

**I mazzi di carte
per ragazzi**

Altri giochi

In questa monografia troviamo mazzi per giochi riservati, per la loro complessità e il loro contenuto, ai ragazzi più grandi.

I ragazzi inglesi sono riusciti con questi mazzi ad avere un aiuto per districarsi tra gli assurdi sistemi delle loro misure e delle vecchie monete e probabilmente hanno imparato ad usare le monete e misure decimali molto prima dei loro genitori, divertendosi pure a giocare.

Altri mazzi sono serviti per imparare le contee o i regnanti inglesi, le sottoprefetture francesi, le fermate della metropolitana di Londra o le note musicali.

Ci sono mazzi con vegetali o animali che, a differenza di quelli per i bambini che richiedono solo il riconoscimento di disegni simili, introducono i concetti di specie, famiglie ecc., riservandone l'uso ai ragazzi di età maggiore.

Anche i mazzi per giocare a domino per bambini hanno figure da abbinare invece dei puntini classici, oppure hanno fiabe sul retro. Quelli per i ragazzi invece hanno solo i puntini.

Altri mazzi permettono di simulare partite a football oppure sono tratti da avventure tratte da fumetti o dalle serie televisive dedicate al pubblico dei più giovani.

Un buon numero di mazzi permette di usare le lettere dell'alfabeto per giochi tipo parole incrociate o Scarabeo.

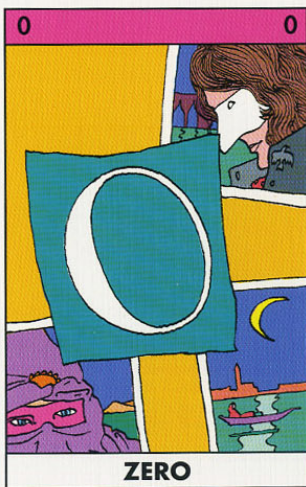
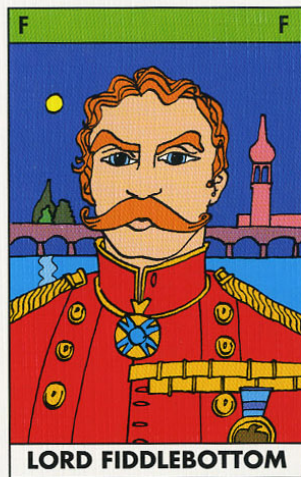
4042 - Abacus - Mini Inkognito

Nome	Mini Inkognito Nr.8971
Fabbricante	Abacus Spiele Verlags KG
Paese	Germania
Numero carte	66
Anno	1997
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 86x56

Nel mazzo, con i disegni di Alex Randolph e Leo Colovini, troviamo gli elementi per ricreare un'avventura a Venezia, come spiegato nel dettagliato libretto di istruzioni.

Su 1 carta è disegnato un posto di telefono pubblico, l'antenato delle cabine telefoniche anche loro scomparse con l'avvento dei telefoni portatili. Su altre carte, ognuna ripetuta 5 volte con un contrassegno di diverso colore, troviamo: 5 monumenti di Venezia, 4 personaggi dell'avventura e 4 carte con un numero.





MINI INKOGNITO

ein Spiel für drei, vier
oder fünf Spieler
von Alex Randolph - Leo Colovini

Spielmaterial

66 Spielkarten
4 Bögen mit der Spielregel in verschiedenen Sprachen
1 Bogen als Kopiervorlage für die Ermittlungszettel

Die Karten

Die 66 Spielkarten unterteilen sich in:

- 25 **Ortskarten**: 5 Sätze mit je 5 bekannten Sehenswürdigkeiten Venedigs. Vier dieser Sätze tragen an der Oberkante einen Balken in den Farben blau, gelb, grün und rosa. Der fünfte Satz trägt einen schwarzen Balken. Dieser Satz enthält die Ortskarten der Botschafter.



Das Grundspiel (für 4 Spieler)

Hintergrund der Ereignisse

In Venedig ist Karneval! In der ausgelassen feiernden Menge haben sich, perfekt verkleidet, vier weltberühmte Geheimagenten versteckt (... und einer davon sind SIE!). Lord Fiddlebottom, Colonel Bubble, Madame Zsa Zsa und Agent X. Ihr Auftrag ist es, Kontakt zu einer geheimnisumwitterten Person aufzunehmen, die sehr zurückgezogen lebt. **Dazu müssen sie aber erst einmal zusammen mit ihrem Partner oder ihrer Partnerin deren geheime Telefonnummer herausfinden und anrufen.**



Allerdings arbeiten Lord Fiddlebottom und Colonel Bubble immer zusammen.

Madame Zsa Zsa und Agent X sind ebenfalls Partner und ihre erbitterten Gegner.



Zu guter Letzt ist da noch der Botschafter. Er ist ein liebenswürdiger

Das Spiel

Sie müssen nun versuchen, Informationen über die Identität der anderen Spieler zu erhalten und herausfinden welchen Teil der Telefonnummer jeder Agent besitzt. Informationen erhalten sie jedoch nur, wenn sie andere Agenten oder den Botschafter allein an einem der fünf Orte treffen. Sie können das Spiel nur zusammen mit ihrem Partner oder ihrer Partnerin gewinnen.

Beide Partner gewinnen oder verlieren immer gemeinsam.

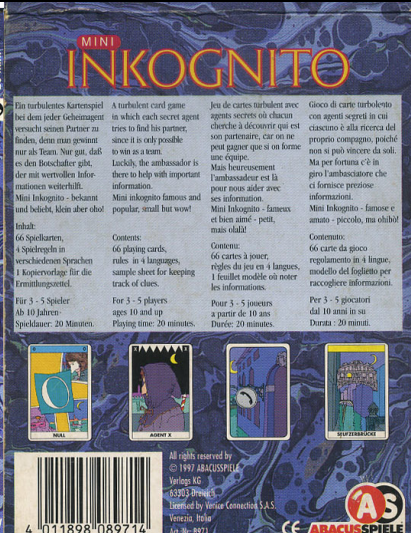
1. Orte wählen

Es beginnt der Spieler links vom Startspieler der letzten Runde. Nacheinander wählen die Spieler im Uhrzeigersinn einen Ort, den sie aufsuchen möchten und legen die entsprechende Karte offen vor sich ab.

Wenn jeder Spieler eine Karte ausgelegt hat, wird zuletzt die oberste Karte vom Stapel des Botschafters umgedreht.

2. Erwerb von Informationen

Nun werden die Karten ausgewertet. Wenn sich nur zwei Agenten am gleichen Ort treffen oder ein Agent sich mit dem Botschafter

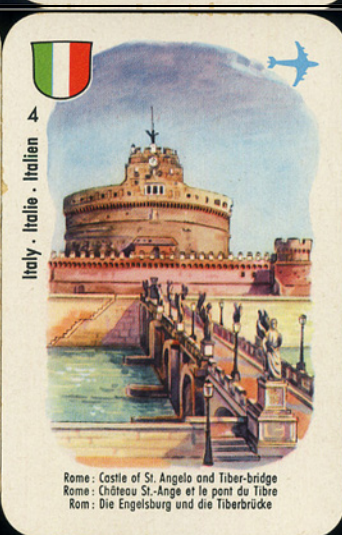
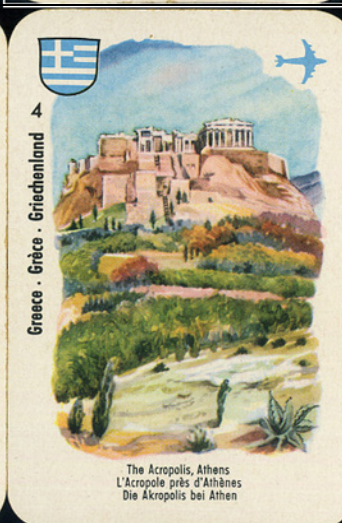
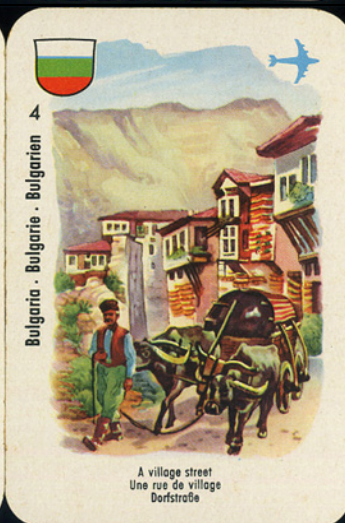
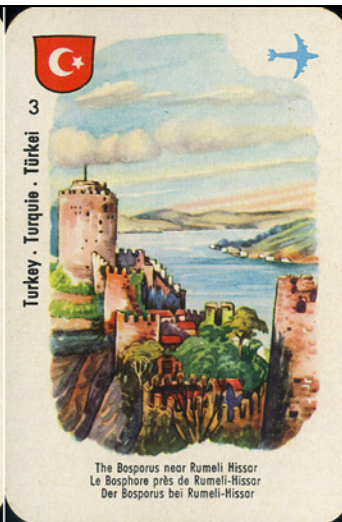


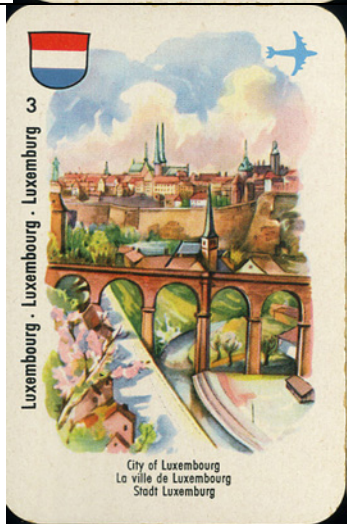
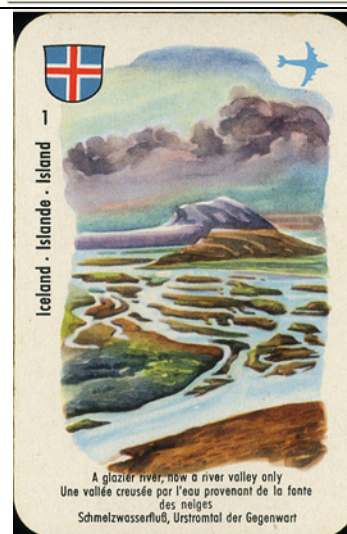
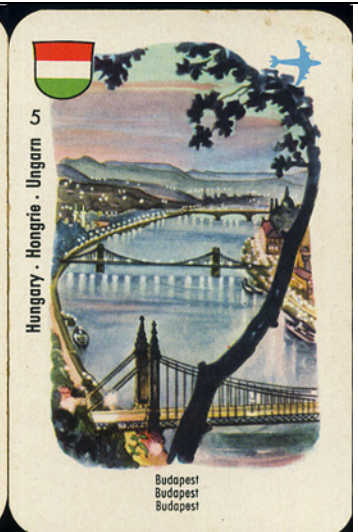
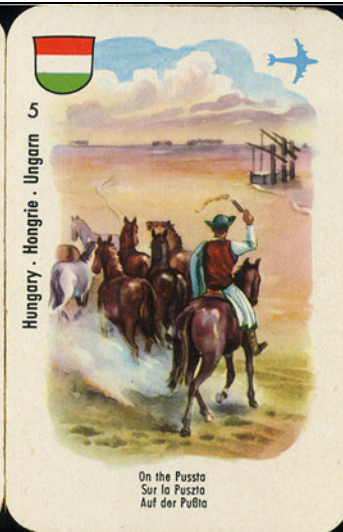
4013 - Bielefelder - Kreuz und Quer durch Europa

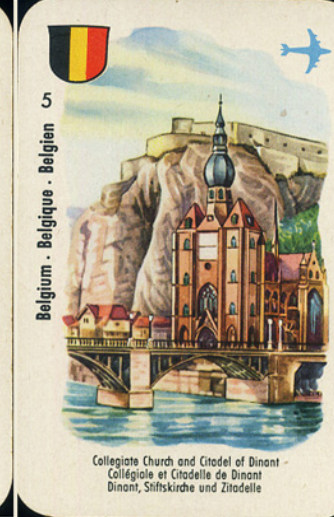
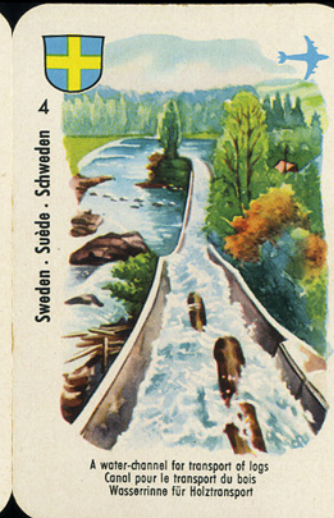
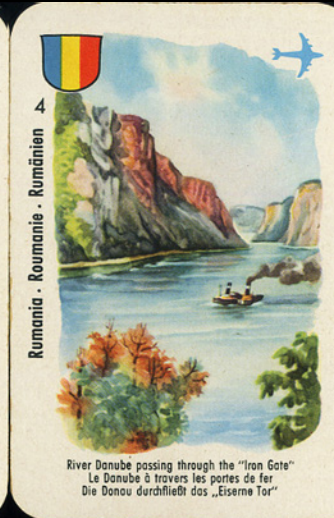
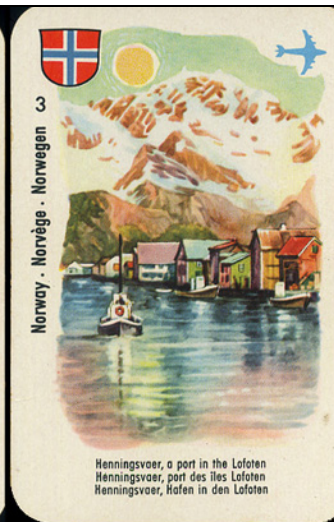
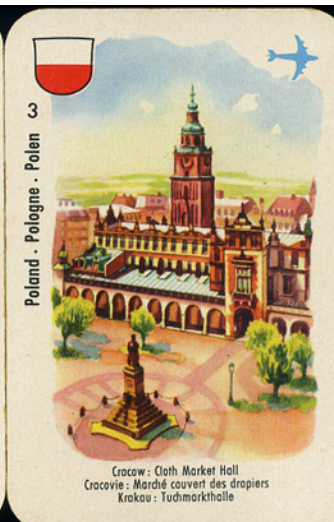
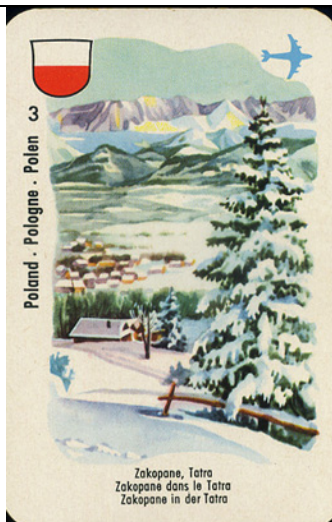
Nome	Kreuz und Quer durch Europa
Fabbricante	Bielefelder Spielkarten G. m. b. H.
Paese	Germania occidentale
Numero carte	54
Anno	196x
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 90x60

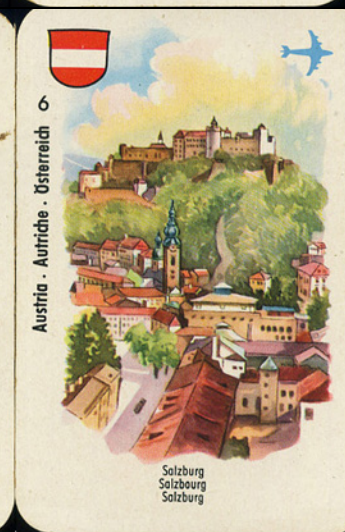
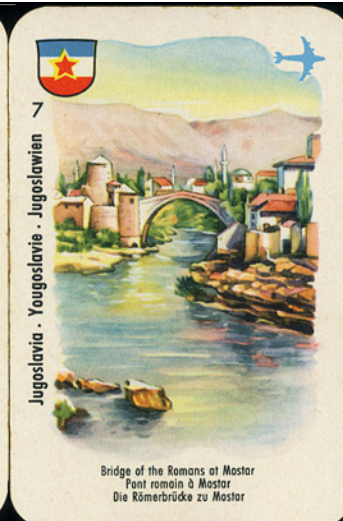
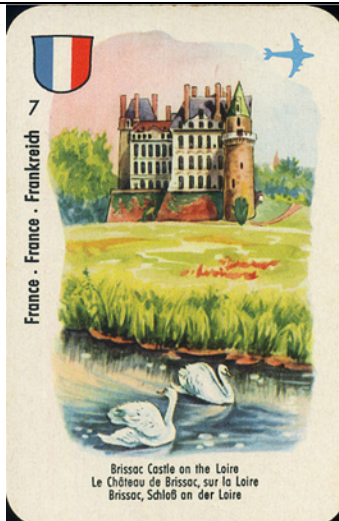
I disegni di Johannes Gerstücker nel mazzo “L’Europa in lungo e in largo” ci mostrano coppie di carte con immagini del nostro continente. Nell’ordine le nazioni sono: Portogallo, Irlanda, Albania, Spagna, Finlandia, Turchia, Bulgaria, Grecia, Gran Bretagna, Italia, Cecoslovacchia, Ungheria, Islanda, Danimarca, Lussemburgo, Olanda, Polonia, Norvegia, Romania, Svezia, Svizzera, Belgio, Francia, Jugoslavia, Austria, Unione Sovietica e Germania. Ogni coppia di carte porta la bandiera della nazione in alto a sinistra e la descrizione del disegno in inglese, francese e tedesco.











1877 - Castell Brothers - Wild flowers

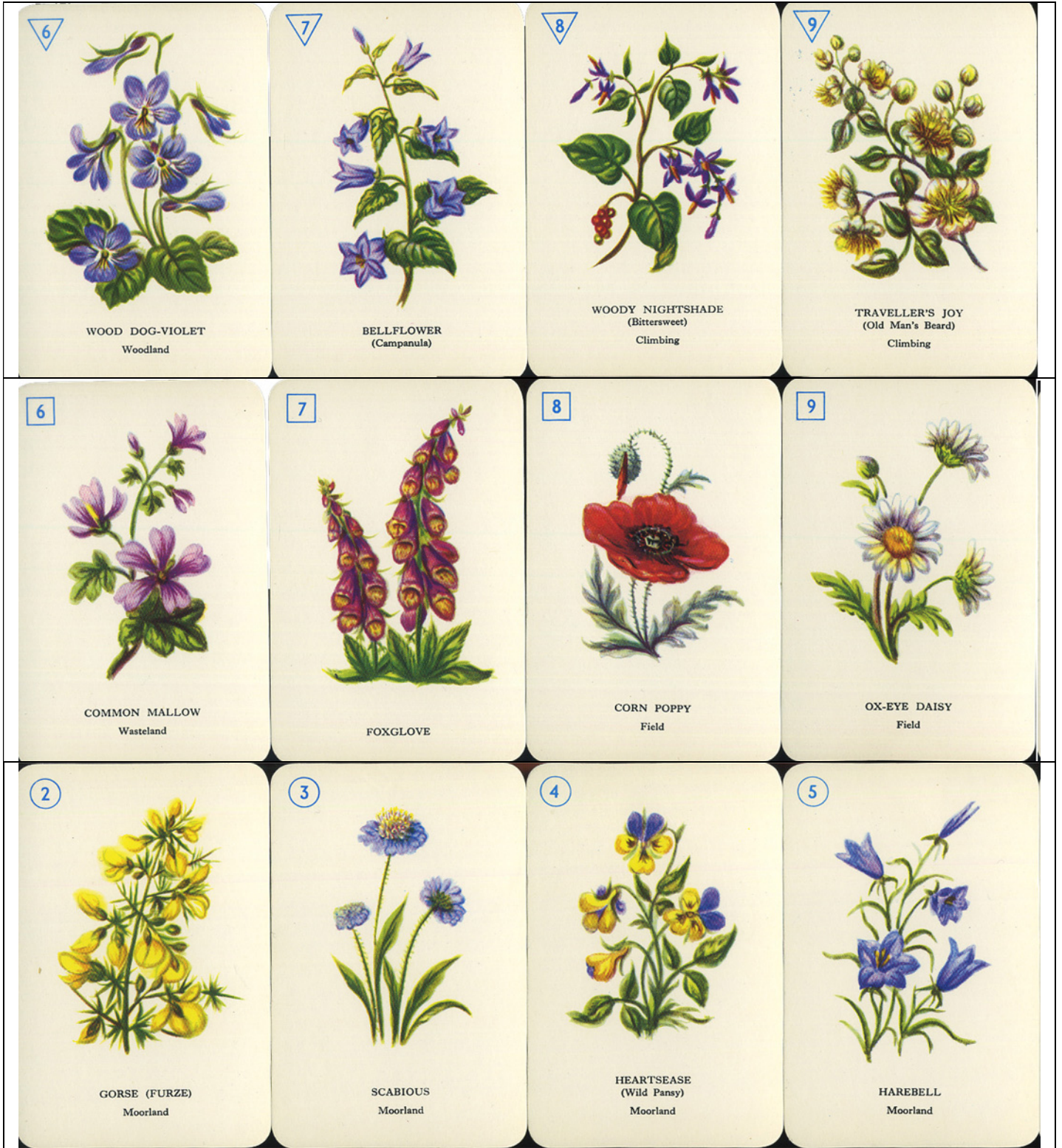
Nome	Wild flowers - Sevens card game - 2nd edition
Fabbricante	Castell Brothers Ltd. - Pepy's series
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	44
Anno	196x
Tipo mazzo	Sevens
Dimensioni	mm. 98x58

Il mazzo mostra 44 diversi fiori spontanei che si possono trovare in Gran Bretagna. Ognuno dei 4 gruppi porta in alto a sinistra un numero da 1 a 12 racchiuso in una figura geometrica: triangolo, cerchio, rombo e quadrato.

I fiori portano il nome in inglese e alcuni il territorio dove è più facile trovarli: *moorland* (brughiera), *hedges* (siepi e fossati), *seaside* (coste marine), *marshland* (palude), *climbing* (rampicanti), *field* (prati) e *wasteland* (terreni poveri).

Il mazzo viene usato per il gioco *Sevens* in cui il giocatore deve scartare una carta simile a quella giocata dal precedente, simbolo o numero. Vince chi rimane senza carte.





2



SEA PINK (THRIFT)
Seaside

3



SEA LAVENDER
Seaside

4



HORNED POPPY
Seaside

5



SEA SPINACH
Seaside

2



BLUEBELL
Woodland

3



WOOD ANEMONE
Woodland

4



PRIMROSE
Woodland

5



CELANDINE (LESSER)
Woodland

2



DANDELION
Wasteland

3



COMMON DAISY
Wasteland

4



RAGWORT
Wasteland

5



SCARLET PIMPERNEL
Wasteland

10



TOADFLAX
Hedges

11



MEADOW SWEET
Hedges

12



LORDS and LADIES
(Cuckoo Pint)
Hedges

12



COWSLIP
Field

10



YELLOW FLAG (IRIS)
Marshland

11



FLOWERING RUSH
Marshland

12



ARROWHEAD
Marshland

11



CLOVER
Field

10



HONEYSUCKLE
Climbing

11



GREAT BINDWEED
(Convolvulus)
Climbing

12



BRYONY
Climbing

10



CORNFLOWER
Field



WILD FLOWER SEVENS

Pepys
Series

CARD
GAME



WILD FLOWER SEVENS CARD GAME

2nd EDITION

Each card pictures in full colour a different one of Britain's beautiful wild flowers.

- Simple to play, being based on "Sevens".
- For 2-6 players.
- The cards can be used to identify the flowers you find.

Pepys Series

WILD FLOWER SEVENS



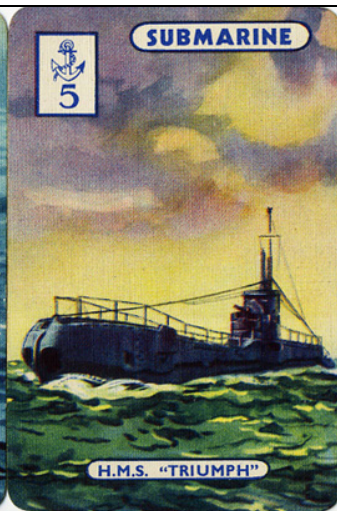
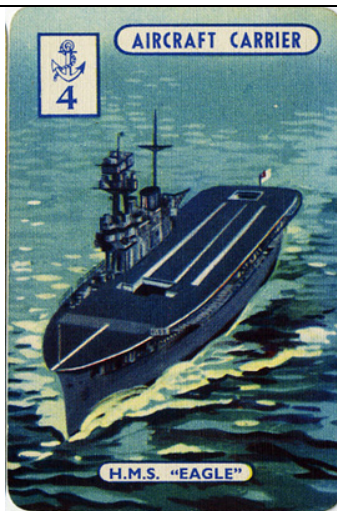
RULES

3888 - Castell Brothers - England expects

Nome	England expects
Fabbricante	Castell Brothers Ltd. - Pepy's series
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	44
Anno	1940
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 88x57

Il mazzo mostra mezzi della marina britannica: *battleship* (nave da battaglia): King George V, Queen Elisabeth, Renown e Nelson - *cruiser* (incrociatori) Ajax, Exeter e Achilles - *destroyer* (cacciatorpediniere) Cossack - *aircraft carrier* (portaerei) Eagle - *submarine* (sottomarino) Triumph - *seaplane* (idrovolante) Sunderland - *minelayer* (posamine) e *minesweeper* (dragamine) - *sloop* (corvetta) Deptford - *patrol ship* (pattugliatore) Kingfisher e 1 master card con la bandiera della Royal navy. Ogni carta ha in alto a sinistra un numero e un simbolo: corona, ancora, salvagente e gagliardetto. La carta con la bandiera della Royal navi ha la lettera M ed è la carta superiore a tutte le altre durante il gioco. Sul retro il monumento a Nelson posto in Trafalgar square a Londra.





RULES for Card Game "ENGLAND EXPECTS"

For THREE or more players. For more than SIX players two packs should be used.

The pack consists of 44 cards, illustrating, from actual photographs, typical units representative of our magnificent British Fleet, as follows:—

3 cards Battleship	— "King George V"
3 " "	— "Queen Elizabeth"
2 " "	— "Renown"
2 " "	— "Nelson"
3 " Cruiser	— "Ajax"
3 " "	— "Exeter"
3 " "	— "Achilles"
3 " Destroyer	— "Cossack"
3 " Aircraft Carrier	— "Eagle"
3 " Submarine	— "Triumph"
3 " Seaplane	— "Sunderland"
3 " Minelayer	
3 " Minesweeper	
3 " Sloop	— "Deptford"
3 " Patrol Ship	— "Kingfisher"
1 Master card	— White Ensign.

These cards are divided into four suits indicated by a CROWN, ANCHOR, LIFE-BUOY, and PENNANT, and are numbered from one to eleven with the exception of the Crown suit which is numbered from one to ten. The Crown is always the Trump suit and if unable to follow suit any Crown card takes the trick unless overtrumped by another player also unable to follow suit; or the play of the Master card. The MASTER (Ensign) card is superior to all others in the pack and may be played at any time, in turn, even if able to follow the suit led.

RULES OF PLAY

DEAL

Cut for deal. Deal commences with player on dealer's left. All cards are dealt out evenly and if there are any odd cards over these should be placed on one side, face down, and shuffled into the pack again before each new deal.

PLAY

Player on dealer's left leads and the highest card played takes the trick. Players must follow suit if able to do so but otherwise can discard any card, or may, at discretion, trump or play the Master card. A loss of 10 points is the penalty for not following suit if able to do so. The winner of each trick leads to the next and so on.

SCORING

At the end of each hand each player scores points, as follows, according to the cards contained in the tricks he has personally taken.

For any set of 3 cards	.. 10 points
For each additional card to a set of three	.. 5 points

Consolation Score

To the player with the lowest total score after each round	.. 5 points
If two or more tie with equally low scores	.. 5 points each

Explanatory notes on Scoring

For any three ships of a type, e.g., 3 Battleships, 3 Destroyers, 10 points are scored for each set of three. In the case of Battleships and Cruisers where there are 10 cards and 9 cards respectively in the pack, a set of three cards can be assorted over the various names of the ships—for instance, a set of three Cruisers can consist of 1 each Ajax, Achilles and Exeter, or 2 Ajax and 1 Exeter and so on. Any player having more than three cards of either Battleships or Cruisers, scores an extra 5 points for each card over the three.

It is recommended that no player shall be allowed to examine tricks he has personally won once they are placed face down on the table. In this way the game proves an excellent memory test. It can be decided otherwise if an easier game is desired.

MASTER CARD

The Master (Ensign) card may be used *once in each round* (by the holder) to complete a set of three cards with any other two cards which are alike. If a Master card is used with a set of three—e.g., 3 Destroyers, this would constitute a set of four cards for which the player would receive an extra 5 points.

Game is won by the player first reaching a total score of 250 points. For a short game a limit of 100 points could be fixed before play commences.

NOTE

It will be seen that there is much room for skill in the playing of this game. Instead of trying to take as many tricks as possible, players will concentrate on taking tricks containing cards helpful in completing sets.

We gratefully acknowledge the expert assistance given in the production of "England Expects" by Francis E. McMurtrie, Editor of "Jane's Fighting Ships".

MADE IN ENGLAND

3772 - Castell Brothers - Speed

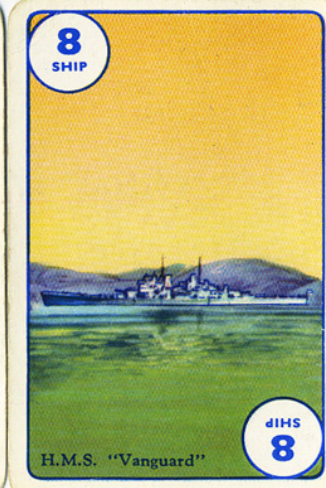
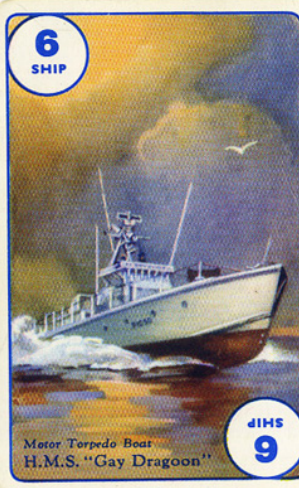
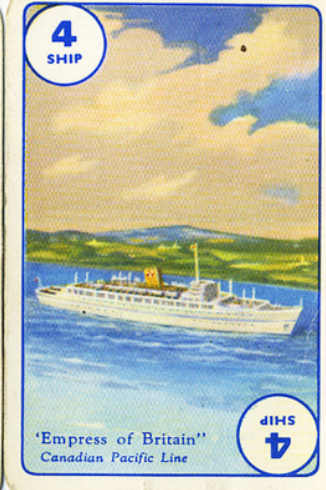
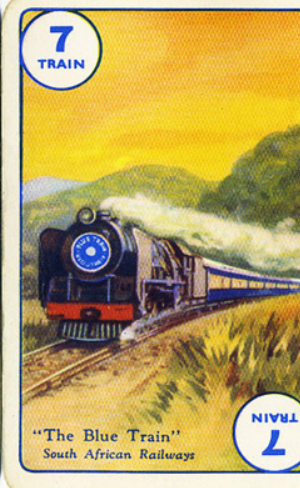
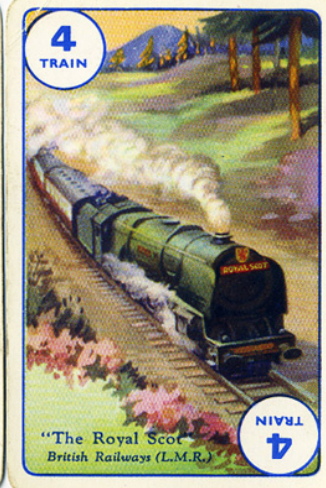
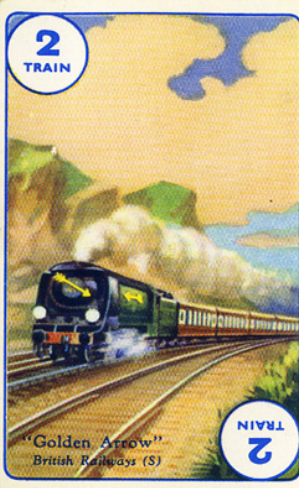
Nome	Speed - 6° serie
Fabbricante	Castell Brothers Ltd. - Pepy's series
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	44
Anno	1955
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 88x58

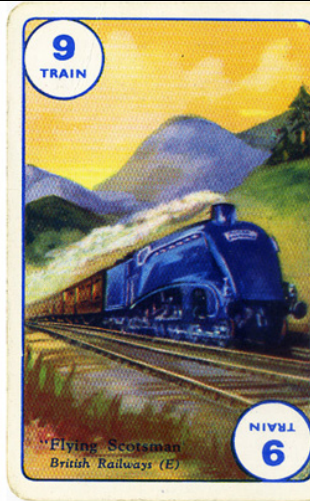
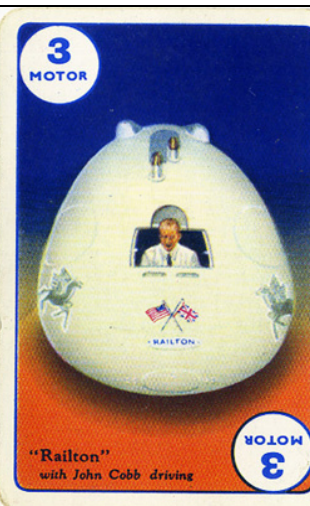
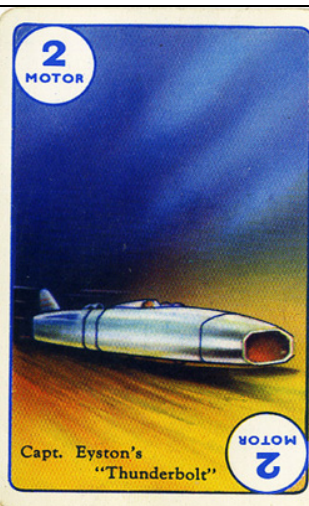
La prima edizione di questo mazzo risale al 1938 e, durante il mezzo secolo in cui è stato stampato, se ne contano 11 diverse edizioni per tenere aggiornata l'evoluzione dei mezzi di locomozione. Questa illustrata è la 6° edizione, uscita nel 1955.

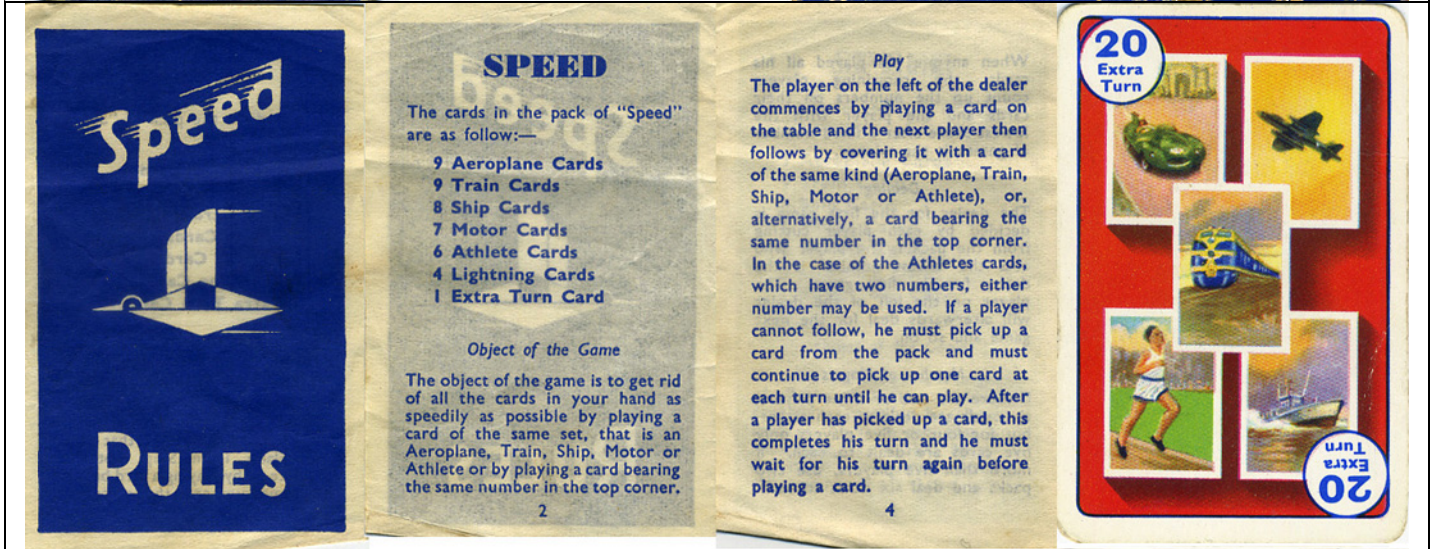
Il mazzo è composto da 9 carte con aeroplani e con treni, 8 con navi e 7 con mezzi motorizzati e 6 con atleti: visto il nazionalismo britannico tutti del Commonwealth britannico. Abbiamo anche 4 carte con un lampo, simbolo della massima velocità possibile, quella della luce, e 1 carta *Extra turn* con riprodotte 5 carte, una per ciascun gruppo.

Scopo del gioco è mettere in campo una carta, uguale per numero o per gruppo a quella dell'avversario che ci precede, fino a che un giocatore rimane senza carte e vince.









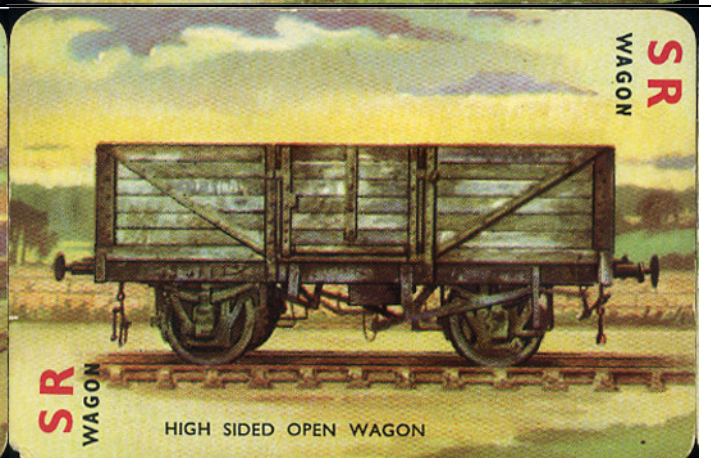
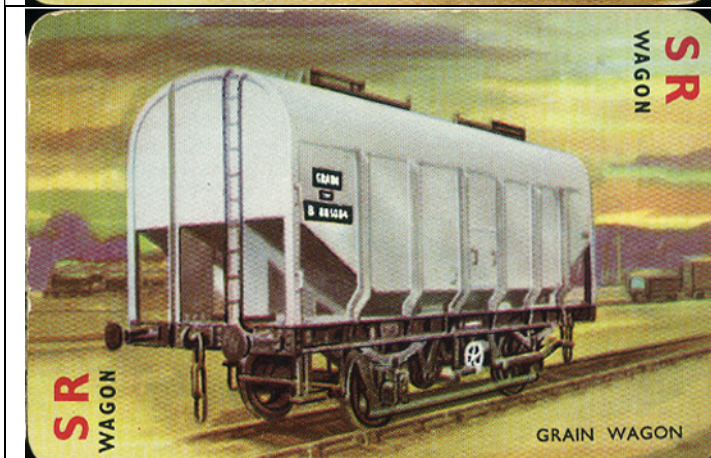
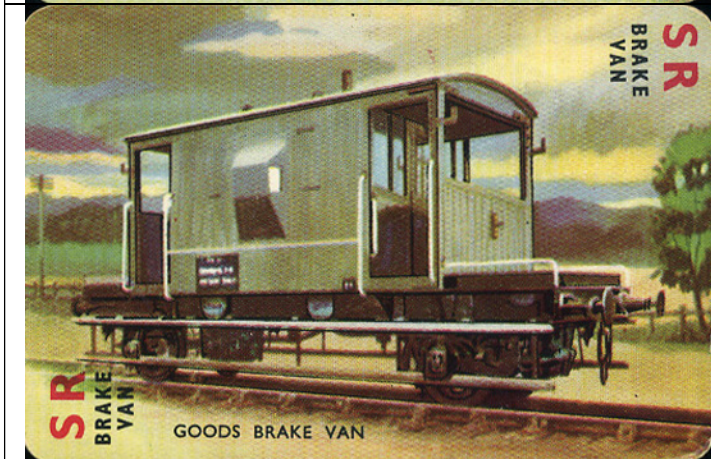
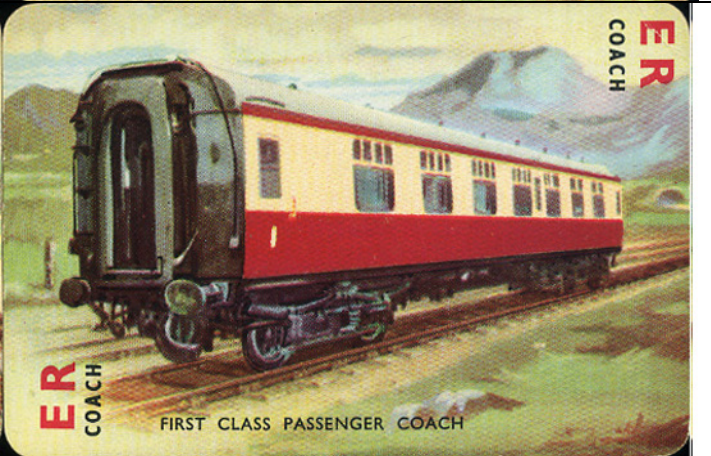
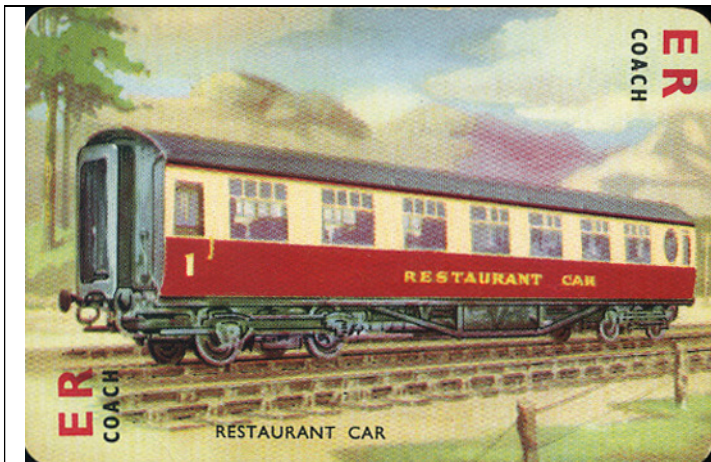
3997 - Castell Brothers - Express

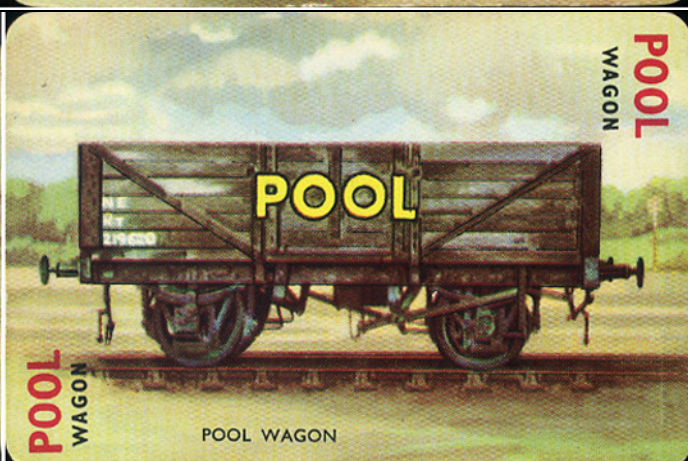
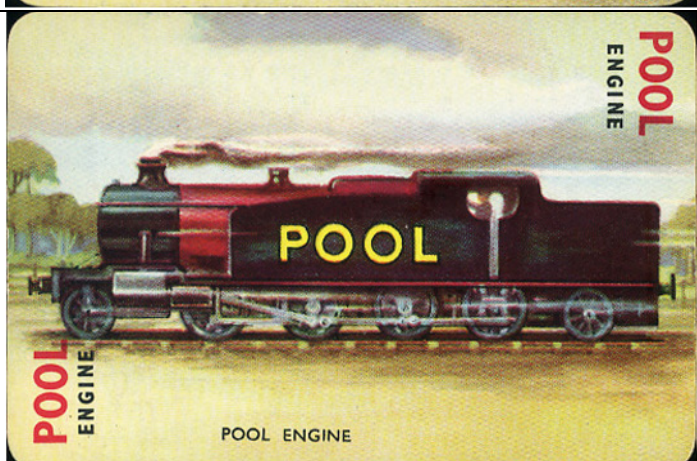
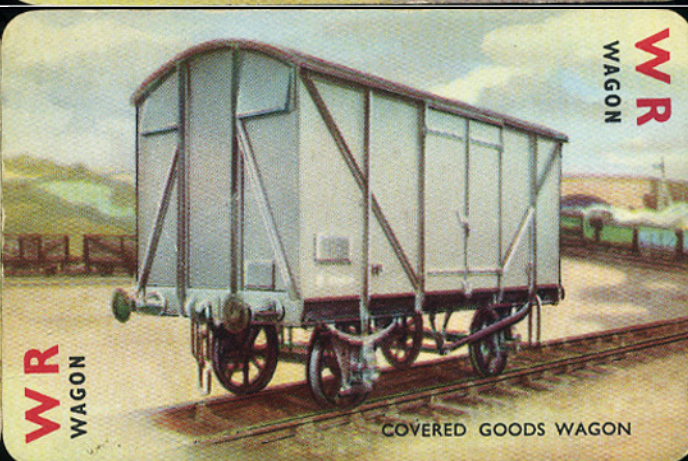
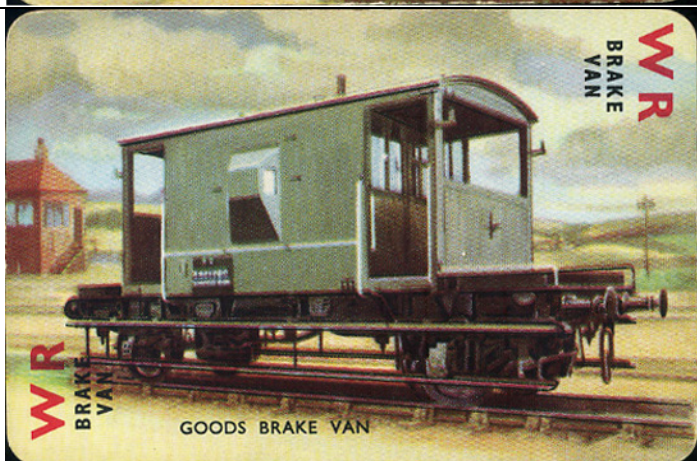
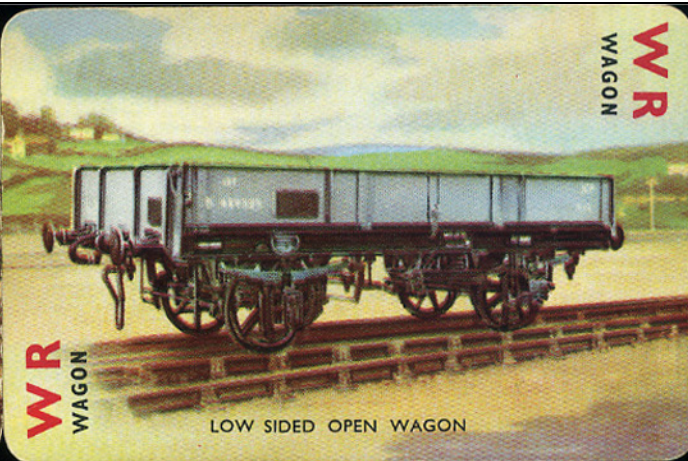
Nome	Express 2° edizione
Fabbricante	Castell Brothers Ltd. - Pepy's series
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	44
Anno	1955 circa
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 88x58

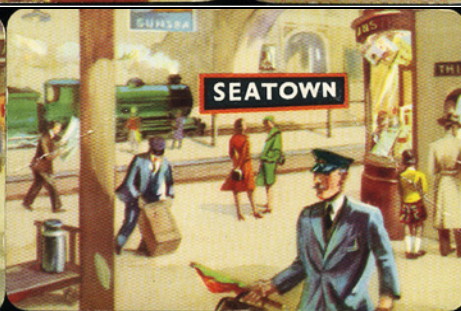
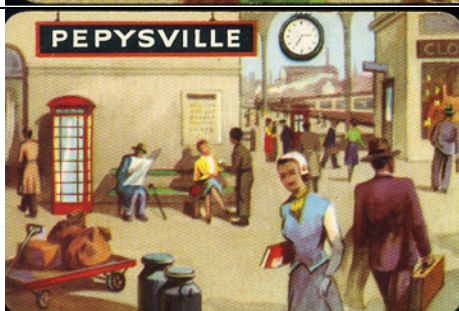
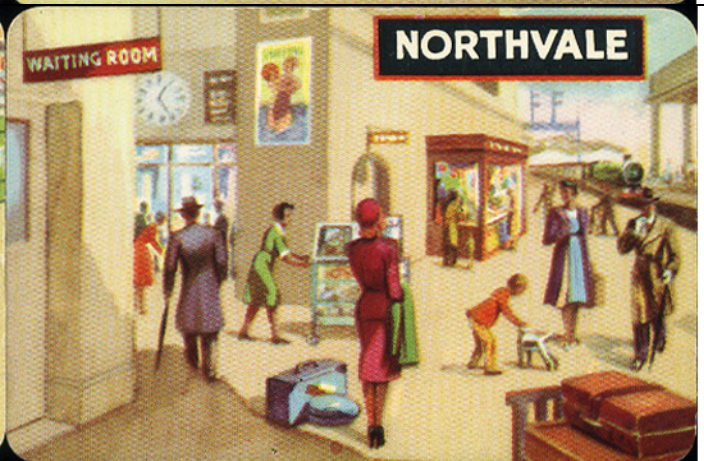
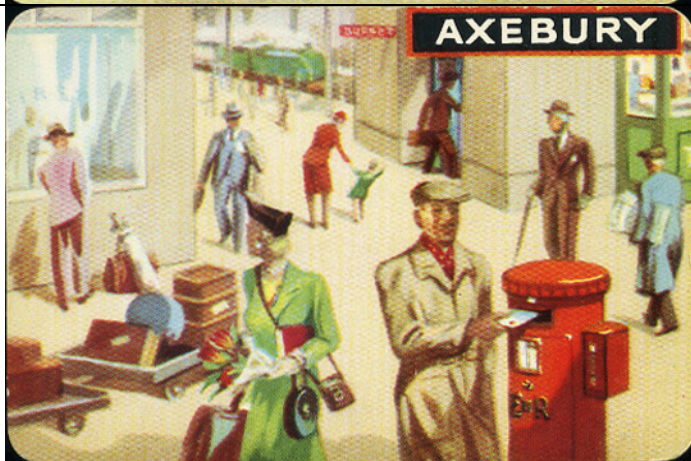
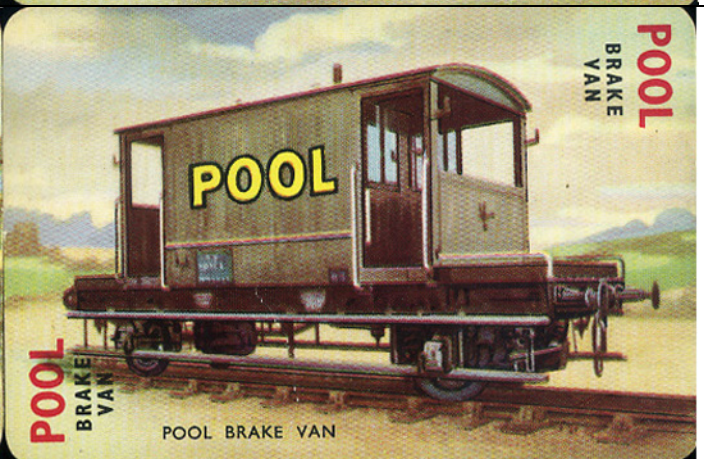
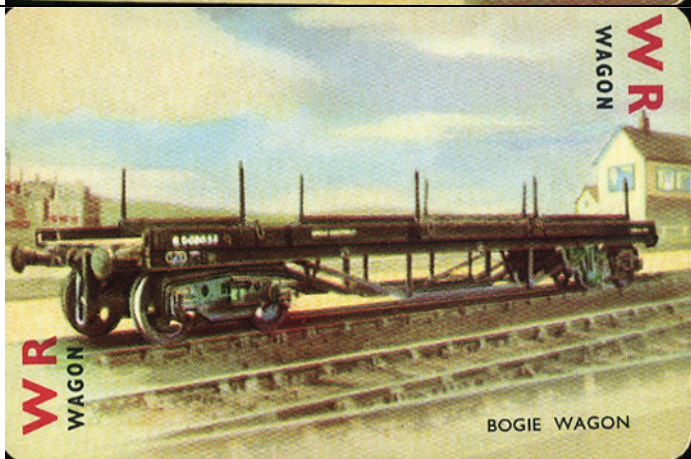
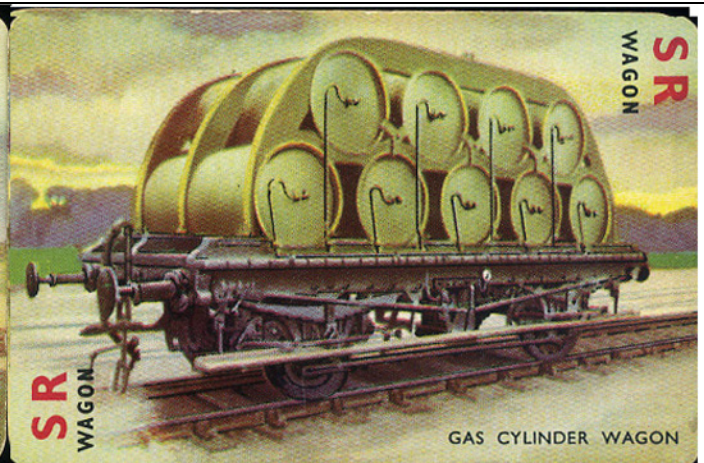
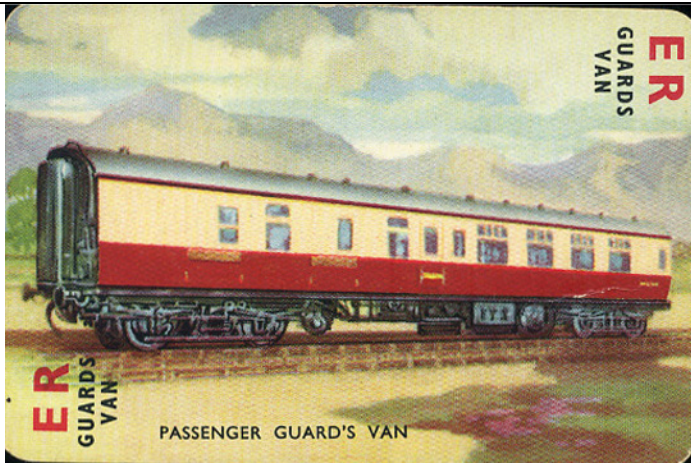
Si tratta della 2° edizione di questo mazzo dopo quella del 1947, prima della nazionalizzazione delle ferrovie in Gran Bretagna. In questo mazzo le carte mostrano famose locomotive, carrozze e materiale rotabile provenienti da diverse regioni delle ferrovie britanniche del dopoguerra. Le carte hanno indici diversi: per i treni passeggeri LMR (*London Midland region*) e ER (*Eastern region*), per i treni merci SR (*South region*) e WR (*Western region*) oltre a un set contrassegnato da POOL, con materiale rotabile che può essere utilizzato in sostituzione di altre carte. Oltre a queste troviamo segnali rosso, verde 1 e 2, carte con le stazioni e carte PASS.

Lo scopo del gioco è creare un treno completo di una qualsiasi regione raccogliendo le cinque carte necessarie e quindi utilizzando le carte segnale per manovrare il treno fuori dalla stazione. Composizione del mazzo e regole sono spiegate nel libretto allegato al mazzo,









BRITISH RAILWAYS

ISSUED BY *Pepys Games*

RAILWAY

PASS

CONDITIONS

THIS ENTITLES THE HOLDER
TO EXCHANGE THIS CARD
FOR ANY VEHICLE

BRITISH RAILWAYS



Il gioco è stato successivamente pubblicato da Lagoon Games.

3849 - Castell Brothers - The car game

Nome	The car game
Fabbricante	Castell Brothers Ltd. - Pepy's series
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	44
Anno	196x
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 88x58

Il mazzo è composto da 6 carte ripetute due volte con le varie categorie di auto: Cooper da corsa, Jaguar sportiva, Railton per record, Rolls Royce auto di lusso, Ford Zodiac da turismo e Bentley anni '20 vintage (<1917).

Inoltre ci sono 30 carte con disegnate 3 auto delle varie categorie e 2 con la macchina Bluebird costruita per battere il record di velocità.

Un foglietto con le istruzioni per il gioco è allegato al mazzo.

Il mazzo, disegnato da Barry Rowe, è stato stampato negli anni '60; la Bluebird-Proteus CN7 fu costruita per Donald Campbell dai fratelli Norris nel 1962. Dopo vari tentativi nel 1964 Campbell ottenne il record di 648,728 km/h presso il lago Eyre in Australia.





The CAR GAME

The cards picture in full colour a wide variety of famous cars of the following types:-

RACING - - - - SPORTS
RECORD BREAKING - - LUXURY
TOURING - - - - VETERAN/VINTAGE

- For 2-5 players
- Original method of play
- Authentic drawings of the cars by Barry Rowe

Pepys Series

the CAR game



Pepys Series

"VETERAN" and "VINTAGE"

You may be interested to know exactly what these terms mean:

The general term **Veteran** includes all cars made before 1917, although only cars made before 1905 are accepted for the Veteran Car London to Brighton run.

A **Vintage** car is one made between January 1st, 1917, and December 31st, 1930

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

MANUFACTURED IN GREAT BRITAIN

the CAR game



Rules

1941 - Castell Brothers - Belisha

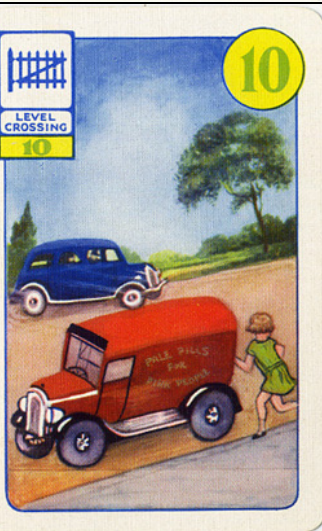
Nome	Belisha
Fabbricante	Castell Brothers Ltd. - Pepy's series
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	52 + 1 joker
Anno	1937
Tipo mazzo	Didattico
Dimensioni	mm. 88x58

Il gioco prende il nome da Leslie Hore-Belisha, ministro dei trasporti britannico dell'epoca e ha lo scopo di dare un utile contributo alla campagna nazionale "*Safety First*" (la sicurezza innanzitutto) fatta in seguito all'introduzione delle luci lampeggianti gialle per segnalare le strisce pedonali, progettate per ridurre le vittime della strada, in particolare tra i ragazzi.

Le illustrazioni sulle carte illustrano un viaggio in auto da Londra a Oban, in Scozia (*carta 13 giallo*), e evidenziano le varie situazioni di guida. Da notare sulla macchina il cartello con una **L** ad indicare il neo patentato. Anche in Italia ci siamo arrivati ... 70 anni dopo.

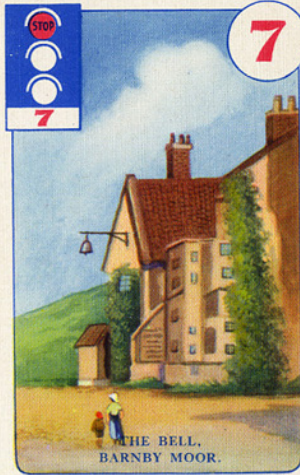
Gli indici in alto a destra hanno un numero che indica il valore della carta in 4 diversi colori che sostituiscono il seme; il joker permette di usare il mazzo anche per giocare a rummy.





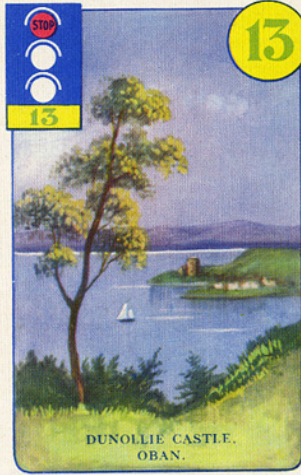


3



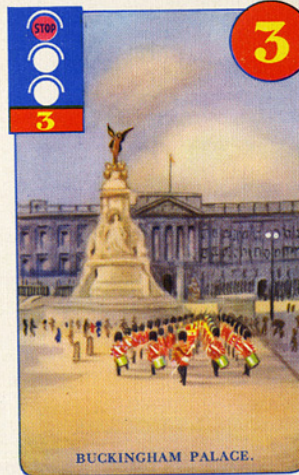
7

THE BELL,
BARNBY MOOR.



13

DUNOLLIE CASTLE,
OBAN.



3

BUCKINGHAM PALACE.



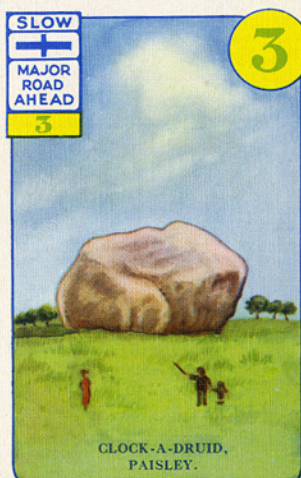
6

PARISH CHURCH,
EAST RETFORD.



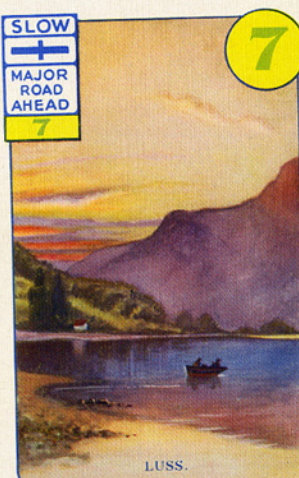
5

BALDESBY.



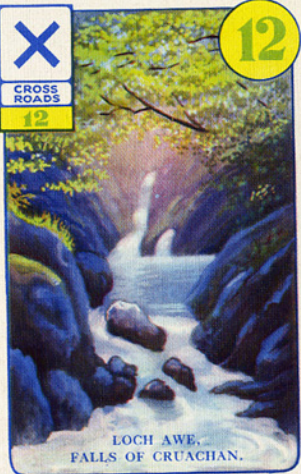
3

CLOCK-A-DRUID,
PAISLEY.



7

LUSS.



12

LOCH AWE,
FALLS OF CRUACHAN.



1

MARKET PLACE,
GRANTHAM.



10

THE LOCK UP,
EATON SOCON.

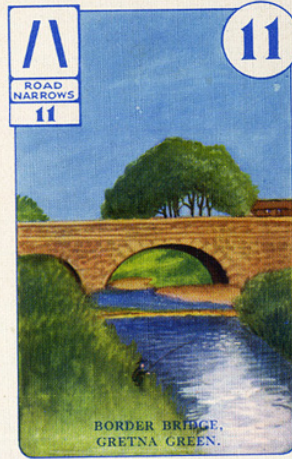
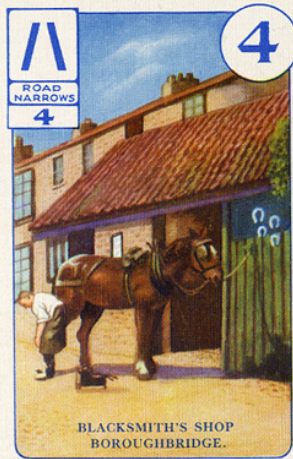
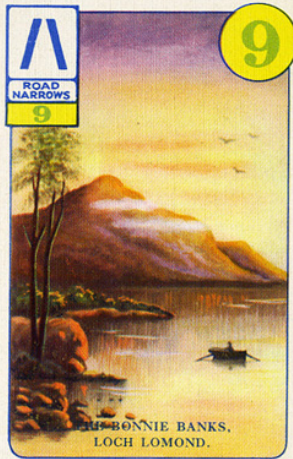


5

GEORGE SQUARE,
GLASGOW.



Il mazzo, sul libretto di un altro gioco (vedi 3901) dello stesso fabbricante, è enfaticamente descritto come “*The greatest game of the century*” (il più grande gioco del secolo).



ANOTHER GREAT CARD GAME
"KARGO"
(Card-Golf)
Per 2/6 Pack

AN AMUSING CARD GAME
FOR CHILDREN
JACK OF ALL TRADES
Every card printed in colours.
Per 1/- Pack
Obtainable at your Stationers.

Sole Publishers:
Castell Brothers Limited,
LONDON and GLASGOW

Belisha
RULES
(Copyright)
Entered at Stationers' Hall
Published by
Castell Brothers Ltd.
5, Bridewell Place, London
107, North Wallace Street,
Glasgow
pepus
series



Castell Brothers Ltd.
Makers of
pepus
Stationery
including
BODIAM
STONEHENGE
(Hand Made)
RUSKIN LINEN
ROYAL YORK
NUMBER ONE BOND
Etc., Etc., Etc.
YOUR STATIONER WILL SUPPLY

RULES
A card game for 2, 3, 4, or more players. The pack consists of 52 cards and a Joker. These depict a motor journey from London to Oban with some humorous sketches interposed. There are 13 sets of 4 traffic signs, depicted in the left top corner and in the right hand top corner serial numbers 1 to 13 in each of 4 colours; Yellow, Green, Red, and Blue. These numbers are repeated under the traffic signs for easy reference.

The game is similar to Rummy and proceeds as follows:—Cut for dealer who plays first, the rest following in turn clockwise. The player cutting the highest number deals. If two or more

3988 - Castell Brothers - Round Britain

Nome	Round Britain - The road safety card game successor to Belisha
Fabbricante	Castell Brothers Ltd. - Pepy's series
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	43 + 1 mappa Gran Bretagna
Anno	1955
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 88x58

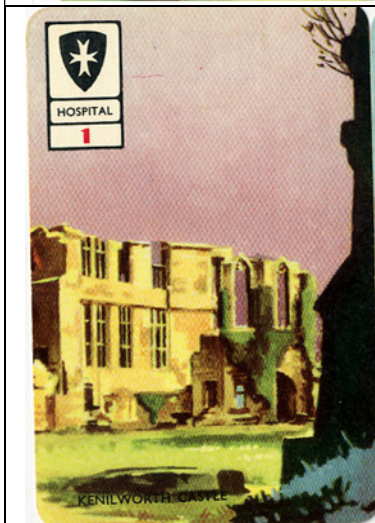
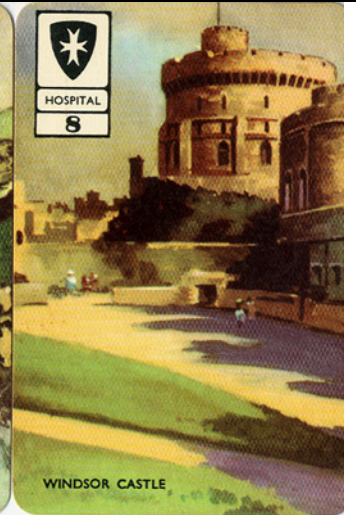
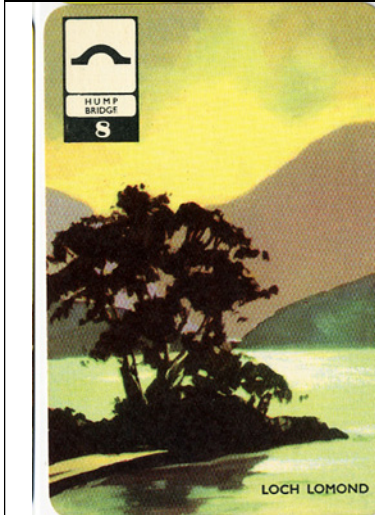
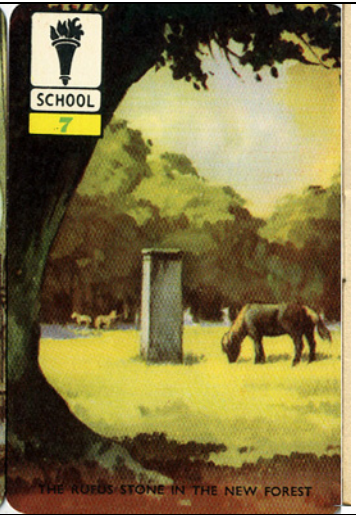
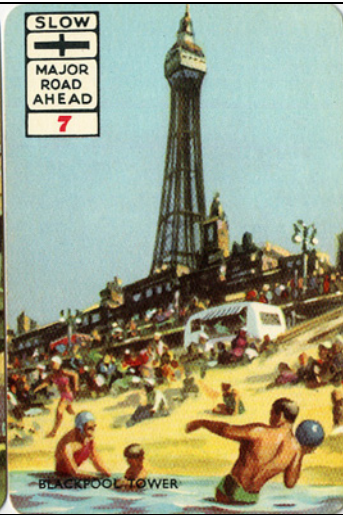
Il mazzo è il successore del mazzo *Belisha* (vedi 1941).

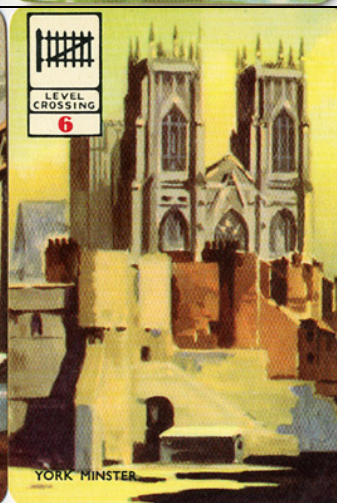
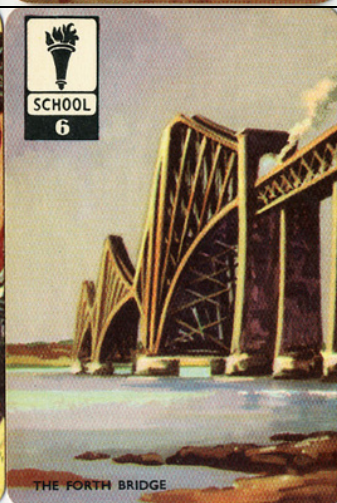
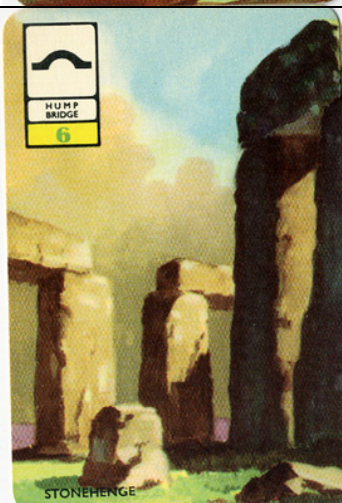
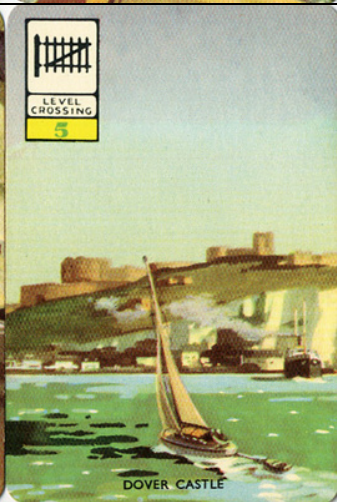
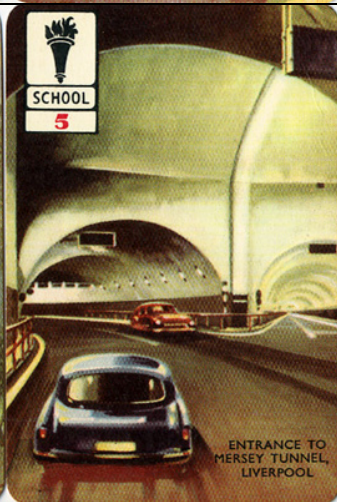
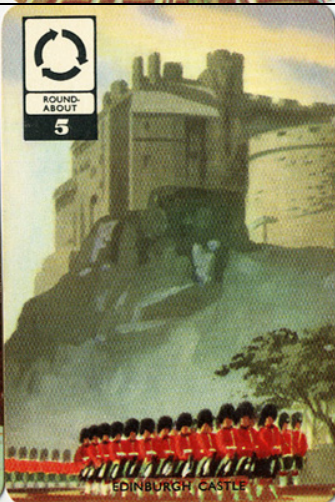
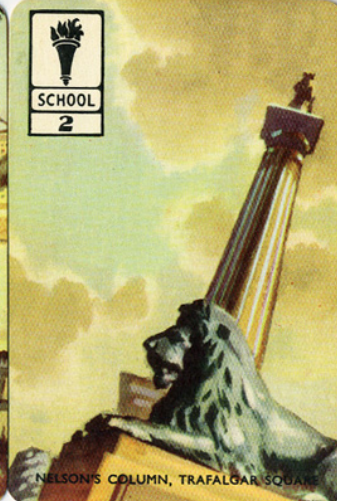
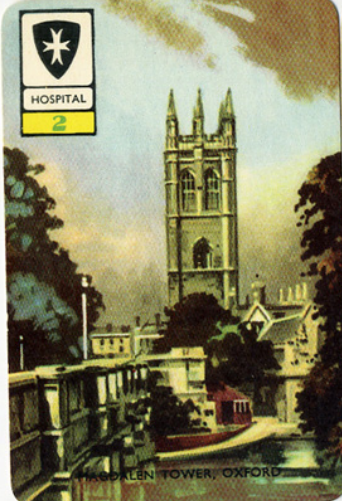
Le carte mostrano luoghi entro 25 miglia da Londra (numeri in nero), fino a 100 miglia (in verde), fino a 250 (in rosso) e oltre le 250 miglia (in bianco). Inoltre troviamo 6 carte con i comportamenti corretti (G per *good*) e 5 per quelli scorretti (B per *bad*).

Completa il mazzo una carta *Joker* con la mappa della Gran Bretagna che riporta la posizione geografica dei luoghi menzionati.

Nella prima edizione il luogo dove Maria, regina di Scozia, fu giustiziata è errato (*carta 1 rosso*) Qui è indicato il castello di Kenilworth mentre l'esecuzione avvenne nel castello di Fotheringhay. L'errore verrà corretto nelle edizioni successive.

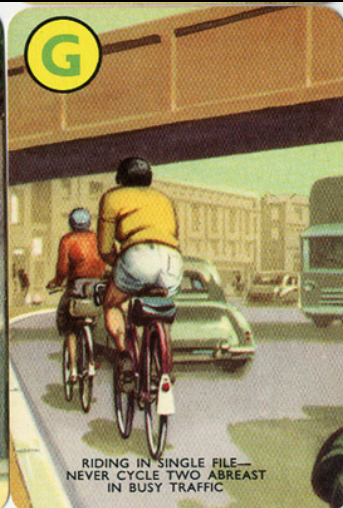








GIVING A CLEAR SIGNAL
IN PLENTY OF TIME



RIDING IN SINGLE FILE—
NEVER CYCLE TWO AHEAD
IN BUSY TRAFFIC



Round Britain

The
ROAD SAFETY
CARD GAME

SUCCESSOR TO Belisha
A Pepys GAME

WINDSOR CASTLE



'ROUND BRITAIN'

A
Pepys
CARD GAME



NOT KEEPING THEIR DOG
UNDER CONTROL



FORGETTING THAT CARS MUST BE GIVEN
TIME TO SLOW DOWN



CHASING HIS BALL INTO THE ROAD
WITHOUT LOOKING CAREFULLY



DASHING INTO THE ROAD PAST
A PARKED LORRY



NOT USING THE ZEBRA



Figures in triangles
— RED Numbers
Figures in circles
— GREEN Numbers
Figures in squares
— WHITE Numbers
Plain figures
— BLACK Numbers

The numbers on this map show where all the places on
the numbered cards are located, except for Black 1 to 6
which are places in Greater London.

Where there
are islands in
the middle of
the road

MADE IN
GREAT BRITAIN

INTERESTING NOTES ON SOME OF THE CARDS

Green No. 2. The ancient tower of Magdalen College, Oxford. At sunrise on May 1st each year the choir sings from the top of the tower.
Green No. 7. The stone marks the spot where King William II (William Rufus) was killed by an arrow in 1100, while hunting in the New Forest.
Red No. 1. Mary Queen of Scots was imprisoned and beheaded in Kenilworth Castle in 1587.
Red No. 3. Chatsworth House is the historic Derbyshire home of the Dukes of Devonshire. Illustrated is the Emperor Fountain, 250 feet high, the highest in the world.
Red No. 8. Tintagel is said to be the castle where King Arthur held court with the Knights of the Round Table.
White No. 4. The Blacksmith's shop, just over the Border in Scotland, where so many eloping couples from England have been married by the blacksmith.

CASTELL BROTHERS LTD.
14/17 St. Cross Street, Hatton Garden,
London, E.C.1.

MANUFACTURED IN GREAT BRITAIN

THE PACK

ROUND BRITAIN is played
with 44 cards.

1. There are 4 suits each numbered 1-8, depicting places of interest. The places in the Black-numbered suit are within 25 miles of London; Green numbers 25-100 miles; Red 100-250; White over 250 miles.
Road traffic signs appear on each card. There are 4 of each of 8 road signs.
2. 1 Joker card, bearing no number or index, which takes the form of a map, showing where all the places pictured on the cards are located.
3. 6 cards marked "G" in Green. These are the "Good" cards, illustrating good road drill.

4. 5 cards marked "B" in Red. These are the "Bad" cards, illustrating bad road practice.

OBJECT OF THE GAME

The object of the game, which is based on Rummy, is to make up sequences or sets of cards, and so to score the highest number of points.

THE DEAL

Choose a dealer who shuffles the pack and deals until each player has 7 cards. Place the rest of the pack face-down in the centre of the table, exposing the top card by its side.

THE PLAY

Players take their cards into their hands and look at them. The player on the dealer's left picks up the exposed card or the top card of the pack.

RULES

for the Game of

ROUND BRITAIN

Approved by The Royal Society
For The Prevention of Accidents.

A Game of Skill for 2-4 Players.

Successor to the Card Game
BELISHA.

INTRODUCTION

ROUND BRITAIN is as easy to play as its parent game, Rummy. Besides consisting of pictures of places of beauty and interest in Britain, additional cards have been introduced to stimulate road safety consciousness, especially amongst young people.

3987 - Castell Brothers - Round Europe

Nome	Round Europe
Fabbricante	Castell Brothers Ltd. - Pepy's series
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	44
Anno	1958
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 88x58

Il mazzo mostra i luoghi più interessanti che dovrebbero essere visitati in un tour in giro per l'Europa. Sono citate 12 città europee con carte duplicate: Atene, Berlino, Bruges, Copenhagen, Granada, Interlaken, Montecarlo, Parigi, Roma, Stoccolma, Venezia e Vienna. L'immagine del Ponte dei sospiri a Venezia appare anche sulla confezione.

Ci sono poi carte con segnate le distanze in miglia da percorrere, con il mezzo di trasporto più adatto per la distanza, automobile berlina e sportiva fino a 100 miglia, treno per 200 miglia e aereo bimotore e quadrimotore per distanze di 400 e 500 miglia.

Allegati al mazzo due foglietti con le regole del gioco e una cartina dell'Europa con evidenziate le distanze tra le varie destinazioni.



3991 - Castell Brothers - Progress

Nome	Progress
Fabbricante	Castell Brothers Ltd. - Pepy's series
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	52 + carta P
Anno	1938
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 88x58

Il mazzo prende ispirazione dal romanzo "*Pilgrim's Progress*" di John Bunyan stampato nel 1678. Purtroppo non è noto il nome del disegnatore, destino comune alla maggior parte dei mazzi di carte. Il prezzo di vendita era di 2 scellini e 6 pence, un prezzo abbastanza alto, all'epoca, per un mazzo destinato ai ragazzi.

Le carte sono numerate dall'1 al 13 e divise in 4 semi: corona, sole, luna e stelle. Inoltre c'è una carta, contrassegnata dalla lettera P, che mostra il ritratto dell'autore del romanzo.

I due libretti allegati contengono le regole per il gioco e la descrizione delle singole carte del mazzo, ognuna con la citazione di un brano del romanzo.

Sul retro del libretto la pubblicità di 4 mazzi del fabbricante con il relativo prezzo.

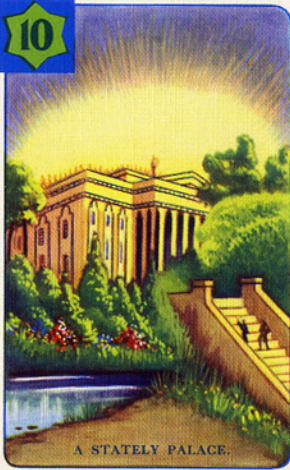


9



THE HOUSE OF INTERPRETER.

10



A STATELY PALACE.

11



THE MAN WITH A BOOK.

12



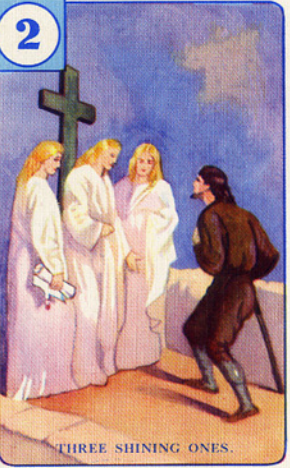
THE ENTRY TO THE PALACE.

1



AT THE CROSS.

2



THREE SHINING ONES.

3



HILL DIFFICULTY.

4



LIONS IN THE WAY.

5



CHRISTIAN GIVEN LODGING.

6



IMMANUEL'S LAND.

7



VALLEY OF HUMILIATION.

8



CHRISTIAN DEFEATS APOLLYON.

9



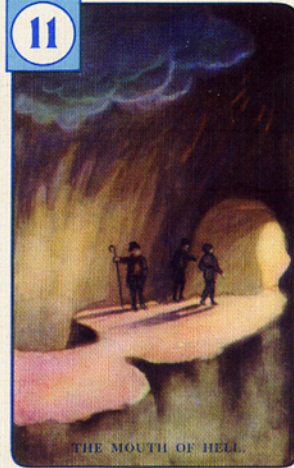
CHRISTIAN GIVES THANKS.

10



VALLEY OF THE SHADOW.

11



THE MOUTH OF HELL.

12



A REGION OF TORMENT.

1



CAUGHT BY GIANT DESPAIR.

2



IN DOUBTING CASTLE.

3



THE ESCAPE.

4



THE DELECTABLE MOUNTAINS.

5



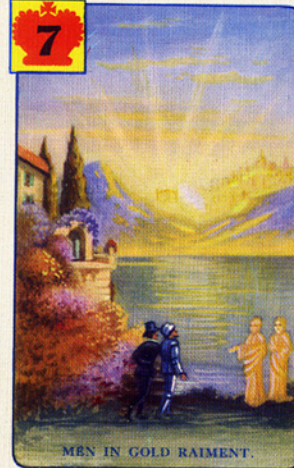
A BY-WAY TO HELL.

6



WALLAH BAND.

7



MEN IN GOLD RAIMENT.

8



ON THE BRINK OF THE RIVER.

9



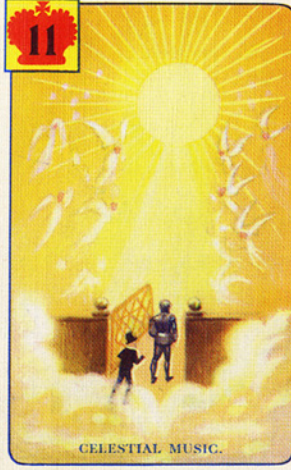
CHRISTIAN IN DANGER OF SINKING.

10



"I WILL BE WITH THEE."

11



CELESTIAL MUSIC.

12



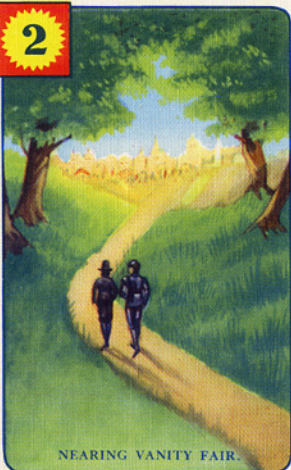
ENTERING THE CITY.

1



FAITHFUL JOINS CHRISTIAN.

2



NEARING VANITY FAIR.

3



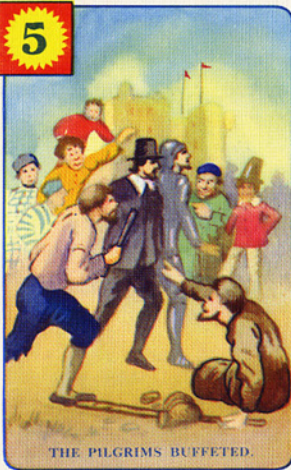
BEELZEBUB,
LORD OF VANITY FAIR.

4



VANITY FAIR.

5



THE PILGRIMS BUFFETED.

6



THE TRIAL.

7



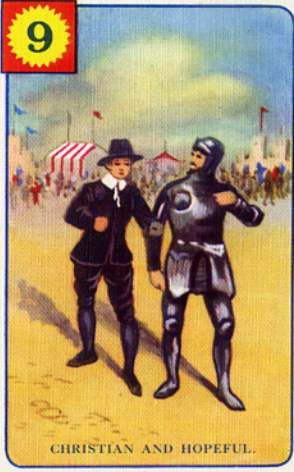
DEATH OF FAITHFUL.

8



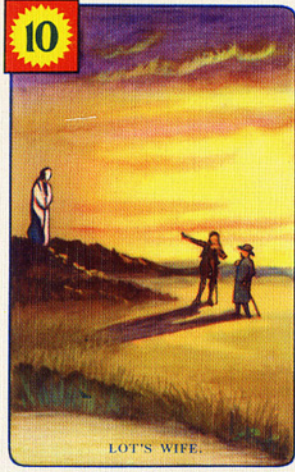
FAITHFUL'S CHARIOT.

9



CHRISTIAN AND HOPEFUL.

10



LOT'S WIFE.

11



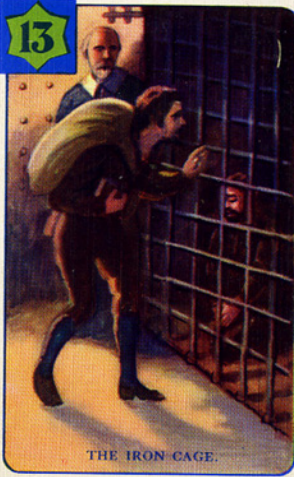
BY-PATH MEADOW.

12



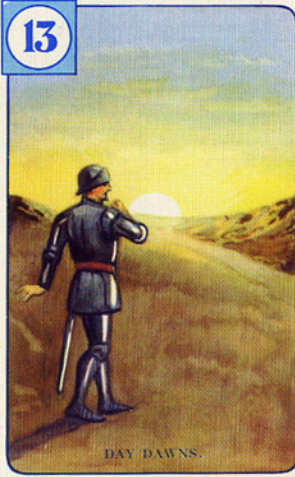
VAIN CONFIDENCE FALLS.

13



THE IRON CAGE.

13



DAY DAWNS.

13



PUT BY THE CURTAINS.

13



IN DEEP WATERS.

P



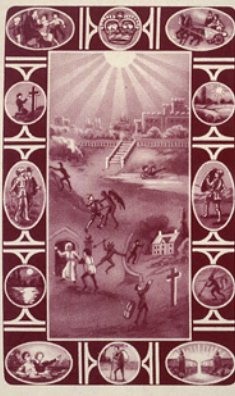
JOHN BUNYAN.



Progress

CARD GAME

pepus
series



"BELISHA"

The Greatest Game of the Century.
Per 2/6 Pack

"SPEED"

Most Thrilling Game ever published.
Per 1/- Pack

"SNOW WHITE"

From original sketches by
Walt Disney-Mickey Mouse Ltd.
A Great Card Game.
Per 1/6 Pack

"JACK OF ALL TRADES"

An Amusing Card Game for Children.
Per 1/- Pack

OBTAINABLE AT YOUR STATIONERS



Progress

RULES

Copyright.
Entered at Stationers' Hall
Published by
Castell Brothers Ltd.
5, Bridewell Place, London
107, North Wallace Street,
Glasgow

pepus
series

PROGRESS

The highest value card cut wins the deal.

The cards are numbered 1 to 13 in each of 4 signs, namely, CROWN, SUN, MOON, and STAR.

They range in value in that order for cutting, the Crown being higher than the Sun and the Star the lowest.

The Progress Card however, is the highest of all and for scoring purposes always counts 15. In cutting, if two players cut 13, the one who has the highest value sign wins the deal.

Cards should be cut by the player on the right of the dealer. Dealer has first lead.

Copyright and published by
CASTELL BROTHERS LTD.,
5, Bridewell Place, LONDON,
107, North Wallace Street,
GLASGOW.

Makers of
pepus
Stationery

PROGRESS

Progress Card. John Bunyan.

"... I was writing of the way And race of saints, in this our gospel day, Fell suddenly into an allegory, About their journey, and the way to glory."

Bedford Gaol.

As I walked through the wilderness of this world, I lighted on a certain place where was a den, and laid me down in that place to sleep; and as I slept, I dreamed.

Christian sets out on his journey.

I dreamed, and behold, I saw a man named Christian clothed



We present a résumé of the story of Pilgrim's Progress as illustrated in the Card Game.

pepus
series

"BELISHA"

The Greatest Game of the Century.
Per 2/6 Pack

"SPEED"

Most Thrilling Game ever published.
Per 1/- Pack

"SNOW WHITE"

From original sketches by
Walt Disney-Mickey Mouse Ltd.
A Great Card Game.
Per 1/6 Pack

"JACK OF ALL TRADES"

An Amusing Card Game for Children.
Per 1/- Pack

Obtainable at your Stationers.

3801 - Castell Brothers - The famous five

Nome	The Famous Five Card Game
Fabbricante	Castell Brothers Ltd. - Pepy's series
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	44
Anno	1951
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 88x58

Il gioco di carte è basato sulla serie dei 5 libri di avventura scritti da Enid Blyton e descrive le storie di 5 ragazzi: Julian, Dick, George, Ann e Timmy con il loro cane.

Il gioco ha 44 carte composte da quattro set di 8 carte *Adventure* (avventura con numeri da 1 a 8 in 4 colori), 4 carte *Danger* (**D** pericolo), 2 carte *General danger* (**GD** pericolo generale) e 6 carte *All safe* (**AS** tutto sicuro). I disegni si ispirano ai primi 4 volumi della serie.

Lo scopo del gioco è quello di essere il primo giocatore a completare un set di carte "Avventura" (le avventure si distinguono per il colore dell'indice) giocando la carta n. 8, il lieto fine della vicenda.





THE STORM



The Circus Camp



The Sliding Panel



Something happens to Richard!



Two Angry Men



The Old Wreck thrown up in the Storm



What's happening in the Moonlight?



The Mysterious Light in the Tower



Julian's Hiding-place



Trapped at Owl's Dene!



The Map found in the Wreck



What are the lights across the Marsh?



Strange Secret!



Who gets out of the Window-seat in the night?



The Hole in the Ground!



The entrance to the Dungeons



Down in the Dungeons



Richard goes for Help



Down in the Smugglers' Tunnel



Prisoners Underground!



The finding of the Cave of Gold Ingots



ESCAPE!



RESCUE!



Everyone all right!



The Big Gates closing to prevent Children escaping



Poisoned Meat for Timmy!



Men are after the Gold, too!



The Enemy Watches



DANGER



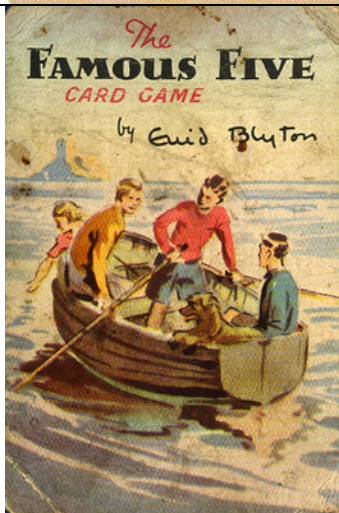
ALL SAFE



RULES
for the
"FAMOUS FIVE"
CARD GAME
By
ENID BLYTON

Pepys GAMES

CASTELL BROTHERS LTD.
14-17 ST. CROSS STREET,
HATTON GARDEN,
LONDON, E.C.1.



RULES
for the
"FAMOUS FIVE"
CARD GAME
By
ENID BLYTON

Pepys GAMES

CASTELL BROTHERS LTD.
14-17 ST. CROSS STREET,
HATTON GARDEN,
LONDON, E.C.1.

Comparison Games from the 29 in the PEPYS Range include:

RIDERS OF THE RANGE
Packed with the thrills of the old "Wild West", a game of excitement and adventure with Jeff Arnold and his "Riders of the Range" of radio fame. Illustrated by the artists of the "Eagle" magazine for boys.

SPEED
An ever popular game for up to six players illustrated with pictures of 'planes, racing cars, speedway riders and trains. Interesting and easy to play, a quick-moving game which offers opportunity to the skilful player.

PEPYS STATIONERY
for Boys and Girls
Pepys have produced special boxes of notepaper and envelopes, and invitations for your parties, decorated with pictures of Enid Blyton characters. You can buy them from any good stationer.

MADE IN GREAT BRITAIN

3800 - Castell Brothers - Riders of the range

Nome	Riders of the Range
Fabbricante	Castell Brothers Ltd. - Pepy's series
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	44
Anno	1953
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 88x58

È un gioco a tema selvaggio West basato sul fumetto "Eagle" che aveva come protagonista il cowboy Jeff Arnold sul suo cavallo Dunn. Il mazzo pubblicato nel 1953 ha i disegni di Frank Humphries.

Nelle sue avventure Jeff Arnold è accompagnato dal suo aiutante Luke, da Mary con il suo cane Rustler e dalla sua pistola Six-shooter. I bordi delle carte sono in 4 diversi colori (blu, rosso, verde e giallo) e i pericoli da affrontare sono i fuorilegge, il serpente a sonagli, gli indiani e i razziatori di mandrie. Un libretto allegato spiega le regole del gioco.

Il film western americano diretto da Lesley Selander dello stesso titolo era uscito nelle sale pochi anni prima.

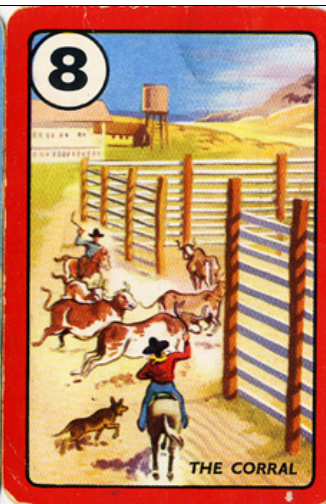




LUKE ROPING A STEER



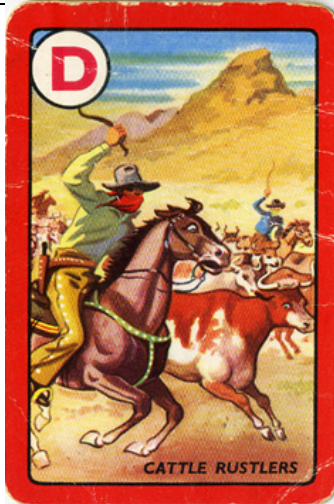
THE GUN FIGHT



THE CORRAL



AROUND
THE CAMP FIRE



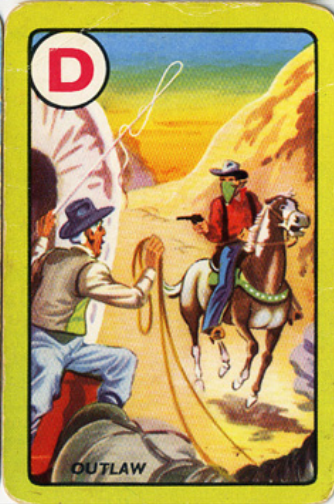
CATTLE RUSTLERS



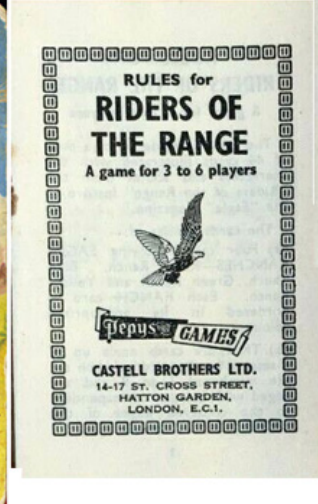
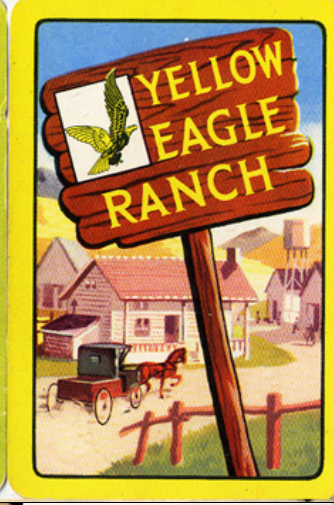
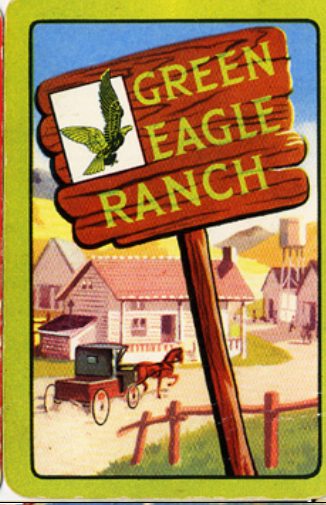
RATTLESNAKE



INDIANS



OUTLAW



1947 - Castell Larby - British birds

Nome	British birds
Fabbricante	Castell Larby Ltd. - Pepy's series
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	44 + 1 presentazione
Anno	1968
Tipo mazzo	Sevens
Dimensioni	mm. 87x57

Il mazzo, stampato per le Pepy's Series, mostra gli uccelli che si possono trovare in natura nelle campagne della Gran Bretagna. È possibile perciò sia giocare con le carte del mazzo che usarle per il riconoscimento degli uccelli.

Ci sono 8 gruppi, identificati dalle lettere A÷H, di 5 carte ognuno più 4 carte con un gufo.

I gruppi da A a D mostrano uccelli terrestri, quelli da E a H uccelli acquatici.

Scopo del gioco è conquistare più gruppi completi possibile. Le carte con il gufo possono servire per rifiutare di consegnare la carta richiesta all'avversario; in questo caso vengono poste sul tavolo e non possono essere riutilizzate da nessun giocatore.

Il mazzo può essere utilizzato anche per giocare a *Sevens*, un gioco in cui il giocatore deve scartare una carta simile, per lettera o numero, a quella giocata dal precedente.

Vince chi rimane senza carte.



C
1



CUCKOO

C
2



SWALLOW

C
3



GREEN WOODPECKER

C
4



MISTLE THRUSH

C
5



JAY

D
1



CAPERCAILLIE

D
2



PEREGRINE

D
3



MAGPIE

D
4



WOOD PIGEON

D
5



KITE

E
1



KINGFISHER

E
2



YELLOW WAGTAIL

E
3



MARSH WARBLER

E
4



SNOW BUNTING

E
5



RINGED PLOVER

F
1



DIPPER

F
2



CURLEW SANDPIPER

F
3



TURNSTONE

F
4

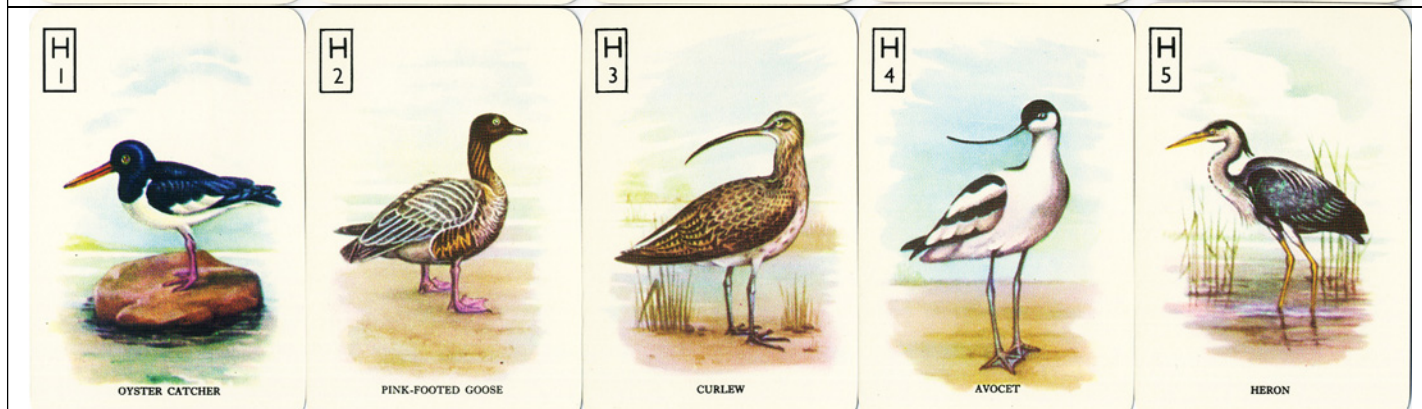
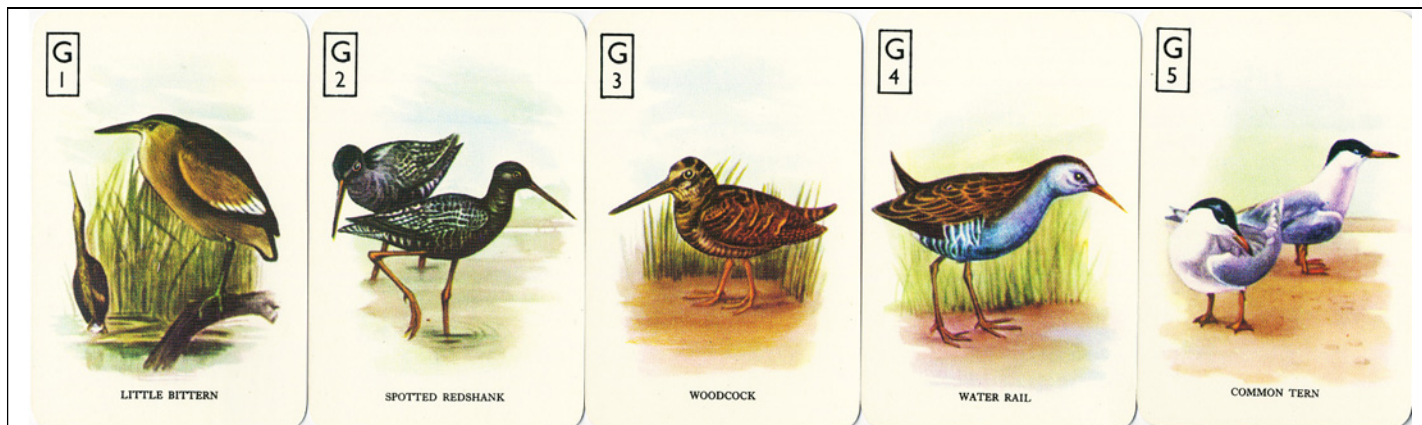


DUNLIN

F
5



LITTLE CRAKE



BRITISH BIRDS

RULES

RULES FOR THE GAME OF BRITISH BIRDS

A game for 2 to 4 players

DESCRIPTION

This is a simple collecting game with an original twist to it.

There are 44 cards in the pack and they are made up of 8 sets of 5 and 4 Owl cards. Each of the 8 sets bears a different letter in the top left-hand corner of the card. The 5 cards making up each set are numbered 1 to 5. Each card in the sets picture a different British bird in full colour. Sets A-D are basically land birds; sets E-H basically water birds.

2

OBJECT OF THE GAME

The object of the game is for players to collect as many sets as possible of 5 cards having the same letter.

HOW TO PLAY

1. Choose a dealer who deals 7 cards face downwards to each player. The dealer places 7 extra cards in the centre of the table face upwards in a row. He places the remainder of the pack face downwards in a pile beside the 7 turned-up cards.
2. Players look at their cards and the player on the left of the dealer begins the game. He may either:

3

Some companion games to British Birds from the PEPYS range of card games.

WILD FLOWER "Sevens"

Each card pictures a different wild flower in full colour, in the same style as "British Birds". The game is fun to play being based on "Sevens"

WILD LIFE

The cards picture animals and birds from the Norfolk Wildlife Park. Two different games can be played with the pack.

There are many other equally attractive and original games in the large range of PEPYS games, available at most Stores, Stationers and Toy Shops.

CASTELL LARBY LTD.,
15/17 St. Cross Street,
London, EC1N 8UT.
Made in Great Britain



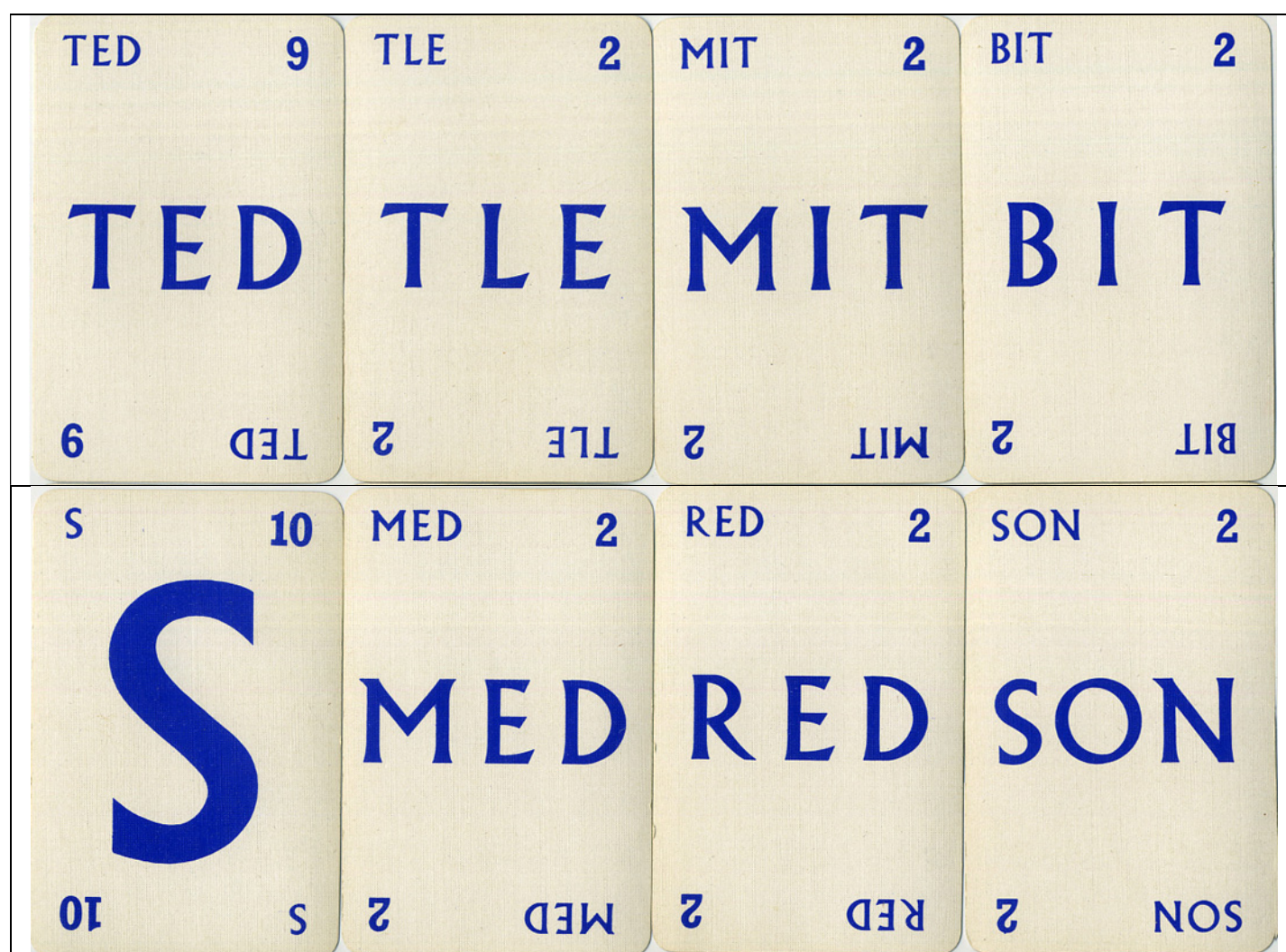
4487 - Castell (?) - Sylabex

Nome	Sylabex
Fabbricante	Castell (?) per Pepy's series
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	72
Anno	1948
Tipo mazzo	Lettere alfabeto
Dimensioni	mm. 88x58

Il mazzo, ideato da Em Shaw, permette di giocare componendo parole compiute con le sillabe che il giocatore ha sulle sue carte. C'è anche la carta con una sola lettera, la S per i plurali dei vocaboli.

L'edizione del 1948 ha 72 carte, le successive (1972-1975-1980) solo 45.

Il mazzo diventa "Wordmaker" (45 carte) dal 1984, quando la Castell cessò l'attività acquisita da Gibson.



MAN 3 MAN 3 MAN	SAL 2 SAL 2 SAL	MIS 2 MIS 2 MIS	SEN 2 SEN 2 SEN
LAD 2 LAD 2 LAD	POS 3 POS 3 POS	HAL 2 HAL 2 HAL	

3862 - Cond - Scoop

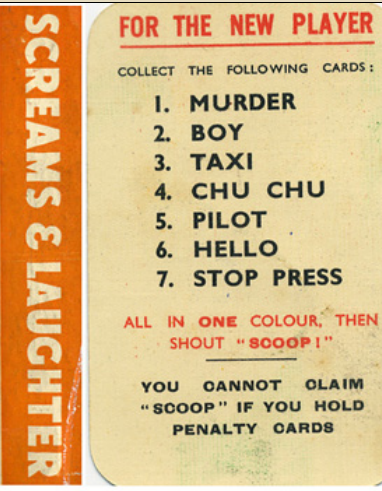
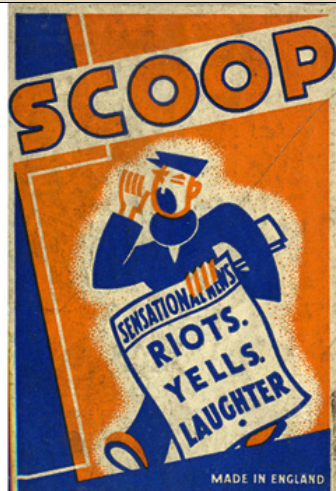
Nome	Scoop
Fabbricante	James Cond Ltd
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	45
Anno	192x
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 89x58

Il gioco è basato sulla spietata concorrenza che si fanno i giornalisti per ottenere uno scoop, ovvero una notizia pubblicata prima degli altri giornali.

Il mazzo è composto da 6 serie di 7 carte, ognuna con un diverso colore, e da 3 carte penalità (*taxi, chu-chu e hello*). Il gioco consiste nel raccogliere le 7 carte dello stesso colore (*murder, boy, taxi, chu-chu, pilot, hello, stop press*) e urlare Scoop, cosa non possibile se si ha in mano una carta con la scritta *Penalty*.

Il retro porta il nome delle carte che compongono la serie e la scatola ha disegnato lo strillone che gira per le strade a vendere i giornali urlando le notizie per attirare i clienti.





3365 - D G M - Punta

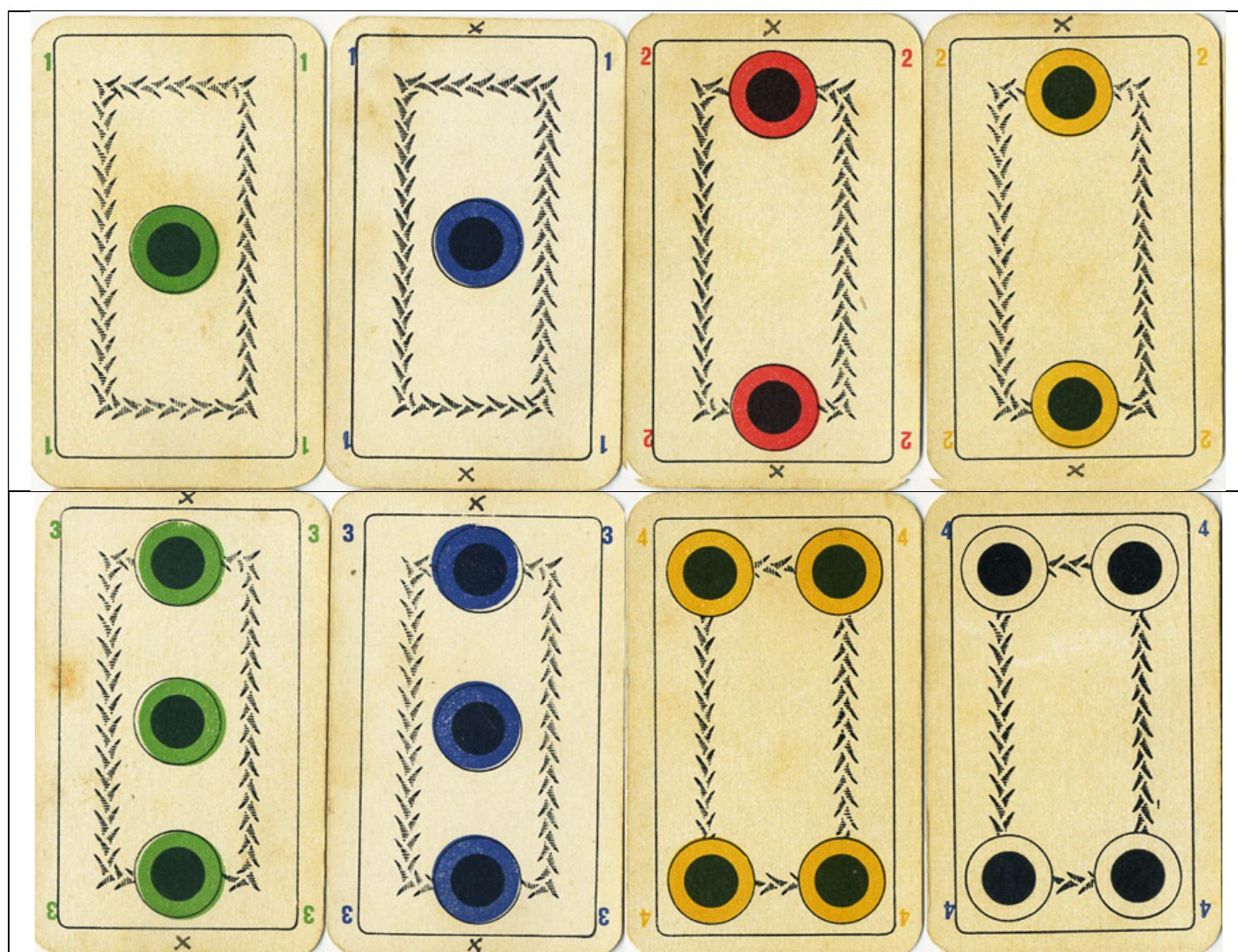
Nome	Punta
Fabbricante	D G M
Paese	Svizzera
Numero carte	60
Anno	1961?
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 83x52

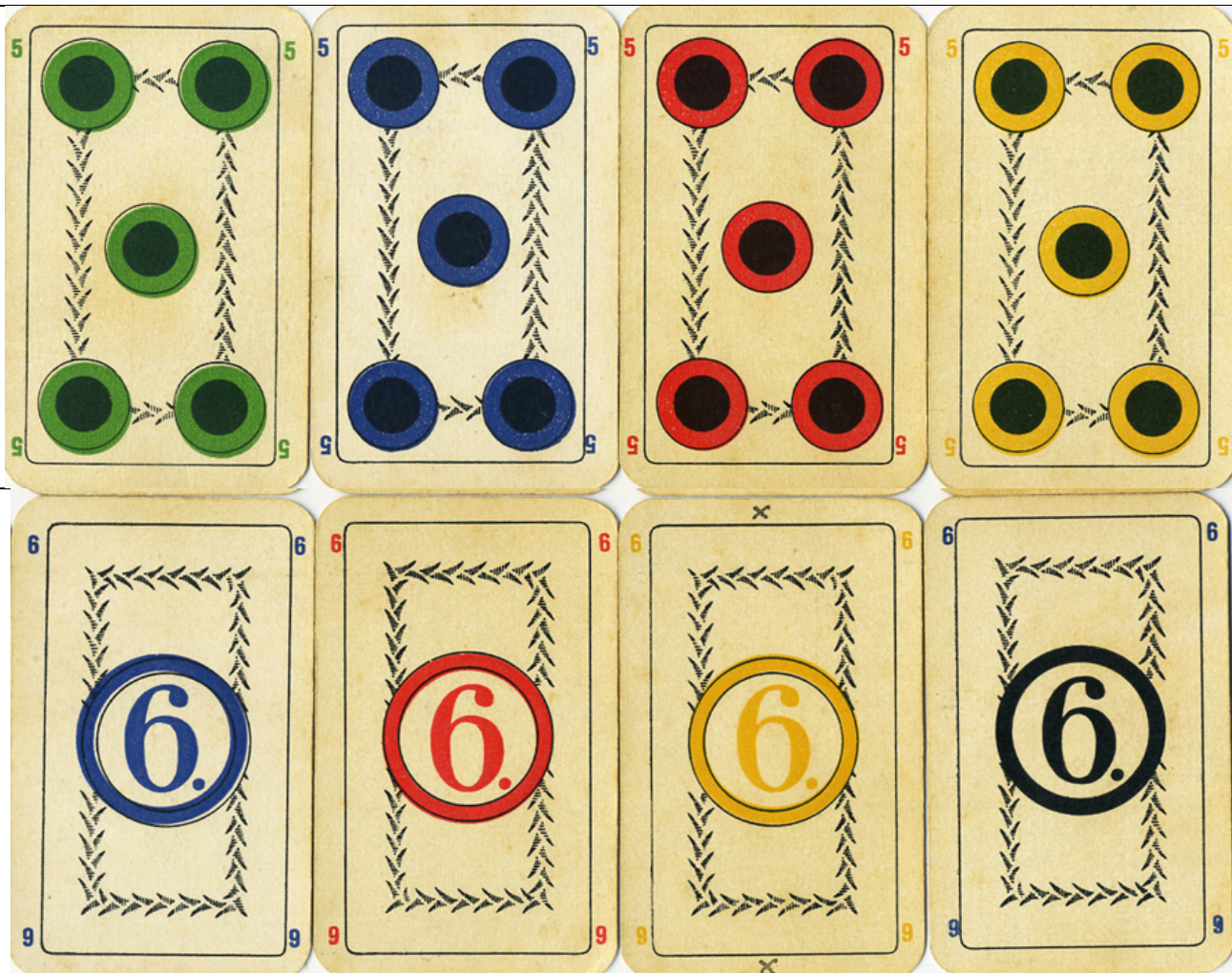
Il mazzo, attualmente stampato da Carlit, ha nella confezione dadi sulle cui facce troviamo i colori che hanno le carte (verde, rosso, blu, giallo e bianco) oltre il nero e un dado con i numeri. Il mazzo è composto da due serie di 30 carte, una serie con in alto una X.

In ogni serie troviamo 5 carte con il numero 6 scritto al centro e 25 carte che hanno da 1 a 5 bolli nei diversi colori. Il mazzo si presta a numerosi giochi le cui istruzioni, in tedesco e in danese, sono sul foglietto allegato al mazzo.

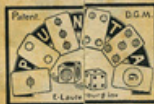
Istruzioni in italiano, francese e tedesco si trovano in

<https://www.carlit.ch/de/spiele?task=download&file=spielenleitung&id=71>





Det foreliggende Punta-Spil består af:
30 Kort fra 1 til 6 i fem forskellige Farver (rød, gul, blå, grøn og hvid), og af
4 Tårninger (4 sædvanlige Tårninger og 2 særlige Farvetårninger).
I Kortene findes Sort ikke, og naar Alle Punta-Dé-spillende agter sig for ethvert Antal af Spillere ved et eller flere Antal af Spillere kan det anbefales at bruge sorte og hvide Kort. I de Udgaver hvor der findes 2 Sorter Kort, er II. Serie foretaget med en Højre.



der med Tårningerne kastes Sort, koster det enten Både eller Kastet er ugjældt.
Af al den Mængde helt ny Spil, som kan udføres med Punta, anfører vi her kun tre, der — som alle Punta-Dé-Spil — beror paa Overensstemmelse mellem Kort og Tårninger og som kan anbefales for Børn og Yngre.
Alle Punta-Dé-spillende agter sig for ethvert Antal af Spillere ved et eller flere Antal af Spillere kan det anbefales at bruge sorte og hvide Kort. I de Udgaver hvor der findes 2 Sorter Kort, er II. Serie foretaget med en Højre.

SPILLE-REGLER

Punta-Dé, blødt spillet med 1 Tal- og 1 Farvetårning. (De [dado, dice] = Tårning.)

Efter Blandingen af Kortene faar hver Deltager lige mange Kort, som han — uden at se dem — lægger foran sig med Bagiden opad. — Kortene Plads naar ikke forandres, saalænge Tårningerne kastes eller Tår, og den, som har kastet, måger at vende et Kort om, som i Tal eller Farve stemmer overens med de kastede Tårninger. Været Tårningerne i. Ex. rød og 2, saa gælder ethvert rødt Kort og enhver 2'er for rigtig. Alle rigtig vendte Kort blive liggende saane paa deres Plads, og den paagældende Spiller tæller enden gang kaste og vende om. Faldte Kort, d. v. s. saadanne, som Afsættelse i Tal eller i Farve stemmer overens med de kastede Tårninger, maa paany med Bagiden opad lægges paa deres Plads, som maa huskes godt. — Saa kommer den næste Spiller, Kastes sort, tør intet Kort vendes og den Næste spiller videre. Hvis en Spiller ved et Tilfælde eller fornødent Hukommelse kan vende et Kort om, som i Tal og Farve stemmer overens med hans Tårningekast (i. Ex. rød 3), saa tør han vende et Kort til om og alligevel kaste enden gang. — Den første, som har alle Kortene aabent liggende, har vandt Partien.

Det samme Spil kan spilles med 1 Tårning alene (Tal eller Farve); i dette Tilfælde kommer kun, efter Tårningens Art, Tal eller Farve i Betragtning. Denne Spillemaade anbefales i Særlighed for Børn.

Punta-Dé, aabent spillet med 2 Tal- og 2 Farvetårninger. (Farverne kommer ikke i Betragtning, kun Tallene.)
Efter Blandingen faar hver Deltager lige mange Kort, som han lægger aabent foran sig, alle i sammen, alle 2, alle 3 o. s. v. Den første begynder at kaste og faar i. Ex. 3 og 4 = 7. Nu lægger enhver samtlige af sine Kort 3 Ojne bort (og eller 5, 4, 3). Nu kaster den Næste og paany lægger alle Spillere samtlige Summen af de faldene Ojne bort (i. Ex. for 4 Ojne 2 + 2 eller 1 + 1 + 2 eller en 4). Den, som først har lagt alle sine Kort bort, har vandt Partien.

Punta-Dé, aabent spillet med alle 4 Tårninger (altsaa med 2 Tal- og 2 Farvetårninger).
Hver Spiller faar lige mange Kort, som han lægger aabent foran sig, alle i sammen, alle 2, alle 3 o. s. v. Den første begynder at kaste og faar i. Ex. 3 og 4 = 7. Nu lægger enhver samtlige af sine Kort 3 Ojne bort (og eller 5, 4, 3). Nu kaster den Næste og paany lægger alle Spillere samtlige Summen af de faldene Ojne bort (i. Ex. for 4 Ojne 2 + 2 eller 1 + 1 + 2 eller en 4). Den, som først har lagt alle sine Kort bort, har vandt Partien.

Det er et prægtigt Selskabsspil.

Das Punta-Spiel besteht aus einer einfachen Kombination von Würfeln und Klärtchen einerseits und von Farbe und Zahl andererseits.
Es besteht aus 30 Karten (je nach Ausgabe sind ferner ein- oder zweimal vertretene) und 4 Würfeln (gewöhnlichen Zahlenwürfeln und 2 zweifachen Farbenwürfeln) mit den Farben: rot, grün, weiss, gelb, schwarz, blau.
In denjenigen Spieldarstellungen, in denen 2 Karte nserien sich befinden, trägt die II. Serie zur Unterscheidung die Symbole.



Die schwarze Farbe existiert in den Karten nicht; wenn sie fällt nicht der Wert Name od. Pfand nach sich od. ist einfach ungültig, je nach Abmachung.
Die hier beschriebenen Spielarten eignen sich für jede beliebige Anzahl von Spielern; bei größter Teilnehmerzahl empfiehlt es sich, beide Kartenserien od. 2 Spiele zu verwenden.

SPILLE-REGELN

Punta-Dé, blødt spillet med 1 Zahlen- und 1 Farbenwürfel. (De [dado, dice] = Würfel.)
Nach Mischen der Karten erhält jeder Teilnehmer die gleiche Zahl von Karten, die er, ohne sie anzusehen, verdeckt vor sich ausbreitet. Während einer Partie darf die Lage der Karten nicht verändert werden. Es wird der Reihe nach gewürfelt, und es sucht jemanden, der, welcher gewürfelt hat, von seinen Karten eine aufzudecken. Die in Zahl oder Farbe den gefallenen Würfeln entspricht. Zeigen z. B. die Würfel 2 und 3, so ist jede rote Karte und jede 3-Karte als richtig. Alle richtig aufgedeckten Karten bleiben offen an ihrem Platz liegen und der betreffende Spieler darf wiederum nochmals würfeln und aufdecken. Falsche Karten, d. h. solche, die weder in Zahl noch Farbe den gefallenen Würfeln entsprechen, müssen wieder verdeckt an ihren Platz gelegt werden, der gut zu merken ist. — Dann kommt der Nächste an den Tisch, fällt schwarz, so darf keine Karte aufgedeckt werden, und der Nächste spielt weiter. Kann ein Spieler durch Zufall oder durch das Mittel des Gedächtnisses eine Karte aufdecken, welche die gefallene Kombination in Zahl + Farbe aufweist (also hier z. B. rot 3), so darf er eine 2. Karte umlegen und nochmals würfeln. Wer zuerst alle Karten offen legen hat, gewinnt die Partie.

Das gleiche Spiel kann auch nur mit 1 Würfel (Zahl od. Farbe) gemacht werden und kommt dann je nach der Würfelart nur Zahl oder Farbe in Betracht.

Punta-Dé, offen gespielt mit 2 Zahlenwürfeln. (Die Farben kommen hier nicht in Betracht, nur die Zahlen.)
Nach Mischen erhält jeder Teilnehmer die also bei Zahl von Karten, die er offen vor sich ausbreitet alle 1 zusammen, alle 2, 3 usw. Der erste beginnt zu würfeln und macht z. B. 3 und 4 = 7. Nun legen alle gleichzeitig von ihren Karten 7 Punkte aus (gleichgültig wie z. B. auch 4221 oder 611 oder 512). Hiermit würfelt der 2. und es liegen wieder alle Teilnehmer gleichzeitig die Zahl der geworfenen Augen in ihrer Summe aus (z. B. bei 4 Augen 212 oder ein 4). Wer zuerst alle Karten angelegt hat, gewinnt die Partie. Ausnahmeweise darf die Partie mit 1 Würfel beendet werden, wenn die Mehrzahl der Teilnehmer nur noch 1 Karte besitzt.

Punta-Dé, offen gespielt mit allen 4 Würfeln (altsaa mit 2 Zahlen- und 2 Farbenwürfeln).
Jeder Spieler erhält gleichviel Karten, die er offen und übersichtlich reordnet vor sich ausbreitet, und dann wird der Reihe nach gewürfelt. Es darf aber zweimal nur derjenige Karten um, der gewürfelt hat, und es gelten nur die vollständigen Kombinationen in Zahl und Farbe. Liegen z. B. rot und gelb, 2 und 3, so gelten nur rot 2, rot 3, gelb 2, gelb 3 (wenn man nicht mit Finessen punk und auch rot 5 und gelb 5) und der Spieler darf sowohl dinsten Kombinationen umlegen, als er eventuell besitzt. Falsche z. B. blau und schwarz, 1 und 5, so gelten, weil schwarz in den Karten nicht existiert, nur blau 1 und blau 5 (wenn man nicht mit Finessen spielt auch blau 6). — Wer zuerst fertig ist, hat gewonnen. — Diese Spielart kann nicht nur mit Finessen gespielt werden, sondern bietet auch Gelegenheit zu Kauf und Verkauf von Würfeln; wenn z. B. ein anderer Spieler einen Würfel besitzen kann, als der betreffende Spieler selbst.
Es ist dies ein prächtiges Gesellschaftsspiel.

3518 - Dal Negro - Il gioco del Cucù

Nome	Il gioco del Cucù
Fabbricante	Teodomiro Dal Negro s.r.l.
Paese	Italia
Numero carte	40 + 60 carte moneta + 20 carte riassuntive
Anno	2020
Tipo mazzo	Cuccu
Dimensioni	mm. 88x58

Il mazzo, disegnato da Denis Bettio con la collaborazione per il regolamento di Nicolino Farina, vuole far rivivere questo antico passatempo italiano, ancora giocato in alcune zone in provincia di Bergamo tra Sarnico e la val Cavallina, in provincia di Brescia nella zona del lago d'Idro, nelle Marche, in Abruzzo a Campli e Montorio al Vomano, e in pochi altri paesi in Molise e Basilicata. Il gioco nasce probabilmente a Bologna verso il 1700 e divenne popolare nel nord Europa, portatovi dai reduci del Grand tour in Italia: un suo discendente, il Kille, viene ancora giocato in Svezia, mentre altri mazzi di questo tipo in Danimarca, Norvegia, Austria e Germania sono ormai scomparsi. In altre nazioni il gioco si fa con mazzi di carte standard. Il gioco ha coloratissimi disegni infantili.







CARTE SPECIALI

Fermati un po'!
Ferma il passo, ma se blocca la Nulla paga una carta moneta al suo posto.

Paghi per me, se Nulla?

Prendi una gnaffata!
Fa perdere una carta moneta e attiva lo scambio al contrario.

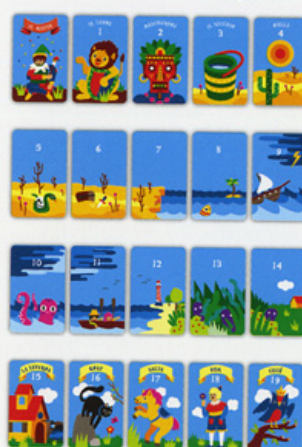
Salta!
Salta al giocatore successivo la richiesta di passo.

Bum!
Fa perdere una carta moneta e ferma il passo.

Cucù!
Ferma il passo e vince sempre!

Il Matto
Perde una carta moneta se esce da solo. Ne guadagna una se escono entrambi.

I VALORI DELLE CARTE



IL GIOCO DEL CUCÙ

Con il Gioco Del Cucù, più si è e più ci si diverte!

Tieni stretta la tua carta o sfida la fortuna scambiandola con gli avversari, ma attento: tra Gnaffate e Bummate riuscirai a restare in gioco fino alla fine per aggiudicarti la vittoria?

La storia di questo gioco è antichissima, ma il divertimento è sempre tutto nuovo. Le imprevedibili situazioni di gioco che si vengono a creare coinvolgono da sempre grandi e piccini, unendo amici e famiglia in un'atmosfera di allegria e bonarie prese in giro!

made in Italy

AVVERTENZE:
Prodotto con carta di qualità e con colla a base d'acqua. È vietato l'uso di questo prodotto per scopi non previsti. Conservare in luogo fresco e asciutto.

CE

8 001097 570007

3013 - Dal Negro - Prendi e porta a casa

Nome	Prendi e porta a casa
Fabbricante	T. Dal Negro S.p.A.
Paese	Italia
Numero carte	110
Anno	2004
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 88x63

Il gioco, ideato da Beniamino Sidoti e disegnato da Alberto Bontempi, mostra su ognuna delle 107 carte un insulto in inglese e in italiano. Inoltre ci sono 3 carte riassuntive delle 5 tipologie delle carte Sberleffo, carte che modificano il normale svolgimento del gioco. Su un foglietto allegato troviamo le istruzioni per il gioco. Sul retro una variazione delle figure del mazzo inglese standard.



PRENDI E PORTA A CASA!
 Aggiungi a un insulto o ad uno Specchio riflesso. L'avversario mette tutte le carte blu giocate in fondo al proprio mazzetto.



CHI LO DICE LO È CENTO VOLTE PIÙ DI ME!
 Gioca questa carta in risposta ad un insulto o ad uno Specchio riflesso. Metti le carte blu giocate in fondo al tuo mazzetto e scambialo con l'avversario. Conclude il turno.



SPECCHIO... ALL'INFINITO!
 Può essere giocato come uno Specchio riflesso. Conclude il turno.



NON È VERO NIENTE FACCIA DI SERPENTE!
 Gioca in risposta a un insulto o ad uno Specchio riflesso. Tutte le carte giocate in tavola vengono scartate. Conclude il turno.



Specchio riflesso!

Vale anche come "leccapiedi"



Use also as "bootlicker"

The same goes for you!

Prendi e porta a casa!

Vale anche come "buzzurro"



Use also as "country bumpkin"

put it in your pipe and smoke it!

Specchio... all'infinito!



The same goes for you... non stop!

Non è vero niente faccia di serpente!



That's not true!

Specchio riflesso!

Vale anche come "bugiardo"

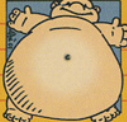


Use also as "liar"

The same goes for you!

Prendi e porta a casa!

Vale anche come "ciccione"



Use also as "porky"

put it in your pipe and smoke it!

Non è vero niente faccia di serpente!



That's not true!

Non è vero niente faccia di serpente!



That's not true!



PRENDI E PORTA A CASA

Un gioco Rose & Poison
 Autore Beniamino Sidoti
 Illustrazioni Alberto Bontempi
 © 2003 Rose & Poison

Sai un moccioso ficcanaso, cocco di mamma piagnone... e tu non lo sai? No? Allora difenditi e rispondi a tono! Con uno "Specchio riflesso".
 "Chi lo dice lo è cento volte più di me!"
 In questo gioco di carte semplice e veloce puoi replicare ad ogni offesa in men che non si dica, sempre che tu riesca a dimostrarti più fantasioso e pungente dei tuoi avversari. Hai capito, rizza di... zuccone?

© 2004 Teodomiro Dal Negro
 Treviso
 Tutti i diritti riservati

Questa scatola contiene:
 • 110 carte
 • regole del gioco in italiano ed inglese

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

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



DAL NEGRO



2925 - De La Rue - Lobo

Nome	Lobo
Fabbricante	Thomas De la Rue & Co Ltd.
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	72
Anno	193x
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 89x63

Il mazzo è composto da tre differenti gruppi di carte:

- 50 con le stazioni della metropolitana di Londra, con l'immagine fotografica di un monumento o di un panorama scattata nelle vicinanze di questa,
- 16 carte con i percorsi, che portano in alto una stazione di partenza, al centro la stazione di collegamento dove si incrociano diverse linee e in basso una stazione di arrivo
- 6 carte con abbonamenti alla metropolitana. Queste carte fungono da jolly; possono sostituire una carta con le stazioni, ma non quelle con i percorsi.

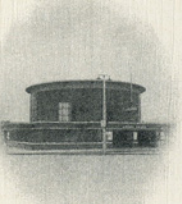
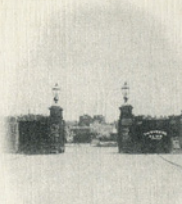
Scopo del gioco è completare più percorsi possibili.

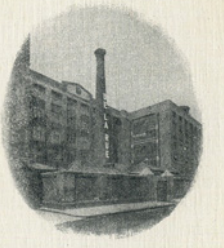
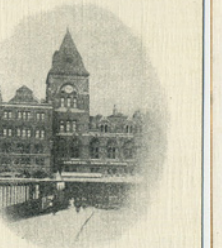
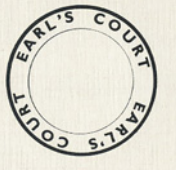
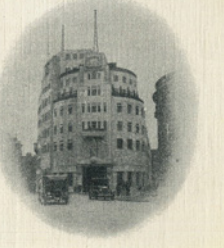
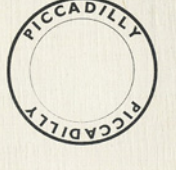
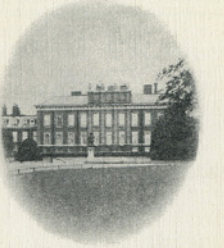
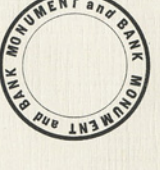
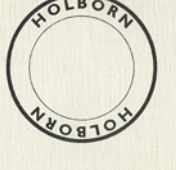
Un percorso corretto comprende la stazione di partenza, la carta con indicata la stazione dove cambiare linea, e la carta con una delle stazioni di arrivo.

Questa è la prima edizione del gioco.

Molte stazioni della metropolitana hanno cambiato nome dopo il 1932.



ALDWYCH  ALDWYCH	KEW GARDENS  KEW GARDENS	RUSSELL SQUARE  RUSSELL SQUARE	MORDEN  MORDEN	GREEN PARK  GREEN PARK
TOOTING BROADWAY  TOOTING BROADWAY	ARNOS GROVE  ARNOS GROVE	ALDGATE EAST  ALDGATE EAST	PRAED STREET  PRAED STREET	WATERLOO  WATERLOO
HYDE PARK CORNER  HYDE PARK CORNER	EUSTON  EUSTON	WESTMINSTER  WESTMINSTER	MORNINGTON CRESCENT  MORNINGTON CRESCENT	MANSION HOUSE  MANSION HOUSE
ARSENAL  ARSENAL	MARYLEBONE  MARYLEBONE	COVENT GARDEN  COVENT GARDEN	BARON'S COURT  BARON'S COURT	LAMBETH NORTH  LAMBETH NORTH
ADDISON ROAD  ADDISON ROAD	HOLLAND PARK  HOLLAND PARK	MARBLE ARCH  MARBLE ARCH	HAMMERSMITH  HAMMERSMITH	From ANGEL RUSSELL SQUARE  To PRAED STREET UXBRIDGE ROAD

ST. JOHN'S WOOD  ST. JOHN'S WOOD	OLD STREET  OLD STREET	VICTORIA  VICTORIA	LIVERPOOL STREET  LIVERPOOL STREET	From ADDISON ROAD KEW GARDENS  To GREEN PARK HOLLOWAY RD.
HIGHGATE  HIGHGATE	EDGWARE  EDGWARE	TRAFALGAR SQUARE  TRAFALGAR SQUARE	From KENSAL GREEN LAMBETH NORTH  To GT. PORTLAND ST. ST. JOHN'S WOOD	From CLAPHAM COMMON EUSTON  To BOND STREET HOLLAND PARK
BOND STREET  BOND STREET	GT. PORTLAND STREET  GT. PORTLAND STREET	KENSAL GREEN  KENSAL GREEN	From EDGWARE MORNINGTON CRESCENT  To HAMMERSMITH KNIGHTSBRIDGE	From ELEPHANT REGENT'S PARK TRAFALGAR SQUARE  To BARON'S COURT COVENT GARDEN HYDE PARK CORNER
ANGEL  ANGEL	KENSINGTON HIGH STREET  KENSINGTON HIGH STREET	COCKFOSTERS  COCKFOSTERS	From ALDGATE EAST MARK LANE  To BROADWAY OLD STREET TOOTING	From KENSINGTON HIGH STREET MANSION HOUSE PUTNEY BRIDGE VICTORIA WESTMINSTER  To BRENT HIGHGATE MORDEN OVAL WATERLOO
CLAPHAM COMMON  CLAPHAM COMMON	BRENT  BRENT	KNIGHTSBRIDGE  KNIGHTSBRIDGE	From CHANCERY LANE LIVERPOOL STREET  To MAIDA VALE MARYLEBONE	From ALDWYCH MARBLE ARCH POST OFFICE  To ARNOS GROVE ARSENAL COCKFOSTERS



SEASON TICKET

NOT TRANSFERABLE
AVAILABLE BETWEEN
HERE
AND
THERE
via ANYWHERE
UNTIL

The End
of the Game

Mr. ERNEST GAMBLER.

THREE MONTHS **3RD CLASS SEASON TICKET.**

SEASON TICKET

The Rules of 'LOBO.'

LOBO can be played by any number of players.
To decide the dealer, the pack is dealt round to the players and the person on the right of the player who first receives a Season Ticket deals.
The dealer then deals five cards to each player.
The remainder of the pack is placed face-downwards in the centre of the table and forms the "Stock," and the dealer turns up the top card and places it face upwards on one side of the "Stock." The player on the left of the dealer then takes either the top card from the "Stock" or the exposed card from the side of the "Stock" and then discards any one card and places it face upwards on the discard pile. Each player in his turn plays in a similar manner by first drawing and then discarding.

OBJECT OF THE GAME.

The object of the game is to go LOBO by making up a hand of two or more completed journeys, either exposed or unexposed.
A completed journey consists of a junction card, together with two station cards. On the junction card are printed the names of stations which may be either the starting or finishing stations of journeys made through that particular junction.

(For example, on the Charing Cross Junction card a completed journey would be: VICTORIA—CHARING CROSS—BIRCHMERE.)
A player can go LOBO when the card he draws fills his hand, so that it contains nothing but completed journeys.

When a player completes one journey, he may:
(1) Place the journey face upwards on the table.
(2) Keep the journey unexposed in his hand.
(3) Take from the "Stock" three additional cards.
(If a player elects to take these three extra cards, he must do so after drawing but before discarding.)
In the last alternative he can elect to expose the completed journey or to keep it in his hand. As soon as a player calls LOBO, the hand ceases.

SCORING.
Unexposed LOBO For each completed journey 6 points.
Bonus for calling LOBO .. the value of the number of points scored for journeys.
For exposed LOBO For each completed journey 3 points.
Bonus for exposed LOBO .. the value of the number of points scored for journeys.
Other players score 3 points for each exposed journey.

Penalties.

For each station other than junction left in hand	Minus 1 point.
For each junction left in hand	 2 points.
For each season ticket left in hand	 6 "
For exposing or calling a journey incorrectly	 10 "

SEASON TICKETS.

A season ticket may take the place of any station other than a junction. There are six season tickets in the pack.

THE PLAY.

The game is 50 points up, but any other number of points may be fixed by the consent of all the players.
Each player must take his card when it comes to his turn before declaring an exposed journey, and he must expose the journey before discarding.
If no player has called LOBO when the "Stock" is exhausted, the "Stock" is re-shuffled and the top card turned up and play continues.

HINTS ON PLAY

- (1) At the start of the game keep your functions until you know by the discards that they are useless, or unless you have more than two in your hand.
- (2) Watch the discards. There is only one card representing each station.
- (3) Keep all seasons. Remember they may be used for any station other than a junction.
- (4) Do not expose a journey for the first round or two. When you think there is a danger that someone else may go LOBO then it is the time to expose. Remember that, if LOBO is called, and you hold a complete journey in your hand unexposed, it counts against and not for you.
- (5) Do not elect to take the three extra cards on completing a journey except early in the game, and only then when you hold one or two seasons or two other junctions.

3422 - Editrice giochi - Lexicon

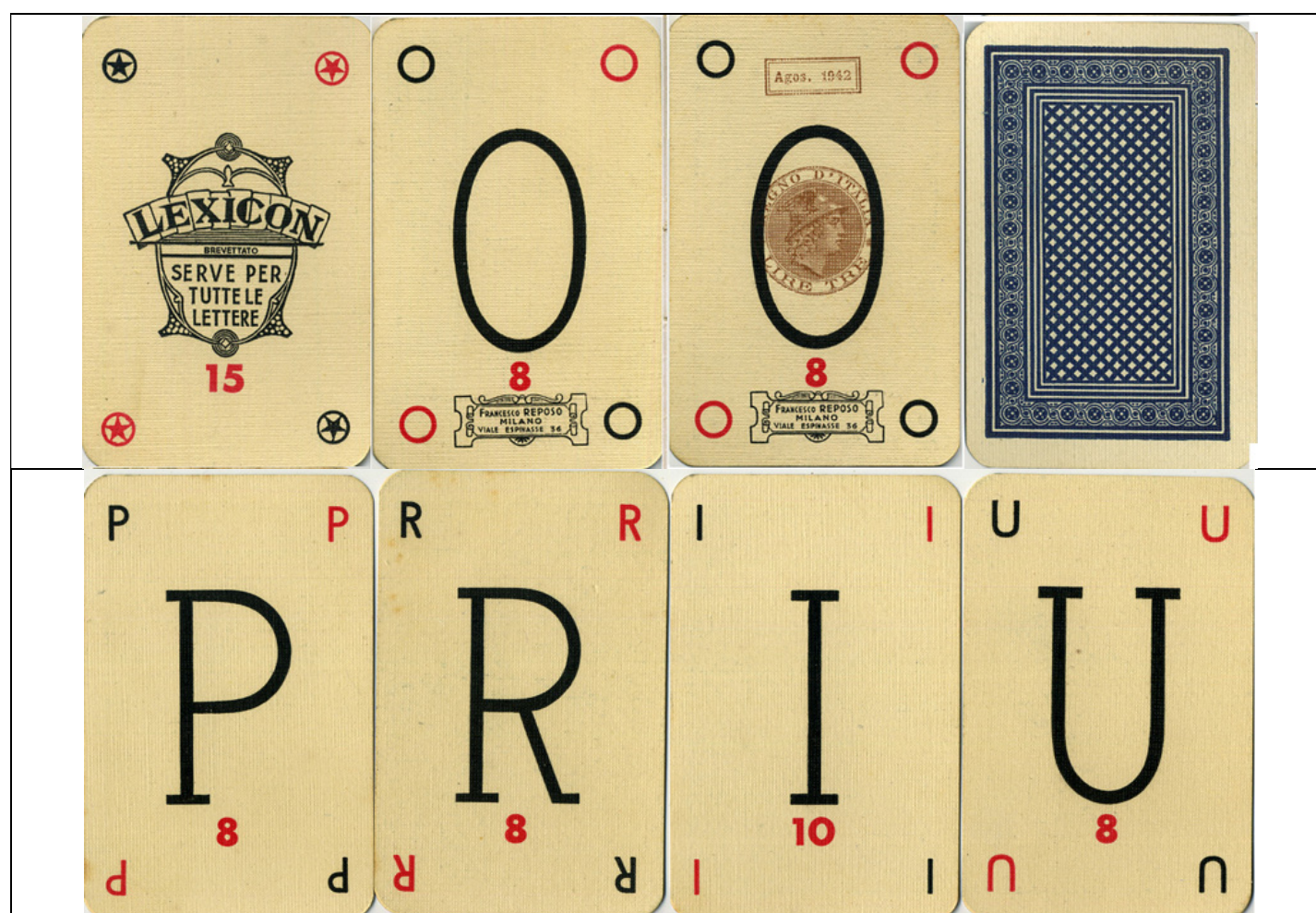
Nome	Lexicon
Fabbricante	Editrice Giochi S.A.
Paese	Italia
Numero carte	106 + 2 "Serve per tutte le carte"
Anno	1943
Tipo mazzo	Lettere alfabeto
Dimensioni	mm. 89x58

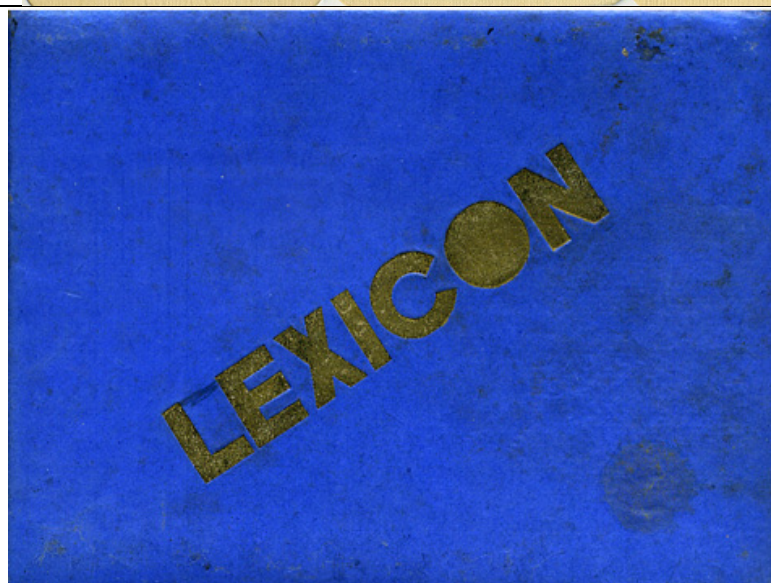
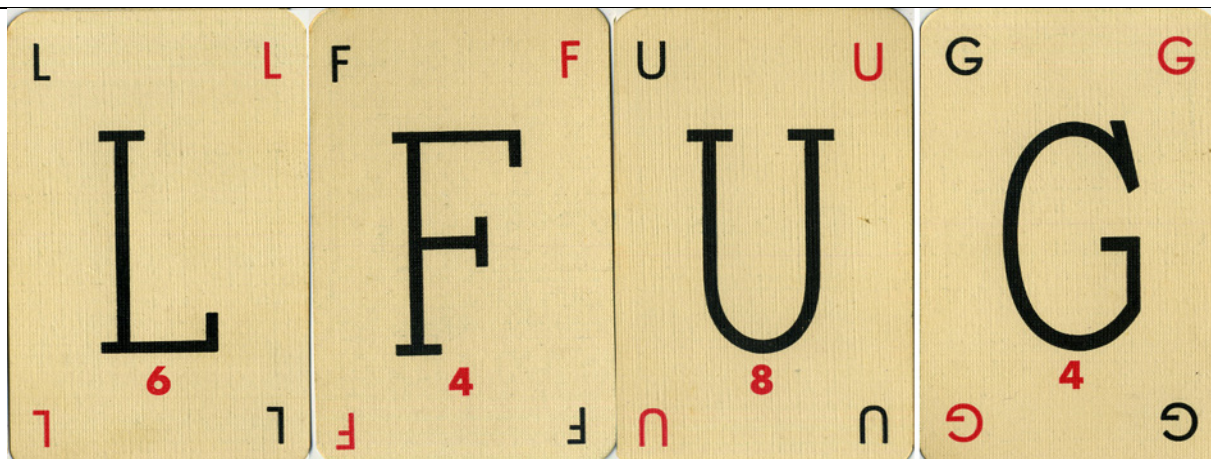
È la versione italiana del gioco brevettato da Waddington (*vedi 3812*) stampato nel nostro paese anche da Masenghini e da SAGDOS (*vedi 1797*).

Il mazzo è composto da 106 carte con le lettere e il relativo punteggio e 2 carte con il nome del mazzo e la scritta "Serve per tutte le carte". Come si può vedere, vista la diversa lingua in cui si gioca, il valore delle singole lettere cambia rispetto al mazzo inglese.

Allegato al mazzo un manuale con 14 giochi con cui ci si può divertire usando queste carte, stampato da Oggiani - Istituto grafico moderno - Milano viale Umbria 43 il 31 maggio 1940.

Il detentore del copyright è l'editrice Giochi mentre sulla lettera O appare il nome di Francesco Reposo - Milano viale Espinasse 36, forse lo stampatore.



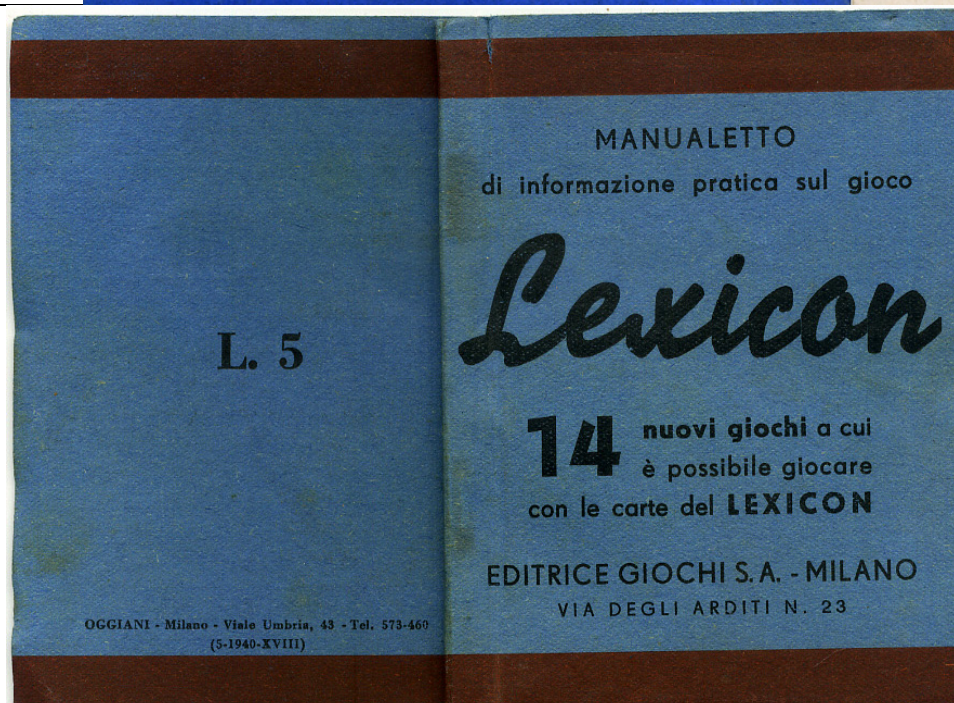


COME SI GIOCA IL "LEXICON",

(Si gioca da 2 fino a 8 giocatori)

CHI INIZIA IL GIOCO e distribuisce le carte è il giocatore che tira la carta più alta (A è la carta più bassa e Z la più alta, secondo la progressione normale dell'alfabeto).

Per cominciare, si distribuiscono 10 carte a ogni giocatore e il rimanente del mazzo viene lasciato in mezzo alla tavola, scoprendo la prima carta, che viene posata di fianco. Le successive carte scartate dai giocatori verranno accumulate scoperte su questa carta, formando un nuovo mazzetto scoperto di fianco al mazzo delle



Copyright by EDITRICE GIOCHI S. A.
MILANO

Tutti i diritti riservati per l'Italia,
Impero, Etiopico, Possedimenti e
Colonie.

Le riproduzioni anche parziali e
gli adattamenti sono vietati.



*Finito di stampare il 31-5-1940
XVIII presso la Ditta Oggiani
Istituto Grafico Moderno, Milano
Viale Umbria, 43 - Tel. 573-460*

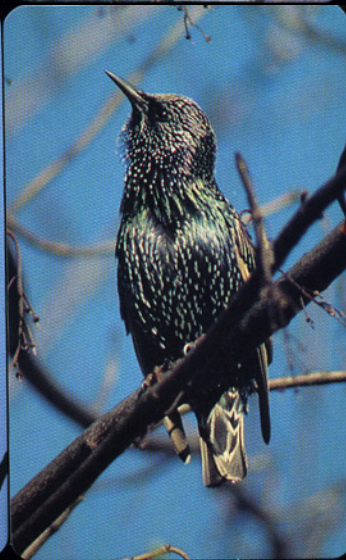
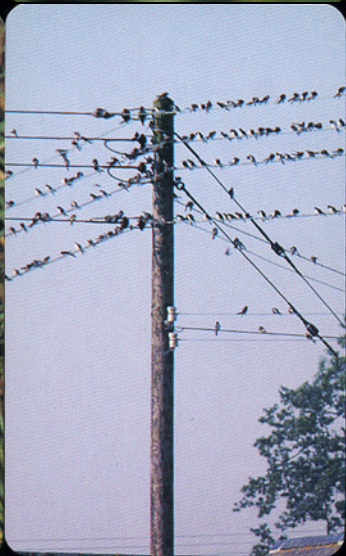
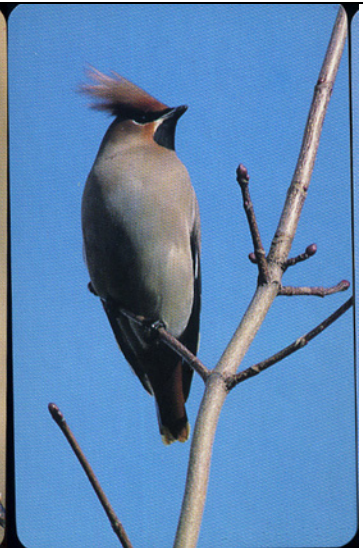
1879 - Fax Pax - Birds of the British isles

Nome	Birds of the British isles
Fabbricante	Fax Pax
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	40
Anno	
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 120x64

Il mazzo mostra gli uccelli che popolano le isole britanniche.

Sul retro di ogni carta la descrizione dell'uccello riprodotto con il nome in inglese, quello scientifico, la distribuzione, come identificarlo, il suo habitat e cosa mangia, oltre alle caratteristiche del suo nido.

		
COLLARED DOVE <i>Columbidae streptopelia decaocto</i> Distribution: has spread across Europe from Asia during the 20th century. First seen in the British Isles (at Manton in Lincolnshire) in 1952. Has since spread rapidly and is now a familiar sight in all parts. Identification: greyish-brown back with paler pinkish-grey breast. Distinctive black and white collar around back of neck. Black tail has prominent white tip on underside. Male and female are similar. Length: 32cm. Habitat & Diet: generally found in areas inhabited by man which feature tall trees and where its main food (grain) is available; therefore often seen in the vicinity of poultry. Also eats seeds and berries. Nesting: a flatish nest of twigs is built by both parents, usually high in a tree. Two, sometimes more, broods of two white eggs laid between March and September. Hatch after fourteen days and fly about eighteen days later. FAX PAX BIRDS	PIED WAGTAIL <i>Motacillidae motacilla alba</i> Distribution: all parts of the British Isles throughout the year, although there is a general migration south for the winter, with summer residents leaving for southern Europe replaced by northern birds migrating south. Identification: white with bold black bars on wings, and a black crown, nape and throat. Long tail which it "wags" up and down. The female has a greyish back. Length: 18cm. Habitat & Diet: feeds on a variety of small insects taken mainly on the wing. Will dart suddenly into the air to intercept its prey. Roosts gregariously in large buildings. Once seen mainly on farmland, the pied wagtail has become increasingly urban. Nesting: nest of feathers, wool, etc. built by the female in a hole, often in a building. Up to six pale grey eggs with darker markings hatch after about two weeks. Chicks fly about two weeks later. Two, sometimes three, broods between April and June. FAX PAX BIRDS	CORN BUNTING <i>Emberizidae miliaria calandra</i> Distribution: can occur in most parts of Britain throughout the year, but is much less common in the west than in the east. In Ireland, there are only localised populations in some coastal regions. Identification: streaky yellowish-brown and quite dull to look at. Pale beak. Dumpy; flies with dangling legs. Males and females are similar. Length: 18cm. Habitat & Diet: frequents agricultural land, especially the eastern lowlands. Eats grass, seeds etc., and also insects. The male's song, heard in July and August, is often likened to the jangling of a bunch of keys. Nesting: an irregular nest of grass is built close to the ground, well protected by thick vegetation. Up to five light grey or brown eggs with dark streaks laid between May and July. Chicks hatch after twelve days and can fly after about another twelve days. Two broods are normal in the south, but only one in the north. The male sometimes has only one mate, but is often polygamous; will watch over the nest(s) from a vantage point, often a nearby tree. FAX PAX BIRDS
		
SWIFT <i>Apodidae apus apus</i> Distribution: summer visitor (April to August) from Africa to most parts of the British Isles, except northern Scotland, the Orkneys and the Shetlands. Identification: dark brown all over except whitish patch under chin. Long, scimitar-shaped wings. Small, weak legs. Short, forked tail. Male and female are similar. Length: 16cm. Habitat & Diet: except when nesting, spends most of its life, day and night, high in the air. Feeds (mainly on insects), mates, and even sleeps on the wing. Shriill call can become a nuisance during the breeding season when screaming groups of swifts often fly around and around at high speed close to the roof-tops. Nesting: both parents build a nest of grass and feathers, usually under the eaves of a building, but sometimes in a hole in a tree or a rocky crevice. Up to three white eggs laid in May or June. Hatch after about three weeks and fly about five weeks later. FAX PAX BIRDS	YELLOWHAMMER <i>Emberizidae emberiza citrinella</i> Distribution: widespread in all parts of the British Isles throughout the year except the Shetlands and the Hebrides. Winter migrants from colder European climates supplement the local population. Identification: the male has a bright yellow head and front, a streaked chestnut back, and prominent white feathers on the dark brown tail. These colours are duller in winter; the female's colours are much more muted throughout the year. Short triangular bill. Length: 18cm. Habitat & Diet: heaths, scrubland, plantations and farmland. Distinctive song: "a little bit of bread and no cheese" often heard in hedgerows. Although the Yellowhammer often lives in man-made environments, it remains timid. Feeds mainly on seeds, fruit and insects. Nesting: hen builds nest of grass and hair on the ground or low in a hedge or wall. Up to five eggs, usually white with dark markings, hatch after two weeks. Chicks fly within two weeks. Normally two broods between April and August. FAX PAX BIRDS	ROCK DOVE / FERAL PIGEON <i>Columbidae columba livia</i> Distribution: the true rock dove is now found mainly in coastal areas of western Scotland and Ireland. All domestic pigeons, however, descend from the rock dove; the large numbers which escaped and now flourish in all urban areas have become known as the feral pigeon. Identification: generally grey with black bars on wings, and a white rump. There are many variations in the colours of feral examples including brown, black or white. Length: 33cm. Habitat & Diet: in contrast to the rock dove, which is now found only on wild coasts with caves, the pigeon is the most common of all urban birds. Human surplus has become a main source of food, with large numbers living on scraps. Nesting: the pigeon uses a hollow in a building to build a nest of grass and twigs. Up to two white eggs and up to four broods between March and September. Hatch after about nineteen days and fly after about five weeks. FAX PAX BIRDS







BIRDS OF THE BRITISH ISLES
FARMLAND, PARKS, GARDENS & CITIES

BIRDS OF THE BRITISH ISLES



Protected in GB and abroad by International Patent app. No. PCT/GB/88/00142, International Design No. 74814, and GB design app. Nos. 1041084 and 1048862. Trademarks protected in GB and elsewhere by TM app. Nos. 1245515/6&7, and 1305314. Cards and pack © 1986-9 Fax-Pax Ltd.

A unique set of informative picture cards featuring forty birds which live close to man and are well known sights around the farms, parks, gardens and cities of Britain and Ireland.

MADE IN THE U.K. BY FAX PAX LTD.
TEL: 0326 211700 FAX: 0326 211650

ISBN. 1 873147 15 5



5 015467 060028

3804 - Feldman - Feldman's music cards

Nome	Feldman's music playing cards
Fabbricante	B. Feldman & Co.
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	52
Anno	
Tipo mazzo	Didattico
Dimensioni	mm. 85x61

Come scritto sulla confezione, il mazzo nasce per insegnare in modo semplice i nomi e i valori dei vari simboli che troviamo sugli spartiti musicali.

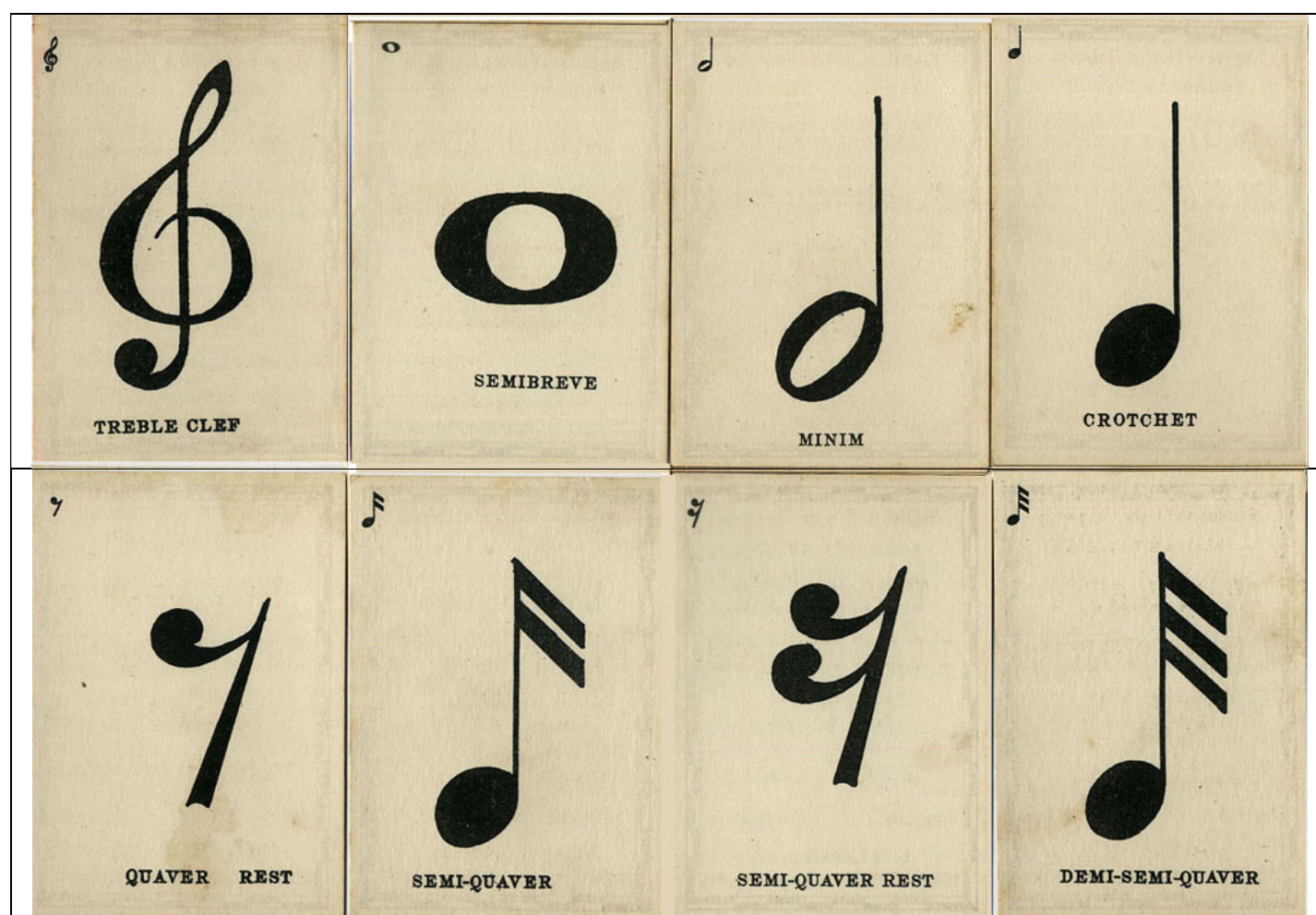
Nel foglietto allegato si spiega un gioco utile per imparare questi simboli.

I giocatori devono porre le loro carte sul tavolo nella sequenza illustrata in fondo alle riproduzioni sottostanti. Il primo che resta senza carte ha vinto.

A detta del fabbricante i ragazzi possono usare questo mazzo anche per i giochi come *Snap*, *Old maid* ecc., ma penso che i mazzi disegnati appositamente siano stati più apprezzati.

Una carta extra porta l'immagine di un suonatore di organetto con la sua scimmia.

Sul retro delle carte la pubblicità di un metodo per il pianoforte stampato dalla stessa ditta.



#  SHARP	b  NATURAL	z  CROTCHET REST	♪  QUAVER
---	---	--	--

b  FLAT	z  DEMI-SEMI-QUAVER REST	9  BASS CLEF	
--	---	---	--

FELDMAN'S MUSIC PLAYING CARDS An Easy Way of learning the Names and Value of the various Signs used in Music. (ONE SHILLING.) B. FELDMAN & CO. 125, 127, 129 Shaftesbury Avenue, W.C.	English or Foreign Fingering. ENLARGED EDITION. ROLAND'S PIANOFORTE TUTOR USED BY FOREMOST PROFESSORS. Copyright Price 2/6 nett. B. FELDMAN & CO. 125, 127, 129 Shaftesbury Avenue, W.C.		MUSIC PLAYING CARDS. The primary purpose of these Cards is educational, the idea being that by adapting the Music Signs to the old-fashioned games such as "Snap" and "Old Maid" &c, children learning Music will easily and rapidly learn the names and value of the various Signs, and at the same time stimulate their interest in their music lessons. DIRECTIONS. "SNAP" Any number from 2 upwards can play. Deal the cards face downwards. Each player in turn turns over the top card and if it corresponds with one already turned up, the player to first call "Snap" takes both lots of cards. If you cannot tell who called first, the cards are placed on the table and are called the "Pool"; and the first player to call "Snap-pool" takes them. The game is won by the player getting all the cards. "WHO'S THE MONKEY" This is played with the Monkey card added and is similar to "Old Maid". Each player pairs as many cards as possible, placing them on the table. He then in turn holds out his cards face downwards for the next player to choose one and if possible pair. The Monkey is left in the hand of the last player. A Game to teach the relative value of the Signs is played as follows: The cards to remain face downward. Each player turns a card until one turns the ♯. This is placed on the table as in diagram, and the player continues playing so long as he turns a card that can be placed next to it, or begin another line. When a player has turned up all his cards he turns them over and begins again. A player in his turn may play a card he has
--	---	--	--

3583 - Flinch - Flinch

Nome	Flinch
Fabbricante	Flinch Card co.
Paese	U S A
Numero carte	150
Anno	
Tipo mazzo	1945
Dimensioni	mm. 88x57

Il gioco, definito dal fabbricante “il massimo dei giochi da salotto”, usa un mazzo di 150 carte, ovvero 10 serie uguali numerate da 1 a 15.

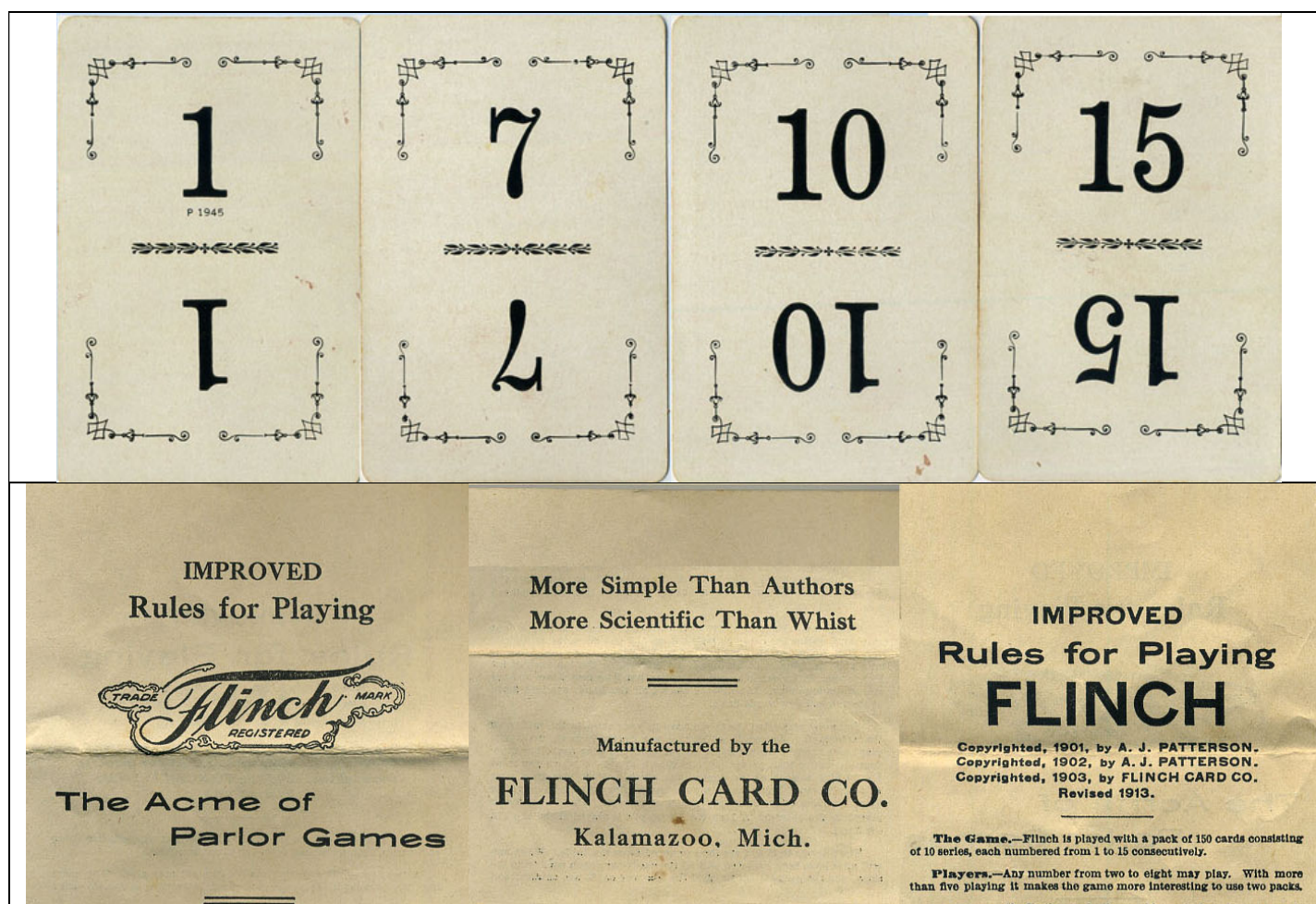
Il mazzo viene distribuito in modo che ogni giocatore abbia lo stesso numero di carte.

Il primo a giocare che ha una carta con il numero 1 la pone sul tavolo scoperta per iniziare la serie. È possibile aggiungere altre carte solo se sono in sequenza.

Il primo giocatore che rimane senza carte in mano vince.

È allegato un foglietto con le regole per il gioco e un altro con la pubblicità di mazzi della Parker brothers.

Il mazzo è simile a quello dell'olandese *Pang* (vedi 3842).



CAMELOT

REG. U. S. PATENT OFFICE



Now the Most Popular Board Game

A new kind of FUN

A new pleasure in life.

Not only Fashionable -
a truly Great Game.

Don't delay the pleasure
of playing it.

Ask your Dealer.

PARKER BROTHERS, Inc.
SALEM, MASS.

TOURING

A thrill a minute in TOURING
till the last card is played!



It is very novel and very exciting;
it will delight you.

Price 75c. at Dealers or by mail.



For young and old.
For Laughter, excitement
and a general good time, PIT has
no equal.

Sold everywhere.

Learned in Two Minutes Price 75 Cents

Sold by all Dealers in Games or by mail from

PARKER BROTHERS, Inc.
SALEM, MASS.



MANUFACTURED BY

FLINCH CARD CO.

KALAMAZOO, MICH.

"THE GAME OF GAMES"

PLAY ROOK

THE MOST POPULAR OF HOME GAMES



NO OTHER game compares in
popularity with ROOK. It is the
best loved, and the largest selling
Home Game in the world. ROOK is a
famous group of copyrighted games,
full of an absorbing fascination, skill
and charm that are all its own. Complete
rules come with each set.

Price 75 cents

Sold by your DEALER, or by mail from

PARKER BROTHERS, Inc.
SALEM, MASS.

Beg, borrow or buy
CAMELOT, but be sure
to **PLAY Camelot!**

Milton C. Work says — "It is a brilliant
game of extraordinary fascination. Camelot
is one of the few really great games."

E. V. Shepard calls it "a masterpiece in
games—a new delight."

Editions of CAMELOT

BEST TOURNAMENT EDITION: With
large Squares and large playing Pieces.
The Pieces are weighted and have felted
bases; handsome cloth bound board stamped
in gold.Price \$7.50

CASTLE EDITION: (So marked.) New.
Extremely popular. Heavy board red bound,
gold stamped; pebbled playing field and
with finest red and white Ivoroid pieces and
illustrated booklet of rules. No. 5. Price \$5

LANCELOT EDITION: A popular set,
heavy folding board, pebbled playing sur-
face, bound in red leatherette, gold stamped,
Lacquered playing pieces. No. 80. Price \$3

POPULAR EDITION: Red board, scroll
heraldic design. Enamelled playing pieces.
No. 40.Price \$1.50

Cheap Edition, Green, with waxwood pieces.
Price, \$1. For western distribution, \$1.25.

Other Editions, Ten Dollars to Fifty Dollars.

YOUR DEALER WILL SUPPLY YOU

0235 - H. Fournier - Animales vertebrados

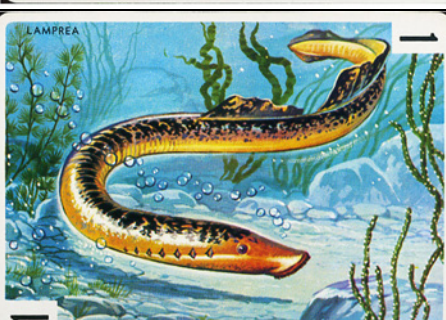
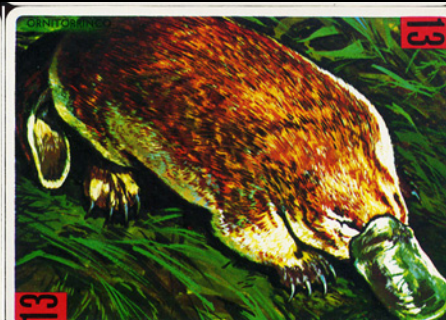
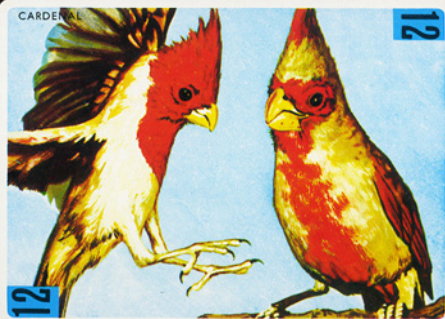
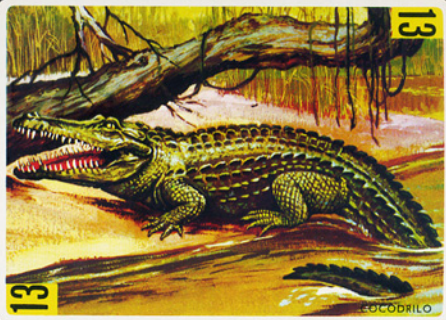
Nome	Animales vertebrados
Fabbricante	Heraclio Fournier
Paese	Spagna
Numero carte	52 + 3 extra
Anno	1968
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 88x63

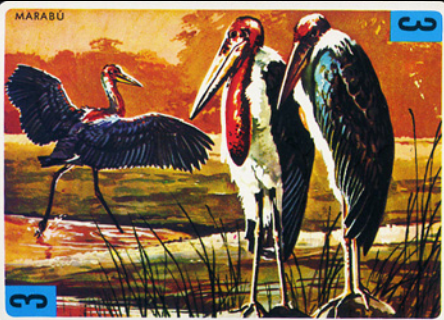
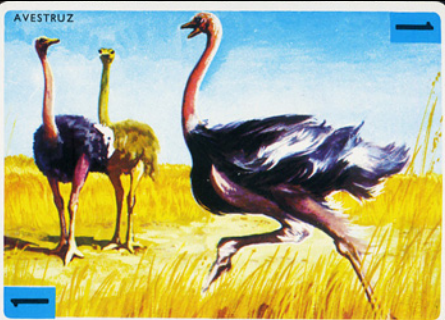
Il mazzo porta i disegni di animali vertebrati, divisi in 4 gruppi di 13 carte: pesci, anfibi e rettili, uccelli e mammiferi.

Le carte extra portano la descrizione delle carte di ogni gruppo, con le varie caratteristiche che distinguono gli animali raffigurati.

Da queste carte extra per esempio si apprende che il bisonte è un mammifero, con i piccoli racchiusi nella placenta, ungulato, digitigrado (che usa come punto di appoggio le falangi, non come gli umani che appoggiano tutto il piede) e artiodattilo (con un numero pari di dita).

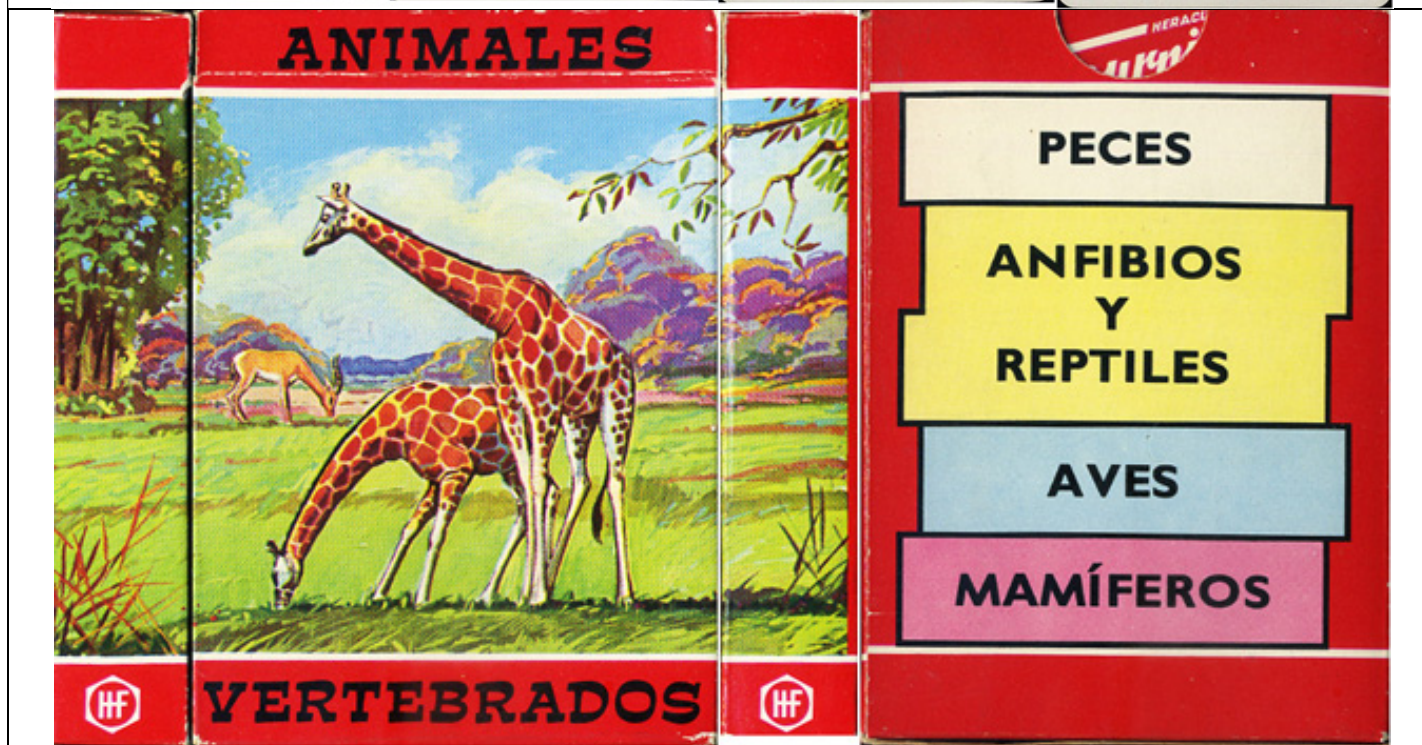








I-PECES Ciclostomos (boca circular)..... LAMPREA Esqueleto cartilaginoso { Elasmobranchios (boca ventral, cola heterocerca, branquias laminares) { Escudidos..... PEZ MARTILLO TIBURÓN Rayidos..... PEZ SIERRA ESCALARIS Teleosteos (esqueleto óseo cola homocerca, opérculo) { CABALLITO DE MAR LUCIO NORTERO PEZ DE COLORES SALMÓN MERO PEZ SOL OREJÓN Ganoides (placas óseas en la piel, cola heterocerca) { ESTURIÓN Dipnoos (respiración branquial y pulmonar) { BARRAMUNDA	II-ANFIBIOS Anuros (sin cola) { RANA COMÚN RANA CORNUDA Urodélos (con cola) { AJOLOTE TIGRADO TRITÓN DE CRESTA III-REPTILES Saurios..... ANOLIS VERDE LAGARTO CORNUDO Escamosos { No venenosos..... ANACONDA BOA Ofidios { Venenosos..... COBRA SERPIENTE JARRETERA Quelonios o Tortugas { TORTUGA MARINA TERRAPENE DE CAJA O DE CANOLINA Cocodrilianos (circulación doble y completa)..... COCODRILO	IV-AVES Corredoras (no vuelan)..... AVESTRUZ Palmpedas (adaptadas a la vida acuática)..... PÁJARO BOBO REAL Zancudas..... MARABO Gallináceas..... FAISANES Palomas..... PALOMA CORONADA Rapaces { Falconiformes..... ELANIO BLANCO Vulturiformes..... AGUILA REAL Estrigiformes..... BUHO Prensoras..... LORO Trepadoras..... PÁJARO CARPINTERO Pájaros { Canoras..... JILGUERO CARDENAL Clamadoras..... MARTÍN PESCADOR	V-MAMÍFEROS Terrestres..... LEÓN Acuáticos..... ELEFANTE MARINO Terrestres..... ERIZO Voladores..... QUIPUQUERO YAMPINO Dentados..... OSO MORMIGUERO Aróllas..... ARDILLA Primates..... CHIMPANCÉ Artiodáctilos (dedos pares)..... BISONTES Peridactilos (dedos impares)..... CEBRA Reptílicos, o proboscídeos..... ELEFANTE AFRICANO Cetáceos..... BELFÍN Canídeos..... CANGURO Monotremas, o prototherios..... ORNITORINCO
---	---	---	---



4000 - Gibson - History of England

Nome	History of England - Series 2
Fabbricante	H. P. Gibson & Sons Ltd
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	64
Anno	191x
Tipo mazzo	Didattico
Dimensioni	mm. 88x60

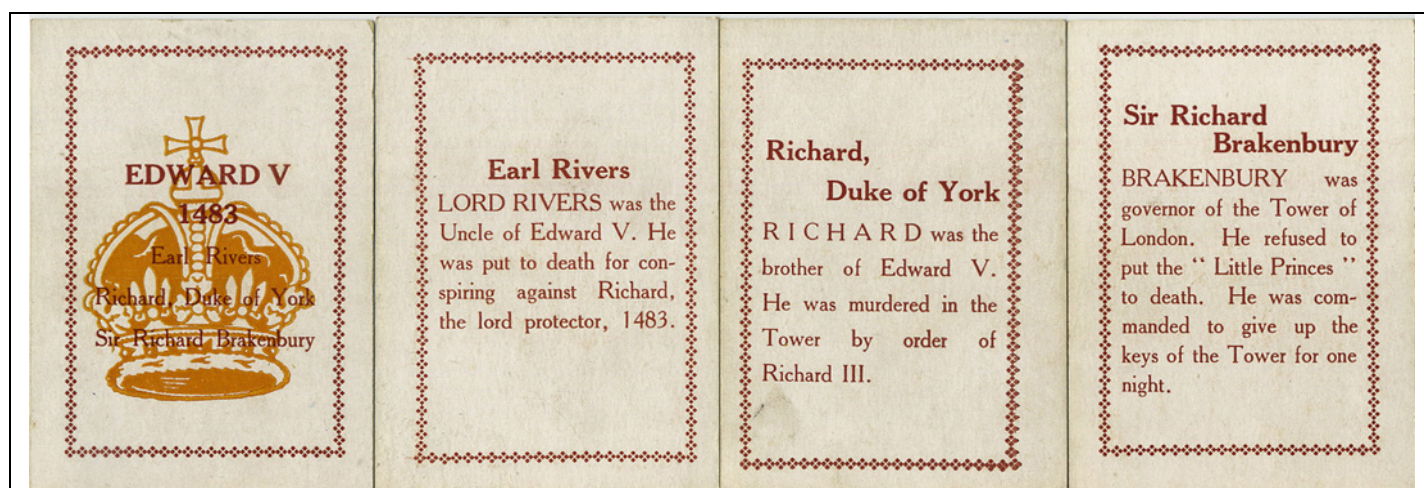
Gibson ha stampato una serie di 3 mazzi con i personaggi che hanno regnato sulla Gran Bretagna da William I (1066) a George V (1914).

Nella prima serie si va da William I (1066) a Edward IV (1493) e nella terza da William III (1688) a George V (1914).

In questa seconda serie troviamo 12 monarchi inglesi: Edward V (1483), Richard III (1483-1485), Henri VII (1485-1509), Henry VIII (1509-1547), Edward VI (1547-1553), Mary (1553-1558), Elisabeth (1558-1603), James I (1603-1625), Charles I (1625-1649), the Commonwealth (1649-1660), Charles II (1660-1685) e James II (1685-1688).

Da notare che le regine non hanno il numero progressivo.

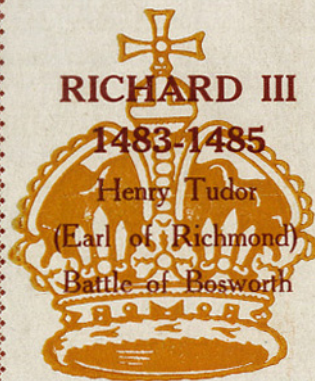
Queste carte hanno la corona inglese stampata sullo sfondo e il titolo delle altre carte del gruppo, ovvero gli avvenimenti più importanti successi durante quel regno o i più illustri personaggi di quel periodo, stampati sotto il nome del sovrano. Non tutti i gruppi hanno lo stesso numero di carte. Il gioco consiste nel riunire le carte dello stesso gruppo. Vince chi alla fine ha riunito più gruppi completi.



RICHARD III

1483-1485

Henry Tudor
(Earl of Richmond)
Battle of Bosworth



Henry Tudor (Earl of Richmond)

HENRY was a descendant of John of Gaunt. He fought against Richard III at Bosworth.

Battle of Bosworth 1485

THIS was the last battle of the Wars of the Roses. Richard III was defeated and slain, and Henry Tudor was crowned King.

HENRY VII 1485-1509



Lambert Simnel

SIMNEL tried to personate the son of the Duke of Clarence, brother of Edward IV, when all the time the real man was in the Tower.

Perkin Warbeck

WARBECK pretended to be Richard, Duke of York, who, with his brother, was murdered in the Tower. Warbeck was taken and executed, 1499.

Christopher Columbus

COLUMBUS discovered America (Bahamas and Cuba) in 1492. San Salvador, one of the Bahamas, was the first point of the New World discovered.

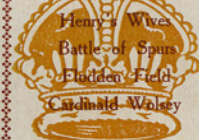
Sebastian Cabot

CABOT sailed from Bristol, and discovered Newfoundland, 1497.

Vasco de Gama

VASCO DE GAMA, a Portuguese nobleman, doubled the Cape of Good Hope — reached India and landed at Calicut, 1497.

HENRY VIII 1509-1547



HENRY'S WIVES

Catharine Arragon
Anne Boleyn
Jane Seymour
Anne of Cleves
Catherine Howard
Catherine Parr

Battle of Spurs 1513

HENRY VIII defeated the French at the Battle of Spurs.

Flodden Field

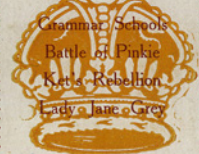
THE Scotch were defeated, and James IV of Scotland and many nobles were slain.

Cardinal Wolsey

WOLSEY was Henry VIII's chief minister for many years. He offended Henry, and was dismissed from court.

He was ordered to the Tower, but on his way he fell ill, and died at Leicester Abbey. 1530.

EDWARD VI 1547-1553



Grammar Schools

MANY schools were founded in Edward's reign, the chief being: Birmingham, Leeds, Marlborough, and also Christ's Hospital.

Battle of Pinkie 1547

HENRY VIII wished his son Edward to marry Mary Queen of Scots, and so form a union between the two countries. The Scots would not agree to this arrangement.

Ket's Rebellion

THIS rebellion was caused by the Religious changes, and the enclosures of free pasture lands.

Lady Jane Grey LADY JANE GREY

was the grand-daughter of Henry VII. Edward VI named her as his successor.



Sir Thomas Wyatt

WYATT headed an insurrection to prevent Mary's marriage with Philip of Spain. Wyatt was captured and executed, 1554.

The Marian Persecution

THIS commenced in 1555. Mary wanted to make England a Roman Catholic country again. Nearly 300 men, women and children were burnt for heresy.

Calais

CALAIS was taken by the French. This was the last English possession in France.

ELIZABETH



Mary Queen of Scots

AFTER 19 years of captivity, Mary Queen of Scots was executed at Fotheringhay Castle in Northamptonshire, 1587.

Spanish Armada

1588
PHILIP II of Spain sent the Spanish Armada (130 ships) to invade England. It was defeated by Lord Howard, assisted by Drake, Frobisher and Hawkins. Venit, Videt, Fugit.

William Shakespeare

A GREAT poet. Born at Stratford-on-Avon, April 23rd, 1564, died April 23rd, 1616. He wrote:
The Merchant of Venice.
A Midsummer Night's Dream.
Julius Caesar.
Twelfth Night, etc.

Sir Francis Drake

DRAKE was the first Englishman who sailed round the world.

Charles Howard

LORD High Admiral of England. He defeated the Spanish Armada, and was the first to use "fire ships."

Sir John Hawkins

BORN at Plymouth in Devonshire. A great navigator. He introduced slave trade, fitted out a vessel to seize African Negroes, and sell them to Spanish Americans.

JAMES I



The Gunpowder Plot

NOVEMBER 5th, 1605. This was a plot for blowing up the King and Parliament with gunpowder. Guy Fawkes and the chief conspirators were executed.

Translation of the Bible

THE present authorised version of the Bible first published, 1611. Forty-eight divines were engaged for 3 years in the translation.

The Pilgrim Fathers

THE Pilgrim Fathers emigrated to New England (America) 1620. They suffered many hardships, but eventually laid the foundation of the United States Republic.

Dr. Harvey

DR. HARVEY discovered the circulation of the Blood.

Inigo Jones

INIGO JONES, a celebrated architect. He built the banqueting hall at Whitehall, by the desire of James I. Died, 1652.

CHARLES I



Petition of Right

1628
THIS was the 2nd Great Charter of the liberties of England. King Charles I regretted that he had signed it, and shortly afterwards dissolved Parliament. He then ruled without a parliament for 11 years, 1629-1640.

The Civil War

THIS War between King and Parliament commenced in 1642. The most noted battles fought were:
Edgehill
Chalgrove Fields
1st Battle of Newbury
Marston Moor
2nd Battle of Newbury
Battle of Naseby.

Oliver Cromwell

OLIVER CROMWELL was the son of a private gentleman. He became the leading general and statesman of the time. After arranging the death of Charles I, and quelling the Irish and the Scotch, he was made Lord Protector, 1653.

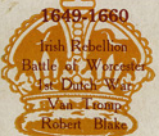
Whitehall

WHITEHALL Palace was built by Cardinal Wolsey for his own private residence. Charles I stepped from this Palace to his execution in 1649.

Lord Fairfax

LORD FAIRFAX distinguished himself at the Battle of Marston Moor, and he defeated the Royalists at the Battle of Naseby, 1645.

THE COMMONWEALTH



Irish Rebellion

CROMWELL suppressed this rebellion because the Irish had proclaimed Prince Charles King, 1649.

Battle of Worcester

CROMWELL defeated Prince Charles at the Battle of Worcester, 1651. After many adventures, Charles escaped to France.

1st Dutch War

THIS was caused by the passing of the Navigation Act in 1651. This Act required all goods to be imported in English ships. War broke out in 1652.

Van Tromp

DURING the 1st Dutch War, Van Tromp, a Dutch Admiral, defeated Blake off Dover, 1652. But shortly after, the Dutch were defeated in the Downs, off Portland, and North Forelands. In the Battle off Texel, 1653, Van Tromp was killed.

Robert Blake

ROBERT BLAKE was a celebrated English Admiral in the time of the Commonwealth. He distinguished himself in the Dutch and Spanish Wars.

CHARLES II



Great Plague

THIS terrible disease broke out in the reign of Charles II. It raged from the end of May until December. Thousands of people are said to have perished. 1665.

Great Fire

1666
THIS fire broke out in Pudding Lane, 1666. It raged for 3 nights and 3 days. 13,200 houses, 400 streets and 89 churches, including St. Paul's, were reduced to ruins.

2nd Dutch War

THE Dutch were defeated off Lowestoft, 1665. The Treaty of Breda, between England, Holland and France, concluded the War. 1667.

Habeas Corpus Act

THIS Act provided that all prisoners should be tried at once, and that their trial should not be delayed as long as the King liked. 1679.

Rye House Plot

THE leaders of this plot, the Duke of Monmouth, Lord Russel and Algernon Sydney, had met and talked about compelling the King to rule according to law. Others more violent had plotted to shoot the King as he passed Rye House in Hertfordshire. Russel and Sydney were executed. Monmouth was pardoned.

JAMES II
1685-1688

Battle of Sedgemoor
Judge Jeffreys
Seven Bishops
The Revolution
Declaration of Right

Battle of Sedgemoor

THE Duke of Monmouth headed a rebellion and was defeated at Sedgemoor in Somersetshire.

This was the last Battle fought on English soil, 1685.

Judge Jeffreys

LORD Chancellor in the reign of James II. He was noted for his cruelty. He was sent to try the followers of Monmouth and condemned more than 300 to death, and inflicted the severest punishments on many others. He died in the Tower, 1689.

Seven Bishops

THESE Bishops refused to read the "Declaration of Indulgence," which granted freedom of worship to both Catholics and Dissenters. They were acquitted, 1688.

The Revolution

THIS took place in 1688, when William of Orange was offered a regency, which was refused. A Parliament met in 1689 and offered the crown to the Prince and Princess of Orange, which was accepted.



Declaration of Right

IN February, 1689, a Parliament met at Whitehall. It offered the Crown to William and Mary.

The Commons then drew up the famous "Declaration of Right," which may be called the Magna Charta of the Revolution.

HISTORY OF ENGLAND.

THE game is for any number from 3 to 8 players, and the pack consists of 64 cards divided into sets. The object of the game is to complete as many sets as possible. Play is as follows: The cards are dealt in the usual way, each player receiving seven cards. The remainder of the pack is placed in the pool, face downwards. The player on the dealer's left then commences play by asking any one player for a card of any set of which they hold the "crown" card, or they may, if they desire, ask for the "crown" card of any set of which they hold at least two cards. If they have neither, they may ask for any card they like, excepting a Crown Card. A player with two cards of the same set, asking for the Crown Card, must show the Player they ask, the two cards belonging to this set, provided that the Player in question has the Crown Card.

If they cannot produce these two cards, they forfeit the card that does belong to the set in question, or if neither belong, they forfeit both (to the Player whom they have asked). A Crown Card that has been successfully won, cannot be re-claimed. If unsuccessful, they take the top card from the pool, and the player on their left proceeds. If successful, they continue to ask (any player) until refused, when they take the top card from the

pool. The turn then passes to the next player on their left and so on until all the cards have been drawn from the pool. If a round should be uncompleted when this occurs, the remaining players ask in turn until the round is completed. Complete rounds are then played to coincide with the number playing, 3 players, 3 rounds; 4 players, 4 rounds, etc., without the pool, and all hands are exposed. The player holding completed sets with the greatest number of cards, wins the game. Should a longer game be desired, points can be scored, one for each card in a completed set. The first player to score 50 points is declared the winner.

"THE HISTORY OF ENGLAND" Game consists of three separate Series of cards illustrating the various Reigns and the chief features of that Reign, made up as follows:—

SERIES 1. William I, 1066, to Edward IV, 1483.

SERIES 2. Edward V, 1483, to James II, 1688.

SERIES 3. William III, 1688, to George V, 1914.

Each Series a complete game in itself.

Copyright by
H. P. GIBSON & SONS, LTD., LONDON,
E.C.1.

1788 - Giochi Preziosi - Canta tu quiz

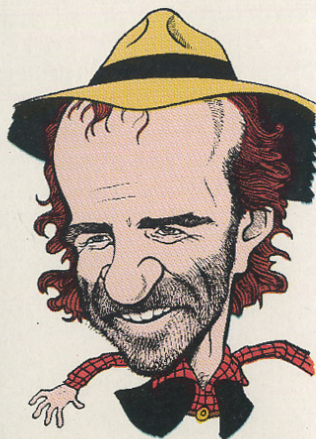
Nome	Canta tu quiz
Fabbricante	Giochi Preziosi
Paese	Italia
Numero carte	36
Anno	1994
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 85x59

Le carte portano le caricature di cantanti e personaggi del mondo dello spettacolo.
Fra di loro spicca un accigliato Beethoven, probabilmente arrabbiato per essere stato abusivamente incluso nella compagnia.





ANTONELLO VENDITTI



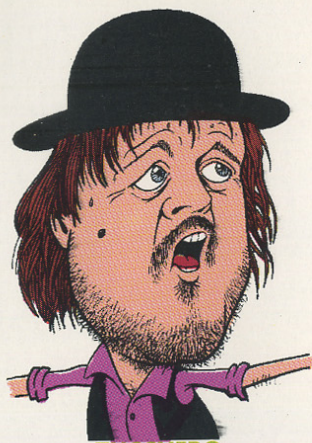
FRANCESCO DE GREGORI



ADRIANO CELENTANO



RENZO ARBORE



ZUCCHERO



GIANNI MORANDI



RICCARDO COCCIANTE



CLAUDIO BAGLIONI



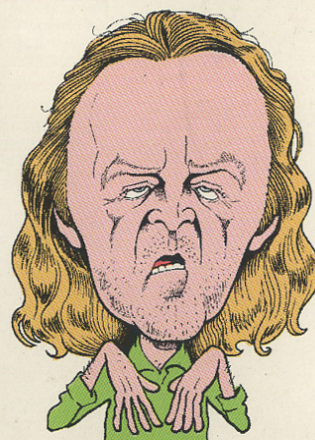
ORNELLA VANONI



EROS RAMAZZOTTI



MICK JAGGER



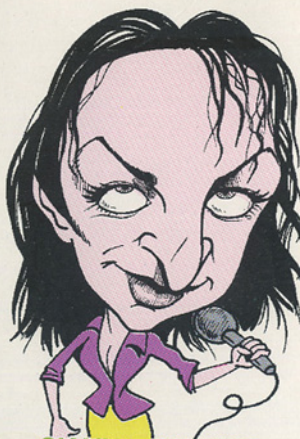
UMBERTO TOZZI



PHIL COLLINS



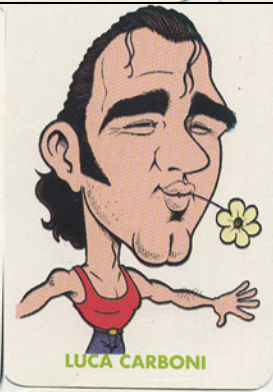
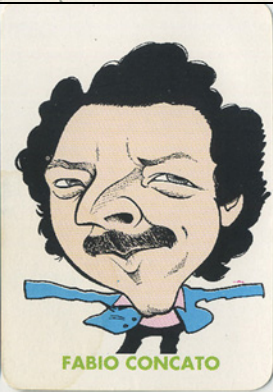
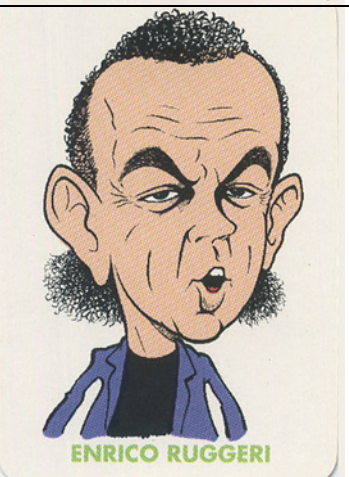
CRISTINA D'AVENA



GIANNA NANNINI



TOTO COTUGNO



3374 - Handa - TIPS Kabalen for Tippere

Nome	TIPS Kabalen for Tippere
Fabbricante	a/s Handa
Paese	Danimarca
Numero carte	52 + 1 regole gioco + 1 bianca
Anno	195x ?
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 91x62

Il mazzo danese ha 52 carte: 40 sono carte da 1 a 10 ripetute 4 volte ognuna, mentre le altre 12 hanno scenette umoristiche prese da partite di calcio.

Al mazzo sono allegate due carte extra, una con le istruzioni per il gioco e l'altra bianca.

Il retro delle carte permette di scegliere a caso un risultato da mettere sulla schedina.

In basso ad ogni carta con disegni si trovano frasi come "La scarpa l'ha afferrata facilmente, ma il pallone è stato messo in rete" o "Se non può tenere strette le sue gambe la palla spesso lo prende in giro".

L'abbigliamento dei calciatori e il tipo di pallone fanno risalire il mazzo agli anni '50 del secolo scorso.





Et Plets kud paa sin egen Tud,
det maa da vær' et Mesterskud.



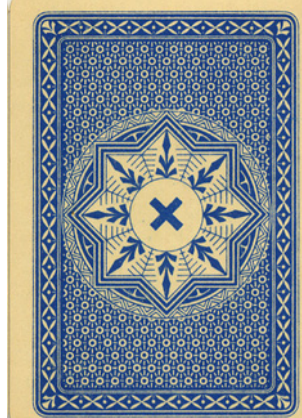
Han kiksede en lækker Bold,
det var et Held, at „Svøren“ holdt.



En Fordel tit det være kan
at være Holdets længste Mand.



Et Plets kud midt i Nættet sad -
da Møllermanden blev klemt flad.



TIPSKABALEN

Kortene blandes og hele Spillet tages op i den ene Haand

12 Kort fra Haandbunken lægges i en lodret Række (evt. 2 Rækker à 6 Kort) med Forsiden opad. Kommer et Billede frem, lægges dette underst i Haandbunken.

De 12 oplagte Kort efteres, og paa 2 Kort der tilsammen udgør Summen 11 (f. Eks. en Tre'er og Otte'er eller en Et'er og Tier) lægges de to næste Kort fra Haandbunken.

Saaledes fortsætter man, saalænge der stadig paa Bordet findes 2 Kort, som tilsammen udgør Summen 11.

For man paa denne Maade alle Kortene lagt op paa Bordet (Billederne undtaget), er TipSkabalen gaaet op, man vender herefter det øverste Kort i hver af de paa Bordet liggende 12 Bunker (som jo svarer til de 12 Kampe paa TipSkuponen) og aflæser Resultatet paa Bagsiden af Kortet (1, X eller 2), som herefter danner Udgangsrekken.

I Haanden har man stadig de 12 Billedkort, som passende kan anvendes til Gardering og Kontrol (1 Kort til hver Kamp).

TipSkabalen er udværet af 2 Tipsexperter og bygget op paa Basis af Statistik, saaledes at De med Held og forstandig Udnyttelse af Halvgarderingerne skulde have Chance for en „Tolvet“.



2639 - Hasbro - Top Trumpf - I predatori

Nome	Top Trumpf - I predatori
Fabbricante	Hasbro
Paese	Italia
Numero carte	30
Anno	
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 100x62

Come dice il titolo sulle carte sono raffigurati i più terribili predatori del mondo animale. Di ognuno sono mostrati: altezza, peso, lunghezza, velocità e pericolosità, oltre a una breve descrizione dell'animale.

Ragno Vedova Nera

Latrodectus hesperus

SCHEDA

Altezza (cm):	n/a
Peso (kg):	0.01
Lunghezza (cm):	3
Velocità (kmh):	0.4
Pericolosità (1-10):	7

La vedova nera è la responsabile della maggior parte dei morsi letali per l'uomo negli ultimi 250 anni. Il suo veleno è 15 volte più potente di quello del serpente a sonagli. È comune in USA, Messico e parte delle Indie occidentali. Come molti aracnidi, la vedova nera si nutre di insetti. Le prede catturate nella ragnatela includono una varietà di insetti come cavallette e scarafaggi ed altri artropodi. Dopo aver catturato la propria preda nella ragnatela, la vedova nera produce piccole punture nel corpo nella vittima e succhia i suoi liquidi.

Scorpione

Scorpionidae

SCHEDA

Altezza (cm):	n/a
Peso (kg):	0.02
Lunghezza (cm):	12
Velocità (kmh):	1.7
Pericolosità (1-10):	3

Gli scorpioni sono parenti dei ragli. Durante il giorno vivono sotto le pietre o nelle crepe. Sono carnivori e si cibano di insetti e ragni. Le prede più grandi sono paralizzate con una puntura dell'aculeo presente nella coda. La puntura di uno scorpione è dolorosa ma solitamente non pericolosa per l'uomo. Solo pochi esemplari possono in realtà uccidere.

Tarantola

Brachypelma smithi

SCHEDA

Altezza (cm):	2
Peso (kg):	0.2
Lunghezza (cm):	6
Velocità (kmh):	0.4
Pericolosità (1-10):	5

Le tarantole sono considerate carnivore. La loro dieta è costituita da insetti, piccole rane, lucertole e gatti. Cercano durante la notte quando la scarsa visibilità consente di nascondersi dalle prede. Tendono le loro imboccate sedendosi ed attendono le ignare vittime catturandole con un balzo, bloccandole con i loro due pedipalpi ed estrapolandole tra le zampe. Alla vittima viene iniettato un veleno, che contiene un agente paralizzante e succhi digestivi che ne liquefanno l'interno. I grassi e le proteine sono succhiate lasciando il corpo come un involucro vuoto.

Mantide Religiosa

Orthodera novaezealandine

SCHEDA

Altezza (cm):	3
Peso (kg):	n/a
Lunghezza (cm):	12
Velocità (kmh):	0.35
Pericolosità (1-10):	7

La Mantide Religiosa è destinata ad essere un predatore, ha le gambe lunghe che sono protette da spine molto affilate. È un carnivoro perché cattura soprattutto artropodi, cavallette, scarafaggi, mosche, api, farfalle, lepidotteri e ragni. Caccia le specie più comuni nel suo territorio. Può anche considerare come prede animali grandi quanto se stessa.

Squalo Bianco

Carcharodon carcharias

SCHEDA

Altezza (cm):	n/a
Peso (kg):	3000
Lunghezza (cm):	600
Velocità (kmh):	40
Pericolosità (1-10):	9

Lo squalo bianco, predatore formidabile, caccia pesci, razze, leoni marini, foche, uccelli marini, piccole balene, tartarughe, focine, cinghie ed altri squali. Attacca la preda dal basso raggiungendo la velocità di 25 miglia orarie e nell'inseguimento può saltare fuori dall'acqua. In cima alla lista dei "mangiatori di uomo", è responsabile di circa 5-10 attacchi all'anno. Nessun predatore è tenuto in più alta considerazione dello squalo bianco.

Piranha

Pygocentrus nattereri

SCHEDA

Altezza (cm):	10
Peso (kg):	0.4
Lunghezza (cm):	24
Velocità (kmh):	32
Pericolosità (1-10):	7

I piranha cacciano in gruppi che sono tipicamente costituiti da 30/40 pesci. Durante il giorno si possono vedere tendere un agguato alle prede. Inseguono e frugare sono altri due metodi usati dai piranha per ottenere il cibo. "Pygocentrus nattereri" come sono anche conosciuti, hanno un'altissima varietà di cibo nella loro dieta come piante, pesci (a pezzi e interi), insetti, lumache e piante.

Orca Assassina

Orcinus Orca

SCHEDA

Altezza (cm):	200
Peso (kg):	7000
Lunghezza (cm):	800
Velocità (kmh):	40
Pericolosità (1-10):	9

L'orca assassina è il predatore per eccellenza degli oceani. Il suo cibo preferito dipende dalla località. Le prede includono mammiferi marini, pesci, calamari e, occasionalmente, uccelli marini, lontre e pinguini. Le orche vivono in gruppi chiamati "pod". I pod possono avere da 5 a 50 individui. Costituiti da maschi, femmine e piccoli, hanno una gerarchia a capo della quale c'è la femmina.

Squalo Tigre

Galeocerdo cuvier

SCHEDA

Altezza (cm):	n/a
Peso (kg):	1750
Lunghezza (cm):	600
Velocità (kmh):	32
Pericolosità (1-10):	8

Lo squalo tigre possiede una buona vista ma si affida allo sviluppo senso dell'olfatto per individuare le prede. Sono predatori voraci e mangiano quasi tutto, incluso foche, tartarughe, meduse, uccelli marini, pesci, anguille, crostacei, altri squali e rifiuti. Sono secondi solo allo squalo bianco negli attacchi agli esseri umani.

Orso Bruno



Ursus arctos

SCHEDA

Altezza (cm):	210
Peso (kg):	390
Lunghezza (cm):	n/a
Velocità (kmh):	24
Pericolosità (1-10):	2

L'orso bruno si alimenta in maniera differente in base al periodo dell'anno attraverso erba, semi, bulbi, radici, funghi, insetti, roditori, uccelli, renne, bisonti, bue muschiato, pecore e caribou. L'orso bruno dell'Alaska mangia in abbondanza salmone. Ha la tendenza a cacciare il cibo e a mangiarlo in un secondo momento.

Orso Polare



Ursus maritimus

SCHEDA

Altezza (cm):	260
Peso (kg):	800
Lunghezza (cm):	n/a
Velocità (kmh):	15
Pericolosità (1-10):	2

Gli orsi polari cacciano le foche con una tecnica conosciuta come "cacciare da fermo". L'orso aspetta vicino ad un buco finché non esce la preda. L'orso poi rompe la neve e afferra la foca tra le mascelle. Siccome meno del 2% delle volte ha successo, l'orso polare deve dedicare almeno il 50% del suo tempo alla caccia. Anche nelle zone migliori per la caccia un orso polare prenderebbe una foca ogni 4/5 giorni.

Iena Maculata



Crocuta crocuta

SCHEDA

Altezza (cm):	120
Peso (kg):	55
Lunghezza (cm):	100
Velocità (kmh):	24
Pericolosità (1-10):	6

Le iene cacciano da sole o in branchi guidati da un leader ed uccidono invertendo le loro prede. Sono predatrici alla caccia di gnu, gazzelle, zebre, rinoceronti ed un gran numero di differenti specie di ungulati. La caccia ha luogo principalmente durante la notte. Le iene mangiano carcasse, uccide o caricate tra i rifiuti, ed utilizzano ogni loro resto. I loro denti sono particolarmente larghi e forti e servono per frantumare le ossa. Sono caratterizzate anche dall'enorme mascelle.

Volpe Artica



Alopex lagopus

SCHEDA

Altezza (cm):	40
Peso (kg):	10
Lunghezza (cm):	70
Velocità (kmh):	24
Pericolosità (1-10):	4

La volpe artica o volpe bianca, come viene spesso chiamata, è un membro della famiglia dei Canidi ed è parente di altre volpi, lupi e cani. Vive dispersamente nel Circolo Polare Artico. La lunga diffusione di questa volpe nel rigido ambiente artico è dovuta al suo eccellente adattamento al freddo e ad una grande varietà di cibo. In inverno le prede tipiche sono soprattutto il lemming ed altri roditori come scoiattoli di terra e arvicole; durante l'estate invece si ciba di uccelli adulti, uova e piccoli uccelli.

Alligatore Americano



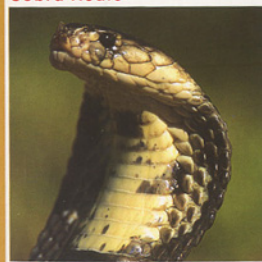
Alligator mississippiensis

SCHEDA

Altezza (cm):	30
Peso (kg):	500
Lunghezza (cm):	350
Velocità (kmh):	27
Pericolosità (1-10):	6

Gli alligatori sono carnivori, consumano soprattutto pesce, tartarughe, serpenti e piccoli mammiferi. Quando sono piccoli (meno di 2 metri) si alimentano con insetti, lumache e piccoli pesci. Da grandi cercano di mangiare prima di tutto nell'acqua afferrando piccole prede e inghiottendole tutte intere. La preda più grande è trascinata sotto l'acqua, affogata e poi divorata a pezzi.

Cobra Reale



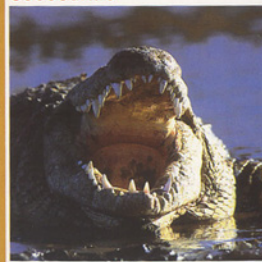
Ophiophagus hannah

SCHEDA

Altezza (cm):	n/a
Peso (kg):	2
Lunghezza (cm):	550
Velocità (kmh):	27
Pericolosità (1-10):	8

Il cobra è il nome comune per i membri della famiglia dei serpenti velenosi, Elapidi, conosciuti per il loro aspetto intimidatorio e il morso mortale. I cobra sono riconoscibili dal collo che dilatano quando sono ambasciati o disturbati. Il cappello è eretto dall'estensione delle costole dietro la testa del cobra. Questi rettili si possono trovare nelle Filippine, nell'Asia del Sud ed in Africa. Il cobra reale è il serpente velenoso più lungo del mondo.

Coccodrillo



Crocodilus porosus

SCHEDA

Altezza (cm):	35
Peso (kg):	1200
Lunghezza (cm):	700
Velocità (kmh):	24
Pericolosità (1-10):	8

Il coccodrillo è il rettile più grande e temuto. Può viaggiare in mare attraverso lunghe distanze. Si alimenta di granchi, serpenti, uccelli, buoi, cinghiali selvatici e sottomari. Quando caccia il cibo si nasconde nell'acqua lasciando esposti solo gli occhi e una parte della schiena. Quando si avvicina la preda, il coccodrillo salta fuori dall'acqua, la attacca e, di solito, la uccide. Poi la trascina sotto l'acqua dove viene consumata più facilmente.

Serpente a sonagli



Crotalus molossus

SCHEDA

Altezza (cm):	n/a
Peso (kg):	0.5
Lunghezza (cm):	144
Velocità (kmh):	17
Pericolosità (1-10):	6

I serpenti a sonagli fanno parte della famiglia della vipera, con una testa a forma di diamante e la coda con un caratteristico sonaglio. Si differenziano per la loro coda che ha un caratteristico sonaglio per allontanare i nemici. I serpenti a sonagli si trovano nell'America del Nord e cacciano piccoli roditori e animali. Il loro veleno non è così potente come in altri serpenti ma è prodotto in quantità maggiore. Sono potenzialmente pericolosi per l'uomo.

Ghepardo



Acinonyx jubatus

SCHEDA

Altezza (cm):	80
Peso (kg):	45
Lunghezza (cm):	150
Velocità (kmh):	104
Pericolosità (1-10):	5

Il ghepardo, diversamente da molti altri felini, caccia soprattutto di giorno. Ciò probabilmente per evitare la concorrenza di predatori notturni più grandi come il leone e la leonessa. La preda è inseguita fino ad avvicinarsi a circa tre metri prima che il ghepardo usi la sua incredibile velocità per rincorrerla. Il ghepardo fissa il suo sguardo nella vittima e mentre corre cambia direzione all'unisono con la preda. La rincorsa dura solo 20 secondi e la maggior parte degli attacchi sono senza successo.

Leopardo



Panthera pardus

SCHEDA

Altezza (cm):	75
Peso (kg):	80
Lunghezza (cm):	170
Velocità (kmh):	64
Pericolosità (1-10):	5

Il leopardo ha come prede gazzelle, antilopi, scimmie, scoiattoli, daini, impie e gnu. I leopardi possono vivere a lungo senza acqua, ottenendo i liquidi necessari dalle proprie prede. I leopardi sono abili soprattutto tra il tramonto e l'alba. Spesso nascondono le prede uccise tra i rami, per evitare le attenzioni di iene e leoni. Sono incredibilmente forti e capaci di trasportare carcasse pesanti tre volte il proprio peso.

Pantera (Giaguaro)



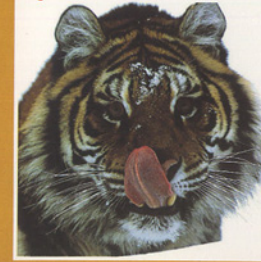
Panthera onca

SCHEDA

Altezza (cm):	76
Peso (kg):	85
Lunghezza (cm):	180
Velocità (kmh):	43
Pericolosità (1-10):	4

La pantera mangia una vasta gamma di prede come animali da allevamento, cervi, pecore, buoi, rettili, pesci e scimmie. I giaguari hanno la tendenza a cacciare all'alba e al tramonto. Uccidono le prede azzannando la testa con i loro artigli.

Tigre Siberiana



Panthera tigris altaica

SCHEDA

Altezza (cm):	110
Peso (kg):	260
Lunghezza (cm):	260
Velocità (kmh):	48
Pericolosità (1-10):	7

Le tigri inseguono e tendono imboscate alle loro prede. Utilizzano folte coperture per nascondersi ed avvicinarsi alla preda. Quando la tigre è abbastanza vicina, salta con un balzo improvviso sulla preda e la uccide azzannandole la gola e spezzandole il collo. Più di altri grandi felini, la tigre ha la reputazione di attaccare l'uomo. In realtà ciò è molto raro tra le tigri e solitamente sono responsabili figli erranti e feriti, dato che sono meno abili nel cacciare le loro prede abituali.

Leone



Panthera leo

SCHEDA

Altezza (cm):	110
Peso (kg):	225
Lunghezza (cm):	190
Velocità (kmh):	56
Pericolosità (1-10):	7

Il leone caccia tendendo imboscate. Le loro prede principali sono mammiferi come antilopi, bufali, zebre, giraffe, facceni e carni, ma cercano cibo anche tra i rifiuti. I leoni vivono in branco. Le femmine tendono a cacciare per tutto il branco. Cacciano collaborando, di solito di notte, avendo ognuno un ruolo differente. Le leonesse più grandi tendono a cacciare le prede sospette nella loro dracena dalle altre femmine. I leoni maschi difendono il branco dalle intrusioni.

Gatto Selvatico



Felis silvestris

SCHEDA

Altezza (cm):	35
Peso (kg):	15
Lunghezza (cm):	75
Velocità (kmh):	32
Pericolosità (1-10):	3

I gatti selvatici si nutrono soprattutto di roditori ma cacciano anche altri mammiferi fino alle dimensioni di lepri e daini, così come uccelli, lucertole, rane e pesci. A volte fuggono tra i rifiuti alla ricerca di cibo e catturano prede per tornare in seguito. I gatti selvatici dipendono da piccole prede pertanto hanno bisogno di cacciare continuamente durante il giorno per procurarsi il cibo sufficiente.

Lince



Lynx lynx

SCHEDA

Altezza (cm):	75
Peso (kg):	25
Lunghezza (cm):	100
Velocità (kmh):	40
Pericolosità (1-10):	3

La lince hanno come prede principali piccoli ungulati come cervi ma quando la preda preferita manca si accontentano di lepri, marmotte e volpi. La lince sono attive al crepuscolo. Rimangono attive in inverno e le loro pellicce diventano più spesse e anche più chiare. Le lince sottostanno a queste prede che non friniscono, per mangiarle a giorni successivi. Uccidono la preda mordendo il collo, rompendo la colonna vertebrale e soffocandola.

Lupo Grigio



Canis lupus

SCHEDA

Altezza (cm):	100
Peso (kg):	60
Lunghezza (cm):	150
Velocità (kmh):	48
Pericolosità (1-10):	4

Il lupo grigio è il più grande tra gli animali della razza canina. La maggior parte della sua dieta è composta da grandi ungulati (alci, caribù, cervi). Il lupo grigio mangia anche prede più piccole tipo bestie, carogne e rifiuti. Il lupo è un animale che vive in branco con un'organizzazione complessa. Il branco può comprendere fino a 30 individui, ma sono più comuni branchi di 8/10 individui.

Allocco



Strix aluco

SCHEDA

Altezza (cm):	46
Peso (kg):	0.6
Lunghezza (cm):	105
Velocità (kmh):	129
Pericolosità (1-10):	5

L'allocco caccia una grande varietà di prede, inclusi piccoli mammiferi, rane, uccelli, insetti, vermi ed anche pesci. Sono animali territoriali e sfruttano, per tutta la vita, la stessa zona, nella quale cacciano fondendosi rapidamente sulla preda.

Falco



Falco sparverius

SCHEDA

Altezza (cm):	21
Peso (kg):	0.12
Lunghezza (cm):	60
Velocità (kmh):	161
Pericolosità (1-10):	5

I falchi americani, in estate, cacciano di prima mattina e di sera, mangiando grandi insetti (soprattutto cavallette). In inverno cacciano durante le ore del giorno e mangiano piccoli mammiferi (gatti ed uccelli della dimensione dei passeri), pulcini, lucertole, scorpioni ed anfibii.

Aquila Calva



Haliaeetus leucocephalus

SCHEDA

Altezza (cm):	40
Peso (kg):	5
Lunghezza (cm):	230
Velocità (kmh):	241
Pericolosità (1-10):	7

La aquila calva sono della famiglia di pesce, preferiscono l'aquione, ma si cibano anche di volatili. La fauna acquatica è un'importante fonte di cibo secondaria e le aquile mangiano anche piccoli mammiferi come conigli, uccelli di mare e carogne. Quando cacciano vedono le prede da un nido o da una grande altezza nel cielo, scendono in picchiata e le catturano con i loro artigli.

Anaconda



Eunectes murinus

SCHEDA

Altezza (cm):	n/a
Peso (kg):	150
Lunghezza (cm):	900
Velocità (kmh):	11
Pericolosità (1-10):	6

L'anaconda è la più grande della famiglia dei Boi, il suo nome sembra derivare dalle parole "elefante" ed "assassino" degli Indiani del Sud America. Di solito i Boi mordono la preda per tenerla ferma e poi avvolgono il proprio corpo attorno al pognone fino a soffocarlo con la loro incredibile forza. La vittima è poi inghiottita per intero iniziando dalla testa.

Come si gioca a "Top Trumps"

Ogni mazzo di carte "Top Trumps" contiene 30 carte gioco diverse. Non c'è limite al numero dei giocatori. Giocare è semplice! Basta mischiare e distribuire ai partecipanti tutte le carte, in senso orario, a faccia in giù. Ogni giocatore ha in mano le proprie carte e può vedere solo la prima. Il giocatore alla sinistra di chi distribuisce le carte inizia leggendo una delle caratteristiche della sua carta (per esempio, "peso 390 Kg"). Quindi gli altri giocatori, a turno, leggono la caratteristica richiesta solo dalla prima carta del loro mazzo e la scartano, mettendola al centro del tavolo. Il giocatore con il valore più alto vince e recupera tutte le carte scartate, aggiungendole, compresa la sua, alla fine del proprio mazzo. Ora tocca al vincitore scegliere, dalla prima carta del proprio mazzo, la caratteristica della manche successiva. Se 2 o più giocatori si ritrovano con lo stesso valore della caratteristica, o nessuna carta riporta la caratteristica richiesta, tutte le carte vengono scartate e messe al centro del tavolo. Spetta ancora al vincitore della partita precedente scegliere dalla carta successiva, la nuova caratteristica per la prossima manche. Il vincitore di questo giro recupera e aggiunge al proprio mazzo tutte le carte scartate che sono al centro del tavolo. Vince il giocatore che riesce a recuperare tutte le carte.

Collezione tutte!

TOP TRUMPS
UN SISTEMI AVVINCENTE E COLLEZIONABILE

DC SUPEREROI
DINOSAURI
LEGGENDE DEL CALCIO
MOTO GP
NARNIA
PREDATORI
STAR DEL CALCIO MONDIALE
SUPERCARS
SUPEREROI MARVEL
SUPEREROI MARVEL 2
SUPEREROI MARVEL 3
WINNIE THE POOH

Unisciti al Club Top Trumps, visita il sito
TOPTRUMPS.COM/IT



TOP TRUMPS

Collezione tutte!

SUPERCARS - Oltre 200 tra le più potenti auto e le più famose star del mondo rinfornate per il Compiti 2000: 6 giorni di gara, un percorso di 3.000 miglia, feste di notte e guida di giorno. Il rally più clamoroso inventato da Maximilian Cooper e nelle tue mani!

SUPEREROI DI MARVEL 1-2-3 - Tutti i fantastici eroi dei Top Trumps: Iron Man, Thor, Hulk, Spider-Man, Wolverine, X-Men, e molti altri. Sono pronti a difendere le tue mosse. Ora tocca a te: scarta la tua carta!

PREDATORI - Dal regno degli animali le specie più coriose e temute in un reportage fotografato. Entra nel loro habitat e scarta la prima carta: sarà un'esperienza davvero bestiale!

DINOSAURI - Fai un viaggio nel tempo alla scoperta dei dinosauri, mastodontici predatori estinti 65 milioni di anni fa. C'è un solo modo per sopravvivere... apri il primo!

LEGGENDE DEL CALCIO - Scendi in campo con i giocatori più forti di tutti i tempi e dribbilo i tuoi avversari. Attenzione... "Scarta" di inizio!

TOP TRUMPS
TOPTRUMPS.COM/IT



4218 - Héron ? - Quelle Histoire - Les Aventuriers

Nome	Quelle Histoire - Les Aventuriers
Fabbricante	Héron (marchio sul retro) per McDonald's
Paese	Francia
Numero carte	33
Anno	2020
Tipo mazzo	
Dimensioni	Diametro mm. 75

Il mazzo di carte dal formato rotondo è stato distribuito come pubblicità dalla catena di fast food McDonald's.

Ogni coppia di carte mostra un personaggio e una sua opera, un'impresa a lui collegata, una sua invenzione. Troviamo nell'ordine: Claude Monet e la nascita dell'impressionismo, i fratelli Montgolfier e la loro mongolfiera, Francesco I e la battaglia di Marignan. Madame La Fayette e il suo romanzo La principessa di Clèves, i fratelli Lumière e la nascita del cinema, Giovanna d'Arco e la liberazione di Orléans, Colette divenuta presidente dell'accademia Goncourt, Victor Hugo e il suo romanzo I miserabili, il cardinale Richelieu e la fondazione dell'academie française, Gustave Eiffel e l'inaugurazione della sua torre per l'esposizione universale del 1889, Aliénor d'Aquitania regina di Francia, Marguerite Yourcenar e la sua elezione all' academie française, Jean de La Fontaine e le sue fiabe, Luigi XIV e la reggia di Versailles, Rosa Bonheur e il suo quadro la marche aux chevaux, Marie Curie e la scoperta del radio.

Il gioco che si fa con queste carte è un Uomo nero al contrario; alla fine vince chi resta con la carta Les Aventuriers, l'unica non accoppiabile.





François I^{er}
1494-1547



Bataille de Marignan
1515



Mme de La Fayette
1634-1693



Publication de
La Princesse de Clèves
1678



Naissance du cinéma
1895



Les frères Lumière
1862-1954
et 1864-1948



Jeanne d'Arc
1412-1431



Libération d'Orléans
1429



Colette
1873-1954



Présidente de
l'Académie Goncourt
1949-1954



Publication
des *Misérables*
1862



Victor Hugo
1802-1885



Fondation de
l'Académie française
1635



Richelieu
1585-1642



Gustave Eiffel
1832-1923



Inauguration
de la tour Eiffel pour
l'Exposition universelle
1889



Aliénor d'Aquitaine
Vers 1122-1204



Reine de France
1137-1152



Marguerite Yourcenar
1903-1987



Élection à
l'Académie française
1980



3586 - IKA - Nom IKA

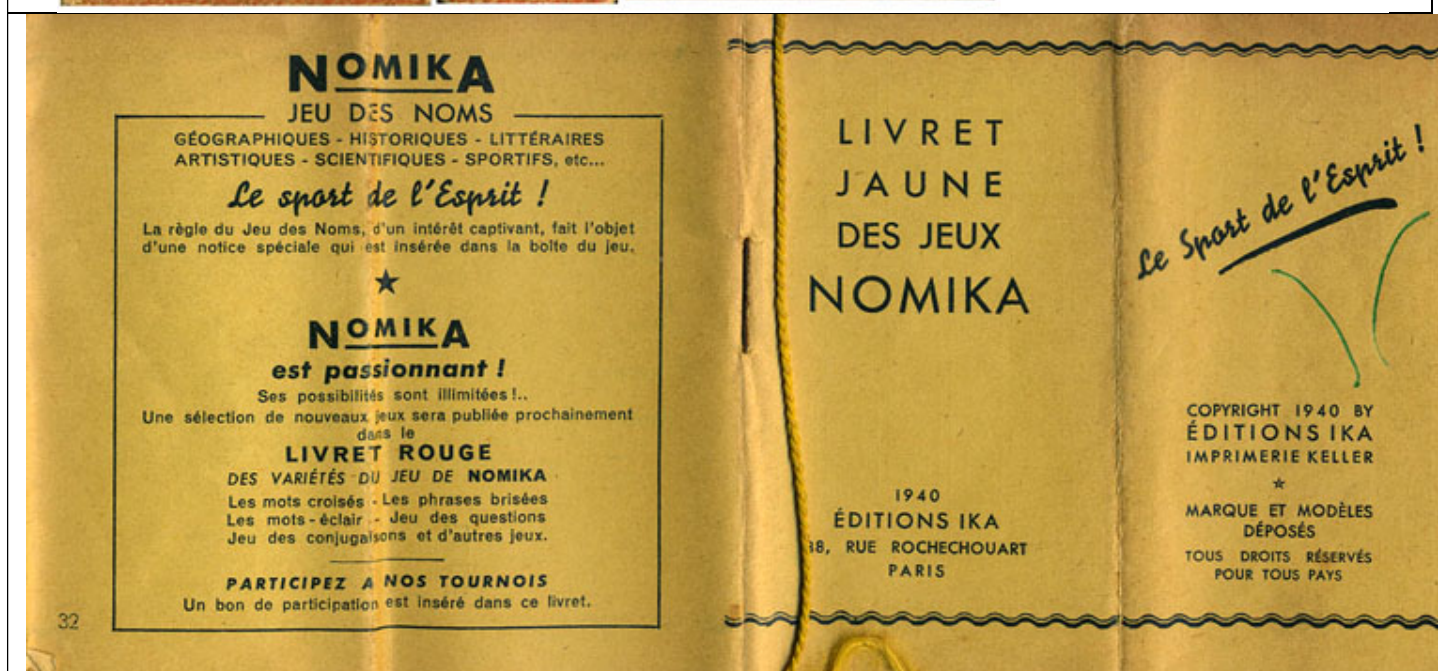
Nome	Nom IKA
Fabbricante	Editions IKA
Paese	Francia
Numero carte	52
Anno	1940
Tipo mazzo	Lettere alfabeto
Dimensioni	mm. 95x49

Il mazzo è composto da 52 carte che hanno 2 lettere su un lato, con un numero per ogni lettera, e altre due differenti lettere sull'altro lato, con colori diversi e senza numero. Questo permette sia di fare giochi con le lettere dell'alfabeto che di usare il mazzo per il domino.

Le lettere sul retro, non presenti nelle prime edizioni del gioco, servono per comporre parole molto lunghe, che non avrebbero lettere sufficienti usando solo quelle del verso delle carte.

Nel libretto allegato sono citati tutti i vari giochi che si possono fare con questo mazzo.





3724 - International card - Cavalry

Nome	Cavalry
Fabbricante	The international card co.
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	41 + 2 pubblicità
Anno	1914 prima edizione
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 89x62

Il mazzo permetteva ai ragazzi inglesi di identificare i vari reggimenti di cavalleria.

Il primo giocatore che riesce a entrare in possesso di quattro brigate, che costituivano una divisione di cavalleria, è il vincitore. I militari mostrati erano: *hussars*, *dragoons*, *dragoons guards*, *royal horse guards*, *life guards* e *lancers* divisi in 10 brigate.

Delle 41 carte del mazzo 10 mostrano la composizione della brigata e le altre hanno i disegni dei soldati a cavallo con le loro uniformi.

Negli anni '30 i cavalli di questi reggimenti lasciarono il posto ai carri armati.

Due carte extra portano la pubblicità di altri mazzi del fabbricante.

Il gioco fu stampato per diversi anni, le ultime versioni portano, come indicazione del fabbricante, H.P. Gibson & Sons Ltd., che aveva ceduto la International Card nel 1919.



3rd BRIGADE

4th DRAGOON GUARDS
(Royal Irish)

5th DRAGOON GUARDS
(Princess Charlotte of Wales')

6th DRAGOON GUARDS
(Carabiniers)

7th DRAGOON GUARDS
(Princess Royal's)

4th DRAGOON GUARDS
OFFICER.



5th DRAGOON GUARDS.
TROOPER.



6th DRAGOON GUARDS.
OFFICER.



7th DRAGOON GUARDS.
TROOPER.



4th BRIGADE

1st DRAGOONS
(Royal)

2nd DRAGOONS
(Royal Scots Greys)

3rd HUSSARS
(King's Own)

1st DRAGOONS.
OFFICER.



2nd DRAGOONS.
OFFICER.



3rd HUSSARS.
OFFICER.



5th BRIGADE

4th HUSSARS
(Queen's Own)

5th LANCERS
(Royal Irish)

6th DRAGOONS
(Inniskilling)

4th HUSSARS.
OFFICER.



5th LANCERS.
TROOPER.



6th DRAGOONS.
OFFICER.



6th BRIGADE

7th HUSSARS
(Queen's Own)

8th HUSSARS
(King's Royal Irish)

9th LANCERS
(Queen's Royal)

7th HUSSARS.
OFFICER.



8th HUSSARS.
TROOPER.



9th LANCERS.
TROOPER.



7th BRIGADE

10th HUSSARS
(Prince of Wales' Own Royal)

11th HUSSARS
(Prince Albert's Own)

12th LANCERS
(Prince of Wales' Royal)

10th HUSSARS.
OFFICER.



11th HUSSARS.
OFFICER.



12th LANCERS.
TROOPER.



8th BRIGADE

13th HUSSARS

14th HUSSARS
(King's)

15th HUSSARS
(The King's)

13th HUSSARS.
OFFICER.



14th HUSSARS.
TROOPER.



15th HUSSARS.
OFFICER.



9th BRIGADE

16th LANCERS
(The Queen's)

17th LANCERS
(Duke of Cambridge's Own)

18th HUSSARS

16th LANCERS.
TROOPER.



17th LANCERS.
OFFICER.



18th HUSSARS.
OFFICER.



10th BRIGADE

19th HUSSARS
(Queen Alexandra's Own Royal)

20th HUSSARS

21st LANCERS
(Empress of India's)

19th HUSSARS.
OFFICER.



20th HUSSARS.
OFFICER.



21st LANCERS.
TROOPER.





THE PICTORIAL GAME OF
"CAVALRY"
FROM SPECIAL DESIGNS.

The New and
Diverting Game of

"Cavalry"

Consisting of
Thirty-one Pictorial Soldier Cards
and Ten Brigade Cards, illustrating
the Names and Numbers of the
British Cavalry Regiments.

THE PRIDE OF THE
BRITISH EMPIRE.

INTERNATIONAL CARD CO.

96-98, Leadenhall Street,
LONDON, E.C.

Copyright by
THE INTERNATIONAL CARD CO.
96-98, Leadenhall Street, London, E.C.

THE CAVALRY GAME



The Cavalry Game.

THIS game was invented in the hope that it might teach some of our boys and girls the names and numbers of the British Cavalry Regiments.

The pack consists of 41 cards, 10 being Brigade Cards and the rest being the Soldier Cards. The Brigades have been formed in order of the numbers, not by the names. It will be seen that in the 5th Brigade, for instance, there are the 4th Hussars, 5th Lancers and 6th Dragoons. By this means it is hoped that the players will remember which number belongs to each Regiment. In the game the 3rd Brigade is composed of four Regiments instead of three. This is done simply to keep the numbers in order.

It is taken for granted that the players know that there are seven D.G. Regiments.

The New and
Diverting Game of

'CAVALRY'

Consisting of

Thirty-One Pictorial Soldier Cards
and Ten Brigade Cards, illustrating
the Names and Numbers of the
British Cavalry Regiments.

Price 2/- per Pack.

THE INTERNATIONAL CARD CO.
96 & 98, LEADENHALL STREET,
LONDON, E.C.

DE LA RUE'S

New and
Diverting Game of

'Jungle Jinks'

Consisting of

Forty-Eight Pictorial Cards,
illustrative of the Adventures
and Games of the Boys of
Dr. LION'S Jungle School,

From
CONSTANCE STANNARD CHAPMAN'S
Original Designs.

Price 2/- per Pack.

THE INTERNATIONAL CARD CO.
96 & 98, LEADENHALL STREET,
LONDON, E.C.

Jaques - The counties of England

La contea è la tradizionale suddivisione amministrativa inglese, paragonabile alla provincia italiana, la cui origine risale al XII secolo.

Si dividono in *Shire counties* (contee extraurbane), le contee più classiche a più alta presenza agricola; sono dotate di un County Council, il consiglio di contea, e sono un ente amministrativo dotato di piena effettività giuridica.

Inoltre ci sono le *Metropolitan counties* (contee metropolitane) che comprendono le grandi città inglesi; queste ultime sono state sciolte come enti giuridici.

Il gioco delle Contee d'Inghilterra di Jaques è nato nel 1866 e pubblicato in 4 diverse serie. Ne sono note numerose edizioni, con diverse confezioni e contenuto.

Il mazzo si compone di una *key card* con l'elenco delle contee, di un certo numero di carte con il numero e il nome della contea e delle città che la compongono.

Infine ci sono le carte con il numero della contea, il nome della città con un disegno che la identifica e alcune notizie sul territorio (fatti storici, popolazione, principali industrie ecc.).

Il numero di carte varia, dipende dal numero delle contee nell'area presa in esame.

Scopo del gioco è riuscire a entrare in possesso di tutte le carte della contea.

Alla fine chi ha più contee complete vince.

Di seguito sono elencati alcuni mazzi di questo tipo nella mia collezione.

Di ogni mazzo vengono specificate le contee e le città menzionate.

Quelli più vecchi hanno gli angoli delle carte squadrati, quelli più recenti li hanno arrotondati.

Molti mazzi sono corredati delle regole del gioco e della pubblicità di altri mazzi del fabbricante.

Ho menzionato il numero degli abitanti di alcune città, Londra e Bristol per l'esattezza, dato che questo ci può dare l'idea dell'anno di stampa del mazzo.

Anche il nome delle città menzionate per la contea ci viene d'aiuto a datare l'edizione.

3719 - Jaques - The counties of England III

Nome	The counties of England - 3rd series - Eastern countries
Fabbricante	John Jaques & Son l.td
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	62
Anno	191x
Tipo mazzo	Didattico
Dimensioni	mm. 88x64

Le contee in questo mazzo sono: 1 **Lincoln** (Lincoln - Boston) - 2 **Cambridge** (Cambridge - Ely) - 3 **Norfolk** (Norwich - Gt. Yarmouth - King's Linn - Sandringham) - 4 **Suffolk** (Ipswich - Bury st. Edmunds) - 5 **Essex** (Chelmsford - Colchester - Harwich) - 6 **Kent** (Maidstone - Canterbury - Charham - Dover - Greenwich - Woolwich - Rochester) - 7 **Sussex** (Brighton - Chichester - Hastings) - 8 **Surrey** (Guildford - Croydon - Sydenham - Richmond - Epsom) - 9 **Hampshire** (Winchester - Portsmouth - Southampton - Isle of Wight) - 10 **Berkshire** (Reading - Windsor) - 11 **Wiltshire** (Salisbury - Stonehenge) - 12 **Dorset** (Dorchester - Weymouth) - 13 **Somerset** (Bristol *ab.* 328.842 - Bath - Wells - Clifton) - 14 **Devon** (Exeter - Plymouth) - 15 **Cornwall** (Truro - Penzance - Falmouth)



3.
NORFOLK.

NORWICH.
GT. YARMOUTH.
KING'S LYNN.
SANDRINGHAM.

3.
NORWICH.



THE CASTLE, now Shire Hall and County Gaol.
Famous for Crapes and Shawls.
POPULATION, 111,728.

3.
GT. YARMOUTH.



NEW FISH MARKET.
Great Herring Fishery, also a Bathing-place.
POPULATION, 51,250.

3.
KING'S LYNN.



THE SOUTH GATE.
Great trade in Coal, Timber, and Wine.
POPULATION, 20,289.

3.
SANDRINGHAM.



SANDRINGHAM HALL.
The property and frequent residence of
H.R.H. THE PRINCE OF WALES.

4.
SUFFOLK.

IPSWICH.
BURY ST. EDMUNDS.

4.
IPSWICH.



ANCIENT HOUSE—Date, 1567.
Charles II. took refuge here, it is said, after the
Battle of Worcester.
Birthplace of Cardinal Wolsey.
POPULATION, 66,622.

4.
BURY ST. EDMUNDS.



THE ABBEY GATEWAY, etc.
The remains of King Edmund are buried here.
POPULATION, 16,255.

5.
ESSEX.

CHELMSFORD.
COLCHESTER.
HARWICH.

5.
CHELMSFORD.



The County Town of Essex.
POPULATION, 12,580.

5.
COLCHESTER.



THE CASTLE.
A town famous for Oysters from the river Colne.
POPULATION, 38,351.

5.
HARWICH.



A Sea-port and Borough at the mouth of the
river Orwell.
Good Harbour. Ship-building.
POPULATION, 10,019.

6.
KENT.

MAIDSTONE.
CANTERBURY.
CHATHAM.
DOVER.
GREENWICH.
WOOLWICH.
ROCHESTER.

6.
MAIDSTONE.



One of the centres of the Hop-growing districts.
POPULATION, 33,516.

6.
CANTERBURY.



THE CATHEDRAL.
Many Roman Antiquities.
Scene of the Murder of Thomas à Becket.
POPULATION, 24,305.

6.
CHATHAM.



LAUNCH OF A WARRIOR.
Dockyard and Naval Station.
POPULATION, 40,735.

6.
DOVER.



DOVER CASTLE AND SOUTH FORELAND CLIFFS.
France can be seen from these Cliffs in fine
weather.
POPULATION, 44,782.

6.
GREENWICH.



THE OBSERVATORY, whence English Geographers
date their Longitude.
Famous Hospital for Seamen.
POPULATION, 62,395.

6.
WOOLWICH.



MODERN ORDNANCE.
Royal Arsenal & Stores, etc. Great Artillery works.
POPULATION, 44,667.

6.
ROCHESTER.



THE CASTLE.
A Cathedral City, one of great importance.
POPULATION, 30,402.

7.
SUSSEX.

BRIGHTON.
CHICHESTER.
HASTINGS.

7.
BRIGHTON.



A century ago this was only a village; now it is a large and fashionable Watering-place.

POPULATION, 123,478.

7.
CHICHESTER.



THE CATHEDRAL.
The Chief Town of Sussex.
POPULATION, 12,241.

7.
HASTINGS.



THE CASTLE.
Fashionable Watering-place.
POPULATION, 65,528.

8.
SURREY.

GUILDFORD.
CROYDON.
SYDENHAM.
RICHMOND.
EPSOM.

8.
GUILDFORD.



THE CORN EXCHANGE.
Great trade in Corn and Timber.
POPULATION, 11,937.

8.
CROYDON.



THE CHURCH.
London's healthiest suburb.
POPULATION, 133,885.

8.
SYDENHAM.



THE PARK AND ARCHERY GROUNDS.
The Crystal Palace of 1851 was erected here in 1853, and is now a place of universal amusement.
POPULATION, 43,630.

8.
RICHMOND.



VIEW FROM RICHMOND BRIDGE.
Beautiful scenery in this neighbourhood.
POPULATION, 31,677.

8.
EPSOM.



THE DEER PARK.
Horse Races. Mineral Waters.
POPULATION, 10,915.

9.
HAMPSHIRE.

WINCHESTER.
PORTSMOUTH.
SOUTHAMPTON.
ISLE OF WIGHT.

9.
WINCHESTER.



THE CATHEDRAL.
One of the most ancient towns in the kingdom.
Egbert was crowned here.
POPULATION, 20,919.

9.
PORTSMOUTH.



Chief Naval Station of Great Britain.
POPULATION, 189,160.

9.
SOUTHAMPTON.



Port of call for American and Cape Liners.
Great yachting centre.
POPULATION, 104,911.

9.
ISLE OF WIGHT.



OSBORNE.
One of the residences of H.M. the KING.
Exports of pipeclay and fine sand from this island.
POPULATION, 82,387.

10.
BERKSHIRE.

READING.
WINDSOR.

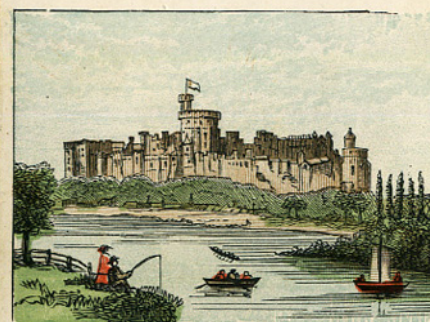
10.
READING.



The principal manufactures are Canvas Blankets, Ribbons and Biscuits.

POPULATION, 72,214.

10.
WINDSOR.



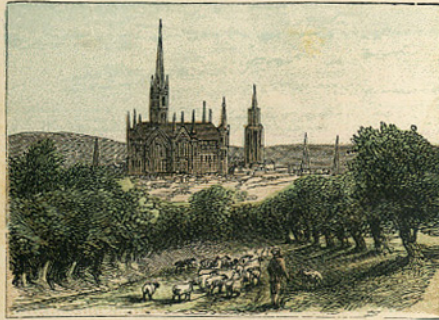
THE CASTLE.
Principal residence of His Majesty the KING.

POPULATION, 13,958.

11.
WILTSHIRE.

SALISBURY.
STONEHENGE.

11.
SALISBURY.



The Cathedral spire the loftiest in Great Britain.

POPULATION, 17,117.

11.
STONEHENGE.



DRUIDICAL REMAINS,
Situating on Salisbury Plain.

12.
DORSET.

DORCHESTER.
WEYMOUTH.

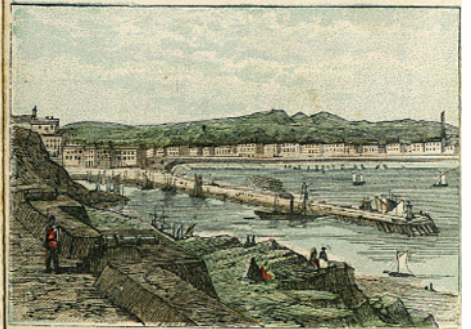
12.
DORCHESTER.



A Town famous for Ale.
Here is a Roman amphitheatre, the most perfect
in the kingdom.

POPULATION, 9,458.

12
WEYMOUTH.



A Sea-port and Bathing-place.

POPULATION, 19,831.

13.
SOMERSET.

BRISTOL.
BATH.
WELLS.
CLIFTON.

13.
BRISTOL.



REDCLIFFE CHURCH.
Much frequented by the Poet Chatterton.
Bristol is a great commercial Port and City.
POPULATION, 328,842.

13.
BATH.



THE ABBEY CHURCH AND GUILDHALL.
Bath is famous for its Hot Springs.
Roman Baths have lately been excavated.
POPULATION, 49,807.

13.
CLIFTON.



NIGHTINGALE VALLEY.
Clifton is celebrated for its Medicinal Springs,
and is a place of fashionable resort.
POPULATION, 44,419.

13.
WELLS.



WEST FRONT OF THE CATHEDRAL.
The Bishop's Palace is surrounded by walls and a
moat.
POPULATION, 4,849.

14.
DEVON.

EXETER.
PLYMOUTH.

14.
EXETER.



The ancient seat of the West Saxon Kings.

A Cathedral City.

POPULATION, 46,940.

14.
PLYMOUTH.



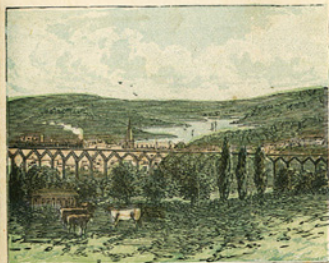
THE OLD EDDYSTONE LIGHTHOUSE,
Now removed to The Hoo.
Plymouth is the second English Port for Men-of-
War.

POPULATION, 107,509.

15.
CORNWALL.

TRURO.
PENZANCE.
FALMOUTH.

15.
TRURO.



A Cathedral City.

Numerous Tin and Copper Mines in this
neighbourhood.

POPULATION, 11,562.

15.
PENZANCE.

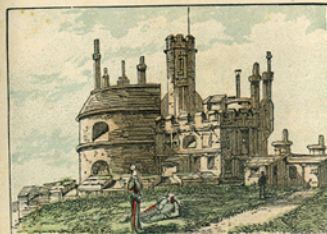


VIEW FROM THE SEA.

Mines and Pilchard Fisheries.

POPULATION, 13,123.

15.
FALMOUTH.



PENDENNIS CASTLE.

Falmouth is the principal port of call for sailing
ships, and has a noble harbour.

POPULATION, 11,773.

3718 - Jaques - The counties of England I

Nome	The counties of England - 1st series - Northern countries
Fabbricante	John Jaques & Son l.td
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	61
Anno	191x
Tipo mazzo	Didattico
Dimensioni	mm. 88x64

Le contee in questo mazzo sono: 1 **Middlesex** (London ab. 4.536.063 - Brentford - Uxbridge - Twickenham) - 2 **Hertfordshire** (Hertford - St. Alban's - Ware) - 3 **Bedfordshire** (Bedford - Leighton Buzzard - Luton - Dunstable) - 4 **Huntingdonshire** (Huntingdon - St. Ives) - 5 **Northamptonshire** (Northampton - Peterborough - Daventry) - 6 **Rutlandshire** (Oakham - Uppingham) - 7 **Leicestershire** (Leicester - Loughborough) - 8 **Warwickshire** (Warwick - Birmingham - Coventry - Stratford upon Avon - Kenilworth) - 9 **Nottinghamshire** (Nottingham - Newark - Mansfield) - 10 **Derbyshire** (Derby - Chesterfield - Bakewell - Belper - Buxton - Matlock) - 11 **Staffordshire** (Stafford - Wolverhampton - Lichfield - Newcastle under Lyme - Wednesbury - Burton on Trent) - 12 **Worcestershire** (Worcester - Kidderminster - Dudley) - 13 **Oxfordshire** (Oxford - Woodstock) - 14 **Buckinghamshire** (Buckingham - Chalfont)



3.
BEDFORDSHIRE.

BEDFORD.
LEIGHTON BUZZARD.
LUTON.
DUNSTABLE.

3.
BEDFORD.



Thread. Lace.

POPULATION, 35,144.

3.
LEIGHTON BUZZARD.



Lace-making.

POPULATION, 6,331.



Cattle.

3.
LUTON.



Straw Hats.

POPULATION, 36,404.

3.
DUNSTABLE.



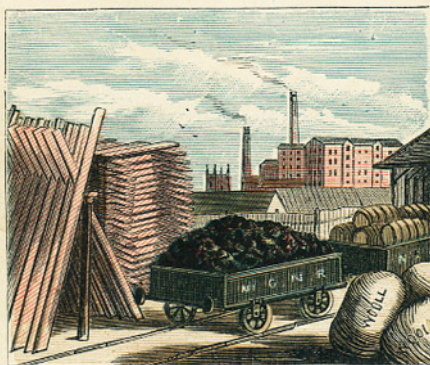
Straw Plait.

POPULATION, 5,147.

4.
HUNTINGDONSHIRE.

HUNTINGDON.
ST. IVES.

4.
HUNTINGDON.



Great trade in Beer, Coals, Timber, Corn, and Wool.
Oliver Cromwell baptized here, 1599.

POPULATION, 4,261.

4.
ST. IVES.



Sheep and Cattle Markets, nearly the largest in England.

POPULATION, 6,697.

5.
NORTHAMPTONSHIRE.

NORTHAMPTON.
PETERBOROUGH.
DAVENTRY.

5.
NORTHAMPTON.



THE QUEEN'S CROSS, Erected by Edward I. | The principal Manufactory of Boots.

POPULATION, 87,021.

5.
PETERBOROUGH.



THE CATHEDRAL.
Norman and Early English periods.
POPULATION, 30,870.

5.
DAVENTRY



Shoe-making. Manufactory of Whips.

POPULATION, 3,780.

6.

RUTLANDSHIRE.

OAKHAM.
UPPINGHAM.



The chief Town of Rutlandshire.

POPULATION, 10,064.

6.

UPPINGHAM.



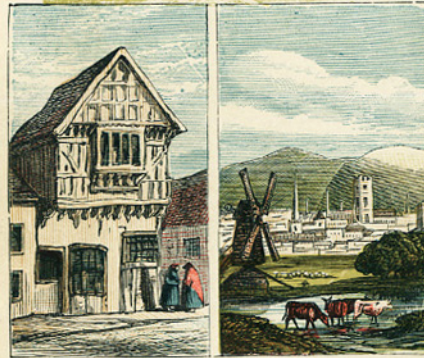
Rutlandshire is the smallest County of England.

POPULATION OF UPPINGHAM, 6,809.

7.

LEICESTERSHIRE.

LEICESTER.
LOUGHBOROUGH.



Old House in which Richard III. slept the night before the Battle of Bosworth.

Boots and Shoes.
Elastic Webbing.

POPULATION, 211,574.

7.

LOUGHBOROUGH.



Leicestershire is the great Hunting County of England.

Manufactory of Woollen Hosiery.

POPULATION, 21,508.

8.

WARWICKSHIRE.

WARWICK.
BIRMINGHAM.
COVENTRY.
STRATFORD-UPON-AVON.
KENILWORTH.



THE CASTLE, from the Island.

GUY'S TOWER, WARWICK CASTLE.

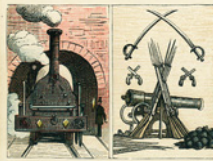
POPULATION, 11,889.

8.

WARWICK.

8.

BIRMINGHAM.



Largest Steam-engine Manufactory in the World.
The Centre of the Hardware Markets.
Supposed Manufactory of Arms by ancient Britons.

POPULATION, 522,152.

8.

COVENTRY.



Old Timber Houses. | Manufactory of Bicycles.

POPULATION, 69,877.

8.

STRATFORD-UPON-AVON.



SHAKESPEARE'S HOUSE.

Shakespeare was born, 1564; died, 1616.

POPULATION, 8,310.

8.

KENILWORTH.



RUINS OF KENILWORTH CASTLE.

Famous in the time of Queen Elizabeth.

POPULATION, 4,544.

9.
NOTTINGHAMSHIRE.

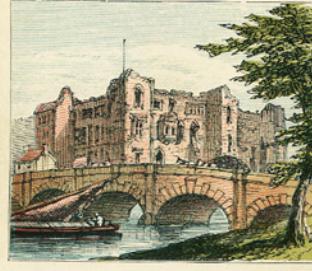
NOTTINGHAM.
NEWARK.
MANSFIELD.

9.
NOTTINGHAM.



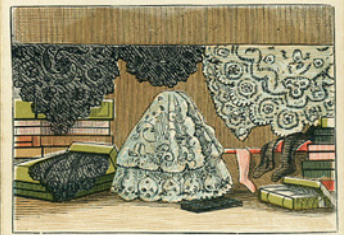
Robin Hood in the Forest of Sherwood.
He was famous from 1189 to 1247.
Manufactory of Hosiery and Lace.
POPULATION, 239,753.

9.
NEWARK.



THE CASTLE.
Manufactories of Linen Sheeting, Corn, and Tiles.
POPULATION, 14,985.

9.
MANSFIELD.



Lace and Hosiery.
Large Trade in Malt
POPULATION, 21,441.

10.
DERBYSHIRE.

DERBY.
CHESTERFIELD.
BAKEWELL.
BELPER.
BUXTON.
MATLOCK.

10.
DERBY.



SIR THOMAS LOMBE'S SILK MILL;
Silks, Lace and Porcelain.
POPULATION, 105,735.

10.
CHESTERFIELD.



George Stephenson, the great Engineer, settled here.
Born, 1781; died, 1848.
POPULATION, 27,135.

10.
BAKEWELL.



Many Mines and Quarries in this neighbourhood.
POPULATION, 2,850.

10.
BELPER.



Cottons and Silks;
Also Nails and Earthenware.
POPULATION, 10,934.

10.
BUXTON.



Hot Mineral Springs.
POPULATION, 10,181.

10.
MATLOCK.



Hot Springs. Romantic Scenery.
POPULATION, 5,980.

11.
STAFFORDSHIRE.

STAFFORD.
WOLVERHAMPTON.
LICHFIELD.
NEWCASTLE-UNDER-LYME.
WEDNESBURY.
BURTON-ON-TRENT.

11.
STAFFORD.



Old High House.
Frank Watson was born at Stafford, 1812; died at Worcester, 1889.
POPULATION, 30,904.

11.
WOLVERHAMPTON.



Manufactories of Locks,
Jewellery and Fancy Metal Goods.
POPULATION, 94,179.

11.
LICHFIELD.



THE CATHEDRAL.
Free Grammar-school, where Addison, Wolfston, Garrick, and Johnson were educated.
POPULATION, 7,002.

11.
NEWCASTLE-UNDER-LYME.



Centre of the Potteries.
Porcelain, Earthenware, and Stoneware.
POPULATION, 19,314.

11.
WEDNESBURY.



Harbours.
Saws, Edge-tools, Iron
Articles.
POPULATION, 25,544.

11.
BURTON-ON-TRENT.



Ale and Beer.
POPULATION, 50,366.

12.
WORCESTERSHIRE.

WORCESTER.
KIDDERMINSTER.
DUDLEY.

12.
WORCESTER.



Porcelain.
One of the chief Cities of the ancient Britons.
POPULATION, 46,623.

12.
KIDDERMINSTER.



Carpets.
POPULATION, 24,692.

12.
DUDLEY.



Grates, Fire-irons, Chain Cables.
POPULATION, 48,809.

13.
OXFORDSHIRE.

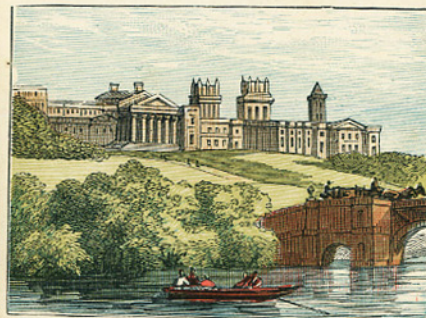
OXFORD.
WOODSTOCK.



One of the great English Universities.

POPULATION, 49,413.

13.
WOODSTOCK.



BLENHEIM PALACE.
The Seat of the Duke of Marlborough.

POPULATION, 1,684.

14.
BUCKINGHAMSHIRE.

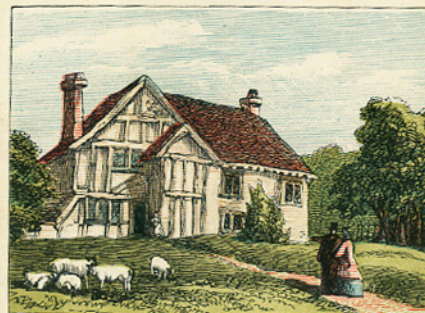
BUCKINGHAM.
CHALFONT.



Paper, Lace, and Silks.

POPULATION, 3,151.

14.
CHALFONT.



The House in which Milton finished
"Paradise Lost."

POPULATION, 2,795.



**RULES FOR THE GAME
OF THE
COUNTIES OF ENGLAND.**

The pack consists of sixty-one cards, containing fourteen County cards, numbering from one to fourteen, and forty-seven Picture cards, illustrating their towns. Each Picture card bears the number of the County to which it belongs.

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 round) begins the game by asking for a card of any County of which he holds either a town or the County card. If he gets it, he continues asking for what he wants till 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 County card in his hand, he knows how many towns he requires to make up a set. Every set made up is proclaimed and laid down on the table.

The player who has made up most sets is winner when the cards are all played out, and has the privilege of the first question at the next round.

Any player withholding a card asked for forfeits a set. Disputes to be settled by reference to the Key.

On the game may be played thus:

1. One player to be chosen as President.
2. The President to retain the County 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 card of the town belonging to the County which he mentions.
5. If a card of another County be offered, the person forfeits one to the pool; but if the right one be offered, he takes one from the pool.
6. Any person relating a fact, or describing scenery, manufactures, &c., connected with his card, receives an additional counter from the pool.
7. The sets being, all made up, he who has most counters wins.

THE KEY.

- | | |
|-------------------------------|----------|
| 1. MIDDLESEX | 5 Cards. |
| 2. HERTFORDSHIRE | 4 " |
| 3. BEDFORDSHIRE | 5 " |
| 4. HUNTINGDONSHIRE | 3 " |
| 5. NORTHAMPTONSHIRE | 4 " |
| 6. RUTLANDSHIRE | 3 " |
| 7. LEICESTERSHIRE | 3 " |
| 8. WARWICKSHIRE | 6 " |
| 9. NOTTINGHAMSHIRE | 4 " |
| 10. DERBYSHIRE | 7 " |
| 11. STAFFORDSHIRE | 7 " |
| 12. WORCESTERSHIRE | 4 " |
| 13. OXFORDSHIRE | 3 " |
| 14. BUCKINGHAMSHIRE | 3 " |

**LIST OF NEW GAMES
RECENTLY PUBLISHED BY
J. JACQUES & SON, Ltd.**

WATERLOO CUP. Adapted from the Rules of Coursing. A race between the hare and the dogs. 1s., 2s. 6d., 3s. 6d. Very attractive.

CROCKINOLE. Flipping discs with the finger over a large wooden board. Very popular. 7s., 14s., and 20s.

HOOK IT. A wall Quoit game. 3s. 9d. 5s., 9s.

ZOOLOGICAL LOTTO. A capital game for teaching children Natural History. 4s., 7s. 6d., 10s. 6d.

NATIONAL GALLERY. Sixty reproductions of best National Pictures. English School, 1s. Ditto, Dutch School, 1s.

SKITS. Caricature Cards on the outlines of each County; most amusing and instructive. 1s.

BIRDS OF A FEATHER. A game of buying and selling, and causing immense fun. 1s.

3531 - Jaques - The counties of England

Nome	The counties of England - A geographical game
Fabbricante	John Jaques & Son l.td
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	48
Anno	193x
Tipo mazzo	Didattico
Dimensioni	mm. 86x66

Le contee in questo mazzo sono: 1 **Shropshire** (Shrewbury - Ludlow) - 2 **Hereford** (Hereford - Ledbury) - 3 **Gloucestershire** (Gloucester - Bristol *ab.* 396.920 - Cheltenham - Tewkesbury - Stroud) - 4 **Monmouthshire** (Monmouth - Newport - Raglan) - 5 **Derbyshire** (Derby - Chesterfield - Bakewell - Belper - Buxton) - 6 **Warwickshire** (Warwick - Birmingham - Coventry - Stratford upon Avon) - 7 **Staffordshire** (Stafford - Wolverhampton - Lichfield - Newcastle under Lyme - Burton on trent) - 8 **Leicestershire** (Leicester - Loughborough) - 9 **Worcestershire** (Worcester - Kidderminster - Dudley) - 10 **Oxfordshire** (Oxford - Woodstock) - 11 **Wiltshire** (Salisbury - Stonehenge)

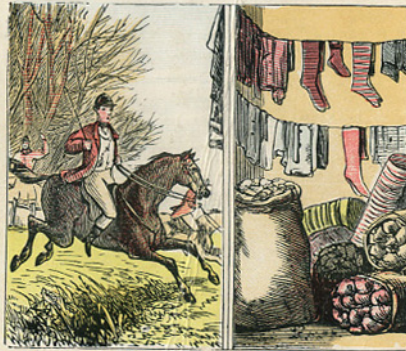


3 GLOUCESTER-SHIRE Gloucester Bristol Cheltenham Tewkesbury Stroud	3 BRISTOL  REDCLIFFE CHURCH Much frequented by the Poet Chatterton Bristol is a great commercial Port and City Tobacco, Glass, Large Coasting Trade POPULATION, 396,920	3 CHELTHENHAM  PITTVILLE SPA Saline springs and wells, and hot and cold baths. Educational Centre. POPULATION, 49,380.	3 TEWKESBURY  One of the noblest Parish Churches in the Kingdom. Linen Collars, Stockings. POPULATION, 4,350.	3 STROUD  In the neighbourhood is a brook whose waters are peculiarly adapted to the dyeing of scarlet. Cloth Factories, Breweries. POPULATION, 8,360	3 GLOUCESTER  THE CATHEDRAL. Iron Foundries, Cutlery. POPULATION, 52,940.
4 MONMOUTHSHIRE Monmouth Newport Raglan	4 NEWPORT  IRON FOUNDRY. Trade in Iron and Tin. Shipbuilding, Chemicals. POPULATION, 89,200	4 MONMOUTH  OLD GATEWAY ON THE BRIDGE. Henry V. was born in this Town. Chemicals, Tin Plate. POPULATION, 4,730.	4 RAGLAN  THE CASTLE. In which Charles I. passed much of his life. It was the last, in Cromwell's time, to surrender to General Fairfax. POPULATION, 680.		
5 DERBYSHIRE Derby Chesterfield Bakewell Belper Buxton	5 BELPER  Cottons and Silks; Also Nails and Earthenware. POPULATION, 13,090.	5 DERBY  SIR THOMAS LOMBE'S SILK MILL. Silks, Lace and Porcelain. Midland Railway Locomotive Works. POPULATION, 142,410.	5 BUXTON  Hot Mineral Springs. POPULATION, 15,350.	5 BAKEWELL  Many Mines and Quarries in the neighbourhood POPULATION, 3,010.	5 CHESTERFIELD  George Stephenson, the great Engineer, settled here. Born, 1781; died, 1848. POPULATION, 64,150.
6 WARWICKSHIRE Warwick Birmingham Coventry Stratford-upon-Avon Kenilworth	6 WARWICK  THE CASTLE, from the Island. Brewing, Malting, Rope, Iron. POPULATION, 13,450.	6 COVENTRY  Old Timber Houses. Cycles and Motor Cars manufactured in large quantities. POPULATION, 167,650.	6 BIRMINGHAM  The Centre of the Hardware Markets. Arms and Ammunition. Motor Cars POPULATION, 1,002,410	6 KENILWORTH  RUINS OF KENILWORTH CASTLE. Famous in the time of Queen Elizabeth. Tanning. POPULATION, 7,590.	6 STRATFORD-UPON-AVON  SHAKESPEARE'S HOUSE. Shakespeare born, 1564; died, 1616. New Shakespeare Memorial Theatre built 1911-32 POPULATION, 11,630.
7 STAFFORDSHIRE Stafford Wolverhampton Lichfield Newcastle-under-Lyme Burton-on-Trent	7 NEWCASTLE-UNDER-LYME  Centre of the Potteries. Porcelain, Earthenware, and Stoneware. Army Clothing, Paper, Ironworks. POPULATION, 25,320.	7 STAFFORD  OLD HIGH HOUSE Isaac Walton was born at Stafford, 1591; died at Worcester 1653. Tanning Pottery & Coalfields POPULATION, 29,480.	7 BURTON-ON-TRENT  Ale and Beer. POPULATION, 49,480.	7 WOLVERHAMPTON  Japanned and Fancy Metal Goods. Ironworks, Coal, Dye and Colour Works. POPULATION, 133,190	7 LICHFIELD  THE CATHEDRAL. Free Grammar-schools here Addison, Wollaston, Garrick, and Johnson were educated. Breweries, Carriage Works. POPULATION, 8,510.

8
LEICESTERSHIRE

Leicester
Loughborough

8
LOUGHBOROUGH

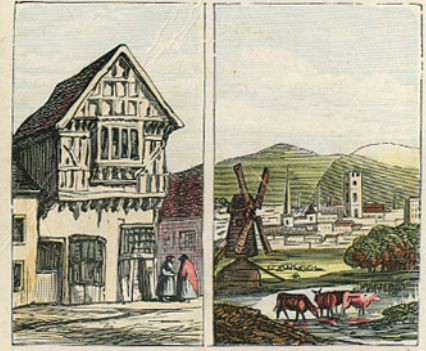


Leicestershire is the great Hunting County of England.

Manufacture of Woollen Hosiery, Boilers, Locomotives and Dynamos.

POPULATION, 26,940.

8
LEICESTER



Old House in which Richard III. slept the night before the battle of Bosworth.

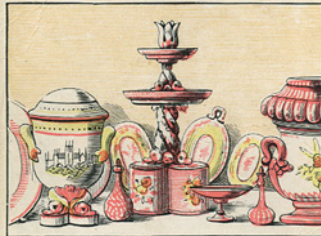
Boots and Shoes. Elastic Webbing. Breweries, Distilleries.

POPULATION, 239,110.

9
WORCESTERSHIRE

Worcester
Kidderminster
Dudley

9
WORCESTER

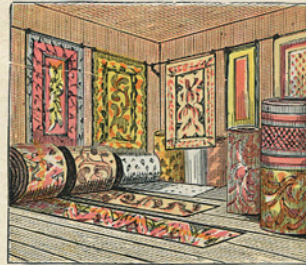


Porcelain.

One of the chief Cities of the ancient Britons.

POPULATION, 50,500.

9
KIDDERMINSTER



Carpets.

Worsted, Damask.

POPULATION, 28,910.

9
DUDLEY



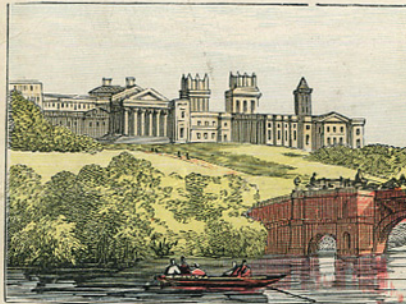
Grates, Fire-irons, Chain Cables.

POPULATION, 59,580.

10
OXFORDSHIRE

Oxford
Woodstock

10
WOODSTOCK



BLENHEIM PALACE.

The Seat of the Duke of Marlborough.

POPULATION, 1,480.

10
OXFORD



One of the great English Universities. Agriculture, Dairy Produce.

POPULATION, 80,540

11
WILTSHIRE

Salisbury
Stonehenge

11
SALISBURY



The Cathedral spire the loftiest in Great Britain.

Cattle Markets, Cutlery.

POPULATION, 26,460.

11
STONEHENGE



DRUIDICAL REMAINS.

Situated on Salisbury Plain.



The
**COUNTIES
OF
ENGLAND**
A
**Geographical
Game**

CONTAINING VIEWS OF THE CHIEF TOWNS
IN EACH COUNTY, THEIR PRODUCTS & NOTABLE
BUILDINGS ETC. BEAUTIFULLY PRINTED IN COLOURS

JOHN JAKUES & SON LTD,
LONDON.

Of Highly Instructive
Educational Value

JAKUES
POPULAR GAMES
since 1795

PING PONG THE GAME OF
TABLE TENNIS
SNAKES & LADDERS
LUDO · LOTO · HALMA
PATCHES · SNAP
HAPPY FAMILIES
COUNTIES OF ENGLAND
MINORU · MANIFESTO
BACKGAMMON
CHESS · DRAUGHTS
DOMINOES · POKER
ROULETTE

JOHN JAKUES & SON LTD,
LONDON.

A very Interesting
and Popular game

2599 - Jaques - The counties of England IV

Nome	The counties of England - 4th series - Southern countries
Fabbricante	John Jaques & Son ltd
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	48
Anno	193x
Tipo mazzo	Didattico
Dimensioni	mm. 86x66

Le contee in questo mazzo sono: 1 **Middlesex** (London *ab.* 4.800.000 - Brentford - Uxbridge - Twickenham) - 2 **Berkshire** (Reading - Windsor) - 3 **Surrey** (Guildford - Croydon - Sydenham - Richmond - Epsom) - 4 **Kent** (Maidstone - Canterbury - Chatham - Dover - Greenwich - Woolwich - Rochester) - 5 **Sussex** (Brighton - Chichster - Hastings) - 6 **Hampshire** (Winchester - Portsmouth - Southampton - Isle of Wight) - 7 **Dorset** (Dorchester - Weymouth) - 8 **Somerset** (Taunton - Bristol *ab.* 307.040 - Bath - Wells - Clifton) - 9 **Devon** (Exeter - Plymouth) - 10 **Cornwall** (Truro - Penzance - Falmouth)





8
SOMERSET

Taunton
Bristol
Bath
Wells
Clifton

8
TAUNTON



County Town
Taunton Castle is historically famous
Home of Chaucer the Father of English Poetry
POPULATION, 22,561

8
BRISTOL



REDCLIFFE CHURCH
Much frequented by the Poor Chatterton
Bristol is a great commercial Port and City
Tobacco, Glass, Large Coasting Trade
POPULATION, 257,040

8
BATH



THE ABBEY CHURCH AND GUILDHALL
Bath is famous for its Hot Springs
There are fine specimens of old Roman Baths
POPULATION, 50,730

8
WELLS



WEST FRONT OF THE CATHEDRAL
The Bishop's Palace is surrounded by walls and
a moat
POPULATION, 4,650

8
CLIFTON



NIGHTINGALE VALLEY
Clifton is celebrated for its Medicinal Springs
and is a place of fashionable resort
POPULATION, 41,800

9
DEVON
Exeter
Plymouth

9
EXETER



The ancient seat of the West Saxon Kings
A Cathedral City
Iron and Brass Foundries
POPULATION, 37,280

9
PLYMOUTH

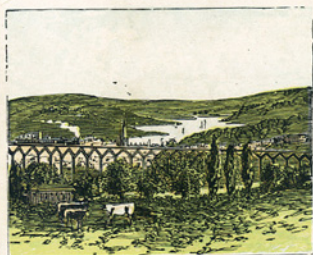


THE OLD EDDYSTONE LIGHTHOUSE
Now removed to the Hoe
Naval Station, Dockyard and Arsenal
POPULATION, 112,030

10
CORNWALL

Truro
Penzance
Falmouth

10
TRURO



A Cathedral City
Numerous Tin and Copper Mines in the
neighbourhood
POPULATION, 11,320

10
PENZANCE



VIEW FROM THE SEA
Tin and Copper Mines and Pilchard Fisheries
Shipping Trade, and Iron Works
POPULATION, 13,470

10
FALMOUTH



PENDENNIS CASTLE
Falmouth is the principal port of call for sailing
ships, and has a fine harbour
POPULATION, 13,130

The
COUNTIES
OF
ENGLAND

A
Geographical
Game.

4th Series

JAQUES & SON
LONDON



THE KEY

1. Middlesex	...	...	5. Cards
2. Berkshire	...	...	3. "
3. Surrey	...	...	6. "
4. Kent	...	...	8. "
5. Sussex	...	...	4. "
6. Hampshire	...	...	5. "
7. Dorset	...	...	3. "
8. Somerset	...	...	6. "
9. Devon	...	...	3. "
10. Cornwall	...	...	4. "

3866 - Jaques - The counties of England IV

Nome	The counties of England - Series n° 4 - Southern countries
Fabbricante	John Jaques & Son l.td
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	48
Anno	1937 circa
Tipo mazzo	Didattico
Dimensioni	mm. 86x66

Le contee in questo mazzo sono: 1 **London** (London *ab.* 4.396.820 - Sydenham - Greenwich - Woolwich) - 2 **Middlesex** (Brentford - Uxbridge - Twickenham) - 3 **Berkshire** (Reading - Windsor) - 4 **Surrey** (Guildford - Croydon - Richmond - Epsom) - 5 **Kent** (Maidstone - Canterbury - Chatham - Dover - Rochester) - 6 **Sussex** (Brighton - Chichester - Hastings) - 7 **Hampshire** (Winchester - Portsmouth - Southampton - Isle of Wight) - 8 **Dorset** (Dorchester - Weymouth) - 9 **Somerset** (Taunton - Bath - Wells - Glastonbury) - 10 **Devon** (Exeter - Plymouth) - 11 **Cornwall** (Truro - Penzance - Falmouth)



3
BERKSHIRE

Reading
Windsor

3
READING



The principal manufactures are Ribbons
and Biscuits
Engineering Works
POPULATION, 97,150.

3
WINDSOR



THE CASTLE
Principal residence of His Majesty the KING
POPULATION, 20,115

4
SURREY
Guildford
Croydon
Richmond
Epsom

4
GUILDFORD



THE CORN EXCHANGE
Agriculture, Breweries
POPULATION, 30,750.

4
CROYDON



THE CHURCH
London's healthiest suburb
POPULATION, 233,110.

4
RICHMOND



VIEW FROM RICHMOND BRIDGE
Sited on the Thames. A popular
residential suburb of London
POPULATION, 39,275.

4
EPSOM



THE DERBY
Horse Racing. Mineral Waters
POPULATION, 27,090.

5
KENT
Maidstone
Canterbury
Chatham
Dover
Rochester

5
MAIDSTONE



One of the centres of the Hop-growing districts
Paper, Agricultural Implements, Brick and
Cement Works
POPULATION, 42,280.

5
CANTERBURY



THE CATHEDRAL
Many Roman Antiquities
Scene of the Murder of Thomas à Becket
POPULATION, 24,450.

5
CHATHAM



THE RUSSIAN MEMORIAL
Dockyard and Naval Station
POPULATION, 43,000.

5
DOVER



DOVER CASTLE AND SOUTH FORELAND CLIFFS
The Coast of France can be seen from these
Cliffs in clear weather
Packet Station. Has large Docks
POPULATION, 41,090.

5
ROCHESTER



THE CASTLE
A Cathedral City once of great importance.
POPULATION, 31,200.

6
SUSSEX
Brighton
Chichester
Hastings

6
BRIGHTON



Queen of English watering places.
POPULATION, 147,430.

6
CHICHESTER



THE CATHEDRAL
The Chief Town of Sussex
POPULATION, 13,910.

6
HASTINGS



THE CASTLE
A seaside holiday resort
Battle Oct. 14, 1066
POPULATION, 65,200.

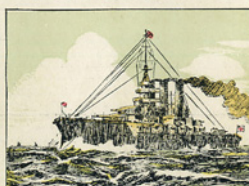
7
HAMPSHIRE
Winchester
Portsmouth
Southampton
Isle of Wight

7
WINCHESTER



THE CATHEDRAL
One of the most ancient towns in the kingdom
Egbert was crowned here
Brewing, Malting, Agricultural produce
POPULATION, 22,969.

7
PORTSMOUTH



A BATTLE CRUISER
Chief Naval Station of Great Britain
Dockyard, Naval Station
POPULATION, 249,290.

7
SOUTHAMPTON



Port of call for American and Cape liners
Great yachting centre
POPULATION, 176,020.

7
ISLE OF WIGHT



OSBOURNE
Osborne House was once a royal residence
and is now used as an Officers' Convalescent
Home
POPULATION OF THE ISLAND, 88,400

8

DORSET

Dorchester
Weymouth

8

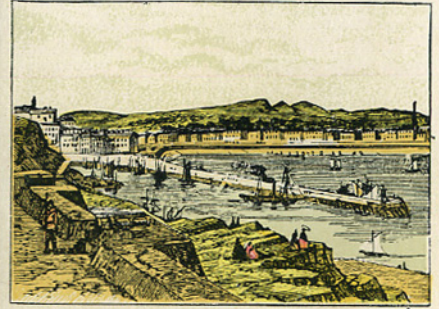
DORCHESTER



Here is a Roman amphitheatre, the most perfect in the kingdom
POPULATION, 10,030.

8

WEYMOUTH



A Seaport and popular Holiday Resort
POPULATION, 21,980.

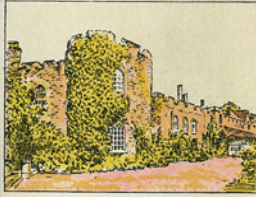
9

SOMERSET

Taunton
Bath
Wells
Glastonbury

9

TAUNTON



County Town
Taunton Castle is historically famous
Home of Chaucer the Father of English Poetry
POPULATION, 25,180.

9

BATH



THE ABBEY CHURCH AND GUILDHALL
Bath is famous for its Hot Springs
There are fine specimens of old Roman Baths
POPULATION, 68,800.

9

WELLS



WEST FRONT OF THE CATHEDRAL
The Bishop's Palace is surrounded by walls and a moat
POPULATION, 4,835

9

GLASTONBURY



RUINS OF THE ABBEY
Earliest English Church built here
The Isle of Avalon of the legend and the burial place of King Arthur and Queen Guinevere
POPULATION, 4,515.

10

DEVON

Exeter
Plymouth

10

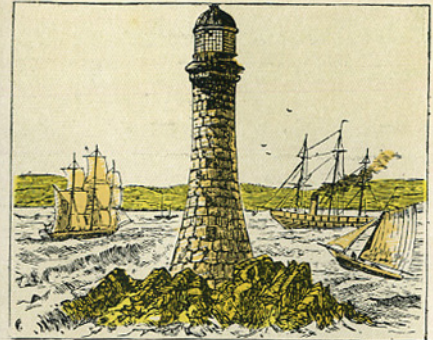
EXETER



The ancient seat of the West Saxon Kings
A Cathedral City
Iron and Brass Foundries
POPULATION, 66,039.

10

PLYMOUTH



THE OLD EDDYSTONE LIGHTHOUSE
Now removed to the Hoe
Naval Station, Dockyard and Arsenal
POPULATION, 208,170.

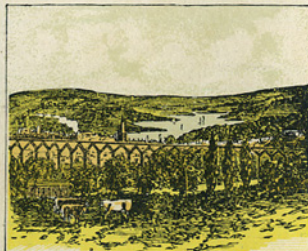
11

CORNWALL

Truro
Penzance
Falmouth

11

TRURO



A Cathedral City
Numerous Tin and Copper Mines in the neighbourhood
POPULATION, 11,070.

11

PENZANCE



VIEW FROM THE SEA
Tin and Copper Mines and Pilchard Fisheries
Shipping Trade, and Iron Works
POPULATION, 11,340.

11

FALMOUTH



PENDENNIS CASTLE
Falmouth is the principal port of call for sailing ships, and has a fine harbour
POPULATION, 13,490.



The COUNTIES OF ENGLAND A Geographical Game

CONTAINING VIEWS OF THE CHIEF TOWNS
IN EACH COUNTY, THEIR PRODUCTS & NOTABLE
BUILDINGS ETC. BEAUTIFULLY PRINTED IN COLOURS.

JOHN JAKUES & SON LTD.
LONDON.

SERIES N°4
SOUTHERN COUNTIES

Entered at Stationers Hall & Registered.

JAKUES
POPULAR GAMES
SINCE 1795

PING PONG THE GAME OF
TABLE TENNIS
SNAKES & LADDERS
LUDO · LOTO · HALMA
PATCHES · SNAP
HAPPY FAMILIES
COUNTIES OF ENGLAND
MINORU · MANIFESTO
BACKGAMMON
CHESS · DRAUGHTS
DOMINOES · POKER
ROULETTE

JOHN JAKUES & SON LTD.
LONDON.

RULES for the Game of the COUNTIES OF ENGLAND

Any number of players more than three can play. The cards are to be shuffled and dealt round in the usual fashion. The player next to the dealer (or the winner of a previous round) begins the game by asking for a card of any County of which he holds either a town or the County Card. If he secures the card he continues asking for any other cards he may require until he is refused. The privilege of asking then devolves upon the player who refused him; this player in his turn asks for any card he may require to complete his set until he is refused; and so the game continues.

When a player has the County Card in his hand, he knows the number of towns he requires to make up any particular set. Every set made up is proclaimed and laid upon the table.

The player who has completed the greatest number of sets—when all the cards have been played out—is declared the winner and has the right to demand the first card in the ensuing round.

Any player withholding a card asked for must forfeit a set.

Disputes are to be settled by reference to the key.

The Game may also be played in this manner:—

- 1.—One player is chosen to act as President.
- 2.—The President retains the County Cards, and deals the picture cards round to the remaining players.

[P.T.O.]

3.—Six counters are distributed to each player, and a few are placed in the pool.

4.—The President asks each player in turn for a card depicting a town in some specified County.

5.—If a card of another County is offered, the player forfeits one counter to the pool; if on the other hand a correct card is offered, the player takes a counter from the pool.

6.—Any player relating a fact, or describing scenery, manufactures, etc., connected with his card receives an additional counter from the pool.

7.—The sets being all complete, the player who has most counters wins the game.

Counties of England are published in four series:—

1st Northern	2nd Midland
3rd Eastern	4th Southern

Popular Games published & Manufactured by
JOHN JAKUES & SON, LTD.

MINORU
SNAP
REVERSI
TIDDLEDY WINKS
WHO KNOWS
FRENCH FOR FUN
SOLITAIRE
HOOK-IT
HAPPY FAMILIES

PING PONG (Table Tennis)
SAFETY FIRST
SHOVE HA'PENNY
LUDO
RUSSIAN DRAUGHTS
(Chinese Checkers)
PATCHES
DEVIL AMONG THE TAILORS

JOHN JAKUES & SON, LTD.

WHITEHORSE ROAD,
THORNTON HEATH, SURREY.

3713 - Jaques - Weights & measures

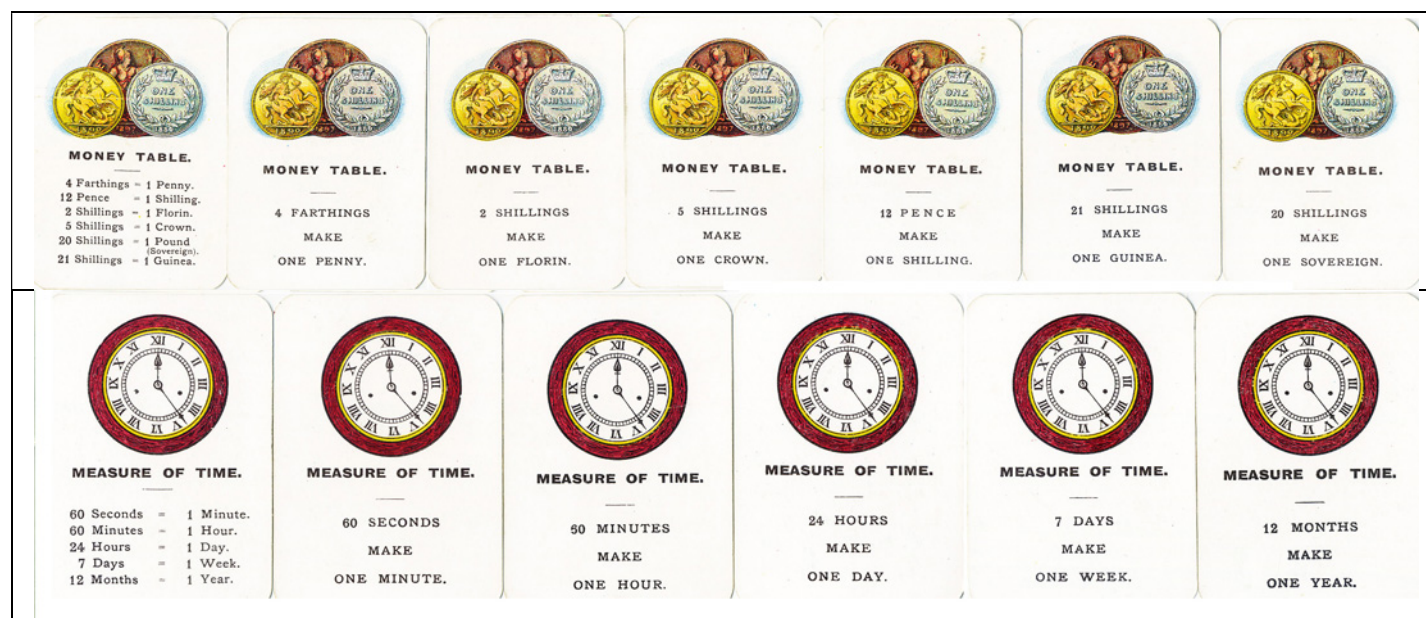
Nome	Weights & measures
Fabbricante	John Jaques & Son l.td.
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	52
Anno	1910 circa
Tipo mazzo	Didattico
Dimensioni	mm. 86x63

Il mazzo *Pesi e misure* permetteva ai ragazzi inglesi di impraticarsi con i complicati sistemi di quella nazione che non aveva accettato di passare al più semplice e pratico sistema decimale. Le misure di lunghezza sono ancora quelle che facevano riferimento a parti del corpo umano, come pollici e piedi, il ragazzo inglese doveva imparare che 12 *inches* facevano 1 *foot*, 3 *feet* una *yard*, 5,5 *yards* 1 *pole*, 40 *poles* 1 *furlong*, 8 *furlong* 1 *mile*, 3 *miles* 1 *league*. Per complicare le cose il miglio marino è diverso da quello terrestre.

Contorto anche il sistema monetario, per fortuna diventato decimale nel 1971.

Più complicato di tutti il sistema dei pesi, in cui i pesi di uso comune (*avoirdupois*) erano diversi da quelli per i metalli preziosi (*troy*) mentre i farmacisti ne adottavano uno tutto loro (*apothecaries weight*).

Nel mazzo troviamo: monete, misure del tempo, misure per aridi, misure di lunghezza, di superficie e cubiche, pesi di uso comune, per preziosi e usati dai farmacisti.

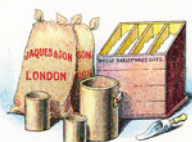


**DRY MEASURE.**

2 Pints = 1 Quart.
 4 Quarts = 1 Gallon.
 2 Gallons = 1 Peck.
 4 Pecks = 1 Bushel.
 8 Bushels = 1 Quarter.

**DRY MEASURE.**

2 PINTS
 MAKE
 ONE QUART.

**DRY MEASURE.**

4 QUARTS
 MAKE
 ONE GALLON.

**DRY MEASURE.**

2 GALLONS
 MAKE
 ONE PECK.

**DRY MEASURE.**

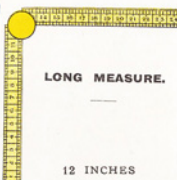
4 PECKS
 MAKE
 ONE BUSHEL.

**DRY MEASURE.**

8 BUSHELS
 MAKE
 ONE QUARTER.

**LONG MEASURE.**

12 Inches = 1 Foot.
 3 Feet = 1 Yard.
 5½ Yards = 1 Pole.
 40 Poles = 1 Furlong.
 8 Furlongs (1760 Yards) = 1 Mile.
 3 Miles = 1 League.

**LONG MEASURE.**

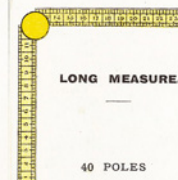
12 INCHES
 MAKE
 ONE FOOT.

**LONG MEASURE.**

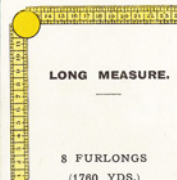
3 FEET
 MAKE
 ONE YARD.

**LONG MEASURE.**

5½ YARDS
 MAKE
 ONE POLE.

**LONG MEASURE.**

40 POLES
 MAKE
 ONE FURLONG.

**LONG MEASURE.**

8 FURLONGS
 (1760 YDS.)
 MAKE
 ONE MILE.

**LONG MEASURE.**

3 MILES
 MAKE
 ONE LEAGUE.

**SQUARE MEASURE.**

144 Square Inches = 1 Square Foot.
 9 Square Feet = 1 Square Yard.
 30¼ Square Yards = 1 Square Pole.
 40 Square Poles = 1 Rood.
 4 Roods or 4840 Square Yards = 1 Acre.
 640 Acres = 1 Square Mile.

**SQUARE MEASURE.**

144 SQUARE INCHES
 MAKE
 ONE SQUARE FOOT.

**SQUARE MEASURE.**

9 SQUARE FEET
 MAKE
 ONE SQUARE YARD.

**SQUARE MEASURE.**

30¼ SQUARE YARDS
 MAKE
 ONE SQUARE POLE.

**SQUARE MEASURE.**

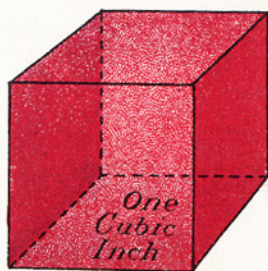
40 SQUARE POLES
 MAKE
 ONE ROOD.

**SQUARE MEASURE.**

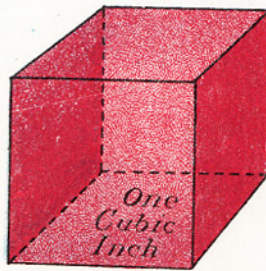
4 ROODS OR
 4840 SQUARE YARDS
 MAKE
 ONE ACRE.

**SQUARE MEASURE.**

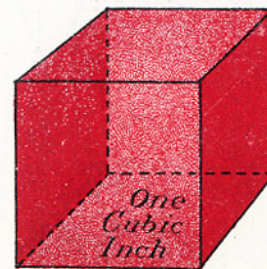
640 ACRES
 MAKE
 ONE SQUARE MILE.

**CUBIC MEASURE.**

1728 Cubic Inches = 1 Cubic Ft.
 27 Cubic Feet = 1 Cubic Yd.

**CUBIC MEASURE.**

1,728 CUBIC INCHES
 MAKE
 ONE CUBIC FOOT.

**CUBIC MEASURE.**

27 CUBIC FEET
 MAKE
 ONE CUBIC YARD.

**AVOIRDUPOIS WEIGHT.**

16 Drachms = 1 Ounce.
 16 Ounces = 1 Pound.
 14 Pounds = 1 Stone.
 28 Pounds = 1 Quarter.
 4 Quarters = 1 Cwt.
 20 Cwt. = 1 Ton.

**AVOIRDUPOIS WEIGHT.**

16 DRACHMS
 MAKE
 ONE OUNCE.

**AVOIRDUPOIS WEIGHT.**

16 OUNCES
 MAKE
 ONE POUND.

**AVOIRDUPOIS WEIGHT.**

14 POUNDS
 MAKE
 ONE STONE.

**AVOIRDUPOIS WEIGHT.**

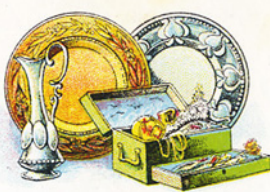
28 POUNDS
 MAKE
 ONE QUARTER.

**AVOIRDUPOIS WEIGHT.**

4 QUARTERS
 (112 Pounds)
 MAKE ONE
 HUNDREDWEIGHT.

**AVOIRDUPOIS WEIGHT.**

20 HUNDREDWEIGHT
 MAKE
 ONE TON.



TROY WEIGHT.
(For Gold, Silver and Jewels).

24 Grains = 1 Pennyweight.
20 Pennyweights = 1 Ounce.
12 Ounces = 1 Pound.



TROY WEIGHT.

24 GRAINS
MAKE
ONE PENNYWEIGHT.



TROY WEIGHT.

20 PENNYWEIGHTS
MAKE
ONE OUNCE.



TROY WEIGHT.

12 OUNCES
MAKE
ONE POUND.



APOTHECARIES' WEIGHT.

20 Grains = 1 Scruple.
3 Scruples = 1 Drachm.
8 Drachms = 1 Ounce.
12 Ounces = 1 Pound.



APOTHECARIES' WEIGHT.

20 GRAINS
MAKE
ONE SCRUPLE.



APOTHECARIES' WEIGHT.

3 SCRUPLES
MAKE
ONE DRACHM.



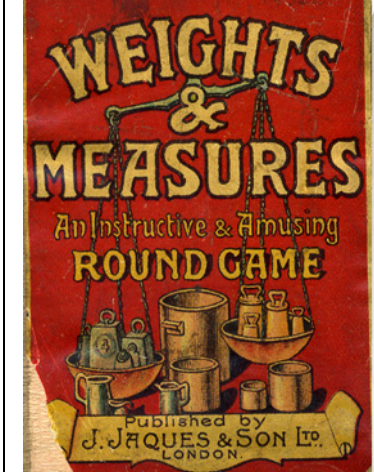
APOTHECARIES' WEIGHT.

8 DRACHMS
MAKE
ONE OUNCE.



APOTHECARIES' WEIGHT.

12 OUNCES
MAKE
ONE POUND.





RULES OF THE GAME.

WEIGHTS AND MEASURES.

"It is hoped that this little game may prove serviceable to fellow-measureers and others who are daily struggling with the vexatious thought of pounds, shillings and pence, and who, while adding to the delight of the party, may learn the 'weight' of money and save the efforts of both with a full MEASURE of success."

CHARLES F. WENTWORTH.

The game is best played by six or more persons.

The cards are dealt to the players in rotation by one chosen as the dealer.

The player on his left begins the game by asking one of the other players for any card he may require towards the completion of a trick, provided that he has not already asked for that card in the same round.

If the player thus asked holds the required card, he hands it over.

If he does not possess it, he must say "Nobis-Homo" and it then becomes his turn to ask any player for a card.

A player may continue to ask for cards until he receives the answer "Nobis-Homo."

When a player has succeeded in obtaining a trick (which consists of a key-card and all its corresponding cards) he places it face downwards upon the table.

The game proceeds in this manner until all the tricks are completed.

The player winning the greatest number of tricks is the winner.

When the Weights and Measures are well known it will prove useful, as a test of memory, to play the game without the aid of the key-cards.

Published by
JOHN JACQUES & SON, Ltd., 102, HATTON GARDEN, LONDON.

What does Planchette Say?
AN INTRODUCTION TO MODERN TELEPATHY.

A LUCKY accident! (Should not the answer first come in the Planchette?) All the leading newspapers of the world have been so struck by the results of the Planchette, that they have all agreed to give it a full and fair trial. The Planchette has become the great topic of the day.

Punch (March 10th, 1890) says, "The Planchette is the latest and most wonderful discovery of the age. It is a simple and easy to use, and it will answer all the questions of the Planchette, but it is not the great topic of the day."

The Morning Leader (Feb. 24, 1890) says, "The Planchette is a new thing. It is a simple and easy to use, and it will answer all the questions of the Planchette, but it is not the great topic of the day."

The Daily Mail (Feb. 24, 1890) says, "The Planchette is a new thing. It is a simple and easy to use, and it will answer all the questions of the Planchette, but it is not the great topic of the day."

The Daily News (March 10th, 1890) says, "The Planchette is a new thing. It is a simple and easy to use, and it will answer all the questions of the Planchette, but it is not the great topic of the day."

The Daily Telegraph (March 10th, 1890) says, "The Planchette is a new thing. It is a simple and easy to use, and it will answer all the questions of the Planchette, but it is not the great topic of the day."

See the names "JACQUES" in each box.

PRICES OF PLANCHETTES.

Plain wood box	1/6
Extra superior quality	2/6
Planchette with brass center in box	3/6
Superior Planchette with brass center in box	4/6

An interesting pamphlet on the Planchette is included in all the above sets.

JOHN JACQUES & SON, Ltd., 102, HATTON GARDEN, LONDON.

Vinceva il gioco chi riusciva ad appropriarsi di quanti più set completi di misure.
Allegato un foglietto con le regole del gioco e la pubblicità della planchette, la tavola per le sedute spiritiche.

4437 - Jimasa - Aprende inglés - frutas y verduras

Nome	Aprende inglés - frutas y verduras
Fabricante	Jimasa
Paese	Spagna
Numero carte	32
Anno	
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 95x62

Il mazzo consente ai bambini spagnoli di imparare i termini inglesi per la frutta e la verdura.

Sul verso di ogni carta la fotografia del vegetale e sul retro il nome in spagnolo e inglese.

COCO COCONUT	 COCO	 MELÓN	MELÓN MELON
SANDIA WATERMELON	 SANDIA	 KIWI	KIWI KIWI
NARANJA ORANGE	 NARANJA	 TOMATE	TOMATE TOMATO
FRAMBUESA RASPBERRY	 FRAMBUESA	 BERENJENA	BERENJENA EGGPLANT

HIGO



FIG

MELOCOTÓN



PEACH

Made in Spain

INSTRUCCIONES:

El aprendizaje de un nuevo idioma es un proceso a través del cual se adquieren habilidades, destrezas, conocimientos o conductas que posibilitaran el posterior desarrollo del niño. Para conseguir los mejores resultados, está demostrado que la estimulación temprana es fundamental. Con esta baraja se pretende ayudar en este proceso a educadores y padres con un sistema de dibujos y presentación del nombre del objeto en la parte posterior de la carta en ambos idiomas. Para jugar, se propone enseñar un grupo de cartas la primera vez por ambos lados, repitiendo ambos nombres en voz alta. La segunda vez, solo se le mostrara el dibujo teniendo el niño que adivinar los nombres. De este modo, la imagen mental del objeto, automáticamente generará su denominación en español e inglés.

Paciencia y refuerzo positivo son herramientas fundamentales para que su hijo aprenda jugando.

**Aprende y
Diviértete!!!**

0056 - Jarvis - Kan-u-go

Nome	Kan-u-go
Fabbricante	Jarvis-Porter Ltd.
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	60
Anno	1976 (I edizione 1934)
Tipo mazzo	Lettere alfabeto
Dimensioni	mm. 63x42

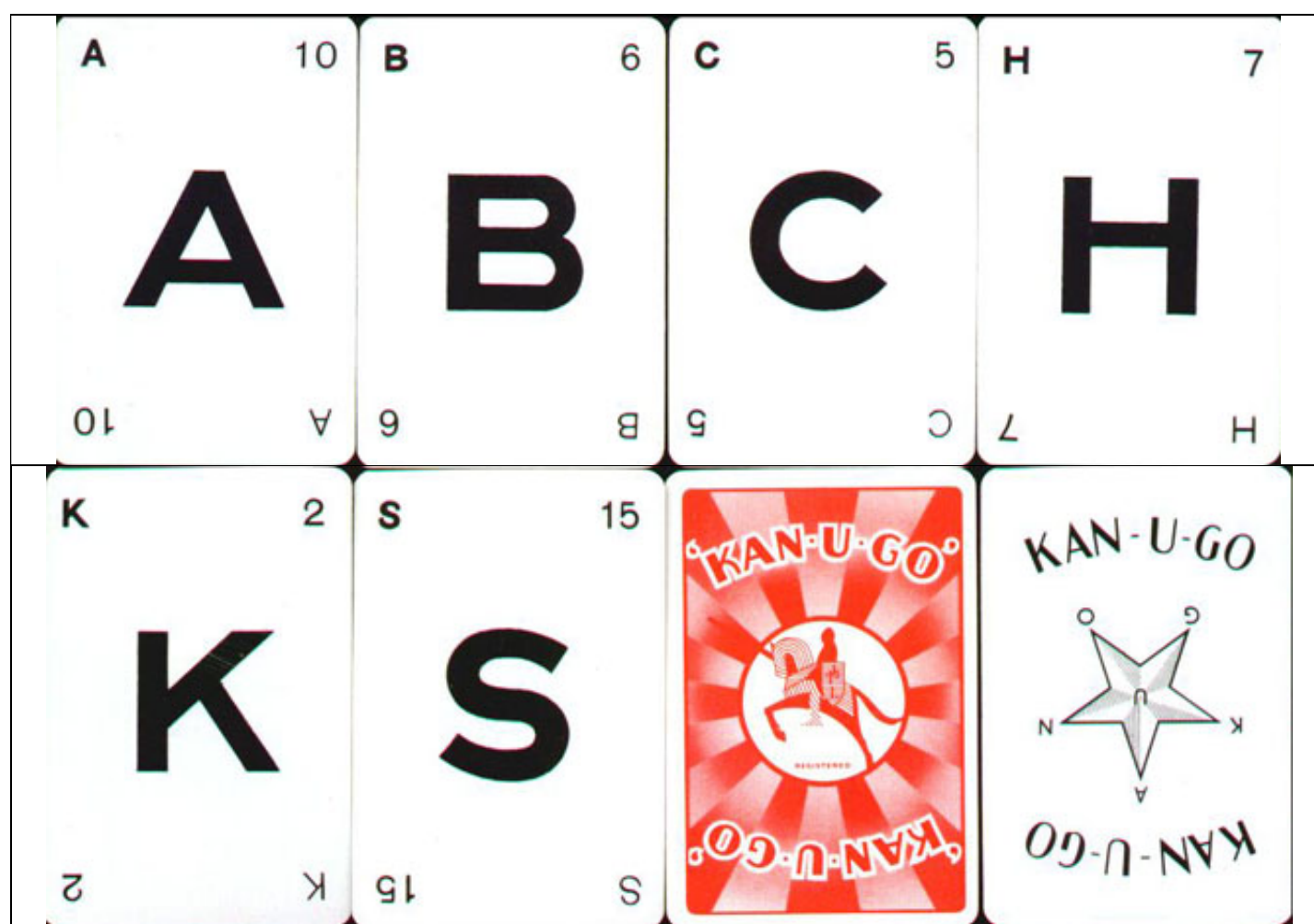
Il mazzo è stato brevettato il 10 settembre 1934 dalla T.G. Porter Ltd. di Leeds ed è noto in diverse edizioni, almeno 12, con il numero delle carte da 52 a 60, diverse confezioni e vari retri.

Anche il nome della compagnia varia da T.G. Porter a Porterprint e a Jarvis Porter Ltd.

Ne è stata stampata anche un'edizione che usa la lingua dei segni.

Il brevetto del mazzo è stato ceduto infine alla Waddington's Games Ltd.

La carta con la stella e il nome del mazzo può sostituire qualsiasi lettera.



THE ORIGINAL

KAN-U-GO[®]

Crossword Card Game



Including
KAN-U-GO
ALONE
(crossword
patience)



3195 - Levison - Botaniske Motiver

Nome	Sorteper-Spil nr. 1674 - Botaniske Motiver
Fabbricante	Levison
Paese	Danimarca
Numero carte	28 (3 carte mancanti)
Anno	195x ?
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 95x60

Il mazzo è composto da 14 carte con disegnati frutti e 14 con i relativi fiori. Il gioco consiste nel procurarsi le due carte della coppia. Vince chi alla fine ha più carte fiore/frutto abbinate. I delicati disegni di questo mazzo danese ci mostrano sia frutti commestibili, come fragole, more e mele, che piante che usiamo per fare marmellate, come rosa canina e sambuco. Ma possiamo ammirare anche il delicato pappo del tarassaco dal fiore giallo con molti petali su cui da bambini ci divertivamo a soffiare per veder volare lontano i semi, il papavero il cui contenitore dei semi schiacciato sulla pelle lascia un segno che a noi bambini sembrava quello della vaccinazione antivaiolosa, i gialli grappoli con i fiori del maggiociondolo, i rossi frutti del sorbo degli uccellatori e tanti altri splendidi disegni di cui non si conosce l'autore.



Snebolle



Snebolle



Brombær



Brombær



Guldregn



Guldregn



Mælkebøtte



Mælkebøtte



Rønnebær



Rønnebær



Æblegren



Æblegren



Kirsebær



Kirsebær



Tidsel



Hvidtjørn



Hvidtjørn



Levisons
Sorteperi-Spil
Nr. 1674



BOTANISKE MOTIVER



4001 - Mazawattee - Our Kings and Queens

Nome	Our Kings and Queens
Fabbricante	Mazawattee Tea Co's Ltd.
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	38
Anno	>1901
Tipo mazzo	Didattico
Dimensioni	mm. 88x64

La ditta commercializzava the e inseriva nelle confezioni queste carte che mostrano i regnanti inglesi da William I a Edward VII, successore di Victoria nel 1901.

Le carte mostrano il ritratto del re, con gli anni di insediamento e morte, e i nomi di altri sovrani dello stesso gruppo.

Scopo del gioco è riunire le 4 carte del gruppo, 2 sole carte per il gruppo di William I e II.

Chi alla fine possiede più gruppi completi vince.

Il retro delle carte mostra il nome della ditta che ha fatto stampare il mazzo e la pubblicità dei suoi prodotti: the, cacao e bevande al cioccolato.

Vista la modalità di distribuzione non esiste la confezione del mazzo.



Edward I 13th Century  REIGNED 1272 TO 1307. THIS TRICK CONSISTS OF JOHN. ♠ HENRY III. EDWARD I.	Edward II 14th Century  REIGNED 1307 TO 1327. THIS TRICK CONSISTS OF EDWARD II. ♠ EDWARD III. RICHARD II.	Edward III 14th Century  REIGNED 1327 TO 1377. THIS TRICK CONSISTS OF EDWARD II. ♠ EDWARD III. RICHARD II.	Richard II 14th Century  REIGNED 1377 TO 1399. THIS TRICK CONSISTS OF EDWARD II. ♠ EDWARD III. RICHARD II.
Henry IV 15th Century  REIGNED 1399 TO 1413. THIS TRICK CONSISTS OF HENRY IV. ♠ EDWARD IV. HENRY V. ♠ EDWARD V. HENRY VI. ♠ RICHARD III. HENRY VII.	Henry V 15th Century  REIGNED 1413 TO 1422. THIS TRICK CONSISTS OF HENRY IV. ♠ EDWARD IV. HENRY V. ♠ EDWARD V. HENRY VI. ♠ RICHARD III. HENRY VII.	Henry VI 15th Century  REIGNED 1422 TO 1461. THIS TRICK CONSISTS OF HENRY IV. ♠ EDWARD IV. HENRY V. ♠ EDWARD V. HENRY VI. ♠ RICHARD III. HENRY VII.	Edward IV 15th Century  REIGNED 1461 TO 1483. THIS TRICK CONSISTS OF HENRY IV. ♠ EDWARD IV. HENRY V. ♠ EDWARD V. HENRY VI. ♠ RICHARD III. HENRY VII.
Edward V 15th Century  REIGNED 1483. THIS TRICK CONSISTS OF HENRY IV. ♠ EDWARD IV. HENRY V. ♠ EDWARD V. HENRY VI. ♠ RICHARD III. HENRY VII.	Richard III 15th Century  REIGNED 1483 TO 1485. THIS TRICK CONSISTS OF HENRY IV. ♠ EDWARD IV. HENRY V. ♠ EDWARD V. HENRY VI. ♠ RICHARD III. HENRY VII.	Henry VII 15th Century  REIGNED 1485 TO 1509. THIS TRICK CONSISTS OF HENRY IV. ♠ EDWARD IV. HENRY V. ♠ EDWARD V. HENRY VI. ♠ RICHARD III. HENRY VII.	Henry VIII 16th Century  REIGNED 1509 TO 1547. THIS TRICK CONSISTS OF HENRY VIII. ♠ MARY I. EDWARD VI. ♠ ELIZABETH.
Edward VI 16th Century  REIGNED 1547 TO 1553. THIS TRICK CONSISTS OF HENRY VIII. ♠ MARY I. EDWARD VI. ♠ ELIZABETH.	Mary I 16th Century  REIGNED 1553 TO 1558. THIS TRICK CONSISTS OF HENRY VIII. ♠ MARY I. EDWARD VI. ♠ ELIZABETH.	Elizabeth 16th Century  REIGNED 1558 TO 1603. THIS TRICK CONSISTS OF HENRY VIII. ♠ MARY I. EDWARD VI. ♠ ELIZABETH.	James I 17th Century  REIGNED 1603 TO 1625. THIS TRICK CONSISTS OF JAMES I. ♠ CHARLES II. CHARLES I. ♠ JAMES II. CROMWELL. ♠ MARY II. WILLIAM III.

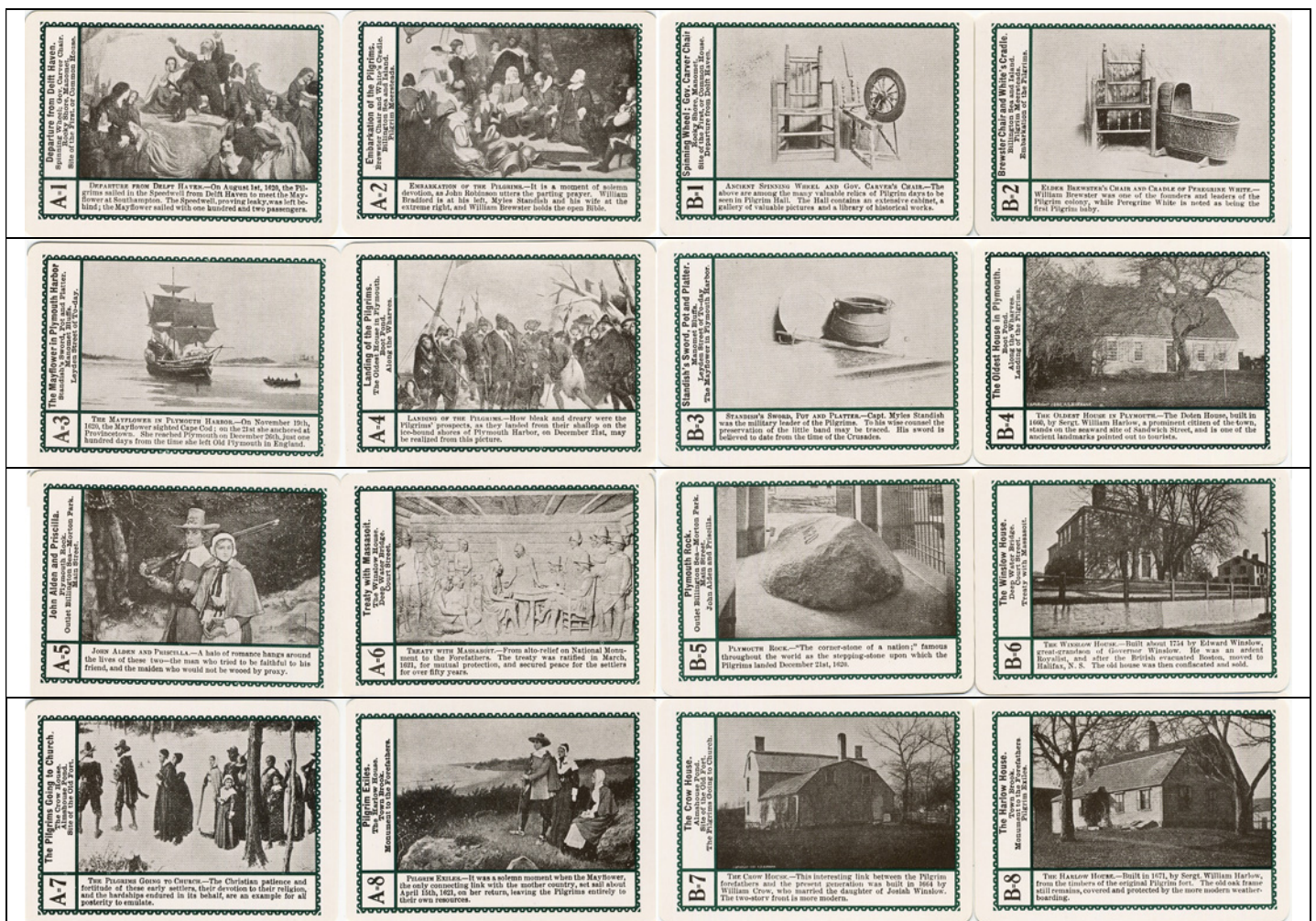
Charles I 17th Century  REIGNED 1625 TO 1649. THIS TRICK CONSISTS OF JAMES I. CHARLES II. CHARLES I. JAMES II. CROMWELL. MARY II. WILLIAM III.	Cromwell 17th Century  PROTECTOR 1649 TO 1660. THIS TRICK CONSISTS OF JAMES I. CHARLES II. CHARLES I. JAMES II. CROMWELL. MARY II. WILLIAM III.	Charles II 17th Century  REIGNED 1660 TO 1685. THIS TRICK CONSISTS OF JAMES I. CHARLES II. CHARLES I. JAMES II. CROMWELL. MARY II. WILLIAM III.	James II 17th Century  REIGNED 1685 TO 1688. THIS TRICK CONSISTS OF JAMES I. CHARLES II. CHARLES I. JAMES II. CROMWELL. MARY II. WILLIAM III.
Mary II 17th Century  REIGNED 1688 TO 1694. THIS TRICK CONSISTS OF JAMES I. CHARLES II. CHARLES I. JAMES II. CROMWELL. MARY II. WILLIAM III.	William III 17th Century  REIGNED 1688 TO 1702. THIS TRICK CONSISTS OF JAMES I. CHARLES II. CHARLES I. JAMES II. CROMWELL. MARY II. WILLIAM III.	Anne 18th Century  REIGNED 1702 TO 1714. THIS TRICK CONSISTS OF ANNE. GEORGE II. GEORGE I. GEORGE III.	George I 18th Century  REIGNED 1714 TO 1727. THIS TRICK CONSISTS OF ANNE. GEORGE II. GEORGE I. GEORGE III.
George II 18th Century  REIGNED 1727 TO 1760. THIS TRICK CONSISTS OF ANNE. GEORGE II. GEORGE I. GEORGE III.	George III 18th Century  REIGNED 1760 TO 1820. THIS TRICK CONSISTS OF ANNE. GEORGE II. GEORGE I. GEORGE III.	George IV 19th Century  REIGNED 1820 TO 1830. THIS TRICK CONSISTS OF GEORGE IV. VICTORIA. WILLIAM IV. EDWARD VII.	William IV 19th Century  REIGNED 1830 TO 1837. THIS TRICK CONSISTS OF GEORGE IV. VICTORIA. WILLIAM IV. EDWARD VII.
Victoria 19th Century  REIGNED 1837 TO 1901. THIS TRICK CONSISTS OF GEORGE IV. VICTORIA. WILLIAM IV. EDWARD VII.	Edward VII 20th Century  ACCESSION 1901. THIS TRICK CONSISTS OF GEORGE IV. VICTORIA. WILLIAM IV. EDWARD VII.	OUR KINGS AND QUEENS. RULES. 1.—The game can be played by a number of players above three. Deal the cards round face upwards, and to whoever the card "Victoria" falls becomes the starter of the game. 2.—The starter shuffles and deals the cards round face downwards in the ordinary manner; each player sorts his cards into the various centuries. The starter then asks from any one of the players' any card he may require to help complete a trick. If successful in obtaining the card he may continue to ask for cards from any of the players. When he fails to ask the right person for a card the privilege of asking for cards passes to the next player to the left of the starter, and so on round. 3.—No player can ask for a card unless he already holds one of that trick in his hand. 4.—When a player completes a trick he must place the cards upon the table and score the points according to the following scale:—Each trick counts five points, each card of the trick counts one point; and if a player, when a card is asked for, can give correctly the date of accession and of death, one additional point is scored. The winner of the game is the one making the most points. COPYRIGHT. 	

0115 - Merrimack - The Mayflower

Nome	The Mayflower n. 1752S
Fabbricante	Merrimack Publishing Corp.
Paese	U S A stampa Hong Kong
Numero carte	52
Anno	197x
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 92x63

Il mazzo è la ristampa di carte originariamente stampate da Fireside Game nel 1892, la ditta della USPCC che stampava i giochi destinati ai fanciulli.

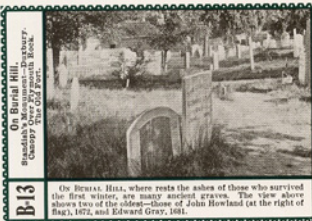
Su ogni carta la riproduzione di un dipinto o un oggetto legato all'impresa delle 102 persone, dette Padri pellegrini, che emigrarono in Nord America sulla nave Mayflower. Salparono il 16 settembre 1620 da Plymouth (Inghilterra) e raggiunsero gli attuali Stati Uniti a Capo Cod due mesi dopo, il 19 novembre.





A-13
The Old Fort.
Remains of a log house
built by the Pilgrims.
This log fort was also used as a place of worship.

THE OLD FORT.—The year after the landing, the Pilgrims built a substantial block-house on what is now called Burial Hill. This log fort was also used as a place of worship.



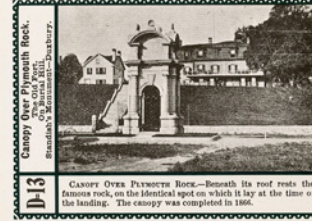
B-13
On Burial Hill.
Many of the graves
are of the Pilgrims.
The log fort was
also used as a place of worship.

ON BURIAL HILL.—where rests the ashes of those who survived the first winter, are many ancient graves. The stone above shows two of the oldest—those of John Howland (at the right of the log) and Edward Grey (left).



C-13
Standish's Monument—Duxbury.
The log fort was
also used as a place of worship.

MYLES STANDISH MONUMENT—DUXBURY.—Myles Standish was the hero of the Pilgrims, the commander of their forces, and the planner of their defense. This magnificent monument is a fitting tribute to his memory.



D-13
Cassey Over Plymouth Rock.
The log fort was
also used as a place of worship.

CASSEY OVER PLYMOUTH ROCK.—Beneath its roof rests the famous rock, on the identical spot on which it lay at the time of the landing. The cassey was completed in 1866.



GAME OF
THE MAYFLOWER
FUN-WAY TO LEARN
HISTORICAL FACTS
REPRODUCED FROM THE
ANTIQUE ORIGINAL
Merrimack Publishing Corp.,
New York, N.Y. 10003 No. 1752S
Printed in Hong Kong

RULES FOR PLAYING
THE GAME
The Mayflower
REPRODUCED FROM
THE ANTIQUE ORIGINAL
Merrimack Publishing Corp.,
New York, N.Y. 10003 No. 1752S
Printed in Hong Kong

RULES FOR PLAYING THE GAME
The Mayflower
FUN-WAY TO LEARN
HISTORICAL FACTS
The 52 cards comprising the game are, for convenience, divided into four series—A, B, C and D—and each series is numbered from 1 up to 13.
The names which are printed on the end panels of the cards are used only to play the game by the "Authors' rules, which are described hereafter.
The game can be played by any number. Before beginning to play a score-keeper should be selected, who will charge the players with all penalties incurred and credit them with all points made.
Deal the cards out around toward the left until they have all been dealt out.
The object of the game is to get rid of all cards held.
The player at the dealer's left begins the play by laying on the table either a No. 1 or No. 13 card of any series. If he can not play a No. 1 or No. 13 card, he incurs a penalty of one point, which is immediately charged against him by the score-keeper. The next player, if the first one has played a No. 1 or No. 13 card of any series, may play a No. 2 on top of the No. 1 card (of the same series), or a No. 12 on top of the No. 13. Or, if he desire,

0116 - Merrimack - Illustrated mythology game

Nome	Illustrated mythology game n. A1940
Fabbricante	Merrimack Publishing Corp.
Paese	U S A stampa Hong Kong
Numero carte	50
Anno	197x
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 89x63

Il mazzo è la ristampa di un originale ottocentesco che mostra personaggi della mitologia greca e romana.

Ogni carta ha l'immagine del personaggio e in basso alcune domande che si riferiscono a lui.





Paris.

What shepherd gave the golden apple to Venus?
Who wedded Aeneas on Mount Ida?
Who (treacherously) abducted Helen?
Who brought the wrath of Juno and Minerva against Troy?
Who was the son of King Priam of Troy and Hecuba?



Perseus.

Who conquered the Medusa?
Who saved Andromeda?
Who borrowed winged sandals, magic wallet, the helmet of Pluto and the shield of Minerva?
Who was thrown into the sea with his mother Danae?
Who was the son of Jupiter and Danae?



Hercules (Hiraklis).

What hero performed twelve gigantic feats?
What hero did Benj. Franklin make the type of infant America, and how represented?
Who bore the earth on his shoulders while Atlas fetched the golden apples?
What was the ancient name for Gibraltar?



Aeneas.

What Trojan hero fled from Troy with his aged father upon his shoulders?
Who was entertained by Dido, queen of Carthage?
Who is made by Virgil, the ancestor and founder of Rome?
Who is always described as "Pious," and why?



Laocoon.

What Trojan tried to prevent the wooden horse from being received into the city?
Who was destroyed with his two sons by the serpents of Apollo?
What is the most famous group in the Belvedere of the Vatican?
Who threw a spear at the wooden horse to show its danger to Troy?



Theseus.

Who lifted the heavy stone and found the magic sword and sandals?
Who slew the Minotaur and by what means?
Who married Ariadne and afterwards deserted her?
Who conquered the Amazons?
Who made Athens the capital of a united kingdom?



Ajax.

What Greek warrior was mourned by his friend Patroclus?
From whose blood sprang the purple flower with "Al" on its leaves?
Who committed suicide on account of being overcome by Ulysses?



Achilles.

Who was the great Greek hero of the Iliad?
What pupil did Chiron, the centaur, feed with the hearts of lions and the marrow of bears?
Who was killed by the arrow of Paris striking him in the heel?
Whose mother strove to render him immortal by means of fire by night and ambrosia by day?



Medusa (Gorgo).

Which of the Gorgons is mortal?
Whose countenance turned the beholder to stone?
Whom did Perseus conquer by means of the polished shield and sword?
Whose head does Minerva wear on her shield?



Chimæra.

What monster's forepart was a compound of goat and lion and its hindpart a dragon's?
What monster's breath was fire and flame?
Whom did Bellerophon slay with the aid of the winged horse Pegasus?



Pegasus.

What winged steed sprang from the blood of the slain Medusa?
From the lick of whose hoof was the fountain Hippocrene, on the mountain Helicon, opened?
Who aided Bellerophon in his conquest of the Chimæra?
On whose back did Bellerophon attempt to fly to Heaven, and fall to death in the effort?



Cerberus.

What terrible dog had three heads and a body covered with snakes instead of hair?
What dog, when loosed from his hundred chains, even the Furies could not tame?
What monster guardian of the gates of Hades was subdued by Hercules?



Proserpina.

Who bears the name of "Juno Inferna"?
What legend typifies the burial of the seed-corn and its reappearance in grain?
Who was gathering lilies and violets with her mother when seized by Pluto?
Who was obliged to return yearly to Hades, because she had eaten a pomegranate given her by Pluto?



Charon.

Who was the boatman of the river of death?
For whom did the ancients place a coin (obolus) in the mouth of the dead?
Who conveyed Aeneas and the Sibyl over the river Styx?



Circe.

What sorceress lived in the island of Aea and changed her admirers to wild beasts?
From whose power did Ulysses release his companions by the aid of an herb procured from Mercury?
With what sorceress did Ulysses and his companions live a year during their wanderings?



The Muses.

Who was the muse of Epic poetry? Calliope.
Who was the muse of History? Clio.
Who was the muse of Lyric poetry? Erato.
Who was the muse of Comedy? Thalia.
Who was the muse of Tragedy? Melpomene.
Who was the muse of Dance? Terpsichore.
Who was the muse of Love-songs? Eros.
Who was the muse of Sacred song? Polyhymnia.
Who was the muse of Astronomy? Urania.



Bacchus (Dionysus).

Who was the god of wine?
Who was brought up by Silenus, the faun?
Who was worshipped in Egypt as a goat?
Who was the leader of satyrs, nymphs and fauns?
Who wedded Ariadne at Naxos when deserted by Theseus?



Juno (Hera).

What goddess does Homer describe as "ox-eyed"?
What goddess pursued her husband with constant jealousy?
Whose messenger was Iris?
Whose favorite bird was the peacock?



Minerva (Pallas Athena).

Who sprang full-armed from the head of Jove?
To whom was Athens dedicated?
Whose statue guarded the citadel of Athens?
Who punished Arachne for presumption?
Who is the goddess of invention, defensive war, learning and arts?
Whose favorite bird was the owl, and whose favorite plant was the olive?



Venus (Aphrodite).

Who is the goddess of love and beauty?
Who became wife of Vulcan?
Who had two sons, Cupid and Anteros?
Who sprang from the waves?
Who had a magic girdle to inspire love?
Who was the mother of Aeneas?
Who left Olympus to wed Adonis?



Vulcan (Hephaestus).

Who made a suit of armor for Achilles?
Who was thrown from Olympus and became crippled?
Who forged thunderbolts for Jupiter?
Who made two golden statues to help him to walk?
Who obtained Venus for his wife in return for forging thunderbolts?



Ceres (Demeter).

Who was the goddess of agriculture?
What daughter of Saturn and Rhea gave fruitfulness to the earth?
Who sought her lost daughter among the shades of the lower world?
What does the disappearance of the daughter of Ceres symbolize?



Hebe.

Who was the goddess of eternal youth?
Who pours nectar for the gods on Olympus?
To whom did the Roman boys on coming of age pray and offer gifts?
Who became the heavenly bride of Hercules?



Iris.

What goddess was the messenger of Juno?
What goddess pursued with the rainbow?
What goddess is sister of the Harpies?



Orpheus.

Who enchanted beasts and rocks with the music of Apollo's lyre?
Whose music was of great aid in the Argonautic expedition?
Whose lyre left at Lesbos caused the city to become the great seat of music?
Who was the son of Apollo and the muse Calliope?



Helen.

What Greek woman is described as—
"A daughter of the gods,
Divinely tall,
And most divinely fair?"
What woman caused the Trojan war?
Who was sister to Castor and Pollux, and daughter of Jupiter?
For whose sake did Paris desert Aeneas?



Niobe.

Whose seven sons and seven daughters were slain by Apollo?
What queen of Thebes claimed divine honors in preference to Apollo and Diana?
Whom did Amphion wed after his conquest of Thebes?
Who was turned to stone by maternal grief?



Ariadne.

What beautiful maiden was daughter to Minos of Crete?
Who gave to Theseus a clue to the maze?
What faithful wife was deserted by Theseus, and afterwards married by Bacchus?



Ulysses (Odysseus).

Who was the husband of Penelope and father of Telemachus?
Whose adventures are described in the Odyssey?
Who escaped from the cave of Polyphemus by an artifice?
Who resisted the charms of the Three Sirens, Calypso and Circe?
Whose wife was faithful for twenty years to her absent husband?



Pandora.

Who was the first woman according to the Greek myths?
Who was sent as a punishment to Epimetheus from the gods?
Whose fatal curiosity let loose all the evils which attend humanity?



Atalanta.

What beautiful Arcadian maiden resembled Diana in her habits?
Who tested her lover by the foot race?
Who lost a race by stooping to pick up the golden apples of Venus?
Who, with her lover Hippomenes, are yoked as lions in the chariot of Lylele.



Daphne.

Who was the first love of Apollo?
Who resisted Apollo and was changed into a laurel tree for protection?
Why did the laurel signify fame?



B4

Vesta.
Who is the goddess of the hearth-fire?
What goddess presided over the Penates or household gods?
What priestess held the power of life and death over criminals?
What priestesses were honored by burial in the Forum?



B5

Diana (Artemis).
Who was the goddess of the moon?
Who changed Actaeon to a stag?
Who was the sister of Apollo?
Who escaped the rage of giants by becoming a cat?
Who loved the shepherd Endymion?
Who is represented as a huntress?



D4

Penelope.
What hero's wife is celebrated for her constancy?
Who spun a web every day and unraveled it at night, and why?
Who was the mother of Telemachus?
Who waited twenty years for the return of her husband?



D5

Psyche.
Who personified the human soul?
How was Cupid wounded by his own arrows?
Who incurred, by her beauty, the enmity of Venus?
Whom does the butterfly suggest?



B9

Aurora (Eos).
Who is the mother of the four winds, Aeolus, Boraeas, Notus and Hesperus?
Who rose to Heaven each morning from the river Oceanus?
Who announces the coming of the sun to gods and mortals?
Who wedded the mortal Tithonus?



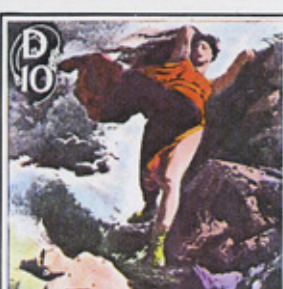
B10

Fortuna (Tyche).
Who was the goddess of chance and guided the destinies of men?
Who is depicted as carrying the cornucopia, or "horn of plenty"?



D9

Medea.
What sorceress aided Jason to obtain the golden fleece?
Who delayed her father's pursuit by scattering the remains of his murdered son in his way?
Who gave success by magic arts to the first maritime exploit of the Greeks?



D10

Hero.
What priestess of Venus lived on the western side of the Hellespont?
For whom did Leander every night swim the Hellespont?
Who joined her lover in death by casting herself into the sea?



E5

Triton.
What son of Neptune soothed the waves by the sound of a trumpet made of a sea shell?
Who rides the sea on horses and dolphins?
Who lived in a golden palace at the bottom of the sea and had the trunk of a man and tail of a fish?



E10

Chiron, the Centaur.
Who was the wisest and most just of the Centaurs?
What fabled being was the supposed instructor of Hercules, Aesculapius and Achilles?
Who was accidentally poisoned by an arrow of Hercules, and although immortal, was allowed to die for Prometheus?



JUNO

Illustrated Mythology Game

SET OF 50 CARDS IN FULL COLOR

REPLICA OF THE ANTIQUE ORIGINAL

instructions inside

2345 - Mesmaekers ? - Domino

Nome	Domino
Fabbricante	Mesmaekers (?)
Paese	Belgio
Numero carte	28
Anno	1890 circa
Tipo mazzo	Domino
Dimensioni	mm. 56x30

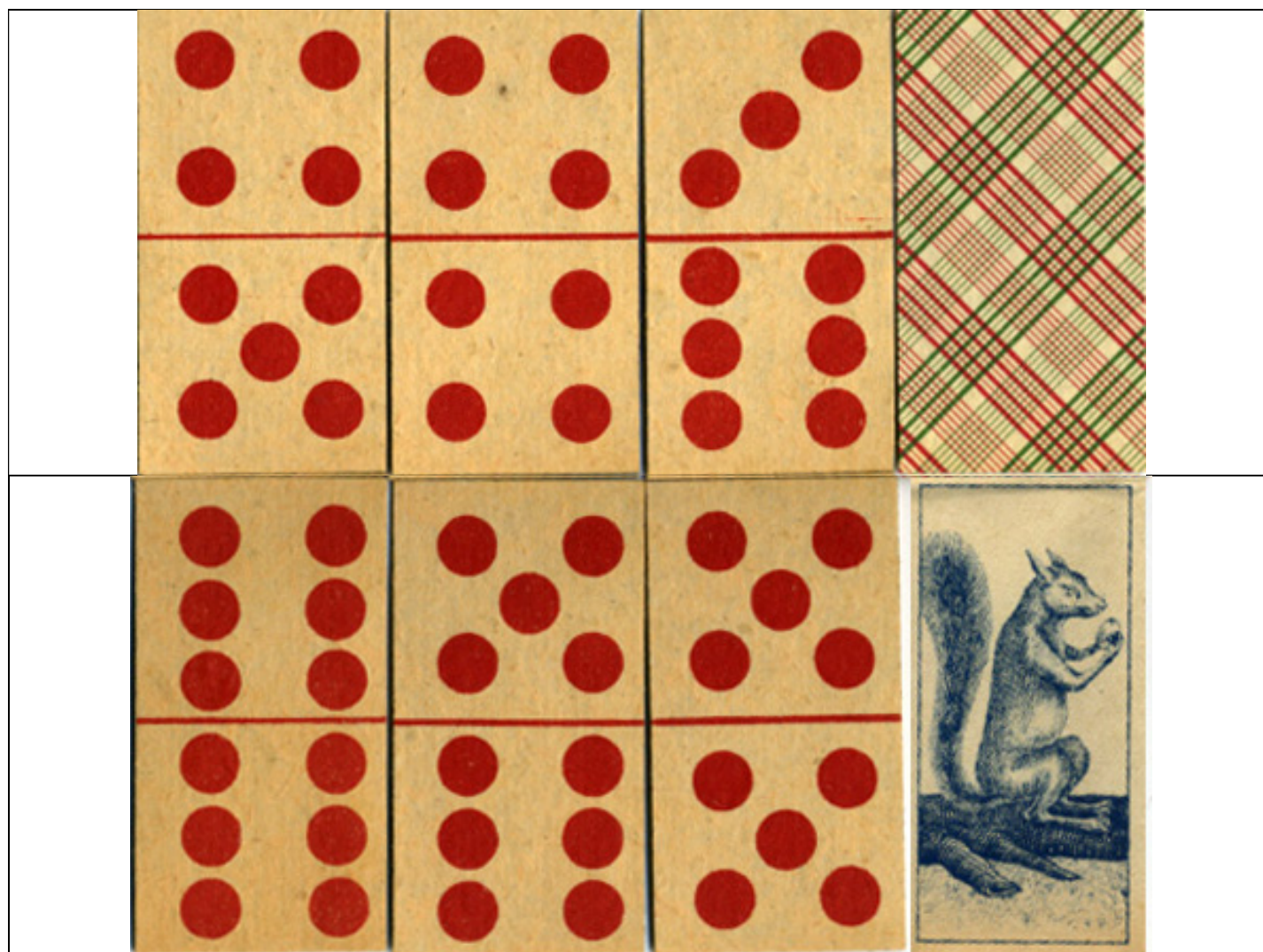
I fabbricanti belgi stampavano, a cavallo tra il XIX e il XX secolo questi mazzi con un animale sull'incarto.

Ne sono noti diversi esemplari, tutti senza alcuna indicazione del nome del fabbricante.

Le carte, su cartoncino molto leggero, mostrano le classiche 28 tessere del domino.

Erano un surrogato economico delle tessere in osso.

Questo mazzo proviene dalla collezione di Vito Arienti e sembra potersi attribuire a Mesmaekers, ma potrebbe essere di qualsiasi fabbricante che operava a Turnhout in quel periodo. Chissà perché i fabbricanti belgi tenevano tanto all'anonimato.



3663-3664 - Modiano-Morreale - Foot-ball

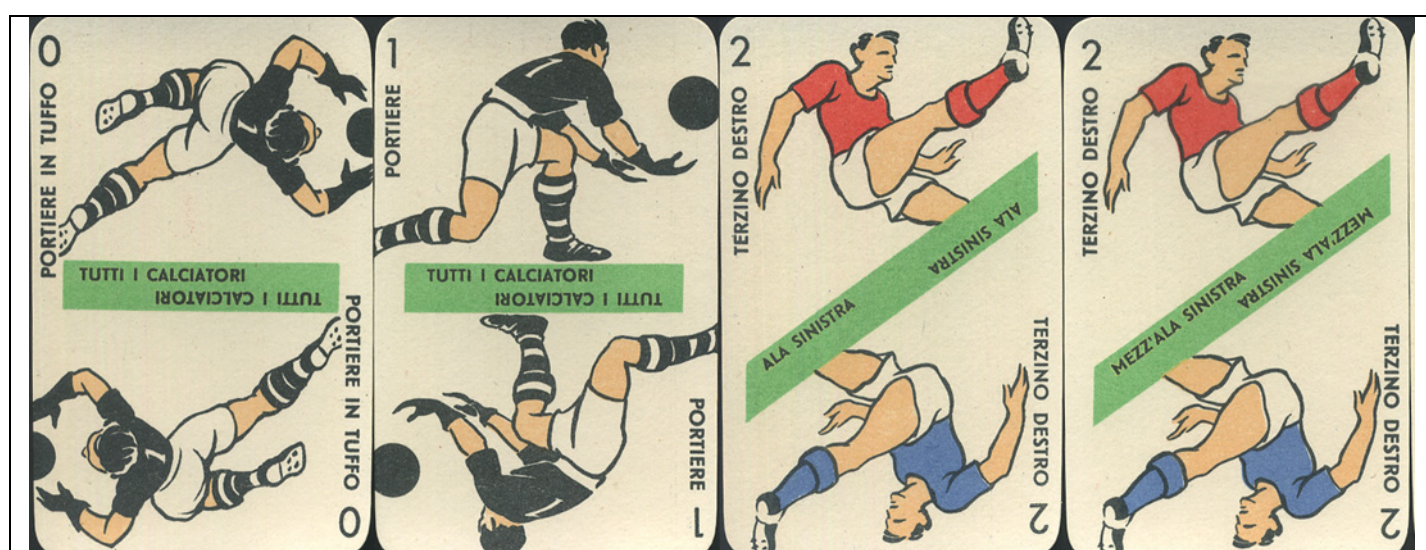
Nome	Carte da gioco - Foot-ball
Fabbricante	Modiano e Morreale per Bertino & C.
Paese	Italia
Numero carte	90
Anno	1947
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 97x61 (Morreale) e mm. 45x32 (Modiano)

Le 90 carte del mazzo, 90 come il numero dei minuti di una partita di calcio, sono divise in un set di 48 calciatori, con indicazione del loro ruolo, e 42 carte con vicende di gioco, come falli, calci di punizione e di rigore, tiri a rete ecc. Il mazzo consente di simulare una partita di foot-ball tra due squadre, con tanto di falli, tiri a rete e goal, realizzati o meno.

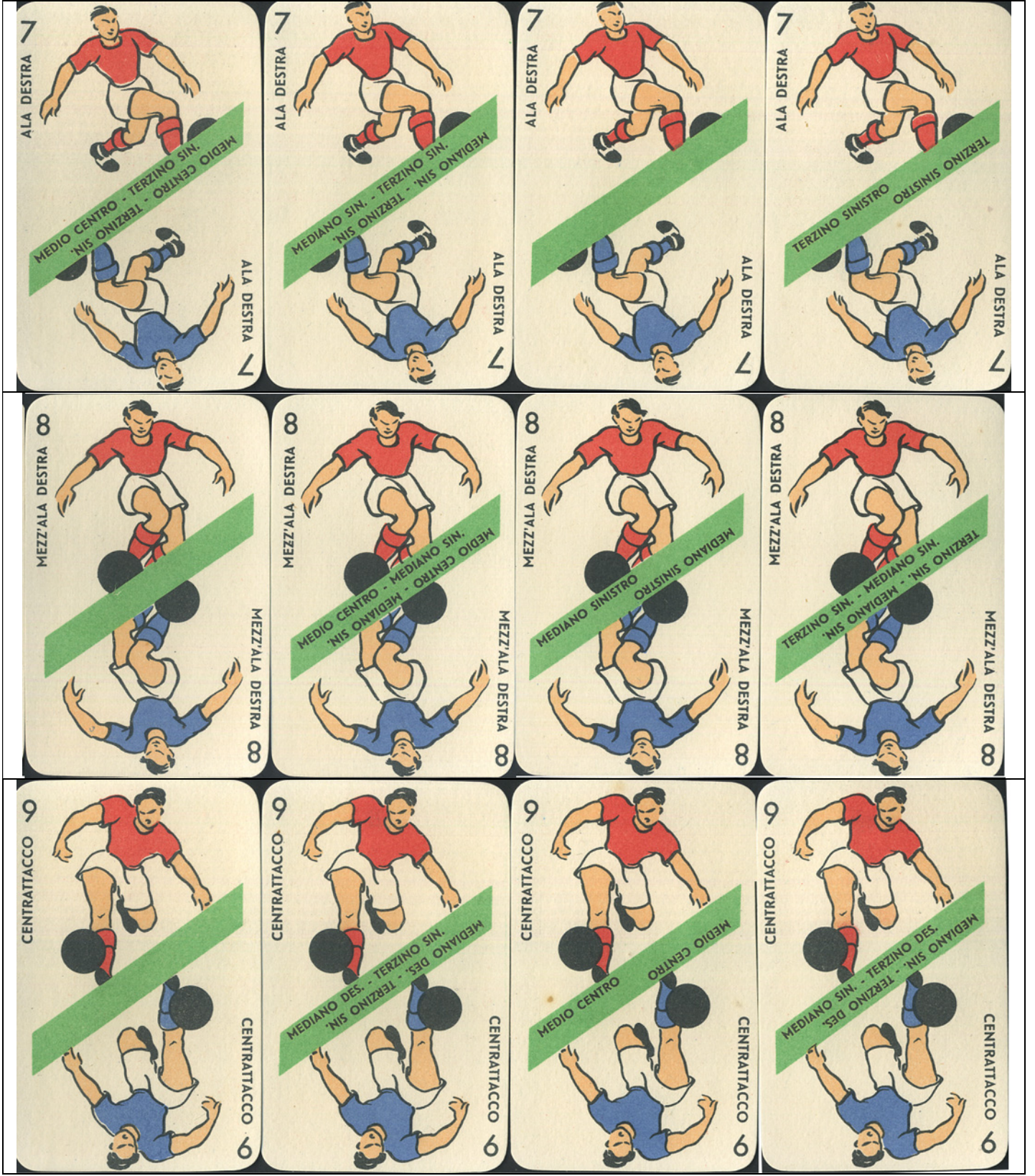
Nelle carte con il giocatore il suo ruolo è scritto sui margini, mentre quali sono i suoi avversari i sulla banda verde centrale. Vediamo ad esempio che il terzino destro può agire singolarmente verso l'ala e la mezz'ala sinistra o contrastare contemporaneamente il centrattacco e l'ala sinistra.

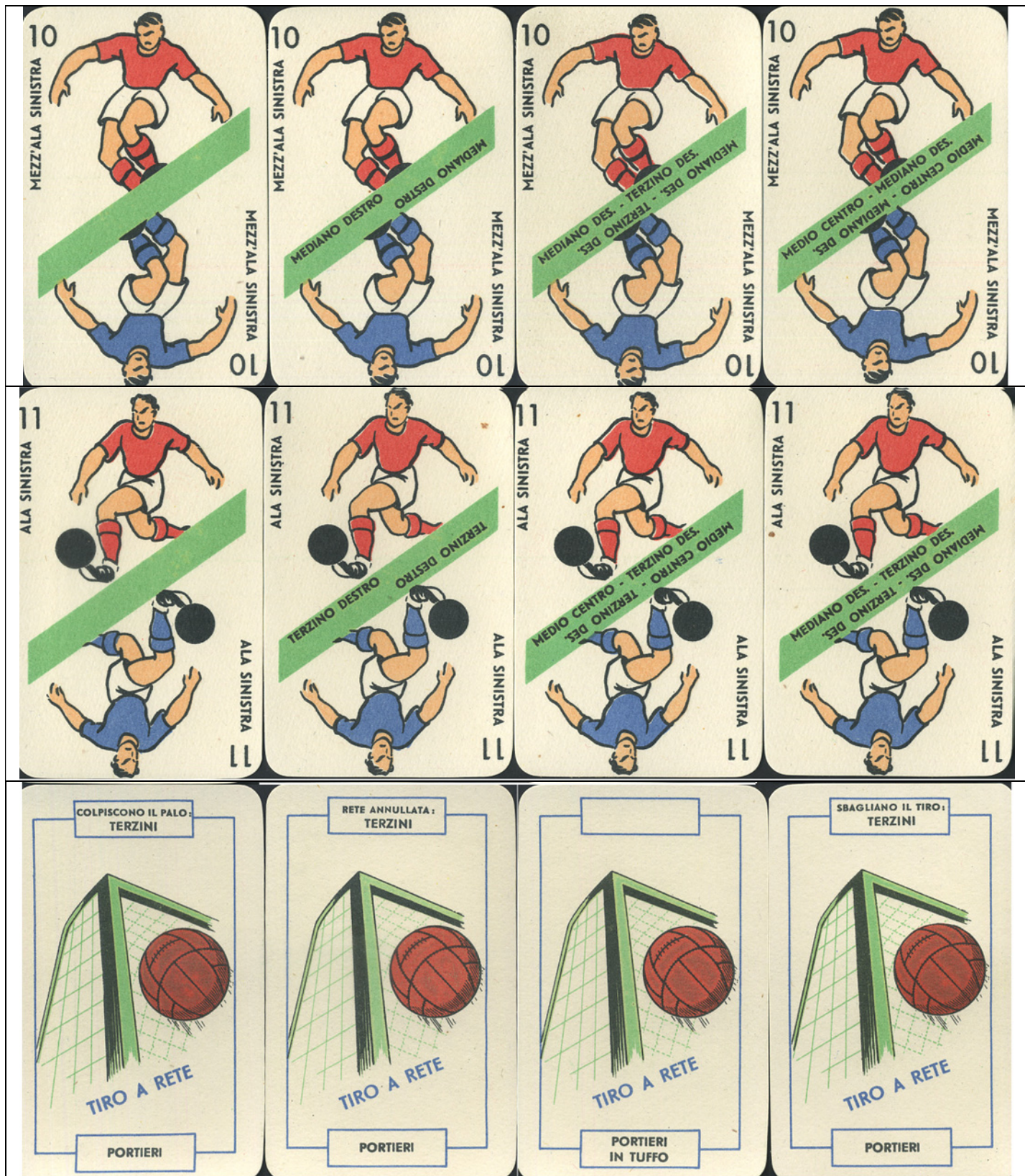
I numeri sono quelli assegnati al ruolo che erano fissi fino al 1995: 1 per il portiere, 2 e 3 per i terzini, 4, 5 e 6 per i mediani e 7 e 11 per le ali, 8 e 10 per le mezz'ali e 9 per il centrattacco.

Il mazzo è stato stampato anche in formato più piccolo, senza bollo in quanto il formato ridotto esentava il mazzo dal pagamento della tassa. Il mazzo in formato ridotto (con retro a linee diagonali incrociate) è stato stampato da Modiano, quello in formato standard (con retro che riproduce un campo da gioco) da Morreale.









ALTRA VICENDA:
TUTTI I CALC.



PORTIERI
TERZINI
MEDIANI



TUTTI
I CALCIATORI

SBAGLIA IL TIRO:
MEDIANO DES.



PORTIERI
IN TUFFO

SBAGLIA IL TIRO:
MEDIANO SIN.



PORTIERI
IN TUFFO

ALTRA VICENDA:
TERZINI



PORTIERI

SBAGLIANO IL TIRO:
MEDIANI



PORTIERI
TERZINI

COLPISCONO IL PALO:
ATTACCANTI



PORTIERI
MEDIANI

ALTRA VICENDA:
TUTTI I CALC.



PORTIERI
TERZINI
ATTACCANTI

ALTRA VICENDA:
ATTACCANTI



PORTIERI

RETE ANNULATA:
MEDIANI



PORTIERI
MEDIANI

MORREALE
MILANO

Magg. 1947



TUTTI
I CALCIATORI



TUTTI
I CALCIATORI



FOOT-BALL CARTE DESCRIZIONE

CARATTERISTICHE FOOT-BALL comprende 90 carte (tutte uguali) sono i limiti di durata sul campo i portieri in due distanti gruppi aventi diverse funzioni. **CALCIATORI** con 48 carte. **VICENDE DI GIOCO** con 42 carte.

CALCIATORI Gli atleti che compongono una squadra di calcio sono rappresentati nel gioco nel modo seguente:

PORTIERI	(1) Portieri in tutto	2 carte
TERZINI	(1) Portieri	4 carte
	(2) Terzino destro	4 carte
	(3) Terzino sinistro	4 carte
MEDIANI	(4) Mediano destro	4 carte
	(5) Mediano centro	4 carte
	(6) Mediano sinistro	4 carte
ATTACCANTI	(7) Ala destra	4 carte
	(8) Mezz'ala destra	4 carte
	(9) Centralinco	4 carte
	(10) Mezz'ala sinistra	4 carte
	(11) Ala sinistra	4 carte

Le singole carte che rappresentano un giocatore non hanno però quella valore, a differenza di quanto si verifica negli altri giochi, dove il re prevale sempre sulla donna, questa sul fante e così via.

Ogni carta dei **calciatori** è invece attraversata diagonalmente da una **legenda** che indica quali siano i **calciatori** da giocare in risposta alle carte stesse.

VICENDE DI GIOCO Allorché uno dei competitori non è in possesso del **calciatore** nominato dalla **legenda** dell'ultima carta giocata dell'avversario, si determina una **Vicenda di gioco** rappresentata da una delle seguenti carte:

Rinvio	4 carte	Calcio d'angolo	6 carte
Fuori gioco	4 carte	Calcio di punizione	4 carte
Fallo laterale	4 carte	Tiro a rete	12 carte
Fallo di mano	4 carte	Calcio di rigore	2 carte

Nella **casella inferiore** di ogni **Vicenda** sono elencati i **calciatori** che giocati in risposta alla **Vicenda** medesima neutralizzano l'azione.

Nella **casella superiore** sono invece indicati i **calciatori** che, in date circostanze (in appresso precisate), falliscono l'azione a cui hanno dato origine, o determinano una nuova **Vicenda di gioco**.

REGOLE DEL GIOCO

Chiamiamo squadre il complesso delle carte dei **calciatori** distribuite a ciascun competitori.

Separati i **calciatori** dalla **Vicenda** a formalità così due mazzi distinti, si sorteggia il campo, attribuendolo alla squadra che estrae dal mazzo **calciatori** la carta col numero più alto.

La partita si svolge in due tempi.

Chi ha vinto il campo mischia i **calciatori** e li distribuisce in numero di dodici per squadra.

Chi ha perso il campo mischia le **Vicende**; queste non vengono distribuite, ma rimangono accantonate sul tavolo e saranno utilizzate nel modo in seguito indicato.

La squadra che ha perso il campo gioca un primo **calciatore** possibilmente un attaccante; in sua mancanza una qualsiasi altra carta, **esclusi però sempre i portieri**.

L'altra squadra risponde giocando uno dei **calciatori** nominali sulla **legenda** della carta giocata dall'avversario.

La partita continua poi seguendo sempre la stessa norma (in quando una delle due squadre si trovi nell'impossibilità di rispondere, perché):

- è priva del **calciatore** nominato sulla **legenda** dell'ultima carta giocata dell'avversario;
- sulla **legenda** non è scritto il nome di alcun **calciatore**.

La squadra che non è in grado di rispondere, viene penalizzata e subisce una **Vicenda di gioco**.

Volte però la prima carta del mazzo **Vicenda** a suo tempo lasciato sul tavolo.

Tale **Vicenda** può sempre provocare il goal salvo che la squadra penalizzata neutralizzi l'azione giocando uno dei **calciatori** elencati nella **casella inferiore** della **Vicenda** medesima.

GOAL

RIPRESA DEL GIOCO

MANCATA REALIZZAZIONE DEL GOAL

PARTITA PERSA PER SQUALIFICA

SECONDO TEMPO

NORME GENERALI

FINE DEI TEMPI

SQUADRA VINCENTE

COPIE DI GIOCATORI

TORNEI

VERIFICARSI DELLA VICENDA

Se questo **calciatore** manca la squadra penalizzata subisce il goal (si tenga presente che il **portiere** (1) può essere in ogni evenienza sostituito dal **portiere** in tutto (1) ma non viceversa).

La squadra che ha segnato il goal si registra accantonando la carta già giocata; la squadra penalizzata riprende la partita giocando un **calciatore** qualsiasi, **portieri esclusi**.

Se però l'ultimo **calciatore** giocato dall'avversario prima della **Vicenda** è che alla stessa ha dato origine, figura nella **casella superiore** della **Vicenda** stessa, il goal non è realizzato per uno dei seguenti motivi:

TIRO SBAGLIATO La squadra colpita dalla **Vicenda** non subisce il goal se vola un'altra carta del mazzo **Vicenda** e si tratta di un **calciatore** qualsiasi.

Allorché dunque il goal sia realizzato occorre che la squadra penalizzata non disponga del **calciatore** indicato nella **casella inferiore** della **Vicenda** stessa, e che l'ultimo **calciatore** giocato dall'avversario non sia nominato nella **casella superiore** della **Vicenda** medesima.

La squadra vende la partita per 2 e 0, quando, per disposizione di un **calciatore** tra quelli indicati nella **casella inferiore** della **Vicenda di gioco** invoca l'annullamento del goal perché il **calciatore** giocato dall'avversario figura tra quelli indicati nella **casella superiore**.

All'inizio del secondo tempo distribuisce i residui **calciatori** la squadra che ha perso il campo all'inizio della partita.

Si inverte cioè la procedura del primo tempo.

L'altra squadra dà il calcio d'inizio, gioca cioè il 1° **calciatore**.

La competizione prosegue poi secondo le norme già precisate.

I **portieri** non possono mai essere giocati in risposta al **calciatore**.

Peraltro, qualora una squadra restasse con soli **portieri** in mano, dovrà voltare ogni volta una **Vicenda** ed assoggettarla alle condizioni da questa previste.

Esempio: il **calciatore** indicato nella **casella inferiore** è il **portiere** in tutto. Se la squadra dispone soltanto più di **portieri** subisce il goal (salvo contrarie indicazioni della **casella superiore**), dopo di che non può più giocare con un **portiere** ancora voltare una nuova **Vicenda** e sottoporla ad esso. E così via, fino a quando non sarà in grado di immettere in gioco l'attaccante **portiere**.

Secondo esempio: se una squadra dopo subito il goal dispone ancora di un **calciatore** mentre l'avversario ha esauriti tutti i suoi, questa sua ultima carta è inattuabile, non determina cioè nessuna **Vicenda** (ovvero però fosse un **portiere** troverebbe applicazione la regola più sopra citata).

Ciascun tempo termina quando sono stati giocati tutti i **calciatori**.

Vince la partita la squadra che ha segnato il maggior numero di goal.

Foot-ball può essere giocato anche a coppie.

In questo caso ogni coppia di giocatori forma una stessa squadra e la partita si disputa in un solo tempo.

Ogni competitori riceve 12 **calciatori** (24 per ogni squadra).

Qualora i competitori fossero più di due, converrà però sempre organizzare tornei (per squadre improponibili ciascuna da un solo giocatore potranno così partecipare al divertimento tutti i presenti, qualunque sia il loro numero, ed il gioco risulterà più interessante ed animato).

Ad esempio: se i presenti fossero A, B, C, il torneo potrà essere organizzato così:

GRUPPO D'ANDATA			GRUPPO DI RITORNO		
A	contro	B	B	contro	A
B	contro	C	C	contro	B
C	contro	A	A	contro	C

COPYRIGHT BY BERTINO & C. Soc. An. TORINO
Le riproduzioni anche parziali e gli adattamenti sono vietati. Brevettato in tutto il mondo. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

FOOT-BALL CARTE

Le carte da gioco «FOOT-BALL» mentre fanno rivivere a tavolino tutte le vicende e le emozioni del gioco del calcio, riescono di meraviglioso ausilio per formulare i pronostici del «toto calcio», in quanto la serie statistica dei risultati ottenuti mediante le carte coincide perfettamente con quelle dei risultati che si conseguono sui campi di gioco.

Ma si è anche voluto attribuire a «FOOT-BALL» un interesse immediato e diretto, facendo funzionare il **totalizzatore** sulla previsione del numero di reti segnate da ciascuna squadra nel modo di seguito indicato:

TOTALIZZATORE

All'inizio di ciascun tempo ogni giocatore dichiara il numero delle reti che prevede verranno segnate dalla sua squadra. Se il pronostico viene esattamente realizzato, il giocatore registrerà a suo vantaggio i «coretti» indicati nella prima parte dell'annessa tabella.

Ove il numero delle reti segnate superi quello delle dichiarate, il giocatore si avvantaggerà del **premio** corrispondente alla previsione fatta, subendo però, per ogni rete segnata in più del pronosticato la **penalità** indicata nella seconda parte della tabella.

Qualora infine il numero delle reti segnate sia inferiore delle pronosticate, il giocatore non riceverà premio, e subirà invece soltanto la **penalità** prevista dalla tabella medesima.

TABELLA

PREMI	Reti previste	Reti segnate
Reti dichiarate e fatte	0	100 200
Reti dichiarate e fatte	1	100 200
Reti dichiarate e fatte	2	200 400
Reti dichiarate e fatte	3	300 600
Reti dichiarate e fatte	4	400 800
Reti dichiarate e fatte	5	1000 2000
Reti dichiarate e fatte	6	1200 2400

Le dichiarazioni dei giocatori possono essere prese insieme, in questo caso il punteggio conta doppio.

Calcio di rigore - parato

Tiro a rete - portiere in tutto - parato

Partita vinta

PENALITÀ

Risultati con punteggi superiori ai dichiarati (identici dei premi) per ogni rete segnata in più.

Risultati con punteggi inferiori ai dichiarati (nessun premio) per ogni rete segnata in meno.

Calcio di punizione a sfiorare

Calcio di rigore sbagliato

Tiri a rete sbagliati

Colpi sul pallone

Reti annullate

N.B. Come per i premi anche le penalità vengono raddoppiate se i pronostici sono giusti.

Come indica la tabella, il «totalizzatore» funziona anche per gli eventi sportivi dovuti al succedersi delle «vicende di gioco» che danno luogo a premi o a penalità le quali traducono in punteggio la maggiore o minore abilità dimensionale della squadra nel condurre la partita.

È ovvio che le penalità subite da un giocatore vengono conteggiate come premi a vantaggio dell'avversario.

Copyright by Bertino & C. Soc. An. - Torino - Le riproduzioni anche parziali e gli adattamenti sono vietati. Brevettato in tutto il mondo. Tutti i diritti riservati.

CARTE DA GIOCO

FOOT-BALL

CREAZIONE BERTINO

BREVETTATE IN TUTTO IL MONDO

BERTINO & C. TORINO

90 CARTE

48 CALCIATORI
42 VICENDE DI GIOCO

4903 - Müller - Carto ball

Nome	Carto ball
Fabbricante	SA Müller & Cie
Paese	Svizzera
Numero carte	40
Anno	
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 100x58

Il mazzo è stato distribuito da André Montavon e nasce da un'idea di Gaston Salomon.

Su ogni carta due vignette speculari che per la loro disposizione ricordano i mazzi per giocare a domino.

Per distinguere le 4 serie il bordo delle vignette è in giallo, rosso, marrone e azzurro.

Le due squadre raffigurate sono in maglia rossa e gialla. Su ogni vignetta la scena di una partita di calcio con 1 giocatore per la carta n. 1, due giocatori per la successiva fino a 10 giocatori per l'ultima carta della serie, quella con il numero 10.

Fanno eccezione le prime carte della serie marrone e azzurra che non sono numerate.

La carta della serie marrone, con due giocatori e l'arbitro all'inizio della partita, porta un gagliardetto come indice e un cartello con il nome del gioco.

La carta della serie azzurra, mostra un giocatore che tira in porta mentre un portiere cerca di evitare il goal tuffandosi. L'indice è la coppa Rimet, quella che veniva assegnata ai vincitori del campionato mondiale di calcio per nazioni fino al 1970.







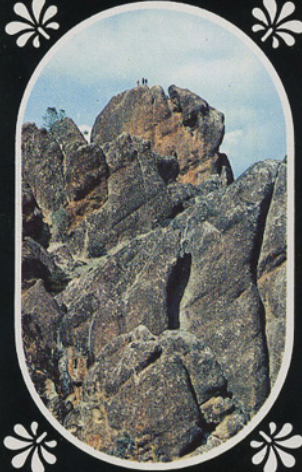
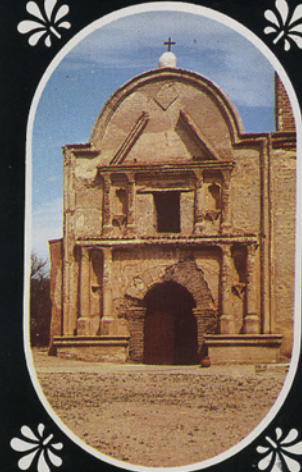
2403 - National Park Service - Natural park

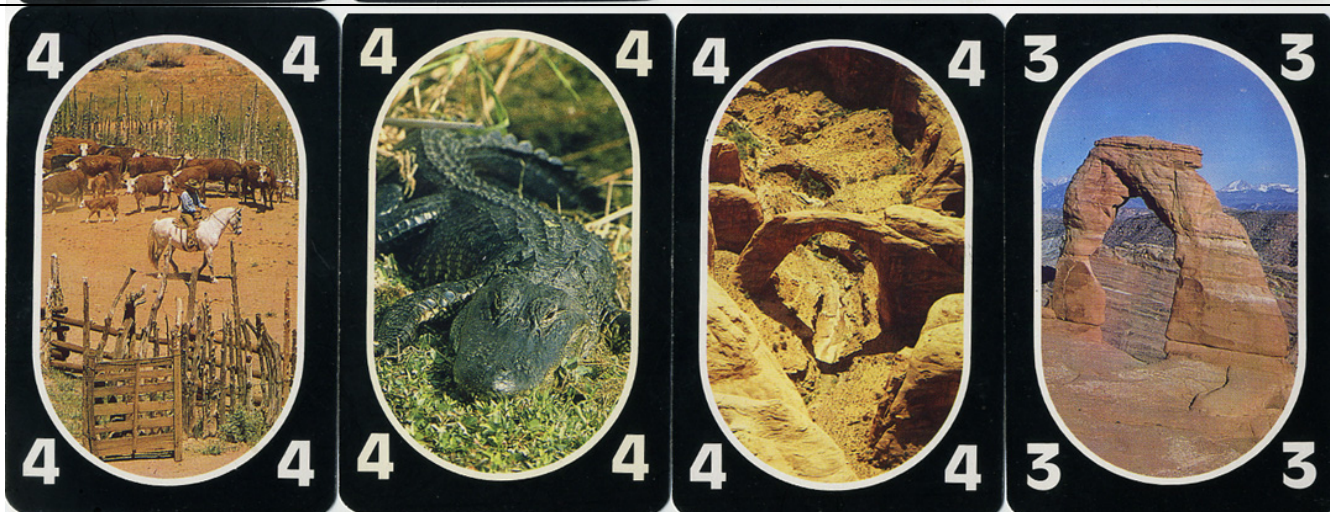
Nome	Natural park wit
Fabbricante	Interpretive marketing products
Paese	U S A stampa Taiwan
Numero carte	115
Anno	1985
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 89x58

Su ogni carta immagini che ci portano a scoprire le meraviglie storiche e naturali dei parchi naturali degli Stati Uniti. Sul retro di ogni carta troviamo le domande da fare agli avversari e le relative risposte.

Le domande sul retro non hanno riferimento alla fotografia sul verso.

Wit è il nome della serie di giochi di questo fabbricante

		Q. Name the Washington (state) fort that was the western headquarters for the Hudson's Bay Company from 1825 to 1849, and later a military reservation that was active until 1949. Its 208 acres is now a historic site. A. Fort Vancouver. Q. Name the fort, now a wooden reconstruction and a national monument in downtown Rome, New York, that was a major factor in the American repulse of the British from Canada in 1777. A. Fort Stanwix. Q. The Statue of Liberty National Monument is an administrative title that really includes three important, interrelated properties: the Statue of Liberty on Liberty Island, the American Museum of Immigration in the base of the Statue, and Ellis Island. What is the significance of Ellis Island and its relationship with the other two sites. A. An immigration port from 1892 to 1954. PHOTO: Statue of Liberty National Monument, New York/New Jersey.	
	Q. What national park lies entirely north of the Arctic Circle and contains evidence of more than 10,000 years of human occupation? A. Kobuk Valley National Park. Q. Colonial development of the Virgin Islands is commemorated by 18th- and 19th-century structures in what national historic site on St. Croix island? A. Christiansted National Historic Site, the site of the capitol of the former Danish West Indies, discovered by Columbus in 1493. Q. Palo Alto Battlefield National Historic Site, Brownsville, Texas, commemorates the site of the first of two important American victories under Gen. Zachary Taylor in what conflict? A. The War with Mexico, 1846-48. PHOTO: Valley Forge National Historical Park, Pennsylvania.		Q. Name the eastern-most national park site. A. War in the Pacific National Historical Park, located 144 degrees East Longitude, west of the International Date Line in the Pacific Ocean. Q. Many Civil War battlefields have dual names, one used by Confederate forces, another used by the Union Army. A northern Virginia park commemorates the first and second battles of Bull Run. Give the other and official name by which this site is known. A. Manassas National Battlefield Park. Q. A popular 1977 motion picture featured the nation's first national monument as the Wyoming landing site of a space ship, probably making the monument's odd shape and size more recognizable than ever before. Name the motion picture and the monument. A. Close Encounters of the Third Kind; Devils Tower National Monument. PHOTO: Devils Tower National Monument, Wyoming.



National Park Wit

A FUN DISCOVERY GAME
ON AMERICA'S GREAT
NATIONAL PARK SITES

© 1985 Interpretive
Marketing Products
Billings, Montana
Made in Taiwan

NATIONAL PARK WIT™ is easy to learn and a challenge to play. The game provides an opportunity to learn more about America's great national park sites.

Interpretive Marketing Products has other "WIT" games designed to help you discover America's historic and natural wonders. CIVIL WAR WIT™, NORTHWEST NATIONAL PARK WIT™ and YELLOWSTONE TETON WIT™ are available by sending \$5.98 each plus \$2.50 postage and handling or order an entire set of four games for \$21.95 plus \$3.50 shipping and handling to Interpretive Marketing Products, Transwestern II, Suite 108, 490 North 31st Street, Billings, MT 59101. Great for gift giving!

1985 Interpretive Marketing Products. All rights reserved. No part of this game may be reproduced or utilized in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage and retrieval system, without permission in writing from publisher. Library of Congress Catalog Card Number: 85-61843 ISBN: 0-936023-00-7

PHOTO: Bald Eagle, Glacier National Park, Montana

INTRODUCTION

This game was designed to test your knowledge of America's great National Parks. It is fun if you have visited places like Yellowstone or Yosemite or the Grand Canyon. More importantly, it is educational. There are only 48 national parks, but the National Park Service, an agency of the Department of the Interior, manages more than 330 sites, and is affiliated in one form or another with dozens more. There are national monuments, lakeshores, seashores, historic sites, memorials, battlefields, parkways and others that are all protected as national treasures.

Nearly every one of these places are mentioned in this game. Some questions are simple, a few are tricky, many have built-in clues and most all will tell you something you may have not known before. Most likely, they will prompt you to seek additional information. Write to the National Park Service, P.O. Box 37127, Washington D.C. 20013-7127 and ask for A Guide and Map of National Parks of the United States. This will give you the names and addresses of all sites.

PHOTO: Tumacacori National Monument, Arizona

NATIONAL PARK WIT™ RULES

The object is to collect points by correctly answering any one of the questions found on the back of each card. Shuffle the deck. The oldest person draws a card and asks any one of the questions on that card to the first person on the left. This person tries to answer and if successful, collects the card. If the questions are unanswered, the next person to the left can try. If no one can answer the questions, the answers are read loud and the card is placed in a stumper pile. The next card is drawn by the next person to the left and so the game continues to rotate. After all the cards are drawn, the stumper pile is shuffled and the game continues until no cards are left. A real test of one's memory! Add the points to determine the winner.

Created and designed by William Gibson, Jr. Compiled by James Murfin. Photos courtesy of the National Park Service.

© 1985 Interpretive Marketing Products
Transwestern II, Suite 108
490 North 31st Street
Billings, Montana 59101
(406) 248-3555

PHOTO: Pinnacles National Monument, CA

3842 - Nederland - Pang

Nome	Pang - Hel pulkie der Gezelschpsspelen
Fabbricante	Speelkaartenfabriek "Nederland"
Paese	Olanda
Numero carte	150
Anno	
Tipo mazzo	Pang
Dimensioni	mm. 70x45

Il gioco, ancora oggi popolare in Olanda, usa un mazzo di 150 carte, ovvero 10 serie uguali numerate da 1 a 15.

Il mazzo viene distribuito in modo che ogni giocatore abbia lo stesso numero di carte.

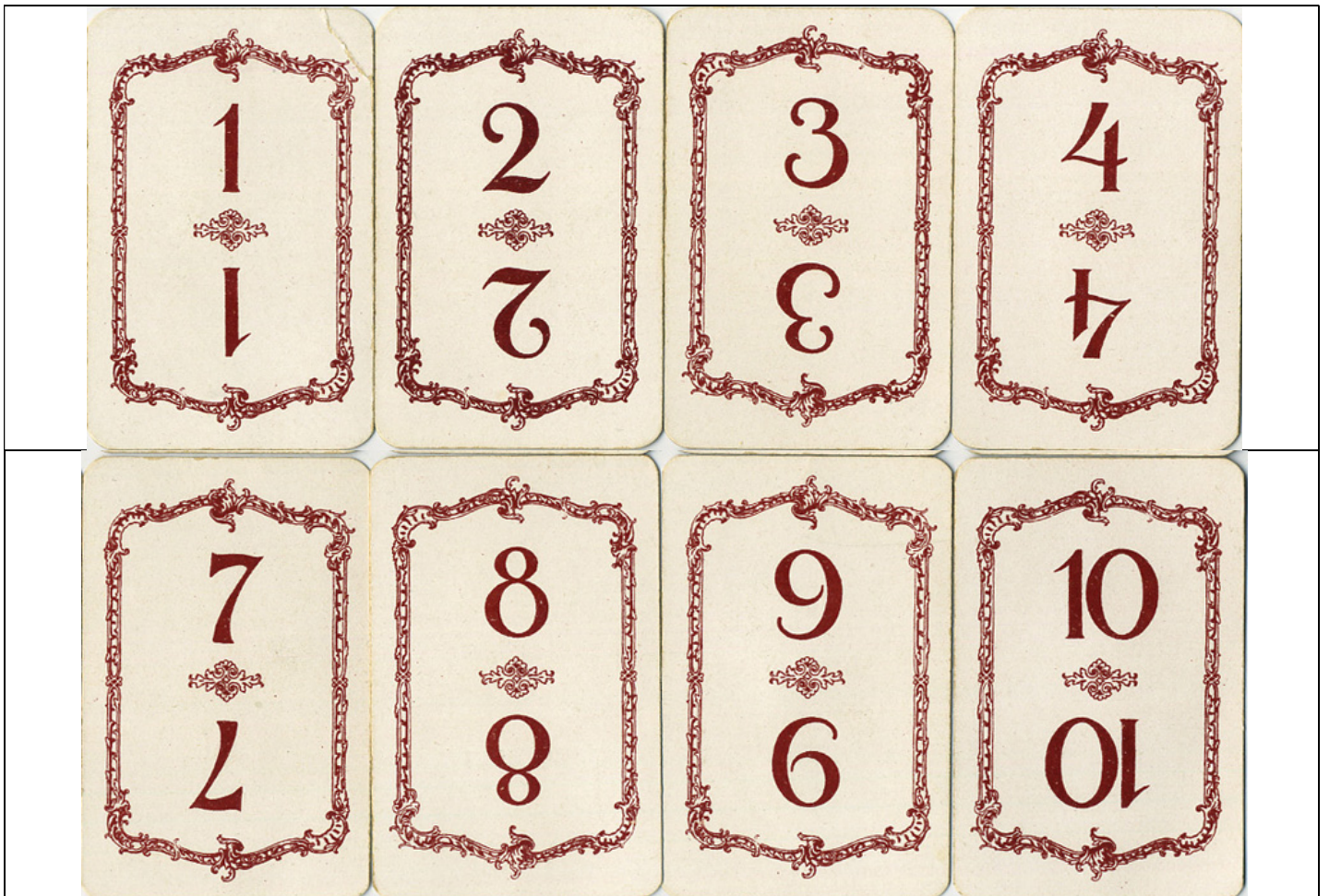
Il primo a giocare che ha una carta con il numero 1 la pone sul tavolo scoperta per iniziare la serie. È possibile aggiungere altre carte solo se sono in sequenza.

Il primo giocatore che rimane senza carte in mano vince.

È allegato un libretto con le regole per il gioco.

Il gioco è simile allo statunitense *Flinch* (vedi 3583).

Dall'adesivo sulla scatola il mazzo sembra sia stato distribuito da Perry in Gran Bretagna.





Het puikje
der Gezelschapsspelen

Pang

Speelkaartenfabriek „NEDERLAND”
Amsterdam

PERRY



VERKLARING

VAN HET „PANG” SPEL.

Het PANGSPEL bevat 150 kaarten, verdeeld in 10 seriën van 15 kaarten, elk genummerd van 1 tot 15.

Van 2 tot 8 personen kunnen aan het spel deelnemen, welk aantal door het gebruik van twee spelen kan worden vermeerderd.

Benamingen welke in het spel
voorkomen en hunne
Beteekenis.

1. De Pangstock. Zij bestaat uit 10 kaarten, één voor één gegeven, welke de spelers ongezien op een stapeltje voor zich leggen met de cijfers naar boven gekeerd, zoodat alleen het bovenste cijfer zichtbaar is.

Het is het eenig doel van het spel die 10 kaarten der Pangstock naar het midden der tafel uit te spelen. Wie dit het eerst gelukt is de winner van het spel.

0873 - Randall - Orchestra

Nome	Orchestra
Fabbricante	J & L Randall Ltd.
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	60
Anno	
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 88x63

Il mazzo mostra gli strumenti usati da un'orchestra di musica classica.

Ogni carta ha sul retro il disegno del tipo di strumento mostrato sul verso: *woodwind* (fiati), *brass* (ottoni), *strings* (archi) e *percussions* (percussioni).

Alcuni disegni sono riprodotti più volte perché nell'orchestra c'è più di un musicista che suona questo strumento.

Mancando confezione e libretto con le istruzioni si può solo supporre che scopo del gioco sia riunire gli strumenti dello stesso gruppo, oppure indovinare a quale categoria appartiene lo strumento che si vede sul verso.





3525 - Russell - Game of crossword

Nome	Library of games VI - Game of Crossword - 550 - 6
Fabbricante	Russell Press inc
Paese	U S A
Numero carte	47 + 1 Free letter
Anno	1935
Tipo mazzo	Lettere alfabeto
Dimensioni	mm. 61x42

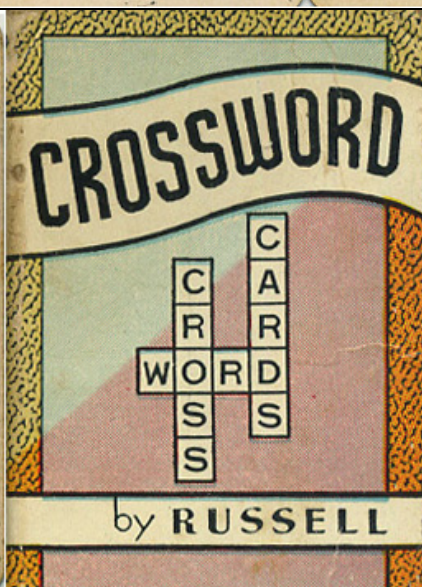
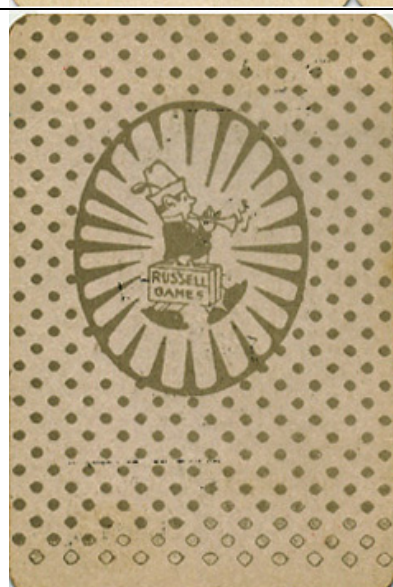
Il mazzo fa parte di una collezione di 6 giochi, inseriti in una confezione unica, come se fossero 6 libri di una stessa *Libreria dei giochi*.

Con questo mazzo si fa un gioco simile al più noto *Lexicon*, ovvero si cerca di comporre nuove parole aggiungendo le carte che abbiamo in mano a quelle già presenti sul tavolo.

Per ogni parola completata si calcola il totale dei punti scritti sulle singole carte.

Il mazzo è fornito di foglietto con le istruzioni per il gioco che riporta l'anno del copyright.

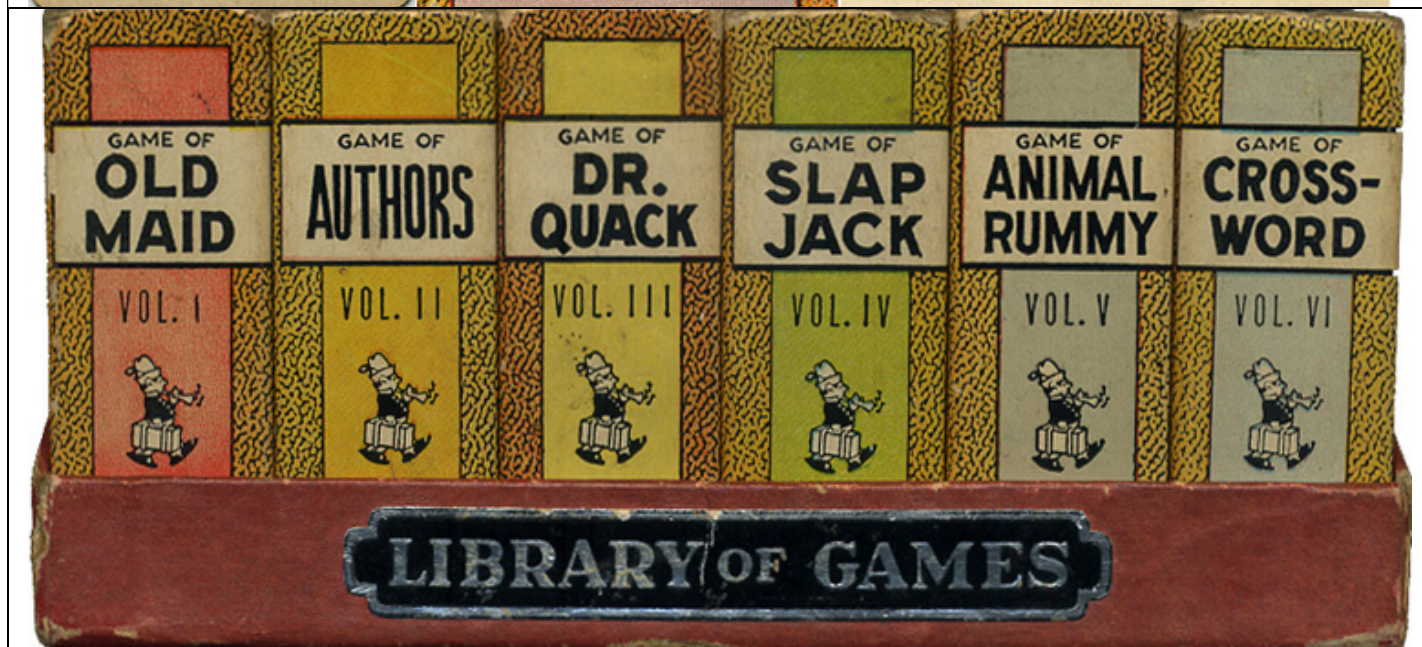




RULES FOR Crossword Letter Game

1. Choose the dealer by cutting cards. High deals. "A" is high, "Z" low.
2. If 6 or less are playing deal 6 cards to each player. If more than 6 are playing deal 5 cards to each player one at a time, and place the remainder of the pack in a pile face down at one side of the table. The top card is then removed and placed face up by the side of the face down pile.

Russell Manufacturing Co.
LEICESTER, MASSACHUSETTS.
Copyright 1935 Russell Press, Inc. Leicester, Mass.



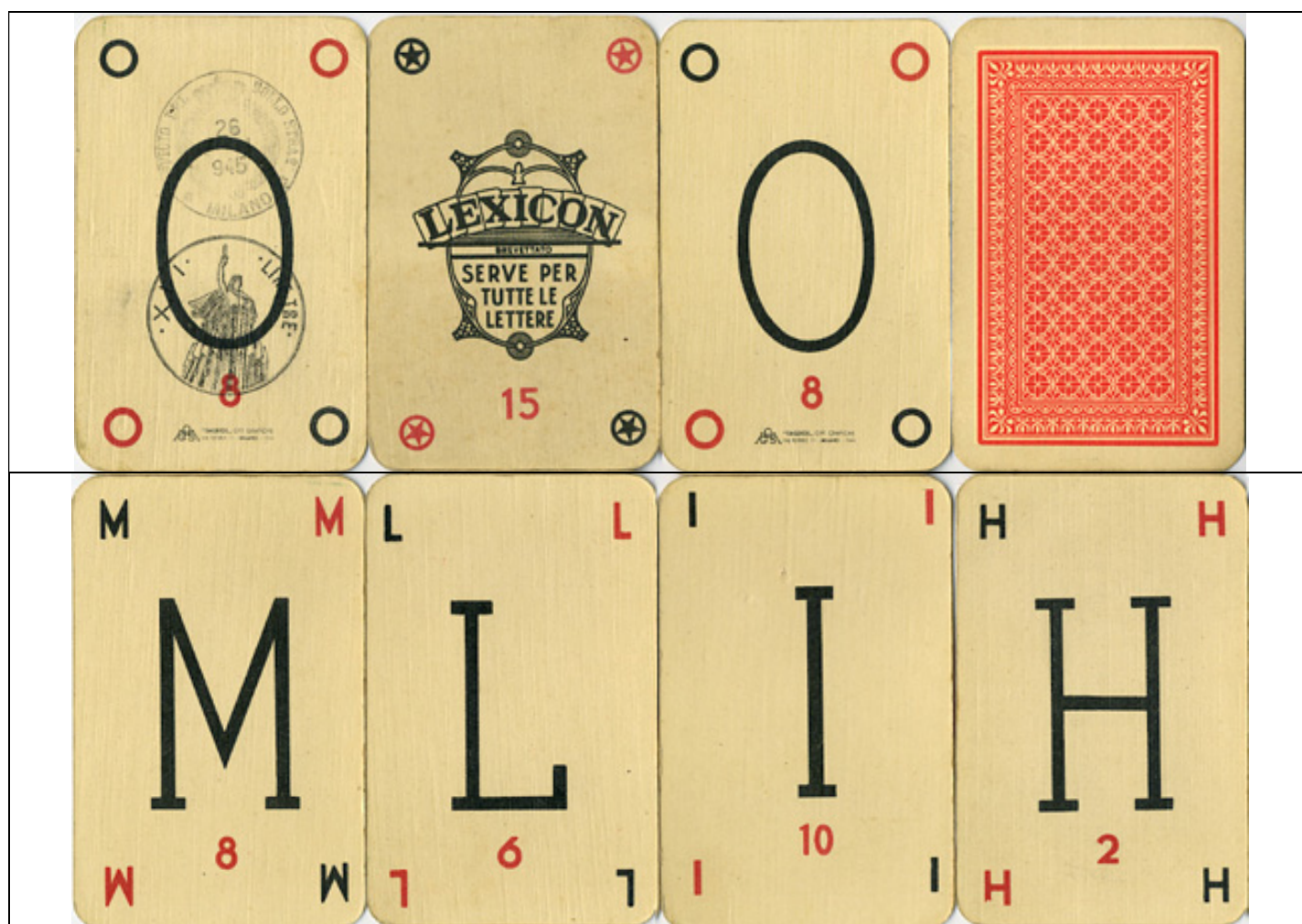
1797 - SAGDOS - Lexicon

Nome	Lexicon
Fabbricante	SAGDOS Officine grafiche
Paese	Italia
Numero carte	106 + 2 "Serve per tutte le carte"
Anno	1945
Tipo mazzo	Lettere alfabeto
Dimensioni	mm. 89x58

È la versione italiana del gioco brevettato da Waddington (*vedi 3812*) stampato nel nostro paese anche da Masenghini e da Editrice giochi (*vedi 3422*).

Il mazzo è composto da 106 carte con le lettere e il relativo punteggio e 2 carte con il nome del mazzo e la scritta "Serve per tutte le lettere".

Vista la diversa lingua in cui si gioca, il valore delle singole lettere cambia rispetto al mazzo inglese.



3546 - Scholz - Geographisches Frage und Antwort-Spiel

Nome	Geographisches Frage und Antwort-Spiel. Nr. 5851
Fabbricante	J. Scholz
Paese	Germania ?
Numero carte	60
Anno	192x
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 120x70

Il mazzo “Gioco di domande e risposte geografiche” è composto da 30 carte con le domande, scritte in caratteri gotici come si usava in Germania in quel periodo, e da 30 con la fotografia e alcune notizie del luogo riprodotto.

La carta con la domanda e quella con la corrispondente fotografia hanno lo stesso numero, ma i due retri hanno diverso colore.

Troviamo: le cascate del Reno a Schaffausen (*Rheinfall bei Schaffausen*), la cattedrale di Colonia, la regione della Saar (*das Saargebiet*), la zona industriale della Renania-Westfalia (*das rheinisch-westfälische Industriegebiet*), il monte Zugspitze, il monte più elevato della Germania, la foresta della Sprea (*Spreewald*), il monte Brocken, la brughiera del Lünenburg (*die Lünenburger Heide*), l’atiltà e bassa marea (*Ebbe und Flut*), l’arcipelago delle Helgoland, Amburgo, le dune (*Dünen*) nel deserto, le miniere di carbone dell’Alta Slesia (*das Oberschlesische Kohlengebiet*), Königsberg, Danzica (*Danzig*), Berlino, un ghiacciaio (*Gletscher*), Vienna, Bolzano, Parigi, la nebbia di Londra, Capo Nord (*Nordkap*), Roma, Gibilterra (*die Strasse von Gibratair*), New York, il deserto del Sahara (*die Wünste Sahara*) e le Piramidi di Giza, il Sole e la Luna (*der Mond*).



5



Die Zugspitze (2966 m)

Der Gipfel ist im Sommer und Winter mit Schnee bedeckt. Der Aufstieg ist nicht sehr schwierig. Wer hinaufsteigt, muß aber Schwindelfrei sein. Von den Wänden kann man mit der Bahn in dreieinhalb Stunden auf Deutschlands höchstem Gipfel sein; denn von Garmisch-Partenkirchen aus fährt die Bayerische Zugspitzbahn in einer Gesamtlänge von 19 km zum Schneefesthaus.

6



Stuttgart Der Hauptbahnhof

Die Schwaben sind sehr stolz auf ihre Hauptstadt und sie können es auch mit Recht sein. Es gibt wenige deutsche Großstädte, die so reich an alten und neuen Bauwerken sind wie Stuttgart. Dabei liegt die Stadt unergiebig schön, von bewaldeten und mit Rebenn demassenen Hügeln umgeben.

7



Spreewald

Hier treten die zahlreichen Wasserläufe an Stelle der Landstraßen; in Rähnen werden die Erzeugnisse des Heides heimgebracht, in Rähnen fahren die Räder zur Schute und für die sonntägliche Spazierfahrt ist der Rahn das beliebte Gefährt, wie hier hier im Bilde steht.

8



Hans Rudolphi, Braunlage

Der Brocken

Von seiner Höhe überblickt man an klaren Tagen 100 Städte und 700 Dörfer. Jährlich besuchen gegen 80.000 Menschen den Berg, auf den eine Bahn führt. In früheren Zeiten, als der Aufstieg noch nicht so bequem war, kamen natürlich viel weniger Leute auf den Brocken, so weiß man, daß im Jahre 1753 nur 138 Menschen oben waren.

9



Die Lüneburger Heide

Heidekatze

Früher haben die Menschen die Heide gemieden, sie sagten, sie sei so einsam. Da kamen Maler und Dichter, die haben mit ihren Malen und Dichtungen die Schönheit der Heide erkannt und laut gerufen. Und so wird die bisher gemiedene Heide von allen Naturfreunden besucht.

10



Ebbe und Flut

Sturmflut an den Strandanlagen von Westerland auf der nordfriesischen Insel Sylt

Bei der Ebbe treten die Wässer von der Küste zurück, die Flut treibt die Wässer ins Land; die Sturmflut aber ist der Schrecken der Küstenbewohner. Die Wässer richten dann ein fürchterliches Verhängnis an und reihen von ungeschützten Inseln und Küsten Landhäuser auf Landhäuser ab.

11



Helgoland

Nordspitze mit „Lange Anna“

Das mächtige Felsenland in der deutschen Bucht, das von den Wogen der Nordsee stark zerklüftet wird, und das bis 1918 ein Kriegshafen für die deutsche Flotte war, wird heute als Hochseebad viel besucht.

12



Hamburg

Im Hafen

Die zweitgrößte Stadt Deutschlands (1.200.000 Einwohner), die größte der drei freien Hansestädte, liegt an allerreichster Stelle der Weltkabelschiffe. In den mächtigen Häfen finden wir die Schiffe aller Nationen vor Anker liegen.

13



Dünen

Hohe Düne bei Midden an der Kurischen Nehrung

Die Dünen entstehen durch den bei Stürmen aus dem Meeressand herausgewehten Sand, der, getrocknet, in das Land hereinweht. Von den Dünen wissen wir, daß sie „wandern“, daß sie sogar manche menschliche Siedlung unter sich begraben und auf ihrer weiteren Wanderung wieder freilegen haben.

14



Das Oberschlesische Kohlengbiet Im Kohlenbergwerk

Von hier erhält Ostdeutschland und insbesondere Berlin seine Kohlen. — In Ausführung des Be-schlusses des Völkervertrages in Genuß ist Ost-Ober-schlesien mit seinen wertvollen Kohlengruben und mit 885.000 Einwohnern, unter denen 63 Prozent Deutsche, an Polen gefallen.

15



Königsberg

Vor dem Schloß

Die Stadt Königsberg spielte in der preussischen Geschichte von jeher eine große Rolle; sie war die Kronstadt der preussischen Könige. Heute ist Königsberg als Provinzialhauptstadt der geistigen Mittelpunkt der schwer bedrückten deutschen Ostmark.

16



Danzig

Langemarkt und Rathaus

Die Stadt mit ihren alten Bauten kann niemals ihren deutschen Ursprung verleugnen; sie bietet eines der charaktervollsten Stadtbilder, das den Städten im Süden des Reiches in nichts nachsteht. Unter ihren 384.000 Einwohnern befinden sich 315.000 Deutsche.

17



Berlin

Am Leipziger Platz

Berlin ist die Hauptstadt des Deutschen Reichs. Von der Größe dieser Stadt sollen die nachfolgenden Zahlen einen Begriff geben: An 100.000 Fahrzeuge, ohne die Straßenbahnen, bilden täglich einen unablässig fließenden Verkehrsstrom; die Berliner Straßenbahnen befördern jährlich 835 Millionen Fahrgäste.

18



Gletscher

Der Fieschergletscher in der Schweiz

Auf dem Wege führt, wie sich der Gletscherstrom zwischen Felsgraten hindurch ins Tal hinabwindet. In dieser Gletscher sind viele Hütten und Spalten; es ist sehr gefährlich, einen Gletscher zu überschreiten. Der Hochtourenist geht auch niemals allein hinüber, sondern immer angeleitet mit einem Gefährten.

19



Wien

Der Stephansdom

Wien an der Donau war Jahrhunderte lang die Hauptstadt des heiligen Römischen Reiches deutscher Nation; sie ist die größte Stadt des deutschen Reichs, die zweimal Deutschland vor dem Einsturz des Reiches gerettet hat. Der Stephansdom, einer der prachtvollsten deutschen Dome, ist das Wahrzeichen der schönen Stadt.

20



Bozen

Walther von der Vogelweide-Denkmal

Die Stadt, die seit alterher an der Grenze des Westreiches ihren deutschen Charakter bewahrt, hat auf ihrem schönsten Platz dem mittelalterlichen Minnesänger Walther von der Vogelweide, der aus Südtirol kam, ein Denkmal gesetzt.

21



Paris

Der Eiffelturm

Dieser eiserne Turm, auf den 1792 Stufen führen, hat eine Höhe von 300 m (der Turm des Ulmer Münsters ist 161 m hoch), von der man einen großartigen Rundblick auf die „Weltstadt“ — so nennen die Franzosen ihre Hauptstadt — hat.

22



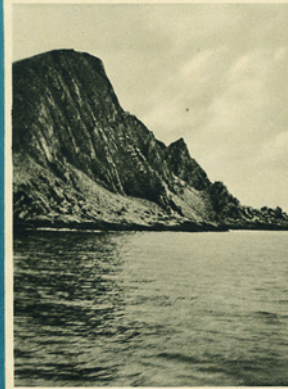
London

An einem Nebeltag

Ungeheurer Reichtum und suchthabendes Leben wohnen in dieser Metropole nahe beieinander. In der Mitte, die das Geschäftszentrum umschließt, liegt auch die „Wand von England“. Gemeinhin ist der Verkehr in den Straßen der Innenstadt (City), der aber unendlich groß, wenn der unheimliche Nebel die Stadt mitten am Tag in nächtliches Dunkel hüllt.

Atlantic

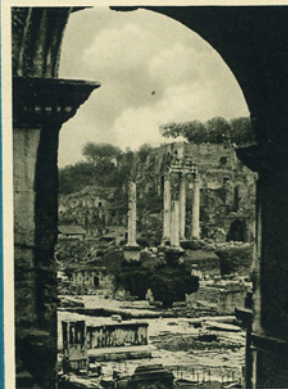
23



Nordkap

Hier ist das Land der Winternachtsstunde; von Mitte Mai bis gegen Ende Juni scheint dort ununterbrochen die Sonne. Um so länger währt die Nacht im Winter; von Ende November bis Mitte Januar kommt die Sonne gar nicht heraus.

24



Rom

Forum Romanum

Rom ist die interessanteste Stadt Europas. Aus den übriggebliebenen Ruinen können wir uns heute eine ganz genaue Vorstellung von der Ausdehnung der Stadt machen, die, als hier die alten Römer über Rom und das Römische Reich herrschten, eine Millionenstadt war, wie es unsere heutigen Großstädte sind.

25



Die Straße von Gibraltar

Blick auf den Felsen von Gibraltar

Geht in eurem Atlas nach, dann findet ihr, daß diese Meerenge den Eingang zum Mitteländischen Meere bildet. Gibraltar liegt in Spanien; die Engländer haben es aber den Spaniern abgenommen und eine Feste dort angelegt, deren Kanonen jederzeit den Eingang zum Mitteländischen Meere sperren können.

26



New York

Blick auf das Wolkenkratzer-Viertel

Hier steht eine Luftaufnahme des berühmten Wolkenkratzer-Viertels. Manche dieser Gebäude sind über 200 m hoch, sie enthalten Geschäfte und Fabrikräume, Geschäftshäuser und Wohnungen. Den Verkehr mit den einzelnen Stadteilen vermittelt die U-Bahn, unter denen es auch „Schneisebahnen“ gibt, die nicht in allen Stadteilen anhalten.

Atlantic

27



Die Wüste Sahara

Beduinen beim Morgengebet in der Wüste

Die Wüste Sahara ist der heißeste Sandhaufen, den es auf der ganzen Erde gibt; der Sand ist so glühend heiß, daß man in ihm Eier kochen kann. Furchtbar ist es in der Wüste, wenn der heiße Sandhaufen, den man Samum nennt, Sandstürme vor sich herzieht, über sie dahindrawt.

Atlantic

28



Pyramiden

Cheops-Pyramide und Sphing

Sie ist die größte der Pyramiden, ein Königsgrab von ungeheuren Ausmaßen, deren einzelne Steinblöcke ein Gewicht bis zu 16.000 Zentner haben. Vor der Pyramide steht das rätselvolle Steinbild der Sphing, ein Löwenkopf mit einem Menschenansehen, das seit 4.000 Jahren zu Füßen der Pyramide seinen Platz hat.



Die Sonne

Aufnahme eines Sonnenfleckes vom
Mai 1926

Wir wissen, daß die Sonne ein glühender Körper ist, so ungeheuer groß, daß er eineinhalb Millionen Erdfugeln in sich aufnehmen kann; wir wissen, daß auf ihm eine Temperatur von 5500 Grad Celsius herrscht. — Die Sonnenfleck sind trichterförmige Vertiefungen, die durch ungeheure Wirbel, aufsteigende Gase und Strömungen vergleichbar, in der Gasmasse der Sonnenfaser entstehen.



Der Mond

Nach dem ersten Viertel

Die uns zugewandte Seite des Mondes haben die Astronomen genau erforscht; den Gebirgen und den großen Ebenen, „Mare“ genannt, haben sie Namen gegeben, sie kennen genau die Höhe der Mondberge, den Umfang und die Tiefe der Mondtrichter. — Die Menschen freuen sich an dem himmlischen Gestirn, das in klarem Nachen ein lautes Licht auf die Erde fallen läßt.

Ein europäischer Strom — er ist 1360 km lang — der in der Schweiz seinen Ursprung hat, stürzt am Anfang seines Laufes über 24 m hohe Felsen hinab und bildet so den —

Wie heißt die rheinische Großstadt, die den größten und herrlichsten der deutschen Dome, dessen beide Türme 157 m hoch in die Lüfte ragen, befißt?



Geographisches Frage- und Antwort- Spiel



Nr. 5851

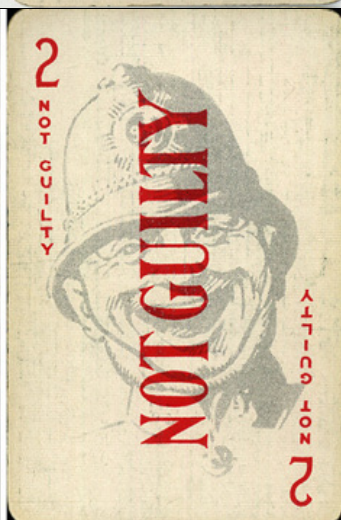
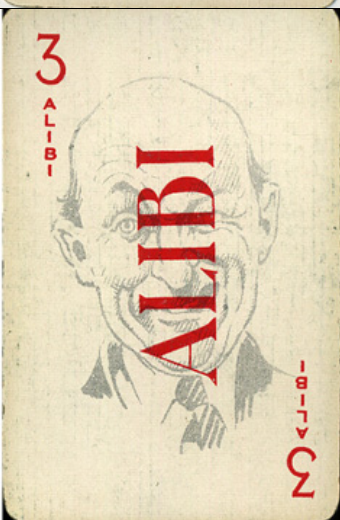
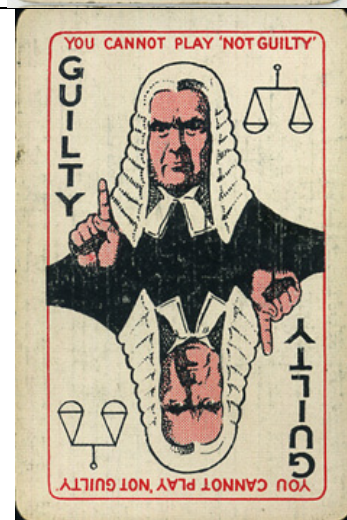
3892 - Storey - Krimo

Nome	Krimo - The new game of logical deduction
Fabbricante	G. T. Storey
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	60
Anno	193x
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 88x58

Il mazzo, come altri negli stessi anni, è nato per convincere i ragazzi che il crimine viene sempre scoperto e punito.

Troviamo 4 gruppi di 10 carte, colorate rispettivamente in arancio, verde, rosso e nero, numerate da 1 a 10 con la silhouette della testa di un poliziotto come seme. Inoltre ci sono 8 carte Crimine: *forgery* (falsificazione), *high treason* (alto tradimento), *arson* (incendio doloso), *bank robbery* (rapina in banca), *burglary* (furto con scasso), *blackmail* (ricatto), *highway robbery* (rapina in autostrada) e *murder* (omicidio). Completano il mazzo 5 carte *Alibi* e 5 *Not guilty* (innocente) e 2 carte *master* (*detective* e *guilty* (colpevole)). Quando ci sono in gioco le ultime due carte non è possibile giocare rispettivamente *Alibi* e *Not guilty*. Come giocare è dettagliatamente spiegato nel libretto allegato al mazzo.





THERE ARE
— 60 —
CARDS IN A PACK.

CLUES

Red	1 to 10
Black	1 „ 10
Green	1 „ 10
Orange	1 „ 10

Low TRUMPS

Crimes	... 1 - 8
--------	-----------

High TRUMPS

Alibi	... 1-3 5 8 10
Not Guilty	2-4 6 7 9

2 MASTER CARDS
DETECTIVE, GUILTY

KRIMO
—
RULES

The cards are shuffled and placed face downwards in a pile. Each player takes a card, the highest being the first dealer.

For this purpose only the two Master Cards are counted low.

The dealer then reshuffles the cards and the person on the right

cuts, then the dealer commences dealing to the leader on the left until all the cards are distributed.

The two master cards are the
DETECTIVE
AND
GUILTY
and on these two cards hangs the fascination of the Game.

The person with the GUILTY card must retain it longer than the person with the

DETECTIVE card to win.

The person with the DETECTIVE card must retain it longer than the person with the GUILTY card to win.

All Crime cards must be played first. The first Crime out is the Crime for that particular game and the one who leads it should say the name of it. The person with the



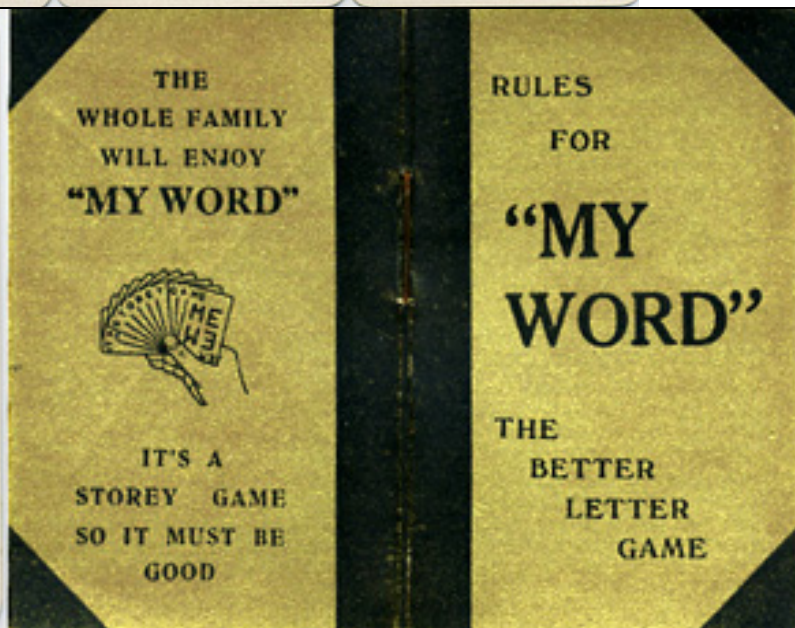
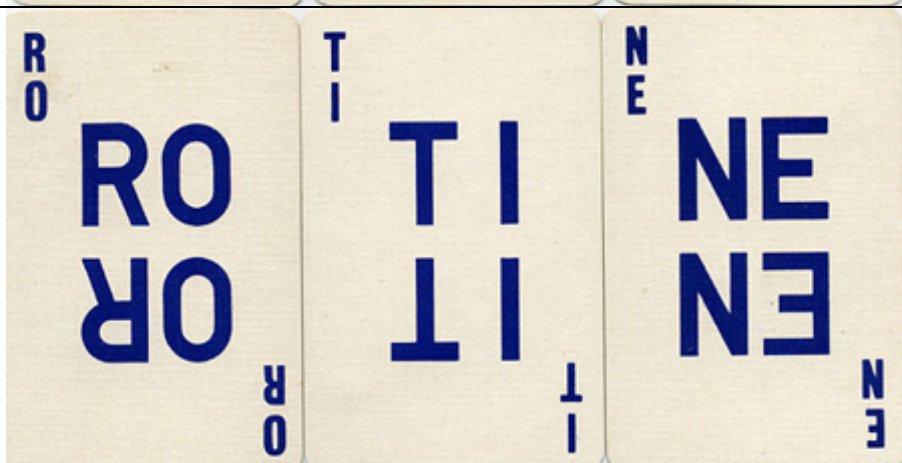
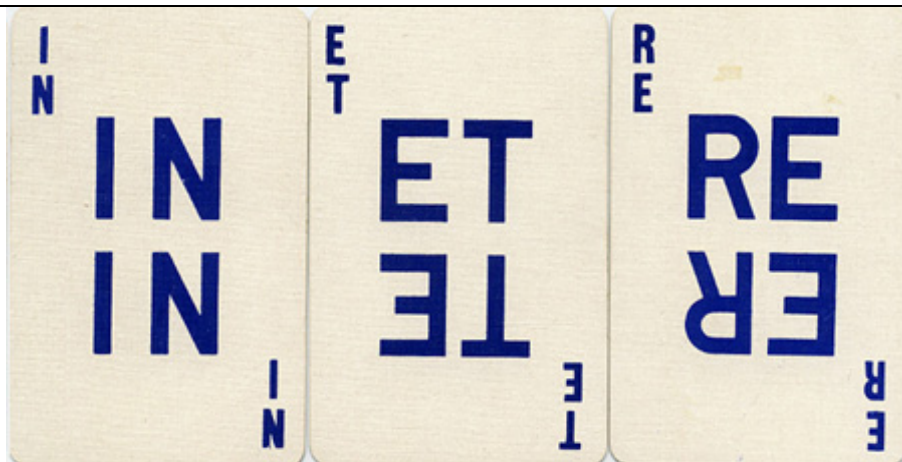
0576 - Storey - My word

Nome	My word
Fabbricante	W. M. Storey & Co. Ltd.
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	54
Anno	193x
Tipo mazzo	Lettere alfabeto
Dimensioni	mm. 88x58

Il mazzo è composto da 38 carte con lettere, 10 con sillabe e 6 carte con 1, 2 o 3 stelle ripetute. Il gioco consiste nel creare parole con le lettere che il giocatore ha in mano o trova sul tavolo, ma si differenzia dallo Scarabeo perché è possibile inserire lettere o sillabe in una parola già presente (ad esempio *cane* può diventare *carne*). Le carte con sillabe possono essere utilizzate in qualsiasi senso (ET può diventa TE), ma poi non possono più cambiare. Le carte con le stelle possono sostituire 1, 2 o 3 lettere consecutive.

Le regole del gioco sono spiegate nel libretto allegato. La frase pubblicitaria "*It's a Storey game, so it must be good*" afferma modestamente che è un bel gioco, visto che è stampato da Storey. Nel 1980 il gioco è stato ristampato da Waddington.





0575-3895 - Sum-it Games - Sum-it

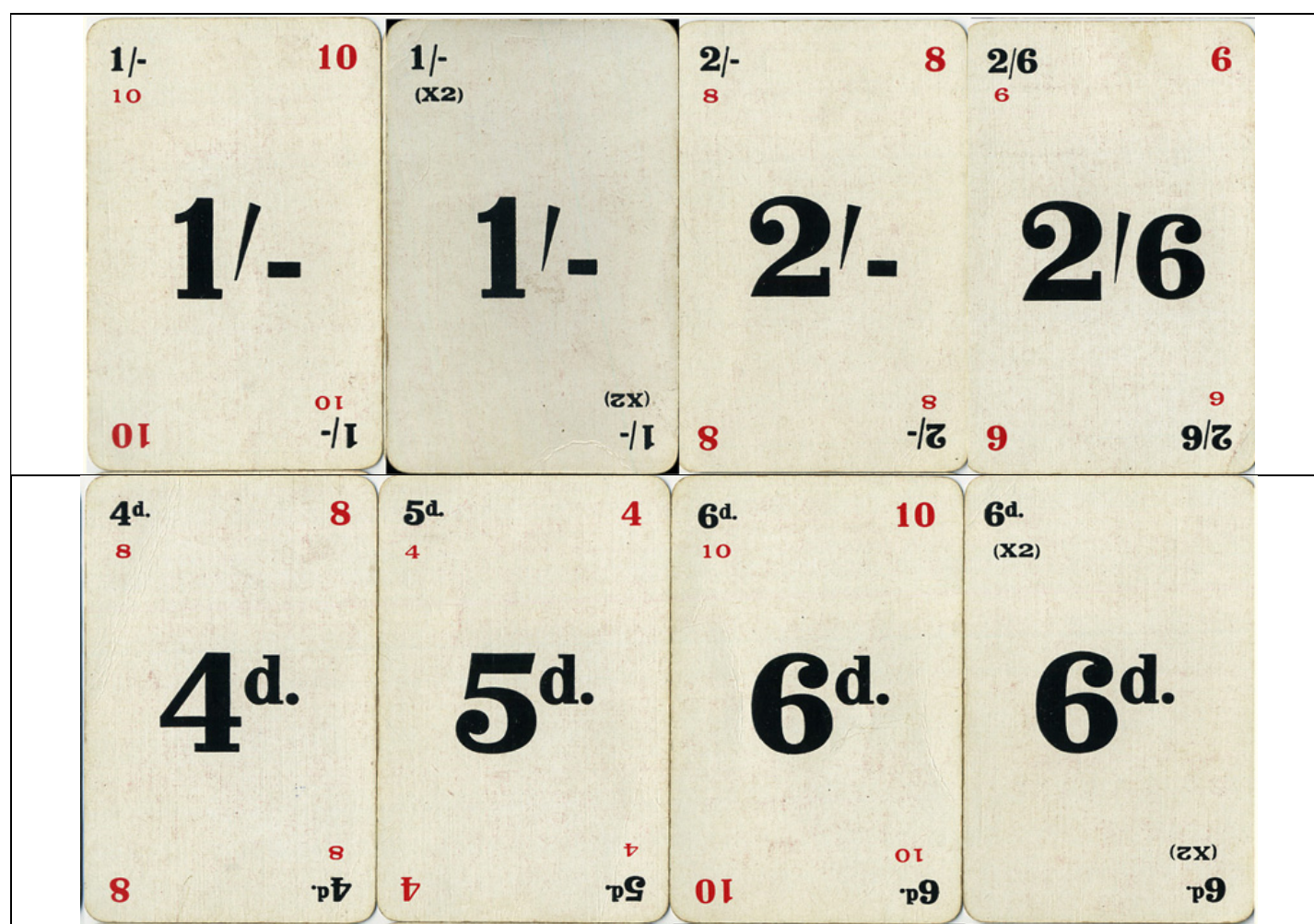
Nome	Sum-it
Fabbricante	Sum-It Card Game Ltd.
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	60 + 1 Master
Anno	1935 circa - ristampa 195x
Tipo mazzo	Didattico
Dimensioni	mm. 89x58

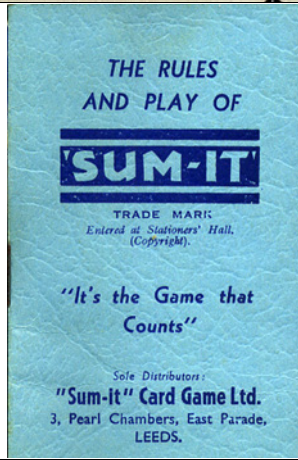
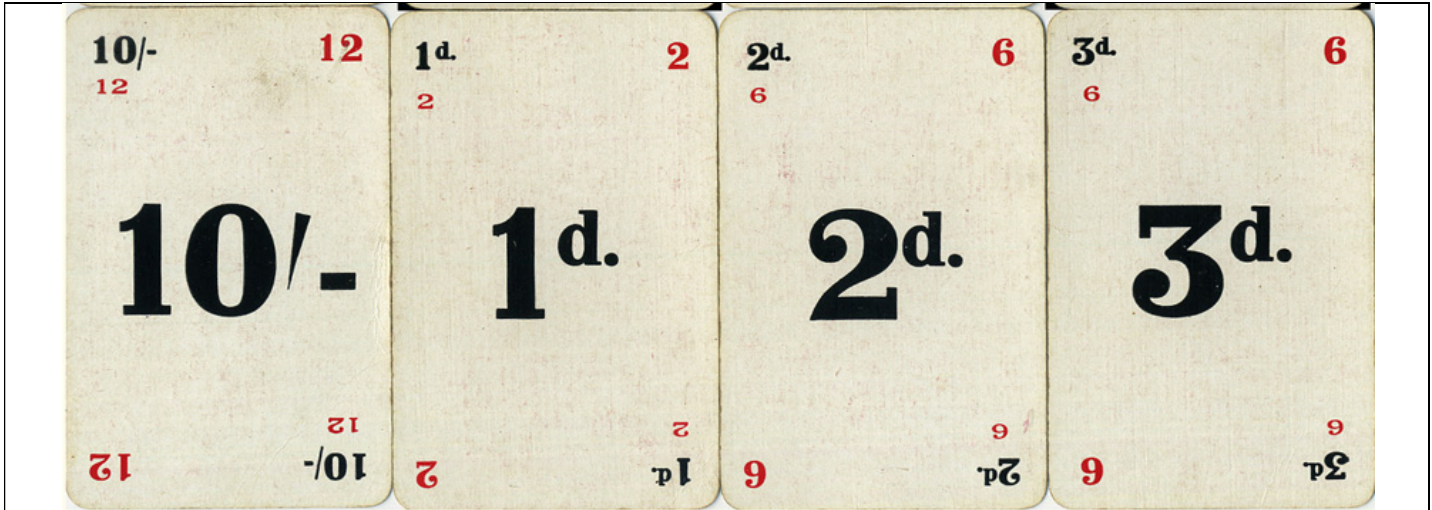
Il mazzo, ideato da Norman D. Vine, serviva ai ragazzi britannici per impraticchirsi nelle operazioni con le loro monete, operazione complicata a causa del sistema non decimale.

Il mazzo è composto da 52 carte con l'indicazione del valore delle monete in sterline, scellini e pence e 8 carte, con retro in colore diverso, che hanno la scritta SUM-IT. Scopo del gioco è riunire un gruppo di 7 carte in modo che la loro somma sia esattamente equivalente a una carta *SUM-IT*. La carta *Master* può assumere un valore qualsiasi, a scelta del giocatore.

Chi riesce ad ottenere la somma esatta non ha penalizzazioni, mentre gli avversari segnano penalità sommando le cifre in rosso che ci sono sulle carte che hanno in mano.

Vince il giocatore che, alla fine del gioco, ha meno penalità di tutti.

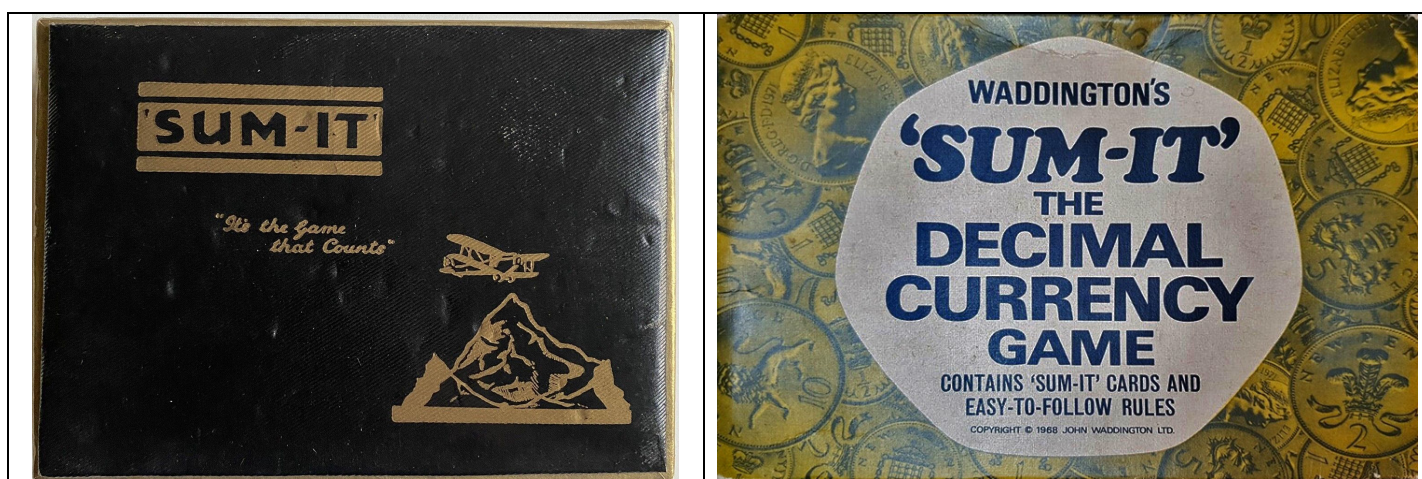






scatola 195x

Il mazzo è stato stampato per varie decine d'anni. La prima edizione porta sul retro e sulla scatola un aereo che sorvola il monte Everest (3895), sorvolo effettuato nel 1933.



Le scatole in cui sono racchiuse le carte sono state diverse nel corso degli anni. La prima mostra il sorvolo dell'Everest.

L'edizione recente, stampata da Waddington e brevettata nel 1968, aiuta a comprendere il valore delle monete nel sistema decimale, monete che entreranno in uso nel 1971.

3817 - T R - Jeux des Sous-prefectures

Nome	Jeux des Sous-prefectures
Fabbricante	T R
Paese	Francia
Numero carte	56
Anno	192x
Tipo mazzo	Didattico
Dimensioni	mm. 85x55

Il mazzo “Gioco delle sotto-prefetture” si compone di 56 carte, 28 blu e 28 in rosso.

Sulle carte in blu c'è il nome degli 85 dipartimenti della Francia e del relativo capoluogo, escluso il dipartimento della Senna che non ha sotto-prefetture. Su quelle rosse c'è il nome delle sotto-prefetture di ogni dipartimento. Ogni dipartimento porta un numero, numero riportato in testa alle sotto-prefetture in modo da facilitare l'accoppiamento delle carte.

Sul foglietto allegato le regole del gioco e la pubblicità di altri mazzi dello stesso fabbricante.

22 HAUTE-GARONNE <i>Chef-lieu : TOULOUSE</i> 23 MARNE <i>Chef-lieu : CHÂLONS-sur-MARNE</i> 24 LOT-ET-GARONNE <i>Chef-lieu : AGEN</i>	25 CANTAL <i>Chef-lieu : AURILLAC</i> 26 AINES <i>Chef-lieu : LAON</i> 27 TARN <i>Chef-lieu : ALBI</i>	28 AUDE <i>Chef-lieu : CARCASSONNE</i> 29 YONNE <i>Chef-lieu : AUXERRE</i> 30 HÉRAULT <i>Chef-lieu : MONTPELLIER</i>	31 GARD <i>Chef-lieu : NÎMES</i> 32 CÔTES-DU-NORD <i>Chef-lieu : SAINT-BRIEUC</i> 33 HAUTE-SAVOIE <i>Chef-lieu : ANNECY</i>
43 PAS-DE-CALAIS <i>Chef-lieu : ARRAS</i> 44 SEINE-ET-OISE <i>Chef-lieu : VERSAILLES</i>	45 CALVADOS <i>Chef-lieu : CAEN</i> 46 MANCHE <i>Chef-lieu : SAINT-LÔ</i>	47 ILLE-ET-VILAINE <i>Chef-lieu : RENNES</i> 48 CHARENTE-INFÉRIEURE <i>Chef-lieu : LA ROCHELLE</i>	49 RHÔNE <i>Chef-lieu : LYON</i> 50 HAUTE-MARNE <i>Chef-lieu : CHAUMONT</i> 51 HAUTE-LOIRE <i>Chef-lieu : LE PUY</i> 52 LOIRE <i>Chef-lieu : SAINT-ÉTIENNE</i> 53 LOIR-ET-CHER <i>Chef-lieu : BLOIS</i>



Un mazzo analogo, con 88 dipartimenti e marchio di fabbrica J L R, fa parte della collezione Paul Marteau donata alla biblioteca nazionale di Francia - dipartimento stampe e fotografie <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b10543298c.item>

3218 - Urania - Fugle og Pattedyr fra Hele Verden

Nome	Fugle og Pattedyr fra Hele Verden
Fabbricante	Urania Verlag
Paese	Germania Orientale - edizione Danese
Numero carte	105
Anno	1977
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 88x57

La ditta Urania è l'editrice di questo mazzo "Uccelli e mammiferi di tutto il mondo", stampato in Germania Orientale dalla AS VEB, vista la lingua del testo e il titolo, per essere venduto in Danimarca. L'edizione per la DDR ha il titolo "*Vögel und Säugetiere aus aller Welt*" ed è stampata per la Verlag für Lehrmittel di Pössneck. Le 105 carte del testo mostrano 57 uccelli e 48 mammiferi di tutto il mondo, con bei disegni di Johannes Breitmeier.

Le carte hanno sul verso l'immagine dell'animale con il nome e l'ordine cui appartiene.

Sul retro troviamo la descrizione dell'animale, con ordine e famiglia di appartenenza, dove vive, di cosa si nutre e altre notizie che possono essere utili, come le dimensioni, la velocità che raggiunge ecc.





FLYVEPUNGGERN
Orden Pungdyrene



VOMBAT
Orden Pungdyrene



KOALA
Orden Pungdyrene



DESMAN
Orden Insektæderne



GIBBON
Orden Primaterne



RØDNÆSET MAREKAT
Orden Primaterne



PLUMPLORI
Orden Primaterne



ORANGUTANG
Orden Primaterne



RØDANSIGTET MAKAK
Orden Primaterne



RØD BRØLEABE
Orden Primaterne



KATTA
Orden Primaterne



GORILLA
Orden Primaterne



FLODHEST
Orden Parrettæde



GIRAF
Orden Parrettæde



VILDSVIN
Orden Parrettæde



DÅDYR
Orden Parrettæde



VILDFÅR
Orden Parrettåede



ELAND-ANTILOPE
Orden Parrettåede



THOMPSON-GAZELLE
Orden Parrettåede

Ordforklaringer

Redefaste unger – ungerne bliver længere tid i reden, hvor de bliver fodret og varmet.

Flyvefærdige unger – ungerne forlader reden straks efter udklækningen, men bliver også varmet.

Revir/område/distrikt – mange dyr kræver et område til deres rede (rugeområde) eller et område, hvor de kan søge føde (fødeområde). Dette område forsvares af mod artsfæller.

Fuglefjeld – for det meste stejle fjelde med klipper og gesimser, hvor fugle i hundretal eller tusindtal ruger.



STRIBET PUNGDYR
Orden Pungdyrene



RØD KÆMPEKÆNGURU
Orden Pungdyrene



OPOSSUM
Orden Pungdyrene



PINDSVIN
Orden Insektæderne



HJELMKASUAR
Orden Kasuarerne



KRONDUE
Orden Duefuglene



FLAGSPÆTTE
Orden Spættefuglene



KEJSERPINGVIN
Orden Pingvinerne



RINGDUE (SKOVDUE)
Orden Duefuglene



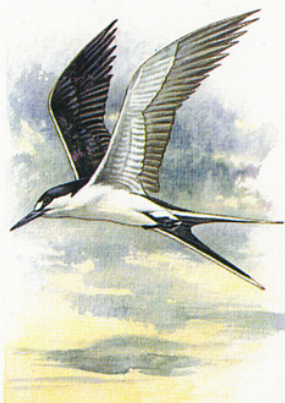
KAPDUE
Orden Duefuglene



BROGET TUKAN
Orden Spættefuglene



BRILLEPINGVIN
Orden Pingvinerne



SODFARVET TERNE
Orden Måge-vadefuglene



ROSENMÅGE
Orden Måge-vadefuglene



MANDARINAND
Orden Andefuglene



SORT SVANE
Orden Andefuglene



KONDOR
Orden Rovfuglene



GÅSEGRIB
Orden Rovfuglene



HARPY
Orden Rovfuglene



SPURVEFALK
Orden Rovfuglene



BLÆDER
Orden Skrigefuglene



DOPPELTHORNET NÆSEHORNSFUGL
Orden Skrigefuglene



SVALEHALET ELLEKRAGE
Orden Skrigefuglene



PARADIS-ISFUGL
Orden Skrigefuglene



SPOREVIBE
Orden Måge-vadefuglene



SØPAPEGØJE (LUNDE)
Orden Måge-vadefuglene



HVIDKINDET HYRDEFUGL
Orden Andefuglene



GRAVAND
Orden Andefuglene



BISON
Orden Parrettåede

Orden Parrettåede
Familie Hornbærende dyr

Art Bison

Forekomst: Nordamerika; græsland og skove
Føde: Græs

Med en skulderhøjde på 1,90 meter kan bisonen opnå en længde på ca. 3 meter. Tidligere levede der store flokke af præriebisoner på prærien, i dag findes kun enkelte grupper. Også skovbisonen blev næsten udryddet, og der måtte derfor oprettes specielle reservater. I galop kan de nå op på en hastighed af 50 km/t. Bisonen er nært beslægtet med visenten, den europæiske bisonokse, der kun findes i dyrehaver og nogle reservater.



KÆMPETRAPPE
Orden Tranefuglene

Orden Hønefuglene
Familie Fasanfugle

Art Tragopan

Forekomst: Sydøstasien; skove i høje bjerge
Føde: Blade, frugter

De ca. 60 cm store tragopaner kaldes også for satyrhøns. Hanens fjerdragt er pragtfuldt mønstret, og under paringsdansen udfoldes et stort, kulørt hudskjold på struben. Hønerne er svagt mønstrede i brun, sort og hvid. Tragopaner bygger deres rede i træerne. De benytter også kragereder.



RØDHØNE
Orden Hønefuglene



HVIDVINGET TROMPETERFUGL
Orden Tranefuglene



JAPANSK TRANE
Orden Tranefuglene



GRØNBENET RØRHØNE
Orden Tranefuglene



PRÆRIEHØNE
Orden Hønefuglene



TRAGOPAN
Orden Hønefuglene



PERLEHØNE
Orden Hønefuglene

**FUGLE OG PATTEDYR
FRA HELE VERDEN**

Af de ca. 8600 fugle- og ca. 3600 pattedyrarter, der lever på jorden, er det her kun muligt at vise et lille udvalg. Korte skal kun inspirere til at sammenligne de viste dyrearter med dem, vi finder i Zoologisk Have, i skoven, på marken eller måske i de nærmeste omgivelser. Derved dukker spørgsmål op, som man kan snakke med sine venner om og undersøge nærmere i dyrebøger. På den måde oplever man glæden ved at gå på opdagelse og mærker snart, at ens viden vokser, og at man pludselig ser på omverdenen med helt andre øjne. En tur i Zoologisk Have eller en almindelig spadseretur bliver til en stor oplevelse, fordi man overalt opdager noget nyt. På billederne er kun vist én repræsentant for hver dyreart. I naturen lever dyrene dog aldrig helt alene. Det ken-



**FUGLE OG
PATTEDYR
FRA HELE
VERDEN**

Tekst: Dr. Burkhard Stephan,
Ellen Stephan
Billeder: Johannes Breitmeier



Printed in the GDR

Kildeangivelser

Urania dyreriget
Fugle
Urania-Verlag Leipzig · Jena · Berlin,
1977
Vilddyr i menneskehænder
Pattedyr
VEB Deutscher Landwirtschaftsverlag
Berlin, 1975

561 - USPCC - Domestic animals

Nome	Domestic animals
Fabbricante	United States Playing Card Co. - USPCC
Paese	U S A
Numero carte	56
Anno	1903
Tipo mazzo	Didattico
Dimensioni	mm. 88x63

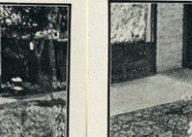
Il mazzo è destinato, come scritto sulla confezione, agli alunni delle scuole elementari perché imparino le caratteristiche degli animali domestici.

Per ogni animale troviamo da 3 a 7 carte che descrivono cosa mangia, che verso fa, le sue caratteristiche, l'eventuale nome dell'animale da giovane ecc.

Solo due animali hanno una sola carta: il cammello e la renna.

Il libretto di istruzioni allegato, rivolto agli insegnanti, indica che il mazzo può essere usato per giocare sia a casa che a scuola e ne esalta l'utilità.

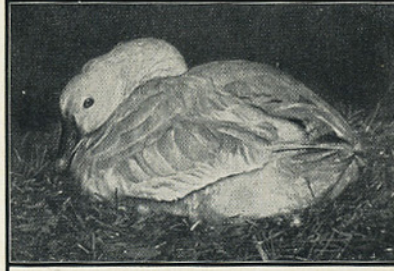
L'esercizio consigliato consiste nell'abbinare 2 carte con animali che hanno le stesse caratteristiche, per esempio mangia l'erba, dà il latte o cattura i topi.

 The Cow. The cow eats grass. The cow eats grain. The cow gives milk. Its flesh is good to eat. Leather is made of its skin. The cow moos. A calf is a young cow.	 The Cow. The cow moos. The cow eats grass. The cow eats grain. The cow gives milk. Its flesh is good to eat. Leather is made of its skin. A calf is a young cow.	 The Cow. The cow gives milk. The cow eats grass. The cow eats grain. Its flesh is good to eat. Leather is made of its skin. The cow moos. A calf is a young cow.	 The Cow. The cow eats grass. The cow eats grain. The cow gives milk. Its flesh is good to eat. Leather is made of its skin. A calf is a young cow.	 The Ox. The ox draws loads. The ox carries loads. The ox eats grass. The ox eats grain. Its flesh is good to eat. Leather is made of its skin. The ox moos.	 The Calf. The calf eats grain. The calf eats grass. Its flesh is good to eat. Leather is made of its skin. It likes to play. A calf is a young cow.
 The Cat. The cat laps milk. The cat eats meat. The cat catches rats. It likes to sleep by the fire. It is afraid of the dog. The cat meows.	 The Cat. The cat meows. The cat laps milk. The cat eats meat. The cat catches rats. It likes to sleep by the fire. It is afraid of the dog.	 The Cat. Cats like to sleep by the fire. The cat laps milk. The cat eats meat. The cat catches rats. It is afraid of the dog. The cat meows.	 The Kitten. The kitten likes to play. The kitten laps milk. It likes to sleep by the fire. It is afraid of the dog. The kitten eats meat. The kitten meows.	 The Kitten. The kitten laps milk. It likes to sleep by the fire. It likes to play. It is afraid of the dog. The kitten eats meat. The kitten meows.	
 The Dog. A dog loves a good master. The dog eats meat. It likes to sleep by the fire. The dog draws the cart. The dog catches rats. The dog draws the sled. The dog barks.	 The Dog. The dog catches rats. The dog eats meat. A dog loves a good master. It likes to sleep by the fire. The dog draws the cart. The dog draws the sled. The dog barks.	 The Dog. The dog eats meat. A dog loves a good master. It likes to sleep by the fire. The dog draws the cart. The dog catches rats. The dog draws the sled. The dog barks.	 The Dog. The dog draws the cart. The dog eats meat. A dog loves a good master. It likes to sleep by the fire. The dog catches rats. The dog draws the sled. The dog barks.	 The Dog. The dog barks. The dog eats meat. A dog loves a good master. It likes to sleep by the fire. The dog draws the cart. The dog catches rats. The dog draws the sled.	 The Pup. The pup laps milk. The pup eats meat. A pup loves a good master. It likes to sleep by the fire. A pup loves a good master. The pup barks. The pup is a young dog.



The Goose.

The goose chases the boy.
The goose eats grain.
Its flesh is good to eat.
The goose swims.
It is hatched from an egg.
The goose lays eggs.
The goose squawks.



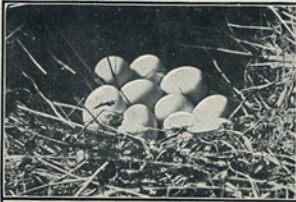
The Goose.

The goose lays eggs.
The goose eats grain.
Its flesh is good to eat.
The goose chases the boy.
The goose swims.
It is hatched from an egg.
The goose squawks.



The Goose.

The goose swims.
The goose eats grain.
Its flesh is good to eat.
The goose chases the boy.
It is hatched from an egg.
The goose lays eggs.
The goose squawks.



The Duck.

The duck lays eggs.
The duck eats grain.
Its flesh is good to eat.
The duck swims.
It is hatched from an egg.
The duck quacks.



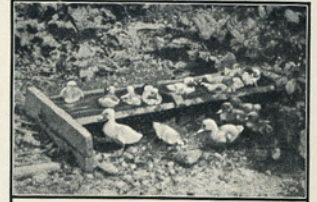
The Duck.

The duck eats grain.
Its flesh is good to eat.
The duck swims.
It is hatched from an egg.
The duck lays eggs.
The duck quacks.



The Duck.

The duck swims.
The duck eats grain.
Its flesh is good to eat.
It is hatched from an egg.
The duck lays eggs.
The duck quacks.



The Duck.

The duckling swims.
The duck eats grain.
Its flesh is good to eat.
It is hatched from an egg.
The duck lays eggs.
The duck quacks.



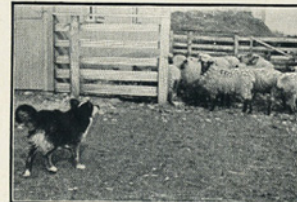
The Sheep.

The sheep eats grass.
Its flesh is good to eat.
It is afraid of the dog.
Leather is made of its skin.
Its wool is made into cloth.
The sheep bleats.



The Sheep.

The sheep bleats.
The sheep eats grass.
Its flesh is good to eat.
It is afraid of the dog.
Leather is made of its skin.
Its wool is made into cloth.



The Sheep.

The sheep is afraid of the dog.
The sheep eats grass.
Its flesh is good to eat.
Leather is made of its skin.
Its wool is made into cloth.
The sheep bleats.



The Lamb.

The lamb bleats.
The lamb eats grass.
Its flesh is good to eat.
It is afraid of the dog.
Leather is made of its skin.
Its wool is made into cloth.



Horse

A horse loves a good master.
The horse eats grass.
The horse carries loads.
The horse draws loads.
The horse runs fast.
A young horse is a colt.
The horse neighs.



The Horse.

The horse draws loads.
The horse eats grass.
The horse carries loads.
A horse loves a good master.
The horse runs fast.
A young horse is a colt.
The horse neighs.



Horse.

The horse eats grass.
The horse carries loads.
The horse draws loads.
A horse loves a good master.
The horse runs fast.
A young horse is a colt.
The horse neighs.



Horse.

The horse carries loads.
The horse eats grass.
The horse draws loads.
A horse loves a good master.
The horse runs fast.
A young horse is a colt.
The horse neighs.



The Pony.

The pony eats grass.
The pony eats grain.
The pony carries loads.
The pony draws the cart.
The pony runs fast.
A young pony is a colt.
The pony neighs.



The Pony.

The pony carries loads.
The pony eats grass.
The pony eats grain.
The pony draws the cart.
The pony runs fast.
A young pony is a colt.
The pony neighs.



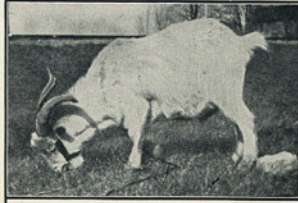
The Colt.

A young horse is a colt.
The colt eats grass.
The colt eats grain.
A colt loves a good master.
The colt runs fast.
The colt neighs.



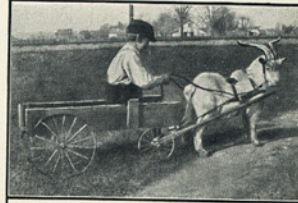
The Goat.

The goat gives milk.
The goat eats grass.
The goat eats grain.
The goat draws the cart.
Leather is made of its skin.
The goat chases the boy.
The goat bleats.



The Goat.

The goat eats grass.
The goat eats grain.
The goat gives milk.
The goat draws the cart.
Leather is made of its skin.
The goat chases the boy.
The goat bleats.



The Goat.

The goat draws the cart.
The goat eats grass.
The goat eats grain.
The goat gives milk.
Leather is made of its skin.
The goat chases the boy.
The goat bleats.



The Kid.

The kid eats grass.
It is afraid of the dog.
Leather is made of its skin.
The kid bleats.
It likes to play.
Its flesh is good to eat.
The kid is a young goat.



The Donkey.

The donkey carries loads.
The donkey eats grass.
The donkey eats grain.
The donkey draws the cart.
The donkey draws loads.
A young donkey is a colt.
The donkey brays.



The Donkey.

A young donkey is a colt.
The donkey eats grass.
The donkey eats grain.
The donkey draws the cart.
The donkey carries loads.
The donkey draws loads.
The donkey brays.



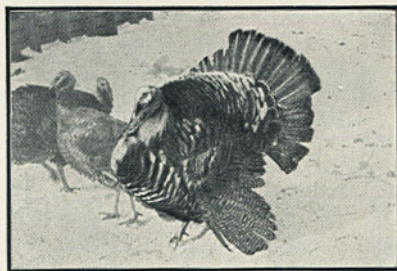
The Donkey.

The donkey carries loads.
The donkey eats grass.
The donkey eats grain.
The donkey draws the cart.
The donkey draws loads.
A young donkey is a colt.
The donkey brays.



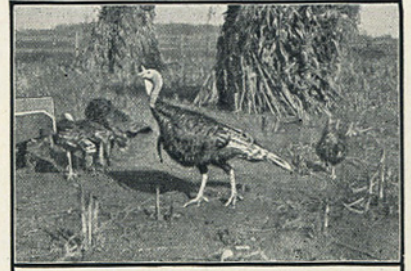
The Turkey.

The turkey lays eggs.
The turkey eats grain.
Its flesh is good to eat.
It is hatched from an egg.
The turkey chases the boy.
The gobbler struts.
The turkey gobbles.



The Turkey.

The gobbler struts.
The turkey eats grain.
Its flesh is good to eat.
It is hatched from an egg.
The turkey lays eggs.
The turkey chases the boy.
The turkey gobbles.



The Turkey.

The turkey eats grain.
Its flesh is good to eat.
It is hatched from an egg.
The turkey lays eggs.
The turkey chases the boy.
The gobbler struts.
The turkey gobbles.



The Chicken.

The hen lays eggs.
The chicken eats grain.
Its flesh is good to eat.
It is hatched from an egg.
The chickens roost.
The hen cackles.
The rooster crows.



The Chicken.

The chickens roost.
The chicken eats grain.
Its flesh is good to eat.
It is hatched from an egg.
The hen lays eggs.
The hen cackles.
The rooster crows.



The Chicken.

The chicken eats grain.
Its flesh is good to eat.
It is hatched from an egg.
The hen lays eggs.
The chickens roost.
The hen cackles.
The rooster crows.



The Chicken.

The rooster crows.
The chicken eats grain.
Its flesh is good to eat.
It is hatched from an egg.
The hen lays eggs.
The chickens roost.
The hen cackles.



The Chicken.

It is hatched from an egg.
The chicken eats grain.
Its flesh is good to eat.
The hen lays eggs.
The chickens roost.
The hen cackles.
The rooster crows.



The Pig.

The pig eats grain.
The pig eats meat.
Its flesh is good to eat.
It is afraid of the dog.
The pig roots in the ground.
The pig squeals.
The pig is a young hog.



The Hog.

The hog squeals.
The hog eats grain.
The hog eats meat.
Its flesh is good to eat.
It is afraid of the dog.
The hog roots in the ground.
The hog grunts.



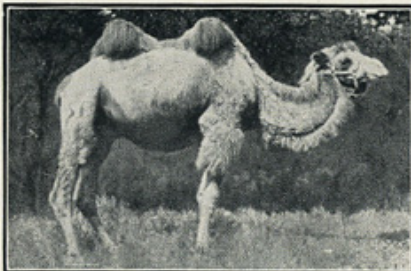
The Hog.

The hog roots in the ground.
The hog eats grain.
The hog eats meat.
Its flesh is good to eat.
It is afraid of the dog.
The hog squeals.
The hog grunts.



The Hog.

The hog eats grain.
The hog eats meat.
Its flesh is good to eat.
It is afraid of the dog.
The hog roots in the ground.
The hog squeals.
The hog grunts.



The Camel.

The camel eats plants.
The camel carries loads.
The camel draws loads.
Leather is made of its skin.
The camel grunts.
It lives in desert places.



The Reindeer.

The reindeer eats plants.
The reindeer draws the sled.
The reindeer gives milk.
Its flesh is good to eat.
Leather is made of its skin.
The reindeer runs fast.
The reindeer bellows.



EDUCATIONAL GAMES

DOMESTIC ANIMALS

FOR
PRIMARY GRADES

COPYRIGHT, 1903

THE U.S. PLAYING CARD CO.
CINCINNATI, U.S.A.

COPYRIGHT, 1903, BY
THE U.S. PLAYING CARD CO.
CINCINNATI, U.S.A.

INTERNATIONAL
SERIES.

Educational Games.

Domestic Animals

For School and
Home Play.

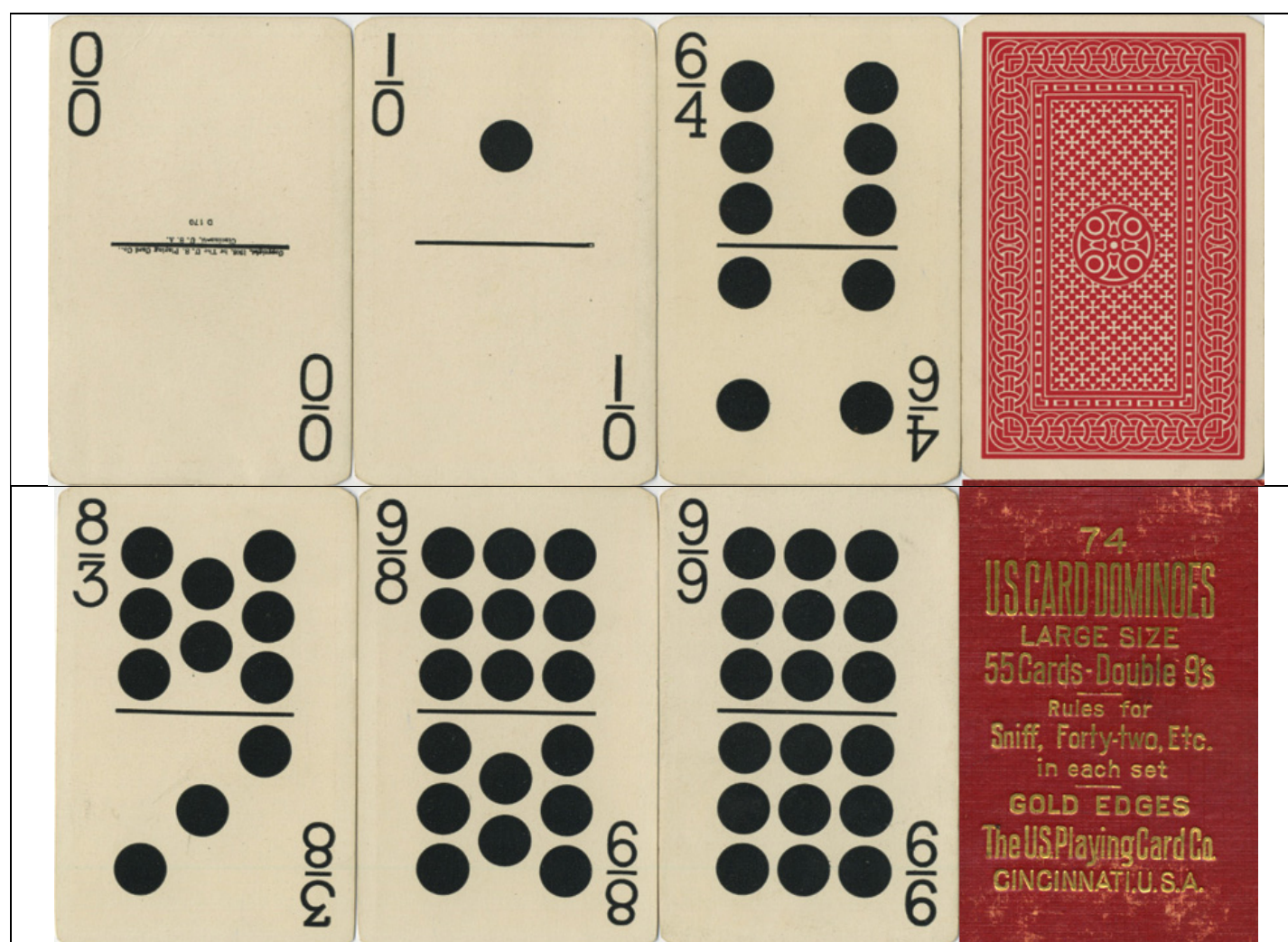
The United States Playing Card Co.
Cincinnati, U. S. A.

2390 - USPCC - Card dominoes double 9's

Nome	U.S. Card dominoes double 9's
Fabbricante	The US playing card co.
Paese	U S A
Numero carte	55
Anno	1942
Tipo mazzo	Domino
Dimensioni	mm. 89x57

Il mazzo presenta le carte per il gioco del domino, non quello *Doppio 6* che usiamo in Italia, ma quello *Doppio 9* detto anche *Domino cubano* che ha 55 tessere invece delle 28 del domino cui siamo abituati.

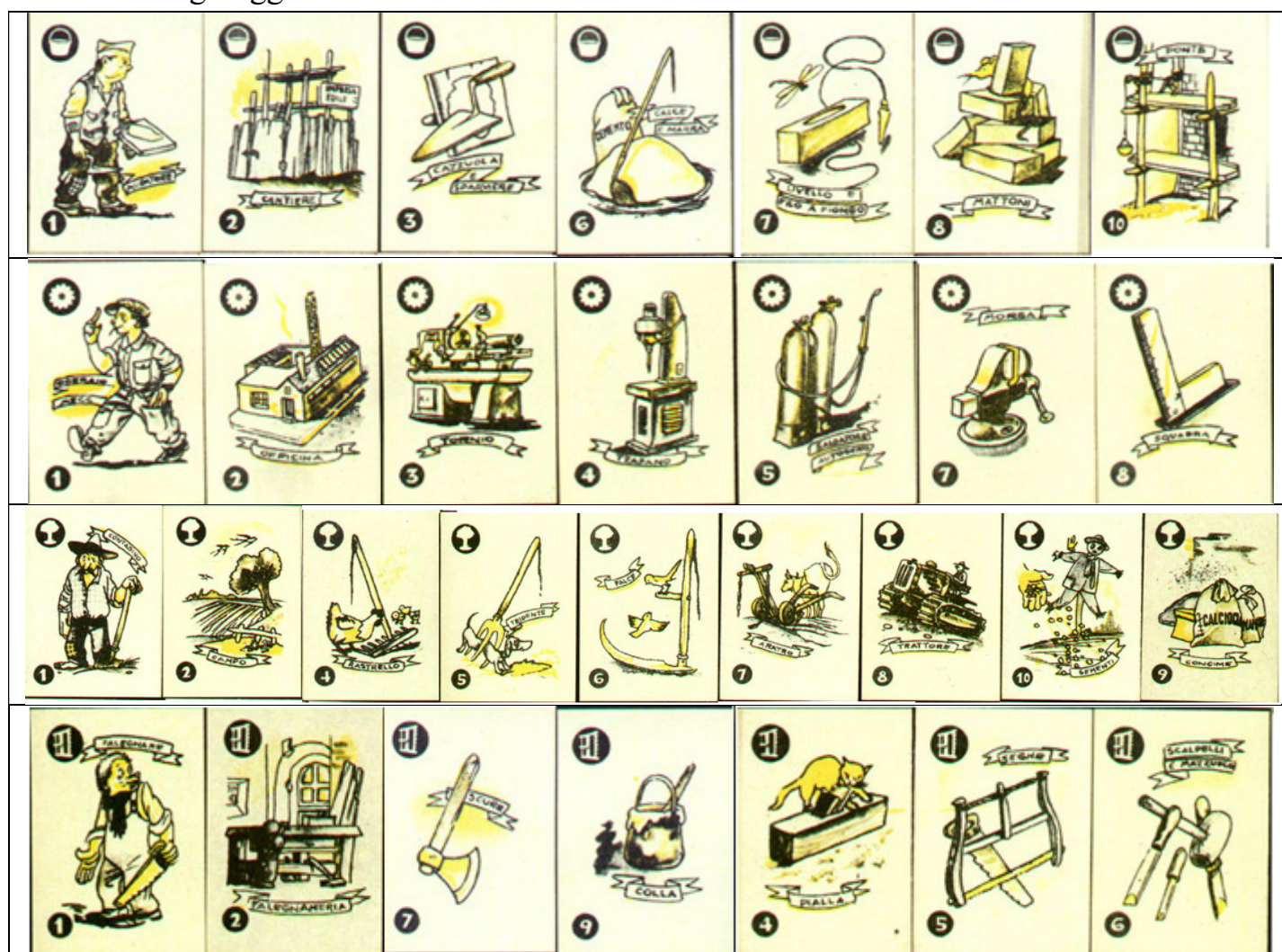
La prima edizione di questo mazzo risale al 1908, come indicato sulla carta con il doppio 0. Agli indici troviamo il numero dei pallini che ci sono sulla carta.

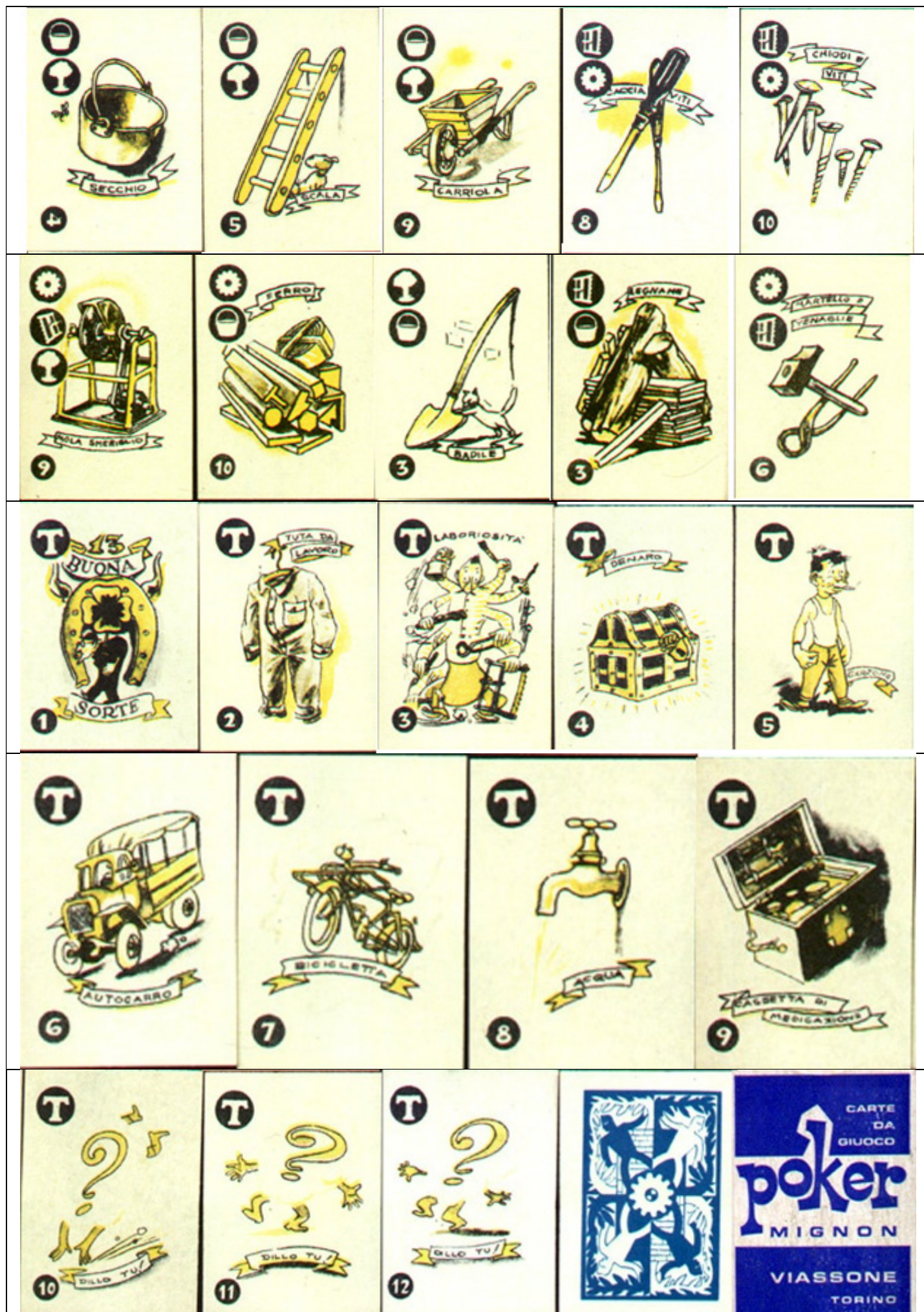


2069 - Viassone - I mestieri

Nome	I mestieri
Fabbricante	A. Viassone
Paese	Italia
Numero carte	52 + 1 presentazione
Anno	196x
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 45x32

Il mazzo presenta disegni di 4 lavoratori: muratore, operaio meccanico, contadino e falegname. 36 carte mostrano attrezzi di lavoro, con in alto a sinistra un piccolo disegno che indica a quale lavoratore servono. Questi indici possono essere più di uno: la cazzuola serve solo al muratore, ma la mola smeriglio può essere utile al falegname, al contadino e all'operaio meccanico. 12 carte hanno una T come indice: su queste ci sono disegni di cose che servono a tutti i lavoratori: buona sorte, tuta da lavoro, acqua, denaro, autocarro e bicicletta. 3 carte con indice T hanno un punto interrogativo e la scritta *Dillo tu*, evidentemente servono come jolly. La scatola non porta il nome del gioco, ma la generica dicitura *Poker mignon*. Scopo del gioco è creare gruppi di carte che comprendono il lavoratore e gli oggetti che usa.





CARTE
DA
GIUOCO

poker

MIGNON

VIASSONE
TORINO

1867 - Viassone - Vado ...

Nome	Vado ...
Fabbricante	A. Viassone
Paese	Italia
Numero carte	52 + 1 presentazione
Anno	1945
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 45x32

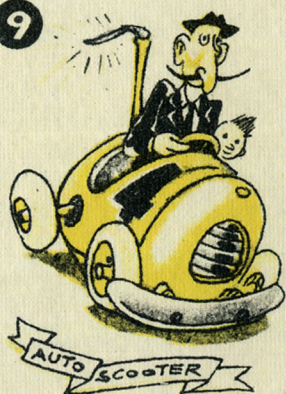
Le carte del mazzo sono divise in 4 gruppi di 12 carte, numerate da 1 a 12, con i luoghi in cui andare: luna park, museo egiziano, zoo e mostra dei fiori.

Scopo del gioco è deporre sul tavolo le carte immediatamente precedenti o successive a quelle che già ci sono. I jolly possono sostituire qualsiasi carta; se il giocatore che segue ha la carta sostituita dal jolly può deporla su questo e giocare un'altra carta possibile.

Scopo del gioco è liberarsi di tutte le carte per vincere, mentre gli altri giocatori verranno penalizzati in base al numero di carte che hanno ancora in mano.



9



10



11



12



1



2



3



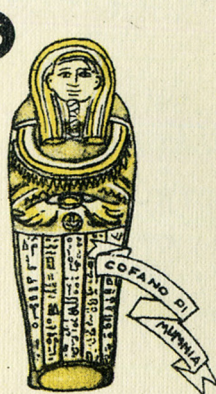
4



5



6



7



8



9



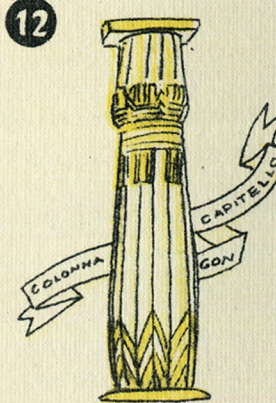
10

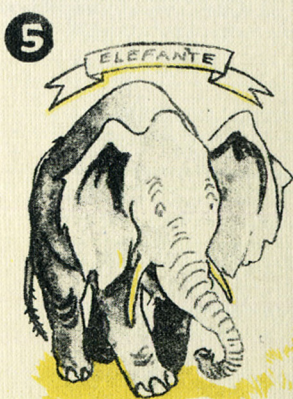


11



12





5



6



7



8



9



10



11



12



4



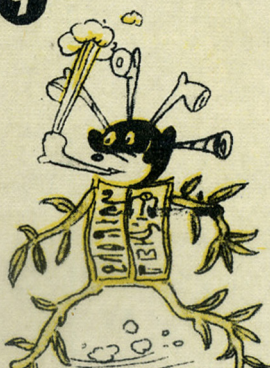
4



4



4





SPIEGAZIONE DEL GIUOCO

Il mazzo si compone di 52 carte così suddivise:

- 12 della serie « Vado allo Zoo »;
- 12 della serie « Vado alla Mostra di Floricoltura »;
- 12 della serie « Vado al Museo Egiziano »;
- 12 della serie « Vado al Luna Park »;
- 4 Jolly.

Ogni carta di ciascuna serie è numerata da 1 a 12. I quattro Jolly non hanno numero.

Può partecipare al giuoco un numero indifferente di giocatori.

Scelto a sorte il mazziere, questi mescola le carte, le fa cappare dal giocatore seduto alla sua sinistra e le distribuisce tutte fra i partecipanti al giuoco cominciando da quello posto alla sua destra e consegnandole coperte una alla volta.

Aprè il giuoco chi possiede la carta contrassegnata col n. 1 della serie « Vado allo Zoo », il quale la depone scoperta sul tavolo. Spetta ora di giocare al giocatore seduto alla sua destra, a cui si offrono due possibilità:

- 1) deporre la carta n. 2 della stessa serie;
- 2) aprire la serie della Mostra di Floricoltura, deponendo la carta n. 1 di questa nuova serie.

Nel primo caso il terzo giocatore avrà l'alternativa di calare sia la carta n. 3 della serie ZOO, che la n. 1 di quella della Mostra dei Fiori.

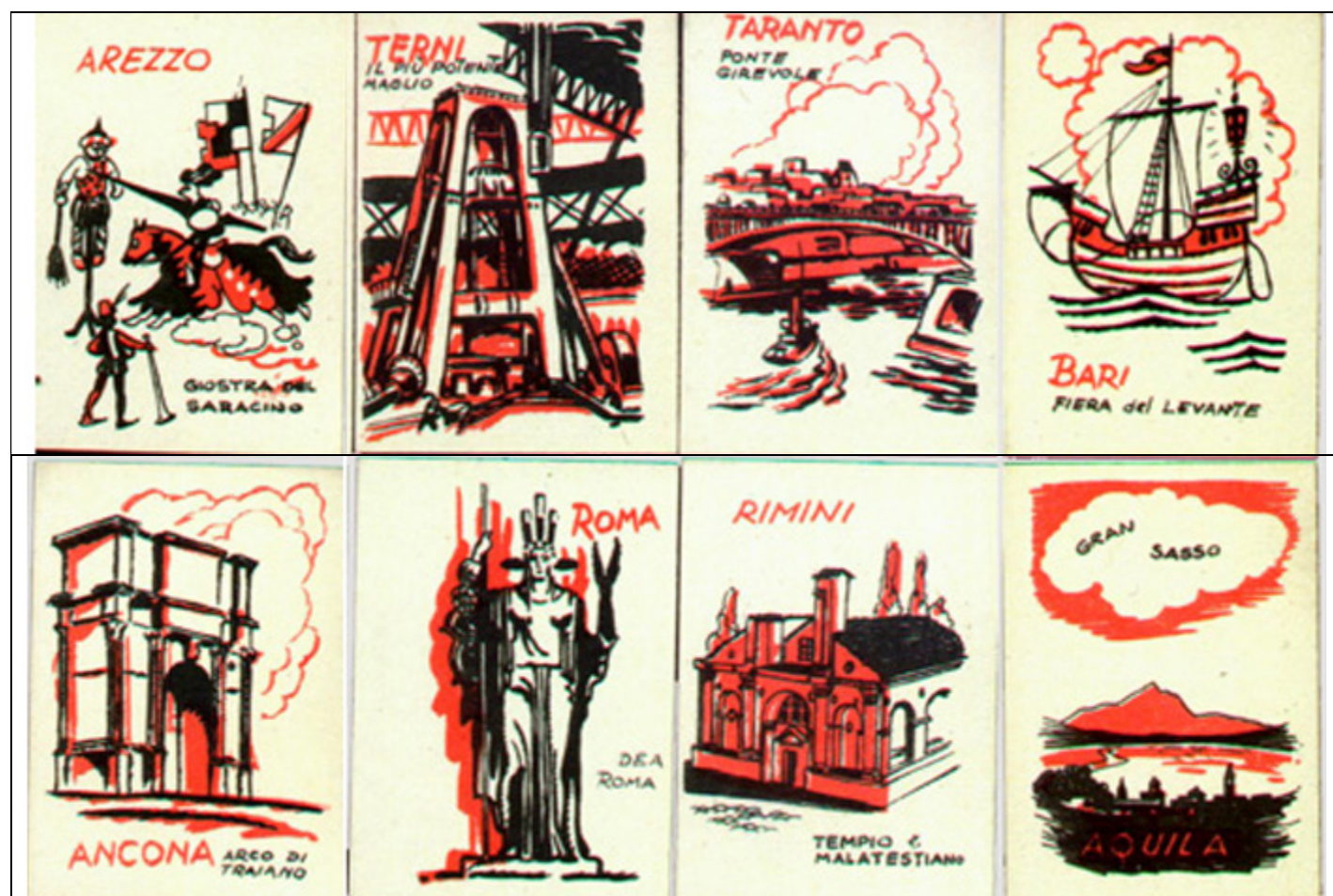
2068 - Viassone - Visitiamo l'Italia

Nome	Visitiamo l'Italia
Fabbricante	A. Viassone
Paese	Italia
Numero carte	40
Anno	196x
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 45x32

Il mazzo è composto da 40 carte: ognuna illustra un personaggio, un monumento, un avvenimento o un costume tipico legato a una città italiana.

Per fare alcuni esempi troviamo la Giostra del saracino ad Arezzo e la Fiera del Levante a Bari, la Lanterna a Genova e la Mole Antonelliana a Torino, il carretto siciliano a Messina, la paranza a Pescara e il traghetto per la Sardegna a Civitavecchia, i costumi tipici di Potenza e Sassari, Giuseppe Verdi a Parma, Marco Polo a Venezia e Dante Alighieri a Firenze.

Mancando il foglietto di istruzioni, i ragazzi che giocavano con questo mazzo non erano molto ordinati, non conosco qual'era il gioco.







0474 - Viassone - Vocabolo

Nome	Vocabolo
Fabbricante	Viassone
Paese	Italia
Numero carte	2 x 64
Anno	197x
Tipo mazzo	Lettere alfabeto
Dimensioni	mm. 87x62

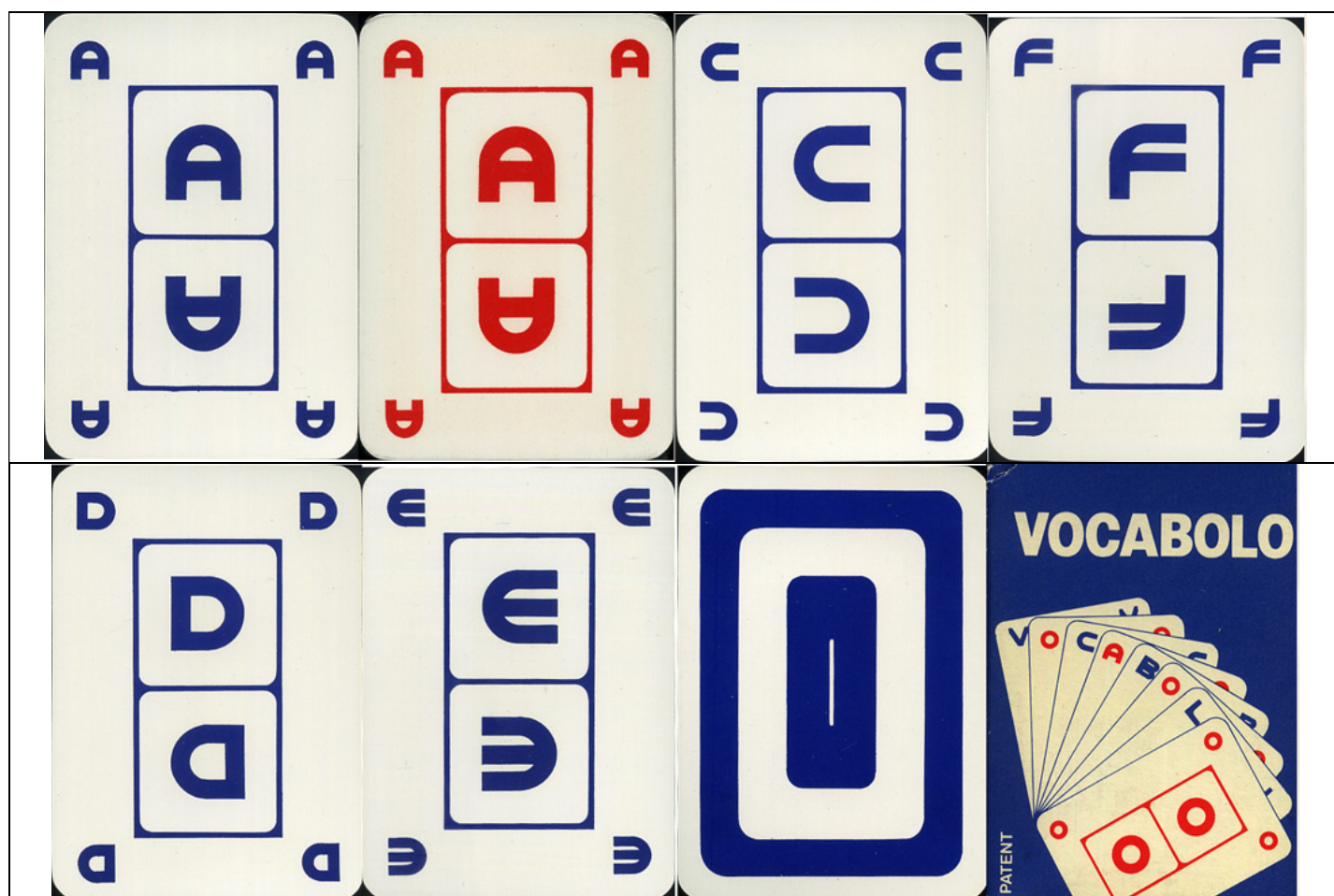
La confezione comprende 2 mazzi da 64 carte con tutte le lettere dell'alfabeto inglese: 84 consonanti (4 per tipo), 40 vocali (8 per tipo) e 4 jolly che possono sostituire qualsiasi lettera che non sia l'iniziale o la finale di una parola.

È possibile mettere sul tavolo parole di almeno tre lettere, parole intere o parti di parole che possono essere successivamente completate solo dal giocatore che le ha depositate.

Le parole già deposte sul tavolo possono essere scomposte per creare altri termini.

All'inizio del gioco si può decidere di ritenere valide solo parole di un certo tipo: nomi di animali, di fiori, di città, di mestieri ecc.

Un esauriente foglietto illustra le regole del gioco.



2556 - Waddington - Crown the queen

Nome	Crown the queen
Fabbricante	John Waddington Ltd
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	54
Anno	1952
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 89x58

Il mazzo è stato ideato da Elaine Burton per l'incoronazione di Elisabetta II nel 1952.

Il mazzo comprende: 4 carte con la regina Elisabetta II e 4 con l'arcivesovo di Canterbury che l'ha incoronata, 5 carte uguali con poliziotto, soldato, marinaio, aviatore, carrozza reale e paggio. Inoltre ci sono 14 carte singole: trombettiere, stemma reale, Buckingham Palace, House of Parliament, Big Ben, Marble Arch, Hyde Park, e bandiere del Regno Unito, Canada, Australia, Nuova Zelanda, Sud Africa, India e Ceylon, diventato Sri Lanka nel 1972. Il retro mostra l'abbazia di Westminster. È un gioco emozionante, o almeno così è definito, e molto "aperto" che consente ai ragazzi di creare il proprio corteo per l'incoronazione della regina, come si legge sul foglietto di istruzioni.



UNION JACK



UNION JACK

AUSTRALIA



AUSTRALIA

NEW ZEALAND



NEW ZEALAND

CEYLON



CEYLON

SOUTH AFRICA



SOUTH AFRICA

CANADA

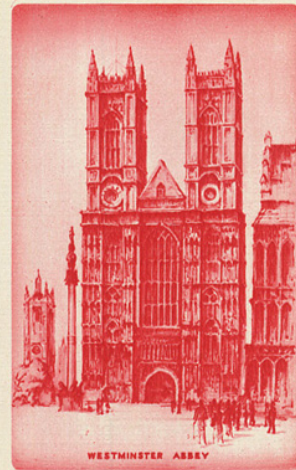


CANADA

INDIA



INDIA



WESTMINSTER ABBEY

SOLDIER



SOLDIER

POLICEMAN



POLICEMAN

SAILOR



SAILOR

AIRMAN



AIRMAN

ROYAL ARMS



ROYAL ARMS

BIG BEN



BIG BEN

HOUSE OF PARLIAMENT



HOUSE OF PARLIAMENT

MARBLE ARCH



MARBLE ARCH



WADDINGTON'S
New Game

"CROWN THE QUEEN"

For
CHILDREN and GROWN-UPS

A thrilling game where players
arrange their own Coronation
Procession with Sailors, Soldiers,
Airmen, Coach, Page, etc., and
finally the Crowning of the Queen.

*Every Card
in Brilliant Sunshine Colours
Easy but interesting*



Invented by Miss ELAINE BURTON
Member of Parliament

574-3812 - Waddington - Lexicon

Nome	Lexicon
Fabbricante	John Waddington Ltd.
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	51 + 1 carta Master
Anno	1933
Tipo mazzo	Lettere alfabeto
Dimensioni	mm. 89x58

La Waddington fu persuasa da David Whitelaw (1875-1970), un famoso scrittore inglese che scrisse oltre 50 romanzi, a stampare un mazzo basato sulle lettere dell'alfabeto, che fu chiamato Lexicon.

Il gioco fu posto in vendita nell'estate del 1932, ma fu un insuccesso commerciale, con vendite praticamente nulle.

Successivamente il gioco fu stampato in confezione più attraente e con prezzo aumentato da 1/9 a 2/6. La messa sul mercato, preceduta da una intensa campagna pubblicitaria sui giornali, questa volta ebbe un notevole successo, tanto che il mazzo continua ad essere stampato in numerose edizioni.

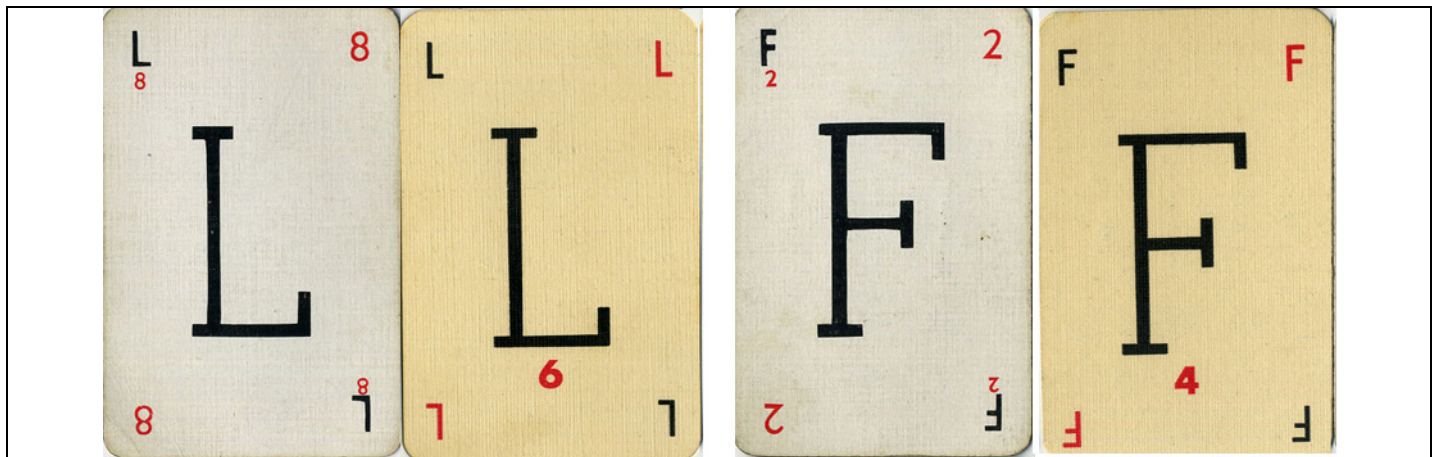
In Italia è stato stampato negli anni '40 da Editrice giochi (*vedi 3422*) e da SAGDOS (*vedi 1797*). Sembra sia stato stampato anche da Masenghini.

Il gioco consiste nel porre sul tavolo carte che formano una parola cui è possibile aggiungere altre lettere. Ogni volta che si forma una parola di senso compiuto si contano i valori delle singole lettere che la compongono e il giocatore che l'ha formata aggiunge questo valore al suo punteggio.

Di seguito sono illustrate alcune immagini delle varie edizioni di questo gioco.

I mazzi di Waddington hanno indici con la lettera in alto a sinistra e in basso a destra; negli altri 2 angoli hanno il punteggio della lettera. I mazzi stampati in Italia hanno la lettera ai quattro angoli e il punteggio della carta sotto la lettera stessa.

I punteggi cambiano perché la ricorrenza delle lettere nelle varie lingue è diversa.

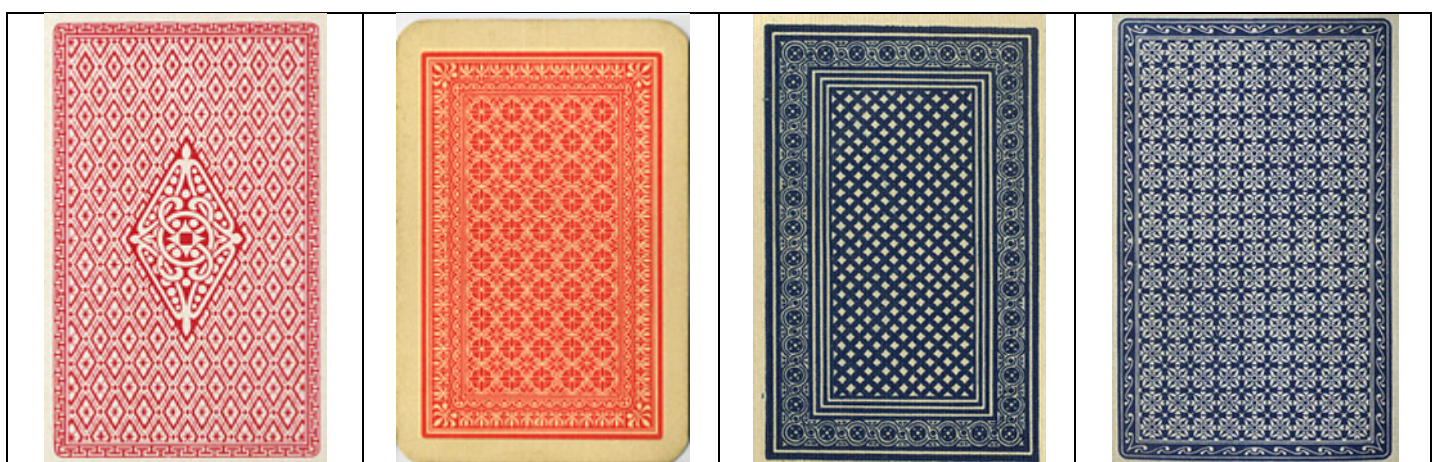


Nel mazzo che la carta jolly per Waddington porta la scritta *Master card*, mentre nei mazzi italiani la scritta diventa *Serve per tutte le lettere*.

Sempre nei mazzi italiani il bollo veniva apposto sulla carta con la lettera O.



Retri diversi



Alcune confezioni



Manuali sia in inglese che in italiano



3989 - Waddy - Fleet street

Nome	Fleet street
Fabbricante	Waddy Productions Ltd
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	52
Anno	193x
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 88x58

Sul libretto con le regole del gioco il mazzo è definito “*Topical screaming absurdity amongst card games*” (l'urlante assurdità di attualità tra i giochi di carte).

Il mazzo consiste in 7 serie di carte: *fire* (fuoco), *arson* (incendio doloso), *strike* (sciopero), *riot* (rivolta), *fog* (nebbia), *crash* (incidente) e *spies* (spie), ovvero gli avvenimenti che danno luogo a titoli da prima pagina sui giornali. Ogni serie ha la stessa carta ripetuta 6 volte, cambiando il colore del nome: verde, blu, giallo, viola, marrone e arancio. Inoltre ci sono 7 carte *Players note* con l'elenco delle serie e 3 carte *Penalty* con il “falso allarme”.

Scopo del gioco è collezionare le 7 carte di ugual colore senza carte *Penalty* in mano; quando un giocatore ci riesce deve urlare “*Stop press*” (fermate la stampa).

Chi lo urla per primo vince.





La Waddy Productions Ltd faceva parte del gruppo Amalgamated Press, "la più grande casa editrice dell'Impero", e pubblicò giochi di carte per un breve periodo negli anni '30.

Fleet Street è una strada di Londra, che ha preso il nome da un fiume di nome Fleet che un tempo intersecava la strada e che ora scorre sotto di essa. Essa è stata la sede dei maggiori quotidiani inglesi fino agli anni ottanta. Anche se l'agenzia Reuters fu l'ultima testata del giornalismo britannico a lasciare questa località nel 2005, *Fleet Street* è rimasto come sinonimo di giornalismo britannico.

1903 - Warne - British wild animals

Nome	Observer's picture cards - British wild animals
Fabbricante	Frederick Warne & Co. Ltd.
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	32
Anno	
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 114x63

Il mazzo ha i disegni di 32 animali selvatici che si possono trovare in Gran Bretagna.

Sul retro di ogni carta c'è la descrizione dell'animale raffigurato, con misure, luoghi dove lo si può trovare, caratteristiche principali ecc.

Troviamo il daino, il porcospino, il pipistrello, serpenti come la coronella, la vipera e la natrice, sauri come l'orbettino e la lucertola, mustelidi come la lontra, l'ermellino, la martora e la donnola, e molti altri animali selvatici.





WILD CAT



RED DEER



FOX



COMMON FROG



SLOW-WORM



PINE-MARTEN



WEASEL



HEDGEHOG



ADDER



COMMON BAT



FALLOW DEER



DORMOUSE



LONG-TAILED FIELDMOUSE



COMMON TOAD



STOAT



BROWN HARE



OTTER



RABBIT



BROWN RAT



SMOOTH SNAKE



HOUSE MOUSE



HARVEST MOUSE



GREY SQUIRREL



RED SQUIRREL



WEASEL



WEASEL

Smaller than the Stoat, but similar in colour, the Weasel has no black tip on the tail. Like the Stoat, it has been found white in winter occasionally in this country, and in more northern parts. Its limbs are short, its body long and slender, the average length 9 or 10 inches. The Weasel sometimes hunts in couples or family packs. Its diet includes rats, mice, frogs, birds and chickens, although it is less trouble to the farmer than its near relation, the Stoat, and is even valuable for keeping down the destructive rat. Found in England, Wales and Scotland.

MADE IN GREAT BRITAIN

Warne's
**OBSERVER'S
PICTURE
CARDS**

32 Cards in Full Colour
with Descriptive Text

III
**BRITISH
WILD ANIMALS**

WARNE

WARNE'S
**OBSERVER'S
PICTURE CARDS**

A series of nine sets of picture cards:

- I BRITISH BIRDS
- II WILD FLOWERS
- III BRITISH WILD ANIMALS
- IV DOGS
- V DOMESTIC ANIMALS
- VI TREES
- VII FLAGS
- VIII SHIPS
- IX INSECTS

Every set consists of 32 cards, each of which bears on one side a picture in full colour of an individual example and on the back a panel of clear descriptive text explaining the distinguishing features of the subject.

FREDERICK WARNE & CO.,
LIMITED
LONDON AND NEW YORK

3847 - William Sessions - World Weddings

Nome	World Weddings
Fabbricante	William Sessions Ltd. - The Tbor press
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	52
Anno	
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 81x56

Il mazzo “Matrimoni nel mondo” mostra coppie, marito e moglie, di varie parti del mondo. Due carte di ogni coppia sono colorate, mentre altre due sono in bianco e nero, probabilmente per permettere ai ragazzi di abbellirle con i colori preferiti.

Le coppie indossano i costumi tradizionali della loro nazione: Olanda, Grecia, Russia, Francia, Svizzera, Cina, Inghilterra, Galles, Irlanda, Scozia, Spagna e Stati Uniti, denominati semplicemente America, e Norvegia.

Non è presente il libretto con le regole del gioco, ma il mazzo di presta per numerosi giochi, quali snap, quartetto, memory ecc.



MR SWITZERLAND



MISS SWITZERLAND



MR CHINA



MISS CHINA



MR ENGLAND



MISS ENGLAND



MR WALES



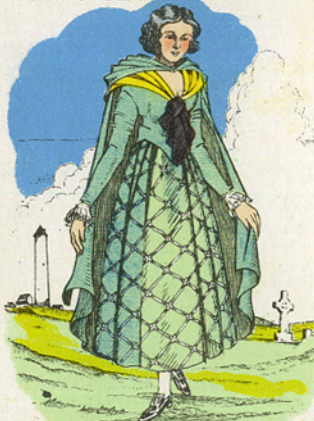
MISS WALES



MR IRELAND



MISS IRELAND



MR SCOTLAND



MISS SCOTLAND



MR SPAIN



MISS SPAIN



MR AMERICA



MISS AMERICA



MR NORWAY



MISS NORWAY



MR NORWAY



MISS NORWAY



WORLD
WEDDINGS

World Weddings



THE NEW CARD GAME

WORLD

WEDDINGS

An ingenious and fascinating card game which is educative, sharpens the observation and trains the memory.

Depicts many national costumes, beautifully illustrated in detail and colour.

For any number of players, it also gives lasting pleasure and interest as a "patience" game.

Copyright by

WILLIAM SESSIONS LTD. The Ebor Press, YORK.

3560 - Fabbricante sconosciuto - Domino

Nome	Cartine da gioco Domino
Fabbricante	Sconosciuto
Paese	Italia
Numero carte	28
Anno	195x
Tipo mazzo	Domino
Dimensioni	mm. 44x22

Classico mazzo da domino senza alcuna indicazione del fabbricante.

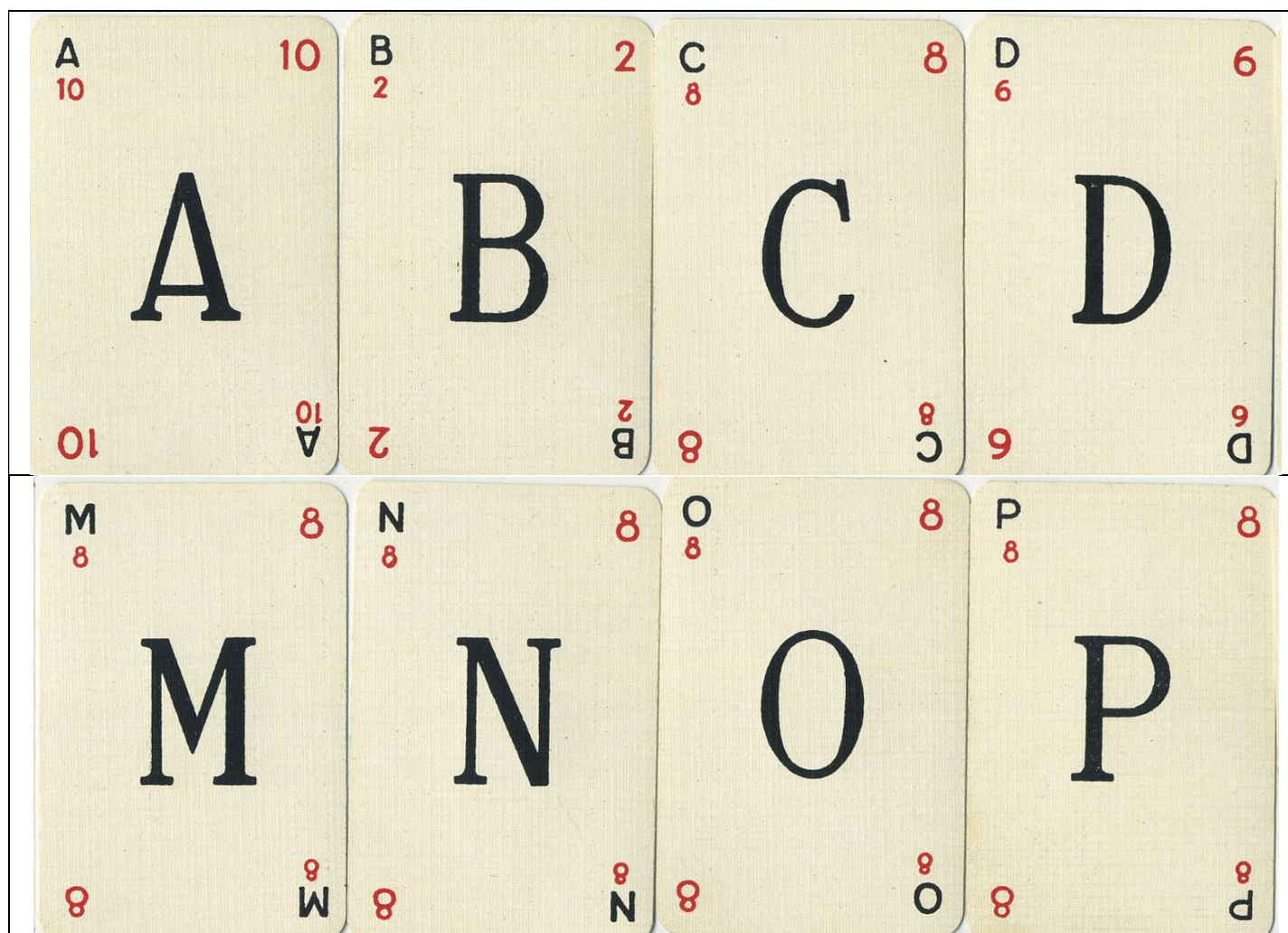


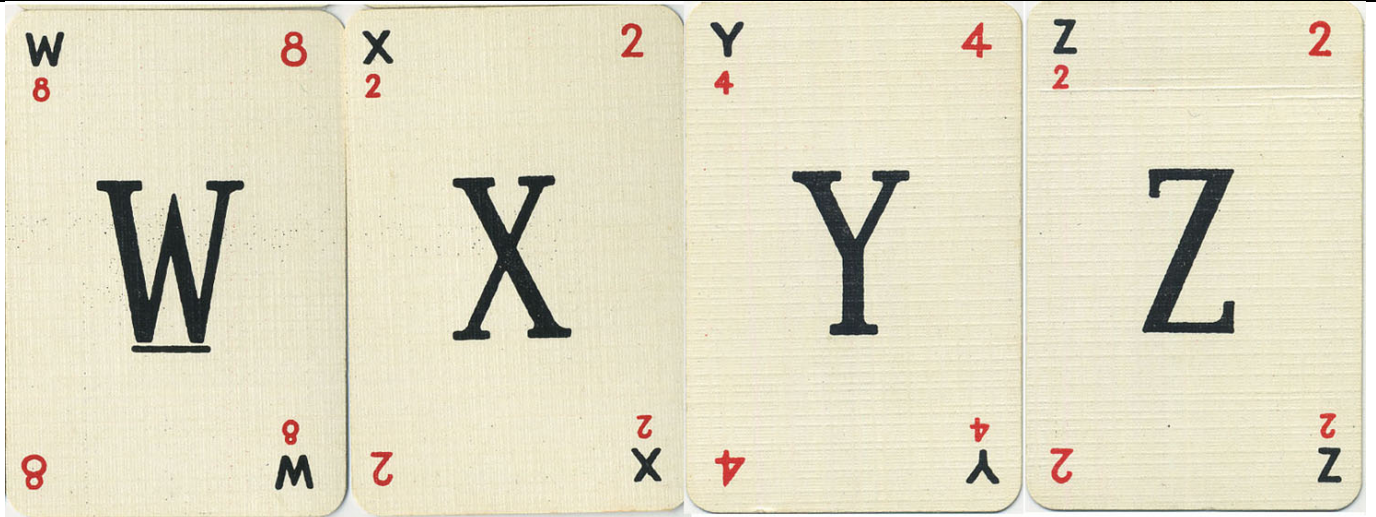
3811 - Fabbricante sconosciuto - Cross mino

Nome	Cross Mino
Fabbricante	Sconosciuto
Paese	Francia ?
Numero carte	66
Anno	
Tipo mazzo	Lettere alfabeto
Dimensioni	mm. 64x42

Probabilmente francese è questo mazzo con le lettere dell'alfabeto, un'imitazione del classico Lexicon.

Le carte con la scritta *Cross mino* sostituiscono qualsiasi lettera nella formazione delle parole.





2929 - Fabbricante sconosciuto - Geo-domino yuk yuk

Nome	Geo-domino yuk yuk - Il divertente gioco per imparare la geografia
Fabbricante	Sconosciuto
Paese	Italia
Numero carte	60
Anno	<2000
Tipo mazzo	Domino
Dimensioni	mm. 106x66

Il gioco tipo domino ha sulle due metà della carta il nome di una nazione, la sua bandiera, la superficie e la popolazione, la capitale, la moneta e la lingua in uso, oltre a Pluto, il personaggio di Walt Disney, durante un viaggio in quella nazione.

Le nazioni citate sono : Argentina, Australia, Austria, Brasile, Canada, Cina, Costa d'Avorio, Egitto, Finlandia, Francia, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia, India, Italia, Kenya, Malaysia, Marocco, Messico, Nepal, Nuova Zelanda, Olanda, Papua Nuova Guinea, Perù, Repubblica Sudafricana, Russia, Spagna, Stati Uniti e Thailandia

Visto che non si parla di euro come moneta il mazzo risale alla fine del secolo scorso ed è stato distribuito come pubblicità della Nestlé.





**NUOVA ZELANDA**

Superficie
270.534 km²
Popolazione
3.389.000
Capitale
Wellington
Moneta
dollaro neozelandese
Lingua
inglese

© DISNEY

**OLANDA**

(Paesi Bassi)
Superficie
41.574 km²
Popolazione
14.892.000
Capitale
Amsterdam
Moneta
fiorino
Lingua
olandese

© DISNEY

**PAPUA NUOVA GUINEA**

Superficie
462.840 km²
Popolazione
3.600.000
Capitale
Port Moresby
Moneta
kina
Lingua
inglese, pidgin

© DISNEY

**PERU'**

Superficie
1.285.216 km²
Popolazione
21.792.000
Capitale
Lima
Moneta
nuovo sol
Lingua
spagnolo

© DISNEY

**REPUBBLICA SUDAFRICANA**

Superficie
1.123.226 km²
Popolazione
30.224.000
Capitale
Pretoria
Moneta
rand
Lingua
inglese, afrikaans

© DISNEY

**RUSSIA**

Superficie
17.075.400 km²
Popolazione
147.386.000
Capitale
Mosca
Moneta
rublo
Lingua
russo

© DISNEY

**SPAGNA**

Superficie
505.954 km²
Popolazione
38.426.000
Capitale
Madrid
Moneta
peseta
Lingua
spagnolo

© DISNEY

**STATI UNITI (USA)**

Superficie
9.372.614 km²
Popolazione
248.710.000
Capitale
Washington
Moneta
dollaro USA
Lingua
inglese

© DISNEY

**THAILANDIA**

Superficie
513.115 km²
Popolazione
54.532.000
Capitale
Bangkok
Moneta
baht
Lingua
thai

© DISNEY

**Nestlé**

1,50 €

IL GEO-DOMINO YUK YUK

il divertente
gioco per imparare
la geografia



© DISNEY

GEO-DOMINO YUK YUK

è il simpatico gioco che insegna, divertendo, la "carta d'identità" di alcuni fra i più importanti e caratteristici paesi del 5° continente.

Si gioca come il domino e possono partecipare 2 o più giocatori, fra i quali si suddividono le carte del mazzo. Inizia il giocatore estratto a sorte e il giro prosegue in senso antiorario.

Il 1° giocatore pone in tavola una carta a scelta.

Il 2° giocatore deve "attaccare" la carta con la nazione corrispondente (Italia con Italia, Australia con Australia, ecc.), e così via.

Se uno dei giocatori non ha la carta con la nazione da "attaccare", salta il turno ed il gioco passa al giocatore successivo.

Vince chi per primo ha attaccato tutte le proprie carte... e tutti avranno imparato un pò di geografia.

1834 - Fabbricante sconosciuto - Pubblicità

Cibalgina

Nome	Pubblicità Cibalgina
Fabbricante	Sconosciuto
Paese	Italia
Numero carte	60
Anno	
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 54x38

Il mazzo ha 14 carte con una mano che mostra una pillola di Cibalgina con i numeri da 1 a 4, più altre 4 carte, 2 con scritto Rottura, e 1 con Accelera e Rallenta. Sono andate smarrite le istruzioni per il gioco.



0566 - Fabbricante sconosciuto - Know your navy

Nome	Know your navy
Fabbricante	Sconosciuto
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	52 + 1 regole gioco
Anno	1980
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 87x56

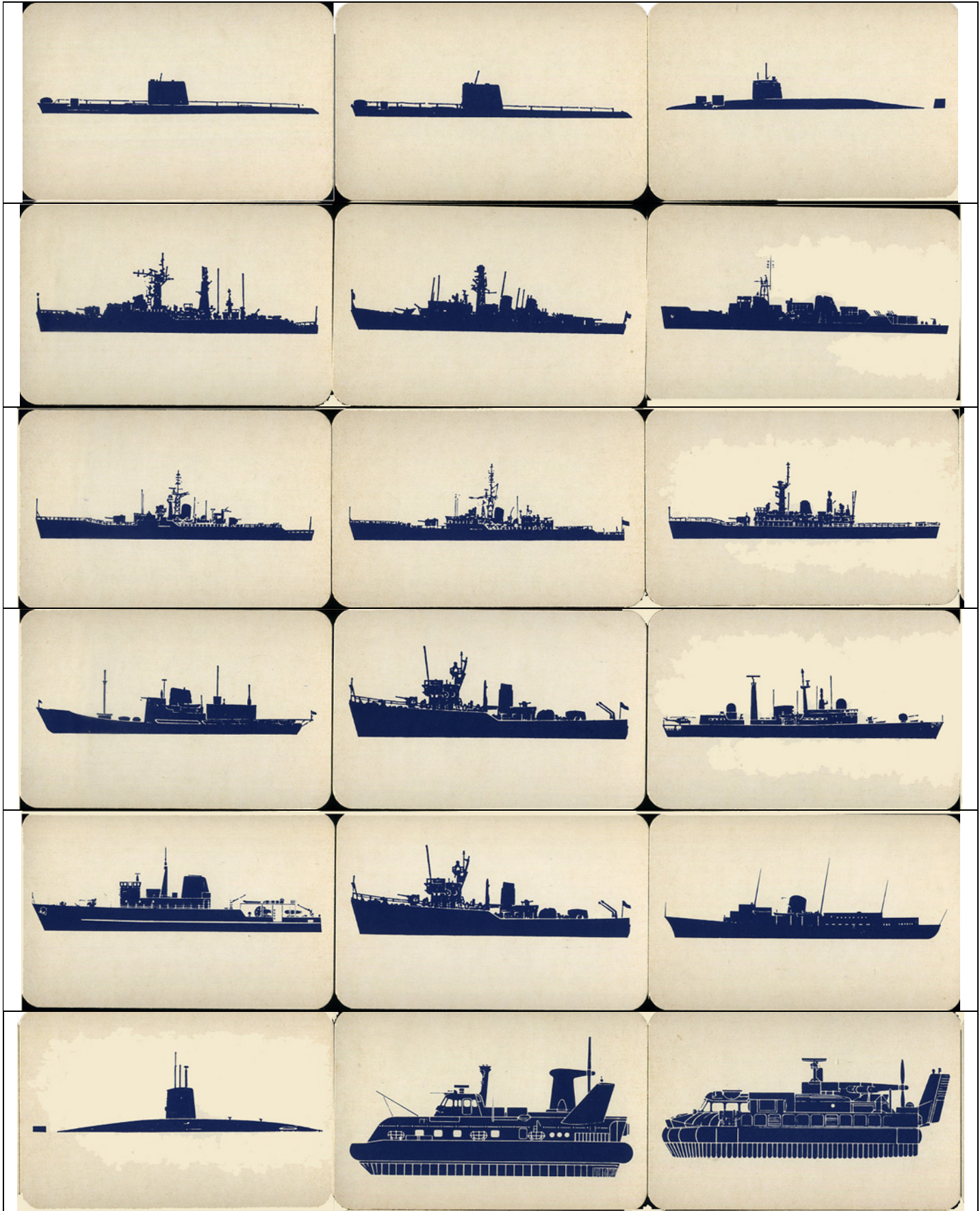
Il mazzo, commissionato dal *Royal Navy Careers Service*, mostra i mezzi della marina britannica: navi, sottomarini, aerei, elicotteri, hovercraft e missili.

È stato pubblicato per essere diffuso dall'ufficio reclutamento della marina, come indicato sul joker.

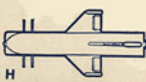
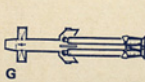
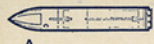
Il verso della carta mostra la silhouette del mezzo mentre il retro ne mostra il tipo, il nome e le caratteristiche tecniche.

La carta extra suggerisce alcuni giochi possibili con questo mazzo.









A—POLARIS

Submarine launches ballistic missile fitted with a nuclear warhead. Range: 2,500 nautical miles, with solid fuel propulsion. Guidance is an inertial system.

B—SEADART

Ship-to-air medium-range missile which also has an anti-ship capability. Propulsion is by Ramjets.

C—AS 12

This air-to-surface wire-guided and spin-stabilised missile is derived from the SS 11. It has a range of 6,000 metres. It is operated in Wasp and Wessex helicopters and is used mainly as an anti-fast-patrol boat missile.

D—SEACAT

A highly efficient close-range anti-aircraft missile which can also be used in a surface-to-surface role. Guidance is by radio-controlled visual tracking. Propulsion by solid fuel.

51

18

36

FRIGATE (Yarrow Type) General Purpose Mermaid (F.76)

2,300 tons displacement
330 ft. length (100.8m)
40 ft. beam (12.2m)
186 complement

HOVERCRAFT BH 7 (Wellington Type)

50 tons displacement
78 ft. length (23.8m)
45.5 ft. beam (13.9m)
2 crew

Attached to R.N. Hovercraft trials unit, Lee-on-Solent

FIGHTER-BOMBER

(All-Weather Strike)

Phantom F4K

58 ft. length (17.7m)
38 ft. span (11.6m)
2 Rolls-Royce Spey turbo-jets
Speed: Mach 2 plus.
Pilot and observer
Air-to-air missiles
Conventional/nuclear bombs

42

21

48

PATROL SUBMARINE Oberon Class

Oberon (S.09)
Ocelot (S.17)
Odin (S.10)
Olympus (S.12)
Onslaught (S.14)
Opossum (S.19)
Oracle (S.16)
Osiris (S.13)
Otus (S.18)

Onyx (S.21)
Opportune (S.20)
Orpheus (S.11)
Otter (S.15)

1,610 tons displacement
295 ft. length (90m)
26.5 ft. beam (8.1m)
68 complement

HELICOPTER

Anti-submarine

Wessex Mk 3

65 ft. length (19.9m)
56 ft. span (17.1m)
One Rolls-Royce Gazelle engine
Speed: 115 knots.
2 pilots, observer and sonar operator
Load: Advanced radar/sonar equipment and weapons system, and auto flight control



Know Your Navy

ROYAL NAVY CAREERS SERVICE
(ROYAL NAVY & ROYAL MARINES)
OLD ADMIRALTY BUILDING
WHITEHALL, LONDON, S.W.1

J
O
K
E
R

THE JOKER



CARDPACK
Dept. of Naval Recruiting,
Room 04,
Archway Block North,
Old Admiralty Buildings,
Whitehall,
London SW1.

R
E
K
O
J

J
O
K
E
R

THE JOKER



If you require information
concerning entry into the
Royal Navy, write to the
address overleaf.

R
E
K
O
J

KNOW YOUR NAVY

How to become an expert at
recognising the ships, missiles
and aircraft of the Royal Navy

You can use these cards in many ways that will help you
memorise the 'hardware' of today's Royal Navy.

A Recognition Quiz is one game you can play. Each card
is numbered so you earn that number of points for every
ship you identify.

Here are two card games you can play:

Navy Snap—Deal seven or more cards to each player.
Place remainder of pack in centre of table. Play in rota-
tion, each player trying to match from his own hand the
top card on the table pack (which is discarded on to a
second pile).

Players match cards by producing any ship of the same
type—i.e. any class of frigate with any other class of
frigate; a nuclear sub with a nuclear sub, but any non-
nuclear class of sub with any other non-nuclear.
Players may be challenged on their matching and, if they
have mixed one type with another, they have to take their
card back and forfeit their throw next time round.

First player out wins.

Navy Rummy—Deal seven cards to each player. Play like
ordinary rummy, collecting sets of three (i.e. three subs
of any type, three aircraft, three ships of any type) and
runs of four (in ascending or descending order of dis-
placement tonnage—i.e. carriers, auxiliaries, cruisers,
Polaris subs, missile destroyers, frigates and so on).

First player out wins.

Win a presentation colour picture for your own idea. If you
think up a game of your own—which must be simple as
well as fun—let's know about it at the address on the
other side of this card. If we like it we'll send a presen-
tation colour picture of a modern Royal Navy ship or
aircraft.

4226 - Fabbricante sconosciuto - La vie marine en danger

Nome	La vie marine en danger- Top trumps
Fabbricante	Sconosciuto
Paese	Francia
Numero carte	30 + 2 regole gioco + 1 coupon
Anno	201x
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 100x62

Il mazzo è stato stampato come pubblicità dei fast food McDonald's, inserito nelle confezioni per bambini Happy meal.

Su ogni carta troviamo il nome in francese e quello scientifico dell'animale e alcune notizie sullo stesso. Una serie di valori ci dice la rarità della specie allo stato selvatico (*Rareté*), il numero di zoo o acquari dove è possibile vedere l'animale (*Aquariums*), i rischi che corre l'animale, come variazioni del clima e pesca eccessiva (*Risque de catastrophe*), l'urgenza di cui l'animale ha bisogno per essere protetto (*Nécessité d'action*) e il rischio d'estinzione (*Menace d'extinction*).



LOUTRE DE MER

Enhydra lutris



Credit: John Leves Mader, WCS

Rareté	4
Aquariums	10
Risque de catastrophe	4
Nécessité d'action	14
Menace d'extinction	4

La Loutre de Mer est une créature unique. Non seulement elle flotte sur le dos lorsqu'elle mange en utilisant son ventre comme une « table », mais c'est aussi le seul mammifère (excepté les primates) qui maîtrise l'utilisation d'outils. Les Loutres de Mer utilisent des cailloux pour ouvrir les palourdes et les moules. La principale menace de cette espèce est les déversements de pétrole. Dans les années 1990, une marée noire a causé la mort d'environ 3 000 loutres.

MÉROU GÉANT

Epinephelus itajara



Credit: Jim Yee

Rareté	3
Aquariums	4
Risque de catastrophe	4
Nécessité d'action	13
Menace d'extinction	5

Le Mérou Géant se trouve généralement dans des cavernes, sous des rochers et dans des épaves où il peut se camoufler. Les Mérous Géants sont carnivores, et mangent de petits poissons, des poulpes et des bêtes de mer. Cette espèce est victime de surpêche à la fois commerciale et récréative. Quand il se sent menacé, ce poisson essaye d'effrayer son adversaire en émettant un grand bruit.

DRAGON DE MER FEUILLU

Phycodurus equus



Credit: Aquarium of the Pacific

Rareté	3
Aquariums	5
Risque de catastrophe	6
Nécessité d'action	13
Menace d'extinction	2

Les Dragons de Mer feuillus sont l'une des créatures les plus innovantes et intrigantes du monde marin. Leur camouflage est vraiment incroyable, leur permettant de se fondre au milieu des coraux et des algues des eaux australiennes. Cependant, cet habitat est menacé par la pollution et la présence de l'homme. Les Dragons de Mer sont maintenant totalement protégés. Les femelles pondent leurs œufs sur la queue du mâle où ils vont se développer jusqu'à leur éclosion.

REQUIN TAUREAU

Carcharias taurus



Credit: Aquarium of the Pacific

Rareté	6
Aquariums	18
Risque de catastrophe	2
Nécessité d'action	25
Menace d'extinction	3

Les Requins Taureau sont menacés dans le monde entier. Ils sont chassés pour leurs ailerons, leurs chairs et leurs huiles. Cette espèce a un taux de reproduction très faible, il faut donc beaucoup de temps pour reconstituer sa population en déclin. Comme tous les requins, il a un sixième sens qui lui permet de détecter les courants électriques qui lui servent à localiser ses proies. Le Requin Taureau est une créature placide malgré son apparence redoutable.

RAIE LÉOPARD

Aetobatus narinari



Credit: George G. Hall, Division of Aquatics, B. Williams

Rareté	4
Aquariums	2
Risque de catastrophe	2
Nécessité d'action	21
Menace d'extinction	2

Les couleurs particulières de la Raie Léopard la protègent des prédateurs lorsqu'elle nage en frôlant les fonds marins. La Raie Léopard peut atteindre 2 mètres de long et sa queue très longue est armée d'un dard venimeux. Cette espèce vit dans un grand nombre d'eaux de la terre et de nombreux pays la protègent. Les pêcheurs négligents constituent une menace importante pour la raie car elle est souvent étranglée dans leurs filets par accident.

AIGUILLAT COMMUN

Squalus acanthias



Credit: Monterey Bay Aquarium, Foundation

Rareté	3
Aquariums	2
Risque de catastrophe	2
Nécessité d'action	13
Menace d'extinction	3

Les Aiguillats Communs sont en fait de petits requins qui se trouvent dans tous les océans du monde. Des programmes sont mis en place pour protéger ces espèces de la surpêche, puisque ce requin est attrapé pour différentes utilisations. Sa viande est vendue dans le monde entier sous différents noms tel que « saumons des roches » ou « anguille de mer ». Ainsi, la menace de cette espèce a été quelque peu déguisée.

PÉLICAN BRUN

Pelecanus occidentalis



Credit: © 1998 Monterey Bay Aquarium Foundation

Rareté	6
Aquariums	18
Risque de catastrophe	4
Nécessité d'action	10
Menace d'extinction	1

Tous les pélicans ont la particularité d'avoir une poche au niveau de la partie inférieure de leur bec. Le pélican brun est l'espèce la plus petite des pélicans. Comme il niche près de la rive, il est vulnérable aux filets et aux hameçons abandonnés par les pêcheurs. Le nombre de ces oiseaux a augmenté depuis 1972, quand l'utilisation du pesticide DDT a été bannie par le gouvernement américain. Les produits chimiques du DDT rendent les œufs du Pélican Brun très fragiles, augmentant le risque de décès avant éclosion.

LAMPROIE MARINE

Petromyzon marinus



Credit: © Shedd Aquarium

Rareté	4
Aquariums	0
Risque de catastrophe	5
Nécessité d'action	20
Menace d'extinction	1

Les lamproies sont nées dans les voies fluviales, elles vivent leur vie d'adulte dans l'océan puis reviennent à la rivière pour se reproduire. Les lamproies sont parasites et sont considérées comme un ravageur dans la plupart des endroits où elles vivent. Elles s'attachent à une grande variété de poissons en s'attachant à la peau de leurs victimes et en leur suçant le sang. Des sécrétions spéciales empêchent le sang des poissons de coaguler, entraînant la mort par hémorragie.

RORQUAL COMMUN

Balaenoptera physalus



Credit: Virginia Aquarium & Marine Science Center

Rareté	4
Aquariums	0
Risque de catastrophe	3
Nécessité d'action	17
Menace d'extinction	4

Les Rorquals peuvent voyager à une vitesse proche de 30 km/h ! C'est d'autant plus remarquable lorsque l'on sait qu'ils peuvent mesurer jusqu'à 27 mètres. Entre les années 1940 et 1960, au moins 3 000 Rorquals Communs ont été tués chaque année par des chasseurs en quête de leur graisse, leur fanon et leur huile. Même si la pêche à la baleine a été interdite par la loi, d'autres phénomènes environnementaux menacent les Rorquals Communs.

BALEINE À BOSSE

Megaptera novaeangliae



Credit: U.S. National Oceanic and Atmospheric Administration

Rareté	4
Aquariums	0
Risque de catastrophe	5
Nécessité d'action	17
Menace d'extinction	3

La Baleine à Bosse est présente dans tous les océans du monde, mais elle migre avec les saisons d'un endroit à l'autre. Ses nageoires font entre 4 et 5 mètres de long ! Ces créatures ont été particulièrement menacées en raison de leur chasse commerciale, mais depuis que plusieurs pays ont agi pour leur protection, leur nombre est stable. Les excursions d'observation de baleines sont devenues une attraction touristique où l'on peut apercevoir ces impressionnants animaux marins et entendre leurs magnifiques « chants ».

BALEINE NOIRE DE L'ATLANTIQUE

Eubalaena glacialis



Credit: U.S. National Oceanic and Atmospheric Administration

Rareté	8
Aquariums	0
Risque de catastrophe	3
Nécessité d'action	34
Menace d'extinction	4

De toutes les espèces de « grandes baleines », la Baleine noire de l'Atlantique Nord est la plus menacée, avec une population d'à peine une centaine d'individus dans le monde. Elles risquent principalement une collision avec les hélices des bateaux lors de leur migration à travers les routes maritimes. Elles sont facilement identifiables car sur leur tête on trouve des excroissances rugueuses ou des callosités dont la plus grande porte le nom de « bonnet ».

RAIE MANTA

Manta birostris



Credit: Frank A. Virgadamo

Rareté	6
Aquariums	0
Risque de catastrophe	3
Nécessité d'action	28
Menace d'extinction	2

Les Raies Manta peuvent vivre jusqu'à 20 ans et peuvent atteindre une envergure de 8 mètres et un poids de 3 tonnes. Bien qu'elles soient aujourd'hui une attraction pour les touristes, elles étaient autrefois chassées pour leur foie et leur peau. Leurs larges nageoires leur permettent de se mouvoir gracieusement dans les eaux. Les deux « cornes » situées sur le côté de leur tête leur servent à diriger le plancton vers leur large bouche.

TORTUE DE KEMP

Lepidochelys kempi



Rareté	7
Aquariums	8
Risque de catastrophe	6
Nécessité d'action	30
Menace d'extinction	5

La Tortue de Kemp est l'espèce la plus menacée d'extinction parmi les tortues de mer. Au début des années 1980, leur population ne comprenait que quelques centaines de spécimens. La récolte abusive de leurs œufs par les humains et leur capture accidentelle par les pêcheurs de crevettes permet d'estimer que leur nombre est resté faible. Presque toutes les femelles retournent sur la même plage, au Mexique, chaque année pour pondre leurs œufs. À la naissance, les bébés tortues sont noirs, puis progressivement ils adoptent les teintes jaunes et vertes des adultes.

GRAND DAUPHIN

Tursiops truncatus



Rareté	1
Aquariums	6
Risque de catastrophe	4
Nécessité d'action	3
Menace d'extinction	1

Les Grands Dauphins sont très intelligents et très sociables, ils communiquent entre eux grâce à une grande variété d'ultrasons. Malheureusement, ils sont gravement menacés par les pêcheurs ; ils sont souvent piégés et étranglés par leurs filets destinés à attraper de plus petits poissons. Ils sont ensuite traînés jusqu'à la surface mais il est souvent trop tard pour les sauver. Les dauphins sont protégés par plusieurs accords.

REQUIN BALEINE

Rhincodon typus



Rareté	6
Aquariums	0
Risque de catastrophe	2
Nécessité d'action	27
Menace d'extinction	3

C'est le plus gros poisson du monde. La bouche du requin baleine s'ouvre d'environ 1,5 mètre ! Mais malgré cette gueule béante, il est totalement inoffensif face aux humains, sa bouche n'étant qu'un filtre à récupérer le plancton. La menace des humains est forte, ils chassent le requin baleine pour son foie qu'ils utilisent en cuisine dans le monde entier. Cette espèce serait vieille de 60 millions d'années.

HIPOCAMPE RAYÉ

Hippocampus erectus



Rareté	2
Aquariums	13
Risque de catastrophe	4
Nécessité d'action	8
Menace d'extinction	3

De nombreuses espèces d'hippocampes sont monogames, ils passent leur vie avec un seul partenaire. Encore plus intéressant, les femelles donnent leurs œufs aux mâles ; les bébés vont donc se développer à l'intérieur de leur père ! Il existe une grande demande d'hippocampes rayés dans le commerce des animaux et cette espèce est la cible des pêcheurs. La capture de cet animal est contrôlée aux États-Unis mais une attention soutenue est nécessaire pour assurer la continuité de l'espèce.

POISSON-SCIE SEPTENTRIONAL

Pristis microdon



Rareté	6
Aquariums	2
Risque de catastrophe	8
Nécessité d'action	21
Menace d'extinction	5

Le Poisson-scie devient de plus en plus rare dans son habitat naturel, les rivières et les eaux côtières. Beaucoup d'efforts sont faits pour empêcher cette espèce d'être pêchée, tuée et vendue mais une loi serait nécessaire pour empêcher définitivement un déclin de l'espèce. Les Poissons-Scie peuvent peser jusqu'à 500 kg, et certains spécimens ont été trouvés à une profondeur avoisinant les 120 mètres dans le lac Nicaragua.

BELUGA

Delphinapterus leucas



Rareté	4
Aquariums	4
Risque de catastrophe	5
Nécessité d'action	15
Menace d'extinction	3

Les Belugas ont été surnommés "canaris de mer" par les marins arctiques en raison des grincements et sifflements aigus qu'ils émettent pour communiquer. Ces créatures sont très sociables et se rassemblent en groupes de centaines d'individus. Les Belugas sont chassés pour leur graisse et sont aussi menacés par les pollutions chimiques, leurs chemins migratoires croisant les voies maritimes. En fait, le Beluga absorbe les toxines si rapidement que si l'un d'entre eux est trouvé empoisonné, il doit être traité comme un déchet toxique.

REQUIN ZÈBRE

Stegostoma fasciatum



Rareté	5
Aquariums	9
Risque de catastrophe	4
Nécessité d'action	23
Menace d'extinction	3

Beau, unique et facilement reconnaissable, le Requin Zèbre est, dans sa jeunesse, recouvert de lignes avant de développer des couleurs plus proches du léopard, lorsqu'il vieillit et grossit. Bien que sa population soit dense au large du nord de l'Australie, le Requin Zèbre est vulnérable car ses ailerons sont prisés pour la préparation de soupes, il devient donc une cible de la pêche commerciale.

ESTURGEON À MUSEAU

Acipenser brevirostrum



Rareté	4
Aquariums	2
Risque de catastrophe	7
Nécessité d'action	21
Menace d'extinction	3

Les Esturgeons à Museau Court passent leur temps à la fois dans des environnements d'eaux douces et d'eaux salées. Le développement et la pollution de leurs habitats ont causé une diminution de leur population. Cet esturgeon est protégé depuis longtemps sous la loi américaine et plusieurs études ont été menées pour savoir comment sauver cette espèce.

REQUIN PELERIN

Cetorhinus maximus



Rareté	5
Aquariums	0
Risque de catastrophe	2
Nécessité d'action	21
Menace d'extinction	3

Le Requin Pelerin, deuxième plus grand poisson de l'océan, est victime de surpêche. Ce requin est apprécié des pêcheurs car ils l'utilisent pour produire divers produits alimentaires en Asie. L'huile extraite de son foie est aussi recherchée par l'industrie pharmaceutique ou cosmétique. Le futur du Requin Pelerin est incertain, c'est pourquoi de nombreuses recherches sont mises en place pour déterminer si l'intervention humaine est nécessaire pour protéger cette espèce.

MORSE

Odobenus rosmarus



Rareté	3
Aquariums	4
Risque de catastrophe	3
Nécessité d'action	12
Menace d'extinction	1

Pour de nombreuses communautés indigènes de l'Arctique, les Morses font partie de leur culture et tradition. Bien que les États-Unis aient interdit la chasse commerciale des Morses, les autochtones sont autorisés à les chasser pour la nourriture. Les défenses en ivoire sont souvent gardées et utilisées comme armes. Les morses ont deux prédateurs naturels, les orques et les ours polaires. Les troupeaux de morses passent leur vie à la fois sur terre ou au large.

Grand Requin Blanc

Carcharodon carcharias



Rareté	6
Aquariums	1
Risque de catastrophe	2
Nécessité d'action	25
Menace d'extinction	3

Le Grand Requin Blanc est le plus redoutable des prédateurs vivant dans les océans. Dans la nature, certains spécimens sont marqués et relâchés par des scientifiques pour analyser leur longue migration. Ces informations sont vitales pour les sauver de l'extinction. Leur nombre est en déclin à cause des pêcheurs négligents et de la pêche touristique. Ce requin a aussi une réputation de mangeur d'hommes mais ses attaques sur les hommes sont généralement des accidents ; il préfère le goût des phoques et des otaries.

LAMANTIN DE FLORIDE

Trichechus manatus latirostris



Rareté	5
Aquariums	5
Risque de catastrophe	10
Nécessité d'action	19
Menace d'extinction	3

Les lamantins mesurent près de 3 mètres et pèsent jusqu'à 450 kg. Ils peuvent manger jusqu'à 15% de leur poids par jour ! La principale menace pour les lamantins, en plus d'être tués pour leur huile, leur peau et leur chair, est les bateaux à moteur. En effet, les lamantins sont lents, curieux et souvent présents dans les eaux peu profondes et donc facilement exposés aux hélices. Ces accidents peuvent entraîner des pertes de sang, des infections, voire la mort. S'ils réussissent à éviter ce danger, les lamantins peuvent vivre jusqu'à 60 ans.

RASCASSE VOLANTE

Pterois volitans



Credit: Shedd Aquarium

Rareté	3
Aquariums	16
Risque de catastrophe	2
Nécessité d'action	13
Menace d'extinction	N/A

La Rascasse Volante est un prédateur féroce aussi connu sous les noms de Poisson Lion ou Poisson Scorpion. Quand elle chasse, elle bloque sa proie grâce à ses grandes nageoires et les avalent entièrement en un éclair. La rascasse volante a la capacité de produire du venin par les épines de son corps. Cela signifie qu'une personne peut facilement se faire piquer en touchant ce poisson, malgré cela, les rascasses restent très populaires pour les aquariums personnels et leur nombre pourrait encore diminuer.

MANCHOT EMPEREUR

Aptenodytes forsteri

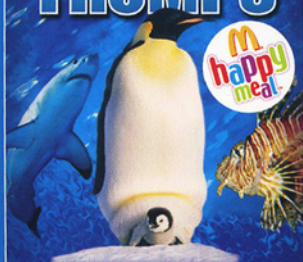


Credit: Getty Images

Rareté	3
Aquariums	8
Risque de catastrophe	4
Nécessité d'action	13
Menace d'extinction	1

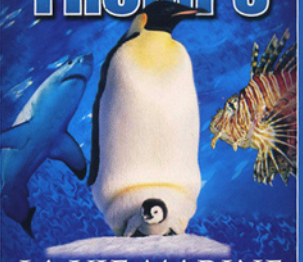
Les Manchots Empereurs peuvent plonger à une profondeur de 550 m en retenant leur souffle pendant plus de 20 minutes ! Les tâches parentales sont partagées ; une fois l'œuf pondu, il est couvé par le père pendant que la mère va chercher de la nourriture. Pour combattre le froid, les manchots forment « la tortue » ; collés les uns contre les autres, ils organisent une rotation des bords vers le centre où il fait plus chaud. Les manchots sont protégés des humains par des lois nationales et internationales mais restent la proie de prédateurs naturels.

TOP TRUMPS



LA VIE MARINE EN DANGER

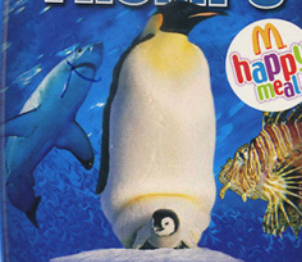
TOP TRUMPS



LA VIE MARINE EN DANGER

WWW.TOPTRUMPS.COM

TOP TRUMPS



LA VIE MARINE EN DANGER

**Top Trumps est un jeu d'atout plein d'infos sur ton sujet préféré !
Pourras-tu remporter toutes les cartes de tes adversaires ?**

Comment jouer au Top Trumps

On distribue à tous les joueurs le même nombre de cartes ; ils tiennent leurs cartes face cachée ; l'un d'eux retourne la carte du dessus, choisit et lit tout haut un des critères. Celui qui a le critère le plus fort remporte toutes les autres et garde la main. Le gagnant est celui qui remporte toutes les cartes.

Distribué en France par Winning Moves France - 16, rue de Fontenay 94300 Vincennes

Conservez notre adresse pour tout contact ultérieur. Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.

Top Trumps est une marque déposée par Winning Moves UK Ltd.

Great White Shark image © Monterey Bay Aquarium 2007

Lionfish image © Shedd Aquarium

Imprimé en Belgique et au Royaume-Uni sur du papier recyclé.

Centre fabriqué en Belgique.

© 2012 McDonald's Corporation. Les marques suivantes sont la propriété exclusive de McDonald's Corporation et affiliées : McDonald's, Happy Meal, le logo Golden Arches.

Art n° 500-221-2012



Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans, certains éléments peuvent être déchirés et avalés

Manufactured in Belgium and UK. Distributed in France by Winning Moves France - 16, rue de Fontenay, 94300 Vincennes, France.

COMMENT JOUER AU TOP TRUMPS

Quelque soit le nombre de joueurs, on peut jouer au Top Trumps.

Mélanger les cartes et les distribuer toutes, chaque joueur tient ses cartes face cachée de façon à ne voir que la carte du dessus.

Le joueur qui est à la gauche de celui qui a distribué commence en lisant à haute voix un des éléments de la carte du dessus (par exemple : rareté de l'espèce.....6)

Les autres joueurs lisent alors le même élément sur leur carte. Celui qui a la plus forte valeur remporte les cartes des autres joueurs et les place avec la sienne sous son tas de cartes.

Si deux cartes ont la même valeur ou s'il n'y a pas de donnée pour le sujet choisi (N/A), on place les cartes de tous les joueurs au centre de la table de jeu et le même joueur choisit un élément de la carte suivante. Celui qui remporte alors le tour remporte aussi les cartes placées sur la table de jeu.

Le gagnant est celui qui a remporté toutes les cartes.

EXPLICATION DES CRITÈRES

La « Rareté » indique la rareté de l'espèce à l'état sauvage. Elle est calculée en fonction d'une estimation de la population de l'espèce et le temps que met cette population pour doubler.

Le critère « Aquariums » indique le nombre de zoos ou aquariums où l'on peut voir cet animal. Ce chiffre se base sur les zoos appartenant à l'Association américaine des Zoos et Aquariums (AZA) et en général, plus le nombre est élevé, plus l'animal est populaire auprès du public.

Le « Risque de catastrophe » est défini comme le nombre d'événements catastrophiques qui peuvent affecter l'animal (exemple : la surpêche, les catastrophes naturelles).

La « Nécessité d'action » définit l'urgence avec laquelle l'animal a besoin de protection. Cet indicateur est évalué en fonction des estimations de la population et du nombre de programmes de conservation déjà mis en œuvre par l'AZA.

La « Menace d'extinction » définit les espèces exposées à une disparition imminente. Elle est basée sur les dernières statistiques du WCU, Union internationale pour la conservation de la nature datant d'Avril 2007. Les cartes indiquant N/A signifient qu'il n'existe pas d'informations disponibles du WCU.

GRATUIT TOP TRUMPS

Comment recevoir ton jeu TOP TRUMPS GRATUIT ?

Collectionne 2 cartes comme celle-ci et envoie-les pour recevoir un jeu Top Trumps de ton choix. Tu trouveras d'autres cartes à collectionner dans les autres jeux Top Trumps. Envoie tes 2 cartes à collectionner à :

Winning Moves France

16, rue de Fontenay - 94300 Vincennes

Ton jeu gratuit sera envoyé chez toi. N'oublie pas de compléter l'arrière de cette carte et d'y indiquer ton nom, ton adresse, ton email ainsi que le nom du Top Trumps que tu souhaites recevoir gratuitement !

La signature des parents est obligatoire pour les mineurs. Dans un délai de 6 à 8 semaines après réception de tes cartes à collectionner, tu recevras ton jeu gratuit.

Promotion valable uniquement pour la France métropolitaine et sous réserve de disponibilité des stocks. À défaut de stocks du Top Trumps désiré, Winning Moves France se réserve le droit d'envoyer un autre Top Trumps de valeur équivalente.



CARTE À COLLECTIONNER

Collectionne 2 cartes comme celle-ci et envoie-les pour recevoir un jeu Top Trumps gratuit de ton choix!



Nom : Chloé

Adresse :

e-mail :

Titre du Top Trumps gratuit choisi :

1er choix :

2ème choix :

Signature de tes parents/tuteurs

Pour la France, envoie tes 2 Cartes à Collectionner à : Top Trumps Winning Moves France - 16, rue de Fontenay 94300 Vincennes, FRANCE

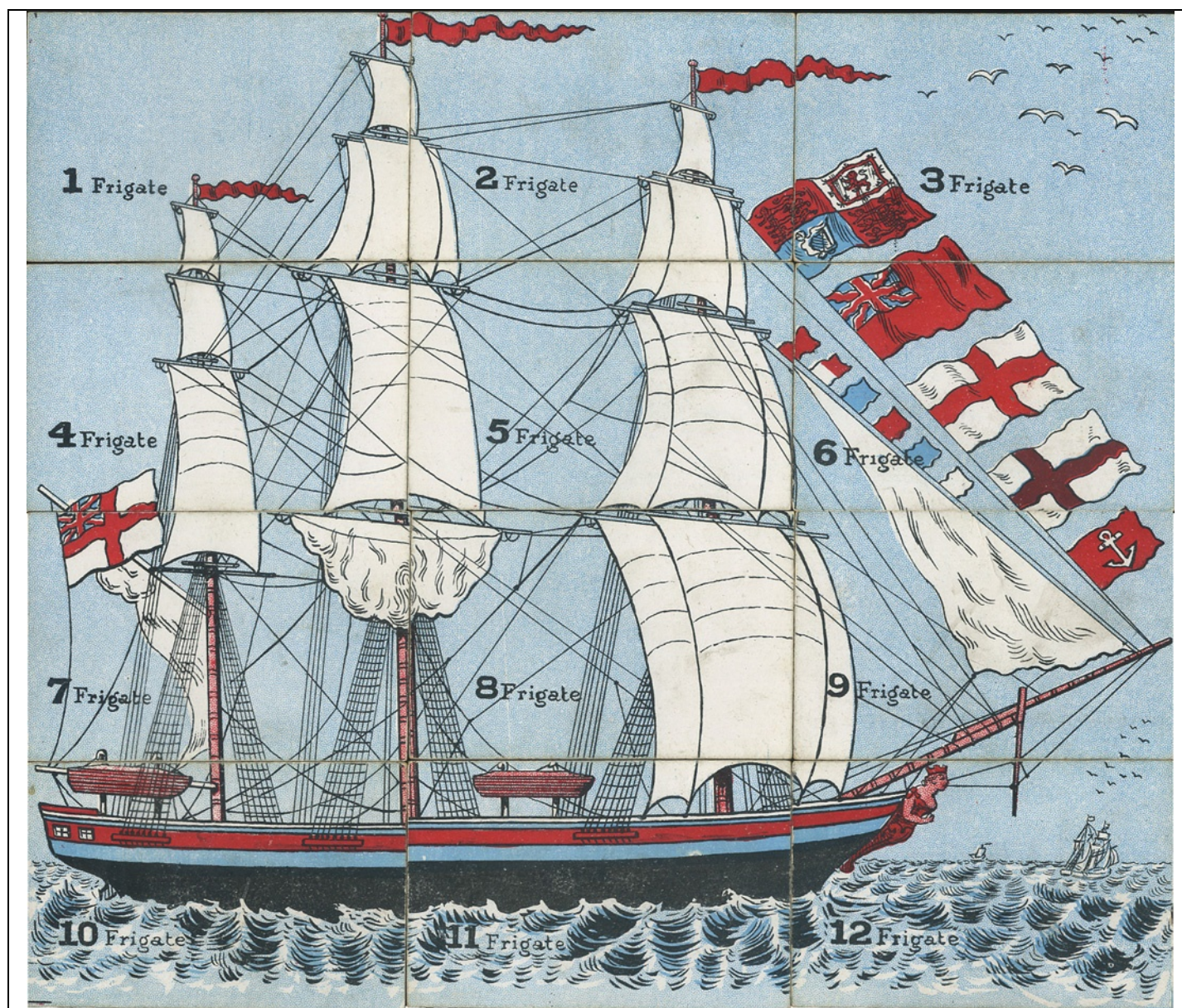
Promotion valable pour la France et la Belgique sous réserve de disponibilité des stocks. À défaut de stock du Top Trumps désiré nous nous réservons le droit d'envoyer un autre Top Trumps de valeur équivalente.

WWW.TOPTRUMPS.COM

3998 - Fabbricante sconosciuto - Sailing Ships & Frigates

Nome	Sailing Ships & Frigates
Fabbricante	Sconosciuto
Paese	Gran Bretagna
Numero carte	
Anno	186x ?
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 92x60

Nel mazzo “Navi a vela e fregate” servono 12 carte per ricostruire l’immagine di una nave mentre carte singole hanno disegni di oggetti navali.





10 Drum.



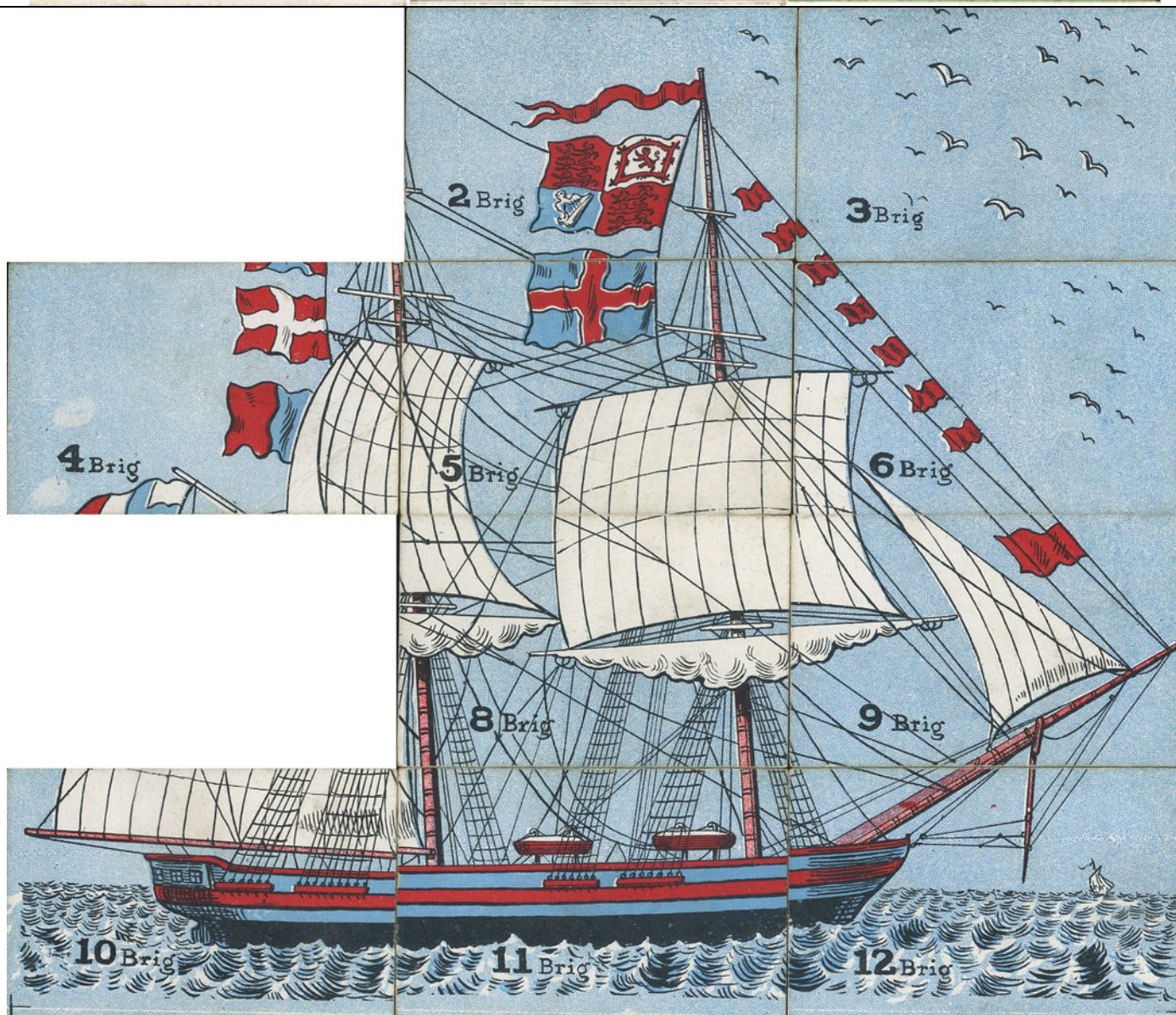
9 Ship.



10 Cannon Balls.



9 Anchor.



Il mazzo è incompleto per cui non è chiaro quale poteva essere il gioco.

0521 - Fabbricante sconosciuto - Topodrin

Nome	Topodrin
Fabbricante	Sconosciuto
Paese	Italia
Numero carte	26
Anno	Settembre 1983
Tipo mazzo	
Dimensioni	mm. 82x58

Il mazzo era allegato all'Almanacco di Topolino e porta la pubblicità dei succhi di frutta Go.



Sommario

4042 - Abacus - Mini Inkognito	3
4013 - Bielefelder - Kreuz und Quer durch Europa	5
1877 - Castell Brothers - Wild flowers	10
3888 - Castell Brothers - England expects	14
3772 - Castell Brothers - Speed.....	16
3997 - Castell Brothers - Express.....	20
3849 - Castell Brothers - The car game.....	25
1941 - Castell Brothers - Belisha	27
3988 - Castell Brothers - Round Britain	32
3987 - Castell Brothers - Round Europe	36
3991 - Castell Brothers - Progress.....	38
3801 - Castell Brothers - The famous five	43
3800 - Castell Brothers - Riders of the range.....	47
1947 - Castell Larby - British birds.....	49
4487 - Castell (?) - Sylabex.....	52
3862 - Cond - Scoop.....	54
3365 - D G M - Punta.....	56
3518 - Dal Negro - Il gioco del Cucù.....	58
3013 - Dal Negro - Prendi e porta a casa	61
2925 - De La Rue - Lobo.....	63
3422 - Editrice giochi - Lexicon	67
1879 - Fax Pax - Birds of the British isles	69
3804 - Feldman - Feldman's music cards.....	73
3583 - Flinch - Flinch.....	75
0235 - H. Fournier - Animales vertebrados	77
4000 - Gibson - History of England.....	81
1788 - Giochi Preziosi - Canta tu quiz.....	85
3374 - Handa - TIPS Kabalen for Tippere	88
2639 - Hasbro - Top Trumpf - I predatori.....	90

4218 - Héron ? - Quelle Histoire - Les Aventuriers.....	93
3586 - IKA - Nom IKA	96
3724 - International card - Cavalry	98
3719 - Jaques - The counties of England III	103
3718 - Jaques - The counties of England I.....	108
3531 - Jaques - The counties of England	113
2599 - Jaques - The counties of England IV	117
3866 - Jaques - The counties of England IV	120
3713 - Jaques - Weights & measures	124
4437 - Jimasa - Aprende inglés - frutas y verduras.....	127
0056 - Jarvis - Kan-u-go.....	129
3195 - Levison - Botaniske Motiver	131
4001 - Mazawattee - Our Kings and Queens	134
0115 - Merrimack - The Mayflower	137
0116 - Merrimack - Illustrated mithology game	140
2345 - Mesmaekers ? - Domino	144
3663-3664 - Modiano-Morreale - Foot-ball.....	145
4903 - Müller - Carto ball	151
2403 - National Park Service - Natural park.....	154
3842 - Nederland - Pang.....	156
0873 - Randall - Orchestra	158
3525 - Russell - Game of crossword	160
1797 - SAGDOS - Lexicon	161
3546 - Scholz - Geographisches Frage und Antwort-Spiel.....	163
3892 - Storey - Krimo	167
0576 - Storey - My word	169
0575-3895 - Sum-it Games - Sum-it.....	171
3817 - T R - Jeux des Sous-prefectures	174
3218 - Urania - Fugle og Pattedyr fra Hele Verden	176
561 - USPCC - Domestic animals.....	181
2390 - USPCC - Card dominoes double 9's	185
2069 - Viassone - I mestieri	186
1867 - Viassone - Vado	188

2068 - Viassone - Visitiamo l'Italia.....	193
0474 - Viassone - Vocabolo	196
2556 - Waddington - Crown the queen	197
574-3812 - Waddington - Lexicon.....	200
3989 - Waddy - Fleet street.....	203
1903 - Warne - British wild animals	205
3847 - William Sessions - World Weddings.....	208
3560 - Fabbricante sconosciuto - Domino	211
3811 - Fabbricante sconosciuto - Cross mino	212
2929 - Fabbricante sconosciuto - Geo-domino yuk yuk.....	214
1834 - Fabbricante sconosciuto - Pubblicità Cibalgina	217
0566 - Fabbricante sconosciuto - Know your navy	218
4226 - Fabbricante sconosciuto - La vie marine en danger	222
3998 - Fabbricante sconosciuto - Sailing Ships & Frigates.....	226
0521 - Fabbricante sconosciuto - Topodrin	228