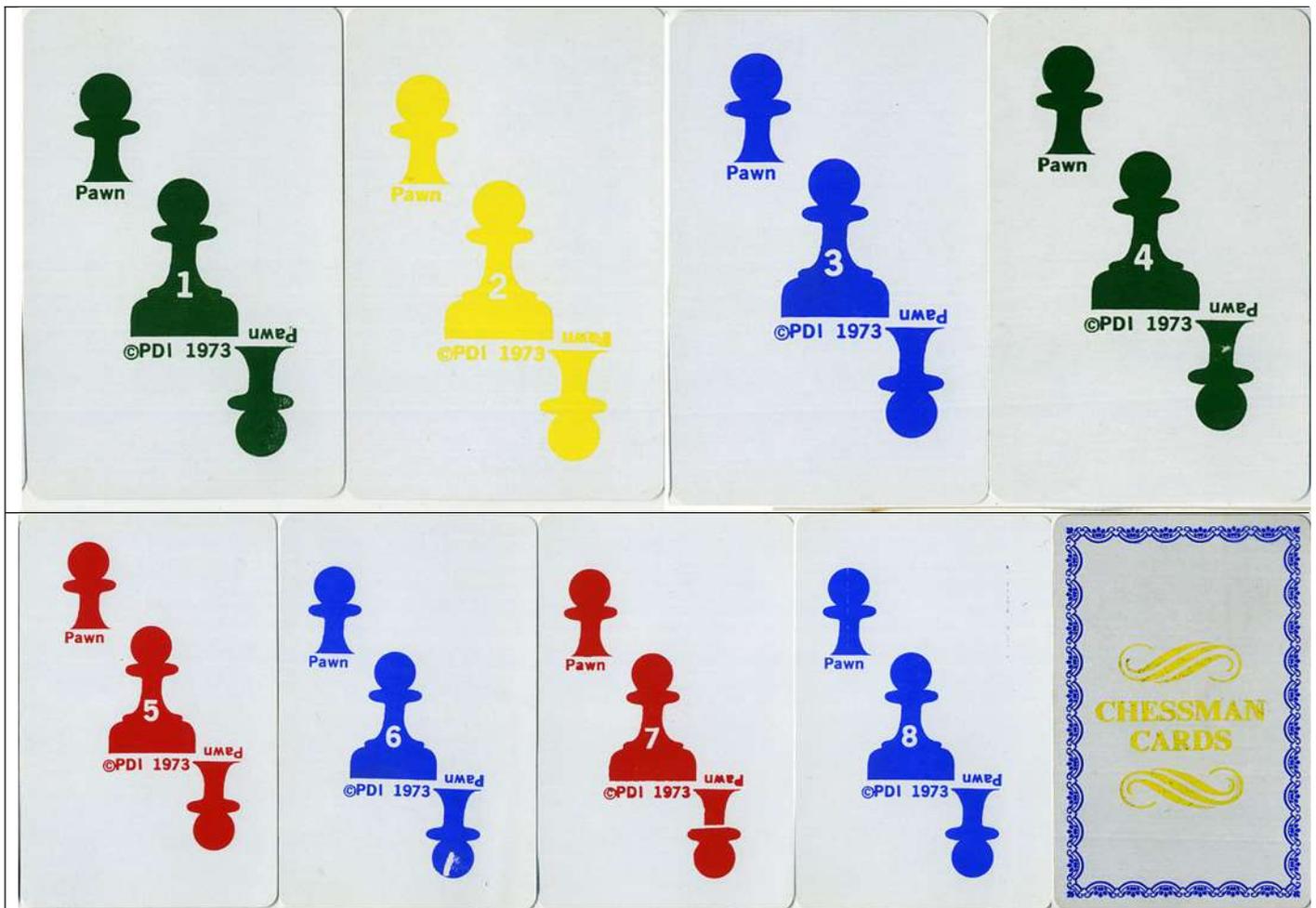


# 0668 - Promotional Diversif. - Chessman cards

Nome	Chessman cards
Fabbricante	Promotional Diversification Inc.
Paese	U S A
Numero carte	52
Anno	1973
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 89x57

Il mazzo ha le carte ripetute con vari colori (rosso, giallo, blu e verde) e i pezzi degli scacchi invece di numerali e figure. I pedoni sono numerati da 1 a 8 per evidenziare il loro valore. Le regole del gioco sono su un grande foglietto allegato al mazzo





### CHESSMAN CARDS

**NUMBER OF PLAYERS** – Two (2)

**THE PACK** – Fifty-two (52) cards

**RANK OF CARDS** – Most Powerful  
King, Queen, Castle, Bishop, Knight, Pawns 8, 7  
Least Powerful  
6, 5, 4, 3, 2, 1.

**COLOR SUITS** – There are four color suits – Green, Red, Blue, Yellow—each color suit consists of thirteen cards. (One of each type of card mentioned above.) All color suits are of equal value unless they are in power (trump).

**THE DRAW** – Each player selects one card from deck, player drawing highest card deals.

**THE DEAL** – Dealer shuffles cards well and places deck face down on table. The dealer's opponent draws first by picking up the first card and looking at it. If he wishes to keep the card he then takes the second card off the pile without looking at it places the card face down on the table. This card will never be seen by either player. If, however, the first card drawn is undesirable\* the player may place it face down on the table and take the second card on the pile, which must be kept. The dealer then follows the same procedure in drawing his first card. The players alternate drawing cards in this manner until all the cards are used and each player has 13 cards in his hand and 26 cards are in the discard pile.

**NOTE:** When drawing hands the dealer may look at both of the last two cards on the draw keeping the one of his choice. This is the **ONLY** time a player is permitted to look at two cards at the same time.

\* A desirable card is one that will win a trick. However, low ranking cards such as Pawns can also be of value. For instance, a Queen is a high ranking card but if it is the only card that you hold in its color suit and your opponent leads the King of that suit you must play your Queen and it is lost. However, if along with the Queen you also hold a low ranking Pawn you could "play off" the Pawn on your opponent's King lead and make your Queen the most powerful card left to be played in that color suit.

**TRUMP** – The color suit that is in power. This suit is named by the player winning the bid and a card of this color suit ranks higher than any card of any other suit.

**OBJECT OF PLAY** – To win tricks or captures.

**SCORING** – The player who first attains plus (+) 11 points or more has checkmate and wins the game. Or if he can force his opponent to obtain minus (-) 11 points or more he also has checkmate and wins the game.

**EXCEPTIONS ON SCORING**

1. Any player capturing 13 tricks in any hand scores a "foolsmate" and wins the game.

2. Revoke – Failure to follow suit to a lead when able is a revoke. If this is not corrected before the next ensuing lead, the player whom the infraction was committed against can declare a stalemate or a draw game, if he wishes, no matter what the score was at the time of the infraction.

3. If a player picks up two cards while drawing his hand his opponent has the option of shuffling the two cards back into the deck or if he wishes he can declare the hand a stalemate. It will then be necessary to deal again.

**THE BID** – The determining factor in bidding is deciding how many tricks or captures you can make. Each player may bid only once per hand, with the player who is not dealing bidding first. The deal is switched after every hand.

A player's bid may range from 1 - 7 and is followed by the color of the suit he wishes to be trump.

### BIDDING SCALE

Bid 1-2-3-4-5-6-7 = number of points obtained if necessary captures are made. If the person winning the bid fails to capture the proper number of tricks the points are subtracted from his score.

If the bid is 1 it is necessary to capture 7 tricks  
If the bid is 2 it is necessary to capture 8 tricks  
If the bid is 3 it is necessary to capture 9 tricks  
If the bid is 4 it is necessary to capture 10 tricks  
If the bid is 5 it is necessary to capture 11 tricks  
If the bid is 6 it is necessary to capture 12 tricks  
If the bid is 7 it is necessary to capture 13 tricks

If the player bidding first bids 1 of any color suit or "no trump" the player bidding second must bid two or more of the suit of his choice in order to win the bid. If he does not wish to bid higher than his opponent then his opponent wins the bid. No matter what the first player bids 1, 2, 3, 4, 5, 6 the player bidding second must bid higher to secure the bid. However, if the first player were to bid 7 he gets the bid for it is not possible for the player bidding second to top a 7 bid. The player who wins the bid must capture the corresponding number of tricks with the color suit named in his bid as trump. A player also has the option of bidding in "no trump" which means that no color suit is in power. When a player wins a bid in "no trump" and captures the necessary number of tricks he receives double the points bid. If he fails to reach the proper number of tricks, double the points bid is subtracted from his score. A player not wishing to bid may pass. If both players pass, a new hand is dealt with the deal switching hands.

### THE PLAY

With each player holding 13 cards the hand begins. The player who took the bid leads the first card and his opponent must follow suit if possible. The player who plays the highest card, in the suit led, wins the trick and takes the lead for the

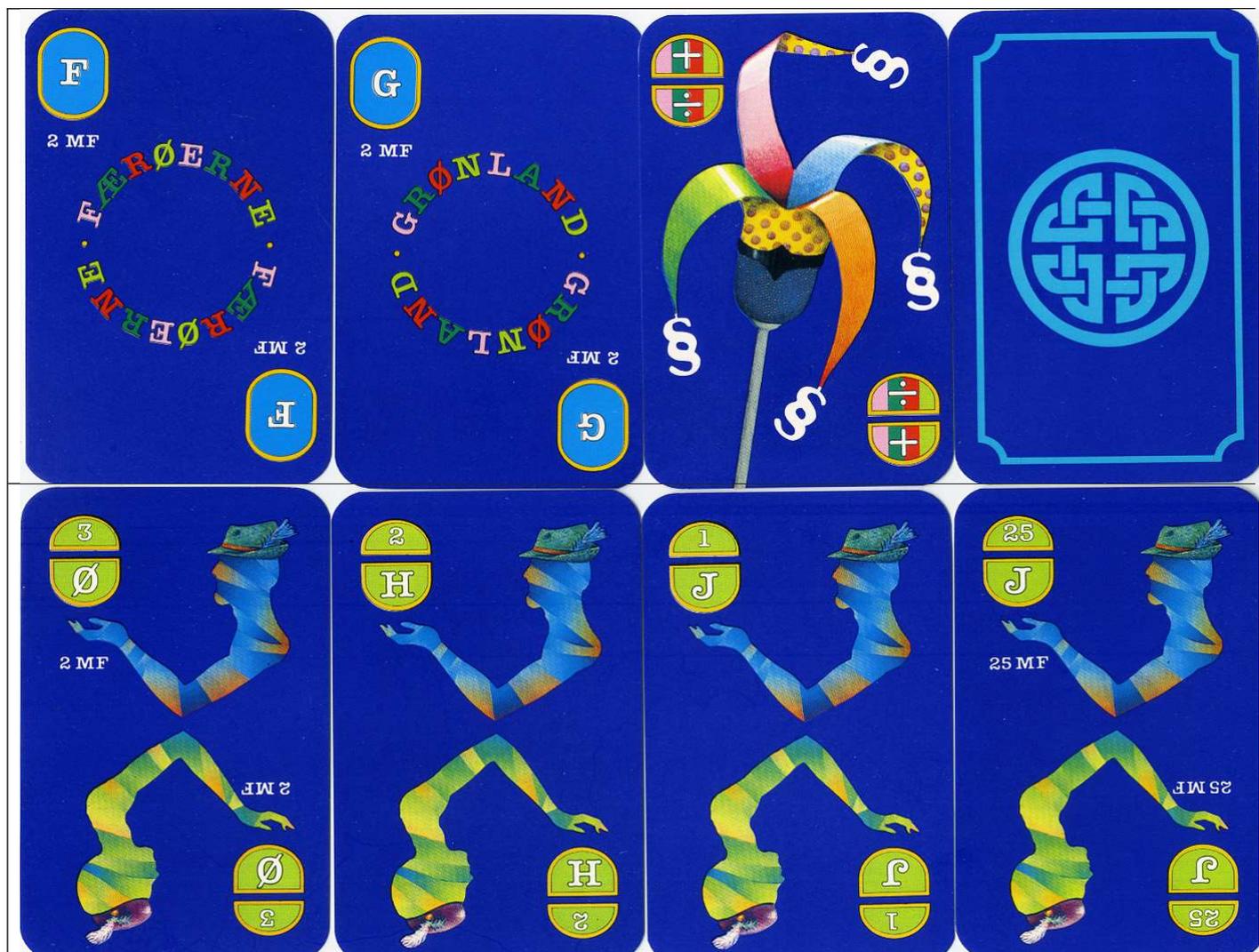
# 4107 - Schultz - Folketings-Spil

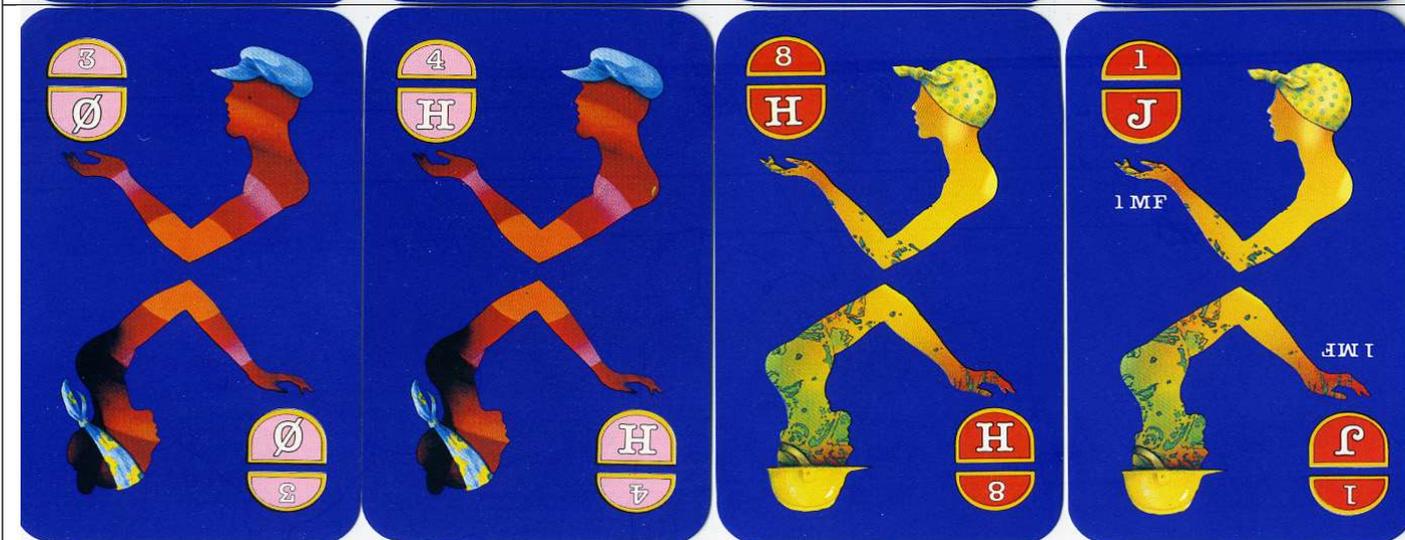
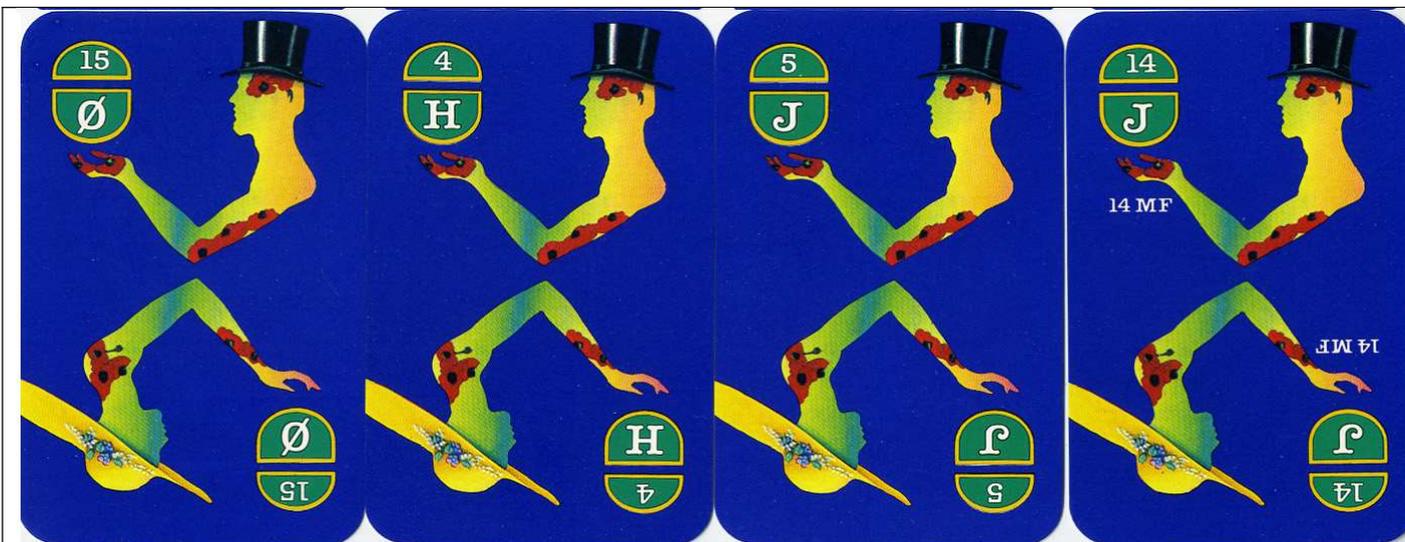
Nome	Folketings-Spil
Fabbricante	Schultz Forlag
Paese	Danimarca
Numero carte	80
Anno	1980
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 91x58

Il "Gioco del parlamento" è composto da 17 carte *røde* (rosse), 17 carte *lyserøde* (rosa), 17 carte *lysegrønne* (verde chiaro), 17 carte *mørkegrønne* (verde scuro), 10 joker, 1 carta *Grønland* (Groenlandia) e 1 carta *Færøerne* (isole Færøer).

Il gioco, consigliato anche nelle scuole per capire il funzionamento del parlamento, suppone che ogni giocatore sia il relatore di un partito (*Hver spiller er ordfører for et parti*) che cercherà la massima influenza possibile sull'operato del parlamento e modellerà la legislazione sulla base della propria posizione politica..

Allegato al mazzo un corposo foglietto di istruzioni.





## FOLKETINGSSPIL

Et spil for familie, venner og skole

Hver spiller er ordfører for et parti

Hvert parti skal søge størst mulig indflydelse på folketingets arbejde - og præge lovgivningen ud fra sin politiske holdning

3-7 personer pr. sæt spillekort

Schultz

FOLKETINGSSPIL



## DET LILLE FOLKETINGSSPIL

Man skal nu igang med lovgivningsarbejdet. Som sagt gælder det nu for hvert parti om at præge lovgivningen ud fra sin valgte politiske holdning. Det vil i spillet sige, at sørge for at egen farve noteres for det største antal sejre, og at modstandernes farver noteres for flest mulige nederlag. Start spillet med det samme, og følg instrukserne trinvis uden først at have læst alle reglerne igennem:

- 1) Det parti, der har flest mandater i Folketinget er regering.
- 2) Det parti, der har mindst antal medlemmer i Folketinget vælges til kortuddeler. Kortuddeleren blander kortene (med undtagelse af Færøerne og Grønland, der jo som et resultat af valgkampen er blevet støttet for et eller to partier). Fordelingen af kortene går ikke altid op.
- 3) Hvert parti tager sine kort på hånden og sorterer i farver. Jokere samles for sig, de vil kunne benyttes som trumfer.
- 4) Der skal nu fremsættes lovforslag. Lovforslag er et eller flere kort. Kortets farve angiver den politiske holdning i lovforslaget. **Bogstavet** angiver et emne, som spillerne bliver enige om på forhånd. For eksempel kan man blive enige om, at H er det sociale område, Ø landbrugsområdet og J miljøområdet. Men man kan naturligvis også spille

# 4916 - Shinanobansha - Issa karuta

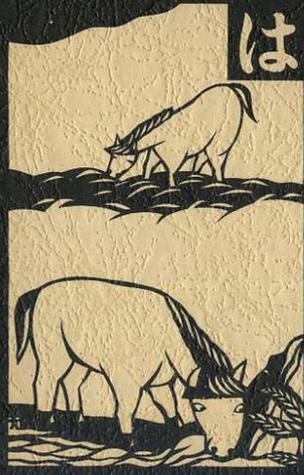
Nome	<b>Kirie no Issa Karuta</b>
Fabbricante	<b>Shinanobansha co. ltd.</b>
Paese	<b>Giappone</b>
Numero carte	<b>96 + 1 bianca + 1 con cornice</b>
Anno	<b>1983</b>
Tipo mazzo	<b>Issa karuta</b>
Dimensioni	<b>mm. 90x60</b>

Il titolo dice *Carte di Issa di carta ritagliata*.

Il mazzo è composto da 96 carte: 48 con immagini di carta ritagliata, opera di Kyoko Yanagisawa, e 48 haiku, poemi di tre versi con cinque, sette e cinque sillabe composti dal monaco buddista e poeta Issa Kobayashi (1763-1827),

Le carte con disegno hanno in alto a destra un ideogramma che permette di riconoscere il poema da abbinare. Scopo del gioco è abbinare le due carte relative alla stessa poesia.





ん



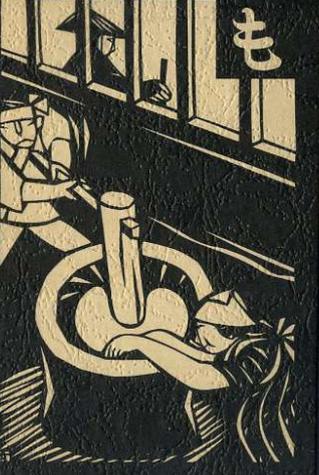
す



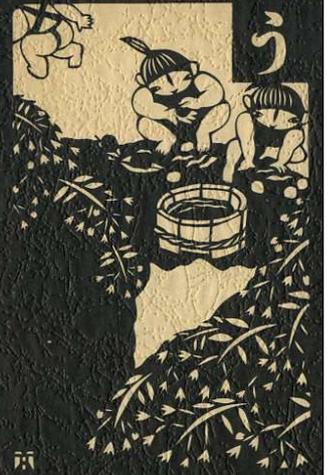
せ



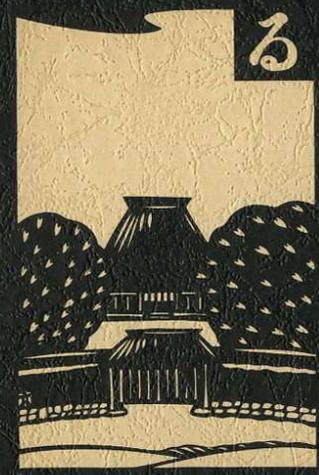
も



う



る



を



わ



た



れ



そ



つ







# 1905 - Spear - Mhing

Nome	<b>Mhing</b>
Fabbricante	<b>Spear's games - J. W. Spear &amp; Sons PLC</b>
Paese	<b>Gran Bretagna</b>
Numero carte	<b>150</b>
Anno	<b>1984</b>
Tipo mazzo	<b>Mah Jong variato</b>
Dimensioni	<b>mm. 88x58</b>

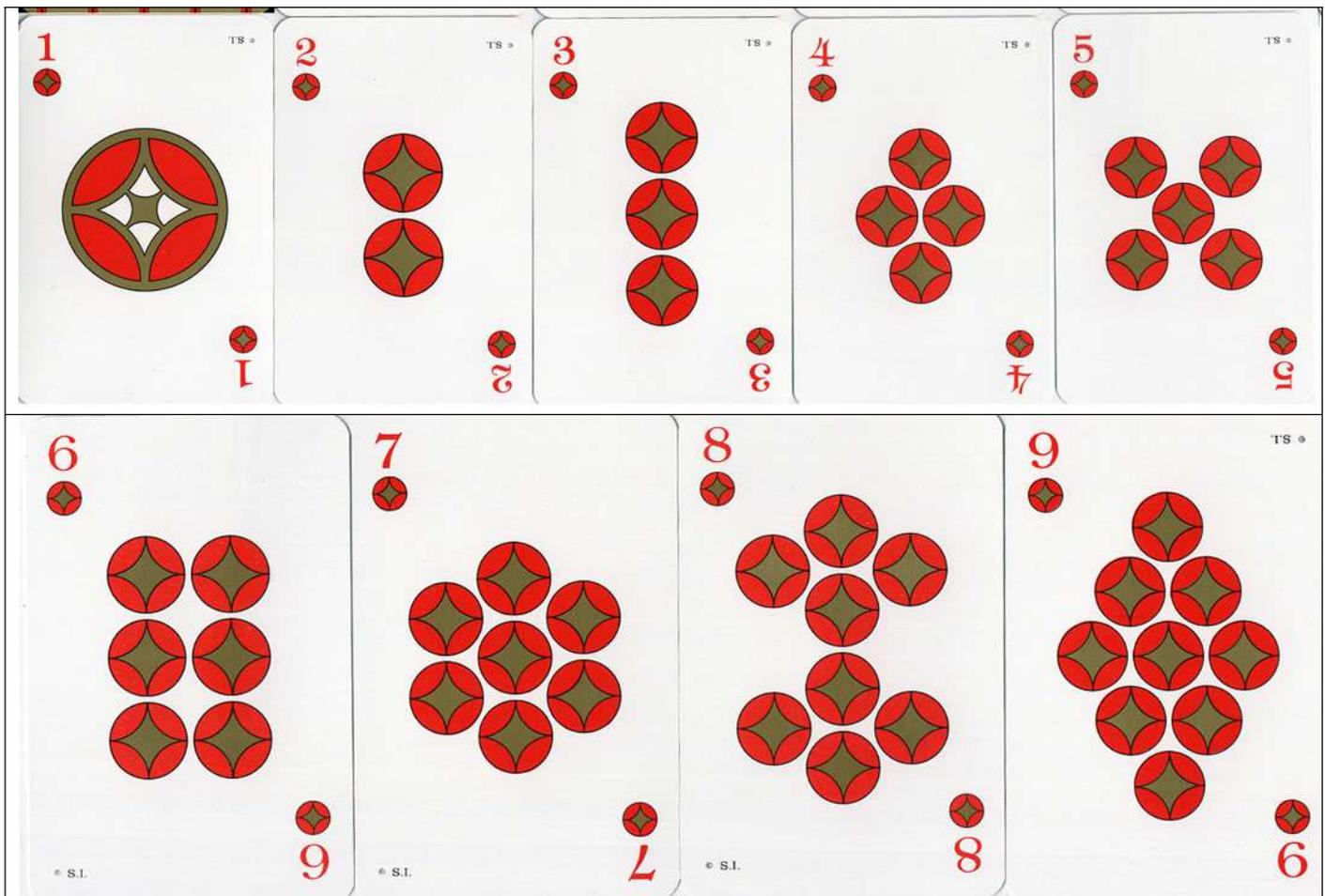
Il mazzo, il cui copyright è della Suntex International Inc. (1982), è una variante del Mah Jong.

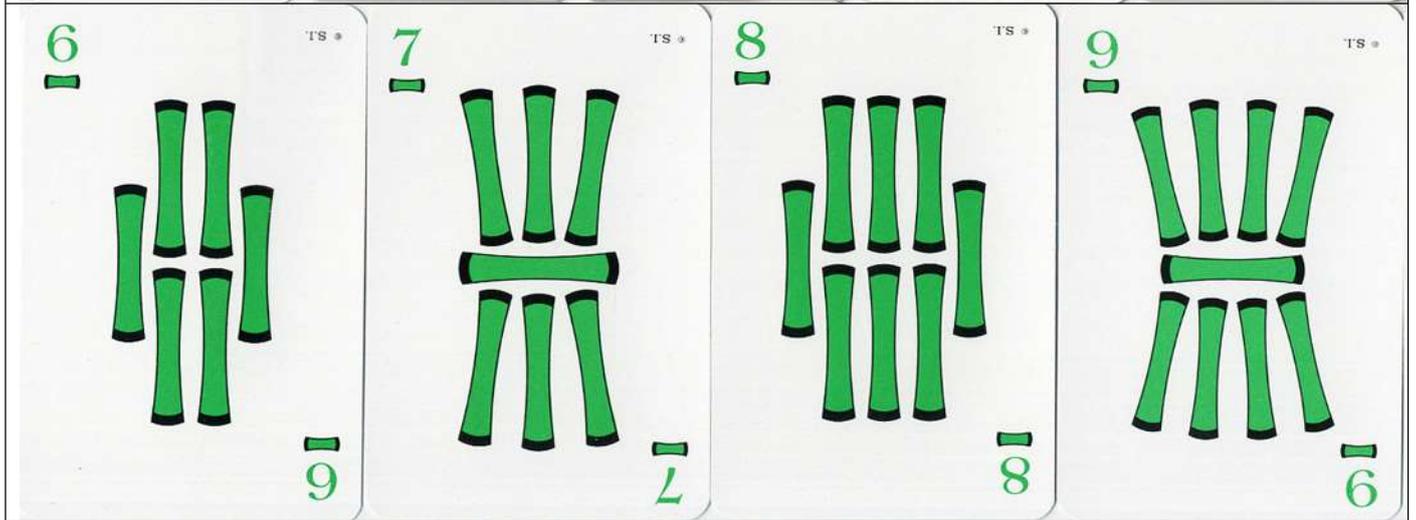
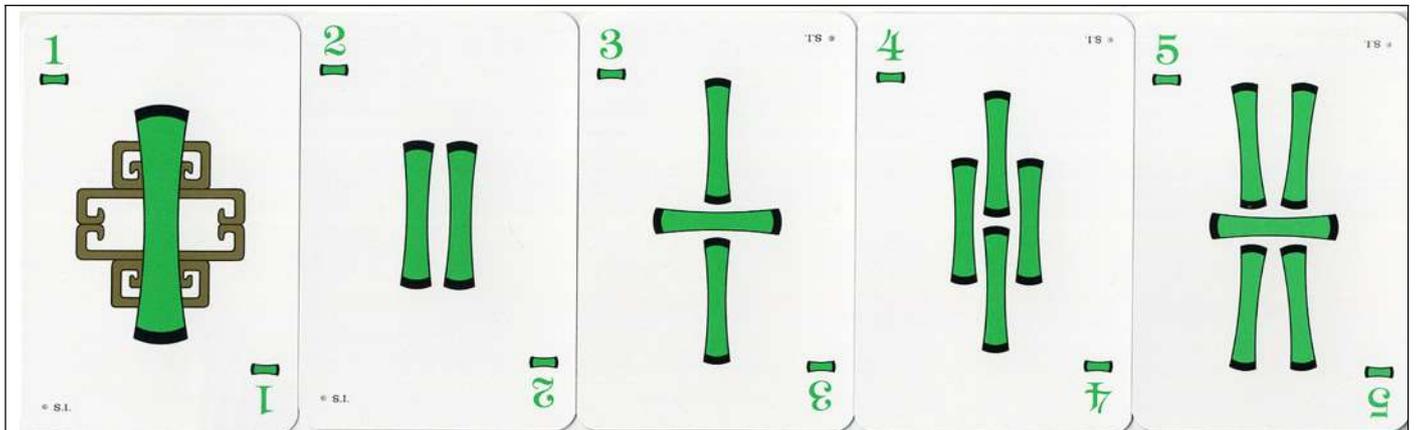
Il mazzo è composto da 3 semi di 9 carte ciascuno (denari, bambu e figure), da 4 carte con i punti cardinali e carte con dragoni in 3 colori diversi (verde, bianco e rosso).

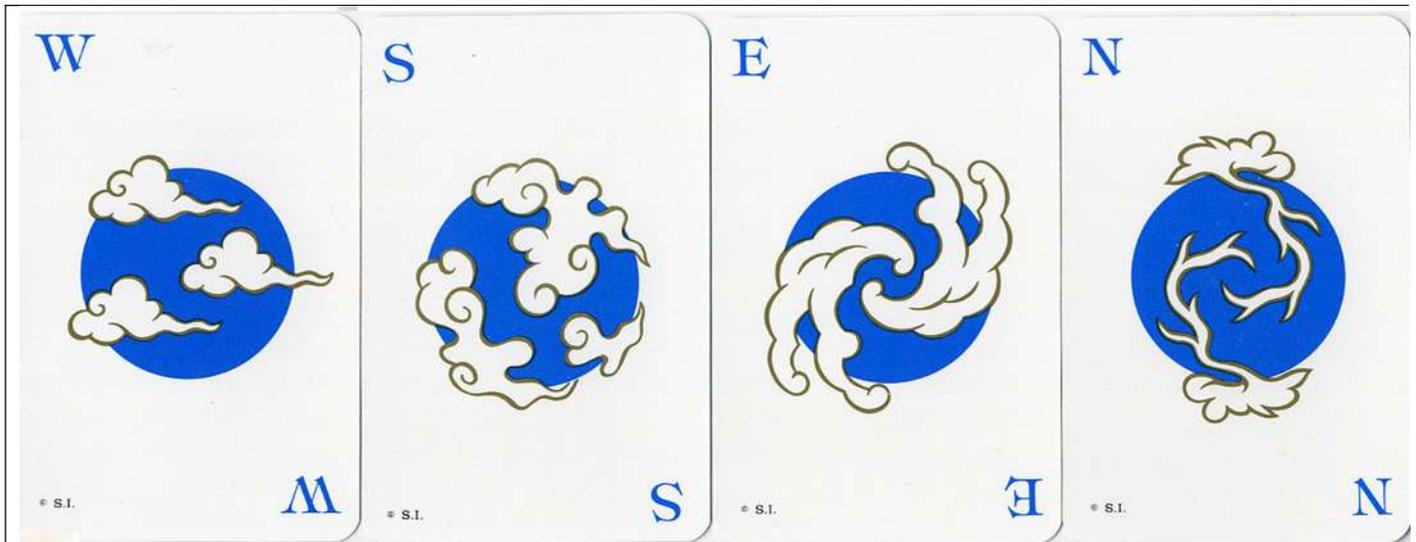
Ognuna di queste carte è ripetuta 4 volte.

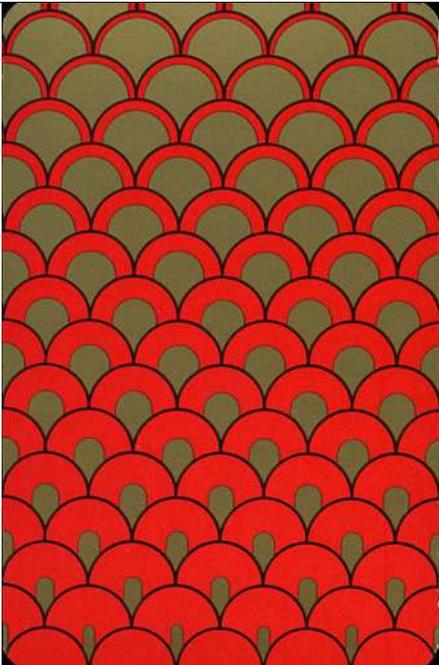
Inoltre ci sono carte con 4 diversi fiori ripetute 2 volte e 6 carte con dragone e scritta *Mhing*; queste ultime possono sostituire qualsiasi carta esclusi i fiori.

Il foglietto di istruzioni per il gioco è allegato al mazzo.









## Scoring © S.I.

Credits	Points
1	2
2	4
3	8
4	16
5	32
6	32
7	32
8	64
9	64
10	64
11	128
12	128
13	128
14	256

Mhing®

**SCORING TABLE**

Crts.	Pts.	Crts.	Pts.	Crts.	Pts.
1	2	11-13	128	23-31	8,192
2	4	14-16	256	32-34	16,384
3	8	17-19	512	35-37	32,768
4	16	20-22	1,024	38-40	65,536
5-7	32	23-25	2,048	41	131,072
8-10	64	26-28	4,096		

**Player's Name** \_\_\_\_\_

**ONE CREDIT**

SEQUENCES ONLY HAND	
DOUBLE SEQUENCE	
DOUBLE TRIPLET	
HONOR TRIPLET	
BROKEN ROYAL RUN	
TWO SUITS ONLY	
PAIR OF 2, 5, or 6	
FLOWERS	

**THREE CREDITS**

TRIPLETS ONLY HAND	
IDENTICAL DBL. SEQUEN	
ROYAL RUN	
ONE SUIT WITH HONORS	
NOTHING CONNECTS	

**FIVE CREDITS**

HIGH/LOW (3 or less, 3 or higher)	
ALL SUITS AND HONORS	

**EIGHT CREDITS**

ALL DRAGON TRIPLETS	
ONE SUIT ONLY	
NO. CONN. W/ HONORS	

**TOTAL CREDITS** \_\_\_\_\_

**TOTAL POINTS** \_\_\_\_\_

**RUNNING TOTAL** \_\_\_\_\_

© 1982, 1984 Spinks International, Inc., Easton, PA.



**Age 10 to adult**  
2 to 6 players

Object of the game is to be the first player to score 500 points. Points are scored when a player goes "Mhing" (goes out by building four sets of three cards each, plus a pair). Sets are made in two ways, either as a Sequence (run) or as a Triplet (3 of a kind).

**Summary of play.**  
Each player is dealt 13 cards. The remaining deck, known as the "Wall", is placed face down in the center of the table. Dealer starts the game by drawing the top Wild card and then discards. Discards can be used by other players to make sets or to go out. The play moves clockwise with each player drawing from the Wall or claiming a discard just someone goes "Mhing". Once you go "Mhing", you are scored points for the combination of sets that you put together. Your enjoyment greatly increases with repeated play as you become familiar with the variety of combinations that enable "Mhing" in card players everywhere.

**1. The cards of the Mhing® game.**  
The Mhing® deck has 150 cards: 108 Suit cards, 28 Honor cards, 8 Flower cards and 6 Wild cards.

**SUIT CARDS**  
There are three suits: Bamboos, Dots and Characters. Each suit is numbered from 1 to 9 with four cards of each number. There are four of each of the Suit cards shown below.

**HONOR CARDS**  
The Honor cards are made up of the four Winds (North, East, South and West) and the three Dragons (Red, Green and White). There are four of each of the Honor cards shown below.

**FLOWER CARDS**  
There are eight Flower cards, two of each of the four suits. The Flower cards act as Bonus cards and add extra value to your hand should you win. Flower cards are not used in play, when drawn they are immediately laid down on the table and replaced by drawing additional cards.

**WILD CARDS**  
There are six Wild cards (see sample). A Wild card can be used in place of any card except as a Flower card.

**2. Before we start.**  
**NUMBER OF PLAYERS**  
Mhing® can be played with 2 to 6 players.

**SELECTING THE FIRST DEALER**  
Select the first dealer by random draw. Use one Wild card and any other cards matching the number of players. The person drawing the Wild card is the first dealer. Dealer starts by turning the dealer as the deal moves clockwise after each hand is played.

**DEALING THE CARDS**  
Dealer shuffles the deck (because the deck is large, you may want to shuffle them in two piles with the help of another player) and then continues them and deals 13 cards to each player. The remaining deck, known as the "Wall", is placed face down in the center of the table. If a card has to be used, place the "Wall" in one side of the tray with the other side used for discards.

**OBJECT OF THE GAME**  
The object is to go "Mhing" (go out) by making four sets of three cards each, plus a pair.

**When you go Mhing®** you do not discard. The card you pick up to go Mhing® gives you the 14th card (needed to make the four Sets plus the Pair).

**The first player to go Mhing®** scores points for the combinations that he makes. You will learn what combinations make a high score hand. A player going for a high score hand always waits the one that another player will go out first.

**The first player to score 500 points wins the game.** (For a shorter game players may choose to play to 100 or 200 points.)

**SET** can be made in two ways: either as a Sequence (run) or as a Triplet (3 of a kind). Sets can only be three cards. Four or a kind do not count.

**A SEQUENCE** is made of any three consecutive cards of the same suit. (Sequences can only be made from Suit cards.)

**A TRIPLET** is made of three identical cards. (Triplets can be made from Suit or Honor cards.)

**PAIR** can be made from any two identical cards (2 of a kind).

**3. Let's play!**  
**Dealer deals 13 cards to each player.**  
Immediately lay down any Flower cards that are dealt to you and replace them by drawing from the Wall. Begin with the dealer and move clockwise until all players have replaced their Flower cards.

**Sort the cards in your hand by suits, pulling all Dots together, all Bamboos together, all Characters together and all identical Winds and Dragons together.**

**DISCARDS**  
Dealer begins the game by drawing the top Wild card and then discards. Call out your discards by name (i.e., "2 Dots", "3 Bamboos", "Red Dragon", etc.) as the discard is tossed into the center of the table. If you use a card that goes discards in the discard side of the tray.

**A discard can be used by another player only to make a Set or to go Mhing®.**  
You cannot use a discard to make a pair unless you are going "Mhing®".  
If no one claims the discard, the play passes to the next player who draws from the Wall and then discards. The play continues in clockwise rotation.

**HOW TO CLAIM A DISCARD**  
If a discard is not claimed by the time the next player draws his/her Wild card, the discard becomes "dead" and cannot be used again. If you want to claim another's discard, you must declare that you want it before the next player draws from the Wall.

**There are three declarations used to claim discards:**  
- "CHOW" to make a Sequence.  
- "PUNG" to make a Triplet.  
- "MHING" to go out.

**You can claim a discard regardless of turn.**

**"CHOW" (MAKING A SEQUENCE)**  
If you have two cards in a suit and another player discards what you need to make a Sequence, you may declare "Chow" and claim the discard. After you lay down the Sequence, you discard and the play moves to the next player and your left neighbor before you and the player who discarded.

**"PUNG" (MAKING A TRIPLET)**  
If you have two of a kind and another player discards an identical card, you may declare "Pung" and claim the discard. Lay down your Triplet and discard a card, the play then moves to the next player on your left.

**"MHING" (GOING OUT)**  
When you have built your hand so that all you need is one card to make four Sets and a Pair, you are ready to go "Mhing®". You may claim the card you need from the discard of any player, or you may draw from the Wall instead. When you go out, you declare "Mhing" and lay down your hand.

**You do not discard when you go Mhing®.** Note: to go "Mhing" you need 14 cards. You should have 13 cards during play as you always discard after drawing or claiming a card. The 14th card completes the hand.

**PRIORITY ON CLAIMING DISCARDS**  
A player who wants a discard to go "Mhing" can claim it over someone who wants to Chow, Pung or Chien.

**A player who wants a discard to Pung (Triplet) can claim it over someone who wants to Chow (Sequence).**

**If two or more players want to Chow the same discard or to go Mhing®, the player whose turn is first claims the card.**

**WHEN TO LAY DOWN SETS**  
Only Sets you make by taking a discard are laid down on the table. Sets you make yourself by drawing from the Wall remain concealed in your hand. You cannot take another's discard into your hand but must place it on the table in front of you and lay down your other cards to show you can make the Set.

**4. Scoring, CREDITS AND POINTS**  
You get points only if you are the first to go "Mhing®". Other players who do not go "Mhing®" are not penalized for what they have in their hands.

**After you go "Mhing"**, you score your hand by first counting how many credits you have you get credits by how you combine your sets as well as explained shortly. The credits are then turned into points.

**One credit is worth 2 points.** Add credits and your points double to add another credit and your points double to 8, etc. Note that the points double each time you add a credit up to 8 credits. After that the points double again each time you add 2 additional credits.

1 credit	= 2 pts	16-18 credits	= 128 pts	29-31 credits	= 8,192 pts
2 credits	= 4 pts	19-21 credits	= 256 pts	32-34 credits	= 16,384 pts
3 credits	= 8 pts	22-24 credits	= 512 pts	35-37 credits	= 32,768 pts
4 credits	= 16 pts	25-27 credits	= 1,024 pts	38-40 credits	= 65,536 pts
5 credits	= 32 pts	28-30 credits	= 2,048 pts	41 credits	= 131,072 pts
6 credits	= 64 pts	31-33 credits	= 4,096 pts		

The scoring system encourages you to go for extra credits since your points are doubling. However, while you are trying to get together the higher credit combinations, another player may go "Mhing" and beat your hand or yours.

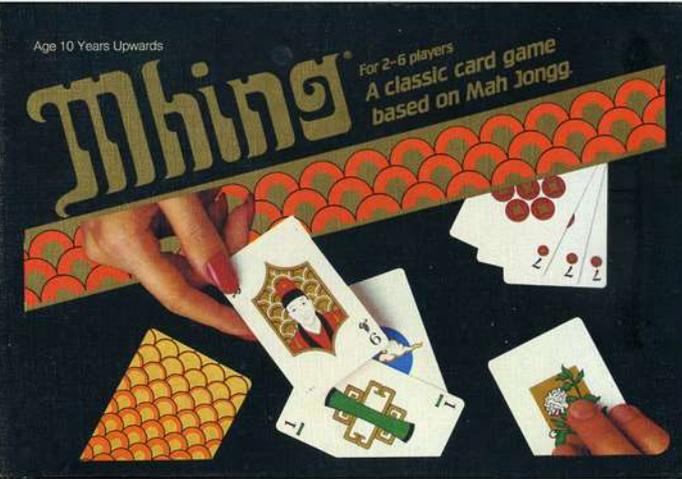
**HOW TO GET CREDITS**  
You get credits by how you combine your sets. There are eighteen types of combinations that give you credits. These are shown in column on the enclosed sheets. Give one credit to each player.

**As you learn these combinations your enjoyment of MHING will greatly increase because you can put these combinations together in millions of different ways to score.**

**SCORE SHEETS**  
Each player is given a score sheet which lists all the combinations and their credit values. After you go "Mhing", write the number of credits and enter it in the TOTAL CREDITS column.

**Using the scoring table at the top of the score sheet, find the equivalent number of points and enter it in the TOTAL POINTS column.** The RUNNING TOTAL column is used to show your running points.

**LEVEL OF PLAY**  
Beginner players may want to start by going for only ONE CREDIT combination. Play a few hands until you are familiar with them. Then add the THREE CREDIT combinations and so on until you are playing the full Mhing® game and all the combinations listed on the scoring sheet.



## 3854 - Sportswift - Hot sexy snap

Nome	Hot sexy snap
Fabbricante	Sportswift ltd.
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	54
Anno	
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 86x56

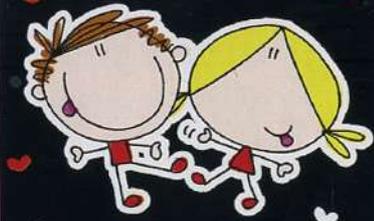
Sono 9 gruppi di 6 carte uguali che suggeriscono un'azione da fare: bacia il mio ??? (*kiss my ????*), schiaffeggialo e solleticalo (*slap and tickle*), fallo arrappare (*lets get horny*), abbraccialo (*lets have a hug*), solleticami le tonsille (*tickle my tonsils*), un po' di cavalcata selvaggia più tardi (*a bit of rumpy pumpy later*), fare il bagno insieme (*bath time together*), togliere un indumento (*take off a piece of clothing*) e legatevi assieme (*lets bond together*)  
Sul retro della confezione ci sono le regole del gioco.

Il gioco è simile allo Snap, ma l'ultimo che grida "Snap" deve compiere l'azione descritta dalle carte.

Vince chi alla fine ha tutte le carte.



hot sexy snap



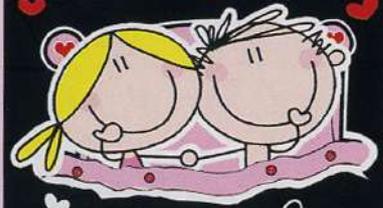
Lets have  
a hug

hot sexy snap



Tickle my  
tonsils

hot sexy snap



A bit of  
Rumpy  
Pumpy later

hot sexy snap



Bath time  
together

hot sexy snap



Take off a  
piece of  
clothing

hot sexy snap



Lets bond  
together

hot  
sexy  
snap



hot sexy snap.

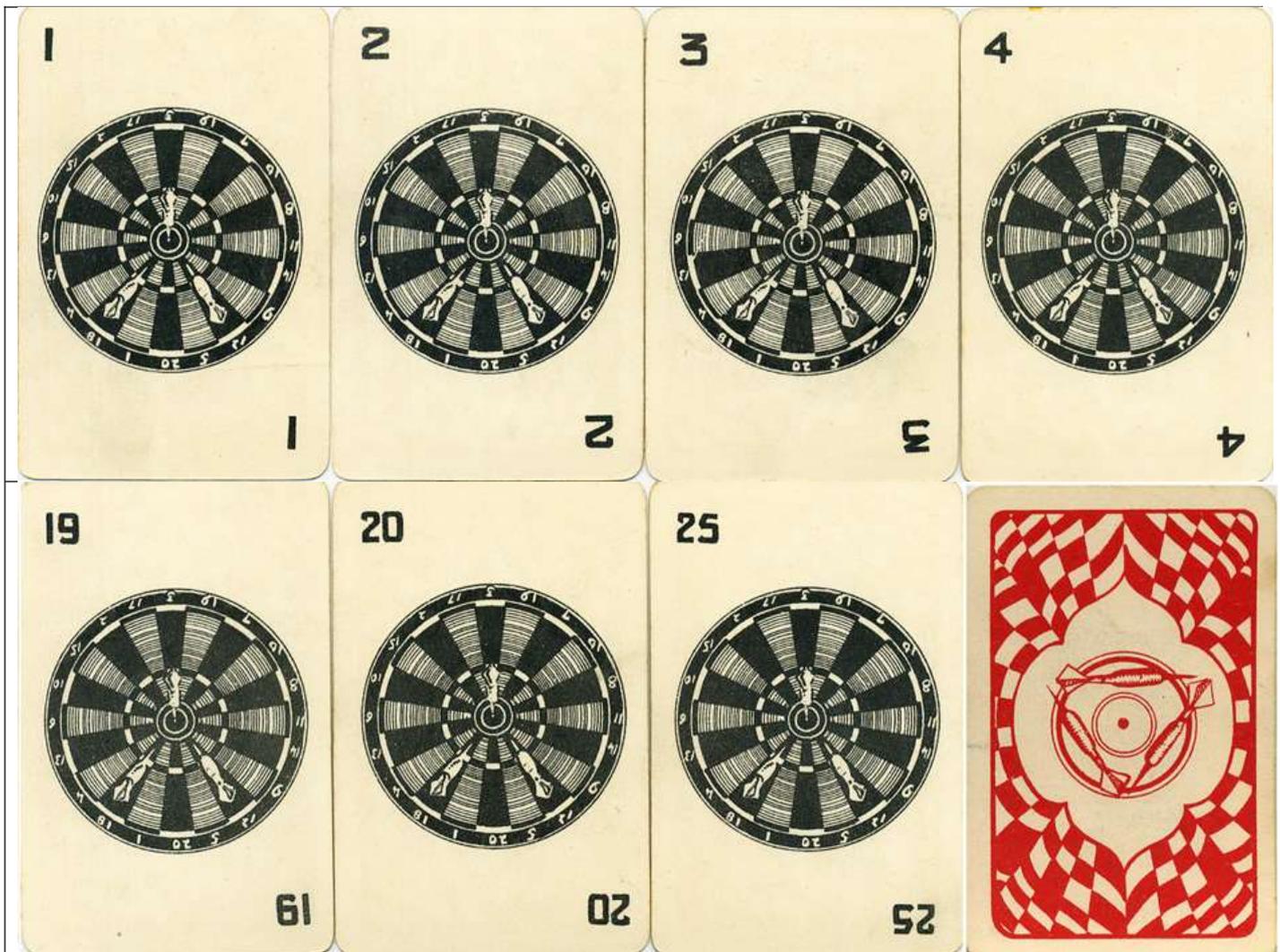
### RULES

Card shout "Hot Sexy Snap".  
The slowest to shout must  
perform the task with their  
partner, where necessary.  
The winner is the last one  
holding cards.

# 3887 - Thrilling - Dartex

Nome	Dartex
Fabbricante	Thrilling New Card Game of Skill
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	52
Anno	Settembre 1938
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 90x59

Il mazzo si basa sul gioco delle freccette (*darts* in inglese) molto popolare in Gran Bretagna. È composto da 38 carte con disegnato il bersaglio e 14 con le azioni di gioco: *double*, *treble*, *bull*, *foul throw*, *dart off board*, *dart hits wire* e *champion throw*. Al mazzo è allegato un foglietto con dettagliate istruzioni.





**RULES FOR PLAYING  
DARTEX**

The Thrilling Card Game  
Based on Popular Darts.  
(Copyright)

DARTEX may be played by  
two, three or four persons.

The pack of 52 cards, in-  
cludes a number of special  
cards named as follows:—  
DOUBLE, TREBLE, BULL, F  
OUL THROW, DART OFF  
BOARD, DART HITS WIRE,  
CHAMPION THROW.

The cards are cut and the  
player with the highest num-  
ber deals first. If two players,  
then 12 cards each. If three or  
four players, nine cards each.  
The rest of the pack is placed  
on the table, the top card  
being exposed.

The person on the left of the  
dealer is the first to play, and  
each player in turn **MAKES  
A THROW**, which means he  
puts down *three cards* in  
*front of himself*, and players  
keep on taking turns in mak-  
ing **THROWS**. All **THROWS**,  
with the exception of the  
first, must consist of three

cards in sequence. For ex-  
ample, 7, 8, 9, or 3, 4, 5. If  
however, one of the **SPECIAL  
CARDS** mentioned is used in  
the **THROW**, then the two  
other cards must be in  
sequence. For example, **DART  
OFF BOARD**, 5, 6, or **FOUL  
THROW**, 3, 4. Two special  
cards and one numbered card  
may also be used as a **THROW**.

For his first **THROW**, every  
player must begin with a  
**DOUBLE**, such a **THROW**  
therefore being **DOUBLE, 3,  
4, or DOUBLE, 11, 12, etc.** In  
place of a **DOUBLE**, however,  
a player can use two cards

of the same number, e.g.,  
**THROWS** made up of 4, 4, 9,  
or 7, 7, 19, etc., in which case  
the **duplicated numbers** count  
only as a **DOUBLE** for scoring  
purposes and have no numer-  
ical value, e.g., 4, 4, 9, would  
be scored as a **DOUBLE 9**,  
equals 18.

If unable to make a  
**THROW**, a player must ex-  
change for the top card from  
the pack on the table, but  
first of all discard one of his  
own, face up.

When one player clears his  
cards then the hand is de-  
clared closed, and the cards

**DARTEX**



*The Thrilling*  
**NEW CARD GAME**  
OF SKILL

COPYRIGHT

**DARTEX**

**DARTEX**

**DARTEX**

BASED ON  
POPULAR DARTS

*The Thrilling*  
**NEW CARD GAME**  
OF SKILL



FULL  
of  
INTEREST  
and as  
EXCITING  
AS DARTS

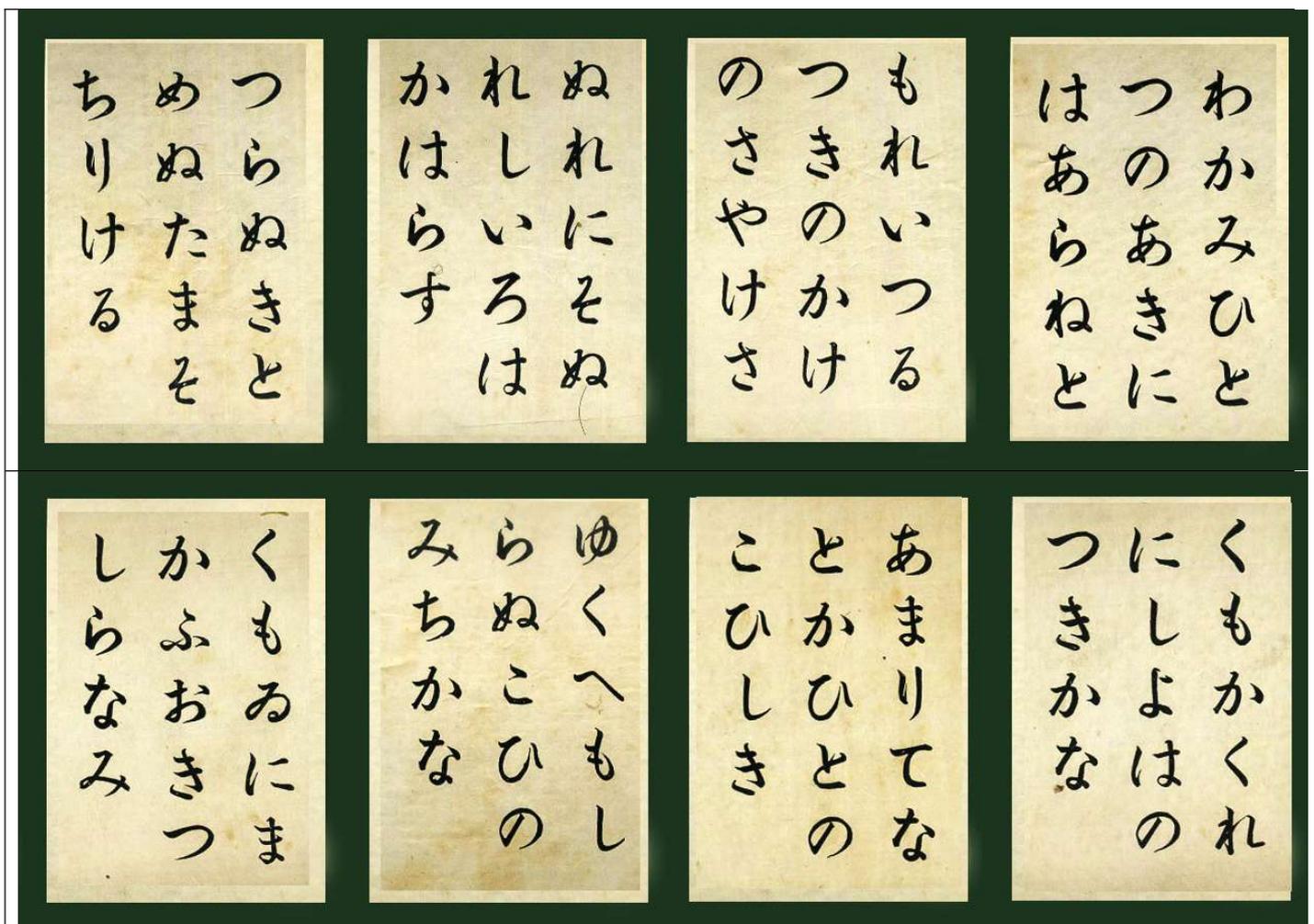
COPYRIGHT

# 4917 - Tokio Karuta club - Gioco dei 100 poeti

Nome	Gioco dei 100 poeti - Ogura Hyakunin isshu - Uta karuta
Fabbricante	Tokio Graphing printing co. ltd. per Tokio Karuta club
Paese	Giappone
Numero carte	100
Anno	195x ?
Tipo mazzo	Tori fuda - Hyakunin isshu
Dimensioni	mm. 75x53

Per il gioco *Hyakunin isshu* (cento persone, una poesia), già citato in altre versioni, sono in vendita anche le sole carte con i due versi finali dei poemi (*tori fuda* o carte da afferrare). Questo perché il gioco è molto movimentato e la disputa delle carte a volte violenta e queste 100 carte sono quelle che si rovinano di più.

Il club dei giocatori di Tokio ha fatto stampare questo mazzo, probabilmente verso la metà del secolo scorso.



うへやまか  
せをあらし  
といふらむ

かひなくた  
たむなこそ  
をしけれ

くたけても  
のをおもふ  
ころかな

いまひとた  
ひのあふこ  
ともかな

よにあふさ  
かのせきは  
ゆるさし

ひとしれす  
こそおもひ  
そめしか

こゑきくと  
きそあきは  
かなしき

あかつきは  
かりうきも  
のはなし

うきにたへ  
ぬはなみた  
なりけり

いてそよひ  
とをわすれ  
やはする

やくやもし  
ほのみもこ  
かれつつ

なほあまり  
あるむかし  
なりけり

標商録登

小倉百人一首

東京かるた會



登録商標第一八七四九六號  
意匠登録第二八六四七號(表)  
意匠登録第二八六四六號(外札三件)  
意匠登録第三六〇六九號(外函四件)

萬朝報遊技部新考案

(取札)

標準改訂

(字體禁制)

發行所 東京かるた會

發賣元 東京圖案印刷株式會社

不良落丁の取換追送  
公定かるたは他のどのかるたよりも  
も繕ての點に於て優れて居ります  
が、かるたは元來手工品で、而も  
數仕事であり、萬一落丁  
(不足の事)又は間違ひ等故障の  
ありましたら、左記の發賣元へ其  
不足札を明記し、又は間違ひ札を  
送つて御請求下さい、早速御送り  
いたします、其際下の印(製作責任  
者の符號であります)を御書添  
(を願ひます。但し全部の返品又は  
は取換は御断りいたします。  
東京神田區世橋通秋葉義興前  
東京圖案印刷株式會社



# 4014 - AS VEB - Pilze kennen - Pilze sammeln

Nome	<b>Pilze kennen - Pilze sammeln</b>
Fabbricante	<b>Altenburger Spielkartenfabrik per Verlag für Lehrmittel - Pössneck</b>
Paese	<b>Germania Orientale</b>
Numero carte	<b>102 + 1 presentazione + 7 regole gioco</b>
Anno	<b>1989</b>
Tipo mazzo	<b>Didattico</b>
Dimensioni	<b>mm. 88x58</b>

Come dice il nome il mazzo "Conoscere i funghi - raccogliere i funghi" ha lo scopo di far conoscere i funghi e le loro caratteristiche. Sul verso della carta è mostrato il fungo, con in alto la famiglia cui appartiene, e sotto l'illustrazione il nome comune (in tedesco) e quello scientifico. Sul retro troviamo il suo grado di commestibilità (posate) o di pericolosità (croce). I funghi che non hanno questi contrassegni non hanno valore culinario. Inoltre per ogni fungo vengono elencate ulteriori notizie, come l'ambiente in cui cresce, la stagione in cui si trova, le dimensioni ecc. Infine se ne indica la tossicità, nel caso sia contrassegnato con la croce, o il grado di appetibilità, nel caso siano presenti gruppi di posate. Per ultimo si indicano i funghi con cui può essere confuso.

<p><b>A</b> Schlauchpilze</p>  <p>1 Weiße Trüffel <i>Choiromyces venosus</i></p>	<p><b>A</b> Schlauchpilze</p>  <p>2 Blasiger Becherling <i>Peziza vesiculosa</i></p>	<p><b>A</b> Schlauchpilze</p>  <p>3 Herbstlorchel <i>Helvella crispa</i></p>	<p><b>A</b> Schlauchpilze</p>  <p>4 Frühjahrslorchel <i>Gyromitra esculenta</i></p>	<p><b>A</b> Schlauchpilze</p>  <p>5 Käppchenmorchel <i>Mitrophora rimosipes</i></p>	<p><b>A</b> Schlauchpilze</p>  <p>6 Speisemorchel <i>Morchella esculenta</i></p>
<p><b>Weißer Trüffel</b></p>  <p>Fruchtkörper weiß bis blaßgelbbraun, <b>knollenförmig</b>, kartoffelähnlich, höckerig, 4–10 cm, lederartig, oft rissig, gern angefressen. Innenmasse weißlich, gelbbraun geädert oder gebändert, reif mit starkem Geruch. In Wäldern auf Kalk- und Lehmböden, <b>unterirdisch</b>, nur mit dem Scheitel etwas aus dem Boden ragend, selten Juli–Okt. Eßbar, besonders getrocknet als Würzpilz. Vergleiche Kartoffelbovist (C 4) – giftig!</p>	<p><b>Blasiger Becherling</b></p>  <p>Fruchtkörper hellecker, lehmfarbig, außen blasser, jung kugelig, dann <b>napfförmig</b>, zuletzt flach schüsselförmig, 3–12 cm, feinflockig oder körnig. Fleisch wachstartig, <b>sehr brüchig</b>, geruchlos. Büschelhaft auf gedüngten Böden, Äckern, Schutt, sehr üppig auf altem Stroh, häufig. April–Okt. Eßbar.</p>	<p><b>Herbstlorchel</b></p>  <p>Hut weißlich bis blaßbräunlich, unregelmäßig lappig, 2–4 cm. Stiel weißlich, 3–8 cm hoch, mit <b>erhabenen Rippen</b> bedeckt, dazwischen unregelmäßige Gruben, innen röhrig gekamert. Besonders in Laubwäldern, zerstreut. Aug.–Nov. Eßbar, aber etwas zäh. Nur als Mischpilz verwendbar. Die ähnlich aussehende, jedoch schwarze bis graue Grubenlorchel ist ebenfalls eßbar. Vergleiche Frühjahrslorchel (A 4) – stark giftig!</p>	<p><b>Frühjahrslorchel</b></p>  <p>Hut hellrotbraun bis dunkelbraun, <b>unregelmäßig hirntartig gewunden</b>, wulstig, mit dem Stiel verwachsen, 4–12 cm, hohl. Stiel blaß, 2–5 cm hoch, etwas faltig, mürbig, alt hohl. Fleisch wachstartig, brüchig. In Kiefernwäldern auf Sand, besonders in Schonungen, häufig. März–Mai. Stark giftig. Vergleiche Käppchenmorchel (A 5) und Speisemorchel (A 6)!</p>	<p><b>Käppchenmorchel</b></p>  <p>Hut schwarzoliv, dann dunkelbraun, zuletzt graugelb, am Rand glockenförmig überhängend, mit querverbundenen Längsrippen, <b>zellig</b>, 2–4 cm hoch. Stiel weißlich bis hellocker, <b>schlank</b>, bis 12 cm hoch, körnig-mehlig. Gesamter Fruchtkörper hohl, brüchig. In Laubwäldern, Hecken, Gebüschen, häufig. April–Mai. Eßbar. Vergleiche Stinkmorchel (C 6) – ungenießbar –, Speisemorchel (A 6), Frühjahrslorchel (A 4) – stark giftig!</p>	<p><b>Speisemorchel</b></p>  <p>Hut erst olivgrau, dann ockerbräunlich, eiförmig, 5–10 cm, <b>grubig-zellig</b>, hohl. Stiel weißlich bis hellocker, mit dem Hutrand verwachsen, 3–8 cm hoch, <b>gedrungen</b>, hohl, außen körnig-klebrig. Fleisch etwas zäh. In Laubwäldern, Parks, Gärten, auf guten Böden, häufig. Mai–Juni. Geschätzter Speisepilz. Vergleiche Frühjahrslorchel (A 4) – stark giftig –, Käppchenmorchel (A 5)!</p>
<p><b>B</b> Leistlinge, Stachelpilze, Korallen</p>  <p>1 Herbsttrompete <i>Craterellus cornucopioides</i></p>	<p><b>B</b> Leistlinge, Stachelpilze, Korallen</p>  <p>2 Pfifferling <i>Cantharellus cibarius</i></p>	<p><b>B</b> Leistlinge, Stachelpilze, Korallen</p>  <p>3 Semmelstoppelpilz <i>Hydnum repandum</i></p>	<p><b>B</b> Leistlinge, Stachelpilze, Korallen</p>  <p>4 Habichtspilz <i>Sarcodon imbricatus</i></p>	<p><b>B</b> Leistlinge, Stachelpilze, Korallen</p>  <p>5 Schöne Koralle <i>Ramaria formosa</i></p>	<p><b>B</b> Leistlinge, Stachelpilze, Korallen</p>  <p>6 Krause Glucke <i>Sparassis crispa</i></p>

**Herbsttrompete**



Fruchtkörper **graubraun**, alt schwärzlich, **trompetenartig**, oben trichterförmig erweitert, wellig-verbogen, 5–12 cm hoch, hohl, flockig-schuppig. Außenseite später weißlich überhaucht, glatt bis zertrunzelig. Fleisch dünn, etwas zäh.  
Unter Buchen, Eichen, Hainbuchen, oft dichtbüschelig, häufig. Aug.–Okt. Guter Misch-, Suppen- und Trockenpilz.  
Ähnliche Giftpilze gibt es nicht. Trompetenpfifferlinge mit gelbem Stiel sind weniger wertvoll.

**Pfifferling**



Hut dotter- bis blaßgelb, jung halbkugelig, später kreisel- bis trichterförmig, bis 5 cm, **dickfleischig**. Stiel gleichfarbig, nach oben erweitert. **Leisten** (statt Lamellen) **gleichfarbig**, **dicke**, **aderig verzweigt**. Fleisch weißlich, fest, manchmal leicht pfefferig, Aprikosengeruch, selten madig.  
In Nadelwäldern häufig, seltener in Laubwäldern. Juni–Nov.  
Sehr beliebter Speisepilz, schwer verdaulich, daher fein zerkleinern. Vergleiche Falscher Pfifferling (E 1)!

**Semmelstoppelpilz**



Hut **semmelfarben**, gewölbt, dann unregelmäßig verbogen, 5–15 cm, dickfleischig. Stiel etwas heller, kurz und dick. Unterseite mit blaßgelben, zarten, **brüchigen Stacheln**. Fleisch weißlich, mild, später pfefferig, alt bitterlich, bei Verletzung bräunend. Jung eßbar.  
In Laubwäldern, häufig. Juli–Nov. In Nadelwäldern eine kleinere, stärker ockerrötliche, völlig milde Form. Es gibt keine ähnlichen Giftpilze!

**Habichtspilz**



Hut **dunkelbraun**, 5–20 cm, **sparig-schuppig**, dickfleischig, auf der Unterseite mit zuerst weißlichen, dann graubraunen, **brüchigen Stacheln**. Stiel bräunlich, oben erweitert, kurz, dick, voll. Fleisch weißlich bis bräunlich, fest, derb, alt bitterlich.  
In dünnen Nadelwäldern, sehr zerstreut. Aug.–Nov.  
Wurz- und Mischpilz, besonders zum Trocknen geeignet.  
Un genießbare Gallenstachelinge sind stark bitter und am Stielgrund blaugrün gefärbt.

**Schöne Koralle**



Fruchtkörper frisch ocker-oranger, Spitzen zitronengelb, alt einfarbig ocker, **strauchförmig**. Äste dick, kompakt, reich verzweigt, 6–20 cm hoch und breit. Strunk bald blaß. Fleisch weiß, bitterlich.  
In Wäldern, besonders auf Kalk- und Lehmböden, zerstreut. Aug.–Okt. Giftig.  
Mehrere ähnliche eßbare Arten können nur von Spezialisten unterschieden werden. Große Korallen daher grundsätzlich meiden!

**Krause Glucke**



Fruchtkörper jung blaßocker, später bräunlich, badeschwammähnlich, 6–30 cm im Durchmesser. Strunk weißlich, zäh, in gewundene Äste geteilt, die in **blattartigen, gekrümmten Lappen** enden. Fleisch weißlich, nußartiger Geschmack, alt bitterlich.  
An Kiefernurzeln, zerstreut. Aug.–Nov.  
Jung sehr schmackhaft. Vorsicht jedoch vor zu alten Exemplaren, unbekömmlich!  
Der jung ebenfalls eßbare Eichhase hat winzige Poren an der Unterseite der Hütkchen und wächst im Laubwald.

C Bauchpilze  
  
1 Flaschenstäubling  
*Lycoperdon perlatum*

C Bauchpilze  
  
2 Riesenvovist  
*Calvatia gigantea*

C Bauchpilze  
  
3 Bleigrauer Zwergvovist  
*Bovista plumbea*

C Bauchpilze  
  
4 Kartoffelovist  
*Scleroderma citrinum*

C Bauchpilze  
  
5 Rotbrauner Erdstern  
*Geastrum rufescens*

C Bauchpilze  
  
6 Stinkmorchel  
*Phallus impudicus*

D Gelbfüße, Wachsblättler  
  
1 Kupferroter Gelbfuß  
*Gomphidius rutilus*

D Gelbfüße, Wachsblättler  
  
2 Kuhmaul  
*Leucogomphidius glutinosus*

D Gelbfüße, Wachsblättler  
  
3 Wiesenellerling  
*Camarophyllus pratensis*

D Gelbfüße, Wachsblättler  
  
4 Kirschröter Saftling  
*Hygrocybe coccinea*

D Gelbfüße, Wachsblättler  
  
5 Frostschneccking  
*Hygrophorus hypothejus*

D Gelbfüße, Wachsblättler  
  
6 Eifenbeinschneccking  
*Hygrophorus eburneus*

E Trichterlinge  
  
1 Falscher Pfifferling  
*Hygrophorus aurantiaca*

E Trichterlinge  
  
2 Violetter Lacktrichterling  
*Laccaria amethystea*

E Trichterlinge  
  
3 Bleiweißer Trichterling  
*Clitocybe phyllophila*

E Trichterlinge  
  
4 Mönchskopf  
*Clitocybe geotropa*

E Trichterlinge  
  
5 Nebelkappe  
*Lepista nebularis*

E Trichterlinge  
  
6 Fuchsigler Trichterling  
*Lepista facciata*

F Rüblinge, Schwindlinge  
  
1 Spindeliger Rübbling  
*Collybia fusipes*

F Rüblinge, Schwindlinge  
  
2 Gefleckter Rübbling  
*Collybia miculata*

F Rüblinge, Schwindlinge  
  
3 Wurzelrübbling  
*Oudemansiella radicata*

F Rüblinge, Schwindlinge  
  
4 Samtfußrübbling  
*Fiamulina velutipes*

F Rüblinge, Schwindlinge  
  
5 Knoblauchschwinding  
*Marasmius scorodionis*

F Rüblinge, Schwindlinge  
  
6 Nelkenschwinding  
*Marasmius oreades*



<p><b>M</b> Stockschwämme</p>  <p>1 Austernseitling <i>Pleurotus ostreatus</i></p>	<p><b>M</b> Stockschwämme</p>  <p>2 Hallimasch <i>Armillariella polymyces</i></p>	<p><b>M</b> Stockschwämme</p>  <p>3 Stockschwämmchen <i>Kuhneromyces mutabilis</i></p>	<p><b>M</b> Stockschwämme</p>  <p>4 Grünblättriger Schwefelkopf <i>Hypoloma fasciculare</i></p>	<p><b>M</b> Stockschwämme</p>  <p>5 Graublättriger Schwefelkopf <i>Hypotoma capnoides</i></p>	<p><b>M</b> Stockschwämme</p>  <p>6 Tannenflämmling <i>Gymnopilus sapineus</i></p>
---	--	---	--	---	---

<p><b>N</b> Täublinge</p>  <p>1 Gelbweißer Täubling <i>Russula ochroleuca</i></p>	<p><b>N</b> Täublinge</p>  <p>2 Grasgrüner Täubling <i>Russula aeruginea</i></p>	<p><b>N</b> Täublinge</p>  <p>3 Frauentäubling <i>Russula cyanoxantha</i></p>	<p><b>N</b> Täublinge</p>  <p>4 Orangeroter Graustiebtäubling <i>Russula decolorans</i></p>	<p><b>N</b> Täublinge</p>  <p>5 Speiltäubling <i>Russula emetica</i></p>	<p><b>N</b> Täublinge</p>  <p>6 Apfeltäubling <i>Russula paludosa</i></p>
--	---	--	--	--	--

<p><b>O</b> Milchlinge</p>  <p>1 Wolliger Milchling <i>Lactarius vellereus</i></p>	<p><b>O</b> Milchlinge</p>  <p>2 Birkenreizker <i>Lactarius torminosus</i></p>	<p><b>O</b> Milchlinge</p>  <p>3 Edelreizker <i>Lactarius deliciosus</i></p>	<p><b>O</b> Milchlinge</p>  <p>4 Brätling <i>Lactarius volemus</i></p>	<p><b>O</b> Milchlinge</p>  <p>5 Bruchreizker <i>Lactarius helvus</i></p>	<p><b>O</b> Milchlinge</p>  <p>6 Rotbrauner Milchling <i>Lactarius rufus</i></p>
--	--	--	--	--	--

<p><b>P</b> Dickfußröhrlinge</p>  <p>1 Steinpilz <i>Boletus edulis</i></p>	<p><b>P</b> Dickfußröhrlinge</p>  <p>2 Gallenröhrling <i>Tylopilus felleus</i></p>	<p><b>P</b> Dickfußröhrlinge</p>  <p>3 Flockenstielliger Hexenpilz <i>Boletus erythropus</i></p>	<p><b>P</b> Dickfußröhrlinge</p>  <p>4 Netzstielliger Hexenpilz <i>Boletus luridus</i></p>	<p><b>P</b> Dickfußröhrlinge</p>  <p>5 Satanspilz <i>Boletus satanas</i></p>	<p><b>P</b> Dickfußröhrlinge</p>  <p>6 Dickfußröhrling <i>Boletus calopus</i></p>
---	---	---	---	--	--

<p><b>R</b> Schmierröhrlinge</p>  <p>1 Kuhpilz <i>Sulfius bovinus</i></p>	<p><b>R</b> Schmierröhrlinge</p>  <p>2 Pfefferröhrling <i>Boletus piperatus</i></p>	<p><b>R</b> Schmierröhrlinge</p>  <p>3 Schmerling <i>Sulfius granulatus</i></p>	<p><b>R</b> Schmierröhrlinge</p>  <p>4 Butterpilz <i>Sulfius luteus</i></p>	<p><b>R</b> Schmierröhrlinge</p>  <p>5 Goldröhrling <i>Sulfius grevillei</i></p>	<p><b>R</b> Schmierröhrlinge</p>  <p>6 Sandpilz <i>Sulfius variegatus</i></p>
--	--	--	--	--	--



Herstellung:  
 Altenburger Spielkartenfabrik  
 Printed in the GDR  
 Alle Rechte vorbehalten  
 LSV 9990  
 HSL 54 92 90  
 EL 156 93 100  
 Best.-Nr. 334 741 8  
 MfVo-Reg.-Nr. 7371  
 00920  
 Lizenz-Nr. 306/48/89  
 ISBN 3-7493-0035-6

Elisa Sarrazin  
 Düppelstr. 14  
 1000 Berlin 37  
 Tel.: (030) 807 88 40

### Hinweis

Zahlreiche Pilze werden – je nach Gegend – unterschiedlich benannt. Auch in Pilzbüchern sind oft verschiedene deutsche Pilznamen für die gleiche Art angegeben. Durch den wissenschaftlichen Namen ist der Pilz jedoch eindeutig festgelegt.

Die deutschen und wissenschaftlichen Namen der Pilze unseres Spiels wurden dem „Handbuch für Pilzfreunde“ von Michael/Hennig/Kreisel, VEB Gustav Fischer Verlag Jena, Bd. I 1978, Bd. II 1960, Bd. III 1977 entnommen.

Sie können zwar keine Vergiftungen verursachen, schmecken aber unangenehm, verderben Pilzgerichte durch bitteren oder scharfen Geschmack oder sind zu zäh.

### Erweitertes Sammelspiel

Wenn das Sammelspiel mehrere Male gespielt worden ist und sich alle Mitspieler mit den Pilzen und ihren Merkmalen vertraut gemacht haben, kann der Schwierigkeitsgrad des Spieles erhöht werden. Die Karten dürfen beim Würfeln von 1 oder 6 nur dann genommen werden, wenn mindestens 3 wichtige Merkmale des betreffenden Pilzes genannt werden können (Standort, Wachstumszeit, Wert, Geruch, Geschmack, giftige Verwechslungspilze). Der Spielleiter entscheidet, ob die Antworten ausreichen und dem Spieler die Karte ausgehändigt werden kann.

## 1 Pilze kennen – Pilze sammeln

### Kartenspiel mit 102 farbigen Pilzdarstellungen

Das Kartenspiel „Pilze kennen – Pilze sammeln“ soll spielend Kenntnisse vermitteln. Essbarkeit und Giftigkeit der wichtigsten heimischen Pilze stehen im Mittelpunkt. Außerdem informiert das Spiel über Kennzeichen, Standort, Wachstumszeit und Verwendung. Giftige Pilze werden durch das Symbol (+) gekennzeichnet. Der gefährlichste Giftpilz, der tödlich giftige Grüne Knollenblätterpilz, erhält dieses Symbol dreimal. Andere stark giftige Pilze weisen zwei Kreuze, weniger giftige ein Kreuz auf. Ebenso wird bei den Speisepilzen verfahren. Hier sind die wertvollsten mit drei Symbolen (≡) ausgezeichnet. Ungenießbare Pilze bleiben ohne Symbol.

## 2 Spiel- und Beschäftigungsmöglichkeiten

### Sammelspiel

Sämtliche Pilzkarten werden mit der Rückseite nach oben ausgelegt. Die Spieler dürfen die Bildkarten – wie in der Natur die Pilze – einsammeln. Dies geschieht reihum. Die Rolle des Sammierglücks übernimmt ein Würfel. Jeder, der 1 oder 6 würfelt, darf sich eine Pilzkarte nehmen. Dabei muß er bestrebt sein, einen besonders guten Speisepilz (≡ ≡ ≡ oder ≡ ≡) zu sammeln. Entsprechend dem Wert der Pilze werden 1–3 Punkte je Karte vergeben. Für versehentlich eingesammelte Giftpilze werden je nach Giftigkeit 1–3 Punkte abgezogen; ungenießbare Pilze bringen keinen Punktabzug. Wenn sämtliche Karten mit Speisepilzen aufgenommen worden sind, wird abgerechnet. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl ist Gewinner.

schmeckende Arten, wertvolle Speisepilze (≡ ≡ ≡) und wenig schmackhafte Pilze (≡) – bei 5 Mitspielern – oder Wissenspilze, Nadelwaldpilze, Laubwaldpilze und Stubbenbewohner – bei 4 Mitspielern – oder ungenießbare, giftige und eßbare Arten – bei 3 Mitspielern – usw. Der Reiz des Spieles kann erhöht werden, wenn der Spielleiter außerdem einige Karten auswählt, die nicht diesen Sachgebieten zugeordnet werden können, z. B. Speisepilze von mittlerem Wert (≡ ≡) oder Pilze von gedüngten Stellen. Je nach Anzahl der Mitspieler sucht der Spielleiter von den entsprechenden Gruppen jeweils 8 Karten aus. Diese werden gemischt und mit der Textseite nach oben gleichmäßig an die Mitspieler verteilt. Nachdem jeder die Erläuterungen gelesen hat, entscheidet er sich für eine Sammelgruppe und legt die zu dieser Gruppe gehörigen Karten aus. Danach wird durch Ziehen verurteilt, die Sammelgruppe zu vervollständigen.

# 1938 - Viassone ? - Trotto-calcio

Nome	<b>Trotto-calcio</b>
Fabbricante	<b>Viassone ?</b>
Paese	<b>Italia</b>
Numero carte	<b>27</b>
Anno	<b>195x</b>
Tipo mazzo	
Dimensioni	<b>mm. 45x32</b>

Il mazzo è stato probabilmente stampato dal torinese Viassone, serviva per trovare i risultati del Totocalcio o Totip.

Per tentare la sorte basta seguire le semplici istruzioni stampate sulla confezione.



## MODO D'USO

- Mescolare il mazzo ed estrarre una carta.
- Riportare sulla schedina seguendo l'ordine risultante sulla stessa.
- Rimettere la carta nel mazzo e ripetere l'operazione come sopra per quante volte occorre per compilare la colonna.

## **TROTTO-CALCIO**



## Combinazioni 14.348.907

1		X
1	con 4 carte	1
X	per i cavalli	2
2		2
1		1
1	con 5 carte	1
X	per i palloni	1
1		X
X	<b>TROTTO-CALCIO</b>	1
1		2
1	Vi darà i milioni	1
1		X
2		1
1		2
1	<b>BREVETTATE</b>	1

# 1690 - Watilliaux - Jeu de la Mariée

Nome	<b>Jeu de la Mariée</b>
Fabbricante	<b>Watilliaux editeur</b>
Paese	<b>Francia</b>
Numero carte	<b>28</b>
Anno	<b>189x</b>
Tipo mazzo	
Dimensioni	<b>mm. 85x58</b>

Le figure di questo mazzo mostrano le persone che partecipano a un matrimonio di fine '800. Le carte sono stampate in rotocalco e acquerellate a mano, metodo ancora usato in quel periodo, visto che la stampa in rotocalco rendeva difficoltosa la coloritura con le mascherine. Troviamo tra i personaggi: la famiglia degli sposi, il sindaco che celebra il matrimonio, il notaio e l'avvocato impegnati a curare le questioni economiche, i due artisti invitati per allietare gli invitati, il poeta con i suoi versi e la cantante lirica con i suoi gorgheggi, la signorina della posta che riceve o trasmette i telegrammi di congratulazioni, il ristoratore che cura il pranzo di nozze e la proprietaria della pensione in cui alloggeranno gli sposi, il mendicante che spera che la cerimonia renda i convitati generosi, il capo dei pompieri in alta uniforme e un personaggio detto *Le Suisse*, forse il cerimoniere.

Sul foglietto di istruzioni, oltre alle regole del gioco, troviamo i versi di Eugène Scribe in cui la sposa presenta alcuni dei suoi parenti.





L'avocat.



Le Notaire.



La receveuse des postes



L'artiste lyrique



Le Bedeau.



Premier garçon d'honneur.



Le Suisse.



La Mère du Marié.



Le Père de la Mariée.



La Mère de la Mariée.



Le Restaurateur.



Le Père du Marié.



Le gros Major.



La tante de la Mariée.



La petite Socur de la Mariée



Le Poète

R. 2



Première demoiselle d'honneur.

P. 2



L'oncle de la Mariée.

P. 2



Le Juge de Paix.

R. 1



Deuxième demoiselle d'honneur.

R. 1



Le petit frère de la Mariée.

R. 1



Le Mendiant.

R. 1



Deuxième garçon d'honneur.

P. 2



Le Capitaine des pompiers.

## Jeu de la Mariée

Les cartes sont distribuées à la ronde entre les joueurs sans être retournées. Chacun donne un jeton à la poule pour chaque carte qu'il reçoit et fait un paquet de ses cartes qu'il place devant lui la face en dessous. Le premier joueur à la droite de celui qui vient de donner les cartes retourne la carte supérieure de son paquet et paie à la poule ou en reçoit le nombre de jetons indiqué sur cette carte (La lettre P indique au joueur qu'il doit payer, la lettre R qu'il a à recevoir). Les joueurs suivants agissent de même chacun à son tour.

Quand un tour est achevé, le premier joueur recommence un autre en retournant sa seconde carte et ainsi de suite.

Les quatre cartes principales du jeu sont : la *Mariée*, le *Marié*, le *Notaire* et le *Maire*. Quand ces quatre cartes sont sorties, le mariage est considéré comme complet, la partie est terminée et les jetons restant à la poule sont partagés entre le marié et la mariée qui paient chacun un jeton à Monsieur le Maire et deux au Notaire.

Si la carte représentant l'*Avocat* sort avant que le mariage ne soit complet, c'est signe d'un désaccord sérieux entre les parties, le mariage est différé. Toutes les cartes à l'exception de celle de l'*Avocat* sont relevées, battues, distribuées à nouveau et la partie recommence comme ci-dessus.

Voulez-vous maintenant, Mesdames et Messieurs, permettre à la Mariée de vous présenter, par la plume d'Eugène Scribe de joyeuse mémoire, quelques membres de sa famille :

Voici mon oncle La Juchéu,  
Mon cousin le docteur en droit,  
Mon autre cousin le notaire,  
La forte tête de l'endroit.  
Que vous semble de ces tournures ?  
Ils sont bien généreux vraiment,  
De montrer gratis des figures  
Qu'on irait voir pour de l'argent.

(E. SCRIBE, la Somnambule).



## 2610 - Universal - Lincard

Nome	<b>Lincard</b>
Fabbricante	<b>Universal Playing Card Co.,</b>
Paese	<b>Gran Bretagna</b>
Numero carte	<b>49</b>
Anno	<b>1937</b>
Tipo mazzo	
Dimensioni	<b>mm. 88x58</b>

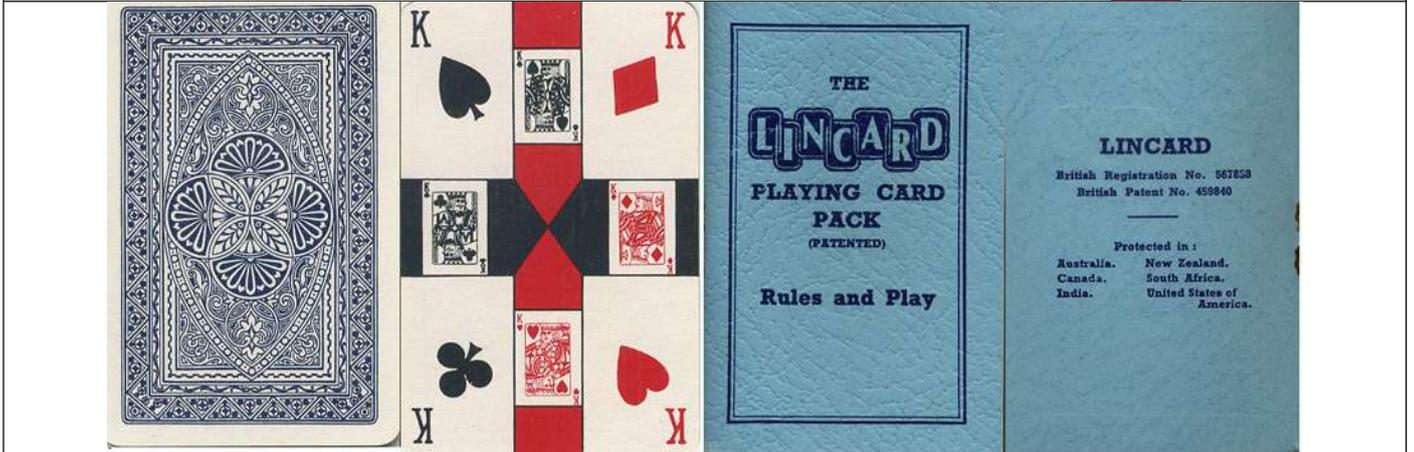
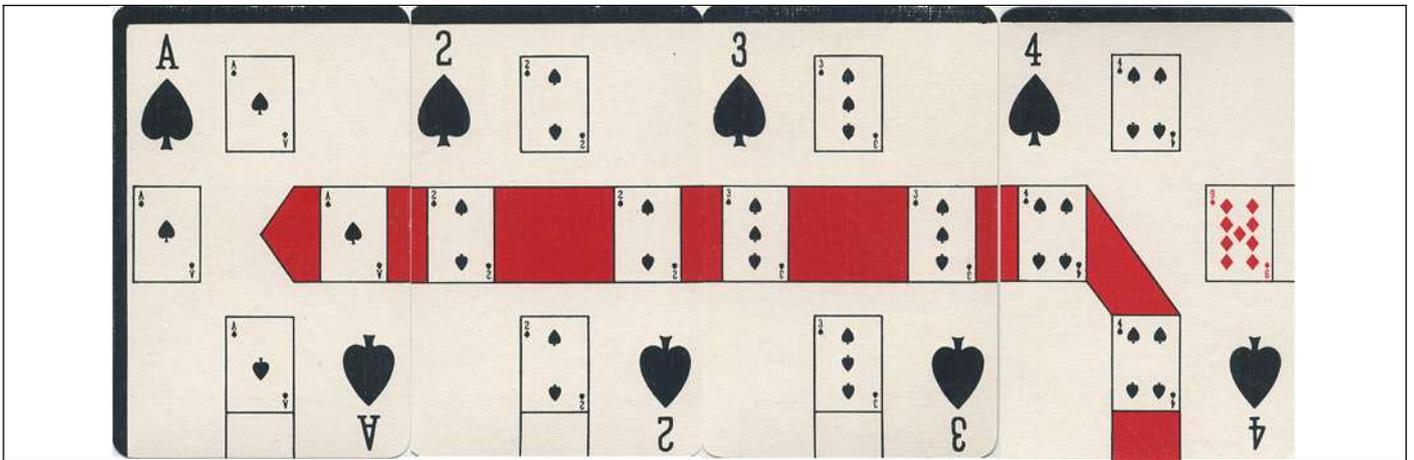
Lincard è stato inventato da John William Wolf e brevettato nel 1937. Probabilmente, a causa della guerra, solo pochi mazzi vennero venduti. Per questo motivo sono disponibili ancora oggi molte confezioni ancora sigillate, con l'incarto del bollo ancora intatto.

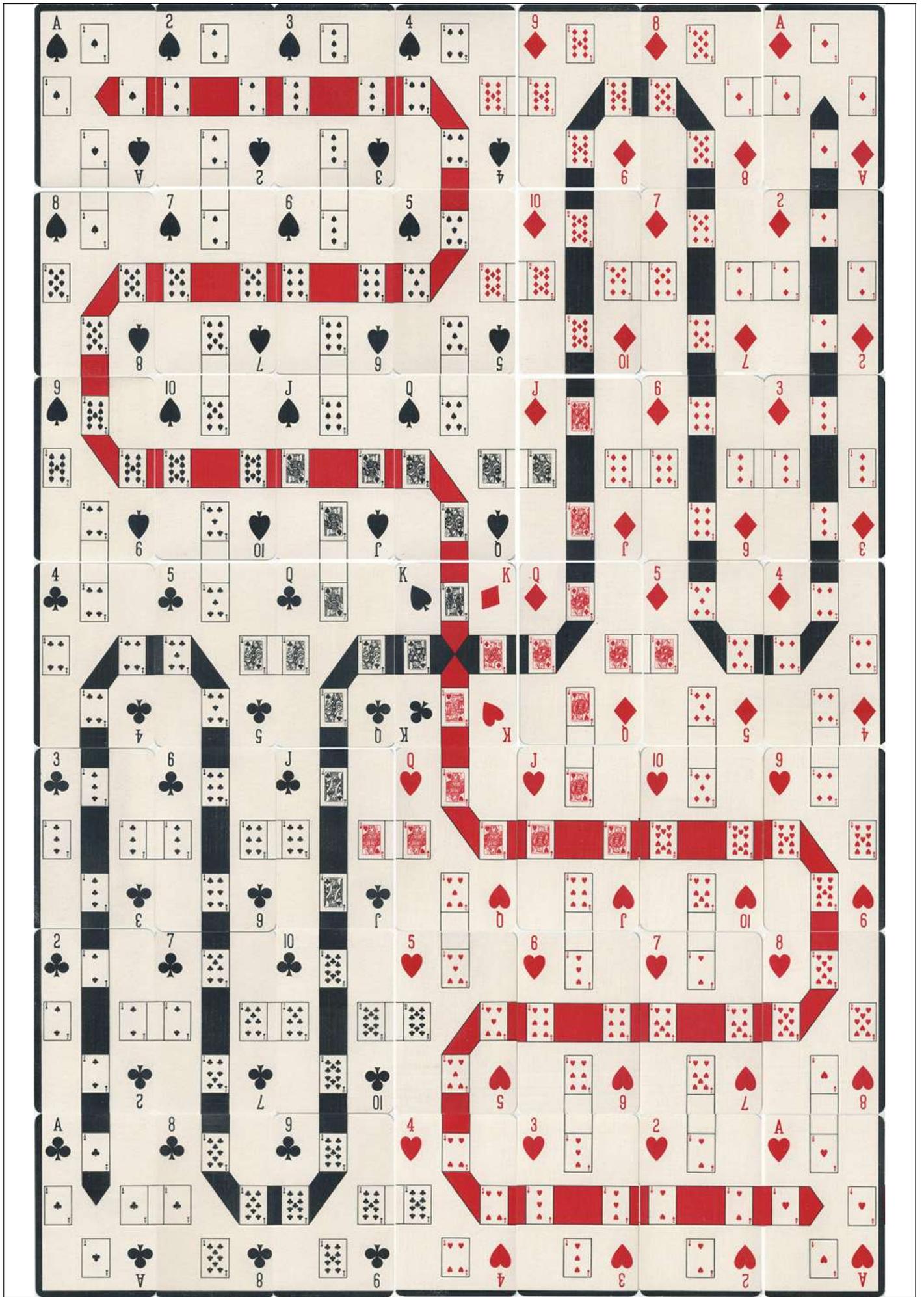
Le carte hanno riproduzioni in miniatura di carte da gioco inglesi standard insieme a una riga in rosso o in nero che permette di disporre le carte nel modo corretto.

Ogni seme ha le carte da A a Q, mentre l'unico K ha tutti i 4 semi.

Il giocatore che possiede questa carta inizia il gioco ponendola sul tavolo. Il giocatore successivo può giocare una carta solo se questa si collega a quelle già giocate fino a completare il tracciato che si vede nell'illustrazione.

Vince chi per primo rimane senza carte. Nel corposo libretto allegato sono spiegati numerosi altri giochi che si possono fare con questo mazzo.





# 2728 - Fabbricante sconosciuto - Cards & dominoes

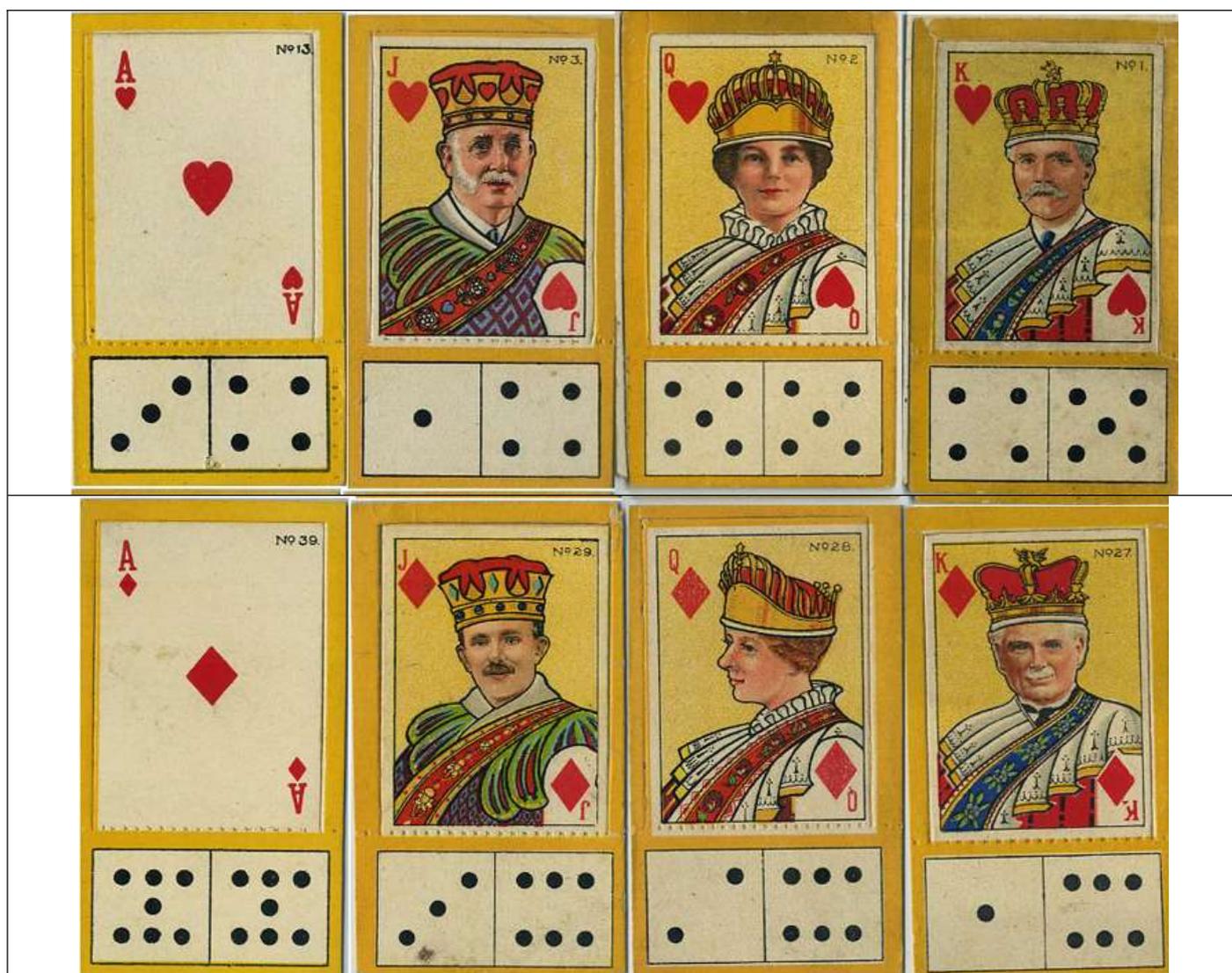
Nome	Playing cards and dominoes
Fabbricante	Sconosciuto
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	52
Anno	1929
Tipo mazzo	Domino
Dimensioni	mm. 68x39

Le singole carte di questo mazzo erano inserite singolarmente nei pacchetti di sigarette Black Cat, distribuite dalla Carreras ltd., perciò non esiste la scatola di questo mazzo.

Le carte sono fustellate in modo che sia possibile dividere la carta dalla tessera del domino.

Le figure sono ritratti in abiti regali, mentre le tessere sono per il gioco *Doppio 8*, un tipo di domino abbastanza anomalo.

Sull'asso di picche il marchio di fabbrica con le lettere J J C.





In alto a destra della carta da gioco l'anomala numerazione, partendo da 1 (K di cuori), 2 e 3 rispettivamente la donna e il jack dello stesso seme.  
 Gli assi portano i numeri 13 (cuori), 26 (fiori), 39 (quadri) e 52 (picche).

## 3585 - Fabbricante sconosciuto - Gioco del 21

Nome	Gioco del 21 in 4 colori
Fabbricante	Sconosciuto
Paese	Francia
Numero carte	88
Anno	Fine 19° secolo
Tipo mazzo	Gioco del 21
Dimensioni	mm. 80x52

Il mazzo “*cartes du 21 en 4 couleurs*” consiste di carte con i numeri da 0 a 21 con sfondo in 4 colori: bianco, giallo, verde e azzurro.

Il gioco era in voga in Francia a fine '800, simile al blackjack moderno.



# 4950 - Fabbricante sconosciuto - Carte per lotteria

Nome	Carte per lotteria
Fabbricante	Sconosciuto
Paese	Gran Bretagna ?
Numero carte	24
Anno	179x
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 97x52

Nella tombola odierna sul tabellone e sulle cartelle dei giocatori troviamo solo numeri, ma in passato si usavano spesso immagini, come nel gioco del *Biribissi*.

La carta estratta a caso faceva sì che venisse premiato il giocatore che aveva posto la sua scommessa sulla figura corrispondente sul tabellone.

Queste carte, risalenti alla fine del XVIII secolo, sono un esempio dei mazzi usati per una lotteria, con splendidi costumi del periodo.



7



8



9



10



13



14



15



16



19



20



21



22



5



6



11



12



17



18



23



24



# 4011 - Fabbricante sconosciuto - Mercedes Benz Sternstunden

Nome	<b>Mercedes Benz Sternstunden</b>
Fabbricante	<b>Sconosciuto per Daimler Chrysler AG</b>
Paese	<b>Germania</b>
Numero carte	<b>52 + 1 presentazione + 1 regole gioco</b>
Anno	<b>2003</b>
Tipo mazzo	<b>Pubblicitario</b>
Dimensioni	<b>mm. 124x84</b>

Il mazzo “Le ore delle stelle Mercedes Benz” è racchiuso in una confezione in metallo con il marchio della Mercedes, presente anche sul retro.

Le 3 punte della stella erano state disegnate da Daimler ad indicare la possibilità di utilizzo dei suoi motori in terra, aria e mare.

Sulle carte sono illustrati i più famosi modelli del gruppo dal 1886, fabbricati da Gottlieb Daimler e Karl Benz, al 2003.

Ogni carta, oltre al modello dell'automobile e alla data di presentazione, porta una breve descrizione, il numero di cilindri, la cilindrata, potenza, la velocità massima e la lunghezza. Ogni giocatore tiene le carte in proprio possesso coperte davanti a se. Ad ogni mano del gioco ognuno scopre la carta superiore; il giocatore con le migliori caratteristiche tecniche vince tutte le carte scoperte. Chi alla fine ha tutte le carte vince.

Il nome Mercedes era quello della figlia dell'importatore delle Daimler in Francia che lo scelse in alternativa alla denominazione ufficiale, troppo lunga e troppo “tedesca”.

Daimler e Benz si riunirono in un'unica società nel 1926, società che prese il nome di Mercedes Benz.

Daimler Motorkutsche 1886



Gottlieb Daimler entwickelte die erste Kutsche ohne Pferd. An ihre Stelle traten Pferdeäulen. Der gemeinsam mit Wilhelm Maybach realisierte kleine, schnelllaufende Benzinmotor leistete 1,1 PS – genug für eine Höchstgeschwindigkeit von etwa 18 km/h.

Zylinder	1
Hubraum	462 cm³
Leistung	1,1 PS
Höchstgeschwindigkeit	18 km/h
Länge	2.530 mm

Benz Patent-Motorwagen 1886



Karl Benz gelang es als Erstem, Motor, Fahrwerk und Karosserie als eine Einheit zu konstruieren. Das Automobil war geboren. 1886 erhielt er für sein dreirädriges Gefährt das Patent. Der Erfolg seiner Erfindung sicherte ihm als einem der Gründerväter einen festen Platz in der Geschichte der Automobilindustrie.

Zylinder	1
Hubraum	954 cm³
Leistung	0,75 PS
Höchstgeschwindigkeit	16 km/h
Länge	2.700 mm

Benz „Velo“ 1894



Der Benz „Velo“ war das erste serienmäßig produzierte Auto der Welt. 1.200 Exemplare wurden von 1894 bis 1901 verkauft – für damalige Verhältnisse bereits eine Serienproduktion. Die meisten, u.a. die Luxusausführung „Velo Comfortable“, wurden nach Frankreich und Großbritannien exportiert.

Zylinder	1
Hubraum	1.045 cm³
Leistung	1,5 PS
Höchstgeschwindigkeit	20 km/h
Länge	2.250 mm

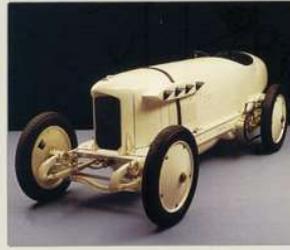
Mercedes-Simplex 40 PS 1902



Emil Jellinek, Daimler-Importeur an der Riviera, orderte 1900 einen „lichten, schnellen und schönen“ Wagen, dem er nach seiner Tochter Mercedes benannte. Der von Wilhelm Maybach konstruierte Mercedes 35 PS war das erste moderne Automobil. Der direkte Nachfolger dieses legendären Wagens ist hier abgebildet.

Zylinder	4
Hubraum	6.785 cm³
Leistung	40 PS
Höchstgeschwindigkeit	80 km/h
Länge	3.655 mm

„Blitzen-Benz“ 1909



Der „Blitzen-Benz“ machte seinem Namen alle Ehre: Er war schneller als alles andere zu Lande, zu Wasser und in der Luft. 1911 fuhr Bob Burman mit 221,1 km/h am Steiner des Blitzen-Benz über den Strand von Daytona Beach in Florida: Langstreckenweltrekord! Der Rekord blieb acht Jahre ungeboren.

Zylinder	4
Hubraum	21.500 cm³
Leistung	200 PS
Höchstgeschwindigkeit	228 km/h
Länge	4.820 mm

Mercedes Grand Prix Rennwagen 1914



Sein 16-Ventil-Motor brachte es auf eine erstaunliche Drehzahl von 3.200/min – über 1.000 Umdrehungen mehr als frühere Motoren. Kein Wunder, dass die Konkurrenz beim Französischen Grand Prix 1914 keine Chance hatte. Mercedes sicherte sich den ersten, zweiten und dritten Platz bei diesem Rennen.

Zylinder	4
Hubraum	4.483 cm³
Leistung	105 PS
Höchstgeschwindigkeit	180 km/h
Länge	4.100 mm

Benz 10/30 PS 1921



Trotz der wirtschaftlichen Krise in Deutschland war der Benz 10/30 PS sehr erfolgreich. 1921 kostete die Limousine 115.000 Reichsmark, 1922 ließ die Inflation den Preis auf 156 Millionen Reichsmark schnellen. Der 10/30 PS zählte zu den beliebtesten Modellen vor der Fusion mit der Daimler Motoren-Gesellschaft.

Zylinder	4
Hubraum	2.640 cm³
Leistung	30 PS
Höchstgeschwindigkeit	78 km/h
Länge	4.300 mm

Mercedes Targa-Florio-Rennwagen 1924



Dieser Mercedes verdankte seinen Sieg beim Targa-Florio Rennen 1924 nicht nur der Kraft des Kompressormotors, sondern auch seiner Farbe. Der traditionell weiße Lack des Mercedes-Rennwagens wurde rot überlackiert, um zu verhindern, dass die italienischen Fans den Wagen mit Steinen bewarfen.

Zylinder	4
Hubraum	1.989 cm³
Leistung	126 PS
Höchstgeschwindigkeit	135 km/h
Länge	3.800 mm

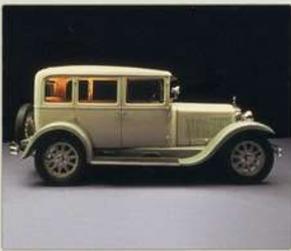
SSK 27/170/225 PS 1928



S, SSK Kürzel, die Rennsportgeschichte schrieben. Sie standen für „Sport“ und „Super Sport Karz“ und bezeichneten kraftvolle Kompressormotoren, die von legendären Rennpiloten wie Rudolf Caracciola in den 20er und 30er Jahren von Sieg zu Sieg gefahren wurden.

Zylinder	6
Hubraum	7.065 cm³
Leistung	225 PS
Höchstgeschwindigkeit	192 km/h
Länge	4.250 mm

10/50 PS 1929



Während man von den großen Kompressormotoren meist nur träumte, waren der 10/50 PS und der 8/38 PS für viele Autofahrer erschwinglich. Kein Wunder, dass diese beliebten Modelle viele Jahre lang die Stützen der Daimler-Benz Produktion waren.

Zylinder	6
Hubraum	2.581 cm³
Leistung	50 PS
Höchstgeschwindigkeit	90 km/h
Länge	4.060 mm

770 „Großer Mercedes“ 1930



Der „Große Mercedes“ ist in jeder Hinsicht ein Wagen der Superlative. Feinsteisen ausgestattet mit allem, was das Herz begehrt, war diese Luxuslimousine nur für die auserwählten erschwinglich. Der japanische Kaiser Hirohito bestellte nicht nur einen, sondern gleich sechs Stück von luxuriösen 770er.

Zylinder	8
Hubraum	7.655 cm³
Leistung	150 PS
Höchstgeschwindigkeit	160 km/h
Länge	5.600 mm

W 25 1934



Am Abend vor dem Eifelrennen 1934 stand das Mercedes-Benz Team vor einem Problem: Der W 25 wog ein kilo zu viel. Um den Regeln zu entsprechen, schäftigten die Mechaniker den Lack mit Sandpapier bis aufs Metall ab. Prompt fuhr der Wagen als Erster durchs Ziel, und die Legende der Silberpfeile war geboren.

Zylinder	8
Hubraum	3.360 cm³
Leistung	354 PS
Höchstgeschwindigkeit	300 km/h
Länge	4.040 mm

500 K Spezial-Roadster 1935



Luxus unter freiem Himmel: Die lange Haube des 500 K Spezial-Roadsters barg einen Kompressormotor der feinsten Art. Nur die Reichen und Schönen konnten sich den Traumwagen damals leisten. Daran hat sich nichts geändert. Heute erzielt der selbstne Ölförder einen Liebhaberpreis von mehreren Millionen US-Dollar.

Zylinder	8
Hubraum	5.018 cm³
Leistung	100 PS
Höchstgeschwindigkeit	160 km/h
Länge	4.800 mm

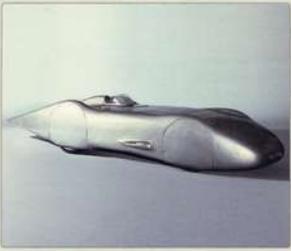
260 D 1936



Der 260 D war der erste Serien-PKW der Welt mit Dieselmotor. Seine Wirtschaftlichkeit und Zuverlässigkeit sind legendär. Fast 2.000 Fahrzeuge wurden bis 1940 verkauft. Der eine oder andere davon ist heute noch unterwegs – mit mehr als einer halben Million Kilometer auf dem Tachometer.

Zylinder	4
Hubraum	2.545 cm³
Leistung	45 PS
Höchstgeschwindigkeit	90 km/h
Länge	4.390 mm

W 125 Rekordwagen 1938



Ging Rudolf Caracciola an den Start, hielt man den Atem an: 1938 fuhr er mit 432,7 km/h im W 125 über die Autobahn Frankfurt-Darmstadt – die höchste Geschwindigkeit, die je auf einer öffentlichen Straße in Europa gemessen wurde. Beachtlich, denn heutige Formel-1-Boliden erreichen „nur“ rund 365 km/h.

Zylinder	12
Hubraum	5.577 cm³
Leistung	736 PS
Höchstgeschwindigkeit	433 km/h
Länge	6.250 mm

170 V Cabriolet A 1936



Mit 40.000 verkauften Wagen avancierte der 170 V zum meistverkauften Mercedes-Benz vor dem Zweiten Weltkrieg. Er half auch, die Automobilproduktion des Unternehmens nach 1945 wieder erfolgreich anzukurbeln. Unter all den verschiedenen Varianten galt das Cabriolet A bereits damals als Barchin.

Zylinder	4
Hubraum	1.697 cm³
Leistung	38 PS
Höchstgeschwindigkeit	108 km/h
Länge	4.270 mm

300 1951



Ein weiterer Meilenstein von Mercedes-Benz: Der 300 war der größte und schnellste Serienwagen seiner Zeit. Viele Filmstars wie Gary Cooper fuhren ihn. Legendar machte ihn allerdings Bundeskanzler Konrad Adenauer, der auf die Limousine schwor. Daher auch der Name „Adenauer Mercedes“.

Zylinder	6
Hubraum	2.996 cm <sup>3</sup>
Leistung	115 PS
Höchstgeschwindigkeit	155 km/h
Länge	4.950 mm

180 D 1954



Der Typ 180 war der erste Mercedes-Benz Serien-PKW mit selbsttragender Karosserie. Die damals hochmoderne Form ohne Trennbretter und separate Kotflügel erinnerte an einen Ponton und sorgte für den Namen „Ponton-Mercedes“. Die hier abgebildete Dieselerosion gilt als nahezu unverwundlich.

Zylinder	4
Hubraum	1.767 cm <sup>3</sup>
Leistung	40 PS
Höchstgeschwindigkeit	126 km/h
Länge	4.460 mm

W 196 Rennwagen 1954



Was für ein Auftakt: Der erste Formel-1-Rennwagen, den Mercedes-Benz nach dem zweiten Weltkrieg baute, besetzte dem Rennsport-Team gleich einen Doppelsieg. Die glücklichen Piloten des W 196 R beim Grand Prix von Frankreich 1954 hießen Juan Manuel Fangio und Karl Kling.

Zylinder	8
Hubraum	2.496 cm <sup>3</sup>
Leistung	256 PS
Höchstgeschwindigkeit	300 km/h
Länge	4.360 mm

300 SL „Flügelträger“ 1954



Der amerikanische Generalimporteur Max Hoffman war von den Rennerfolgen des Flügelträgers so angetan, dass er in Stuttgart für den Bau eines Serienfahrzeugs warb. Sein Wunsch wurde erfüllt. Der 300 SL war damals das schönste Serienmodell. Heute zählt er noch immer zu den begehrtesten Autos der Welt.

Zylinder	6
Hubraum	2.996 cm <sup>3</sup>
Leistung	215 PS
Höchstgeschwindigkeit	260 km/h
Länge	4.520 mm

190 SL 1955



Der 190 SL wurde zwar nicht durch Rennerfolge berühmt, dafür glänzte dieser Stern jedoch umso heller in der Filmwelt. Dieser elegante Roadster durfte 1956 neben Grace Kelly und Frank Sinatra sogar eine Hauptrolle in dem Hollywood-Klassiker „Die oberen Zehntausend“ („High Society“) spielen.

Zylinder	4
Hubraum	1.897 cm <sup>3</sup>
Leistung	105 PS
Höchstgeschwindigkeit	180 km/h
Länge	4.290 mm

300 SLR 1955



Was aussieht wie ein Segel, entpuppte sich als eine geschickte Krenn-Konstruktion, die vom Cockpit aus bedient werden konnte. Die technische Überlegenheit des Wagens und das Geschick von Stirling Moss verhalfen Mercedes-Benz zu Siegen bei der Mille Miglia, der Tourist Trophy und der Targa Florio.

Zylinder	8
Hubraum	2.982 cm <sup>3</sup>
Leistung	310 PS
Höchstgeschwindigkeit	300 km/h
Länge	4.300 mm

220 Sb 1959



Die W111-Serie leitete eine neue Ära ein: Unter der Regie von Béla Barényi gewann in den 50er Jahren die passive Sicherheit groß an Bedeutung. Der 220 Sb erhielt eine Sicherheitszelle sowie Knautschzonen. Berühmt wurde er allerdings durch seine spitzen Peilstöße – weshalb man ihn auch „Heckfusse“ nannte.

Zylinder	6
Hubraum	2.195 cm <sup>3</sup>
Leistung	95 PS
Höchstgeschwindigkeit	155 km/h
Länge	4.875 mm

230 SL 1963



Dieser Roadster verdankt die unverwechselbare Form seines Hardtops Béla Barényi, dem Sicherheitspionier von Mercedes-Benz. Das an einen asiatischen Tempel erinnernde, nach innen gewölbte Dach bot bei einem Überslag besonderen Schutz. Und gab dem 230 SL nebenbei den Spitznamen „Pagode“.

Zylinder	6
Hubraum	2.306 cm <sup>3</sup>
Leistung	150 PS
Höchstgeschwindigkeit	200 km/h
Länge	4.285 mm

350 SL 1971



Der 1971 erschienene 350 SL war ein völlig neu konzipierter Wagen mit innovativen Sicherheitssystemen. Auch dieser Mercedes ist ein echter Star geworden: Der SL 350 erlangte Unverwundlichkeit in „American Gigolo“ von 1981, als Richard Gere mit ihm durch Los Angeles fuhr.

Zylinder	8
Hubraum	3.499 cm <sup>3</sup>
Leistung	200 PS
Höchstgeschwindigkeit	210 km/h
Länge	4.390 mm

350 SEL 1973



1972 ist das Geburtsjahr einer neuen Luxus-Baureihe, der S-Klasse. Sie gilt nach wie vor als Vorreiter in Sachen Technik. 1978 feierte das Anti-Blockier-System ABS in einer S-Klasse Premiere. Ein technischer Meilenstein, der heute in fast jedem Wagen zur Selbstverständlichkeit gehört.

Zylinder	8
Hubraum	3.499 cm <sup>3</sup>
Leistung	200 PS
Höchstgeschwindigkeit	205 km/h
Länge	5.060 mm

240 TD 1977



Das erste T-Modell von Mercedes-Benz war gespickt mit allem, was die Limousine bot, und verfügte zudem über jede Menge Stauraum. Die Kombis erfreuten sich schnell großer Beliebtheit. Was vielleicht auch an der zeitgenössischen Auswahl an Lacken lag: Zur breiten Farbpalette gehörte neben Grün auch Orange.

Zylinder	4
Hubraum	2.399 cm <sup>3</sup>
Leistung	72 PS
Höchstgeschwindigkeit	138 km/h
Länge	4.725 mm

500 SEL 1979



Oberklasse im wahrsten Sinne des Wortes: Die S-Klasse Baureihe W 126 verband Tradition mit moderner Technik wie kaum ein anderes Auto seiner Zeit. Mit rund 800.000 verkauften Fahrzeugen innerhalb von 12 Jahren erwies sich diese Typenreihe als eines der beliebtesten Modelle der Premiumklasse.

Zylinder	8
Hubraum	4.973 cm <sup>3</sup>
Leistung	240 PS
Höchstgeschwindigkeit	225 km/h
Länge	5.135 mm

250 SE Coupé 1965



Schon bei seiner Premiere schwärmte man von der eleganten Form des Dachs, der gewölbten Heckhaube und der graziösen C-Säule – kurz: Der 250 SE stand ganz in der Tradition atemberaubender Mercedes-Benz Coupés. Er gehört auch heute noch zu den begehrtesten Klassikern mit dem Stern.

Zylinder	6
Hubraum	2.496 cm <sup>3</sup>
Leistung	150 PS
Höchstgeschwindigkeit	190 km/h
Länge	4.880 mm

600 Pullman-Landaulet 1965



Was hatten der Papst und die Beatles gemeinsam? Eine Leidenschaft für den 600. Er war ein technisches Meisterwerk mit einem kraftvollsten V8-Motor. Nur 2.677 Exemplare wurden gebaut. 1999 kürte ein britisches Magazin den 600 zum „Besten Luxuswagen aller Zeiten“.

Zylinder	8
Hubraum	6.332 cm <sup>3</sup>
Leistung	250 PS
Höchstgeschwindigkeit	205 km/h
Länge	6.240 mm

200 1968



Der „Strichachter“, so genannt nach seinem Erscheinungsjahr 1968, ist ein Vorläufer der heutigen E-Klasse. Der 200 war das Einstiegsmodell der Mercedes-Benz PKW-Palette und eins von sechs Modellen der erfolgreichen „Strichachter“-Baureihe, von der bis 1976 insgesamt 1,8 Millionen Fahrzeuge entstanden.

Zylinder	4
Hubraum	1.988 cm <sup>3</sup>
Leistung	95 PS
Höchstgeschwindigkeit	160 km/h
Länge	4.680 mm

C 111 1970



Nicht mal Blankeschecks konnten die Stuttgarter davon überzeugen, diesen einzigartigen Wagen mit dem kraftvollen Wankelmotor als Serienfahrzeug zu produzieren. Er blieb ein raffineses Versuchsdior. Mit einem Dieselmotor ausgerüstet, stellte er 1976 13 Geschwindigkeitsweltrekorde auf.

Zylinder	(Scheiben) 4
Hubraum	(Äquivalent) 2.400 cm <sup>3</sup>
Leistung	350 PS
Höchstgeschwindigkeit	300 km/h
Länge	4.440 mm

190 E 2.3-16

1983



Aufgrund seiner kompakten Maße wurde der Mercedes-Benz 190 schnell als „Baby-Benz“ bezeichnet. Der Motor des 190 E 2.3-16 war jedoch alles andere als niedriglich. 1983 stellten drei Fahrzeuge einen Weltrekord auf: Sie legten 50.000 km mit einem Durchschnittstempo von 247 km/h zurück.

Zylinder	4
Hubraum	2.299 cm <sup>3</sup>
Leistung	185 PS
Höchstgeschwindigkeit	261 km/h
Länge	4.430 mm

300 CE

1987



Das 300 CE Coupé der W124-Serie zeichnete sich durch den Einsatz neuer, leichter Materialien aus. Seine technischen Innovationen waren in schillerlosem Design verpackt. Darunter der einräumige Regenwischer. Er wischte 80% der Windschutzscheibe und sorgte damit für eine wesentlich verbesserte Sicht.

Zylinder	6
Hubraum	2.962 cm <sup>3</sup>
Leistung	190 PS
Höchstgeschwindigkeit	225 km/h
Länge	4.655 mm

500 SL

1989



Auch dieser SL erwies sich als Publikumslobling. Er wurde über 12 Jahre lang produziert. Bereits bei seiner Einführung glänzte er mit vielen überraschenden Ideen. Der im Normalfall unsichtbare automatische Überrollbügel wurde im Notfall innerhalb von 0,3 Sekunden aktiviert. Eine Weltneuheit!

Zylinder	8
Hubraum	4.973 cm <sup>3</sup>
Leistung	326 PS
Höchstgeschwindigkeit	250 km/h
Länge	4.470 mm

E 50 AMG

1996



Im Form eroberte die Herren, die intelligente Technik ist ein Charakter. Die E-Klasse führte die ovalen Doppelscheinwerfer ein, die heute so typisch für viele Mercedes-Benz Modelle sind. Und jede Menge komfortable Extras, darunter der Regensensor, der die Scheibenwischer aktiviert, sobald die ersten Regentropfen fallen.

Zylinder	8
Hubraum	4.973 cm <sup>3</sup>
Leistung	347 PS
Höchstgeschwindigkeit	250 km/h
Länge	4.795 mm

A 160

1998



Keine 3,6 Meter lang und doch voller neuer Ideen. Die A-Klasse bringt nicht nur fünf Passagiere unter, ihr Innenraum ist auch besonders variabel. Das Sandwich-Konzept mit doppeltem Fahrgestell hinter Platz für einen neu konzipierten Motor und erhöht so die Sicherheit – und die Sitzposition.

Zylinder	4
Hubraum	1.598 cm <sup>3</sup>
Leistung	102 PS
Höchstgeschwindigkeit	180 km/h
Länge	3.575 mm

CLK 320 Cabriolet

1998



Die Fortsetzung einer langen Tradition eleganter Cabriolets. Damit alle vier Passagiere die Fahrt gleichsam genießen können, dachten sich die Techniker u.a. EASY ENTRY aus: Für einen bequemen Einstieg in den Fond fährt der vordere Sitz automatisch erst nach vorn und dann wieder in die Ursprungsposition zurück.

Zylinder	6
Hubraum	3.199 cm <sup>3</sup>
Leistung	218 PS
Höchstgeschwindigkeit	236 km/h
Länge	4.567 mm

S 500

1998



Der Sitz massiert den Rücken, die Elektronik hält den Abstand zum vorausfahrenden Fahrzeug ein. Solche Feinessen beschriften der S-Klasse höchste Auszeichnungen von Fachzeitschriften. Und dank PRE-SAFE kam die S-Klasse des Jahres 2003 sogar Gefahrensituationen frühzeitig erkennen und entsprechend reagieren.

Zylinder	8
Hubraum	4.996 cm <sup>3</sup>
Leistung	306 PS
Höchstgeschwindigkeit	250 km/h
Länge	5.038 mm

G 320 Cabrio

1999



Seit der Premiere 1979 wird bei der G-Klasse immer noch viel von Hand gefertigt. Und obwohl der robuste Off-Roader permanent verfeinert wurde, blieb eines nahezu gleich: sein unverwundbares Design. In welchem Gelände man sich auch befindet, die markante Form der G-Klasse zieht die Blicke auf sich.

Zylinder	6
Hubraum	3.199 cm <sup>3</sup>
Leistung	215 PS
Höchstgeschwindigkeit	173 km/h
Länge	4.257 mm

West McLaren Mercedes MP4-14

1999



Rudolf Caracciola, Hermann Lang und Juan Manuel Fangio hatten es bereits vorgehakt, Mika Häkkinen setzte die große Tradition der Silberpfeile fort: 1999 verteidigte der „fliegende Finne“ den Formel-1-Weltmeistertitel erfolgreich mit fünf Grand-Preis-Siegen.

Zylinder	10
Hubraum	2.998 cm <sup>3</sup>
Leistung	800 PS
Höchstgeschwindigkeit	360 km/h
Länge	4.550 mm

ML 320

2000



Wer sagt, dass Schlamm und Eleganz nicht zusammenpassen? Die M-Klasse kombiniert den Komfort einer Limousine mit der Leistung eines Off-Roaders. Erstmals in einem Auto wurden herkömmliche Differentialsperren durch das Elektronische Traktions-System ETS mit permanentem Allradantrieb ersetzt.

Zylinder	6
Hubraum	3.199 cm <sup>3</sup>
Leistung	218 PS
Höchstgeschwindigkeit	195 km/h
Länge	4.587 mm

E 320 CDI T-Modell

2000



Das E-Klasse T-Modell war der geräumigste Kombi in der Produktpalette von Mercedes-Benz. Selbst als Packesel erwies sich der T als besonders agil. Denn dank dem CDI-Dieselmotor mit Common-Rail-Technik entwickelte der E 320 CDI eine Dynamik, von der viele kleinere und sportlichere Wagen nur träumen konnten.

Zylinder	6
Hubraum	3.226 cm <sup>3</sup>
Leistung	197 PS
Höchstgeschwindigkeit	227 km/h
Länge	4.839 mm

SLK 230 KOMPRESSION

2000



Als der SLK 1996 dem Asphalt erblickt, kürten ihn italienische Autojournalisten zum schönsten Auto der Welt. Eine Auszeichnung ist auch das Variodach. In nur 25 Sekunden öffnet sich das Dach per Elektrohydraulik, um sauber gefaltet im Kofferraum des sportigen Roadsters zu verschwinden.

Zylinder	4
Hubraum	2.295 cm <sup>3</sup>
Leistung	197 PS
Höchstgeschwindigkeit	240 km/h
Länge	3.995 mm

C 320

2000



Der „Baby-Benz“ ist erwachsen geworden. Dieser kompakte Mercedes kann sich durchaus in der Chêrletage blicken lassen. Was er vor allem dem flippigen Ausstattungspaket zu verdanken hat. Es steckt voller Komfort und Sicherheitssysteme, die man gewöhnlich nur in der Oberklasse findet.

Zylinder	6
Hubraum	3.199 cm <sup>3</sup>
Leistung	218 PS
Höchstgeschwindigkeit	245 km/h
Länge	4.526 mm

C 220 CDI Sportcoupé

2001



Energie pur: Das sportliche Design wurde hier mit einem kraftvollen CDI Dieselmotor gepaart. Passend dazu lassen sich die Gänge auf Wunsch per SEQUENTRONIC am Lenkrad betätigen. Dahinter steckt ein 6-Gang-Schaltgetriebe, dessen Technik wir direkt aus dem Formel-1-Rennsport übernommen haben.

Zylinder	4
Hubraum	2.148 cm <sup>3</sup>
Leistung	143 PS
Höchstgeschwindigkeit	220 km/h
Länge	4.343 mm

CLK-DTM

2001



Klaus Ludwig und Bernd Schneider gewannen von 1992 bis 1998 auf Mercedes-Benz insgesamt fünf Mal den Meisterschaftstitel der DTM, ITC und FIA GT. Bei der Einführung der neuen DTM im Jahr 2000 sicherte sich Bernd Schneider den Pokal, um ihn im folgenden Jahr am Steuer des CLK-DTM zu verteidigen.

Zylinder	8
Hubraum	4.000 cm <sup>3</sup>
Leistung	450 PS
Höchstgeschwindigkeit	300 km/h
Länge	4.690 mm

C 320 T-Modell

2001



Ein Design-Meisterstück: Dieser moderne Klassiker versteht es, eine dynamische Form mit praktischen Details zu kombinieren. Doch damit nicht genug: Selbst voll beladen und mit fünf Passagieren an Bord, mutet das T-Modell in seinem Fahrverhalten eher an wie ein Sportwagen denn ein Kombi.

Zylinder	6
Hubraum	3.199 cm <sup>3</sup>
Leistung	218 PS
Höchstgeschwindigkeit	242 km/h
Länge	4.541 mm

CL 600

2002



Stiller Luxus ist das Markenzeichen der CL-Klasse. Außen gibt sie sich fein und elegant, während im Innenraum an nichts gespart wurde. Jede Fahrt damit ist ein Traum. Dafür sorgen der luxuriöse Innenraum, ein eigenes konzipiertes aktives Federungssystem und – seit 2002 – der kraftstrotzende V12-Biturbo-Motor des CL 600.

Zylinder	12
Hubraum	5.513 cm <sup>3</sup>
Leistung	500 PS
Höchstgeschwindigkeit	250 km/h
Länge	4.993 mm

SL 55 AMG

2002



Der SL ist der Roadster der Superlative: In nur 16 Sekunden verschwindet das Dach, in weniger als 4,7 Sekunden beschleunigt der V8-Motor auf 100 km/h. Im SL feierte auch Sensotronic Brake Control SBC™ Weltprimäre – eine mildernde Bremse, die den Anhalteweg entscheidend verkürzen kann.

Zylinder	8
Hubraum	5.439 cm <sup>3</sup>
Leistung	476 PS
Höchstgeschwindigkeit	250 km/h
Länge	4.531 mm

CLK 320 Cabriolet

2003



Die Geschichte von Mercedes-Benz wird mit dem neuen CLK 320 Cabriolet um einen weiteren Meilenstein bereichert. Denn hier verbindet sich aufregendes Cabriolet-Design mit dem Komfort eines echten Vierrädrers. Ein Rückfang, der auch durch seine kraftvolle Fahrdynamik begeistert.

Zylinder	6
Hubraum	3.199 cm <sup>3</sup>
Leistung	218 PS
Höchstgeschwindigkeit	241 km/h
Länge	4.638 mm

E 500

2002



Die E-Klasse Jahrgang 2002 spricht Kopf und Herz zugleich an. Eine elegante Linienführung und revolutionäre Designdetails verbinden sich mit Technik vom Feinsten. Dazu gehören die breite Motorpalette mit dem 5-Liter-V8 an der Spitze und ein fahrdynamischer Sitz, der in Kurven für besten Seitenhalt sorgt.

Zylinder	8
Hubraum	4.966 cm <sup>3</sup>
Leistung	306 PS
Höchstgeschwindigkeit	250 km/h
Länge	4.815 mm

Mercedes-Benz Sternstunden

Seit Karl Benz 1886 das Automobil erfand, ist eine Leidenschaft bei uns ungebrochen: Autos zu bauen, die in Design und Technik wegweisend sind. Diese Leidenschaft finden Sie auch im Kartenspiel Sternstunden. Jede Karte zeigt einen ganz besonderen Stern am Mercedes-Benz Firmament – und meist auch einen Meilenstein der Automobilgeschichte.

Die Sternstunden enthalten Daten, Fakten und die ein oder andere Anekdote. Es ist also in jeder Hinsicht ein unterhaltsames Kartenspiel. Und eines Tages vielleicht sogar ein wertvolles Sammlerstück.

Hinweis

Staatliche Daten und Fakten werden nach bestem Wissen recherchiert. Fehler/Cherchen kann jedoch keine Verantwortung für eventuelle Schäden oder Verluste, die aus Fehlern resultieren, übernehmen. Alle Rechte vorbehalten. Die Herstellung von Text und Bildern ist ganz oder teilweise mit der schriftlichen Zustimmung des Herausgebers gestattet. © DaimlerChrysler AG, 2003. Staatliche hier abgebildeten Markenzeichen unterliegen dem Markenrecht der DaimlerChrysler AG. DaimlerChrysler AG, CEM/EM 00 00/9/02

Mercedes-Benz Sternstunden

Spielregeln

Sternstunden ist für eine beliebige Anzahl Spieler gedacht. Die Karten werden gemischt und verdeckt ausgelegt. Die Spieler legen ihre Karten in einem Stapel verdeckt vor sich hin und nehmen die oberste Karte in die Hand.

Der Spieler zur Linken des Kartengebers beginnt und legt aus den technischen Angaben auf seiner obersten Karte eine Zeile vor, z. B. „Hubraum: 3.600 cm<sup>3</sup>“.

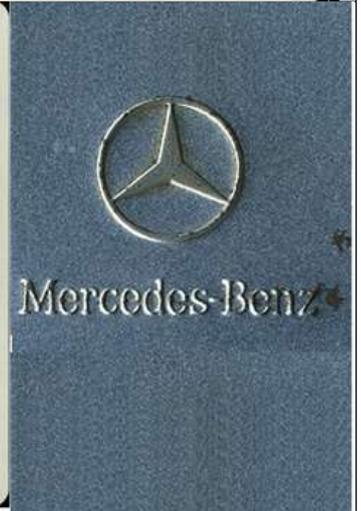
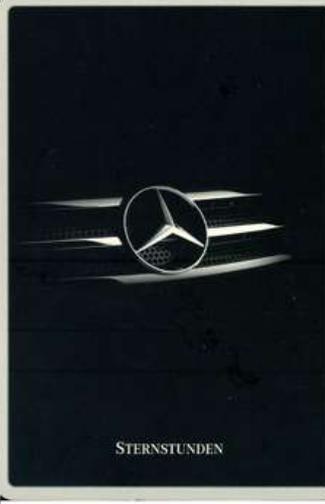
Die anderen Spieler lesen nacheinander die betreffende Angabe auf ihrer obersten Karte vor. Der Spieler mit den besten bzw. höchsten technischen Daten gewinnt die Runde und erhält die oberste Karte der anderen Spieler. Der Gewinner legt die Karten unter den eigenen Stapel. Er darf dann eine Zeile auf der nächsten aufgenommenen Karte seines Stapels vorlesen.

Falls zwei oder mehr Karten für die betreffende Angabe den gleichen Wert zeigen oder keine Angaben vorhanden sind, werden alle aufgenommenen Karten in die Mitte gelegt. Der gleiche Spieler führt am Zug und nimmt eine neue Karte von seinem Stapel auf. Der Gewinner dieser Runde erhält auch die in der Mitte abgelegten Karten.

Der Benz Patent-Motorwagen ist die Star-Karte. Aber nur wer mit ihr die Runde eröffnet, darf sie als Trumpf spielen und entscheidet damit den Stich für sich. Ansonsten verliert sie ihre Ausnahmestellung und wird als normale Karte gespielt. Gewonnen hat, wer zum Schluss alle Karten hat.

Tipps

Wer sich mit Mercedes-Benz Wagen bereits auskennt, hat's leicht. Wer z. B. einen Sportwagen in der Hand hält, weiß, dass man mit der Höchstgeschwindigkeit eher gewinnt als mit der Länge des Wagens.



# 3237 - Fabbricante sconosciuto - Il gioco dei paladini

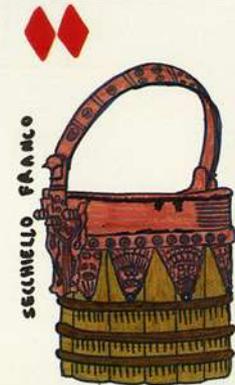
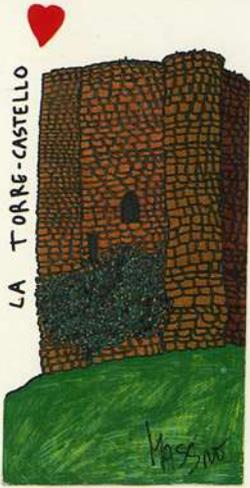
Nome	Il gioco dei paladini
Fabbricante	Sconosciuto
Paese	Italia
Numero carte	40
Anno	1984
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 89x61

Mazzo stampato a scopo pubblicitario pubblicitario per una ditta di distribuzione prodotti per pulizia, la Comprer s.r.l. di Zola Predosa (BO).

Per ogni seme ci sono re, regina, cavallo, fante, consigliere, torre, asso, due, tre e quattro.

Allegato al mazzo un foglietto con la spiegazione dei disegni sulle carte e le istruzioni per il gioco.





### IL GIOCO DEI PALADINI

Per sapere il meccanismo o il sistema del gioco, occorre conoscere certe regole della Briscola, che tutti o quasi conoscono. Ma vediamole:

La Briscola è un gioco di carte di origine italiana, che si gioca con un mazzo di 40 carte delle quali:

10 di bastoni (italiane) o di fiori (francesi)

10 di spade (italiane) o di picche (francesi)

10 di denari (italiane) o di quadri (francesi)

10 di coppe (italiane) o di cuori (francesi) in due o quattro giocatori. Si danno tre carte per volta, poi se ne scopre una che è la Briscola alla quale si sovrappone il resto del mazzo coperto; tutte le carte della stessa semenza della Briscola, sono Briscole e vincono qualsiasi carta di qualsiasi valore degli altri semi.

Per il conteggio: l'Asso conta 11 punti, il Tre conta 10 punti, il Re conta 4 punti, il Cavallo (italiano) o la Donna (francese) 3 punti, il Fante 2 punti.

Chi fa almeno 61 punti ha vinto.



#### Differenze dal gioco della Briscola

- 1) Il Re, che nella Briscola valgono 4 punti e sono meno importanti sia del Tre che dell'Asso, nel gioco dei Paladini sono al primo posto e valgono 13 punti; inoltre Carlo Magno (Re di Cuori) vince sul Re di Quadri anche quando quest'ultimo è Briscola. Orlando (Re di fiori) vince sul Re di Picche anche quando quest'ultimo è Briscola. Questi due personaggi comandano dunque il gioco, sono quindi due super-Re. Ne consegue che esiste secondo il colore della Briscola, rosso o nero, una Super-Briscola, che comanda il gioco con doppio potere: il potere sul colore.
  - 2) Dopo di loro comandano i due Re Turpino e Marsilio e valgono anch'essi 13 punti.
  - 3) La Torre che nella Briscola non esiste, qui vale 12 punti ed è seconda soltanto ai Re, anche minori, Turpino e Marsilio.
  - 4) L'Asso che piglia tutto nella Briscola, viene solo al quarto posto pur valendo sempre 11 punti.
  - 5) Il Tre pur valendo sempre 10 punti viene al 5° posto.
  - 6) La Regina che esiste solo nei semi francesi, mentre è sostituita dal cavallo in quelli italiani, viene al sesto posto e vale 5 punti.
  - 7) Il Consigliere, che nella Briscola non esiste, qui vale 4 punti e viene al settimo posto.
  - 8) Il Cavallo: vale 3 punti come nella Briscola e viene all'ottavo posto.
  - 9) Il Fante vale due punti come nella Briscola e chiude al nono posto.
- Rimangono nell'ordine il Quattro e il Due i quali possono prendere, quando sono Briscola, come nella Briscola, a chi Briscola non ha.
- Ho cercato di interpretare in chiave medioevale questa scala gerarchica, vale a dire: prima il Re, poi le sue fortezze (Torre), poi le sue armi (Asso e Tre), poi la Regina con i suoi poteri femminili, poi il Consigliere, con la sua influenza, poi il Cavallo (la cavalleria), poi il Fante, il soldato appiedato.



SEMI e SCACCHI



Massno



LANCIA



SCUDO



Massno

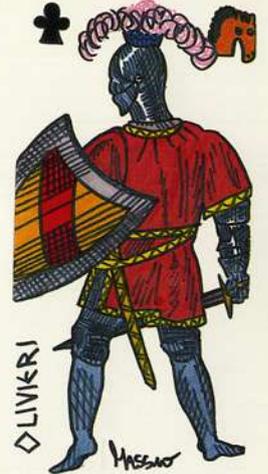
ANSELS



Massno



LIVIERI



Massno



MAMES CONSIGLIERE



Massno



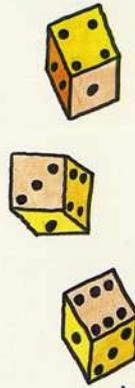
AUDE



Massno



DADI



Massno



LIFANTE



Massno



LA TORRE - CASTELLO



Massno



ORLANDO



Massno

Baligant Cavallo di picche	3
Califfo Fante di picche	2
Preziosa Quattro di picche	—
Elmo arabo Due di picche	—

Concludo spiegando perché nel Gioco dei Paladini ho preferito i più recenti semi francesi (cuori, quadri, fiori e picche), a quelli più remoti e classici (bastoni, coppe, denari e spade) per francesizzarli e quindi internazionalizzarli; come per il poker che si gioca in tutto il mondo con i semi francesi.



ELMO ARABO



Massno



PREZIOSA



Massno

CALIFFO

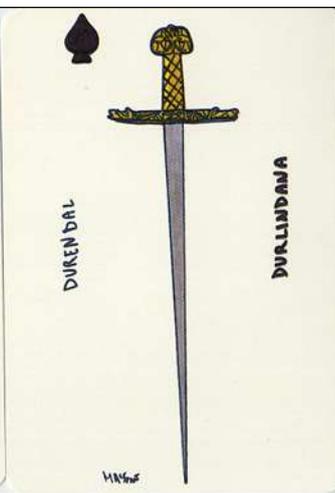
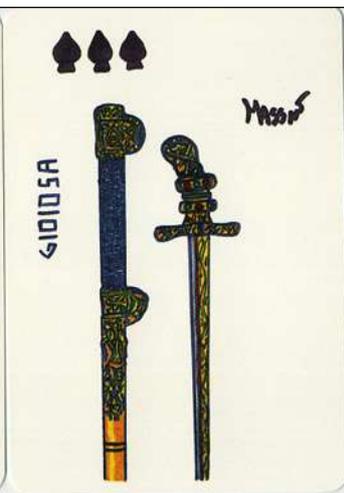


Massno

BALIGANT



Massno



	vale	per un		
	punti	totale		
1) Il Re	13	52	Turpino Re di quadri	13
2) La Torre Castello	12	48	La Torre castello di quadri	12
3) L'Asso	11	44	Capsella di S. Stefano Asso di quadri	11
4) Il Tre	10	40	Reliquario Tre di quadri	10
5) La Regina	5	20	Berta Regina di quadri	5
6) Il Consigliere	4	16	Riccardo Consigliere di quadri	4
7) Il Cavallo	3	12	Gallieri Cavallo di quadri	3
8) Il Fante	2	8	Thierry Fante di quadri	2
			Elmo di bronzo Quattro di quadri	—
			Secchiello franco Due di quadri	—
			Orlando Re di Fiori (super-re)	13
			La Torre Castello di fiori	12
			Olifante Asso di fiori	11
			Dadi Tre di fiori	10
			Aude Regina di fiori	5
			Naimis Consigliere di fiori	4
			Olivieri Cavallo di fiori	3
			Anseis Fante di fiori	2
			Lancia e scudo Quattro di fiori	—
			Semi e scacchi Due di fiori	—
			Marsilio Re di picche	13
			La Torre castello di picche	12
			Durendal Asso di picche	11
			Gioiosa Tre di picche	10
			Bramimonde Regina di picche	5
			Biancandrino Consigliere di picche	4

Totale 240

Chi fa almeno 121 punti ha vinto.

Elenco delle 40 carte del gioco dei paladini

# 4101 - Fabbricante sconosciuto - Amerikansk Intelligens Spil

Nome	Quiz - Amerikansk Intelligens Spil
Fabbricante	Sconosciuto
Paese	Danimarca
Numero carte	52
Anno	194x
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 90x60

Il mazzo “Quiz - Gioco americano intelligente” è pubblicizzato sulla confezione come “*I USA alle Tidens mest populære Spørgespil*” (negli USA il gioco di carte più popolare di tutti i tempi) e “*Et morsomt Spil der fremmer Viden og hurtig Tankegang*” (un gioco divertente che promuove la conoscenza e la rapidità di pensiero).

Ogni carta porta domande in 3 colori diversi. Per esempio: *Spids Redskab* (strumento appuntito), *Bank eller Sparekasse* (banca o cassa di Risparmio), *Kvindelig Beskæftigelse* (impiego femminile) o: *Noget haardt* (qualcosa di difficile), *Kendt Kirkens Mand* (famoso uomo di chiesa), *Latinsk Ord* (parola latina).

Il gioco consiste nel scegliere un colore e poi girare una carta. Il giocatore deve elencare il massimo numero di nomi che rispondono alla domanda del colore scelto.





# 3725 - Fabbricante sconosciuto - Jeu du cheval blanc

Nome	<b>Jeu du cheval blanc</b>
Fabbricante	<b>Sconosciuto</b>
Paese	<b>Francia</b>
Numero carte	<b>5</b>
Anno	<b>Fine 19° secolo</b>
Tipo mazzo	<b>Cheval blanc</b>
Dimensioni	<b>mm. 171x126</b>

Questo gioco apparso intorno al 1810 in Austria è diventato un gioco di successo in molti paesi europei, sotto il nome di "gioco del cavallo bianco" o "la campana e il martello" ... (*cloche e marteau* in francese, *glocke und hammer* in tedesco e *bell & hammer* in inglese).

Il gioco comprende 5 grandi carte: il cavallo bianco, la campana, il martello, la campana e il martello insieme e infine la dogana.

Una sesta carta extra porta le regole del gioco.

Inoltre nella confezione si trovano 8 dadi incisi su un solo lato (con i numeri da 1 a 6, la campana e il martello) un piccolo martello e i gettoni per il gioco.





## JEU DU CHEVAL BLANC



Ce jeu est composé de 5 cartons de diverses figures. Celui qui a le carton de la Douane jette les dés à son tour comme les autres, mais il ne se sert de son carton que quand il ne reste que 21 jetons. Le nombre des joueurs ne peut être au-dessous de 3 et l'on forme une poule. Les cartons seront misés et adjugés au plus offrant et dernier enchérisseur. Chaque joueur pourra acheter un ou plusieurs cartons, et celui qui achètera le carton portant la Douane, jettera les dés le premier. Les cartons portant la Douane et le Cheval ne seront point sujets à payer, ce dernier ne reçoit jamais qu'un jeton à la fois. Si les dés tournent tous blancs, excepté la Cloche ou le Marteau, celui qui aura l'un de ces cartons payera un jeton au carton portant le Cheval, mais si les dés Cloche et Marteau tournent à la fois, tandis que les autres dés seront blancs, celui qui aura le carton portant ces deux signes, payera un jeton à celui qui aura le Cheval. Si le sort des points et que la Cloche et le Marteau restent blancs, chacun des points vaudra un jeton; ils seront pris dans la poule et payés à celui qui aura joué. Si les dés Cloche ou Marteau tournent, celui qui aura l'un ou l'autre des cartons recevra de la poule autant de jetons qu'il sera sorti de points; si les dés Cloche et Marteau tournent à la fois, celui qui aura ce carton recevra de même son paiement de la poule, c'est-à-dire autant qu'il sera sorti de points.

Lorsqu'il ne restera plus à la poule que vingt-et-un jetons, celui qui aura le carton portant la Douane, ne pourra plus jeter les dés. Si les dés montrent vingt-et-un, ces vingt-et-un seront payés à celui qui a joué, si les dés Cloche et Marteau sont restés blancs; mais s'ils ont tournés, on suivra les règles énoncées ci-dessus, et la partie sera terminée. Mais il se pourra qu'il reste à la poule moins de jetons que les dés ne montrent de points, alors le joueur devra payer au carton de la Douane autant de jetons qu'il aura amené de points, de plus, en déduisant toujours le nombre de jetons restant à la poule; par exemple, s'il ne reste que deux jetons à la poule, et que les dés amènent six, le joueur payera à la Douane quatre jetons si les dés Cloche et Marteau sont restés blancs.

Mais si les dés montrent six, et qu'en outre, ou le dé Cloche, ou le dé Marteau, ou tous les deux ensemble tournent, celui qui aura les cartons portant les signes qui se seront montrés, payera à la Douane quatre, soustrayant les deux jetons qui restent à la poule; le jeu continuera ainsi jusqu'à ce qu'enfin il vienne à sortir le même nombre de points qu'il reste de jetons à la poule, et alors la partie sera terminée.

# 4207 - Fabbricante sconosciuto - Erotic Kama Sutra

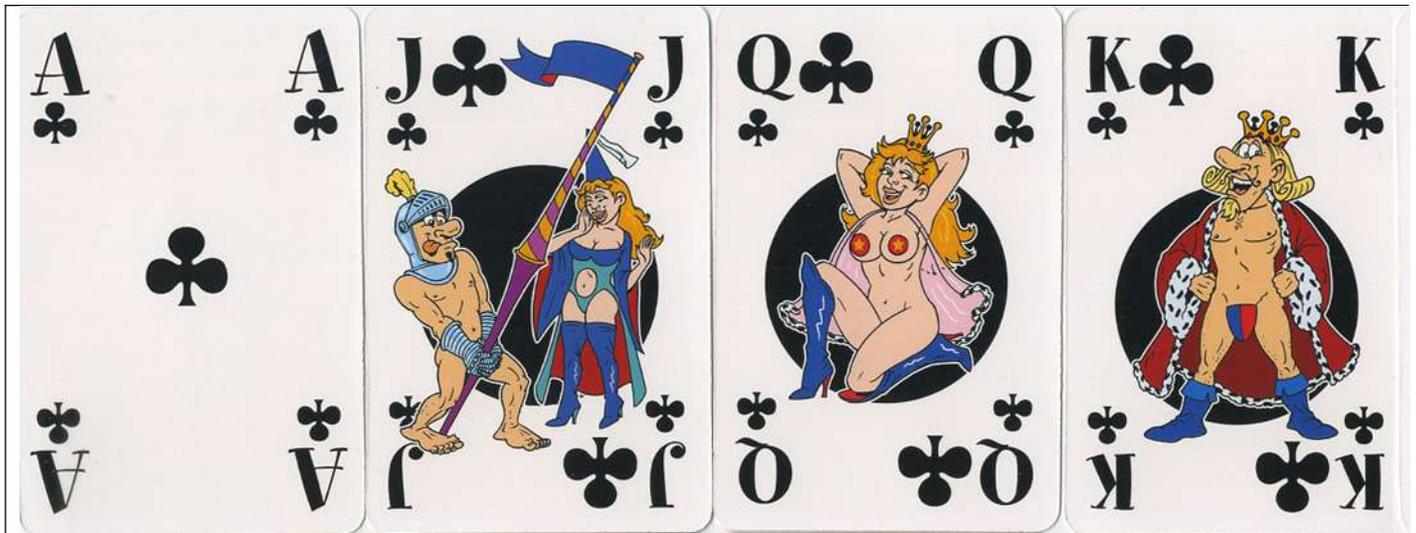
Nome	<b>Erotic Kama Sutra</b>
Fabbricante	<b>Sconosciuto</b>
Paese	<b>Francia</b>
Numero carte	<b>52 + 38 con penitenze</b>
Anno	
Tipo mazzo	
Dimensioni	<b>mm. 88x57</b>

Il mazzo presenta disegni molto simili al successivo (4490).

Le figure sono uguali in tutti i semi cambia solo il cerchio sullo sfondo che ha il colore, rosso o nero, del seme.

Sono inserite nel mazzo 38 carte extra con la descrizione della penitenza da compiere in alcune fasi del gioco.





Enfilez 3 vêtements.

Échangez vos vêtements  
avec le joueur qui en  
porte le plus.

Vous avez 2 minutes  
pour mimer le plus de  
positions possibles du  
Kama-Sutra avec le joueur  
à votre droite.  
(au minimum 5) .

**EROTIC  
KAMA SUTRA**

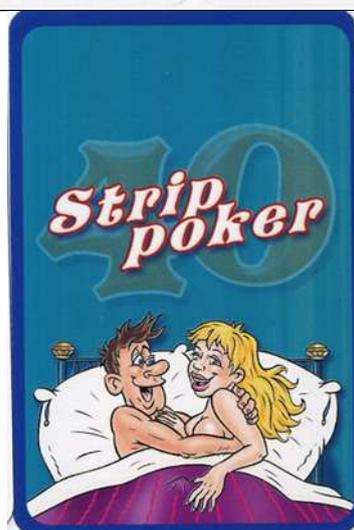
# 4490 - Fabbricante sconosciuto - 40 Strip poker

Nome	40 Strip poker
Fabbricante	Sconosciuto
Paese	Francia ?
Numero carte	52
Anno	
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 88x57

Il mazzo presenta disegni molto simili al precedente (4207)

Le figure sono uguali in tutti i semi cambia solo il cerchio sullo sfondo che ha il colore, rosso o nero, del seme. Sui vessilli della lancia del fante il numero 40.





# 2006 - Fabbricante sconosciuto - Gioco dei 100 poeti

Nome	Gioco dei 100 poeti - Hyakunin issu - Uta karuta
Fabbricante	Sconosciuto ristampa Heraclio Fournier
Paese	Spagna - originale Giappone
Numero carte	60/200
Anno	2004 originale 1750 circa
Tipo mazzo	Hyakunin issu
Dimensioni	mm. 74x51

Il mazzo è la riproduzione (60 carte sulle 200 del mazzo completo) di un mazzo giapponese del 1750 circa, conservato al museo Fournier di Vitoria.

Vedi descrizione mazzo 0163 per notizie gioco.



後正通照  
 天は風雪此  
 風雪  
 風雪  
 風雪  
 風雪  
 風雪  
 風雪  
 風雪  
 風雪  
 風雪

中納言兼輔  
 中納言兼輔  
 中納言兼輔  
 中納言兼輔  
 中納言兼輔  
 中納言兼輔  
 中納言兼輔  
 中納言兼輔  
 中納言兼輔  
 中納言兼輔

紀貫之  
 紀貫之  
 紀貫之  
 紀貫之  
 紀貫之  
 紀貫之  
 紀貫之  
 紀貫之  
 紀貫之  
 紀貫之

石川  
 石川  
 石川  
 石川  
 石川  
 石川  
 石川  
 石川  
 石川  
 石川

春道列樹  
 春道列樹  
 春道列樹  
 春道列樹  
 春道列樹  
 春道列樹  
 春道列樹  
 春道列樹  
 春道列樹  
 春道列樹

大納言公任  
 大納言公任  
 大納言公任  
 大納言公任  
 大納言公任  
 大納言公任  
 大納言公任  
 大納言公任  
 大納言公任  
 大納言公任

後中納言兼輔  
 後中納言兼輔  
 後中納言兼輔  
 後中納言兼輔  
 後中納言兼輔  
 後中納言兼輔  
 後中納言兼輔  
 後中納言兼輔  
 後中納言兼輔  
 後中納言兼輔

藤原  
 藤原  
 藤原  
 藤原  
 藤原  
 藤原  
 藤原  
 藤原  
 藤原  
 藤原

大納言公任  
 大納言公任  
 大納言公任  
 大納言公任  
 大納言公任  
 大納言公任  
 大納言公任  
 大納言公任  
 大納言公任  
 大納言公任

中納言兼輔  
 中納言兼輔  
 中納言兼輔  
 中納言兼輔  
 中納言兼輔  
 中納言兼輔  
 中納言兼輔  
 中納言兼輔  
 中納言兼輔  
 中納言兼輔

後中納言兼輔  
 後中納言兼輔  
 後中納言兼輔  
 後中納言兼輔  
 後中納言兼輔  
 後中納言兼輔  
 後中納言兼輔  
 後中納言兼輔  
 後中納言兼輔  
 後中納言兼輔

女房朝康  
 女房朝康  
 女房朝康  
 女房朝康  
 女房朝康  
 女房朝康  
 女房朝康  
 女房朝康  
 女房朝康  
 女房朝康

入道前大臣大納言  
 入道前大臣大納言  
 入道前大臣大納言  
 入道前大臣大納言  
 入道前大臣大納言  
 入道前大臣大納言  
 入道前大臣大納言  
 入道前大臣大納言  
 入道前大臣大納言  
 入道前大臣大納言

後中納言兼輔  
 後中納言兼輔  
 後中納言兼輔  
 後中納言兼輔  
 後中納言兼輔  
 後中納言兼輔  
 後中納言兼輔  
 後中納言兼輔  
 後中納言兼輔  
 後中納言兼輔

冬議堂  
 冬議堂  
 冬議堂  
 冬議堂  
 冬議堂  
 冬議堂  
 冬議堂  
 冬議堂  
 冬議堂  
 冬議堂

陽成院  
 陽成院  
 陽成院  
 陽成院  
 陽成院  
 陽成院  
 陽成院  
 陽成院  
 陽成院  
 陽成院





あ  
あ  
あ  
あ

あ  
あ  
あ  
あ

あ  
あ  
あ  
あ

あ  
あ  
あ  
あ

あ  
あ  
あ  
あ

あ  
あ  
あ  
あ

あ  
あ  
あ  
あ

あ  
あ  
あ  
あ






Arabako Foru Aldundia      Diputación Foral de Álava

Esta baraja, impresa el año 2004, es una reproducción de la original que se encuentra en los fondos del MUSEO "FOURNIER" DE NAIPES DE ÁLAVA, propiedad de la Excm. Diputación Foral de Álava, sito en Vitoria-Gasteiz (España).

Karta-sorta hau, 2004an inprimatua, ARABAKO "FOURNIER" KARTA MUSEOko funtsetan dagoen jatorrizko baten kopia da. Museoa Arabako Foru Aldundiaren da eta Vitoria-Gasteiz (Espainia) dago.

Questo mazzo di carte, stampato nell'anno 2004, è una riproduzione dell'originale che si trova nella collezione del MUSEO DELLE CARTE DA GIOCO "FOURNIER" DI ALAVA, proprietà della Excm. Diputación Foral de Álava, che si trova a Vitoria-Gasteiz (Spagna).

- Mazzo di carte Hyakunin issu uta karuta. Giappone, XVIII secolo (1750 ca.)
- Kartenspiel Hyakunin issu uta karuta. Japan, 18. Jahrhundert (gegen 1750)
- Baralho Hyakunin issu uta karuta. Japão, século XVIII (por volta de 1750)

# 1601 - Fabbricante sconosciuto - Gioco dei 100 poeti

Nome	Gioco dei 100 poeti - Hyakunin issu - Uta karuta
Fabbricante	Sconosciuto
Paese	Giappone ?
Numero carte	200
Anno	
Tipo mazzo	Hyakunin issu
Dimensioni	mm. 75x53

Questa edizione del gioco è su fogli di cartoncino non tagliati di gruppi di 8 carte.

Sui retri delle carte con il poema c'è la traduzione in inglese dei versi.

Questo fa supporre che questa versione fosse destinata ai turisti o ai militari alleati che occuparono il Giappone fino al 1951.

Vedi descrizione mazzo 0163 per notizie gioco.



元良親王  
わびぬれば今  
はた同じ  
難波なる  
身をつくしても  
逢はむとぞ思ふ

柿本人麿  
あしひきの山鳥の  
尾のしだり  
尾の  
長々し夜を  
ひとりかも寝む

中納言行平  
立ち列れいなばの  
山の峯に  
生ふる  
まつとし聞かば  
今歸りこむ

源俊賴朝臣  
うかりける  
人を初瀬の  
山おろし  
はげしかれとは  
祈らぬものを

良運法師  
林しきに宿を立ち  
出でて  
ながむれば  
いづこも同じ  
秋の夕暮

大納言公任  
瀧の音は絶えて  
久しく  
なりぬれど  
名こそ流れて  
なほ聞えけれ

皇太后宮大夫俊成  
世の中よ道こそ  
なけれ思ひ  
入る  
山の奥にも  
鹿ぞ鳴くなる

入道前太政大臣  
花さそふあらしの  
庭の  
雪ならで  
ふりゆくものは  
わが身なりけり

小野小町  
花の色はうつ  
りにけりな  
いたづらに  
わが身世にふる  
ながめせしまに

赤染衛門  
やすらはで寝なまし  
ものを小夜  
更けて  
傾くまでの  
月を見しかな

結子内親王家紀伊  
音に聞く  
高師の濱の  
あだ浪は  
かけじや袖の  
ぬれもこそすれ

持統天皇  
春過ぎて夏來に  
けらし  
白妙の  
衣ほすてふ  
天の香具山

鎌倉右大臣  
世の中は常にも  
がもな  
清く  
海士の小舟の  
綱手かなしも

平兼盛  
しのぶれど色に  
出でにけり  
わが想は  
物や思ふと  
人の問ふまで

順徳院  
百教や古き軒  
端の  
しのぶにも  
なほあまりある  
昔なりけり

三條院  
心にもあら  
でうき世に  
ながらへば  
戀ひしかるべき  
夜半の月かな

文屋朝康  
白露に風の吹き  
しく秋の  
野は  
貫きとめぬ  
玉ぞ散りける

源宗于朝臣  
山里は冬ぞ  
淋しさ  
まさりける  
人目も草も  
かれぬと思へば

惠慶法師  
八重葎しげれる  
宿の  
さびしきに  
人こそ見えね  
秋は来にけり

藤原實賢朝臣  
かくとだにそや  
はいぶさの  
さしも草  
さしも知らじな  
燃ゆる思ひを

權中納言定家  
來ぬ人を  
松帆の浦の  
夕なぎに  
焼くやも鹽の  
身もこがれつつ

大納言經信  
夕されば  
門田の  
稻葉おとづれて  
蘆のまるやに  
秋風ぞ吹く

藤原教行朝臣  
住の江の岸による  
波よる  
さへや  
夢のかよひ路  
人目よくらむ

山部 赤人  
田子の浦にうち  
出でて見れ  
ば白妙の  
富士の高嶺に  
雪はふりつつ

紀友則  
ひさかたの光  
のどけき  
春の日に  
しづ心なく  
花の散るらむ

中納言兼輔  
みかの原わきて  
流るる  
いづみ川  
いつみきとてか  
戀しがるらむ

清原元輔  
裂りきなかたみに  
袖をしぼり  
つつ  
末の松山  
波こそさじとは

俊惠法師  
夜もすがら物思ふ  
頃は明け  
やらで  
関のひまさへ  
つれなかりけり

道因法師  
思ひわびて  
さても命は  
あるものを  
憂きに堪へぬは  
涙なりけり

能因法師  
嵐ふく  
三室の山の  
もみち乗は  
龍田の川の  
綿なりけり

参議等  
浅茅生の小野の  
簀原しの  
ふれど  
あまりてなどか  
人の戀ひしき

後徳大寺左大臣  
ほととぎす鳴きつる  
方をながむ  
れば  
ただ有明の  
月ぞのこれる

小式部内侍  
大江山  
いく野の道  
の遠ければ  
まだふみも見えず  
天の橋立

清少納言  
夜をこめて鳥の  
そらねは  
はかるども  
世に逢坂の  
關はゆるさじ

皇嘉門院列當  
難波江の蘆の  
かりねの  
一夜故  
身をつくしてや  
戀ひわたるべき

右近  
忘らるる身をば  
思はず  
誓ひてし  
人の命の  
惜しくもあるかな

同防内侍  
春の夜の夢  
ばかりなる  
手枕に  
かひなく立たむ  
名こそ惜しけれ

儀同三司母  
忘れじの  
行末までは  
難ければ  
けふを限りの  
命ともがな

伊勢大輔  
いにしへの  
奈良の都の  
八重櫻  
今日九重に  
匂ひぬるかな

般若門院大輔  
見せばやな  
雄島の聲の  
袖だにも  
濡れにぞ濡れし  
色は變らず

士生忠見  
戀ひすてふわが  
名はまだき  
立ちにけり  
人知れずこそ  
思ひそめしか

前中納言匡房  
高砂の  
尾上の櫻  
咲きにけり  
外山の霞  
立たずもあらなむ

曾根好忠  
由良のどを  
渡る舟人  
かちを絶え  
行く方も知らぬ  
戀の道かな

貞信公  
小倉山菜の  
もみち葉  
心あらば  
今一度の  
みゆき待たなむ

在原業平朝臣  
ちはやぶる神代も  
聞かず  
龍田川  
からくれなるに  
水くくるとは

藤原道信朝臣  
明けぬれば暮るる  
ものとは知り  
ながら  
なほ恨めしき  
朝ぼらけかな

藤原義孝  
君がため  
惜しから  
ざりし命さへ  
長くもがなと  
思ひけるかな

安倍仲麻呂  
天の原ふり  
さけ見れ  
は春日なる  
三笠の山に  
出でし月かも

前大僧正 慈圓  
おほけなく  
うき世の民に  
おほふかな  
わが立つ袖に  
墨染の袖

管 家  
このたびはぬさも  
とりあへず  
手向山  
紅葉の錦  
神のまにまに

權中納言 定頼  
朝ぼらけ 宇治の  
川森絶え  
だえに  
あらはれ 渡る  
せぜの綱代木

藤原興風  
誰をかも知る  
人にせむ  
高砂の  
松も昔の  
友ならなくに

文屋 康秀  
吹くからに 秋の  
草木のしを  
るれば  
むべ山風を  
あらしといふらむ

後鳥羽院  
人もをし人も  
うらめしあ  
ぢきなく  
世を思ふ故に  
もの思ふ身は

大中臣能宣朝臣  
みかき守衛士の  
焚く火の  
夜は燃え  
盡は消えつつ  
物をこそ思へ

後京極攝政前太政大臣  
きりぎりすなくや  
霜夜のさむ  
しろに  
衣かたしき  
ひとりかも寝む

源 重之  
風をいたみ岩うつ  
浪のおのれ  
のみ  
くだけでものを  
思ふ頃かな

輝 丸  
これやこの行くも  
歸るも  
別れては  
知るも知らぬも  
逢坂の關

藤原清輔朝臣  
ながらへばまた  
この頃やしの  
ばれむ  
うしと見し世ぞ  
今は想ひしき

藤原基俊  
契りおきし  
させもが露  
を命にて  
あはれ今年の  
秋もいぬめり

参議 雅經  
み吉野の山の  
秋風さ夜  
ふけて  
ふる里寒く  
衣うつなり

坂上 是則  
朝ぼらけ有明の  
月と見る  
までに  
吉野の里に  
降れる白雪

西行法師  
なげけとて  
月やは物を  
思はする  
かこら顔なる  
わが涙かな

春道 列樹  
山川に風の  
かけたる  
しがらみは  
流れもあへぬ  
紅葉なりけり

天智天皇  
秋の田のかりほ  
の庵の苦  
をあらみ  
わが衣手は  
露に濡れつつ

凡河内躬恒  
心あてに折らばや  
折らむ  
初霜の  
置きまどはせる  
白菊の花

中納言敦忠  
あひ見ての後の  
心にくら  
ぶれば  
昔は物を  
思はざりけり

僧正遍昭  
天つ風雲のかよ  
ひ路吹き  
どちよ  
少女の姿  
しばしとどめむ

中納言家持  
かさ、きの  
渡せる橋に  
おく霜の  
白きを見れば  
夜ぞふけにける

紀貫之  
人はいさ心も  
知らず  
ふる里は  
花ぞ昔の  
香に匂ひける

三條右大臣  
名にしおはば  
逢坂山の  
さわかつら  
人にしられて  
くるよしもがな

左京大夫道雅  
今はただ思ひ  
絶えなむと  
ばかりを  
人つてならで  
いふよしもがな

素性法師  
今来むといひし  
ばかりに  
長月の  
有明の月を  
待ち出でつるかな

大江千里  
月見ればちちに  
物こそ  
悲しけれ  
わが身ひとつの  
秋にはあらねど

清原深養父  
夏の夜はまだ宵  
ながら明け  
ぬるを  
雲のいつこに  
月宿るらむ

法性寺入道前  
關白太政大臣  
わたの原  
潜ざいでて  
見れば又方の  
雲にまがふ沖つ白波

前大僧正行尊  
もろどもに  
あはれと  
思へ山櫻  
花より外に  
知る人もなし

從二位家隆  
風そよぐならの  
小川の  
夕暮は  
みそぎそ夏の  
しるしなりける

春撰法師  
わが庵は都の  
辰巳しかぞ  
住む  
世をうら山と  
人はいふなり

中納言朝忠  
あふことの絶えて  
しなくば  
なかなか  
人をも身をも  
恨みざらまし





# 4410 - Fabbricante sconosciuto - Gioco dei 100 poeti

Nome	Gioco dei 100 poeti - Hyakunin isshu - Uta karuta
Fabbricante	Sconosciuto
Paese	Giappone
Numero carte	4
Anno	XVII secolo
Tipo mazzo	Hyakunin isshu
Dimensioni	mm. 220x150

Si tratta di 4 stampe su carta di riso con xilografie di Shimokoube Shūsui stampate in Giappone nella prefettura di Ōsaka-Sakai-shi durante il 17° secolo, sotto la dinastia Tokugawa (1603-1868).

Secondo le notizie fornitemi da amici collezionisti i poeti sono 7. **Abe no Nakamaro** diplomatico in servizio durante la dinastia Tang (698-770) - **8 Kisen Hōshi** il monaco Kisen - **9 Ono no Komachi** donna al servizio di 3 imperatori (il 54° Ninmyo, Montoku e Seiwa) (9° secolo) - **10 Semimaru** (seconda metà del 9° secolo, periodo del 60° imperatore Daigo).





Stampe di questo tipo con i 100 poeti e i loro poemi sono nate come volumi di poesie e divenute nel tempo le carte da gioco ancora oggi popolari in Giappone.

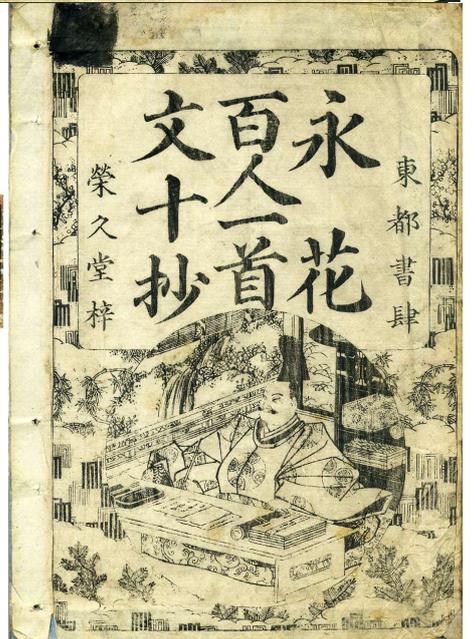
# 4768 - Fabbricante sconosciuto - Gioco dei 100 poeti

Nome	Gioco dei 100 poeti - Hyakunin isshu - Uta karuta
Fabbricante	Sconosciuto
Paese	Giappone
Numero carte	5
Anno	XVII secolo
Tipo mazzo	Hyakunin isshu
Dimensioni	mm. 250x175 e mm. 220x150

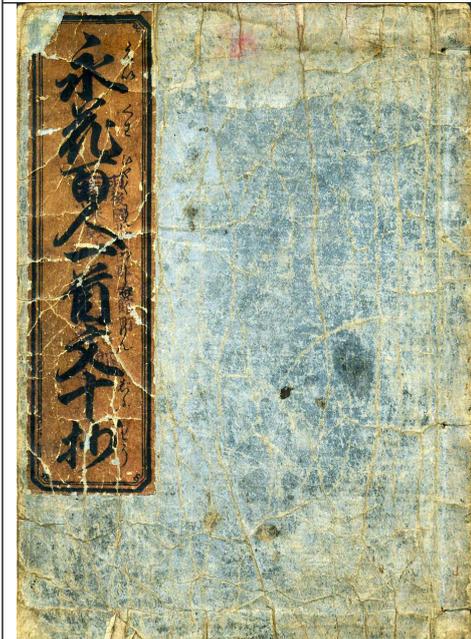
Si tratta di 5 stampe su carta di riso tratte da un libretto dal titolo *Cento persone a Yongyuan cantano una canzone alla volta*. 10 copie stampate dalla libreria Dongdu.

Queste le notizie che sono riuscito a trovare.





Cento persone a Yonguan cantano una canzone alla volta



# Domande e risposte

Un filone di giochi, molto popolare tra la fine del 19° secolo e la metà del 20°, è quello con domande e risposte.

Questi mazzi avevano carte di due colori diversi, un gruppo con le domande che un uomo poneva a una donna, il secondo con le risposte.

Al tempo era considerato un gioco molto divertente, ma i mazzi di questo tipo meno recenti oggi sono totalmente incomprensibili.

Probabilmente le pudiche fanciulle dell'epoca arrossivano davanti a certe domande e si sentivano audaci nel dare risposte che oggi appaiono ingenue o addirittura senza senso.

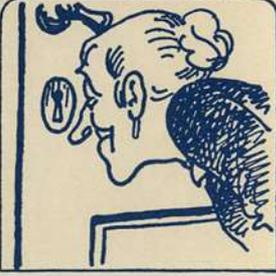
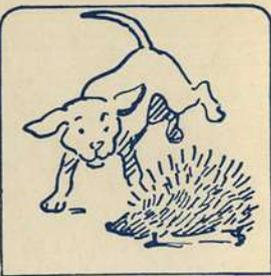
In Italia questo tipo di carte era detto Tibido, do a te in latino.

# 4105 - C E S - Spørgsmaal og Svar

Nome	Spørgsmaal og Svar 30
Fabbricante	C E S
Paese	Danimarca
Numero carte	34
Anno	194x
Tipo mazzo	Domande e risposte
Dimensioni	mm. 93x62

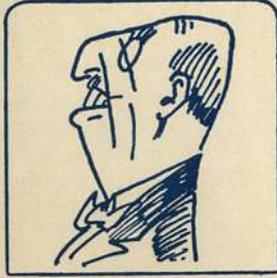
Il mazzo "Domande e risposte" è composto, come dice il titolo, da carte con domande (*Spørgsmaal*) e con risposte (*Svar*) da abbinare a caso.

Per esempio una domanda: *Du ser saa glad ud, hard u faaet Lov at være længe oppe i Aften?* (sembri così felice, hai avuto il permesso di stare alzato fino a tardi stasera?) e una risposta *Hvor ser De sød og kære ud, naar De spørger om saadan noget!* (come sembri dolce e sfacciato quando chiedi una cosa del genere!).

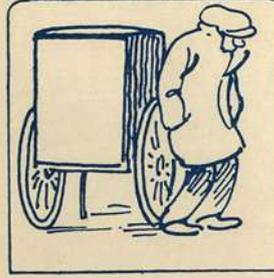
 <p>Svar: De gør mig virkelig ganske flov!</p>	 <p>Svar: Spørg hellere min Bedstemoder, hun er godt med trods sin Alder!</p>	 <p>Svar: Hvor ser De sød og kære ud, naar De spørger om saadan noget!</p>	 <p>Svar: Nu kan det snart være nok, Højstærrede!</p>
 <p>Svar: Nej! Nu bliver De for nærgaaende!</p>	 <p>Svar: Det taler vi om, naar vi er alene!</p>	 <p>Svar: Naa da! Du er nok ikke saa lidt nysgerrig!</p>	 <p>Svar: Pas Dem selv, Næsvist!</p>



Spørgsmaal:  
Stikker De i Grunden  
videre dybt?



Spørgsmaal:  
Synes De bedre om ham  
end om mig?



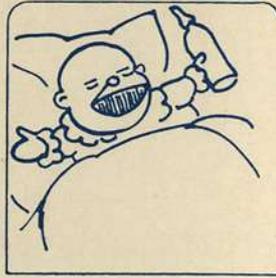
Spørgsmaal:  
Er det sandt, at De privat  
har en Pølsevogn?



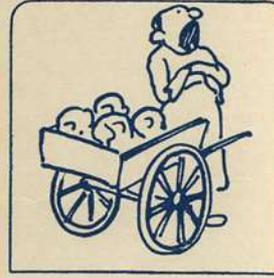
Spørgsmaal:  
Hår du Højtaler, eller  
kan du selv?



Spørgsmaal:  
Er du og din Skrædder  
Uvenner for Tiden?



Spørgsmaal:  
Du ser saa glad ud, har  
du faaet Lov at være læn-  
ge oppe i Aften?



Spørgsmaal:  
Er det sandt, at du skal  
aabne en Forretning med  
fyldte Hvidkaalshoveder?



Spørgsmaal:  
Har De ikke en hen-  
rivende Bas?



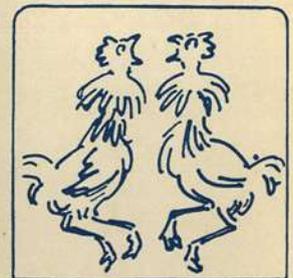
Svar:  
Du har vist ondt i Haaret  
min Ven!



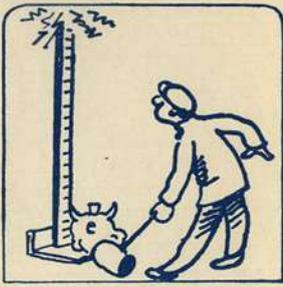
Svar:  
Vent til vi gaar hjem,  
saa skal du faa Svar!



Svar:  
En Tosse kan spørge om  
mere end ti Vise kan be-  
svare, ved De nok!



Svar:  
De er lidt indbildsk  
min Kære!



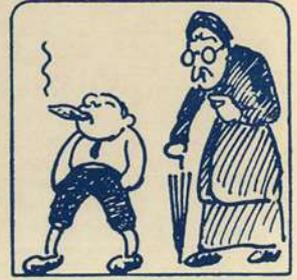
Svar:  
Smaa Slag, min Ven, du er lovlig rask paa det!



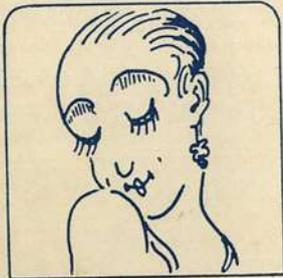
Svar:  
De har vist en Ræv bag Øret!



Svar:  
De er vist ikke vant til at komme i godt Selskab!



Svar:  
Det kan du spørge min Gamle om!



Spørgsmaal:  
Hvorfor rødmer De, naar jeg ser paa Dem?



Spørgsmaal:  
Skal vi gaa i Biografen sammen paa Søndag!



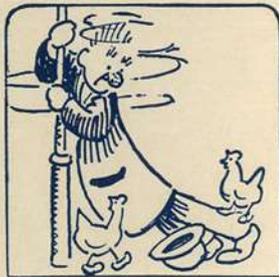
Spørgsmaal:  
Har De ikke haft et Mesterskab i Boksning?



Spørgsmaal:  
Er det sandt, at du har opfundet Krudtet?



Spørgsmaal:  
Er det sandt, at du tit sidder før i Skolen?



Spørgsmaal:  
Gaar De ikke lidt vel tit ud paa Sold?



Spørgsmaal:  
Hvad synes De om en Maaneskinstur med mig?



Spørgsmaal:  
Skal det være os to?



Svar:  
Spørg om noget sødt, saa skal De faa Svar!



Svar:  
Ti stille!

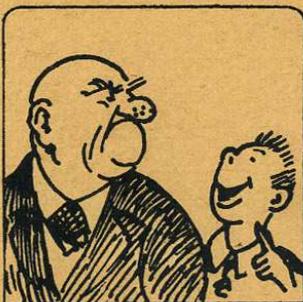
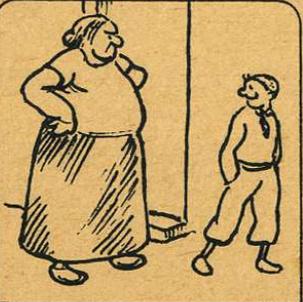
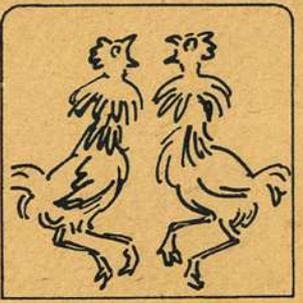
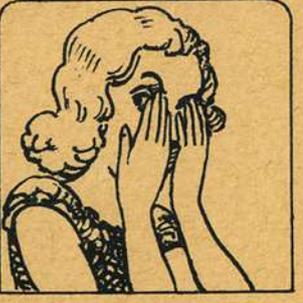


# 4103 - C E S - Spørgsmaal og Svar

Nome	Spørgsmål og Svar - Ny Udgave med Billedkort - Daske Spil 30
Fabbricante	C E S
Paese	Danimarca
Numero carte	40
Anno	195x
Tipo mazzo	Domande e risposte
Dimensioni	mm. 95x58

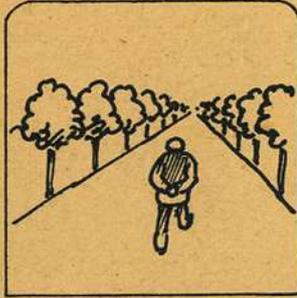
Questo mazzo è una versione probabilmente successiva di una decina d'anni del mazzo precedente, stampata in diverso colore, con dimensioni lievemente diverse e con l'aggiunta di alcune carte.

Disegni e testi sono ancora quelli, per esempio la signora chiede al medico che la sta visitando *Stikker De i Grunden videre dybt?* (scavi davvero a fondo?)

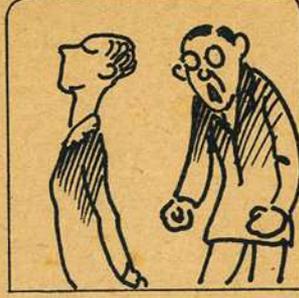
 <p>Spørgsmaal: Har De ikke en henrivende Bas?</p>	 <p>Spørgsmaal: Er det sandt, at De farver Deres Haar?</p>	 <p>Spørgsmaal: Er det sandt, at De skal aflægge Prøve ved Balletten?</p>	 <p>Spørgsmaal: Har du Højtaler, eller kan du selv?</p>
 <p>Svar: De er lidt indbildsk min Kære!</p>	 <p>Svar: De gør mig virkelig ganske flov!</p>	 <p>Svar: Det si'er du ikke!</p>	 <p>Svar: Spørg hellere min Bedstemoder, hun er godt med trods sin Alder!</p>



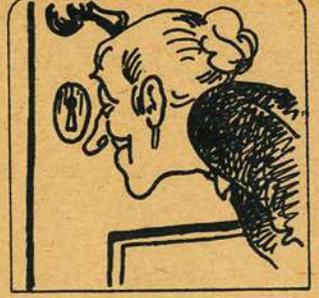
Svar:  
Skal vi ikke hellere tale om noget andet!



Svar:  
Gaa længere ud ad Landet med dine Spørgsmaal!



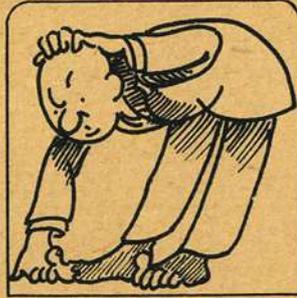
Svar:  
Jeg vil slet ikke svare dig!



Svar:  
Naa da! Du er nok ikke saa lidt nysgerrig!



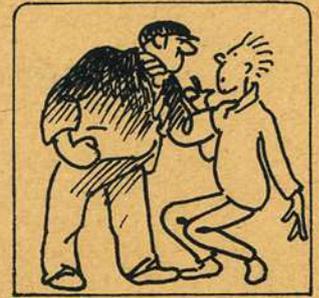
Spørgsmaal:  
Har De ikke haft et Meisterskab i Boksning?



Spørgsmaal:  
Gaar du altid med Tæerne ude af Strømperne?



Spørgsmaal:  
Stikker De i Grunden videre dybt?



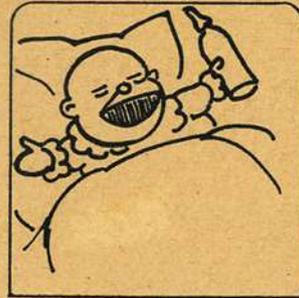
Spørgsmaal:  
Maa jeg tilstaa, hvad jeg føler for Dem?



Spørgsmaal:  
Skal det være os to?



Spørgsmaal:  
Er du og din Skrædder Uvenner for Tiden?



Spørgsmaal:  
Du ser saa glad ud, har du faaet Lov at være længe oppe i Aften?



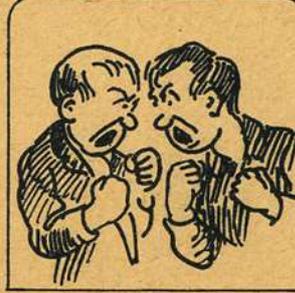
Spørgsmaal:  
Er det sandt, at du skal aabne en Forretning med fyldte Hvidkaalshoveder?



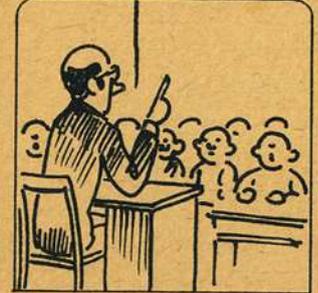
Svar:  
Tal højere, jeg kan  
ikke høre!



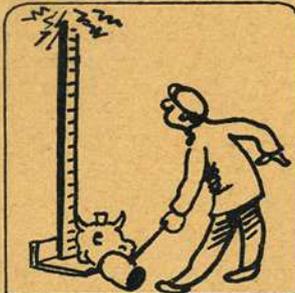
Svar:  
Du har vist ondt i Haaret  
min Ven!



Svar:  
Vent til vi gaar hjem,  
saa skal du faa Svar!



Svar:  
En Tosse kan spørge om  
mere end ti Vise kan be-  
svare, ved De nok!



Svar:  
Smaa Slag, min Ven, du  
er lovlig rask paa det!



Svar:  
De har vist en Ræv  
bag Øret!



Svar:  
De er vist ikke vant til at  
komme i godt Selskab!



Svar:  
Det kan du spørge min  
Gamle om!



Spørgsmaal:  
Synes du ikke, du skulde  
pudse din Næse?



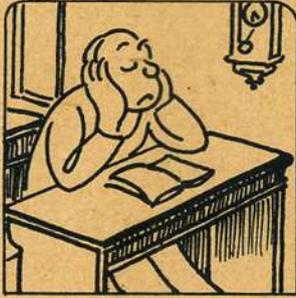
Spørgsmaal:  
Gaar du i Skole endnu?



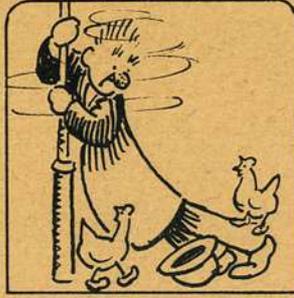
Spørgsmaal:  
Kan De lide at drømme  
om mig?



Spørgsmaal:  
Er det sandt, at du har  
opfundet Krudtet?



Spørgsmaal:  
Er det sandt, at du tit sid-  
der før i Skolen?



Spørgsmaal:  
Gaar De ikke lidt vel tit  
ud paa Sold?



Spørgsmaal:  
Hvem kysser De helst?



Spørgsmaal:  
Hvad synes De om en  
Maaneskinstur med mig?



Svar:  
Det taler vi om, naar  
vi er alene!



Svar:  
I næste Uge Kl. 4, faar  
De Svar!



Svar:  
Hvor ser De sød og kær  
ud, naar De spørger om  
saadan noget!



Svar:  
Nu kan det snart være  
nok, Højstærede!



# 2690 - La Ducale (?) - La grivoise I

Nome	La grivoise - I edizione
Fabbricante	La Ducale ?
Paese	Francia
Numero carte	32
Anno	196x
Tipo mazzo	Domande e risposte
Dimensioni	mm. 84x55

Il mazzo ha le carte con vignette piccanti, come afferma il titolo: 16 carte blu con le domande fatte da un uomo e altrettante, con il disegno in rosso, con le risposte che una donna potrebbe dare.

Ad esempio, alla domanda "Avete spesso bisogno d'amore" si può rispondere "Quattro volte la settimana" o "Qualche volta" con il calendario che segna 29 febbraio.

Il nome del fabbricante non è presente.

Alcuni mazzi, i meno recenti, portano sulla scatola la scritta "Vietata la vendita ai minori e sulla pubblica via". Il mazzo è stato ristampato recentemente da Marc Vidal (3441) ed è attualmente in vendita; si distingue per il codice a barre sulla confezione.

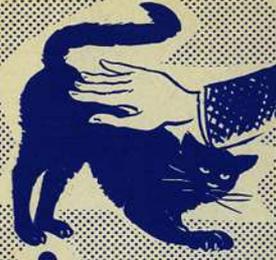




L'amour pourrait-il vous maîtriser ?



Pensez-vous souvent aux hommes ?



Aimez-vous les caresses ?



Êtes-vous heureuse ?



Pouvez-vous le supporter ?



Avez-vous le tempérament chaud ?



Un homme ferait-il votre affaire ?



Vous manque-t-il quelque chose ?



Venez dans ma chambre, je vous le dirai !



Sur le bord du plumard.



Le soir, quand je vais me coucher.



Le plus possible.



Pourquoi-pas !



Oui, pour vous faire plaisir.



Oui, beaucoup.



Oui, quand je suis en chaleur.



Oui, quand il fait bien nuit.



De temps en temps.



Quatre fois par semaine.



Au moins une fois par nuit.



Est-ce que cela vous regarde.



Constamment !



Le jour et la nuit.



Quand l'occasion se présente.



### NOTE DE L'ÉDITEUR

Les ventes aux mineurs et sur la voie publique, et la vente des cartes séparées sont rigoureusement interdites.

Toute vente faite contrairement aux prescriptions ci-dessus est illégale et expose leur auteur à des poursuites dont l'éditeur décline toute responsabilité.

# 0118 - La Ducale - La grivoise II

Nome	La grivoise II edizione
Fabbricante	La Ducale
Paese	Francia
Numero carte	32
Anno	1970
Tipo mazzo	Domande e risposte
Dimensioni	mm. 84x55

Il mazzo precedente è stato ridisegnato da James Hodges, con disegni più piccanti, visto che nel frattempo sono passati anni e cambiato “il comune senso del pudore”.

Le vignette sono a più colori e le carte con le domande si distinguono per il fondo azzurro con un cuore grande in bianco, mentre quelle con le risposte hanno il cuore rosso su sfondo bianco.





**Venez dans  
ma chambre,  
je vous le dirai !**



**Sur le bord  
du plumard.**



**Le soir, quand  
je vais me coucher**



**Le plus possible.**



**Pourquoi-pas!**



**Oui, pour vous  
faire plaisir.**



**Oui, beaucoup.**



**Oui, quand je suis  
en chaleur.**



**Pouvez-vous  
le supporter!**



**Avez-vous  
le tempérament  
chaud?**



**Aimez-vous  
les caresses?**



**Etes-vous  
heureuse?**



**Trompez-vous  
votre mari?**



**Aimez-vous l'amour?**



**Voulez-vous  
être embrassée?**



**Avez-vous souvent  
le besoin d'aimer?**



**L'amour  
vous donne-t-il  
des sensations?**



**Puis-je vous  
être utile?**



**Vous laissez-vous  
toucher?**



**M'aimez-vous?**



**Un homme ferait-il  
votre affaire?**



**Vous manque-t-il  
quelque chose ?**



**L'amour pourrait-il  
vous maîtriser?**



**Pensez-vous  
souvent aux  
hommes ?**



Il gioco di domande e risposte piccanti tra i due sessi era molto diffuso fin dagli anni '20, ma i mazzi avevano solo scritte (vedi 3590 *Giocondo* e 3885 *Impertinent questions - 2825 Lach' dich gesund*).

I mazzi *La grivoise* sono tra i primi che presentano le vignette.

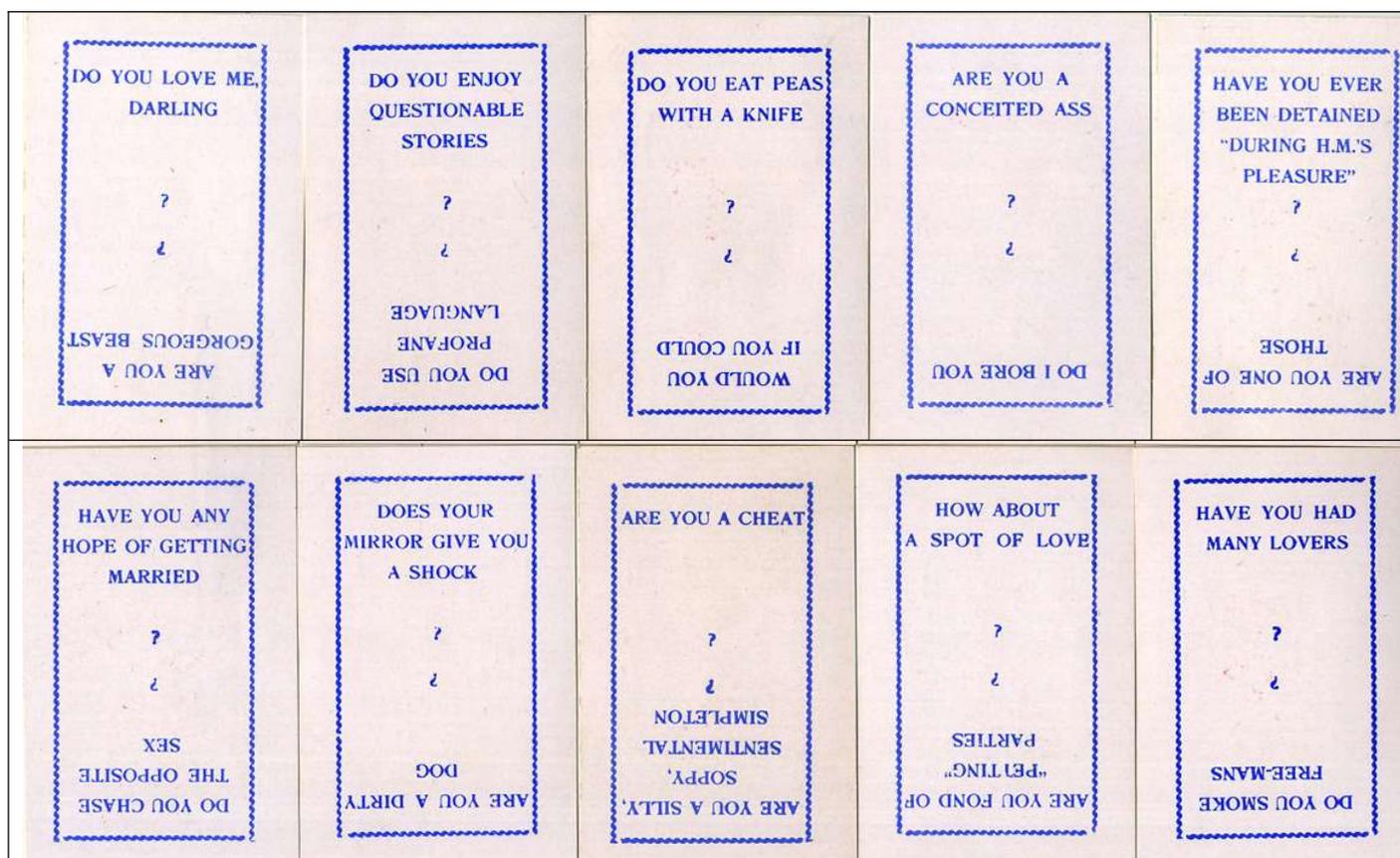
# 3885 - Gibson - Impertinent questions

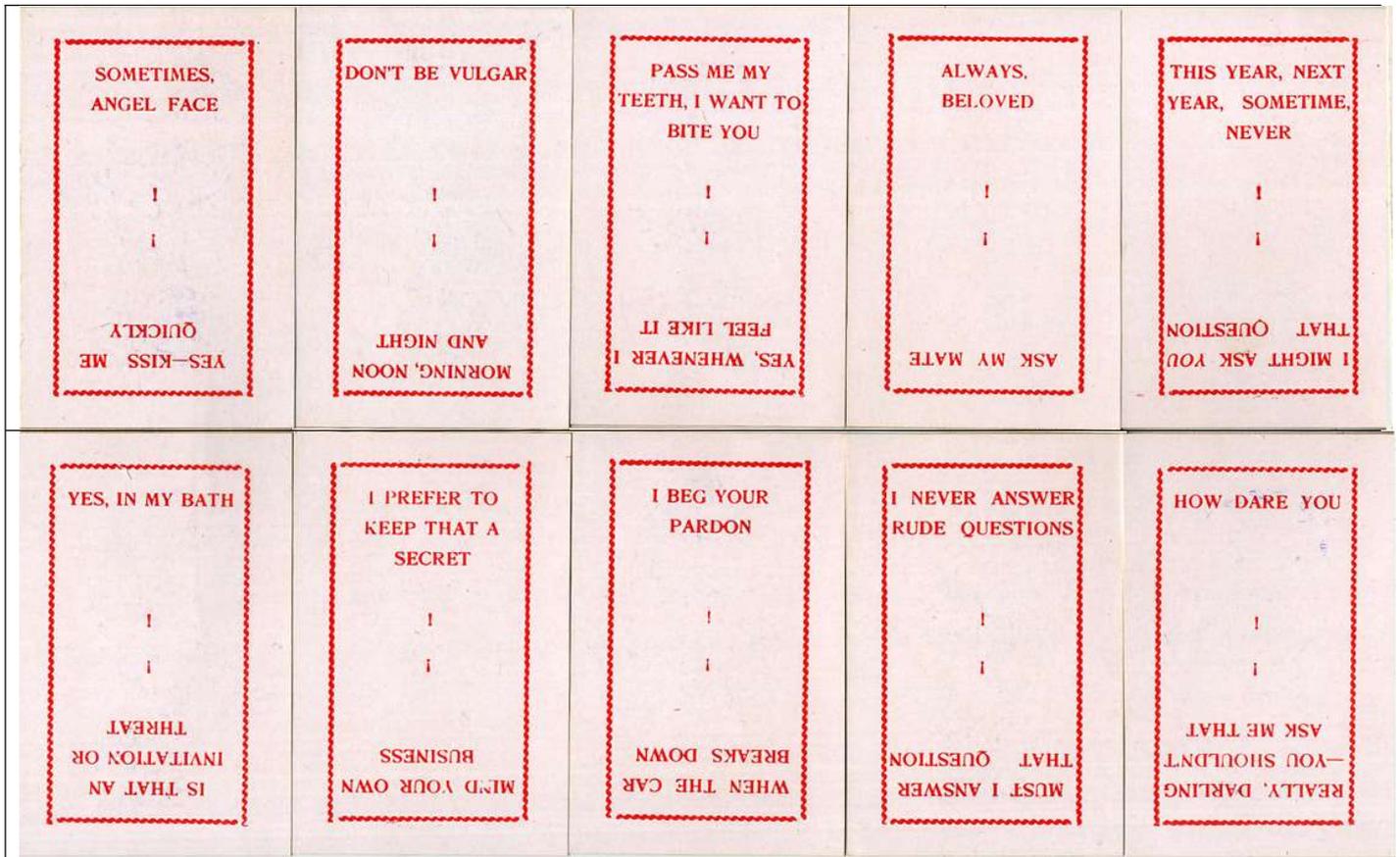
Nome	<b>Impertinent questions</b>
Fabbricante	<b>H. P. G. &amp; S. Ltd. (H. P. Gibson &amp; Sons ltd)</b>
Paese	<b>Gran Bretagna</b>
Numero carte	<b>60</b>
Anno	<b>&gt;1919</b>
Tipo mazzo	<b>Domande e risposte</b>
Dimensioni	<b>mm. 88x58</b>

La The international card co. fu ceduta a De La Rue nel 1919 e Gibson, che ne era il proprietario, proseguì l'attività come H. P. Gibson & Sons.

Ogni giocatore tiene le carte coperte davanti a sé in due mazzetti, quelle con retro rosso (le risposte) e quelle con retro blu (le domande). A turno si gira la carta blu superiore del mazzetto a cui il giocatore interrogato risponde con quanto scritto sulla carta rossa superiore del suo mazzetto. Qui sono mostrate solo alcune carte del mazzo.

Un esempio di domanda e risposta: *How about a spot of love?* (che ne dici di un momento d'amore?) - *Yes in my bath* (sì, nel mio bagno) o *How dare you* (come osi).





IMPERTINENT QUESTIONS - *The Mirth Maker*

*Makes the World Laugh*

**RULES OF THE CARD GAME  
IMPERTINENT QUESTIONS**

This is an amusing and entertaining Card Game for Parties. It can be played by any number of Players. It is played with a Pack of 64 Cards, 32 of these cards have two Questions printed on each of them, and the other 32 have two Answers printed on each of them; these two packs must not be mixed. Players sit in two equal rows opposite each other. The Hostess, or person in charge, then shuffles each pack separately, and proceeds to deal one card from the Questions Pack to each player on one side, and one card from the Answers Pack to each player on the opposite side, FACE DOWNWARDS. The first player on the side to whom the questions have been dealt then turns up his card, and asks the player opposite the Question which is printed on the TOP of the card; the player asked then turns up his card, and makes the reply printed at the TOP of his card.

Thus Question:—"Have you any holes in your Stockings?"  
Answer:—"Yes, but only on Saturday night."  
or again Q:—"Do you ever get drunk?"  
A:—"Yes, when I am far from home."

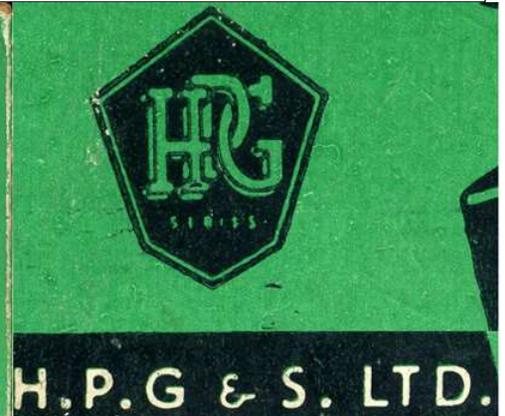
The cards are then turned FACE DOWNWARDS in front of the players. This proceeds until each player has asked a Question and has been answered, thus keeping the Company in a continual roar of laughter. The procedure is then repeated with the Questions and Answers printed at the other end of the cards.

The cards are then collected and a fresh deal made. When the two packs are used up, they are re-shuffled (each pack separately) and the players who received Questions last time, receive Answers and vice versa. It will be seen combinations of Questions and Answers are almost unlimited, and endless amusement and fun can be obtained.

Another way of arranging your players is for Ladies to be on one side and Gentlemen opposite.

Copyright by  
H. P. GIBSON & SONS, Ltd.

LONDON



# 3590 - Mercurigrafica - Giocondo

Nome	<b>Giocondo</b>
Fabbricante	<b>Mercurigrafica</b>
Paese	<b>Italia</b>
Numero carte	<b>104</b>
Anno	
Tipo mazzo	<b>Domande e risposte</b>
Dimensioni	<b>mm. 87x60</b>

Il mazzo ha 51 carte con domande per gli uomini, carte azzurre, e 51 con risposte per le donne, carte arancio, più due carte, rispettivamente con il busto di Dama e di Cavaliere.

Giochi di questo tipo, con domande maliziose per l'epoca, erano di moda nel 19° secolo e il gioco era detto Tibidò. Un mazzo è conservato nel museo Mangini Bonomi di Milano.

Il Cavaliere ha a disposizione domande come: *Va volentieri a caccia dei celibi?* - *Gioca volentieri a piedini?* - *È inclinata al monastero?* - *Le piace far l'amore con le sue convenienze?* - *Compensa fiamma con fiamma?* - *Vuol divertirsi con me?* - *Sarebbe buona da accontentare?* - *È maliziosa?*.

Cui la Dama può rispondere con: *Siete ben malandrino* - *Risparmiate questa risposta alla mia fù innocenza* - *Vi ingannate mio bene* - *Sarei compatibile* - *E come!*

<b>D</b> Compensa fiamma con fiamma?	<b>D</b> Pensa mai a me?	<b>D</b> E maliziosa?	<b>D</b> Va volentieri alla caccia dei celibi?
<b>D</b> Vuol divertirsi con me?	<b>D</b> Come va quell'affare?	<b>D</b> Ha passioni amorose?	<b>D</b> Ama il suo prossimo più che se stessa?
<b>R</b> Carino lo vorreste sapere!	<b>R</b> Cosa v'importa?	<b>R</b> Questo non ve lo posso negare	<b>R</b> Non mi fido a dirvelo
<b>R</b> Venite da una parte e ve lo dico	<b>R</b> Guardatemi in viso e indovinate	<b>R</b> Qualche volta	<b>R</b> Sapete come sono le donne



**CAVALIERI**

**DAME**



**Il migliore ed il  
più divertente  
passatempo per  
Società e Famiglie**

*PROPRIETÀ RISERVATA*

## **GIOCONDO**

**Allegro passatempo per Società e Famiglie**

### **NORME**

Il passatempo è composto di 104 cartine, cioè di 51 domande più una figura di GIOCONDO e di altrettante risposte più una figura di GIOCONDA.

Possono partecipare al giuoco da una a cinquantadue coppie.

Quando partecipi solo una coppia, occorre eliminare le due figure dei Giocondi, essendo in tal caso le medesime superflue.

Allorché la brigata sia di almeno 2 coppie, le figure devono restare nei relativi mazzi, costituendo appunto ciò la chiave del giuoco.

Prima dell'inizio di ciascun girone, frammischiare le cartine ma tenendo sempre separate quelle delle dame da quelle dei cavalieri.

Per il primo girone quest'operazione può essere compiuta da qualsiasi partecipante ma nei gironi successivi toccherà sempre sia al cavaliere che abbia estratto GIOCONDO, come a la dama che abbia estratta GIOCONDA.

Gli estraenti le due figure verranno dall'intera brigata dichiarati GIOCONDI e dovranno sottostare sia agli onori come alle imposizioni, che i partecipanti vorranno determinare e questo solo per il primo girone mentre per gli altri successivi, dovranno essere gli stessi Giocondi a fissare tali onori od imposizioni.

Chi estrae la figura esce subito dal giuoco mentre il compagno o la compagna rimasti senza domanda o senza risposta, deve dare la cartina estratta come passata e far continuare il giuoco dai compagni ad eccezione quando vi siano solo due coppie, poiché in tal caso anche i Giocondi devono continuare il girone fino alla fine. Il girone, salvo quest'ultima eccezione, avrà sempre termine appena siano individuati i due GIOCONDI.

# 2825 - Schmid - Lach' dich gesund

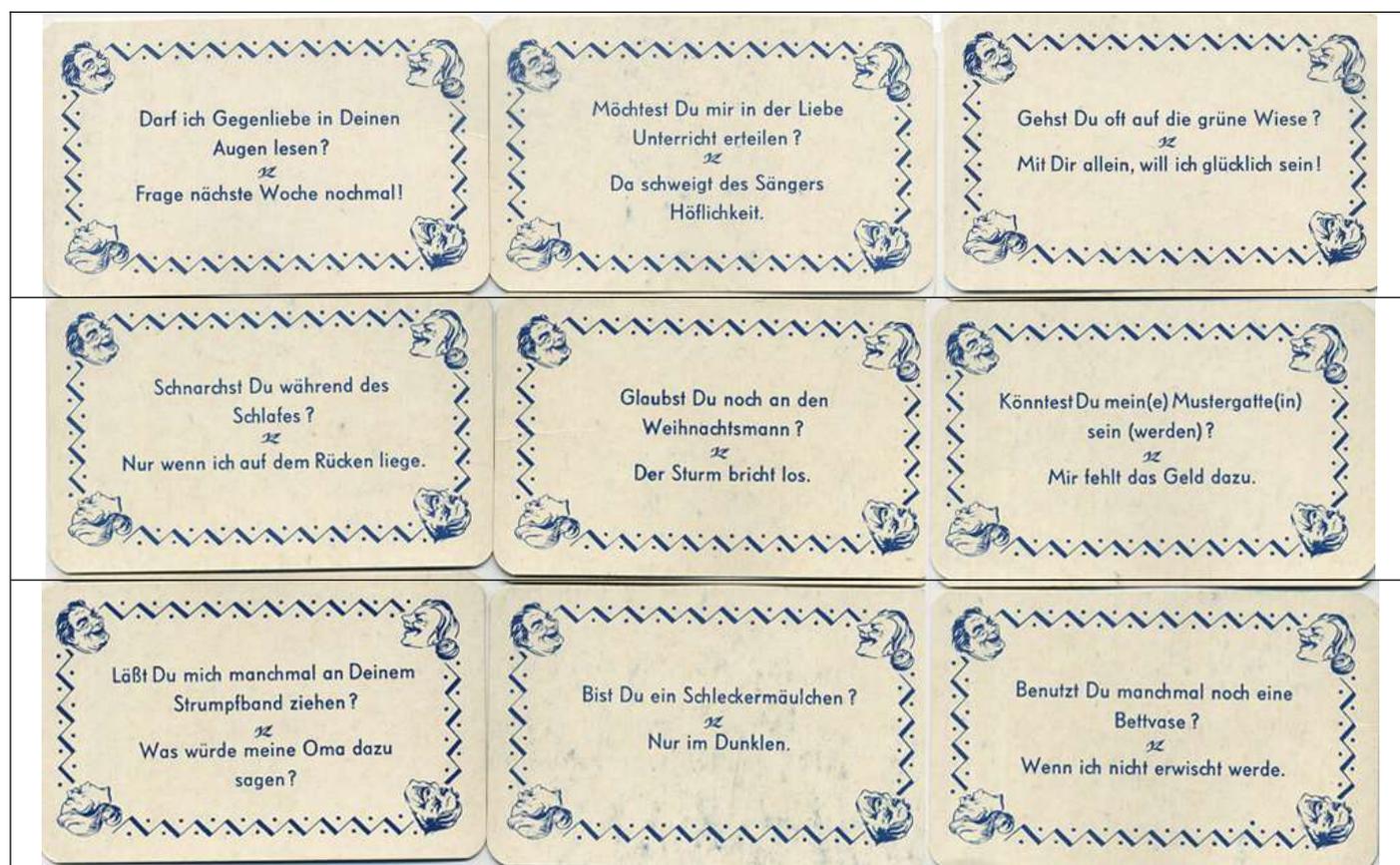
Nome	<b>Lach' dich gesund n. 301 - Ein Frage und Antwortspiel - für Erwachsene</b>
Fabbricante	<b>Schmid - Münchener Spielkarten</b>
Paese	<b>Germania Occidentale</b>
Numero carte	<b>120</b>
Anno	<b>195x</b>
Tipo mazzo	<b>Domande e risposte</b>
Dimensioni	<b>mm. 81x50</b>

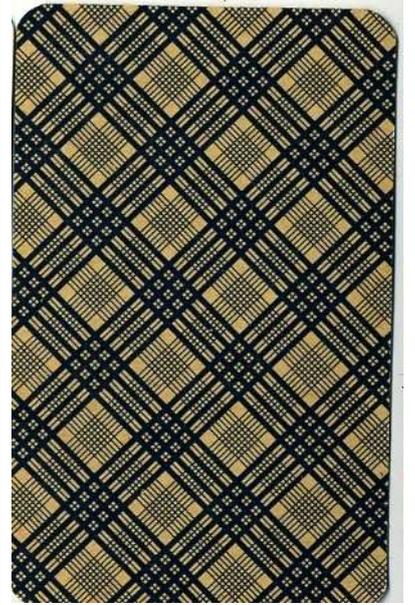
Il mazzo, il cui nome in italiano è “Ridi sano - Un gioco di domande e risposte - per adulti” ha sulle carte una domanda con sotto la relativa risposta.

Alcuni esempi delle scritte: *Kannst du zärtlich sein? - Sehe ich so doof aus* (Puoi essere tenero? Ti sembra così stupido) - *Erwartest du etwas Aufregendes von mir? - Um Gottes Willen, das wäre ja Leichenschändung* (Ti aspetti qualcosa di eccitante da me? - Per l'amor di Dio, sarebbe una profanazione di cadavere) - *Schmärmst du für blond? - Du kannst nicht treu sein!* (Ti piace la bionda? - Non puoi essere fedele!).

Humor tedesco che non capisco o battute che facevano ridere solo in quegli anni?

Il mazzo può essere datato agli anni '50, vista la scritta sulla scatola: *Die alte deutsche Marchen Spielkarte seit über 90 Jahren* (l'antico marchio di carte da gioco esistente da oltre 90 anni); la Schmid è stata fondata nel 1860.





# 4104 - Sørensens - Spørgsmål og Svar

Nome	Spørgsmål og Svar
Fabbricante	Frits Sørensens - William Dam
Paese	Danimarca
Numero carte	100
Anno	192x
Tipo mazzo	Domande e risposte
Dimensioni	mm. 100x47

Il mazzo “Domande e risposte” è composto da 50 carte con domanda (arancio) e altrettante con risposta (verdi).

È definito dal fabbricante *Fornojeligt selskabsspil for enhver alder* (divertente gioco di società per tutte le età).

Come altri giochi di questo tipo il passare degli anni ha reso i testi di queste carte abbastanza obsoleti, spesso non si riesce a capire quale divertimento portasse giocarci.

<p>Har De Lopper?</p> <p>16.</p>	<p>Er De nogensinde blevet skaaret for Tungebaandet?</p> <p>15.</p>
----------------------------------	---

*Har de Lopper?* (avete le pulci?) e *Er de nogensinde blevet skaaret for Tungebaandet?* (a te non hanno mai tagliato il frenulo della lingua, espressione per dire sei particolarmente loquace)

<p>Sveder De kun paa Hænderne?</p> <p>41.</p>	<p>Syntes De godt om det første Kys?</p> <p>42.</p>
---	---

*Sveder de kun paa haenderne?* (sudate solo sulle mani?) e *Syntes de godt om det første Kys* (vi è piaciuto il primo bacio?)

De skulde ikke kaste med Sten!

9.

Saa De Bjælken i eget Øje, slog  
De ikke saadan skæve efter mig!

14.

*De skulde ikke kaste med Sten!* (non dovrebbero lanciare pietre!) e *Saa du Bjaelken i eget Øje, slog de ikke saadan skæve efter mig!* (quando hai visto la trave nel tuo occhio, non mi hanno colpito così storto!)

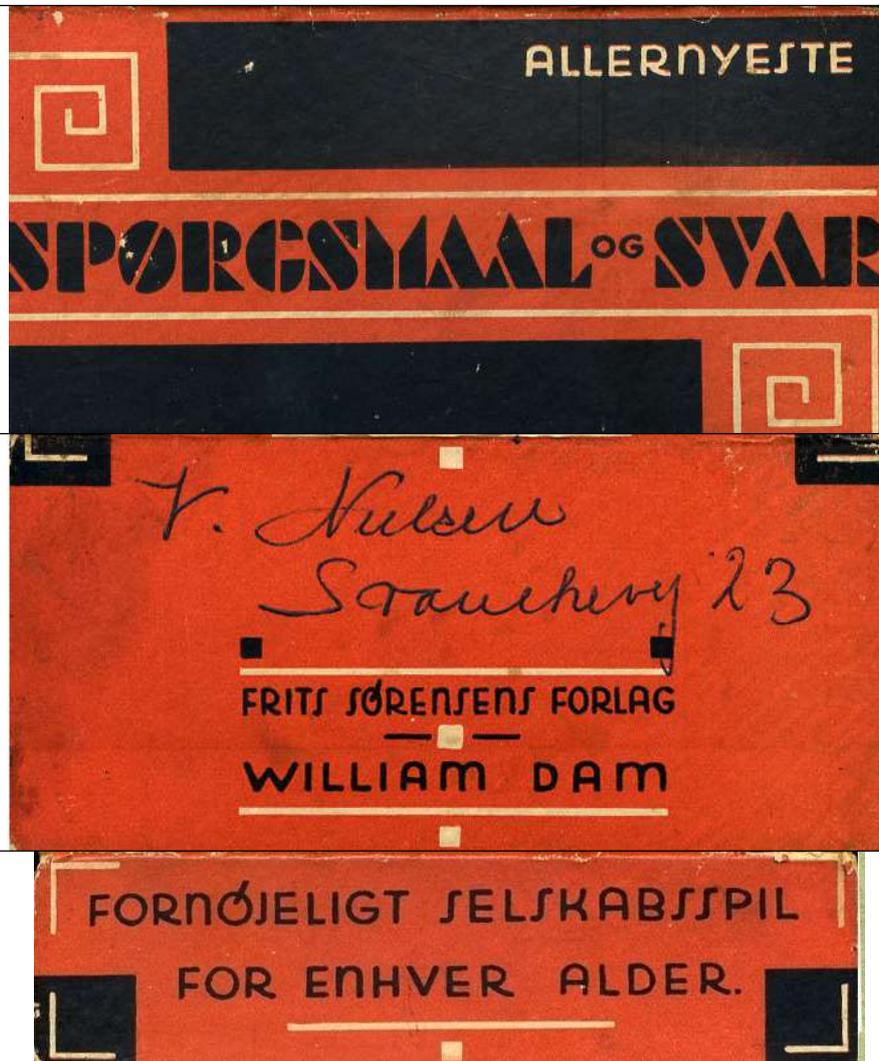
Næ, hvor det ligner Dem  
at spørge saadan!

15.

Lad den gaa videre!

35.

*Næ, hvor det ligner Dem at spørge saadan!* (eh, è proprio da Lei fare domande simili!) e *Lad den gaa videre!* (lascialo perdere!)



# 4546 - Fabbricante sconosciuto - Domande e risposte

Nome	<b>Domande e risposte</b>
Fabbricante	<b>Sconosciuto</b>
Paese	<b>Francia ?</b>
Numero carte	<b>24</b>
Anno	
Tipo mazzo	<b>Domande e risposte</b>
Dimensioni	<b>mm. 47x35</b>

Del mazzo ho 13 carte di risposte per gli uomini, retro azzurro, e 11 con domande per le donne, retro rosa.

Giochi di questo tipo, con domande e risposte, erano di moda nel 19° secolo e il gioco era detto Tibidò. Un mazzo è conservato nel museo Mangini Bonomi di Milano. La donna ha a disposizione domande tipo: *avrò una vecchietta felice? - sarò un brava musicista? - sarò invitata a un ballo? - dovrò portare gli occhiali?.* L'uomo può rispondere con *siete troppo timida - non contateci troppo - quando le galline avranno i denti - è il lato divertente del problema - nella settimana dei 4 giovedì.*

Il mazzo può essere usato anche come solitario per prevedere il futuro, scegliendo a caso una carta tra le domande e abbinandola con una tra le risposte.

<p><b>A</b>urai-je une veillesse heureuse?</p>	<p><b>S</b>erai-je bonne musicienne?</p>	<p><b>A</b>urai-je de belles étrennes?</p>	<p><b>A</b>i-je une amie sincère?</p>
<p><b>M</b>on désir sera-t-il exaucé?</p>	<p><b>P</b>orterai-je des lunettes?</p>	<p><b>F</b>erai-je des voyages?</p>	<p><b>S</b>erai-je invitée à un bal?</p>

Me condui-  
ra-t-on  
au cirque?

Me  
trouve-t-on  
aimable?

Aurai-je  
beaucoup  
de succès?

Vous êtes  
trop  
timide.

Vous aimez  
trop  
le jeu.

N'y  
comptez  
pas trop.

Quand les  
poules  
auront  
des dents.

Armez-vous  
de  
courage.

A sottise  
demande,  
point  
de réponse.

Une  
surprise  
vous est  
réservée.

Oh! la drôle  
de  
question.

Vous êtes  
trop  
curieuse.

Aide-toi,  
le ciel  
t'aidera.

Si vous  
savez  
vous  
y prendre.

La semaine  
des quatre  
jeudis.

Patience,  
vous êtes  
encore  
jeune.

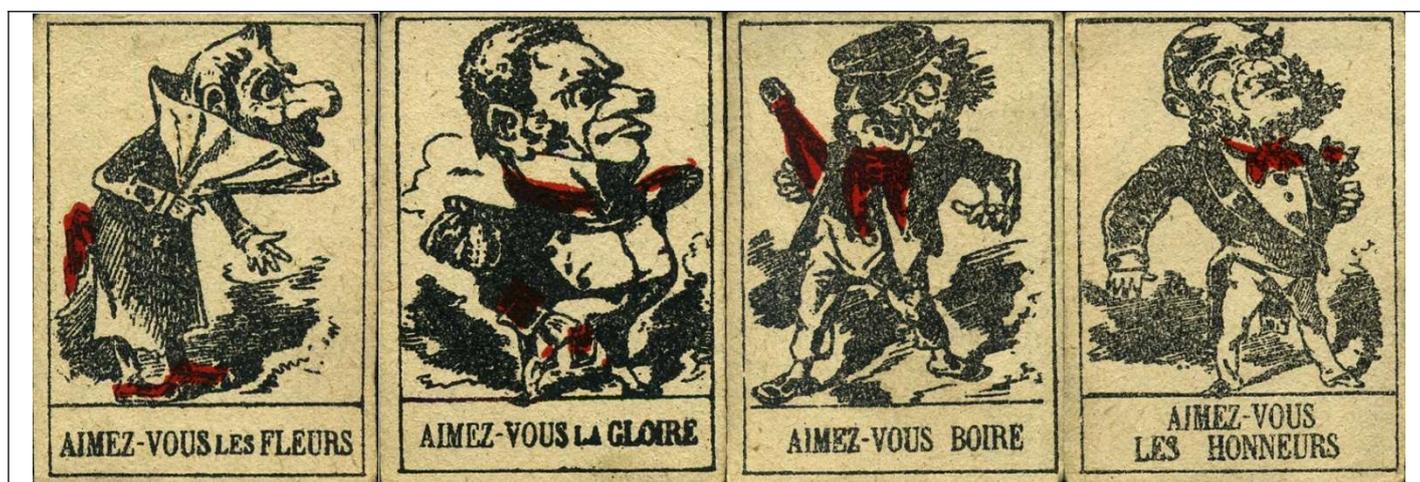
# 4688 - Fabbricante sconosciuto - Domande e risposte

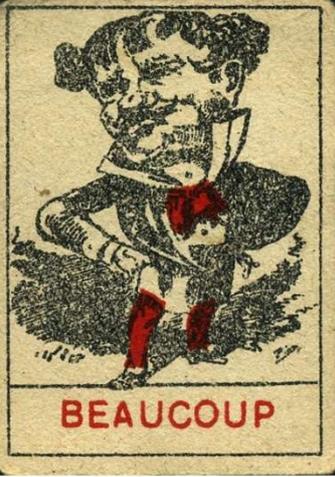
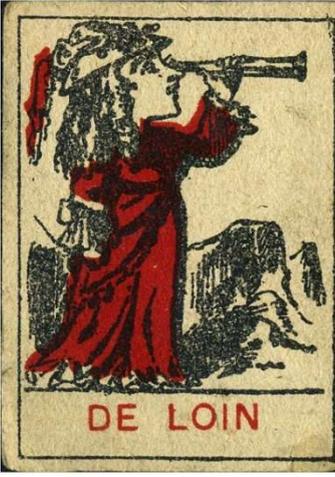
Nome	<b>Domande e risposte</b>
Fabbricante	<b>Sconosciuto</b>
Paese	<b>Francia</b>
Numero carte	<b>22</b>
Anno	
Tipo mazzo	<b>Domande e risposte</b>
Dimensioni	<b>mm. 49x35</b>

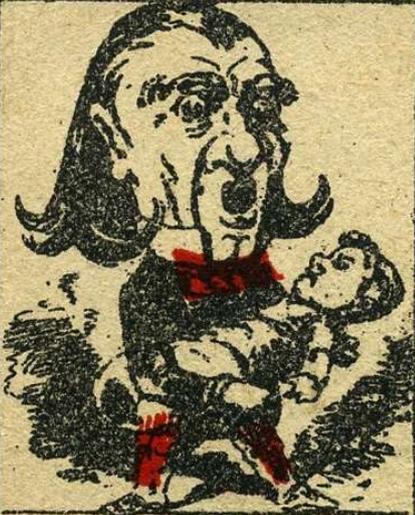
Un altro mazzo di domande e risposte con caricature di varie persone.

Le domande proposte sono: *Aimez vous les fleurs?* (ti piacciono i fiori?) - *Aimez vous la gloire?* (ti piace la fama?) - *Aimez vous boire?* (ti piace bere?) - *Etes vous coquette?* (sei malizioso?) - *Serez vous fidele?* (sarai fedele?) - *Ets vous charitable?* (sei caritatevole?) - *Etes vous gourmand?* (sei avido?) - *Aimez voi les enfants?* (ti piacciono i bambini?) - *Etes vous jalouse?* (sei geloso?)

A cui si possono abbinare le risposte: *Tres peu* (ben poco) - *J'en doute* (ne dubito) - *Je l'ignore* (non lo so) - *Helas!* (ahimè!) - *De loin* (da lontano) - *Dans un lieu sombre* (in un luogo buio) - *Beaucoup* (molto) - *J'en ai peur* (ne ho paura) - *Plus que vous* (più di te) - *Quelquefois* (a volte) - *De temps en temps* (di tanto in tanto) - *Jamais!* (mai!)







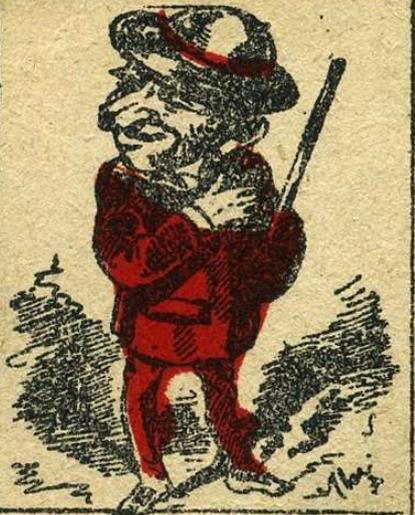
AIMEZ-VOUS  
LES ENFANTS



ÊTES-VOUS JALOUSE



PLUS QUE VOUS



QUELQUEFOIS



DE TEMPS EN TEMPS



JAMAIS!

# 4991 - Fabbricante sconosciuto - Fragen und Antworten

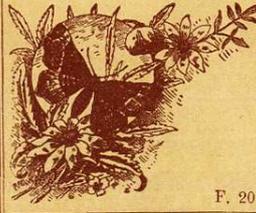
Nome	<b>Fragen und Antworten</b>
Fabbricante	<b>Sconosciuto</b>
Paese	<b>Germania ?</b>
Numero carte	<b>53 probabilmente di 60</b>
Anno	<b>Inizi XX secolo ?</b>
Tipo mazzo	<b>Domande e risposte</b>
Dimensioni	<b>mm. 96x63</b>

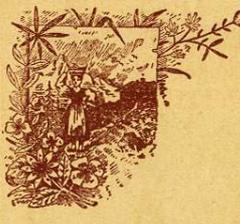
Di un mazzo tedesco dispongo poche notizie, ma i piccoli disegni che accompagnano le scritte mi hanno affascinato.



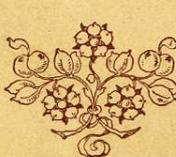
## Le domande

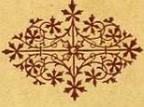
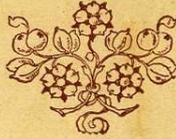
<p>Bist Du fleißig?</p>  <p>F. 1</p>	<p>Liebst Du Deine Geschwister?</p>  <p>F. 2</p>	<p>Denkst Du oft an mich?</p>  <p>F. 3</p>	<p>Bist Du nie falsch gegen Deine Nächsten?</p>  <p>F. 5</p>
Sei un gran lavoratore?	Ami i tuoi fratelli?	Pensi spesso a me?	Non fai mai del male al tuo prossimo?

<p>Gast Du mich lieb?</p>  <p>F. 8</p>	<p>Hältst Du mich für dumm?</p>  <p>F. 9</p>	<p>Gefalle ich Dir?</p>  <p>F. 10</p>	<p>Träumst Du häufig?</p>  <p>F. 11</p>
<p><b>Mi ami?</b></p>	<p><b>Pensi che io sia stupido?</b></p>	<p><b>Ti piaccio?</b></p>	<p><b>Sogni spesso?</b></p>
<p>Gefällt Dir meine Nase?</p>  <p>F. 12</p>	<p>Kannst Du mir Geld leihen?</p>  <p>F. 13</p>	<p>Gast Du viele Feinde?</p>  <p>F. 14</p>	<p>Bankst Du Dich oft?</p>  <p>F. 15</p>
<p><b>Ti piace il mio naso?</b></p>	<p><b>Puoi prestarmi dei soldi?</b></p>	<p><b>Hai molti nemici?</b></p>	<p><b>Ti occupi di operazioni bancarie?</b></p>
<p>Bin ich naschhaft?</p>  <p>F. 16</p>	<p>Bist Du zärtlich gegen Deine Eltern?</p>  <p>F. 19</p>	<p>Gast Du öfters Langeweile?</p>  <p>F. 20</p>	<p>Gast Du an mir etwas auszusehen?</p>  <p>F. 21</p>
<p><b>Sono un goloso di dolci?</b></p>	<p><b>Sei affettuoso nei confronti dei tuoi genitori?</b></p>	<p><b>Ti annoi spesso?</b></p>	<p><b>Hai qualcosa di cui lamentarti con me?</b></p>

<p>Thust Du Wohlthaten im Verborgenen?</p>  <p>F. 22</p>	<p>Hast Du Heimlichkeiten?</p>  <p>F. 23</p>	<p>Brauchst Du Geld?</p>  <p>F. 24</p>	<p>Bist Du neugierig?</p>  <p>F. 25</p>
<p>Compi buone azioni in segreto?</p>	<p>Hai qualche segreto?</p>	<p>Hai bisogno di soldi?</p>	<p>Sei curioso?</p>
<p>Bildest Du Dir etwas auf Deine Schönheit ein?</p>  <p>F. 26</p>	<p>Kannst Du schweigen?</p>  <p>F. 27</p>	<p>Hast Du Zutrauen zu mir?</p>  <p>F. 28</p>	<p>Findest Du Gefallen am Reichtum?</p>  <p>F. 29</p>
<p>Sei presuntuoso/a riguardo la tua bellezza?</p>	<p>Puoi restare in silenzio?</p>	<p>Hai delle donne per me?</p>	<p>Ti piace essere ricco?</p>

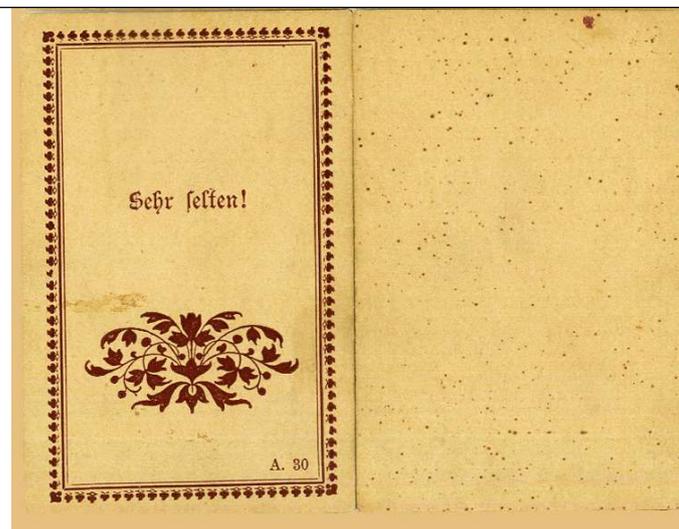
Le risposte

<p>Nein!</p>  <p>A. 1</p>	<p>Selbstverständlich!</p>  <p>A. 2</p>	<p>Dann und wann!</p>  <p>A. 3</p>	<p>Das kann jeder fragen!</p>  <p>A. 4</p>
<p>No!</p>	<p>Autodistruttivo!</p>	<p>Di tanto in tanto!</p>	<p>Può chiedere a tutti!</p>

<p>Der Wahrheit zulieb geschehe ich es ein!</p>  <p>A. 5</p>	<p>Wenn es notwendig ist!</p>  <p>A. 6</p>	<p>Ist mir noch nie eingefallen!</p>  <p>A. 7</p>	<p>Ich beantworte diese Frage lieber nicht!</p>  <p>A. 8</p>
<p>La verità mi piace!</p>	<p>Se è necessario!</p>	<p>Non mi piace più!</p>	<p>Non ho risposto a questa domanda!</p>
<p>Diese Frage bringt mich in Verlegenheit!</p>  <p>A. 9</p>	<p>Leider nein!</p>  <p>A. 10</p>	<p>Du stellst sehr unnütze Fragen!</p>  <p>A. 11</p>	<p>Leider ja!</p>  <p>A. 13</p>
<p>Questa domanda mi ha messo in difficoltà!</p>	<p>Non dirlo!</p>	<p>Fai domande molto infondate!</p>	<p>Purtroppo sì!</p>
<p>Davon spricht ja die ganze Stadt!</p>  <p>A. 14</p>	<p>Unter uns gesagt, ja!</p>  <p>A. 15</p>	<p>Keine Antwort ist auch eine Antwort!</p>  <p>A. 16</p>	<p>Das geht Dich nichts an!</p>  <p>A. 17</p>
<p>Tutta la città ne parla!</p>	<p>Detto tra di noi, sì!</p>	<p>Nessuna risposta è una risposta!</p>	<p>Questo non ti riguarda!</p>

<p>Warum kümmerst Du Dich darum!</p>  <p>A. 18</p>	<p>Ja, immer!</p>  <p>A. 19</p>	<p>Ganz wie Du!</p>  <p>A. 20</p>	<p>Manchmal!</p>  <p>A. 21</p>
<p>Perché ti amo così tanto!</p>	<p>Sì, sempre!</p>	<p>Tanto quanto te!</p>	<p>A volte!</p>
<p>Nach Belieben!</p>  <p>A. 22</p>	<p>Das ist mein Geheimnis!</p>  <p>A. 23</p>	<p>Offen gestanden, ja!</p>  <p>A. 24</p>	<p>Warum denn nicht?!</p>  <p>A. 25</p>
<p>Abbi fiducia!</p>	<p>Questo è il mio segreto!</p>	<p>Francamente, sì!</p>	<p>Perché non lo fai?!</p>
<p>Wenn Du es erlaubst!</p>  <p>A. 26</p>	<p>Je nach Umständen!</p>  <p>A. 27</p>	<p>Das möchte ich gerade Dich fragen!</p>  <p>A. 28</p>	<p>Ich könnte es mir nicht denken!</p>  <p>A. 29</p>
<p>Se lo permetti!</p>	<p>A seconda delle circostanze!</p>	<p>Voglio chiederti una cosa!</p>	<p>Non posso pensarci!</p>

Molto raro!



Il retro non è  
stampato

## Sommario

4863 - Angel - Gioco dei 100 poeti.....	3
0368 - ARRCO - O-shlemiel !.....	12
2286 - ASS - Liebe ist .....	14
3284 - Bermann - Les marins in Afrique.....	17
3208 - Bouzek - Vinak.....	20
3393 - Bouzek - Vinak.....	24
4376 - Bradley - Rumme and ten other good games.....	28
1112 - Cappelli - Il domino delle carezze.....	30
1387 - Carta Mundi (?) - Rook.....	32
2618 - Castell - Kargo.....	34
2091 - Castell - Kargo.....	38
4574 - Trapu - Card Golf.....	42
0828 - Dal Negro - Pepe e sale.....	47
1434 - Dal Negro - Ibuki.....	50
3872 - De La Rue - Strip tease.....	52
3893 - De La Rue - Lecardo.....	57
3717 - Dennis - Hidden towns and cities.....	60
2709 - La Ducale - Le strip-tease des sept girls.....	64
3591 - Fireside - Fireside fun: A comic game.....	69
1502 - Fournier - Multi card.....	72
2683 - Fournier - Gioco del lotto olandese.....	74
3886 - Gibson - The fisherman catch.....	78
0119 - Grimaud - 32 chansons a boire.....	81
4239 - Héron - Les 3 Clés de l'Abbaye du Mont St Michel.....	84
4244 - Héron - Los Jocs de Jean de l'Ors.....	89
4400 - Héron - Misscoeur.....	92
2596 - Jaques - The National gallery.....	94
4952 - Johnson Bros - Blaze.....	99
4125 - Jouy - Cartes Géographique.....	100
3517 - Kaleidos - Primera.....	104
0244 - Masenghini - Caramba KO.....	109
2951 - Masenghini - Canasta di frutti.....	111

2701 - Meneghello - Il Satanasso.....	113
0135 - Milano Libri - L'8 di Copi.....	114
2974 - Modiano - Arte da gioco.....	117
2862 - Modiano - Stramat!.....	119
2970 - Modiano - Polisemi.....	121
0562 - Nemo - Gammut.....	125
0163 - Nintendo - Gioco dei 100 poeti.....	127
0564 - Parker - Pit.....	135
1958 - Piatnik - Quitli.....	137
0668 - Promotional Diversif. - Chessman cards.....	139
4107 - Schultz - Folketings-Spil.....	141
4916 - Shinanobansha - Issa karuta.....	143
1905 - Spear - Mhing.....	148
3854 - Sportswift - Hot sexy snap.....	152
3887 - Thrilling - Dartex.....	154
4917 - Tokio Karuta club - Gioco dei 100 poeti.....	157
4014 - AS VEB - Pilze kennen - Pilze sammeln.....	159
1938 - Viassone ? - Trotto-calcio.....	164
1690 - Watilliaux - Jeu de la Mariée.....	165
2610 - Universal - Lincard.....	168
2728 - Fabbricante sconosciuto - Cards & dominoes.....	170
3585 - Fabbricante sconosciuto - Gioco del 21.....	172
4950 - Fabbricante sconosciuto - Carte per lotteria.....	173
4011 - Fabbricante sconosciuto - Mercedes Benz Sternstunden.....	176
3237 - Fabbricante sconosciuto - Il gioco dei paladini.....	181
4101 - Fabbricante sconosciuto - Amerikansk Intelligens Spil.....	185
3725 - Fabbricante sconosciuto - Jeu du cheval blanc.....	187
4207 - Fabbricante sconosciuto - Erotic Kama Sutra.....	190
4490 - Fabbricante sconosciuto - 40 Strip poker.....	192
2006 - Fabbricante sconosciuto - Gioco dei 100 poeti.....	194
1601 - Fabbricante sconosciuto - Gioco dei 100 poeti.....	199
4410 - Fabbricante sconosciuto - Gioco dei 100 poeti.....	207
4768 - Fabbricante sconosciuto - Gioco dei 100 poeti.....	209

Domande e risposte.....	211
4105 - C E S - Spørgsmaal og Svar.....	212
4103 - C E S - Spørgsmaal og Svar.....	215
2690 - La Ducale (?) - La grivoise I.....	219
0118 - La Ducale - La grivoise II.....	223
3885 - Gibson - Impertinent questions.....	227
3590 - Mercurigrafica - Giocondo.....	229
2825 - Schmid - Lach' dich gesund.....	231
4104 - Sørensens - Spørgsmål og Svar.....	233
4546 - Fabbricante sconosciuto - Domande e risposte.....	235
4688 - Fabbricante sconosciuto - Domande e risposte.....	237
4991 - Fabbricante sconosciuto - Fragen und Antworten.....	240