

**I mazzi di carte  
per bambini**

**Mazzi da quartetto**

**Altri**

**Fabbricanti A÷O**

Un gioco molto diffuso tra i bambini europei è quello del quartetto.

Per questo gioco sono stati disegnati molti mazzi: questa monografia vuole mostrarne alcuni tra i più interessanti o particolari.

Il quartetto è un gioco molto facile da apprendere e ci possono giocare anche bambini di pochi anni, che non sanno ancora leggere. Per aiutarli ad abbinare le carte spesso i gruppi hanno un simbolo che li identifica o identiche figure per tutte le quattro carte.

I mazzi per questo gioco sono nati verso la metà del 19° secolo e sulle carte sono raffigurati soggetti, di solito in gruppi di quattro da cui il nome del gioco, che hanno elementi in comune.

Con le carte che hanno in mano i giocatori devono cercare di ricostruire gruppi omogenei, effettuando scambi secondo le regole stabilite.,

Quando tutti gli abbinamenti possibili sono stati conclusi chi possiede più gruppi completi vince.

I mazzi contrassegnati da # hanno, sotto l'immagine, le caratteristiche di quanto rappresentato. Questo permette al bambino di giocare, oltre che a quartetto, a quale macchina ha più potenza, quale nave è più pesante o quale treno è più veloce.

# 4758 - Ariston - Märchenquartett

Nome	<b>Märchenquartett</b>
Fabbricante	<b>Ariston Spielkartefabrik G. m. b. H.</b>
Paese	<b>Germania Occidentale</b>
Numero carte	<b>36 + 1 regole gioco + 1 pubblicità Otto Maier</b>
Anno	<b>1947÷1950</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 102x67</b>

Ariston era la filiale della ASS, fondata quando la fabbrica di Altenburg fu occupata dai russi e il direttore con le maestranze si spostarono nella Germania Ovest. Questa ragione sociale fu usata fino a tutto il 1950, quando lo stabilimento si trasferì a Stuttgart.

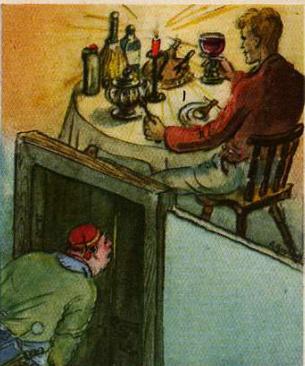
Il mazzo “Quartetto di fiabe” mostra favole amate dai bambini tedeschi, alcune conosciute anche da quelli italiani.

Le fiabe sono: Hansel e Gretel (*Hänsel und Gretel*), il tavolino magico (*Tischlein deck dich*), la signora Holle (*Frau Holle*), Cenerentola (*Aschenputtel*), Biancaneve (*Schneewittchen*), la bella addormentata (*Dornröschen*), Fratellino e sorellina (*Brüderchen und Schwestwrchen*), Cappuccetto rosso (*Rotkäppchen*) e il principe ranocchio (*Der Froschkönig*).

Al mazzo è allegata una carta con le regole del gioco e una con la pubblicità di un mazzo stampato da Otto Maier



### 1. „Tischlein, deck dich!“



1. Wirt belauscht „Tischlein deck Dich“
2. „Esel streck Dich!“
3. „Knüppel aus dem Sack“ belohnt Wirt
4. Mit den Zauber geschenken heimwärts

### 2. „Tischlein, deck dich!“



1. Wirt belauscht „Tischlein deck Dich“
2. „Esel streck Dich!“
3. „Knüppel aus dem Sack“ belohnt Wirt
4. Mit den Zauber geschenken heimwärts

### 3. „Tischlein, deck dich!“



1. Wirt belauscht „Tischlein deck Dich“
2. „Esel streck Dich!“
3. „Knüppel aus dem Sack“ belohnt Wirt
4. Mit den Zauber geschenken heimwärts

### 4. „Tischlein, deck dich!“



1. Wirt belauscht „Tischlein deck Dich“
2. „Esel streck Dich!“
3. „Knüppel aus dem Sack“ belohnt Wirt
4. Mit den Zauber geschenken heimwärts

### 1. Frau Holle



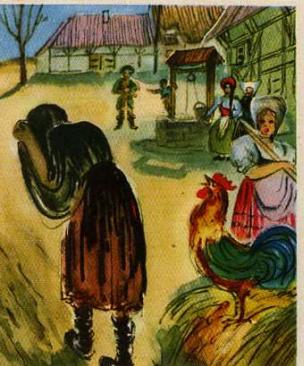
1. Die gute Marie am Backofen
2. Bei der Frau Holle
3. Unter dem Goldtor
4. „Kikeriki, die Pechmarie ist hie!“

### 2. Frau Holle



1. Die gute Marie am Backofen
2. Bei der Frau Holle
3. Unter dem Goldtor
4. „Kikeriki, die Pechmarie ist hie!“

### 4. Frau Holle



1. Die gute Marie am Backofen
2. Bei der Frau Holle
3. Unter dem Goldtor
4. „Kikeriki, die Pechmarie ist hie!“

### 3. Frau Holle



1. Die gute Marie am Backofen
2. Bei der Frau Holle
3. Unter dem Goldtor
4. „Kikeriki, die Pechmarie ist hie!“

### 1. Aschenputtel



1. Täubchen helfen Linsen auslesen
2. Vöglein bringt das Festkleid
3. Aschenputtel verliert den Goldschuh
4. Aschenputtel, die rechte Braut

### 2. Aschenputtel



1. Täubchen helfen Linsen auslesen
2. Vöglein bringt das Festkleid
3. Aschenputtel verliert den Goldschuh
4. Aschenputtel, die rechte Braut

### 3. Aschenputtel



1. Täubchen helfen Linsen auslesen
2. Vöglein bringt das Festkleid
3. Aschenputtel verliert den Goldschuh
4. Aschenputtel, die rechte Braut

### 4. Aschenputtel



1. Täubchen helfen Linsen auslesen
2. Vöglein bringt das Festkleid
3. Aschenputtel verliert den Goldschuh
4. Aschenputtel, die rechte Braut

### 1 Schneewittchen



1. Die böse Königin
2. Schneewittchen bei den Zwergen
3. Der giftige Apfel
4. Im gläsernen Sarg

### 2 Schneewittchen



1. Die böse Königin
2. Schneewittchen bei den Zwergen
3. Der giftige Apfel
4. Im gläsernen Sarg

### 3 Schneewittchen



1. Die böse Königin
2. Schneewittchen bei den Zwergen
3. Der giftige Apfel
4. Im gläsernen Sarg

### 4 Schneewittchen



1. Die böse Königin
2. Schneewittchen bei den Zwergen
3. Der giftige Apfel
4. Im gläsernen Sarg

### 2 Dornröschen



1. Dreizehnte Fee verwünscht das Kind
2. Dornröschen freut sich an der Spindel
3. Der hundertjährige Zauberschlaf
4. Der Prinz erlöst Dornröschen

### 3 Dornröschen



1. Dreizehnte Fee verünscht das Kind
2. Dornröschen freut sich an der Spindel
3. Der hundertjährige Zauberschlaf
4. Der Prinz erlöst Dornröschen

### 4 Dornröschen



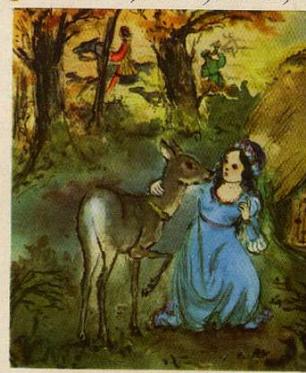
1. Dreizehnte Fee verünscht das Kind
2. Dornröschen freut sich an der Spindel
3. Der hundertjährige Zauberschlaf
4. Der Prinz erlöst Dornröschen

### 1 Brüderchen u. Schwesternchen



1. An der verhexten Quelle
2. Jagdhörner locken das Rehlein
3. Schwesternchen wird Königin
4. Das verzauberte Schwesternchen

### 2 Brüderchen u. Schwesternchen



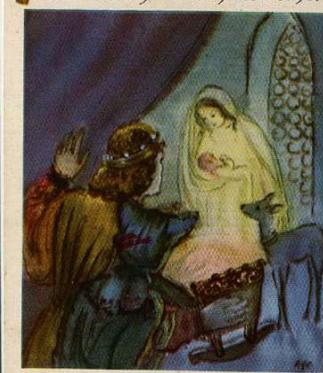
1. An der verhexten Quelle
2. Jagdhörner locken das Rehlein
3. Schwesternchen wird Königin
4. Das verzauberte Schwesternchen

### 3 Brüderchen u. Schwesternchen



1. An der verhexten Quelle
2. Jagdhörner locken das Rehlein
3. Schwesternchen wird Königin
4. Das verzauberte Schwesternchen

### 4 Brüderchen u. Schwesternchen



1. An der verhexten Quelle
2. Jagdhörner locken das Rehlein
3. Schwesternchen wird Königin
4. Das verzauberte Schwesternchen

### 1 Das Rotkäppchen



1. Abschied von der Mutter
2. Begegnung mit dem bösen Wolf
3. Der Wolf in Großmutter's Bett
4. Jäger näht den Wolfsbauch zu

### 2 Das Rotkäppchen



1. Abschied von der Mutter
2. Begegnung mit dem bösen Wolf
3. Der Wolf in Großmutter's Bett
4. Jäger näht den Wolfsbauch zu

### 3 Das Rotkäppchen



1. Abschied von der Mutter
2. Begegnung mit dem bösen Wolf
3. Der Wolf in Großmutter's Bett
4. Jäger näht den Wolfsbauch zu

### 4 Das Rotkäppchen



1. Abschied von der Mutter
2. Begegnung mit dem bösen Wolf
3. Der Wolf in Großmutter's Bett
4. Jäger näht den Wolfsbauch zu

### 1 Der Froschkönig



1. Die jüngste Prinzessin am Brunnen
2. Der Frosch will mitspeisen
3. Zornig warf sie ihn an die Wand
4. Herunter fiel ein erlöster Prinz

### 2 Der Froschkönig



1. Die jüngste Prinzessin am Brunnen
2. Der Frosch will mitspeisen
3. Zornig warf sie ihn an die Wand
4. Herunter fiel ein erlöster Prinz

### 3 Der Froschkönig



1. Die jüngste Prinzessin am Brunnen
2. Der Frosch will mitspeisen
3. Zornig warf sie ihn an die Wand
4. Herunter fiel ein erlöster Prinz

### 4 Der Froschkönig



1. Die jüngste Prinzessin am Brunnen
2. Der Frosch will mitspeisen
3. Zornig warf sie ihn an die Wand
4. Herunter fiel ein erlöster Prinz

### Quartett-Spielregel

Die Teilnehmerzahl ist beliebig. Mindestzahl 3. Man mischt die Karten und verteilt blätterweise in Richtung des Uhrzeigers. Spielbeginn: der links vom Kartengeber sitzende Spieler fragt einen Mitspieler nach einer Karte, die er zur Bildung eines Quartetts sucht. Der Gefragte gibt die Karte an den Fragenden ab, falls er sie hat. Dieser letztere darf so lange andere Mitspieler nach ihm fehlenden Karten fragen, bis einer die verlangte Karte nicht hat. Dieser setzt nun das Spiel fort und fragt einen anderen Spieler nach einer von ihm benötigten Karte und so fort. Mitspieler, die irrtümlicherweise eine gefragte Karte besitzen und nicht abgeben, zahlen eine Bube an den Frager. Abschließend erhält jeder Mitspieler so viel Gewinnanteile, als er Quartette ablegte. Wichtig ist, daß man sich merkt und überlegt, wer wohl die ihm fehlenden Karten in den Händen hält, damit man beim Abfordern Glück hat.



RAVENSBURGER SPIELE NR. 2411  
OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG



Märchenquartett  
von Annemarie Gramberg

ARISTON  
SPIELKARTEN-FABRIK  
G. RÖTHOLD

# 2823 - ASS - In den Bergen

Nome	<b>In den Bergen - 31440</b>
Fabbricante	<b>Vereinigte Altenburger und Stralsunder Spielkarten-Fabriken A. G.</b>
Paese	<b>Germania</b>
Numero carte	<b>32 + 1 presentazione e regole gioco</b>
Anno	<b>1991</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm.</b>

Il mazzo "In montagna" è disegnato da Ali Mitgutsch.

È stato stampato dalla ASS, ma il copyright è di Ravensburger - Otto Maier, il noto fabbricante di giochi per bambini.

Ognuno degli 8 quartetti mostra un'attività che si svolge in montagna: sport di arrampicata o invernali, attività agricole e industriali, giochi di bambini o vita di villaggio e attività turistiche. Ogni quartetto è identificato da un simbolo posto in alto a sinistra: bimba in slitta, trattore, abete, gatto, cane, camminatore, automobile e operaio in cantiere.

Le vignette a mio parere contengono troppi particolari e risultano un po' confuse.







# 3964 - ASS - Verkehrsquartett

Nome	<b>Verkehrsquartett 34702.1</b>
Fabbricante	<b>Vereinigte Altenburger und Stralsunder Spielkarten-Fabriken A.G.</b>
Paese	<b>Germania</b>
Numero carte	<b>32 + 1 presentazione</b>
Anno	
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 91x58</b>

Il mazzo "Quartetto del traffico" vuole insegnare ai bambini i segnali stradali in modo da rendere più sicuro il loro comportamento nel traffico.

In alto alla carta troviamo un vigile, nelle varie posizioni delle sue braccia per segnalare cosa fare agli automobilisti, il nome del gruppo e, in basso, la spiegazione del segnale mostrato sulla carta.

I gruppi sono: *Vorfahrt gewären* (Diritto di accesso), *Hinweistafeln* (pannelli indicativi), *Gebots-schilder* (cartelli segnaletici), *die Ampel* (il semaforo), *Gefahren-zeichen* (segnali di pericolo), *Vorfahrts-schilder* (segnali di precedenza), *Fahrtrichtungs-vorschriften* (indicazioni dei sensi di marcia) e *Verbots-schilder* (segnali di divieto).





## Gebots-schilder



Dieses Schild weist auf einen speziellen Radweg hin. Radfahrer müssen hier fahren; Fußgänger und Autofahrer dürfen ihn nicht benutzen.



## Gebots-schilder



Gut aufpassen: Spielstraße! Hier müssen alle Fahrzeuglenker langsam fahren und auf spielende Kinder achten.



## Gebots-schilder



Steht dieses Schild an einer Straße, so ist das eine Kraftfahrstraße; damit ist sie für Fußgänger und Fahrradfahrer gesperrt.



## Gebots-schilder



Wenn dieses Schild an einem Weg steht, dürfen nur Fußgänger ihn benutzen; du mußt dein Fahrrad schieben.



## Die Ampel



Gelb! Paß auf und halte an! Die Ampel schaltet gleich auf Rot.



## Die Ampel



Aufgepaßt! Wenn Rot und Gelb gleichzeitig leuchten, kommt gleich Grün. Dann kannst du weiterfahren.



## Die Ampel



Grün! Du darfst weiterfahren! Alle anderen Verkehrsteilnehmer müssen warten, da sie Rot haben.



## Die Ampel



Rot heißt immer Halt! Du mußt stehenbleiben und warten, bis Grün kommt.



## Gefahren-zeichen



Vorsicht, Kinder! Hier müssen alle Fahrzeuglenker – also auch Radfahrer – auf Kinder aufpassen.



## Gefahren-zeichen



Vorsicht! Du kommst an eine unübersichtliche Kreuzung. Der Verkehr von rechts hat hier Vorfahrt.



## Gefahren-zeichen



Vorsicht! An dieser Stelle kreuzen Radfahrer die Fahrbahn. Schau genau, bevor du über die Straße gehst!



## Gefahren-zeichen



Vorsicht! Gleich kommt ein Zebrastreifen, den du noch nicht sehen kannst. Fahre langsam, damit du eventuell anhalten kannst.



## Vorfahrts-schilder



Wenn dieses Schild an einer Straßenverengung steht, hast du Vorrang vor dem Gegenverkehr.



## Vorfahrts-schilder



Auf einer Straße, an der dieses Schild steht, hast du immer Vorfahrt.



## Vorfahrts-schilder



Mit diesem Schild wird das Vorfahrtsrecht für dich wieder aufgehoben. Kommen keine anderen Schilder, gilt ab jetzt „rechts vor links“.



## Vorfahrts-schilder



Wenn an einer Kreuzung oder Seitenstraße dieses Schild steht, hast du hier ausnahmsweise Vorfahrt.



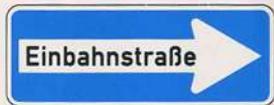
## Fahrrichtungs-vorschriften



Siehst du dieses Schild, mußt du hier geradeaus fahren und darfst nicht abbiegen.



## Fahrrichtungs-vorschriften



In einer Einbahnstraße darf man nur in der angegebenen Pfeilrichtung fahren. Auch das Wenden ist verboten.



## Fahrrichtungs-vorschriften



Siehst du dieses Schild, mußt du hier nach rechts abbiegen.



## Fahrrichtungs-vorschriften



Siehst du dieses Schild, mußt du hier nach links abbiegen.



## Verbots-schilder



Wenn dieses Schild an einer Straße steht, ist es verboten, mit dem Fahrrad durchzufahren.



## Verbots-schilder



Steht dieses Schild an einer Straße, ist es für Fußgänger verboten, die Straße zu benutzen.



## Verbots-schilder



Steht dieses Schild an einer Straße, ist die Einfahrt in diese Straße verboten.



## Verbots-schilder



Siehst Du dieses Schild an einer Straße, ist die Durchfahrt für Fahrzeuge aller Art verboten.



# 3971 - ASS - Neue Ordnung im Verkehr

Nome	<b>Neue Ordnung im Verkehr - Verkehrs-Quartett 3107</b>
Fabbricante	<b>ASS - Altenburg-Stralsunder Spielkarten</b>
Paese	<b>Germania Occidentale</b>
Numero carte	<b>32</b>
Anno	<b>1971</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 100x65</b>

Il mazzo "Nuovo ordine nel traffico - Quartetto del traffico" è stato stampato per insegnare ai bambini a leggere i segnali stradali e a comportarsi correttamente nel traffico.

Su ogni carta troviamo in alto un segnale stradale o un simbolo accompagnati dal nome del quartetto: *Vorfahrt* (diritto di accesso), *Überholen* (sorpassare), *Geschwindigkeit* (velocità), *Wichtige Warnzeichen* (importanti segnali di avvertimento), *Halten und Parken* (fermate e parcheggi), *Verkehrsordnung* (regolamenti del traffico), *Zusatzzeichen* (segnali aggiuntivi) e *Sicher ist sicher* (meglio prevenire che curare).

Sotto la vignetta troviamo un domanda, in rosso, e la relativa risposta corretta, in nero.

<b>A 1 Vorfahrt</b>  Was bedeuten diese beiden Schilder?  Schild A: Vorfahrtsstraße! Hier kann man damit rechnen, auf einer längeren Strecke Vorfahrt zu haben. Schild B: Ende der Vorfahrtsstraße!	<b>A 2 Vorfahrt</b>  Was bedeutet dieses neue Schild?  Dieses Schild gibt nur für eine Kreuzung oder Einmündung Vorfahrt.	<b>A 3 Vorfahrt</b>  Wie muß sich der Verkehrsteilnehmer bei diesem Schild verhalten?  Unbedingt anhalten! Vorfahrt achten!	<b>A 4 Vorfahrt</b>  Was bedeuten diese beiden Schilder?  Das runde Schild: Verbot der Durchfahrt bei Gegenverkehr! Das eckige Schild: Gegenverkehr ist wartepliktig. In jedem Falle langsam fahren!
<b>C 1 Überholen</b>  Wie muß man sich zwischen diesen beiden Schildern verhalten?  Man darf kein Kfz mit mehr als 2 Rädern überholen!	<b>C 2 Überholen</b>  Darf hier der PKW den LKW überholen?  Ja, denn nur LKW dürfen hier nicht überholen!	<b>C 3 Überholen</b>  Darf hier überholt werden?  Nein, da man hier noch nicht erkennen kann, wie sich die Verkehrslage entwickelt.	<b>C 4 Überholen</b>  Was muß man tun, bevor man zum Überholen ansetzt?  Zuerst in den Rückspiegel schauen, blinken, dann ausscheren!

**B 1 Geschwindigkeit**

Welche Bedeutung haben die Schilder A und B?

A: Höchste zulässige Geschwindigkeit 70 km/h!  
B: Aufhebung der Geschwindigkeitsbegrenzung!

**B 2 Geschwindigkeit**

Was bedeutet dieses Schild?

Bei normalen Verkehrsbedingungen: Mindestgeschwindigkeit 30 km/h!

**B 3 Geschwindigkeit**

Dieses Schild empfiehlt eine Geschwindigkeit zwischen 70 und 110 km/h.  
Warum ist es ratsam, sich an diese Geschwindigkeit zu halten?

Weil dadurch der Verkehr flüssig gehalten wird!

**B 4 Geschwindigkeit**

Wie schnell darf man zwischen diesen Schildern höchstens fahren?

50 km/h, da die Schilder Ortsanfang und Ortsende bezeichnen!

**D 1 Wichtige Warnzeichen**

Worauf muß der Autofahrer bei diesem Zeichen achten, und was muß er unbedingt tun?

Gefährliche Doppelkurve!  
Unbedingt langsamer fahren!

**D 3 Wichtige Warnzeichen**

Worauf muß der Autofahrer bei diesem Schild achten?

Auf Kinder, die evtl. unüberlegt und plötzlich die Straße überqueren!

**D 2 Wichtige Warnzeichen**

Wie muß sich jeder Autofahrer bei diesem Schild verhalten, und was bedeutet es?

Langsam fahren und auf den Fahrbahnzustand achten.  
Schleudergefahr!

**D 4 Wichtige Warnzeichen**

Worauf muß jeder Verkehrsteilnehmer bei diesem Zeichen achten?

Auf Bauarbeiter, Baumaterial, verschmutzte und verengte Fahrbahn.  
Geschwindigkeit herabsetzen!

**E 1 Halten und Parken**

Was bedeutet dieses Schild?

Striktes Halteverbot!

**E 2 Halten und Parken**

Darf das weiße Auto hier halten?

Ja, zum kurzfristigen Ein- und Ausladen!

**E 3 Halten und Parken**

Unter welchen Umständen darf hier geparkt werden?

Mit einer sichtbar befestigten Parkscheibe darf man zeitlich begrenzt zwischen diesen beiden Schildern parken.

**E 4 Halten und Parken**

Was ist an dieser Parkreihe auszusetzen?

Parkplätze sind kostbar!  
In dieser Parkreihe gibt es zu viel verschenkten Raum!

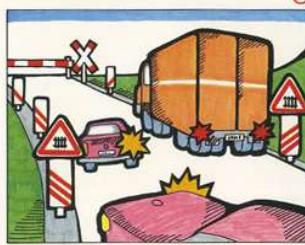
### G 1 Verkehrsordnung



Warum müssen LKW und Omnibusse außerhalb geschlossener Ortschaften Abstand halten?

Damit schnellere Fahrzeuge leichter überholen und einschalten können.

### G 2 Verkehrsordnung



Warum müssen LKW vor einem geschlossenen Bahnübergang bei der letzten Bake halten?

Damit sich Personenwagen davorsetzen können!

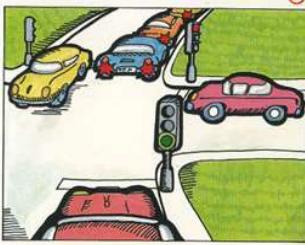
### G 3 Verkehrsordnung



Wo muß sich der Radfahrer beim Linksabbiegen einordnen?

Der Radfahrer muß sich auf der linken Spur, rechts neben dem abbiegenden Fahrzeug einordnen.

### G 4 Verkehrsordnung



Warum darf der Autofahrer bei Grün nicht in die Kreuzung fahren?

Weil er sonst wegen der Stauung die Kreuzung versperren würde.

### F 1 Zusatzzeichen



Auf welche Gefahr weist dieses Zusatzschild hin?

Auf Schleudergefahr durch unerwartete Glatteisbildung!

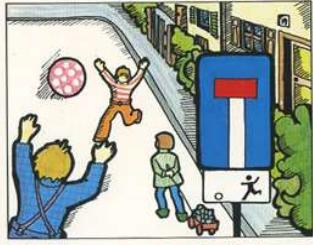
### F 2 Zusatzzeichen



Was bedeutet dieses Zusatzzeichen?

Warnung vor unbefestigten Seitenstreifen, zum Ausweichen und Halten ungeeignet!

### F 3 Zusatzzeichen



Wie muß sich ein Autofahrer bei diesem Zusatzschild verhalten?

Sehr langsam und vorsichtig fahren, da mit spielenden Kindern in dieser Sackgasse zu rechnen ist!

### F 4 Zusatzzeichen



Auf was weist dieses Zusatzschild in Verbindung mit diesem Warnzeichen hin?

Mit Seitenwind ist auf den nächsten 3 km zu rechnen.

### H 1 Sicher ist Sicher



Wie heißt die Grundregel zum Abstand halten?

Man merkt sich einen markanten Punkt, den der Vordermann erreicht hat und zählt: einundzwanzig – zweundzwanzig. Erreicht man den Punkt bevor man mit Zahlen fertig ist, ist der Abstand zu gering!

### H 2 Sicher ist Sicher



Kann der 3. Wagen hier überholen?

Nein, es ist zu gefährlich, Autoschlangen zu überholen. Kolonnen müssen sich von vorn auflösen: 1., 2., 3!

### H 3 Sicher ist Sicher



Wo überqueren Fußgänger die Straße am sichersten?

An Ampeln, Zebrastreifen und markierten Übergängen.

### H 4 Sicher ist Sicher



In welcher Entfernung vom Auto muß bei einer Panne das Warndreieck stehen?

Es gibt eine Faustregel: Auf Landstraßen muß das Warndreieck ca. 100 Schritte, auf Autobahnen ca. 200 Schritte vom Auto entfernt stehen.



**neue  
Ordnung im Verkehr**



**Verkehrs-Quartett**

ALTBURG - STRALSUNDER  
SCHULENVERLEIHUNG, STUTTGART  
ASS

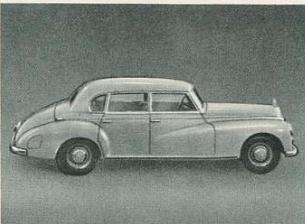
3107

# 2600 - ASS - Auto-Quartett

Nome	<b>Auto-Quartett</b>
Fabbricante	<b>Vereinigte Altenburger und Stralsunder Spielkarten-Fabriken A. G.</b>
Paese	<b>Germania Occidentale</b>
Numero carte	<b>36 + 1 regole gioco</b>
Anno	<b>195x</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 100x65</b>

Il mazzo comprende 9 quartetti con fotografie in bianco e nero che mostrano automobili, partendo dalla più antica, la Daimler del 1886. Sotto la fotografia sono illustrate le caratteristiche tecniche. Le automobili che troviamo sono europee e nord americane, al tempo gli asiatici non erano ancora presenti nel settore. Troviamo la Jaguar XK 120 SS, la Porsche 356 o una Mercedes-Benz 3L Rennwagen del 1938. Ci sono anche utilitarie come la Renault 4 degli anni '50, la Fiat 500C Topolino, la Volkswagen Maggiolino.

Fra le auto più curiose la Hanomag Kommissbrot (pane del commissario) del 1925, così chiamata per la sua forma somigliante alla tipica pagnotta delle provviste militari tedesche.

<b>1a</b> a Mercedes-Benz „300“ <b>Deutschland 1</b> b Mercedes-Benz „220“    über 1,5 Liter c Opel „Kapitän 51“ d Mercedes-Benz „170 S“	<b>1b</b> a Mercedes-Benz „300“ <b>Deutschland 1</b> b Mercedes-Benz „220“    über 1,5 Liter c Opel „Kapitän 51“ d Mercedes-Benz „170 S“	<b>1c</b> a Mercedes-Benz „300“ <b>Deutschland 1</b> b Mercedes-Benz „220“    über 1,5 Liter c Opel „Kapitän 51“ d Mercedes-Benz „170 S“	<b>1d</b> a Mercedes-Benz „300“ <b>Deutschland 1</b> b Mercedes-Benz „220“    über 1,5 Liter c Opel „Kapitän 51“ d Mercedes-Benz „170 S“
			
1. Mercedes-Benz „300“ Viertürige Limousine, 5-6 Sitze, Sedszylinder-Viertaktmotor, 2996 ccm Hubraum, 115 PS Leistung, Höchstgeschwindigkeit 155 km/Std.	2. Mercedes-Benz „220“ Viertürige Limousine, 4-5 Sitze, Sedszylinder-Viertaktmotor, 2195 ccm Hubraum, 80 PS Leistung Höchstgeschwindigkeit 137 km/Std.	3. Opel „Kapitän 51“ Viertürige Limousine, 4-5 Sitze, Sedszylinder-Viertaktmotor, 2456 ccm Hubraum, 58 PS Leistung, Höchstgeschwindigkeit 128 km/Std.	4. Mercedes-Benz „170 S“ Viertürige Limousine, 4-5 Sitze, Vierzylinder-Viertaktmotor, 1767 ccm Hubraum, 52 PS Leistung, Höchstgeschwindigkeit 120 km/Std.
<b>2a</b> a Borgward „Hansa 1500“ <b>Deutschland 2</b> b Opel „Olympia 51“    1-1,5 Liter c Ford „Taunus 12 M“ d Volkswagen	<b>2b</b> a Borgward „Hansa 1500“ <b>Deutschland 2</b> b Opel „Olympia 51“    1-1,5 Liter c Ford „Taunus 12 M“ d Volkswagen	<b>2c</b> a Borgward „Hansa 1500“ <b>Deutschland 2</b> b Opel „Olympia 51“    1-1,5 Liter c „Ford Taunus 12 M“ d Volkswagen	<b>2d</b> a Borgward „Hansa 1500“ <b>Deutschland 2</b> b Opel „Olympia 51“    1-1,5 Liter c Ford „Taunus 12 M“ d Volkswagen
			
1. Borgward „Hansa 1500“ Zweitürige Limousine, 4-5 Sitze, Vierzylinder-Viertaktmotor, 1498 ccm Hubraum, 52 PS Leistung, Höchstgeschwindigkeit 120 km/Std.	2. Opel „Olympia 51“ Zweitürige Limousine, 4-5 Sitze, Vierzylinder-Viertaktmotor, 1477 ccm Hubraum, 39 PS Leistung, Höchstgeschwindigkeit 112 km/Std.	3. Ford „Taunus 12 M“ Zweitürige Limousine, 4-5 Sitze, Vierzylinder-Viertaktmotor, 1172 ccm Hubraum, 38 PS Leistung, Höchstgeschwindigkeit 110 km/Std.	4. Volkswagen Zweitürige Export-Limousine, 4 Sitze, Vierzylinder-Viertakt-Boxermotor, 1131 ccm Hubraum, 24 PS Leistung, Höchstgeschwindigkeit 100 km/Std.

- 3 a**  
 a DKW „Meisterklasse“ **Deutschland 3**  
 Kleinwagen  
 b Goliath „GP 700“  
 c Gutbrod „Superior“  
 d Lloyd „LP 300“



1.  
**DKW „Meisterklasse“**  
 Zweitürige Limousine, 4 Sitze,  
 Zweizylinder-Zweitaktmotor,  
 690 ccm Hubraum, 23 PS Leistung,  
 Höchstgeschwindigkeit 100 km/Std.

- 3 b**  
 a DKW „Meisterklasse“ **Deutschland 3**  
 Kleinwagen  
 b Goliath „GP 700“  
 c Gutbrod „Superior“  
 d Lloyd „LP 300“



2.  
**Goliath „GP 700“**  
 Zweitürige Limousine, 4 Sitze,  
 Zweizylinder-Zweitaktmotor,  
 688 ccm Hubraum, 24 PS Leistung,  
 Höchstgeschwindigkeit 100 km/Std.

- 3 c**  
 a DKW „Meisterklasse“ **Deutschland 3**  
 Kleinwagen  
 b Goliath „GP 700“  
 c Gutbrod „Superior“  
 d Lloyd „LP 300“



3.  
**Gutbrod „Superior“**  
 Zweitürige Cabrio-Limousine, 2 Sitze,  
 Zweizylinder-Zweitaktmotor,  
 592 ccm Hubraum, 20 PS Leistung,  
 Höchstgeschwindigkeit 105 km/Std.

- 3 d**  
 a DKW „Meisterklasse“ **Deutschland 3**  
 Kleinwagen  
 b Goliath „GP 700“  
 c Gutbrod „Superior“  
 d Lloyd „LP 300“



4.  
**Lloyd „LP 300“**  
 Zweitürige Limousine, 4 Sitze,  
 Zweizylinder-Zweitaktmotor,  
 293 ccm Hubraum, 10 PS Leistung,  
 Höchstgeschwindigkeit 75 km/Std.

- 4 a**  
 a Mercedes-Benz „300 S“ **Deutschland 4**  
 b Porsche „356“ **Sportwagen**  
 c Goliath „GP 700 Sport“  
 d Dyna-Veritas



1.  
**Mercedes-Benz „300 S“**  
 Zweitüriges Sport-Coupé, 3 Sitze,  
 2 Notsitze, Sechszylinder-Viertaktmotor,  
 2996 ccm Hubraum, 150 PS Leistung,  
 Höchstgeschwindigkeit 175 km/Std.

- 4 b**  
 a Mercedes-Benz „300 S“ **Deutschland 4**  
 b Porsche „356“ **Sportwagen**  
 c Goliath „GP 700 Sport“  
 d Dyna-Veritas



2.  
**Porsche „356“**  
 Zweitüriges Sport-Cabriolet, 2 Sitze,  
 2 Notsitze, Vierzylinder-Viertaktmotor,  
 1086 ccm Hubraum, 40 PS Leistung,  
 Höchstgeschwindigkeit 140 km/Std.

- 4 c**  
 a Mercedes-Benz „300 S“ **Deutschland 4**  
 b Porsche „356“ **Sportwagen**  
 c Goliath „GP 700 Sport“  
 d Dyna-Veritas



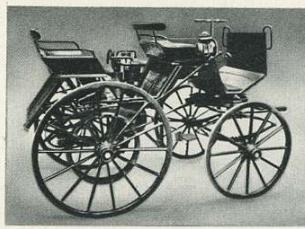
3.  
**Goliath „GP 700 Sport“**  
 Zweitüriges Sport-Coupé, 2 Sitze,  
 2 Notsitze, Zweizylinder-Zweitaktmotor,  
 688 ccm Hubraum, 29 PS Leistung,  
 Höchstgeschwindigkeit 120 km/Std.

- 4 d**  
 a Mercedes-Benz „300 S“ **Deutschland 4**  
 b Porsche „356“ **Sportwagen**  
 c Goliath „GP 700 Sport“  
 d Dyna-Veritas



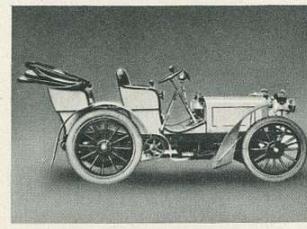
4.  
**Dyna-Veritas**  
 Zweitüriges Sport-Cabriolet, 2 Sitze,  
 Zweizylinder-Viertaktmotor,  
 744 ccm Hubraum, 40 PS Leistung,  
 Höchstgeschwindigkeit 120 km/Std.

- 5 a**  
 a Daimler-Wagen 1886 **Deutschland 5**  
 b Mercedes-Wagen 1901  
 c Hanomag „Kommifßbrot“  
 d Mercedes-Benz „3 L Rennwagen“



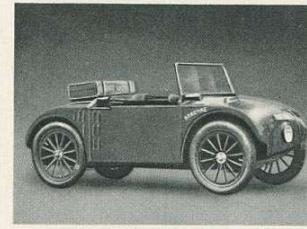
1.  
**Daimler-Wagen 1886**  
 Der erste vierrädrige Daimler-Wagen  
 mit Einzylinder-Viertaktmotor  
 aus dem Jahre 1886.

- 5 b**  
 a Daimler-Wagen 1886 **Deutschland 5**  
 b Mercedes-Wagen 1901  
 c Hanomag „Kommifßbrot“  
 d Mercedes-Benz „3 L Rennwagen“



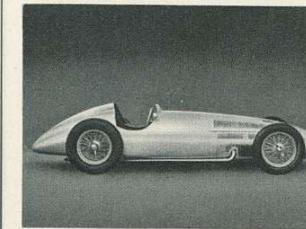
2.  
**Mercedes-Wagen 1901**  
 Benannt nach der Tochter eines Daimler-  
 Vertreters, Vierzylinder-Viertaktmotor,  
 1,88 Liter Hubraum, 35 PS Leistung,  
 Höchstgeschwindigkeit 72 km/Std.

- 5 c**  
 a Daimler-Wagen 1886 **Deutschland 5**  
 b Mercedes-Wagen 1901  
 c Hanomag „Kommifßbrot“  
 d Mercedes-Benz „3 L Rennwagen“



3.  
**Hanomag „Kommifßbrot“**  
 Erste Ponton-Karosserie, 2 Sitze,  
 Zweizylinder-Viertaktmotor,  
 500 ccm Hubraum, 10 PS Leistung,  
 Höchstgeschwindigkeit 65 km/Std.

- 5 d**  
 a Daimler-Wagen 1886 **Deutschland 5**  
 b Mercedes-Wagen 1901  
 c Hanomag „Kommifßbrot“  
 d Mercedes-Benz „3 L Rennwagen“



4.  
**Mercedes-Benz „3 L Rennwagen“**  
 Zwölfzylinder-Kompressormotor,  
 Höchstgeschwindigkeit mit Spezial-  
 Stromlinien-Karosserie 435 km/Std.

- 6 a**  
 a Alfa Romeo „6 C 2500“  
 b Alfa Romeo „1900 sc“  
 c Fiat „1400“  
 d Fiat „500 C“

**Italien 6**



1.  
**Alfa Romeo „6 C 2500“**  
 Viertürige Limousine, 7-8 Sitze,  
 Sechszylinder-Viertaktmotor,  
 2443 ccm Hubraum, 93 PS Leistung,  
 Höchstgeschwindigkeit 130 km/Std.

- 6 b**  
 a Alfa Romeo „6 C 2500“  
 b **Alfa Romeo „1900 sc“**  
 c Fiat „1400“  
 d Fiat „500 C“

**Italien 6**



2.  
**Alfa Romeo „1900 sc“**  
 Zweitüriges Sport-Coupé, 2 Sitze,  
 2 Notsitze, Vierzylinder-Viertaktmotor,  
 1884 ccm Hubraum, 100 PS Leistung,  
 Höchstgeschwindigkeit 180 km/Std.

- 6 c**  
 a Alfa Romeo „6 C 2500“  
 b Alfa Romeo „1900 sc“  
 c **Fiat „1400“**  
 d Fiat „500 C“

**Italien 6**



3.  
**Fiat „1400“**  
 Viertürige Limousine, 4-5 Sitze,  
 Vierzylinder-Viertaktmotor,  
 1395 ccm Hubraum, 45 PS Leistung,  
 Höchstgeschwindigkeit 120 km/Std.

- 6 d**  
 a Alfa Romeo „6 C 2500“  
 b Alfa Romeo „1900 sc“  
 c Fiat „1400“  
 d **Fiat „500 C“**

**Italien 6**



4.  
**Fiat „500 C“**  
 Zweitürige Cabrio-Limousine, 2 Sitze,  
 Vierzylinder-Viertaktmotor,  
 569 ccm Hubraum, 16,5 PS Leistung,  
 Höchstgeschwindigkeit 95 km/Std.

- 7 a**  
 a Ford „Vedette“  
 b Simca 9 „Aronde“  
 c Panhard „Dyna 120“  
 d Renault „4 CV“

**Frankreich 7**



1.  
**Ford „Vedette“**  
 Zweitüriges Cabriolet, 5-6 Sitze,  
 Achtyzylinder-Viertaktmotor in V,  
 2158 ccm Hubraum, 65 PS Leistung,  
 Höchstgeschwindigkeit 130 km/Std.

- 7 b**  
 a Ford „Vedette“  
 b **Simca 9 „Aronde“**  
 c Panhard „Dyna 120“  
 d Renault „4 CV“

**Frankreich 7**



2.  
**Simca 9 „Aronde“**  
 Viertürige Limousine, 4 Sitze,  
 Vierzylinder-Viertaktmotor,  
 1221 ccm Hubraum, 45 PS Leistung,  
 Höchstgeschwindigkeit 120 km/Std.

- 7 c**  
 a Ford „Vedette“  
 b Simca 9 „Aronde“  
 c **Panhard „Dyna 120“**  
 d Renault „4 CV“

**Frankreich 7**



3.  
**Panhard „Dyna 120“**  
 Zweitüriges Cabriolet, 2 Sitze, 2 Notsitze,  
 Zweizylinder-Viertaktmotor,  
 745 ccm Hubraum, 31 PS Leistung,  
 Höchstgeschwindigkeit 117 km/Std.

- 7 d**  
 a Ford „Vedette“  
 b Simca 9 „Aronde“  
 c Panhard „Dyna 120“  
 d **Renault „4 CV“**

**Frankreich 7**



4.  
**Renault „4 CV“**  
 Viertürige Limousine, 4 Sitze,  
 Vierzylinder-Viertaktmotor,  
 748 ccm Hubraum, 18 PS Leistung,  
 Höchstgeschwindigkeit 90 km/Std.

- 8 a**  
 a Jaguar „XK 120 SS“  
 b Humber „Hawk“  
 c Ford „Consul“  
 d Austin „A 40“

**England 8**



1.  
**Jaguar „XK 120 SS“**  
 Zweitüriges Sport-Cabriolet, 2 Sitze,  
 Vierzylinder-Viertaktmotor,  
 3442 ccm Hubraum, 160 PS Leistung,  
 Höchstgeschwindigkeit über 200 km/Std.

- 8 b**  
 a Jaguar „XK 120 SS“  
 b **Humber „Hawk“**  
 c Ford „Consul“  
 d Austin „A 40“

**England 8**



2.  
**Humber „Hawk“**  
 Viertürige Limousine, 5-6 Sitze,  
 Vierzylinder-Viertaktmotor,  
 2267 ccm Hubraum, 58 PS Leistung,  
 Höchstgeschwindigkeit 115 km/Std.

- 8 c**  
 a Jaguar „XK 120 SS“  
 b Humber „Hawk“  
 c **Ford „Consul“**  
 d Austin „A 40“

**England 8**



3.  
**Ford „Consul“**  
 Viertürige Limousine, 5-6 Sitze,  
 Vierzylinder-Viertaktmotor,  
 1508 ccm Hubraum, 48 PS Leistung,  
 Höchstgeschwindigkeit 110 km/Std.

- 8 d**  
 a Jaguar „XK 120 SS“  
 b Humber „Hawk“  
 c Ford „Consul“  
 d **Austin „A 40“**

**England 8**



4.  
**Austin „A 40“**  
 Viertürige Limousine, 4 Sitze,  
 Vierzylinder-Viertaktmotor,  
 1200 ccm Hubraum, 40 PS Leistung,  
 Höchstgeschwindigkeit 120 km/Std.

**Auto-Quartett**  
 AUTOS  
 AUS ALLER WELT



VEREINIGTE ALtenburger UND STRALSUNDER  
 SPIELKARTEN-FABRIKEN A.G.  
 STUTTGART-5

**Quartett-Spielregel**

Die Teilnehmerzahl ist beliebig. Mindestzahl 3. Man mischt die Karten und verteilt blattweise in Richtung des Uhrzeigers. Spielbeginn: der links vom Kartengeber sitzende Spieler fragt einen Mitspieler nach einer Karte, die er zur Bildung eines Quartetts sucht. Der Gefragte gibt die Karte an den Fragenden ab, falls er sie hat. Dieser letztere darf so lange andere Mitspieler nach ihm fehlenden Karten fragen, bis einer die verlangte Karte nicht hat. Dieser setzt nun das Spiel fort und fragt einen anderen Spieler nach einer von ihm benötigten Karte und so fort. Mitspieler, die irrtümlicherweise eine gefragte Karte besitzen und nicht abgeben, zahlen eine Buße an den Frager. Abschließend erhält jeder Mitspieler so viel Gewinnanteile, als er Quartette ablegte. Wichtig ist, daß man sich merkt und überlegt, wer wohl die ihm fehlenden Karten in den Händen hält, damit man beim Auffordern Glück hat.

Vereinigte Altenburger und Stralsunder  
 Spielkarten-Fabriken A.G., Stuttgart-5



# 4089 - ASS - Heilkräuter Märchen-Quartett

Nome	<b>Heilkräuter Märchen-Quartett</b>
Fabbricante	<b>Verlag Spielkartenfabrik ASS</b>
Paese	<b>Germania Occidentale</b>
Numero carte	<b>32 + 1 regole gioco</b>
Anno	<b>1960</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 100x65</b>

Il “Quartetto - fiabe delle erbe officinali” è illustrato con i disegni di Liesel Laüterborn.

Ogni quartetto è dedicato a un’erba medicinale: *Königskerze* (verbasco), *Löwenzahn* (dente di leone), *Waldmeister* (asperula o caglio bianco), *Brennessel* (ortica), *Lavendel* (lavanda), *Salbei* (salvia), *Baldrian* (valeriana) e *Wegwarte* (cicoria). Una frase è posta sotto ogni disegno. Per esempio nel verbasco la carta 1 ha scritto “*Da stehet sie - stolz im goldenen Kleid, ein helles Licht der Sommerszeit*” (Eccola lì - orgogliosa in un vestito dorato, una luce brillante del periodo estivo), la carta 2 afferma che è utile contro il catarro bronchiale, mentre sulla 3 si consiglia di prendere a questo scopo l’infuso di fiori di questa pianta.

Infine sulla 4 si ringrazia il verbasco per aver reso felici guarendoli mamma e bambino.



### Waldmeister



Im tiefen Wald,-  
im Maienmond-  
Ein schlichtes, grünes  
Kräutlein wohnt.

### Waldmeister



Waldmeister ist's,  
im ganzen Land  
Geliebt, gelobt und  
weit bekannt.

### Waldmeister



Damit auch jeder  
etwas hat,  
Reist er zum Pfingstfest  
in die Stadt.

### Waldmeister



Waldmeisterkraut  
im goldenen Wein-  
Wer wollte da  
nicht fröhlich sein.

### Brennessel



Sie beißt und sticht  
ganz schauderhaft  
Doch hat sie auch  
geheime Kraft.

### Brennessel



„Nie wieder fasse  
ich hinein!“  
So hört man laut  
die Ursel schrein.

### Brennessel



Der Heckenzwerg im  
grünen Hut,  
Er spricht: „Auch dieses  
Kraut ist gut!“

### Brennessel



Brennesselwürzlein  
spenden Saft  
Der lange, schöne  
Zöpfe schafft.

### Lavendel



Das ist ein zartes  
Wunderkraut.  
Urahne hat's schon  
angebaut.

### Lavendel



Sie legte es in  
frohem Sinn  
Als Düftespenden  
in ihr Linnen.

### Lavendel



Die Mücken lassen  
Dich in Ruh  
Gebrauchst Lavendel-  
wasser Du.

### Lavendel



Zum Wäsch'en auch  
davon ein Guß  
Das ist ein wahrer  
Hochgenuß.

<p><b>1</b> Salbei</p>  <p>Wohl dem, der dieses gute Kraut In seinem Garten angebaut.</p>	<p><b>2</b> Salbei</p>  <p>Denn sehet her, der kleinen Lene, Der bluten allzu leicht die Zähne.</p>	<p><b>3</b> Salbei</p>  <p>Zahnschmerzen, fragt die Nachbarin Und reicht ein Blatt vom Salbei hin.</p>	<p><b>4</b> Salbei</p>  <p>Der Salbeiblätter Tee und Saft Ganz kerngesunde Zähne schafft.</p>
<p><b>1</b> Baldrian</p>  <p>Dies Kräutlein schätzt man weit und breit, Zum Lindern ist es stets bereit.</p>	<p><b>2</b> Baldrian</p>  <p>Himbeeren glühen rot vom Strauch Der Krug ist voll Der Magen auch.</p>	<p><b>3</b> Baldrian</p>  <p>Ach, mir tun Leib und Magen weh. „Hast wohl zuviel Beeren gefuttert, he?“</p>	<p><b>4</b> Baldrian</p>  <p>Das hat der Gretel gut getan Ein Täpfchen Tee mit Baldrian.</p>
<p><b>1</b> Wegwarte</p>  <p>Ich stehe still am Wegesrand Wegwarte hat man mich genannt.</p>	<p><b>2</b> Wegwarte</p>  <p>Eichorie, so heiß ich auch Als Kaffee für den Hausgebrauch.</p>	<p><b>3</b> Wegwarte</p>  <p>Das Bärbel kann kein Obst vertragen Spricht Hans: „Eichorie stärkt den Magen!“</p>	<p><b>4</b> Wegwarte</p>  <p>Erschmeckt vorzüglich früh und spät Der leckere Eichorie-Salat.</p>
 <p><b>Heilkräuter-Quartett.</b> 32 Karten</p> <p>Verlag Spielkartenfabrik Altenburg/Thür (Sakalstadt)</p>		<p><b>Spielregel.</b></p> <p>Teilnehmerzahl beliebig, jedoch zumindestens 3; Anzahl der Quartette ist gleich. Die Karten werden gemischt, verteilt und dann beginnt das Spiel in folgender Anordnung: Der linke Nachbar des Karten-gebers fragt einen Mitspieler nach einer Karte, die er zur Bildung eines Quartetts benötigt. Hat der Gefragte die Karte, so gibt er sie an den Anfragenden ab. Letzterer hat das Recht, solange beliebige Mitspieler nach ihr zu fragen, bis er einen findet, der die geforderte Karte nicht besitzt. Dieser hat nun das Recht zu fordern usw. ... Spieler, die auf Befragen irrthümlich den Besitz einer Karte verneinen, haben eine Buße an den Fragenden zu entrichten, deren Höhe vor Beginn des Spieles am besten festzulegen ist. Zum Schluß erhält jeder Spieler soviel Gewinnkarten, wie er Quartette abgelegt hat. Aufgabe des Spielers ist, sich zu merken und zu folgern, wer die ihm fehlenden Karten in Händen hat und sie nadzufordern, sofern wieder die Reihe des Fragens an ihn herantritt.</p>	

Un'altra edizione (4923) ha 36 carte, con l'aggiunta della *Kamille* (camomilla).

 <p><i>Kamille</i></p> <p>1</p> <p><i>Sie hat viel weiße Krönlein auf Mit lauter goldenen Knöpfchen drauf.</i></p>	 <p><i>Kamille</i></p> <p>2</p> <p><i>Das Ernten um die Herbsteszeit Ist eine rechte Seligkeit.</i></p>	 <p><i>Kamille</i></p> <p>3</p> <p><i>Du, Bübchen, laß dein Jöpplein an, Weil man sich bös verkühlen kann.</i></p>	 <p><i>Kamille</i></p> <p>4</p> <p><i>Das ist Erkältung nach Erhitzen. Jetzt heißt's Kamillen- Tee und schwitzen.</i></p>
Ha molte corone bianche sulla testa, ornate da numerosi bottoni dorati.	La raccolta in autunno è una vera gioia.	Tu, ragazzino, tieni addosso la giacca, perché potresti prenderti un bel raffreddore.	Dopo il riscaldamento è freddo. Adesso è il momento della camomilla e della sudorazione.

# 4925 - ASS - Waldmännlein-Quartett

Nome	<b>Waldmännlein-Quartett</b>
Fabbricante	<b>Verlag Spielkartenfabrik ASS</b>
Paese	<b>Germania Occidentale</b>
Numero carte	<b>36</b>
Anno	<b>195x</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 100x65</b>

Il "Quartetto degli omini dei boschi" è illustrato con i disegni di Liesel Laüterborn e mostra, come dice il titolo, i fantastici abitanti che animano i boschi delle fiabe.

I quartetti sono dedicati a: *Familie Zapfenklein* (famiglia piccola pigna), *die Beerengeistlein* (gli spiriti delle bacche), *Pilzmännlein* (i piccoli uomini fungo), *beim Waldkrämer* (dal venditore ambulante della foresta), *im Elfenland* (la terra degli elfi), *beim Waldklausner* (dall'eremita del bosco), *die Kräuterfrau* (la donna delle erbe), *bei Wichtelmann's* (dai folletti) e *im Nixenreich* (nel regno delle sirene)



### Pilzmännlein



Steinpilz-Purzelmann,  
Was siehst Du mich so fröhlich an?  
Ich kriege Appetit  
Und nehm Dich Döckchen mit.

### Pilzmännlein



Fliegenpilz-böser Filz.  
Sieht so schön und leuchtend  
aus.  
Und bist doch so voll Gift-o-Graus.

### Pilzmännlein



Die kleinen Pfliegerlinge  
Sind immer-guter Dinge,  
Sind immer-froh und heiter  
Und wachsen lustig weiter.

### Pilzmännlein



Champignon auf grüner Weide  
Glänzt vor-lauter Lebensfreude.  
Mit ihm schauen fröhlich drein  
Seine kleinen Kinderlein.

### Beim Waldkrämer



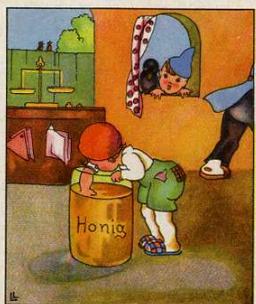
Beim Krämer-Purzelmann  
Schellt jeder gerne an.  
Zu ihm kommt man gelaufen  
Um gründlich einzukaufen.

### Beim Waldkrämer



Ein Viertel Mückenschmalz,  
Zwei Pfundchen Eichelmalz,  
Und Hagelbutterkerne,  
Die ist mein Mann so gerne.

### Beim Waldkrämer



Dreht Purzelmann den Rücken,  
Dann kriegt sein Söhnlein Nicken,  
Schleckt König bis zum Magenueh,  
Dann kocht die Mutter-Tiedertee.

### Beim Waldkrämer



Purzelmann fährt über Land.  
Juch heidi und honsassa -  
Geht's hinab am Walderand.  
Abends ist er wieder da.

### Im Elfenland



Es klingen Glöckchen silberklar  
Tief in das grünen Waldes Mitten.  
Da kommt in ihrem gold'n Haar  
Die Elfenkönigin geritten.

### Im Elfenland



Und im goldenen Sonnenschein  
Lustiges Gezaukel.  
Elfen fliegen leicht und fein  
Auf der Blumenschaukel.

### Im Elfenland

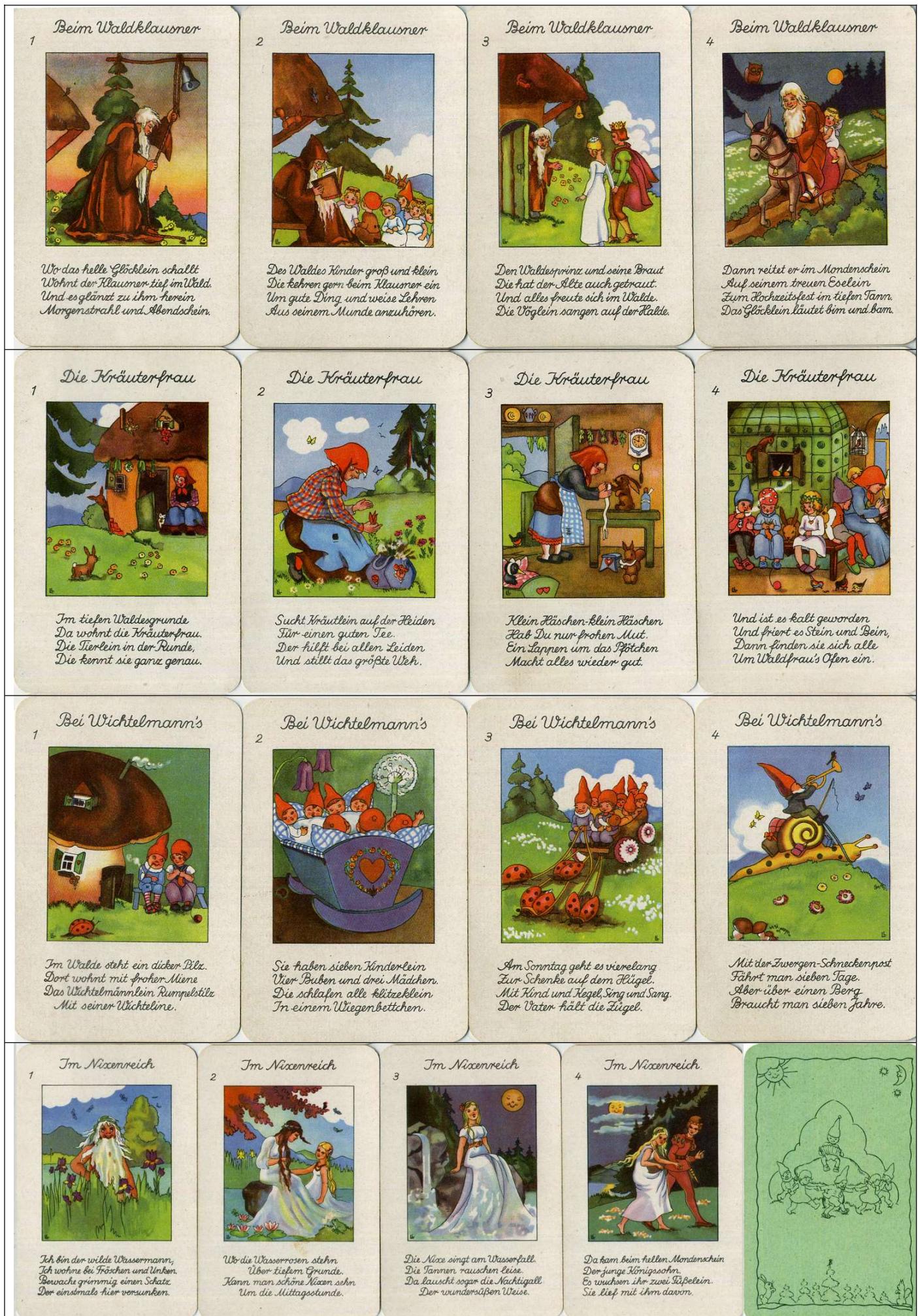


Blondes zartes Blütenkind -  
Schaut es Euch mal an.  
Mit dem warmen Sommerwind  
Kommt der Feiersmann.

### Im Elfenland



In dem grünen Waldegrunde  
Tanzen um die zwölfe Stunde  
In dem hellsten Mondenschein  
Elfen wunderschön und fein.



# 4167 - ASS - Frohes Deutschland

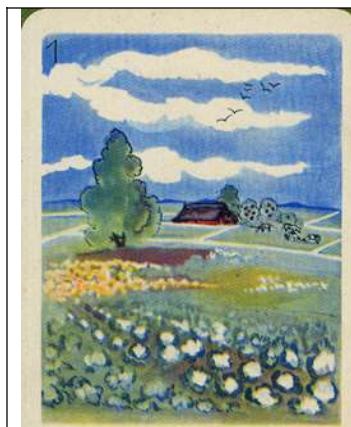
Nome	<b>Frohes Deutschland</b>
Fabbricante	<b>ASS</b>
Paese	<b>Germania</b>
Numero carte	<b>36 + 1 regole gioco</b>
Anno	<b>193x ?</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 100x65</b>

Il mazzo “Germania felice” mostra per ogni quartetto il panorama, un’abitazione e una coppia in costume locale. Purtroppo lo strano tipo di carattere usato a quei tempi in Germania, il set di caratteri *Sütterlin*, non consente di interpretare il nome della regione citata. Divenne dal 1930 il corsivo ufficiale in Germania.

I disegni sono di Liesel Lautenborn.

Le regole del gioco sono in caratteri gotici, altri caratteri di difficile lettura.





Dimolaunm



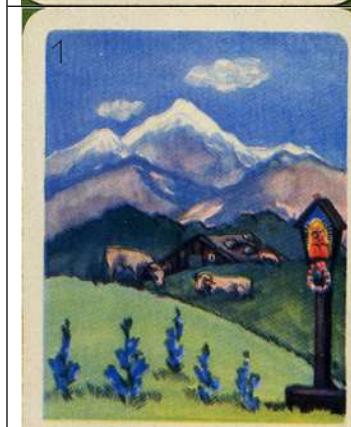
Dimolaunm



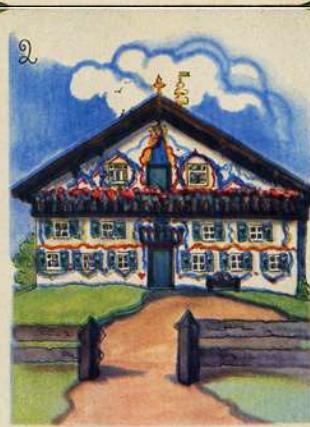
Dimolaunm



Dimolaunm



Olmsbaunm



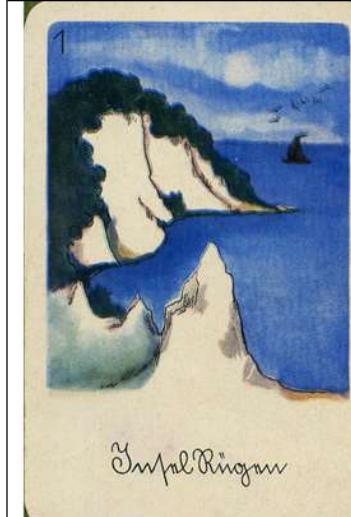
Olmsbaunm



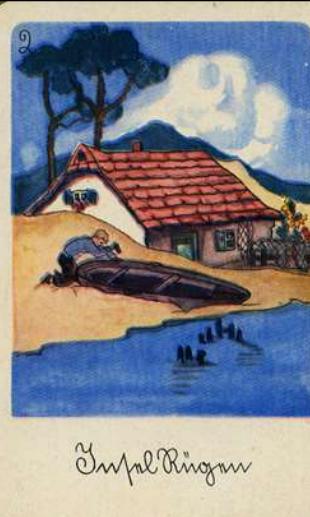
Olmsbaunm



Olmsbaunm



YnjalRingm



YnjalRingm

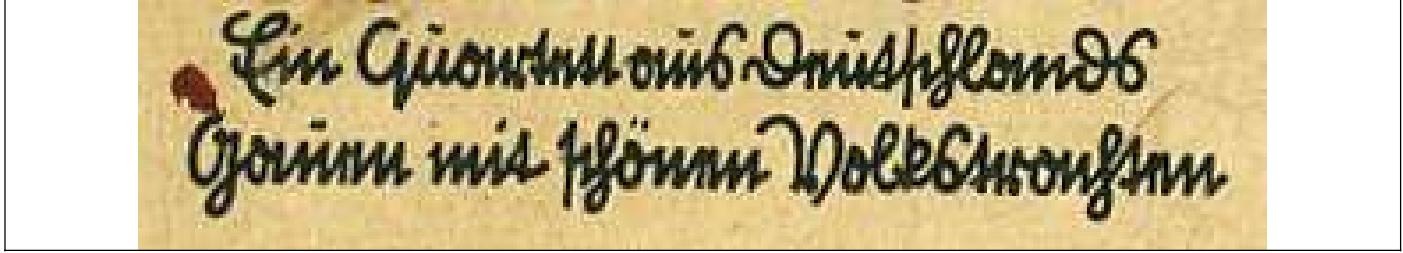


YnjalRingm



YnjalRingm



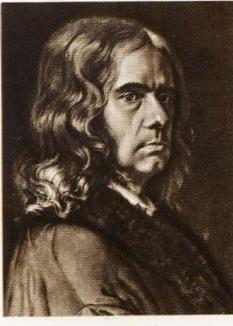
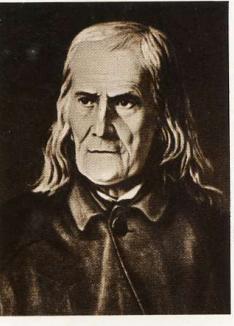


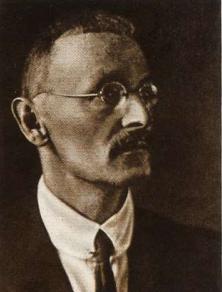
# 4093 - ASS - Dichtkunst - Schönste Deutsche - Dichter-Quartett

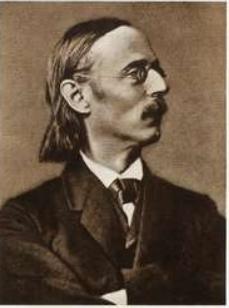
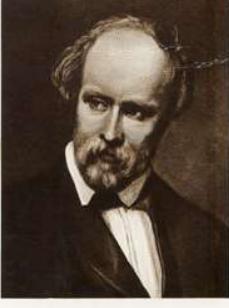
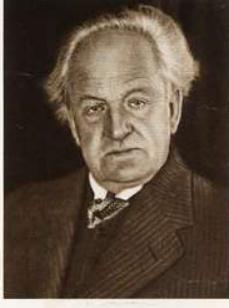
Nome	Dichtkunst - Schönste Deutsche - Dichter-Quartett
Fabbricante	Vereinigte Altenburger und Stralsunder Spielkarten-Fabriken A.G.
Paese	Germania
Numero carte	36
Anno	195x
Tipo mazzo	Quartetto
Dimensioni	mm. 120x80

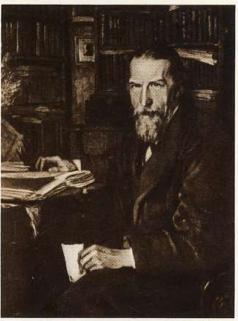
Il mazzo "Poesia - Il più bel quartetto dei poeti tedeschi" risale agli anni '50.

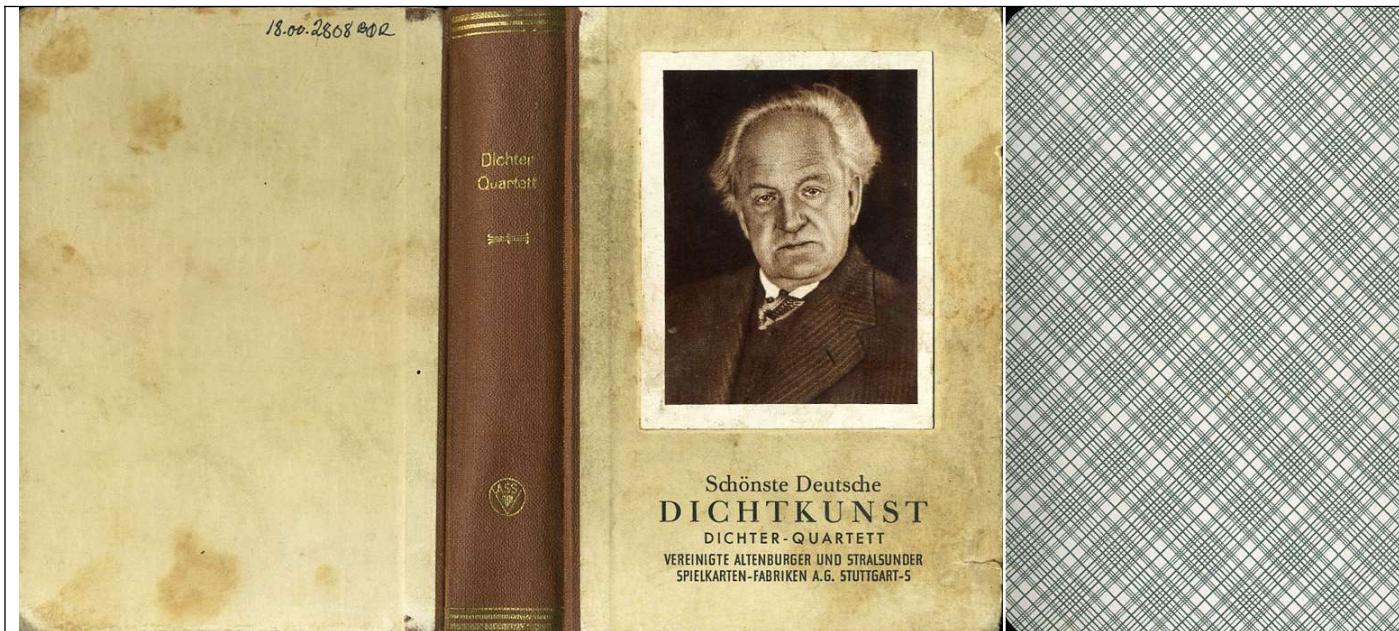
Ogni quartetto ha un nome: *Frühling* (primavera), *Jugend* (gioventù), *Liebe und Treue* (amore e lealtà), *Natur* (natura), *Guter Rat* (buoni consigli), *Abend* (sera), *Nacht* (notte), *Winter* (inverno) e *Lebensweisheit* (saggezza). In alto troviamo il nome del poeta, date e località di nascita e di morte e il tipo di componimenti che lo caratterizza. Sotto il ritratto la frase di una sua opera e il nome degli altri tre poeti che completano quel quartetto.

<p><b>I/1 Frühling</b> Johann Wolfgang Goethe * 1749 Frankfurt/M. † 1832 Weimar - Großer Mensch und Dichter</p>  <p>„Vom Eing befiehlt sind Strom und Bieke durch den Frühlings holden bieblenden Blick; im Tale grünet Hoffnungsglück; der alte Winter in seiner Schwäche zog sich in rauhe Berge zurück.“</p> <p>Heinrich Heine Johann Wolfgang Goethe Eduard Mörike</p>	<p><b>I/2 Frühling</b> Ludwig Uhland * 1785 Tübingen † 1862 Tübingen Dichter von Liedern und Balladen</p>  <p>„Die bilden Lüfte sind erweckt, sie schaus und wehen Tag und Nacht, sie schaffen an allen Enden. O frischer Duft, o neuer Klang! Nun, armes Herz, sei nicht bang! Nun muß sich alles, alles wenden.“</p> <p>Johann Wolfgang Goethe Heinrich Heine Eduard Mörike</p>	<p><b>I/3 Frühling</b> Heinrich Heine * 1797 Düsseldorf † 1856 Paris Großer Liederdichter und Erzähler</p>  <p>„Leise zieht durch mein Gemüt liebliches Geflein, liebliche, kleines Frühlingslied, kling hinaus ins Weite.“</p> <p>Johann Wolfgang Goethe Ludwig Uhland Eduard Mörike</p>	<p><b>I/4 Frühling</b> Eduard Mörike * 1804 Ludwigsburg † 1875 Stuttgart Pfarrer, Erzähler und Liederdichter</p>  <p>„Frühling läßt sein blaues Band wieder flattern durch die Lüfte; süße, wundervolle Dinge streifen abhängigvoll das Land.“</p> <p>Johann Wolfgang Goethe Ludwig Uhland Heinrich Heine</p>
<p><b>II/1 Jugend</b> Friedrich Schiller * 1759 Marbach † 1805 Weimar Idealist und Dichter der Jugend</p>  <p>„Vom Mädchen reißt sich stolz der Knabe, er wird in die Welt, wird hinaus, durchzieht die Welt im Wandelnder, fremd kehrt er heim ins Vaterland.“</p> <p>Johann Friedrich Hölderlin Adalbert v. Chamisso Friedrich Rückert</p>	<p><b>II/2 Jugend</b> Johann Friedrich Hölderlin * 1770 Lauffen a. N. † 1843 Tübingen - Klassischer Dichter</p>  <p>Mit Genehmigung des Schiller-National-Museums</p> <p>„Lebt wohl denn Jugendtage, da Reisepfad der Liebe, um all die Pfade des Wanders, lebt wohl!“</p> <p>Friedrich Schiller Adalbert v. Chamisso Friedrich Rückert</p>	<p><b>II/3 Jugend</b> Adalbert v. Chamisso * 1781 Schloß Boncourt † 1833 Berlin - Romantischer Lyriker</p>  <p>„Ich kann' als Kind mich zurück und stütze mein großes Haupt, wie steht ihr mich heim, ihr Bilder, die lang ich vergessen geglaubt.“</p> <p>Johann Friedrich Hölderlin Friedrich Rückert Friedrich Schiller</p>	<p><b>II/4 Jugend</b> Friedrich Rückert * 1788 Schweinfurt † 1866 bei Coburg Professor und Liederdichter</p>  <p>„Aus der Jugendzeit, aus der Jugendzeit klingt oft etwas immerdar; o wie liegt es weit, was mein einst war!“</p> <p>Friedrich Schiller Johann Friedrich Hölderlin Adalbert v. Chamisso</p>

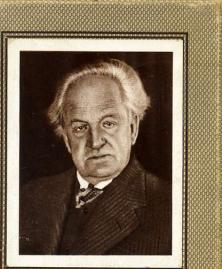
<p><b>III/1</b> <b>Liebe und Treue</b> Novalis (Friedrich v. Hardenberg) * 1772 Wiederstedt/ Mansf. † 1801 Weissenfels Romantischer Dichter</p>  <p>„Wenn alle unterwegs werden, so bleib ich dir doch treu, dab Dankbarkeit auf Erden nicht ausgestorben sei.“</p> <p>Nikolaus Lenau Ricarda Huch Hermann Löns</p>	<p><b>III/2</b> <b>Liebe und Treue</b> Nikolaus Lenau * 1802 Czatral/Ungarn † 1850 bei Wien Unglücklicher Liederdichter</p>  <p>„Diese Rose pflück ich hier, in der fremden Ferne; liebes Mädchen, dir, scha' dir heute ich sie so gern!“</p> <p>Novalis Ricarda Huch Hermann Löns</p>	<p><b>III/3</b> <b>Liebe und Treue</b> Ricarda Huch * 1864 Braunschweig † 1947 Frankfurt/M Erzählerin und Liederdichterin</p>  <p>„Seit du mir fern bist, hab ich nur Leid, weiß ich, was Schauder ist und freudlose Zeit.“</p> <p>Novalis Nikolaus Lenau Hermann Löns</p>	<p><b>III/4</b> <b>Liebe und Treue</b> Hermann Löns * 1866 Kulm / Wpr. † 1914 gef. Reims Dichter der Heide</p>  <p>„Du hast mein Herz gefangen mit deiner weißen Hand, du hast mein Herz besticket mit einem roten Band.“</p> <p>Novalis Nikolaus Lenau Ricarda Huch</p>
<p><b>IV/1</b> <b>Natur</b> Joseph v. Eichendorff * 1788 bei Ratibor † 1857 Neiße Dichter des Waldes</p>  <p>„O Täler weit, o Hügel, du schöner grüner Wald, du meiner Lust und Wehen andächtiger Aufenthalt!“</p> <p>Theodor Storm Theodor Fontane Hermann Hesse</p>	<p><b>IV/2</b> <b>Natur</b> Theodor Storm * 1817 Husum † 1888 Hademarschen Meisterzähler und Liederdichter</p>  <p>„Es ist so still; die Heide liegt im warmen Mittagssonnestrahle, ein heimgezogner Schimmer liegt um ihre alten Gräbermale; die Kräuter blühen, der Heideoduf steigt in die blaue Sommerluft.“</p> <p>Joseph v. Eichendorff Theodor Fontane Hermann Hesse</p>	<p><b>IV/3</b> <b>Natur</b> Theodor Fontane * 1819 Neu-Ruppin † 1898 Berlin Erzähler und Liederdichter</p>  <p>„Am Waldessonne träumt die Föhre, am Himmel weiße Wölkchen nur; es ist so still, daß ich sie höre, die tiefe Stille der Natur.“</p> <p>Joseph v. Eichendorff Theodor Storm Hermann Hesse</p>	<p><b>IV/4</b> <b>Natur</b> Hermann Hesse * 1877 Calw/Schwarzwald Gestalter von Gedichten und Romanen</p>  <p>„Seltsam im Nadel zu wandern! Einsam ist jedes Busch und Stein, kein Baum sieht den andern, jeder ist allein.“</p> <p>Joseph v. Eichendorff Theodor Storm Theodor Fontane</p>
<p><b>V/1</b> <b>Guter Rat</b> Jean Paul (Richter) * 1763 Wunsiedel † 1825 Bayreuth Dichter der Lebensfreude</p>  <p>„Heiterkeit ist der Himmel, unter dem alles gesieht, Gilt ausgenommen.“</p> <p>Otto Ludwig Gustav Freytag Conrad Ferdinand Meyer</p>	<p><b>V/2</b> <b>Guter Rat</b> Otto Ludwig * 1813 Eisleben † 1865 Dresden Dramatiker und Meisterzähler</p>  <p>„Läßt dich vom Verstände leiten, aber verlierst nie die heilige Schranken des Gefühls!“</p> <p>Jean Paul Gustav Freytag Conrad Ferdinand Meyer</p>	<p><b>V/3</b> <b>Guter Rat</b> Gustav Freytag * 1816 Kreuzburg/O.-Schlesien † 1895 Wiesbaden - Roman- und Bühnenschriftsteller</p>  <p>„Im Glücke zweifelnd können der Freunde stolze Lob; die Arbeit sich nicht streben, schallt auch der Tadel groß.“</p> <p>Jean Paul Otto Ludwig Conrad Ferdinand Meyer</p>	<p><b>V/4</b> <b>Guter Rat</b> Conrad Ferdinand Meyer * 1822 Zürich † 1898 Zürich Meisterlicher Erzähler</p>  <p>„Bemüht den Schritt! Bemüht den Schwung! die Erde bleibt noch lange jung.“</p> <p>Jean Paul Otto Ludwig Gustav Freytag</p>

<p><b>VI/1</b> <b>Abend</b>          Annette v. Droste-Hülshoff * 1797 Hülshoff / Westf.          † 1848 am Bodensee · Große Dichterin</p>  <p>„Wie lauscht vom Abendsein umzuckt,          die strohgedeckte Hütte,          - recht wie im Nest der Vogel sitzt          - aus dunkler Föhren Mitte.“</p> <p>Gottfried Keller          Peter Cornelius          Richard Dehmel</p>	<p><b>VI/2</b> <b>Abend</b>          Gottfried Keller * 1819 bei Zürich † 1890 Höttingen          Großer Erzähler und Liederdichter</p>  <p>„Augen, meine lieben Fensterlein,          gebt mir schon so lange hohlen Schein,          lasst freundlich Bild um Bild herein;          einmal werdet ihr verduincket sein.“</p> <p>Annette v. Droste-Hülshoff          Peter Cornelius          Richard Dehmel</p>	<p><b>VI/3</b> <b>Abend</b>          Peter Cornelius * 1824 Mainz † 1874 Mainz          Dichter und Komponist</p>  <p>„Vöglein fliegt dem Nestchen zu,          hat sich müd geflogen;          Schäfflein sucht im Hafen Ruh,          vor den wankenden Wagen.“</p> <p>Annette v. Droste-Hülshoff          Gottfried Keller          Richard Dehmel</p>	<p><b>VI/4</b> <b>Abend</b>          Richard Dehmel * 1863 L. Spreewald † 1920 Blankenese          Dichter und Schriftsteller</p>  <p>„Müde bin ich, geh' zur Ruh;          lieber Himmel, deck' mich zu!          Läßt die Sterne alle dein          meines Schlafes Hüter sein!“</p> <p>Annette v. Droste-Hülshoff          Gottfried Keller          Peter Cornelius</p>
<p><b>VII/1</b> <b>Nacht</b>          Friedrich Gottlieb Klopstock * 1724 Quedlinburg          † 1803 Hamburg · Liederdichter</p>  <p>„Willkommen, o silbner Mond,          schöner, stiller Gefährte der Nacht!          Da schläft der Welt! Elle nicht, bleib Gedankenfreund!          Sehet, er hiebt, das Gewilk wälte nur hin.“</p> <p>Ludwig Tieck          Friedrich Hebbel          Gerhart Hauptmann</p>	<p><b>VII/2</b> <b>Nacht</b>          Ludwig Tieck * 1773 Berlin † 1853 Berlin          Romantischer Erzähler und Dramatiker</p>  <p>„Mondbeglänzte Zaubermecht,          die den Sinn gefangen hält,          wundervolle Märchenwelt,          steigt auf in der hellen Pracht.“</p> <p>Friedrich Gottlieb Klopstock          Friedrich Hebbel          Gerhart Hauptmann</p>	<p><b>VII/3</b> <b>Nacht</b>          Friedrich Hebbel * 1813 Wessobrunn † 1863 Wien          Leidenschaftlicher Dramatiker</p>  <p>„Quellende, schwelende Nacht,          von von Lichtern und Sternen;          in den ewigen Fernen          sage, was ist da erweckt.“</p> <p>Friedrich Gottlieb Klopstock          Ludwig Tieck          Gerhart Hauptmann</p>	<p><b>VII/4</b> <b>Nacht</b>          Gerhart Hauptmann * 1862 Oder-Salzbrunn          † 1946 Agnetendorf · Naturalistischer Dramatiker</p>  <p>„Es poltert der Zug durch die Mondscheinnacht,          die Räder krachen und rasen;          Still sitzt ich im Polster und hütte die Wacht          unter sieben schmarchenden Nasen.“</p> <p>Friedrich Gottlieb Klopstock          Ludwig Tieck          Friedrich Hebbel</p>
<p><b>VIII/1</b> <b>Winter</b>          Matthias Claudius * 1740 Reinfeld b. Lübeck          † 1815 Hamburg · Schriftsteller und Liederdichter</p>  <p>„Der Winter ist ein rechter Mann,          kenfests und auf die Dauer;          sein Fleisch fühlt sich wie Eis an          und weicht nicht Sied noch Sauer.“</p> <p>Heinrich v. Kleist          Hoffmann v. Fallersleben          Emanuel Geibel</p>	<p><b>VIII/2</b> <b>Winter</b>          Heinrich v. Kleist * 1777 Frankfurt O. † 1811 a. Wannsee          Dramatiker und Erzähler</p>  <p>„Winter, so weilst du, Heldischer Greis,          der die Gefühle ruhigt zu Eis.          Nun unter Frühlings üppigem Hauch          schmelzen die Ströme — Bauen, du auch.“</p> <p>Matthias Claudius          Heinrich v. Kleist          Emanuel Geibel</p>	<p><b>VIII/3</b> <b>Winter</b>          Hoffmann v. Fallersleben * 1798 Fallersleben          † 1854 Corvey · Liederdichter</p>  <p>„Winter ade, schließen tut weh,          Aber dein Scheiden macht,          daß mir das Herz lächelt,          Gerne vergiß ich dein,          kannst mir immer ferne sein?“</p> <p>Matthias Claudius          Heinrich v. Kleist          Hoffmann v. Fallersleben</p>	<p><b>VIII/4</b> <b>Winter</b>          Emanuel Geibel * 1815 Lübeck † 1884 Lübeck          Liederdichter und Universitäts-Professor</p>  <p>„Und dröhrt der Winter noch so sehr          mit trotzigen Gehäuden,          und streut er Schnee und Eis umher,          es muß doch Frühling werden.“</p> <p>Matthias Claudius          Heinrich v. Kleist          Hoffmann v. Fallersleben</p>

<b>IX/1 Lebensweisheit</b> Gotthold Ephraim Lessing * 1729 Kamenz Sa. † 1781 Braunschweig Gelehrter und Dichter  <p>„Wer Freunde sucht, ist sie zu finden wert; wer keinen hat, hat keinen noch begehr.“</p> <p>Franz Grillparzer Adalbert Stifter Wilhelm Raabe</p>	<b>IX/2 Lebensweisheit</b> Franz Grillparzer * 1791 Wien † 1872 Wien Dramatiker und Erzähler  <p>„Eines nur ist Glück hinieden, eins: des Innern stiller Frieden und die schuldbefreite Brust.“</p> <p>Gotthold Ephraim Lessing Adalbert Stifter Wilhelm Raabe</p>	<b>IX/3 Lebensweisheit</b> Adalbert Stifter * 1805 Oberplan i. Böhmerwald † 1868 Linz - Dichter, Maler und Erzähler  <p>„Das höchste iridische Gut ist die Kunst, die Darstellung des Göttlichen im Kleid des Reizes.“</p> <p>Gotthold Ephraim Lessing Franz Grillparzer Wilhelm Raabe</p>	<b>IX/4 Lebensweisheit</b> Wilhelm Raabe * 1831 Eschershausen † 1910 Braunschweig - Erzähler mit tiefem Humor  <p>„Wir werden am gerechtesten und am bittersten für unsere Überhebungen gestraft.“</p> <p>Gotthold Ephraim Lessing Franz Grillparzer Adalbert Stifter</p>
--	--	---	---



Un'altra edizione (4707), antecedente e risalente ai primi anni '50, afferma che la ditta precedentemente aveva come marchio "Casino".  
 Casino Spielkartenfabrik GmbH. era il nome adottato dal 1948 al 1950 dalla ditta che si era spostata a Detmold dopo che la fabbrica di Altenburg fu occupata dalle truppe russe.  
 Nel 1950 la ditta riprese l'originale denominazione.

 <p>BEGLEITWORT ZUM DICHTERQUARTETT</p> <p>Das Fußbalispiel ist zwar sehr schön. Aber wenn es draußen regnet oder finster ist, kann man auch einfach ein schönes Unterhaltungsspiel beobachten, bei dem auch der Geist auf seine Rechnung kommt. Etwa zwei bis sechs Personen können teilnehmen. Jeder soll verschiedene Karten haben. Und wenn sie sich jedesmal vier zusammengehörige Karten - zusammen zu bekommen. Wer die meisten hat, ist f. Sieger und kann mit dem Gewinn selbstverständlich auch Preise ausspielen.</p> <p>Nun das Spiel selbst: Karten sind 1000. Jeder bekommt zunächst 10 Karten bis sieh j. nach der Verteilung. Die übrigen liegen auf einem Stoß. Jetzt beginnt der Vordermann (links neben dem Kartengeber) mit Hermann (rechts neben dem Kartengeber) über den Frühling? Der Gefragte liest den Vers vor und gibt die gewünschte Karte ab, wenn er sie hat, und nimmt eine andere an. Wenn er diese nicht hat, kann er sie nicht abgeben. Hat einer ein Quartett bekommen, so kann er es weglegen, um jeder Mitspieler kann sich der Reihenfolge nach eine neue Karte von dem Vordermann. Später kann man nur mit dem Inhalt vertraut sind, können die Bedingungen erschwert werden. Aber das ergibt auch viele interessante Spiele. Und nicht leicht das ganze Spiel auswändig!</p> <p>VER. ALtenBURGER UND STRALSUNDER SPIELKARTEN-FABRIKEN A.-G. STUTTGART-S</p>	 <p>Schönste Deutsche DICHTKUNST DICHTER-QUARTETT VEREINIGTE ALtenBURGER UND STRALSUNDER SPIELKARTEN-FABRIKEN A.G. STUTTGART-S</p>
---	--

# 3956 - ASS - Mittel und Ost Deutschland

Nome	<b>Unvergessene Heimat n. 633 - Mittel und Ost Deutschland</b>
Fabbricante	<b>Vereinigte Altenburger und Stralsunder Spielkarten-Fabriken A.G.</b>
Paese	<b>Germania</b>
Numero carte	<b>36 + 1 presentazione e regole gioco</b>
Anno	<b>193x</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 103x75</b>

Il mazzo "Indimenticabile patria - Germania centrale e orientale" presenta monumenti o panorami di località tedesche, divise in 9 regioni il cui nome è scritto sopra l'immagine. Le regioni citate sono: *Schlesien*, *Sachsen*, *Riesengebirge*, *Thüringen und Harz*, *Brandenburg*, *Pommern und Ost-Brandenburg*, *Westpreussen*, *Ostpreussen* e infine *Mecklenburg*, *Vorpommern und Rügen*.

Sotto la figura troviamo il nome della località e alcune notizie.

I *Riesengebirge* (monti dei Giganti) facevano parte della Germania nel periodo tra le due guerre. Oggi fanno parte della Polonia e della Repubblica Ceca.



II-1 Riesengebirge

**Schneekoppe**  
Der höchste Punkt des Riesengebirges (1655 m) hat auf dem Gipfel eine Wallerwarte, daneben steht die 1668 bis 1681 erbaute, dem hl. Lorenz gewidmete Koppenkapelle.

Die Schneekoppe ist, wie das ganze Riesengebirge, das Gebirge der heiligen Bäuerlein. Herrliche Aussicht über das Riesengebirge Land, oft als Bergland, beehnt den Wanderer.

Hirschberg Brückenberg Agnetendorf

II-2 Riesengebirge

**Hirschberg, Marktplatz**  
Hirschberg ist Kreisstadt am Eingang zum Riesengebirge. Eine Straßenbahn führt nach Bad Warmbrunn.

Hirschberg liegt am Zusammenlauf des Zschopau mit dem Roten (Vogtländische Oder) und einer ehemaligen Kleinstadt mit mittelalterlichen Rathaus und vielen Ausflugsgästen. Spätgotisch und Renaissancehäuser stehen kaum das idyllische Städtchen.

Schneekoppe Brückenberg Agnetendorf

II-3 Riesengebirge

**Brückenberg, Kirche Wang**  
Das Kirchlein, in dem heute noch Gottesdienst gefeiert wird, wurde auf Wunsch einer alten norwegischen Stadtkirche errichtet (1844); der freistehende Glockenturm ist aus neuerer Zeit.

Wer in Krummhübel vor Winters- oder Sommerverholung wohnt, geht auch zur Kirche Wang, die man auf herbstlichem Spaziergang erreichen kann.

Schneekoppe Hirschberg Agnetendorf

II-4 Riesengebirge

**Agnetendorf, Tornsteine**  
Große Felsblöcke bilden hier Tore, wie vor Riesen- händen gebaut.

Wer auf dem Schauspiel Orte hinauf an dieses prächtige Tornsteinen vorbeigeht, kann es nicht widerstehen, in ihrer Nähe liege auch die Tornsteinhöhle —, hat ein ganz charakteristisches Bild vom Riesengebirge, Agnetendorf und jahrhundert die Wahnix des Dichters Gerhart Hauptmann.

Schneekoppe Hirschberg Brückenberg

IV-1 Thüringen und Harz

**Eisenach**, Wartburg  
Bergschloß bei Eisenach, erbaut um 1070 als Sitz der Landgrafen von Thüringen.

Weltberühmt ist die Wartburg durch die hl. Elisabeth, durch den Siegfriedsgruft, Ritter Wagners in seinem Tannhäuser verfasst hat, durch Luther, der dort die Bibel übersetzte und nicht zuletzt durch die heilige Lage am Eingang zum Thüringer Wald.

Altenburg Brocken Erfurt

IV-2 Thüringen und Harz

**Altenburg, Schloß**  
Einst Kreisstadt Thüringens, wird von dem hoch gelegenen Schloß überragt.

Altenburg hat bedeutende Industrien: Altenburger Spillkästen (Altenburg ist die Wiege des Skatspils) und Altenburger Schuhfabrik. Ein großer Industriekomplex, die mit der Nachbarstadt Spaltenthal verbunden ist, wurde bei Stuttgart neu aufgebaut und stellt auch viele schwere Rüstungsgegenstände her.

Eisenach Brocken Erfurt

IV-3 Thüringen und Harz

**Brocken, Turm**  
Der Brocken ist mit 1124 m der höchste Berg des Harzgebirges und hat auf seinem Gipfel eine Wetterstation und einen Fernsehturm.

Im Norden des Harz steht dieser ungewöhnliche Berg, oft auch Blockberg genannt. Sowohl nach unten als auch die Hessen auf Bessen den Berg in der Wulpsgrund (der Name vom 1. Mai). Goethes Faust erwähnt nur davon.

Eisenach Altenburg Erfurt

IV-4 Thüringen und Harz

**Erfurt, St. Marien**  
Der Dom (1154) und die St. Severikirche (1300) zeigen schon das Alter dieser Stadt am Fuße des Thüringer Waldes.

Erfurt, im Thüringer Vorland gelegen, ist vom hl. Bonifatius 721 als Bischof gegründet worden. In der St. Severikirche, eines Augustinerklosters, studierte Lukas 3 Jahre. Heute ist Erfurt eine große Industriestadt Mitteldeutschlands, bekannt durch seine Blumenstadt.

Eisenach Altenburg Brocken

V-1 Brandenburg

**Berlin, Brandenburger Tor**  
Berlin, die Hauptstadt Deutschlands, ist heute noch Vier-Sektoren-Stadt. Ein bekanntes Denkmal ist das Brandenburger Tor, Schloss Viktoria von 1795 wurde als Opfer des Krieges abgerissen, krönt jetzt wieder das Tor.

Berlin bietet nicht nur Bauten, Museen und Bildungseinrichtungen, sondern auch mit seinen Kleinen Wäldern (Grusenwald) und seinen vielen Seen für eine Freiluftstunde ganz heimische Ruhe.

Potsdam I Potsdam II Spreewald

V-2 Brandenburg

**Potsdam I, Sanssouci**  
Sanssouci (sogenannt) heißt das herrliche Rokokoschloß im gleichnamigen wunderschönen Park. Im Hintergrund die berühmte Mühle, dargestellt Friedrich der Große einen Prozeß mit einem Müller verlor.

Das Schloß von Knebelsdorf (erbaut 1745–57) war der Lieblingswohnsitz des großen Preußens-Königs. Dort fanden Konzerte statt, bei denen der König selbst mitspielte.

Berlin Potsdam II Spreewald

V-3 Brandenburg

**Potsdam II, Garnisonkirche**  
Ein Blick durch dieses Tor zeigt Potsdams berühmte Garnisonkirche, durch die der Große Friedrich Wilhelm I. und Friedrich der Große verstorben waren.

Potsdam liegt wie Berlin im Gebiet der vielen Rauschseen und führt viele Kanäle (Flakinseln), wie sie im ganzen Brandenburgischen Land überall zu finden sind.

Berlin Potsdam I Spreewald

V-4 Brandenburg

**Spreewald, bei Lehde**  
Eine von den vielen verträumten und einsamen Wasserströmen ist hier bei Lehde zu sehen.

Die Spree, von der die ganze Gegend den Namen Spreewald führt, teilt sich in viele kleine Kanäle, die um Lehde herumfließen. Ein großer Teil des Spreewaldes schließt sich in vielen Teilen an diese Kanäle an. Hauptverkehrsmittel.

Berlin Potsdam I Potsdam II

VII-1 Pommern und Ost-Brandenburg

**Stettin**, an der Hakenterrasse  
Stettin ist Pommerns Hauptstadt und liegt an der Oder. Es ist ein wichtiger Seehafen.

Stettin ist wohl die älteste Stadt Pommerns und war eine der ersten Hansestädte. Es hat viele historische Gebäude aus dem 13. und 14. Jahrhundert, auch ein schönes altes Schloss, in dem einst die Herzöge von Pommern residierten.

Swinemünde Küstrin Kolberg

VII-2 Pommern und Ost-Brandenburg

**Swinemünde, Osterothafen — Wallin**  
Der Leuchtturm gehört zu Osterothafen, einem kleinen Seebad und Fischerdorf auf der Insel Wallin.

Gegenüber liegt Swinemünde, einst ein wichtigeres Seehafen auf der Insel Usedom, gehört zu Pommern. Die zwei größten Mündungen der Oder, die Peene und die Swine mündeten Usedom. Schöne Wälder und ein wundervoller Sandstrand machen dieses Bad zu einem der beliebtesten Badeorte.

Stettin Küstrin Kolberg

VII-3 Pommern und Ost-Brandenburg

**Küstrin, Schloß**  
Küstrin liegt an der Mündung der Warthe in die Oder und war früher preußische Festung.

Im Schloß von Küstrin hielt der schwere Soldatenkönig Friedrich Wilhelm I. seinen Sohn (später Friedrich der Große) gefangen und zwang ihn, vom Fenster aus der Erziehung seines besten Freundes Katté auszusteigen.

Stettin Swinemünde Kolberg

VII-4 Pommern und Ost-Brandenburg

**Kolberg, Marien**  
Kolberg liegt an der Mündung der Peene in die Ostsee. Der wuchtige gotische Dom ist ein Backsteinbau aus dem 13. Jahrhundert.

Berühmt wurde Kolberg durch Giesiusen, Schill und Nettbeck, die die Stadt gegen die Franzosen im Jahre 1807 heldenhaft verteidigten. Als See- und Söldner ist Kolberg eine der berühmtesten Städte.

Stettin Swinemünde Küstrin

**VIII-1 Westpreußen**



**Danzig**, Krantor an der Motława  
Danzig liegt an der Mündung der Motława in die Weichsel bei der Danziger Bucht.

**Marienburg** **Thorn** **Bromberg**

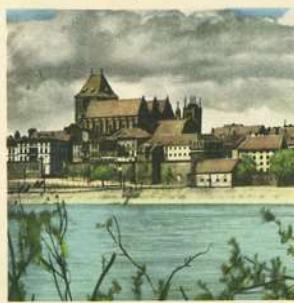
**VIII-2 Westpreußen**



**Marienburg**, am hohen rechten Ufer der schiffbaren Nogat (Mündungstrichter der Weichsel) gelegen.

**Danzig** **Thorn** **Bromberg**

**VIII-3 Westpreußen**



**Thorn**, Blick von linken Weichselufer auf die Altstadt  
Thorn liegt an der Weichsel und war alte deutsche Festung sowie bedeutender Bahnknotenpunkt.

**Danzig** **Marienburg** **Bromberg**

**VIII-4 Westpreußen**



**Bromberg**, Marktplatz mit Jesuitenkirche  
Bromberg liegt unweit der Mündung der Brda in die Weichsel.

**Danzig** **Marienburg** **Thorn**

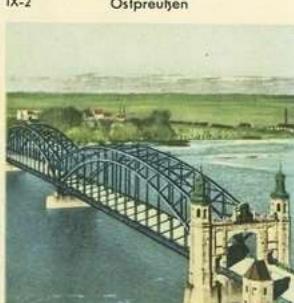
**IX-1 Ostpreußen**



**Königsberg**, Schloß  
Königsberg ist die Hauptstadt Ostpreußens und seine bedeutendste Hafen-, Handels- und Industriestadt.

**Tilsit** **Tannenberg** **Memel**

**IX-2 Ostpreußen**



**Tilsit**, Memelbrücke  
Tilsit liegt an der Memel. Die Luisenbrücke verbindet Tilsit mit dem Memelland. Bekannt durch Ausfuhr von landwirtschaftlichen Produkten und die Zellstoff- und Holzverarbeitungsindustrie.

**Königsberg** **Tannenberg** **Memel**

**IX-3 Ostpreußen**



**Tannenberg**, Denkmal  
Tannenberg ist ein kleiner Ort in der Nähe von Allenstein, umgeben von vielen Seen.

**Königsberg** **Tilsit** **Memel**

**IX-4 Ostpreußen**



**Memel**, Blick von der Dange auf die Börse.  
Memel liegt am Memeler Tief, das das Kurische Haff mit dem Oste verbindet.

**Königsberg** **Tilsit** **Tannenberg**

**VI-1 Mecklenburg., Vorpommern u. Rügen**



**Stubbenkammer**, Kreidefelsen  
Rügen ist die größte deutsche Insel in der Ostsee. Die Kreidefelsen von Stubbenkammer im Nordosten der Insel ragen 120 m hoch direkt aus dem Meer heraus.

**Greifswald** **Stralsund** **Rostock**

**VI-2 Mecklenburg., Vorpommern u. Rügen**



**Greifswald**, Marienkirche  
Greifswald liegt in flacher, fruchtbarer Niederung an dem Küstenflüsse Ryck.

**Stubbenkammer** **Stralsund** **Rostock**

**VI-3 Mecklenburg., Vorpommern u. Rügen**



**Stralsund**, Rathaus  
Stralsund am Strelasund an der Ostsee gelegen. Hier beginnt der Fahrdom über den Strelasund nach Rügen.

**Stubbenkammer** **Greifswald** **Rostock**

**VI-4 Mecklenburg., Vorpommern u. Rügen**



**Rostock**, Rathaus  
Seestadt Rostock, die größte Stadt Mecklenburgs. Rostock liegt in Mecklenburg-Schwerin an der Warnow, einem Fluss, der durch die Stadt fließt und in die Ostsee mündet. Es gibt viele konservierende Bauten aus alter Zeit (z. B. Marien-, Nikolai-, Petri- und Jakobikirche). Die bekannten gotischen Backsteinbauten erfreuen die Besucher. Rostock ist eine wichtige Seehafenstadt und ist auch die bekannte plattdeutsche Dichter Fritz Reuter.

**Stubbenkammer** **Greifswald** **Stralsund**

**Quartett-Spielregel**

Die Teilnehmerzahl ist beliebig. Mindestzahl 3. Man mischt die Karten und verteilt blattweise in Richtung des Uhrzeigers. Spielbeginn: der links vom Kartengeber sitzende Spieler fragt einen Mitspieler nach einer Karte, die er zur Bildung eines Quartetts sucht. Der Gefragte gibt die Karte an den Frager ab, falls er sie hat. Dieser letztere darf so lange andere Mitspieler nach ihm fehlenden Karten fragen, bis einer die verlangte Karte nicht hat. Dieser setzt nun das Spiel fort und fragt einen anderen Spieler nach einer von ihm benötigten Karte und so fort. Mitspieler, die irrtümlicherweise eine gefragte Karte besitzen und nicht abgeben, zahlen eine Buße an den Frager. Abschließend erhält jeder Mitspieler so viel Gewinnmarken, als er Quartette ablegte. Wichtig ist, daß man sich merkt und überlegt, wer wobl die ihm fehlenden Karten in den Händen hält, damit man beim Abfordern Glück hat.



**Unvergessene Heimat**  
MITTEL- UND OST-DEUTSCHLAND  
Zweite verbesserte Auflage  
ALTENBURG-STRALSUNDER SPIELKARTEN  
STUTTGART-LEINFELDEN

Vereinigte Altenburger und Stralsunder Spielkarten-Fabriken A.G., Stuttgart-Leinfelden

Nr. 633

# 4631 - ASS - Deutsche Städte Quartett

Nome	<b>Deutsche Städte Quartett</b>
Fabbricante	<b>Vereinigte Altenburger und Stralsunder Spielkarte-Fabriken A. G.</b>
Paese	<b>Germania</b>
Numero carte	<b>36</b>
Anno	<b>195x</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 108x70</b>

Il "Quartetto delle città tedesche" mostra fotografie in bianco e nero delle maggiori città della Germania verso la metà del secolo scorso.

Ogni quartetto mostra località di una data una regione *Bayern - Württemberg-Baden - Hessen - Sachsen und Thüringen - Brandenburg-Mecklenburg - Niedersachsen - Seestädte - Nordheim-Westfalen e Rheinland-Pfalz*.

In alto ad ogni carta il numero del quartetto, un indice e il nome della regione; sotto la fotografia il nome della città, il monumento visualizzato, alcune note sulla città e le altre tre città che completano il quartetto.



## III ★ 1. Hessen



## Frankfurt/Main

Der Römer mit Gerechtigkeitsbrunnen

Die ehemalige freie Reichsstadt und Krönungsstadt des Kaiser ist infolge ihrer zentralen Lage ein bedeutendes Industrie- und Handelszentrum. Der „Römer“, das alte Rathaus der Stadt, erbaut 1405–1408, ist eine besondere historische Gedenkstätte.

Wiesbaden — Kassel — Fulda

## III ★ 2. Hessen



## Wiesbaden

Das Kurhaus

Als berühmte Badestadt, am Taunus gelegen, ist Wiesbaden schon seit den Zeiten der Römer das Ziel vieler Heilungssuchender. Im Mittelpunkt der schönen Parkanlagen steht das Kurhaus.

Frankfurt/M. — Kassel — Fulda

## III ★ 3. Hessen



## Kassel

Wilhelmshöhe, Herkules mit Kaskaden

Eine besondere Sehenswürdigkeit Kassels bildet das Schloß Wilhelmsbühne mit den berühmten Wasserkünsten.

Frankfurt/M. — Wiesbaden — Kassel

## III ★ 4. Hessen



## Fulda

Orangerie mit Flora

Die alte Benediktinerabtei, durch Bonifatius im Jahre 744 gegründet, bildet die Grundlage der regen Industriestadt im alten Buchgau. Die Orangerie ist als Teil des stattlichen Schlosses sehr wertvoll.

Frankfurt/M. — Wiesbaden — Kassel

## IV ■ 1. Sachsen und Thüringen



## Dresden

Walpavillon im Zwinger

Der Zwinger, 1709–1718 von Böppelmann für August den Starken in üppigem Barockstil erbaut, bildet eine besondere Sehenswürdigkeit der sächsischen Hauptstadt, die als „Elbsören“ gepriesen wurde.

Leipzig — Weimar — Eisenach

## IV ■ 2. Sachsen und Thüringen



## Leipzig

Der Hauptbahnhof

Der Mittelpunkt des Verkehrslebens der bedeutenden Handels- und Messestadt Leipzig, insbesondere der Stadt des Buchhandels und der Pelze, ist der Hauptbahnhof.

Dresden — Leipzig — Eisenach

## IV ■ 3. Sachsen und Thüringen



## Eisenach

Wartburg mit Vogtei

Die Wartburg, als berühmte Stätte deutscher Geistes mit seiner wichtigen Geschichte, liegt in der Nähe der Stadt, im Innern des schönen Thüringer Waldes.

Weimar — Leipzig — Dresden

## IV ■ 4. Sachsen und Thüringen



## Weimar

Goethes Gartenhaus im Park am Stern

Die durch das Wirken Goethes und Schillers, der beiden Helden deutscher Geistes, berühmte Stadt, birgt viele historische Sehenswürdigkeiten. Das Haus im Park war die Stätte der Ruhe und Besinnung des großen Dichters.

Eisenach — Leipzig — Dresden

## V ⊗ 1. Brandenburg-Mecklenburg



## Berlin

Der Dom vom Lustgarten aus  
Der Dom liegt im Zentrum der im Sturm des politischen Geschehens stehenden deutschen Hauptstadt an der Spree.

Potsdam — Wismar — Rostock

## V ⊗ 2. Brandenburg-Mecklenburg



## Potsdam

Sanssouci mit Merkur von Pigalle  
Schloß Sanssouci gibt der historischen Stadt das Gepräge. Mit seinen herrlichen Parkanlagen ist es eine Sehenswürdigkeit in der Umgebung Berlins.

Berlin — Wismar — Rostock

## V ⊗ 3. Brandenburg-Mecklenburg



## Wismar

Lübsche Straße mit Turm der Marienkirche  
Die See- und Handelsstadt Mecklenburgs hat wie alle Seestädte in Vergangenheit und Gegenwart wirtschaftliche Bedeutung.

Berlin — Potsdam — Rostock

## V ⊗ 4. Brandenburg-Mecklenburg



## Rostock

Das Kröpelin Tor  
(aus der 1. Hälfte des 15. Jahrhunderts)  
Rostock ist als größte Stadt Mecklenburgs eine lebhafte Industrie- und Seestadt mit bedeutender Vergangenheit.

Berlin — Potsdam — Wismar

## VI □ 1. Niedersachsen



## Hannover

Neues Rathaus

Die lebhafte Handelsstadt ist ein wichtiges norddeutsches Verkehrsmittelelement. In Hannover wird die bedeutende Exportmesse abgehalten.

Braunschweig — Hildesheim — Goslar

## VI □ 2. Niedersachsen



## Braunschweig

Der Stadt Heinrichs des Löwen dient als Wahrzeichen der vor der Burg Dankwarderode aufgestellte Bronzelöwe, der 1160 als Zeichen seiner Macht errichtet wurde.

Hannover — Hildesheim — Goslar

## VI □ 3. Niedersachsen



## Hildesheim

Markt mit Rolandbrunnen und Knochenhaueramtshaus  
Die altertümliche Stadt birgt viele geschichtliche Sehenswürdigkeiten. Am Markt das Knochenhaueramtshaus aus dem Jahre 1529.

Hannover — Braunschweig — Goslar

## VI □ 4. Niedersachsen



## Goslar

Die Kaiserpfalz

Die Hauptsehenswürdigkeit der historischen Stadt ist die Kaiserpfalz, 1050 von Heinrich III. gegründet.

Hannover — Braunschweig — Hildesheim

## VII ◎ 1. Seestädte

**Hamburg**

Blick vom Jungfernstieg auf das Rathaus  
Hamburg war einst das Tor für den Weltwirtschaftsverkehr. Von Karl dem Großen gegründet, erlangte es schon im Mittelalter große Bedeutung. Auch jetzt noch ist die Hafenstadt, die zweitgrößte Stadt Deutschlands, ein lebhaftes Handelszentrum.

Bremen — Lübeck — Kiel

## VII ◎ 2. Seestädte

**Bremen**

## Dom und Rathaus mit Roland

Als älteste der drei Hansestädte hat Bremen große historische Bedeutung für den deutschen Handel nach der Welt. Sein berühmtes Rathaus mit dem Roland zeugt vom Reichtum der bremer Handelsbereder.

Hamburg — Lübeck — Kiel

## VII ◎ 3. Seestädte

**Lübeck**

## Holstentor

An der Trave gelegen, hat Lübeck als dritte der Hansestädte eine ehrwürdige Vergangenheit. Viele historische Bauwerke erzählen vom deutschen Handel und Wandel des Mittelalters. Eines der markantesten Bauwerke ist das Holstentor, errichtet 1460 durch Ratsbaumeister H. Helmste.

Hamburg — Bremen — Kiel

## VII ◎ 4. Seestädte

**Kiel**

## Handelshaven

Einst bedeutend durch den Kriegshafen, ist Kiel noch heute eine lebhafte Handels- und Universitätsstadt.

Hamburg — Bremen — Lübeck

## VIII ▲ 1. Nordrhein-Westfalen

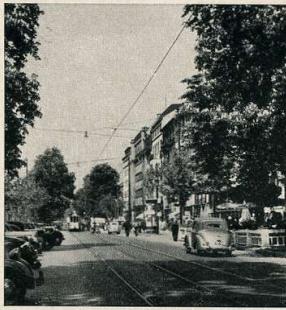
**Münster**

## Das Rathaus

Die Stadt des Westfälischen Friedens und der Wiedertäufer ist der wirtschaftliche und kulturelle Mittelpunkt Westfalens.

Düsseldorf — Köln — Bonn

## VIII ▲ 2. Nordrhein-Westfalen

**Düsseldorf**

## Die Königsallee

Die berühmte Kunst- und Industriestadt am Rhein zeigt ein geistiges Leben eigener Prägung. Mittelpunkt der schönen Stadt ist die Königsallee mit ihren prächtigen Gebäuden und reichen Auslagen.

Münster — Köln — Bonn

## VIII ▲ 3. Nordrhein-Westfalen

**Köln**

## Blick vom Rheinufer auf den Dom

Die lebhafte und älteste Stadt am Rhein ist befreit durch das Wunderwerk des Domes. Sie ist die Stadt des Handels und der Lebensfreude.

Münster — Düsseldorf — Bonn

## VIII ▲ 4. Nordrhein-Westfalen

**Bonn**

## Eingang zum Parlamentsgebäude

Die Universitäts- und Musikstadt Bonn hat durch den Sitz der Bundesbehörden neue Bedeutung und Erweiterung erfahren.

Münster — Düsseldorf — Köln

## IX △ 1. Rheinland-Pfalz

**Trier**

## Die Porta nigra

Als Augusta Treverorum der Römer ist Trier eine der ältesten Städte. Die Porta nigra ist ein altes römisches Stadttor aus dem 3. Jahrhundert.

Mainz — Speyer — Worms

## IX △ 2. Rheinland-Pfalz

**Mainz**

Das „goldene Mainz“, die Geburtsstadt Gutenbergs, des Erfinders der Buchdruckerkunst, ist ebenfalls eine alte Römerstadt, später Erzbischöf- und Kurfürstenresidenz.

Trier — Speyer — Worms

## IX △ 3. Rheinland-Pfalz

**Speyer**

## Der Dom

Der Kaiserdom ist das Nationaldenkmal des Mittelalters am Rhein mit den Gräbern von acht deutschen Kaisern.

Trier — Mainz — Worms

## IX △ 4. Rheinland-Pfalz

**Worms**

## Blick vom Andreasplatz gegen den Dom

Die Stadt der deutschen Heldenage, der Nibelungen, Schauspieler zahlreicher Reichstage, ist jetzt eine lebhafte Handelsstadt.

Trier — Mainz — Speyer



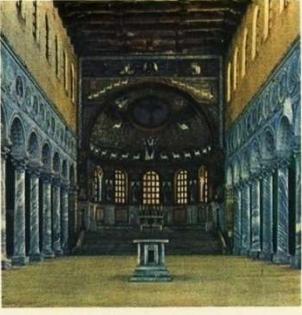
# 0919 - ASS - In giro per l'Italia

Nome	<b>In giro per l'Italia - ASS 641</b>
Fabbricante	<b>ASS Vereinigte Altenburger und Stralsunder Spielkarten-Fabriken A. G.</b>
Paese	<b>Germania Occidentale</b>
Numero carte	<b>36 + 2 regole gioco</b>
Anno	<b>196x</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 102x75</b>

Il mazzo, nell'edizione tedesca “*Unterwegs in Italien*”, ci mostra le più famose località turistiche italiane divise in 9 itinerari: *über den Brenner an die Adria* (oltre il Brennero fino al mare Adriatico), *an den oberitalienischen See* (al lago del nord Italia), *an den schönen Adria* (al bellissimo Adriatico), *durch die Lombardie and Ligurische Meer* (attraverso la Lombardia e il Mar Ligure), *von Genua an die Blumenriviera* (da Genova alla riviera dei fiori), *von Genua nach Rom* (da Genova a Roma), *im und am Apennin* (dentro e sull'Appennino), *um den Golf von Neapel* (intorno al Golfo di Napoli) e *Sizilien* (Sicilia). Le regole del gioco sono due carte in italiano e tedesco.



**III/1 An der schönen Adria**  
Nelle belle regioni dell'Adriatico



Ravenna, S. Apollinare in Classe

Ravenna mit seinen 1000jährigen Denkmälern war eine der letzten Hauptstädte des weströmischen Reiches und Zentrum der byzantinischen Kultur. Im Abstandland Ravenna steht die Basilika S. Apollinare in Classe, die eine der schönsten und einzigartigsten prachtmäßigen Mosaiken. Seit Apollinare in Classe zeigt unser Land die ersten Mosaiken der byzantinischen Kultur.

Ravenna, S. Apollinare in Classe, ist ein Meisterwerk der byzantinischen Architektur. Das Kirchenschiff ist mit einem mosaikverzierten Deckenbogen überdeckt, der die gesamte Länge des Raums ausfüllt. Die Wände sind mit Mosaiken verkleidet, die Szenen aus dem Leben Christi und der Heiligen darstellen. Die Mosaiken sind in hellen Farben gehalten und haben eine unglaubliche Haltbarkeit.

Riccione Rimini San Marino

**III/2 An der schönen Adria**  
Nelle belle regioni dell'Adriatico



Riccione

Riccione, „Die grüne Perle der Adria“, gehört zu den schönsten und meistbesuchten internationalen Seebädern. Der 4 km lange Sandstrand ist stellenweise bis zu 200 m breit. Die Bucht ist von schönen Bäumen gesäumt und bietet einen schönen Ausblick auf die Adria.

Riccione, die grüne Perle der Adria, ist ein sehr schönes und sehr beliebtes Seebad. Es hat einen langen und breiten Sandstrand, der von Bäumen gesäumt ist. Die Bucht ist sehr schön und bietet einen schönen Ausblick auf die Adria.

Ravenna Rimini San Marino

**III/3 An der schönen Adria**  
Nelle belle regioni dell'Adriatico



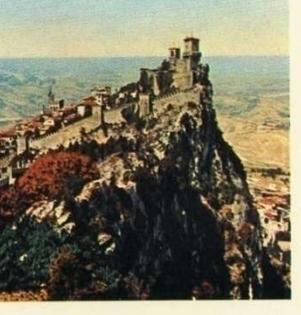
Rimini, La Piazza

Rimini. Der unerschöpfliche Strand erstreckt sich über mehr als 4 km. Der sonnige Sand, das ausgesuchte Klima und das ruhige, hellblaue Meer machen Rimini zu einem der beliebtesten Seebäder Italiens.

Rimini, la perla verde dell'Adriatico, è un bellissimo e molto frequentato luogo di vacanza. Il suo lungo e sabbioso mare è uno dei più belli e tranquilli della Costa Romana. Rimini è sede di molte belle opere architettoniche.

Ravenna Riccione San Marino

**III/4 An der schönen Adria**  
Nelle belle regioni dell'Adriatico



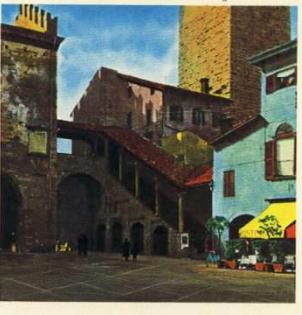
San Marino, Panorama

San Marino, Hauptstadt der alten malerischen Republik über historischer Schlossburg, ist Impresario auf dem Felino und Monte Titano und ist über eine Auto-Bahn mit Rimini verbunden. Mittelalterliche Kirchen, das Museum und alte Stadtbefestigungen sind hier zu besichtigen.

San Marino, capitale dell'antica, pittoresca Repubblica, sotto la protezione del Governo italiano, è una delle schönsten und interessantesten Städte Italiens. Sie ist mit Rimini per mezzo d'un autostrada. Le chiese medievali, il museo e le vecchie fortificazioni della città malerische a bunt sind hier zu besichtigen.

Ravenna Riccione Rimini

**IV/1 Durch die Lombardei ans Ligurische Meer**  
Attraverso la Lombardia fino al Mare Ligure



Bergamo, Piazza Vecchia

Bergamo gehört zu den ältesten Städten der Lombardei und wurde von der etruskischen und keltischen Kultur geprägt. Es stellt für Freunde auf der Fahrt durch das schöne Land eine interessante Station dar. Die Piazza Vecchia ist ein schöner Platz mit einer Kirche, der Piazza Vecchia, Maria Maggiore, Cappella Colleoni.

Bergamo è una delle più alten città della Lombardia, con radici che risalgono alla cultura etrusca e celtica. Costituisce una delle tappe più affascinanti per chi si trova in viaggio attraverso le bellezze della Lombardia. La Piazza Vecchia è un luogo storico e la Cappella Colleoni sono i monumenti più belli da visitare.

Mailand Pavia Genua

**IV/2 Durch die Lombardei ans Ligurische Meer**  
Attraverso la Lombardia fino al Mare Ligure



Milano, Duomo

Milano, in der Po-Ebene am Treffpunkt mehrerer Hauptverkehrswege gelegen, die durch die Alpen nach Italien führen, ist eine der wichtigsten Industrie- und Handelsstädte Italiens und bietet ein Schauspiel derköniglichen Zuschauer bedeckende Bauschreine und Kunstsammlungen. Ein wundervolles Beispiel der italienischen Renaissance ist das berühmte Mailänder Dom.

Milano è situata nella pianura del Po, all'incrocio di percorrenze principali via di comunicazione che attraversano l'Italia. È una delle più importanti città industriali e commerciali d'Italia e presenta al visitatore numerose opere architettoniche e storiche. Il Duomo di Milano è un esempio straordinario di architettura rinascimentale, una delle più grandi opere in stile gotico di tutta l'Italia, nell'ottico referente del Convento dei Cappuccini di Santa Maria delle Grazie, il celebre «Cenac» di Leonardo da Vinci.

Bergamo Pavia Genua

**IV/3 Durch die Lombardei ans Ligurische Meer**  
Attraverso la Lombardia fino al Mare Ligure



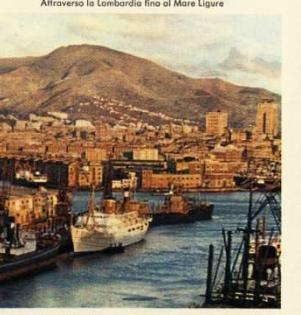
Pavia, Certosa

Pavia, an Tessile gelegen, ist bemerkenswert durch seine alten Kirchen und die Universität. Hochzeitswagen sind hier zu besichtigen: der Dom, San Michele und S. Pietro in Ciel d'Oro.

Pavia, posta sulle sponde del Ticino, è notevole per le sue vecchie chiese e l'università. Particolarmente degna d'essere vista ista la Certosa, San Michele, San Pietro in Ciel d'Oro.

Bergamo Mailand Genua

**IV/4 Durch die Lombardei ans Ligurische Meer**  
Attraverso la Lombardia fino al Mare Ligure



Genova, Porto

Genova liegt am Mittelmeer und ist eine der ältesten und bedeutendsten Hafenstädte Italiens. Die Stadt ist ein bedeutendes Industriezentrum und ein wichtiger Handelsplatz. Genova ist auch eine der ältesten Städte mit architektonischen Palästen. Die Altstadt mit ihren schönen Bauten ist ein Meisterwerk der Architektur.

Genova è una città antica e importante, situata sulle colline dominanti il mare. Nel Medio Evo Genova era una potente repubblica marittima. Oggi è un importante centro industriale e commerciale. La città vecchia col suoi vicoli stretti e in vico contiene molti palazzi stupendi. La città vecchia col suoi vicoli stretti e in vico contiene molti palazzi stupendi. Pavia

Bergamo Mailand Pavia

**V/1 Von Genua an die Blumenriviera**  
Da Genova alla Riviera dei fiori

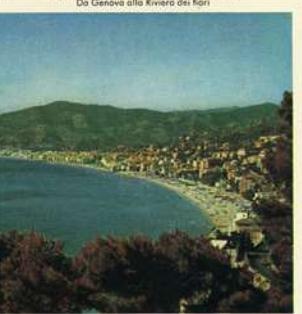


Riviera Ligure, Presso Finale Pia

Riviera Ligure ist ein sehr beliebtes Seebad. In der Umgebung befinden sich die berühmten Höhen der Arenas Carradas, mit denen viele vorgeschichtliche Gegenstände gefunden wurden. Finale Ligure, eine Station Isolana nicht so frequentiert. Nur zwei distanzierte Städte, Finale Ligure und Finale Ligure, sind hier zu besichtigen.

Alassio San Remo Ventimiglia

**V/2 Von Genua an die Blumenriviera**  
Da Genova alla Riviera dei fiori



Alassio

Alassio, an einer weiten Bucht, zwischen Kap S. Croce und Kap Melu geschützt gelegen, ist ein beliebter Wintersportort und ein stark besuchter Seebad.

Riviera Ligure San Remo Ventimiglia

**V/3 Von Genua an die Blumenriviera**  
Da Genova alla Riviera dei fiori



San Remo

San Remo, an einem weiten Boot gelegen, ist wegen seines sehr milden Klimas der bedeutendste Wintersportort der italienischen Riviera. Es erfreut sich auch im Sommer großer Beliebtheit.

Riviera Ligure Alassio Ventimiglia

**V/4 Von Genua an die Blumenriviera**  
Da Genova alla Riviera dei fiori

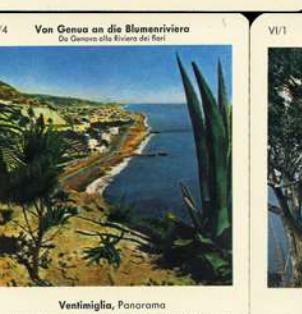


Ventimiglia, Panorama

Ventimiglia, ein schönes, am Meer entstehendes Promenaden, ist ein bedeutender Badeort und ein sehr schöner Ort für die Freizeit. Ventimiglia ist auch Grenzstadt zwischen Italien und Frankreich.

Riviera Ligure Alassio San Remo

**VI/1 Von Genua nach Rom**  
Da Genova fino a Roma



Ventimiglia, Alassio, San Remo

Ventimiglia, ein schönes, am Meer entstehendes Promenaden, ist ein bedeutender Badeort und ein sehr schöner Ort für die Freizeit. Ventimiglia ist auch Grenzstadt zwischen Italien und Frankreich.

Riviera Ligure Sestri Levante

**VI/2 Von Genua nach Rom**  
Da Genova fino a Roma



Ventimiglia, Alassio, San Remo

Ventimiglia, ein schönes, am Meer entstehendes Promenaden, ist ein bedeutender Badeort und ein sehr schöner Ort für die Freizeit. Ventimiglia ist auch Grenzstadt zwischen Italien und Frankreich.

Riviera Ligure Sestri Levante

**VI/3 Von Genua nach Rom**  
Da Genova fino a Roma

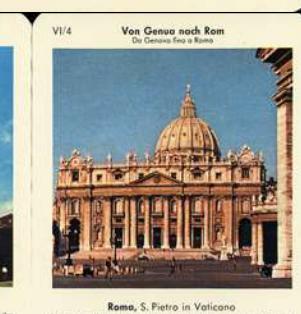


Pisa, Torre Pendente

Pisa, am Arno gelegen, ist eine sehr alte Stadt mit einer großen Vergangenheit. Die Kathedrale ist ein wundervolles Beispiel der italienischen Architektur. Die Piazza dei Miracoli ist ein wundervolles Beispiel der italienischen Architektur.

Sestri Levante, Pisa

**VI/4 Von Genua nach Rom**  
Da Genova fino a Roma



Roma, S. Pietro in Vaticano

Roma wird vom Tiber durchflossen. Eine von Rom der prächtigste Ministranten der Welt ist die St. Peters Kathedrale, die eine der größten Kirchen der Welt ist. Sie ist ein Meisterwerk der Architektur und ein Symbol der christlichen Religion.

Sestri Levante Varese

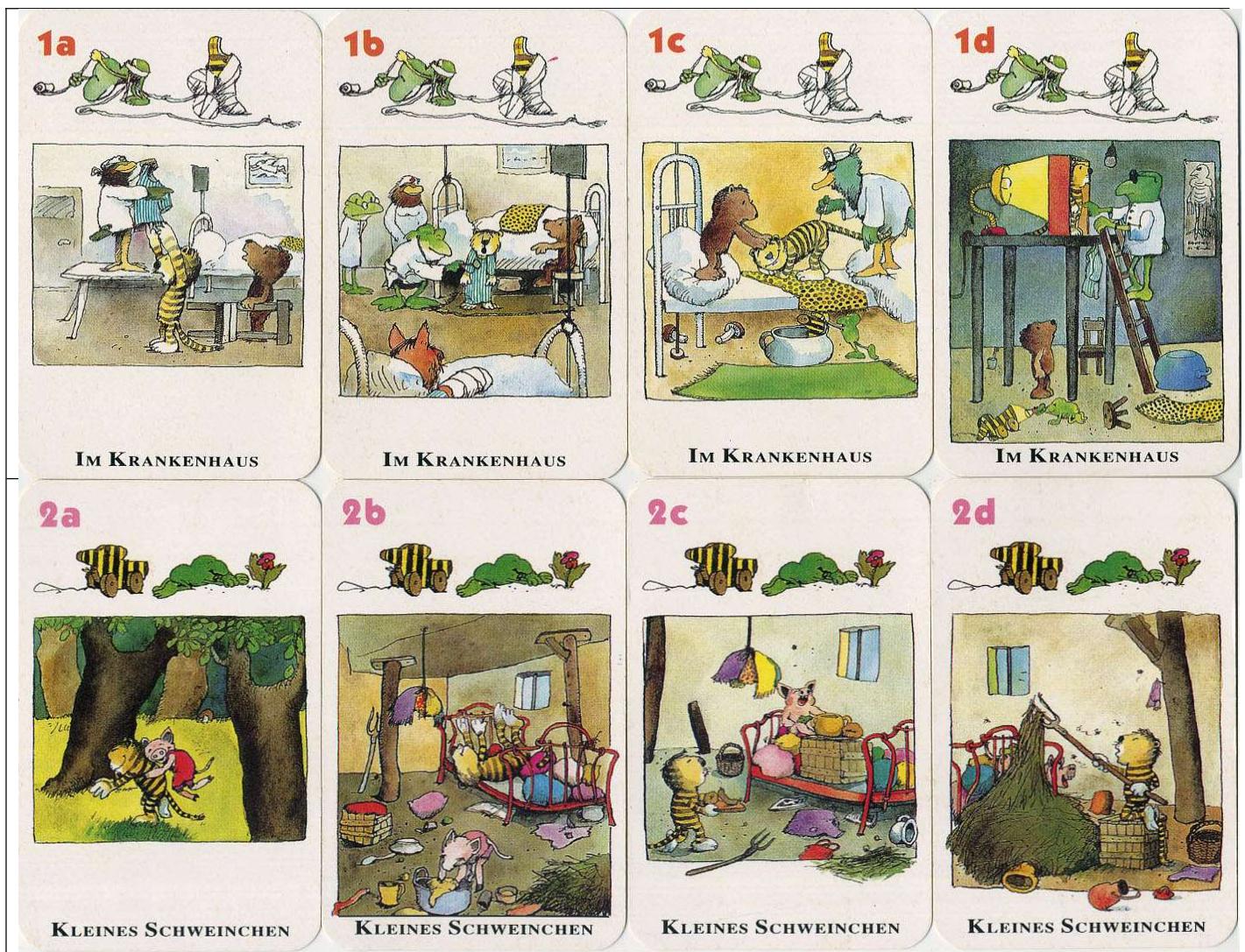


# 4713 - ASS - Janosch Quartett nr. 31710

Nome	<b>Janosch Quartett nr. 31710</b>
Fabbricante	<b>ASS</b>
Paese	<b>Germania</b>
Numero carte	<b>32 + 1 presentazione e regole gioco</b>
Anno	
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 91x59</b>

Le carte portano i disegni di Horst Eckert (noto come Janosch) e mostrano il suo personaggio, la piccola tigre, in varie situazioni: *Im Krankenhaus* (in ospedale), *Kleines Schweinchen* (maialino), *Ich mach dich Gesund* (ti guarirò), *Der kleine Tiger Unterwegs* (la piccola tigre sulla strada), *Im Strassenverkehr* (nel traffico), *In der Stadt* (in città), *Am Wasser* (in acqua) e *Die Riesenparty* (la festa gigantesca).

Il marchio è quello usato da ASS prima del 2000, quando fu acquisita da Carta Mundi

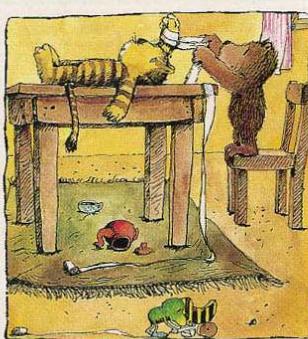


**3a**



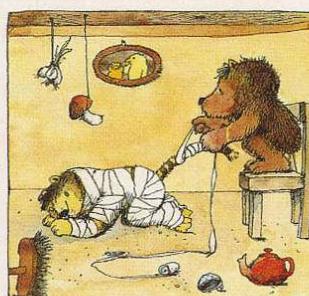
ICH MACH DICH GESUND

**3b**



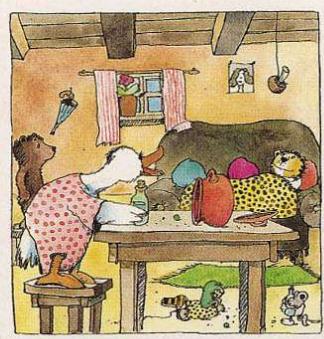
ICH MACH DICH GESUND

**3c**



ICH MACH DICH GESUND

**3d**



ICH MACH DICH GESUND

**4a**



DER KLEINE  
TIGER UNTERWEGS

**4b**



DER KLEINE  
TIGER UNTERWEGS

**4c**



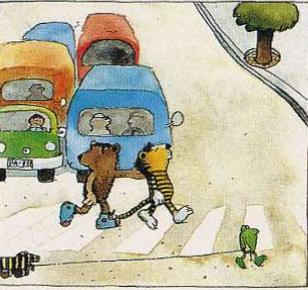
DER KLEINE  
TIGER UNTERWEGS

**4d**



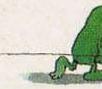
DER KLEINE  
TIGER UNTERWEGS

**5a**



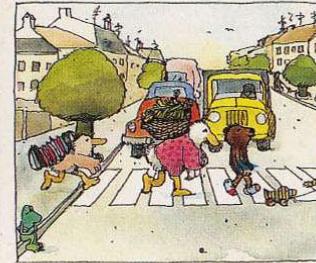
IM STRASSENVERKEHR

**5b**



IM STRASSENVERKEHR

**5c**

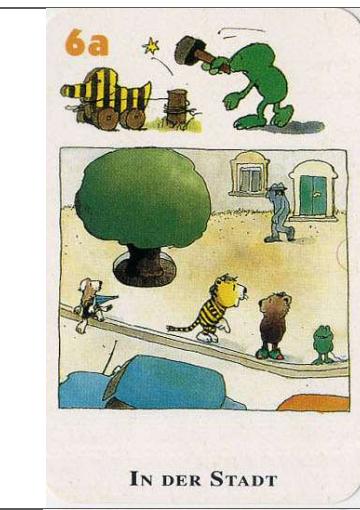


IM STRASSENVERKEHR

**5d**



IM STRASSENVERKEHR



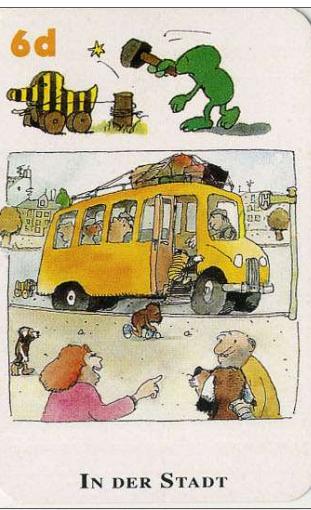
IN DER STADT



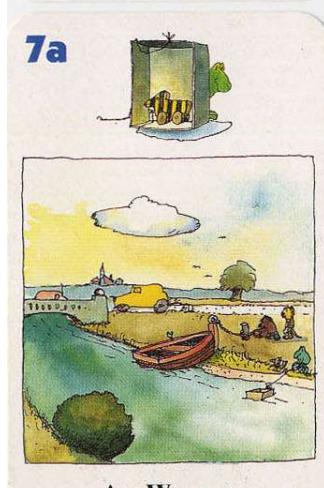
IN DER STADT



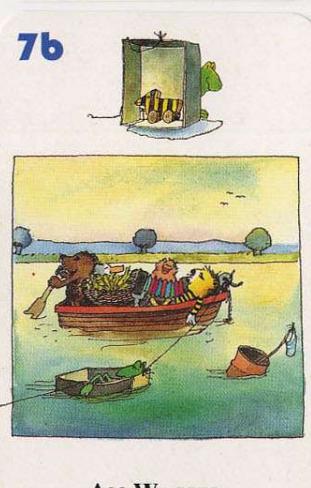
IN DER STADT



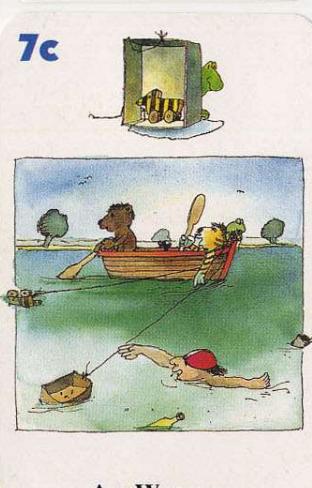
IN DER STADT



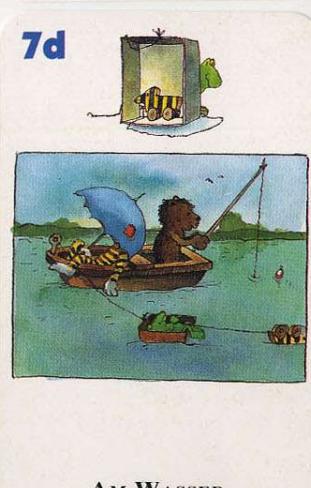
AM WASSER



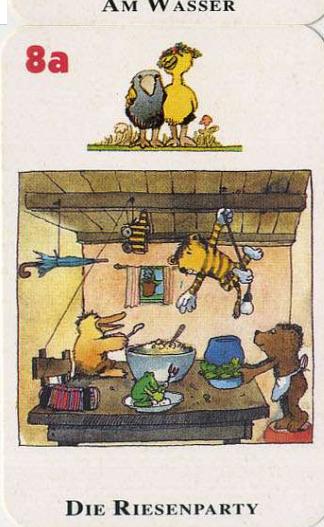
AM WASSER



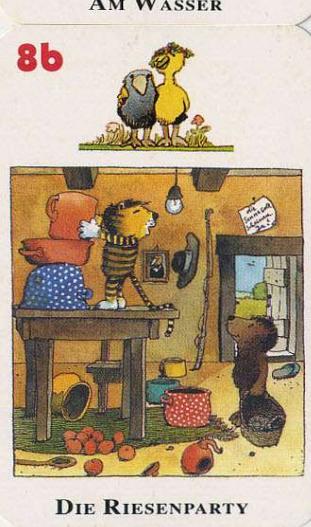
AM WASSER



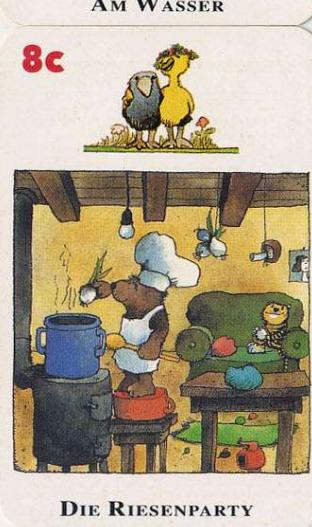
AM WASSER



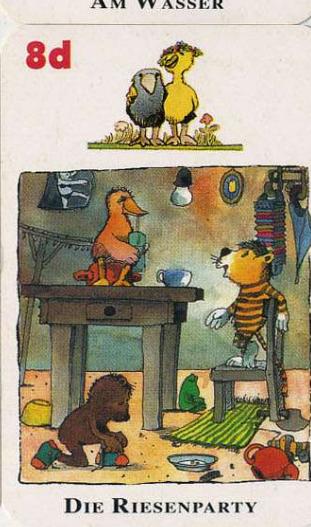
DIE RIESENPARTY



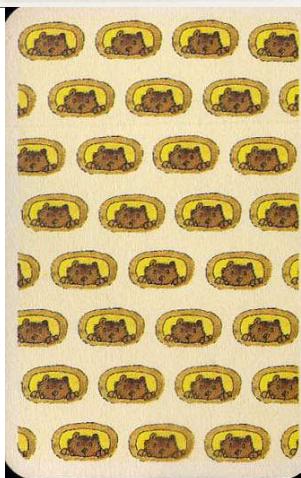
DIE RIESENPARTY



DIE RIESENPARTY



DIE RIESENPARTY



#### Quartett-Spielregel

für 3 und mehr Spieler

**Ziel des Spieles ist es**, möglichst viele Quartette zu sammeln. Jedes Quartett besteht aus 4 Karten einer Geschichte mit der gleichen Eckzahl (z.B. 1a, 1b, 1c, 1d) oben links.

**Zu Beginn** werden alle Karten gut gemischt und an die Spieler verteilt, bis keine mehr übrig ist. Wer jetzt schon 4 zusammenpassende Karten hat, darf diese vor sich ablegen.

**Es startet** der links vom Kartengeber sitzende Spieler und fragt einen beliebigen Mitspieler nach einer Karte, die ihm selbst noch fehlt.

**Besitzt** dieser Spieler die Karte, muß er sie dem Fragenden geben. Dieser ist so lange an der Reihe, wie er Erfolg hat. Hat ein Spieler die gefragte Karte nicht, kommt er selbst an die Reihe.

**Das Spiel endet**, sobald alle Quartette von den Spielern offen ausgelegt wurden. **Es gewinnt**, wer dann am meisten hat.

Altenburger und Stralsunder  
Spielkarten-Fabriken AG, ASS  
Fasanenweg 5, D-70747 Leinfelden

© by JANOSCH und Diogenes Verlag AG  
1994 licensed by Bavaria Sonor



# 4715 - ASS - Asterix - Der Zaubertrank

Nome	<b>Asterix - Der Zaubertrank</b>
Fabbricante	<b>ASS Altenburger-Stralsunder Spielkarten</b>
Paese	<b>Germania Occidentale</b>
Numero carte	<b>32</b>
Anno	<b>1986</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 100x65</b>

Il mazzo "Asterix e la pozione magica" riprende le immagini dell'omonimo film uscito nel 1986. Le serie del famoso fumetto, creato da René Goscinny e Albert Uderzo, mostrano: *Die Römer* (i romani). *Ein Spion* (una spia), *Der Zaubertrank* (la pozione magica), *Die Flucht* (la fuga), *Die Falle* (la trappola), *Auf der Suche* (la ricerca), *Die Befreiung* (la liberazione) e *Heim ins Dorf* (la casa del villaggio).

**A 1 Die Römer**

Im Jahre 50 v. Chr. ist zwar ganz Gallien (heute Frankreich) von den Römern besetzt. Aber die Verwaltungsarbeit ist aufreibend. Immer wieder werden die römischen Patrouillen von Galliern verdroschen.

**A 2 Die Römer**

Gaius Malus ist verzweifelt. Sein Führer-Instinkt sagt ihm, so kann es nicht weitergehen! Wie steht er vor seinen Leuten da?! Ein Plan muß gemacht werden.

**A 3 Die Römer**

„Nur durch einen Spion könnten wir herausfinden, mit welchen raffinierten Trainingsmethoden die arbeiten.“ Aber wer hätte den Mut, geradewegs in die Höhle dieser Löwen zu gehen?

**A 4 Die Römer**

In einem kleinen gallischen Dorf, das bis jetzt den Römern widerstand, treffen sich Asterix und Obelix – zwei besonders hartnäckige Widerstandskämpfer. Selbst Cäsar im fernen Rom kennt ihre List und übermenschliche Kraft.

**B 1 Ein Spion**

Nicht leicht, dem Legionär Caligula Minus klarzumachen, daß das Vaterland gerade *ihn* im *anderen* Lager braucht. Wo die „Barbaren“ doch immer so grob sind!

**B 2 Ein Spion**

In Ketten wird der falsche Gallier in die Nähe des Dorfes geschleppt. Ob der Käder verfängt? Fallen die Gallier darauf herein und befreien ihren „Landmann“?

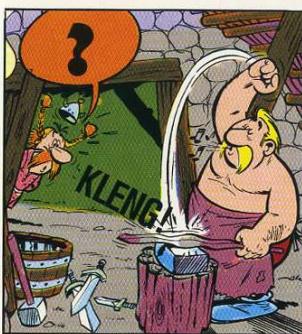
**B 3 Ein Spion**

Da sind sie schon! Asterix und Obelix bei einem kleinen Waldspaziergang. Plötzlich hören sie Schritte und Kettenklirren. Schnell erkennen sie die Gelegenheit zu sportlicher Betätigung in frischer Luft.

**B 4 Ein Spion**

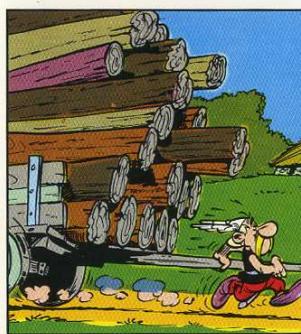
Der Wachmannschaft fällt es nicht schwer, sich schnell geschlagen zu geben. Die Freunde befreien ihren Gefangenen und bringen ihn zurück ins Dorf. Siegt die Römerlist?

### C1 Der Zaubertrank



Caligula Minus sieht sich um. Donnerwetter, mit bloßer Faust formt dieser galische Schmied Schwerter am laufenden Band. Kein Wunder, daß unsere Waffenlieferanten da nicht mehr Schritt halten können. Barbaren!

### C2 Der Zaubertrank



Es wundert ihn nicht mehr, Asterix zu sehen, der gerade im Laufschritt eine Ladung Bäume ins Dorf bringt. Natürlich mit links. „Ich muß wissen, woher sie diese übermenschliche Kraft haben!“

### C3 Der Zaubertrank



Mit römischer Hartnäckigkeit bringt er Asterix dazu, ihn dem Druiden, eine Art gallischer Priester, vorzustellen. Miraculix ist der Hüter des seit Jahrhunderten überlieferten gallischen Geheimnisses.

### C4 Der Zaubertrank



Nichts Böses ahnend, füllt Miraculix den Zaubertrank in die Schale. Spion Caligula kann es kaum abwarten. Schon schmiedet er seine Pläne. „Wenn ich getrunken habe, nichts wie weg.“

### D1 Die Flucht



Kaum hat er die Brühe geschluckt, zischt der falsche Gallier ab! Miraculix entsetzt: „Ob ihm die Mischung nicht bekommen ist?“ Jeder Versuch, den Spion zu halten, ist zwecklos!

### D2 Die Flucht



Der Zaubertrank des Druiden macht jeden gleichstark. Mit einem *Affenzahn* schießt der Spion heilfroh in das römische Lager zurück. Jetzt ist er *allen* überlegen! „Ich bin der Größte.“

### D3 Die Flucht



„Ave, Gaius Malus, der Sieg ist unser! Ich trage das Geheimnis in mir. Mit dem gallischen Zaubertrank bin ich unschlagbar.“ „Unglaublich! Wir werden gleich sehen, Legionär Caligula Minus!“

### D4 Die Flucht



Vor dem Zelt stemmt Agent Caligula Minus mit Leichtigkeit den erstbesten Felsbrocken. Sein Feldherr ist begeistert. „Dieser gallische Suppenkoch muß her. Sofort ein Sonderkommando zusammenstellen!“

### E1 Die Falle



Miraculix will allein in den Wald, um die Zutaten für die nächste Stärkung seiner Leute zu sammeln. Asterix sieht das gar nicht gern. Ein Gegenangriff der Römer liegt in der Luft!

### E2 Die Falle



Dickköpfig lehnt der alte Druiden den Vorschlag ab. Er arbeitet lieber allein, Kräftig ausgeschritten, ein Lied, zwei, drei... Ein Gallier kennt seinen Weg. Er ahnt nichts Böses da...

### E3 Die Falle



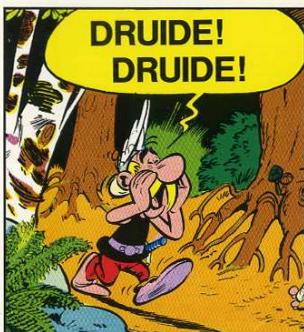
Das hätte er wissen sollen! Blindlings lief der Druiden den Römern in die Falle. Darauf hatte Gaius Malus lange gelauert. Mit dem Druiden war der Trank ihm sicher!

### E4 Die Falle



Auf ihren „Sieg“ stolz, schleppen die Legionäre den gallischen Druiden in das Römer-Lager. Gaius Malus reibt sich die Hände. Schon sieht er Cäsars Thron wackeln; er in Rom...!

## F1 Auf der Suche



Als es dunkel wird, ahnt unser Freund das Unglück. Warum muß dieser alte Herr auch immer so eigenwillig sein! Er weiß doch genau, wie sehr wir ihn brauchen.

## F2 Auf der Suche



Er kann nur bei den Römern sein, denkt Asterix, und macht sich auf, den Druiden zu holen. Der Wagen eines Lieferanten bietet die Gelegenheit, unerkannt das feindliche Lager zu betreten.

## F3 Auf der Suche



Der Torposten des Zeltlagers hat schon von dem Zaubertrank gehört und weiß, daß bald auch die letzten Gallier besiegt sein werden. Er läßt den harmlosen Bauern passieren.

## F4 Auf der Suche



Nachts kriecht Asterix heimlich aus der Strohfuhr und macht sich auf die Suche nach dem gefangenen Druiden. Den hilfreichen Bauern läßt er den Schlaf des Gerechten genießen.

## G1 Die Befreiung



Geschickt schleicht er sich von Zelt zu Zelt, bis er die Wache sieht. Ganz klar: Da drin muß er sein! „Jetzt muß ich nur noch die Wache überrumpeln.“

## G2 Die Befreiung



Mit einem bewährten gallischen Trick gelingt es Asterix, in das Zelt des gefangenen Druiden zu gelangen. Viel Zeit hat er nicht, die beiden Wachposten kennen genau ihre Dienstvorschrift.

## G3 Die Befreiung



Asterix und der Druide planen ihre Flucht. Schnell muß gehandelt werden, bevor die Römer das Zelt umzingeln. Sie vertrauen auf die Wirkung des Zaubertranks, von dem Miraculix noch ein Fläschchen verstecken konnte.

## G4 Die Befreiung



Der Posten meldet: „Ein zweiter Gallier ist freiwillig in das Zelt des gefangenen ersten Galliers eingedrungen!“ Gaius Malus befiehlt seinen Legionären: „Sofortige Einkesselung und Vernichtung der Eindringlinge.“

## H1 Heim ins Dorf



Verbittert stürzen sich die Legionäre auf den Feind. Zauber hin, Zauber her, selbst ein Gallier wird das Römische Imperium nicht mit Füßen treten! Doch Asterix ist seiner Sache sicher.

## H2 Heim ins Dorf



Ruck zuck ist die römische Übermacht empfindlich getroffen. Aber Asterix muß sich beeilen. In einer Kampfpause – der Zaubertrank ließ schon in der Wirkung nach – können die beiden Gallier flüchten.

## H3 Heim ins Dorf



Die Römer waren so verblüfft, daß unsere Freunde ungehindert abziehen konnten. Obelix, der sie zuerst wieder sieht, wirft vor Freude den bestellten Hinkelstein weg und läuft ihnen entgegen.

## H4 Heim ins Dorf



Nach alter gallischer Sitte treffen sich dann die Dorfbewohner abends bei der Festtafel um das Feuer und hören begeistert den gut überstandenen Erlebnissen unserer Freunde im Römer-Lager zu.

# Asterix

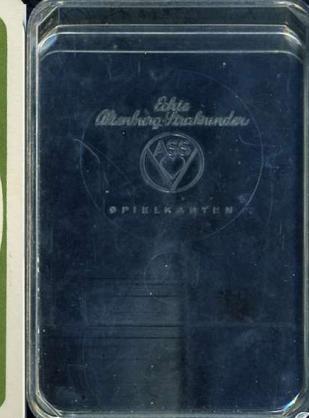


Der Zaubertrank

© DARGAUD S. A. PARIS  
ALtenburg-Stralsunder  
Spielkarten 2022 LEINFELDEN n. STUTTGART



3311



# # 3363 - ASS - Calcio quartetto delle nazionali

Nome	<b>Calcio - quartetto delle nazionali</b>
Fabbricante	<b>ASS stampa Dal Negro</b>
Paese	<b>Italia</b>
Numero carte	<b>32</b>
Anno	<b>2005</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 100x60</b>

Il mazzo è stato posto in vendita in occasione dei 18° campionati mondiali di calcio, disputati a giugno/luglio 2006 in Germania.

Furono vinti dall'Italia, seguita da Francia e Germania. Si trattò del 4° titolo mondiale vinto dagli azzurri dopo un'acanita partita vinta contro la Francia ai rigori per 5 a 3. Vi parteciparono 32 squadre, classificatesi dopo una fase eliminatoria (2003-2205) con ben 198 squadre partecipanti. Per la prima volta a queste eliminatorie partecipò anche il campione del mondo in carica, il Brasile, in precedenza ammesso di diritto. Su ogni carta appaiono notizie relative alla squadra, come mondiali disputati e vinti, miglior piazzamento precedente ecc.

			
<b>Brasile</b>	<b>Germania</b>	<b>Italia</b>	<b>Argentina</b>
<p>Titoli Mondiali: 5 Mondiali disputati: 17 Record presenza giocatore: Dunga (13) Calciatore con più reti: Pelé (12) Miglior vittoria: 7:1 (Svezia) Peggior sconfitta: 0:3 (Francia) Miglior piazzamento: 1 Miglior n. di goal: 11 (6.5 Polonia)</p>	<p>Titoli Mondiali: 3 Mondiali disputati: 16 Record presenza giocatore: Muthius (23) Calciatore con più reti: Müller (14) Miglior vittoria: 8:0 (Arabia Saudita) Peggior sconfitta: 3:8 (Ungheria) Miglior piazzamento: 1 Miglior n. di goal: 11 (3.8 Ungheria)</p>	<p>Titoli Mondiali: 3 Mondiali disputati: 15 Record presenza giocatore: P. Maldini (23) Calciatore con più reti: R. Baggio (9) Miglior vittoria: 7:1 (Stati Uniti) Peggior sconfitta: 1:4 (Brasile) Miglior piazzamento: 1 Miglior n. di goal: 8 (7.1 Stati Uniti)</p>	<p>Titoli Mondiali: 2 Mondiali disputati: 13 Record presenza giocatore: Maradona (21) Calciatore con più reti: Batistuta (10) Miglior vittoria: 6:0 (Perù) Peggior sconfitta: 1:6 (Cecoslovacchia) Miglior piazzamento: 1 Miglior n. di goal: 9 (6.3 Messico)</p>
			
<b>Francia</b>	<b>Olanda</b>	<b>Ungheria</b>	<b>Cecoslovacchia</b>
<p>Titoli Mondiali: 1 Mondiali disputati: 11 Record presenza giocatore: Bossis (15) Calciatore con più reti: Fontaine (18) Miglior vittoria: 7:3 (Paraguay) Peggior sconfitta: 2:6 (Brasile) Miglior piazzamento: 1 Miglior n. di goal: 10 (7.3 Paraguay)</p>	<p>Titoli Mondiali: 0 Mondiali disputati: 7 Record presenza giocatore: Krol (14) Calciatore con più reti: Rep (7) Miglior vittoria: 5:0 (Corea del Sud) Peggior sconfitta: 0:3 (Cecoslovacchia) Miglior piazzamento: 2 Miglior n. di goal: 11 (5.1 Austria)</p>	<p>Titoli Mondiali: 0 Mondiali disputati: 6 Record presenza giocatore: Matrai (12) Calciatore con più reti: Kocsis (11) Miglior vittoria: 10:1 (El Salvador) Peggior sconfitta: 0:6 (Ungheria) Miglior piazzamento: 2 Miglior n. di goal: 11 (10.1 El Salvador)</p>	<p>Titoli Mondiali: 0 Mondiali disputati: 8 Record presenza giocatore: Novak (12) Calciatore con più reti: Neidly (8) Miglior vittoria: 6:1 (Argentina) Peggior sconfitta: 0:5 (Austria) Miglior piazzamento: 2 Miglior n. di goal: 7 (6.1 Argentina)</p>

<p><b>C1 Gruppo C C1</b></p>   <p><b>Croazia</b></p> <p><b>Titoli Mondiali:</b> 0  <b>Mondiali disputati:</b> 2  <b>Record presenza giocatore:</b> Jurić (10)  <b>Calciatore con più reti:</b> Šuker (6)  <b>Miglior vittoria:</b> 3-0 (Germania)  <b>Peggior sconfitta:</b> 1-2 (Francia)  <b>Miglior piazzamento:</b> 3  <b>Maggior n. di goal:</b> 4 (3-1 Giamaica)</p> <p><small>1) Francia 2) Giamaica 3) Francia 4) Giamaica</small></p>	<p><b>C2 Gruppo C C2</b></p>   <p><b>Unione Sovietica</b></p> <p><b>Titoli Mondiali:</b> 0  <b>Mondiali disputati:</b> 9  <b>Record presenza giocatore:</b> Joschin (13)  <b>Calciatore con più reti:</b> Salenko (6)  <b>Miglior vittoria:</b> 6-0 (Ungheria)  <b>Peggior sconfitta:</b> 1-3 (Svezia)  <b>Miglior piazzamento:</b> 4  <b>Maggior n. di goal:</b> 6 (4-4 Colombia)</p> <p><small>1) Francia 2) Giamaica 3) Francia 4) Giamaica</small></p>	<p><b>C3 Gruppo C C3</b></p>   <p><b>Bulgaria</b></p> <p><b>Titoli Mondiali:</b> 0  <b>Mondiali disputati:</b> 7  <b>Record presenza giocatore:</b> Mihailov (11)  <b>Calciatore con più reti:</b> Stoichkov (6)  <b>Miglior vittoria:</b> 4-0 (Grecia)  <b>Peggior sconfitta:</b> 1-6 (Spagna)  <b>Miglior piazzamento:</b> 4  <b>Maggior n. di goal:</b> 7 (0-5 Germania)</p> <p><small>1) Francia 2) Giamaica 3) Francia 4) Giamaica</small></p>	<p><b>C4 Gruppo C C4</b></p>   <p><b>Jugoslavia</b></p> <p><b>Titoli Mondiali:</b> 0  <b>Mondiali disputati:</b> 9  <b>Record presenza giocatore:</b> Stojković (9)  <b>Calciatore con più reti:</b> Jevković (4)  <b>Miglior vittoria:</b> 9-0 (Zaire)  <b>Peggior sconfitta:</b> 1-6 (Uruguay)  <b>Miglior piazzamento:</b> 4  <b>Maggior n. di goal:</b> 9 (0-0 Zaire)</p> <p><small>1) Francia 2) Giamaica 3) Francia 4) Giamaica</small></p>
<p><b>D1 Gruppo D D1</b></p>   <p><b>Turchia</b></p> <p><b>Titoli Mondiali:</b> 0  <b>Mondiali disputati:</b> 2  <b>Record presenza giocatore:</b> Sükrür (7)  <b>Calciatore con più reti:</b> Marmuz (3)  <b>Miglior vittoria:</b> 7-0 (Corea del Sud)  <b>Peggior sconfitta:</b> 2-7 (Germania)  <b>Miglior piazzamento:</b> 3  <b>Maggior n. di goal:</b> 9 (2-7 Germania)</p> <p><small>1) Francia 2) Giamaica 3) Francia 4) Giamaica</small></p>	<p><b>D2 Gruppo D D2</b></p>   <p><b>Polonia</b></p> <p><b>Titoli Mondiali:</b> 0  <b>Mondiali disputati:</b> 6  <b>Record presenza giocatore:</b> Zmuda (21)  <b>Calciatore con più reti:</b> Lato (10)  <b>Miglior vittoria:</b> 7-0 (Haiti)  <b>Peggior sconfitta:</b> 0-4 (Portogallo)  <b>Miglior piazzamento:</b> 3  <b>Maggior n. di goal:</b> 11 (5-6 Brasile)</p> <p><small>1) Francia 2) Giamaica 3) Francia 4) Giamaica</small></p>	<p><b>D3 Gruppo D D3</b></p>   <p><b>Portogallo</b></p> <p><b>Titoli Mondiali:</b> 0  <b>Mondiali disputati:</b> 3  <b>Record presenza giocatore:</b> Eusebio (6)  <b>Calciatore con più reti:</b> Eusebio (9)  <b>Miglior vittoria:</b> 4-0 (Portogallo)  <b>Peggior sconfitta:</b> 1-3 (Marocco)  <b>Miglior piazzamento:</b> 3  <b>Maggior n. di goal:</b> 3 (5-3 Corea del Nord)</p> <p><small>1) Francia 2) Giamaica 3) Francia 4) Giamaica</small></p>	<p><b>D4 Gruppo D D4</b></p>   <p><b>Stati Uniti</b></p> <p><b>Titoli Mondiali:</b> 0  <b>Mondiali disputati:</b> 7  <b>Record presenza giocatore:</b> Stewart (11)  <b>Calciatore con più reti:</b> Patenaude (14)  <b>Miglior vittoria:</b> 3-0 (Belgio)  <b>Peggior sconfitta:</b> 1-7 (Italia)  <b>Miglior piazzamento:</b> 3  <b>Maggior n. di goal:</b> 8 (1-7 Italia)</p> <p><small>1) Francia 2) Giamaica 3) Francia 4) Giamaica</small></p>
<p><b>F1 Gruppo F F1</b></p>   <p><b>Camerun</b></p> <p><b>Titoli Mondiali:</b> 0  <b>Mondiali disputati:</b> 5  <b>Record presenza giocatore:</b> Omam-Biyick (11)  <b>Calciatore con più reti:</b> Milla (5)  <b>Miglior vittoria:</b> 2-1 (Columbia)  <b>Peggior sconfitta:</b> 1-6 (Unione Sovietica)  <b>Miglior piazzamento:</b> 7  <b>Maggior n. di goal:</b> 7 (1-6 Russia)</p> <p><small>1) Marocco 2) Senegal 3) Nigeria</small></p>	<p><b>F2 Gruppo F F2</b></p>   <p><b>Marocco</b></p> <p><b>Titoli Mondiali:</b> 0  <b>Mondiali disputati:</b> 4  <b>Record presenza giocatore:</b> El Hadji (6)  <b>Calciatore con più reti:</b> Bassir (2)  <b>Miglior vittoria:</b> 3-0 (Scozia)  <b>Peggior sconfitta:</b> 0-3 (Peru)  <b>Miglior piazzamento:</b> 11  <b>Maggior n. di goal:</b> 4 (3-1 Portogallo)</p> <p><small>1) Camerun 2) Senegal 3) Nigeria</small></p>	<p><b>F3 Gruppo F F3</b></p>   <p><b>Senegal</b></p> <p><b>Titoli Mondiali:</b> 0  <b>Mondiali disputati:</b> 1  <b>Record presenza giocatore:</b> Bouba-Diop (5)  <b>Calciatore con più reti:</b> Bouba-Diop (3)  <b>Miglior vittoria:</b> 2-1 (Svezia)  <b>Peggior sconfitta:</b> 0-1 (Turchia)  <b>Miglior piazzamento:</b> 7  <b>Maggior n. di goal:</b> 6 (3-3 Uruguay)</p> <p><small>1) Camerun 2) Marocco 3) Nigeria</small></p>	<p><b>F4 Gruppo F F4</b></p>   <p><b>Nigeria</b></p> <p><b>Titoli Mondiali:</b> 0  <b>Mondiali disputati:</b> 3  <b>Record presenza giocatore:</b> Okokcha (9)  <b>Calciatore con più reti:</b> Amunike (2)  <b>Miglior vittoria:</b> 3-0 (Bulgaria)  <b>Peggior sconfitta:</b> 1-4 (Danimarca)  <b>Miglior piazzamento:</b> 9  <b>Maggior n. di goal:</b> 5 (1-4 Danimarca)</p> <p><small>1) Camerun 2) Marocco 3) Senegal</small></p>



# # 0421 - ASS - Aerei da combattimento 7506/5

Nome	<b>Aerei da combattimento 7506/5</b>
Fabbricante	<b>ASS</b>
Paese	<b>Germania Occidentale</b>
Numero carte	<b>32 + 1 presentazione</b>
Anno	<b>198x</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 100x65</b>

Il mazzo porta le fotografie di moderni aerei militari, divisi in 8 gruppi: aerei da addestramento, sistemi di armamenti, aerei da combattimento, caccia, ricognitori, caccia antisommergibili, aerei da trasporto e bombardieri strategici.

Di ogni aereo, oltre al nome e alla nazione, vengono citati: velocità, autonomia di volo, spinta direzionale o vettoriale (capacità del velivolo di compiere manovre non consentite ad aerei con motori convenzionali), quota massima raggiungibile, lunghezza e apertura alare.

<b>A1</b> Aerei da addestramento Hawker Siddeley HS Hawk	<b>A2</b> Aerei da addestramento Dornier/Dassault-Breguet Alpha Jet	<b>A3</b> Aerei da addestramento Northrop T-38 Talon	<b>A4</b> Aerei da addestramento Aermacchi MB.326 K
			
km/h 966	km/h 933	km/h 1350	km/h 885
autonomia/km 1880	autonomia/km 2000	autonomia/km 1835	autonomia/km 2250
spinta/kp 2422	spinta/kp 2690	spinta/kp 3496	spinta/kp 1815
quota massima/m 11600	quota massima/m 14000	quota massima/m 16300	quota massima/m 10800
lunghezza/m 11,96	lunghezza/m 11,70	lunghezza/m 14,13	lunghezza/m 10,64
apertura alare/m 9,40	apertura alare/m 9,16	apertura alare/m 7,70	apertura alare/m 10,84
<b>C1</b> Sistemi di armamenti Tornado	<b>C2</b> Sistemi di armamenti Grumman F-14 A Tomcat	<b>C3</b> Sistemi di armamenti McDonnell Douglas F-4 Phantom II	<b>C4</b> Sistemi di armamenti Saab 37 Viggen
			
km/h 2220	km/h 2486	km/h 2414	km/h 2125
autonomia/km 1800	autonomia/km 3200	autonomia/km 3700	autonomia/km 3800
spinta/kp 13154	spinta/kp 18980	spinta/kp 16240	spinta/kp 12000
quota massima/m 16000	quota massima/m 18400	quota massima/m 18000	quota massima/m 16800
lunghezza/m 15,85	lunghezza/m 18,90	lunghezza/m 19,20	lunghezza/m 15,45
apertura alare/m 12,95	apertura alare/m 19,55	apertura alare/m 11,70	apertura alare/m 10,60

**SUPER JOLLY**

B1 | Aerei da combattimento  
SEPECAT Jaguar GR Mk.1



km/h	1700
autonomia/km	1142
spinta/kp	6480
quota massima/m	12500
lunghezza/m	15,52
apertura alare/m	8,69

B2 | Aerei da combattimento  
Northrop F-5 E Tiger II



km/h	1700
autonomia/km	2480
spinta/kp	4536
quota massima/m	16305
lunghezza/m	14,69
apertura alare/m	8,14

B3 | Aerei da combattimento  
LTV Corsair II A-7 E



km/h	1123
autonomia/km	5375
spinta/kp	6465
quota massima/m	14400
lunghezza/m	14,06
apertura alare/m	11,80

B4 | Aerei da combattimento  
Fairchild A-10



km/h	725
autonomia/km	460
spinta/kp	8212
quota massima/m	11700
lunghezza/m	16,26
apertura alare/m	16,76

D1 | Caccia  
McDonnell Douglas F-15 A Eagle



km/h	2446
autonomia/km	3600
spinta/kp	24490
quota massima/m	18800
lunghezza/m	19,44
apertura alare/m	13,04

D2 | Caccia  
General Dynamics F-16



km/h	2125
autonomia/km	1240
spinta/kp	11400
quota massima/m	19800
lunghezza/m	14,30
apertura alare/m	9,14

D3 | Caccia  
Northrop YF-17



km/h	2125
autonomia/km	1400
spinta/kp	12970
quota massima/m	19820
lunghezza/m	16,92
apertura alare/m	10,67

D4 | Caccia  
Dassault-Breguet Mirage F.1



km/h	2335
autonomia/km	3300
spinta/kp	7160
quota massima/m	20000
lunghezza/m	15,00
apertura alare/m	8,40

H1 | Bombardieri strategici  
Boeing B-52D Stratofortress



km/h	1040
autonomia/km	20120
spinta/kp	24968
quota massima/m	18300
lunghezza/m	47,55
apertura alare/m	56,42

H2 | Bombardieri strategici  
H.S. Vulcan B.Mk.2



km/h	940
autonomia/km	3700
spinta/kp	30840
quota massima/m	16750
lunghezza/m	30,45
apertura alare/m	33,83

H3 | Bombardieri strategici  
General Dynamics F-111E



km/h	2440
autonomia/km	2560
spinta/kp	11850
quota massima/m	15600
lunghezza/m	21,99
apertura alare/m	9,48

H4 | Bombardieri strategici  
North American A-5B Vigilante



km/h	2100
autonomia/km	3700
spinta/kp	29300
quota massima/m	18300
lunghezza/m	22,31
apertura alare/m	16,15



## AEREI DA COMBATTIMENTO

LA BRISCOLA DEI RAGAZZI:

chi più avrà accumulato tutte le carte. Le carte vengono distribuite in numero uguale e dovranno essere tenute a mucchietto, con la carta sovrastante girata e visibile solo dal giocatore. Chi siude a sinistra di chi fa le carte maggiori (es. 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 398, 399, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 498, 499, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 597, 598, 599, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 696, 697, 698, 699, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 796, 797, 798, 799, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 816, 817, 818, 819, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 896, 897, 898, 899, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 916, 917, 918, 919, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 945, 946, 947, 948, 949, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979,

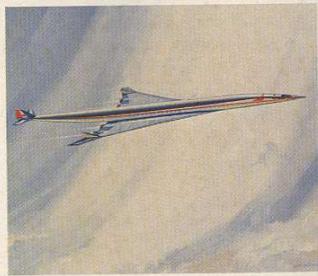
# # 0642 - ASS - Super jet 7504/7

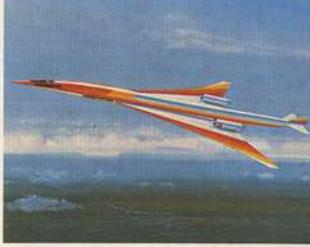
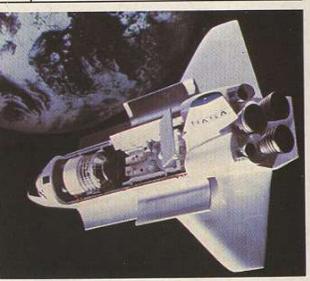
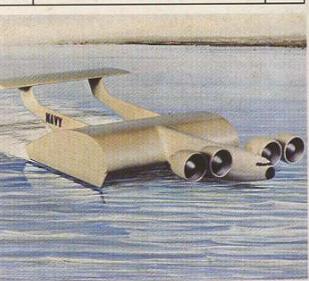
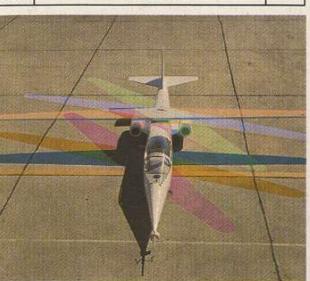
Nome	<b>Super jet 7504/7</b>
Fabbricante	<b>ASS Altenburg Stralsunder</b>
Paese	<b>Germania Occidentale</b>
Numero carte	<b>32 + 1 presentazione + 3 istruzioni</b>
Anno	<b>1983</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 100x65</b>

Il mazzo porta le fotografie di moderni aerei civili.

Di ogni aereo, oltre al nome del modello, vengono citati: velocità massima, spinta direzionale o vettoriale (capacità del velivolo di compiere manovre non consentite ad aerei con motori convenzionali), peso, larghezza, lunghezza e altezza.

Sono presenti molti modelli sperimentali, con forme inusuali.

<b>A1</b>	<b>NASA</b>		<b>GRUMMAN-X 29</b>	<b>km/h</b> 3000 <b>spinta/kp</b> 7000 <b>peso/kg</b> 7560 <b>larghezza/m</b> 8,10 <b>lunghezza/m</b> 14,40 <b>altezza/m</b> 4,20	<b>A2</b>	<b>NASA</b>		<b>LOCKHEED-NAVY RL</b>	<b>km/h</b> 750 <b>spinta/kp</b> 80000 <b>peso/kg</b> 126900 <b>larghezza/m</b> 62,80 <b>lunghezza/m</b> 60,00 <b>altezza/m</b> 12,80	<b>A3</b>	<b>NASA</b>		<b>LOCKHEED-AIR LOITER</b>	<b>km/h</b> 1000 <b>spinta/kp</b> 110000 <b>peso/kg</b> 170000 <b>larghezza/m</b> 103,00 <b>lunghezza/m</b> 78,00 <b>altezza/m</b> 15,10	<b>A4</b>	<b>NASA</b>		<b>NASA-SUPersonic</b>	<b>km/h</b> 6400 <b>spinta/kp</b> 150000 <b>peso/kg</b> 250000 <b>larghezza/m</b> 34,00 <b>lunghezza/m</b> 90,00 <b>altezza/m</b> 12,00
<b>B1</b>	<b>NASA</b>		<b>LOCKHEED-SST</b>	<b>km/h</b> 2500 <b>spinta/kp</b> 75000 <b>peso/kg</b> 190000 <b>larghezza/m</b> 30,00 <b>lunghezza/m</b> 70,00 <b>altezza/m</b> 11,00	<b>B2</b>	<b>NASA</b>		<b>HIMAT-NASA</b>	<b>km/h</b> 2600 <b>spinta/kp</b> 13000 <b>peso/kg</b> 6000 <b>larghezza/m</b> 9,00 <b>lunghezza/m</b> 12,00 <b>altezza/m</b> 3,90	<b>B3</b>	<b>NASA</b>		<b>BRITISH-AEROSPACE BAE 146</b>	<b>km/h</b> 785 <b>spinta/kp</b> 12160 <b>peso/kg</b> 33500 <b>larghezza/m</b> 26,42 <b>lunghezza/m</b> 26,16 <b>altezza/m</b> 8,61	<b>B4</b>	<b>NASA</b>		<b>MCDONNELL-DOUGLAS CARGO</b>	<b>km/h</b> 700 <b>spinta/kp</b> 18000 <b>peso/kg</b> - <b>larghezza/m</b> 74,60 <b>lunghezza/m</b> 66,70 <b>altezza/m</b> 12,00

<p><b>C1</b> NASA</p>  <p><b>McDONNELL DOUGLAS 2000</b></p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>km/h</td><td>3500</td></tr> <tr><td>spinta/kp</td><td>19000</td></tr> <tr><td>peso/kg</td><td>200000</td></tr> <tr><td>larghezza/m</td><td>80,00</td></tr> <tr><td>lunghezza/m</td><td>145,00</td></tr> <tr><td>altezza/m</td><td>16,00</td></tr> </tbody> </table>	km/h	3500	spinta/kp	19000	peso/kg	200000	larghezza/m	80,00	lunghezza/m	145,00	altezza/m	16,00	<p><b>C2</b> NASA</p>  <p><b>LOCKHEED-SCAC</b></p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>km/h</td><td>3400</td></tr> <tr><td>spinta/kp</td><td>100000</td></tr> <tr><td>peso/kg</td><td>210000</td></tr> <tr><td>larghezza/m</td><td>28,00</td></tr> <tr><td>lunghezza/m</td><td>70,00</td></tr> <tr><td>altezza/m</td><td>11,00</td></tr> </tbody> </table>	km/h	3400	spinta/kp	100000	peso/kg	210000	larghezza/m	28,00	lunghezza/m	70,00	altezza/m	11,00	<p><b>C3</b> NASA</p>  <p><b>BOEING-NASA-CARGO</b></p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>km/h</td><td>950</td></tr> <tr><td>spinta/kp</td><td>90000</td></tr> <tr><td>peso/kg</td><td>650000</td></tr> <tr><td>larghezza/m</td><td>70,00</td></tr> <tr><td>lunghezza/m</td><td>85,00</td></tr> <tr><td>altezza/m</td><td>22,00</td></tr> </tbody> </table>	km/h	950	spinta/kp	90000	peso/kg	650000	larghezza/m	70,00	lunghezza/m	85,00	altezza/m	22,00	<p><b>C4</b> NASA</p>  <p><b>McDONNELL DOUGLAS-STOL</b></p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>km/h</td><td>720</td></tr> <tr><td>spinta/kp</td><td>79000</td></tr> <tr><td>peso/kg</td><td>160000</td></tr> <tr><td>larghezza/m</td><td>47,00</td></tr> <tr><td>lunghezza/m</td><td>48,29</td></tr> <tr><td>altezza/m</td><td>15,37</td></tr> </tbody> </table>	km/h	720	spinta/kp	79000	peso/kg	160000	larghezza/m	47,00	lunghezza/m	48,29	altezza/m	15,37
km/h	3500																																																		
spinta/kp	19000																																																		
peso/kg	200000																																																		
larghezza/m	80,00																																																		
lunghezza/m	145,00																																																		
altezza/m	16,00																																																		
km/h	3400																																																		
spinta/kp	100000																																																		
peso/kg	210000																																																		
larghezza/m	28,00																																																		
lunghezza/m	70,00																																																		
altezza/m	11,00																																																		
km/h	950																																																		
spinta/kp	90000																																																		
peso/kg	650000																																																		
larghezza/m	70,00																																																		
lunghezza/m	85,00																																																		
altezza/m	22,00																																																		
km/h	720																																																		
spinta/kp	79000																																																		
peso/kg	160000																																																		
larghezza/m	47,00																																																		
lunghezza/m	48,29																																																		
altezza/m	15,37																																																		
<p><b>D1</b> NASA</p>  <p><b>McDONNELL DOUGLAS-SPANLOADER</b></p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>km/h</td><td>820</td></tr> <tr><td>spinta/kp</td><td>120000</td></tr> <tr><td>peso/kg</td><td>500000</td></tr> <tr><td>larghezza/m</td><td>80,00</td></tr> <tr><td>lunghezza/m</td><td>60,00</td></tr> <tr><td>altezza/m</td><td>22,00</td></tr> </tbody> </table>	km/h	820	spinta/kp	120000	peso/kg	500000	larghezza/m	80,00	lunghezza/m	60,00	altezza/m	22,00	<p><b>D2</b> NASA</p>  <p><b>BOEING 747-NASA 905</b></p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>km/h</td><td>950</td></tr> <tr><td>spinta/kp</td><td>84000</td></tr> <tr><td>peso/kg</td><td>360000</td></tr> <tr><td>larghezza/m</td><td>59,64</td></tr> <tr><td>lunghezza/m</td><td>70,51</td></tr> <tr><td>altezza/m</td><td>19,33</td></tr> </tbody> </table>	km/h	950	spinta/kp	84000	peso/kg	360000	larghezza/m	59,64	lunghezza/m	70,51	altezza/m	19,33	<p><b>D3</b> NASA</p>  <p><b>SPACE-SHUTTLE-NASA</b></p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>km/h</td><td>illimitato</td></tr> <tr><td>spinta/kp</td><td>500400</td></tr> <tr><td>peso/kg</td><td>75000</td></tr> <tr><td>larghezza/m</td><td>23,79</td></tr> <tr><td>lunghezza/m</td><td>37,26</td></tr> <tr><td>altezza/m</td><td>25,08</td></tr> </tbody> </table>	km/h	illimitato	spinta/kp	500400	peso/kg	75000	larghezza/m	23,79	lunghezza/m	37,26	altezza/m	25,08	<p><b>D4</b> NASA</p>  <p><b>NASA-CARGO</b></p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>km/h</td><td>480</td></tr> <tr><td>spinta/kp</td><td>82000</td></tr> <tr><td>peso/kg</td><td>206000</td></tr> <tr><td>larghezza/m</td><td>32,90</td></tr> <tr><td>lunghezza/m</td><td>72,50</td></tr> <tr><td>altezza/m</td><td>13,00</td></tr> </tbody> </table>	km/h	480	spinta/kp	82000	peso/kg	206000	larghezza/m	32,90	lunghezza/m	72,50	altezza/m	13,00
km/h	820																																																		
spinta/kp	120000																																																		
peso/kg	500000																																																		
larghezza/m	80,00																																																		
lunghezza/m	60,00																																																		
altezza/m	22,00																																																		
km/h	950																																																		
spinta/kp	84000																																																		
peso/kg	360000																																																		
larghezza/m	59,64																																																		
lunghezza/m	70,51																																																		
altezza/m	19,33																																																		
km/h	illimitato																																																		
spinta/kp	500400																																																		
peso/kg	75000																																																		
larghezza/m	23,79																																																		
lunghezza/m	37,26																																																		
altezza/m	25,08																																																		
km/h	480																																																		
spinta/kp	82000																																																		
peso/kg	206000																																																		
larghezza/m	32,90																																																		
lunghezza/m	72,50																																																		
altezza/m	13,00																																																		
<p><b>E1</b> NASA</p>  <p><b>NASA-NUCLEAR-CARGO</b></p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>km/h</td><td>800</td></tr> <tr><td>spinta/kp</td><td>250000</td></tr> <tr><td>peso/kg</td><td>702000</td></tr> <tr><td>larghezza/m</td><td>76,00</td></tr> <tr><td>lunghezza/m</td><td>70,00</td></tr> <tr><td>altezza/m</td><td>19,00</td></tr> </tbody> </table>	km/h	800	spinta/kp	250000	peso/kg	702000	larghezza/m	76,00	lunghezza/m	70,00	altezza/m	19,00	<p><b>E2</b> NASA</p>  <p><b>NASA-DUAL FUSELAGE-CARGO</b></p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>km/h</td><td>950</td></tr> <tr><td>spinta/kp</td><td>125280</td></tr> <tr><td>peso/kg</td><td>500000</td></tr> <tr><td>larghezza/m</td><td>115,00</td></tr> <tr><td>lunghezza/m</td><td>56,01</td></tr> <tr><td>altezza/m</td><td>20,00</td></tr> </tbody> </table>	km/h	950	spinta/kp	125280	peso/kg	500000	larghezza/m	115,00	lunghezza/m	56,01	altezza/m	20,00	<p><b>E3</b> NASA</p>  <p><b>NASA-AD-1</b></p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>km/h</td><td>750</td></tr> <tr><td>spinta/kp</td><td>200</td></tr> <tr><td>peso/kg</td><td>1400</td></tr> <tr><td>larghezza/m</td><td>8,60</td></tr> <tr><td>lunghezza/m</td><td>9,49</td></tr> <tr><td>altezza/m</td><td>3,20</td></tr> </tbody> </table>	km/h	750	spinta/kp	200	peso/kg	1400	larghezza/m	8,60	lunghezza/m	9,49	altezza/m	3,20	<p><b>E4</b> NASA</p>  <p><b>NASA-X3-STILETTO</b></p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>km/h</td><td>4000</td></tr> <tr><td>spinta/kp</td><td>20000</td></tr> <tr><td>peso/kg</td><td>6000</td></tr> <tr><td>larghezza/m</td><td>7,90</td></tr> <tr><td>lunghezza/m</td><td>16,00</td></tr> <tr><td>altezza/m</td><td>4,80</td></tr> </tbody> </table>	km/h	4000	spinta/kp	20000	peso/kg	6000	larghezza/m	7,90	lunghezza/m	16,00	altezza/m	4,80
km/h	800																																																		
spinta/kp	250000																																																		
peso/kg	702000																																																		
larghezza/m	76,00																																																		
lunghezza/m	70,00																																																		
altezza/m	19,00																																																		
km/h	950																																																		
spinta/kp	125280																																																		
peso/kg	500000																																																		
larghezza/m	115,00																																																		
lunghezza/m	56,01																																																		
altezza/m	20,00																																																		
km/h	750																																																		
spinta/kp	200																																																		
peso/kg	1400																																																		
larghezza/m	8,60																																																		
lunghezza/m	9,49																																																		
altezza/m	3,20																																																		
km/h	4000																																																		
spinta/kp	20000																																																		
peso/kg	6000																																																		
larghezza/m	7,90																																																		
lunghezza/m	16,00																																																		
altezza/m	4,80																																																		

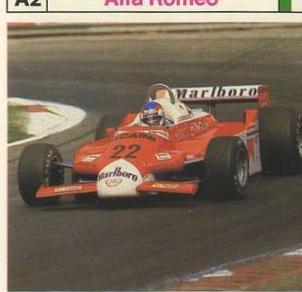


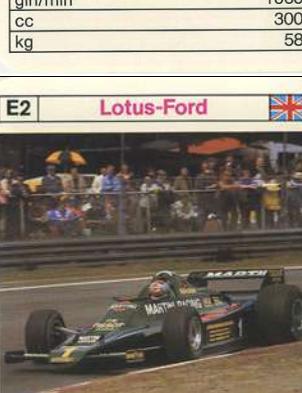
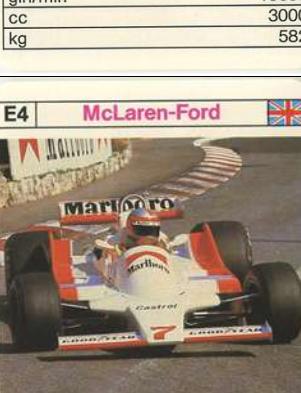
# # 0423 - ASS - Formula 1 7511/8

Nome	<b>Formula 1 7511/8</b>
Fabbricante	<b>ASS Altenburg Stralsunder</b>
Paese	<b>Germania occidentale</b>
Numero carte	<b>32 + 1 presentazione</b>
Anno	<b>1981</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 100x65</b>

Il mazzo porta le fotografie di automobili di formula 1.

Di ogni modello, oltre alla scuderia e alla bandiera della nazione, la velocità massima, la potenza in CV e in kW, i giri al minuto, la cilindrata (ai tempi 3000 cc. se motore aspirato o 1500 se presente il turbo) e il peso della vettura.

<b>A1</b>	<b>Alfa Romeo</b>	
<b>T 177</b>		
km/h	290	
CV	510	
kW	375	
giri/min	11500	
cc	3000	
kg	625	
<b>A2</b>	<b>Alfa Romeo</b>	
<b>179</b>		
km/h	310	
CV	525	
kW	383	
giri/min	12300	
cc	3000	
kg	595	
<b>A3</b>	<b>Arrows-Ford</b>	
<b>A 2</b>		
km/h	300	
CV	490	
kW	361	
giri/min	10600	
cc	3000	
kg	580	
<b>A4</b>	<b>Arrows-Ford</b>	
<b>A 3</b>		
km/h	305	
CV	490	
kW	361	
giri/min	10600	
cc	3000	
kg	581	
<b>B1</b>	<b>ATS-Ford</b>	
<b>D 2</b>		
km/h	310	
CV	490	
kW	361	
giri/min	10600	
cc	3000	
kg	585	
<b>B2</b>	<b>ATS-Ford</b>	
<b>D 3</b>		
km/h	310	
CV	490	
kW	361	
giri/min	10600	
cc	3000	
kg	588	
<b>B3</b>	<b>ATS-Ford</b>	
<b>D 4</b>		
km/h	310	
CV	490	
kW	361	
giri/min	10600	
cc	3000	
kg	579	
<b>B4</b>	<b>Brabham-Alfa Romeo</b>	
<b>BT 48</b>		
km/h	315	
CV	515	
kW	379	
giri/min	11600	
cc	3000	
kg	610	

<p><b>C1</b> <b>Brabham-Ford</b> </p>  <p><b>BT 49</b></p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>km/h</td><td>310</td></tr> <tr><td>CV</td><td>490</td></tr> <tr><td>kW</td><td>361</td></tr> <tr><td>giri/min</td><td>10600</td></tr> <tr><td>cc</td><td>3000</td></tr> <tr><td>kg</td><td>580</td></tr> </tbody> </table>	km/h	310	CV	490	kW	361	giri/min	10600	cc	3000	kg	580	<p><b>C2</b> <b>Ensign-Ford</b> </p>  <p><b>MN 09</b></p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>km/h</td><td>290</td></tr> <tr><td>CV</td><td>490</td></tr> <tr><td>kW</td><td>361</td></tr> <tr><td>giri/min</td><td>10600</td></tr> <tr><td>cc</td><td>3000</td></tr> <tr><td>kg</td><td>595</td></tr> </tbody> </table>	km/h	290	CV	490	kW	361	giri/min	10600	cc	3000	kg	595	<p><b>C3</b> <b>Ensign-Ford</b> </p>  <p><b>MN 10</b></p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>km/h</td><td>295</td></tr> <tr><td>CV</td><td>490</td></tr> <tr><td>kW</td><td>361</td></tr> <tr><td>giri/min</td><td>10600</td></tr> <tr><td>cc</td><td>3000</td></tr> <tr><td>kg</td><td>585</td></tr> </tbody> </table>	km/h	295	CV	490	kW	361	giri/min	10600	cc	3000	kg	585	<p><b>C4</b> <b>Ferrari</b> </p>  <p><b>312 T4</b></p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>km/h</td><td>320</td></tr> <tr><td>CV</td><td>515</td></tr> <tr><td>kW</td><td>379</td></tr> <tr><td>giri/min</td><td>12300</td></tr> <tr><td>cc</td><td>3000</td></tr> <tr><td>kg</td><td>590</td></tr> </tbody> </table>	km/h	320	CV	515	kW	379	giri/min	12300	cc	3000	kg	590
km/h	310																																																		
CV	490																																																		
kW	361																																																		
giri/min	10600																																																		
cc	3000																																																		
kg	580																																																		
km/h	290																																																		
CV	490																																																		
kW	361																																																		
giri/min	10600																																																		
cc	3000																																																		
kg	595																																																		
km/h	295																																																		
CV	490																																																		
kW	361																																																		
giri/min	10600																																																		
cc	3000																																																		
kg	585																																																		
km/h	320																																																		
CV	515																																																		
kW	379																																																		
giri/min	12300																																																		
cc	3000																																																		
kg	590																																																		
<p><b>D1</b> <b>Ferrari</b> </p>  <p><b>312 T5</b></p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>km/h</td><td>315</td></tr> <tr><td>CV</td><td>515</td></tr> <tr><td>kW</td><td>379</td></tr> <tr><td>giri/min</td><td>12300</td></tr> <tr><td>cc</td><td>3000</td></tr> <tr><td>kg</td><td>604</td></tr> </tbody> </table>	km/h	315	CV	515	kW	379	giri/min	12300	cc	3000	kg	604	<p><b>D2</b> <b>Fittipaldi-Ford</b> </p>  <p><b>F 6</b></p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>km/h</td><td>305</td></tr> <tr><td>CV</td><td>490</td></tr> <tr><td>kW</td><td>361</td></tr> <tr><td>giri/min</td><td>10600</td></tr> <tr><td>cc</td><td>3000</td></tr> <tr><td>kg</td><td>582</td></tr> </tbody> </table>	km/h	305	CV	490	kW	361	giri/min	10600	cc	3000	kg	582	<p><b>D3</b> <b>Fittipaldi-Ford</b> </p>  <p><b>F 7</b></p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>km/h</td><td>300</td></tr> <tr><td>CV</td><td>490</td></tr> <tr><td>kW</td><td>361</td></tr> <tr><td>giri/min</td><td>10600</td></tr> <tr><td>cc</td><td>3000</td></tr> <tr><td>kg</td><td>592</td></tr> </tbody> </table>	km/h	300	CV	490	kW	361	giri/min	10600	cc	3000	kg	592	<p><b>D4</b> <b>Ligier-Ford</b> </p>  <p><b>JS 11</b></p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>km/h</td><td>320</td></tr> <tr><td>CV</td><td>490</td></tr> <tr><td>kW</td><td>361</td></tr> <tr><td>giri/min</td><td>10600</td></tr> <tr><td>cc</td><td>3000</td></tr> <tr><td>kg</td><td>582</td></tr> </tbody> </table>	km/h	320	CV	490	kW	361	giri/min	10600	cc	3000	kg	582
km/h	315																																																		
CV	515																																																		
kW	379																																																		
giri/min	12300																																																		
cc	3000																																																		
kg	604																																																		
km/h	305																																																		
CV	490																																																		
kW	361																																																		
giri/min	10600																																																		
cc	3000																																																		
kg	582																																																		
km/h	300																																																		
CV	490																																																		
kW	361																																																		
giri/min	10600																																																		
cc	3000																																																		
kg	592																																																		
km/h	320																																																		
CV	490																																																		
kW	361																																																		
giri/min	10600																																																		
cc	3000																																																		
kg	582																																																		
<p><b>E1</b> <b>Ligier-Ford</b> </p>  <p><b>JS 11/15</b></p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>km/h</td><td>325</td></tr> <tr><td>CV</td><td>490</td></tr> <tr><td>kW</td><td>361</td></tr> <tr><td>giri/min</td><td>10600</td></tr> <tr><td>cc</td><td>3000</td></tr> <tr><td>kg</td><td>575</td></tr> </tbody> </table>	km/h	325	CV	490	kW	361	giri/min	10600	cc	3000	kg	575	<p><b>E2</b> <b>Lotus-Ford</b> </p>  <p><b>80</b></p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>km/h</td><td>315</td></tr> <tr><td>CV</td><td>490</td></tr> <tr><td>kW</td><td>361</td></tr> <tr><td>giri/min</td><td>10600</td></tr> <tr><td>cc</td><td>3000</td></tr> <tr><td>kg</td><td>580</td></tr> </tbody> </table>	km/h	315	CV	490	kW	361	giri/min	10600	cc	3000	kg	580	<p><b>E3</b> <b>Lotus-Ford</b> </p>  <p><b>81</b></p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>km/h</td><td>310</td></tr> <tr><td>CV</td><td>490</td></tr> <tr><td>kW</td><td>361</td></tr> <tr><td>giri/min</td><td>10600</td></tr> <tr><td>cc</td><td>3000</td></tr> <tr><td>kg</td><td>590</td></tr> </tbody> </table>	km/h	310	CV	490	kW	361	giri/min	10600	cc	3000	kg	590	<p><b>E4</b> <b>McLaren-Ford</b> </p>  <p><b>M 28</b></p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>km/h</td><td>305</td></tr> <tr><td>CV</td><td>490</td></tr> <tr><td>kW</td><td>361</td></tr> <tr><td>giri/min</td><td>10600</td></tr> <tr><td>cc</td><td>3000</td></tr> <tr><td>kg</td><td>607</td></tr> </tbody> </table>	km/h	305	CV	490	kW	361	giri/min	10600	cc	3000	kg	607
km/h	325																																																		
CV	490																																																		
kW	361																																																		
giri/min	10600																																																		
cc	3000																																																		
kg	575																																																		
km/h	315																																																		
CV	490																																																		
kW	361																																																		
giri/min	10600																																																		
cc	3000																																																		
kg	580																																																		
km/h	310																																																		
CV	490																																																		
kW	361																																																		
giri/min	10600																																																		
cc	3000																																																		
kg	590																																																		
km/h	305																																																		
CV	490																																																		
kW	361																																																		
giri/min	10600																																																		
cc	3000																																																		
kg	607																																																		



M 29	
km/h	300
CV	490
kW	361
giri/min	10600
cc	3000
kg	592



A 2	
km/h	285
CV	490
kW	361
giri/min	10600
cc	3000
kg	595



FA 1	
km/h	290
CV	490
kW	361
giri/min	10600
cc	3000
kg	600



RS 10	
km/h	315
CV	510
kW	375
giri/min	11200
cc	1,5 l Turbo
kg	590



RE 21	
km/h	330
CV	520
kW	383
giri/min	11500
cc	1,5 l Turbo
kg	615



DN 9 B	
km/h	310
CV	490
kW	361
giri/min	10600
cc	3000
kg	610



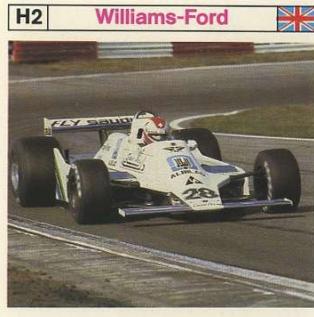
DN 12	
km/h	295
CV	490
kW	361
giri/min	10600
cc	3000
kg	607



009	
km/h	300
CV	490
kW	361
giri/min	10600
cc	3000
kg	595



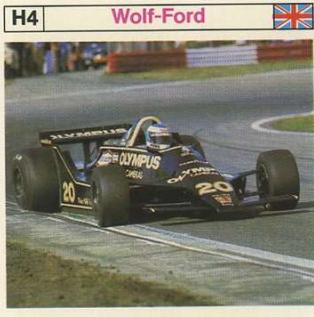
010	
km/h	300
CV	490
kW	361
giri/min	10600
cc	3000
kg	581



FW 07	
km/h	310
CV	490
kW	361
giri/min	10600
cc	3000
kg	590



FW 07 B	
km/h	325
CV	490
kW	361
giri/min	10600
cc	3000
kg	575



WR 7	
km/h	310
CV	490
kW	361
giri/min	10600
cc	3000
kg	585



**LA BRISCOLA DEI RAGAZZI:** per due o più giocatori. Vincere chi avrà accumulato tutte le carte. Le carte vengono distribuite in numero uguali a turni alternati. Chi inizia, con le carte in mano, chiama il gioco. Chi chiama il gioco, può dare una carta a chi ha chiamato il gioco. Ogni carta indica un certo numero di caratteristiche (per es. km/h, CV, kW, giri/min, cc, kg). Chi chiama il gioco, può dichiarare una caratteristica, nella speranza che questa non venga superata dagli avversari e pone la carta sul tavolo. Gli altri giocatori calcolano la loro prima carta: vince tutte la carta il giocatore con le caratteristiche di valore più alto. Chi vince, può dare una carta a chi ha vinto la precedente mazzette; indica per una caratteristica della successiva carta ed il gioco continua finché un giocatore non avrà vinto tutte le carte. Se due o più giocatori dichiarano di avere carte con caratteristiche di valore più alto, si chiama il gioco e si mettono le carte sul tavolo. I giocatori col valore più alto continuano la partita finché uno di loro vincerà. Chi ha dichiarato per primo annuncerà ancora una caratteristica: vincerà tutte le carte sul tavolo chi avrà il valore più alto.

**TOPASS JOLLY:** ammazza tutte le carte (eccetto A1, B1, C1, D1, E1, F1, G1, H1) qualunque siano i valori contenuti sulle carte.

**GIOCO DEL QUATTERTTO:** per tre o più giocatori. Risulterà vincitore chi alla fine avrà accumulato più quartetti (serie di quattro). Le carte vengono distribuite in numero uguali e devono essere tenute in mano, a meno che, in questo caso, il giocatore possa poserle sul tavolo. Dopo aver fatto un numero sufficiente di quartetti (es. A1, B1, H3 etc.) inizia il gioco. Il giocatore che sienda a sinistra di chi fa le carte, chiedendo ad un giocatore qualsiasi una carta di cui ha bisogno per completare una serie. Se il giocatore chiesto non possiede la carta chiesta, il giocatore che aveva la carta chiede a un altro giocatore di una carta che non possiede. Il primo giocatore chiede per un'altra carta ad un altro giocatore qualsiasi e continua in questo modo finché chiederà la carta ad un giocatore che non la possiede. Tale giocatore chiede a sua volta una carta precedente nella serie. Chi ha la carta chiesta, la dà al giocatore che aveva la carta precedente. Chi ha la serie completa, chiama il gioco (es. A1, A2, A3, A4) le carte sul tavolo. La partita termina quando tutti i quartetti sono stati compiuti e risulta vincitore chi ha accumulato il maggior numero di quartetti.

© 1981 Altenburg-Stralsunder - D-7022 Leinfelden/Stuttgart

# # 0420 - ASS - Auto di classe 7507/4

Nome	<b>Auto di classe 7507/4</b>
Fabbricante	<b>ASS - ACE</b>
Paese	<b>Germania Occidentale</b>
Numero carte	<b>32 + 1 presentazione</b>
Anno	<b>197x</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 100x65</b>

Il mazzo porta le fotografie di automobili di lusso.

Di ogni modello, oltre al nome e alla nazione, vengono citati potenza in CV, velocità massima, accelerazione da 0 a 100 km/h, la cilindrata, il numero e la disposizione dei cilindri e il peso.

<b>A1</b> Germania Ford Granada Ghia 3.0	<b>A2</b> Germania Opel Diplomat V 8	<b>A3</b> Germania BMW 3.3 Li	<b>A4</b> Germania Mercedes 450 SEL 6.9
			
CV 138	CV 230	CV 200	CV 286
km/h 180	km/h 205	km/h 210	km/h 225
0-100 km/h 11 sec.	0-100 km/h 10 sec.	0-100 km/h 9 sec.	0-100 km/h 8 sec.
cc 2993	cc 5354	cc 3295	cc 6834
cilindri V 6	cilindri V 8	cilindri 6	cilindri V 8
kg 1365	kg 1690	kg 1350	kg 1935
<b>B1</b> Inghilterra Rolls Royce Camargue	<b>B2</b> Inghilterra Rover 3500 S	<b>B3</b> Inghilterra Lotus Elite 502	<b>B4</b> Inghilterra Jaguar XJ-S
			
CV 200	CV 141	CV 150	CV 287
km/h 190	km/h 190	km/h 200	km/h 240
0-100 km/h 12 sec.	0-100 km/h 11 sec.	0-100 km/h 8 sec.	0-100 km/h 7 sec.
cc 6750	cc 3470	cc 1973	cc 5343
cilindri V 8	cilindri V 8	cilindri 4	cilindri V 12
kg 2347	kg 1360	kg 1060	kg 1760

**C1 | Italia**  
Alfa Romeo 2000 Spider



CV	131
km/h	198
0-100 km/h	11 sec.
cc	1962
cilindri	4
kg	1045

**C2 | Germania**  
Mercedes 450 SL



CV	225
km/h	215
0-100 km/h	9 sec.
cc	4520
cilindri	V 8
kg	1580

**C3 | Inghilterra**  
Panther J 72 V 12



CV	269
km/h	220
0-100 km/h	6 sec.
cc	5343
cilindri	V 12
kg	1350

**C4 | Svizzera**  
Monteverdi Palm Beach



CV	305
km/h	240
0-100 km/h	6 sec.
cc	7207
cilindri	V 8
kg	1430

**D1 | Stati Uniti**  
Buick Century



CV	165
km/h	170
0-100 km/h	12 sec.
cc	5665
cilindri	V 8
kg	1860

**D2 | Stati Uniti**  
Chevrolet Camaro LT



CV	155
km/h	180
0-100 km/h	12 sec.
cc	5657
cilindri	V 8
kg	1690

**D3 | Stati Uniti**  
Oldsmobile 98 Regency



CV	190
km/h	195
0-100 km/h	11 sec.
cc	7325
cilindri	V 8
kg	2330

**D4 | Stati Uniti**  
Pontiac Firebird Formula



CV	185
km/h	200
0-100 km/h	10 sec.
cc	6473
cilindri	V 8
kg	1745

**E1 | Italia**  
Alfetta GT



CV	121
km/h	190
0-100 km/h	11 sec.
cc	1779
cilindri	4
kg	1080

**E2 | Italia**  
Alfa Romeo Montreal



CV	195
km/h	220
0-100 km/h	8 sec.
cc	2593
cilindri	V 8
kg	1310

**E3 | Italia**  
Lancia Stratos



CV	190
km/h	230
0-100 km/h	7 sec.
cc	2418
cilindri	V 6
kg	870

**E4 | Italia**  
Ferrari 365 GT/4



CV	340
km/h	250
0-100 km/h	6 sec.
cc	4390
cilindri	V 12
kg	1500



# # 0639 - ASS - Auto di classe 7507/4

Nome	<b>Auto di classe 7507/4 - TOP ASS</b>
Fabbricante	<b>ASS Altenburg Stralsunder</b>
Paese	<b>Germania Occidentale</b>
Numero carte	<b>32 + 1 presentazione + 3 istruzioni</b>
Anno	<b>1983</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 100x65</b>

Il mazzo porta le fotografie di automobili di lusso di quegli anni.

Di ogni modello, oltre al nome e alla nazione, vengono citati potenza in CV, velocità massima, accelerazione da 0 a 100 km/h, la cilindrata, il numero e la disposizione dei cilindri e il peso.

La Gran Bretagna si fregia di una ulteriore T in omaggio.

<b>A1</b>	<b>Germania</b>	
<b>BMW 635 CSi</b>		
km/h	222	
<b>Porsche 928 S</b>		
km/h	255	
CV/kW	300/221	
0-100 km/h	6,6 sec.	
cc	4664	
cilindri	V 8	
kg	1500	
<b>A2</b>	<b>Germania</b>	
<b>Porsche 928 S</b>		
km/h	255	
CV/kW	300/221	
0-100 km/h	6,6 sec.	
cc	4664	
cilindri	V 8	
kg	1500	
<b>A3</b>	<b>Germania</b>	
<b>Mercedes 500 SL</b>		
km/h	225	
CV/kW	240/177	
0-100 km/h	7,8 sec.	
cc	4973	
cilindri	V 8	
kg	1540	
<b>A4</b>	<b>Germania</b>	
<b>Audi Quattro</b>		
km/h	220	
CV/kW	200/147	
0-100 km/h	7,1 sec.	
cc	2144	
cilindri	5	
kg	1290	
<b>B1</b>	<b>Germania</b>	
<b>Porsche 924 Carrera GT</b>		
km/h	240	
CV/kW	210/154	
0-100 km/h	6,9 sec.	
cc	1984	
cilindri	4	
kg	1180	
<b>B2</b>	<b>Germania</b>	
<b>Bitter CD</b>		
km/h	220	
CV/kW	230/169	
0-100 km/h	9,2 sec.	
cc	5354	
cilindri	V 8	
kg	1720	
<b>B3</b>	<b>Germania</b>	
<b>Porsche turbo 3.3</b>		
km/h	260	
CV/kW	300/221	
0-100 km/h	5,4 sec.	
cc	3299	
cilindri	B 6	
kg	1140	
<b>B4</b>	<b>Germania</b>	
<b>BMW M 1</b>		
km/h	260	
CV/kW	277/204	
0-100 km/h	5,6 sec.	
cc	3453	
cilindri	6	
kg	1300	



Mercedes 500 SEC Cabrio

km/h	225
CV/kW	231/170
0-100 km/h	–
cc	4973
cilindri	V 8
kg	1750



Ford Fiesta turbo

km/h	195
CV/kW	115/88
0-100 km/h	8,2 sec.
cc	1297
cilindri	4
kg	740



BMW 635 CSi Cabrio

km/h	222
CV/kW	218/160,5
0-100 km/h	–
cc	3453
cilindri	6
kg	1470



Rolls-Royce Corniche

km/h	210
CV/kW	212/156
0-100 km/h	–
cc	6745
cilindri	V 8
kg	1950



Pontiac Firebird

km/h	190
CV/kW	167/123
0-100 km/h	11,0 sec.
cc	5001
cilindri	V 8
kg	1415



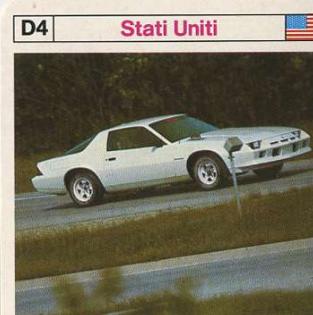
Pontiac P-Car

km/h	175
CV/kW	91/67
0-100 km/h	13,0 sec.
cc	2471
cilindri	4
kg	1150



Cheetah

km/h	160
CV/kW	200/147
0-100 km/h	15,0 sec.
cc	5860
cilindri	V 8
kg	1600



Chevrolet Camaro

km/h	195
CV/kW	167/123
0-100 km/h	11,0 sec.
cc	5001
cilindri	V 8
kg	1415



Bertone Coupé

km/h	198
CV/kW	150/110
0-100 km/h	10,3 sec.
cc	2600
cilindri	6
kg	1300



Ferrari 308 GTS

km/h	252
CV/kW	255/188
0-100 km/h	6,5 sec.
cc	2927
cilindri	V 8
kg	1320



Bizzarini 5300 GT

km/h	270
CV/kW	350/257
0-100 km/h	5,5 sec.
cc	5300
cilindri	V 8
kg	1120



Lamborghini Urraco Bertone

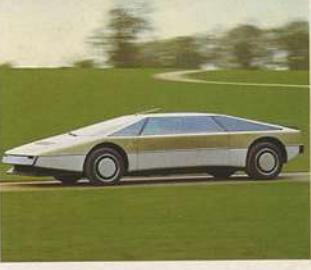
km/h	260
CV/kW	220/162
0-100 km/h	6,9 sec.
cc	2463
cilindri	V 8
kg	1270

F1	Italia	ITALY												
														
<b>Ferrari Mondial 8</b>														
<table> <tbody> <tr> <td>km/h</td><td>230</td></tr> <tr> <td>CV/kW</td><td>215/158</td></tr> <tr> <td>0-100 km/h</td><td>9 sec.</td></tr> <tr> <td>cc</td><td>2927</td></tr> <tr> <td>cilindri</td><td>V 8</td></tr> <tr> <td>kg</td><td>1445</td></tr> </tbody> </table>			km/h	230	CV/kW	215/158	0-100 km/h	9 sec.	cc	2927	cilindri	V 8	kg	1445
km/h	230													
CV/kW	215/158													
0-100 km/h	9 sec.													
cc	2927													
cilindri	V 8													
kg	1445													
km/h	230													
CV/kW	215/158													
0-100 km/h	9 sec.													
cc	2927													
cilindri	V 8													
kg	1445													

F2	Italia	ITALY												
														
<b>Maserati Khamsin</b>														
<table> <tbody> <tr> <td>km/h</td><td>275</td></tr> <tr> <td>CV/kW</td><td>320/235</td></tr> <tr> <td>0-100 km/h</td><td>6 sec.</td></tr> <tr> <td>cc</td><td>4930</td></tr> <tr> <td>cilindri</td><td>V 8</td></tr> <tr> <td>kg</td><td>1680</td></tr> </tbody> </table>			km/h	275	CV/kW	320/235	0-100 km/h	6 sec.	cc	4930	cilindri	V 8	kg	1680
km/h	275													
CV/kW	320/235													
0-100 km/h	6 sec.													
cc	4930													
cilindri	V 8													
kg	1680													
km/h	275													
CV/kW	320/235													
0-100 km/h	6 sec.													
cc	4930													
cilindri	V 8													
kg	1680													

F3	Italia	ITALY												
														
<b>Lancia Beta Montecarlo</b>														
<table> <tbody> <tr> <td>km/h</td><td>190</td></tr> <tr> <td>CV/kW</td><td>120/88</td></tr> <tr> <td>0-100 km/h</td><td>9 sec.</td></tr> <tr> <td>cc</td><td>1995</td></tr> <tr> <td>cilindri</td><td>4</td></tr> <tr> <td>kg</td><td>1040</td></tr> </tbody> </table>			km/h	190	CV/kW	120/88	0-100 km/h	9 sec.	cc	1995	cilindri	4	kg	1040
km/h	190													
CV/kW	120/88													
0-100 km/h	9 sec.													
cc	1995													
cilindri	4													
kg	1040													
km/h	190													
CV/kW	120/88													
0-100 km/h	9 sec.													
cc	1995													
cilindri	4													
kg	1040													

F4	Italia	ITALY												
														
<b>Ferrari 512 B</b>														
<table> <tbody> <tr> <td>km/h</td><td>302</td></tr> <tr> <td>CV/kW</td><td>360/265</td></tr> <tr> <td>0-100 km/h</td><td>5,4 sec.</td></tr> <tr> <td>cc</td><td>4942</td></tr> <tr> <td>cilindri</td><td>B 12</td></tr> <tr> <td>kg</td><td>1515</td></tr> </tbody> </table>			km/h	302	CV/kW	360/265	0-100 km/h	5,4 sec.	cc	4942	cilindri	B 12	kg	1515
km/h	302													
CV/kW	360/265													
0-100 km/h	5,4 sec.													
cc	4942													
cilindri	B 12													
kg	1515													
km/h	302													
CV/kW	360/265													
0-100 km/h	5,4 sec.													
cc	4942													
cilindri	B 12													
kg	1515													

G1	Gran Bretagna	UK												
														
<b>Aston Martin Bulldog</b>														
<table> <tbody> <tr> <td>km/h</td><td>310</td></tr> <tr> <td>CV/kW</td><td>600/441</td></tr> <tr> <td>0-100 km/h</td><td>4,9 sec.</td></tr> <tr> <td>cc</td><td>5341</td></tr> <tr> <td>cilindri</td><td>V 8</td></tr> <tr> <td>kg</td><td>1100</td></tr> </tbody> </table>			km/h	310	CV/kW	600/441	0-100 km/h	4,9 sec.	cc	5341	cilindri	V 8	kg	1100
km/h	310													
CV/kW	600/441													
0-100 km/h	4,9 sec.													
cc	5341													
cilindri	V 8													
kg	1100													
km/h	310													
CV/kW	600/441													
0-100 km/h	4,9 sec.													
cc	5341													
cilindri	V 8													
kg	1100													

G2	Gran Bretagna	UK												
														
<b>Aston Martin Volante</b>														
<table> <tbody> <tr> <td>km/h</td><td>240</td></tr> <tr> <td>CV/kW</td><td>300/221</td></tr> <tr> <td>0-100 km/h</td><td>7 sec.</td></tr> <tr> <td>cc</td><td>5341</td></tr> <tr> <td>cilindri</td><td>V 8</td></tr> <tr> <td>kg</td><td>1780</td></tr> </tbody> </table>			km/h	240	CV/kW	300/221	0-100 km/h	7 sec.	cc	5341	cilindri	V 8	kg	1780
km/h	240													
CV/kW	300/221													
0-100 km/h	7 sec.													
cc	5341													
cilindri	V 8													
kg	1780													
km/h	240													
CV/kW	300/221													
0-100 km/h	7 sec.													
cc	5341													
cilindri	V 8													
kg	1780													

G3	Gran Bretagna	UK												
														
<b>Wolfraze Sonic</b>														
<table> <tbody> <tr> <td>km/h</td><td>315</td></tr> <tr> <td>CV/kW</td><td>700/514</td></tr> <tr> <td>0-100 km/h</td><td>4,7 sec.</td></tr> <tr> <td>cc</td><td>11000</td></tr> <tr> <td>cilindri</td><td>2 x V 8</td></tr> <tr> <td>kg</td><td>1450</td></tr> </tbody> </table>			km/h	315	CV/kW	700/514	0-100 km/h	4,7 sec.	cc	11000	cilindri	2 x V 8	kg	1450
km/h	315													
CV/kW	700/514													
0-100 km/h	4,7 sec.													
cc	11000													
cilindri	2 x V 8													
kg	1450													
km/h	315													
CV/kW	700/514													
0-100 km/h	4,7 sec.													
cc	11000													
cilindri	2 x V 8													
kg	1450													

G4	Gran Bretagna	UK												
														
<b>Jaguar XJ-S</b>														
<table> <tbody> <tr> <td>km/h</td><td>240</td></tr> <tr> <td>CV/kW</td><td>287/211</td></tr> <tr> <td>0-100 km/h</td><td>7 sec.</td></tr> <tr> <td>cc</td><td>5343</td></tr> <tr> <td>cilindri</td><td>V 12</td></tr> <tr> <td>kg</td><td>1760</td></tr> </tbody> </table>			km/h	240	CV/kW	287/211	0-100 km/h	7 sec.	cc	5343	cilindri	V 12	kg	1760
km/h	240													
CV/kW	287/211													
0-100 km/h	7 sec.													
cc	5343													
cilindri	V 12													
kg	1760													
km/h	240													
CV/kW	287/211													
0-100 km/h	7 sec.													
cc	5343													
cilindri	V 12													
kg	1760													

H1	Svizzera	SWITZERLAND												
														
<b>Sbarro Super 12</b>														
<table> <tbody> <tr> <td>km/h</td><td>228</td></tr> <tr> <td>CV/kW</td><td>240/176</td></tr> <tr> <td>0-100 km/h</td><td>7,3 sec.</td></tr> <tr> <td>cc</td><td>1500</td></tr> <tr> <td>cilindri</td><td>12</td></tr> <tr> <td>kg</td><td>1050</td></tr> </tbody> </table>			km/h	228	CV/kW	240/176	0-100 km/h	7,3 sec.	cc	1500	cilindri	12	kg	1050
km/h	228													
CV/kW	240/176													
0-100 km/h	7,3 sec.													
cc	1500													
cilindri	12													
kg	1050													
km/h	228													
CV/kW	240/176													
0-100 km/h	7,3 sec.													
cc	1500													
cilindri	12													
kg	1050													

H2	Francia	FRANCE												
														
<b>Renault 5 Turbo</b>														
<table> <tbody> <tr> <td>km/h</td><td>204</td></tr> <tr> <td>CV/kW</td><td>160/117,5</td></tr> <tr> <td>0-100 km/h</td><td>6,9 sec.</td></tr> <tr> <td>cc</td><td>1397</td></tr> <tr> <td>cilindri</td><td>4</td></tr> <tr> <td>kg</td><td>970</td></tr> </tbody> </table>			km/h	204	CV/kW	160/117,5	0-100 km/h	6,9 sec.	cc	1397	cilindri	4	kg	970
km/h	204													
CV/kW	160/117,5													
0-100 km/h	6,9 sec.													
cc	1397													
cilindri	4													
kg	970													
km/h	204													
CV/kW	160/117,5													
0-100 km/h	6,9 sec.													
cc	1397													
cilindri	4													
kg	970													

H3	Italia	ITALY												
														
<b>Pininfarina Peugeot</b>														
<table> <tbody> <tr> <td>km/h</td><td>175</td></tr> <tr> <td>CV/kW</td><td>72/53</td></tr> <tr> <td>0-100 km/h</td><td>10,9 sec.</td></tr> <tr> <td>cc</td><td>1361</td></tr> <tr> <td>cilindri</td><td>4</td></tr> <tr> <td>kg</td><td>700</td></tr> </tbody> </table>			km/h	175	CV/kW	72/53	0-100 km/h	10,9 sec.	cc	1361	cilindri	4	kg	700
km/h	175													
CV/kW	72/53													
0-100 km/h	10,9 sec.													
cc	1361													
cilindri	4													
kg	700													
km/h	175													
CV/kW	72/53													
0-100 km/h	10,9 sec.													
cc	1361													
cilindri	4													
kg	700													

H4	Germania	GERMANY												
														
<b>Opel Corsa</b>														
<table> <tbody> <tr> <td>km/h</td><td>185</td></tr> <tr> <td>CV/kW</td><td>90/66</td></tr> <tr> <td>0-100 km/h</td><td>11,8 sec.</td></tr> <tr> <td>cc</td><td>1598</td></tr> <tr> <td>cilindri</td><td>4</td></tr> <tr> <td>kg</td><td>850</td></tr> </tbody> </table>			km/h	185	CV/kW	90/66	0-100 km/h	11,8 sec.	cc	1598	cilindri	4	kg	850
km/h	185													
CV/kW	90/66													
0-100 km/h	11,8 sec.													
cc	1598													
cilindri	4													
kg	850													
km/h	185													
CV/kW	90/66													
0-100 km/h	11,8 sec.													
cc	1598													
cilindri	4													
kg	850													

**LA BRISCOLA DEI RAGAZZI:** per due o più giocatori. Vengono accumulate tutte le carte. Le carte vengono distribuite in numero uguali e devono essere tenute a mucchietto, con la carta sovrastante grata e visibile solo dal giocatore. Chi siude a sinistra le carte iniziali il gioco. Ogni giocatore indica un caratteristico di carabinieri (per es. Km 100, Km 101, Km 102, Km 103, Km 104, Km 105, Km 106, Km 107, Km 108, Km 109, Km 110, Km 111, Km 112, Km 113, Km 114, Km 115, Km 116, Km 117, Km 118, Km 119, Km 120, Km 121, Km 122, Km 123, Km 124, Km 125, Km 126, Km 127, Km 128, Km 129, Km 130, Km 131, Km 132, Km 133, Km 134, Km 135, Km 136, Km 137, Km 138, Km 139, Km 140, Km 141, Km 142, Km 143, Km 144, Km 145, Km 146, Km 147, Km 148, Km 149, Km 150, Km 151, Km 152, Km 153, Km 154, Km 155, Km 156, Km 157, Km 158, Km 159, Km 160, Km 161, Km 162, Km 163, Km 164, Km 165, Km 166, Km 167, Km 168, Km 169, Km 170, Km 171, Km 172, Km 173, Km 174, Km 175, Km 176, Km 177, Km 178, Km 179, Km 180, Km 181, Km 182, Km 183, Km 184, Km 185, Km 186, Km 187, Km 188, Km 189, Km 190, Km 191, Km 192, Km 193, Km 194, Km 195, Km 196, Km 197, Km 198, Km 199, Km 200, Km 201, Km 202, Km 203, Km 204, Km 205, Km 206, Km 207, Km 208, Km 209, Km 210, Km 211, Km 212, Km 213, Km 214, Km 215, Km 216, Km 217, Km 218, Km 219, Km 220, Km 221, Km 222, Km 223, Km 224, Km 225, Km 226, Km 227, Km 228, Km 229, Km 230, Km 231, Km 232, Km 233, Km 234, Km 235, Km 236, Km 237, Km 238, Km 239, Km 240, Km 241, Km 242, Km 243, Km 244, Km 245, Km 246, Km 247, Km 248, Km 249, Km 250, Km 251, Km 252, Km 253, Km 254, Km 255, Km 256, Km 257, Km 258, Km 259, Km 250, Km 251, Km 252, Km 253, Km 254, Km 255, Km 256, Km 257, Km 258, Km 259, Km 260, Km 261, Km 262, Km 263, Km 264, Km 265, Km 266, Km 267, Km 268, Km 269, Km 270, Km 271, Km 272, Km 273, Km 274, Km 275, Km 276, Km 277, Km 278, Km 279, Km 280, Km 281, Km 282, Km 283, Km 284, Km 285, Km 286, Km 287, Km 288, Km 289, Km 290, Km 291, Km 292, Km 293, Km 294, Km 295, Km 296, Km 297, Km 298, Km 299, Km 290, Km 291, Km 292, Km 293, Km 294, Km 295, Km 296, Km 297, Km 298, Km 299, Km 300, Km 301, Km 302, Km 303, Km 304, Km 305, Km 306, Km 307, Km 308, Km 309, Km 310, Km 311, Km 312, Km 313, Km 314, Km 315, Km 316, Km 317, Km 318, Km 319, Km 320, Km 321, Km 322, Km 323, Km 324, Km 325, Km 326, Km 327, Km 328, Km 329, Km 330, Km 331, Km 332, Km 333, Km 334, Km 335, Km 336, Km 337, Km 338, Km 339, Km 340, Km 341, Km 342, Km 343, Km 344, Km 345, Km 346, Km 347, Km 348, Km 349, Km 350, Km 351, Km 352, Km 353, Km 354, Km 355, Km 356, Km 357, Km 358, Km 359, Km 360, Km 361, Km 362, Km 363, Km 364, Km 365, Km 366, Km 367, Km 368, Km 369, Km 370, Km 371, Km 372, Km 373, Km 374, Km 375, Km 376, Km 377, Km 378, Km 379, Km 380, Km 381, Km 382, Km 383, Km 384, Km 385, Km 386, Km 387, Km 388, Km 389, Km 390, Km 391, Km 392, Km 393, Km 394, Km 395, Km 396, Km 397, Km 398, Km 399, Km 400, Km 401, Km 402, Km 403, Km 404, Km 405, Km 406, Km 407, Km 408, Km 409, Km 410, Km 411, Km 412, Km 413, Km 414, Km 415, Km 416, Km 417, Km 418, Km 419, Km 420, Km 421, Km 422, Km 423, Km 424, Km 425, Km 426, Km 427, Km 428, Km 429, Km 430, Km 431, Km 432, Km 433, Km 434, Km 435, Km 436, Km 437, Km 438, Km 439, Km 440, Km 441, Km 442, Km 443, Km 444, Km 445, Km 446, Km 447, Km 448, Km 449, Km 450, Km 451, Km 452, Km 453, Km 454, Km 455, Km 456, Km 457, Km 458, Km 459, Km 460, Km 461, Km 462, Km 463, Km 464, Km 465, Km 466, Km 467, Km 468, Km 469, Km 470, Km 471, Km 472, Km 473, Km 474, Km 475, Km 476, Km 477, Km 478, Km 479, Km 480, Km 481, Km 482, Km 483, Km 484, Km 485, Km 486, Km 487, Km 488, Km 489, Km 490, Km 491, Km 492, Km 493, Km 494, Km 495, Km 496, Km 497, Km 498, Km 499, Km 500, Km 501, Km 502, Km 503, Km 504, Km 505, Km 506, Km 507, Km 508, Km 509, Km 510, Km 511, Km 512, Km 513, Km 514, Km 515, Km 516, Km 517, Km 518, Km 519, Km 520, Km 521, Km 522, Km 523, Km 524, Km 525, Km 526, Km 527, Km 528, Km 529, Km 530, Km 531, Km 532, Km 533, Km 534, Km 535, Km 536, Km 537, Km 538, Km 539, Km 540, Km 541, Km 542, Km 543, Km 544, Km 545, Km 546, Km 547, Km 548, Km 549, Km 550, Km 551, Km 552, Km 553, Km 554, Km 555, Km 556, Km 557, Km 558, Km 559, Km 550, Km 551, Km 552, Km 553, Km 554, Km 555, Km 556, Km 557, Km 558, Km 559, Km 560, Km 561, Km 562, Km 563, Km 564, Km 565, Km 56

# # 0640 - ASS - Auto di lusso 7505/6

Nome	<b>Auto di lusso 7505/6</b>
Fabbricante	<b>ASS Altenburg Stralsunder</b>
Paese	<b>Germania Occidentale</b>
Numero carte	<b>32 + 2 presentazione + 2 istruzioni</b>
Anno	<b>1984</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 100x65</b>

Il mazzo porta le fotografie di automobili di lusso dell'anno successivo al mazzo precedente. Di ogni modello, oltre al nome e alla nazione, vengono citati potenza in CV, velocità massima, accelerazione da 0 a 100 km/h, la cilindrata, il numero e la disposizione dei cilindri e il peso.

La Gran Bretagna è sempre nominata in modo errato.

<b>A1</b>  <b>Gran Bretagna</b> 	<b>A2</b>  <b>Stati Uniti</b> 	<b>A3</b>  <b>Gran Bretagna</b> 	<b>A4</b>  <b>Germania</b> 																																																
<b>Rolls-Royce Phantom IV</b> <table border="1"> <tr><td>km/h</td><td>180</td></tr> <tr><td>CV/kW</td><td>212/156</td></tr> <tr><td>0-100 km/h</td><td>15 sec.</td></tr> <tr><td>cc</td><td>6745</td></tr> <tr><td>cilindri</td><td>V 8</td></tr> <tr><td>kg</td><td>3500</td></tr> </table>	km/h	180	CV/kW	212/156	0-100 km/h	15 sec.	cc	6745	cilindri	V 8	kg	3500	<b>Lincoln Continental „Low Rider“</b> <table border="1"> <tr><td>km/h</td><td>180</td></tr> <tr><td>CV/kW</td><td>200/147</td></tr> <tr><td>0-100 km/h</td><td>13 sec.</td></tr> <tr><td>cc</td><td>7200</td></tr> <tr><td>cilindri</td><td>V 8</td></tr> <tr><td>kg</td><td>2450</td></tr> </table>	km/h	180	CV/kW	200/147	0-100 km/h	13 sec.	cc	7200	cilindri	V 8	kg	2450	<b>Aston Martin Lagonda</b> <table border="1"> <tr><td>km/h</td><td>230</td></tr> <tr><td>CV/kW</td><td>300/221</td></tr> <tr><td>0-100 km/h</td><td>7 sec.</td></tr> <tr><td>cc</td><td>5341</td></tr> <tr><td>cilindri</td><td>V 8</td></tr> <tr><td>kg</td><td>1990</td></tr> </table>	km/h	230	CV/kW	300/221	0-100 km/h	7 sec.	cc	5341	cilindri	V 8	kg	1990	<b>Mercedes 600</b> <table border="1"> <tr><td>km/h</td><td>205</td></tr> <tr><td>CV/kW</td><td>250/184</td></tr> <tr><td>0-100 km/h</td><td>11 sec.</td></tr> <tr><td>cc</td><td>6332</td></tr> <tr><td>cilindri</td><td>V 8</td></tr> <tr><td>kg</td><td>2475</td></tr> </table>	km/h	205	CV/kW	250/184	0-100 km/h	11 sec.	cc	6332	cilindri	V 8	kg	2475
km/h	180																																																		
CV/kW	212/156																																																		
0-100 km/h	15 sec.																																																		
cc	6745																																																		
cilindri	V 8																																																		
kg	3500																																																		
km/h	180																																																		
CV/kW	200/147																																																		
0-100 km/h	13 sec.																																																		
cc	7200																																																		
cilindri	V 8																																																		
kg	2450																																																		
km/h	230																																																		
CV/kW	300/221																																																		
0-100 km/h	7 sec.																																																		
cc	5341																																																		
cilindri	V 8																																																		
kg	1990																																																		
km/h	205																																																		
CV/kW	250/184																																																		
0-100 km/h	11 sec.																																																		
cc	6332																																																		
cilindri	V 8																																																		
kg	2475																																																		
<b>B1</b>  <b>Gran Bretagna</b> 	<b>B2</b>  <b>Gran Bretagna</b> 	<b>B3</b>  <b>Gran Bretagna</b> 	<b>B4</b>  <b>Germania</b> 																																																
<b>Rolls-Royce Camargue</b> <table border="1"> <tr><td>km/h</td><td>190</td></tr> <tr><td>CV/kW</td><td>250/184</td></tr> <tr><td>0-100 km/h</td><td>12 sec.</td></tr> <tr><td>cc</td><td>6750</td></tr> <tr><td>cilindri</td><td>V 8</td></tr> <tr><td>kg</td><td>2360</td></tr> </table>	km/h	190	CV/kW	250/184	0-100 km/h	12 sec.	cc	6750	cilindri	V 8	kg	2360	<b>Rolls-Royce Silver Spur</b> <table border="1"> <tr><td>km/h</td><td>185</td></tr> <tr><td>CV/kW</td><td>250/184</td></tr> <tr><td>0-100 km/h</td><td>14 sec.</td></tr> <tr><td>cc</td><td>6750</td></tr> <tr><td>cilindri</td><td>V 8</td></tr> <tr><td>kg</td><td>2380</td></tr> </table>	km/h	185	CV/kW	250/184	0-100 km/h	14 sec.	cc	6750	cilindri	V 8	kg	2380	<b>Rolls-Royce Corniche</b> <table border="1"> <tr><td>km/h</td><td>192</td></tr> <tr><td>CV/kW</td><td>250/184</td></tr> <tr><td>0-100 km/h</td><td>11 sec.</td></tr> <tr><td>cc</td><td>6750</td></tr> <tr><td>cilindri</td><td>V 8</td></tr> <tr><td>kg</td><td>2350</td></tr> </table>	km/h	192	CV/kW	250/184	0-100 km/h	11 sec.	cc	6750	cilindri	V 8	kg	2350	<b>Mercedes 500 SEL</b> <table border="1"> <tr><td>km/h</td><td>225</td></tr> <tr><td>CV/kW</td><td>240/177</td></tr> <tr><td>0-100 km/h</td><td>7,7 sec.</td></tr> <tr><td>cc</td><td>4973</td></tr> <tr><td>cilindri</td><td>V 8</td></tr> <tr><td>kg</td><td>1655</td></tr> </table>	km/h	225	CV/kW	240/177	0-100 km/h	7,7 sec.	cc	4973	cilindri	V 8	kg	1655
km/h	190																																																		
CV/kW	250/184																																																		
0-100 km/h	12 sec.																																																		
cc	6750																																																		
cilindri	V 8																																																		
kg	2360																																																		
km/h	185																																																		
CV/kW	250/184																																																		
0-100 km/h	14 sec.																																																		
cc	6750																																																		
cilindri	V 8																																																		
kg	2380																																																		
km/h	192																																																		
CV/kW	250/184																																																		
0-100 km/h	11 sec.																																																		
cc	6750																																																		
cilindri	V 8																																																		
kg	2350																																																		
km/h	225																																																		
CV/kW	240/177																																																		
0-100 km/h	7,7 sec.																																																		
cc	4973																																																		
cilindri	V 8																																																		
kg	1655																																																		

**Ferrari 400 GT**

km/h	245
CV/kW	340/250
0-100 km/h	8 sec.
cc	4823
cilindri	V 12
kg	1830

**Bentley**

km/h	193
CV/kW	200/147
0-100 km/h	14 sec.
cc	6750
cilindri	V 8
kg	2700

**Jaguar XJ 12 HE**

km/h	230
CV/kW	299/220
0-100 km/h	8,6 sec.
cc	5343
cilindri	V 12
kg	1930

**Jaguar CJ 6 4.2**

km/h	200
CV/kW	208/153
0-100 km/h	9 sec.
cc	4235
cilindri	6
kg	1830

**Saab Turbo 900**

km/h	195
CV/kW	145/106,5
0-100 km/h	9 sec.
cc	1980
cilindri	4
kg	1260

**Lotus Esprit**

km/h	220
CV/kW	160/118
0-100 km/h	7 sec.
cc	1973
cilindri	4
kg	900

**Maserati Merak SS**

km/h	250
CV/kW	220/162
0-100 km/h	8 sec.
cc	2965
cilindri	6
kg	1350

**Jaguar XJS Cabriolet**

km/h	230
CV/kW	299/220
0-100 km/h	8 sec.
cc	5343
cilindri	V 12
kg	1800

**Volvo Turbo 244**

km/h	190
CV/kW	155/114
0-100 km/h	9 sec.
cc	2127
cilindri	4
kg	1340

**Rover 3500**

km/h	201
CV/kW	175/115
0-100 km/h	9 sec.
cc	3532
cilindri	V 8
kg	1355

**Mercedes 500 SEC**

km/h	225
CV/kW	231/170
0-100 km/h	8,1 sec.
cc	4973
cilindri	8
kg	1610

**Aero 135**

km/h	182
CV/kW	105/77
0-100 km/h	7,2 sec.
cc	1100
cilindri	4
kg	350

**F1** Stati Uniti



**Cadillac Seville Special**

km/h	170
CV/kW	127/93,5
0-100 km/h	12 sec.
cc	4087
cilindri	8
kg	1730

**F2** Stati Uniti



**Cadillac Fleetwood**

km/h	175
CV/kW	140/104,5
0-100 km/h	16 sec.
cc	6045
cilindri	8
kg	2160

**F3** Stati Uniti



**Cadillac Eldorado**

km/h	165
CV/kW	125/92
0-100 km/h	18 sec.
cc	5600
cilindri	8
kg	2300

**F4** Germania



**Audi Quattro Combi**

km/h	222
CV/kW	200/147
0-100 km/h	7,1 sec.
cc	2144
cilindri	5
kg	1300

**G1** Stati Uniti



**Stutz Blackhawk**

km/h	200
CV/kW	210/155
0-100 km/h	9 sec.
cc	7473
cilindri	V 8
kg	2400

**G2** Gran Bretagna



**Lotus Elite**

km/h	200
CV/kW	150/110
0-100 km/h	9 sec.
cc	1973
cilindri	4
kg	1110

**G3** Germania



**Bitter CD**

km/h	220
CV/kW	230/169
0-100 km/h	9,2 sec.
cc	5354
cilindri	V 8
kg	1720

**G4** Germania



**BMW 635 CSi**

km/h	225
CV/kW	218/160
0-100 km/h	7,5 sec.
cc	3453
cilindri	6
kg	1500

**H1** Germania



**Mercedes 300 S**

km/h	200
CV/kW	170/125
0-100 km/h	11 sec.
cc	2996
cilindri	6
kg	1400

**H2** Germania



**Mercedes 300**

km/h	190
CV/kW	168/124
0-100 km/h	12 sec.
cc	2996
cilindri	6
kg	1500

**H3** Gran Bretagna



**Bentley Ward**

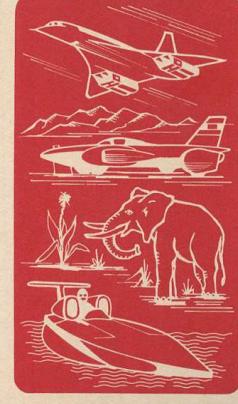
km/h	185
CV/kW	200/147
0-100 km/h	15 sec.
cc	6750
cilindri	V 8
kg	2780

**H4** Svizzera



**Monteverdi Palm Beach**

km/h	240
CV/kW	305/224
0-100 km/h	6 sec.
cc	7207
cilindri	V 8
kg	1430



**TOP PASS**  
LA BRISCOLA DEI RAGAZZI  
DEI RAGAZZI

**AUTO DI LUSSO**

7505/6



**LUXURY CARS**  
7206/8 Made in West Germany

WITH SUPER TRUMP



**ACE**  
Trump Game

The Card Game For Collectors.

LA BRISCOLA DEI RAGAZZI: per due o più giocatori. Vince chi avrà accumulato più carte. Le carte si dividono in numero (ogni carta ha un numero) e simboli (scacchiera, cuore, stile, cuore e spade, cuore e fiori, cuore e nastro, cuore e cuore). Chi si siede a sinistra di chi fa le carte inizia il gioco. Ogni carta indica un certo numero di caratteristiche (per es. km/h, CV/kW, 0-100 km/h, cc, cilindri, kg). Chi ha la carta che dichiara una caratteristica, nella speranza che questa non venga superata dagli avversari, pone la carta sul tavolo. Gli altri giocatori calcolano la loro prima carta, vincendo tutti coloro che possiedono la caratteristica di cui più alto. Il giocatore che ammazza la carta vinto immediatamente sul suo mazzetto, indica poi una caratteristica della carta ed il gioco continua finché un giocatore non avrà vinto tutte le carte. Se due o più giocatori hanno vinto la stessa carta, il giocatore che ha la carta più alta dei due si dichiara vinto. I giocatori che non hanno vinto la carta più alta dei due, devono lasciare la loro carta sul tavolo ed i giocatori col votore più alto continuano la partita finché uno di loro vincerà. Chi ha dichiarato per prima ammazza ancora una caratteristica. Vince chi ha carte sul tavolo che avrà il votore più alto.

IL SUPER JOLLY ammazza tutte le carte (eccetto A1, B1, C1, D1, E1, F1, G1, H1) qualunque siano i valori contenuti sulle carte.

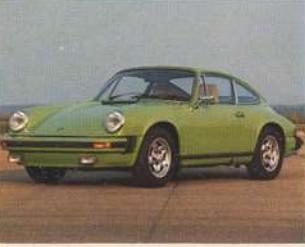
IL GIOCO DEL QUATTRETTA: per uno o più giocatori. Bisogna mettere chi alla fine avrà accumulato più quartetti (forniti di cartine). Le carte vengono distribuite in numero uguali e devono essere tenute in mano, a ventaglio, in modo che ogni giocatore possa vedere tutte le sue carte. Ogni carta ha un numero sull'angolo sinistro (es. A1, B1, H3 etc.). Inizia il gioco con il giocatore che ha la carta più alta. Chi ha la carta più alta, può chiedere a un giocatore qualsiasi una carta di cui ha bisogno per completare una serie. Se il giocatore al quale si domanda la carta possiede tale carta, è costretto a darla al giocatore che ha chiesto la serie. Chi ha una serie completa, può qualificarsi e continuare in questo modo finché chiuderà la carta di un giocatore che non la possiede. Il giocatore che avrà completato un quattreto (es. A1, A2, A3, A4) lo pone sul tavolo. La partita termina quando tutti i quartetti sono stati compiuti e resta vincitore chi ha sommato il maggior numero di quartetti.

© 1984 Altenburg-Stralsunder D-7022 Leinfelden/Stuttgart

# # 0060 - ASS - Porsche vs superpotenti italiane

Nome	<b>Porsche contro superpotenti italiane 7514/5</b>
Fabbricante	<b>ASS - ACE Altenburg Stralsunder Spielkarten</b>
Paese	<b>Germania Occidentale</b>
Numero carte	<b>32 + 1 presentazione</b>
Anno	<b>197x</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 100x65</b>

Il mazzo porta le fotografie di automobili sportive, la tedesca Porsche e quelle italiane. Di ogni modello, oltre alla marca e al nome del modello, vengono citati velocità massima, potenza in CV, accelerazione da 0 a 100 km/h, la cilindrata, il numero e la disposizione dei cilindri e il peso.

<b>A1</b> <b>Porsche I</b> Porsche 911 Targa	<b>A2</b> <b>Porsche I</b> Porsche 911 S Coupé	<b>A3</b> <b>Porsche I</b> Porsche 911 Carrera	<b>A4</b> <b>Porsche I</b> Porsche Carrera RS
			
km/h 210 CV 150 0-100 km/h 9 sec. cc 2687 cilindri 6 kg (a vuoto) 1075	km/h 225 CV 175 0-100 km/h 8 sec. cc 2687 cilindri 6 kg (a vuoto) 1075	km/h 240 CV 210 0-100 km/h 7 sec. cc 2687 cilindri 6 kg (a vuoto) 1075	km/h 245 CV 210 0-100 km/h 6 sec. cc 2687 cilindri 6 kg (a vuoto) 960
<b>B1</b> <b>Porsche II</b> Porsche 911 RS	<b>B2</b> <b>Porsche II</b> Porsche 911 Coupé	<b>B3</b> <b>Porsche II</b> VW-Porsche 914/2.0	<b>B4</b> <b>Porsche II</b> Porsche 911 S Targa
			
km/h 260 CV 280 0-100 km/h 5 sec. cc 2492 cilindri 6 kg (a vuoto) 960	km/h 210 CV 150 0-100 km/h 9 sec. cc 2687 cilindri 6 kg (a vuoto) 1075	km/h 190 CV 100 0-100 km/h 11 sec. cc 1971 cilindri 4 kg (a vuoto) 950	km/h 225 CV 175 0-100 km/h 8 sec. cc 2687 cilindri 6 kg (a vuoto) 1075

C1 | Porsche III  
VW-Porsche 914/6



km/h	250
CV	210
0-100 km/h	6 sec.
cc	1991
cilindri	6
kg (a vuoto)	980

C2 | Porsche III  
Porsche 917 Spyder



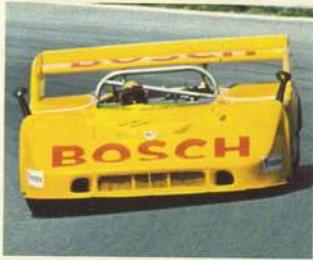
km/h	300
CV	610
0-100 km/h	4 sec.
cc	4900
cilindri	12
kg (a vuoto)	740

C3 | Porsche III  
Porsche 917/10 Spyder PA



km/h	300
CV	630
0-100 km/h	4 sec.
cc	4900
cilindri	12
kg (a vuoto)	730

C4 | Porsche III  
Porsche 917/10 Turbo



km/h	320
CV	850
0-100 km/h	3 sec.
cc	4900
cilindri	12
kg (a vuoto)	750

D1 | Porsche IV  
Porsche 917/30 - 4,5



km/h	350
CV	1050
0-100 km/h	3 sec.
cc	5400
cilindri	12
kg (a vuoto)	790

D2 | Porsche IV  
Porsche 917/30-5,4



km/h	340
CV	960
0-100 km/h	3 sec.
cc	4500
cilindri	12
kg (a vuoto)	770

D3 | Porsche IV  
Porsche 908.02



km/h	270
CV	350
0-100 km/h	4 sec.
cc	3000
cilindri	8
kg (a vuoto)	600

D4 | Porsche IV  
Porsche 917 Spyder (71)



km/h	300
CV	580
0-100 km/h	4 sec.
cc	4500
cilindri	12
kg (a vuoto)	775

E1 | Superpotenti italiane I  
Ferrari BB



km/h	300
CV	360
0-100 km/h	5 sec.
cc	4390
cilindri	V12
kg (a vuoto)	1300

E2 | Superpotenti italiane I  
Ferrari 365 GTC-4



km/h	260
CV	340
0-100 km/h	6 sec.
cc	4390
cilindri	V12
kg (a vuoto)	1650

E3 | Superpotenti italiane I  
Ferrari Dino 246 GT



km/h	230
CV	195
0-100 km/h	8 sec.
cc	2418
cilindri	V6
kg (a vuoto)	1200

E4 | Superpotenti italiane I  
Ferrari 365 GTB/4



km/h	280
CV	352
0-100 km/h	5 sec.
cc	4390
cilindri	V12
kg (a vuoto)	1600

**F1 Superpotenti italiane II**  
Ferrari 365 GTC/4



km/h	260
CV	340
0-100 km/h	5 sec.
cc	4390
cilindri	V12
kg (a vuoto)	1450

**F2 Superpotenti italiane II**  
de Tomaso Pantera GTS



km/h	270
CV	270
0-100 km/h	5 sec.
cc	5763
cilindri	V8
kg (a vuoto)	1450

**F3 Superpotenti italiane II**  
Alfa Romeo Montreal



km/h	220
CV	195
0-100 km/h	8 sec.
cc	2593
cilindri	V8
kg (a vuoto)	1310

**F4 Superpotenti italiane II**  
Fiat 130 Coupé



km/h	195
CV	165
0-100 km/h	12 sec.
cc	3235
cilindri	V6
kg (a vuoto)	1600

**G1 Superpotenti italiane III**  
Maserati Merak



km/h	240
CV	190
0-100 km/h	7 sec.
cc	2965
cilindri	V6
kg (a vuoto)	1450

**G2 Superpotenti italiane III**  
Maserati Khamsin



km/h	280
CV	320
0-100 km/h	6 sec.
cc	4930
cilindri	V8
kg (a vuoto)	1700

**G3 Superpotenti italiane III**  
Maserati Mexico 4200



km/h	240
CV	260
0-100 km/h	8 sec.
cc	4136
cilindri	V8
kg (a vuoto)	1650

**G4 Superpotenti italiane III**  
Maserati Ghibli 4700



km/h	270
CV	330
0-100 km/h	6 sec.
cc	4719
cilindri	V8
kg (a vuoto)	1530

**H1 Superpotenti italiane IV**  
Maserati Ghibli 4900 Spyder



km/h	270
CV	335
0-100 km/h	6 sec.
cc	4930
cilindri	V8
kg (a vuoto)	1580

**H2 Superpotenti italiane IV**  
Maserati Bora



km/h	260
CV	310
0-100 km/h	5 sec.
cc	4719
cilindri	V8
kg (a vuoto)	1550

**H3 Superpotenti italiane IV**  
Lamborghini Jarama S



km/h	245
CV	365
0-100 km/h	6 sec.
cc	3929
cilindri	V12
kg (a vuoto)	1570

**H4 Superpotenti italiane IV**  
Lamborghini Uracco



km/h	240
CV	220
0-100 km/h	7 sec.
cc	2463
cilindri	V8
kg (a vuoto)	1245



**PORSCHE CONTRO  
SUPER-POTENTI ITALIANE**

ALtenburg-Stralsunder  
Pielkarten 7022 Leinfelden & Stuttgart  
ACE

Nuove regole di gioco per quartetti tecnici  
Le carte vengono distribuite ai giocatori, in numero uguale, dal cartafoglio scelto all'inizio. Le carte dovranno essere tenute a mancetto e nascoste all'altra.

Il giocatore che si troverà a tirare la carta che inizierà il giro per primo. Dichererà una caratteristica della sua carta nella speranza che non venga superata dai giocatori avversari.

Esempio: se egli ha in mano una carta con auto da corsa, veloce, dichiererà, per briscola la velocità. Se questa è veloce e elevata riceverà dagli altri giocatori la carta soprastante, e così via, finché chi ha la carta più alta su manica, chiuderà, da sotto, al suo mazzo.

Quindi il giocatore di turno che ha compiuto prima carta una "A" per giro, dovrà tirare per briscola le 5 carte ottenendo così le carte degli altri giocatori dal momento che non esistono altre figure con questa caratteristica.

Il giocatore che ha la carta con la caratteristica più elevata, avrà vinto il giro.

Possono essere altre variazioni, per esempio la preferenza alle bandiere nazionali, naturalmente l'accordo dovrà essere convenuto prima.

Rispetto alle regole di gioco alla fine avrà accumulato più carte o tutte oppure chi avrà ottenuto un numero superiore di esse se è stato stabilito un tempo determinato di gioco.

# # 0059 - ASS - Easy rider 7515/4

Nome	<b>Easy rider 7515/4</b>
Fabbricante	<b>ASS - ACE Altenburg Stralsunder Spielkarten</b>
Paese	<b>Germania Occidentale</b>
Numero carte	<b>32 + 1 presentazione</b>
Anno	<b>197x</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 100x65</b>

Il mazzo porta le fotografie di motociclette degli anni '70.

Di ogni modello, oltre al nome e alla nazione, vengono citati potenza in CV, giri al minuto, la cilindrata, il numero dei cilindri e se 2 o 4 tempi, numero delle marce e il peso.

<b>A1 Germania</b> BMW R 90 S	<b>A2 Germania</b> BMW R 90/6	<b>A3 Germania</b> BMW R 75/6	<b>A4 Germania</b> BMW R 60/6
			
potenza CV 67 giri/min 7000 cilindrata cc 898 cilindri 2, contrapposti marce 5 peso kg 215	potenza CV 60 giri/min 6500 cilindrata cc 898 cilindri 2, contrapposti marce 5 peso kg 210	potenza CV 50 giri/min 6200 cilindrata cc 745 cilindri 2, contrapposti marce 5 peso kg 210	potenza CV 40 giri/min 6400 cilindrata cc 599 cilindri 2, contrapposti marce 5 peso kg 210
<b>B1 Giappone I</b> Honda CB 750 four	<b>B2 Giappone I</b> Honda CB 500 four	<b>B3 Giappone I</b> Honda CB 350 four	<b>B4 Giappone I</b> Honda CB 450
			
potenza CV 67 giri/min 8000 cilindrata cc 736 cilindri 4, quattro tempi marce 5 peso kg 218	potenza CV 48 giri/min 9000 cilindrata cc 499 cilindri 4, quattro tempi marce 5 peso kg 183	potenza CV 34 giri/min 9300 cilindrata cc 325 cilindri 4, quattro tempi marce 5 peso kg 190	potenza CV 45 giri/min 9000 cilindrata cc 444 cilindri 2, quattro tempi marce 5 peso kg 195

**C1 Giappone II**  
Honda CB 350



potenza CV	36
giri/min	10500
cilindrata cc	325
cilindri	2, quattro tempi
marce	5
peso kg	170

**C2 Giappone II**  
Honda CB 250



potenza CV	30
giri/min	10500
cilindrata cc	249
cilindri	2, quattro tempi
marce	5
peso kg	170

**C3 Giappone II**  
Honda XL 250



potenza CV	22
giri/min	8000
cilindrata cc	248
cilindri	1, quattro tempi
marce	5
peso kg	126

**C4 Giappone II**  
Kawasaki 250 F 11



potenza CV	22
giri/min	6500
cilindrata cc	246
cilindri	1, quattro tempi
marce	5
peso kg	120

**D1 Giappone III**  
Kawasaki 900 Super 4



potenza CV	82
giri/min	8500
cilindrata cc	903
cilindri	4, quattro tempi
marce	5
peso kg	230

**D2 Giappone III**  
Kawasaki 750 Mach IV



potenza CV	71
giri/min	6800
cilindrata cc	748
cilindri	3, due tempi
marce	5
peso kg	192

**D3 Giappone III**  
Kawasaki 500 Mach III



potenza CV	59
giri/min	8000
cilindrata cc	498
cilindri	3, due tempi
marce	5
peso kg	185

**D4 Giappone III**  
Kawasaki 350 Mach II



potenza CV	44
giri/min	8000
cilindrata cc	346
cilindri	3, due tempi
marce	5
peso kg	152

**E1 Giappone IV**  
Kawasaki 350 F 9



potenza CV	28
giri/min	6500
cilindrata cc	346
cilindri	1, due tempi
marce	5
peso kg	132

**E2 Giappone IV**  
Yamaha TX 750



potenza CV	63
giri/min	6500
cilindrata cc	743
cilindri	2, quattro tempi
marce	5
peso kg	220

**E3 Giappone IV**  
Yamaha RD 350



potenza CV	39
giri/min	7500
cilindrata cc	347
cilindri	2, due tempi
marce	5
peso kg	143

**E4 Giappone IV**  
Yamaha RD 250



potenza CV	30
giri/min	7500
cilindrata cc	247
cilindri	2, due tempi
marce	5
peso kg	140

**F1 Italia I**  
Benelli 250-2 C



potenza CV	25
giri/min	7000
cilindrata cc	232
cilindri	2, due tempi
marce	5
peso kg	138

**F2 Italia I**  
Moto Guzzi V 7 Sport



potenza CV	72
giri/min	7000
cilindrata cc	748
cilindri	V 2, quattro tempi
marce	5
peso kg	210

**F3 Italia I**  
Laverda SF 750



potenza CV	61
giri/min	7000
cilindrata cc	744
cilindri	2, quattro tempi
marce	5
peso kg	218

**F4 Italia I**  
Laverda 1000



potenza CV	80
giri/min	7250
cilindrata cc	980
cilindri	3, quattro tempi
marce	5
peso kg	213

**G1 Italia II**  
MV-Agusta 350 Sc EL



potenza CV	32
giri/min	7650
cilindrata cc	349
cilindri	2, quattro tempi
marce	5
peso kg	138

**G2 Italia II**  
Morini 3 1/2



potenza CV	35
giri/min	8200
cilindrata cc	344
cilindri	V2, quattro tempi
marce	6
peso kg	144

**G3 Italia II**  
MV-Agusta 750 GT



potenza CV	76
giri/min	7900
cilindrata cc	743
cilindri	4, quattro tempi
marce	5
peso kg	246

**G4 Italia II**  
MV-Agusta 750 S



potenza CV	76
giri/min	7900
cilindrata cc	750
cilindri	4, quattro tempi
marce	5
peso kg	240

**H1 Inghilterra**  
Triumph Bonneville 650



potenza CV	48
giri/min	7250
cilindrata cc	490
cilindri	2, quattro tempi
marce	5
peso kg	195

**H2 Inghilterra**  
Norton Commando 850



potenza CV	51
giri/min	6250
cilindrata cc	828
cilindri	2, quattro tempi
marce	4
peso kg	225

**H3 Inghilterra**  
Triumph Trident



potenza CV	60
giri/min	7250
cilindrata cc	741
cilindri	3, quattro tempi
marce	5
peso kg	225

**H4 Inghilterra**  
Triumph Daytona



potenza CV	36
giri/min	7200
cilindrata cc	490
cilindri	2, quattro tempi
marce	4
peso kg	175



## EASY RIDER



**QUARTETTO**  
con regole di gioco del tutto nuove

ALtenburg-Stralsunder  
Spielkarten 7022 Leinfelden & Stuttgart

**Nuove regole di gioco per quartetti tecnici**

Le carte vengono distribuite ai giocatori, in numero uguale, dal cartafoglio scelto all'inizio. Le carte dovranno essere tenute in mucchietta una sopra l'altra.

Il giocatore che inizia la partita dovrà carte inizierà il giro per primo. Dichererà una caratteristica della sua carta nella speranza che non venga superata dai giocatori avversari.

Esempio: se egli ha in mano una carta con auto da corsa,

veloce, dichiarerà per brusco la velocità.

Se questa è la più elevata, riceverà dagli altri giocatori la carta soprattutto al suo avversario.

Quindi il giocatore di turno che ha carte più alta

«punto» di dieci, dovrà bruscio le 5 carte, ottenendo così le carte degli altri giocatori dal momento che non esistono altre figure con questa caratteristica.

Il vincitore inizia un altro giro, dichiarando una caratteristica della sua carta.

Può accadere che un avversario precisi che la sua carta ha una caratteristica superiore di quella enunciata, ed allora sarà questi ad ottenere il punto di dieci.

Se più giocatori dichiarano di avere carte con le stesse caratteristiche, si dovrà fare a sorte, tirando una carta con carte avanti caratteristiche inferiori le scopriamo.

Chi ha dichiarato per primo può tentare di chiamare una seconda caratteristica della stessa carta; chi vince ottiene il punto di tutto le carte comprese quelle degli avversari usciti dal gioco.

Potrà essere una contrazione, per esempio la preferenza

alle baracche nazionali, naturalmente l'accordo dovrà essere convenuto prima.

Riuscirà vincitore chi alla fine avrà accumulato più carte

o tutte e oppure chi avrà ottenuto un numero superiore

di esse se è stato stabilito un tempo determinato di gioco.



# # 0422 - ASS - Moto potenti 7515/4

Nome	<b>Moto potenti 7515/4</b>
Fabbricante	<b>ASS</b>
Paese	<b>Germania Occidentale</b>
Numero carte	<b>32 + 1 presentazione</b>
Anno	<b>197x</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 100x65</b>

Il mazzo porta le fotografie di motociclette di elevata potenza.

Di ogni modello, oltre al nome del modello e alla nazione, vengono citati potenza in CV, giri al minuto, la cilindrata, il numero dei cilindri e se 2 o 4 tempi, numero delle marce e il peso.

<b>A1</b> Germania BMW R 75/7	<b>A2</b> Germania BMW R 100/7	<b>A3</b> Germania BMW R 100 S	<b>A4</b> Germania BMW R 100 RS
			
CV 50 giri/min 6200 cc 745 cilindri 2, quattro tempi marce 5 kg 215	CV 60 giri/min 6500 cc 980 cilindri 2, quattro tempi marce 5 kg 215	CV 65 giri/min 6600 cc 980 cilindri 2, quattro tempi marce 5 kg 220	CV 70 giri/min 7250 cc 980 cilindri 2, quattro tempi marce 5 kg 230
<b>B1</b> Italia Laverda 1000	<b>B2</b> Italia Moto Guzzi 1000 I-Convert	<b>B3</b> Italia MV-Agusta 900 S Arturo Magni «Cento Valli»	<b>B4</b> Italia MV-Agusta 800 S Super Daytona America
			
CV 80 giri/min 7250 cc 980 cilindri 3, quattro tempi marce 5 kg 213	CV 62 giri/min 7000 cc 940 cilindri 2, quattro tempi marce cambio automatico kg 240	CV 105 giri/min 10000 cc 893 cilindri 4, quattro tempi marce 5 kg 240	CV 90 giri/min 10000 cc 790 cilindri 4, quattro tempi marce 5 kg 235

**C1 Giappone**  
Honda GL 1000 Gold Wing



CV	82
giri/min	7500
cc	999
cilindri	4, quattro tempi
marce	5
kg	265

**C2 Giappone**  
Kawasaki Z 1000



CV	85
giri/min	8000
cc	1016
cilindri	4, quattro tempi
marce	5
kg	264

**C3 Giappone**  
Kawasaki Z 650



CV	66
giri/min	8500
cc	652
cilindri	4, quattro tempi
marce	5
kg	230

**C4 Giappone**  
Honda CB 550 F 1



CV	50
giri/min	8500
cc	544
cilindri	4, quattro tempi
marce	6
kg	206

**D1 Giappone**  
Honda CB 750 F1



CV	67
giri/min	8500
cc	736
cilindri	4, quattro tempi
marce	5
kg	246

**D2 Giappone**  
Yamaha XS 750



CV	60
giri/min	7500
cc	757
cilindri	3, quattro tempi
marce	5
kg	230

**D3 Giappone**  
Suzuki GS 750



CV	63
giri/min	8500
cc	748
cilindri	4, quattro tempi
marce	5
kg	223

**D4 Giappone**  
Kawasaki Z 750



CV	50
giri/min	7000
cc	740
cilindri	2, quattro tempi
marce	5
kg	232

**E1 Giappone**  
Honda CB 500 T



CV	42
giri/min	8000
cc	498
cilindri	2, quattro tempi
marce	5
kg	210

**E2 Giappone**  
Suzuki GT 500



CV	38,5
giri/min	6000
cc	492
cilindri	2, due tempi
marce	5
kg	180

**E3 Giappone**  
Yamaha XS 500



CV	49
giri/min	8250
cc	498
cilindri	2, quattro tempi
marce	5
kg	210

**E4 Giappone**  
Suzuki RE 5



CV	63
giri/min	6500
cc	497
motore	Wankel mono rotore
marce	5
kg	230

<b>F3 Inghilterra</b>	
<b>Triumph T 160 V Trident</b>	
	
CV	60
giri/min	7250
cc	740
cilindri	3, quattro tempi
marce	5
kg	205

<b>F4</b>	<b>Inghilterra</b>
<b>Triumph Tiger 750</b>	
	
CV	53
giri/min	6500
cc	740
cilindri	2, quattro tempi
marce	5
kg	205

<b>H1 Stati Uniti</b>	
<b>Harley-Davidson FLH 1200 Electra Glide</b>	
	
CV	58
giri/min	5200
cc	1207
cilindri	2, quattro tempi
marce	4
kg	325

<b>G1</b>	<b>Germania</b>
	<b>Münch 4 TTS-E</b>
	
<b>CV</b>	104
<b>giri/min</b>	7500
<b>cc</b>	1287
<b>cilindri</b>	4, quattro tempi
<b>marce</b>	4
<b>kg</b>	295

G2	Italia
<b>MV-Agusta 750 RS</b>	
CV	107
giri/min	11500
cc	738
cilindri	4, quattro tempi
marce	6
kg	180

<b>G3</b>	<b>Italia</b>	
<b>Ducati GT 860</b>		
		
<b>CV</b>		<b>65</b>
<b>giri/min</b>		<b>7000</b>
<b>cc</b>		<b>864</b>
<b>cilindri</b>	<b>2, quattro tempi</b>	
<b>marce</b>		<b>5</b>
<b>kg</b>		<b>235</b>

<b>H1</b>	<b>Stati Uniti</b>
<b>Harley-Davidson FLH 1200 Electra Glide</b>	
	
<b>CV</b>	58
<b>giri/min</b>	5200
<b>cc</b>	1207
<b>cilindri</b>	2, quattro tempi
<b>marce</b>	4
<b>kg</b>	325

H3	Italia	
	Ducati 500 GTL	





# MOTO POTENTI

## LA BRISCOLA DEI RAGAZZI

7515/4



**LA BRISCOLA DEI RAGAZZI:** per due o più giocatori. Vincere chi avrà accumulato tutte le carte. Le carte vengono distribuite in numero pari (ad esempio, 10 carte per due giocatori). Chi ha le carte più belle è visibile solo dal giocatore. Chi side a sinistra di chi la carte inizierà il giro. Ogni carta indica un certo numero di caratteristiche (per es. Km/h, peso, etc.). Il giocatore che inizia il giro guarda la carta e ne dice il numero di caratteristiche. Chi ha la carta con il maggior numero di caratteristiche (ad esempio, 4) vince. Chi ha le carte più belle (ad esempio, 10) vince. Gli altri giocatori calcolano la loro prima carta, vince tutte le carte il giocatore con le caratteristiche di peso più alto. Il vincitore annuncia le carte vinte mettendole sotto al suo mazzette. Finché una carta caratteristica della successiva carta è al giro comincia a dire la sua. Chi ha la carta con il maggior numero di caratteristiche dichiara di avere carta con caratteristiche di gran valore, gli altri giocatori devono lasciare le loro carte sul tavolo e i giocatori valutano più chi contribuisce la partita finché una di loro vince. Chi ha la carta con il maggior numero di caratteristiche vince tutte le carte, sul trofeo chi avrà la grata più alta.

Il SUPER JOLLY ammazza tutte le carte (eccetto A1, B1, C1, D1, E1, F1, G1, H1) qualunque siano i valori contenuti sulle carte.

**GIOCO DEL QUATTRO:** per tre o più giocatori. Risulterà vincente chi alla fine avrà accumulato più quartetti (anche parziali) che la serie. I carte vengono distribuite in numero uguali e devono essere tenute in mano, a ventaglio, in modo che ogni giocatore possa vedere le sue carte. Il primo a parlare è il giocatore che ha la carta A1. Ha il diritto di parlare per il giro, il giocatore che si siede a sinistra di chi fa le carte, chiedendo ad un giocatore qualsiasi una carta di cui ha bisogno per completare una serie. Se il giocatore si oppone si domanda la carta posseduta tale è costretto a dare la carta. Il giocatore che perda un'intera carta non può più giocare carte e continua a perdere carte finché la carta è un parziale o non ha la possibilità. Il giocatore che avrà completato un quartetto (es. A1, A2, A3, A4) lo porrà sul tavolo. Il partita termina quando tutti i quartetti sono completati e risulta vincente chi ha accumulato il maggior numero di quartetti.

# # 0641 - ASS - Moto potenti 7515/4 - TOP ASS

Nome	<b>Moto potenti 7515/4 - TOP ASS</b>
Fabbricante	<b>ASS Altenburg Stralsunder</b>
Paese	<b>Germania Occidentale</b>
Numero carte	<b>32 + 1 presentazione + 3 istruzioni</b>
Anno	<b>1983</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 100x65</b>

Il mazzo porta le fotografie di motociclette di elevata potenza.

Di ogni modello, oltre al nome del modello e alla nazione, vengono citati velocità massima, potenza in CV e kW, i giri al minuto, la cilindrata, il numero dei cilindri e il peso.

<b>A1</b>	<b>Suzuki</b>	
<b>GS 550 M Katana</b>		
km/h	175	
CV/kW	50/37	
giri/min.	9400	
cc	543	
cilindri	4	
kg	225	
<b>A2</b>	<b>Ducati</b>	
<b>500 SL Pantah</b>		
km/h	185	
CV/kW	46/34	
giri/min.	8500	
cc	495	
cilindri	2	
kg	203	
<b>A3</b>	<b>Yamaha</b>	
<b>XZ 550</b>		
km/h	168	
CV/kW	50/37	
giri/min.	9000	
cc	552	
cilindri	2	
kg	221	
<b>A4</b>	<b>Honda</b>	
<b>CBX 550 F</b>		
km/h	191	
CV/kW	50/37	
giri/min.	9500	
cc	549	
cilindri	4	
kg	211	
<b>B1</b>	<b>Kawasaki</b>	
<b>Z 550 GP</b>		
km/h	193	
CV/kW	62/46	
giri/min.	9500	
cc	553	
cilindri	4	
kg	216	
<b>B2</b>	<b>BMW</b>	
<b>R 65 LS</b>		
km/h	181	
CV/kW	50/37	
giri/min.	7250	
cc	650	
cilindri	2	
kg	205	
<b>B3</b>	<b>Honda</b>	
<b>VF 750 S</b>		
km/h	200	
CV/kW	82/60	
giri/min.	9500	
cc	748	
cilindri	4	
kg	240	
<b>B4</b>	<b>Honda</b>	
<b>CX 500 Turbo</b>		
km/h	192	
CV/kW	82/60	
giri/min.	8000	
cc	497	
cilindri	2	
kg	263	

**GSX 750 S Katana**

km/h	210
CV/kW	82/60
giri/min.	9500
cc	747
cilindri	4
kg	249

**XJ 750 Seca**

km/h	201
CV/kW	81/60
giri/min.	9000
cc	748
cilindri	4
kg	241

**Z 750**

km/h	195
CV/kW	77/57
giri/min.	9500
cc	739
cilindri	4
kg	232

**CB 750 F**

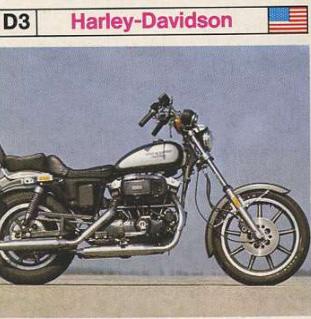
km/h	203
CV/kW	79/58
giri/min.	9000
cc	748
cilindri	4
kg	253

**VF 750 C**

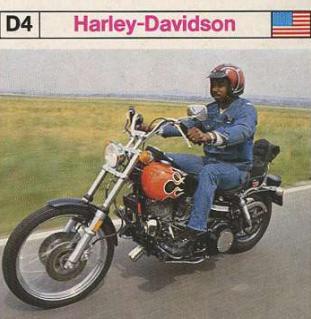
km/h	187
CV/kW	75/55
giri/min.	9500
cc	748
cilindri	4
kg	239

**XV 750 Special**

km/h	164
CV/kW	50/37
giri/min.	6500
cc	749
cilindri	4
kg	227

**XLS 1000 Roadster**

km/h	167
CV/kW	55/40
giri/min.	5800
cc	998
cilindri	2
kg	249

**FX Wide Glide**

km/h	164
CV/kW	67/49
giri/min.	5800
cc	1338
cilindri	2
kg	285

**CBX Pro Link**

km/h	205
CV/kW	100/74
giri/min.	9000
cc	1047
cilindri	6
kg	300

**CB 1100 R**

km/h	220
CV/kW	100/74
giri/min.	9000
cc	1062
cilindri	4
kg	256

**Z 1100 GP**

km/h	221
CV/kW	100/74
giri/min.	8500
cc	1089
cilindri	4
kg	258

**GSX 1100 E**

km/h	220
CV/kW	100/74
giri/min.	8700
cc	1074
cilindri	4
kg	258



**Laser KB 2**

km/h	214
CV/kW	62/46
giri/min.	9500
cc	553
cilindri	4
kg	178



**prova Target**

km/h	225
CV/kW	72/53
giri/min.	7900
cc	743
cilindri	4
kg	222



**bb Futuro (Turbo)**

km/h	210
CV/kW	75/55
giri/min.	6000
cc	797
cilindri	2
kg	180



**MB 1**

km/h	200
CV/kW	70/52
giri/min.	7250
cc	980
cilindri	2
kg	208



**CB 900 F**

km/h	219
CV/kW	95/70
giri/min.	9000
cc	902
cilindri	4
kg	220



**MH 2**

km/h	212
CV/kW	95/70
giri/min.	9000
cc	902
cilindri	4
kg	230



**GSX 1100**

km/h	236
CV/kW	100/74
giri/min.	8700
cc	1074
cilindri	4
kg	235



**MKM 1000**

km/h	193
CV/kW	70/52
giri/min.	7250
cc	980
cilindri	2
kg	222



**SST 350**

km/h	94
CV/kW	27/20
giri/min.	5750
cc	342
cilindri	1
kg	215



**GL 1000**

km/h	143
CV/kW	83/61
giri/min.	7500
cc	1085
cilindri	4
kg	395



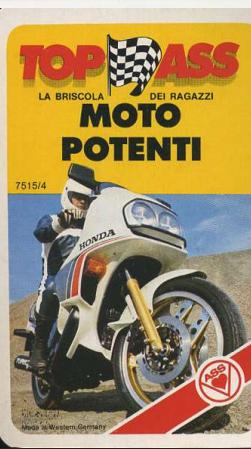
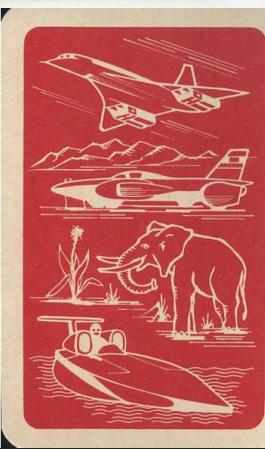
**ETZ 250**

km/h	102
CV/kW	21/15
giri/min.	5500
cc	243
cilindri	1
kg	240



**SR 500**

km/h	115
CV/kW	27/20
giri/min.	6500
cc	499
cilindri	1
kg	263



**LA BRISCOLA DEI RAGAZZI:** per due o più giocatori. Vincerà chi avrà vinto tutte le carte. Le carte vengono distribuite in numero uguale, divise in due pila. Chi si trova con la carta più alta vince e la vede e visibile solo dal giocatore. Chi si trova a sinistra di chi fa le carte inizia il gioco. Ogni carta indica un certo numero di caratteristiche (per es. km/h, peso, etc.). Il giocatore che ha la carta con la caratteristica dichiarata in caratteri, nella sequenza che questa volta supera dagli avversari e pone la carta sul tavolo. Gli altri giocatori calcolano la loro prima carta; vince tutto lo carte il giocatore con le caratteristiche di questa carta. Il giocatore che ha la carta con la caratteristica dichiarata dal mazzetto, indica per una caratteristica successiva che il gioco continua. Chiunque un giocatore non avrà vinto tutte le carte. Se due o più giocatori hanno la stessa carta, il giocatore che ha la carta con la caratteristica dichiarata un po' prima vince. Gli altri giocatori devono lasciare le loro carte sul tavolo ed i giocatori che valore più alto continuano la partita finché uno di loro vincerà. Chi ha dichiarato per primo annuncia ancora una caratteristica: vincerà tutto le carte sul tavolo chi avrà il valore più alto.

Il SUPER JOLLY ammette tutte le carte (eccetto A1, B1, C1, D1, E1, F1, G1, H1) qualunque siano i valori contenuti sulle carte.

**GIOCO DEL QUARTETTO:** per tre o più giocatori. Risulterà vincente chi alla fine avrà accumulato più quartetti (sette di quattro).

Ogni carta reca un numero sull'angolo sinistro (es. A1, B1, H etc.). Inizia il gioco con il giocatore che ha la carta con il numero più basso.

Se il giocatore al quale si domanda la carta possiede tale carta, è costretto a cederla. Il primo giocatore che ha un'altra carta ad un altro giocatore deve dare la carta a questo. Il giocatore che ha la carta con la caratteristica che non lo possiede. Il giocatore che ha compilato un quartetto (es. A1, A2, A3, A4) lo pone sul tavolo. La partita termina quando tutti i quartetti sono stati compilati e risulta vincente chi ha accumulato il maggior numero di quartetti.

Il SUPERTRUMP-card takes all others (except A1, B1, C1, D1, E1, F1, G1, H1).

**QUARTET GAME:** For three or more players. The object is to win the greatest number of quarts (sets of 4).

The cards are dealt equally and each player holds his cards in his hand with the top card facing him.

Each card has a number on it in the top left hand corner e.g. 1a, 2b, 3c, 4d. The player to the left of the dealer starts.

He asks the other players for a card he needs to form a set. If the player has the card he asks for, he puts it over. The first player then asks for another card from any player and continues to do so until a player has not got the card he asks for. Each time a player completes a quartet (e.g. 1a, 1b, 1c, and 1d) he lays them on the table.

The game finishes when all the quarts are completed and the winner is the player with most quarts.

© 1983 Altenburg-Stralsunder D-7022 Leinfelden/Stuttgart

#### RULES

**TRUMP GAME:** For two or more players. The object is to win all the cards. The cards are dealt equally and each player holds his cards in his hand with the top card facing him.

Each player starts by laying his hand with the top card facing him to the left of the dealer.

Each card has a number of characteristics e.g. (mph, weight).

The player starting looks at his top card and calls out a characteristic, e.g. weight.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the player with the highest value calls again.

The other players leave their cards on the table and the

# # 2890 - ASS - Schiffe - nr. 3287/9

Nome	<b>Schiffe - nr. 3287/9</b>
Fabbricante	<b>Vereinigte Altenburger und Stralsunder Spielkarten-Fabriken A. G.</b>
Paese	<b>Germania Occidentale</b>
Numero carte	<b>32 + 1 presentazione con regole sul retro</b>
Anno	<b>&lt;1975</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 100x65</b>

Il mazzo porta fotografie di varie navi, divise in piroscafi (*Fahrgastschiffe*), petroliere e navi cisterna (*Tanker*), navi da carico (*Frachtschiffe* 3 gruppi), navi specializzate (*Spezialschiffe* 2 gruppi) e traghetti (*Fährschiffe*).

Per ogni nave troviamo il tipo (es; *Hochseeschlepper* rimorchiatore oceanico), il nome e, sotto la foto, stazza (*Größe/BRT*), lunghezza (*Länge/m*), larghezza (*Breite/m*), potenza (*Masch. Leistung/PS*) e velocità in nodi (*Geschwindigkeit/kn*).

<b>A1 Fahrgastschiffe</b> <b>Kreuzfahrtenschiff</b> <b>MS „Skyward“</b>	<b>A2 Fahrgastschiffe</b> <b>Kreuzfahrtenschiff</b> <b>MS „Freeport“</b>	<b>A3 Fahrgastschiffe</b> <b>Kreuzfahrtenschiff</b> <b>MS „World Discoverer“</b>	<b>A4 Fahrgastschiffe</b> <b>Kreuzfahrtenschiff</b> <b>MS „Sea Venture“</b>
			
AG Weser/Seebeckwerft 1969	Orenstein & Koppel AG 1968	Schichau/Unterweser 1975	Rheinstahl Nordseewerke 1972
Größe/BRT 16254	Größe/BRT 10488	Größe/BRT 3340	Größe/BRT 19903
Länge/m 160,3	Länge/m 134,4	Länge/m 86,0	Länge/m 168,7
Breite/m 22,8	Breite/m 21,2	Breite/m 15,2	Breite/m 24,8
Masch. Leistung/PS 17380	Masch. Leistung/PS 16000	Masch. Leistung/PS 4800	Masch. Leistung/PS 18000
Geschwindigkeit/kn 21,5	Geschwindigkeit/kn 21,0	Geschwindigkeit/kn 16,0	Geschwindigkeit/kn 21,5
<b>B1 Frachtschiffe I</b> <b>Kühlschiff</b> <b>MS „Polar Ecuador“</b>	<b>B2 Frachtschiffe I</b> <b>Stückgutfrachter</b> <b>MS „Cap Anamur“</b>	<b>B3 Frachtschiffe I</b> <b>Massengutfrachter</b> <b>MS „Meraklis“</b>	<b>B4 Frachtschiffe I</b> <b>Containerschiff</b> <b>TS „Sea-Land-Galloway“</b>
			
Blohm & Voss 1967	Werft Nobiskrug 1971	Rheinstahl Nordseewerke 1975	AG Weser 1972
Größe/BRT 5617	Größe/BRT 5025	Größe/BRT 28082	Größe/BRT 41127
Länge/m 148,2	Länge/m 125,0	Länge/m 227,0	Länge/m 287,5
Breite/m 19,6	Breite/m 17,2	Breite/m 28,5	Breite/m 32,2
Masch. Leistung/PS 14880	Masch. Leistung/PS 5500	Masch. Leistung/PS 17400	Masch. Leistung/PS 120000
Geschwindigkeit/kn 23,5	Geschwindigkeit/kn 17,1	Geschwindigkeit/kn 16,0	Geschwindigkeit/kn 33,0

<b>C1</b>	<b>Tanker</b>	
P	roduktentanker	
TMS	„Roland Essberger“	



Howaldtswerke-Deutsche Werft 1971

Größe/BRT	17805
Länge/m	170,7
Breite/m	25,8
Masch. Leistung/PS	12250
Geschwindigkeit/kn	15,5

<b>C2</b>	<b>Tanker</b>	
R	öhltanker	
TTS	„Clavigo“	



Howaldtswerke-Deutsche Werft 1970

Größe/BRT	72962
Länge/m	285,0
Breite/m	41,0
Masch. Leistung/PS	24000
Geschwindigkeit/kn	15,5

<b>C3</b>	<b>Tanker</b>	
C	hemikalien-tanker	
TMS	„Alchimist Lausanne“	



Orenstein & Koppel 1974

Größe/BRT	3891
Länge/m	109,9
Breite/m	16,6
Masch. Leistung/PS	4000
Geschwindigkeit/kn	14,5

<b>C4</b>	<b>Tanker</b>	
R	öhltanker	
TTS	„Ioannis Colocotronis“	



AG Weser 1975

Größe/BRT	176121
Länge/m	370,0
Breite/m	64,0
Masch. Leistung/PS	45000
Geschwindigkeit/kn	16,0

<b>D1</b>	<b>Spezialschiffe I</b>	
H	ochseeschlepper	
MS	„Oceanic“	



Schichau/Unterweser 1969

Größe/BRT	2047
Länge/m	87,6
Breite/m	14,9
Masch. Leistung/PS	17500
Geschwindigkeit/kn	22,0

<b>D2</b>	<b>Spezialschiffe I</b>	
A	utotransporter	
MS	„Laurita“	



Blohm & Voss 1970

Größe/BRT	5353
Länge/m	158,3
Breite/m	24,5
Masch. Leistung/PS	14880
Geschwindigkeit/kn	21,0

<b>D3</b>	<b>Spezialschiffe I</b>	
O	ff-shore Mehrzweckfahrz.	
MS	„Seaway Falcon“	



Martin Jansen 1975

Größe/BRT	1580
Länge/m	80,7
Breite/m	16,0
Masch. Leistung/PS	4200
Geschwindigkeit/kn	14,0

<b>D4</b>	<b>Spezialschiffe I</b>	
K	ran + Rohrlegeschiff	
DES	„ETPM 1601“	



Blohm & Voss 1974

Größe/BRT	24800
Länge/m	187,5
Breite/m	35,6
Masch. Leistung/PS	8000
Geschwindigkeit/kn	8,0

<b>E1</b>	<b>Frachtschiffe II</b>	
M	assengutfrachter	
MS	„Prosperina“	



Flender Werft 1972

Größe/BRT	43479
Länge/m	255,9
Breite/m	32,2
Masch. Leistung/PS	17500
Geschwindigkeit/kn	16,0

<b>E2</b>	<b>Frachtschiffe II</b>	
C	ontainer Schiff	
TS	„Tokio Bay“	



Howaldtswerke-Deutsche Werft 1972

Größe/BRT	59652
Länge/m	289,5
Breite/m	32,3
Masch. Leistung/PS	80000
Geschwindigkeit/kn	26,0

<b>E3</b>	<b>Frachtschiffe II</b>	
M	ehrzweckfrachter	
MS	„Merian“	



Flender Werft 1968

Größe/BRT	11391
Länge/m	168,5
Breite/m	22,8
Masch. Leistung/PS	10500
Geschwindigkeit/kn	18,0

<b>E4</b>	<b>Frachtschiffe II</b>	
K	ühlschiff	
MS	„Wild Curlew“	



Flender Werft 1973

Größe/BRT	7594
Länge/m	154,5
Breite/m	21,5
Masch. Leistung/PS	17100
Geschwindigkeit/kn	23,0



# 3945 - ASS ? - Schleswig-Holstein

Nome	<b>Schleswig-Holstein meerumchlungen</b>
Fabbricante	<b>ASS ?</b>
Paese	<b>Germania occidentale</b>
Numero carte	<b>48</b>
Anno	<b>1966</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 100x65</b>

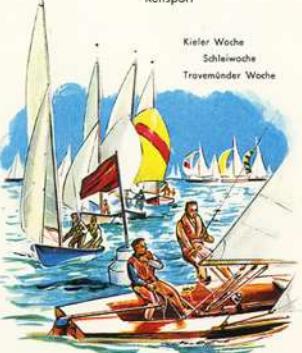
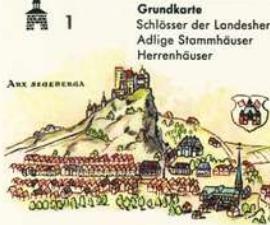
Il mazzo, in italiano “Schleswig-Holstein intorno al mare”, è stato disegnato da Johann Ernst Seidel e distribuito dalle casse di risparmio dello Schleswig-Holstein, la regione più a nord della Germania. La prima edizione è del 1964, questa è la seconda tiratura.

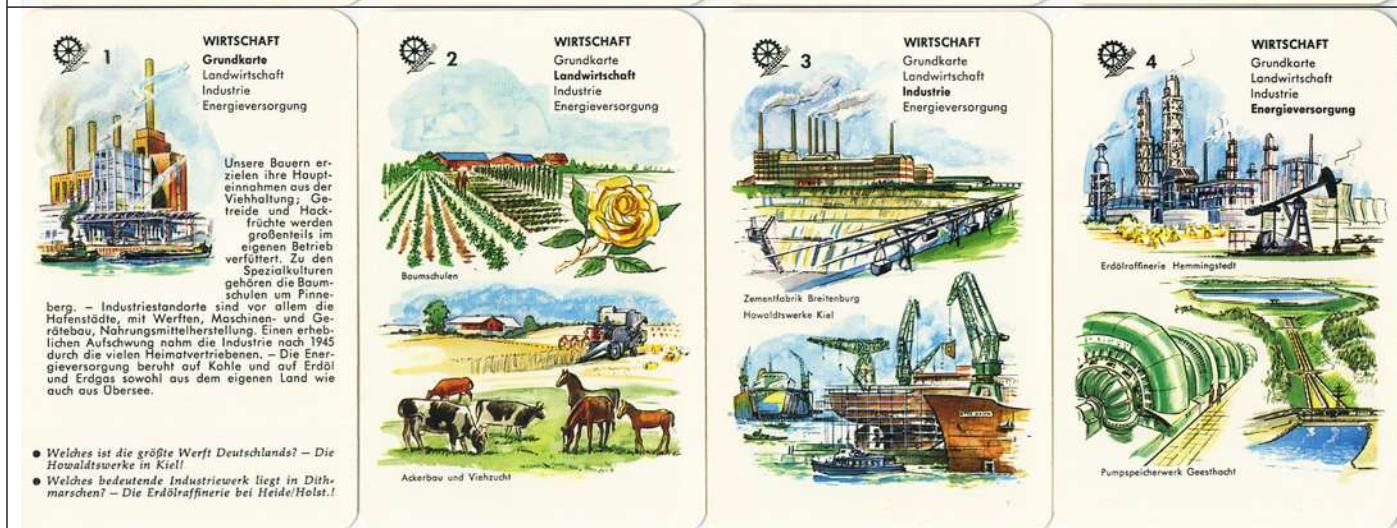
Della regione possiamo vedere: i porti (*Häfen*), i paesaggi (*Landschaften*), i luoghi di villeggiatura (*Ferienland*), i costumi tradizionali (*Trachten*), le tipiche case coloniche (*Bauernhäuser*), eventi sportivi (*Sport*), le chiese (*Kirchen*), castelli e palazzi (*Schlösser-Herrenhäuser*), le vie di comunicazione (*Verkehrswege*), banche e risparmi (*Sparkasse und Sparen*), economia (*Wirtschaft*) e gli stemmi (*Wappen*) di Kiel, la capitale, Lubecca e le altre rilevanti città della regione.

Sulla prima carta di ogni quartetto ci sono due domande con le relative risposte.

<p><b>1</b></p> <p><b>HÄFEN</b> Grundkarte Nordseehäfen Ostseehäfen Fährhäfen</p> <p>Wo gibt es wohl ähnlich gute natürliche Häfen wie an unserer Ostseeküste? Die Fördern haben ausreichende Wassertiefen, bieten genugend Raum und sind geschützt bei Sturm und Seegang. Die Städte an den Fördernutzen diesen günstigen Lage; ihr Hinterland ist jedoch ziemlich klein. – Die Nähe Nordseeküste mit Watten und Gezeiten ist demgegenüber verkehrs- feindlich. Der Verbindung mit den Inseln sowie als Fischereihäfen dienen die Häfen Büsum, Husum und Wyk auf Föhr. An der Elbmündung nimmt in jüngerer Zeit Brunsbüttelkoog einen be- trächtlichen Aufschwung.</p> <p>• Welche Häfen sind für den Skandinavienverkehr wichtig? – Lübeck/Travemünde, Kiel und der Fähr- hafen Puttgarden! • Wie groß ist der Tidenhub in Brunsbüttelkoog? – Etwa 3 m!</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>HÄFEN</b> Grundkarte Nordseehäfen Ostseehäfen Fährhäfen</p> <p>Husum</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>HÄFEN</b> Grundkarte Nordseehäfen Ostseehäfen Fährhäfen</p> <p>Flensburg</p>	<p><b>4</b></p> <p><b>HÄFEN</b> Grundkarte Nordseehäfen Ostseehäfen Fährhäfen</p> <p>Travemünde</p>
<p><b>1</b></p> <p><b>LANDSCHAFTEN</b> Grundkarte Östliches Hügelland Geest Marsch</p> <p>Landschaftlich ist Schleswig-Holstein dreigeteilt: Das Östliche Hügelland besteht aus Mörden der letzten Eisszeit. Pfeilung und Deichbau an den schweren Lehmböden der Weizen-, Raps- und Zuckerrüben-, Buchenwälder und Seen, die sich weit ins Land eingreifende Fördern, Bauerndörfer und städtische Güter schaffen ein abwechslungsreiches Landschaftsbild. – Viel einförmiger ist die Mitte des Landes, die Geest, das „unfruchtbare“ Land der Altmörden und Sanderflächen. Die Hölle nahm einst weite Geestflächen im Marsch aus, aus Ablagerungen des Meeres erwachsen. Das reiche Weide- und Ackerland ist durch Deiche gegen den „blancken Hans“ geschützt. Im Wattenmeer liegen Inseln und Halligen.</p> <p>• Nenne vier Städte auf der Ostholsteiner Seenplatte! – Plön, Eutin, Mölln, Ratzeburg! • Nenne vier Städte an der Grenze von Geest und Marsch! – Elmshorn, Itzehoe, Meldorf, Husum!</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>LANDSCHAFTEN</b> Grundkarte Östliches Hügelland Geest Marsch</p> <p>Steilküste</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>LANDSCHAFTEN</b> Grundkarte Östliches Hügelland Geest Marsch</p> <p>Heide- und Moorlandschaft</p>	<p><b>4</b></p> <p><b>LANDSCHAFTEN</b> Grundkarte Östliches Hügelland Geest Marsch</p> <p>Kooglandschaft</p> <p>Außendieck</p>



<p><b>1</b></p> <p><b>SPORT</b> Grundkarte Ruder- und Kanusport Segelsport Reitsport</p>  <p>Wassersport! Wo gibt es so gute Gelegenheit dazu wie in Schleswig-Holstein, dem Land zwischen den Meeren? Das Wasser der Nord- und Ostsee und der vielen Binnengewässer verlockt zum Schwimmen und Wasserski laufen, Paddeln und Rudern, und der frische Wind meint es mit den Seglern gut. Während der „Kieler Woche“ treffen sich Sportler aus aller Welt zu den Segelregatten auf der Förde. Im Bäuerland Schleswig-Holstein hat auch der Pferdesport viele Freunde.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Was ist eine Regatta? – Eine wasser sportliche Wettfahrt!</li> <li>● Was für Kämpfe werden im Pferdesport ausgetragen? – Rennen, Springen, Fahren!</li> </ul>	<p><b>2</b></p> <p><b>SPORT</b> Grundkarte Ruder- und Kanusport Segelsport Reitsport</p>  <p>Rennruderer Kanadier Kajak</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>SPORT</b> Grundkarte Ruder- und Kanusport Segelsport Reitsport</p>  <p>Kieler Woche Schleiwache Trommunder Woche Kajak</p>	<p><b>4</b></p> <p><b>SPORT</b> Grundkarte Ruder- und Kanusport Segelsport Reitsport</p>  <p>Fahrtumrier Springturnier</p>
<p><b>1</b></p> <p><b>KIRCHEN</b> Grundkarte Feldstein-, Quaderkirchen Backsteinkirchen Kirchen der Gegenwart</p>  <p>Die ältesten Kirchen unseres Landes waren sicher vielfach aus Holz gebaut; Spuren von ihnen trifft man nicht mehr, allenfalls hölzerne Glockenstürme. Die ersten Steinbauwerke man aus Findlingen die das Eis aus Skandinavien hergeschoben hatte: in Holstein aus rohen Feldsteinen die „Vicelinikirchen“, in Schleswig aus sorgfältig behauenen Felsblöcken die „Granitquaderkirchen“. Seit dem 13. Jahrhundert verwendete man mehr und mehr den Backstein; aus ihm sind unsere schönsten Kirchen erbaut.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Welches ist unsere bekannteste Kirche der Backsteingotik? – Die Marienkirche in Lübeck!</li> <li>● Wer schuf um 1220 den berühmten Bordesholmer Altar, der jetzt im Schleswiger Dom steht? – Der Holzschnitzermeister Hans Brüggemann!</li> </ul>	<p><b>2</b></p> <p><b>KIRCHEN</b> Grundkarte Feldstein-, Quaderkirchen Backsteinkirchen Kirchen der Gegenwart</p>  <p>Bosau Neukirchen Sörup Rotzburger Dom</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>KIRCHEN</b> Grundkarte Feldstein-, Quaderkirchen Backsteinkirchen Kirchen der Gegenwart</p>  <p>St. Marien-Kirche Lübeck Rotzburger Dom Schleswiger Dom Schulensee</p>	<p><b>4</b></p> <p><b>KIRCHEN</b> Grundkarte Feldstein-, Quaderkirchen Backsteinkirchen Kirchen der Gegenwart</p>  <p>Ascheberg Lübeck</p>
<p><b>1</b></p> <p><b>SCHLOSSER - HERRENHÄUSER</b> Grundkarte Schlösser der Landesherren Adlige Stammhäuser Herrenhäuser</p>  <p>Anx Segeberg</p> <p>In alter Zeit schützten Burgen das Land. Meist lagen sie, gut zu verteidigen, in sumpfigen Niederkünigen, von Wasser umgeben. Hoch auf einem Felsen standete die Sigeburg. Sie ist, wie die meisten Burgen, längst zerstört. Erhalt geblieben sind nur noch die Brücken, Städte und offen sich die Landesherren prächtige Schlösser, und das berühmte Geschlecht der Rantzau suchte es ihnen gleichzutun. Eine besondere Zierde unseres Landes sind die Herrenhäuser der Güter mit ihren Alleen und Parkanlagen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Welches Schloß liegt an der Stätte eines alten Klosters in einem aufgestauten See? – Schloß Glücksburg!</li> <li>● Warum wird Schloß Gottorf so viel besucht? – Weil es die sehenswerten Schleswig-Holsteinischen Landesmuseen enthält!</li> </ul>	<p><b>2</b></p> <p><b>SCHLOSSER - HERRENHÄUSER</b> Grundkarte Schlösser der Landesherren Adlige Stammhäuser Herrenhäuser</p>  <p>Schloss Gottorf Schloss Glücksburg Schloss Eutin</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>SCHLOSSER - HERRENHÄUSER</b> Grundkarte Schlösser der Landesherren Adlige Stammhäuser Herrenhäuser</p>  <p>Schloss Ahrensburg Schloss Breitenburg Schloss Knoop</p>	<p><b>4</b></p> <p><b>SCHLOSSER - HERRENHÄUSER</b> Grundkarte Schlösser der Landesherren Adlige Stammhäuser Herrenhäuser</p>  <p>Nütschau Schiernsee</p>



<p><b>1</b></p> <p><b>WAPPEN</b> Grundkarte Kreisfreie Städte Städte Holsteins Städte Schleswigs</p> <p>Es gibt vielerlei Wappen, von Familien und Landschaften, von Städten und Städten. Ursprünglich war das Wappen eines Kriegers am Schild des Ritters angebracht. Das Abzeichen war ein Sinnbild. In den schlichten, zweigeteilten Schild des Reichszaubers Geschieht's soll Rot die Tapferkeit, Silber die Klugheit bedeuten. Das Landeswappen von Schleswig zeigt zwei blaue Löwen im goldenen Feld, das von Holstein ein silbernes Nesselblatt auf rotem Grund. Löwen finden wir auch im dänischen Wappen – das Nesselblatt erinnert an die Stammburg der Schauenburger Grafen auf dem Nesselberg bei Rinteln an der Weser.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Was bedeuten in unseren Städtewappen die Löwen bzw. das Nesselblatt? – Zugehörigkeit zu Schleswig bzw. zu Holstein!</li> <li>• Lübeck war einst Freie Reichsstadt. Wie kommt das im Wappen zum Ausdruck? – Durch den Reichsadler!</li> </ul>	<p><b>2</b></p> <p><b>WAPPEN</b> Grundkarte Kreisfreie Städte Städte Holsteins Städte Schleswigs</p> <p><i>Kiel</i> <i>Lübeck</i> <i>Flensburg</i> <i>Neumünster</i></p>	<p><b>3</b></p> <p><b>WAPPEN</b> Grundkarte Kreisfreie Städte Städte Holsteins Städte Schleswigs</p> <p><i>Itzehoe</i> <i>Rendsburg</i> <i>Elmshorn</i> <i>Bad Oldesloe</i> <i>Eckernförde</i> <i>Kappeln</i></p>	<p><b>4</b></p> <p><b>WAPPEN</b> Grundkarte Kreisfreie Städte Städte Holsteins Städte Schleswigs</p> <p><i>Schleswig</i> <i>Husum</i></p>
---	--	---	---

**DIE SPARKASSE**  
DIENT · RÄT · HILFT

**ASS**

**Schleswig-Holstein**  
meerumschlungen

Das Frage- und Antwort-Quartettspiel der schleswig-holsteinischen Sparkassen

Dieses Quartettspiel ist mit einem kleinen Bildband vergleichbar, der die Schönheiten und Eigenheiten unserer Heimat zwischen Nordsee und Ostsee zeigt. In 18 Bildtafeln wird etwas von der Vielfalt der schleswig-holsteinischen Landschaft mit ihren Kontrasten und Stimmungen spürbar. Aber auch die wirtschaftliche Struktur unseres Landes und seine Bedeutung als Brücke zwischen Mitteleuropa und Nordeuropa kommen zum Ausdruck.

Das heutige Bild unserer Heimat ist das Werk fleißiger Hände vieler Generationen. Immer war man dem Fortschritt gegenüber aufgeschlossen. So wurden Leistungen vollbracht, die die gegenwärtige Generation stolz sein läßt auf das Erbe. Eng verbunden mit dieser Entwicklung ist die Arbeit der Sparkassen.

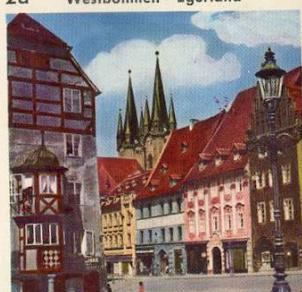
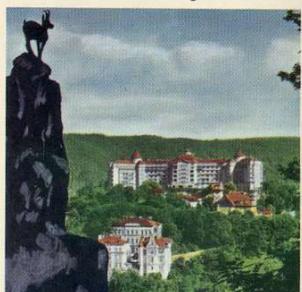
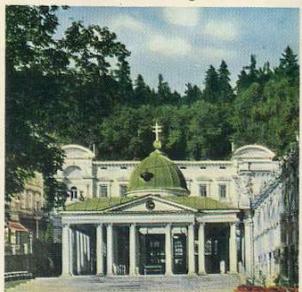
Bei dem vorliegenden Quartettspiel haben wir insbesondere an unsere jungen Späne gedacht. Beim Spiel im Familienkreis soll es groß und klein, aber auch Freude bereiten. Möge aus ihm die Liebe zu Heimat erwachen, aber auch der Sinn für die Sparsamkeit, die schon immer half, den kommenden Tag zu meistern.

La scatola porta il marchio ASS, ma può darsi che non sia la confezione originale.

# 4704 - Aufstieg-Verlag - Schones Sudetenland

Nome	Ostdeutsche Heimat im Bild - Schones Sudetenland - Stadte und Landschfetn
Fabbricante	Aufstieg-Verlag
Paese	Germania Occidentale
Numero carte	36
Anno	194x ?
Tipo mazzo	Quartetto
Dimensioni	mm. 100x66

Il mazzo "La patria dell'Est della Germania in immagini - Bellissimi Sudeti - Città e paesaggi" è stato pubblicato in collaborazione con la Gioventù tedesca dei Sudeti (SdJ) e ci mostra panorami della zona orientale della Germania: *Südböhmen-Böhmerwald* (Boemia meridionale-Foresta boema), *Westbömen-Egerland* (Boemia occidentale-Egerland), *Erzgebirge-Saazerland* (Monti Metalliferi-Saazerland), *Elbetal-Nordböhen* (Valle dell'Elba-Boemia settentrionale), *Iser und Riesengebirge* (monti Jizera e monti dei Giganti), *Sudetenschlesien* (Sudeti della Slesia), *Nordmähren* (Moravia settentrionale) e *Sudmähren* (Moravia meridionale). Oggi alcune di queste regioni fanno parte della Cecoslovacchia, mentre negli anni '40 erano occupate dalla Germania.

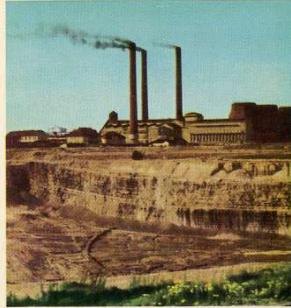
<p><b>1a</b> Südböhmen – Böhmerwald</p>  <p>Krummau</p> <p>Malerisch im Engtal der Moldau zu Füßen des Böhmerwaldes liegt die Stadt Krummau. Mit ihren gotischen Bürgerhäusern und den spätgotischen Kirchen ist sie eine lebendige Stadt. Meisterlicher Baumeister von Schloß der Fürsten Schwarzenberg mit dem berühmten Barocktheater. Bedeutendes Zeugnis schöner Plastik in Böhmen ist die „schöne Madonna“ von Krummau.</p> <p>b) Prachatitz c) Plöckensteinsee d) Rosenberg</p>	<p><b>1b</b> Südböhmen – Böhmerwald</p>  <p>Prachatitz, Markt mit Stadtkirche</p> <p>Böhmen war einst reich an Bodenschätzen aller Art, nur der Salzberg fehlt es. Auf dem Goldenen Steig, der alten Handelsstraße von Passau über den Böhmerwald, wurde es ins Land gebracht. Seiner Lage an dieser Verkehrsroute verdankt Prachatitz im Mittelalter seinen Reichtum, von dem heute noch die mächtige gotische Kirche, stattliche Bürgerhäuser und Wehrmauern zeugen.</p> <p>a) Krummau b) Prachatitz c) Plöckensteinsee d) Rosenberg</p>	<p><b>1c</b> Südböhmen – Böhmerwald</p>  <p>Plöckensteinsee</p> <p>Unweit der Dreiländerecke Böhmen-Bayern-Österreich, am Fuße des 1635 m hohen Plöckenstein, liegt in dem schönen Waldgebiet des Böhmerwaldes, der Heimat Adalbert Stifters, der Plöckensteinsee. Der Böhmerwald mit seinen Urwäldern, seinen verträumten Waldseen und weltabgeschiedenen Weilern gehört zu den landschaftlich schönsten Gebieten des Sudetenlandes.</p> <p>a) Krummau b) Prachatitz c) Plöckensteinsee d) Rosenberg</p>	<p><b>1d</b> Südböhmen – Böhmerwald</p>  <p>Rosenberg, Schloß</p> <p>Im Südzipfel Böhmens, am Moldauknüppel liegen Stadt und Schloß Rosenberg, eine Gründung des einst mächtigen und angesehenen Sudetens, der Wiligonen, die im Wappen die fünfzähnige Rose führten. Später bezeichneten sie sich als Herren von Rosenberg; sie waren Städtegründer, kaiserliche und fürstliche Berater, Bischöfe und Kriegerherren. Stifters „Witiko“ setzte ihnen ein Denkmal.</p> <p>a) Krummau b) Prachatitz c) Plöckensteinsee</p>
<p><b>2a</b> Westböhen – Egerland</p>  <p>Eger, Marktplatz</p> <p>Die alte freie Reichsstadt Eger (1063 erstmals urkundlich erwähnt) ist Mittelpunkt des nach ihr benannten Egerlandes. Burg E. wurde von Friedrich Barbarossa zur Kaiserpfalz ausgebaut. Der Markt hat bis heute seinen mittelalterlichen Charakter bewahrt, mit dem bekannten „Stöckel“ und dem alten Stadtturm, in welchem Wallenstein ermordet wurde.</p> <p>b) Karlsbad c) Marienbad d) Egerl. Bauernhof</p>	<p><b>2b</b> Westböhen – Egerland</p>  <p>Karlsbad, Hirschensprung u. Hotel Imperial</p> <p>Benannt nach Karl IV., der einer Sage zufolge bei einer Jagd die Heilwirkung des Sprudels entdeckt haben soll. Mit seinen 16 alkalischen Quellen war Karlsbad durch Jahrhunderte ein Badeort von Weltreise, wo sich die prominentesten Persönlichkeiten ein Stellchen gaben, unter ihnen Goethe, der zu den ständigen Besuchern zählte.</p> <p>a) Eger b) Karlsbad c) Marienbad d) Egerl. Bauernhof</p>	<p><b>2c</b> Westböhen – Egerland</p>  <p>Marienbad, Kreuzbrunnen</p> <p>Im Südwesten des Kaiserwaldes, inmitten ausgedehnter Wälder, liegt die Perle der westböhmischen Bäder: Marienbad. Der Tepler Abt Reitzenberger und der Stiftsrat Dr. Nehr sind die eigentlichen Väter dieses berühmten Badeortes, der zu Anfang des 19. Jahrhunderts rasch zu Weltreise gründete. Goethe schrieb hier sein ergreifendes Spätwerk „Marienbader Elegie“.</p> <p>a) Eger b) Karlsbad c) Marienbad d) Egerl. Bauernhof</p>	<p><b>2d</b> Westböhen – Egerland</p>  <p>Egerl. Bauernhof</p> <p>Das historische Egerland gehörte einst zum bayrischen Nordgau, der die Oberpfalz und Oberfranken umfaßte. Das spiegelt sich noch heute in Sprache, Brauchtum und Hausbau der Egerländer wider. Überall stoßen wir auf die statlichen, fachwerkgezierten Fachwerkhäuser, verkanthöfe, in denen der landwirtschaftliche Reichtum dieser Gegend seinen Ausdruck findet.</p> <p>a) Eger b) Karlsbad c) Marienbad</p>

**3a** Erzgebirge – Saazerland**St. Joachimsthal**

Einst bekannt durch seine reichen Silbervorkommen, mit deren Abbau im 15. Jahrhundert begonnen wurde, so wie es ließ, hier die Gold-Schlick den Joachimsthaler Guldenprägungen prägen, der dem Taler (auch dem Dollar) den Namen gab. In unserem Jahrhundert wurde es als Radiumbad, nach dem zweiten Weltkrieg Mittelpunkt des tschechischen Uranbergbaus.

**a) Saz****c) Dux** **d) Teplitz-Schönau****3b** Erzgebirge – Saazerland**Saaz, Markt**

Saaz ist Mittelpunkt des ausgedehnten Hopfenanbaugebietes in dem weit fruchtbaren Bunde des unteren Egerlandes. Die Dichter des „Ackermann aus Böhmen“ (um 1400), der bedeutendsten und sprachgewaltigsten Dichtung jener Zeit, lebte und wirkte durch Jahrzehnte in der Hopfenstadt und nannte sich nach ihr Johannes von Saaz. Das Rathaus stammt aus dem Jahre 1559.

**a) St. Joachimsthal****c) Dux** **d) Teplitz-Schönau****3c** Erzgebirge – Saazerland**Dux, Braunkohlenlagerbau**

Neben reichen Erzvorkommen ist Böhmen auch mit anderen Bodenschätzen gesegnet, die noch heute die Industrie des Landes bestimmen: Kaolinerde und Kohle, auch „weißes“ und „schwarzes“ Gold genannt. Kaolinerde bildet den Grundstoff für die Porzellanindustrie. In zwei großen Revieren, im Falkenauer Gebiet und im Brüx-Duxer Becken werden große Kohlelager abgebaut.

**a) St. Joachimsthal****b) Saz****c) Dux** **d) Teplitz-Schönau****3d** Erzgebirge – Saazerland**Teplitz-Schönau, Schloßplatz**

Die heißen Thermen dieses Weltbades waren schon in prähistorischer Zeit bekannt; man fand bei einer Quellentaufung Münzen aus der römischen Kaiserzeit. Herrlich in einer Talmulde zwischen Erzgebirge und Böhmischem Mittelgebirge gelegen, bietet es dem Kurgast neben der Heilkraft seiner Quellen erholende Spaziergänge. Hier trifft sich einst die große Welt.

**a) St. Joachimsthal****b) Saz****c) Dux****4a** Elbetal**Leitmeritz**

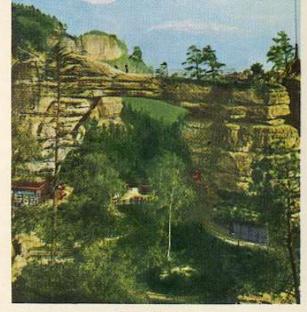
Mit ihren acht Kirchen, ihren gotischen und barocken Bürgerhäusern ist die alte Bischofsstadt gegenüber der Egermündung ein architektonisches Kleinod. Während des Mittelalters Vorort des Magdeburger Rechtes in Böhmen, war Leitmeritz von großer Bedeutung für zollfreies Stadtgründen jener Zeit in Nord- und Ostböhmen und eine Stadt von Macht und Ansehen.

**a) Aussig****c) Tetschen****d) Prebischtor****4b** Elbetal**Aussig, Ruine Schreckenstein**

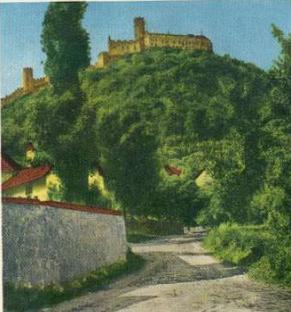
Aussig, der verkehrreichste Hafen der Elbe bis Hamburg, wird bereits im 10. Jahrhundert als Zollstätte erwähnt. Neben Maschinenfabriken und Schiffswerften ist sie auch durch ihre bedeutsame chemische Industrie bekannt. Gegenüber, am rechten Elbufer, erhebt sich auf steilem Felsen die malerische Ruine der Burg Schreckenstein.

**a) Leitmeritz****c) Tetschen****d) Prebischtor****4c** Elbetal**Tetschen, Schloß**

Am südlichen Tor des reizvollen Elbsandsteingebirges liegt die Doppelstadt Tetschen-Bodenbach, übertragen von ihrem Wahrzeichen, dem gräf. Thun-schen Schloß als. Bereits im Jahre 1128 erstmals erwähnt. Die Stadt ist Mittelpunkt zahlreicher Industrien und Ausgangspunkt zu vielen lohnenden Ausflugszielen im landschaftlich schönen Elbe-, Polzen- und Eulautal.

**a) Leitmeritz****b) Aussig****c) Prebischtor****4d** Elbetal**Prebischtor**

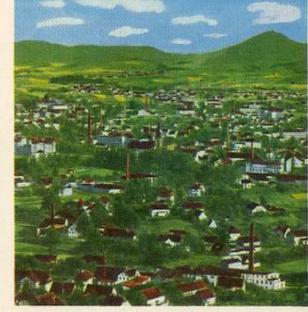
Das Elbsandsteingebirge, auch Sächsisch-Böhmischa Schweiz genannt, ist reich an einmaligen Naturschönheiten und eindrücklichen Felsgebilden, die durch Erosion in Jahrtausenden entstanden sind. Hier liegt Prebischtor, welche der sächsischen Grenze, eine 15 m lange und 3 m dicke Naturbrücke. Bedeutende Mäler, unter ihnen Ludwig Richter, haben dieses Naturwunder gezeichnet.

**a) Leitmeritz****b) Aussig****c) Tetschen****5a** Nordböhmen**Burg Bösig**

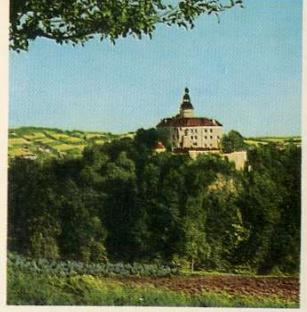
Die Landschaft des Hirschberger Seengebietes wird übertragen von den beiden Bösigen. Die Burg, die in die Zeiten der Prezidenziden zurückreicht und heute noch in gut erhaltenem Zustand und birgt als Kleinod der Baukunst eine gotische Kapelle. Von hier aus genießt man einen herrlichen Ausblick über die Seenlandschaft und über das bergige Land im Norden bis zum Jeschen.

**b) Steinschönau****c) Wünsdorf****d) Friedland****5b** Nordböhmen**Steinschönau, Herrnhausfelsen**

Als einer der ältesten Glaspoths Böhmen war Steinschönau mit seiner Glasfachschule Mittelpunkt der nordböhmischen der Haida-Steinschönauer Hohlglasindustrie, die heute in Hessen (Haddam) und Nordrhein-Westfalen (Rheinbach) ihre Tradition fortführt. Einzig in seiner Art ist der Herrnhausfelsen, ein Basaltfels in senkrechter prismatisch-säulenförmiger Schichtung.

**a) Bösig****c) Wünsdorf****d) Friedland****5c** Nordböhmen**Wünsdorf**

Das Städtchen mit seinen 100 Schornsteinen kündete einst vom unermüdlichen Fleiß dieser nordböhmischen Industriestadt. Die Wünsdorfer Strumpf- und Baumwollindustrie genoß Weltruf. Fleiß und Unternehmungseit konnten den Wünsdorfern durch die Verfreiung nicht geraubt werden. Neben anderen sind auch die weltbekannten Körner-Strumpfwerke in Deutschland neu entstanden.

**a) Bösig****b) Steinschönau****c) Friedland****5d** Nordböhmen**Friedland, Schloß**

Auf hohem Felsen überagt Schloß Friedland das Städtchen gleichen Namens. Den Namen Friedland verwendete Albrecht von Wallenstein für sein Herzogtum, das fast ein Viertel Böhmens umfaßte. Von diesem Land hielt er den Krieg fern, zahlreiche Industrien baute er aus und siedelte andere neu an; so wurde dieses Gebiet zu einer Rüstkammer seiner schlagkräftigen Armees.

**a) Bösig****b) Steinschönau****c) Wünsdorf**

**6a Iser- und Riesengebirge****Reichenberg**, Rathaus mit Metznerbrunnen

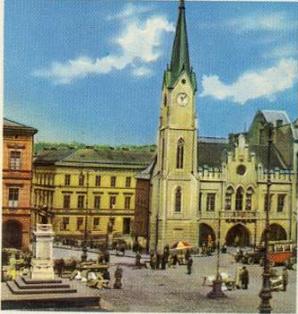
Die alte Tuchmacherstadt am Fuße des Jeschken war Hauptstadt des Sudetenlandes. Ersten großen wirtschaftlichen Aufschwung erlebte Reichenberg unter der Herrschaft Wallsteins, die Industrialisierung im 19. Jahrhundert brachte eine noch größere Blütezeit. Die Stadt war bis zuletzt Hauptplatz der böhmischen Textilindustrie, die Textilmessen waren international besucht.

**a) Reichenberg****c) Schneekoppe****d) Trautnau****6b Iser- und Riesengebirge****Gablonz**, Herz-Jesu-Kirche

Gablonz, am Rande des Isergebirges gelegen, war einst Mittelpunkt des wirtschaftlichen Glas- und Schmuckwarenindustrie, die nach 1945 in Deutschland (Kaufbeuren-Neugablonz) und Österreich (Ennsdorf) fortgesetzt. Gablonz wurde aufgebaut und zu altem Ansehen gebracht wurde. Mit seiner waldreichen Umgebung bot Gablonz auch viele landschaftliche Schönheiten.

**a) Reichenberg****c) Schneekoppe****d) Trautnau****6c Iser- und Riesengebirge****Schneekoppe**

Das Riesengebirge, das Reich Rübezahl, ist der höchste Gebirgszug der Sudeten. Über die Schneekoppe (1563 m) läuft die böhmisch-sächsische Landesgrenze. Der Jeschken ist der höchste Gipfel des Gebirges. Im 17. Jahrh. die Kappenkapelle erbaut, später folgten dann die Schlesische und die böhmische Baude. Das Riesengebirge ist ein Paradies für Bergwanderer und Wintersportler.

**a) Reichenberg****b) Gablonz****d) Trautnau****6d Iser- und Riesengebirge****Trautnau**

Am Südhänge des Riesengebirges liegt Trautnau, mit seinem Flachmarkt einst das Zentrum der ostböhmischen Leinenindustrie. Bereits 1340 zur Stadt erhoben, wurde sie 1540 von Kaiser Ferdinand I. fast völlig zerstört, erstand Trautnau danach neu um seinen weitläufigen, von Laubenhäusern umgebenen Markt.

**a) Reichenberg****b) Gablonz****c) Schneekoppe****7a Sudetenschlesien****Troppau**, Schmetterhaus

Mittelpunkt und Hauptstadt des nach den Schlesischen Kriegen bei Österreich verbliebenen Teiles von Schlesien, eine alte Handels- und Gründung, an der der deutsche Ritterorden beteiligt war. 1200 lagte hier der Fürstenkongress unter Mutternich. In der Altstadt liegt am Oberberg das historische „Schmetterhaus“, das einzige Zentrum des schlesischen Tuchhandels.

**b) Jägerndorf****c) Altwater****d) Jauernig****7b Sudetenschlesien****Jägerndorf**, Rathaus

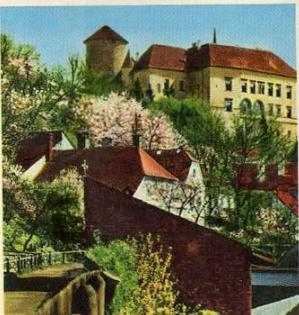
Die rührige Tuchmacherstadt Jägerndorf, von der einst Tuchmacher und Bauernkriege in die Welt gingen, war im Mittelalter Hauptstadt des schlesischen Herzogtums Jägerndorf, das 1437 zum Fürstentum erhoben wurde. Während des 30-jährigen Krieges geriet es an das Haus Liechtenstein. Schöne Kirchen, das Schloß und schattige Laubenhäuser prägen das Stadtbild.

**a) Troppau****c) Altwater****d) Jauernig****7c Sudetenschlesien****Altwater**, Schweizerei

Das waldreiche Altwatergebirge ist ein Teil der Ostsudeten. Ein weiterer Höhepunkt über 1300 m. Mit 1490 m ist der Altwater die höchste Erhebung. Einige reichen Erzläger sind heute versiegelt. In den Seitentälern liegen langgezogene Waldhufendörfer und schöne Erholungs- und Kurorte, wie Karlštejn, Lindewiese und Gräfenberg.

**a) Troppau****b) Jägerndorf****d) Jauernig****7d Sudetenschlesien****Jauernig**, Schloß Johannisberg

Fast 450 Jahre hindurch diente Schloß Johannisberg als Herkules der böhmischen Städte und Sommerfrische Jauernig den Brüslauer Fürstbischöfen als Sommersitz. 1790 wurde hier der Dichter Joseph Christian Führ. von Zedlitz geboren. Jauernig hat Braunkohlenbergbau und liegt im Reichensteiner Gebirge, einem Teil des Glotzer Berglandes.

**a) Troppau****b) Jägerndorf****c) Altwater****8a Nordmähren****Sternberg**, Lichtensteinsches Schloß

Nach der Sage gründete Jaroslav von Sternberg nach seinem Sieg über die Mongolen bei Olmütz im Jahre 1241 Stadt und Schloß Sternberg. An der alten Handelsstraße vom Marchtal nach Schlesien gelegen, war die Stadt nicht nur wichtiger Handelsplatz in Nordmähren, sondern auch selbst eine industrielle Stadt. Das Schloß war im Besitz der Fürsten Lichtenstein.

**b) Zwittau****c) Olmütz****d) Neutitschein****8b Nordmähren****Zwittau**, Markt

Gewerbeleiß zeichnete die Städte des Schönhengstgaus, der größten deutschen Sprachinsel in Mähren, aus. In den langgestreckten Marktplätzen, umrahmt von Laubenhäusern und ehrwürdigen Rathäusern, spiegelt sich einstiger Wohlstand. Der Schönhengstgau war ein Schatzkästlein für die Völksforschung, vor allem für das deutsche Volkssiedl.

**a) Sternberg****c) Olmütz****d) Neutitschein****8c Nordmähren****Olmütz**

Seit 1063 Bischofssitz, 1250 zur Stadt erhoben, war Olmütz zeitweilig Hauptstadt von Mähren. Das Stadtarchiv birgt viele Kostbarkeiten, darunter das „deutsche Rechtsbuch“ von 1430. Die Stadt war oft Schauspielplatz von geschichtlicher Bedeutung: Mongolenbelagerung, Hussitenstürme, Schwedenbesatzung; 1848 Residenz des Kaisers nach dessen Flucht aus Wien.

**a) Sternberg****b) Zwittau****d) Neutitschein****8d Nordmähren****Neutitschein**

Alte deutsche Tuchmacherstadt im Kuhländchen, vor allem durch ihre Hutfabriken zu Weltruf gelangt. Von der wirtschaftlichen Bedeutung in früherer Zeit geben noch heute die schönen Laubenhäuser rund um den Markt Zeugnis. Im Kuhländchen, einer großen deutschen Sprachinsel in Nordmähren, hat sich viel alte Überlieferung in Brauchtum und Lied erhalten.

**a) Sternberg****b) Zwittau****c) Olmütz**



# 2569 - Berliner - Dornröschen

Nome	<b>Dornröschen nr. 6316763 - Ein Märchenquartett</b>
Fabbricante	<b>Berliner Spielkarten</b>
Paese	<b>Germania</b>
Numero carte	<b>32 + 1 presentazione e regole gioco</b>
Anno	
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 100x67</b>

Il nome del mazzo in italiano è “La bella addormentata nel bosco - Un quartetto di fiabe”. Gli otto quartetti, identificati da un numero e una lettera, sono dedicati ognuno a una diversa fiaba. Sono fiabe amate dai bambini tedeschi, alcune conosciute anche da quelli italiani. Le fiabe sono: Hansel e Gretel (*Hänsel und Gretel*), il tavolino magico (*Tischlein deck dich*), la signora Holle (*Frau Holle*), il coraggioso piccolo sarto, da noi nota come "7 in un colpo" o “l’ammazza sette” (*Das tapfere Schneiderlein*), Biancaneve (*Schneewittchen*), la bella addormentata (*Dornröschen*), il gatto con gli stivali (*der gestiefelte Kater*) e Cappuccetto rosso (*Rotkäppchen*).

È presente una carta di presentazione del mazzo, sul cui retro sono stampate le regole del gioco. La carta di presentazione e la scatola in plastica mostrano il marchio del fabbricante.



**3a Frau Holle**

- a Ach schüttel mich  
b Bei Frau Holle  
c Goldmarie  
d Pechmarie

**3b Frau Holle**

- a Ach schüttel mich  
b Bei Frau Holle  
c Goldmarie  
d Pechmarie

**3c Frau Holle**

- a Ach schüttel mich  
b Bei Frau Holle  
c Goldmarie  
d Pechmarie

**3d Frau Holle**

- a Ach schüttel mich  
b Bei Frau Holle  
c Goldmarie  
d Pechmarie

**4a Das tapfere Schneiderlein**

- a Das gute Mus  
b Der Riese  
c Das Einhorn  
d Hochzeit mit der Königstochter

**4b Das tapfere Schneiderlein**

- a Das gute Mus  
b Der Riese  
c Das Einhorn  
d Hochzeit mit der Königstochter

**4c Das tapfere Schneiderlein**

- a Das gute Mus  
b Der Riese  
c Das Einhorn  
d Hochzeit mit der Königstochter

**4d Das tapfere Schneiderlein**

- a Das gute Mus  
b Der Riese  
c Das Einhorn  
d Hochzeit mit der Königstochter

**5a Schneewittchen**

- a Spiegelein an der Wand  
b Bei den sieben Zwergen  
c Der vergiftete Apfel  
d Der Prinz findet Schneewittchen

**5b Schneewittchen**

- a Spiegelein an der Wand  
b Bei den sieben Zwergen  
c Der vergiftete Apfel  
d Der Prinz findet Schneewittchen

**5c Schneewittchen**

- a Spiegelein an der Wand  
b Bei den sieben Zwergen  
c Der vergiftete Apfel  
d Der Prinz findet Schneewittchen

**5d Schneewittchen**

- a Spiegelein an der Wand  
b Bei den sieben Zwergen  
c Der vergiftete Apfel  
d Der Prinz findet Schneewittchen

**6a Dornröschen**

- a Dornröschens Taufe  
b Dornröschen schläft ein  
c Der Königssohn  
d Dornröschen wird geweckt

**6b Dornröschen**

- a Dornröschens Taufe  
b Dornröschen schläft ein  
c Der Königssohn  
d Dornröschen wird geweckt

**6c Dornröschen**

- a Dornröschens Taufe  
b Dornröschen schläft ein  
c Der Königssohn  
d Dornröschen wird geweckt

**6d Dornröschen**

- a Dornröschens Taufe  
b Dornröschen schläft ein  
c Der Königssohn  
d Dornröschen wird geweckt

**7a Der gestiefelte Kater**

- a Der jüngste Müllerssohn  
b Mein Herr nimmt ein Bad  
c Beim Zauberer Zorocastes  
d Das Brautpaar

**7b Der gestiefelte Kater**

- a Der jüngste Müllerssohn  
b Mein Herr nimmt ein Bad  
c Beim Zauberer Zorocastes  
d Das Brautpaar

**7c Der gestiefelte Kater**

- a Der jüngste Müllerssohn  
b Mein Herr nimmt ein Bad  
c Beim Zauberer Zorocastes  
d Das Brautpaar

**7d Der gestiefelte Kater**

- a Der jüngste Müllerssohn  
b Mein Herr nimmt ein Bad  
c Beim Zauberer Zorocastes  
d Das Brautpaar

**8a Rotkäppchen**

- a Geh nicht vom Weg ab  
b Rotkäppchen pflückt Blumen  
c Warum hast du so große Augen?  
d Der böse Wolf ist tot

**8b Rotkäppchen**

- a Geh nicht vom Weg ab  
b Rotkäppchen pflückt Blumen  
c Warum hast du so große Augen?  
d Der böse Wolf ist tot

**8c Rotkäppchen**

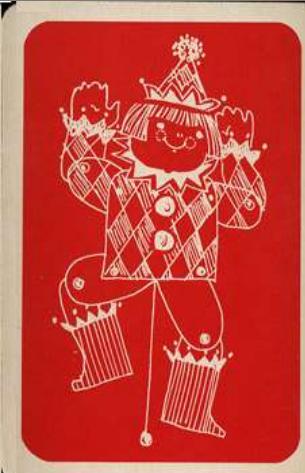
- a Geh nicht vom Weg ab  
b Rotkäppchen pflückt Blumen  
c Warum hast du so große Augen?  
d Der böse Wolf ist tot

**8d Rotkäppchen**

- a Geh nicht vom Weg ab  
b Rotkäppchen pflückt Blumen  
c Warum hast du so große Augen?  
d Der böse Wolf ist tot

**Dornröschen**  
Ein Märchenquartett

Art.Nr. 6316263  
Berliner Spielkarten

**Spieldienleitung**

Die Karten werden gemischt und an wenigstens 3 Spieler gleichmäßig verteilt. Der links vom Kartengeber sitzende Spieler fragt nun einen anderen Mitspieler nach einer Karte, die ihm zur Vervollständigung seines Quartetts fehlt. Erhält er die Karte, kann er diesen Mitspieler weiter nach anderen ihm fehlenden Karten befragen. Erst wenn der Befragte eine geforderte Karte nicht besitzt, darf er seinerseits weitere Mitspieler nach fehlenden Karten befragen. Gewinner ist, wer die meisten vollständigen Quartette ablegen konnte.

# 2036 - Berliner - Struwwelpeter

Nome	Struwwelpeter - 631 6908
Fabbricante	Berliner Spielkarten
Paese	Germania
Numero carte	32 + 1 presentazione e regole gioco
Anno	
Tipo mazzo	Quartetto
Dimensioni	mm. 90x58

Il mazzo "Pierino con i capelli arruffati" è la ristampa di un mazzo di Dondorf (36 carte - 1890 circa) ispirato al libro "Pierino porcospino" del 1845 disegnato da Heinrich Hoffmann.

Il libro porta 10 filastrocche e 8 di queste sono riportate su queste carte: *Die Geschichte vom Struwwelpeter* (la storia di Pierino con i capelli arruffati), *Die Geschichte vom bösen Friedrich* (la storia del cattivo Friedrich), *Die gar traurige Geschichte mit dem Feuerzeug* (la tristissima storia con gli zolfanelli), *Die Geschichte vom den schwarzen Buben* (la storia del ragazzo nero), *Die Geschichte vom wilden Jäger* (la storia del cacciatore selvaggio), *Die Geschichte vom Daumenlutscher* (la storia del bambino che si succhia i pollici), *Die Geschichte vom Suppen-Kaspar* (la storia della minestra di Kaspar) e *Die Geschichte vom Hanns Guck-in-die-Luft* (la storia di Hans guarda in aria)

Un'altra ristampa del mazzo con sole 6 filastrocche è di F X Schmid (vedi 2718).



### 3a Die gar traurige Geschichte mit dem Feuerzeug



Paulinchen war allein zu Hause,  
Die Eltern waren beide aus.  
Als sie nun durch das Zimmer sprang  
Mit leichtem Mut und Sing und Sang,  
Da sah sie plötzlich vor sich steh'n  
Ein Feuerzeug, nett anzusehn.  
„Ei,“ sprach sie, „ei, wie schön und fein!  
Das muß ein trefflich Spielzeug sein.  
Ich zünde mir ein Hölzchen an,  
Wie's oft die Mutter hat getan.“

### 3b Die gar traurige Geschichte mit dem Feuerzeug



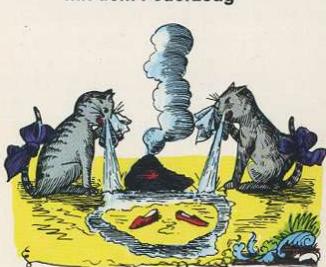
Und Minz und Maunz, die Katzen,  
Erheben ihre Tatzen.  
Paulinchen hört die Katzen nicht!  
Das Hölzchen brennt gar hell und licht,  
Das flackert lustig, knistert laut,  
Grad wie ihr's auf dem Bilde schaut.  
Paulinchen aber freut sich sehr  
Und sprang im Zimmer hin und her.

### 3c Die gar traurige Geschichte mit dem Feuerzeug



Doch weh! die Flamme faßt das Kleid,  
Die Schürze brennt; es leuchtet weit.  
Es brennt die Hand, es brennt das Haar,  
Es brennt das ganze Kind sogar.

### 3d Die gar traurige Geschichte mit dem Feuerzeug



Verbrannt ist alles ganz und gar,  
Das arme Kind mit Haut und Haar;  
Ein Häuflein Asche bleibt allein  
Und beide Schuh', so hübsch und fein.  
Und Minz und Maunz, die kleinen,  
Die sitzen da und weinen:  
„Miau! Miau! Miau! Miau!  
Wo sind die armen Eltern? Wo?“  
Und ihre Tränen fließen  
Wie's Bächlein auf den Wiesen.

### 4a Die Geschichte von den schwarzen Buben



Es ging spazieren vor dem Tor  
Ein kohleprahenschwarzer Mohr.  
Die Sonne schien ihm aufs Gehirn,  
Da nahm er seinen Sonnenschirm.  
Da kam der Ludwig hergerannt  
Und trug sein Fähnchen in der Hand.  
Der Kaspar kam mit schnellem Schritt  
Und brachte seine Brezel mit.  
Und auch der Wilhelm war nicht steif  
Und brachte seinen runden Reif.  
Die schrie'n und lachten alle drei,  
Als dort das Mohrchen ging vorbei,  
Weil es so schwarz wie Tinte sei!

### 4b Die Geschichte von den schwarzen Buben



Da kam der Große Nikolas  
Mit seinem großen Tintenfaß;  
Der sprach:  
„Ihr Kinder hört mir zu  
Und lasst den Mohren hübsch in Ruh!  
Was kann denn  
Dieser Mohr dafür,  
Daß er so weiß?  
Nicht ist wie ihr?“

### 4c Die Geschichte von den schwarzen Buben



Der Niklas wurde bös und wild,  
Du siehst es hier auf diesem Bild!  
Er packte gleich die Buben fest,  
Beim Arm, beim Kopf, bei Rock und West.  
Den Wilhelm und den Ludewig,  
Den Kaspar auch, der wehrte sich.

### 4d Die Geschichte von den schwarzen Buben



Er tunkt sie in die Tinte tief,  
Wie auch der Kaspar: Feuer! rief.  
Du siehst sie hier, wie schwarz sie sind.  
Viel schwärzer als das Mohrenkind!  
Der Mohr voraus im Sonnenschein,  
Die Tintenbuben hinterdrein;  
Und hätten sie nicht so gelacht,  
Hätt' Niklas sie nicht schwarz gemacht.

### 5a Die Geschichte vom wilden Jäger



Es zog der wilde Jägersmann  
Sein grasgrün neues Röcklein an;  
Nahm Ranzen, Pulverhorn und Flint'  
Und lief hinaus ins Feld geschwind.  
Er trug die Brille auf der Nas'  
Und wollte schießen tot den Has.  
Das Häschchen sitzt im Blätterhaus  
Und lacht den wilden Jäger aus.

### 5b Die Geschichte vom wilden Jäger



Jetzt schien die Sonne gar zu sehr,  
Da ward ihm sein Gewehr zu schwer.  
Er legte sich ins grüne Gras;  
Das alles sah der kleine Has'.  
Und als der Jäger schnarcht und schlief,  
Der Has' ganz heimlich zu ihm lief  
Und nahm die Flint' und auch die Brill'  
Und schlich davon ganz leis' und still.

### 5c Die Geschichte vom wilden Jäger



Die Brille hat das Häschchen jetzt  
Sich selbst auf seine Nas' gesetzt;  
Und schießen will's aus dem Gewehr.  
Der Jäger aber fürcht' sich sehr.  
Er läuft davon und springt und schreit:  
„Zu Hilf', ihr Leut', zu Hilf', ihr Leut'!“

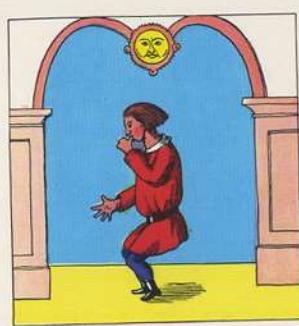
### 5d Die Geschichte vom wilden Jäger



Da kommt der wilde Jägersmann  
Zuletzt beim tiefen Brünnen an.  
Er springt hinein. Die Not war groß;  
Es schießt der Has' die Flinten los.  
Des Jägers Frau am Fenster saß  
Und trank aus ihrer Kaffeetass'.  
Die schoß das Häschchen ganz entzwey;  
Da rief die Frau: „O weh! O weh!“  
Doch bei dem Brünnen heimlich saß  
Des Häschens Kind, der kleine Has'.  
Der hockte da im grünen Gras;  
Dem floß der Kaffee auf die Nas'.

**6a Die Geschichte vom Daumenlutscher**

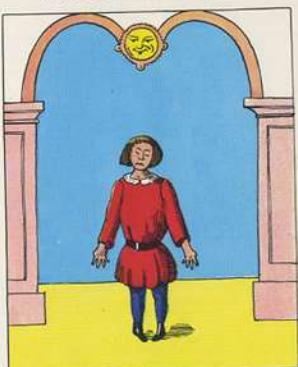
„Konrad!“ sprach die Frau Mama,  
„Ich geh‘ aus und du bleibst da.  
Sei hübsch ordentlich und fromm,  
Bis nach Haus ich wieder komm.  
Und vor allem, Konrad, hör!  
Lutsche nicht am Daumen mehr.“

**6b Die Geschichte vom Daumenlutscher**

Denn der Schneider mit der Scher'  
Kommt sonst ganz geschwind dahер,  
Und die Daumen schneidet er  
Ab, als ob Papier nur es wär‘.  
Fort geht nun die Mutter und  
Wupp! Den Daumen in den Mund.

**6c Die Geschichte vom Daumenlutscher**

Bauz! da geht die Türe auf,  
Und herein in schnellem Lauf  
Springt der Schneider in die Stub‘  
Zu dem Daumen-Lutscher-Bub.  
Weh! Jetzt geht es klapp und klapp  
Mit der Scher‘ die Daumen ab.  
Mit der großen scharfen Scher‘!  
Heil! da schreit der Konrad sehr.

**6d Die Geschichte vom Daumenlutscher**

Als die Mutter kommt nach Haus,  
Sieht der Konrad traurig aus.  
Ohne Daumen steht er dort.  
Die sind alle beide fort.

**7a Die Geschichte vom Suppen-Kaspar**

Der Kaspar, der war kerngesund,  
Ein dicker Bub und kugelrund,  
Er hatte Bäcken, rot und frisch;  
Die Suppe ab er hübsch bei Tisch.  
Doch einmal fing er an zu schrei’n:  
„Ich esse keine Suppe! Nein!  
Ich esse meine Suppe nicht!  
Nein, meine Suppe ess’ ich nicht!“

**7b Die Geschichte vom Suppen-Kaspar**

Am nächsten Tag – ja sieh nur her!  
Da war er schon viel magerer,  
Da fing er wieder an zu schrei’n:  
„Ich esse keine Suppe! Nein!  
Ich esse meine Suppe nicht!  
Nein, meine Suppe ess’ ich nicht!“

**7c Die Geschichte vom Suppen-Kaspar**

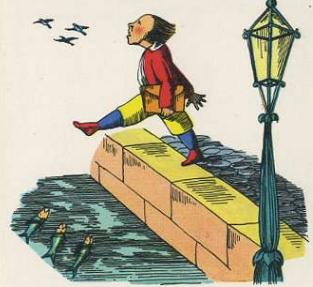
Am dritten Tag, o weh und ach!  
Wie ist der Kaspar dünn und schwach!  
Doch als die Suppe kam herein,  
Gleich fing er wieder an zu schrei’n:  
„Ich esse keine Suppe! Nein!  
Ich esse meine Suppe nicht!  
Nein, meine Suppe ess’ ich nicht!“

**7d Die Geschichte vom Suppen-Kaspar**

Am vierten Tage endlich gar  
Der Kaspar wie ein Fäden war.  
Er wog vielleicht ein halbes Lot –  
Und war am fünften Tage tot.

**8a Die Geschichte vom Hanns Guck-in-die-Luft**

Wenn der Hanns zur Schule ging,  
Stets sein Blick am Himmel hing.  
Nach den Dächern, Wolken, Schwalben  
Schaut er aufwärts, allenhalben:  
Vor die eignen Füße dicht,  
Ja, da sah der Bursche nicht,  
Also, daß ein jeder ruft:  
„Seht den Hanns Guck-in-die-Luft!“

**8b Die Geschichte vom Hanns Guck-in-die-Luft**

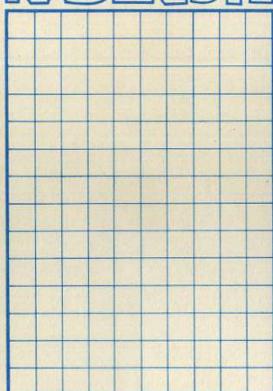
Einst ging er an Ufers Rand  
Mit der Mappe in der Hand.  
Nach dem blauen Himmel hoch  
Sah er, wo die Schwäbe flog,  
Also, daß er kerzengrad  
Immer mehr zum Flusse trat.  
Und die Fischlein in der Reih‘  
Sind erstaunt sehr, alle drei.

**8c Die Geschichte vom Hanns Guck-in-die-Luft**

Noch ein Schritt! und plumps! der Hanns  
Stürzt hinab kopfüber ganz! –  
Doch zum Glück, da kommen zwei  
Männer aus der Näh’ herbei,  
Und die haben ihn mit Stangen  
Aus dem Wasser aufgefangen.  
Seht! Nun steht er tiefrieden naß!  
Ei! das ist ein schlechter Spaß!

**8d Die Geschichte vom Hanns Guck-in-die-Luft**

Wasser läuft dem armen Wicht  
Aus den Haaren ins Gesicht,  
Aus den Kleidern, von den Armen,  
Und es friert ihn zum Erbarmen.  
Doch die Fischlein alle drei,  
Schwimmen hurtig gleich herbel;  
Strecken’s Kopflein aus der Flut,  
Lachen, daß man’s hören tut.

**KÄSEKISTE****Quartett-Spielanleitung**

Mitspielen können beliebig viele Personen, mindestens aber 3. Die Karten werden gut gemischt und dann gleichmäßig röhnum verteilt. Jeder ordnet seine Karten und legt bereits vollständige Quartette ab. Es gibt 2 Spielmöglichkeiten:

**Fragen:** Der linke vom Kartengeber sitzende Spieler beginnt und fragt einen beliebigen Mitspieler nach einer Karte, die ihm zur Vervollständigung seines Quartette fehlt. Erhält er die Karte, darf er diese oder auch andere Mitspieler so lange weiter fragen, bis jemand die geforderte Karte nicht besitzt. Nun ist der linke neben ihm sitzende Spieler an der Reihe. Wer aufmerksam ist, findet schnell heraus, wo man seine fehlenden Karten erfragen kann. Gewinner ist, wer die meisten vollständigen Quartette ablegen konnte.

**Ziehen:** Anstatt abzufragen, läßt jeder Spieler seinen linken Nachbarn verdeckt eine Karte ziehen. Hierbei vervollständigte Quartette werden abgelegt. Es wird so lange gespielt, bis ein Spieler sein letztes Quartett abgelegt hat.

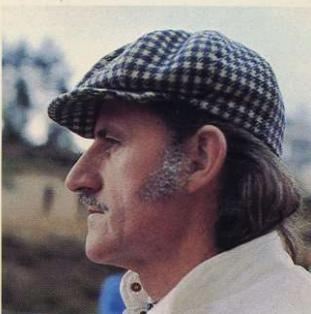
# 1365 - Berliner - Rennfahrer

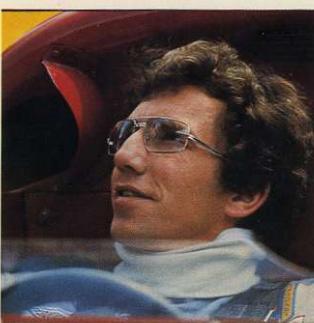
Nome	<b>Rennfahrer - 631 6891</b>
Fabbricante	<b>Berliner Spielkarten</b>
Paese	<b>Germania Occidentale</b>
Numero carte	<b>32 + 1 presentazione</b>
Anno	<b>197x</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 90x61</b>

Il mazzo ci mostra i più famosi piloti automobilistici degli anni '60 e '70.

Su ogni carta troviamo, oltre al nome del pilota, la sua nazionalità e la data di nascita, oltre a brevi notizie sulla sua carriera e a quali campionati ha partecipato. Sulla carta di presentazione troviamo Ronnie Peterson, deceduto a causa di un incidente nel 1978, e sul retro le regole del gioco.

Unica donna presente Lella Lombardi, la sola donna in Formula 1 a giungere in zona punti. Sono state soltanto due le donne che hanno gareggiato nella massima categoria, entrambe italiane. L'altra fu Maria Teresa de Filippis negli anni '50.

<b>1a Jackie Stewart</b>  Großbritannien geb. 1939 Formel 1. Weltmeister 1969, 1971 und 1973. Laufbahn Ende 1973 beendet.	<b>1b Graham Hill</b>  Großbritannien geb. 1929 Formel 1, sporadische Sportwageneinsätze. Weltmeister 1962 und 1968 in Formel 1, Gewinner der 500 Meilen Indianapolis 1966, Gewinner der 24 Stunden von Le Mans 1972, Rücktritt 1975.	<b>1c James Hunt</b>  Großbritannien geb. 1947 Formel 1, Sportwagenrennen. Diverse gute Plazierungen in der Formel 1.	<b>1d Tom Pryce</b>  Großbritannien geb. 1949 Formel 1, Sportwagenrennen, Formel 2. Mehrere gute Plazierungen in der Formel 1. Englischer Sportwagenmeister 1971. Gewinner des "Race of Champions" 1975.
<b>2a Henri Pescarolo</b>  Frankreich geb. 1942 Sportwagenrennen, Tourenwagenrennen, Formel 1. Diverse gute Plazierungen bei Langstreckenrennen, darunter Sieg bei den 24 Stunden von Le Mans 1972, 1973 und 1974.	<b>2b Jacques Laffite</b>  Frankreich geb. 1943 Formel 1, Formel 2. Europameister 1975 in der Formel 2, diverse gute Plazierungen bei Langstreckenrennen.	<b>2c Patrick Depailler</b>  Frankreich geb. 1944 Formel 1, Formel 2, Sportwagenrennen. Diverse gute Plazierungen in der Formel 1, Europameister 1974 in Formel 2.	<b>2d Jean-Pierre Jarier</b>  Frankreich geb. 1946 Formel 1, Formel 2, Sportwagenrennen. Europameister 1973 in der Formel 2, diverse gute Plazierungen in der Formel 1 und bei Langstreckenrennen.

**3a Rolf Stommelen**

Bundesrepublik Deutschland geb. 1943

Formel 1, Sportwagenrennen, Tourenwagenrennen.  
Diverse gute Plazierungen und Siege bei Langstreckenrennen, Gewinner der Targa Florio 1967.

**3b Jochen Mass**

Bundesrepublik Deutschland geb. 1946

Formel 1, Formel 2, Tourenwagenrennen, Sportwagenrennen.  
Tourenwagen-Europameister 1972, Europameister 1973 in Formel 2. Gewinner des Großen Preises von Spanien 1975.

**3c Niki Lauda**

Österreich geb. 1949

Formel 1, sporadische Tourenwageneinsätze.  
Gewinner mehrerer Grands Prix 1974 und 1975. Weltmeister 1975 in Formel 1.

**3d Hans-Joachim Stuck**

Bundesrepublik Deutschland geb. 1951

Tourenwagenrennen, Formel 2, Formel 1. Deutscher Rennsportmeister 1972, gute Plazierungen in der Formel 1 in 1974, Siege in der TransAm-Meisterschaft 1975. Vizeeuropameister 1974 in Formel 2.

**4a Wilson Fittipaldi**

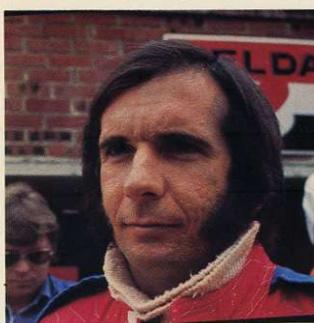
Brasilien geb. 1943

Formel 1, Formel 2.  
Bruder von Emerson Fittipaldi.

**4b Carlos Pace**

Brasilien geb. 1944

Formel 1, Sportwagenrennen.  
Gute Plazierungen in der Formel 1, Gewinner des Grand Prix von Brasilien 1975.

**4c Emerson Fittipaldi**

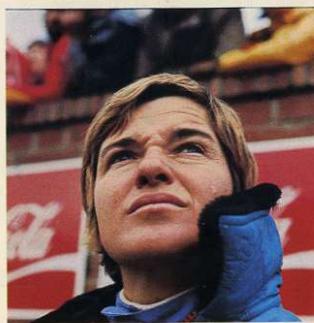
Brasilien geb. 1946

Formel 1, sporadische Tourenwageneinsätze.  
Weltmeister 1972 und 1974 in Formel 1, Vizeweltmeister 1973.

**4d Carlos Reutemann**

Argentinien geb. 1942

Formel 1, Sportwagenrennen.  
Gewinner mehrerer Grands Prix 1974. Vizeeuropameister 1971 in der Formel 2.

**5a Lella Lombardi**

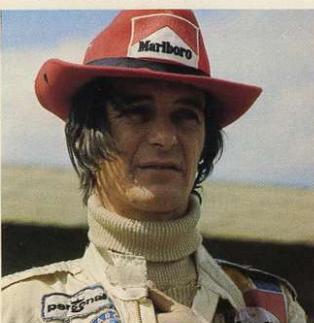
Italien geb. 1942

Formel 1, Sportwagenrennen, Formel 5000, Rallye-Einsätze.  
Einzige Frau auf einem Formel 1-Fahrzeug.  
Italienische Tourenwagenmeisterin 1966.

**5b Clay Regazzoni**

Schweiz geb. 1939

Formel 1, Sportwagenrennen.  
Diverse gute Plazierungen und Siege in der Formel 1 und in Langstreckenrennen, Vizeweltmeister 1974.

**5c Arturo Merzario**

Italien geb. 1943

Formel 1, Sportwagenrennen, Tourenwagenrennen.  
Europa-Bergmeister 1969, diverse gute Plazierungen und Siege bei Langstreckenrennen, Gewinner der Targa Florio 1972.

**5d Tony Brise**

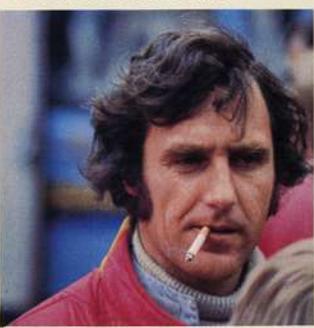
Großbritannien geb. 1952

Erfolgreich in vielen Klassen, vor allem Formel 3.  
Seit 1975 Formel 1, mithin jüngster Formel-1-Pilot.

**6a Gijs van Lennep**

Niederlande geb. 1942

Sportwagenrennen, Tourenwagenrennen, sporadische Formel 1-Einsätze. Diverse gute Plazierungen bei Langstreckenrennen, Gewinner der 24 Stunden von Le Mans 1971 und der Targa Florio 1973.

**6b Antoine Hezemans**

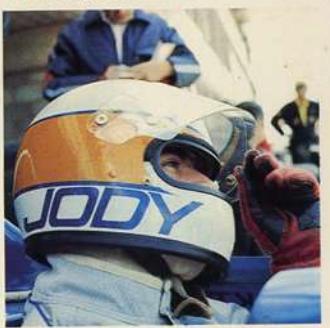
Niederlande geb. 1943

Tourenwagenrennen, Sportwagenrennen. Vielfacher niederländischer Tourenwagenmeister; gute Plazierungen bei Langstreckenrennen, Sieg Targa Florio 1971.

**6c Jacky Ickx**

Belgien geb. 1945

Formel 1, Sportwagenrennen. Gewinner der Großen Preise der Niederlande 1971 und von Deutschland 1972, Vize-Weltmeister 1970, diverse erste Plätze bei Langstreckenrennen.

**6d Jody Scheckter**

Südafrika geb. 1950

Formel 1, Formel 5000, sporadische Sportwageneinsätze. Gewinner mehrerer Grands Prix 1974 und 1975. Champion in der Formula A (USA) 1973.

**7a Derek Bell**

Großbritannien geb. 1941

Sportwagenrennen, Tourenwagenrennen, Formel 2. Vizeeuropameister Formel 2 1970, diverse gute Plazierungen in Langstreckenrennen.

**7b Bob Evans**

Großbritannien geb. 1947

Formel 1, Formel 5000, Formel 3. Englischer Meister 1970 in Formel Ford, Europameister Formel 5000 1974.

**7c John Watson**

Irland geb. 1946

Formel 1, Formel 2, Formel 5000, Sportwagenrennen. Diverse gute Plazierungen bei Sportwagenrennen und in der Formel 1.

**7d Vittorio Brambilla**

Italien geb. 1947

Formel 1, Formel 2, Tourenwagenrennen. Italienischer Meister in der Formel 3 1972, Vizeeuropameister 1973 in Formel 2. Im Großen Preis von Österreich 1975 erster italienischer Grand-Prix-Sieger seit 1966.

**8a Gérard Larrousse**

Frankreich geb. 1940

Formel 2, Sportwagenrennen, Tourenwagenrennen, Rallye-Einsätze. Diverse gute Plazierungen bei Langstreckenrennen, darunter Siege bei den 24 Stunden von Le Mans 1973 und 1974.

**8b Tim Schenken**

Australien geb. 1943

Formel 1, Sportwagenrennen, Tourenwagenrennen. Diverse gute Plazierungen und Siege bei Langstreckenrennen.

**8c Hans Heyer**

Bundesrepublik Deutschland geb. 1943

Tourenwagenrennen, Grand-Tourisme. Viermaliger Kart-Europameister, Vizemeister 1969; zweiter in der Deutschen Rennsport-Meisterschaft 1973, Tourenwagen-Europameister 1974.

**8d Ronnie Peterson**

Schweden geb. 1944

Formel 1, Sportwagenrennen, sporadische Tourenwageneinsätze. Gewinner mehrerer Grands Prix 1973 und 1974. Vizemeister 1971. Gute Plazierungen und Siege bei Langstreckenrennen.

**Rennfahrer**Ein Quartett um die Männer  
in den „Heißen Ofen“Art.-Nr. 631 6891  
Berliner Spielkarten**Spielanleitung**

Die Karten werden gemischt und an wenigstens 3 Spieler gleichmäßig verteilt. Der links vom Kartengeber sitzende Spieler fragt nun einen anderen Mitspieler nach einer Karte, die ihm zur Vervollständigung seines Quartetts fehlt. Erhält er die Karte, kann er diesen Mitspieler weiter nach anderen ihm fehlenden Karten befragen. Erst wenn der Befragte eine geforderte Karte nicht besitzt, darf er seinerseits weitere Mitspieler nach fehlenden Karten befragen. Gewinner ist, wer die meisten vollständigen Quartette ablegen konnte.

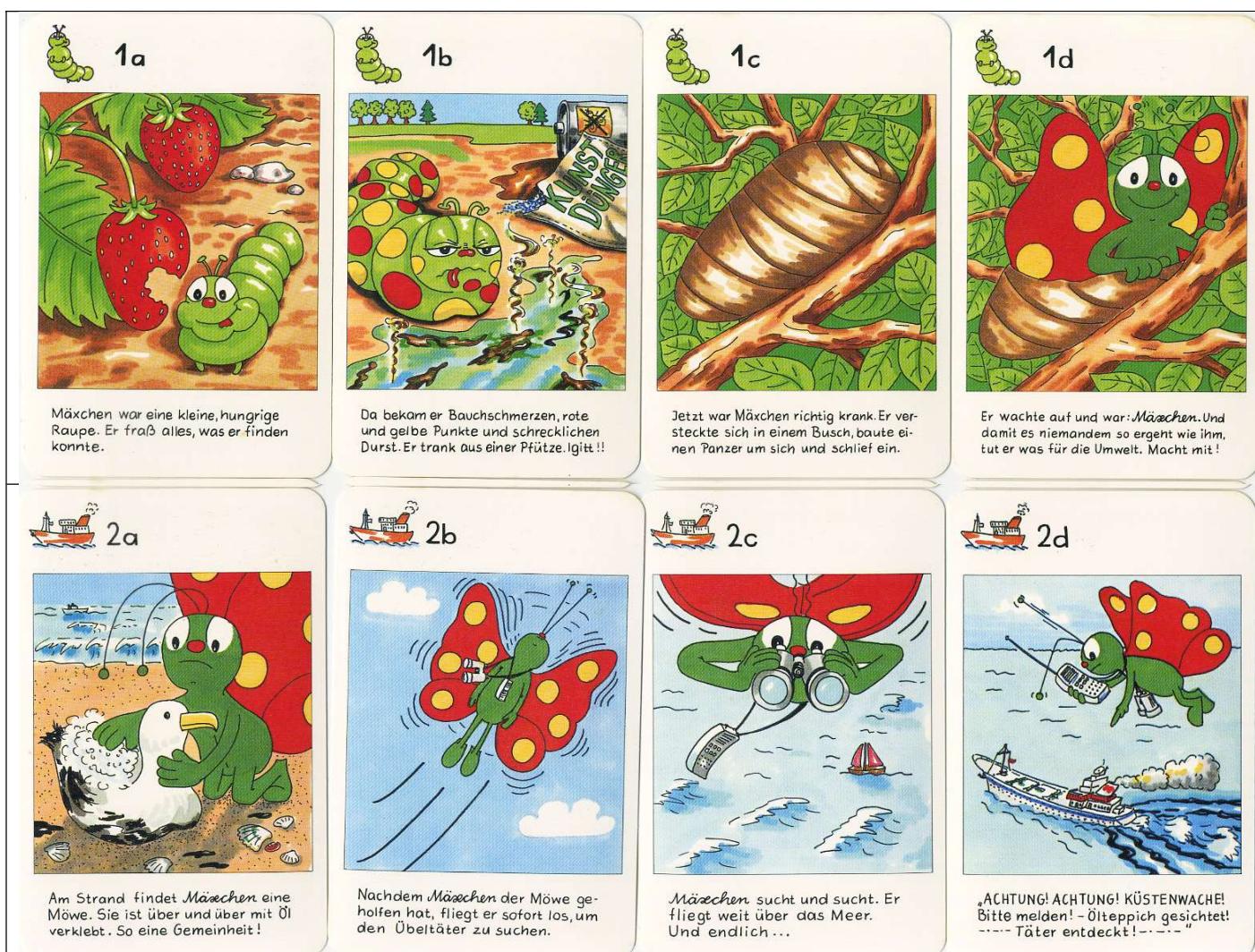
# 3942 - Berliner - Umweltquartett Mäxchen

Nome	<b>Umweltquartett Mäxchen</b>
Fabbricante	<b>Berliner Spielkarten per Sparkasse</b>
Paese	<b>Germania Occidentale</b>
Numero carte	<b>32 + 1 presentazione e regole gioco</b>
Anno	<b>1989</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 100x65</b>

Il "Quartetto ambiente Mäxchen" è stato stampato come gadget pubblicitario per le Volksbanken und Raiffeisenbanken, le banche cooperative tedesche.

Il primo quartetto ci mostra l'evoluzione di Mäxchen da bruco a farfalla.

Nei quartetti successivi la farfalla ci dà consigli su come preservare l'ambiente, come gestire i rifiuti, cose da non fare ecc.



3a



Die Toilettenspülung ist der größte Wasserverbraucher in der Wohnung.

3b



Mäechen hat eine gute Idee.

3c



Mäechen legt einen Backstein in den Spülkasten.

3d



Jetzt läuft weniger Wasser in den Kasten. Und es reicht immer noch.

4a



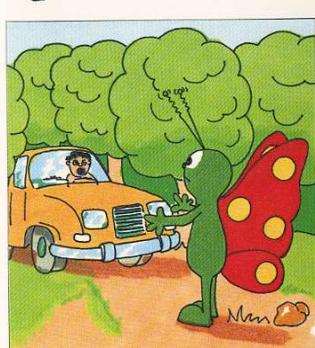
Wer war das?  
Vielleicht kann Mäechen den Schmutzfink noch erwischen!

4b



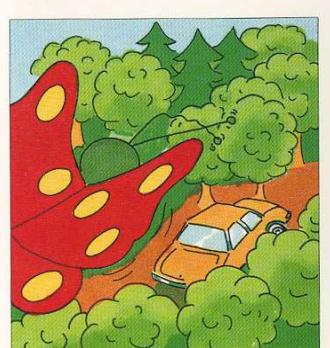
Aha! Da ist er ja schon!

4c



Mäechen landet genau vor dem Auto und hält es an.

4d



Mäechen sorgt dafür, daß der Missetäter den ganzen Müll wieder mitnimmt und richtig entsorgt.

5a



Was macht Mäechen mit den alten Flaschen, Dosen und Zeitungen?

5b



Die Flaschen bringt Mäechen zum Altglas-Behälter.

5c



Die Zeitungen steckt Mäechen in den Altpapier-Behälter.

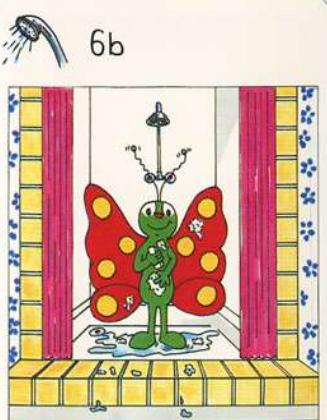
5d



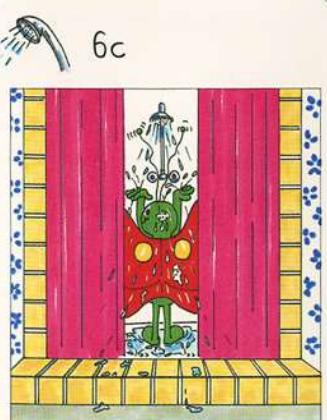
Die Dosen sind im Weißblech-Behälter gelandet.



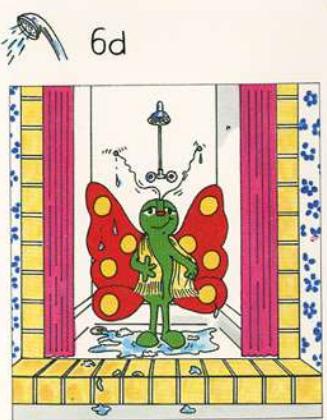
Mäxchen spart Wasser beim Duschen. Zuerst macht er sich überall ganz naß.



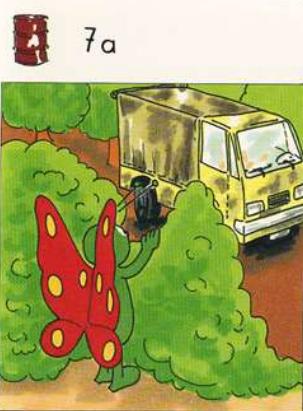
Dann dreht Mäxchen das Wasser ab und seift sich schnell ein.



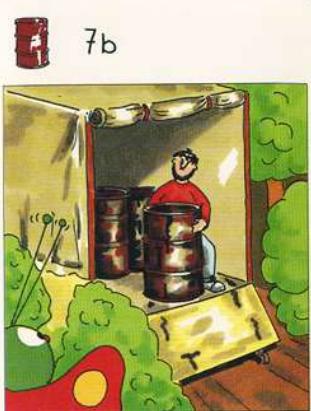
Genug gewaschen? Jetzt kurz die Seife abbrausen.



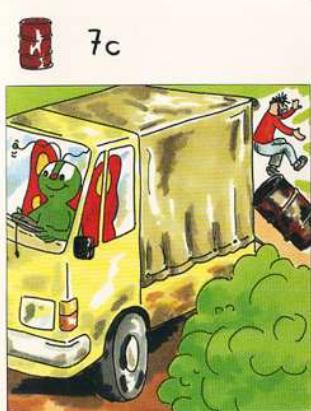
Fertig.



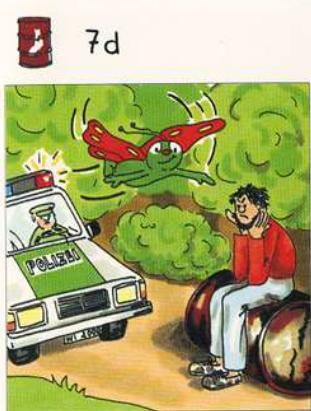
Mäxchen geht im Wald spazieren. Plötzlich entdeckt er einen Lastwagen. Was will der denn hier?



Ein Mann will gerade eins seiner stinkenden Fässer abladen. Das darf doch nicht wahr sein!



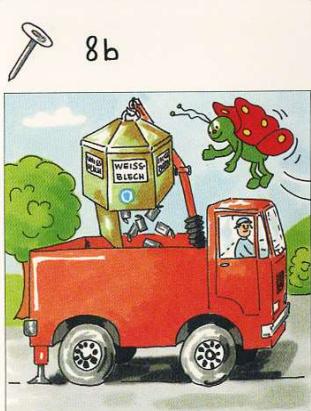
Mäxchen klettert hinter das Lenkrad und fährt los. Mann und Faß fallen vom Wagen.



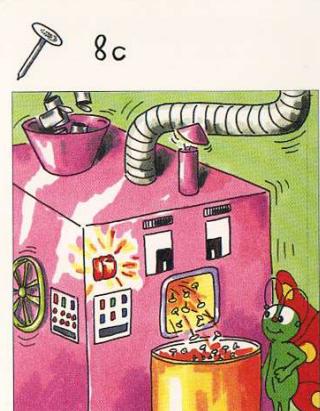
Mäxchen alarmiert die Polizei. Der Mann sitzt noch auf seinem Faß. Er wird sofort festgenommen.



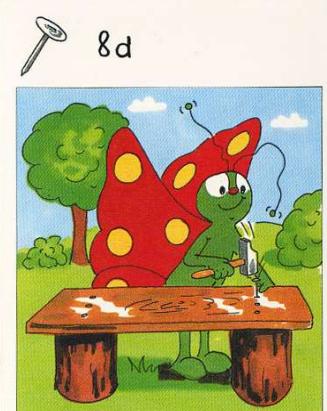
Mäxchen hat Erbsengemüse gegessen. Die leere, saubere Dose bringt er zum Weißblech-Behälter.



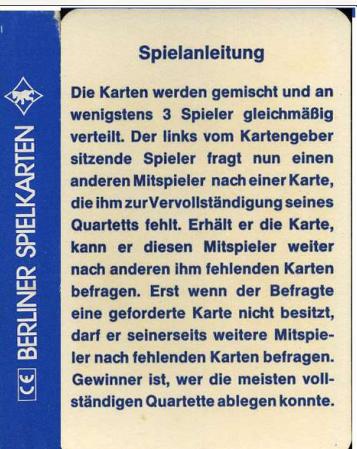
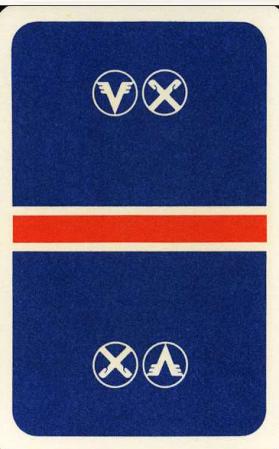
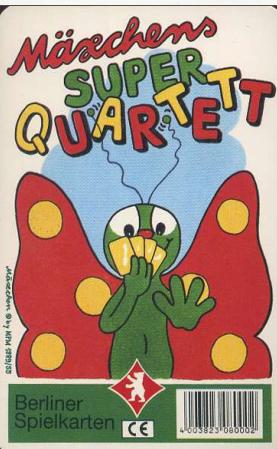
Ein Lastwagen kommt und holt die Dosen ab.



In einer großen Fabrik werden aus den alten Dosen viele neue Nägel gemacht.



Jetzt kann sich Mäxchen aus seiner „Erbsen-Dose“ eine schöne Gartenbank bauen.



# 4100 - Bertram - Uniformsspillet

Nome	<b>Uniformsspillet</b>
Fabbricante	<b>L. W. Bertram</b>
Paese	<b>Danimarca</b>
Numero carte	<b>16</b>
Anno	<b>194x</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 86x53</b>

“Il gioco delle uniformi” è un mazzo danese, non colorato e stampato su cartoncino leggero, che mostra 4 persone in uniforme, ripetute ognuna 4 volte.  
La scatola, con le regole del gioco sul retro, mostra una di queste figure colorata.  
Quello che ritengo essere il nome del fabbricante è apposto con un timbro.



# 3822 - Bielefelder - Komponisten Quartett

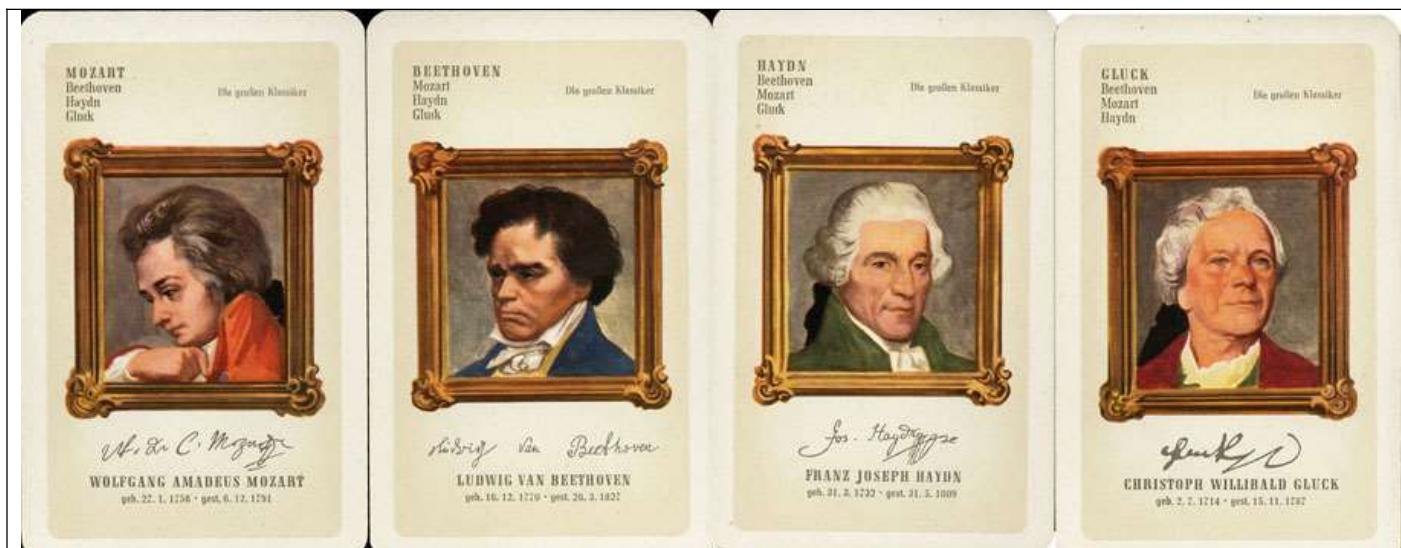
Nome	<b>Komponisten Quartett von Gerhard Ulrich</b>
Fabbricante	<b>Bielefelder Spielkarten G.M.B.H.</b>
Paese	<b>Germania</b>
Numero carte	<b>36 + 1 regole gioco + 1 pubblicità</b>
Anno	
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 115x73</b>

Il mazzo ci mostra famosi compositori musicali. Sul verso della carta troviamo il nome, la firma e le date di nascita e di morte. Sul retro una breve biografia e le opere più famose di questo musicista. È uno dei pochi mazzi in cui le carte hanno retri diversi.

I quartetti ci mostrano vari gruppi: *die grossen Klassiker* (Beethoven, Mozart, Haydn e Gluck - i grandi classici), *Meister des 16 und 17 Jahrhundert* (Lully, Monteverdi, Palestrina e Schütz - grandi maestri del 16° e 17° secolo), *Slawische Komponisten* (Dvorak, Tschaikowski, Mussorgski e Smetlana - compositori slavi), *Oper in Europa 19 Jahrhundert* (Lortzing, Rossini, Puccini e Bizet - opera in Europa del 19° secolo), *Romantik* (Weber, Schumann, Schubert e Chopin - i romantici), *Grosse Meister des 19 Jahrhunderts* (Wagner, Berlioz, Liszt e Verdi - i grandi maestri del 19° secolo), *19 und 20 Jahrhundert* (Reger, Debussy, Strauss e Pfitzner - 19° e 20° secolo), *Barok* (Händel, Telemann, Rameau e Bach - la musica barocca) e *Symphonie und Lied 19 Jahrhundert* (Brahms, Wolf, Bruckner e Mahler - compositori di sinfonie e lied del 19° secolo).

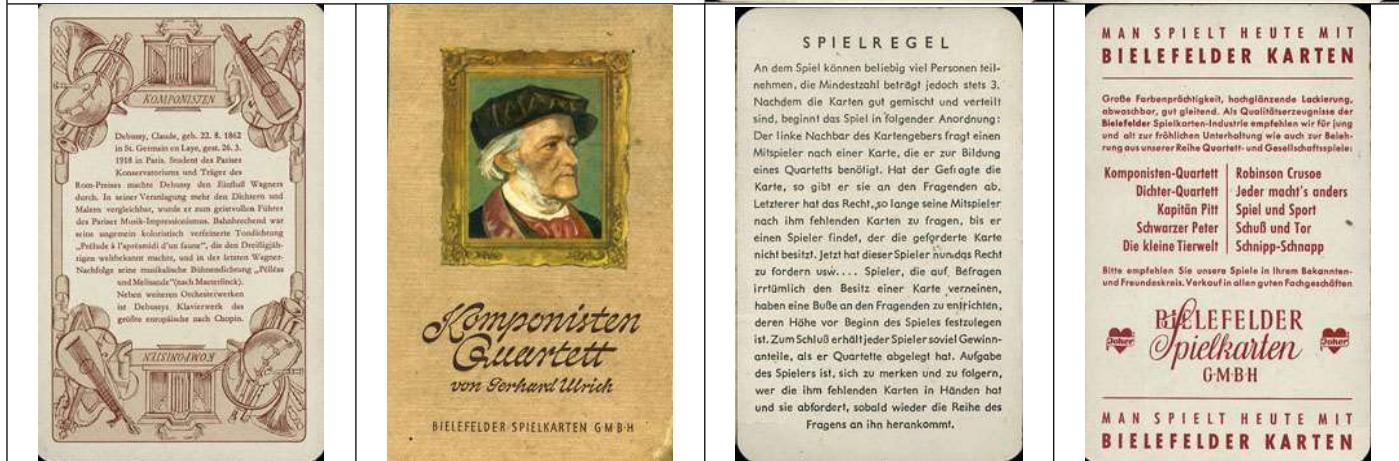
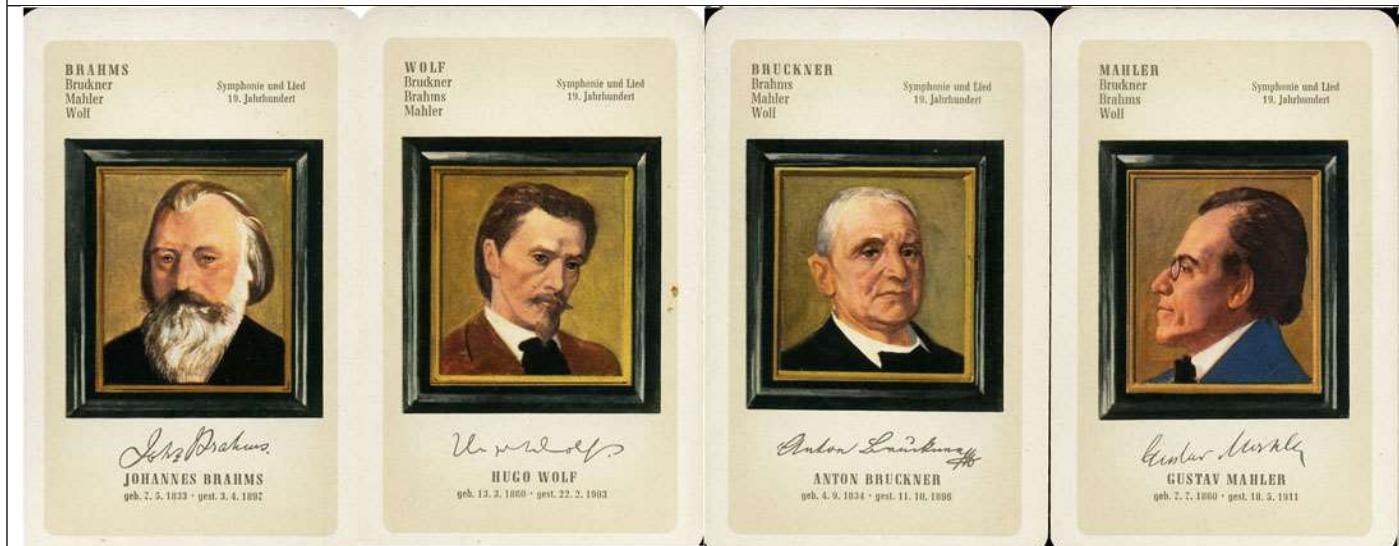
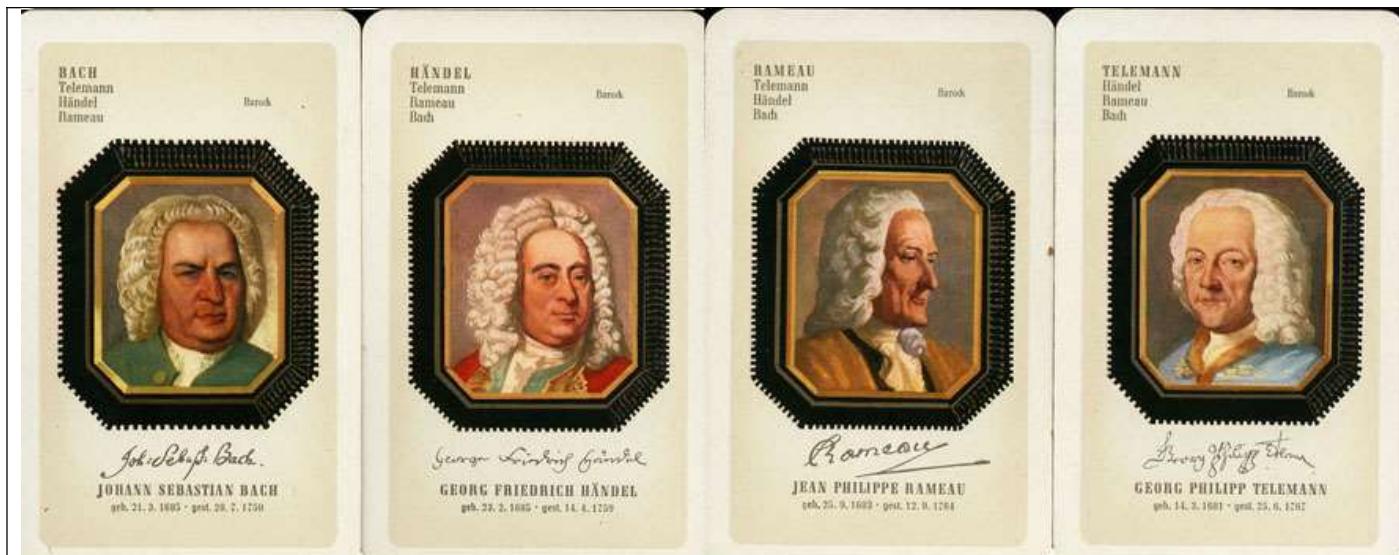
Le cornici dei ritratti sono uguali in ogni quartetto e aiutano a riconoscere a quale gruppo appartiene il musicista.

Il titolo fa pensare che Gerhard Ulrich sia il disegnatore o l'ideatore di questo mazzo.









# 3983 - Bielefelder - Jeder macht's anders

Nome	<b>Jeder macht's anders nr. 0158</b>
Fabbricante	<b>Bielefelder Spielkarten G.M.B.H.</b>
Paese	<b>Germania Occidentale</b>
Numero carte	<b>24 + 1 presentazione + 1 regole gioco</b>
Anno	<b>1965</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 91x60</b>

Il mazzo "Ognuno lo fa in modo diverso" mostra in ogni quartetto 4 bambini, tre femmine e un maschio, che fanno qualcosa ognuno a modo suo, come appunto dice il titolo.

Nei vari gruppi trasformano uno scatolone, costruiscono qualcosa, adornano con fiori, usano in vari modi un pezzo di panno o uno stivale e gestiscono i propri risparmi.

Ad esempio il pezzo di panno diventa un vestito per la bambola, un sacchetto, un copricapo o una bandiera. Lo stivale invece serve come calzatura, come innaffiatoio, diventa casa per le bambole o serve per contenere i doni di Natale.





Unser Drachen



Ich werde Malerin



Puppenreigen



Mein Papierhelm



Püppchens Umhang



Meine Pilztasche



Der Sonnenhut



Es weht die Fahne



Blanke Stiefel



Lustige Puppenwohnung



Die Gießkanne



Für brave Kinder



Naschkätzchen



Das Sparschweinchen



Ein gutes Herz



Schwesterchens Luftballon



*Jeder macht's anders*  
ein Quartettspiel für die Kleinen  
BIELEFELDER SPIELKARTEN GMBH

Best. Nr. 0158



#### SPIELREGEL

An dem Spiel können beliebig viel Personen teilnehmen, die Mindestzahl beträgt jedoch stets 3. Nachdem die Karten gut gemischt und verteilt sind, beginnt das Spiel in folgender Anordnung: Der linke Nachbar des Kartengebers fragt einen Mitspieler nach einer Karte, die er zur Bildung eines Quartetts benötigt. Hat der Gefragte die Karte, so gibt er sie an den Fragenden ab. Letzterer hat das Recht, so lange seine Mitspieler nach ihm fehlenden Karten zu fragen, bis er einen Spieler findet, der die geforderte Karte nicht besitzt. Jetzt hat dieser Spieler nun das Recht zu fordern usw.... Spieler, die auf Befragen irrtümlich den Besitz einer Karte verneinen, haben eine Buße an den Fragenden zu entrichten, deren Höhe vor Beginn des Spieles festzulegen ist. Zum Schluß erhält jeder Spieler soviel Gewinnanteile, als er Quartette abgelegt hat. Aufgabe des Spielers ist, sich zu merken und zu folgern, wer die ihm fehlenden Karten in Händen hat und sie abfordert, sobald wieder die Reihe des Fragens an ihn herankommt.

# 4959 - Bielefelder - Spiel und Sport

Nome	<b>Spiel und Sport - Ein lustiges Quartettspiel</b>
Fabbricante	<b>Bielefelder Spielkarten GmbH</b>
Paese	<b>Germania Occidentale</b>
Numero carte	<b>36 + 1 presentazione + 1 regole gioco</b>
Anno	<b>195x</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 100x65</b>

Il mazzo “Giochi e sport - Un divertente gioco di quartetto” mostra bimbi impegnati in vari giochi e sport disegnati da Anneliese Teodorpf.



*Bei Schnee und Eis (Sulla neve e sul ghiaccio)*



*Lockerungsübungen (Esercizi di rilassamento)*

**3a** Ballspiele

Fußball  
Ping-Pong | Medizinball  
Tennis

**3b** Ballspiele

Fußball  
Ping-Pong | Medizinball  
Tennis

**3c** Ballspiele

Fußball  
Ping-Pong | Medizinball  
Tennis

**3d** Ballspiele

Fußball  
Ping-Pong | Medizinball  
Tennis

**Ballspiele (Giocchi con la palla)****4a** Leichtathletik

Laufen  
Kugelstoßen | Hochsprung  
Speerwerfen

**4b** Leichtathletik

Laufen  
Kugelstoßen | Hochsprung  
Speerwerfen

**4c** Leichtathletik

Laufen  
Kugelstoßen | Hochsprung  
Speerwerfen

**4d** Leichtathletik

Laufen  
Kugelstoßen | Hochsprung  
Speerwerfen

**Leichtathletik (Atletica leggera)****5a** Geschickte Beine

Rollschuhlaufen  
Balancieren | Seilspringen  
Stelzen

**5b** Geschickte Beine

Rollschuhlaufen  
Balancieren | Seilspringen  
Stelzen

**5c** Geschickte Beine

Rollschuhlaufen  
Balancieren | Seilspringen  
Stelzen

**5d** Geschickte Beine

Rollschuhlaufen  
Balancieren | Seilspringen  
Stelzen

**Geschickte Beine (Abilità delle gambe)**

**6a** Wasserfreuden



Schwimmball  
Gummifloß

Hechtsprung  
An der Leine

**6b** Wasserfreuden



Schwimmball  
Gummifloß

Hechtsprung  
An der Leine

**6c** Wasserfreuden



Schwimmball  
Gummifloß

Hechtsprung  
An der Leine

**6d** Wasserfreuden



Schwimmball  
Gummifloß

Hechtsprung  
An der Leine

### Wasserfreuden (Divertimento in acqua)

**7a** Geräteturnen



Barren  
Ringe

Pferd  
Kletterstange

**7b** Geräteturnen



Barren  
Ringe

Pferd  
Kletterstange

**7c** Geräteturnen



Barren  
Ringe

Pferd  
Kletterstange

**7d** Geräteturnen



Barren  
Ringe

Pferd  
Kletterstange

### Geräteturnen (Ginnastica)

**8a** Lustige Fahrt



Dreirad  
Reittier

Roller  
Handwagen

**8b** Lustige Fahrt



Dreirad  
Reittier

Roller  
Handwagen

**8c** Lustige Fahrt



Dreirad  
Reittier

Roller  
Handwagen

**8d** Lustige Fahrt



Dreirad  
Reittier

Roller  
Handwagen

### Lustige Fahrt (Divertimenti con ruote)



### Gewandtheitsübungen (Esercizi di agilità)



Retro, carta di presentazione, confezione e regole gioco

# 3957 - Bielefelder - Deutsche Städte

Nome	<b>Deutsche Städte nr. 1019</b>
Fabbricante	<b>Bielefelder Spielkarten Gmbh.</b>
Paese	<b>Germania Occidentale</b>
Numero carte	<b>36 + 1 regole gioco</b>
Anno	<b>1955</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 115x73</b>

Il mazzo "Città tedesche" mostra disegni di W. Wilhemsmeyer che illustrano i monumenti di alcune città tedesche.

Ogni quartetto mostra le città di una regione: *Ost - Westpreussen* (Prussia orientale e occidentale), *Seestädte* (città di mare), *Mark Brandenburg* (marca di Brandenburgo), *Schlesien* (Slesia), *Sachsen - Thüringen* (Sassonia e Turingia), *Niedersachsen - Westfalen* (Bassa Sassonia e Westfalia), *Rheinland - Pfalz* (Renania/Palatinato), *Württemberg - Baden - Hessen* (Württemberg/Assia) e *Bayern* (Baviera).

Sotto l'immagine del monumento, la città in cui si trova e alcune notizie sullo stesso.



**3a MARK BRANDENBURG**

BRANDENBURG/HAVEL  
FRANKFURT/ODER  
POTSDAM



BERLIN, Brandenburger Tor  
Hauptstadt des einstigen Deutschen Reiches,  
Metropole der Kultur und Wissenschaft, der Wirtschaft  
und Verwaltung mit vielen Prachtbauten.

**3b MARK BRANDENBURG**

BRANDENBURG/HAVEL  
FRANKFURT/ODER  
BERLIN



POTSDAM, Sanssouci  
Lieblingsresidenz der preußischen Könige,  
mit berühmten Bauten, Stadtschloss, Garnisonkirche  
und vor allem Schloss „Sanssouci“.

**3c MARK BRANDENBURG**

FRANKFURT/ODER  
POTSDAM  
BERLIN



BRANDENBURG/HAVEL, Kurfürstendom  
aus dem wendischen Brennabor entstanden, unter  
den Askaniern Kurfürstendom und Katharinenkirche  
erbaut, heute Auto- und Fahrradwerke.

**3d MARK BRANDENBURG**

BRANDENBURG/HAVEL  
POTSDAM  
BERLIN



FRANKFURT/ODER, Rathaus  
fränkische Kaufmannsresidenz mit Bauten der  
Backsteingotik, wirtschaftliche Grenzstadt gegen Polen  
mit einer blühender Industrie.

**4a SCHLESIEN**

LIEGNITZ  
BRIEG  
GLATZ



BRESLAU, Rathaus  
Hauptstadt Schlesiens, Handelsumschlagplatz nach  
dem Osten, mit gotischem Rathaus am „Ring“.

**4b SCHLESIEN**

LIEGNITZ  
BRESLAU  
BRIEG



GLATZ, Brücke über den Mühlgraben  
am Fuße des Schlossbergs im Glaz Bergland,  
reich an Mineralquellen, Kreisstadt mit Zitadelle,  
alten Bürgerhäusern und Pfarrkirche.

**4c SCHLESIEN**

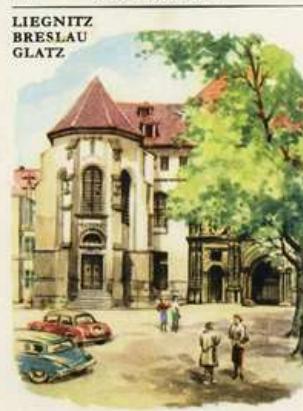
BRESLAU  
BRIEG  
GLATZ



LIEGNITZ, Piastenschloss  
einst Sitz der Piastenherzöge, seit 1242 deutsche Stadt,  
Mittelpunkt des ostdeutschen Gartenbaus,  
Konservenindustrie, Gemüsegroßhandel.

**4d SCHLESIEN**

LIEGNITZ  
BRESLAU  
GLATZ



BRIEG, Piastenschloss  
Kleinstadt am linken Oderufer, hat seit 1250  
Königliches Stadtrecht, prächtige Renaissancebauten,  
darunter das schöne Piastenschloss.

**5a SACHSEN/THÜRINGEN**

EISENACH  
LEIPZIG  
ERFURT



DRESDEN, Zwinger  
Der barocke Zwinger ist ein Zeuge der Prachtbauten  
und Kunstschätze Dresdens, das die Hauptstadt  
des ehemaligen Königreichs Sachsen war.

**5b SACHSEN/THÜRINGEN**

EISENACH  
DRESDEN  
ERFURT



LEIPZIG, Thomaskirche  
die Stadt der Meister und des Buchhandels,  
früher mit seiner Thomaskirche  
Wirkungsstätte Johann Sebastian Bachs.

**5c SACHSEN/THÜRINGEN**

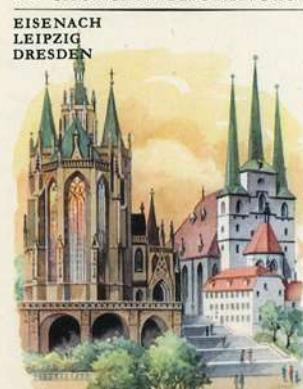
LEIPZIG  
DRESDEN  
ERFURT



EISENACH, Wartburg  
die Geburtsstadt Bachs am Fuße der Wartburg, wo die  
Sängerwettämpfe stattfanden. Die Heilige Elisabeth  
und Martin Luther machten die Burg berühmt.

**5d SACHSEN/THÜRINGEN**

EISENACH  
LEIPZIG  
DRESDEN



ERFURT, Dom und Severikirche  
Am Nordrand des Thüringer Waldes, liegt Erfurt mit  
seinem Dom und der Severikirche. Samenzucht und  
Gemüseanbau geben der Gegend das Gepräge.

**6a NIEDERSACHSEN/WESTF.**

OSNABRÜCK  
PADERBORN  
MÜNSTER



HANNOVER, Rathaus  
einst Residenz des Königs von Hannover,  
die moderne Wirtschafts- und Verwaltungsmetropole  
wird durch das Rathaus am Maschsee verkörperzt.

**6b NIEDERSACHSEN/WESTF.**

OSNABRÜCK  
PADERBORN  
HANNOVER



MÜNSTER, Rathaus  
westfälische Bischofsstadt mit prächtigen Kirchen  
und Bürgerbauten, Prinzipalmarkt und gotischem  
Rathaus, Verwaltungszentrum und Universität.

**6c NIEDERSACHSEN/WESTF.**

PADERBORN  
HANNOVER  
MÜNSTER



OSNABRÜCK, Rathaus  
Bischofsstadt mit gotischem Rathaus, in dem der  
30jährige Krieg beendet wurde, heute bekannt durch  
Eisen-, Stahl-, Kupfer- und Drahtindustrie.

**6d NIEDERSACHSEN/WESTF.**

OSNABRÜCK  
HANNOVER  
MÜNSTER



PADERBORN, Dom  
von Karl dem Großen als Bischofsstadt gegründet,  
Dom im 8. Jahrhundert zu Ehren des Heiligen  
Liberius errichtet, Sitz des Erzbischofs.

**7a RHEINLAND/PFALZ**

AACHEN  
TRIER  
BONN



KÖLN, Dom  
Gründung aus der Römerzeit, seitdem kultureller  
und wirtschaftlicher Mittelpunkt des Rheinlandes,  
das Wahrzeichen ist der ringtönige Dom.

**7b RHEINLAND/PFALZ**

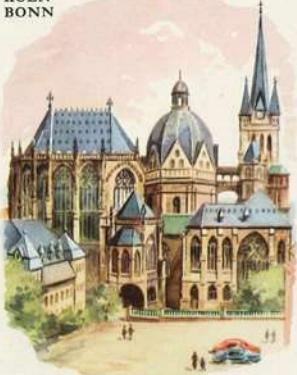
AACHEN  
TRIER  
KÖLN



BONN, Bundeshaus  
Sitz der Bundesregierung, am linken Rheinufer  
das Bundeshaus, seit Jahrhunderten berühmte deutsche  
Universität, Geburtsort Beethovens.

**7c RHEINLAND/PFALZ**

TRIER  
KÖLN  
BONN



AACHEN, Münster  
heute bekannt durch Tuch- und Metallindustrie  
und durch seine warmen Quellen; die Münsterkirche  
war die Krönungsstätte Karls des Großen.

**7d RHEINLAND/PFALZ**

AACHEN  
KÖLN  
BONN



TRIER, Porta Nigra  
von den Römern als Castra Treverorum gegründet,  
berühmt durch seine römischen und mittelalterlichen  
Bauwerke, das bekannteste die Porta Nigra.

**8a WÜRTT./BADEN/HESSEN**

FRANKFURT/MAIN  
STUTTGART  
KARLSRUHE



FREIBURG, Münster  
am Fuße des Schwarzwalds gelegen, Universität, Sitz  
des Erzbischofs, 1120 von den Zähringern gegründet,  
das Münster Wahrzeichen der Stadt.

**8b WÜRTT./BADEN/HESSEN**

FRANKFURT/MAIN  
STUTTGART  
FREIBURG



KARLSRUHE, Schloss  
Haupt- und Residenzstadt des Großherzogs von Baden,  
fachwerkig mit Schloss als Mittelpunkt angelegt,  
bedeutendes Handelszentrum.

**8c WÜRTT./BADEN/HESSEN**

FRANKFURT/MAIN  
KARLSRUHE  
FREIBURG



STUTTGART, Hauptbahnhof  
Stuttgarts Bahnhof zeugt vom aufstrebenden Verkehrs-  
und Industrieleben der Stadt, die einst Residenz  
der Großherzöge von Württemberg war.

**8d WÜRTT./BADEN/HESSEN**

STUTTGART  
KARLSRUHE  
FREIBURG



FRANKFURT/MAIN, Geburtshaus Goethes  
Goethes Geburtsstadt beherrschte schon  
im Mittelalter als Handelszentrum das Maintal. Seine  
wirtschaftliche Bedeutung ist immer gewachsen.

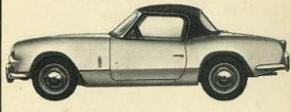
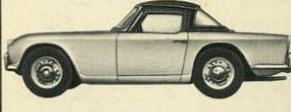


Il retro delle carte mostra gli stemmi di 6 città tedesche (al centro vediamo quelli di Berlino, con l'orso, e Monaco di Baviera con il monaco), mentre su quello della carta con le regole troviamo riprodotte le confezioni di altri 4 mazzi da quartetto stampati dalla Bielefelder.

# 4695 - Bielefelder - PS ist Trumpf

Nome	<b>PS ist Trumpf</b>
Fabbricante	<b>Bielefelder Spielkarten G. m. b. H.</b>
Paese	<b>Germania Occidentale</b>
Numero carte	<b>32</b>
Anno	<b>196x</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 90x60</b>

Il mazzo “I cavalli vapore sono la carta vincente” mostra 8 quartetti con fotografie in bianco e nero che mostrano automobili sportive degli anni ‘60. Sopra l’illustrazione sono mostrati potenza, PS in tedesco Pferdestärke (cavalli vapore), cilindrata, numero cilindri e velocità massima. Tra le macchine più desiderate all’epoca troviamo la Jaguar E-type, la Ferrari 250GT California, la Porsche 901 e marche ormai scomparse come la Iso Rivolta, la AC Cobra, la Facel Vega e anche auto americane.

<p><b>60 PS</b> <b>1a</b> 1147 ccm 4 Zyl. 148 km/h</p> <p>Triumph Spitfire 4</p>  <p>b BMW 1800 c Alfa Romeo Giulia 1600 TI d Volvo P 1800</p>	<p><b>90 PS</b> <b>1b</b> 1773 ccm 4 Zyl. 170 km/h</p> <p>BMW 1800</p>  <p>a Triumph Spitfire 4 c Alfa Romeo Giulia 1600 TI d Volvo P 1800</p>	<p><b>92 PS</b> <b>1c</b> 1570 ccm 4 Zyl. 170 km/h</p> <p>Alfa Romeo Giulia 1600 TI</p>  <p>a Triumph Spitfire 4 b BMW 1800 d Volvo P 1800</p>	<p><b>96 PS</b> <b>1d</b> 1779 ccm 4 Zyl. 173 km/h</p> <p>Volvo P 1800</p>  <p>a Triumph Spitfire 4 b BMW 1800 c Alfa Romeo Giulia 1600 TI</p>
<p><b>100 PS</b> <b>2a</b> 2138 ccm 4 Zyl. 174 km/h</p> <p>Triumph TR 4</p>  <p>b Chevrolet Corvair Monza c Morgan Plus 4 Plus d Reliant Sabre 6</p>	<p><b>102 PS</b> <b>2b</b> 2372 ccm 6 Zyl. 153 km/h</p> <p>Chevrolet Corvair Monza</p>  <p>a Triumph TR 4 c Morgan Plus 4 Plus d Reliant Sabre 6</p>	<p><b>105 PS</b> <b>2c</b> 2138 ccm 4 Zyl. 160 km/h</p> <p>Morgan Plus 4 Plus</p>  <p>a Triumph TR 4 b Chevrolet Corvair Monza d Reliant Sabre 6</p>	<p><b>106 PS</b> <b>2d</b> 2553 ccm 6 Zyl. 180 km/h</p> <p>Reliant Sabre 6</p>  <p>a Triumph TR 4 b Chevrolet Corvair Monza c Morgan Plus 4 Plus</p>

<p>112 PS 1570 ccm 4 Zyl. 195 km/h</p> <p><b>3a</b> Alfa Romeo Sprint Speziale</p>  <p>b AC Greyhound c Daimler SP 250 d Porsche 901</p>	<p>125 PS 1971 ccm 6 Zyl. 185 km/h</p> <p><b>3b</b> AC Greyhound</p>  <p>a Alfa Romeo Sprint Speziale c Daimler SP 250 d Porsche 901</p>	<p>127 PS 2548 ccm 8 Zyl. 195 km/h</p> <p><b>3c</b> Daimler SP 250</p>  <p>a Alfa Romeo Sprint Speziale b AC Greyhound d Porsche 901</p>	<p>130 PS 1991 ccm 6 Zyl. 200 km/h</p> <p><b>3d</b> Porsche 901</p>  <p>a Alfa Romeo Sprint Speziale b AC Greyhound c Daimler SP 250</p>
<p>132 PS 2912 ccm 6 Zyl. 181 km/h</p> <p><b>4a</b> Austin Healy 3000</p>  <p>b Fiat 2300 S Coupé c Lancia Flaminia 3C GT d Ogle SX 250</p>	<p>136 PS 2279 ccm 6 Zyl. 195 km/h</p> <p><b>4b</b> Fiat 2300 S Coupé</p>  <p>a Austin Healy 3000 c Lancia Flaminia 3C GT d Ogle SX 250</p>	<p>140 PS 2458 ccm 6 Zyl. 200 km/h</p> <p><b>4c</b> Lancia Flaminia 3C GT</p>  <p>a Austin Healy 3000 b Fiat 2300 S Coupé d Ogle SX 250</p>	<p>142 PS 2548 ccm 6 Zyl. 195 km/h</p> <p><b>4d</b> Ogle SX 250</p>  <p>a Austin Healy 3000 b Fiat 2300 S Coupé c Lancia Flaminia 3C GT</p>
<p>145 PS 2584 ccm 6 Zyl. 195 km/h</p> <p><b>5a</b> Alfa Romeo 2600 Spider</p>  <p>b Mercedes-Benz 230 SL c AC 2.6 d BMW 3200 CS</p>	<p>150 PS 2290 ccm 6 Zyl. 200 km/h</p> <p><b>5b</b> Mercedes-Benz 230 SL</p>  <p>a Alfa Romeo 2600 Spider c AC 2.6 d BMW 3200 CS</p>	<p>155 PS 2553 ccm 6 Zyl. 200 km/h</p> <p><b>5c</b> AC 2.6</p>  <p>a Alfa Romeo 2600 Spider b Mercedes-Benz 230 SL d BMW 3200 CS</p>	<p>160 PS 3168 ccm 8 Zyl. 200 km/h</p> <p><b>5d</b> BMW 3200 CS</p>  <p>a Alfa Romeo 2600 Spider b Mercedes-Benz 230 SL c AC 2.6</p>

210 PS 2467 ccm  
8 Zyl.  
240 km/h

**6a**

A.T.S. 2500 GT



b AC Cobra  
c Ferrari 250 GT Berlinetta  
d Bristol 407

230 PS 4260 ccm  
8 Zyl.  
240 km/h

**6b**

AC Cobra



a A.T.S. 2500 GT  
c Ferrari 250 GT Berlinetta  
d Bristol 407

250 PS 2953 ccm  
12 Zyl.  
240 km/h

**6c**

Ferrari 250 GT Berlinetta



a A.T.S. 2500 GT  
b AC Cobra  
d Bristol 407

253 PS 5130 ccm  
8 Zyl.  
195 km/h

**6d**

Bristol 407



a A.T.S. 2500 GT  
b AC Cobra  
c Ferrari 250 GT Berlinetta

300 PS 5359 ccm  
8 Zyl.  
210 km/h

**8a**

Iso-Rivolta 300



b Ferrari SA 400  
c Ford Thunderbird  
d Facel II

340 PS 3967 ccm  
12 Zyl.  
280 km/h

**8b**

Ferrari SA 400



a Iso-Rivolta 300  
c Ford Thunderbird  
d Facel II

345 PS 6390 ccm  
8 Zyl.  
190 km/h

**8c**

Ford Thunderbird



a Iso-Rivolta 300  
b Ferrari SA 400  
d Facel II

390 PS 6286 ccm  
8 Zyl.  
220 km/h

**8d**

Facel II



a Iso-Rivolta 300  
b Ferrari SA 400  
c Ford Thunderbird

269 PS 3781 ccm  
6 Zyl.  
240 km/h

**7a**

Jaguar E-Type



b Ferrari 250 GT California  
c Aston-Martin DB 5  
d Studebaker Avanti Compr.

280 PS 2953 ccm  
12 Zyl.  
268 km/h

**7b**

Ferrari 250 GT California



a Jaguar E-Type  
c Aston-Martin DB 5  
d Studebaker Avanti Compr.

282 PS 3995 ccm  
6 Zyl.  
240 km/h

**7c**

Aston-Martin DB 5



a Jaguar E-Type  
b Ferrari 250 GT California  
d Studebaker Avanti Compr.

290 PS 4737 ccm  
8 Zyl.  
220 km/h

**7d**

Studebaker Avanti Compr.



a Jaguar E-Type  
b Ferrari 250 GT California  
c Aston-Martin DB 5

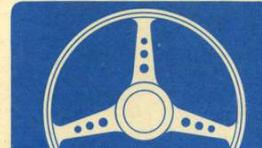
## PS IST QUARTETT TRUMPF



BEST.-NR.  
0153



BIELFELDER  
SPIELKARTEN



### SPIELREGEL FÜR PS IST TRUMPF

An dem Spiel können beliebig viel Personen teilnehmen, mindestens jedoch 3. Nach gründlichem Mischen beginnt das Spiel wie folgt: Der linke Nachbar des Kartengebers fragt einen Mitspieler nach einer Karte, die er zur Bildung eines Quartetts benötigt. Hat der Befragte die Karte, so gibt er sie an den Befragenden ab. Wenn der befragte Spieler die gesuchte Karte nicht besitzt, kann dieser Spieler das Recht zu fordern, Würfel mit einem Befragten irrtümlich die Besitz einer Karte verneint, so ist an den Befragenden eine vorher festzulegende Buße zu entrichten. Zum Schluß erhält jeder Spieler soviel Gewinnanteile, wie er Quartette abgelegt hat.

Erfundensche Spieler können mit den hier vorliegenden Karten aus der Kombination der 32 verschiedenen PS-Zahlen und der 8 Quartettfarben noch wesentlich interessantere Regeln selbst entwickeln.

BIELFELDER SPIELKARTEN GMBH.  
Bielefeld - Postfach Nr. 1129

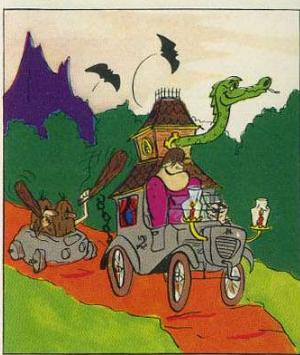


# 4714 - Bielefelder - Comic-Rennen Wacky races

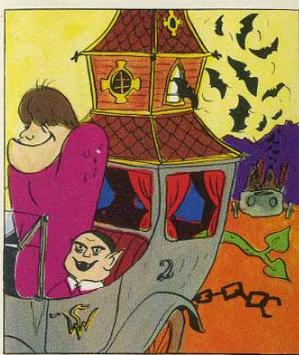
Nome	<b>Comic-Rennen Wacky races 0199</b>
Fabbricante	<b>Bielefelder Spielkarten G. m. b. H.</b>
Paese	<b>Germania Occidentale</b>
Numero carte	<b>32 - 1 presentazione - 1 regole gioco - 2 presentazione altri giochi</b>
Anno	<b>1970</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 100x65</b>

“Le corse più pazze del mondo” prende il titolo e le immagini da una serie di cartoni animati statunitensi prodotta da Hanna-Barbera e Warner Bros. La serie debuttò negli Stati Uniti nel 1968 incentrata su un campionato di corse automobilistiche con bizzarre vetture guidate da particolari personaggi.

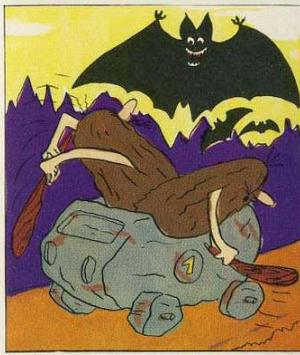


**3a**

Nun geht die Nr. 1, Gebrüder Keulenschlag, zum Angriff auf den führenden Wagen über. Es verspricht ein spannendes Rennen zu werden.

**3b**

Auch dieses Mal setzt Nr. 2 ihre Haustiere gegen Verfolger ein. Max Draculino sagte uns: „Schließlich bin ich stellvertretender Vorsitzender des Tierschutzvereines.“

**3c**

Die Gebrüder Keulenschlag setzen sich mit ihren Schlagwerkzeugen zur Wehr. Ich glaube, sie sind nicht tierlieb...

**3d**

Wieder hat die Nr. 2 ihre erste Stelle behaupten können, während die Gebrüder Keulenschlag unfreiwillige Turnübungen ausführen.

**4a**

Was ist das? Die Nr. 8, Heinz Goldberger und Teddy Bär, haben es geschafft. Jetzt überholen sie die Nr. 2.

**4b**

Doch während die Mannschaft Nr. 8 in aller Ruhe an Nr. 2 vorüberfährt, winkt ihnen Krankenstein 17 noch freundlich zu. Er sagte: „I hau di zu Muas!“

**4c**

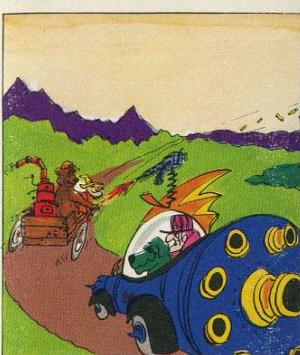
Auch Teddy Bär war nicht unfreundlich. Er beißt Krankenstein 17 in den Arm. Das soll unter Bären eine übliche Begrüßung sein. Aber Krankenstein 17 sagte uns: „AAuuuaaaa!“

**4d**

Die Bärenbegrüßung wirft Nr. 2 vorübergehend aus dem Rennen. Teddy Bär sagte dazu: „Krankenstein ist so schreckhaft.“ Max Draculino meint: „Er ist sehr feinfühlig.“

**5a**

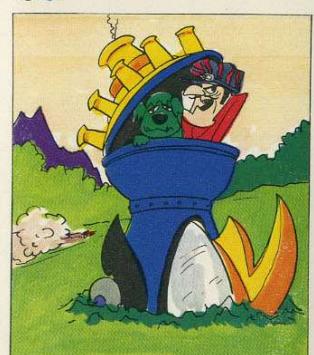
Baron von Donnerzack und Struppi Strupp, im Wagen Nr. 00 – diese Nummer hat sich der Baron ausgesucht, er ist nämlich ein Snob – verfolgen nun den Spitzensreiter.

**5b**

Auch Baron Donnerzack hält sich an die Regel: Nur Maschinengewehr – keine Handgranaten.

**5c**

Wieder einmal beherrscht Teddy Bär die Lage. Er sagte dazu: „Schließlich haben wir hier einen Kanonenofen...“

**5d**

Unterlegener im fairen Kampf: Die Nr. 00, Baron von Donnerzack und Struppi Strupp. Der Baron sagte uns: „Ich kann Bären nicht ausstehen!“

## Comic-Rennen Wacky Races



Quartett 0199  
Bielefelder Spielkarten

© Hanna-Barbera  
Productions



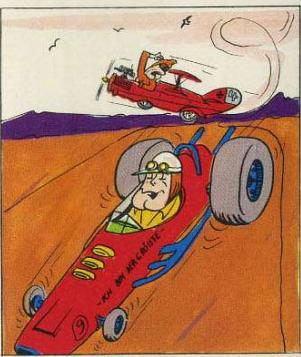
### SPIELREGEL

An dem Spiel können beliebig viele Personen teilnehmen, die Mindestzahl beträgt jedoch stets 3. Nachdem die Karten gut gemischt und verteilt sind, beginnt das Spiel in folgender Anordnung: Der linke Nachbar des Kartenebers fragt einen Mitspieler nach einem der 12 Karten, die er zuerst benutzt. Hat der Gefragte die Karte, so gibt er sie an den Fragenden ab. Letzterer hat das Recht, so lange seine Mitspieler nach ihm fehlenden Karten zu fragen, bis er einen Spieler findet, der die geforderte Karte nicht besitzt. Jetzt hat dieser Spieler nur das Recht zu fordern usw... Spieler, die auf Befragen irrtümlich den Besitz einer Karte verneinen, haben eine Buße an den Fragenden zu entrichten, deren Höhe vor Beginn des Spieles festzulegen ist. Zum Schluß erhält jeder Spieler soviel Gewinnanteile, als er Quartette abgelegt hat. Aufgabe des Spielers ist, sich zu merken und zu folgern, wer die ihm fehlenden Karten in Händen hat und sie abfordert, sobald wieder die Reihe des Fragens an ihn herankommt.

Bielefelder Spielkarten GmbH  
4811 Oerlinghausen - Postfach

© Hanna-Barbera  
Productions Inc. 1970  
Trade Mark of Screen Gems

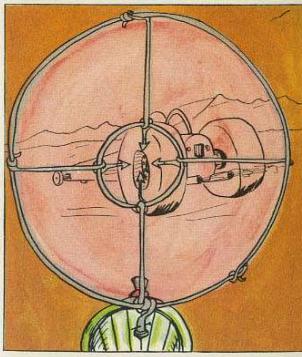


**6a**

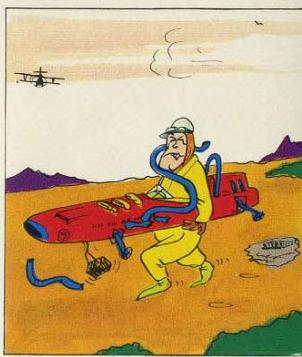
Lutz Protz, die Nr. 9, ist noch im Rennen. In Gewiheit seines Sieges nennt er sich schlicht: „Der Größte“. Stuka Horrido – in der Nr. 4 – meint: „Den Angeber streich' ich mir ans Leitwerk!“

**6b**

Jetzt geht die Nr. 4 zum Angriff über...

**6c**

Stuka Horrido sagt: „Nu hab'ch ihn im Visier, gugge amal, nu issis aus!“

**6d**

Ein bedauerlicher Anblick. Lutz Protz sagte: „Immer die Besten trifft es, immer die Besten. Das seht ihr an mir...“

**7a**

Dort, die Nr. 10, Tobbi Hackenstiel und Franz Biber, liegen gut im Rennen. Aber Baron Donnerzack ist ihnen auf den Fersen.

**7b**

Auch die Mannschaft Nr. 10 will das Rennen etwas interessanter gestalten. Franz Biber sagte dazu: „Hack' in Stücke mit viel Tücke diese Brücke...“

**7c**

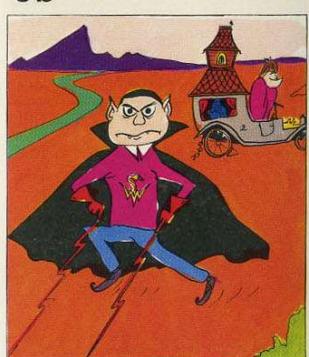
Da, seht doch, die Nr. 00 stürzt in die Tiefe! Der Herr Baron ruft nur noch: „Mutter Erde, hast du uns verlassen??“

**7d**

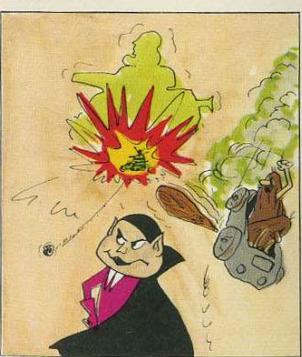
Aber sie fielen direkt auf die Nr. 10. Struppi Strupp meint: „Wer andern eine Falle stellt, ist selbst ein Schwein ääää – fällt selbst hinein.“

**8a**

Die letzten Meter vor dem Ziel. Alles setzt mit ganzer Kraft zum Spurt an. General Niederpanzerwalzer ist gerade dabei, die Nr. 00 mit dem Panzer niederzuwalzen...

**8b**

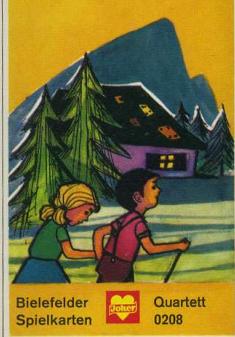
... während Max Draculino damit beschäftigt ist, alle Anwesenden zu verhexen.

**8c**

Klein wie eine Streichholzsachtele ist der Panzer geworden. So soll es allen ergehen, meint Draculino. Die Brüder Keulenschlag sind anderer Meinung und gerade beim Keulenschwung.

**8d**

Und da – es ist doch nicht zu glauben – Fräulein Sonnenschirmchen, die Nr. 5, ist am Ziel. Sie sagte dazu: „Wer langsam fährt, kommt auch ans Ziel!“ Na sowas...?

**Hänsel und Gretel**

Bielefelder Spielkarten Quartett 0208

**Schwarzer Peter**

Wer frißt was  
Bielefelder Spielkarten Bestellnummer 0211

**Bielefelder Spielkarten**

# 3993 - Bielefelder ? - The motor car

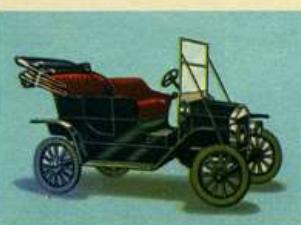
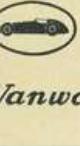
Nome	<b>The motor car - 1908-1963</b>
Fabbricante	<b>Bielefelder</b>
Paese	<b>Germania Occidentale per Gran Bretagna</b>
Numero carte	<b>40</b>
Anno	<b>196x</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 115x74</b>

Questo mazzo ci mostra la storia dell'automobile, presentando modelli che vanno da fine '800 agli anni '60 del secolo scorso.

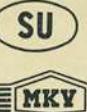
Oltre alle vecchie automobili, a quelle per le corse e agli autocarri, gli altri quartetti sono divisi per nazione: Italia, Gran Bretagna, Germania Occidentale, Francia, URSS, USA e un quartetto con le automobili di Olanda, Svezia, Cecoslovacchia e Germania Orientale.

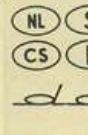
Sotto il disegno di ogni automobile troviamo, oltre a marca e nome del modello, alcune delle caratteristiche tecniche, come cilindrata, potenza, velocità massima e numero di cilindri.

In alto a sinistra la targa della nazione e il marchio dell'automobile riprodotta.

 <p><b>OLD TIMERS</b> Benz Ford T Panhard Spitker</p> <p><b>1885</b></p>  <p><b>BENZ "1885" (GERMANY)</b> Capacity 457 ccs. Top speed 9 m. p. h. Brake horse power 0.75 Cylinders 1 Seats 2</p>	 <p><b>OLD TIMERS</b> Panhard Spitker Benz Ford T</p> <p><b>1897</b></p>  <p><b>PANHARD "1897 LEVASSOR" (FRANCE)</b> Capacity 1691 ccs. Top speed 11 m. p. h. Brake horse power 6 Cylinders 2 Seats 4</p>	 <p><b>OLD TIMERS</b> Spitker Benz Ford T. Panhard</p> <p><b>1902</b></p>  <p><b>SPITKER "1902" (HOLLAND)</b> Capacity 8500 ccs. Top speed 63 m. p. h. Brake horse power 60 Cylinders 6 Seats 2</p>	 <p><b>OLD TIMERS</b> Ford T Panhard Spitker Benz</p> <p><b>1908</b></p>  <p><b>FORD "1908" (U. S. A.)</b> Capacity 2882 ccs. Top speed 38 m. p. h. Brake horse power 20 Cylinders 4 Seats 4</p>
 <p><b>RACERS</b> Ferrari Vanwall Porsche Mercedes</p>  <p><b>FERRARI "1958" (ITALY)</b> Capacity 2417 ccs. Cylinders 6 Brake horse power 290 Seats 1</p>	 <p><b>RACERS</b> Mercedes Ferrari Vanwall Porsche</p>  <p><b>MERCEDES BENZ "FORM 1" (W. GERMANY)</b> Capacity 2496 ccs. Cylinders 6 Brake horse power 290 Seats 1</p>	 <p><b>RACERS</b> Vanwall Porsche Mercedes Ferrari</p>  <p><b>VANWALL "1958" (ENGLAND)</b> Capacity 2492 ccs. Cylinders 4 Brake horse power 278 Seats 1</p>	 <p><b>RACERS</b> Porsche Mercedes Ferrari Vanwall</p>  <p><b>PORSCHE "1500 RSK" (W. GERMANY)</b> Capacity 1498 ccs. Cylinders 4 Brake horse power 148 Seats 2</p>

 <p><b>LORRIES</b> Karrer Unimog Citroën Henschel</p>  <p><b>ROOTES</b></p>  <p><b>KARRER (ENGLAND)</b></p> <p>Load 3/4 Tons. Top speed 38 m. p. h. Brake horse power 87 Cylinders 6</p>	 <p><b>LORRIES</b> Unimog Citroën Henschel Karrer</p>   <p><b>UNIMOG (W. GERMANY)</b></p> <p>Load 1 Ton. Top speed 33 m. p. h. Brake horse power 35 Cylinders 4</p>	 <p><b>LORRIES</b> Citroën Henschel Karrer Unimog</p>   <p><b>CITROËN (FRANCE)</b></p> <p>Load 30 cwt. Top speed 50 m. p. h. Brake horse power 35 Cylinders 4</p>	 <p><b>LORRIES</b> Henschel Karrer Unimog</p>   <p><b>HENSCHEL (W. GERMANY)</b></p> <p>Load 7.5 Tons. Top speed 46 m. p. h. Brake horse power 132 Cylinders 6</p>
 <p><b>ITALY</b> Lancia Ferrari Fiat Alfa Romeo</p>  <p><b>LANCIA "APPIA"</b></p> <p>Capacity 1090 ccs. Top speed 83 m. p. h. Brake horse power 48 Cylinders 4 Seats 4</p>	 <p><b>ITALY</b> Ferrari Fiat Alfa Romeo Lancia</p>  <p><b>FERRARI "GRAN TURISMO"</b></p> <p>Capacity 2953 ccs. Top speed 141 m. p. h. Brake horse power 240 Cylinders 12 Seats 4</p>	 <p><b>ITALY</b> Fiat Alfa Romeo Lancia Ferrari</p>  <p><b>FIAT "600"</b></p> <p>Capacity 633 ccs. Top speed 63 m. p. h. Brake horse power 28.5 Cylinders 4 Seats 4</p>	 <p><b>ITALY</b> Alfa Romeo Lancia Ferrari Fiat</p>  <p><b>ALFA ROMEO "GIULIETTA SPIDER"</b></p> <p>Capacity 1290 ccs. Top speed 103 m. p. h. Brake horse power 90 Cylinders 4 Seats 2</p>
  <p><b>ENGLAND</b> Rolls-Royce MG "Sport" Morris Austin</p>  <p><b>ROLLS-ROYCE "SILVER CLOUD"</b></p> <p>Capacity 4687 ccs. Top speed 103 m. p. h. Brake horse power 200 Cylinders 6 Seats 6</p>	  <p><b>ENGLAND</b> Morris Austin Rolls-Royce MG "Sport"</p>  <p><b>MORRIS "MINOR 1000"</b></p> <p>Capacity 948 ccs. Top speed 75 m. p. h. Brake horse power 37.5 Cylinders 4 Seats 4</p>	  <p><b>ENGLAND</b> Austin Rolls-Royce MG "Sport" Morris</p>  <p><b>AUSTIN "A55-FARINA"</b></p> <p>Capacity 1489 ccs. Top speed 78 m. p. h. Brake horse power 56 Cylinders 4 Seats 5</p>	  <p><b>ENGLAND</b> MG "SPORT" Morris Austin Rolls-Royce</p>  <p><b>MG "SPORT-TWIN CAM MGA"</b></p> <p>Capacity 1489 ccs. Top speed 97 m. p. h. Brake horse power 72 Cylinders 4 Seats 2</p>

<p><b>D</b></p>  <p>W. GERMANY DKW Mercedes Opel Volkswagen</p>  <p>DKW "3-6" "1000 HARDTOP" Capacity 980 ccs. Top speed 98 m. p. h. Brake horse power 50 Cylinders 3 Seats 5</p>	<p><b>D</b></p>  <p>W. GERMANY Mercedes Opel Volkswagen DKW</p>  <p>MERCEDES BENZ "219" Capacity 2195 ccs. Top speed 93 m. p. h. Brake horse power 100 Cylinders 6 Seats 4</p>	<p><b>D</b></p>  <p>W. GERMANY Volkswagen DKW Mercedes Opel</p>  <p>VOLKSWAGEN "DE LUXE" Capacity 1192 ccs. Top speed 69 m. p. h. Brake horse power 36 Cylinders 4 Seats 5</p>	<p><b>D</b></p>  <p>W. GERMANY Opel Volkswagen DKW Mercedes</p>  <p>OPEL "REKORD" Capacity 1488 ccs. Top speed 78 m. p. h. Brake horse power 52 Cylinders 4 Seats 4</p>
<p><b>F</b></p>  <p>FRANCE Simca Citroën Peugeot Renault</p>  <p>SIMCA "ARIANE SL" Capacity 1290 ccs. Top speed 79 m. p. h. Brake horse power 62 Cylinders 4 Seats 5</p>	<p><b>F</b></p>  <p>FRANCE Peugeot</p>  <p>PEUGEOT "404 BERLINE GR. LUXE" Capacity 1618 ccs. Top speed 89 m. p. h. Brake horse power 72 Cylinders 4 Seats 5</p>	<p><b>F</b></p>  <p>FRANCE Citroën Peugeot Renault Simca</p>  <p>CITROËN "DS 19 CONFORT" Capacity 1911 ccs. Top speed 91 m. p. h. Brake horse power 78 Cylinders 4 Seats 5</p>	<p><b>F</b></p>  <p>FRANCE Renault Simca Citroën Peugeot</p>  <p>RENAULT "FLORIDE" Capacity 845 ccs. Top speed 78 m. p. h. Brake horse power 31 Cylinders 4 Seats 4</p>
<p><b>SU</b></p>  <p>RUSSIA Moskvitch Gull Volga ZIL</p>  <p>MOSKVITCH "407" Capacity 1358 ccs. Top speed 75 m. p. h. Brake horse power 45 Cylinders 4 Seats 5</p>	<p><b>SU</b></p>  <p>RUSSIA ZIL Moskvitch Gull Volga</p>  <p>ZIL "111" Capacity 5980 ccs. Top speed 106 m. p. h. Brake horse power 220 Cylinders 8 Seats 7</p>	<p><b>SU</b></p>  <p>RUSSIA Gull Volga ZIL Moskvitch</p>  <p>GULL "GAZ-13" Capacity 5506 ccs. Top speed 100 m. p. h. Brake horse power 195 Cylinders 8 Seats 7</p>	<p><b>SU</b></p>  <p>RUSSIA Volga ZIL Moskvitch Gull</p>  <p>VOLGA "M 21 E" Capacity 2445 ccs. Top speed 84 m. p. h. Brake horse power 75 Cylinders 4 Seats 5</p>

 <p>USA Chrysler Ford Cadillac Chevrolet</p>  <p>CHRYSLER "WINDSOR HARDTOP" Capacity 6277 ccs. Top speed 113 m. p. h. Brake horse power 309 Cylinders 8 Seats 5</p>	 <p>USA Chevrolet Chrysler Ford Cadillac</p>  <p>CHEVROLET "BEL AIR 1600" Capacity 4637 ccs. Top speed 103 m. p. h. Brake horse power 188 Cylinders 8 Seats 6</p>	 <p>USA Cadillac Chevrolet Chrysler Ford</p>  <p>CADILLAC "SEDAN DE VILLE" Capacity 6384 ccs. Top speed 113 m. p. h. Brake horse power 330 Cylinders 8 Seats 6</p>	 <p>USA Ford</p>  <p>FORD FAIRLANE "500 CLUB VICTORIA" Capacity 3655 ccs. Top speed 94 m. p. h. Brake horse power 147 Cylinders 6 Seats 5</p>
 <p>CZECHOSLOVAKIA Skoda Wartburg DAF Volvo</p>  <p>SKODA "FELICIA" Capacity 1089 ccs. Top speed 88 m. p. h. Brake horse power 54 Cylinders 4 Seats 4</p>	 <p>EAST GERMANY Wartburg DAF Volvo Skoda</p>  <p>WARTBURG "313-1" Capacity 900 ccs. Top speed 88 m. p. h. Brake horse power 50 Cylinders 3 Seats 2</p>	 <p>HOLLAND DAF Volvo Skoda Wartburg</p>  <p>DAF "VARIOMATIC 600" Capacity 590 ccs. Top speed 56 m. p. h. Brake horse power 22 Cylinders 2 Seats 4</p>	 <p>SWEDEN Volvo Skoda Wartburg DAF</p>  <p>VOLVO "AMAZON 122/S" Capacity 1582 ccs. Top speed 94 m. p. h. Brake horse power 85 Cylinders 4 Seats 5</p>
 <p>1908 </p> <p><b>THE MOTOR CAR CARD GAME</b></p>  <p>CONTAINING 40 CARDS No. 3. FORE 'N</p> <p>The Motor Car Card Game contains 40 cards of 10 different motor car series. Each series consists of 4 cards and contains either the selected types of a country, or a special type of cars.</p> <p><b>RULES :</b> Shuffle the cards and deal, one at a time, to each player. Each player looks carefully at the cards and groups them per series. The aim of the play is to collect as many series as possible.</p> <p>The player on the dealer's right commences to play by asking any other player for a card to complete one of his series. If the player that has been asked has the card, he must surrender it. The first player continues until he is refused, i.e. the player that has been asked has not the card in question. Then the person who refused him commences to play, by asking</p> <p>from any other player the card he needs. He continues to play in the same way until he is refused. It is forbidden for any player to ask for a card from a series from which he has not a single card.</p> <p>The play is ended when all the ten series are completed, and the winner is the one with the most completed series. It is very important that the player should follow with attention the play, remembering all the cards that have been asked for i.e. the replies given to the different requests, so that they should know which is the player whom they may ask for a certain card.</p> <p>The play serves also the purpose that the different types of Motor Cars and their technical data should be studied.</p>			

# 3941 - Bielefelder ? - Go-Kart

Nome	Go-kart
Fabbricante	Bielefelder ?
Paese	Germania Occidentale
Numero carte	32 + 2 carte (pubblicità)
Anno	1972
Tipo mazzo	Quartetto
Dimensioni	mm.

Il mazzo mostra diversi momenti di gare di go-kart, sport molto diffuso e palestra per i piloti che sperano di gareggiare in seguito nelle categorie automobilistiche più note.

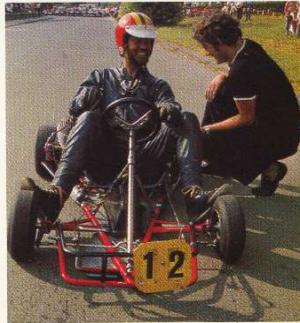
I quartetti mostrano: *Start* (partenza), *Fahrer* (piloti - 2 quartetti), *Zwischenfall* (contrattempi), *Technik* (tecnica), *Rennverlauf* (andamento della corsa), *Piste* (pista) e *Wettkampf-Atmosphäre* (atmosfera della gara).

Le due carte extra portano l'elenco di altri quartetti dello stesso fabbricante.

<p><b>1 a Start</b></p>  <p>Beim Start des Fahrerfeldes heben die Piloten kurz vor der Startlinie den rechten Arm. Sie zeigen damit an, daß alles „okay“ ist. Hier der Start zu einem Lauf beim Drei-Länderkampf Deutschland-Schweden-Dänemark, den das deutsche Nationalteam gewann.</p>	<p><b>1 b Start</b></p>  <p>Vor dem offiziellen Start mit einzelner Zeitnahme wird eine Proberunde zum richtigen Einordnen gefahren. Dieses Schauspiel kann sich oft mehrmals wiederholen, wenn Fahrer mit Frühstarts erwischen werden. Richtige Wahl der Zündkerzen ist wichtig.</p>	<p><b>1 c Start</b></p>  <p>Startaufstellung vor dem Zielband des AvD. Hier ist es die 125 ccm-Klasse mit 5-Gang-Schaltung (die 2. Stange deutlich sichtbar neben der Lenksäule). Start-Nr. 7, Klaus Stark, fährt ein Kart mit Taifun-Fahrgestell und Sachs-Motor.</p>	<p><b>1 d Start</b></p>  <p>Wer den richtigen Start erwischen, wie hier Nr. 40, Elio Sassi, auf Zip/Parilla, hat die Meute der sich jagenden Karts ständig im Nacken. Eine blaue Dunstwolke zeigt die Kraft der „Pferdestärken“, die gerade frei wurden.</p>
<p><b>2 a Fahrer</b></p>  <p>Karl-Heinz Hackländer ist in der 125 ccm-Klasse der erfolgreichste Fahrer. Sein Lanolina-Kart mit Maico-Motor hat eine 5-Gang-Schaltung. Hier nimmt er eine Schlangelkurve auf einem Parkplatz-Kurs in Köln.</p>	<p><b>2 b Fahrer</b></p>  <p>Nr.15, Europa-Meister Heinz Becker mit seinem Kart LZ/Parilla. Beim Drei-Länderkampf fuhr er so überlegen, daß der Rennleiter ihn in 2 Läufen als letzten Fahrer der Nationalmannschaft starten ließ. Er sollte vom Schluß des Feldes die Gegner kontrollieren, überholen, zu seinen Kameraden aufschließen, um Punkte zu sammeln.</p>	<p><b>2 c Fahrer</b></p>  <p>Start-Nr. 80 zeigt die schnellste deutsche Go-Kart-Fahrerin, Ute Teichmann. Sie wird „Miss Welt-Go-Kart“ genannt und hat sich bei ihren Konurrenten gehörigen Respekt verschafft.</p>	<p><b>2 d Fahrer</b></p>  <p>Steen Jensen, Dänemark, vor Lage Lindgren, Schweden (Nr. 4 vor Nr. 9), in der 100 ccm-Klasse fährt mit seinem Sprint-Kart und Parilla-Motor bei einer Geschwindigkeit von etwa 80 km/h.</p>

**3 a Fahrer**

Ein Go-Kart ist beim Start sehr schnell. In nur 6 Sekunden ist es auf 100 km/h. Deutlich sichtbar auf der Ideal-Linie nimmt hier der Stuttgarter Wilhelm Hetschel auf Mach I/Komet den Eingang der Streckenkurve.

**3 b Fahrer**

Die Rennbestimmungen verlangen ein Fahrer- und Kart-Gewicht von zusammen mindestens 120 kg. – Das ist mit Start-Nr. 12 der beste schwedische „Driver“ Kjell Rönné. Bärtig und im Skai-Overall erzählt er hier seinem Betreuer eine lustige „Benzinbegebenheit“ vom letzten Lauf.

**3 c Fahrer**

Das ist der Freiburger Helmut Feser mit Start-Nr. 50. Deutlich sieht man an seinem LZ-Kart mit Maico-Motor die Fußpedale für Gas und Bremse. – Der Geschwindigkeitsweltrekord für Go-Karts steht auf 185 km/h, aufgestellt in Paris.

**3 d Fahrer**

Lizenzfahrer Norbert Brückner, Rohrbach/Saar, ist mit 17 Jahren schon international erfolgreich. Hier fährt er ein LZ-Kart mit Parilla-Motor. Man sieht deutlich den Benzintank unmittelbar vor dem Fahrersitz. Der Tank fasst etwa 3 Liter. Norbert will schon bald auf der Formel Junior starten.

**4 a Zwischenfall**

Ein Kart-Fahrer hat bei glatter Kurve zu spät gebremst und sich gedreht. Dabei würgt man meistens den Motor ab, und der Fahrer muß aussteigen, um das Kart wieder anzuschieben.

**4 b Zwischenfall**

Der Fahrer mit der Start-Nr. 36 hat sich mit seinem Kart in regennasser Kurve gedreht und versucht jetzt, sich wieder ins Feld einzurorden. Die Fahrer schließen hier nicht so dicht auf.

**4 c Zwischenfall**

Da die Karts der 100 ccm-Klasse keine elektrischen Anlasser haben, müssen sie von Helfern angeschnitten werden. Passiert einem Fahrer ein „Zündaussetzer“ während des Rennens, so muß er das Kart an der Hinterachse hochheben und selbst anschieben.

**4 d Zwischenfall**

Bei plötzlich einsetzendem Regen muß vorsichtig gefahren werden. Obwohl Unfälle mit Karts meistens glimpflich verlaufen, wird aus Sicherheitsgründen dann nur halb so schnell wie normal gefahren. Die Reifen der Go-Karts sind profillos und haften daher nur bei trockener Piste gut.

**5 a Technik**

Beim Start eines Rennens heben die Helfer das Kart hoch und lassen es kurz darauf beim Bodenkontakt der Antriebsräder anspringen. Sofort schwingt sich der mitlaufende Fahrer in den Schalensitz und gibt Gas.

**5 b Technik**

Der Antrieb der „Flitzer für die Kleinen“ geht vom Motor über einen Keilriemen auf die Hinterachse (siehe rechts neben dem Reifen). Die Motoren leisten ca. 18–22 PS und werden mit Normalbenzin angetrieben.

**5 c Technik**

Genau wie die großen Rennställe fahren die Kleinen mit Combiwagen oft Hunderte Kilometer weit zum nächsten Renntag. Jeder hofft den begehrten Goldpokal zu gewinnen. Hier findet die Inspektion des Karts vor dem nächsten Lauf statt. Ein Schulhof wurde zum Fahrerlager eingerichtet.

**5 d Technik**

Der Rennleiter des GKCD (Go-Kart-Club von Deutschland) zeigt den Fahrern eine nicht gewertete Einfahrerunde an. Der offizielle Start wird um eine weitere Runde verschoben, da das Feld zu weit auseinandergezogen ist.

**6 a Piste**

Rennkommissare legen mit Autoreifen sogenannte „Schikanen“ zur Tempominderung auf den Rennkurs. Die Fahrer suchen dabei die „ideallinie“ und können, wenn es eng wird, den Hintermann im Windschatten, selbst die Führung ausbauen. Hier lauern 2 Paare auf Wachablösung.

**6 b Piste**

Gute Reaktionsfähigkeit wird von den Fahrern verlangt. Besonders, wenn – wie hier – die Fahrerkolonne bei nasser Rennstrecke dicht auffährt und leichte Ausrutscher an der Tagesordnung sind.

**6 c Piste**

Nach den internationalen Rennbestimmungen kann der Go-Kart-Fahrer überall auf der Piste überholen, wenn es die Situation zuläßt und er kleinen anderen Teilnehmer fahrlässig gefährdet. Hier sehen wir nach einer Kurve die Fahrer zum Überholmanöver ansetzen.

**6 d Piste**

„Safety first“ sagt man in England, d. h. „Sicherheit zuerst“. Die Rennveranstalter schützen die Fahrer weitgehend, indem sie alle kantigen und hohen Hindernisse mit Strohballen abdecken. Schließlich fahren die Karts bei einem Rennen mit einer Geschwindigkeit von 60–90 km/h.

**7 a Rennverlauf**

Der Fahrerpulk schlängelt sich mit heulenden Motoren über die abgegrenzte Rennstrecke. – In Deutschland dürfen Jugendliche ab 14 Jahren an offiziellen Rennen teilnehmen.

**7 b Rennverlauf**

Taktisch in dritter Position liegend schirmt hier Europameister Heinz Becker auf Kart Nr. 15 die vor ihm liegenden Teamgefährten vor der Konkurrenz ab.

**7 c Rennverlauf**

„Herzlich willkommen“ begrüßt der Go-Kart-Club von Deutschland seine immer größer werdende Anhängerschar von Aktiven und Zuschauern. Hier fährt der erfolgreichste Fahrer aus dem Siegerland, Eberhard Schütz, auf Taifun-Comet-Motor der Konkurrenz mal wieder davon.

**7 d Rennverlauf**

Das Fahrerfeld der 100 ccm-Klasse nimmt eine Kurve mit 60 km/h. Zur Sicherheit der Piloten und Zuschauer sind an gefährlichen Stellen Strohballen und alte Autoreifen aufgestellt worden.

**8 a Wettkampf-Atmosphäre**

Vor der prächtigen Kulisse von Feuerwehr, Helfern, Fotografen und vielen Zuschauern fährt hier mit Start-Nr. 93, Hans J. Frank. In weitem Bogen aus- holend, dann aber scharf am Rinnstein entlang, geht er in die Kurve.

**8 b Wettkampf-Atmosphäre**

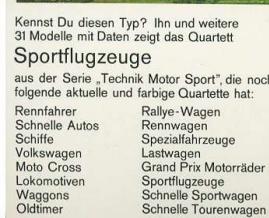
Hier liegen Start-Nr. 47, Peter Hauck, und Start-Nr. 36, Ewald Müller, im harten Rad-an-Rad-Rennen. Da die Karts keine Federung oder Stoßdämpfer und eine extrem direkte Lenkung haben, kann auf Zentimeter an den Gegner herangefahren werden, ohne daß Kollisionen verursacht werden.

**8 c Wettkampf-Atmosphäre**

Die Kulisse bei einem Go-Kart-Rennen ist mit den farbigen Flaggen, den vielen Helfern, den bunten Overalls und Sturzhelmen heute genauso wie bei einem Grand-Prix-Rennen. In Deutschland gibt es für Kinder schon 20 Leih-Kartbahnen.

**8 d Wettkampf-Atmosphäre**

„Stolze Sieger“. Die beiden Erstplazierten der 100 ccm-Klasse dürfen zwischen den einzelnen Läufen eine Ehrenrunde mit hochge- hältener Flagge drehen.



Kennst Du diesen Typ? Ihn und weitere 31 Modelle mit Daten zeigt das Quartett

**Sportflugzeuge**

aus der Serie „Technik Motor Sport“, die noch folgende aktuelle und farbige Quartette hat:

Rennfahrer  
Schnelle Autos  
Schiffe  
Volkswagen  
Moto Cross  
Lokomotiven  
Waggons  
Oldtimer

Rallye-Wagen  
Rennwagen  
Sportfahrzeuge  
Lastwagen  
Grand Prix Motorräder  
Sportflugzeuge  
Schnelle Sportwagen  
Schnelle Tourenwagen



Kennst Du diesen Typ? Ihn und weitere 31 Modelle mit Daten zeigt das Quartett

**Rennwagen**

aus der Serie „Technik Motor Sport“, die noch folgende aktuelle und farbige Quartette hat:

Rennfahrer  
Schnelle Autos  
Schiffe  
Volkswagen  
Moto Cross  
Lokomotiven  
Waggons  
Oldtimer

Rallye-Wagen  
Rennwagen  
Sportfahrzeuge  
Lastwagen  
Grand Prix Motorräder  
Sportflugzeuge  
Schnelle Sportwagen  
Schnelle Tourenwagen

# 3596 - Bielefelder ? - Racconti e fiabe

Nome	<b>Racconti e fiabe</b>
Fabbricante	<b>Bielefelder ?</b>
Paese	<b>Germania Occidentale per Italia</b>
Numero carte	<b>40</b>
Anno	
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 115x77</b>

Le fiabe di questo mazzo sono: Biancaneve e i sette nani, Hansel e Gretel, i viaggi di Gulliver, Cenerentola, le avventure di un vecchio soldato, lo scrigno volante, la storia di Nasredin e del sultano di Bokhara, la bella addormentata nel bosco, Cappuccetto rosso e quel che è fatto è reso.

Solo sulla prima carta c'è il nome della fiaba; il bambino deve trovare le altre del quartetto individuandole grazie all'oggetto disegnato nell'indice, che trova in alto a sinistra di ogni carta.

In basso alla carta una parte della trama della fiaba, testo che verrà completato riunendo tutte le carte che compongono il quartetto.





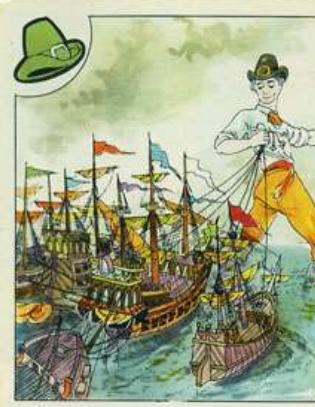
### — 1 — I VIAGGI DI GULLIVER

Quando Gulliver si svegliò nell'isola, scoprì che era stato legato e fatto prigioniero da un popolo di uomini piccolissimi, chiamati lillipuziani e si accorse che uno di questi gli si stava arrampicando sul petto.



### — 2 —

I soldati di Lilliput lo portarono nella piazza della loro città. Il Gulliver mostrò il suo grande potere assicurò i lillipuziani che era animato da buone intenzioni nei loro confronti e che desiderava aiutarli nei loro bisogni.



### — 3 —

Qualche giorno dopo Gulliver ebbe occasione di dimostrare ai suoi piccoli amici la sua forza. Lillipuziani solitamente da una flotta nostra allora Gulliver scese in mare, trascinò con corde le navi in prigione e i lillipuziani conquistarono una grande vittoria.



### — 4 —

Dopo qualche tempo, Gulliver desiderò tornare a casa sua e ne chiese permesso al re. I lillipuziani lo aiutarono a costruire una nave a vela, lo accompagnarono con i loro saluti ed egli navigò tranquillamente verso la sua casa.



### — 1 — CENERENTOLA

C'era una volta una bellissima ragazza che si chiamava Cenerentola. Aveva una matrigna e due sorelle, che non le volevano bene e la costringevano a fare i lavori più umili. Per la sua gentilezza e per la sua cortesia tutti gli altri le volevano bene.



### — 2 —

Un giorno le sue sorelle furono invitate ad un ballo del principe e Cenerentola era triste perché non era stata invitata. Allora la fata sussurrò a la rispetti con un raggio di luna, e scarpette di cristallo, tra storno una zucca in un coccio stupendo e quattro topolini in cavalli bianchi.

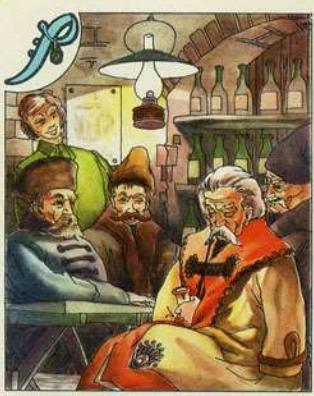


### — 3 —

La fata avvertì Cenerentola di lasciare il ballo prima della mezzanotte. Alla festa il principe ballò solo con lei, ma quando scoccò la mezzanotte Cenerentola scappò via, però scendendo per la lunga gradinata perse una scarpetta.

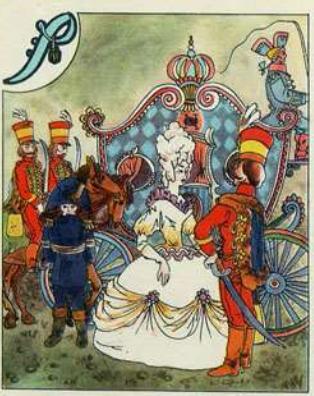


Provate la scarpetta il principe ordinò che fosse mostrata a tutte le donne del reame per poter rintracciare così Cenerentola. Anche le sorellastre di Cenerentola la provarono, ma avevano i piedi troppo grandi, quando fu il turno di Cenerentola questa calzò perfettamente la scarpetta. Il principe la riconobbe, nonostante i suoi vestiti cenciosi e se la sposò.



### — 1 — LE AVVENTURE DI UN VECCHIO SOLDATO

Tommaso era un vecchio soldato in pensione. Egli era solito raccontare le sue avventure di guerra in una trattoria dove passava le sere assieme ai suoi vecchi compagni d'arme.



### — 2 —

Una volta — raccontò — riuscii a salvare una principessa che era stata rapita da un conte cattivo. Ella mi promise di parlarne al re per farmi premiare, disgraziatamente però dimenticò il mio nome prima di arrivare alla reggia.



### — 3 —

Un altro racconto fu questo: In battaglia sconfissi un generale nemico ed egli per aver salva la vita mi promise uno stivale pieno d'oro. Quando mi arrivò lo stivale scoprì che sotto un velo d'oro, lo stivale era pieno di carbone.

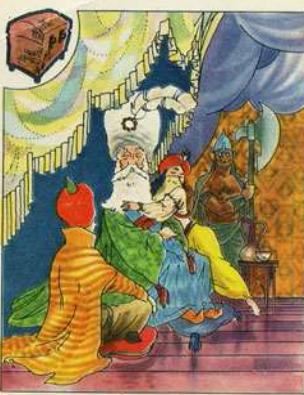


Un'altra sera narrò: In guerra catturai cento prigionieri in una sola volta e il mio comandante per ricompensa mi regalò due orologi d'oro. Visto però che insieme non mi stavano in tasca, li regalai agli amici.



### — 1 — LO SCRIGNO VOLANTE

Un ricco mercante aveva un figlio fannullone che spendeva tutto ciò che aveva e che in breve tempo dissipò tutto il suo patrimonio. Il giovane allora si costruì uno scrigno volante, vi entrò e partì verso altri paesi in cerca di una moglie ricca.



### — 2 —

Giunto alla capitale il giovane fu accolto con tutti gli onori dal sultano, al quale raccontò tante meravigliose storie, in presenza anche della sua figlia. Essa si innamorò del giovane e così i due decisero di sposarsi. Si fissarono le nozze e venne stabilito un grande programma di festeggiamenti.



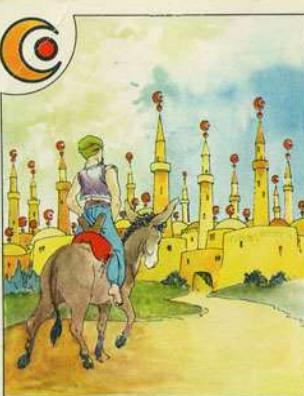
### — 3 —

Il figlio del ricco mercante salì in cielo con il suo scrigno e diede fuoco a magnifici giochi pirotecnic. Alla fine, desiderò recarsi al suo paese a salutare il vecchio padre, prima di sposarsi.



### — 4 —

Ma vicino a casa, lo scrigno sbatté in un albero, ed egli cadde malamente a terra. L'ultimo razzo rimasto inesplosivo scoppia e lo scrigno andò in fumo, così come le sue nozze.



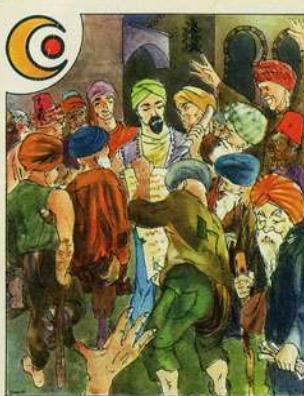
### — 1 — E DEL SULTANO DI BOKHARA

C'era una volta un uomo povero, ma molto buono, che si chiamava Nasredin Hodsa. Egli era sempre felice e girava per il paese con il suo mulietto grigio. Cercava di aiutare tutti e tutti gli volevano bene.



### — 2 —

Dsafar, il sultano di Bokhara, era tanto invidioso della popolarità di Nasredin, ordinò ai suoi servi di metterlo in galera. Per salvare Nasredin, Dsafar però convinse i servi a ricerare un tesoro, si liberò e mise Dsafar al suo posto nel sacco.



### — 3 —

La popolazione fu contenta di essersi liberata del cattivo sultano e di rivedere libero Nasredin. Quel giorno fu dichiarato festivo, si imbandirono grandi banchetti con giochi e luminearie, rallegrati da musiche.



### — 4 —

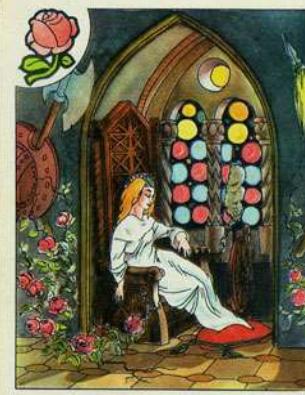
Anche la fidanzata di Nasredin venne liberata e così si sposarono. Tutti vollero conoscerlo per fare un bel regalo agli sposi e comparirono per Goldsan, la fidanzata, un magnifico muletto bianco, perché potesse accompagnare lo sposo nei suoi viaggi.



### — 1 — LA BELLA ADDORMENTATA

#### NEL BOSCO

Una strega brutta e cattiva chiese alla regina di educare la sua bambina. Al rifiuto della regina, la strega giurò che la piccola principessa sarebbe caduta in letargo all'età di 15 anni e avrebbe dormito per cent'anni.



### — 2 —

Congli anni la principessina crebbe e divenne una bellissima giovinetta. Ma un giorno, mentre tesseva, si punse un dito con un fuso avvelenato dalla strega e cadde in un profondissimo sonno. Con lei si addormentarono anche tutti gli altri.



### — 3 —

Col tempo i rami di un roseto avvolsero tutto il palazzo e lo resero invisibile, finché un giorno arrivò un principe, che col suo cavallo magico, saltò la siepe pungente del roseto ed entrò nel palazzo.



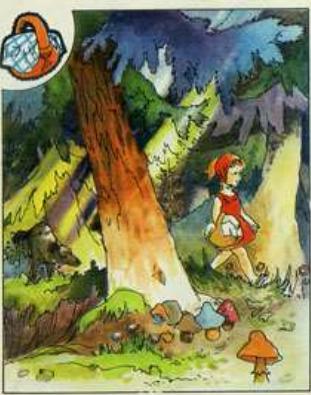
### — 4 —

Il principe arrivò così fino alla stanza della bella principessa addormentata. Appena la vide, preso d'ammirazione si chinò a baciarle la mano. Per quel gesto lei si svegliò e con lei tutta la corte. I due giovani si sposarono e vissero per sempre felici.



— 1 — CAPPUCETTO ROSSO

Cappuccetto rosso aveva la nonna vecchia e ammalata, che viveva in una casetta nel bosco. Un giorno la mamma la mandò dalla nonna a portarle una focaccia e le raccomandò di non fermarsi per strada e di stare attenta a non perdersi.



— 2 —

Nel bosco Cappuccetto rosso incontrò il lupo che le chiese dove andava. « Dalla nonna che è ammalata ». — rispose Cappuccetto rosso. Allora il lupo la precedette per un sentiero, entrò nella casetta della nonna e se la mangiò.



Poi il lupo entrò nel letto e si mise la cuffia della nonna. Quando Cappuccetto rosso arrivò, disse: « Che occhi grandi hai, nonna! », « E' per vederti meglio » rispose il lupo. « Che orecchie grandi hai, nonna! », « E' per sentirti meglio » rispose il lupo. « Che denti grandi hai, nonna! » E' per mangiarti meglio » disse il lupo e, saltato dal letto, divorò Cappuccetto rosso.



— 4 —

In quell'attimo però arrivò un cacciatore che con un colpo di fucile ammazzò il lupo. Poi prendendolo per la coda lo scosse fortemente, finché dalla bocca uscirono incolumi Cappuccetto rosso e la sua nonna.



— 1 — QUEL CH'E' FATTO E' RESO

Un uomo malvagio s'impossessò delle pecore di un pastore a nome Matteo e, siccome questi reclamava il proprio gregge, lo fece battere. In quel momento si sentì una voce che diceva: Chi semina male raccoglie peggio: quello che fai ti sarà reso.



— 2 —

Pochi giorni dopo l'uomo malvagio mentre era in viaggio sulla sua carrozza, fu assalito dai banditi che misero in fuga i suoi servi. Egli fu imbavagliato, frustato, e abbandonato per terra ferito.



— 3 —

Per questo l'uomo malvagio si ammalò e chiamò il medico, ma in sua vece arrivò un ladro travestito da medico, che approfittando della sua solitudine lo batte e gli prese tutti i gioielli che aveva nella stanza.



— 4 —

Ma non fu quella l'ultima punizione che ricevette l'uomo malvagio; un giorno si recò nel bosco di un suo vicino per cacciare di frodo, ma fu sorpreso da un guardiacaccia, legato ad un albero e percosso duramente.



RACCONTI E FIABE



# 3992 - Bielefelder ? - Fairy-Tale

Nome	Fairy-Tale
Fabbricante	Bielefelder ?
Paese	Germania Occidentale per Gran Bretagna
Numero carte	40
Anno	
Tipo mazzo	Quartetto
Dimensioni	mm. 115x77

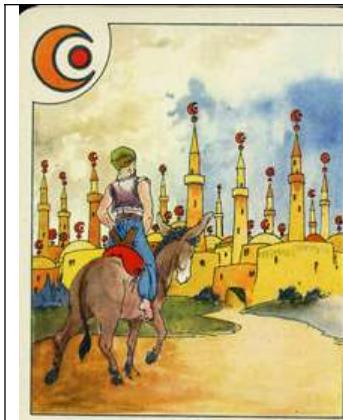
Questa è la versione dello stesso mazzo stampata per il Regno Unito.

Le figure sulle carte sono identiche a quelle della versione per l'Italia, per cui sono riprodotte solo 4 fiabe. Unica differenza è naturalmente la lingua, oltre al nome della fiaba che, nella versione italiana, appare sulla prima carta del quartetto. Inoltre su questa scatola appare la scritta *“Foreign”* (estero), non presente nel mazzo precedente.

Questo mazzo è completo del foglietto di istruzioni, non presente, o andato perso, nel mazzo stampato per l'Italia.

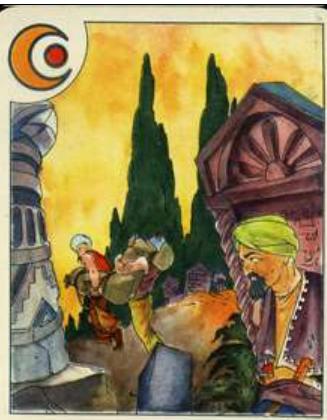
Anche in questa versione non appare il nome del fabbricante ma, date le dimensioni, il retro e altri particolari, Bielefelder appare il fabbricante più probabile.





— 1 —

Once upon a time there was a very kind but poor man, called Nasredin Hodja. He had nothing else but his grey mule and his good humour. He appeared whenever help was needed and throughout the country everybody loved him.



— 2 —

The Sultan of Bokhara got very angry because Nasredin made fun of him. He ordered his servants to tie Nasredin into a sack and throw him in the lake. Nasredin made up a story which sent the servants to hunt for a hidden treasure. He freed himself and then tied the wicked Dsafar into the sack.



— 3 —

The poor people were full of joy. Not only was their good friend alive but he saved them at the same time from the wicked Dsafar. They had no debts any longer and their lives stopped to be hopeless. They celebrated the day and had lots of fun, music and drinks.



— 4 —

Nasredin's bride Goldsan has also been freed and their wedding could take place. The poor people collected their saved pennies to buy them a nice wedding present. They bought a very nice white mule for their good friend and so Nasredin and Goldsan rode together to their new home, where they lived happily ever after.



— 1 —

An unjust duke once took away the geese belonging to a poor peasant called Matthew, and when he stood up for his rights, had him soundly beaten. Matthew was not afraid and said that he would three times revenge himself.



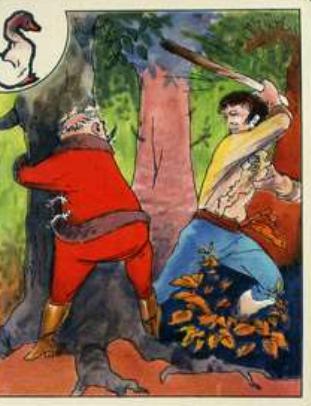
— 2 —

The Duke was angry and sent all his servants to look for Matthew. While they were away Matthew crept into the Duke's castle and whipped him once.



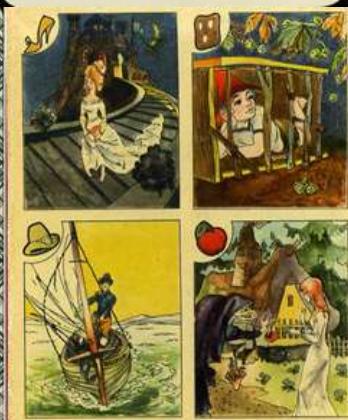
— 3 —

Later the Duke was ill from overeating and called in a doctor. It was really Matthew in disguise though and after asking the Duke to bend over he suddenly best him for the second time.



— 4 —

Yet again Matthew tricked the Duke when he dressed up as a woodman and asked the Duke if he was clever enough to reach right round the trunk of a big tree. The Duke did so and Matthew struck him again just as he had promised.



### FAIRY-TALE PLAYING CARDS CONTAINING 10 STORIES

Foreign

The Fairy-Tale Quartet consists of 40 cards which present the story of ten Fairy-Tales. Each Fairy-Tale has four cards which have identical marks on the top left-hand corner. Two different games can be played by 3-6 persons.

1. The dealer gives six cards to each player. The remaining cards are put in the middle of the table and the players have to take one card each in turn. The first player who has four identically marked cards—i. e. a whole story—lays down his completed story. In case there are no cards left in the middle the players pull from their neighbour on the left.

The winner has to complete one Fairy-Tale—in case of six players, two Fairy-Tales—in case of four players, and three Fairy-Tales—in case of three players.

2. All cards are divided between four players. The dealer lays down a story in case he has one complete and asks his neighbour on the left for a card with a certain mark. If he gets the card he may go on asking for cards as long as he can get them. When the neighbour cannot provide the required card, it is his turn and he can ask for cards from his neighbour on the left. Every complete Fairy-Tale has to be laid down.

The winner is the player who has no cards left and has at least two complete Fairy-Tales, or has two cards left and at least three Fairy-Tales.

The pack may also be used, of course, for reading the ten tales therein.

# 3283 - Carta Mundi - Noordwijkerhout med de Zilk

Nome	Gemeente Kwartet - Noordwijkerhout med de Zilk
Fabbricante	Carta Mundi
Paese	Belgio per Olanda
Numero carte	36
Anno	1984
Tipo mazzo	Quartetto
Dimensioni	mm. 100x65

Il mazzo “Quartetto della comunità di Noordwijkhout con de Zilk” è stato stampato a cura del consiglio dei giovani di St. Josef e sponsorizzato dalla Bondsspaarbank di Noordwijkhout, una cittadina olandese di cui faceva parte fino al 2018 il villaggio De Zilk. I vari quartetti mostrano: *Historie* (storia), *Wijken* (quartieri), *Horeca* (ospitalità e ristorazione), *Evenementen* (eventi), *Monumenten* (monumenti), *Buurtschap de Zilk* (quartiere de Zilk), *Dienstverlening* (servizi), *Recreatie* (ricreazione) e *Werkgelegenheid* (opportunità di lavoro). Sul retro troviamo lo stemma della città.

<p><b>NOORDWIJKERHOUT</b> Historie Het Rechthuis</p>  <p>Tot 1904 deed de bovenverdieping dienst als Raadhuis. Het logement was in trek bij de Leidse studenten. Afgebroken in 1953 voor bouw Boerenleenbank.</p> <p><b>Het Rechthuis</b> De Landbouw</p>	<p><b>NOORDWIJKERHOUT</b> Historie Kasteel Leeuwenhorst</p>  <p>Kasteel Leeuwenhorst rond 1900. Tijdens de tweede wereldoorlog werd het op last van de Duitsers afgebroken, waarna een tankval werd aangelegd.</p> <p><b>Kasteel Leeuwenhorst</b> Hofwijk</p>	<p><b>NOORDWIJKERHOUT</b> Historie Hofwijk</p>  <p>Buitenplaats en bierstekerij nabij Pilarenlaan. Dateert van voor 1734. Bouwmateriaal gedeeltelijk afkomstig van klooster Leeuwenhorst. In 1971 afgebroken.</p> <p><b>Hofwijk</b> Kasteel Leeuwenhorst</p>	<p><b>NOORDWIJKERHOUT</b> Historie De Landbouw</p>  <p>Zuivelfabriek van 1927-1972, eigenaar Th. L. Heemskerk. Op de foto het vullen van melkflessen door J. van der Niet en L. van Oudenaren.</p> <p><b>De Landbouw</b> Het Rechthuis</p>
<p><b>NOORDWIJKERHOUT</b> Wijken Viktorwijk</p>  <p>Deze wijk is in 3 fasen gebouwd. In 1959 werd met de bouw een aanvang genomen en in 1973 werd gestart met het laatste gedeelte.</p> <p><b>Viktorwijk</b> Guldemond</p>	<p><b>NOORDWIJKERHOUT</b> Wijken Boekhorst</p>  <p>Deze wijk begon men te bouwen in 1956. Hier bevindt zich ook het sportcomplex. Ter gelegenheid van het 25-jarig bestaan werd een wijkvereniging opgericht.</p> <p><b>Boekhorst</b> Zeeburg</p>	<p><b>NOORDWIJKERHOUT</b> Wijken Guldemond</p>  <p>In 1967 werd begonnen met de bouw. Op de foto ziet men de visplaats, speciaal aangelegd voor gehandicapten.</p> <p><b>Guldemond</b> Viktorwijk</p>	<p><b>NOORDWIJKERHOUT</b> Wijken Zeeburg</p>  <p>De jongste wijk van Noordwijkerhout. Tot 1978 nog bollenveld, nu een woongebied met diverse bouwstijlen, waarin vooral jonge gezinnen hun stekje vinden.</p> <p><b>Zeeburg</b> Boekhorst</p>

<p><b>NOORDWIJKERHOUT</b> Horeca Hotel van der Geest</p>  <p>Hotel van der Geest, Zeestraat 7a, tel. 02523-2306. Gezellig dorpshotel met bekend biercafé "De Bierbengel". Tevens zalen voor een goed verzorgde bruiloft.</p> <p>Hotel v.d. Geest Rest. Zegers</p> <p>Rest. 't Wapen Rest. "Den Oude S"</p>	<p><b>NOORDWIJKERHOUT</b> Horeca Restaurant 't Wapen van Noordwijkerhout</p>  <p>Voor een diner, party, groot of klein, moet u in 't Wapen van Noordwijkerhout zijn. Kwaliteit voor lage prijs. Tel. 02523-2389.</p> <p>Rest. 't Wapen Rest. "Den Oude S"</p> <p>Rest. Zegers Hotel v.d. Geest</p>	<p><b>NOORDWIJKERHOUT</b> Horeca Restaurant Zegers</p>  <p>Voor uw bruiloften en partijen, zakelijk diner, receptie en ontvangst, toeristenmenu of kopje koffie. Specialiteitenrestaurant Zegers. Tel. 02523-2588.</p> <p>Rest. Zegers Hotel v.d. Geest</p> <p>Rest. "Den Oude S" Rest. 't Wapen</p>	<p><b>NOORDWIJKERHOUT</b> Horeca Restaurant "Den Oude S"</p>  <p>Backerij en Kookerij sedert 1834. Ons "Achterhuis" voor al uw party's. Tel. 02523-2653.</p> <p>Rest. "Den Oude S"</p> <p>Hotel v.d. Geest Rest. Zegers</p>
<p><b>NOORDWIJKERHOUT</b> Evenementen Paalzitten</p>  <p>Wereldkampioenschap op het Oosterduinse meer, nabij restaurant "De Duinvos". Kampioenschap 1983: heren - 102 uur, 30 min.; dames - 90 uur, 2 min.</p> <p>Paalzitten Karnaval</p> <p>Braderie Najaarsfeest</p>	<p><b>NOORDWIJKERHOUT</b> Evenementen Karnaval</p>  <p>Al 24 jaar "het" voorjaarsfeest in "Kokkerhout", waaraan jong en oud meedoen. Bekend in de hele omgeving.</p> <p>Karnaval Paalzitten</p> <p>Najaarsfeest Braderie</p>	<p><b>NOORDWIJKERHOUT</b> Evenementen Braderie</p>  <p>Op de zaterdagen in de maand juli, met demonstraties van oude ambachten en "vrijmarkt" voor de jeugd. 'n Trekpleister voor toeristen.</p> <p>Braderie Najaarsfeest</p> <p>Karnaval Paalzitten</p>	<p><b>NOORDWIJKERHOUT</b> Evenementen Najaarsfeest</p>  <p>Drie bijzonder gezellige dagen in de eerste volle week van september met kinderspelen, oranje-feest, kermisattrakties en als sluitstuk een daverend vuurwerk.</p> <p>Najaarsfeest Braderie</p> <p>Paalzitten Karnaval</p>
<p><b>NOORDWIJKERHOUT</b> Monumenten Hoogeveense molen</p>  <p>In 1654 gebouwd door molenbouwer Berth. Dirksz Klinckenberch. Type: achtkantige bovenkruier; functie: watermolen. Eigenaar: Hoogheemraadschap van Rijnland.</p> <p>Hoogeveense molen Witte Kerk</p> <p>Gemeentehuis Boerderij Warmerdam</p>	<p><b>NOORDWIJKERHOUT</b> Monumenten Witte Kerk</p>  <p>Rond 1230 begonnen met bouw; in 1573 door brand verwoest. Na restauratie in 1975 weer volledig in gebruik genomen. Lohmanorgel dateert van 1841.</p> <p>Witte Kerk Hoogeveense molen</p> <p>Boerderij Warmerdam Gemeentehuis</p>	<p><b>NOORDWIJKERHOUT</b> Monumenten Gemeentehuis</p>  <p>Raadhuis gebouwd in 1930. Trap wordt gesierd door fraaie zandstenen leeuwen, een bollenrooier en een bloemenverkoopster van beeldhouwer L. Zijl.</p> <p>Gemeentehuis Boerderij Warmerdam</p> <p>Witte Kerk Hoogeveense molen</p>	<p><b>NOORDWIJKERHOUT</b> Monumenten Boerderij Warmerdam</p>  <p>De enige in het centrum gelegen boerderij, gebouwd 1896. Gevel versierd met paardehoofd. Een onmisbaar element in de kern van Noordwijkerhout.</p> <p>Boerderij Warmerdam Gemeentehuis</p> <p>Hoogeveense molen Witte Kerk</p>
<p><b>NOORDWIJKERHOUT</b> Buurtschap De Zilk R.K. Kerk</p>  <p>De H. Hartkerk is gebouwd in 1920. Bouwpastoor was H. Halkenscheidt. In 1928 is de huidige kerktoren gereed gekomen.</p> <p>R.K. Kerk De Duinpan</p> <p>Winkelgalerij Boerderij Zilkberinnenweg</p>	<p><b>NOORDWIJKERHOUT</b> Buurtschap De Zilk Winkelgalerij</p>  <p>Is gelegen in het centrum en omvat een supermarkt, drogisterij, slagerij, bakkerij en kapsalon. Geopend alle dagen, behalve dinsdagmiddag.</p> <p>Winkelgalerij Boerderij Zilkberinnenweg</p> <p>De Duinpan R.K. Kerk</p>	<p><b>NOORDWIJKERHOUT</b> Buurtschap De Zilk Boerderij Zilkberinnenweg</p>  <p>Fraaie boerderij "In den Groenen Tuin", Zilkberinnenweg 30. Bouwjaar 1902. Eigendom van Haarlems Hofje "De Groene Tuyn".</p> <p>Boerderij Zilkberinnenweg Winkelgalerij</p> <p>R.K. Kerk De Duinpan</p>	<p><b>NOORDWIJKERHOUT</b> Buurtschap De Zilk De Duinpan</p>  <p>Dit gemeenschapscentrum werd geopend in november 1979 en is eigendom van de Stichting Wassenaar. Het biedt ontspanning aan jong en oud. Tel. 02520-15465.</p> <p>De Duinpan R.K. Kerk</p> <p>Boerderij Zilkberinnenweg Winkelgalerij</p>

**NOORDWIJKERHOUT**  
Dienstverlening St. Bavo



Stichting Centrum St. Bavo. Organisatie voor beverding van de geestelijke volksgezondheid.

St. Bavo  
Puyckendam

Munnekewey  
Consultatiebureau

**NOORDWIJKERHOUT**  
Dienstverlening Consultatiebureau



Centrum gezondheidszorg met o.a. kleuterverzorging, wijkverpleging, zwangerschapsgymnastiek en het uitlenen van verpleegartikelen.

Consultatiebureau  
Munnekewey

St. Bavo  
Puyckendam

**NOORDWIJKERHOUT**  
Dienstverlening Puyckendam



Dit dienstencentrum aan de Pilarenlaan organiseert activiteiten t.b.v. zelfstandig wonende ouderen van Noordwijkerhout en De Zilk, o.a. maaltijdvoorziening "Tafeltje dekje".

Puyckendam  
St. Bavo

Consultatiebureau  
Munnekewey

**NOORDWIJKERHOUT**  
Dienstverlening Munnekewey



Verzorgingstehuis, in gebruik genomen in april 1979. In dit bejaardencentrum kunnen 62 inwoners van Noordwijkerhout en De Zilk gehuisvest worden.

Munnekewey  
Consultatiebureau

Puyckendam  
St. Bavo

**NOORDWIJKERHOUT**  
Recreatie Speeltuin De Zilk



Deze speeltuin - zeer recentelijk vernieuwd - valt onder de Stichting Speel- en Zonneweide "De Duinrand". In de vakanties worden speeldagen georganiseerd.

Speeltuin De Zilk  
Oosterduinse meer

De Schelft  
't Kokkerbad

**NOORDWIJKERHOUT**  
Recreatie De Schelft



De naam voor dit sport- en sociaal-kultureelcentrum is ontleend aan de rietschelven, die evenals dit gebouw hoog boven de bollenvelden uitsteken. Tel. 02533-6241.

De Schelft  
't Kokkerbad

Oosterduinse meer  
Speeltuin De Zilk

**NOORDWIJKERHOUT**  
Recreatie Zwembad 't Kokkerbad



Al 10 jaar lang vinden kinderen, volwassenen, gehandicapten en bejaarden hier een heerlijke ontspanning.

't Kokkerbad  
De Schelft

Speeltuin De Zilk  
Oosterduinse meer

**NOORDWIJKERHOUT**  
Recreatie Oosterduinse meer



Royaal meer geschikt voor strandrecreatie en windsurfen. Op de achtergrond restaurant De Duinbos met prima keuken en zalen voor bruiloften en partijen. Tel. 02523-2824.

Oosterduinse meer  
Speeltuin De Zilk

't Kokkerbad  
De Schelft

**NOORDWIJKERHOUT**  
Werkgelegenheid Gebra B.V.



Electrotechnisch Installatiebedrijf met winkel. Sinds 1952 gevestigd in Noordwijkerhout. Geeft door grote elektrische installaties werk aan 25 mensen. Tel. 02523-2315.

Gebra B.V.  
Alura Hekwerk B.V.

Leeuwenhorst  
D.M.N.

**NOORDWIJKERHOUT**  
Werkgelegenheid D.M.N.



De Machinefabriek Noordwijkerhout geeft werk aan ca. 110 actieve mensen uit Noordwijkerhout en omgeving, die met grote precisie werken aan veel producten. Tel. 02523-3941.

D.M.N.  
Leeuwenhorst

Gebra B.V.  
Alura Hekwerk B.V.

**NOORDWIJKERHOUT**  
Werkgelegenheid Alura Hekwerk B.V.

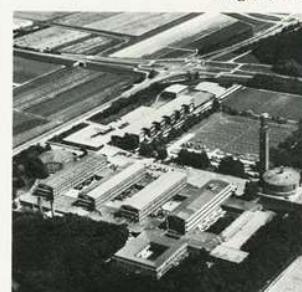


Kwaliteit hekwerk sinds 1957. Aluminium rasterwerk, speelkooien, Alura "Classique". Leidsevaart 162, Noordwijkerhout. Tel. 02523-2141.

Alura Hekwerk B.V.  
Gebra B.V.

D.M.N.  
Leeuwenhorst

**NOORDWIJKERHOUT**  
Werkgelegenheid Leeuwenhorst Congres Center



Leeuwenhorst Congres Center te Noordwijkerhout is er niet alleen voor congressen en vergaderingen, maar ook voor feesten en partijen. Tel. 02523-4951.

Leeuwenhorst  
D.M.N.

Alura Hekwerk B.V.  
Gebra B.V.

**GEMEENTE KWARTET**  
NOORDWIJKERHOUT MET DE ZILK



© Bevan Leeuwen Productions Inc. - Quartet Marketing Zoeterwoude  
Uitgever: Jeugdzaad St. Jozef 1981

NOORDWIJKERHOUT KWARTET

Doe meer met de spaarbank die meer doet  
bondsspaarbank  
Noordwijkerhout: Havenstraat 8  
15.00.1983 BFR

**NOORDWIJKERHOUT**



Doe meer met de spaarbank die meer doet  
bondsspaarbank  
Noordwijkerhout: Havenstraat 8  
15.00.1983 BFR

Uitgave: Jeugdzaad St. Jozef 1981

NOORDWIJKERHOUT KWARTET

**FOTO TURK**  
Dorpsstraat 29 Tel. 02523-3175 Noordwijkerhout  
Westeinde 23 Tel. 01713-3377 Roelofarendsveen

**NTV 7 NEDERLANDSE KWARTET CLUB**

Kwartet verzamelen is een boeiende hobby. Stort f 7,50 op giro 2559667 van de Nederlandse Kwartet Club te Zoeterwoude en U ontvangt volledige informatie + een kwartet.

# 4520 - Carta Mundi - Jeu de familles Tintin

Nome	Jeu de familles Tintin
Fabbricante	Carta Mundi
Paese	Belgio
Numero carte	32
Anno	1993
Tipo mazzo	Quartetto
Dimensioni	mm. 98x65

Il “Gioco delle famiglie di Tintin” ci mostra i personaggi del fumetto creato da Hergé (Georges Prosper Remi).

Nei vari quartetti vediamo: gli eroi (*le heros*), i re (*les rois*), le signore (*les dames*), i bambini (*les enfants*), i caratteristi (*les secondaires*), i folli (*les fous*), gli amici (*les amis*) e i cattivi (*les mechants*).

Sul retro è effigiato Milou, il cagnolino che accompagna Tintin nelle sue avventure.



**C1**

LES DAMES



PEGGY ALCAZAR

**C2**

LES DAMES



BIANCA CASTAFIORE

**C3**

LES DAMES



YAMILAH

**C4**

LES DAMES



MADAME LAMPION

**D1**

LES ENFANTS



ABDALLAH

**D2**

LES ENFANTS



ZORRINO

**D3**

LES ENFANTS



TCHANG TCHONG-JEN

**D4**

LES ENFANTS



FILS DU MAHARADJAH DE RAWHAJPOUTALAH

**E1**

LES SECONDAIRES



IRMA

**E2**

LES SECONDAIRES



IGOR WAGNER

**E3**

LES SECONDAIRES



NESTOR

**E4**

LES SECONDAIRES



SERAPHIN LAMPION

<p><b>F1</b> LES FOUS</p>  <p>PHILEMON SICLONE</p>	<p><b>F2</b> LES FOUS</p>  <p>PHILIPPULUS</p>	<p><b>F3</b> LES FOUS</p>  <p>ZLOTZKY</p>	<p><b>F4</b> LES FOUS</p>  <p>DIDI</p>
<p><b>G1</b> LES AMIS</p>  <p>TRYPHON TOURNESOL</p>	<p><b>G2</b> LES AMIS</p>  <p>DUPONT</p>	<p><b>G3</b> LES AMIS</p>  <p>DUPOND</p>	<p><b>G4</b> LES AMIS</p>  <p>HADDOCK</p>
<p><b>H1</b> LES MECHANTS</p>  <p>MAITRE DE RANKO</p>	<p><b>H2</b> LES MECHANTS</p>  <p>ALONZO PEREZ</p>	<p><b>H3</b> LES MECHANTS</p>  <p>ALLAN THOMPSON</p>	<p><b>H4</b> LES MECHANTS</p>  <p>SPALDING</p>
<p><b>JEU DE FAMILLES</b> <b>TINTIN</b></p> 	<p>8 FAMILLES DE 4 CARTES RÈGLE DU JEU</p> <p>Le but du jeu est de grouper dans la main une famille complète de 4 cartes et de l'abattre sur la table en l'annonçant. Le jeu se joue de la façon suivante: - Tu distribues toutes les cartes, si possible en nombre égal à chaque joueur. - Tu demandes à un joueur une carte qui te manque. S'il a cette carte, il doit te la donner. Tu peux alors demander, à lui ou à un autre joueur, une autre carte... jusqu'à ce que tu te trompes. La demande passe alors à celui que tu as questionné par erreur. Il peut alors, bien sûr, se faire restituer, une à une, toutes les cartes qu'on vient de lui prendre. Celui qui, à la fin du jeu, a abattu le plus de familles est gagnant.</p> <p>© HERGÉ 1993-Tintin Licensing</p> 		<p><b>JEU DE FAMILLES</b> <b>TINTIN</b></p> 

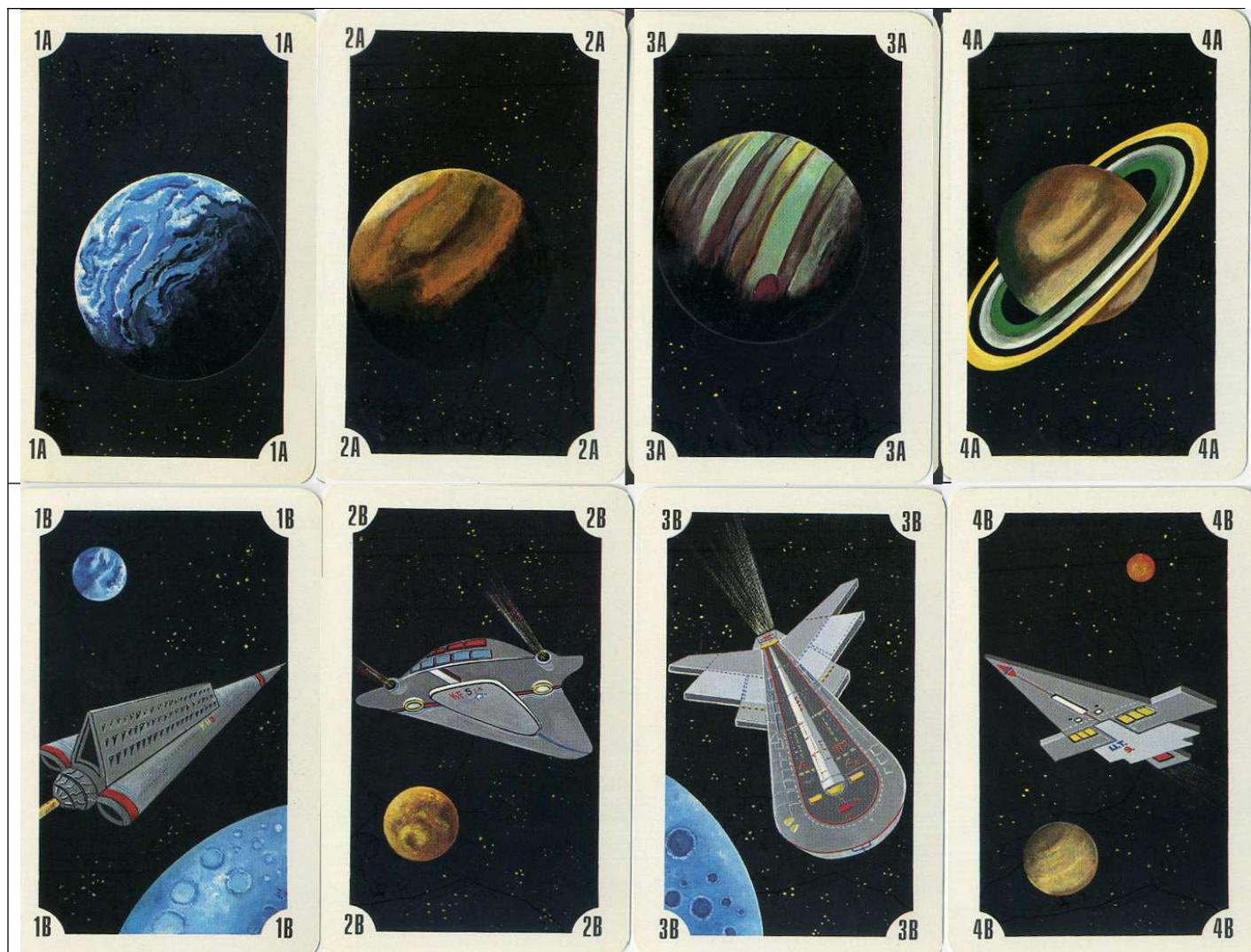
# 4737 - Dal Negro - Gioco spaziale

Nome	<b>Gioco spaziale</b>
Fabbricante	<b>Dal Negro</b>
Paese	<b>Italia</b>
Numero carte	<b>36</b>
Anno	<b>196x</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 88x58</b>

Nei mazzi da quartetto solitamente il numero identifica il quartetto e la lettera le varie carte della famiglia, come il foglietto allegato chiama i quartetti.

I disegni prendono spunto dalle missioni spaziali che affascinavano negli anni '60 i bambini, tutti desiderosi di fare l'astronauta e magari di andare sulla luna.

Sulle carte troviamo corpi celesti, astronavi più o meno realistiche e i loro interni, paesaggi alieni, bimbi astronauti, stazioni spaziali, fantastiche città fantascientifiche anche in bolle vaganti nello spazio e veicoli per l'esplorazione di altri pianeti. Sul retro un cileo pieno di stelle. Il mazzo è fornito con un foglietto di istruzioni per il gioco.









## LE FAMIGLIE

Contenuto 36 carte divise in 9 Famiglie.  
(1 famiglia è composta da 4 carte con la medesima  
lettera - Es. 1A - 2A - 3A - 4A)

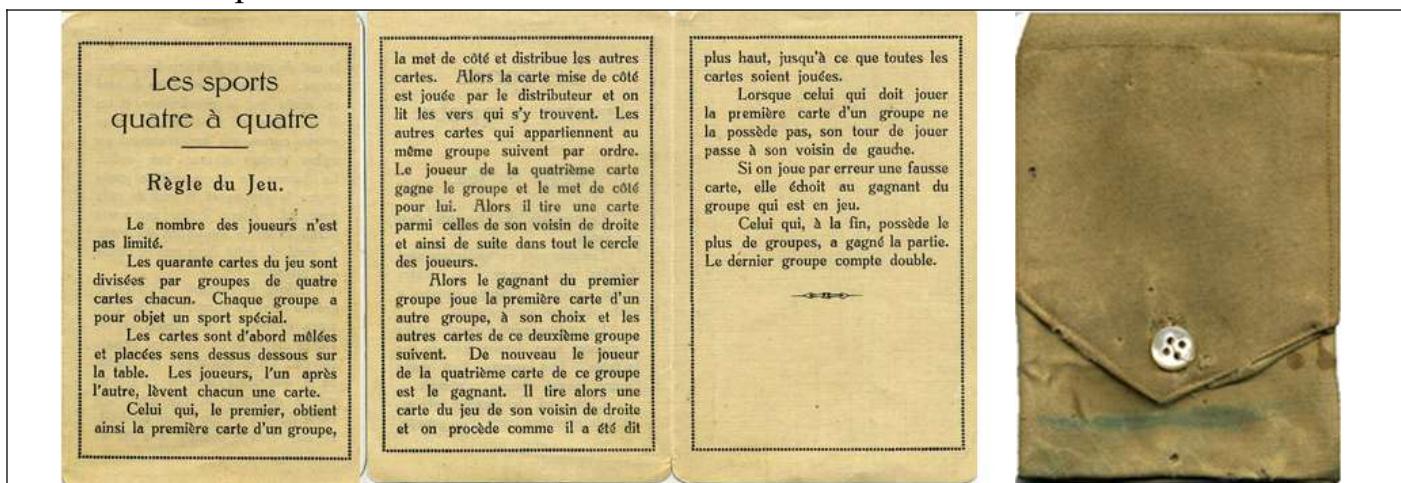
## ISTRUZIONI

# 3720 - Dondorf - Les sports

Nome	<b>Les sports - No 344</b>
Fabbricante	<b>B. Dondorf</b>
Paese	<b>Germania per Francia</b>
Numero carte	<b>40</b>
Anno	<b>1910 circa</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 98x62</b>

Questo mazzo mostra personaggi impegnati in vari sport. Indossano tutti gli abiti dell'epoca, gli inizi del 20° secolo, poco adatti per qualsiasi attività sportiva.

Vediamo signore che giocano a tennis e sciano in eleganti abiti lunghi, la contadina che impreca perché l'automobile ha spaventato le sue oche e le ha quasi investite, i primi ciclisti e le macchine volanti dell'epoca. Grande novità l'aeroplano, il cui primo volo è del 1903, pochi anni prima della stampa del mazzo. Gli sport illustrati sono: sci, tennis, automobilismo, calcio, ippica, ciclismo, ginnastica, slittino, canottaggio e macchine volanti. Il mazzo è completo di libretto d'istruzioni e di scatola.

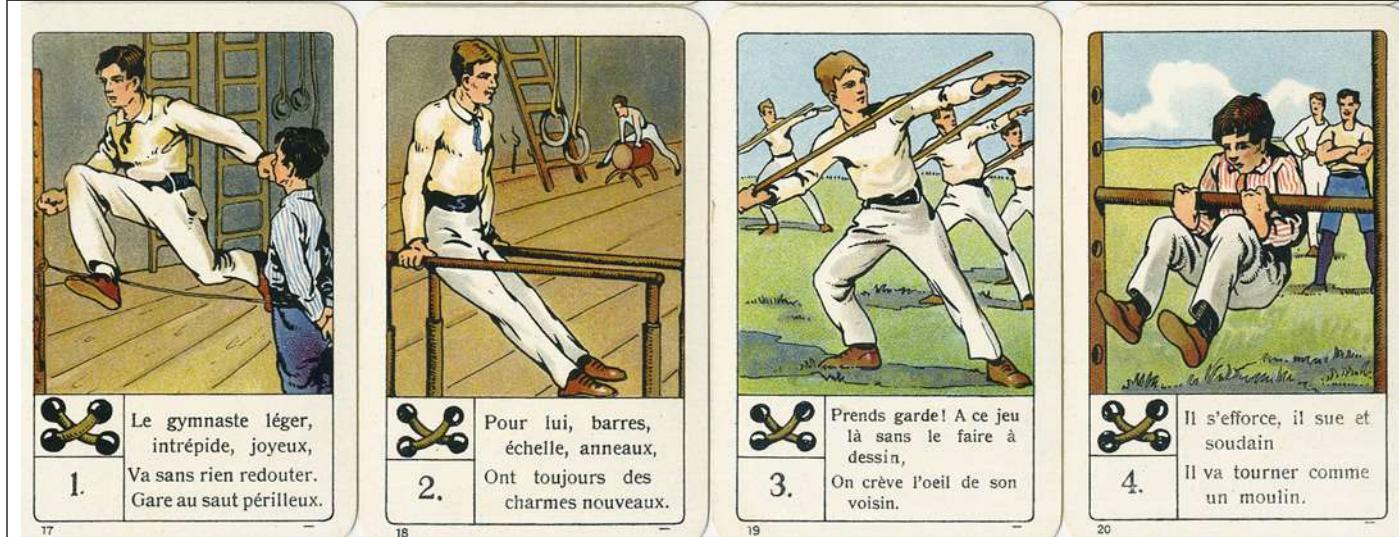
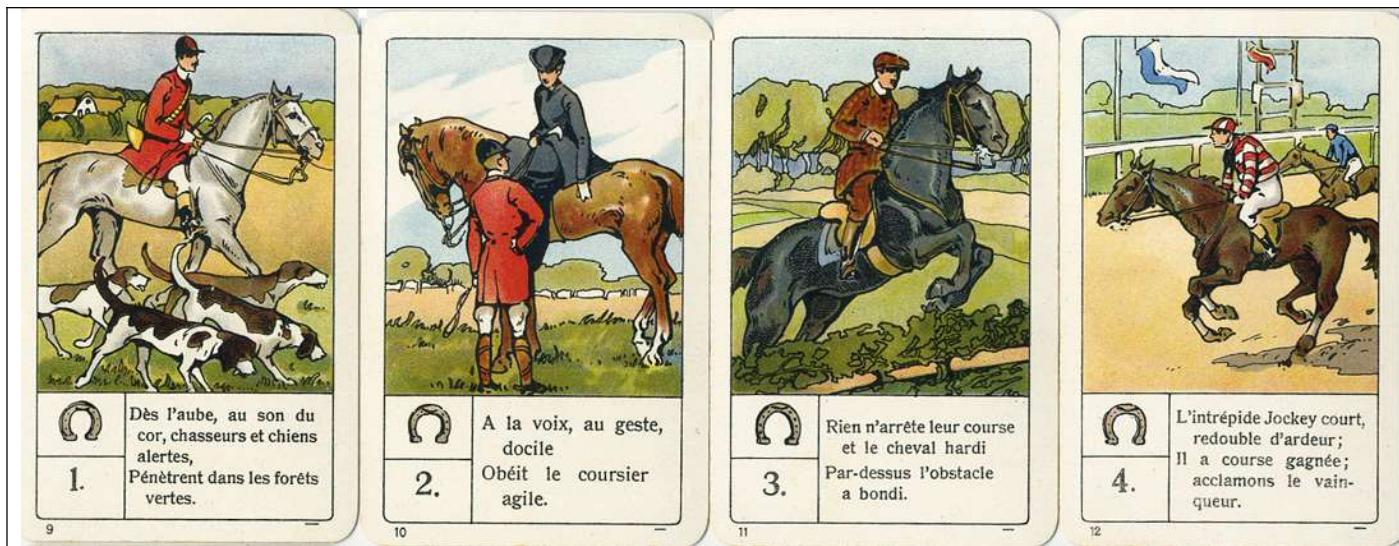


Il bambino, avendo perso o rotto la scatola, è stato soccorso dalla mamma che gli ha confezionato un astuccio in tela per conservare le sue preziose carte, con tanto di bottone da camicia per chiuderlo (1939).





Per aiutare il bambino a comprendere quali sono le carte da accoppiare sotto le figure sono posti i numeri da 1 a 4 e disegnati oggetti inerenti lo sport raffigurato: il ferro da cavallo per l'ippica, l'ancora per il canottaggio, la ruota per il ciclismo ecc.





1. Comme la flèche,  
dans l'espace,  
Le traineau vole sur  
la glace.



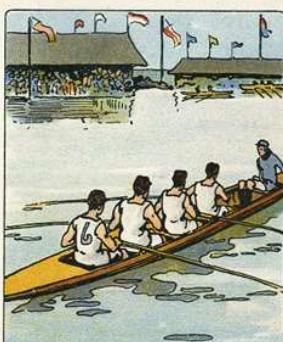
2. En avant! cours sans  
te lasser,  
Ou ton compagnon va  
bientôt te dépasser.



3. Vlan! Mais sur la  
neige nouvelle  
Une chute n'est pas  
mortelle.



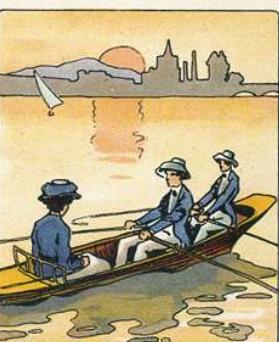
4. N'ayez pas l'oeil, amis,  
dans votre poche;  
Soyez prudents, le  
péril est à gauche.



1. Déjà le prix est  
gagné,  
La barque sûrement  
Vole au but assigné.



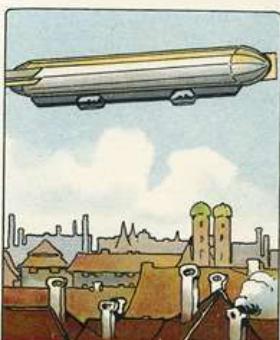
2. D'une commune ardeur  
chaque barque s'avance.  
Et les rameurs joyeux  
frappent l'onde en  
cadence.



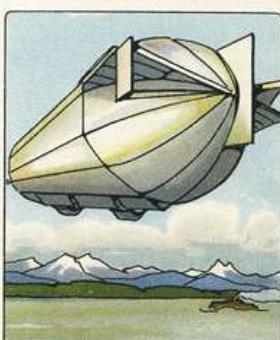
3. L'oeil ravi se repose  
Sur le miroir des  
eaux que l'aube  
peint de rose.



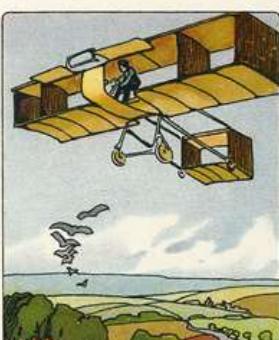
4. Nul souffle de ce lac  
ne vient rider la face.  
L'esquif glisse sans  
laisser trace.



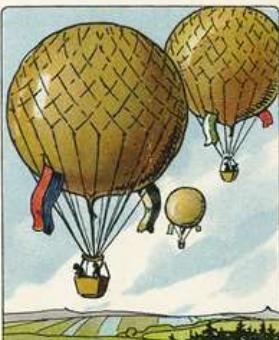
1. Bravo! c'est notre  
dirigeable;  
Applaudissons, c'est  
admirable.



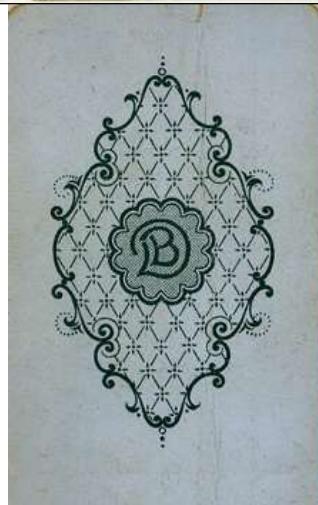
2. Bien au-dessus des lacs  
et des monts, dans  
l'azur,  
Le voyageur de l'air se  
trace un chemin sûr.



3. Sois joyeux, mais pru-  
dent dans ton vol  
solitaire,  
Et ne laisse tomber que  
tes yeux sur la terre.



4. Oui, bientôt l'homme  
aura conquis le firma-  
ment,  
Et se promènera dans  
les airs librement.



Édition B. Dondorf. G.m.b.H. Francfort a. M.



④ N° 344

# 4468 - Ducale - Jeu d'atout - Pinocchio

Nome	<b>Jeu d'atout - Pinocchio</b>
Fabbricante	<b>Ducale</b>
Paese	<b>Francia</b>
Numero carte	<b>32</b>
Anno	<b>1991</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 89x58</b>

Le carte mostrano i personaggi dei più famosi film a cartoni animati della Walt Disney: Pinocchio (1940), Peter Pan et. Cie (Peter Pan 1953), Biancaneve i sette nani (*les sept nains* 1938), la bella addormentata nel bosco (*la belle au bois dormant* 1959), Topolino (*Mickey et compagnie* 1940), Alice nel paese delle meraviglie (*le pays de merveilles* 1951), Red e Toby nemici amici (*Rox et Rouky* 1981) e la banda Bassotti (*les Rapetou* 1928). In basso ad ogni carta il nome del personaggio raffigurato, così possiamo apprendere i nomi dei sette nani e dei componenti della banda Bassotti come li conoscono i bambini francesi.



<p><b>3A</b> LES SEPT NAINS</p>  <p>© DISNEY</p> <p>B. ATCHOUUM, TIMIDE - C. JOYEUX, PROF - D. SIMPLET</p> <p><b>GRINCHEUX ET DORMEUR.</b></p> <p>Distribué par Walt Disney en 1938.</p>	<p><b>3B</b> LES SEPT NAINS</p>  <p>© DISNEY</p> <p>A. GRINCHEUX, DORMEUR - C. JOYEUX, PROF - D. SIMPLET</p> <p><b>ATCHOUUM ET TIMIDE.</b></p> <p>Distribué par Walt Disney en 1938.</p>	<p><b>3C</b> LES SEPT NAINS</p>  <p>© DISNEY</p> <p>A. GRINCHEUX, DORMEUR - B. ATCHOUUM, TIMIDE - D. SIMPLET</p> <p><b>JOYEUX ET PROF.</b></p> <p>Distribué par Walt Disney en 1938.</p>	<p><b>3D</b> LES SEPT NAINS</p>  <p>© DISNEY</p> <p>A. GRINCHEUX, DORMEUR - B. ATCHOUUM, TIMIDE - C. JOYEUX, PROF - D. SIMPLET</p> <p><b>SIMPLET.</b></p> <p>Distribué par Walt Disney en 1938.</p>
<p><b>4A</b> LA BELLE AU BOIS DORMANT</p>  <p>© DISNEY</p> <p>B. AURORE - C. MALÉFICE - D. PIMPRENELLE, FLORE, PAQUERETTE</p> <p><b>PHILIPPE.</b> Le prince, grâce à son baiser, Aurora retrouvera la vie et l'épousera.</p> <p>Distribué par Walt Disney en 1959.</p>	<p><b>4B</b> LA BELLE AU BOIS DORMANT</p>  <p>© DISNEY</p> <p>A. PHILIPPE - C. MALÉFICE - D. PIMPRENELLE, FLORE, PAQUERETTE</p> <p><b>AURORE.</b> La jolie princesse qui devient la Belle au Bois Dormant à cause de Maleficent, la mauvaise fée.</p> <p>Distribué par Walt Disney en 1959.</p>	<p><b>4C</b> LA BELLE AU BOIS DORMANT</p>  <p>© DISNEY</p> <p>A. PHILIPPE - B. AURORE - D. PIMPRENELLE, FLORE, PAQUERETTE</p> <p><b>MALEFICE.</b> La fée du Mal, à la suite d'un de ses sortiléges, Aurora tombe dans un sommeil profond.</p> <p>Distribué par Walt Disney en 1959.</p>	<p><b>4D</b> LA BELLE AU BOIS DORMANT</p>  <p>© DISNEY</p> <p>A. PHILIPPE - B. AURORE - C. MALÉFICE</p> <p><b>PIMPRENELLE, FLORE, PAQUERETTE.</b> Les trois bonnes fées protectrices d'Aurore.</p> <p>Distribué par Walt Disney en 1959.</p>
<p><b>5A</b> MICKEY ET COMPAGNIE</p>  <p>© DISNEY</p> <p>B. MINNIE - C. MICHOU - D. JOJO</p> <p><b>MICKEY.</b> La souris vedette et fétiche de Walt Disney.</p> <p>Distribué par Walt Disney en 1928.</p>	<p><b>5B</b> MICKEY ET COMPAGNIE</p>  <p>© DISNEY</p> <p>A. MICKEY - C. MICHOU - D. JOJO</p> <p><b>MINNIE.</b> La douce, la petite fiancée de Mickey.</p> <p>Distribué par Walt Disney en 1928.</p>	<p><b>5C</b> MICKEY ET COMPAGNIE</p>  <p>© DISNEY</p> <p>A. MICKEY - B. MINNIE - D. JOJO</p> <p><b>MICHOU.</b> Un des neveux de Mickey frère de Jojo.</p> <p>Distribué par Walt Disney en 1940.</p>	<p><b>5D</b> MICKEY ET COMPAGNIE</p>  <p>© DISNEY</p> <p>A. MICKEY - B. MINNIE - C. MICHOU</p> <p><b>JOJO.</b> L'autre neveu de Mickey, frère de Michou.</p> <p>Distribué par Walt Disney en 1940.</p>

**6A** LE PAYS DES MERVEILLES



© DISNEY

**6B** LE PAYS DES MERVEILLES



© DISNEY

**6C** LE PAYS DES MERVEILLES



© DISNEY

**6D** LE PAYS DES MERVEILLES



© DISNEY

B. LA REINE - C. TWEEDLEDUM - D. TWEEDLEDEE

**ALICE.** La petite fille d'un fabuleux voyage au Pays des Merveilles.  
Distribué par Walt Disney en juillet 1951.

A. ALICE - C. TWEEDLEDUM - D. TWEEDLEDEE

**LA REINE DE CŒUR.** Qui offre à ses invités pour le goûter de jolies tartelettes en forme de cœur.  
Distribué par Walt Disney en juillet 1951.

A. ALICE - B. LA REINE - D. TWEEDLEDEE

**TWEEDLEDUM.** Le frère jumeau de Tweedledee.  
Distribué par Walt Disney en juillet 1951.

A. ALICE - LA REINE - C. TWEEDLEDUM

**TWEEDLEDEE.** L'autre jumeau aussi fou que son frère Tweedledum.  
Distribué par Walt Disney en juillet 1951.

**7A** ROX ET ROUKY



© DISNEY

**7B** ROX ET ROUKY



© DISNEY

**7C** ROX ET ROUKY



© DISNEY

**7D** ROX ET ROUKY



© DISNEY

B. ROUKY - C. DAME TARTINE - D. BIG MAMA

**ROX.** Le petit renard orphelin adopté par dame Tartine et ami de Rouky.  
Distribué par Walt Disney en juillet 1981.

A. ROX - C. DAME TARTINE - D. BIG MAMA

**ROUKY.** Le jeune chien de chasse du chasseur Amos Slade. Il est l'ami et le compagnon de jeu de Rox.  
Distribué par Walt Disney en juillet 1981.

A. ROX - B. ROUKY - D. BIG MAMA

**DAME TARTINE.** La veuve au grand cœur, elle adopte et protège Rox du chasseur Amos Slade.  
Distribué par Walt Disney en juillet 1981.

A. ROX - B. ROUKY - C. DAME TARTINE

**BIG MAMA.** La chouette, elle organise et participe au sauvetage du petit orphelin Rox.  
Distribué par Walt Disney en juillet 1981.

**8A** LES RAPETOU



© DISNEY

**8B** LES RAPETOU



© DISNEY

**8C** LES RAPETOU



© DISNEY

**8D** LES RAPETOU



© DISNEY

B. 716 167 - C. 761 176 - D. 617 716

**167 671 : LA SCIENCE.** Le chef de la bande des Rapetou.  
Créé par Walt Disney en 1928.

A. 167 761 - C. 761 176 - D. 617 716

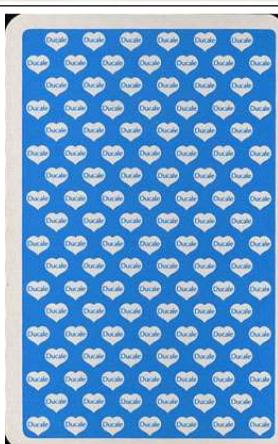
**716 167 : LA GONFLETTE.** L'homme fort du groupe.  
Créé par Walt Disney en 1928.

A. 167 671 - B. 716 167 - D. 617 716

**761 176 : BURGER.** Le plus gourmand des Rapetou.  
Créé par Walt Disney en 1928.

A. 167 671 - B. 716 167 - C. 761 176

**617 716 : POIS CHICHE.** Le plus stupide de la bande.  
Créé par Walt Disney en 1928.





© DISNEY  
JEU D'ATOUT Ducalé

**Règle de jeu**

Bien mélanger les cartes et les distribuer à chacun (à 2 joueurs distribuer 10 cartes et constituer une pioche). Le but est de réunir le plus de familles de 4 cartes. On y parvient en demandant aux autres joueurs les cartes manquantes.

Celui qui a distribué commence et demande une carte au joueur de son choix qui doit la lui donner s'il la possède.

Un joueur peut continuer à jouer aussi longtemps qu'il obtient les cartes qu'il demande. Lorsqu'il reçoit une réponse négative, c'est au joueur interrogé de prendre la parole.

Bonne partie

© DISNEY  
FRANCE CARTES - FRANCE 1991  
FRANCE CARTES - B.P. 49 - 54138 SAINT-MAX CEDEX

# 4287 - Dusserre - Jeu des blasons

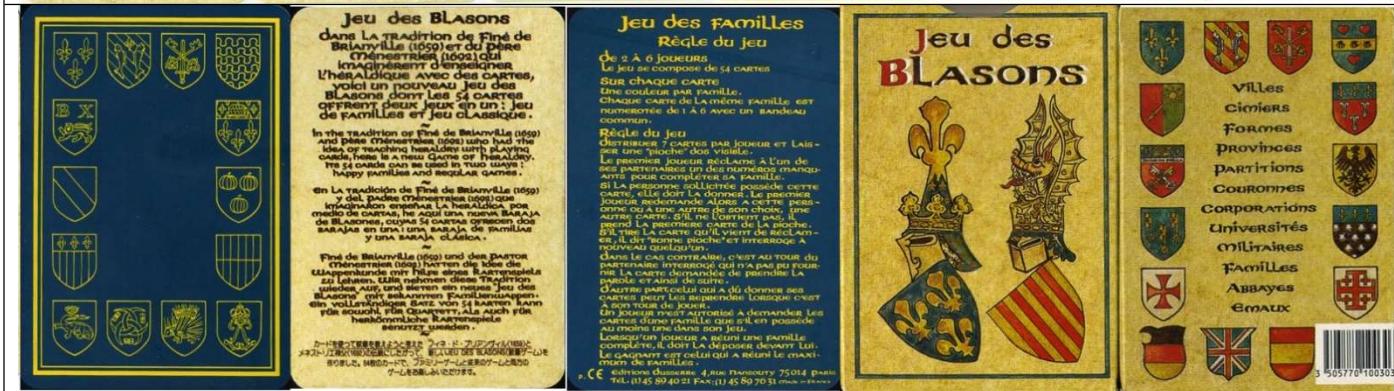
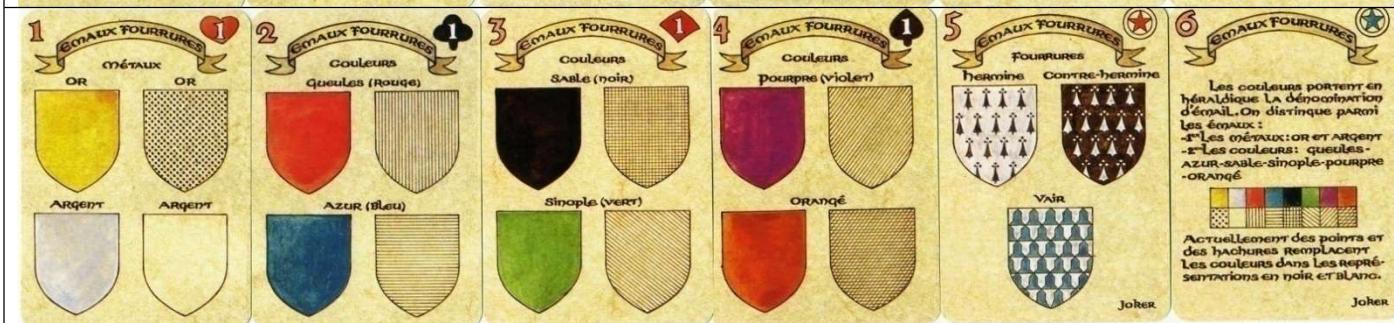
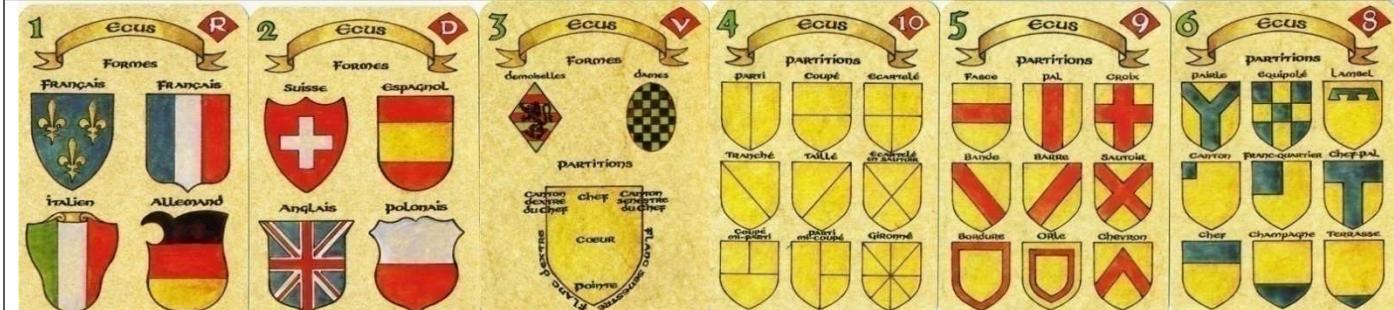
Nome	<b>Jeu des blasons</b>
Fabbricante	<b>Editions Dusserre</b>
Paese	<b>Francia</b>
Numero carte	<b>54 + 1 notizie mazzo + 1 regole gioco</b>
Anno	
Tipo mazzo	<b>Quartetto - Famiglie</b>
Dimensioni	<b>mm. 88x63</b>

Il mazzo mostra i vari tipi di insegne araldiche, prendendo spunto dagli antichi mazzi araldici di Finé de Brianville del 1659 e di Père Menéstrié del 1652.

Troviamo insegne di corporazioni (*corporations*), sugli elmi delle corazze (*cimiers*), insegne dei titoli nobiliari (*couronnes*), stemmi di città, famiglie ecc. (*armoiries*), forme e partizioni degli stemmi (*ecus*), disegni sugli stemmi (*meubles*), insegne degli ordini militari (*ordres militaires*), stemmi di province (*provinces*) e infine colori e tratteggi (*emaux fourrures*), Tutte queste illustrazioni portano il mazzo ad avere un alto numero di carte, ben 54.

I semi con indice in alto a destra permettono di effettuare altri giochi con questo mazzo.



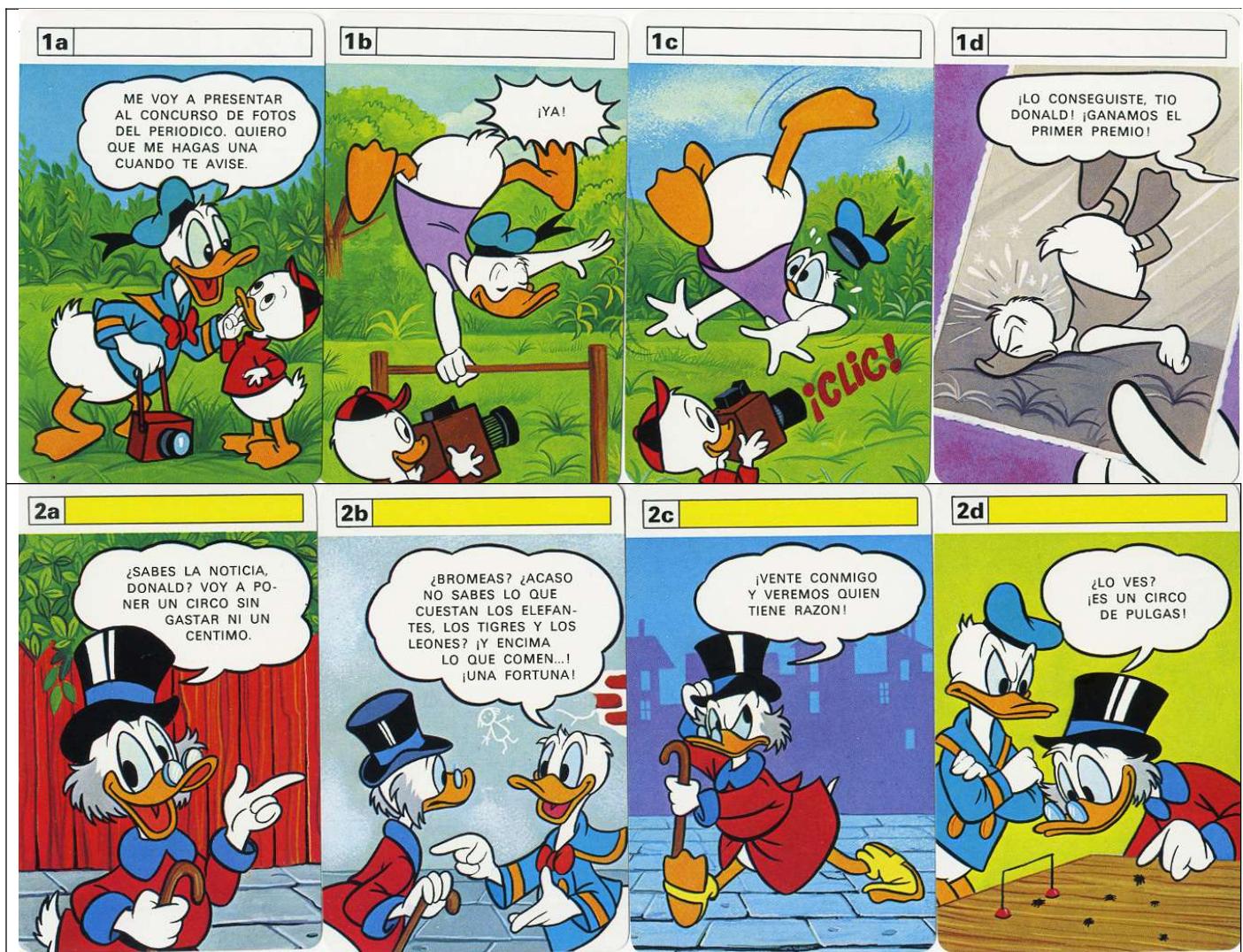


# 0635 - Fournier H. - Pato Donald

Nome	<b>Pato Donald</b>
Fabbricante	<b>Heracio Fournier S/A</b>
Paese	<b>Spagna</b>
Numero carte	<b>32 + 1 presentazione</b>
Anno	<b>1984</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 87x57</b>

Il mazzo è dedicato a Paperino, l'anatra Donald come è conosciuto dai bambini spagnoli, traduzione letterale del nome originario del personaggio, Donald Duck.

Ogni quartetto mostra 4 vignette che completano una storiella con protagonista il papero disneyano.



3a



3b



3c



3d



4a



4b



4c



4d



5a



5b

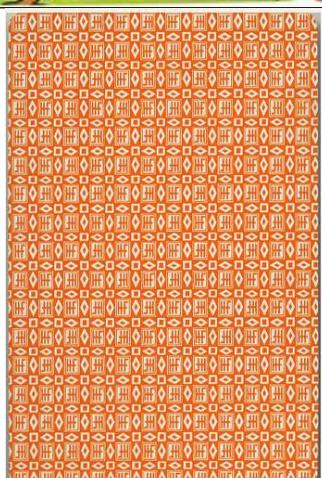


5c



5d





## PATO DONALD



## PATO DONALD



### REGLAMENTO DE JUEGO

Este juego se compone de 8 cuartetos, haciendo por lo tanto un total de 32 cartas. En cada carta figura una cifra y una letra, por ej. 1a, 1b, 1c y 1d. La cifra es común a las cuatro cartas que forman el cuarteto y las letras a, b, c y d identifican cada una de las cartas.

Para jugar: -Se determina quién será el jugador emano. -En las cartas sucesivas, el derecho a ser emano pasa corriéndose de jugador a jugador. El jugador anterior al emano, después de bien barajadas las cartas, las distribuirá de una en una hasta agotar el mazo. Dependiendo del número de jugadores es posible que uno o más jugadores reciben diferente número de cartas.

El jugador emano comenzará el juego pidiendo a cualquiera de los jugadores una carta de cualquier cuarteto del cual éste posea los otros tres. Si el jugador interrelleado posee esta carta, tendrá la obligación de cederla a quien se la pidió. Este jugador continuará pidiendo cartas a cualquiera de los jugadores hasta que falle en su petición, es decir, hasta que el jugador a quien pida carta no tenga la carta solicitada, en cuyo caso pasa el turno al siguiente y a ese jugador, quien a su vez pedirá cartas en la forma que explica.

La finalidad del juego consiste en formar el mayor número posible de cuartetos. Cuando un jugador ha reunido un cuarteto completo lo expondrá sobre la mesa.

El juego continuará hasta que todos los cuartetos hayan sido expuestos.

El jugador que ha formado el mayor número de cuartetos es el ganador.

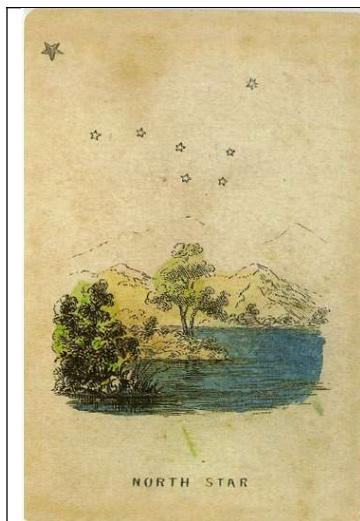
H. Fournier - Vitoria Dep. leg. VI. 721 - 1984

# 2676 - Fournier H. - Uncle Tom's cabin

Nome	<b>Uncle Tom's cabin</b>
Fabbricante	<b>Fournier per Del Prado Edizioni</b>
Paese	originale U S A stampa Spagna
Numero carte	<b>20</b>
Anno	ristampa 2004
Tipo mazzo	<b>Quintetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 93x63</b>

Il mazzo originale è stato stampato da W & S B Yves di Salem e ristampato in Spagna. Le figure sono tratte dal romanzo *La capanna dello zio Tom* di Harriet Beecher Stowe che narra le vicissitudini di uno schiavo nero negli Stati Uniti della metà del 19° secolo. Il gioco è composto da 4 gruppi di 5 carte ognuno, che hanno come identificativi bibbie, corona d'alloro, cappello e stella. Sulla Bibbia il titolo è sull'ultima pagina della rilegatura. Il catalogo del museo Fournier data il mazzo originale (USA 15) al 1825 (data impressa sul dollaro di George), ma la prima edizione del romanzo è del 1852.





NORTH STAR



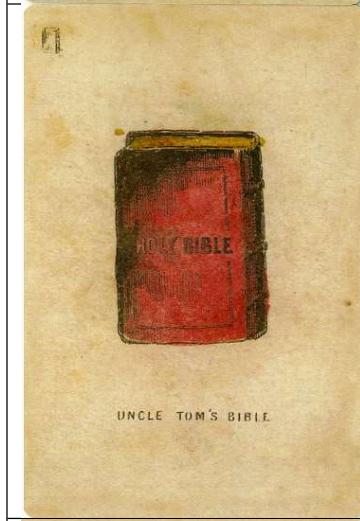
GEORGE'S HAND



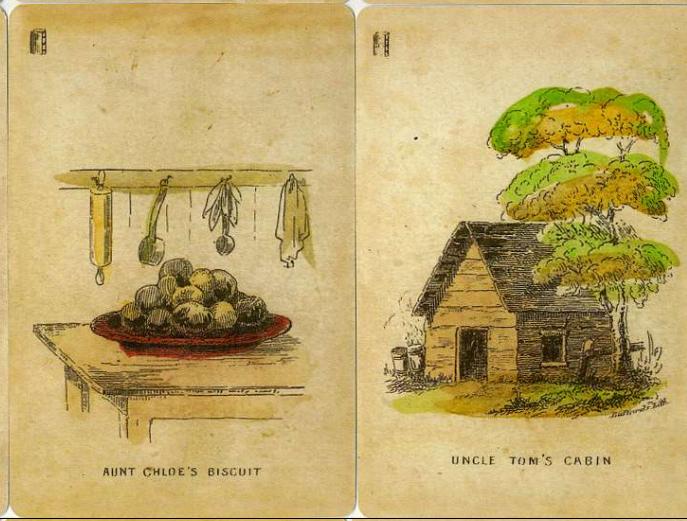
HARRY



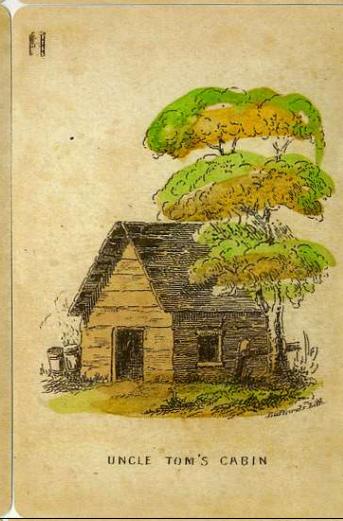
ELIZA



UNCLE TOM'S BIBLE



AUNT CHLOE'S BISCUIT



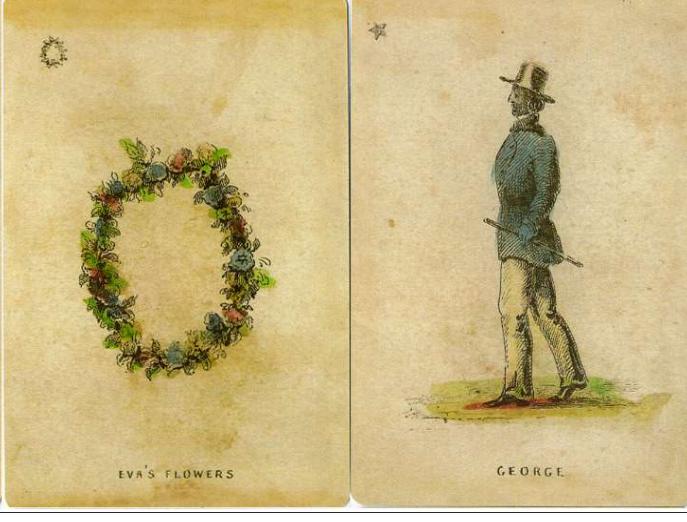
UNCLE TOM'S CABIN



UNCLE TOM



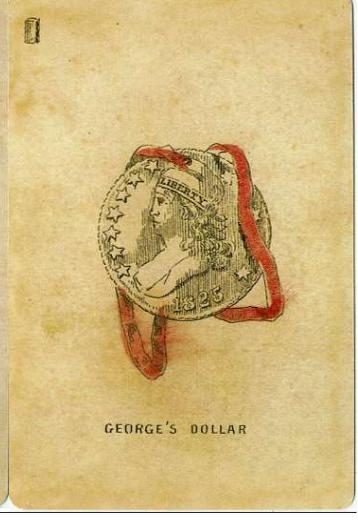
SIMEON'S HAT



EV'A'S FLOWERS



GEORGE



GEORGE'S DOLLAR

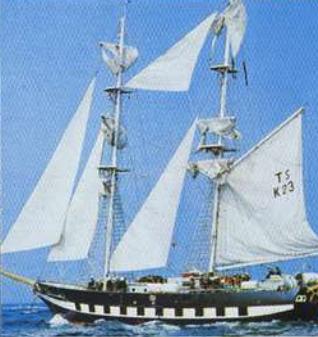
# # 0847 - Fournier H. - Veleros

Nome	<b>Veleros</b>
Fabbricante	<b>Heracio Fournier S/A</b>
Paese	<b>Spagna</b>
Numero carte	<b>32 + 1 presentazione</b>
Anno	<b>1989</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 88x57</b>

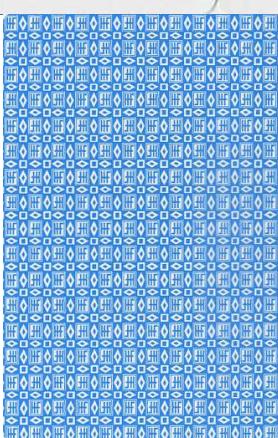
Il mazzo mostra fotografie di velieri, mostrando anche le loro caratteristiche tecniche. Su ogni carta troviamo il nome dell'imbarcazione e la bandiera della nazione e, sotto la fotografia, il tipo di scafo, la nazione, la lunghezza (*eslora*), larghezza (*manga*) e l'anno di fabbricazione.



<b>3a</b> KRUSENSTERN 	<b>3b</b> ESMERALDA 	<b>3c</b> NIPPON MARU 	<b>3d</b> EAGLE 
			
Corbeta 4 mástiles ..... U.R.S.S. Eslora ..... 114,50 m. Manga ..... 14,— m. Construido ..... 1926	Bergantín ..... CHILE Eslora ..... 113,— m. Manga ..... 13,— m. Construido ..... 1952	Corbeta 4 mástiles ..... JAPON Eslora ..... 97,— m. Manga ..... 12,95 m. Construido ..... 1930	Corbeta ..... EE.UU. Eslora ..... 89,70 m. Manga ..... 11,90 m. Construido ..... 1936
<b>4a</b> SAGRES 	<b>4b</b> LIBERTAD 	<b>4c</b> TOWARISCH 	<b>4d</b> MIRCEA 
			
Corbeta ..... PORTUGAL Eslora ..... 89,48 m. Manga ..... 12,02 Construido ..... 1937	Fragata ..... ARGENTINA Eslora ..... 103,— m. Manga ..... 13,80 m. Construido ..... 1956	Corbeta ..... U.R.S.S. Eslora ..... 82,10 m. Manga ..... 12,— m. Construido ..... 1933	Corbeta ..... RUMANIA Eslora ..... 82,10 m. Manga ..... 12,— m. Construido ..... 1938
<b>5a</b> GLORIA 	<b>5b</b> REGINA MARIS 	<b>5c</b> JUAN SEBASTIAN DE ELCANO 	<b>5d</b> EUGENE EUGENIDES 
			
Corbeta ..... COLOMBIA Eslora ..... 76,— m. Manga ..... 10,60 m. Construido ..... 1967	Bergantín ..... NORUEGA Eslora ..... 42,50 m. Manga ..... 7,60 m. Construido ..... 1908	Goleta de velacho ..... ESPAÑA Eslora ..... 106,80 m. Manga ..... 13,10 m. Construido ..... 1927	Goleta ..... GRECIA Eslora ..... 59,40 m. Manga ..... 9,10 m. Construido ..... 1929

<b>6a</b> WINSTON CHURCHILL 	<b>6b</b> MALCOLM MILLER 	<b>6c</b> AMERICA II 	<b>6d</b> GLADAN 
			
Goleta de velacho..... GRAN BRETAÑA Eslora ..... 45,70 m. Manga ..... 8,10 m. Construido..... 1965	Goleta de velacho..... GRAN BRETAÑA Eslora ..... 45,60 m. Manga ..... 8,10 m. Construido..... 1967	Goleta 2 mástiles..... EE.UU. Eslora ..... 39,50 m. Manga ..... 6,90 m. Construido..... 1967	Goleta (sencilla)..... SUECIA Eslora ..... 39,30 m. Manga ..... 7,20 m. Construido..... 1947
<b>7a</b> EENDRACHT 	<b>7b</b> GEFION 	<b>7c</b> PHOENIX 	<b>7d</b> JACOMINA 
			
Goleta..... PAISES BAJOS Eslora ..... 31,30 m. Manga ..... 6,40 m. Construido..... 1974	Goleta de velacho..... ALEMANIA Eslora ..... 28.— Manga ..... 7,40 m. Construido..... 1894	Bergantin..... PAISES BAJOS Eslora ..... 26,50 m. Manga ..... 6,60 m. Construido.....	Ketch..... PAISES BAJOS Eslora ..... 19,50 m. Manga ..... 5,70 m. Construido..... 1925
<b>8a</b> MAYFLOWER II 	<b>8b</b> ROSE 	<b>8c</b> ROYALIST 	<b>8d</b> NONSUCH 
			
Corbeta (réplica)..... EE.UU. Eslora ..... 40,10 m. Manga ..... 7,85 m. Construido..... 1956	Fragata (réplica)..... EE.UU. Eslora ..... 51,80 m. Manga ..... 9,30 m. Construido..... 1970	Bergantín..... GRAN BRETAÑA Eslora ..... 29,50 m. Manga ..... 5,90 m. Construido..... 1971	Bergantín..... CANADA Eslora ..... 22,80 m. Manga ..... 4,70 m. Construido..... 1968

**VELEROS**



ULTIMOS MODELOS CON SUS  
CARACTERISTICAS TECNICAS

CONTIENE 32 CARTAS

**VELEROS**

HERACLIO

*Fournier* s/a

VITORIA ESPANA

**REGLAMENTOS**

**Juego de «características»**

**Objeto del juego:** Ganar todas las cartas.

Se distribuyen las 32 cartas entre los jugadores, que las colocarán en montón cartas hacia abajo y el primero tomará la carta superior de su montón. El jugador emano observará las características técnicas de su velero, eligiendo la que le parezca más oportuna y la cantará a continuación. El jugador que de cada jugada tiene el velero más alta la característica en su mano, será el ganador y tomará las cartas de esa baraja, colocándolas bajo su montón. El ganador será emano en la siguiente jugada.

En caso de empate de ganadores, los jugadores se pondrán de acuerdo en su siguiente carta, para conseguir el desempate.

**Juego de «cuartetos»**

**Objeto del juego:** Conseguir formar grupos de cuatro cartas, cuyos índices tengan el mismo número.

Emano el jugador situado a la derecha del que distribuye las cartas, quien inicia el juego solicitando una carta a su vecino de la derecha, citando su número y letra. Si el jugador interrumpido la tiene se la entrega, pudiendo seguir diciendo el emano; si en cambio no la tiene, pasa a él el turno de juego. Cuando se consigue formar un cuarteto se expone sobre la mesa.

Gana el juego el jugador que consigue formar el mayor número de cuartetos.

# # 0848 - Fournier H. - Aviones de pasajeros

Nome	Aviones de pasajeros
Fabbricante	Heraclio Fournier S/A
Paese	Spagna
Numero carte	32 + 1 presentazione
Anno	1986
Tipo mazzo	Quartetto
Dimensioni	mm. 88x57

Ogni carta del mazzo presenta la fotografia di un aereo passeggeri con le sue caratteristiche tecniche.

Sono presenti potenza (*potencia*), velocità (*km/h*), autonomia, altezza massima di volo (*altura de vuelo*), peso del velivolo (*tara*), peso massimo con passeggeri e bagagli (*peso total admis.*), lunghezza (*longitud*), apertura alare (*envergadura*), altezza (*altura*), passeggeri (*pasajeros*) e primo volo (*primer vuelo*).



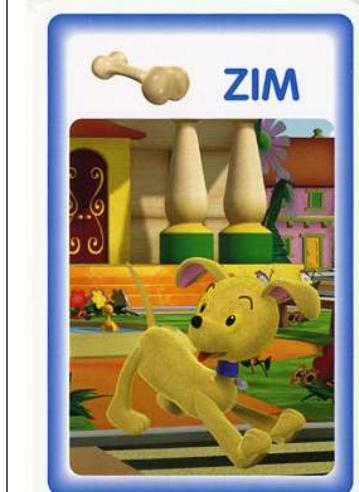
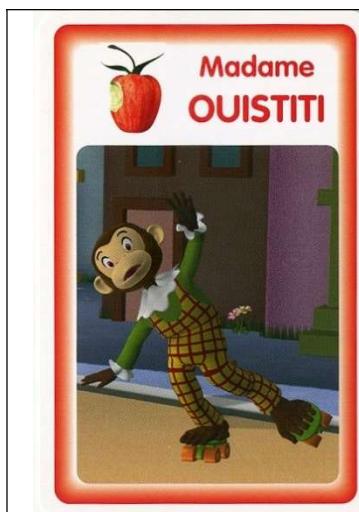


# 4212 - France Cartes Ducale - Oui-Oui - Jeu de familles

Nome	<b>Oui-Oui - Jeu de familles</b>
Fabbricante	<b>France Cartes Ducale</b>
Paese	<b>Francia</b>
Numero carte	<b>36</b>
Anno	
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 100x65</b>

Il mazzo mostra un personaggio dei cartoni animati per bambini creato da Enid Blyton nel 1949 e illustrato dall'olandese Harmsen van der Beek. Oui Oui per i bambini francesi, per quelli inglesi è Noddy, qui appare con altri personaggi del cartone: il nano Potiron, la scimmietta Ouistiti, il gendarme, il folletto Mirou, il cane Zim, Nestor Bouboule, i Lutins e gli amici.







## NESTOR BOUBOULE



## NESTOR BOUBOULE



## NESTOR BOUBOULE



## NESTOR BOUBOULE



## les LUTINS



## les LUTINS



## les LUTINS



## les LUTINS



## les AMIS



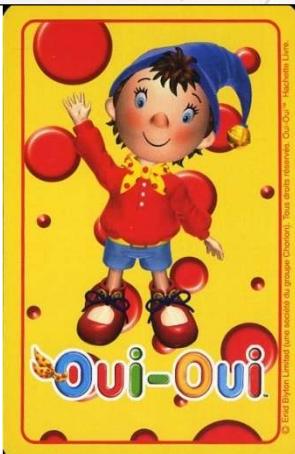
## les AMIS



## les AMIS



## les AMIS



Qui-Oui

JEU DE 7 FAMILLES  
Le jeu se compose de 9 familles de 4 cartes illustrant les aventures de OUI-OUI. Pour 4 joueurs : les cartes sont distribuées. Les joueurs groupent leurs cartes par famille. S'ils en ont une complète, ils la posent. Puis le premier joueur demande à l'un de ses partenaires une carte qui lui manque. S'il l'obtient, il en demande une autre et ainsi de suite... Une réponse négative donne la parole au dernier joueur interrogé. Le gagnant est celui qui a réuni le plus de familles. Pour faciliter le classement des cartes dans les mains, chaque famille est composée de 4 cartes de couleurs différentes : vert, rouge, jaune, bleue.

© Eddy Brosse Limited une société du groupe Goliath. Tous droits réservés. Qui-Oui™, Noddy™, Heugens™, Goliath™

CE [www.NODDY.com](http://www.NODDY.com)

Qui-Oui

© Eddy Brosse Limited une société du groupe Goliath. Tous droits réservés. Qui-Oui™, Noddy™, Heugens™, Goliath™



FRANCE CARTES  
54130 SAINT-MAX  
Website : [www.france-cartes.fr](http://www.france-cartes.fr)  
Email : [contact@france-cartes.fr](mailto:contact@france-cartes.fr)

Ducale

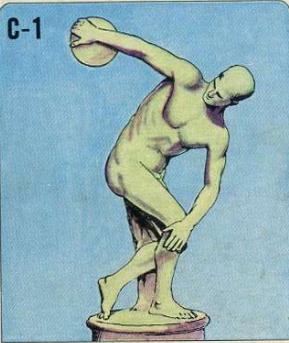
# 4550 - Grimberg - Personaggi storici

Nome	Personaggi storici
Fabbricante	Grimberg
Paese	Danimarca
Numero carte	40
Anno	1963 circa
Tipo mazzo	Famiglie
Dimensioni	mm. 94x60

Questo mazzo danese mostra i più importanti personaggi della storia del mondo, i loro monumenti, esempi della loro arte ecc.

Partiamo dagli antichi egiziani (*Ægypterne*) per vedere poi i persiani (*Pererne*), i greci (*Grækerne*), i romani (*Romerne*), i popoli medievali (*Middelalderen*), i rivoluzionari (*Revolutionstiden*), i personaggi rinascimentali (*Renæssancen*), gli inventori (*Opfindelser*), la prima (1 *Verdenskrig*) e la seconda guerra mondiale (2 *Verdenskrig*).

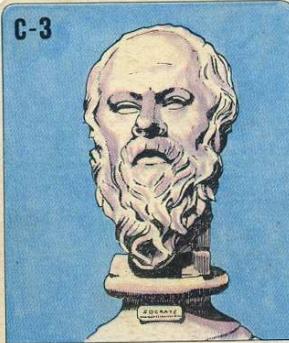


**SERIE C \* GRÆKERNE**

1. »Diskoskasteren»
2. Parthenon templets indgang
3. Buste af Sokrates
4. Græsk bemalt lerkande

**SERIE C \* GRÆKERNE**

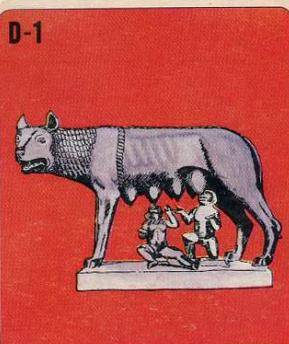
1. »Diskoskasteren»
2. Parthenon templets indgang
3. Buste af Sokrates
4. Græsk bemalt lerkande

**SERIE C \* GRÆKERNE**

1. »Diskoskasteren»
2. Parthenon templets indgang
3. Buste af Sokrates
4. Græsk bemalt lerkande

**SERIE C \* GRÆKERNE**

1. »Diskoskasteren»
2. Parthenon templets indgang
3. Buste af Sokrates
4. Græsk bemalt lerkande

**SERIE D \* ROMERNE**

1. Romulus og Remus med ulven
2. Romersk bevæbnet soldat
3. Kejser Augustus
4. Colosseum i Rom

**SERIE D \* ROMERNE**

1. Romulus og Remus med ulven
2. Romersk bevæbnet soldat
3. Kejser Augustus
4. Colosseum i Rom

**SERIE D \* ROMERNE**

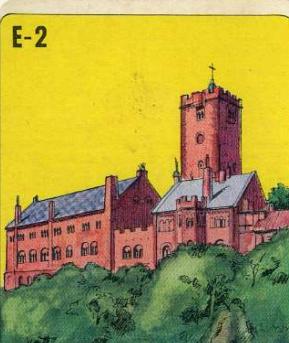
1. Romulus og Remus med ulven
2. Romersk bevæbnet soldat
3. Kejser Augustus
4. Colosseum i Rom

**SERIE D \* ROMERNE**

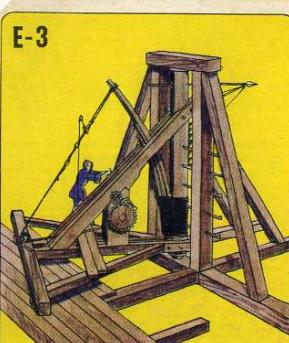
1. Romulus og Remus med ulven
2. Romersk bevæbnet soldat
3. Kejser Augustus
4. Colosseum i Rom

**SERIE E \* MIDDLEALDEREN**

1. Knælende korsridder
2. Middelalderborg
3. Kanon med kæmpepile
4. Den hellige Frans af Assisi

**SERIE E \* MIDDLEALDEREN**

1. Knælende korsridder
2. Middelalderborg
3. Kanon med kæmpepile
4. Den hellige Frans af Assisi

**SERIE E \* MIDDLEALDEREN**

1. Knælende korsridder
2. Middelalderborg
3. Kanon med kæmpepile
4. Den hellige Frans af Assisi

**SERIE E \* MIDDLEALDEREN**

1. Knælende korsridder
2. Middelalderborg
3. Kanon med kæmpepile
4. Den hellige Frans af Assisi

**SERIE F \* RENÆSSANCEN**

1. Peterskirkegens kupel
2. En italiensk ridder
3. Henrik d. 8. af England
4. Magellan's skib »Victoria«

**SERIE F \* RENÆSSANCEN**

1. Peterskirkegens kupel
2. En italiensk ridder
3. Henrik d. 8. af England
4. Magellan's skib »Victoria«

**SERIE F \* RENÆSSANCEN**

1. Peterskirkegens kupel
2. En italiensk ridder
3. Henrik d. 8. af England
4. Magellan's skib »Victoria«

**SERIE F \* RENÆSSANCEN**

1. Peterskirkegens kupel
2. En italiensk ridder
3. Henrik d. 8. af England
4. Magellan's skib »Victoria«

**G-1**

- SERIE G \* REVOLUTIONSTIDEN**
1. Fæstningen Bastillens fald
  2. Kong Ludvig den 16.
  3. Guillotinen i funktion
  4. Napoleon til hest

**G-2**

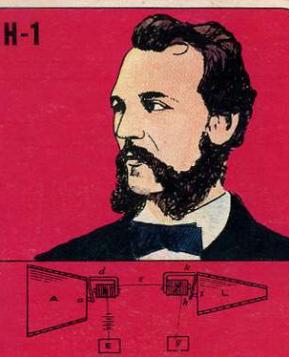
- SERIE G \* REVOLUTIONSTIDEN**
1. Fæstningen Bastillens fald
  2. Kong Ludvig den 16.
  3. Guillotinen i funktion
  4. Napoleon til hest

**G-3**

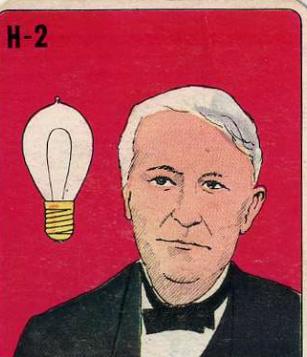
- SERIE G \* REVOLUTIONSTIDEN**
1. Fæstningen Bastillens fald
  2. Kong Ludvig den 16.
  3. Guillotinen i funktion
  4. Napoleon til hest

**G-4**

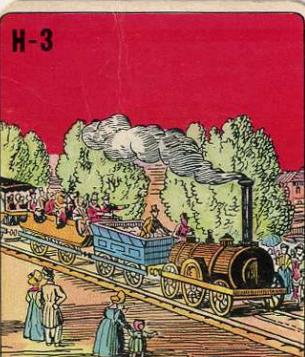
- SERIE G \* REVOLUTIONSTIDEN**
1. Fæstningen Bastillens fald
  2. Kong Ludvig den 16.
  3. Guillotinen i funktion
  4. Napoleon til hest

**H-1**

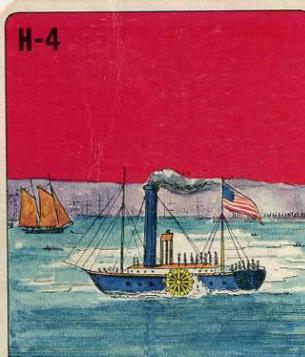
- SERIE H \* OPFINDELSER**
1. A. G. Bell, telefonens opfinder
  2. T. A. Edison, glødelampens opfinder
  3. De første jernbaner
  4. Fulton's første dampskib

**H-2**

- SERIE H \* OPFINDELSER**
1. A. G. Bell, telefonens opfinder
  2. T. A. Edison, glødelampens opfinder
  3. De første jernbaner
  4. Fulton's første dampskib

**H-3**

- SERIE H \* OPFINDELSER**
1. A. G. Bell, telefonens opfinder
  2. T. A. Edison, glødelampens opfinder
  3. De første jernbaner
  4. Fulton's første dampskib

**H-4**

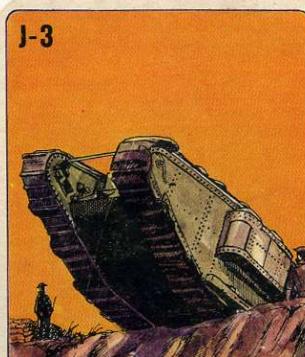
- SERIE H \* OPFINDELSER**
1. A. G. Bell, telefonens opfinder
  2. T. A. Edison, glødelampens opfinder
  3. De første jernbaner
  4. Fulton's første dampskib

**J-1**

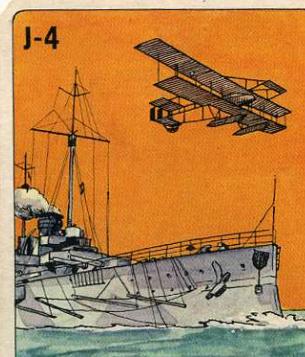
- SERIE J \* 1. VERDENSKRIG**
1. Franske soldater i skyttegrave
  2. Den franske general F. Foch
  3. Britisk tank angriber
  4. Fly starter på kryds

**J-2**

- SERIE J \* 1. VERDENSKRIG**
1. Franske soldater i skyttegrave
  2. Den franske general F. Foch
  3. Britisk tank angriber
  4. Fly starter på kryds

**J-3**

- SERIE J \* 1. VERDENSKRIG**
1. Franske soldater i skyttegrave
  2. Den franske general F. Foch
  3. Britisk tank angriber
  4. Fly starter på kryds

**J-4**

- SERIE J \* 1. VERDENSKRIG**
1. Franske soldater i skyttegrave
  2. Den franske general F. Foch
  3. Britisk tank angriber
  4. Fly starter på kryds

**K-1**

- SERIE K \* 2. VERDENSKRIG**
1. Engelsk-tysk luftkamp
  2. Amerikanske soldater
  3. Sir Winston Churchill
  4. Den første atombombe

**K-2**

- SERIE K \* 2. VERDENSKRIG**
1. Engelsk-tysk luftkamp
  2. Amerikanske soldater
  3. Sir Winston Churchill
  4. Den første atombombe

**K-3**

- SERIE K \* 2. VERDENSKRIG**
1. Engelsk-tysk luftkamp
  2. Amerikanske soldater
  3. Sir Winston Churchill
  4. Den første atombombe

**K-4**

- SERIE K \* 2. VERDENSKRIG**
1. Engelsk-tysk luftkamp
  2. Amerikanske soldater
  3. Sir Winston Churchill
  4. Den første atombombe

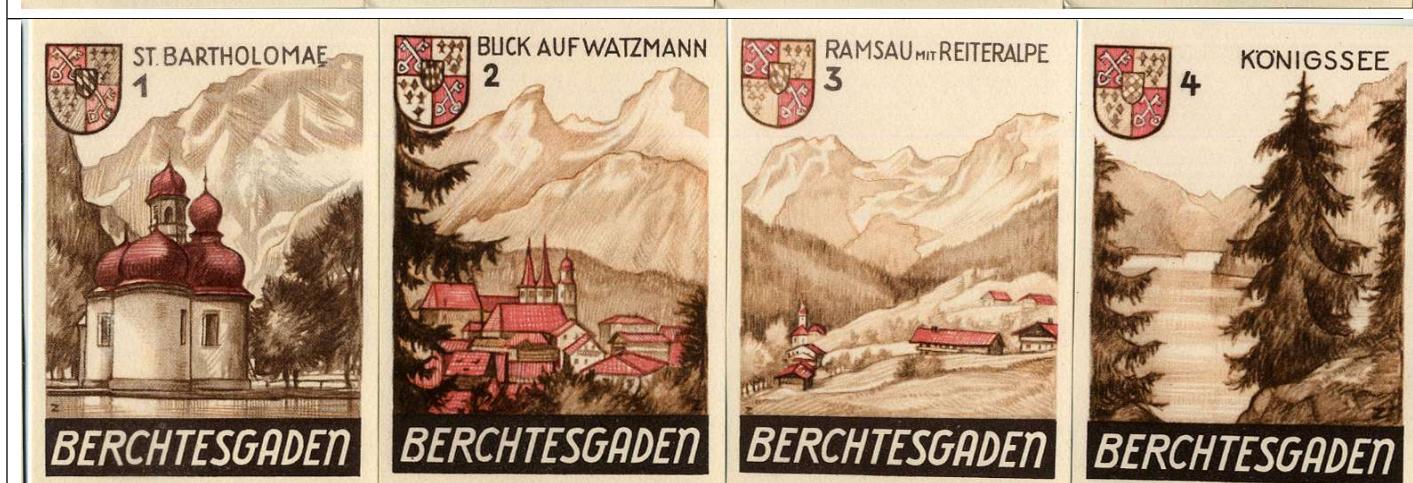
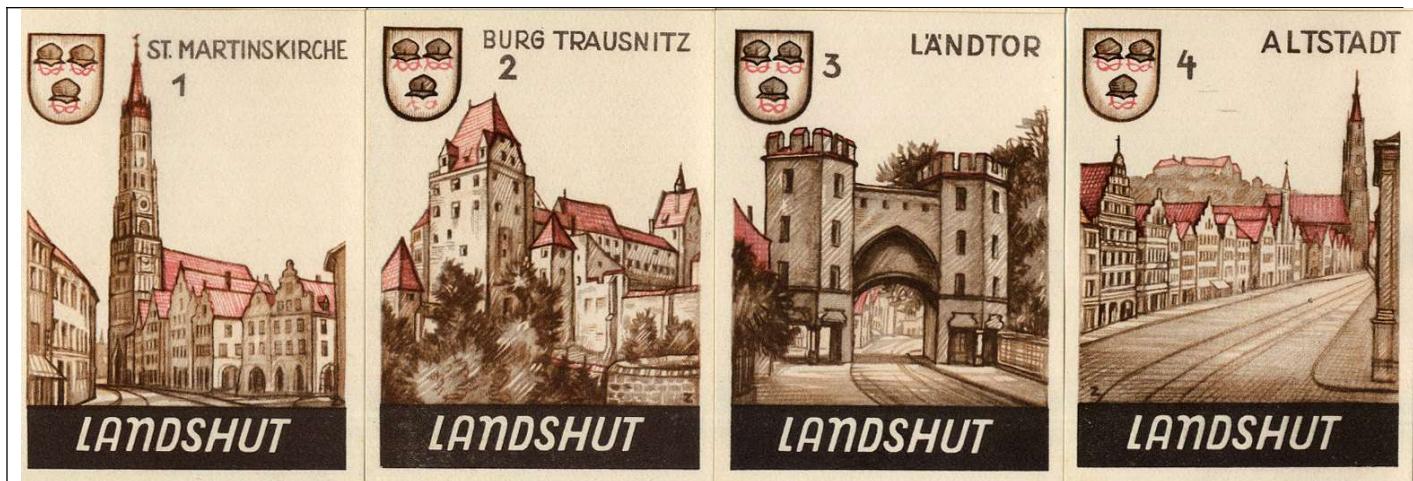


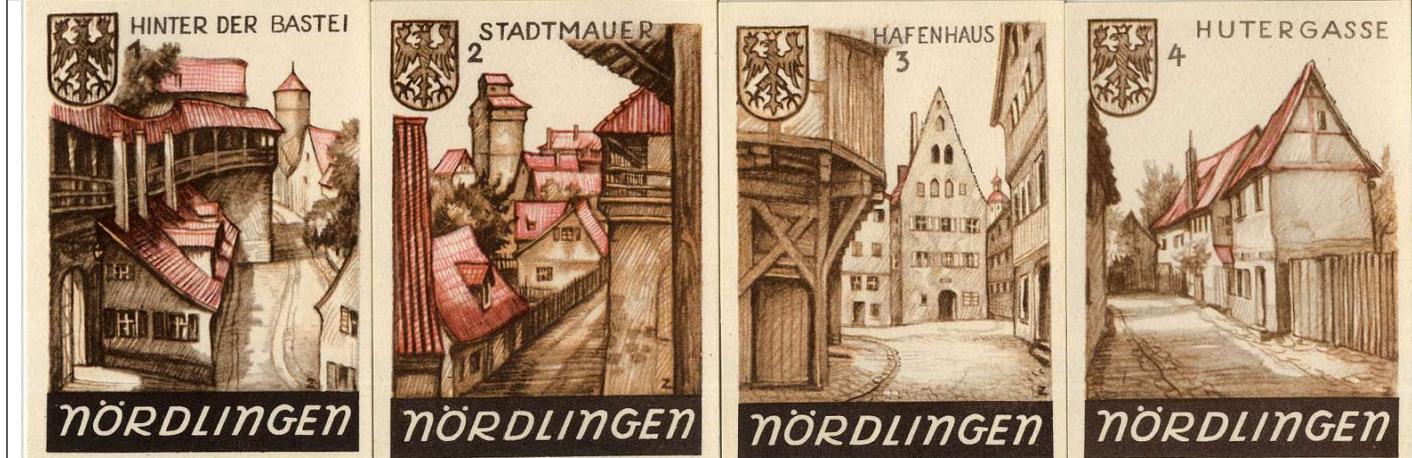
# 4703 - Hade - Schönes Bayernland

Nome	<b>Schönes Bayernland</b>
Fabbricante	<b>Hade</b>
Paese	<b>Germania</b>
Numero carte	<b>40 + regole gioco</b>
Anno	<b>194x</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 90x65</b>

Il mazzo “Bellissima Baviera” mostra in disegni color seppia alcune città di questa regione: Dinkelsbühl, Rothenburg ob der Tauber, Füssen, Landshut, Nürnberg, Berchtesgaden, Augsburg, München, Nördlingen e Würzburg. Su ogni carta uno dei monumenti più interessanti della città e la lettera Z, probabilmente l’iniziale del disegnatore. Ogni quartetto è distinto dallo stemma della città, che troviamo in alto con il nome del monumento.







# 4918 - Hauenstein - Märchen-Quartett

Nome	<b>Märchen-Quartett</b>
Fabbricante	<b>Richard Hauenstein</b>
Paese	<b>Germania occidentale</b>
Numero carte	<b>32 + 1 regole giochi - 1 Schwarzer Peter</b>
Anno	<b>1951</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 104x63</b>

Il mazzo *Quartetto di fiabe* mostra scene tratte da fiabe della tradizione tedesca, poco note ai bambini italiani.

Le fiabe sono: *Der Wolf und die 7 Geißlein* (il lupo e i 7 capretti), *Tischlein deck' dich* (il tavolino magico), *Jorinde und Joringel*, *Schneeweisschen und Rosenrot* (Biancaneve e Rosa Rossa), *Hans im Glück* (Hans nella fortuna), *Vom klugen Scheiderlein* (l'astuto piccolo sarto), *Frau Holle* (la signora Holle) e *Der Zaukönig und der Bär* (il mago e l'orso).









## Märchen Quartett

Acht deutsche Märchen  
in Kurzfassung

Druck und Verlag :  
Richard Hauenstein, Graphischer Betrieb  
Altenburg, Bez. Leipzig

La carta aggiuntiva permette ai bambini di giocare anche a Uomo Nero.

# 4022 - Hauenstein - Kartenspiel Fahrzeuge im Wandel der Zeiten

Nome	<b>Kartenspiel Fahrzeuge im Wandel der Zeiten</b>
Fabbricante	<b>Richard Hauenstein</b>
Paese	<b>Germania occidentale</b>
Numero carte	<b>32</b>
Anno	<b>195x</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 104x63</b>

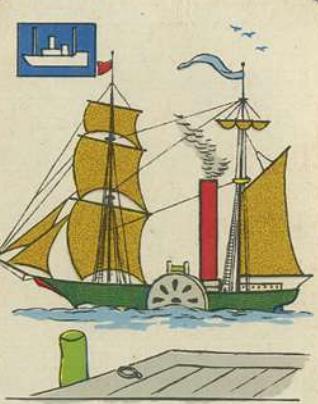
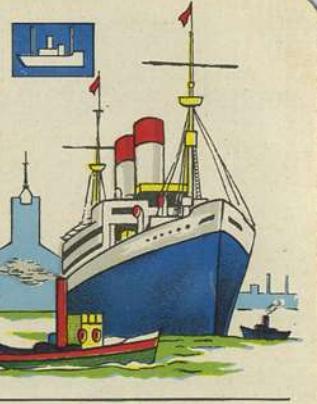
Nel mazzo “Gioco di carte dei veicoli attraverso i secoli” vediamo l’antenato, le evoluzioni e il veicolo degli anni ’50, si partendo dalla draisina (*lauftrad*) del 1816, senza pedali né freni, per arrivare alla motocicletta o dal carro a trazione animale all’automobile.

I tipi di veicolo che troviamo sono: *Ballonfahrzeuge* (palloni volanti), *Flugzeuge* (aeroplani), *Segelschiffe* (velieri), *Dampfschiffe* (battelli a vapore), *Fahrräder* (cicli), *Strassenfahrzeuge* (veicoli stradali), *Eisenbahnen* (linee ferroviarie) e *Strassenbahnen* (tram).

Sotto ogni vignetta alcune caratteristiche del veicolo raffigurato.

Sulla scatola è presente il nome del fabbricante e il suo marchio.



 <p><b>SEGELSCHIFFE</b></p> <p>1. Phönizierschiff 3. Karavelle 2. Wikingerschiff 4. Segel-Vollschiff</p> <p><b>1. Phönizierschiff</b> Mit solchen Schiffen befuhren schon im Altertum die Phönizier die offenen Meere.</p>	 <p><b>SEGELSCHIFFE</b></p> <p>1. Phönizierschiff 3. Karavelle 2. Wikingerschiff 4. Segel-Vollschiff</p> <p><b>2. Wikingerschiff</b> Die Wikinger, große Meister des Schiffbaues, kreuzten mit ihren schnittigen Langbooten auf allen Meeren.</p>	 <p><b>SEGELSCHIFFE</b></p> <p>1. Phönizierschiff 3. Karavelle 2. Wikingerschiff 4. Segel-Vollschiff</p> <p><b>3. Karavelle</b> Columbus entdeckte 1492 mit einem solchen Schiffe Amerika.</p>	 <p><b>SEGELSCHIFFE</b></p> <p>1. Phönizierschiff 3. Karavelle 2. Wikingerschiff 4. Segel-Vollschiff</p> <p><b>4. Segel-Vollschiff</b> Die Dampf- und Motorschiffe verdrängen die Segelschiffe immer mehr von den Ozeanen.</p>
 <p><b>DAMPFSCHIFFE</b></p> <p>1. Papin's Dampfboot 3. Schraubendampfer 2. Raddampfer 4. Überseedampfer</p> <p><b>1. Papin's Dampfboot</b> fuhr 1707, als erstes Dampfboot in Deutschland, die Fulda abwärts in die Weser.</p>	 <p><b>DAMPFSCHIFFE</b></p> <p>1. Papin's Dampfboot 3. Schraubendampfer 2. Raddampfer 4. Überseedampfer</p> <p><b>2. Raddampfer</b> 1807 wurde der erste brauchbare Raddampfer gebaut und ab 1819 überquerte man mit solchen Dampfern schon die Ozeane.</p>	 <p><b>DAMPFSCHIFFE</b></p> <p>1. Papin's Dampfboot 3. Schraubendampfer 2. Raddampfer 4. Überseedampfer</p> <p><b>3. Schraubendampfer</b> Durch die Erfindung der Schiffsschraube wurde der Raddampfer aus dem Übersee-Verkehr verdrängt.</p>	 <p><b>DAMPFSCHIFFE</b></p> <p>1. Papin's Dampfboot 3. Schraubendampfer 2. Raddampfer 4. Überseedampfer</p> <p><b>4. Überseedampfer</b> Modernste Übersee-Schnelldampfer stellen in wenigen Tagen die Verbindung zwischen den Kontinenten her.</p>
 <p><b>FAHRRÄDER</b></p> <p>1. Laufrad 3. Fahrrad 2. Hochrad 4. Motorrad</p> <p><b>1. Das Laufrad</b> ist um 1815 als Vorläufer des Fahrrades aufgetaucht. Es wurde durch laufende Bewegungen in Gang gebracht.</p>	 <p><b>FAHRRÄDER</b></p> <p>1. Laufrad 3. Fahrrad 2. Hochrad 4. Motorrad</p> <p><b>2. Das Hochrad,</b> im Jahre 1850 erfunden, ist die erste Form des Fahrrades. Das Vorderrad musste so groß sein, weil es direkten Antrieb hatte.</p>	 <p><b>FAHRRÄDER</b></p> <p>1. Laufrad 3. Fahrrad 2. Hochrad 4. Motorrad</p> <p><b>3. Das Fahrrad</b> mit dem Hinterradantrieb durch die Kette, kam 1862 auf. Es ist noch heute das billigste Beförderungsmittel des Volkes.</p>	 <p><b>FAHRRÄDER</b></p> <p>1. Laufrad 3. Fahrrad 2. Hochrad 4. Motorrad</p> <p><b>4. Das Motorrad</b> kam Anfang des 20. Jahrhunderts auf und ist heute ein wichtiges und beliebtes Fahrzeug für den Verkehr und den Sport.</p>

#### STRASSENFAHRZEUGE

1. Ochsenwagen
2. Reisewagen
3. Kraftfahrzeug
4. Auto

##### 1. Ochsenwagen

Die ersten Wagen waren Karren mit 2 plumpen Scheibenrädern. Später wurden die Räder aus mehreren Teilen zusammengesetzt.

#### STRASSENFAHRZEUGE

1. Ochsenwagen
2. Reisewagen
3. Kraftfahrzeug
4. Auto

##### 2. Reisewagen

mit Speichenrädern, lenkbarem Vordergestell, Federung und Überdachung waren im Mittelalter gebräuchlich.

#### STRASSENFAHRZEUGE

1. Ochsenwagen
2. Reisewagen
3. Kraftfahrzeug
4. Auto

##### 3. Kraftfahrzeug

mit Verbrennungsmotor, um 1885/86 erfunden, wurde bei seinem Erscheinen als ein Wunder bestaunt und gefeiert.

#### STRASSENFAHRZEUGE

1. Ochsenwagen
2. Reisewagen
3. Kraftfahrzeug
4. Auto

##### 4. Das Auto

ist heute das Verkehrsmittel auf den Straßen. Es begegnet uns als Personen- und Lastwagen, Omnibus und Rennwagen.

#### EISENBAHNEN

1. Erste Lokomotive
2. Güterzug-Lokom.
3. Schnellzugs-Lokomotive
4. Schnelltriebwagen

##### 1. Erste Deutsche Lokomotive

Die erste deutsche Eisenbahn fuhr im Jahre 1835 zwischen Nürnberg und Fürth.

#### EISENBAHNEN

1. Erste Lokomotive
2. Güterzug-Lokom.
3. Schnellzugs-Lokomotive
4. Schnelltriebwagen

##### 2. Güterzug-Lokomotive

Die Entwicklung des Eisenbahnwesens ging rasch vor sich. Die Schienenwege verbinden die Länder und fördern den Güterausaustausch.

#### EISENBAHNEN

1. Erste Lokomotive
2. Güterzug-Lokom.
3. Schnellzugs-Lokomotive
4. Schnelltriebwagen

##### 3. Schnellzugs-Lokomotive

Mit immer größeren Schnelligkeiten rasen die D- und FD-Züge mit ihren Stromlinien-Lokomotiven durch die Länder der Erde.

#### EISENBAHNEN

1. Erste Lokomotive
2. Güterzug-Lokom.
3. Schnellzugs-Lokomotive
4. Schnelltriebwagen

##### 4. Schnelltriebwagen

Mit Dieselmotoren oder durch Elektrizität angetriebene Triebwagen sind heute das schnellste Beförderungsmittel auf Eisenbahnschienen.

#### STRASSENBAHNEN

1. Pferdebahn
2. Dampfwagon
3. Elektr. Straßenbahn
4. Moderne Straßenbahn

##### 1. Pferdebahn

Die Straßenfahrzeuge auf Schienen wurden anfänglich von Pferden gezogen.

#### STRASSENBAHNEN

1. Pferdebahn
2. Dampfwagon
3. Elektr. Straßenbahn
4. Moderne Straßenbahn

##### 2. Dampfwagon

Nach der Erfindung und Nutzbarmachung der Dampfkraft ließen in Berlin um das Jahr 1880 Dampf-Straßenbahnen.

#### STRASSENBAHNEN

1. Pferdebahn
2. Dampfwagon
3. Elektr. Straßenbahn
4. Moderne Straßenbahn

##### 3. Die Elektrische Straßenbahn

verdrängte alle anderen Formen von Straßenbahnen. Um das Jahr 1900 begann dann der Siegeszug der elektrischen Straßenbahn.

#### STRASSENBAHNEN

1. Pferdebahn
2. Dampfwagon
3. Elektr. Straßenbahn
4. Moderne Straßenbahnen

##### 4. Moderne Straßenbahnen

beherrschten heute das Straßenbild fast aller größeren Städte.

## Fahrzeuge im Wandel der Zeiten

ges. gesch.

RICHARD HAUENSTEIN  
Druck und Verlag: Altenburg, Thür.  
ZM 71 - 20 - 452

**Fahrzeuge  
im Wandel der Zeiten**  
ges.  gesch.

An diesem Quartettspiel können beliebig viele Teilnehmer, mindestens aber drei, mitspielen. Die Karten werden gemischt und dann gleichmäßig verteilt. Der links neben dem Kartengeber sitzende Spieler öffnet das Spiel, fragt den rechts sitzenden Mitspieler nach einer Karte, die ihm zur Bildung eines Quartetts noch fehlt. Wenn der Befragte die Karte hat, so muß er sie an den Anfragenden abgeben, der das Recht hat, solange die Mitspieler nach ihm fehlenden Karten zu fragen, bis einer die verlangte Karte hat. Dann darf der Befragte die Karte, die anderen Mitspieler nach ihm fehlenden Karten zu fragen und so fort.

Wer ein Quartett beisammen hat, legt es vor sich ab. Die Spieler müssen sich gut merken, was die Befragten antworten. Sie können bald daraus folgern, wer die Karten haben kann, die zur Bildung des eigenen Quartetts noch fehlen.

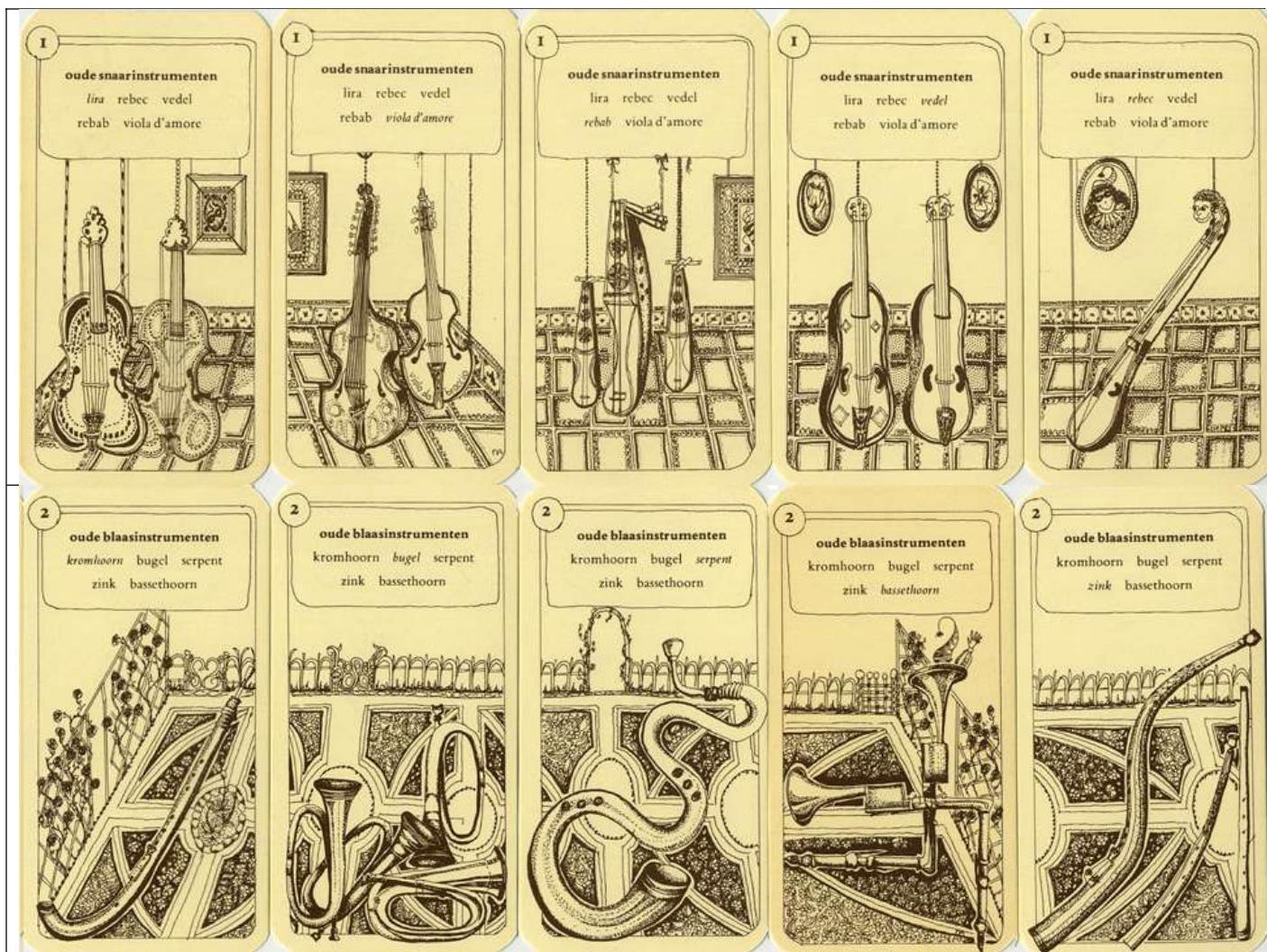
Für jedes abgelegte Quartett erhält der Spieler einen Gewinnanteil. Wer irrtümlich den Besitz einer Karte verneint, muß dem Spieler, dem er die Karte verweigert hat, einen Gewinnanteil abgeben.

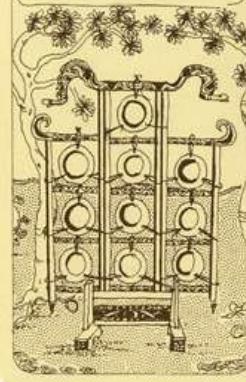
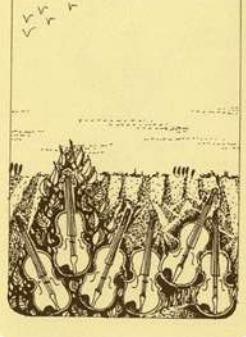
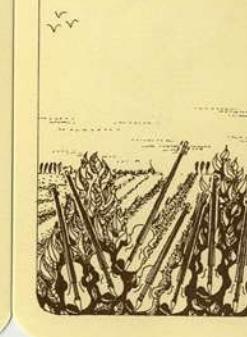
# 3282 - Heuff - Muziekkwintet

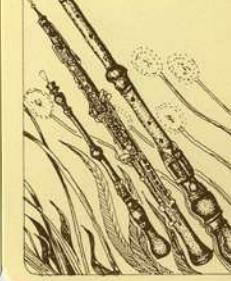
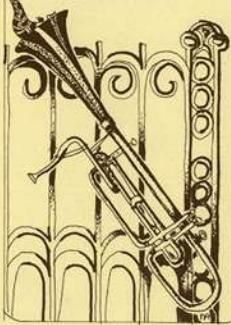
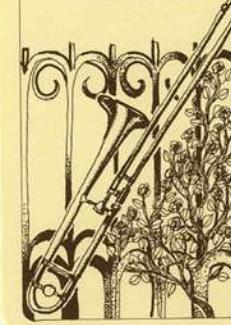
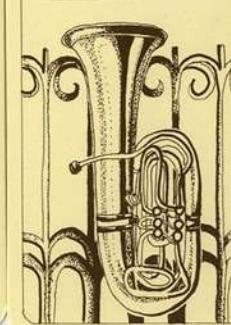
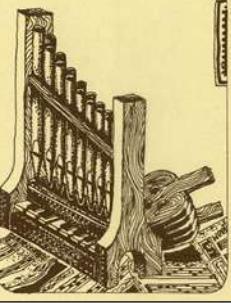
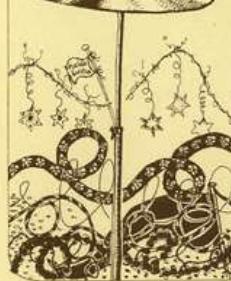
Nome	<b>Muziekkwintet</b>
Fabbricante	<b>Uitgeverij Heuff</b>
Paese	<b>Olanda</b>
Numero carte	<b>50</b>
Anno	<b>1984</b>
Tipo mazzo	<b>Quintetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 104x56</b>

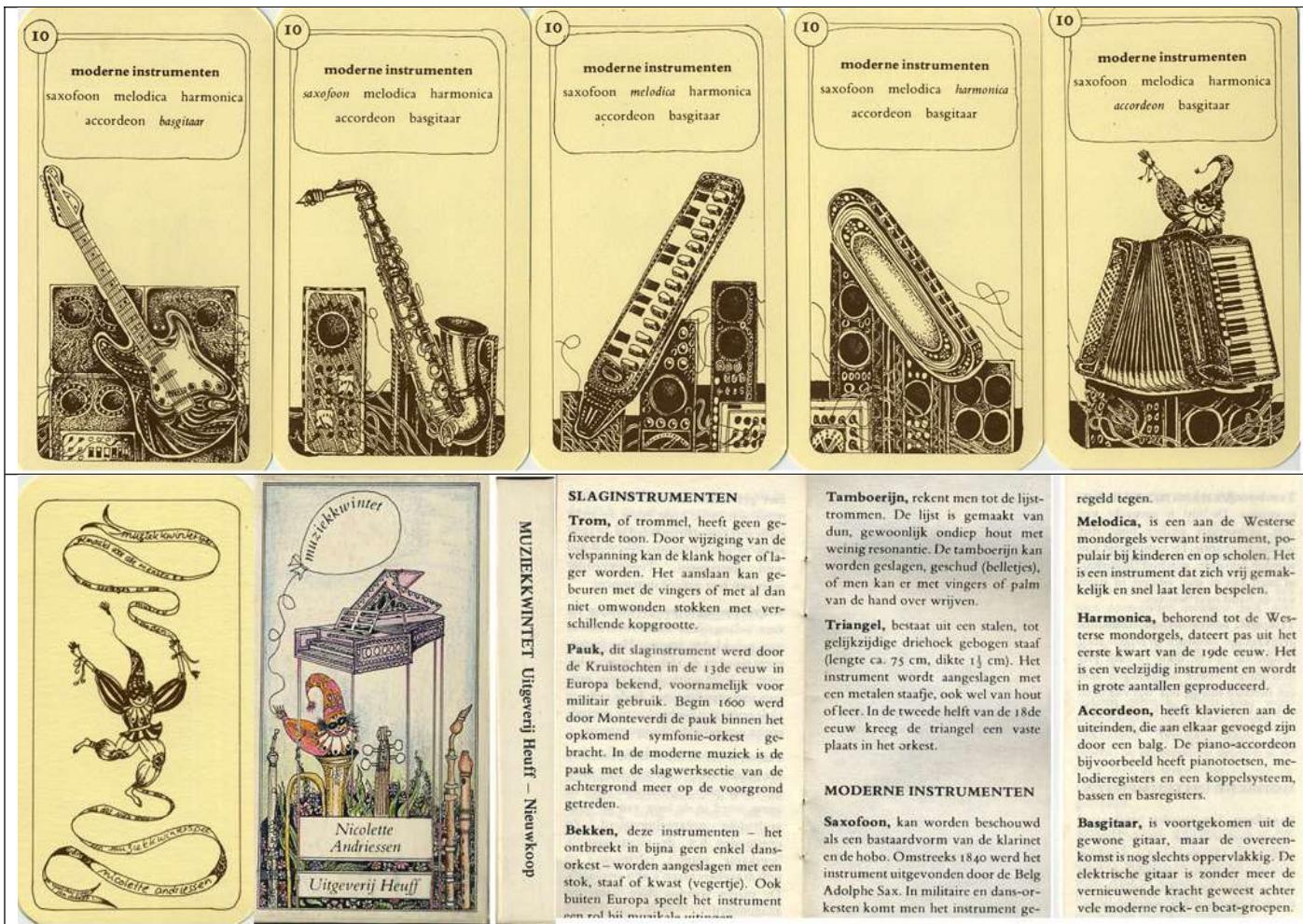
Nicolette Andriessen ha disegnato questo mazzo, l'unico con gruppi di 5 carte che conosco. Ogni quintetto ha le immagini di una famiglia di strumenti: *oude snaarinstrumenten* (vecchi strumenti a corda), *oude blaasinstrumenten* (vecchi strumenti a fiato), *aziatische instrumenten* (strumenti asiatici), *gestreken snaarinstrumenten* (strumenti ad arco), *handgetokkelde snaarinstrumenten* (strumenti a corde pizzicati a mano), *houtblazers* (legni), *koperblazers* (ottoni), *klavierinstrumenten* (strumenti a tastiera), *slaginstrumenten* (strumenti a percussione) e *moderne instrumenten* (strumenti moderni).

Nei delicati disegni non colorati l'artista mescola gli strumenti con sfondi di giardini, di campi fioriti, di paesaggi e di cancellate con un effetto veramente gradevole.



<p>3 aziatische instrumenten schalmei gong koto p'ip'a vina</p> 	<p>3 aziatische instrumenten schalmei gong koto p'ip'a vina</p> 	<p>3 aziatische instrumenten schalmei gong koto p'ip'a vina</p> 	<p>3 aziatische instrumenten schalmei gong koto p'ip'a vina</p> 	<p>3 aziatische instrumenten schalmei gong koto p'ip'a vina</p> 
<p>4 gestreken snaarinstrumenten dansmeesterviooltje viool altviool violoncel contrabas</p> 	<p>4 gestreken snaarinstrumenten dansmeesterviooltje viool altviool violoncel contrabas</p> 	<p>4 gestreken snaarinstrumenten dansmeesterviooltje viool altviool violoncel contrabas</p> 	<p>4 gestreken snaarinstrumenten dansmeesterviooltje viool altviool violoncel contrabas</p> 	<p>4 gestreken snaarinstrumenten dansmeesterviooltje viool altviool violoncel contrabas</p> 
<p>5 handgetokkelde snaarinstrumenten luit cister harp banjo gitaar</p> 	<p>5 handgetokkelde snaarinstrumenten luit cister harp banjo gitaar</p> 	<p>5 handgetokkelde snaarinstrumenten luit cister harp banjo gitaar</p> 	<p>5 handgetokkelde snaarinstrumenten luit cister harp banjo gitaar</p> 	<p>5 handgetokkelde snaarinstrumenten luit cister harp banjo gitaar</p> 

<p><b>6</b> <b>houtblazers</b> dwarsfluit klarinet hobo fagot piccolo</p> 	<p><b>6</b> <b>houtblazers</b> dwarsfluit klarinet hobo fagot piccolo</p> 	<p><b>6</b> <b>houtblazers</b> dwarsfluit klarinet hobo fagot piccolo</p> 	<p><b>6</b> <b>houtblazers</b> dwarsfluit klarinet hobo fagot piccolo</p> 	<p><b>6</b> <b>houtblazers</b> dwarsfluit klarinet hobo fagot piccolo</p> 
<p><b>7</b> <b>koperblazers</b> trompet hoorn trombone tuba clavicor</p> 	<p><b>7</b> <b>koperblazers</b> trompet hoorn trombone tuba clavicor</p> 	<p><b>7</b> <b>koperblazers</b> trompet hoorn trombone tuba clavicor</p> 	<p><b>7</b> <b>koperblazers</b> trompet hoorn trombone tuba clavicor</p> 	<p><b>7</b> <b>koperblazers</b> trompet hoorn trombone tuba clavicor</p> 
<p><b>8</b> <b>klavierinstrumenten</b> portatif kabinetorgel spinet klavecimbel piano</p> 	<p><b>8</b> <b>klavierinstrumenten</b> portatif kabinetorgel spinet klavecimbel piano</p> 	<p><b>8</b> <b>klavierinstrumenten</b> portatif kabinetorgel spinet klavecimbel piano</p> 	<p><b>8</b> <b>klavierinstrumenten</b> portatif kabinetorgel spinet klavecimbel piano</p> 	<p><b>8</b> <b>klavierinstrumenten</b> portatif kabinetorgel spinet klavecimbel piano</p> 
<p><b>9</b> <b>slaginstrumenten</b> trom pauk bekken tamboerijn triangel</p> 	<p><b>9</b> <b>slaginstrumenten</b> trom pauk bekken tamboerijn triangel</p> 	<p><b>9</b> <b>slaginstrumenten</b> trom pauk bekken tamboerijn triangel</p> 	<p><b>9</b> <b>slaginstrumenten</b> trom pauk bekken tamboerijn triangel</p> 	<p><b>9</b> <b>slaginstrumenten</b> trom pauk bekken tamboerijn triangel</p> 



# 2285 - Jumbo - Favole

Nome	<b>Favole</b>
Fabbricante	<b>Jumbo</b>
Paese	<b>Olanda</b>
Numero carte	<b>36</b>
Anno	<b>1950</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 109x69</b>

Questo mazzo, di un fabbricante olandese che ha come marchio un elefante con la scritta "Jumbo" sulla gualdrappa, è stato disegnato nel 1950 da Willy Mayrl, un artista che disegnerà molti mazzi per Piatnik. Una carta della favola Domme Hans porta la firma con

l'anno dei disegni **MAYRL 50**, mentre tutte le altre carte portano solo le sigle **W.M.**

Su ogni quartetto si vedono disegni che riguardano una favola: Cappuccetto rosso (*Roodkapje*), Cenerentola (*Assepoester*), la lepre e il porcospino (*De haas en de egel*), Hansel e Gretel (*Hans en Gretje*), i musicanti di Brema (*De Bremer stadsmuzikanten*), lo stupido Hans (*Domme Hans*), il piccolo sarto coraggioso da noi nota come "7 in un colpo" (*Het dappere snijdertje*), Biancaneve (*Sneeuwwitje*) e la Bella addormentata (*Doornroosje*).





De haas en de egel

1

De egel stond voor de deur van zijn huisje,...



De haas en de egel

2

„Ik wed, dat als wij om 't hardst lopen,  
ik van jou zal winnen.”



De haas en de egel

3

„Ik ben er all!”



De haas en de egel

4

De egel nam z'n gewonnen gouden dukaat,...



Hans en Grietje

1

Hans en Grietje zaten bij het vuur en  
aten een stukje brood.



Hans en Grietje

2

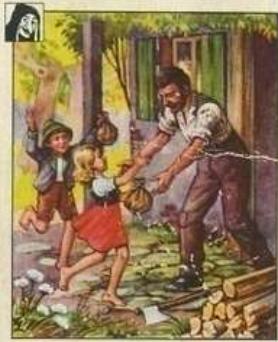
„Knibbel knabbel knuisje,  
Wie knabbelt er aan mijn huisje?”



Hans en Grietje

3

Toen duwde Grietje de heks in de oven.



Hans en Grietje

4

... en vielen hun vader om de hals.



De Bremer stadsmuzikanten

1

„... ik ga naar Bremen om daar  
stadsmuzikant te worden, ...”



De Bremer stadsmuzikanten

2

Hij zag heel in de verte een lichtje  
branden.



De Bremer stadsmuzikanten

3

... de ezel balkte, de hond blaft, de  
kat mauwde en de haan kraalde...



De Bremer stadsmuzikanten

4

Hij wilde een zwavelstok aan de  
gloeiende ogen van de kat aansteken.



Domme Hans

1

„... wat is paardrijden toch heerlijk.”



Domme Hans

2

De ongeduldige koe gaf hem een trap met haar achterpoot, zodat hij op de grond tuimelde.



Domme Hans

3

„Ik heb een voordelige rull gedaan.”



Domme Hans

4

... en beide stenen plompten in de put.



Het dappere snijdertje

1

Hij trok de lap van het brood en er lagen zeven dode vliegen.



Het dappere snijdertje

2

... en zij werden zo woedend, dat ze bomen uittrokken en op elkaar losstaarden.



Het dappere snijdertje

3

De eenhoorn vloog hard tegen de boom en spieste zijn hoorn in de stam.



Het dappere snijdertje

4

Toen ze het snijdertje hoorden, schrokken ze.



Sneeuwwitje

1

„Spiegeltje, spiegeltje aan de wand, Wie is de mooiste van 't hele land?”



Sneeuwwitje

2

„Ik heet Sneeuwwitje”



Sneeuwwitje

3

„Hier, één appel wil ik je schenken.”



Sneeuwwitje

4

„... ik kan niet meer leven zonder Sneeuwwitje te zien...”



Doornroosje

1

„De prinses zal op haar vijftiende jaar door een weefspool gestoken worden en voor altijd slapen.”



Doornroosje

2

„Wat doe je daar?”  
„Wel, ik ben aan 't spinnen”, zei het oudje.



Doornroosje

3

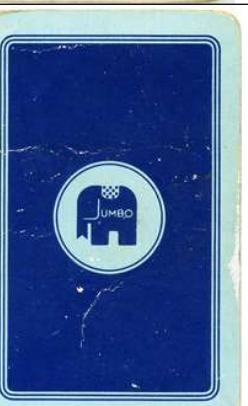
Deer lag ze; zij was zo mool, dat hij zijn ogen niet van haar kon afwenden.



Doornroosje

4

... de kok gaf de jongen om zijn oren...”



# 3194 - Levison - Andersens Aeventyr

Nome	<b>H. C. Andersens Aeventyr i firkort</b>
Fabbricante	<b>L. Levison</b>
Paese	<b>Danimarca</b>
Numero carte	<b>40</b>
Anno	<b>195x</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 94x60</b>

Il mazzo, in italiano “Avventure di H. C. Andersen in quattro carte”, è stato disegnato da Elline Eyermann Asisoff. Sul retro delle carte è riprodotta l’abitazione dello scrittore.

Ogni quartetto porta le immagini di una fiaba di Andersen: il piccolo Claus e il grande Claus (*Lille Claus og store Claus*), il brutto anatroccolo (*Den Grimme Ælling*), Pollicina o Mignolina (*Tommelise*), i cigni selvatici (*De vilde Svaner*), la principessa sul pisello (*Prindessen paa Ærten*), lo stupido Hans (*Klod-Hans*), il guardiano di porci (*Svindrenge*), l’acciарino magico (*Fyrtøjet*), quel che fa il babbo è sempre ben fatto (*Hvad Fattergjør, det er altid det Rigtige*) e l’usignolo dell’imperatore (*Nattergalen*), non tutte conosciute dai bambini italiani. Allegato al mazzo un foglietto con le regole del gioco.





### 3 Tommelise.

- 1 „Det var en dejlig Kone.“
- 2 - for hun stod jo paa Bladet.
- 3 - bare du kunde faa ham til Mand.
- 4 - og saa fleg Svalen.



### 3 Tommelise.

- 1 „Det var en dejlig Kone.“
- 2 - for hun stod jo paa Bladet.
- 3 - bare du kunde faa ham til Mand.
- 4 - og saa fleg Svalen.



### 3 Tommelise.

- 1 „Det var en dejlig Kone.“
- 2 - for hun stod jo paa Bladet.
- 3 - bare du kunde faa ham til Mand.
- 4 - og saa fleg Svalen.



### 3 Tommelise.

- 1 „Det var en dejlig Kone.“
- 2 - for hun stod jo paa Bladet.
- 3 - bare du kunde faa ham til Mand.
- 4 - og saa fleg Svalen.



### 4 De vilde Svaner.

- 1 - hele Dagen var de sammen.
- 2 Hun brød hver Nælde.
- 3 - og saa foer hun af Sted.
- 4 - hun tog igen fat paa sit Arbøde.



### 4 De vilde Svaner.

- 1 - hele Dagen var de sammen.
- 2 Hun brød hver Nælde.
- 3 - og saa foer hun af Sted.
- 4 - hun tog igen fat paa sit Arbøde.



### 4 De vilde Svaner.

- 1 - hele Dagen var de sammen.
- 2 Hun brød hver Nælde.
- 3 - og saa foer hun af Sted.
- 4 - hun tog igen fat paa sit Arbøde.



### 4 De vilde Svaner.

- 1 - hele Dagen var de sammen.
- 2 Hun brød hver Nælde.
- 3 - og saa foer hun af Sted.
- 4 - hun tog igen fat paa sit Arbøde.



### 5 Prinsessen paa Ærten.

- 1 Der var en Prinsesse.
- 2 Der skulde nu Prinsessen ligge.
- 3 „Jeg har næsten ikke lukket mine Øjne.“
- 4 Se, det var en rigtig Historie!



### 5 Prinsessen paa Ærten.

- 1 Der var en Prinsesse.
- 2 Der skulde nu Prinsessen ligge.
- 3 „Jeg har næsten ikke lukket mine Øjne.“
- 4 Se, det var en rigtig Historie!



### 5 Prinsessen paa Ærten.

- 1 Der var en Prinsesse.
- 2 Der skulde nu Prinsessen ligge.
- 3 „Jeg har næsten ikke lukket mine Øjne.“
- 4 Se, det var en rigtig Historie!



### 5 Prinsessen paa Ærten.

- 1 Der var en Prinsesse.
- 2 Der skulde nu Prinsessen ligge.
- 3 „Jeg har næsten ikke lukket mine Øjne.“
- 4 Se, det var en rigtig Historie!



### 6 Klods-Hans.

- 1 „saa ta'er jeg Gedebukken.“
- 2 „Halehoj!“ raabte Klods-Hans.
- 3 „Det kan jeg lide,“ sagde Prinsessen.
- 4 Og saa blev Klods-Hans Konge.



### 6 Klods-Hans.

- 1 „saa ta'er jeg Gedebukken.“
- 2 „Halehoj!“ raabte Klods-Hans.
- 3 „Det kan jeg lide,“ sagde Prinsessen.
- 4 Og saa blev Klods-Hans Konge.



### 6 Klods-Hans.

- 1 „saa ta'er jeg Gedebukken.“
- 2 „Halehoj!“ raabte Klods-Hans.
- 3 „Det kan jeg lide,“ sagde Prinsessen.
- 4 Og saa blev Klods-Hans Konge.



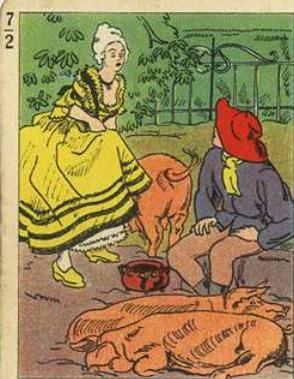
### 6 Klods-Hans.

- 1 „saa ta'er jeg Gedebukken.“
- 2 „Halehoj!“ raabte Klods-Hans.
- 3 „Det kan jeg lide,“ sagde Prinsessen.
- 4 Og saa blev Klods-Hans Konge.



7 1 Svinedrengen.

- 1 „Ja, lad saa den Fugl flyve.“
- 2 „ti Kys af Prinsessen.“
- 3 „Staa for!!!!“
- 4 „Ach, du lieber Augustin.“



7 2 Svinedrengen.

- 1 „Ja, lad saa den Fugl flyve.“
- 2 „ti Kys af Prinsessen.“
- 3 „Staa for!!!!“
- 4 „Ach, du lieber Augustin.“



7 3 Svinedrengen.

- 1 „Ja, lad saa den Fugl flyve.“
- 2 „ti Kys af Prinsessen.“
- 3 „Staa for!!!!“
- 4 „Ach, du lieber Augustin.“



7 4 Svinedrengen.

- 1 „Ja, lad saa den Fugl flyve.“
- 2 „ti Kys af Prinsessen.“
- 3 „Staa for!!!!“
- 4 „Ach, du lieber Augustin.“



8 1 Fyrtejet.

- 1 „God Aften, Soldat!“
- 2 „Du er en net Fyr!“ sagde Soldaten.
- 3 „Hvad befaler min Herre!“
- 4 „Det var saamænd en pån Historie!“



8 2 Fyrtejet.

- 1 „God Aften, Soldat!“
- 2 „Du er en net Fyr!“ sagde Soldaten.
- 3 „Hvad befaler min Herre!“
- 4 „Det var saamænd en pån Historie!“



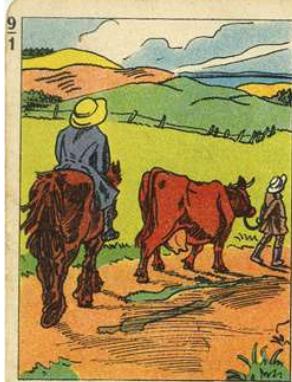
8 3 Fyrtejet.

- 1 „God Aften, Soldat!“
- 2 „Du er en net Fyr!“ sagde Soldaten.
- 3 „Hvad befaler min Herre!“
- 4 „Det var saamænd en pån Historie!“



8 4 Fyrtejet.

- 1 „God Aften, Soldat!“
- 2 „Du er en net Fyr!“ sagde Soldaten.
- 3 „Hvad befaler min Herre!“
- 4 „Det var saamænd en pån Historie!“



9 1 Hvad Fatter gør,----

- 1 „Veed du hvad, du med Koen!“
- 2 „Det er en svar en, du der har!“
- 3 „Jeg giver min Høne i Bytte!“
- 4 „Ja, du forstaar det!“ sagde Konen.



9 2 Hvad Fatter gør,----

- 1 „Veed du hvad, du med Koen!“
- 2 „Det er en svar en, du der har!“
- 3 „Jeg giver min Høne i Bytte!“
- 4 „Ja, du forstaar det!“ sagde Konen.



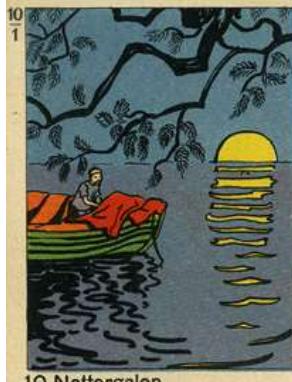
9 3 Hvad Fatter gør,----

- 1 „Veed du hvad, du med Koen!“
- 2 „Det er en svar en, du der har!“
- 3 „Jeg giver min Høne i Bytte!“
- 4 „Ja, du forstaar det!“ sagde Konen.



9 4 Hvad Fatter gør,----

- 1 „Veed du hvad, du med Koen!“
- 2 „Det er en svar en, du der har!“
- 3 „Jeg giver min Høne i Bytte!“
- 4 „Ja, du forstaar det!“ sagde Konen.



10 1 Nattergalen.

- 1 „hvor det dog er kent,“ sagde han.
- 2 „- Ja, hvor den kan syngel!“
- 3 „Højkejserlig Natbord-Sanger.“
- 4 - og Kejseren sagde: „God Morgen!“



10 2 Nattergalen.

- 1 „hvor det dog er kent,“ sagde han.
- 2 „- Ja, hvor den kan syngel!“
- 3 „Højkejserlig Natbord-Sanger.“
- 4 - og Kejseren sagde: „God Morgen!“



10 3 Nattergalen.

- 1 „hvor det dog er kent,“ sagde han.
- 2 „- Ja, hvor den kan syngel!“
- 3 „Højkejserlig Natbord-Sanger.“
- 4 - og Kejseren sagde: „God Morgen!“



10 4 Nattergalen.

- 1 „hvor det dog er kent,“ sagde han.
- 2 „- Ja, hvor den kan syngel!“
- 3 „Højkejserlig Natbord-Sanger.“
- 4 - og Kejseren sagde: „God Morgen!“



## H. C. ANDERSENS ÆVENTYR I FIRKORT

Et underholdende Selskabsspil  
bestaaende af 40 Kort, der til-  
sammen danner 10 Æventyr,  
med Tegninger af

ELLINE EYERMANN ASISOFF

### Spilleregler

Fra 3-10 Personer kan deltagte i Spillet. Kortene blandes godt og fordeles saa vidt muligt ligeligt mellem de spillende.

Spillerne sorterer først Kortene og legger eventuelle samlede Æventyr op. Til hvert Æventyr hører fire Kort, der alle bærer Æventyrets Navn over øverste Tekstlinie. For at lette Over-  
sigten er Kortene i øverste venstre Hjørne mærket med 2 Tal. Det øver-  
ste Tal angiver Nummeret paa Æven-  
tyret, og det nederste Tal angiver Num-  
meret paa Billedet. Kortene er lige-  
ledes forneden i Teksten påtrykt Tal.  
Paa det Billede, hvortil Teksten hører,  
er denne trykt med rød Farve.

Den Spiller, der ved Kortgivningen  
fik det sidste Kort, aabner derpaa  
Spillet, idet vedkommen hos en af  
de andre Spillere forlanger et af de  
Kort, som mangler for at gøre et  
Æventyr færdigt. Har den spurgte det  
forlangte Kort, man denne afleverer det  
til Spørgeren, og denne kan da atter  
hos en af de medspillende forlange  
et Kort. Saafremt den spurgte ikke  
har det forlangte Kort, da går Reffen  
til at forlange Kort over til denne.

Den, der på denne Maade har fået  
samlet et Æventyr, lægger straks disse  
fire Kort op.

Spillet bliver ved til alle Æventyrene  
er lagt op. Den, der til Slut har de  
flest Æventyr, bliver Vinder.



Nr. 1665



RIGHTIGT LEGETØJ  
Lavendelstræde 5  
Kbhvn. K. TIL. BY. 4025

# 4549 - Levison - Historisk Firkort

Nome	<b>Historisk Firkort</b>
Fabbricante	<b>Levison</b>
Paese	<b>Danimarca</b>
Numero carte	<b>40</b>
Anno	<b>194x</b>
Tipo mazzo	<b>Famiglie</b>
Dimensioni	<b>mm. 94x60</b>

Il mazzo, stampato poco dopo la fine della seconda guerra mondiale, mostra personaggi e avvenimenti storici danesi.

Troviamo: combattenti dello spirito ovvero famosi scrittori (*Aandskæmpere*), dallo Jutland meridionale (*Fra Sønderjylland*), artisti (*Kunstnere*), scienziati (*Videnskab*), eroi danesi (*Danske Helte*), parola di re (*Kongeord*), giorni dell'anniversario (*Mækedage*), discorso danese (*Dansk Tale*), leggi danesi (*Danske Love*), nuovi tempi (*Nye Tider*).





*Kunstnere*

Carl Nielsen

Bertel Thorvaldsen  
Joachim Skovgaard  
H. C. Andersen



*Kunstnere*

H. C. Andersen

Carl Nielsen  
Bertel Thorvaldsen  
Joachim Skovgaard



*Kunstnere*

Joachim Skovgaard

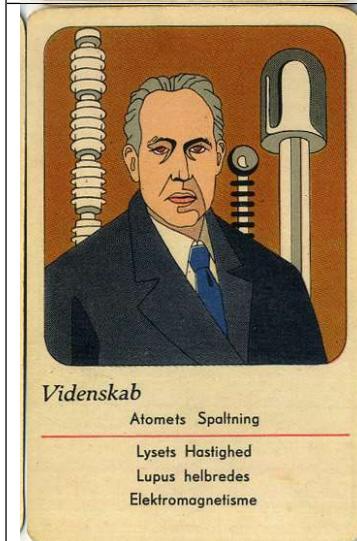
H. C. Andersen  
Carl Nielsen  
Bertel Thorvaldsen



*Kunstnere*

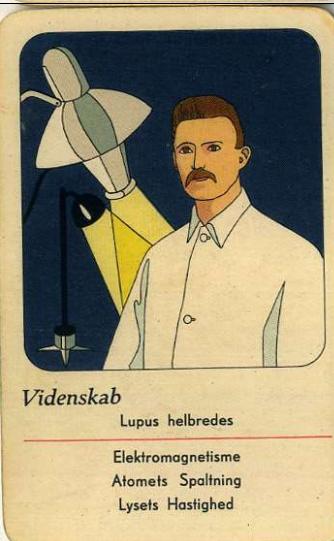
Bertel Thorvaldsen

Joachim Skovgaard  
H. C. Andersen  
Carl Nielsen



*Videnskab*

Atomets Spaltning  
Lysets Hastighed  
Lupus helbredes  
Elektromagnetisme



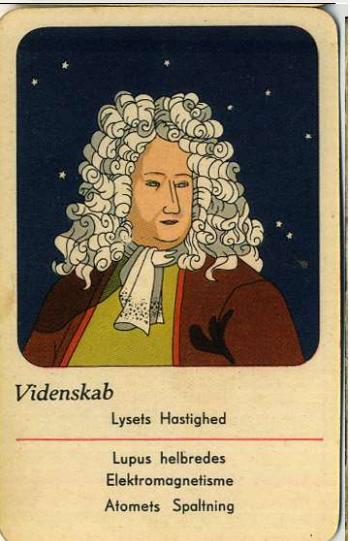
*Videnskab*

Lupus helbredes  
Elektromagnetisme  
Atomets Spaltning  
Lysets Hastighed



*Videnskab*

Elektromagnetisme  
Atomets Spaltning  
Lysets Hastighed  
Lupus helbredes



*Videnskab*

Lysets Hastighed  
Lupus helbredes  
Elektromagnetisme  
Atomets Spaltning



*Danske Helte*

Niels Juel  
Olaf Rye  
Peter Willemoes  
Niels Ebbesen



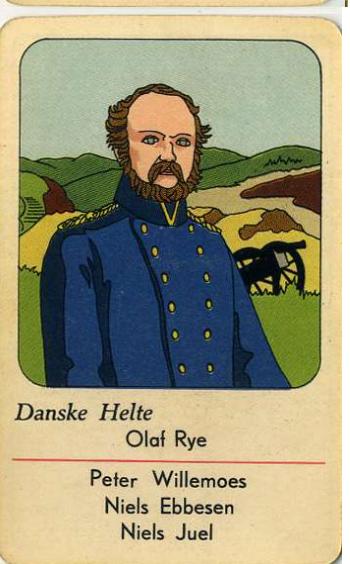
*Danske Helte*

Niels Ebbesen  
Niels Juel  
Olaf Rye  
Peter Willemoes



*Danske Helte*

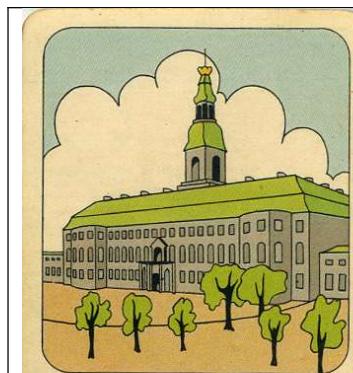
Peter Willemoes  
Niels Ebbesen  
Niels Juel  
Olaf Rye



*Danske Helte*

Olaf Rye  
Peter Willemoes  
Niels Ebbesen  
Niels Juel





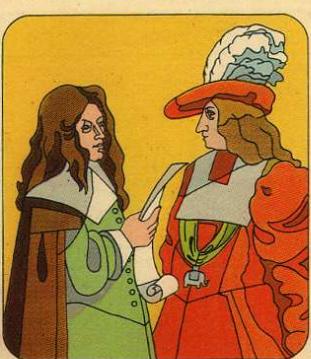
Danske Lov

Grundloven

Kongeloven

Jydske Lov

Skoleloven af 1814



Danske Lov

Kongeloven

Jydske Lov  
Skoleloven af 1814  
Grundloven



Danske Lov

Jydske Lov

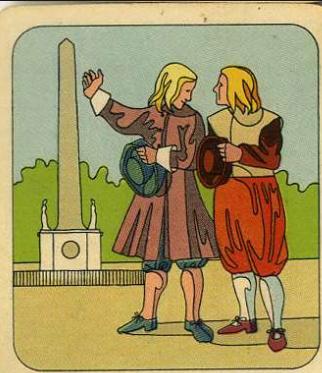
Skoleloven af 1814  
Grundloven  
Kongeloven



Danske Lov

Skoleloven af 1814

Grundloven  
Kongeloven  
Jydske Lov



Nye Tider

Stavnsbaandets Løsning

Kristendommens Indførelse  
Reformationens Indførelse  
Fælleslovgivning



Nye Tider

Kristendommens Indførelse

Reformationens Indførelse  
Fælleslovgivning  
Stavnsbaandets Løsning



Nye Tider

Fælleslovgivning

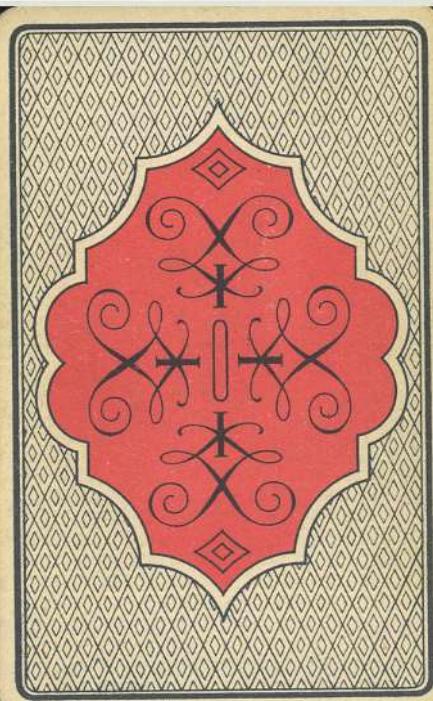
Stavnsbaandets Løsning  
Kristendommens Indførelse  
Reformationens Indførelse



Nye Tider

Reformationens Indførelse

Fælleslovgivning  
Stavnsbaandets Løsning  
Kristendommens Indførelse



31  
Historisk  
Firkort



# 4551 - Levison ? - Historical Quartette

Nome	<b>Historical Quartette</b>
Fabbricante	<b>Levison ?</b>
Paese	<b>Danimarca</b>
Numero carte	<b>48</b>
Anno	<b>193x</b>
Tipo mazzo	<b>Famiglie</b>
Dimensioni	<b>mm. 88x56</b>

Il mazzo fu stampato poco dopo la fine della seconda guerra mondiale.

Ogni quartetto mostra personaggi, monumenti o avvenimenti di un certo periodo. Nel primo quartetto vengono citati i Vichinghi e due storiche pietre runiche, il tutto risalente alla fine del 1° millennio. Si prosegue con avvenimenti, personaggi storici medioevali, fino ad arrivare all'astronomo Thycho Brahe (quartetto 7) e avanti fino all'ultimo quartetto. In questo la menzione della riunificazione dello Jutland nel 1920, e il ritratto di re Cristiano X (1870÷1947) pongono la stampa del mazzo agli anni '30 del secolo scorso.





3  
JYDSKE LOV  
DRONNING DAGMAR  
TOGET TIL ESTLAND  
VALDEMAR SEJR



3  
TOGET TIL ESTLAND  
DRONNING DAGMAR  
JYDSKE LOV  
VALDEMAR SEJR



3  
DRONNING DAGMAR  
JYDSKE LOV  
TOGET TIL ESTLAND  
VALDEMAR SEJR



3  
VALDEMAR SEJR  
DRONNING DAGMAR  
JYDSKE LOV  
TOGET TIL ESTLAND



4  
FINDERUP LADE  
ERIK GLIPPING  
GREV GERT  
NIELS EBBESEN



4  
GREV GERT  
FINDERUP LADE  
ERIK GLIPPING  
NIELS EBBESEN



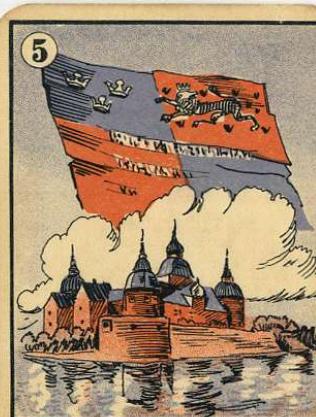
4  
NIELS EBBESEN  
ERIK GLIPPING  
FINDERUP LADE  
GREV GERT



4  
ERIK GLIPPING  
FINDERUP LADE  
GREV GERT  
NIELS EBBESEN



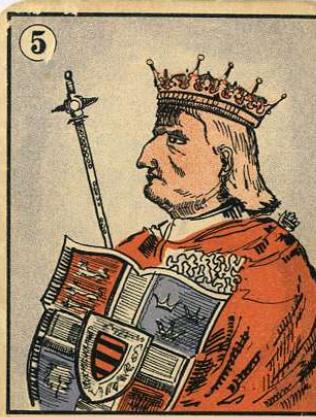
5  
DITMARSKE TOGET  
CHRISTIAN I  
DRONNING MARGRETHE  
KALMARUNIONEN



5  
KALMARUNIONEN  
CHRISTIAN I  
DITMARSKE TOGET  
DRONNING MARGRETHE



5  
DRONNING MARGRETHE  
CHRISTIAN I  
DITMARSKE TOGET  
KALMARUNIONEN



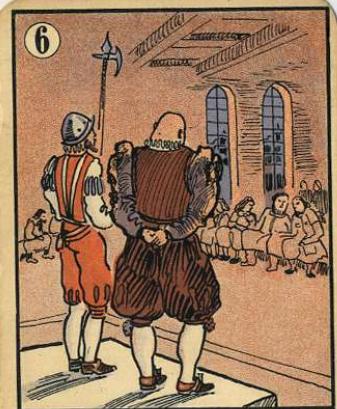
5  
CHRISTIAN I  
DITMARSKE TOGET  
DRONNING MARGRETHE  
KALMARUNIONEN



CHRISTIAN II  
HANS TAVSEN  
SIGBRIT  
TORBEN OKSE



SIGBRIT  
CHRISTIAN II  
HANS TAVSEN  
TORBEN OKSE



TORBEN OKSE  
CHRISTIAN II  
HANS TAVSEN  
SIGBRIT



HANS TAVSEN  
CHRISTIAN II  
SIGBRIT  
TORBEN OKSE



BLAATAARN  
FREDERIKSBORG SLOT  
KRONborg SLOT  
TYCHO BRAHE



KRONBORG SLOT  
BLAATAARN  
FREDERIKSBORG SLOT  
TYCHO BRAHE



FREDERIKSBORG SLOT  
BLAATAARN  
KRONBORG SLOT  
TYCHO BRAHE



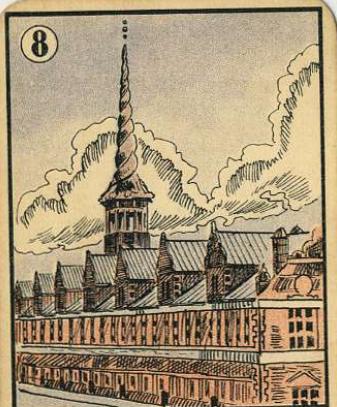
TYCHO BRAHE  
BLAATAARN  
FREDERIKSBORG SLOT  
KRONBORG SLOT



RUNDETAARN  
BØRSEN  
NYBODER  
TREFOLDIGHEDEN



NYBODER  
BØRSEN  
RUNDETAARN  
TREFOLDIGHEDEN



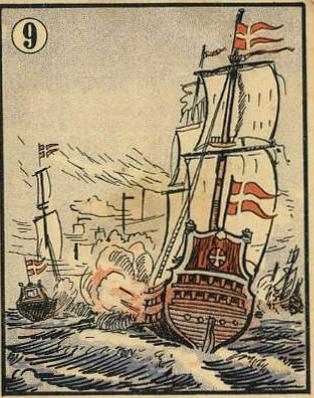
BØRSEN  
NYBODER  
RUNDETAARN  
TREFOLDIGHEDEN



TREFOLDIGHEDEN  
BØRSEN  
NYBODER  
RUNDETAARN



9  
KØBENHAVNS BELEJRING  
CHR. V's DANSKE LOV  
GRIFFENFELDT  
NIELS JUEL



9  
NIELS JUEL  
GRIFFENFELDT  
CHR. V's DANSKE LOV  
KØBENHAVNS BELEJRING



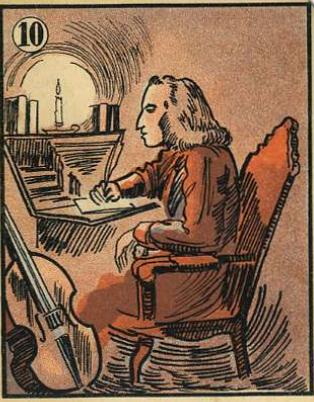
9  
CHR. V's DANSKE LOV  
GRIFFENFELDT  
KØBENHAVNS BELEJRING  
NIELS JUEL



9  
GRIFFENFELDT  
CHR. V's DANSKE LOV  
KØBENHAVNS BELEJRING  
NIELS JUEL



10  
HANS EGEDE  
IVAR HVITFELDT  
LUDVIG HOLBERG  
TORDENSKJOLD



10  
LUDVIG HOLBERG  
HANS EGEDE  
IVAR HVITFELDT  
TORDENSKJOLD



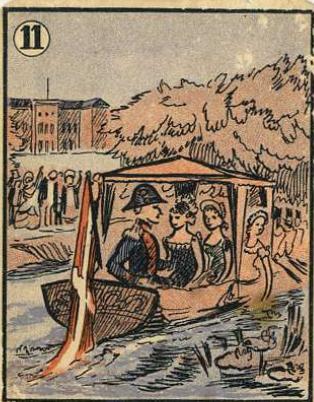
10  
IVAR HVITFELDT  
HANS EGEDE  
LUDVIG HOLBERG  
TORDENSKJOLD



10  
TORDENSKJOLD  
HANS EGEDE  
IVAR HVITFELDT  
LUDVIG HOLBERG



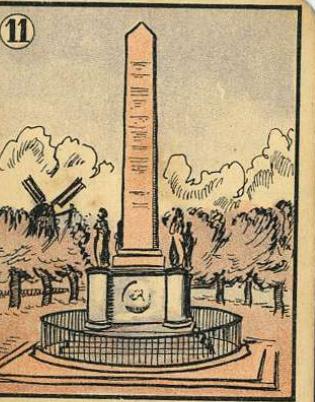
11  
GREVINDE DANNER  
FREDERIK VI  
FREDERIK VII  
FRIHEDSSTØTSEN



11  
FREDERIK VI  
FREDERIK VII  
FRIHEDSSTØTSEN  
GREVINDE DANNER



11  
FREDERIK VII  
FREDERIK VI  
FRIHEDSSTØTSEN  
GREVINDE DANNER



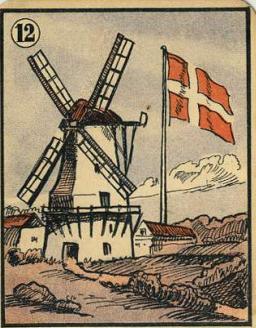
11  
FRIHEDSSTØTSEN  
FREDERIK VI  
FREDERIK VII  
GREVINDE DANNER



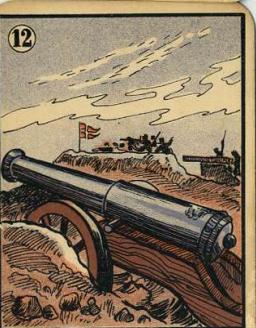
12  
GRUNDLOVEN  
CHRISTIAN X  
GENFORENINGEN 1920  
KRIGEN 1848-50



12  
CHRISTIAN X  
GENFORENINGEN 1920  
GRUNDLOVEN  
KRIGEN 1848-50



12  
GENFORENINGEN 1920  
CHRISTIAN X  
GRUNDLOVEN  
KRIGEN 1848-50



12  
KRIGEN 1848-50  
CHRISTIAN X  
GENFORENINGEN 1920  
GRUNDLOVEN



# 3966 - Loha - Die zauberhafte Welt der Feen

Nome	Fairies Quartett - Die zauberhafte Welt der Feen
Fabbricante	Loha Werbemittel
Paese	Germania
Numero carte	32
Anno	2005
Tipo mazzo	Quartetto
Dimensioni	mm. 100x60

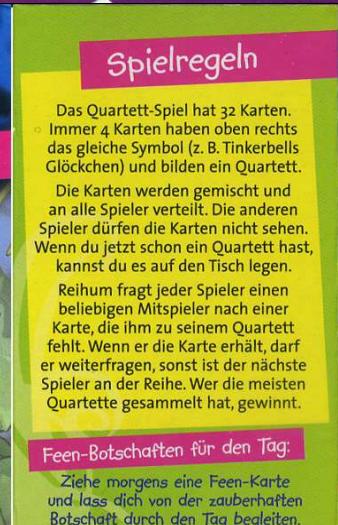
Il mazzo "Il magico mondo delle fate" porta le immagini di fate ideate dalla Disney.

Ogni personaggio è identificato da un indice, in alto a destra della carta: *Rani* (fata dell'acqua - conchiglia), *Beck* (fata degli animali - piuma), *Fira* (fata della luce - sole), *Prilla* (non ha ancora scoperto il suo talento - farfalla), *Bess* (fata dell'arte - pennello) e *Lily* (fata giardiniera - fiore). Oltre a queste troviamo *Tink* (in italiano Campanellino, presa dal film Peter Pan del 1953 - campanello) e *Vidia* (la fata più veloce - libellula).

Sul retro della confezione troviamo le regole del gioco.







# 3868 - Maier - Deutsches Dichterquartett

Nome	<b>Deutsches Dichterquartett n. 218</b>
Fabbricante	<b>Otto Maier Verlag</b>
Paese	<b>Germania</b>
Numero carte	<b>60</b>
Anno	<b>1926</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 101x65</b>

Il mazzo "Quartetto dei poeti tedeschi" porta i ritratti dei 15 maggiori scrittori di lingua tedesca. Ogni volto dell'autore è ripetuto su 4 diverse carte con in alto i titoli di 4 sue opere. Il titolo cui si riferisce la carta è in azzurro, mentre gli altri 3 sono in nero.

Gli autori menzionati sono: Gottfried Ephraim Lessing, Ludvig Uhland, Johann Gottfried von Herder, Christoph Martin v. Wieland, Theodor Körner, Adalbert v. Chamisso, Fritz Reuter, Friedrich Rückert, Wilhelm Hauff, Johann Wolfgang von Goethe, Joseph Victor von Scheffel, Friedrich von Schiller (che compare anche sulla confezione), Franz Grillparzer, Heinrich von Kleist e Gottfried Keller

Il mazzo è accompagnato da un foglietto con le regole del gioco e la pubblicità di altri giochi della Otto Maier Verlag. Il retro delle carte è verde senza alcun disegno.

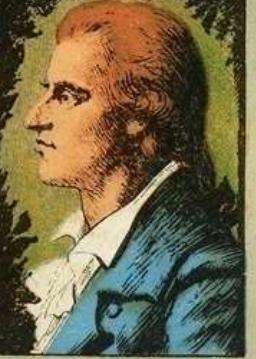


**Juniperus — Gaudeamus**  
Der Trompeter von Sädingen-Elehard



**Joseph Viktor v. Scheffel**  
geboren 16. Februar 1820 in Karlsruhe  
gestorben 9. April 1890 ebendort.

**Die Räuber** Wilhelm Tell **Wallenstein** Don Carlos



**Friedrich v. Schiller**  
geboren 10. November 1759 in Marbach  
gestorben 5. Mai 1805 in Weimar.

**Des Meeres und der Liebe Wellen**  
Die Ahnfrau — Sappho — Medea



**Franz Grillparzer**  
geboren 18. Januar 1791 in Wien  
gestorben 21. Januar 1872 ebendort.

**Der zerbrochene Krug**  
Die Hermannsschlacht — Michael Kohlhaas  
Käthchen von Heilbronn



**Heinrich v. Kleist**  
geboren 19. Oktober 1777 in Frankfurt a. O.  
gestorben 21. November 1811 in Potsdam.

**Der Mann im Mond** — Lichtenstein  
Memoiren des Satans — Märchen



**Wilhelm Hauff**  
geboren 20. November 1806 in Stuttgart  
gestorben 18. November 1827 ebendort.

**Götz von Berlichingen** — Iphigenie  
hermann und Dorothea — Faust



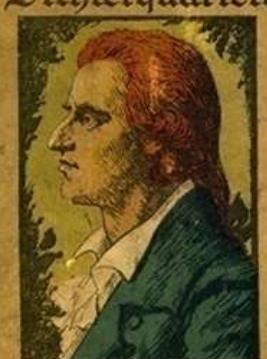
**Joh. Wolfgang v. Goethe**  
geboren 28. August 1749 in Frankfurt a. M.  
gestorben 22. März 1832 in Weimar.

**Der grüne Heinrich**  
Martin Salander — Zürcher Novellen  
Die Leute von Seldwyla



**Gottfried Keller**  
geboren 19. Juli 1819 in Zürich  
gestorben 15. Juli 1860 ebendort.

**Deutsches Dichterquartett**



**Mit Bildern von Karl Bauer**  
Verlag Otto Maier, Ravensburg.

**Don Sylvio Rosalva.** Oberon,  
Die Abberiten, Agathon,



**Christoph Martin v. Wieland**  
geb. 5. September 1733 in Oberholzheim bei Überbach  
gest. 20. Januar 1813 in Weimar.

**Don Sylvio Rosalva.** Oberon,  
Die Abberiten, Agathon,



**Christoph Martin v. Wieland**  
geb. 5. September 1733 in Oberholzheim bei Überbach  
gest. 20. Januar 1813 in Weimar.

**Don Sylvio Rosalva.** Oberon,  
Die Abberiten, Agathon,



**Christoph Martin v. Wieland**  
geb. 5. September 1733 in Oberholzheim bei Überbach  
gest. 20. Januar 1813 in Weimar.

**Don Sylvio Rosalva.** Oberon,  
Die Abberiten, Agathon,



**Christoph Martin v. Wieland**  
geb. 5. September 1733 in Oberholzheim bei Überbach  
gest. 20. Januar 1813 in Weimar.

### Spielregel der Quartettspiele

Im Quartettspiel gehören je vier Karten zu einer Gruppe, dem sogenannten "Quartett". Die Zusammenghörigkeit solcher 4 Karten ist gegeben durch die Gruppenbezeichnung oder durch den gleichen Textaufdruck auf diesen Karten. Jede einzelne Karte unter den vier zusammengehörigen Karten eines Quartetts ist entweder durch farbigen oder besonders großen Buchstabendruck derart hervortretend bezeichnet.

Es können an einem Quartettspiel beliebig viele Personen sich beteiligen, mindestens müssen es jedoch drei sein. Zu Beginn des Spieles werden die Karten sorgfältig durcheinander gemischt und alsdann an die Mitspielenden gleichmäßig verteilt. Es ist nun die Aufgabe eines jeden Spielenden, durch Umfragen bei den Mitspielenden, die zu einem Quartett ihm noch fehlenden Karten zu erhalten, welche dann, wenn alle vier Karten eines Quartetts besammelt sind, als Stich abgelegt werden.

Der Kartengeber beginnt und fragt einen Mitspielenden nach einer Karte, die ihm zur Bildung eines Quartetts fehlt. Hat nun der Befragende die gewünschte Karte, so muß er sie dem Fragenden übergeben, und dieser darf irgendeinem anderen Mitspieler weiter fragen. Hat der Befragte die gewünschte Karte nicht, so geht die Reihe zum Umfragen an diesen über. Er darf nun selbst umfragen, bis er eine Fehlfrage getan hat usw.

Wer am Ende des Spiels die meisten Quartette als Stich ablegt, hat gewonnen.

Es sind unter den Quartettspielen erschienen:

**Für Kinder:**  
Blätterblätter (253)  
Märchenblätter (252)  
Märchenblätter (241)  
Ritterblätter (152)  
Lustiges Quartett (205)  
Handwerker-Quartett (206)  
Das kleine Domänenblätter (301)

**Für reifere Alter:**  
Die Schwalbe (242)  
Harry Thüringerwald (269)  
Der Schneewald (258)  
Der kleine Schloß (239)  
Ritterblätter (151)  
Geographisches Quartett (115)  
Alaten-Quartett (16)  
Dichter-Quartett (218)  
Musiker-Quartett (130)  
Berühmte Männer (264)  
Rund-Quartett:  
Rote Blätter (222)  
Tanne Blätter (243)  
Platinflocke (249)  
Gärtnerische Quartett (140)  
Geschichtliches Quartett (244)  
Schweizer Geschicht (268)  
Büffelblätter (219)  
Blumen-Quartett (145)  
Alpenblumen-Quartett (304)

Man verlage die ausführlichen Prospekte des Verlags Otto Maier, Ravensburg

### Spielregeln für Quartettspiele

Ravensburger Quartettspiele  
Otto Maier, Verlag, Ravensburg

# 3933 - Maier - Alte Verkehrsmittel

Nome	<b>Alte Verkehrsmittel - Quartettspiel - Ravensburger Spiele nr. 16.202</b>
Fabbricante	<b>Otto Maier Verlag</b>
Paese	<b>Germania Occidentale</b>
Numero carte	<b>36</b>
Anno	<b>1963</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 100x65</b>

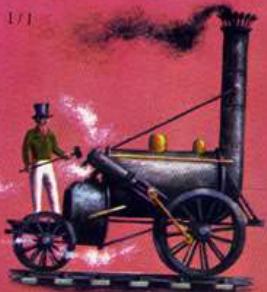
Il mazzo “Vecchi mezzi di trasporto” è stato disegnato da Kelfkens, come si legge dalla firma sul disegno visibile sulla scatola.

I quartetti mostrano: dirigibili e mongolfiere (*Ballone*), aerei (*Flugzeuge*), locomotive (*Lokomotiven*), piroscavi (*Dampfschiffe*), velieri (*Segelschiffe*), auto americane (*Amerikanische Autos*), auto europee (*Europäische Autos*), biciclette (*Fahrräder*) e carrozze (*Kutschen*).

Sotto il nome del quartetto appaiono i nomi dei mezzi di locomozione che ne fanno parte.

Le istruzioni per giocare in due o tre persone sono stampate all'interno della scatola, decorata con un lungo disegno che mostra alcuni dei mezzi illustrati.





### Lokomotiven

Holzbrenner / "Rocket" von Stephenson  
Lokomotive mit stehendem Kessel  
Erste deutsche Lokomotive



### Lokomotiven

Holzbrenner / "Rocket" von Stephenson  
Lokomotive mit stehendem Kessel  
Erste deutsche Lokomotive



### Lokomotiven

Holzbrenner / "Rocket" von Stephenson  
Lokomotive mit stehendem Kessel  
Erste deutsche Lokomotive



### Lokomotiven

Holzbrenner / "Rocket" von Stephenson  
Lokomotive mit stehendem Kessel  
Erste deutsche Lokomotive



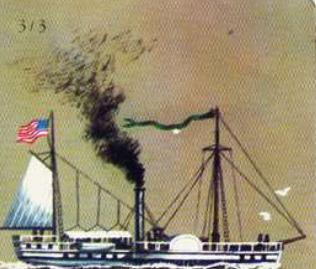
### Dampfschiffe

Postdampfer / Segeldampfer  
Mississippi Raddampfer  
„Clermont“ von Fulton



### Dampfschiffe

Postdampfer / Segeldampfer  
Mississippi Raddampfer  
„Clermont“ von Fulton



### Dampfschiffe

Postdampfer / Segeldampfer  
Mississippi Raddampfer  
„Clermont“ von Fulton



### Dampfschiffe

Postdampfer / Segeldampfer  
Mississippi Raddampfer  
„Clermont“ von Fulton



### Segelschiffe

Chinesische Dschunke / Fleute  
Klipper / Galeone



### Segelschiffe

Chinesische Dschunke / Fleute  
Klipper / Galeone



### Segelschiffe

Chinesische Dschunke / Fleute  
Klipper / Galeone



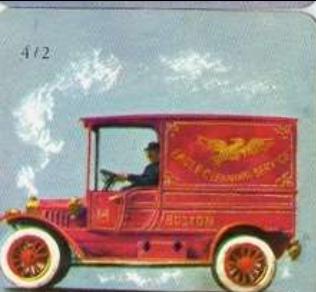
### Segelschiffe

Chinesische Dschunke / Fleute  
Klipper / Galeone



### Amerikanische Autos

Chevrolet / Stanley Dampfkraftwagen  
Ford Modell T / Rennwagen



### Amerikanische Autos

Chevrolet / Stanley Dampfkraftwagen  
Ford Modell T / Rennwagen



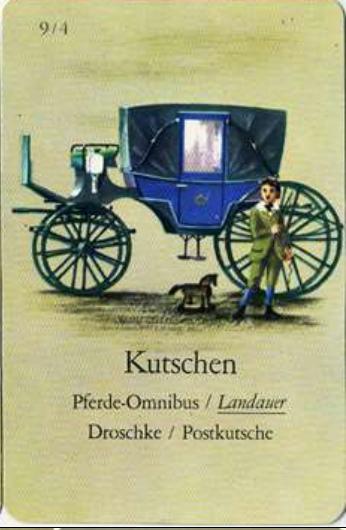
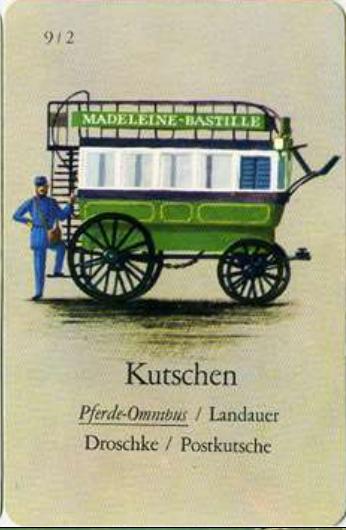
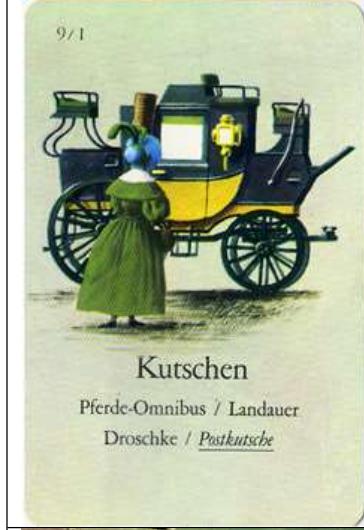
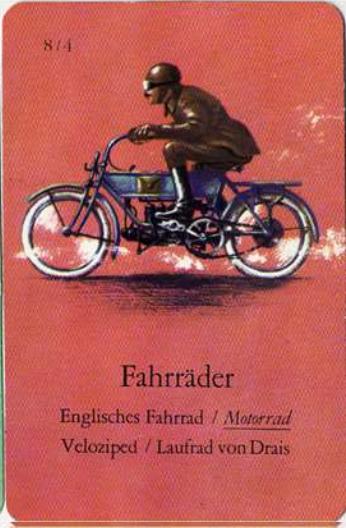
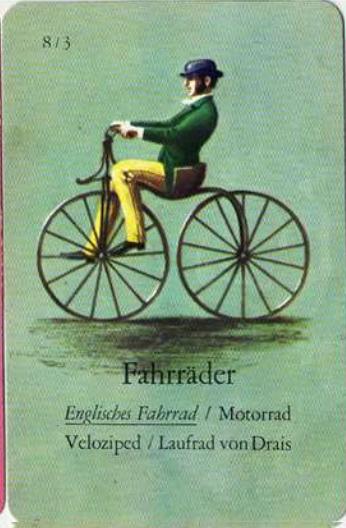
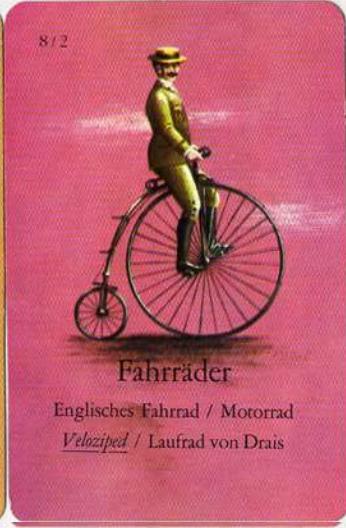
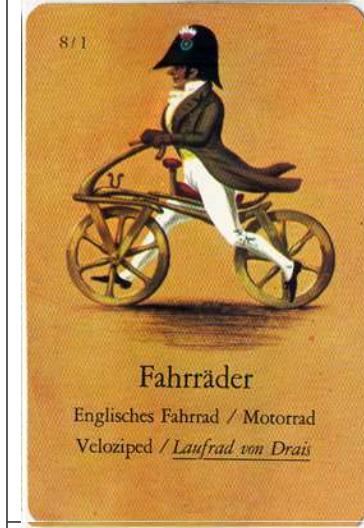
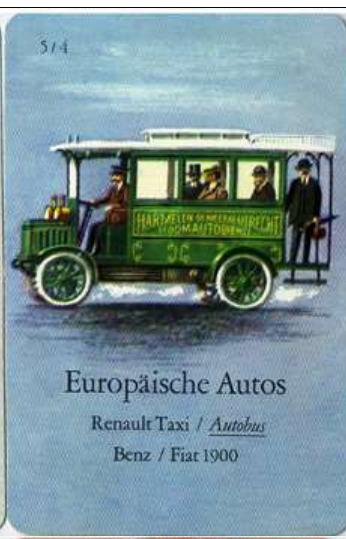
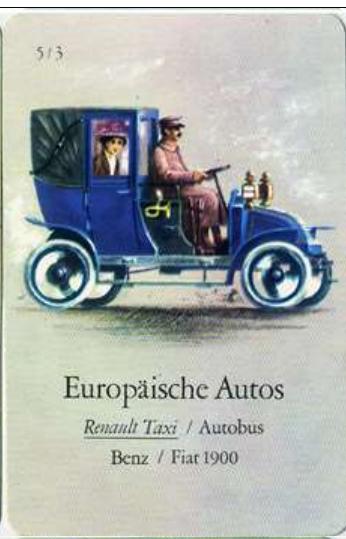
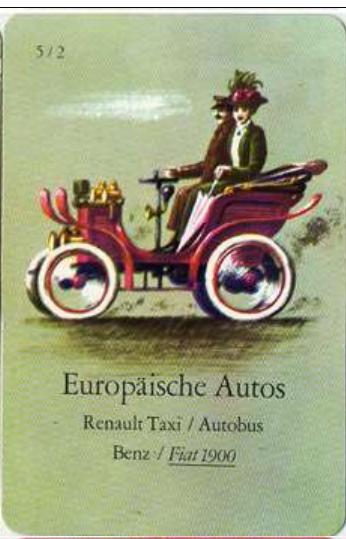
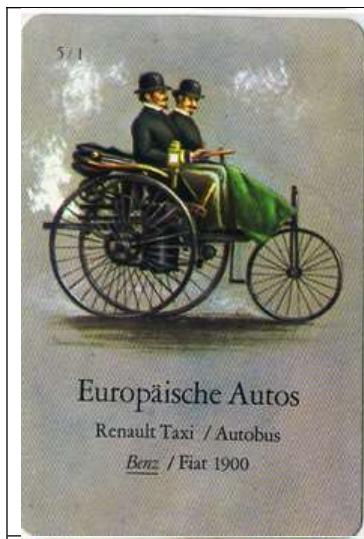
### Amerikanische Autos

Chevrolet / Stanley Dampfkraftwagen  
Ford Modell T / Rennwagen



### Amerikanische Autos

Chevrolet / Stanley Dampfkraftwagen  
Ford Modell T / Rennwagen



# 3935 - Maier - Metaphysisch

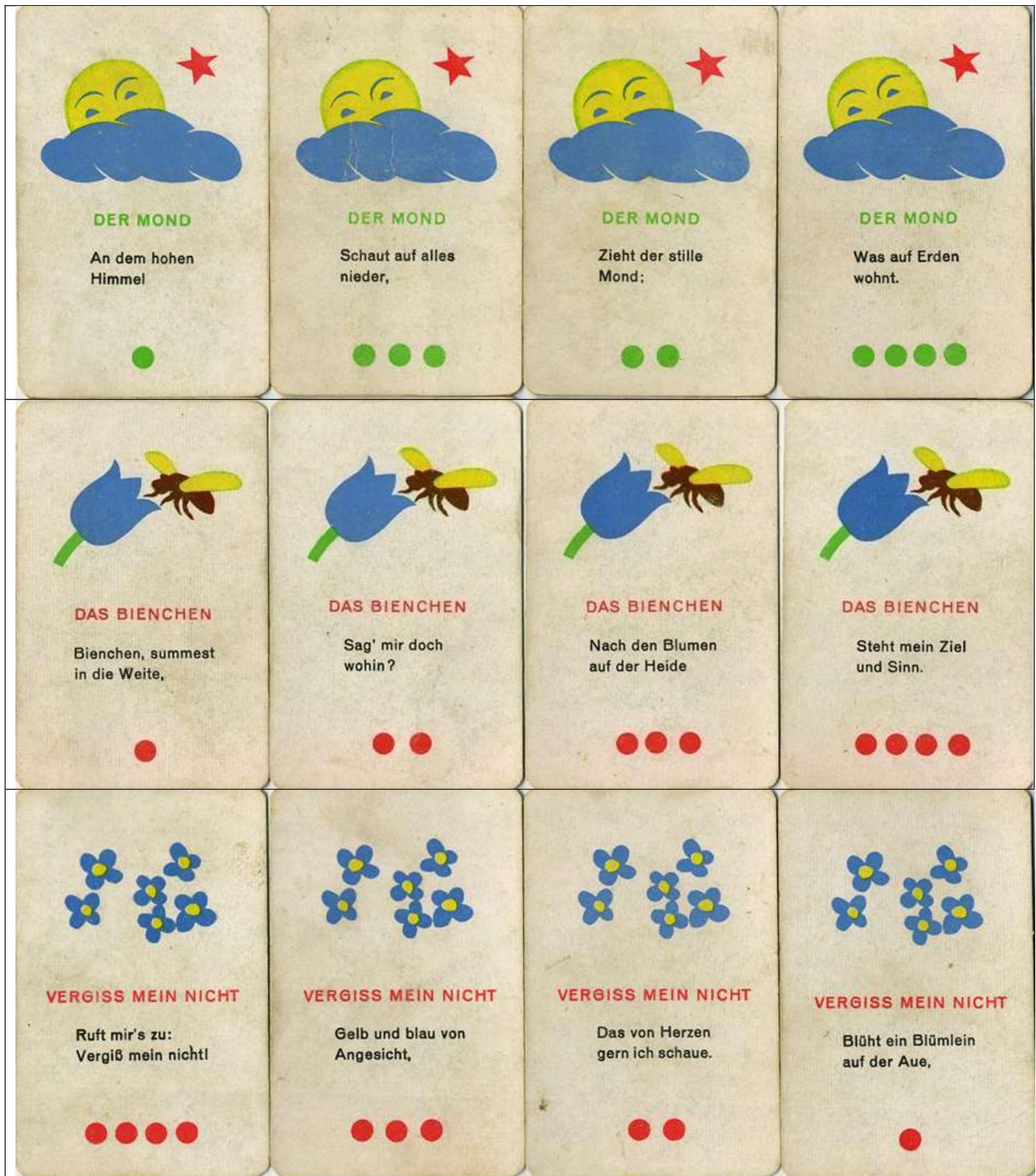
Nome	<b>Metaphysisch</b>
Fabbricante	<b>Otto Maier</b>
Paese	<b>Germania</b>
Numero carte	<b>44</b>
Anno	<b>193x</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 100x65</b>

Il mazzo, di cui non mi è noto il titolo ma che il venditore chiama *Metaphysisch* (metafisico), dalla grafica dovrebbe risalire agli anni '30 del secolo scorso.

I quartetti sono: i saluti della mamma (*Mutter Gruss*), la luna (*der Mond*), l'ape (*das Bienchen*), i non ti scordar di me (*Vergiss mein nicht*), il Natale (*Weinacht*), il cavallo a dondolo (*Stecknpferd*), il fungo agarico (*der Fliegenpilz*), la paperella (*Watschelente*), il mio gattino (*Mein Kätzchen*), la canzone del tallero (*Talerlied*) e le feste di bambini (*Kinderfest*).



Ogni carta porta una scritta; ad esempio i saluti della mamma sono: un uccello arriva volando (*Kommt ein Vogel geflogen*), si siede ai miei piedi (*Setzt sich nieder auf mein' Fuss*), ha una nota nel becco (*Hat 'nen Zettel im Schnabel*), un saluto dalla mamma (*Von der Mutter einen Gruss*).





sul carta con il cavallo la scritta: op op op, sempre al galoppo (*Hopp, hopp, hopp, immer in Galop*) e su quella con il fungo: chi può essere l'omino (*wer mag das Männlein sein?*).



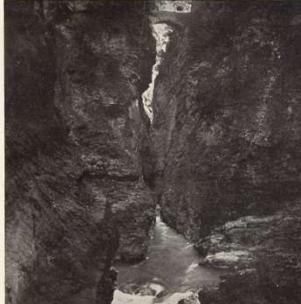
sulla carta con il gatto c'è scritto: e gioca in modo divertente con me (*Und spielt so lustig mit mir*).

# 3943 - Maier - Der Rhein

Nome	<b>Der Rhein - Ravensburger Spiele nr. 305</b>
Fabbricante	<b>Otto Maier Verlag</b>
Paese	<b>Germania Occidentale</b>
Numero carte	<b>40</b>
Anno	<b>1953</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 120x78</b>

Il mazzo, come dice il titolo, mostra i vari panorami e monumenti che si possono vedere lungo il fiume Reno: *von der Quelle bis zum Bodensee* (dalla sorgente al lago di Costanza), *Bodensee bis Basel* (dal lago di Costanza a Basilea), *Basel bis Mannheim*, *Worms bis Mainz*, *Rüdesheim bis Bacharach*, *Caub bis Sankt Goar*, *Boppard bis Koblenz*, *Rolandseck bis Bad Godesberg*, *Bonn bis Essen*, *Duisburg bis zur Rhein-Mündung* (da Duisburg alla foce).

Al mazzo è allegato un foglietto con le regole gioco e la citazione degli autori delle fotografie.

<p><b>1,1 Rheinwaldhorn, Via Mala, Chur, Lindau</b></p>  <p>Rheinwaldhorn. Das Rheinwaldhorn (3398 m) übertritt an der Grenze von Graubünden und Tessin den Rheinwaldgletscher, aus dem 2216 m hoher Hinterrhein quillt. Er fließt zuerst nach NO, vorbei an Splügen und dem lieblichen Ambra, dann nach N zur Via Mala und vereint sich westlich von Chur mit dem vom St. Gotthard kommenden Vorderrhein.</p>	<p><b>1,2 Via Mala, Chur, Lindau, Rheinwaldhorn</b></p>  <p>Via Mala, Felsenschlucht des Hinterrheins südlich von Thusis mit 500 m hohen senkrechten Kalkfelsen; in 48 m Höhe überquert sie die Straße, die nach Süden über den Splügen nach Italien führt (Weg der deutschen Kaiser des Mittelalters auf der Romfahrt).</p>	<p><b>1,3 Chur, Lindau, Rheinwaldhorn, Via Mala</b></p>  <p>Chur, 12 km östlich von der Vereinigung von Vorder- und Hinterrhein, das römische Curia Ractorum, seit dem 5. Jahrhundert Bischofssitz, jetzt Hauptstadt des Schweizer Kantons Graubünden, übertragen vom bischöflichen Schloss mit zwei römischen Türmen, und dem St.-Lucius-Dom (älteste Teile aus dem 8. Jahrhundert). 594 m über dem Meer.</p>	<p><b>1,4 Lindau, Rheinwaldhorn, Via Mala, Chur</b></p>  <p>Lindau, auf einer Insel im Bodensee, einst römische Niederlassung, im Mittelalter freie Reichsstadt mit anheimelnden alten Bauten aus der deutschen Renaissance (Rathaus). Die stattlichen Hafenanlagen (Dampfer nach Konstanz, Bregenz und Romanshorn) mit dem Leuchtturm und dem Steinendenkmal des bayrischen Löwen stammen aus dem 19. Jahrhundert.</p>
<p><b>2,1 Konstanz, Stein, Rheinfall von Schaffhausen, Basel</b></p>  <p>Konstanz. Ursprünglich Römerfestung gegen die Alemannen, benannt nach Kaiser Konstantius Chlorus (um 300), später Bischofsitz, dann Reichsstadt, als südlichste deutsche Stadt vor dem Eingang zum Splügenpass bequem für Romfahrer, daher oft Sitz von Reichstagen und 1414–18 Ort des Konzils, 46000 Einwohner. Die Brücke führt über den Ausfluss des Rheins aus dem Bodensee.</p>	<p><b>2,2 Stein, Rheinfall von Schaffhausen, Basel, Konstanz</b></p>  <p>Stein am Rhein. Das Städtchen, der erste schweizerische Ort am rechten Rheinufer im Ausfluss des Rheins aus dem Untersee, hat sein mittelalterliches Bild vollständig bewahrt. Übertragen von der Burg Hohenklingen, bietet es einen malerischen Anblick. Eine alte hölzerne Brücke verbindet die beiden Ufer.</p>	<p><b>2,3 Rheinfall von Schaffhausen, Basel, Konstanz, Stein</b></p>  <p>Rheinfall von Schaffhausen. Der Rhein durchbricht etwa 25 km nach seinem Austritt aus dem Bodensee den Jura in mehreren Stromschnellen. Bei Schaffhausen, einer malerischen Schweizer Stadt, stürzt er 20 m tief hinab. Auf dem Bild rechts Schloss Laufen, in der Nähe neuerdings Industriewerke, die die Kraft des Falles ausnutzen.</p>	<p><b>2,4 Basel, Konstanz, Stein, Rheinfall von Schaffhausen</b></p>  <p>Basel, 197 000 Einwohner. Bedeutende Schweizer Industriestadt. Römische Gründung am Rheinknie, Bischofsitz im Mittelalter (1431 Konzil zu Basel), Universität seit 1460, berühmte Pflegestätte des Humanismus (Erasmus). Wichtiger Handelsplatz und Binnenhafen an der Dreiländerecke Schweiz-Deutschland-Frankreich. Schweizer Mustermesse; Seiden-, Metall- und chemische Industrie.</p>

## BASEL BIS MANNHEIM

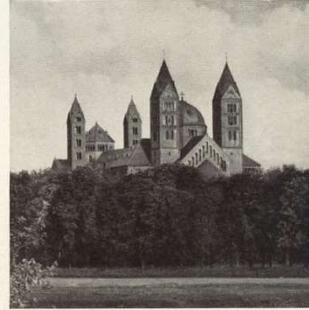
3.1 Straßburg, Speyer, Karlsruhe, Mannheim



Straßburg, am Kreuzungspunkt vieler Verkehrsstrassen. Keltenstied, im römischen, dann im Mittelalter Bischofssitz, Römer Handel und Kunststätte. Das Ende des 12. bis Mitte des 13. Jahrhunderts erbaute Münster ist eines der berühmtesten Werke der gotischen Baukunst. Straßburg war durch viele Jahrhunderte kultureller Mittelpunkt.

## BASEL BIS MANNHEIM

3.2 Speyer, Karlsruhe, Mannheim, Straßburg



Speyer, Hauptstadt der bay. Pfalz. Seit dem 4. Jahrhundert Bischofssitz und oft Kaiserstadt, 1294 Reichsstadt. Der Dom, ein Werk des salischen Kaisers um 1100 gezeichnet, eins das führende Bauwerk des Abendlandes, zeigt im wohlerhaltenen Ostteil seine alte Herrlichkeit. Der Westteil ist ein Werk des 19. Jahrhunderts. Wiederhergestellte Grabstätte der Kaiser.

## BASEL BIS MANNHEIM

3.3 Karlsruhe, Mannheim, Straßburg, Speyer



Karlsruhe, 208 000 Einwohner, Hauptstadt Badens, 1715 von Markgraf Karl Wilhelm nach einheitlichem Plan (Straßen fächerförmig vom Schloß aus) gegründet, seit 1825 Sitz einer Technischen Hochschule, seit 1853 eine Kunstabakademie. Starke Industrie (Lokomotiven, Waggons, Werkzeugmaschinen, Kunstgewerbe). Das Schloß (1750-82) übertragt von dem 41 m hohen Bleiturm. Bedeutende Museen u. Sammlungen.

## BASEL BIS MANNHEIM

3.4 Mannheim, Straßburg, Speyer, Karlsruhe



Mannheim-Ludwigshafen. Mannheim, rechtsrheinisch, am Zusammenfluß von Neckar und Rhein, gegründet 1606 durch Kurfürst Friedrich von der Pfalz. Schachbrettartig angelegt, im 19. Jahrhundert gewaltig entwickelt als Hafen des künstlich vertieften Rheins (Hauptstapelplätze für Getreide, Kohlen, Petroleum, Kaffee, Baumwolle). Beginn der Neckarschifffahrt und Hauptort der chemischen Industrie wie das linksrheinische Ludwigshafen. Mannheim 264 000, Ludwigshafen 135 000 Einwohner.

## WORMS BIS MAINZ

4.1 Worms, Frankfurt a. M., Wiesbaden, Mainz



Worms, linksrheinisch, in Rheinhessen. Erst Römerstadt (Borbetomagus), dann Sitz des Burgunderkönigs Gundikar (437 von den Hunnen des Atius besiegt), daher Schauplatz des Nibelungenlieds, im Mittelalter blühende Reichsstadt, oft Ort von Reichstagen (Luther 1521). Der Dom (Ende des 12. Jahrh.) ist ein Hauptwerk rheinisch-romanischer Baukunst. Aufschwung von Handel und Gewerbe durch die neuen Hafenbauten. 56 000 Einwohner.

## WORMS BIS MAINZ

4.2 Frankfurt a. M., Wiesbaden, Mainz, Worms



Frankfurt a. M., schon römischer Mainhafen, dann als Pfalz Karls d. Gr. 793 erwähnt, seit der Stauferzeit Ort der Kaiserwahl im Römer und ihre Krönung im Dom. Später Reichsstadt mit wichtiger Messe. Gehörtstadt Goettes, 1815-66 Sitz des Reichstags, 1848 der Nationalversammlung, 1866 Preußen eingerückt, seitdem großartig entwickelt als Eisenbahnknotenpunkt, Hafen-, Industrie- und Handelsstadt, Universität.

## WORMS BIS MAINZ

4.3 Wiesbaden, Mainz, Worms, Frankfurt a. M.



Wiesbaden, 5 km vom Rhein entfernt, seine heißen Quellen (69°C) schon den Römern bekannt, madten besonders während des Aufschwungs der deutschen Volkswirtschaft um die Jahrhundertwende die Stadt zu einem glänzenden Badeort. Dank seiner Kultur und seiner Lage am Südabhang des waldreichen Taunus wurde es zum beliebten Ruhesitz für Rentner und Beamte. Das Kurhaus wurde 1905/07 erbaut.

## WORMS BIS MAINZ

4.4 Mainz, Worms, Frankfurt a. M., Wiesbaden



Mainz, linksrheinisch, am Zusammenfluß von Main und Rhein. Ursprünglich keltisch (Mogontiacum), dann römische Festung, seit 747 Sitz eines Erzbischofs, dann blühende Reichsstadt. Von 1462 bis 1792 wieder Sitz des Erzbischofs, im 19. Jahrhundert hessen-darmstädtisch. Stapelplatz für Wein, Obst, Getreide usw. Universität. Der romanische Dom gehört zu den kaiserlichen Bauten am Rhein.

## RÜDESHEIM BIS BACHARACH

5.1 Rüdesheim, Bingen, Sooneck, Bacharach



Rüdesheim, rechtsrheinisch, am Abhang des Niederwaldes. Hier endet der weite Rheingau, und der eige Rheindurchbruch durch das Schiefergebirge beginnt. Die südlich geneigten flachen Hänge des Niederwaldes sind mit berühmten Weinbergen bedeckt, die der Sage nach von Karl dem Großen, wahrscheinlich aber schon von den Römern angelegt worden sind.

## RÜDESHEIM BIS BACHARACH

5.2 Bingen, Sooneck, Bacharach, Rüdesheim



Bingen, linksrheinisch, als Straßensperre auf einer Anhöhe zwischen Rhein und Nahe, am Fuß des Rödelsbergs und der Felsenriffe des Binger Lodes. Sitz eines römischen Kastells (an seiner Stelle jetzt Burg Klopp), im Mittelalter Reichsstadt, 1281 kurmainzisch, seit 1816 hessen-darmstädtische Kreisstadt mit viel Weinbau und Weinhandel.

## RÜDESHEIM BIS BACHARACH

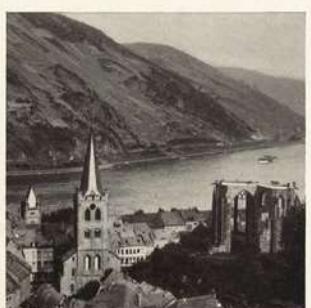
5.3 Sooneck, Bacharach, Rüdesheim, Bingen



Sooneck, linksrheinisch, 9 km südlich von Bingen, von Erzbischof Willigis von Mainz 1015 erbaut, von Rudolf von Habsburg als Raubritterburg zerstört, im 14. Jahrhundert wieder aufgebaut. Deutlich tritt der Gegensatz zwischen den Rebhängen der Südseite und den nördlichen Waldhängen hervor.

## RÜDESHEIM BIS BACHARACH

5.4 Bacharach, Rüdesheim, Bingen, Sooneck



Bacharach, linksrheinisch, etwa 15 km unterhalb Bingen, im Mittelalter Stapelplatz der Rheingauer Weine. Mit der oberhalb liegenden Burg Stahleck sperrt es das zum Hunsrück führende Steegertal. Wohlerhaltene mittelalterliche Stadtmauer mit Türmen, spätromanische Peterskirche (13. Jahrh.), schöne Fachwerkhäuser. Unterhalb Stahleck die Ruine der 1293 erbauten zierlichen Wernerskirche.

### CAUB BIS SANKT GOAR

6.1 Caub, Oberwesel, Loreley, St. Goar



Caub, rechtsrheinisch, altes einst kurpfälzisches Städtchen, etwa 20 km unterhalb Rüdesheim, betriebsam durch Weinbau und Dachshufergewinnung, mit mittelalterlicher Stadtmauer und Kirche des 12. Jahrhunderts gegenüber einer Rheininsel mit der kurpfälzischen Burg Pfalz (14. Jahrhundert). Bei Caub ging Neujahr 1814 Blücher über den Rhein.

### CAUB BIS SANKT GOAR

6.2 Oberwesel, Loreley, St. Goar, Caub



Oberwesel, linksrheinisch, Städtchen, etwa 20 km unterhalb Bingen, bis 1300 Reichsstadt, dann kaiserlich, mit altertümlichen Kirchen und einer Stadtmauer aus dem 14. Jahrhundert; überragt den Trümmern der im 12. Jahrhundert erbauten Schönburg.

### CAUB BIS SANKT GOAR

6.3 Loreley, St. Goar, Caub, Oberwesel



Loreley, rechtsrheinisch, 2 km oberhalb St. Goarshausen. Höchst eindrucksvoll tritt der Charakter des Rheindurchbruchs durchs Rheinische Schiefergebirge an dieser engsten Stelle in Erscheinung, wo der mächtige Strom eingewängt zwischen hohen, dunklen Felswänden fließt. Die gefährlichen Unterwasserklippen, die der Sage von der Loreley zugrunde liegen, sind in neuer Zeit gesprengt worden.

### CAUB BIS SANKT GOAR

6.4 St. Goar, Caub, Oberwesel, Loreley



St. Goar mit Goarshausen. St. Goar, linksrheinisch, in der Mitte zwischen Bingen und Koblenz, benannt nach dem hl. Goar, einem irischen Missionar des 6. Jahrh., am Fuße der früheren Feste Rheinfels militärisch gelegen. Gegenüber St. Goarshausen auf schmallem, von Überschwemmung bedrohtem, durch Schutzwällen gesichertem Uferstreifen, überragt von der ehemaligen Feste Neukatzenbogen, „der Katz“.

### BOPPARD BIS KOBLENZ

7.1 Boppard, Marksburg, Abtei Maria Laach, Koblenz



Boppard. Wie alle Städte in diesem früh- und reichbesiedelten Gebiet ist auch Boppard römischen Ursprungs; in der Hohenstaufenzzeit war es eine durch Schifffahrt und Handel berühmte Reichsstadt. Seine alten Kirchen und Klöster sind Zeugen dieser bedeutenden Vergangenheit. Die Stadt ist heute beliebter Kurort.

### BOPPARD BIS KOBLENZ

7.2 Marksburg, Abtei Maria Laach, Koblenz, Boppard



Marksburg, rechtsrheinisch, 12 km oberhalb Koblenz auf hohem Felsen 150 m über dem Rhein, benannt nach einer Markuskapelle, einzige unzerstörte rheinische Burg, als Museum ausgestattet. Hier sieht man, wie das Rheintal in die Höhöffnungen des Schiefergebirges eingetaucht ist. Sein Nordhang ist mit Wald, seine Südhänge sind mit Reben bedeckt.

### BOPPARD BIS KOBLENZ

7.3 Abtei Maria Laach, Koblenz, Boppard, Marksburg



Abtei Maria Laach ist auf der Hochfläche der Eifel gelegen. Die Eifel ist ein erloschenes Vulkangebiet; davon zeugen die kreisrunden Seen, die alten Krater, Maare genannt. Der Laacher See ist einer von ihnen. An seinem Ufer liegt die berühmte Benediktiner-Abtei mit der schönen frühromanischen Kirche, durch Jahrhunderte eine bedeutsame Kunstsäte.

### BOPPARD BIS KOBLENZ

7.4 Koblenz, Boppard, Marksburg, Abtei Maria Laach



Koblenz, am Zusammenfluß von Mosel und Rhein, daher von den Römern Confluentes genannt, hat eine glänzende Vergangenheit. Von ihr zeugt die herrliche spätromanische St.-Kastor-Kirche. Die ausgezeichnete Verkehrslage hat der Stadt als Knotenpunkt der Bahnen des Rhein-, Mosel- und Lahntales auch in der Neuzeit eine blühende Entwicklung gesichert.

### ROLANDSECK BIS BAD GODESBERG

8.1 Rolandseck, Drachenfels, Königswinter, Bad Godesberg



Rolandseck, Linksrheinisch, auf schroffem Felsen mit heimlichem Blick auf das Siebengebirge, sperrt die kurkölnische Bahn Rulandseck die schmale Straße. 1475 zerstört. Der letzte, 1339 eingestürzte Bogen wurde auf die dichterische Mahnung Freiligraths – dem Romantiker galt er als der Sitz Roland, des Ritters Karls des Großen – 1840 wiederhergestellt. Der Rulandbogen steht 153 m über dem Strom.

### ROLANDSECK BIS BAD GODESBERG

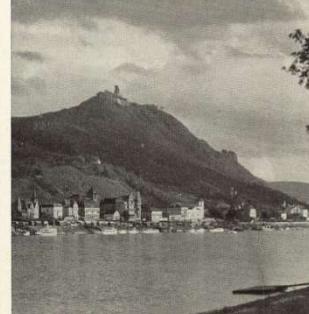
8.2 Drachenfels, Königswinter, Bad Godesberg, Rolandseck



Drachenfels, steiler Trachitberg, 360 m hoch. Nach der Legende Sitz eines teuflischen Drachens, den eine ihm vorgeworfene Christenjungfrau durch ihr vorgehaltenes Kreuz in den Abgrund stürzte. Die die Rheinstraße beherrschende Burg kam 1349 in den Besitz des Bonner Cassiusstiftes, dann seines Vasallen, des Burggrafen von Drachenfels, im dreißigjährigen Krieg 1634 zerstört. Berühmte Weine (Drachenblut).

### ROLANDSECK BIS BAD GODESBERG

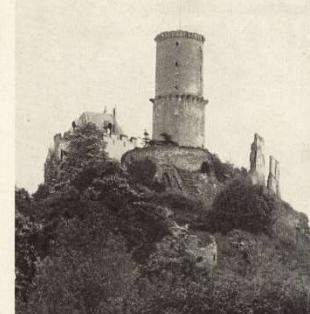
8.3 Königswinter, Bad Godesberg, Rolandseck, Drachenfels



Königswinter, einst villa Wintere major, entstand aus den Weingütern (Wingerten) verschiedener geistlicher Stifter und entwickelte sich bei seiner Lage am Eingang zum Siebengebirge besonders durch den starken Fremdenverkehr. Das Siebengebirge ist ein erloschenes Vulkangebiet, seine Basalte sind berühmt.

### ROLANDSECK BIS BAD GODESBERG

8.4 Bad Godesberg, Rolandseck, Drachenfels, Königswinter



Bad Godesberg, linksrheinisch, 7 km von Bonn. Der die Landschaft beherrschende Berg hl. Michael geweihte, alte Wudensberg trug im Mittelalter eine kurkölnische Burg. Sie wurde 1533 im Krieg Gebhardes Truchsess mit Ernst von Bayern um das Erzbistum bis auf den 30 m hohen Rundturm zerstört. Der Ort blühte im 19. Jahrhundert auf als Bad.

### BONN BIS ESSEN

9.1 Bonn, Köln, Düsseldorf, Essen



Bonn, linksrheinisch, einst römisches Legionslager, im Mittelalter und bis 1713 kurkölnische Festung, auch später bis 1794 Residenz des Erzbischofs; das Schloß ist jetzt Universität. Prächtiges Münster des romanischen sog. Übergangsstils (12.–13. Jahrh.). Beethoven wurde 1770 in Bonn geboren. Heute ist die Stadt Sitz der Regierung der deutschen Bundesrepublik (Bild).

### BONN BIS ESSEN

9.2 Köln, Düsseldorf, Essen, Bonn



Köln, 646 000 Einwohner. Römische Festung, dann Colonia Claudia Agrippinensis, d. h. eine Stadt römischer Bürger, im Mittelalter Sitz der Erzbischöfe und Erzkanzler. Seit dem Ende des 13. Jahrh. freie Reichsstadt und Mitglied der Hanse. „Stadt der 100 Kirchen“. Universität, Sitz der Malerei und Baukunst, Eisenbahnknotenpunkt, Schiffsstapelplatz, Industriestadt.

### BONN BIS ESSEN

9.3 Düsseldorf, Essen, Bonn, Köln



Düsseldorf, rechtsrheinisch. Seit 1511 Residenz der Herzöge von Berg. Gefördert durch den prunkhaften Pfalzneuburger Kurfürsten Johann Wilhelm (1690–1716), 1769 mit prächtigen Anlagen ausgestattet, seit 1767 Sitz einer Kunstabakademie. Durch seine günstige Lage wurde Düsseldorf zur modernen Großstadt mit Eisenindustrie, Handel und ist Ausfuhrplatz nach Antwerpen, Rotterdam (Hafenanlagen).

### BONN BIS ESSEN

9.4 Essen, Bonn, Köln, Düsseldorf



Essen, zwischen Ruhr und Emscher im Kohlegebiet gelegen, ist zum Mittelpunkt des Großwirtschaftsraumes Rhein-Ruhr geworden. Zechen, Kokereien, Hochöfen, Eisen- und Stahlwerke gehören zum Bild dieser Riesenstadt. Ein Stadtteil mit frühromanischem Münster zeigt, daß sie auf eine alte Gründung der Karolingerzeit zurückgeht.

### DUISBURG BIS ZUR RHEIN-MÜNDUNG

10.1 Duisburg, Xanten, Rotterdam, Rhein-Mündung



Duisburg, rechtsrheinisch, an der Mündung der Ruhr an Westende des Kohlengebietes. Schon von Karl d. Gr. befestigt, später clevesch und 1609 brandenburgisch (1615–1818 Universität), wurde es zur modernen Großstadt. Eine führende Stellung im rheinisch-westfälischen Land gewann es als Handelsplatz (Kohlen, Eisen, Getreide) und Industriestandort (Hodöfen, Tabakfabriken) mit dem größten Binnenhafen Europas.

### DUISBURG BIS ZUR RHEIN-MÜNDUNG

10.2 Xanten, Rotterdam, Rhein-Mündung, Duisburg



Xanten, linksrheinisch, in der Nähe des römischen Legionsslagers Vetera. Nach der Sage Sitz des Volkshelden Siegfried. Die teils romanische, teils gotische Kirche (Hauptteil 1263 bis 1519) erinnert an das Martyrium des hl. Viktor in der römischen Lagerarena; daher auch der Stadtname Xanten = ad sanctos.

### DUISBURG BIS ZUR RHEIN-MÜNDUNG

10.3 Rotterdam, Rhein-Mündung, Duisburg, Xanten



Rotterdam in Holland, etwa 30 km von der See am Lek (Nieuwe Maas), erst 1290 gegründet, besonders entwickelt durch den englischen Handel seit dem 17. Jahrhundert. Jetzt neben Antwerpen Hauptbahnhof für die deutschen Rheinländer (Getreide, Erze, Petroleum, Kaffee, Tabak). Das Bild zeigt die mitten in der Stadt gelegenen Hafenanlagen.

### DUISBURG BIS ZUR RHEIN-MÜNDUNG

10.4 Rhein-Mündung, Duisburg, Xanten, Rotterdam



Rhein-Mündung. An seiner Mündung in den Niederrhein gabelt sich der Rhein in viele Arme; er bildet ein Delta. Die Fahrtrinnen für die großen Seeschiffe müssen immer wieder ausgebaggert werden. Der nördliche Arm, an dem Rotterdam liegt, heißt Lek. In mächtigem Bogen umfließt er das von ihm ange schwemmte Tiefland. Das Bild zeigt im Vordergrund den Hafen von Rotterdam, im Hintergrund das Meer.

## DER RHEIN ein Quartettspiel RHEIN



RAVENSBURGER SPIELE NR. 305 OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG

### DER RHEIN

Quellenverzeichnis der Abbildungen

- Ich verdanke die Bilder
- 1.1 dem Verkehrsverein Süpligen
  - 1.3; 2.2 dem Verlag Beringer & Pampaluchi, Zürich
  - 1.4 der Ansichtskartenfabrik Schöning & Co., Lübeck
  - 2.1 der Lichtbildnerin Jeannine le Brun, Konstanz
  - 2.4 dem Photo-Club Wehrli A.G., Zürich
  - 3.1 der Société Strasbourgaise de librairie, Strasbourg
  - 3.4 dem Verkehrsverein e.V., Mannheim
  - 4.1; 6.2; 9.3; 10.2 dem Bilderdienst des deutschen Verlags, Berlin SW 68
  - 4.2; 4.3; 10.1 den Lichtbildwerkstätten Dr. Wolff & Tribschier, Frankfurt a.M.
  - 4.4; 7.1 dem Deutschen Kunstverlag in München 19
  - 9.4 dem Amt für Wirtschaftswerbung und Verkehrsförderung, Essen
  - 10.3 10.4 der Deutschen Presse-Agentur GmbH, Hamburg

Made in Germany

## DER RHEIN

EIN QUARTETTSPIEL

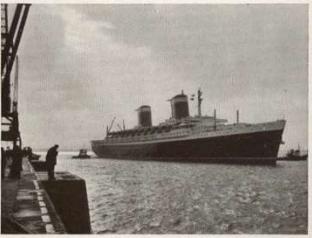


RAVENSBURGER SPIELE NR. 305  
OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG

# 0863 - Maier - Die Nord See

Nome	Die Nord See - Quartett Nr. 5703
Fabbricante	Otto Maier Verlag
Paese	Germania Occidentale
Numero carte	40
Anno	195x
Tipo mazzo	Quartetto
Dimensioni	mm. 120x78

Sulle carte troviamo i panorami che si vedono sul mare del Nord: *Tore zur Welt* (porta del mondo, come viene definito il porto di Amburgo), *Ostfriesische Inseln* (isole Frisone orientali), *Nordfriesische Inseln* (isole Frisone settentrionali), *die Halligen* (piccole isole che vengono sommerse dalla marea), *Vogel-Inseln* (isole degli uccelli), *die Gezeiten* (la marea), *Kampf mit dem Meer* (lotta contro il mare), *Hinter dem Deich* (dietro la diga), *Nordsee-Fischerei* (pesca nel mare del Nord) e *im dienste der Seefahrt* (al servizio della marina). Al mazzo è allegato un foglietto con le regole gioco e la citazione degli autori delle fotografie.

<p><b>1,1 TORE ZUR WELT</b> Hamburg-Cuxhaven Bremen-Bremerhaven Wilhelmshaven Emden</p>  <p><b>Hamburg:</b> Im Jahre 806 – als Festung Hammaburg – gegründet, später Mitglied der Hanse, entwickelte sich Hamburg zu einem der größten Häfen an der Elbe. Gesamtumschlag 1954: 19,3 Millionen Netto-Register-Tonnen durch 15775 Seeschiffe. <b>Cuxhaven:</b> Vorhaven Hamburgs für Groß-Schiffe. Bekanntes Nordseebad und Fischereihafen. <b>Bild:</b> Blick in den Hafen mit Frachtern und Kähnen. Im Hintergrund der „Michel“, das Wahrzeichen von Hamburg.</p>	<p><b>1,2 TORE ZUR WELT</b> Hamburg-Cuxhaven Bremen-Bremerhaven Wilhelmshaven Emden</p>  <p><b>Bremen:</b> Älteste deutsche Seestadt - 788 als Bisum gegründet, seit 1258 Mitglied der Hanse – mit bewegter Geschichte, vielen gotischen und Renaissance-Bauten; nach Hamburg größter deutscher Hafen. <b>Bremerhaven:</b> Außenhafen Bremens für tieghende Schiffe. Personenzugverkehr nach Übersee. Größter Fischereihafen Deutschlands. <b>Bild:</b> Columbuskai; M. S. „UNITED STATES“ legt ab.</p>	<p><b>1,3 TORE ZUR WELT</b> Hamburg-Cuxhaven Bremen-Bremerhaven Wilhelmshaven Emden</p>  <p><b>Wilhelmshaven:</b> am westlichen Ausgang des Jade-Bugens; einen Meeresspiegel von 144 qkm, war die deutsche Marinestadt an der Nordsee. Nach Kriegsende wurden sämtliche Anlagen zerstört. Heute Industrie- und Handelshafen, Nordseebad (am Süstrand); Sitz von Instituten für Meeresbiologie, Meeresgeologie und Vogelkunde. <b>Bild:</b> Teilansicht der ehemals weitverzweigten Hafenanlagen.</p>	<p><b>1,4 TORE ZUR WELT</b> Hamburg-Cuxhaven Bremen-Bremerhaven Wilhelmshaven Emden</p>  <p><b>Emden:</b> drittgrößte westdeutsche Hafenstadt an Nordwestküste mit fruchtbarem Boden. Marinestadt, aber mit altniederländischen Charakter, im Kriege zerstört. Hafen unbeschädigt. Verladehafen für das Ruhrgebiet (verbunden durch den Dortmund-Ems-Kanal), mit Wilhelmshaven durch den Ems-Jade-Kanal. Altester Heringshafen. <b>Bild:</b> Reger Betrieb am Außenhafen, kurz vor Abfahrt des Borkum-Dampfers.</p>
<p><b>2,1 OSTFRIESISCHE INSELN</b> Borkum Juist, Norderney Baltrum, Langeoog Spiekeroog, Wangerooge</p>  <p><b>Borkum</b> (36,5 qkm), die westlichste und zugleich bedeutendste der sieben ostfriesischen Inseln zwischen Ems- und Wesermündung. Nur bei ganz klarer Wetter noch vom Festland aus zu sehen. Anreise von Emden in 2 bis 2½ Stunden. Im Naturschutzgebiet „Greene Stee“ seltene Flora und Fauna. <b>Bild:</b> Blühende Stranddistel (Eryngium maritimum L.).</p>	<p><b>2,2 OSTFRIESISCHE INSELN</b> Borkum Juist, Norderney Baltrum, Langeoog Spiekeroog, Wangerooge</p>  <p><b>Juist</b>, nur 1 km breiter und 17 km langer Dünenstreifen. Naturschutzgebiet mit üppiger Vegetation. <b>Norderney</b> (25,7 qkm), ältestes deutsches Seebad (seit 1797), im westlichen, bewohnten Teil gegen das Meer durch starke Dämme geschützt; im Osten dagegen Naturstrand mit schönen Dünen. Festlandhafen: Norddeich. <b>Bild:</b> In den Dünen – Sand, Licht und ein endloser Himmel.</p>	<p><b>2,3 OSTFRIESISCHE INSELN</b> Borkum Juist, Norderney Baltrum, Langeoog Spiekeroog, Wangerooge</p>  <p><b>Baltrum</b> (9 qkm), die kleinste und daher am leichtesten zu erreichende der ostf. Inseln. Zu erreichen über Norddeich. <b>Langeoog</b> (19 qkm), vielbesuchtes Nordseebad. Besonders interessant ist sein großes Vogelgebietsgebiet. Jährlich brüten hier allein etwa 10000 bis 20000 Paare Silbermöwen. Festlandhafen: Bensersiel. <b>Bild:</b> Sonnenuntergang im Watt bei Ebbe.</p>	<p><b>2,4 OSTFRIESISCHE INSELN</b> Borkum Juist, Norderney Baltrum, Langeoog Spiekeroog, Wangerooge</p>  <p><b>Spiekeroog</b> (14,1 qkm), „Die grüne Insel“, bewahrt am besten ihren ursprünglichen friesischen Charakter. Festlandhafen: Neuholtingersiel. <b>Wangerooge</b> (9 km, breiteste Stelle 1,5 km), „Das Dornröschens der Nordsee“, bildet im Osten den Abschluß der ostfriesischen Inseln. Festlandhafen: Horle-Carolinensiel. <b>Bild:</b> Die Anlegestellen der Inseldampfer liegen meistens weit im Watt. Inselbahnen stellen die Verbindung her.</p>

**3.1 NORDFRIESISCHE INSERN**  
**Sylt**  
**Amrum**  
**Föhr**  
**Pellworm, Nordstrand**

**3.2 NORDFRIESISCHE INSERN**  
**Sylt**  
**Amrum**  
**Föhr**  
**Pellworm, Nordstrand**

**3.3 NORDFRIESISCHE INSERN**  
**Sylt**  
**Amrum**  
**Föhr**  
**Pellworm, Nordstrand**

**Pellworm (48,2 qkm) und Nordstrand (35,9 qkm)** sind reine Marschen-Inseln von außergewöhnlicher Fruchtbarkeit. Hochwertige Viehzucht, Getreide- und Gemüsebau. Beide sind Kulturlandschaften mit geschützten Wiesen und Stauden. Das Kirchthorn auf Pellworm ist das einzige Bauwerk, das die „Große Flut“ überdauert hat. Nordstrand ist durch einen auch mit Autos befahrbaren Damm mit dem Festland verbunden.

**Bild:** Hier lag einst das fruchtbare Alt-Strand.

**4.1 DIE HALLIGEN**  
**Oland, Gröde**  
**Langeneß-Nordmarsch**  
**Hooge, Nordstrandischmoor**  
**Habel, Hamb. Hallig, Südfall, Süderoog**

**4.2 DIE HALLIGEN**  
**Oland, Gröde**  
**Langeneß-Nordmarsch**  
**Hooge, Nordstrandischmoor**  
**Habel, Hamb. Hallig, Südfall, Süderoog**

**4.3 DIE HALLIGEN**  
**Oland, Gröde**  
**Langeneß-Nordmarsch**  
**Hooge, Nordstrandischmoor**  
**Habel, Hamb. Hallig, Südfall, Süderoog**

**5.1 VOGEL-INSERN**  
**Norderoog, Trischen**  
**Memmert, Mellum**  
**Scharhörn-Neuwerk**  
**Helgoland**

**5.2 VOGEL-INSERN**  
**Norderoog, Trischen**  
**Memmert, Mellum**  
**Scharhörn-Neuwerk**  
**Helgoland**

**5.3 VOGEL-INSERN**  
**Norderoog, Trischen**  
**Memmert, Mellum**  
**Scharhörn-Neuwerk**  
**Helgoland**

**Norderoog, Trischen.** Auf den bewohnten und unbewohnten Inseln, inmitten der grauen Watten und weißen Sände, brüten alljährlich Abergauende charakteristischer Seevögel. An vielen Stellen schützen Vogelwarte - junge Biologiestudenten oder andere Vogelfreunde - die brütenden Vögel vor Nesträubern aller Art.

**Bild:** In einer steile, weit drausende Bucht und endgültig im Meer versinkt, haust der Vogelwarte von Norderoog.

**Memmert, Mellum.** Die drei kleinste Vogelinseln sind Norderoog, Trischen und Mellum. Norderoog gilt als „Das Meister der Ornithologen“. 8 km vor Helgoland brüten auf dieser Sandbank die schönsten Seevögel; die Auerländer und die Brandseeswölven. Memmert und Mellum degegen sind vorwiegend Brutplätze der räuberischen Silbermöve.

**Bild:** Die Silbermöve (*Larus argentatus*), der charakteristische Vogel der Nordsee, holt sich im Flug das Futter aus der Hand.

**Scharhörn-Neuwerk.** Zu den ausgesprochenen Vogelinseln zählt auch das unbewohnte Scharhörn, die gesuchte Sandbank vor Neuwerk. In der Elbmündung und das gegenüberliegende Trischen. Dorfüberhaupt gibt es auf den Halligen, Inseln und dem Festland noch viele Vogelschutzgebiete, in denen die Seevögel brüten.

**Bild:** Der Auerländer, einer der schönsten Seevögel, vor seinem Nest (flocke mit Muscheln ausgelegte Mulden).

**Helgoland.** Diese einzigartige Felseninsel (0,64 qkm), 45 km weit drausen im Meer, beherbergt bis zu ihrer Zerstörung als Flottenstützpunkt neben Rossitten die bedeutendste Vogelwarte Deutschlands. (Sitz jetzt in Wilhelmshaven.) Wichtiger Rastplatz für die nach Süden ziehenden Inselvögel hat Helgoland wieder die große Bedeutung erlangt. Bei Stürmen der wichtigste Schutzhafen für die Hochseefischerei.

**Bild:** In den Nischen und auf den Vorsprüngen der Felsenwände von Helgoland brüten viele tausend, sonst in Deutschland nicht vorkommende Trottellummen.

## 6.1 DIE GEZEITEN

**Ebbe**  
Hohlebbe  
Flut  
Sturmflut



**Ebbe**, die Periode des fallenden Wassers. Innerhalb eines Mondtages (rund 25 Stunden) unterliegt die Nordseeküste zweimal dem Wechsel von Ebbe und Flut. Hauptursache der Gezeiten ist die Anziehungskraft des Mondes. Die Gezeitenströmung beträgt im Watt bis zu 2-3 Seemeilen (1 Seemeile = 1,8 km). **Bild:** Wattwagen auf dem Wege von Duhnen nach Neuhörn (11 km) während der Ebbe.

## 6.2 DIE GEZEITEN

**Ebbe**  
**Hohlebbe**  
Flut  
Sturmflut



**Hohlebbe**. Rund sechs Stunden und 15 Minuten geht das Wasser. Den Zeitpunkt der Ebbe bezeichnet man mit Niedrigwasser. Der Grund für Abstrom ist wesentlich bedingt durch den Wind. Einwindende Westwind hält das Wasser zurück, Ostwind treibt es ins Meer. Die Hohlebbe tritt dennoch nur an windstille Tagen oder bei Ostwinden ein.  
**Bild:** Das Watt ist leergezogen. Gleich drängen in den Prielen die Wasser wieder zum Lande.

## 6.3 DIE GEZEITEN

**Ebbe**  
Hohlebbe  
Flut  
Sturmflut



**Flut**, die Periode des steigenden Wassers. Gezeiten- oder Tidehub, die bezeichnet die Differenz zwischen Tief- und Hochwasserstand. Ortlich sehr verschieden, in großen Flüssen noch weit landeinwärts bemerkbar. (Elbe bis 148 km).  
**Springflut** (starker Wasserandrang); bei Neu- und Vollmond.  
**Bild:** Überfallende Welle, das Wasser ist wieder da.

## 6.4 DIE GEZEITEN

**Ebbe**  
Hohlebbe  
Flut  
Sturmflut



**Sturmflut**. Bei länger anhaltenden Sturmwinden aus westlicher Richtung - vorwiegend im Herbst und Winter - staut sich das Wasser in der Nordsee und durchbricht mit elementarem Gewalt Dämme und Deiche. Die größten Flutkatastrophen ereigneten sich 1164, 1219, 1362, 1634, 1717, 1825 und zuletzt 1953 in Holland.

**Bild:** Sturmflut vor Westerland. Eine gewaltige Welle schiebt gerade den Musikpavillon auf der Kurpromenade 10 m landeinwärts.

## 7.1 KAMPF MIT DEM MEER

**Buhnen**  
Dammbau  
Deichbau  
Inselbefestigung



**Buhnen** sind feste Wälle meistens aus Holz, Beton- oder Eisenpfählen, oft mit schweren Steinen oder Faschinen (Buschwerk) verstärkt und viele Meter vom Land ins Meer hinausgebaut. Sie schützen als Wellenbrecher das Ufer oder dienen zur Neulandgewinnung.  
**Bild:** Wild schäumt die See gegen das Bollwerk der Buhnen.

## 7.2 KAMPF MIT DEM MEER

**Buhnen**  
**Dammbau**  
Deichbau  
Inselbefestigung



**Dammbau**. Ununterbrochen, jahrtausend-jahrtausend brandet das Meer, zerstört und gefährdet die Küste. Das vorhandene Land zu erhalten, aber auch verlorengegangenes nach Möglichkeit wieder zurückzugewinnen, ist die Aufgabe des friesischen Menschen und zugleich die Grundlage seiner Existenz.  
**Bild:** Arbeiter beim Verlegen der schweren Steine. Im Hintergrund Neuland vor Husum.

## 7.3 KAMPF MIT DEM MEER

**Buhnen**  
Dammbau  
**Deichbau**  
Inselbefestigung



**Deichbau**. Erst die Deiche (das sind bis zu 7,50 m hohe, zur See hin ausgestreckte Wälle) erbrachten die Sicherheit, die Hoffnung und Beständigkeit des dahlmertenden Landes. Im Norden etwa seit dem Jahre 1000 angewandt, im Süden schon früher bekannt. Bestand- und Pflege waren durch die Jahrhunderte durch feste Gesetze geregelt. Deichgrafen trugen die Verantwortung und übten eine ständige Kontrolle.  
**Bild:** Eindämmung von Neuland links des Hindenburgdammes im Jahre 1955 mit modernsten Maschinen.

## 7.4 KAMPF MIT DEM MEER

**Buhnen**  
Dammbau  
Deichbau  
**Inselbefestigung**



**Inselbefestigung**. Die Inseln und Halligen, durch die Jahrtausende der Kontakt der See gestoppt, bieten dem Festland einen hervorragenden Schutz. Erst in jüngster Zeit fiel gelang es, fast alle gefährdeten Stellen mit Steinwänden oder freien Deichen zu versehen und dadurch ihren Bestand zu sichern.  
**Bild:** Auch dies aufziehende Unwetter kann den Bestand der Insel, die durch einen festen Steinwandumwall geschützt ist, nicht mehr gefährden.

## 8.1 HINTER DEM DEICH

**Im Koog**  
In der Marsch  
Auf der Geest  
Husum, die graue Stadt am Meer



**Im Koog**. Unter einem Koog versteht man das vom Meer abgeriegelte und eingedeichte Neuland. Wo heute der Wind durch die Weizenfelder wogt, brondete vor Jahren noch das Meer. In den sogenannten Lohnungen (durch Reisigbündel abgegrenzte küstennahen Weideflächen) lagert die Gezeitensalzzeit immer grüne Schärfen ab, die einen frischen, etwas allmählich verlorenen und schließlich eingedeicht werden können.  
**Bild:** Mitten in den Feldern liegt einsam der Friesen-Hof.

## 8.2 HINTER DEM DEICH

**Im Koog**  
**In der Marsch**  
Auf der Geest  
Husum, die graue Stadt am Meer



**In der Marsch**. Die Marsch ist angeschwemmtes, fruchtbares Land, das von unzähligen Enwässerungsgräben durchzogen ist, weites Weideiland für Kühe und Pferde, fruchtbare Felder, die zu städtischen Höfen gehören. Durch einen hohen Deich ist die Marsch vor der herannahenden Gewalt des Meeres geschützt.  
**Bild:** Marschläger mit dem „Plumperstock“, einer langen Stange zum Überspringen der vielen Gräben.

## 8.3 HINTER DEM DEICH

**Im Koog**  
In der Marsch  
**Auf der Geest**  
Husum, die graue Stadt am Meer



**Auf der Geest**. Im Gegensatz zu dem vom Meer im Laufe der Zeiten angeschwemmten und eingedeichten Marschland ist die Geest ein wesentlich höher gelegenes Kermland aus eiszeitlichen, meist sandigen Ablagerungen, zum Teil verheidet oder vermoort und nur bei künstlicher Düngung fruchtbar.  
**Bild:** Marschläger mit dem „Plumperstock“, einer langen Stange zum Überspringen der vielen Gräben.

## 8.4 HINTER DEM DEICH

**Im Koog**  
In der Marsch  
Auf der Geest  
**Husum, die graue Stadt am Meer**



**Husum**, Geburtsort und Ruhestätte Theodor Storms, der größte Dichter im norddeutschen Bereich, ist heute noch die Stadt am grauen Meer, Sitz der Wattenforschungsinstitute und des größten Friesischen Museums im Nissenhaus. Mittelpunkt und Tor zur Welt der Marschen, Inseln und Halligen, Watten und Sände.  
**Bild:** Der marktplatzt von Husum mit dem „Tine“-Brunnen und schönen Giebelhäusern.

### 9.1 NORDSEE-FISCHEREI

Hochseefischer  
Nach dem Fang  
Krabben-Kutter  
Reusen-Fischer



**Hochseefischer.** Früher lebten die Menschen an der See ausschließlich von Seefahrt und Fischfang. Die Nutzbarmachung des Bodens und die Industrialisierung haben diese Verhältnisse gewandelt. Trotzdem gewährt dieser schwere Beruf auch heute noch weiten Kreisen der Bevölkerung den Lebensunterhalt.

**Bild:** Fischdampfer bei hartem Wetter.

### 9.2 NORDSEE-FISCHEREI

Hochseefischer  
Nach dem Fang  
Krabben-Kutter  
Reusen-Fischer



**Nach dem Fang.** Im Jahre 1955 landete die Deutsche Fischerel-Flotte 736000 t Fische, Schal- und Krustentiere an. Nach weiteren Statistiken betrug 1955 der Fischverzehr in Westdeutschland pro Kopf ca. 11,9 kg. Regelmäßig gehen Fisch-Exporte in 25 verschiedene Länder Europas, Amerikas und auch nach Asien. Bild: Der Fang wird gesichtet, in Körbe sortiert und in den Kühlraum verfrachtet.

### 9.3 NORDSEE-FISCHEREI

Hochseefischer  
Nach dem Fang  
Krabben-Kutter  
Reusen-Fischer



**Krabben-Kutter.** Eine besondere Erwerbsquelle an der Nordseeküste ist der Krabbenfang. Jeweils eine Stunde etwa schleppen der Krabbenkutter seine beiden Netze über den Wattboden, dann holt er sie auf, entleert sie und lässt sie wieder ins Wasser. Die großen Krabben werden gleich an Bord gekocht. Zentrum der nordfriesischen Krabbenfischer ist Büsum.

**Bild:** Der Krabben-Kutter läuft aus. Die Männer wissen, daß beim Fang auch für sie allerlei abfallen wird.

### 9.4 NORDSEE-FISCHEREI

Hochseefischer  
Nach dem Fang  
Krabben-Kutter  
Reusen-Fischer



**Reusen-Fischer.** Dieser Fischer ohne Schiff, ist wohl die eigenartigste Gestalt der Nordseeküste. Seine Fanggerüte - etwa 80 trichterförmige Weidenkörbe (Reusen) - stehen weit draußen an Prielen und Rinnen. Jedesmal sorgt der Ebbestrom ein großes Allerlei in die Trichter: Aale, Flundern, Stinte, Krebse und vor allem Krabben.

**Bild:** Nach jeder Flut gleitet ein seltsames Gefährt durch den Schlick, der Hundeschlitten des Reusenfischers von Wremen.

### 10.1 IM DIENSTE DER SEEFAHRT

Seezeichen  
Leuchttürme und Feuerschiffe  
Lotsendienst  
Seenot-Rettungsdienst

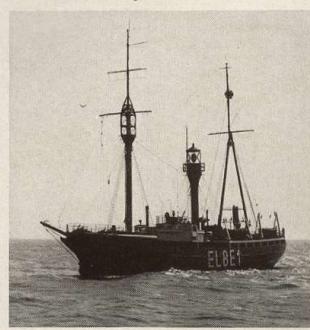


**Seezeichen.** Das ganze Küstengebiet ist für die Schiffahrt mit den verschiedenen Seezeichen markiert. Sie dienen der Ortsbestimmung, Kursanweisung, bezeichnen das Fahrwasser, warnen vor Untiefen, Sturmgefähr usw. Die Baken oben dienen z. B. den einlaufenden Schiffen als Richtpunkt bei der Ansteuerung der Küste.

**Bild:** Die allen Seefahrern wohlbekannte Kugelbake auf der äußersten Festlandspitze zwischen Döse und Duhnen.

### 10.2 IM DIENSTE DER SEEFAHRT

Seezeichen  
Leuchttürme und Feuerschiffe  
Lotsendienst  
Seenot-Rettungsdienst



**Leuchttürme und Feuerschiffe.** Zu den Seezeichen zählen auch die Leuchttürme und Feuerschiffe. Die Leuchttürme sind weit sichtbare Türme an Hafen einfährten und den die Seefahrt gefährden Küstenspunkten. Die Feuerschiffe ankern dagegen, selbst allen Gefahren der See ausgesetzt, weit draußen an den Hauptwasserstraßen und weisen den Weg zur Küste.

**Bild:** Feuerschiff Elbe 1 im Dienst.

### 10.3 IM DIENSTE DER SEEFAHRT

Seezeichen  
Leuchttürme und Feuerschiffe  
Lotsendienst  
Seenot-Rettungsdienst

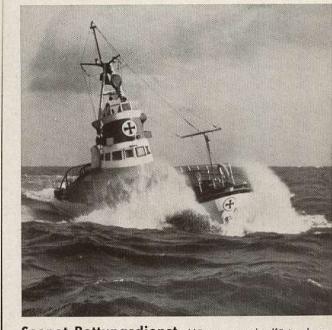


**Lotstendienst.** Bei Tag und Nacht, bei Wind und Wetter geleiten die Lotsenruderärschen in Cuxhaven und Bremerhaven die ein- und ausfahrenden Schiffe sicher durch die Untiefen und Gefahren zwischen den Häfen und der offenen See. Lots kann nur ein erfahrener Seemann mit Kapitäns-Potenz werden.

**Bild:** Der Lots geht an Bord eines großen „Pottes“, um die Führung im Küstenbereich zu übernehmen.

### 10.4 IM DIENSTE DER SEEFAHRT

Seezeichen  
Leuchttürme und Feuerschiffe  
Lotsendienst  
Seenot-Rettungsdienst



**Seenot-Rettungsdienst.** Männer von der Küste, denen die Tot mehr galt als der Ruhm, gründeten im Jahre 1865 die Deutsche Gesellschaft zur Rettung Schiffbrüchiger. Seitdem können 10396 Schiffbrüchige dem Seetod entkommen. Die Arbeit der Gesellschaft beruht auf Freiwilligkeit und wird durch Spenden getragen.

**Bild:** SOS - Schiff in Not! Seenot-Rettungskreuzer »Bremen« auf dem Weg zur Unfallstelle.

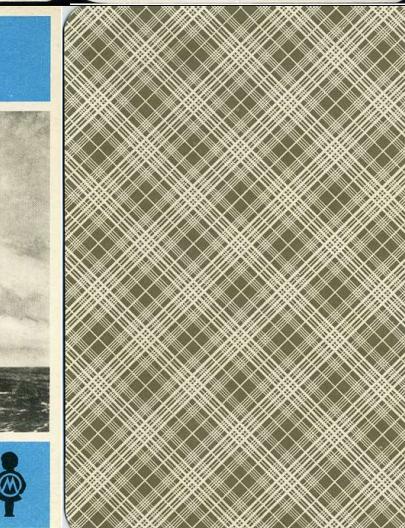
## Die Nordsee



Ravensburger Spiele Nr. 5703

Ein Quartettspiel

Otto Maier Verlag Ravensburg



## RAVENSBURGER SPIELE



OTTO MAIER RAVENSBURG

Würfelspiele

Brettspiele

Lottospiele

Quartettspiele

Beschäftigungen

Malbücher

Bilderbücher

Ausschneidebogen

Baubogen

## DIE NORDSEE EIN QUARTETTSPIEL



RAVENSBURGER SPIELE NR. 5703

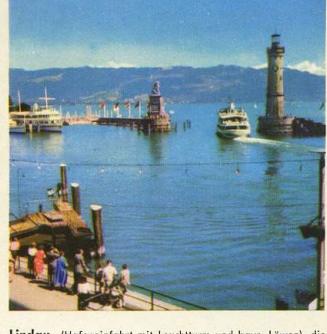
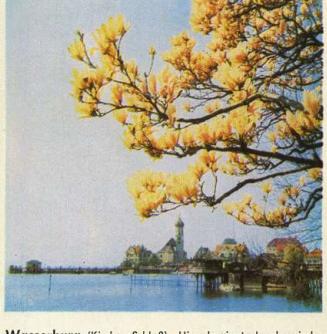
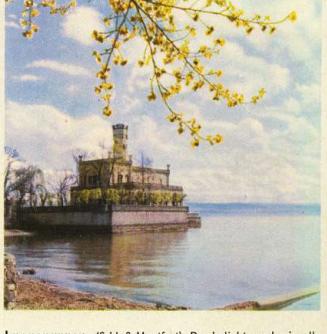
OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG

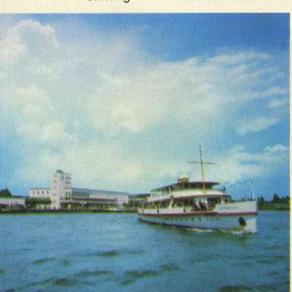
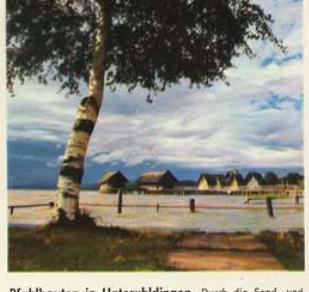
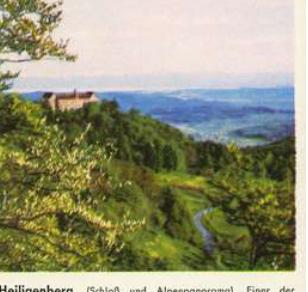
# 1183 - Maier - Der Bodensee

Nome	<b>Der Bodensee Nr. 5705</b>
Fabbricante	<b>Otto Maier Verlag</b>
Paese	<b>Germania Occidentale</b>
Numero carte	<b>36 + 1 presentazione + 1 regole gioco + 1 pubblicità</b>
Anno	
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 120x78</b>

Il mazzo, come dice il nome dedicato al “lago di Costanza”, mostra 9 quartetti: *Schweiz, Obersee, Allgäu, Oberschwaben, Oberschwaben Barock, Linzgau, Überlinger See, Brauchtum e Untersee*. Si possono vedere i panorami, monumenti e arte dei territori intorno al lago.

Il quartetto intitolato *Brauchtum* (usanze regionali) mostra, come dice il nome, eventi folkloristici della zona.

<p><b>SCHWEIZ</b> I/1      Säntis      St. Gallen Rorschach      Liechtenstein</p> 	<p><b>SCHWEIZ</b> I/2      Säntis      St. Gallen Rorschach      Liechtenstein</p> 	<p><b>SCHWEIZ</b> I/3      Säntis      St. Gallen Rorschach      Liechtenstein</p> 	<p><b>SCHWEIZ</b> I/4      Säntis      St. Gallen Rorschach      Liechtenstein</p> 
<p><b>OBERSEE</b> II/1      Bregenz      Wasserburg Lindau      Langenargen</p> 	<p><b>OBERSEE</b> II/2      Bregenz      Wasserburg Lindau      Langenargen</p> 	<p><b>OBERSEE</b> II/3      Bregenz      Wasserburg Lindau      Langenargen</p> 	<p><b>OBERSEE</b> II/4      Bregenz      Wasserburg Lindau      Langenargen</p> 
<p><b>Bregenz</b> am südost-öster. Teil des Bodensees, am Fuß des Pfänders gelegen, ist als Ausgangspunkt für viele Ausflüge in den Bregenzer Wald und im Sommer als internat. Festspielort (Spiel auf dem See) eine der anziehendsten Städte am See. Der Blick vom Pfänder (1064 m, Seilschwebebahn) über die Stadt, die Alpen und den Obersee gehört zu den größtartigsten landschaftlichen Ausblicken, die es am See gibt.</p> <p><b>Lindau</b> (Hafeninfahrt mit Leuchtturm und boyr. Löwen), die südliche deutsche Stadt, seit 1006 zu Bayern gehörig, liegt auf einer Insel im östl. Bodensee und ist durch Brücke und Eisenbahndamm mit dem Festland verbunden. Stattliche Patrizierhäuser zeugen von dem früheren Reichtum der einstigen Reichsstadt. Ausflugsmöglichkeiten: ins Allgäu, nach Österreich und in den Bregenzer Wald etc. Internat. Spielbank.</p>	<p><b>Lindau</b> (Kirche, Schloß). Hier beginnt der boyr. Teil des Bodenseeuers. Wasserburg gehörte in karolingischer Zeit zum Kloster St. Gallen. Es liegt auf einer Halbinsel, die eine Bucht mit natürlichem Hafen bildet. Günstige Wassersportmöglichkeiten, gemütliche Hotels, liebliche Umgebung. Benachbart Bad Schachen mit gepflegten Kuranlagen, Nonnenhorn und Kreßbrunn, die aufstrebenden Ufergemeinden.</p>	<p><b>Wasserburg</b> (Kirche, Schloß). Hier beginnt der boyr. Teil des Bodenseeuers. Wasserburg gehörte in karolingischer Zeit zum Kloster St. Gallen. Es liegt auf einer Halbinsel, die eine Bucht mit natürlichem Hafen bildet. Günstige Wassersportmöglichkeiten, gemütliche Hotels, liebliche Umgebung. Benachbart Bad Schachen mit gepflegten Kuranlagen, Nonnenhorn und Kreßbrunn, die aufstrebenden Ufergemeinden.</p>	<p><b>Langenargen</b> (Schloß Montfort). Der beliebte und reizvolle Seebadort bietet vom Garten des Schlosses, einer ehemaligen Schwedenschanze, einen besonders schönen Ausblick über den See, die Alpen, den Bregenzer Wald. Im Schloß, ursprünglich aus dem 14. Jahrh. und den Grafen Montfort gehörig, dann verfallen, im letzten Jahrhundert von württemberg. König im maurischen Stil aufgebaut, ist jetzt das Kurhaus untergebracht.</p>

<p><b>ALLGÄU</b> III/1 <b>Wangen</b> Isny Oberstdorf Waldburg</p> 	<p><b>ALLGÄU</b> III/2 <b>Wangen</b> Isny Oberstdorf Waldburg</p> 	<p><b>ALLGÄU</b> III/3 <b>Wangen</b> Isny Oberstdorf Waldburg</p> 	<p><b>ALLGÄU</b> III/4 <b>Wangen</b> Isny Oberstdorf Waldburg</p> 
<p><b>Wangen</b> (Ravensburger Tor) verläuft noch heute durch seine städtischen Bürgerhäuser, Rathaus und Stadthore die Wohlhabenheit der einstigen Reichsstadt. Schattige Wege an der Argen, enge Gassen in der romantischen Altstadt laden zu Spaziergängen, die herrliche Umgebung zu Ausflügen ein. Wangen ist das Zentrum der Allgäuer Milchwirtschaft (Käse).</p>			
<p><b>OBERSCHWABEN</b> IV/1 <b>Friedrichshafen</b> Ravensburg Tettnang Bad Waldsee</p> 	<p><b>OBERSCHWABEN</b> IV/2 <b>Friedrichshafen</b> Ravensburg Tettnang Bad Waldsee</p> 	<p><b>OBERSCHWABEN</b> IV/3 <b>Friedrichshafen</b> Ravensburg Tettnang Bad Waldsee</p> 	<p><b>OBERSCHWABEN</b> IV/4 <b>Friedrichshafen</b> Ravensburg Tettnang Bad Waldsee</p> 
<p><b>Friedrichshafen</b> (Hafenbahnhof) wurde von Kaiser Friedrich von Württemberg durch die Zusammenlegung des alten Buchhorns und des ehemaligen Projekts "Hafenbahnhof" (1856) mit dem alten Stadtkirch (um 1700 v. Chr.) Thunb erbaut. bestimmt das Bild der Stadt vom See her. Friedrichshafen ist Geburtsort des Zeppelin-Luftschiffes, der Dornier-Flugzeuge und Maybach-Motoren. Heute ist es der wichtigste Knotenpunkt der Bodensee-Schiffahrt und Umschlagsplatz für die Schweiz. IBO-Messe.</p>			
<p><b>OBERSCHWÄB. BAROCK</b> V/1 <b>Weingarten</b> Steinhausen Schussenried Bad Wurzach</p> 	<p><b>OBERSCHWÄB. BAROCK</b> V/2 <b>Weingarten</b> Steinhausen Schussenried Bad Wurzach</p> 	<p><b>OBERSCHWÄB. BAROCK</b> V/3 <b>Weingarten</b> Steinhausen Schussenried Bad Wurzach</p> 	<p><b>OBERSCHWÄB. BAROCK</b> V/4 <b>Weingarten</b> Steinhausen Schussenried Bad Wurzach</p> 
<p><b>Weingarten</b> (Martinsbasilika). Über der Stadt Weingarten, dem früheren Altdorf, liegt auf dem Martinsberg die großartige Anlage des Barockbaus der Martinskirche (1706) mit dem größten Barockaltar, der Wahrzeichen des Landes. Heilige Blut (erbaut 1715). Stileine und erhabener Innenraum. Große Orgel von Gabler (7000 Pfeifen und Vox Humana). Aufbewahrung der Relique des Heiligen Blutes, die von den Weißen 1090 gestiftet wurde. Gruft der Weißen.</p>			
<p><b>LINZGAU</b> VI/1 <b>Meersburg</b> Salem Pfahlbauten Heiligenberg</p> 	<p><b>LINZGAU</b> VI/2 <b>Meersburg</b> Salem Pfahlbauten Heiligenberg</p> 	<p><b>LINZGAU</b> VI/3 <b>Meersburg</b> Salem Pfahlbauten Heiligenberg</p> 	<p><b>LINZGAU</b> VI/4 <b>Meersburg</b> Salem Pfahlbauten Heiligenberg</p> 
<p><b>Meersburg</b> (Winterbild - Sommerbild siehe Titel). Die Meersburg, eine der ältesten und noch völlig erhaltenen Burgen Deutschlands (7. Jahrhundert durch d. Merowinger erbaut) wird bei der Erbauung des "Neuen Schlosses" (13. Jhd. Neubau 17. Jhd.) das Burghaus, Fürstbischöfe von Konstanz. Hier lebte die Dichterin Annette von Droste-Hülshoff. Kapellen, Tore und Patrizierhäuser prägen das mittelalterliche Stadtbild. Bekannt die gemütl. Gaststuben und der Meersburger Wein. Benachbart Hagnau, Immenstadt und Markdorf.</p>			
<p><b>Pfahlbauten in Unteruhldingen</b>. Durch die Sand- und Schlemmschlüsse des Seehofchens gebildete, fast mit dem Meeresspiegel reichende die Städte und Bauten. Unter streiter wissenschaftlicher Leitung wurde eine Siedlung der Steinzeit (2200 v. Chr.) und der Bronzezeit (1100 v. Chr.) rekonstruiert und mit den Funden eingerichtet. Dieses Freilichtmuseum im Bodensee ist das größte dieser Art in Europa.</p>			
<p><b>Salem</b> (Unteres Tor). Das 1134 gegründete Zisterzienserkloster Salem war einst ein bedeutendes Kulturzentrum und eines der einflussreichsten Reichsstifte. Das große gotische Münster (1279) wurde Ende des 13. Jahrhunderts über einer romanischen Vorgängerkirche gebaut. Das Kloster wurde 1679 ab und wurde im Barockstil neu erbaut. Nach der Säkularisierung Besitz des Markgrafen von Baden. In einem Flügel heute das Landesreisheim Schule Schloss Salem.</p>			
<p><b>Heiligenberg</b> (Schloss und Alpenpanorama). Eine der schönsten Aussichten aus Süden auszieht nach Hohenpogg mit dem Renaissancegarten und einer herrlichen Aussicht über den See und die Alpen. Im 13. Jahrhundert von dem Grafen Heiligenberg begonnen, wurde das Schloss 1590 von den Fürsten Fürstenberg, die es auch heute noch bewohnen, fertiggestellt. Rittersaal mit holzschnitzter Renaissancedecke, die als schönste in Deutschland gilt. Schlosskapelle, Gruftkapelle.</p>			



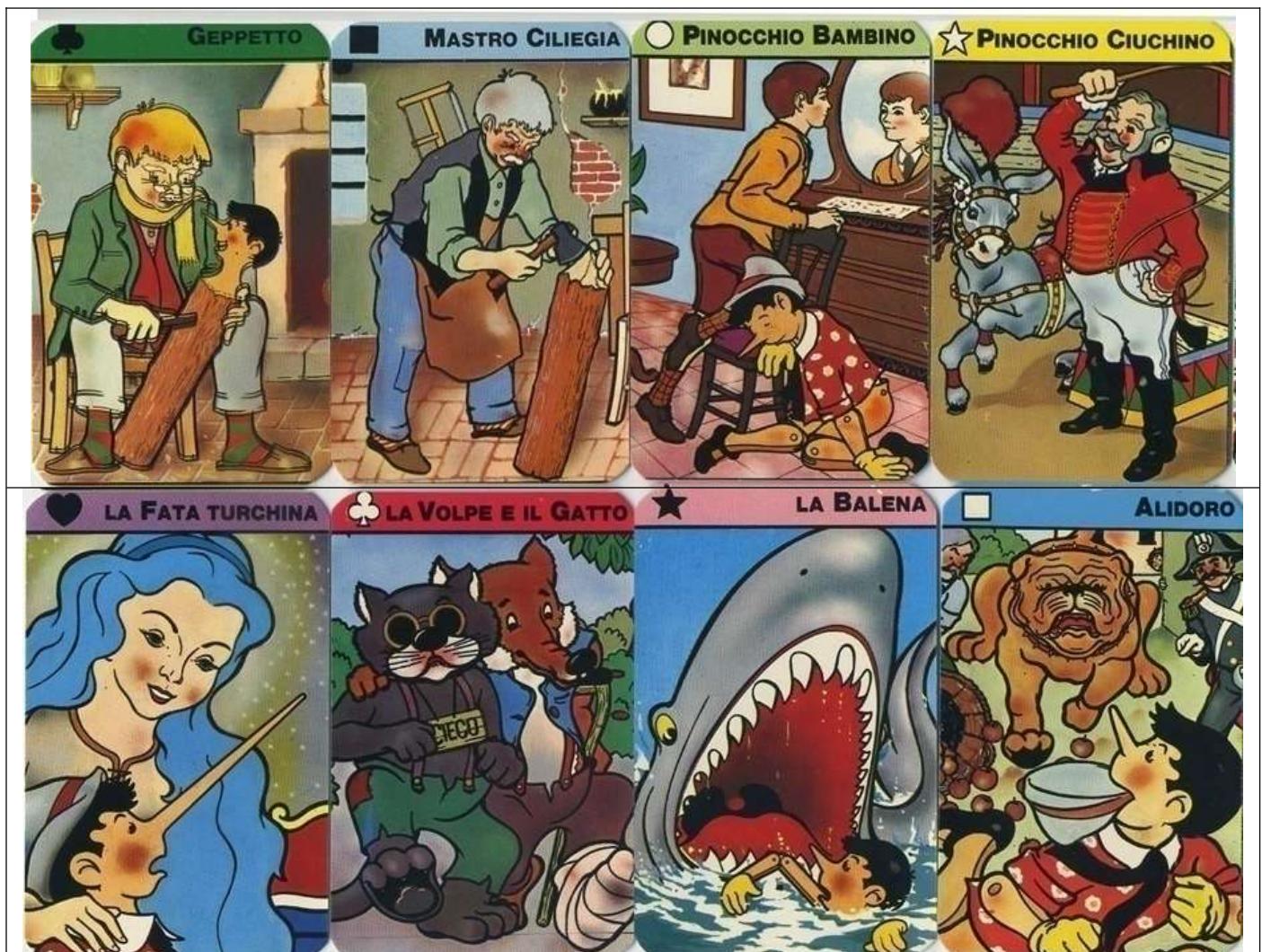
# 2198 - Meneghello - Pinocchio

Nome	<b>Pinocchio - Ciost-me</b>
Fabbricante	<b>Meneghello</b>
Paese	<b>Italia</b>
Numero carte	<b>44 + 1 regole</b>
Anno	<b>1980 circa</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 88x56</b>

I disegni di Beppo Gar mostrano i personaggi della favola di Pinocchio scritta da Carlo Lorenzini, meglio conosciuto come Collodi.

Ogni carta è ripetuta 4 volte per rendere più facile il gioco anche ai bambini molto piccoli. Le carte con le istruzioni propongono due diverse modalità di gioco, baby e junior, per bambini più grandicelli.

L'espressione *Ciost-me* che si trova nel titolo è quello che il bambino deve pronunciare in alcune situazioni di gioco.





**CIOST-ME**

**Regolamento BABY**

Il gioco CIOST-ME (Regolamento BABY) può essere giocato da un numero pari di bambini non fissato. Il gioco è costituito da 11 serie di 4 figure. Ciascuna serie è indicata dal nome delle figure e da un simbolo riportato a fianco del nome. Vince il gioco quel giocatore che riesce a raccogliere la quantità di serie più alta possibile. Dopo aver mischiato, le figure vengono distribuite, una alla volta in rotazione sinistra ai giocatori e con le figure coperte. Ciascuno tiene le figure raccolte secondo le serie che vuole completare. Se un giocatore avesse già in mano una serie completa potrebbe già scartarla, deponendola sul tavolo con le figure rivolte verso l'alto.

**CIOST-ME**

Il gioco inizia dal primo giocatore alla sinistra del distributore, il quale chiede al suo vicino di sinistra la figura che gli manca per completare una delle serie. Se il giocatore richiesto possiede la carta, egli è obbligato a cedergliela, se non la possiede risponde CIOST-ME. Il richiedente è quindi autorizzato a chiedere ad uno ad uno agli altri giocatori una figura che gli serve a completare le sue serie. Quando però uno dei giocatori richiesti non ha la figura richiesta, il richiedente perde il suo diritto di RICHIEDERE, e dovrà attendere il suo nuovo turno. Il nuovo richiedente sarà quindi il giocatore alla sinistra che procederà nello stesso modo. Le serie complete vengono depositate sul tavolo a mano a mano che verranno completate. Il giocatore che per primo rimarrà senza figure sarà il vincitore.

**CIOST-ME**

**Regolamento JUNIOR**

Il gioco CIOST-ME (Regolamento JUNIOR) può essere giocato da un numero pari di giocatori non fissato. Il gioco è costituito da 11 serie di 4 figure. Ciascuna serie è indicata dal nome delle figure e da un simbolo riportato a fianco del nome. Vince il gioco quel giocatore che riuscirà ad accapararsi tutto il mazzo delle 44 figure. Dopo aver mischiato, le figure vengono distribuite, una alla volta, ai giocatori girando verso sinistra. Ogni giocatore tiene le proprie figure, di fronte a se stesso coperte, formando il mazzetto « coperto ». Il primo giocatore, alla sinistra del distributore, scopre la prima figura e la deposita a fianco del proprio mazzetto, e quindi così un altro mazzetto « scoperto ». E così via ogni giocatore. Quando viene scoperta una figura uguale ad una di quelle che risultano già deposte e scoperte, i due giocatori che hanno queste figure chiamano CIOST-ME.

# 0113 - Merrimack - Game of flags n. 2908

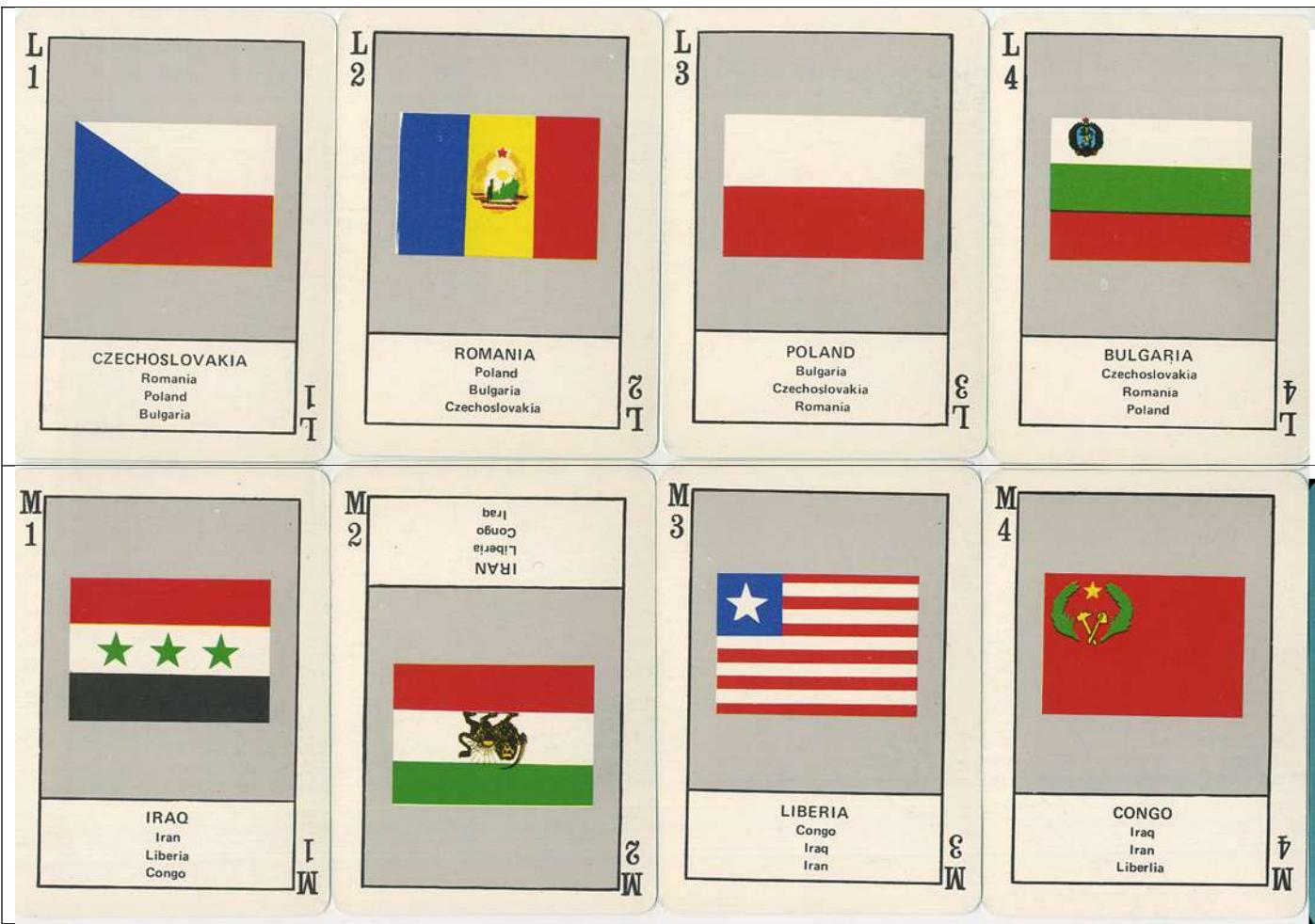
Nome	<b>Game of flags n. 2908</b>
Fabbricante	<b>Merrimack Publishing Corp.</b>
Paese	<b>U S A stampa Hong Kong</b>
Numero carte	<b>52 + 1 istruzioni</b>
Anno	<b>197x</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 89x63</b>

Il mazzo porta le bandiere di varie nazioni. L'unica indicazione è il nome della nazione.











Printed in Full Color

© Merrimack Publ. Corp., 85 Fifth Ave.  
New York, N.Y. 10003 No.2908  
Printed in Hong Kong

# GAME OF "FLAGS"

\*\*\*\*\*

An entertaining as well as educational game. Consists of 52 cards, each with a different country's flag. By playing, one readily learns to identify each country's flag.

Printed in Full Color

© Merrimack Publ. Corp., New York, N.Y. 10003 No.2908  
Printed in Hong Kong

DIRECTIONS FOR PLAY

**Game of "Flags" (No.2908)**

© Merrimack Publ. Corp., New York, N.Y. 10003  
Printed in Hong Kong

Each four cards having the same index letter, as the four "A's," constitute a book. The winner of the game is the player having the most books at the end of the play.

Deal five cards to each player and lay the surplus pack face downward, in the center of the table.

The player at the left of the dealer begins the play by calling from any other player (by letter and the name of the country whose flag is desired) for a card needed to help complete a book, part of which he holds in his hand. If the card is held by the player called upon, he must surrender it to the caller, who calls again as before. When the caller fails to get card he calls for, he draws one card from the top of the pack, and the call passes to the left.

As soon as a player gets a complete book he lays it on the table, face up.

Any player having three cards of a book in his hand and holding or drawing the Crown card may "secure" such book; that is, he can lay the three cards and the Crown card on the table the same as if it were a completed book, and these cards can not be thereafter called from him. Any player holding or drawing the fourth card of that book must immediately give it to the holder of the Crown card, who completes his book with it and takes the Crown card into his hand to be used before.

The Crown card can only be taken from a player. If the supply of cards is exhausted the players complete the play by calling from each others' hands only.

If after all the cards are exhausted from a player's hand he is entitled to draw two cards from the pack.

Children from six to ten years of age, who can not read the names of the cards, can play the game by calling for the numeral and letter of the alphabet on each card (thus, A1, A2, etc.) and omitting the Crown card.

Note: CROWN CARDS are the ones with the name of the country in CAPITAL LETTERS.

# 0114 - Merrimack -

## The Shakespeare game n. A1929

Nome	<b>The Shakespeare game n. A1929</b>
Fabbricante	<b>Merrimack Publishing Corp.</b>
Paese	<b>U S A stampa Hong Kong</b>
Numero carte	<b>52</b>
Anno	<b>197x</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm.</b>

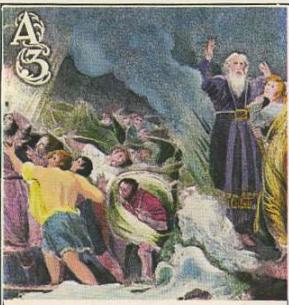
Si tratta della ristampa di un mazzo del 1897 stampato dalla Fireside Game Co., il nome usato dalla United States Playing Card Company per produrre giochi.

Le foto sono di The London Stereoscopic and Photographic Co.

Le commedie sono: *King Henry VI* (Enrico VI), *The merry wives of Windsor* (le allegre comari di Windsor), *The tempest* (la tempesta), *Taming of the shrew* (la bisbetica domata), *Macbeth*, *Romeo and Juliet* (Giulietta e Romeo), *As you like it* (così è se vi pare), *Othello*, *the moor of Venice* (Otello, il moro di Venezia), *King Richard III* (Riccardo III), *King Lear* (re Lear), *The merchant of Venice* (il mercante di Venezia) e *Julius Caesar* (Giulio Cesare).

Su ogni carta una frase estratta dal testo della commedia.





STORM SCENE.

**THE TEMPEST.**

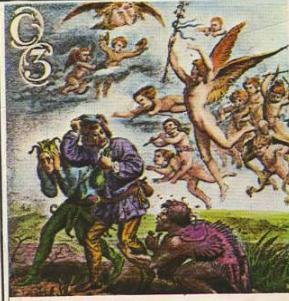
Let us not burden our remembrances  
With a heaviness that's gone.  
—*Act V, Scene 1.*



FERDINAND AND MIRANDA.

**THE TEMPEST.**

Our hint of woe  
is common:  
Then, wisely, good sir, weigh  
Our sorrow with our comfort.  
—*Act II, Scene 1.*



CALIBAN.

**THE TEMPEST.**

Fie, What a spendthrift is he of  
his tongue!  
—*Act II, Scene 1.*



CAVE SCENE.

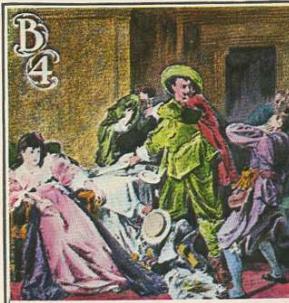
**THE TEMPEST.**

We are such  
As dreams are made on, and our little life  
Is rounded with a sleep.  
—*Act IV, Scene 1.*



TAMING OF THE SHREW.

Old fashions please me best; I am not so nice  
To change true rules for new inventions.  
—*Act III, Scene 1.*



TAMING OF THE SHREW.

And where two raging fires meet together,  
They do consume the thing that feeds their fury,  
Though little fire grows great with little wind,  
Yet extreme gusts will blow out fire and all.  
—*Act II, Scene 1.*



JOHN DREW AS PETRUCHIO.

TAMING OF THE SHREW.  
Our purse shall be proud, our garments poor;  
For 'tis the mind that makes the body rich:  
And as the sun breaks through the darkest clouds,  
So honour peereth in the meanest habit.  
—*Act IV, Scene 4.*



TAMING OF THE SHREW.

He that is giddy, thinks the world  
turns round.  
—*Act V, Scene 2.*



THE THREE WITCHES.

MACBETH  
Thus even handed justice  
Commands th' ingredients of our poison'd chalice  
To our own lips.  
Wouldst thou have that  
Which thou esteem'st the ornament of life  
And live a coward in thine own esteem.  
—*Act I, Scene 7.*



CAVE SCENE.

**MACBETH.**

Sleep, that knits up the ravel'd sleeve of care,  
The death of each day's life, sore labour's bath,  
Balm of hurt minds, great nature's second course,  
Chief nourisher in life's feast.  
—*Act II, Scene 2.*



SLEEP WALKING SCENE.

MACBETH.  
Canst thou not minister to a mind diseas'd,  
Pluck from the memory a rooted sorrow,  
Cleanse the stuff'd bosom of that perilous grief,  
Which weighs upon the heart?  
—*Act V, Scene 3.*



MACBETH AND ATTENDANTS.

MACBETH.  
The mind I sway by, and the heart I bear,  
Shall never sag with doubt, nor shake with fear,  
Life's but a walking shadow: A poor player,  
That grieves and frets his hour upon the stage,  
And then is heard no more.  
—*Act V, Scene 4.*



BALCONY SCENE.

**ROMEO AND JULIET.**

Look, love, what envious streaks  
Do lace the severing clouds in yonder east.  
Night's candles are burnt out, and jocund day,  
Stands tiptoe on the misty mountain tops.  
—*Act III, Scene 5.*



FRIAR LAWRENCE'S CELL.

**ROMEO AND JULIET.**

For nought so vile that on the earth doth live,  
But to the earth some special good doth give.  
Virtue itself turns vice, being misapplied,  
And vice sometim's by action dignified.  
—*Act II, Scene 3.*



TOMB OF THE CAPULETS.

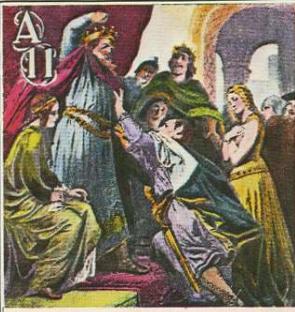
ROMEO AND JULIET.  
He jests at scars, that never felt a wound.  
—*Act II, Scene 2.*  
What's in a name? that which we call a rose.  
By any other name would smell as sweet.  
—*Act II, Scene 2.*



MAUD ADAMS AS JULIET.

ROMEO AND JULIET.  
True, I talk of dreams,  
Which are the children of an idle brain,  
Begot of nothing but vain fantasy:  
Which is as thin of substance as the air,  
And more inconstant than the wind.  
—*Act I, Scene 4.*





KING LEAR.

Through tatter'd clothes small vices do appear;  
Robes, and furr'd gowns, hide all. Plate sin  
with gold,  
And the strong lance of justice hurtless breaks:  
Arm it in rags, a pigmy's straw doth pierce it.  
—Act IV, Scene 6.



KING LEAR.

The tempest in my mind  
Doth from my senses take all feeling else,  
Save what beats there.  
—Act III, Scene 4.



KING LEAR AND CORDELIA.

Ingratitude, thou marble-hearted fiend.  
How sharper than a serpent's tooth it is  
To have a thankless child.  
—Act I, Scene 5.



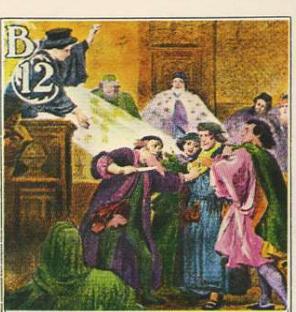
KING LEAR

We are not our selves.  
When nature, being oppress'd, commands  
the mind  
To suffer with the body.  
—Act II, Scene 4.



PORIA.

The Merchant of Venice.  
How far that little candle throws his beams!  
So shines a good deed in a naughty world.  
—Act V, Scene 1.



TRIAL SCENE.

THE MERCHANT OF VENICE.  
The quality of mercy is not strain'd,  
It droppeth as the gentle rain from Heaven  
Upon the place beneath: It is twice bless'd,  
It blessed him that gives, and him that takes.  
—Act IV, Scene 1.



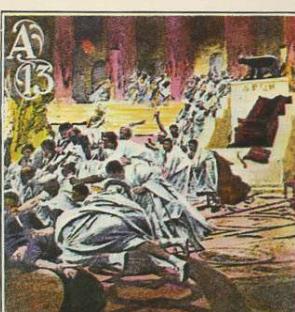
CASKET SCENE.

THE MERCHANT OF VENICE.  
It is a good divine that follows  
his own instructions: I can easier  
teach twenty what were good to be done,  
than be one of the twenty to follow  
mine own teaching.  
—Act I, Scene 2.



THE MERCHANT OF VENICE.

There is no vice so simple, but assumes  
Some mark of virtue on his outward parts.  
—Act III, Scene 2.



ASSASSINATION OF CESAR.

CEASAR.  
O, that a man might know  
The end of this day's business, ere it come!  
But it sufficeth, that the day will end,  
And then the end is known.  
—Act V, Scene 3.



ANTONY OVER CESAR'S DEAD BODY.

CEASAR.  
For I have neither wit, nor words, nor worth,  
Action, nor utterance, nor the power of speech,  
To stir men's blood: I only speak right on.  
—Act III, Scene 2.



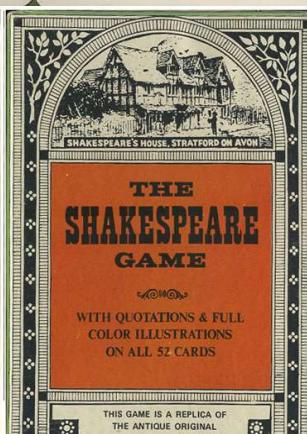
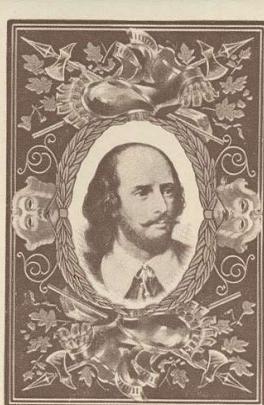
MARC ANTONY.

CEASAR.  
There is a tide in the affairs of men,  
Which, taken at the flood, leads on to fortune,  
Omitted, all the voyage of their life  
Is bound in shallows, and in miseries.  
—Act I, Scene 3.



CEASAR.

His life was gentle; and the elements  
So mix'd in him, that Nature might stand up,  
And say to all the world, "This was a man."  
—Act V, Scene 5.



### SHAKESPEARE GAME

This game consists of 52 cards — 13 groups or sets of 4 cards each marked A,B,C and D. Any number of players from 3 to 6 may take part. Each card bears the scene or character from one of Shakespeare's plays. Also a short quotation or scene is depicted on the card.

Each card is known by the letter and number printed in large type at the top left hand corner of the card.

Object of each player is to get together and complete as many of these groups or sets as possible.

The cards are first shuffled and then dealt singly and equally among the players, beginning at the left. Each player then examines his cards and lays aside any complete groups he may have, at once, to count for the game; his object is then to complete as many sets as possible as follows:

The player on the left of the dealer calls upon any other player for a card he needs to fill out or add to one of the incomplete sets in his hands. For instance, a player would ask for a specific card from a specific player. If this player has the card asked for such as A1, B1, C1 or D1, he must surrender the card; then the same player can call on the same or different player for another needed card and continue calling as long as he succeeds in getting cards.

Merrimack Publishing Corp.  
85 Fifth Avenue, New York, N.Y. 10003  
No. A1929 Printed in Hong Kong  
Reproduced from the Antique Original

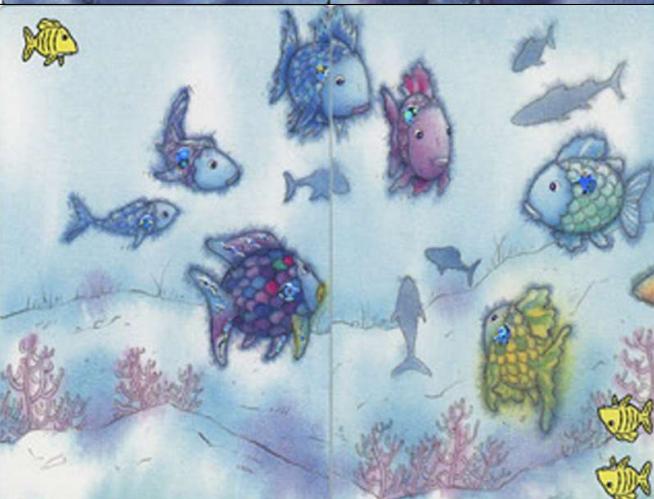
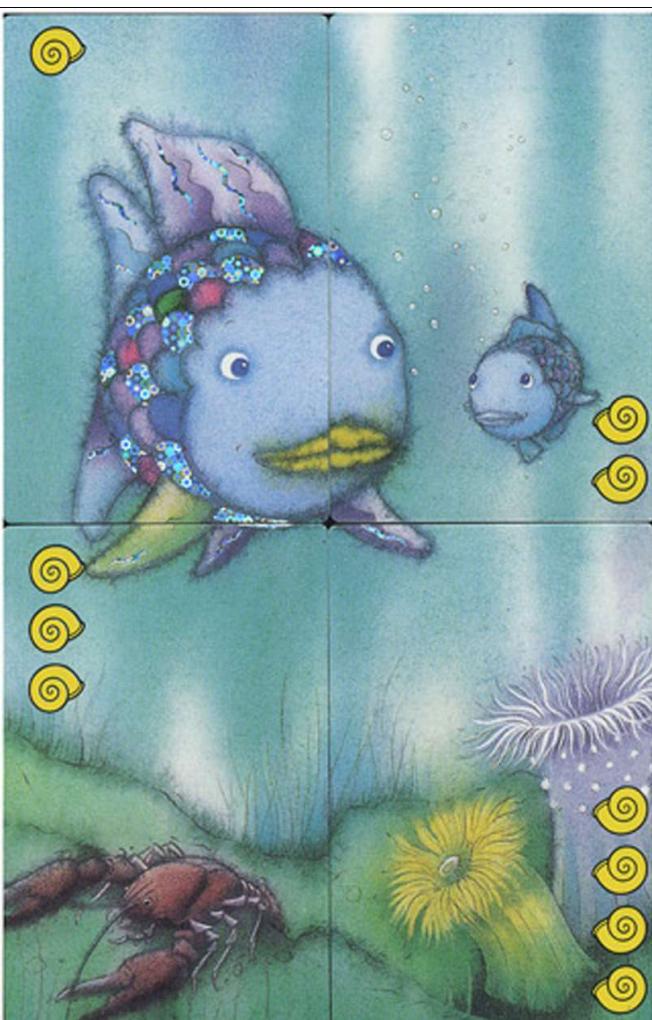
# 2552 - Nord Sud - Arcobaleno

Nome	<b>Gioco delle famiglie - Arcobaleno</b>
Fabbricante	<b>Nord Sud edizioni</b>
Paese	<b>Italia</b>
Numero carte	<b>32</b>
Anno	<b>1998</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 100x65</b>

Questo e il mazzo seguente sono racchiusi in un'unica confezione.

Le carte di ogni quartetto riunite mostrano una scena marina. I quartetti sono contrassegnati da un indice: pesci di 3 diversi colori, conchiglie, foglia, chiocciola, polipo e stella marina. Per aiutare il bambino a porre le carte nella corretta posizione del disegno gli indici sono: 1 (carta alta a sinistra), 2 (alta a destra), 3 (bassa a sinistra) e 4 (bassa a destra).







## Gioco delle famiglie *Arcobaleno*



Ogni famiglia è composta da 4 carte che hanno, nell'angolo in alto a sinistra, lo stesso segno (per esempio la stella marina rossa, la conchiglia gialla e così via). Appena un giocatore riunisce una famiglia, la posa sul tavolo. Lo scopo del gioco è quello di formare più famiglie possibile.

Voltando le 4 carte di una famiglia, si ottiene una delle illustrazioni tratte dai libri di Marcus Pfister che raccontano le avventure di Arcobaleno, il pesciolino conosciuto e amato dai bambini di tutto il mondo.

Contenuto: 32 carte, regole del gioco.  
Senza testo. Adatto anche ai bambini della scuola materna

Gioco non adatto ai bambini di età inferiore ai 3 anni (potrebbero staccare e ingoiare dei pezzi).

© 1998 Nord-Sud Edizioni, per l'edizione italiana  
© 1996 Nord-Sud Verlag AG, Gossau Zürigo, Svizzera  
Distribuito in Italia e nel Ticino da messaggerie Mbi  
Via G. Verdi, 8 - 20094 Aviago (MI)  
Tutti i diritti riservati. Stampato a Hong Kong  
4017250002800



CE

Lire 14.000  
€ 7,23

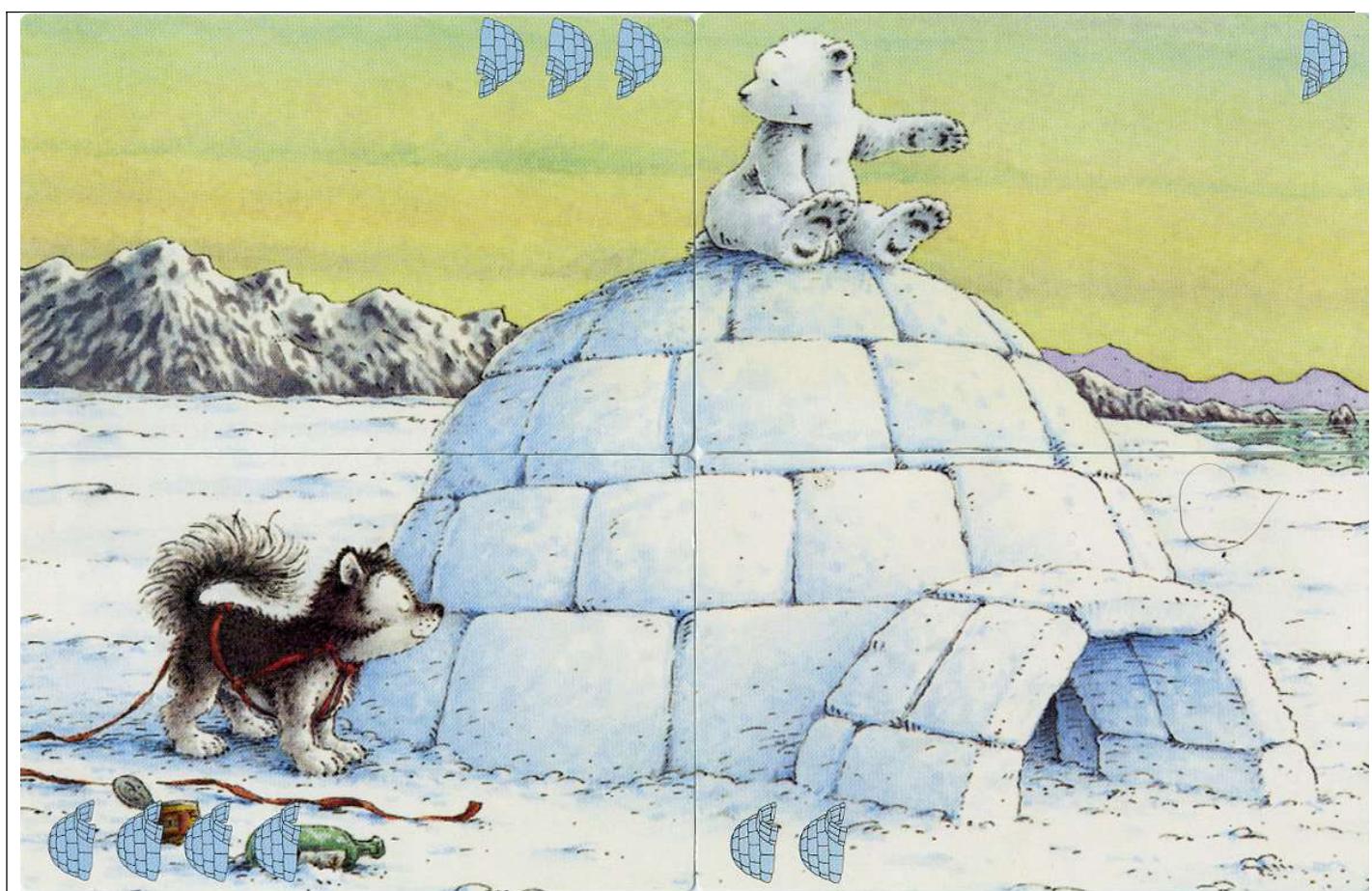
40 17253 00280 0



# 2553 - Nord Sud - Piuma

Nome	<b>Gioco delle famiglie - Piuma</b>
Fabbricante	<b>Nord Sud edizioni</b>
Paese	<b>Italia</b>
Numero carte	<b>32</b>
Anno	<b>1999</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 100x65</b>

Racchiuso nella stessa confezione del precedente questo mazzo mostra scenette che si svolgono al polo Nord.



## Gioco delle famiglie Piuma

Senza testo. Adatto anche ai bambini  
della scuola materna.

Età: da 4 a 10 anni

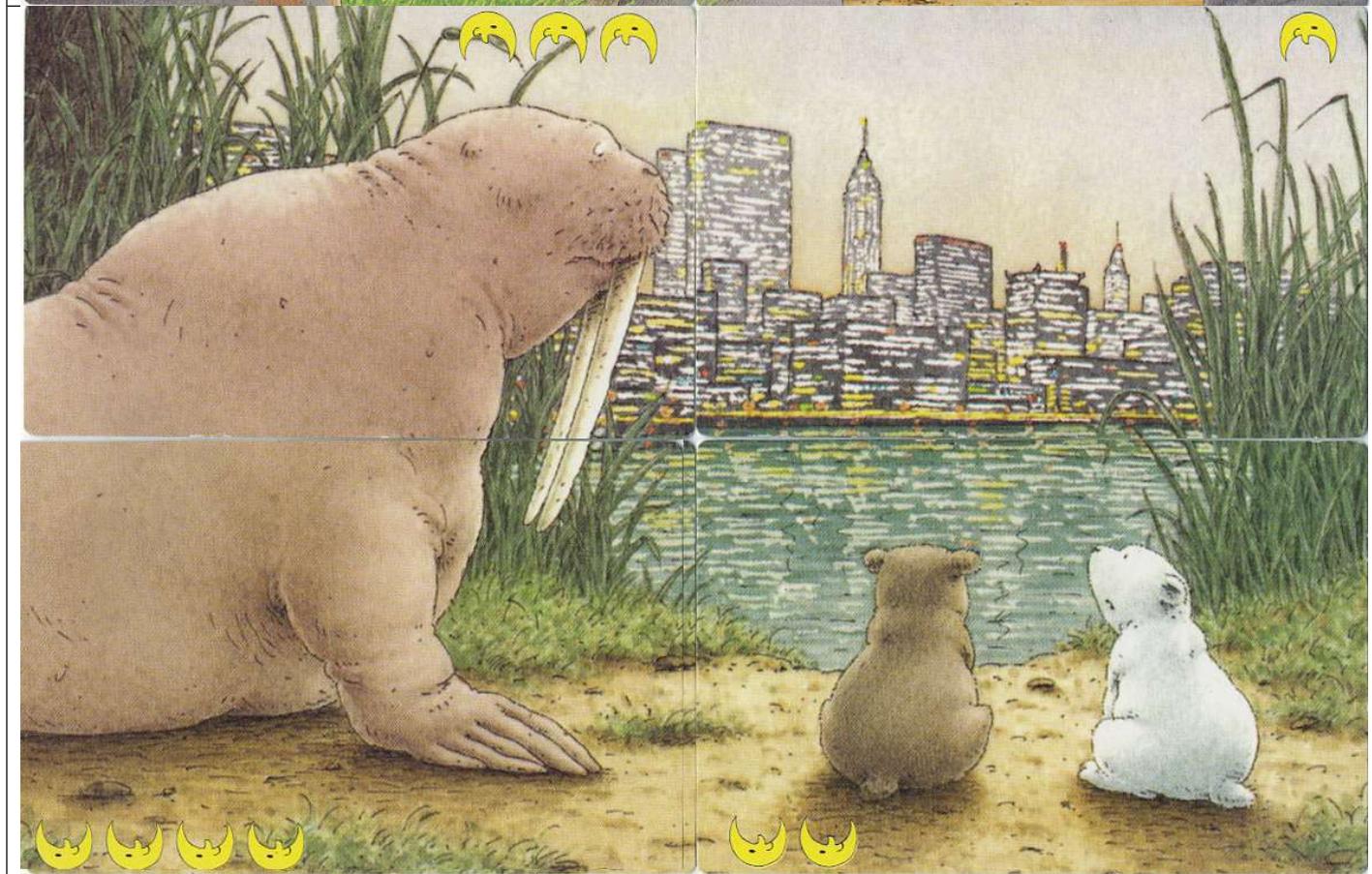
Numero di giocatori: da 3 a 6

 Nord-Sud Edizioni

Copyright © 1999 Nord-Sud Edizioni, per l'edizione in lingua italiana  
© 1999 Nord-Sud Verlag AG, Gossau Zurigo, Svizzera  
Distribuito in Italia e nel Ticino da messaggerie libri  
Via Verdi, 8 - 20094 Assago (MI)  
Tutti i diritti riservati. Prodotto in Hong Kong



40 17253 00397 5

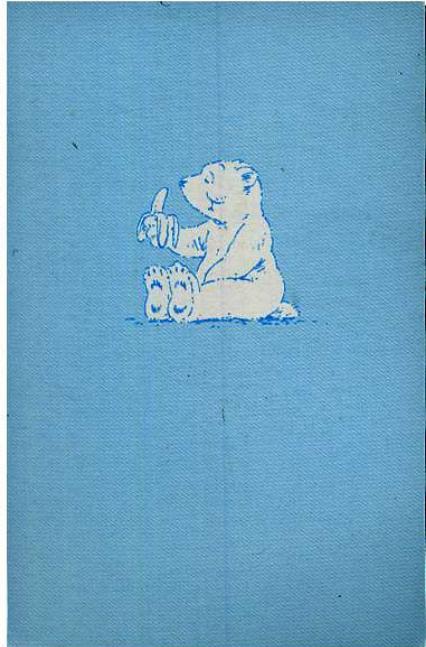
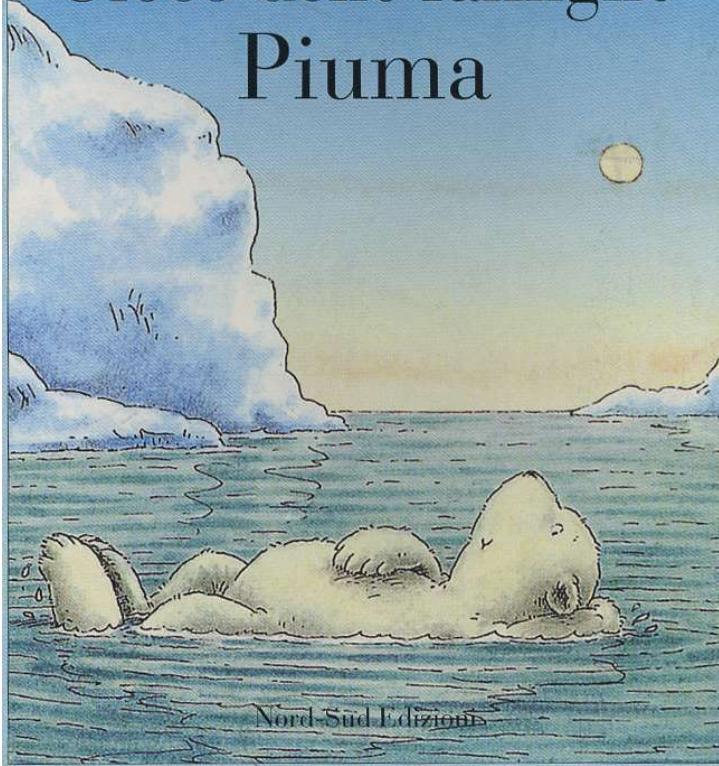




Senza testo  
Adatto anche  
ai bambini  
della scuola materna

Hans de Beer

# Gioco delle famiglie Piuma



# 3944 - Nürnberger - Trinkwasser

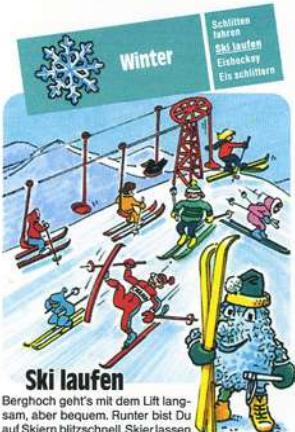
Nome	Trinkwasser - Quartett für Kinder
Fabbricante	Nürnberger
Paese	Germania
Numero carte	32 + 1 presentazione e regole gioco
Anno	1993
Tipo mazzo	Quartetto
Dimensioni	mm.

Il mazzo "Acqua potabile - Quartetto per bambini" è stato stampato per conto della *Bundesverband der deutschen Gas und Wasser-wirtschaft* (Associazione federale dell'industria tedesca del gas e dell'acqua).

Gli 8 quartetti hanno come titolo: estate (*Sommer*), il cibo (*das Lebensmittel*), inverno (*Winter*), tutta l'acqua (*Alles Wasser*), le opere idriche (*Wasser-Werk*), l'ambiente acquatico (*Gewässer*), acqua potabile (*Trink-wasser*) e protezione dell'acqua (*Wasser Schützen!*) per mostrare ai bambini come comportarsi nei riguardi di questa preziosa risorsa.

Le vignette, con i disegni di Wolfgang Gathmann, hanno come protagonista una goccia d'acqua che ci illustra le varie situazioni.





## Winter

Schlitten fahren  
Ski laufen  
Eishockey  
Eis schlittern

### Ski laufen

Berghoch geht's mit dem Lift langsam, aber bequem. Runter bist Du auf Skis blitzschnell. Skier lassen sich im Schnee gut lenken – wenn man es kann! Aber nicht auf blankem Eis.

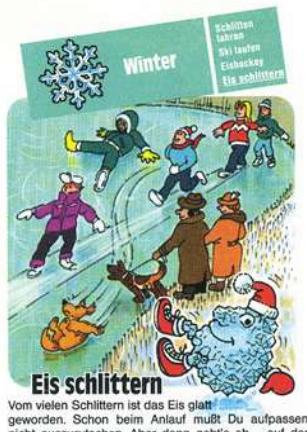


## Winter

Schlitten fahren  
Ski laufen  
Eishockey  
Eis schlittern

### Eishockey

Kaum ist das Eis auf dem flachen Teich ausreichend dick, werden die Schlittschuhe geschliffen, Schläger und Puck geholt. Auf spiegelglattem Eis spielt sich Eishockey am besten.



## Winter

Schlitten fahren  
Ski laufen  
Eishockey  
Eis schlittern

### Eis schlittern

Vom vielen Schlittern ist das Eis glatt geworden. Schon beim Anlauf mußt Du aufpassen, nicht auszurutschen. Aber dann geht's ab – auf den Füßen oder dem Po!

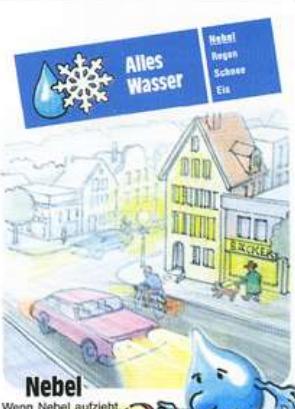


## Winter

Schlitten fahren  
Ski laufen  
Eishockey  
Eis schlittern

### Schlitten fahren

Ein schneller Schlitten hat ganz blanke Kufen. Zu zweit auf den Schlitten seid Ihr schneller als ein Einer – falls Ihr nicht umkippt! Fußgänger haben auf der Rodelbahn nichts zu suchen. Ihr rodelt ja auch nicht auf den Gehwegen.



## Alles Wasser

Nebel Regen Schnee Eis

### Nebel

Wenn Nebel aufzieht, geht es auf der Erde zu wie in einer Wolke. Winzige Tropfen schweben in der Luft. Schiffe machen sich dann mit dem Nebelhorn bemerkbar, und an Land fahren die Autos schön langsam – hoffentlich!



## Alles Wasser

Nebel Regen Schnee Eis

### Regen

Je kühler es wird, um so enger rücken die kleinen Wassertropfen in der Wolke aneinander. Sie tun sich zusammen und bilden größere Tropfen. Werden sie zu groß und schwer, fallen sie als Regen zur Erde.



## Alles Wasser

Nebel Regen Schnee Eis

### Schnee

Wassertropfen in der Luft verändern bei Frost ihr Aussehen – sie werden sternförmige Kristalle. Wir nennen sie Schnee. Ist es im Winter also kalt genug, werden aus Regentropfen weiße Schneeflocken.



## Alles Wasser

Nebel Regen Schnee Eis

### Eis

Bei Temperaturen unter Null Grad gefriert Wasser zu Eis. Hält der Frost lange an, frieren auch Seen und Teiche zu. Auf Flüssen, Bächen und dem Meer bilden sich dann Eisschollen.



## Wasserwerk

Belüften  
Filtern  
Pumpen  
Rohrnetz

### Belüften

Damit aus Wasser gutes Trinkwasser wird, vermischen manche Wasserwerke das Wasser mit Luft. Das wird „belüften“ genannt. Auf diese oder andere Weise werden Stoffe, die im Trinkwasser nichts zu suchen haben, zu großen Flocken. Die können dann leicht herausgefiltert werden.

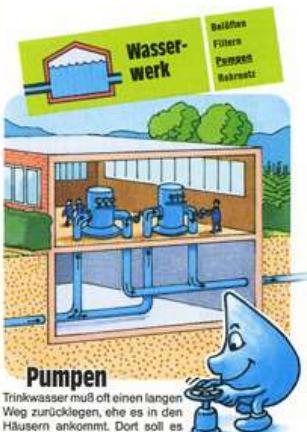


## Wasserwerk

Belüften  
Filtern  
Pumpen  
Rohrnetz

### Filtern

Filter sind ganz wichtig! Ein Wasserwerk hat viele davon – und manche sind fast so groß wie ein Klassenraum. Filter enthalten Sand und Kies oder Aktivkohle. Sie filtern alles heraus, was nicht ins Trinkwasser gehört. Ganz zuverlässig!



## Wasserwerk

Belüften  
Filtern  
Pumpen  
Rohrnetz

### Pumpen

Trinkwasser muß oft einen langen Weg zurücklegen, ehe es in den Häusern ankommt. Dort soll es auch noch in den obersten Stockwerken fließen. Dazu wird Druck benötigt. Den erzeugen starke elektrische Pumpen, die Tag und Nacht arbeiten.

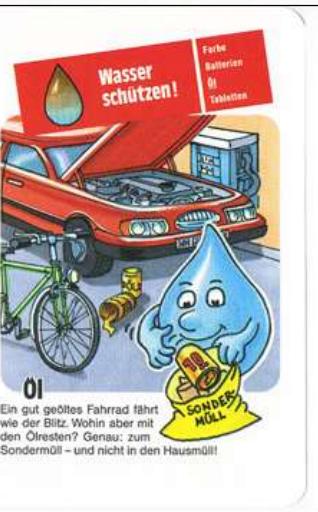
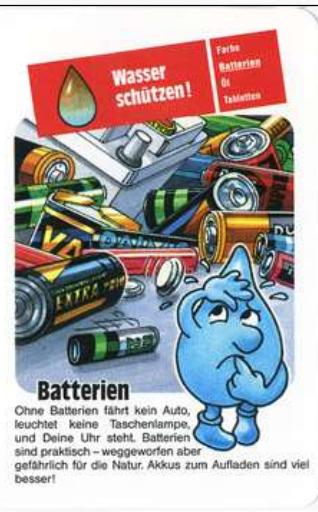
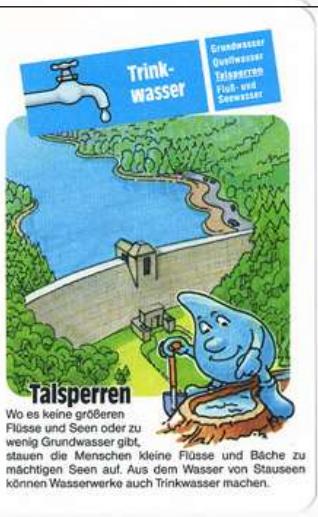
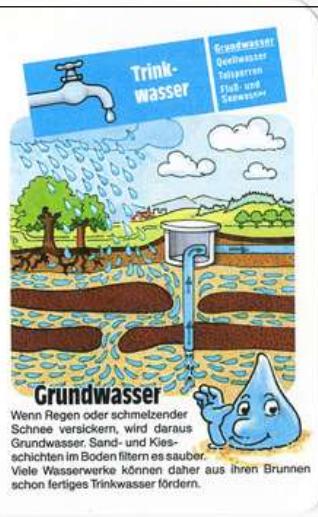
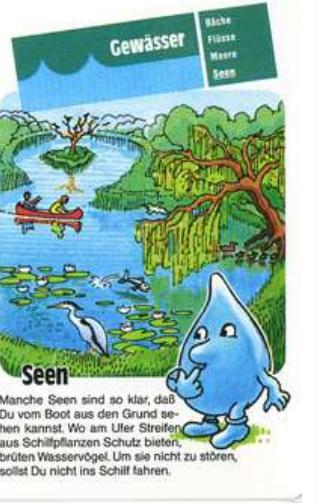
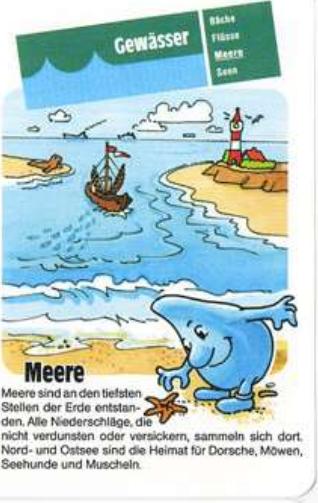
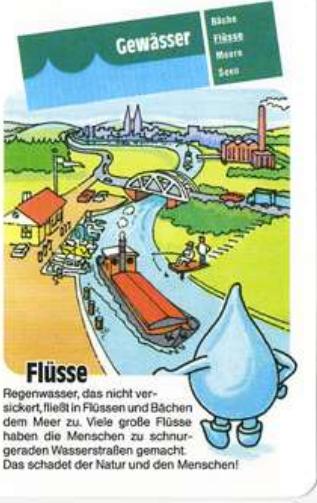


## Wasserwerk

Belüften  
Filtern  
Pumpen  
Rohrnetz

### Rohrnetz

Rohrnetz – so heißen die unter der Erde verlegten Trinkwasserleitungen vom Wasserwerk zu allen Häusern. Euer Wasserwerk sorgt dafür, daß das Rohrnetz immer in Ordnung ist oder bei einem Rohrbruch schnell repariert wird.

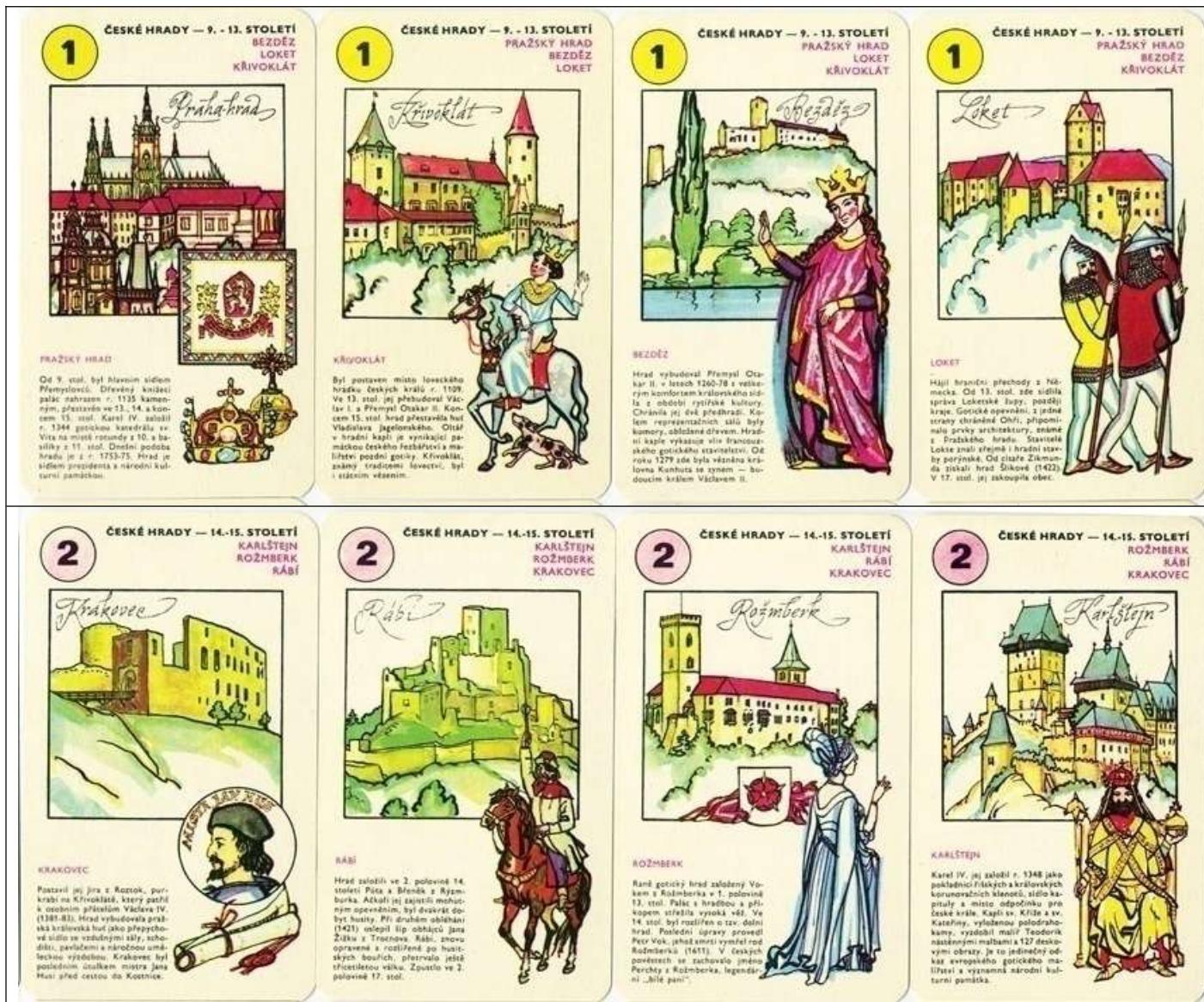


# 0300 - OTK - Hrady a zamky

Nome	<b>Hrady a zamky</b>
Fabbricante	<b>O T K Obchodni Tiskarny N.P.</b>
Paese	<b>Cecoslovacchia</b>
Numero carte	<b>32 + 1 regole gioco</b>
Anno	<b>1978</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 105x63</b>

Il mazzo “Castelli e fortificazioni”, con i disegni di Vladimir Kovarik, mostra castelli (*hrady*) e fortezze (*zamky*) della ex Cecoslovacchia, al tempo della stampa del mazzo ancora unica nazione.

Sulla carta troviamo i numeri del quartetto (da 1 a 8), la regione in cui si trova la costruzione e il nome degli altri castelli che fanno parte del quartetto, l’immagine dell’edificio con il nome della località e sotto le figure dei personaggi che vi abitarono e alcune notizie sull’epoca della costruzione, cenni storici ecc.,







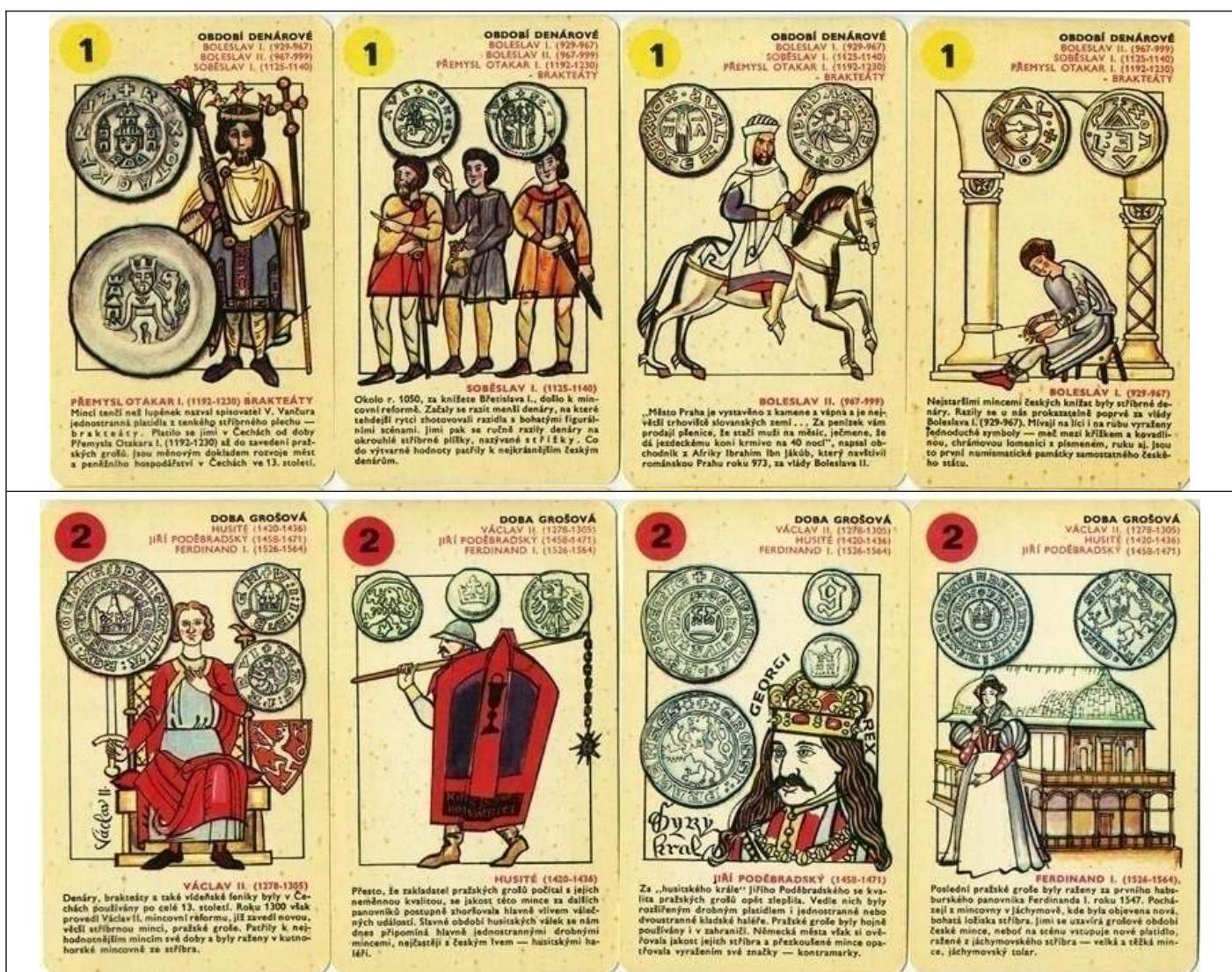
# 0302 - OTK - Mince nasej vlasti

Nome	<b>Mince nasej vlasti - Mince nasi vlasti</b>
Fabbricante	<b>O T K Obchodni Tiskarny N.P.</b>
Paese	<b>Cecoslovacchia</b>
Numero carte	<b>32 + 1 regole gioco</b>
Anno	<b>197x</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 105x63</b>

Il mazzo "Nostre monete nazionali" è stato disegnato da Vladimir Kovarik e mostra le monete usate in Cecoslovacchia nel corso della sua storia, dall'anno 929 fino a quelle in uso quando è stato stampato il mazzo.

I titoli sulla confezione sono due, visto che slovacco e ceco erano le due lingue ufficiali della Cecoslovacchia prima della scissione nel 1992.

In alto alla carta troviamo il nome della moneta, il sovrano che l'ha fatta coniare e gli anni in cui era in uso. Al centro ci sono le riproduzioni della moneta, recto e verso, un'immagine di quel periodo storico e sotto alcune notizie in merito.



**DOBA TOLAROVÁ**  
DOBA TOLAROVÁ  
DOBA TOLAROVÁ  
DOBA TOLAROVÁ  
DOBA TOLAROVÁ

**3** 3 3 3 3

**FERDINAND I. (1526-1564)**  
JIL je od roku 1494 razil v Tyrolských arcivévodstvích. Získal velké mince, nazývané „Guldengrosschen“ — zlatníkové groše. Razby podobných mincí se však rozšířily zejména po odkrytí bohatých nalezišť stříbra na panvici hradu Štiká. Rovněž Ferdinand I. dal v jáchymovské mincovně raziť první české vlnidly tolar, půl- a čtvrt-tolar.

**RUDOLF II. (1576-1612)**  
Za Rudolfa II. získal Pražský hrad a kolonizací měst a vědců i karlštejn. Císař se následně vydal v základní sbírky. Za něho se jeho nástupce Matyáš II. (1612-1619) se v Čechách razila všechna tolar a jejich dílo i drobná mince s českým nápisem MALEY GROSS. Malý groš je v té době jediná mince s českým označením.

**RUDOLF II. (1576-1612)**  
Třicetiletá válka přinesla naši zemi nesmírné ztráty. Jejich součástí bylo i znehodnocení mincí, na jejichž ralbě se obchodovali členové tzv. „maločinného koncertu“, kterým Ferdinand II. promajal právo raziť mince. Ze doby existují placida, zvaná „mimo dluh“.

**FERDINAND II. (1619-1637)**  
Tolarová měna se udržela v našich zemích s malými proměnami až do doby vlády Františka Josefa I. Za něho se ještě razily lehké solary a dvoutolarové spolkové. Jejich razba končí v Rakousku po prohrané válce v roce 1866. O deset let dříve — r. 1856 razila pražská mincovna stříbrné dvacetikrécinky.

**4** 4 4 4

**DUKÁT - MINCE OBCHODNÍ**  
JAN LUCEMBURSKÝ (1310-1346)  
MATÝÁŠ KORVÍNUS (1458-1490)  
MATÝÁŠ II. (1612-1619)

**DUKÁT - MINCE OBCHODNÍ**  
JAN LUCEMBURSKÝ (1310-1346)  
MATÝÁŠ KORVÍNUS (1458-1490)  
ČESKOSLOVENSKÉ DUKÁTY

**DUKÁT - MINCE OBCHODNÍ**  
JAN LUCEMBURSKÝ (1310-1346)  
MATÝÁŠ II. (1612-1619)  
ČESKOSLOVENSKÉ DUKÁTY

**DUKÁT - MINCE OBCHODNÍ**  
JAN LUCEMBURSKÝ (1310-1346)  
MATÝÁŠ II. (1612-1619)  
ČESKOSLOVENSKÉ DUKÁTY

**ČESKOSLOVENSKÉ DUKÁTY**  
Poslední z českých krále, sňdlicích na pražském hradě Rudolfa II., oznámili vlastnictví mincovnictví města, dal raziť všechny mincovnictví i všechny obecné dukáty. K ralbě desetidukátů bylo užíváno tolarových ralb, z nichž byla odražena zlatá mince příslušné vahy. Také Československo razilo dukáty i jejich nároby. Dle návrhu J. Bendy je provedl O. Španiel.

**MATÝÁŠ II. (1612-1619)**  
Český dukát obdobně uherském dal raziť Vladislav II. (1611-1619). Mají na obou stranách znak a na rubu sousoší svatého Václava. Postava krala byla vždy patronem české země, se na zářících českých duchovních objevila poslední před třicetiletou válkou, roku 1612. Po roce 1918 ji převezalo i Československo na své dukáty, dvou-, pěti- a desetidukát.

**MATÝÁŠ KORVÍNUS (1458-1490)**  
Z Uherska k nám dostal jiný typ zlatých mincí — uherský dukát, mnohem menší než český. Jejich ralba byla doplněna i nároby dukáty. Po statěl až do moderní doby byl ralen hlavně v Kremnici. Byl rozlišován obchodními minci také v Čechách. Mnohí uherskí dukáti se u nás dochovaly z doby Matyáše Korvína, bojujícího proti Jířímu Poděbradskému.

**JAN LUCEMBURSKÝ (1310-1346)**  
Mince se raličky z dráždského kovu — ze zlata a stříbra. Vede běžný nápis „SIGILLUM ET REX BOHEMIAE“. Všechny mince se raličky na obou stranách hodnotou se raličky také mince obchodní, jejichž cena kolisala podle ceny dráždského kovu. K nim patřily pětidesetiné dukáty. Nejzazší z nich — florány — u nás razil podle vzoru z Florencie Jan Lucemburský (1310 až 1346).

**5** 5 5 5

**RAŽBY RODOVÉ**  
ŠLÍKOVÉ  
ALBRECHT Z VALDŠTEJNA  
FRANTIŠEK RÁKOCZY II.

**RAŽBY RODOVÉ**  
ŠLÍKOVÉ  
ALBRECHT Z VALDŠTEJNA  
OLOMOUCKÉ ARCIBISKUPSTVÍ

**RAŽBY RODOVÉ**  
ŠLÍKOVÉ  
FRANTIŠEK RÁKOCZY II.  
OLOMOUCKÉ ARCIBISKUPSTVÍ

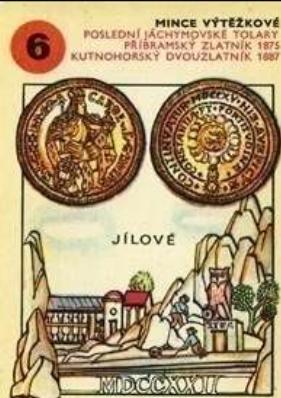
**RAŽBY RODOVÉ**  
ŠLÍKOVÉ  
ALBRECHT Z VALDŠTEJNA  
FRANTIŠEK RÁKOCZY II.  
OLOMOUCKÉ ARCIBISKUPSTVÍ

**OLOMOUCKÉ ARCIBISKUPSTVÍ**  
Z ralb vysokých církevních hodností u nás prováděly hlavně mince arcibiskupů olomouckých, razičené v Kroměříži. K nejvýznamnějším patří tolary razičené za kardinála Františka hr. Dietrichsteina (1599-1636). V Kroměříži se raličky poslední tolary r. 1756. Poslední mince arcibiskupství byly razičené za kardinála Rudolfa (1819-1831) ve Vídni.

**FRANTIŠEK RÁKOCZY II.**  
Sedmihradský věvoda František Rákoczy II. byl v letech 1703-1711 vůdcem uherského povstání proti Habsburkům. V době bojů dal raziť, mj. v Kremnici, v Košicích, v Mlyncích a v Polici. Po výhře deseti a dvacetileté války s nápisem „PRO LIBERTATE“ — za svobodu — stříbrné zlatníky a zlato dukáty.

**ALBRECHT Z VALDŠTEJNA**  
Významný vůvodec třicetileté války Albrecht z Valdštejna (nar. r. 1520, zemř. r. 1618) razičel v letech 1614-1615 až po tolary a dukáty. Po jeho násilné smrti byly jeho dosažitelné mince z císařova rozkazu strženy z oběhu a roztaženy.

**ŠLÍKOVÉ**  
Panovníci propoužovali právo raziť mince některým hodnotstřípum světským nebo duchovním. Roku 1520 razičel hrabě Štěpán Šlik ze Šlikova jeho novovysídleného panství „Joachimsthal“ — „jáchymovské groše, později jen „Tolar“. Jejich jméno se vžilo v češtině jako „tolar“.



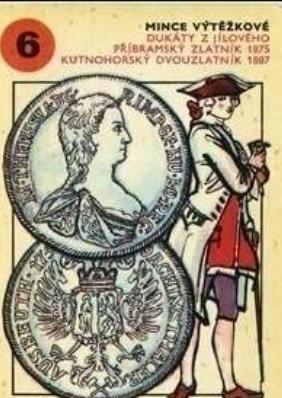
**MINCE VÝTEŽKOVÉ**  
POSLEDNÍ JACHYMOVSKÉ TOLARY  
PŘÍBRAMSKÝ ZLATNÍK 1875  
KUTNOHORSKÝ DVOUZLATNÍK 1887

**6**

**DUKATY Z JÍLOVÉHO**  
PŘÍBRAMSKÝ ZLATNÍK 1875  
KUTNOHORSKÝ DVOUZLATNÍK 1887

**JÍLOVÉ**  
MDCXXII

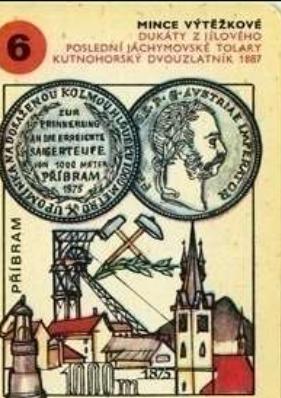
Jako upomínka na různé události byly raženy i mince pamětní. Zvláštní skupinu mezi těmito mincemi vytvořily výtežkové, které jsou památkou na četbu drahých kovů v některém dole. Tak dali např. císař Josef I. a Karel VI. v roce 1711, vytvořenou v nevelkém dole v Jílovém, pamětní dukaty, dvoudukaty a medaile pěsidiákové váhy.



**MINCE VÝTEŽKOVÉ**  
DUKATY Z JÍLOVÉHO  
PŘÍBRAMSKÝ ZLATNÍK 1875  
KUTNOHORSKÝ DVOUZLATNÍK 1887

**6**

**POSLEDNÍ JACHYMOVSKÉ TOLARY**  
Císař Karel VI. dal roku 1711 vytvořit pěsidiákové váhy z stříbra když mnohých jachymovských dolů, stejně jako o pouhá rok 1758 vytvořeného jachymovského stříbra císařovna Marie Terezie. Tyto výtežkové mince jsou poslední upomínkou na město prvních solářů, kde se plázdla, která po nám dosála jméno, razila po více než 200 letech.

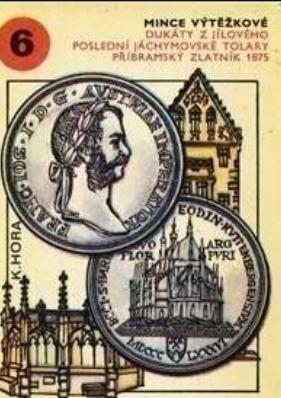


**MINCE VÝTEŽKOVÉ**  
DUKATY Z JÍLOVÉHO  
PŘÍBRAMSKÝ ZLATNÍK 1875  
KUTNOHORSKÝ DVOUZLATNÍK 1887

**6**

**PŘÍBRAMSKÝ ZLATNÍK**  
ZUR FRÖHCKENHEIT  
VAN DIE ERGRENZTE  
RAISE RTUEFE  
VON 1050 MÜNZEN  
PŘÍBRAM  
1875

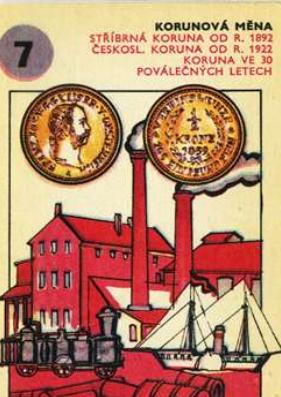
**PŘÍBRAM**



**MINCE VÝTEŽKOVÉ**  
DUKATY Z JÍLOVÉHO  
PŘÍBRAMSKÝ ZLATNÍK 1875  
KUTNOHORSKÝ DVOUZLATNÍK 1887

**6**

**KUTNOHORSKÝ DVOUZLATNÍK 1887**  
Mezi významné památky mince z doby předposledního rakouského císaře Františka Josefa I. patří i mince ze stříbra kutnohorského, když někdejší sláva tamního dolování vylejla již dřívější na město různé mince. Pořečec jen jednou mohou využít. Kuně Hora tolík se živí, že poslalo k rážbě několika set dvouzlatníků.



**KORUNOVÁ MĚNA**  
STŘÍBRNÁ KORUNA OD R. 1892  
ČESKOSLOVENSKÁ KORUNA OD R. 1922  
RAKOUSKÁ KORUNA VE 30. Poválečných letech

**7**

Mezi mincemi obhajícími na území našeho státu se poprvé setkáváme s názvem „koruna“ v zlatých razeb, zavedených v rakouském měnučníku v roce 1857, který vystřídal v platnosti od 1. listopadu 1858. 5 Kčs z roku 1857 byly dány do oběhu zlaté půlkoruny a koruny zavedené jako spojovkové obchodní mince.



**KORUNOVÁ MĚNA**  
RAKOUSKÁ ZLATÁ KORUNA  
ČESKOSLOVENSKÁ KORUNA  
RAKOUSKÁ KORUNA OD R. 1892  
RAKOUSKÁ KORUNA VE 30. Poválečných letech

**7**

Roku 1892 byla v někdejším Rakousko-Uhersku provedena dříž měnová reforma, jíž byl zrušen oběh do svazdnicích zlatníků a dvozlatníků a zavedena stříbrná mince korunová. V tehdejších rakouských zemích v Uhrách byly raženy stříbrné mince korunové, dvou- a pětikorunové.



**KORUNOVÁ MĚNA**  
RAKOUSKÁ ZLATÁ KORUNA  
STŘÍBRNÁ KORUNA OD R. 1892  
KORUNA VE 30. Poválečných letech

**7**

Po vzniku Československé republiky zůstala koruna i nadále názvem základní měnové jednotky našeho státu. První československá koruna s označením „1 Kčs“ byla ražena od r. 1922 až do r. 1938. Jejím autorem byl prof. Otakar Španiel. Za prvního okupace byl Španielova koruna nahrazena zinkovou korunou „1 Kčs“, raženou v městě Vrch v Lysé n. L.



**KORUNOVÁ MĚNA**  
RAKOUSKÁ ZLATÁ KORUNA  
STŘÍBRNÁ KORUNA OD R. 1892  
ČESKOSLOVENSKÁ KORUNA OD ROKU 1922

**7**

KORUNA VE 30. Poválečných letech  
S osvobozením Československa v r. 1945 dochází i k rážbě nové československé koruny, označované od té doby „1 Kčs“. Na nejstarších, z r. 1946 je opět použito někdejšího názvu od prof. Španiela. V roce 1953 je zadán nový korunový návrh M. Uchystalo-Kučové. Stejný motiv, jen s novým státním znakem je i na dnešních korunách.



**PLATIČKA POVÁLEČNÉHO ČESKOSLOVENSKA**  
2 Kčs 1947 JURAJ JANOŠÍK  
50 Kčs 1947 VÝROČÍ SNP  
10 Kčs 1965 M. JAN HUS

**8**

3 Kčs OD ROKU 1945  
K výtvarně nejkrásnějším mincím poslední doby u nás patřila měděnicková tříkoruna, raženou od r. 1965. Jejím autorem je opět Zdeněk Kolářský za grafické spolupráce Eduarda Hajla. Tato mince neobvyklé hodnoty je výmluvným dokladem vysoké úrovni československého mincovníctví poválečné doby.



**PLATIČKA POVÁLEČNÉHO ČESKOSLOVENSKA**  
50 Kčs 1947 VÝROČÍ SNP  
10 Kčs 1965 M. JAN HUS  
3 Kčs OD ROKU 1965

**8**

2 Kčs 1947 JURAJ JANOŠÍK  
Mincovníctví se po II. světové válce obhájilo o řadu mincí. Vede dvacetihaléřů, paděšátkaléřů a měděnickových (v letech 1946 a 1947) korun, později ražených v hlinici podle návrhu O. Španiela, i o minci dvoudiskorunovou s hlavou Juraje Janošíka od českého sochaře J. Wagnera.



**PLATIČKA POVÁLEČNÉHO ČESKOSLOVENSKA**  
2 Kčs 1947 JURAJ JANOŠÍK  
50 Kčs 1947 VÝROČÍ SNP  
3 Kčs OD ROKU 1965

**8**

10 Kčs 1945 M. JAN HUS  
Za 30 poválečných let bylo v Československu raženo množství různých pamětních mincí v hodnotách 10, 25, 50 a 100 Kčs. K nim patří pamětní desetikoruna k 550. výročí uplení M. Jana Husa v pojetí Zdeňka Kolářského (hlava bojovníka za pravdu) a Karla Lidického (státní znak s hlavou husitského palce).



**PLATIČKA POVÁLEČNÉHO ČESKOSLOVENSKA**  
2 Kčs 1947 JURAJ JANOŠÍK  
10 Kčs 1965 M. JAN HUS  
3 Kčs OD ROKU 1965

**8**

50 Kčs 1947 VÝROČÍ SNP  
První pamětní minci raženou u nás po válce byla stříbrná padesátkoruna z r. 1947 na pamět třetího výročí Slovenského národního povstání. Autor československých mincí je prof. Zdeněk Španiel, jehož rubu postavu římské bojovnice s lítoucí rukou v pravici a puškou v levé ruce. Líc s malým státním znakem byl proveden podle návrhu O. Španiela.



Obchodní knihy, n. p., Kolin, proze 21,  
Praha 3, Lucemburská 7, MC 27/posl. E. 6371

**KVARTETA**

**Mince naši vlasti**



**KVARTETA**  
TEXT - LUDĚŠ LETOŠNÍKOVÁ  
ILUSTRACE - VLADIMÍR KOVÁŘÍK  
**Mince naši vlasti**



**KVARTETA**  
TEXT - LUDĚŠ LETOŠNÍKOVÁ  
ILUSTRACE - VLADIMÍR KOVÁŘÍK  
**Mince naši vlasti**



**KVARTETA**  
TEXT - LUDĚŠ LETOŠNÍKOVÁ  
ILUSTRACE - VLADIMÍR KOVÁŘÍK  
**Mince naši vlasti**

Malobochodní cena Kčs 7-  
TPJ 707-88-81 - 32 LISTO

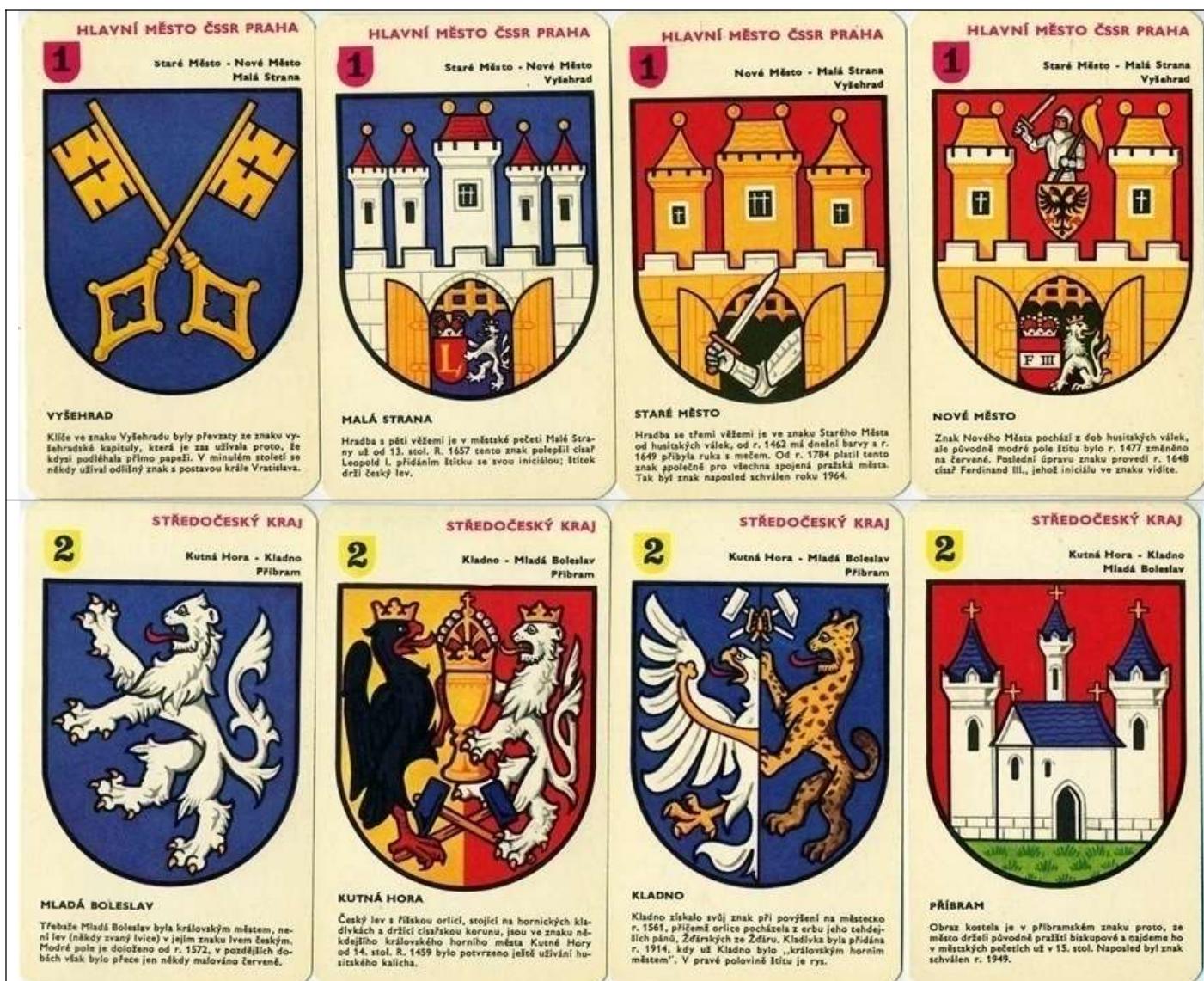
# 0304 - OTK - Znaky mest CSR

Nome	Znaky mest CSR
Fabbricante	O T K Obchodni Tiskarny N.P.
Paese	Cecoslovacchia
Numero carte	32 + 1 regole gioco
Anno	197x
Tipo mazzo	Quartetto
Dimensioni	mm. 105x63

Il mazzo "Stemmi di città cecoslovacche" mostra gli stemmi di città cecoslovacche.

Il quartetto numero 1 ha gli stemmi di alcuni quartieri della città di Praga: *Staré Město* (città vecchia), *Malá Strana* (piccolo quartiere), *Nové Město* (città nuova) e fortezza di Vyšehrad. In alto alla carta troviamo il numero del quartetto, la regione in cui sono le città menzionate, in rosso, e le altre tre città che fanno parte del gruppo.

Sotto lo stemma con il nome della città e alcune notizie sul disegno, l'epoca in cui fu creato ecc.



<p><b>JIHOČESKÝ KRAJ</b></p> <p><b>3</b> České Budějovice - Jindřichův Hradec Tábor</p> <p><b>STRAKONICE</b> Ve znaku z 15. stol. vidíme štítek s křížem maltézského řádu johanitů, jejichž převor sídlil na strakonickém hradě. Jediným z převorů byl Jošt z Rožmberka, jehož připomíná růže ve druhém štítku.</p>	<p><b>JIHOČESKÝ KRAJ</b></p> <p><b>3</b> Strakonice - Jindřichův Hradec Tábor</p> <p><b>ČESKÉ BUDĚJOVICE</b> Dnešní znak města pochází ze 14. stol. a jeho barvy byly stanoveny r. 1479. R. 1468 byl štítek z českým livenem dán do rukou anděla a byly přidány i symboly hornictví, od 2. střetové války se jich vlnky neulivá.</p>	<p><b>JIHOČESKÝ KRAJ</b></p> <p><b>3</b> České Budějovice - Strakonice Tábor</p> <p><b>JINDŘICHŮV HRADEC</b> Původní městský znak byl založen r. 1437; proto v něm je nad obvirkou městskou bránu mezi věžemi dvouhlavý orel čtv. Svatého Říma. Na jeho hrudi je erb lucemburského rodu, který dal Čechám čtyři krále, Jana, Karla IV., Václava IV. a Zikmunda.</p>	<p><b>JIHOČESKÝ KRAJ</b></p> <p><b>3</b> České Budějovice - Strakonice Jindřichův Hradec</p> <p><b>TÁBOR</b> Znak udělil městu císař Zikmund r. 1437; proto v něm je nad obvirkou městskou bránu mezi věžemi dvouhlavý orel čtv. Svatého Říma. Na jeho hrudi je erb lucemburského rodu, který dal Čechám čtyři krále, Jana, Karla IV., Václava IV. a Zikmunda.</p>
<p><b>ZÁPADOČESKÝ KRAJ</b></p> <p><b>4</b> Plzeň - Klatovy Cheb</p> <p><b>KARLOVY VARY</b> Karlové Vary dostaly své jméno po českém králi z českého cláři Karlu IV., a r. 1707 se staly královským městem. Proto je v jejich znaku český královský lev. Vlnité pruhy naznačují zdejší říční vody.</p>	<p><b>ZÁPADOČESKÝ KRAJ</b></p> <p><b>4</b> Plzeň - Karlovy Vary Cheb</p> <p><b>KLATOVY</b> Klatovský znak je převzat z městské pečeti z konce 13. stol. a ukazuje dvojitou městskou hradbu s věžemi. V minulém století se užíval znak v jehož pravé polovině byla hradba s věží, v levé záhorněvané břevno, dva meče a písmena WKV.</p>	<p><b>ZÁPADOČESKÝ KRAJ</b></p> <p><b>4</b> Plzeň - Karlovy Vary Klatovy</p> <p><b>CHEB</b> Dnešní znak města byl schválen teprve r. 1962, kdy Cheb oslavil 900 let svého trvání; proto devět lipových listů na mříži. Předtím byla ve zlaté horní polovině štítku plíšká černá poloviční orlice a mříž, teďž ztlumená, byla bez listů.</p>	<p><b>ZÁPADOČESKÝ KRAJ</b></p> <p><b>4</b> Karlovy Vary - Klatovy Cheb</p> <p><b>PLZEŇ</b> Plzeňský znak má na srdečním štítku obraz z původní městské pečeti: orlice s křížem, od husitských vánů vlnobude přidá r. 1433 císař Zikmund. R. 1466 přidal dva horní pole panel Pavla II. a úpravu zkončil r. 1578 biskup Řehoř XIII.</p>
<p><b>SEVEROČESKÝ KRAJ</b></p> <p><b>5</b> Ústí nad Labem - Liberec Most</p> <p><b>JABLONEC nad Nisou</b> Jablonec byl povýšen město r. 1866 a tehdy byl navrhován znak, v jehož pravé, modré polovině byla jablonečka na Fekou Nisou, v levé, červené polovině byl český lev. R. 1906 vlnky byly schválen znak, z nichž byl lev vypuštěn a zůstala jen jablonečka.</p>	<p><b>SEVEROČESKÝ KRAJ</b></p> <p><b>5</b> Ústí nad Labem - Jablonec nad Nisou Most</p> <p><b>LIBEREC</b> Znak města byl schválen r. 1577 císařem Rudolfem II. Štítek nad otevřenou městskou branou je znakem tehdejších pánů města, Redernů, jejichž majetek byl po Bílé hoře zkonfiskován.</p>	<p><b>SEVEROČESKÝ KRAJ</b></p> <p><b>5</b> Ústí nad Labem - Liberec Jablonec nad Nisou</p> <p><b>MOST</b> Obraz mostu se v městské pečeti objevoval až ve 14. stol., spolu s ním byl v pečeti i celý český lev, nádoby umisťované v Ústí. Od r. 1411 je lev zpravidla rostoucí (na pečetích někdy obrácený doleva) a nad ním zlatá hvězda.</p>	<p><b>SEVEROČESKÝ KRAJ</b></p> <p><b>5</b> Liberec - Jablonec nad Nisou Most</p> <p><b>ÚSTÍ NAD LABEM</b> Svůj první znak dostalo Ústí r. 1457; tehdy byl štítek zelený a na příběh neš český lev lodič s velenem, což byl klenot pánů z Vartemberka. Dnešní znak pochází z r. 1476, kdy křídla na příběh jsou barevně obměněny klenotem českých králů.</p>

**CHRUDIM**

Chrudim bývala významným městem českých královen a už v 15. stol. měla na pečeti obřice, která údajně bývala znakem přemyslovských knížat před přijetím dvouocasého lva. V minulém století na hrud orlice bývala kladená štítek s písmenem CH.

**HRADEC KRÁLOVÉ**

Hradec Králové měl v 15. stol. ve štítu gotické písmeno G, značící patrně jméno města. Hradec; podle jiné verze žlo o iniciálu krále Jiříka. Na Bílé věži jsou dva štíty, v jednom je písmeno G, v druhém český lev. Spojení obou nastalo až v 18. stol.

**PARDUBICE**

Znak Pardubice pochází z první poloviny 14. stol., kdy byl povýšen na město za pána z Hostyně, který se pak psal z Pardubic. Erbem tohoto rodu byla polovina koně, k něž se pojí zajímavá erbovní pověst.

**TRUTNOV**

Městský znak, upravený r. 1892, se objevuje na městské pečeti od 16. stol. a je připomínkou pověsti o údajném zakladateli města Trutnovi, který přemohl saň, jež tehdy sužovala okolí města. K jejímu doupěti ho prý dovezl havran.

**GOTTLAWDOW**

Dnešní Gottwaldov vznikl r. 1950 sloučením města Zlín s 10 okolními obcemi. Zlinská pečeť z 15. stol. ukazuje obraz dřevěné věže, nad jejíž střechou je hvězda, která byla erbovním znamením Šternberků, pánu Zlína od 1358 do 1437.

**JIHLAVA**

Před 15. stol. mivalo královské horní město Jihlava na pečeti samotného českého lva, od té doby byl lev čtvrcem a červeným željem, jemuž se německy říká Igel. Tehdejší německý jihlavský horníci totiž říkali městu Igau.

**UHERSKÉ HRAĐIŠTĚ**

Znak udělil městu r. 1481 uheršský král Matyáš, který podle dohody s králem Jiříkem Poděbradským držel ve své správě Moravu. Nad městskou branou drží rytíř štít s českým lvem, který však je v modrém poli.

**SRNO**

Nejstarší brněnská městská pečeť z r. 1247 ukazuje hrabdu, či věže a štítek s českým lvem, od r. 1315 však už byl na pečeti štítek se 4 pruhami, z nichž horní je o něco užší než ostatní. Od r. 1646 do r. 1918 byl tento štítek na hrudě říšského orla.

**OPAVA**

Až do r. 1579 měla Opavu ve znaku svislý pruh, zvaný kůl, se 3 krokveřmi. Rudolf II. však přidal polovinu orlice a krokve otocil hrotu dolů. Barvy znaku jsou barvami někdejšího opavského knížectví.

**KARVÍNA**

Dnešní Karviná vznikla r. 1948 spojením města Fryštáku se starou Karvinou. Znakem Fryštáku byla od 16. stol. polovina orlice z erbu českých knížat a lipová ratolest. Pole pod ratolestí bývalo malované i červeně.

**OSTRAVA**

Ve znaku Ostravy je už od r. 1426 kůl a nad ním želj. Po dobu deseti let v minulém století mival kůl i želj a třemery. Třemery a příjati do městského znaku hovoří jedna pověst, zvláště jeho skutečný význam neznámý.

**OLOMOUC**

Olomouc bývala až do zručetíleté války hlavním městem Moravy a proto od 13. stol. užívala jako znak erb moravských markrabat, jachovanou orlici. Polepšení znaku, přidávaného r. 1758 Marii Terezii, se od r. 1934 neužívá.

**ZNAKY MĚST ČSR****ZNAKY MĚST ČSR****Pravidla hry**

Celá série 32 listů je rozdělena na 8 kvartet po 4 listech. Na každém listu nahodíte jsou uvedena 3 hesla (názvy měst), která tvoří s dalším heslem, vytíštěným pod obrázkem, jedno kvarteto. Musíte se snažit získat všechny jednotlivé listy s obrázkem a hesly kvarteta.

Počet hráčů: Nejméně 3, avšak je-li jich více, je hra zajímavější (nejlépe 5–6).

Počet hradů: Rozdají se všechny listy. Případně-li na hráče nestejný počet listů, vyrovnávají se rozdily postupně v dalších hráčích. Levý souhlas hráče, jež rozdával, vyzve, kteréhokoliv spoluhráče, aby mu dal list, který mu do kvarteta chybí; list označí číslem kvarteta uvedeným v záhlavi a heslem, které mu do tohoto kvarteta chybí.

Má-li vyzvaný hráč onen list, musí jej vyzývajícímu odevzdat. Tako vyzývající požaduje listy (po jednom) od kteréhokoliv spoluhráče (třeba od téhož několika).

# 0305 - OTK - Ludovè krojev CSSR

Nome	Ludovè krojev CSSR
Fabbricante	O T K Obchodni Tiskarny N.P.
Paese	Cecoslovacchia
Numero carte	32 + 1 regole gioco
Anno	197x
Tipo mazzo	Quartetto
Dimensioni	mm. 105x63

Come dice il nome “Costumi nazionali cecoslovacchi” il mazzo mostra in ogni quartetto i disegni che illustrano i costumi tradizionali delle varie regioni dell'ex Cecoslovacchia: 2 quartetti con i costumi di Boemia (Cechy), 3 con abiti della Slovacchia (Slovensko) e 3 con folklore della Moravia (Morava).

I disegni, opera di Vladimir Kovarik, sono molto colorati e particolareggiati.

Sotto ogni immagine il nome del paese in cui si usa il costume e una nota, opera di Ludise Letosnikova, che spiega quanto rappresentato.



**III. MORAVA**  
BŘECLAVSKO  
KYJOVSKO  
UHERSKÉ HRAĐIŠTĚ  
UHERSKÝ OSTROH  
KYJOVSKO

**3**

**III. MORAVA**  
UHERSKÝ OSTROH  
BŘECLAVSKO  
KYJOVSKO

**3**

**III. MORAVA**  
UHERSKÝ OSTROH  
BŘECLAVSKO  
KYJOVSKO

**3**

**III. MORAVA**  
BŘECLAVSKO  
KYJOVSKO  
UHERSKÉ HRAĐIŠTĚ

**3**

**BŘECLAVSKO**  
v úrodném vinařském Podluží siží své kroje z hedvábi, brokátů a batistu. Dívčí sukni leží na množství spodniček, široké rukávy chlapeček lemují bílé výšivka a krajky. Dívky mají k slavnostnímu kroji typickou úpravu hlavy s kyticí kliček ze stuhy na temeni.

**KYJOVSKO**  
se vyznačuje černými výšivkami na ležatých šátkových límcích a rukávech ženského kroje a modrými pasy s výšiványmi zástěrami. Modré nebo bílé zástěry s výšivkami nosily i chlapečci. K jejich kroji patřilo „péro“, odznak svobodného mládence.

**UHERSKÉ HRAĐIŠTĚ**  
má jeden z bohatých doláckých krojů. Dívky z Ženy nosí sukni s mnoha spodničkami, brokátové kordulky, stuhy v pase, rukávy lemované výšivkou a krajkou. Kalhoty mužského kroje zdobí žlúrovní.

**UHERSKÝ OSTROH**  
Jeho kroj náleží rovněž k dolácké skupině. Ke svátkům obléčení žen patří typické vázání červených květovaných šátků „na žulnice“ a nápadně, do vysokých hran vrapované rukávce. Mužský kroj zdobí červené zástapce.

**IV. MORAVA**  
VLČNOV  
STARÝ HROZENKOV  
VELKÁ

**4**

**IV. MORAVA**  
STARÝ HROZENKOV  
VELKÁ KUNOVICE

**4**

**IV. MORAVA**  
VELKÁ KUNOVICE  
VLČNOV

**4**

**IV. MORAVA**  
KUNOVICE  
VLČNOV  
STARÝ HROZENKOV

**4**

**KUNOVICE**  
Kunovický kroj vyniká složitým vázáním šátku, u vdaných žen podloženého drátěnými „rožky“, vložkou, do které se vpláští vlasys na temeni. Konce šátku splývají k ramenům. Stejný osobitý zvazek mělo až do začátku 20. století čepení nevest a vence družiček.

**VLČNOV**  
Jeho kroj se vyznačuje nápadnou barevností, zvýšenou červenými zástapci na kordulkách žen i mužů. Rukávy jsou vrapované, s krajkami na okrají. Košile mají na ramenou pestré výšivky. Převláda výrazná červená. Vlčnovský kroj proslavily obrasy Joži Upryk.

**STARÝ HROZENKOV**  
Starobylý kroj z chudých kopanic je tkaný, šitý i výšiváný z domácích materiálů. Ženy nosily přes dlouhý plátek růžobík sukní z neselitěho pruhu plátna a živůtek s rukávci. V pase byla sukně uvážána kancík jako zástera.

**VELKÁ**  
Ze skupiny horáckých krojů zachovávala v Želečkém obléčení vrapené, s barevnými barevnými „brzoty“ vázání přes rubáč, později nahrazené červenými a barevnými. K nejstarším částem kroje patřila žatka.

**V. MORAVA**  
HANA  
VALAŠSKO  
LAŠSKO

**5**

**V. MORAVA**  
VALAŠSKO  
LAŠSKO  
HANÁCKOSLOVÁCKÝ KROJ

**5**

**V. MORAVA**  
LAŠSKO  
HANÁCKOSLOVÁCKÝ KROJ  
HANA

**5**

**V. MORAVA**  
HANÁCKOSLOVÁCKÝ KROJ  
HANA  
VALAŠSKO

**5**

**HANÁCKOSLOVÁCKÝ KROJ**  
tvoril přechod od krojů slováckých k hanáckým. Muži nosili světlé košilky s vazuovanou pod koleny žeminkem, modré punčochy a do bot, soukennou výšivánou košili a klobouk s vložkou. Ženy měly kalíškové sukni, výšivánou kordulkou, velký krajkový „obojek“ a šátek výšený „na rožky“.

**HANÁ**  
měla kroj odpovídající zimolnosti úrodného kraje. Ženy nosily bílé, na stranách výšiváné „do žulnice“, rukávy i bílého límcu se nabíraly do pásku výšivých černým nebo smetanovým hedvábím. Na Moravě to byl jediný mužský kroj, k němuž patřila červené košené nohavice.

**VALAŠSKO**  
Zdejší kroj se od ostatních liší vysokým kloboukem „hráškem“ a kabátem — „dublicem“ velmi osobitého typu, blízkého stylu habsburských polských. Každá kroj se nosila valaška, hůl opatřená na konci sekoucí. Podobné hole byly rozšířeny na celém území Slezska už koncem 16. století.

**LAŠSKO**  
Ženy měly hluboce vysokými kordulkami, nadměrné rukávce s velkým „obojekem“, tmavé sukni a velký bílý šátek výšený přes čepec. K černým sukněm nosily červené punčochy. K mužskému kroji patřila červená nebo modrá vesta, dleží kožatý kabát a nohavice do bot.



V. SLOVENSKO  
PIESTANY  
CICHMANY  
LIPTOVSKÉ SLIAČE



V. SLOVENSKO  
CICHMANY  
LIPTOVSKÉ SLIAČE  
MIJAVA



V. SLOVENSKO  
LIPTOVSKÉ SLIAČE  
MIJAVA  
PIESTANY



V. SLOVENSKO  
MIJAVA  
PIESTANY  
CICHMANY

**MIJAVA**  
Pro zdejší kopančíkářský kroj je přičleněný dvojzvuk bílé a černé nebo jiné tmavé barvy. Ženy měly bílý rukávce, bílou sukně a tmavou zášteru i kordouku. Kontrastovali s ní bílý nášívaný límeček se zříbrnými knoflíky — „gombíky“.

**PIESTANY**  
mají nejznámější ženský kroj Slovenska. Jeho dnešní podoba vznikla koncem 19. století. Zlato výšivání čepců a rukávek se stalo základem národnopisného zájmu a výroba výšiváků byla oblibenou předlohou hromadné výroby výšivek pro domácí i zahraniční trh.

**CICHMANY**  
v hornatém Trenčínsku si do 1. června 20. století udržely tradiční způsob života i starobylý kroj. Ženské oblečení i sukně měly husté vrapování, řasky, rukávy a zášteru zdobily výšivky geometrických vzorů barvené nažluto žláštně.

**LIPTOVSKÉ SLIAČE**  
patřily mezi slovenská střední krajářství. Ženský kroj charakterizovaly čepce s palíčkováním krajkami, rukávce s výšivkou a výšiváním, řasky, rukávce sahající pod loket a modrotiskové záštýry. Kolem krku se nosilo několik řad skleněných perel.



VII. SLOVENSKO  
HORNÁ ORAVA  
ZDIAR  
SARIŠ



VII. SLOVENSKO  
VAŽEC  
HORNÁ ORAVA  
ZDIAR



VII. SLOVENSKO  
ZDIAR  
SARIŠ  
VAŽEC



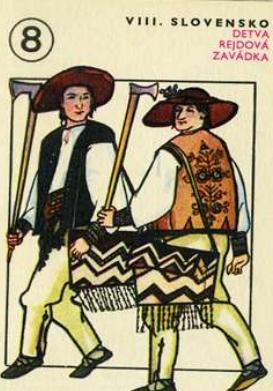
VII. SLOVENSKO  
SARIŠ  
VAŽEC  
HORNÁ ORAVA

**VAŽEC**  
má kroj horského typu. Červený čepák vdaných žen se vžád „na chomol“; nosí k němu vrapování modrotiskového záštýru a tvarované drahobré skládané sukně. Zášteru lemují výšivky, nebo stuhy. Mladí gazdové nosí košile se širokým koženým pásem a krátkou vestu, na klobouku mají kohoutí péru.

**SARIŠ**  
Kroj nese stopy madarských vlivů. Dlouhé košile je výšivána bílou nebo žlutou výšivkou a výšiváním bílého ležáku límečku, tmavý žlávtek byl příložnáho střihu. Klobouk můžou doplňovat jenžabí péra a drahobré mušličky. Opasek byl pobit mosaznými cvočky.

**HORNÁ ORAVA**  
Kroj oblasti sousedící s Poľskem má výšivání koženého černou temetou, bílé rukávce a výšiváním bílého ležáku límečku, tmavý žlávtek byl příložnáho střihu. Klobouk můžou doplňovat jenžabí péra a drahobré mušličky. Opasek byl pobit mosaznými cvočky.

**ZDIAR**  
v podtatranském kraji je mužský kroj podobný obývání polských horáků. Bílé nohavice a bokoviny žláštně, pestré beraní vesty s bambulkami, na prsou se nosilo mosazné spinádio s přívěsky. Zvláštností ženského kroje jsou čepce s rovným zvýšeným dýnkiem, převázánou bílou řasou.



VIII. SLOVENSKO  
DETVA  
REJDOVÁ  
ZAVÁDKA



VIII. SLOVENSKO  
REJDOVÁ  
ZAVÁDKA  
ČIERNY BALOG



VIII. SLOVENSKO  
ČIERNY BALOG  
DETVA  
REJDOVÁ



VIII. SLOVENSKO  
ZAVÁDKA  
ČIERNY BALOG  
DETVA

**ČIERNY BALOG**  
si zachoval kroj oblasti uzavřené okolím vlivů. Muži nosí beraní nebo soukárané vesty s výšiváním, výšavky na zádech, vysoké opasky, žiráky, drahobré nohavice a ohromné širáky. Všeude je provázen „cedilou“ — kabelka z přírodní vlny, nošená na dlouhém závěsu přes rameno.

**DETVA**  
Mužský kroj tvoří volné rukávce krátkých košile s pruhovanou galanou a výšiváním na opasech, rukávcích, rukávce a zášteru i kabátku. Ženské rukávce jsou výšivány žlutou. Přes sukně spívají tmavou zášterou. Zavíti zvané „ubrus“ má červené výšivání nebo výšiváním jménem majitele kroje, šitý do růžic jako význam.

**ZAVÁDKA**  
v Morehroni má starobylý kroj s pestrou výšivkou i tkanými geometrickými vzory. Ženské rukávce, rukávce, rukávcích, rukávce a zášteru na kožíšku žláštně. Zdejší výšiváčky označují ženské rukávce i mužské košile výšiváním jménem majitele kroje, šitý do růžic jako význam.

**REJDOVÁ**  
patřila do gernerské oblasti proslulé tradičním hrdinovitým, hrušťovitým a žirákem drahoním tradičním. Hrušťovitý gernerský palíčkování sahá do 18. století. K ženskému kroji patří čepci ze široké krajky, zdobený žeruvenou, zříbrnou a zlatou nití. Muži nosili klobouky se zdvíženou střechou.



**KVARTETA**



**KVARTETÁ**



OBCHODNÍ TISKARNY, N. P., KOLÍN  
provoz 21 - Praha 3 - Lucemburská 7

**KONTROLNÍ KUPÓN**

17

Při reklamaci je nutno předložit kontrolní kupón. Není-li hra kompletní, zasílejte jednu kartu jako vzor, která vám bude vrácena spolu s chybějící kartou. Karty při míchání „neplatí“, hra se tím znehodnocuje.

TPJ 707-88-61

**LIDOVÉ KROJE V ČSSR**

**LUDOVÉ KROJE V ČSSR**

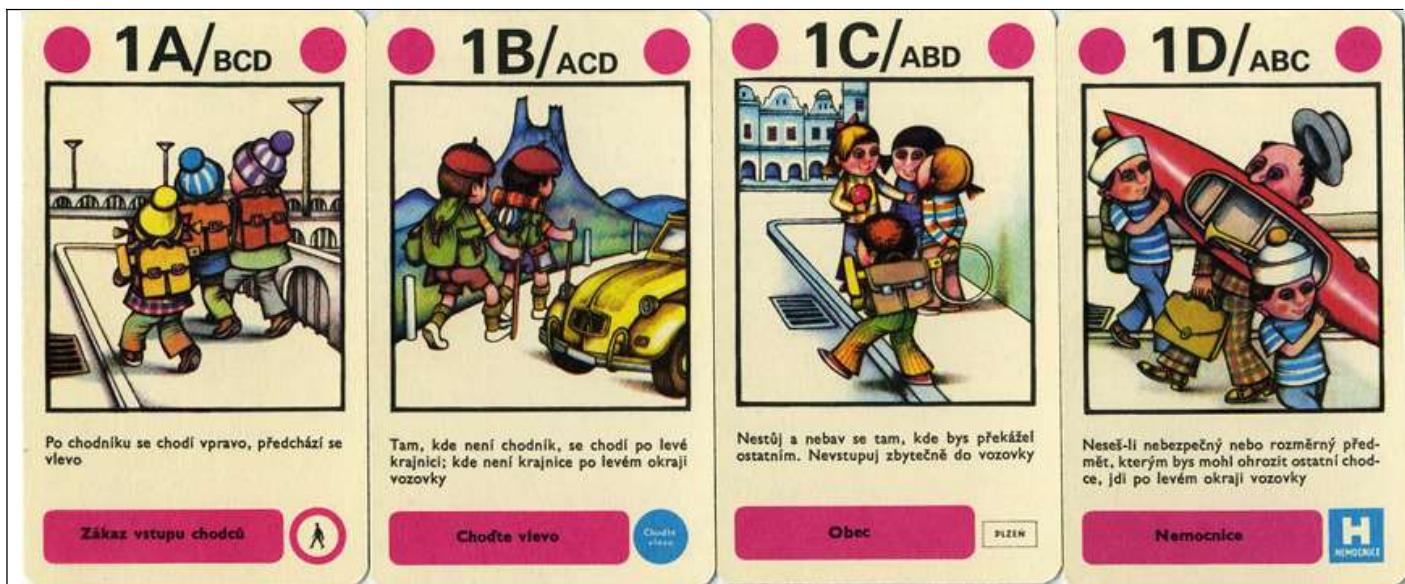
# 0306 - OTK - Dopravní abeceda

Nome	<b>Dopravní abeceda - Dopravná abeceda</b>
Fabbricante	<b>O T K Obchodni Tiskarny N.P.</b>
Paese	<b>Cecoslovacchia</b>
Numero carte	<b>32 + 1 regole gioco</b>
Anno	<b>197x</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 105x63</b>

I disegni di Frantisek Foltyn che illustrano il mazzo “ABC dei trasporti” (il nome è in ceco e in slovacco) insegnano al bambino come comportarsi quando esce di casa, sui trasporti pubblici o spostandosi individualmente.

Vi sono mostrati segnali stradali e immagini di comportamenti, sia corretti che da evitare, con alcune note che suggeriscono cosa fare per evitare danni o incidenti. Ad esempio “*Hry na vozovkach a v jejich blízkosti jsou zakazany: proto se staveji hrátky a parky*” tradotto dà “i giochi sulla e vicino alla strada sono vietati: ecco perché vengono costruiti parchi giochi”.

In basso vengono mostrati i segnali stradali con la spiegazione: per esempio il divieto di transito porta la scritta “*Zakaz vjezdu všech vozidel*” (divieto di ingresso a tutti i veicoli) mentre il divieto di accesso “*Zakaz vjezdu všech vozidel (v obou smerech)*” (divieto di ingresso a tutti i veicoli (in entrambe le direzioni)).



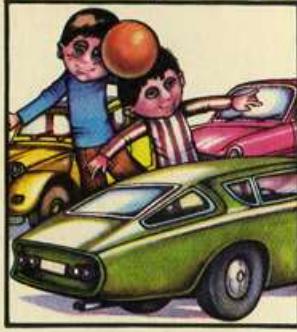
## 2A/BCD



jezdit na sáňkách a na lyžích se smí jen na vyhrazených místech nebo tam, kde nehrází vjetí do vozovky

Zákaz vjezdu všech vozidel  
(v obou směrech)

## 2B/ACD



Hry na vozovkách a v jejich blízkosti jsou zakázány; proto se stavěj hřiště a parky

Děti



## 2C/ABD



Na koloběžce nebo na dětském jízdním kole jezděte jenom na hřišti nebo v parku

Telefon



## 2D/ABC



Nezdržujte se zbytečně v blízkosti železničních přejezdů. Je to velmi nebezpečné

Železniční přejezd se závoraří



## 3A/BCD



Přecházej pokud možno tam, kde jsou světelné signály pro chodce. Červený signál znamená: „Nevstupuj do vozovky“

Podchod nebo nadchod



## 3B/ACD



Je-li v blízkosti vyznačený přechod pro chodce, smí se přecházet jen po něm; i zde se musí chodec dobrě rozhlédnout

Přechod pro chodce



## 3C/ABD



Tam, kde nejsou světelné signály ani přechod pro chodce, se přechází jen na místech, kde je dobrý rozhled na obě strany vozovky. Přechází se kolmo, nejkratším směrem.

Dvojitá zastáčka, první vpravo



## 3D/ABC



Před vstupem do vozovky se vždy dobrě rozhlédni, nejdříve vlevo, potom vpravo. Nepřecházej v blízkosti překážky

Stezka pro chodce



## 4A/BCD



Do autobusu, trolejbusu a tramvaje nastupuj ukázněně; počkej, až vozidlo zastaví a nech nejdříve vystoupit cestující

Zastávka tramvaje



## 4B/ACD



Při jízdě ve veřejném dopravním prostředku uvolní místo starším a nemocným osobám. Pevně se drž

Nerovnost vozovky



## 4C/ABD



Při přecházení na nástupní ostrůvek dbej opatrnosti a dobrě se vždy rozhlédni

Přikázaný směr objíždění



## 4D/ABC



Děti do 12 let nesmějí při jízdě v osobním automobilu sedět na předním sedadle, na místě vedle řidiče

Jiné nebezpečí



## 5A/BCD



Samostatně smíš na jízdním kole jezdit po silnici až od 10 let. Na jízdním kole, kterém chybí některá část povinného vybavení se nesmí jezdit.

Zákaz vjezdu cyklistů



## 5B/ACD



Všechna vozidla a tedy i cyklisté jsou povinny jezdit na silnici vpravo; po pravém okraji vozovky.

Příkazaný směr jízdy



## 5C/ABD



Cyklisté, kteří jedou ve skupině, musí jet vždy po jednom za sebou.

Stezka pro cyklisty



## 5D/ABC



Dříve než vyjedeš od okraje vozovky, dej znamení o změně směru jízdy a přednost v jízdě všem okolo jedoucím vozidlům.

Nejnižší dovolená rychlos



## 6A/BCD



Cyklista nesmí jezdit bez držení řidítka ani se držet jiného vozidla.

Cyklisté



## 6B/ACD



Na jednomístním jízdním kole není dovoleno jezdit ve dvou.

Zákaz vjezdu všech vozidel



## 6C/ABD



Za jedoucím vozidlem musíš zachovávat takovou vzdálenost, abyš mohl vždy v případě potřeby včas zastavit.

Omezená rychlos



## 6D/ABC



Při jízdě musí mít cyklista nohy na řididlech, být „pámem svého vozidla“.

Jednosměrný provoz



## 7A/BCD



Odbočuješ-li cyklista vpravo, dá znamení o změně směru jízdy a jede co nejbližše u pravého okraje vozovky. Nesmí ohrozit chodce.

Zákaz odbočování vlevo



## 7B/ACD



Před odbočováním vlevo musí dát cyklista znamení o změně směru jízdy a zajet co nejdále vlevo v části vozovky určené pro jeho směr jízdy.

Zákaz odbočování vpravo



## 7C/ABD



Jedoucí vozidlo se předjíždí vlevo; vpravo se mohou předjíždět jen vozidla, která odbočují vlevo.

Zákaz předjíždění



## 7D/ABC



Chceš-li zastavit u pravého okraje vozovky, dej nejprve znamení o změně směru jízdy vpravo a pak postupně zpomaluj.

Zákaz zastavení



**8A/BCD**

Na křižovatce, kde není přednost v jízdě určena dopravními značkami, musíš dát přednost v jízdě všem vozidlům přijíždějícím zprava

Křižovatka

**8B/ACD**

Přijíždějí na křižovatku po silnici označené jako vedlejší, jsi povinen dát přednost v jízdě všem vozidlům, která jedou po hlavní silnici

Dej přednost v jízdě

**8C/ABD**

Na příkaz dopravní značky „Stůj, dej přednost v jízdě!“ musíš vždy zastavit tak, abys měl rozhled na obě strany hlavní silnice

Křižovatka s vedlejší silnicí

**8D/ABC**

Jedeš-li po hlavní silnici, máš přednost v jízdě. Přesto však bud před každou křižovatkou velmi opatrný a pozorný

Konec hlavní silnice



## KVARTETO



### DOPRAVNÁ ABECEDA

#### Pravidla hry

Celá série 32 listů je rozdělena na 8 kvartet po 4 listech. Na každém listu nahoře jsou uvedeny názvy dalších 3 listů, které s ním dohromady tvoří kvarteto.

**Počet hráčů:** Nejméně 3, lépe však 5 až 6, protože pak je hra zajímavější.

**Postup hry:** Rozdají se všechny listy. Připadne-li na hráče nějaký počet listů, výrovnají se rozdíly postupně v dalších hráčích. Levý soused hráče, jenž rozdával, vyzve kteréhokoli spoluhráče, aby mu dal list, který mu do kvarteta chybí; list označí názvem, uvedeným nahoře na listu. Má-li vyzvaný hráč onen list, musí jej vyzývajícímu odevzdat. Takto vyzývající požaduje listy (po jednom) od kteréhokoli spoluhráče (třeba i několikrát od téhož) tak dlouho,

dokud se mu daří obdržet žádaný list. Jakmile se mu to nepodaří, je řada na vyzvaném, aby začal s vyžadováním listů stejným způsobem. Může přitom požadovat zpět i ten list, který předtím odevzdal, avšak nikdo nesmí požadovat list z kvarteta, z něhož sám žádny list nemá (třebaže jej předtím měl). Takto hra pokračuje až do shromáždění všech kvartet.

**Cíl hry:** Jakmile hráč shromáždí v ruce celé kvarteto, odloží je na hromádku a získává bod. Kolik kdo získal kvartet, tolik má bodů.

**Pokyny hráčům:** Sledujte bedlivě výzvy i odpovědi spoluhráčů, abyste mohli usoudit, od koho asi můžete který list obdržet, až na vás přijde řada. Za nesprávné odpovědi i za nesprávné výzvy (tj. neměl-li vyzývající žádny list z kvarteta, z něhož nějaký list žádal) je možno předem stanovit trestné body.

# 4880 - OTK - Kvarteto historické lode

Nome	<b>Kvarteto historické lode - Detska Karetne Hra</b>
Fabbricante	<b>O T K Obchodni Tiskarny N.P.</b>
Paese	<b>Repubblica Ceca</b>
Numero carte	<b>32 + 1 regole gioco</b>
Anno	<b>&gt;1992</b>
Tipo mazzo	<b>Quartetto</b>
Dimensioni	<b>mm. 105x63</b>

I disegni di Jaromír Vrastil che illustrano il mazzo “Quartetto navi storiche - Gioco di carte per bambini” mostrano al bambino l’evoluzione delle imbarcazioni nei secoli. È stato stampato nella repubblica ceca dopo la sua costituzione nel 1992, nei mazzi precedenti a tale data le scritte erano in ceco e slovacco, le due etnie dell’ex Cecoslovacchia.

Nei vari quartetti troviamo nell’ordine le prime imbarcazioni dei popoli primitivi, quelle di fenici ed egizi, le grandi navi a vela intorno all’anno 1000 e quelle di pochi secoli dopo, arrivando poi alle prime navi che alla vela aggiunsero il vapore come forza motrice.

Vediamo poi la Monitor, la prima nave corazzata e successivamente le prime navi da guerra moderne e i sommergibili fino ad arrivare, nell’ottavo quartetto, a imbarcazioni che hanno abbandonato definitivamente la vela e spinte unicamente dal vapore.



LODĚ STAROVĚKU  
EGYPTSKÁ NÁMORNÍ LOĎ  
FÉNICKÁ LOĎ  
ŘECKÁ DÍERA

LODĚ STAROVĚKU  
EGYPTSKÁ NÁMORNÍ LOĎ  
FÉNICKÁ LOĎ  
ŘÍMSKÁ BÍREMA

LODĚ STAROVĚKU  
EGYPTSKÁ NÁMORNÍ LOĎ  
ŘECKÁ LOĎ  
ŘÍMSKÁ BÍREMA

LODĚ STAROVĚKU  
FÉNICKÁ LOĎ  
ŘECKÁ DÍERA  
ŘÍMSKÁ BÍREMA

**RÍMSKÁ BÍREMA**

Rímské veslice nedošly sice ladnosti a elegance řecké lodě, zato však zaznamenaly řadu dalších zlepšení. Plachta už byla dělená, skasatelná, lana využívající střechu měla kladkostryje. Za novinku lze označit i sklápečky můstky s háky. Jako u ostatních zobrazených plavidel obstarávalo římské kormidlo věsto.

**ŘECKÁ DÍERA**

Fénická a řecká brzy začaly konkurovat v obchodě i při zakládání kolonií Řecké, kteří se navíc osvědčili v námořních bitvách. Jejich všeobecné díery a triere, nazvané podle toho, že měly dvě nebo tři řady vesel nad sebou, jsou právem označovány jako nejkrásnější lodě starověku. Učinným bojovým prostředkem byl na nich přídový kloun.

**FÉNICKÁ LOĎ**

Slavnými plavci starověku byli Fénici, kteří objívali východní moře. Středozemní moře a na svých výpravách obepilu v 6. století př. n. l. Afriku. Prosluli i jako obratní kupci a jejich plachetnice bachrachého tvaru byly především určeny pro dopravu zboží. Měly už kýl a řebovou, bez nichž se později stavba lodě neobešla.

**EGYPTSKÁ NÁMORNÍ LOĎ**

Důležitým mezníkem ve vývoji lodí bylo pořízení plachty. S prvními plachetnicemi vyluply Egyptané na moře asi před 5000 lety. Tyto lodě byly ovšem už dřevěné a kromě obdélníkové plachty sloužila k jejich pohybu i vesla. Kýl tehdy ještě nahrazovalo napínací lano a plachta fungovala pouze na zadní větr.

STŘEDOVĚKÉ LODĚ  
DRAKKAR  
KRÍŽACKÁ LOĎ  
KOGA

STŘEDOVĚKÉ LODĚ  
DRAKKAR  
KRÍŽACKÁ LOĎ  
KARAK

STŘEDOVĚKÉ LODĚ  
DRAKKAR  
KOGA  
KARAK

STŘEDOVĚKÉ LODĚ  
KRÍŽACKÁ LOĎ  
KOGA  
KARAK

**KARAK**

Z jednotříšňové kogu se vynul ve Středověku během 15. století trojstříšňový karak, schopný už dlouhých plaveb, zvláště když příčteme i znalost navigace podle kompasu. Takovým zdokonaleným karakem byla i vyobrazená loď Santa Maria, s níž Kolumbus objevil r. 1492 Ameriku.

**KOGA**

Byla převládajícím typem obchodní lodí svazu německých měst v oblasti Severního a Baltského moře ve 13. století. Kastely jsou už zabudovány do trupu, místo kormidlového vesla se začalo užívat zavřeného kormidla. Kogu uvezly až 200 tun nákladu a jejich tvar umožňoval posádce i dobrou obranu proti tehdejším pirátům.

**KRÍŽACKÁ LOĎ**

Ve 12. a 13. století brázdily vody Středozemního moře jednotříšňové plachetnice, které svým tvarem sice ještě připomínaly drakkary, ale měly už palubu a vysoko nad ní na přídí i na zádi tzv. kastely. Ty sloužily jako shromaždiště účastníků krížových výprav. Stěženě nesly trojúhelníkovou latinskou plachtu a u vrcholu hildíkový koš.

**DRAKKAR**

Nejedná se o Středoměř, i na evropském severu žili odvážní mořeplavci - Vikingové. Podnikali daleké výpravy a v 10. století n. l. se dostali až do Severní Ameriky. Jejich stíhle lodě, tzv. drakkary, byly stavěny z dubu, dosahovaly délky až 25 metrů, zád i příd měly zdvižené, plachtu ráhnovou na krátkém stěžni.

PLACHETNICE DLOUHÝCH CEST  
KARAVELA  
GALEONA  
BRIGA

PLACHETNICE DLOUHÝCH CEST  
KARAVELA  
GALEONA  
CLIPPER

PLACHETNICE DLOUHÝCH CEST  
KARAVELA  
BRIGA  
CLIPPER

PLACHETNICE DLOUHÝCH CEST  
GALEONA  
BRIGA  
CLIPPER

**CLIPPER**

Nejrychlejší běžně užívanou plachetnicí všech dob byl trojstříšňový clipper (klipr), postavený Američany r. 1845. Rozkváhl námořního obchodu v 19. století využíval rychlou dopravu a clipper, vybavený horou plachet, stříhlým trupem a ostrou přídí, dokázal podstatně zkrátit čas dálné plavby. Na obrázku je známá anglická loď Cutty Sark (katy sárk).

**BRIGA**

Když v letech 1768 - 79 prozkoumal kapitán James Cook (dříjemz kůk) polární kraje i Tichoměří, vybral si k tomu brigu Endeavour (indrev - Snaha). Byla to dvojstříšňová uhličská loď s ráhnovými plachetami a vrstiplachetou, stavěná původně jen pro plavbu v pobřeží, ale pro své skutečné vlastnosti schopná i dlouhého pobytu na širém moři.

**GALEONA**

Po námořních objevech na rozhraní 15. a 16. století postavili Španělé a portugalskí loděři galeonu, která měla lepší plavební vlastnosti než karak. S takovou lodí, nazvanou Golden Hind (gouldn hind - Zlatá had), obepil anglický pirát Francis Drake (frénský dřejk) v letech 1577 - 80 celý svět.

**KARAVELA**

Dalšími plavidly v Kolumbově flotile byly karavely Pinta a Niña. Trojúhelníkovými latinskými plachetami připomínaly starší arabské lodě, byly na svou dobu však dostatečně rychlé a dobré ovladatelné. Na rozdíl od karaku neměly už přídový kastel. Na obrázku je Niña, nejmenší Kolumbova loď, dlouhá 17,3 m a široká 5,6 m.

**5**  
PARNÍKY  
CLERMONT  
GREAT EASTERN  
MAURETANIA

**SAVANNAH**  
I když parníky už všechny poznačily, nedocházelo zprvu při jejich stavbě ke konstrukčním nedostatkům od parních plachetnic. Také americký Savannah, který připlul v roce 1819 Atlantik, byl dřevěný trojstěžník, dodatečně vybavený parním strojem a kolesy. Plavba trvala měsíc, z toho plula lod pouze tři a půl dne pod parou.

**5**  
PARNÍKY  
CLERMONT  
SAVANNAH  
MAURETANIA

**GREAT EASTERN**  
Vynález lodního říbova, použití kovu jako stavebního materiálu a konstrukční změny poznamenaly další vývoj parníku. Tak anglický kolos Great Eastern (grejt istrn), v roce 1860 největší lod světa (délka 207 metrů), byl poháněn žroubem, dvěma kolesy o průměru 17 metrů a měl i čest plachtových stěžňů.

**5**  
PARNÍKY  
CLERMONT  
SAVANNAH  
GREAT EASTERN

**MAURETANIA**  
Prvním předchůdcem dnešních zaoceánských lodí pro osobní dopravu byly Mauretania a Lusitania, spuštěné na vodu 1906. Nejdůležitější novinkou při jejich stavbě bylo užití turbíny místo parního stroje. Mauretania překonala v roce 1909 Atlantský oceán za 4 dny a 17 hodin a držela tímto časem po celých dvacet let Modrou stuhu.

**5**  
PARNÍKY  
SAVANNAH  
GREAT EASTERN  
MAURETANIA

**CLERMONT**  
Vynález parního stroje a jeho použití v plavbě znamenalo konec éry plachetnic. Po neúspěšných pokusech, které trvaly téměř dvě století, se strojíl American Fulton (futn) první kolesový parník Clermont. Zkušební jízda proběhla v roce 1807 úspěšně, a proto byl parník nasazen na pravidelnou linku New York - Albany na řece Hudsonu.

**6**  
VÁLEČNÉ LODĚ I.  
GALEASA  
GLOIRE  
MONITOR

**GALEASA**  
Po dlouhou dobu vývoje nebyly lodě podle svého účelu příliš specializované; obvyklou lodí se mohla stát všechna námořní. První výzbrojové posádky měly však středověké galéry — oplachtěné veslice. Ve známé námořní bitvě mezi křesťany a Turky u Lepantu r. 1571 zvítězili Evropané díky galérám benátského původu, zvaným galeasy.

**6**  
VÁLEČNÉ LODĚ I.  
VICTORY  
GLOIRE  
MONITOR

**VICTORY**  
Za napoleonských válek, kdy námořní bitvy sehrály důležitou roli, se staly jádrem bojových flotil tzv. řadové lodě. Byly to velké trojstěžníkové plachetnice se třemi pluhulovými řadami v řadě za sebou. Na vyobrazené vlajkové lodi Victory (viktori - vítězství) velel anglický admirál Nelson při své vítězné bitvě u Trafalgaru r. 1805.

**6**  
VÁLEČNÉ LODĚ I.  
GALEASA  
GLOIRE  
MONITOR

**GLOIRE**  
S využitím parního stroje nedalo na sebe dluho čekat ani užití pancéřů pro válečná plavidla. V roce 1859 vznikla první opevněná fregata Gloire (gloire - Sláva) v francouzském Toulonu. Pancéře byly silné 10 - 12 cm, délka lodě 70 metrů, výzbroj tvořilo 36 děl ráže 164 mm. Podle Gloire se stavěly válečné lodě i jinde.

**6**  
VÁLEČNÉ LODĚ I.  
GLOIRE  
VICTORY  
GLOIRE

**MONITOR**  
Během válek Severu proti Jihu došlo k prvnímu ne-rozhodnému boji dvou obrněnců — Monitoru a Merrimacku. Zahrávěný Merrimack, který přiřítil Severanům, výčněl sice jen pár metrů nad hladinu, ale disponoval převratnou novinkou: otáčivou dělovou věží se dvěma děly. Stavba lodě, dlouhé 53 m, trvala 100 dní.

**7**  
VÁLEČNÉ LODĚ II.  
DEVASTATION  
DREADNOUGHT  
U-BOOT

**TORPÉDOVÝ ČLUN**  
Po zdokonalení torpéda v roce 1880 bylo zřejmé, že pro svou zbraně je nevhodnější malé rychlé plavidlo. Zde je všechna využití výzbroje využito. Výzbroj tvoří dřevěný motorový člun, dosahující rychlosti 30 uzlů (tj. cca 54,5 km/hod) a použil ho především v poběži proti ponorkám. Lod byla dlouhá 13 metrů, měla dvoučlennou posádku a postupně se využívala.

**7**  
VÁLEČNÉ LODĚ II.  
DEVASTATION  
DREADNOUGHT  
U-BOOT  
TORPÉDOVÝ ČLUN

**U-BOOT**  
Ponorky byly užity jako válečná plavidla za první světové války, přičemž největší flotuli měli Němci. Jejich U-Boaty však neslavně prosily potápěním civilních lodí. Byly poháněny dieselovými motory, pod hladinou pak elektrickými motory, napájenými z akumulátorů. Výzbroj sestávala z torpéda, palubního děla a případně z dalších zařízení.

**7**  
VÁLEČNÉ LODĚ II.  
DEVASTATION  
DREADNOUGHT  
U-BOOT  
TORPÉDOVÝ ČLUN

**DREADNOUGHT**  
Rusko-japonská válka ukázala potřebu zkvalitnění a zdokonalení válečných lodí. Proto už v roce 1906 postavili Angličané bitevní kolos Dreadnought (dreadnōt - Neohrožený), dlouhý 160 metrů a dosahující rychlosti 21 uzlů (tj. cca 38 km/hod.) pomocí čtyř lodních řádů. Lod byla vyzbrojena i dvanáctipalcovými děly s dostřelem na hranici viditelnosti.

**7**  
VÁLEČNÉ LODĚ II.  
DREADNOUGHT  
U-BOOT  
TORPÉDOVÝ ČLUN

**DEVASTATION**  
Ostatné dělové věže se staly hlavní součástí výzbroje parníkové lodě Devastation (dývěstejn - Zkáza) z roku 1873. Byl to už obrněnec bez plachet, dlouhý téměř 90 metrů a dosahující rychlosti 12,5 uzlu (tj. cca 23 km/hod.). Tato anglická lodě měla už všechny základní prvky novodobého válečného plavidla.

8

ZVLÁŠTNÍ TYPY LODÍ  
TANKER  
REMORKER  
LEDOBOREC

## VELRYBÁŘSKÁ LOĎ

Také rybářské lodě zahrnují typy nejrůznějších velkotí a tvarů. Na obrázku je velrybářský plachetnice z počátku minulého století, kdy se ještě velryby lovily ručními harpunami z člunu opatřenými vesly. Potom byla jejich obrovitá těla připoutána k lodnímu trupu a dovlečena do přístavu ke zpracování.

8

ZVLÁŠTNÍ TYPY LODÍ  
TANKER  
VELRYBÁŘSKÁ LOD  
LEDOBOREC

## REMORKER

Počátkem remorkérů užívali ještě do doby plachetnic, když tyto malé a neprůtlé vzhledem plavidla vlečka s rámusem i v koupi z přístavu na šíře moře. Nejdůležitějším zařízením remorkéru byl a dodnes zůstal vlečný naviják s lanem, užita lodě však vzrostla, neboť dnes je vybavena všemi prostředky pro záchrannu plavidel neschopných plavby.

8

ZVLÁŠTNÍ TYPY LODÍ  
TANKER  
VELRYBÁŘSKÁ LOD  
REMORKER

## LEDOBOREC

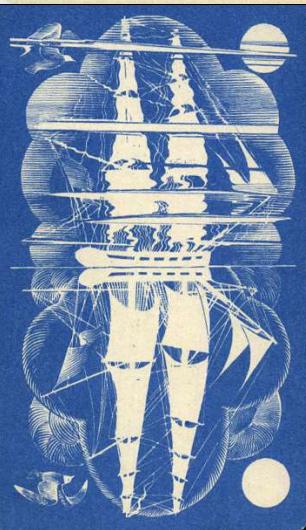
Podmínky pro plavbu v zamrzajících vodách požadují, aby se lodě mohly a přesně v ledovém moři hledat, než postavili první ledoborec. Ten vznikl r. 1898, menoval se Jermak a patřil ruskému námořnictvu. Trup lodě je krátký a široký, přední má žízovitý tvar. To dovoluje ledoborce najet na led a dřít ho vlastním vahou.

8

ZVLÁŠTNÍ TYPY LODÍ  
VELRYBÁŘSKÁ LOD  
REMORKER  
LEDOBOREC

## TANKER

V minulém století byly díry i základy ponorkyho vývoje speciálně pro lodě podle účelu. Tak se začaly např. objevovat zvláštní lodě pro těžký náklad — tzv. tankery. Ložní prostor je rozdělen přepážkami na nádrže proponěné potrubím, které při čerpání udržuje lodě v rovnováze. Kabiny a strojovna jsou na zádi. Vyobrazený tanker pochází z r. 1886.



## Pravidla hry

Celá série 32 listů je rozdělena na 8 kvartet na 4 listech. Na každém listu nahoru jsou uvedeny názvy dalších 3 listů, které s ním dohromady tvoří kvarteto.

**Počet hráčů:** Nejméně 3, lépe však 5 až 6, protože pak je hra zajímavější.

**Postup hry:** Rozdají se všechny listy. Případně-li na hráče neštějný počet listů, vyrvají se rozděly postupně v dalších hráčů. Levý soused hráče, jenž rozdával, vyzve kteréhokoli spoluhráče, aby mu dal list, který mu do kvarteta chybí; list označí názvem, uvedeným nahoru na listu. Má-li vyzvaný hráč onen list, musí jej vyzývajícímu odevzdát. Taktak vyzývající požaduje listy (po jednom) od kteréhokoli spoluhráče (třeba i několikrát od téhož) tak dlouho, dokud se mu daří obdržet žádaný list. Jakmile se mu to nepodaří, je řada na vyzvaném, aby začal s výžadováním listů stejným způsobem. Může přitom požadovat zpět i ten list, který předtím odevzdal, avšak nikdo nesmí požadovat list z kvarteta, z něhož sám žádny list nemá (třebaže jej předtím měl). Taktak hra pokračuje až do shromáždění všech kvartet.

TEXT: VLADIMÍR HULPACH  
ILUSTRACE: JAROMÍR VRASTIL

KVARTETO  
HISTORICKÉ LODĚ

Obchodní tiskárny Kolin, provoz 21  
Praha 3, Lucemburská 7 MC 27/pol. č. 6371

Tř. 707 88 61 - 32 II/810  
Maloobchodní tiskárna Kolin 7.

OBCHODNÍ TISKÁRNY, N. P., KOLIN  
provoz 21 - Praha 3 - Lucemburská 7

## KONTROLNÍ KUPÓN

15

Při reklamaci je nutno předložit kontrolní kupón. Není-li hra kompletní, zášlete jednu kartu jako vzor, kterou vám bude vraceno spolu s chybějícími listy. Kartu při místech mítel, má se tím znehodnocovat. PN 013 790/059/8873

## Sommario

4758 - Ariston - Märchenquartett.....	3
2823 - ASS - In den Bergen.....	7
3964 - ASS - Verkehrsquartett.....	10
3971 - ASS - Neue Ordnung im Verkehr.....	13
2600 - ASS - Auto-Quartett.....	16
4089 - ASS - Heilkräuter Märchen-Quartett.....	19
4925 - ASS - Waldmännlein-Quartett.....	23
4167 - ASS - Frohes Deutschland.....	26
4093 - ASS - Dichtkunst - Schönste Deutsche - Dichter-Quartett.....	30
3956 - ASS - Mittel und Ost Deutschland.....	34
4631 - ASS - Deutsche Städte Quartett.....	37
0919 - ASS - In giro per l'Italia.....	40
4713 - ASS - Janosch Quartett nr. 31710.....	43
4715 - ASS - Asterix - Der Zaubertrank.....	46
# 3363 - ASS - Calcio quartetto delle nazionali.....	49
# 0421 - ASS - Aerei da combattimento 7506/5.....	52
# 0642 - ASS - Super jet 7504/7.....	54
# 0423 - ASS - Formula 1 7511/8.....	57
# 0420 - ASS - Auto di classe 7507/4.....	60
# 0639 - ASS - Auto di classe 7507/4.....	63
# 0640 - ASS - Auto di lusso 7505/6.....	66
# 0060 - ASS - Porsche vs superpotenti italiane.....	69
# 0059 - ASS - Easy rider 7515/4.....	72
# 0422 - ASS - Moto potenti 7515/4.....	75
# 0641 - ASS - Moto potenti 7515/4 - TOP ASS.....	78
# 2890 - ASS - Schiffe - nr. 3287/9.....	81
3945 - ASS ? - Schleswig-Holstein.....	84
4704 - Aufstieg-Verlag - Schones Sudetenland.....	89
2569 - Berliner - Dornröschen.....	93
2036 - Berliner - Struwwelpeter.....	96
1365 - Berliner - Rennfahrer.....	99
3942 - Berliner - Umweltquartett Mäxchen.....	102

4100 - Bertram - Uniformsspillet.....	105
3822 - Bielefelder - Komponisten Quartett.....	106
3983 - Bielefelder - Jeder macht's anders.....	110
4959 - Bielefelder - Spiel und Sport.....	113
3957 - Bielefelder - Deutsche Städte.....	117
4695 - Bielefelder - PS ist Trumpf.....	121
4714 - Bielefelder - Comic-Rennen Wacky races.....	124
3993 - Bielefelder ? - The motor car.....	127
3941 - Bielefelder ? - Go-Kart.....	131
3596 - Bielefelder ? - Racconti e fiabe.....	134
3992 - Bielefelder ? - Fairy-Tale.....	138
3283 - Carta Mundi - Noordwijkerhout med de Zilk.....	140
4520 - Carta Mundi - Jeu de familles Tintin.....	143
4737 - Dal Negro - Gioco spaziale.....	146
3720 - Dondorf - Les sports.....	150
4468 - Ducale - Jeu d'atout - Pinocchio.....	154
4287 - Dusserre - Jeu des blasons.....	157
0635 - Fournier H. - Pato Donald.....	159
2676 - Fournier H. - Uncle Tom's cabin.....	162
# 0847 - Fournier H. - Veleros.....	164
# 0848 - Fournier H. - Aviones de pasajeros.....	167
4212 - France Cartes Ducale - Oui-Oui - Jeu de familles.....	169
4550 - Grimberg - Personaggi storici.....	172
4703 - Hade - Schönes Bayernland.....	175
4918 - Hauenstein - Märchen-Quartett.....	178
4022 - Hauenstein - Kartenspiel Fahrzeuge im Wandel der Zeiten.....	182
3282 - Heuff - Muziekkwintet.....	185
2285 - Jumbo - Favole.....	189
3194 - Levison - Andersens Æventyr.....	192
4549 - Levison - Historisk Firkort.....	196
4551 - Levison ? - Historical Quartette.....	200
3966 - Loha - Die zauberhafte Welt der Feen.....	204
3868 - Maier - Deutsches Dichterquartett.....	207

3933 - Maier - Alte Verkehrsmittel.....	209
3935 - Maier - Metaphysisch.....	212
3943 - Maier - Der Rhein.....	215
0863 - Maier - Die Nord See.....	219
1183 - Maier - Der Bodensee.....	223
2198 - Meneghello - Pinocchio.....	226
0113 - Merrimack - Game of flags n. 2908.....	228
0114 - Merrimack - The Shakespeare game n. A1929.....	232
2552 - Nord Sud - Arcobaleno.....	236
2553 - Nord Sud - Piuma.....	239
3944 - Nürnberger - Trinkwasser.....	242
0300 - OTK - Hrady a zamky.....	245
0302 - OTK - Mince nasej vlasti.....	248
0304 - OTK - Znaky mest CSR.....	251
0305 - OTK - Ludovè krojev CSSR.....	254
0306 - OTK - Dopravni abeceda.....	257
4880 - OTK - Kvarteto historické lode.....	261