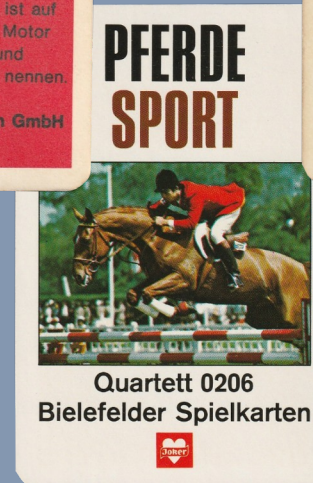
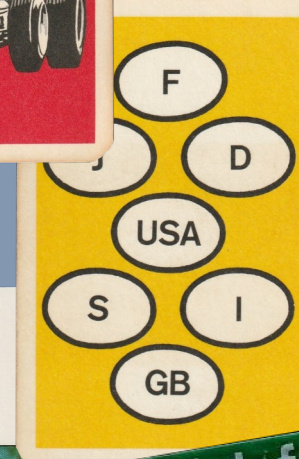
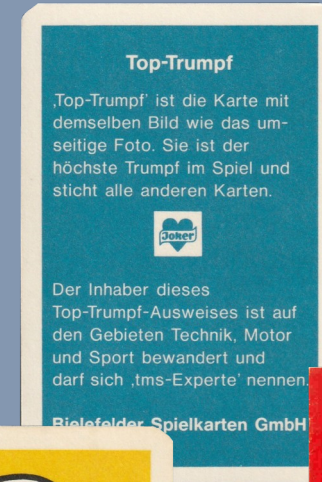
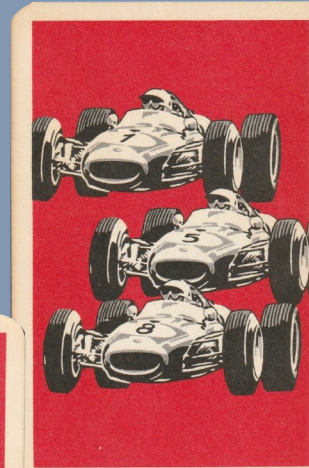


Bielefelder Spielkarten GmbH 1970-1972 Finale



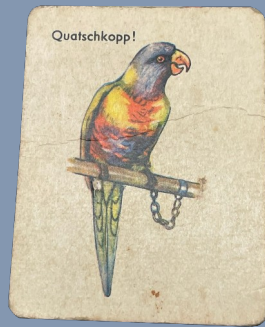
Aral Quartett nur mit rotem Auto

Von Sonne ausgebleichen



Original Farbe





Nr.1025



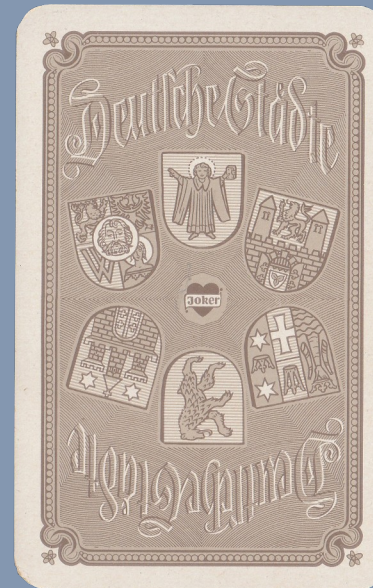
Nr.1001



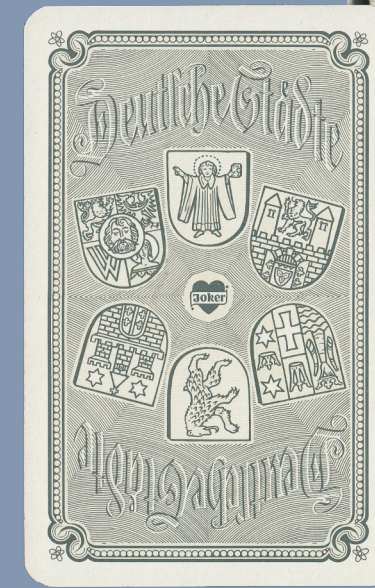
Ohne Nr.



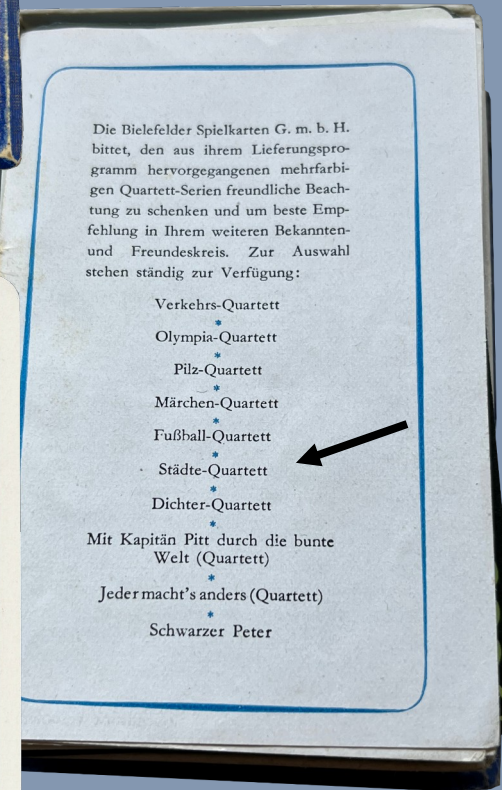
Nr.1019



1953



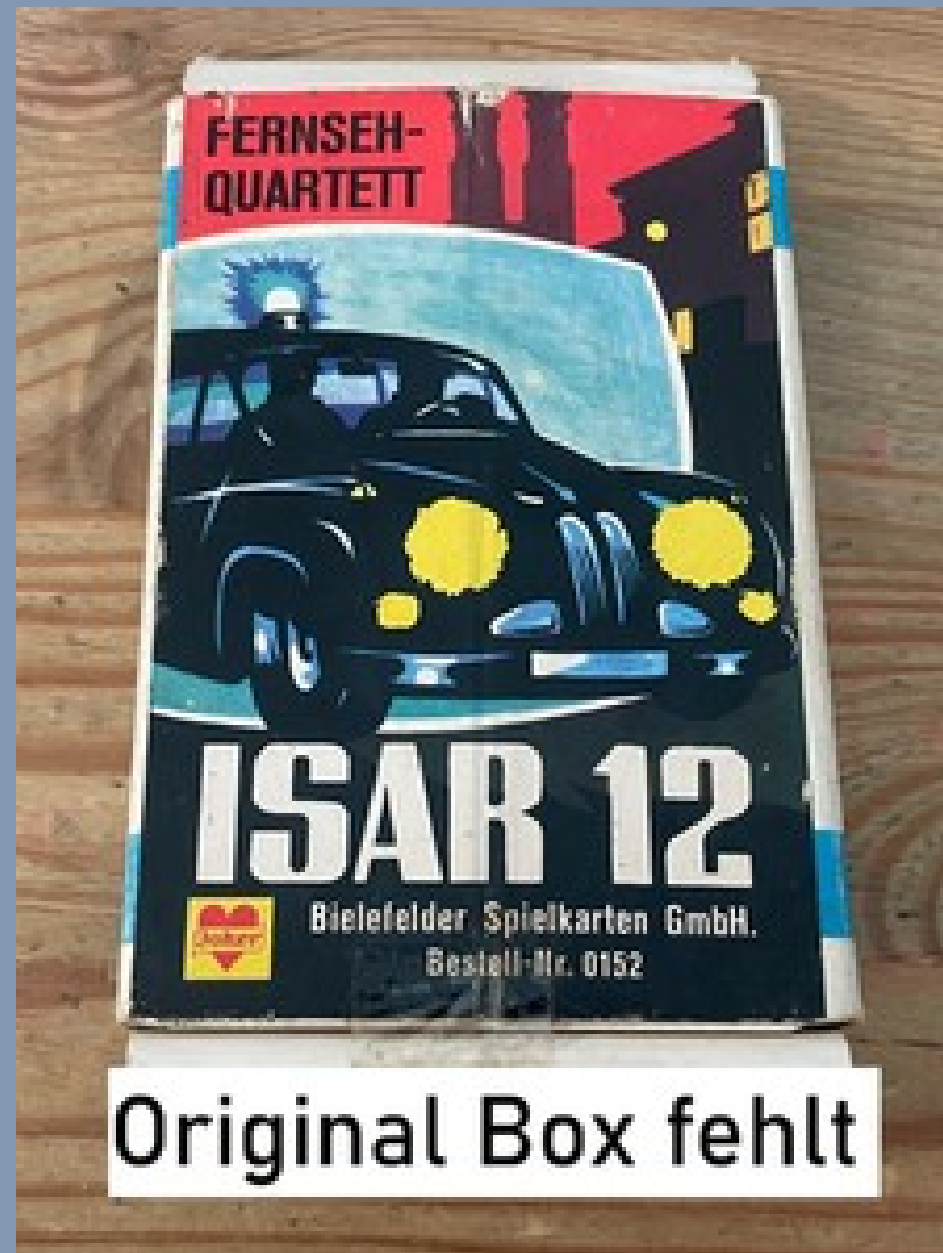
1954



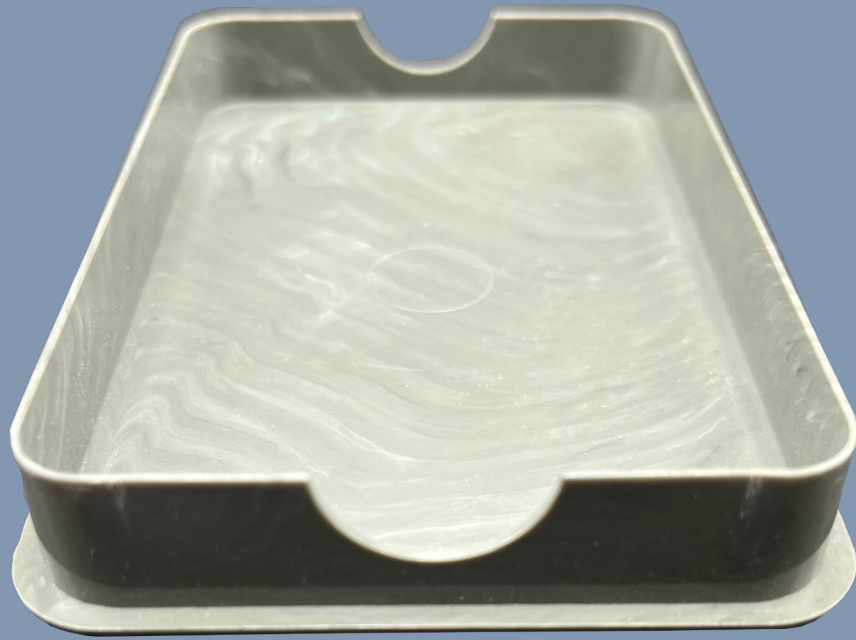
Heft 1953



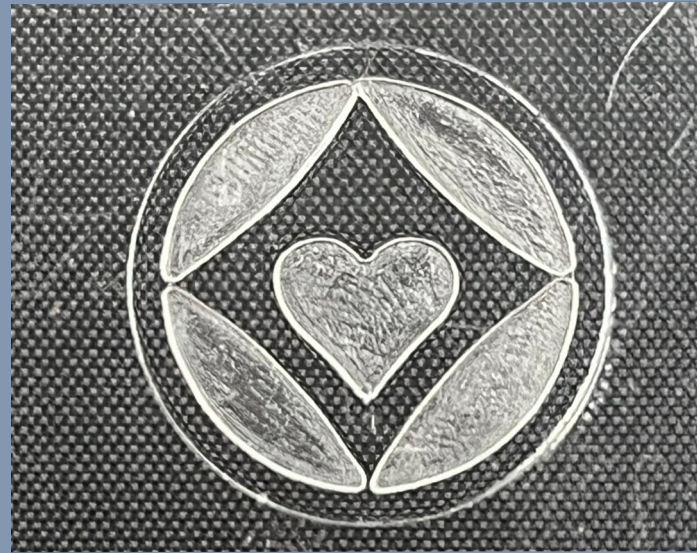
Nr.0152



Original Box fehlt



**Immer wieder mal in den Siebzigern
aber immer ohne Logo**



Gefunden bei SP 0128 und PS ist Trumpf 0153



Preisliste 27
gültig ab Februar 1970

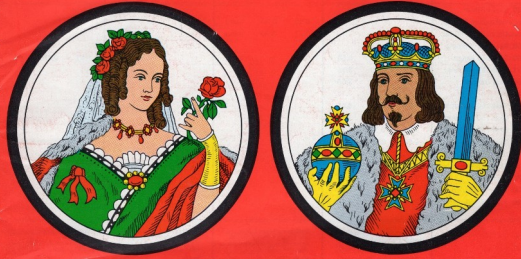
Bielefelder Spielkarten



Skat, Tapp	Seite 2-3
Doppelkopf, Patience, Zwicker, Samba, Simultané	4-5
Rommé, Bridge, Canasta, Poker, Whist	6-7
Spielkassetten	8-9
Deutsche Bilder: Tarock, Binokel-Gaigel, Skat, Cego	10-11
Internationale Bilder: Bridge, Canasta, Plastikkarten	12
Fachliteratur und Zubehör	13
Kinderspiele und Quartette	16-25
Unterhaltungsspiele	26-27
Erwachsenenspiele	28

Preisliste 27
gültig ab Februar 1970

Bielefelder Spielkarten



Skat, Tapp	Seite 2-3
Doppelkupf, Patience, Zwicker, Samba, Simultané	4-5
Rommé, Bndge, Canasta, Poker, Whist	6-7
Spielkassetten	8-9
Deutsche Bilder: Tarock, Binokel-Gaigel, Skat, Cego	10-11
Internationale Bilder: Bridge, Canasta, Plastikkarten	12
Fachliteratur und Zubehör	13
Kinderspiele und Quartette	16-25
Unterhaltungsspiele	26-27
Erwachsenenspiele	28

Preisliste 28
gültig ab Februar 1971

Bielefelder Spielkarten



Preisliste 27
gültig ab Februar 1970

Bielefelder Spielkarten



Skat, Tapp
Doppelkupf, Patience, Zwicker, Samba, Simultané
Rommé, Bridge, Canasta, Poker, Whist
Spielkassetten
Deutsche Bilder: Tarock, Binokel-Gaigel, Skat, Cego
Internationale Bilder: Bridge, Canasta, Plastikkarten
Fachliteratur und Zubehör

Kinderspiele und Quartette
Unterhaltungsspiele
Erwachsenenspiele

Preisliste 28
gültig ab Februar 1971

Biele Spie



Bielefelder Spielkarten



Preisliste 29
Februar 1972

Preisliste 27
gültig ab Februar 1970

Bielefelder Spielkarten



Preisliste 28
gültig ab Februar 1971

Bielefelder Spielkarten

Skat, Tapp
Doppelkupf, Patience, Zwickler, Samba, Simultané
Rommé, Bridge, Canasta, Poker, Whist
Spielkassetten
Deutsche Bilder: Tarock, Binokel-Gaigel, Skat, Cego
Internationale Bilder: Bridge, Canasta, Plastikkarten
Fachliteratur und Zubehör

Kinderspiele und Quartette
Unterhaltungsspiele
Erwachsenenspiele

Bielefelder Spielkarten



Preisliste 29
Februar 1972

PREISLISTE 30. GÜLTIG AB FEBRUAR 1973



Joker

BIELEFELDER SPIELKARTEN.

Preisliste 27
gültig ab Februar 1970

Bielefelder Spielkarten



Preisliste 28
gültig ab Februar 1971

Bielefelder Spielkarten

Skat, Tapp
Doppelkopf, Patience, Zwickler, Samba, Simultané
Rommé, Bridge, Canasta, Poker, Whist
Spielkassetten
Deutsche Bilder: Tarock, Binokel-Gaigel, Skat, Cego
Internationale Bilder: Bridge, Canasta, Plastikkarten
Fachliteratur und Zubehör

Kinderspiele und Quartette
Unterhaltungsspiele
Erwachsenenspiele

Bielefelder Spielkarten



PREISLISTE 30.

GÜLTIG AB FEBRUAR 1973



0228

PS-Matadore



neu

0229

Schnittige Pkws



neu

0230

Tolle Sportflitzer



neu

0231

Luxuskarossen



neu

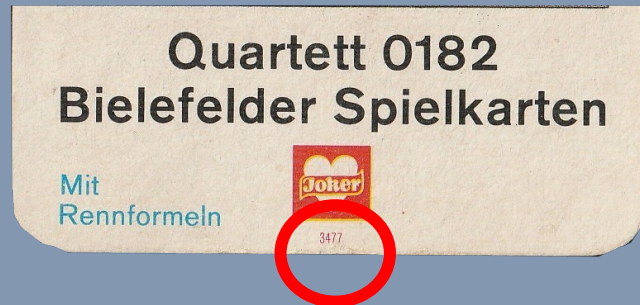
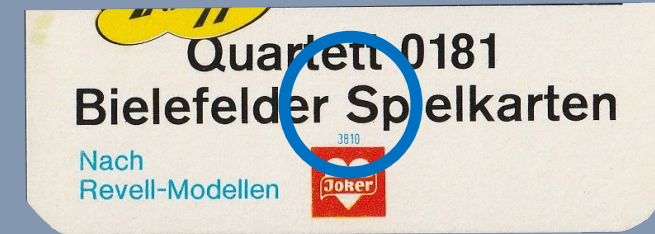
0233

Forscher auf See

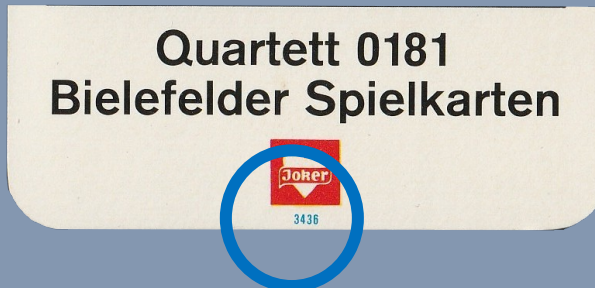
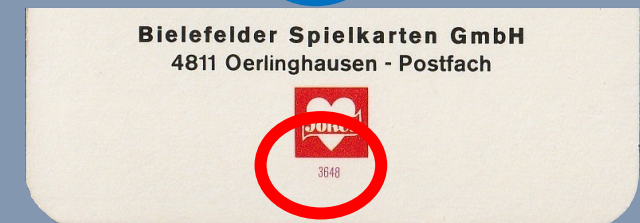


neu

Beispiele der Verflixten Nummern



Regel Karten



Blau	Grün	Rot	Braun	Orange	Gelb	Curry	Türkis	Dunkelgrün	Hellblau	Grau	Schlamm	Rosa
4234	4429	4107	3440	3810	3758	4081	4268	3222-07	3648	4375	4375	3043
3695	3143	3585		3373	3841		4168		3695	3319		
3648	3476	3629		3437						3437		
4050	3319	3447		3477						3845		
4431	3436	3696		4160						3368		
3754	3370	4270		4269						3447		
	3525	3842		3524						3524		
	3368	3737		3551						3695		
		4170		3845								
				4431								

Blau	Grün	Rot	Braun	Orange	Gelb	Curry	Türkis	Dunkelgrün	Hellblau	Grau	Schlamm	Rosa	Blassgrün	Kufer
4234		4429	4107	3440	3810	3758	4081	4268	3222-07	3648	4375	4375	3043	
3695		3143	3585		3373	3841		4168		3695	3319	4429		
3648		3476	3629		3437						3437			
4050		3319	3447		3477						3845			
4431		3436	3696		4160						3368			
3754		3370	4270		4269						3447			
		3525	3842		3524						3524			
		3368	3737		3551						3695			
			4170		3845									
					4431									
XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX
371/66 (1963)		332/66 (1963)	270/56 (1962)				384/66(1962)	3075-1-96 (1967)			225/46 (1961)	332/66 (1963)	300/56(1962)	387/66 (1961)
2790-10-96 (1961)		136726(1963)	2676-10-96 (1961)									210-3-76 (1967)		
3086--2-96 (1962)		3039-3-86 (1967)										361/66 (1963)		
3026-3-86 (1962)		348/66 (1967)												
3580-817 (1963)														
220/46 (1964)														
234/46 (1964)														
371/66 (1967)														

GRAND-PRIX MOTORRÄDER



Quartett 0202
Bielefelder Spielkarten



RALLYE WAGEN



Quartett 0209
Bielefelder Spielkarten



Mexiko 70

9. Fußball-
Weltmeisterschaft



Quartett 0218
Bielefelder Spielkarten

Fotos
Sven Simon



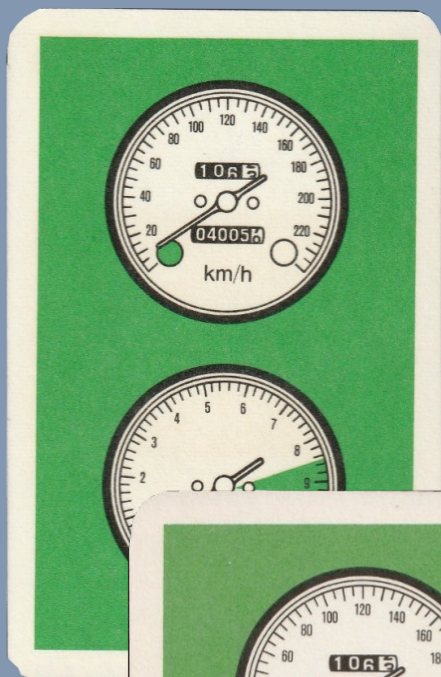
SPIELREGEL

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 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.

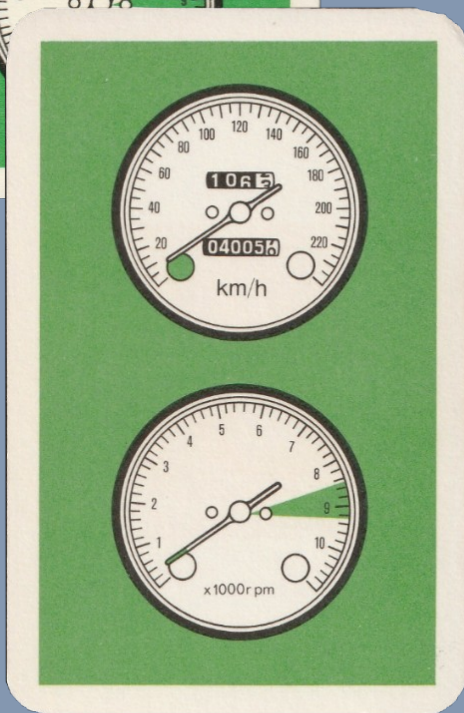
Bielefelder Spielkarten GmbH
4811 Oerlinghausen - Postfach



3222-07



0202 mit
Nr.3222-07



0202
Standart



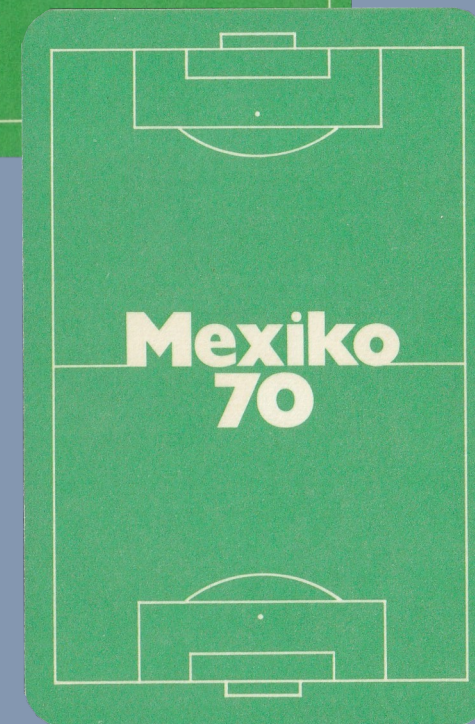
0209 mit
Nr.3222-07



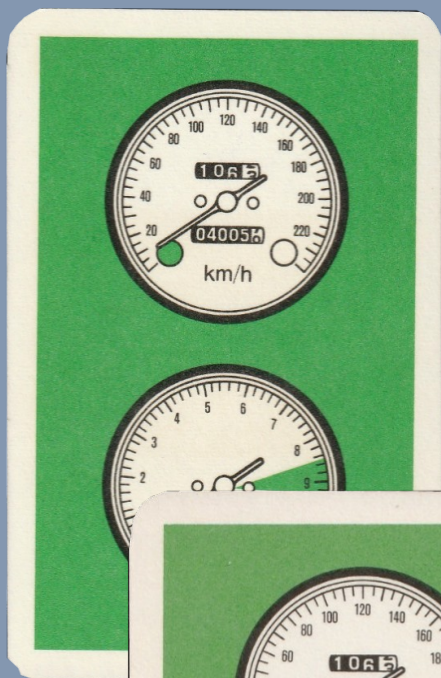
0209
Standart



0218 mit
Nr.3222-07



0218
standart



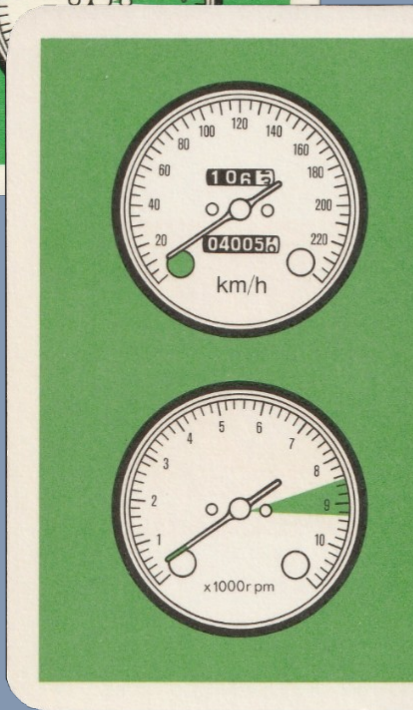
0202 mit
Nr.3222-07



0209 mit
Nr.3222-07



0218 mit
Nr.3222-07



0202
Standart



SCHIFFE



Quartett 0179
Bielefelder Spielkarten

Nach
Revell-Modellen



FLUGZEUGE



Quartett 0181
Bielefelder Spielkarten



MOTO-CROSS



Quartett 0219
Bielefelder Spielkarten



3319

AUTO



NEU:
KOMBI-QUARTETT 0245



BIELEFELDER
SPIELKARTEN.

4375

SCHIFFE



Quartett 0179
Bielefelder Spielkarten

Nach
Revell-Modellen



3319

FLUGZEUGE



Quartett 0181
Bielefelder Spielkarten



MOTO-CROSS



Quartett 0219
Bielefelder Spielkarten



3319

AUTO

NEU:
KOMBI-QUARTETT 0245



BIELEFELDER
SPIELKARTEN.

4375

4170
oder
4375

1970 gibt es insgesamt 25 neue Kinderkarten Spiele



0209 Rallye Wagen
0210 Lesespiel 2

0214 Lachkabinett
0215 Pikanterien
0216 Wie du mir - so ich dir
0217 Sport-Quiz



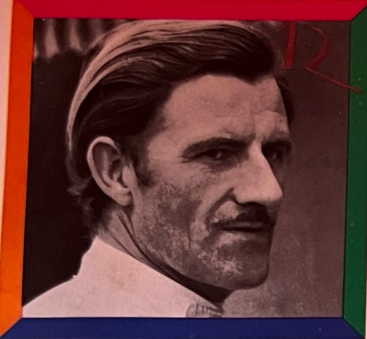
0218 Mexico 70

0190 RENNFAHRER
0196 Tempo-Tempo



Ohne Käpt'n Nuss
Ohne Fahrzeug Quartett HVV
Ohne Kluge's Spiel HVV

RENNFAHRER



Quartett 0190
Bielefelder Spielkarten



Version 1969

6d 

Alan Rees

Seit 1966 erfolgreich auf Brabham Formel 2 im Roy-Winkelmann-Team. Vorher Spitzenfahrer der Formel 3-Klasse und Anwärter für Grand Prix-Klasse.



a Kurt Ahrens c Dieter Qvester
 b Piers Courage d Alan Rees

7c 

Toni Fischhaber

Begann in der Tourenwagenklasse mit BMW 700, fuhr dann Formel 3 und Prototypen am Berg und auf Rundstrecke. 1967 Europameister in der GT-Klasse, 1968 Langstreckenrennen mit Porsche Carrera 6.



a Rolf Stommelen c Toni Fischhaber
 b Hans Herrmann d Herbert Schultze

8c 

Gerhard Mitter

Deutscher Meister in der Formel Junior und Formel 3. Seit 1964 beim Porsche-Werksteam. 1966 und 1967 Europa-Bergmeister. Führt 1968 Porsche-Prototypen und den Bergwagen.



a Vic Elford c Gerhard Mitter
 b Joch. Neerpasch d Jean-Claude Killy

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 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.

Bielefelder Spielkarten GmbH
 4811 Oerlinghausen - Postfach



AHRENS AMON ATTWOOD BELL
 BELTOISE BONNIER BRABHAM COURAGE
 ELFORD FISCHABER GARDNER
 GURNEY HAHNE HERRMANN HILL
 HULME ICKX KILLY McLAREN MITTER
 NEERPASCH OLIVER QVETER REDMAN
 REES RINDT RODRIGUEZ SCHULTZE SIFFERT
 STEWART STOMMELEN SURTESS



RENNFAHRER



Quartett 019
Bielefelder Spielk



6d

Alan Rees 

Seit 1966 erfolgreich auf Brabham Formel 2 im Roy Winkelmann-Team. Vorher Spitzenfahrer der Formel 3-Klasse und Anwärter für Grand Prix-Klasse.



7c

Toni Fischhaber 

Begann in der Tourenwagenklasse mit BMW 700, fuhr dann Formel 3 und Prototypen am Berg und auf Rundstrecke. 1967 Europameister in der GT-Klasse, 1968 Langstreckenrennen mit Porsche Carrera 6.



Rolf Stommelen
Hans Herrmann

8c

Gerhard Mitter 

Deutscher Meister in der Formel Junior und Formel 3. Seit 1964 beim Porsche-Werksteam. 1966 und 1967 Europa-Bergmeister. Führt 1968 Porsche-Prototypen und den Bergwagen.



RENNFAH



Quartett 0
Bielefelder Spi

Mit Rennformeln 

PS-MATADORE



Quartett 0228
Bielefelder Spielkarten

Mit Renn-Formeln 

3737

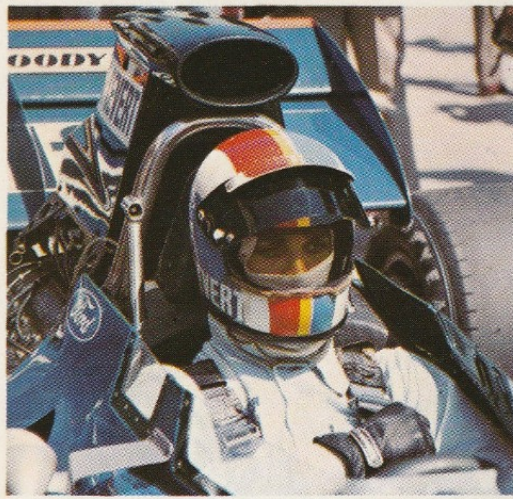
do Schütz

66 Deutscher Rundstrec
ortwagen. Darauf Porsche
la Romeo-Rennstil. 196
erksfahrer und Targa Fl



Rolf Stommelen
Hans Herrmann

5 b Francois Cevert 



Der junge Franzose kam erst vor wenigen Jahren über seinen Schwager Beltoise zum Motorsport und hatte Erfolge mit Matra F3 und Tecno-F2 Rennwagen. Sein sauberer Fahrstil fiel den Experten auf, und seit 1971 fährt er den zweiten F1-Tyrrell-Ford des Elf Team Tyrrell aus England. Kenner sehen in Cevert den Weltmeister der nächsten Jahre.

Ausgabe 1972

Gestorben 06.10.1973

5 b Francois Cevert † 



Der junge Franzose kam erst vor wenigen Jahren über seinen Schwager Beltoise zum Motorsport und hatte Erfolge mit Matra F3 und Tecno-F2 Rennwagen. Sein sauberer Fahrstil fiel den Experten auf, und seit 1971 fährt er den zweiten F1-Tyrrell-Ford des Elf Team Tyrrell aus England. Kenner sehen in Cevert den Weltmeister der nächsten Jahre.

Ausgabe 1974

Tempo Tempo

Ein Spiel mit Geschwindigkeiten



Bielefelder Spielkarten
Nr. 0196

Tempo -Tempo

Ein Spiel mit Geschwindigkeiten
Spielregel

Das Spiel besteht aus 34 Karten, die gleichmäßig unter 2, 3 oder 4 Mitspieler verteilt werden.

Die Zahlen in der linken oberen Ecke sind Stechwerte, d. h. die jeweils höhere Zahl sticht die niedrigere. Wer die höchste Zahl auflegen kann, bekommt den Stich.

So einfach ist die Sache aber nicht, denn im Spiel sind 4 Starterkarten, die zusammen mit der aufgelegten Karte deren Wert verdoppeln, z. B. Karte 50 mit Starter: Wert 100.

Ferner sind 2 Fehlstart-Karten im Spiel, die, wenn sie auf einen Stich aufgelegt werden, den ganzen Stich ungültig machen. Er wird ganz aus dem Spiel genommen.

Im Spiel sind auch gleichwertige Karten. Wenn nun 2 davon in einem Stich zusammen kommen, so gewinnt derjenige, der die zweite Karte dazugelegt hat. Er übertrumpft damit höhere Karten.

Einige Karten haben Minuszahlen, die man auf jeden Stich ablegen kann. Hat ein Spieler keine Karten mehr, so spielen die übrigen weiter, bis alle Karten ausgespielt sind. Übriggebliebene Karten darf der Besitzer seinen Punkten zurechnen.

Zum Schluß zählt jeder seine Punkte und zieht vorhandene Minuspunkte ab. Hier zählen Starter-Karten nicht. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Gewinner. Bei den Ziffern handelt es sich um Spielwerte, die den Zeitwerten ungefähr angepaßt sind.

Bielefelder Spielkarten GmbH
4811 Oerlinghausen, Postfach

Tempo Tempo

Ein Spiel mit
Geschwindigkeiten



20



Der Schlittschuh-Schnellläufer erreicht in 10,2 Sek. 100 m

30



Das Känguruh erreicht Geschwindigkeiten von 60-70 km/h

Tempo -Tempo

Ein Spiel mit Geschwindigkeiten
Spielregel

Das Spiel besteht aus 36 Karten, die gleichmäßig unter 2, 3 oder 4 Mitspieler verteilt werden.

Die Zahlen in der linken oberen Ecke sind Stechwerte, d. h. die jeweils höhere Zahl sticht die niedrigere. Wer die höchste Zahl auflegen kann, bekommt den Stich.

So einfach ist die Sache aber nicht, denn im Spiel sind 4 Starterkarten, die zusammen mit der aufgelegten Karte deren Wert verdoppeln, z. B. Karte 50 mit Starter: Wert 100.

Ferner sind 2 Fehlstart-Karten im Spiel, die, wenn sie auf einen Stich aufgelegt werden, den ganzen Stich ungültig machen. Er wird ganz aus dem Spiel genommen.

Im Spiel sind auch gleichwertige Karten. Wenn nun 2 davon in einem Stich zusammen kommen, so gewinnt derjenige, der die zweite Karte dazugelegt hat. Er übertrumpft damit höhere Karten.

Einige Karten haben Minuszahlen, die man auf jeden Stich ablegen kann. Hat ein Spieler keine Karten mehr, so spielen die übrigen weiter, bis alle Karten ausgespielt sind. Übriggebliebene Karten darf der Besitzer seinen Punkten zurechnen.

Zum Schluß zählt jeder seine Punkte und zieht vorhandene Minuspunkte ab. Hier zählen Starter-Karten nicht. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Gewinner. Bei den Ziffern handelt es sich um Spielwerte, die den Zeitwerten ungefähr angepaßt sind.

Bielefelder Spielkarten GmbH
4811 Oerlinghausen, Postfach

1970

1971

SCHNELLE SPORTWAGEN



Quartett 0205
Bielefelder Spielkarten



VOLKS WAGEN



Quartett 0195
Bielefelder Spielkarten



VOLKS WAGEN



Quartett 0195
Bielefelder Spielkarten



SPORTWAGEN



Quartett 0205
Bielefelder Spielkarten



3d Karmann-Zweisitzer



1700 ccm ab 1969
80 / 110 PS *Mittelmotor und*
ca. 175 km/h *Klappscheinwerfer*



- a) VW 1500 Karmann-Ghia Coupé
- b) VW 1500 Karmann-Ghia Cabriolet
- c) VW 1600 L Karmann-Ghia
- d) Volksporsche 914

3d Karmann-Zweisitzer



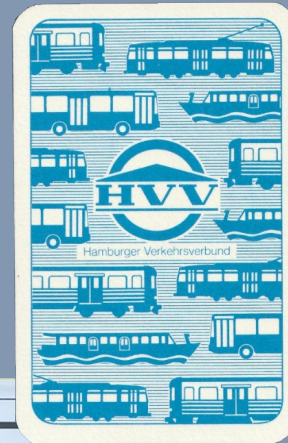
1700 ccm ab 1969
80 / 110 PS *Mittelmotor und*
ca. 175 km/h *Klappscheinwerfer*



- a) VW 1500 Karmann-Ghia Coupé
- b) VW 1500 Karmann-Ghia Cabriolet
- c) VW 1600 L Karmann-Ghia
- d) Volks-Porsche 914

Ohne Bindestrich

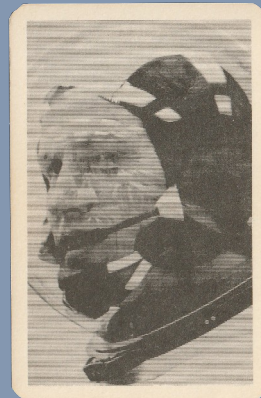
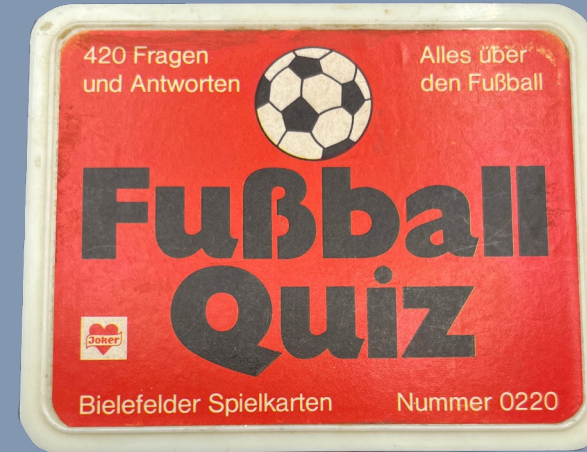
Mit Bindestrich



Ca. 1970



1971 gibt es laut Katalog nur vier neue Spiele



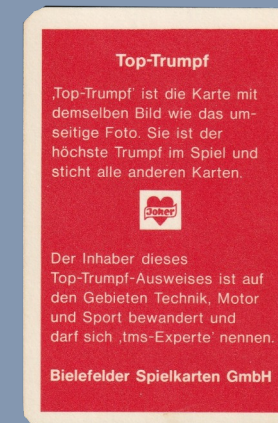
Die grauen Rückseiten

Es gibt noch etwas Besonderes 1971



Rückseite
Ohne Nr. auf Deckblatt





Rückseite 1971
Ohne Nr. auf Deckblatt



Deckblatt Rückseiten 1972

[illegible]

1972

1971

[illegible]

Preisgruppe DM 1,95 Ladenpreis

0128	0130	0131	0132	0139	0142
Schwarzer Peter	Kinderlieder	Märchen	Blumenkinder	Große Tierwelt	Kleine Tierwelt

Preisgruppe DM 1,95 Ladenpreis

0157	0159	0181	0182	0183
Oldtimer	Schiffe	Flugzeuge	Rennwagen	Lokomotiven

Preisgruppe DM 1,95 Ladenpreis

0203	0204	0205	0206	0209
Sportflugzeuge	Schnelle Tourenwagen	Schnelle Sportwagen	Pferdesport	Rallye-Wagen

Preisgruppe DM 1,95 Ladenpreis

0228	0229	0230	0231	0233
PS-Matadore	Schnittige PKWs	Tolle Sportflitzer	Luxuskarossern	Forscher auf See

DM 0,75 + Mwst., empf. Ladenrichtpreis DM 1,25

0154	0162	0163	0176	0223
Spezial macht's anders	Falkenaue	Unser Hund	Schwarzer Peter	Rund um die Welt

Technik Motor Sport

Stückpreis DM 1,20 + Mwst., empf. Ladenrichtpreis DM 1,95

0184	0183	0195	0201	0202
Spezialfahrzeuge	Waggons	Volkswagen	Lastwagen	Grand-Prix-Motorräder

Stückpreis DM 1,20 + Mwst., empf. Ladenrichtpreis DM 1,95

0219	0221	0234	0226	0237
Moto-Cross	Apollo und Gemini	Rassige Autogigantier	Vom Start zum Ziel	Unvergessene Olympia-Kämpfer

Stückpreis DM 1,20 + Mwst., empf. Ladenrichtpreis DM 1,95

0234
Go-Karts

Jetzt mit Top-Trumpf!

mit
Super-
trumpf

1970

Top
Trumpf

1972

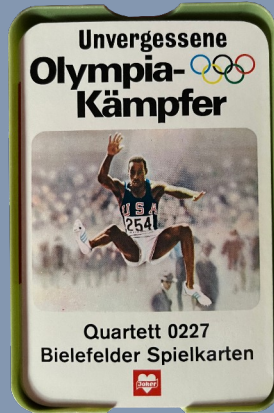
BLITZ-TRUMPF

1971

Es gibt noch etwas Besonderes 1971



1972 es gibt 13 Neue Spiele und die Übernahme von ASS steht an



- | | |
|------|------------------------------|
| Ohne | Ostpreußen-Quartett |
| 0223 | Rund um die Welt |
| 0224 | Rassige Auto-Gesichter |
| 0225 | Party Jux |
| 0226 | Von Start zum Ziel |
| 0227 | Unvergessene Olympia Kämpfer |
| 0228 | PS Matadore |
| 0229 | Schnittige PKW's |
| 0230 | Tolle Flitzer |
| 0231 | Luxus-Karossen |
| 0232 | Vorsicht im Verkehr |
| 0233 | Forscher auf See |
| 0234 | GO-KARTS |



Top-Trumpf

„Top-Trumpf“ ist die Karte mit demselben Bild wie das umseitige Foto. Sie ist der höchste Trumpf im Spiel und sticht alle anderen Karten.



Der Inhaber dieses Top-Trumpf-Ausweises ist auf den Gebieten Technik, Motor und Sport bewandert und darf sich „tms-Experte“ nennen.

Bielefelder Spielkarten GmbH

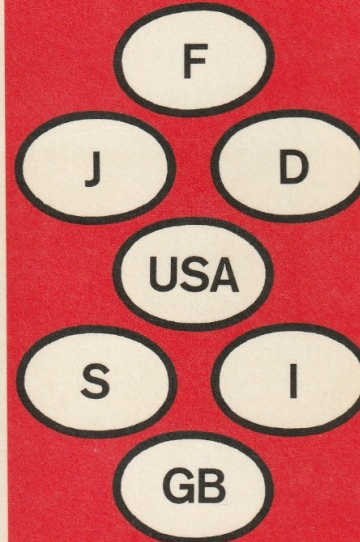
Top-Trumpf

„Top-Trumpf“ ist die Karte mit demselben Bild wie das umseitige Foto. Sie ist der höchste Trumpf im Spiel und sticht alle anderen Karten.



Der Inhaber dieses Top-Trumpf-Ausweises ist auf den Gebieten Technik, Motor und Sport bewandert und darf sich „tms-Experte“ nennen.

Bielefelder Spielkarten GmbH



RASSIGE AUTO-GESICHTER



Quartett 0224
Bielefelder Spielkarten



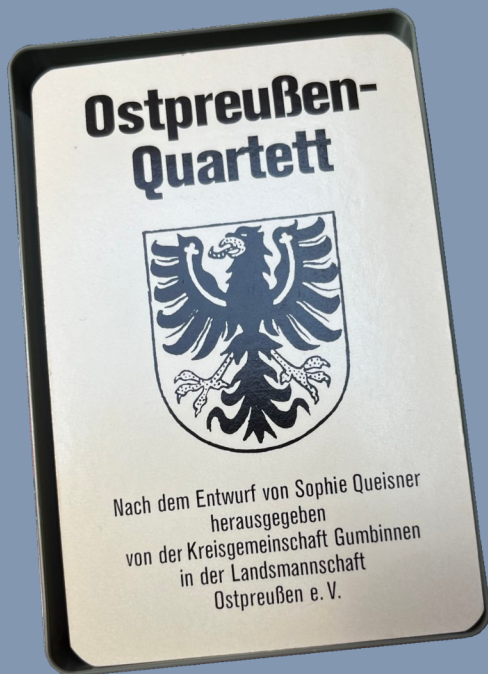
SPIELREGEL

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 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.

Bielefelder Spielkarten GmbH
4811 Oerlinghausen - Postfach



1972



Über Ostpreußen informiert
die Wochenzeitung

Das Ostpreußenblatt

mit aktuellen heimatpolitischen
Beiträgen und Kommentaren

mit Abhandlungen über ostpreußische
Geschichte und Landeskunde

mit Berichten über das Leben der
Ostpreußen und über ihre landsmann-
schaftlichen Zusammenschlüsse

Bestellungen richte man an

Das Ostpreußenblatt

Vertriebsabteilung

2 Hamburg 13, Postfach 8047

oder an jedes Postamt

Zum Geleit

Ostpreußen ist für Millionen deutscher Menschen
die Heimat oder aber das Herkunftsland ihrer
Familien. Wie alle anderen Landschaften unseres
Vaterlandes, trug diese östlichste Provinz des
zerschlagenen Reiches ihr eigenes, in vielen
Jahrhunderten gewachsenes Antlitz deutscher
Kultur. Seit dem 2. Weltkrieg und der Vertreibung
der Ostpreußen aus ihrem Land ist diese Entwick-
lung unterbrochen. Der Jugend das Bild der
Stammheimat nahezubringen, haben wir das
Ostpreußen-Quartettspiel geschaffen. Es wird, wie
wir hoffen, dazu anregen, daß man sich mit diesem
Thema eingehender beschäftigt. Denn auf 32 Kar-
ten kann nur ein verschwindend kleiner Ausschnitt
aus dem Reichtum unserer Heimat gezeigt werden.
Auch über das, was hier alles fehlt, darf und soll
beim Spielen und im Anschluß daran gesprochen
werden!

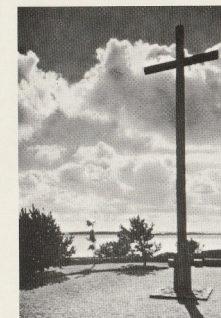
Wir wünschen allen Familien, die sich mit ihren
Kindern im Spiel auf die Reise nach Ostpreußen
begeben, frohe Stunden gemeinsamen Erlebens
und Entdeckens!

Kreiskommunität Gumbinnen

In der Landsmannschaft Ostpreußen e. V.

Ostpreußische Landschaften

1 a Masuren



In Masuren gibt es viele von Wäldern eingefasste Seen,
zum Beispiel:
Mauersee, Löwentinsee, Spirdingsee, Niedersee. Masuren
ist durch beide Weltkriege blutgetränkte Erde.

a. Masuren
b. Oberland

c. Rominter Heide
d. Kurische Nehrung

Flüsse in Ostpreußen

2 a Die Memel



Die Memel, der größte Fluß Ostpreußens, entspringt in
Rußland und mündet in das Kurische Haff.
Westlich von Tilsit teilt sie sich in die Arme Ruß und
Gilge.

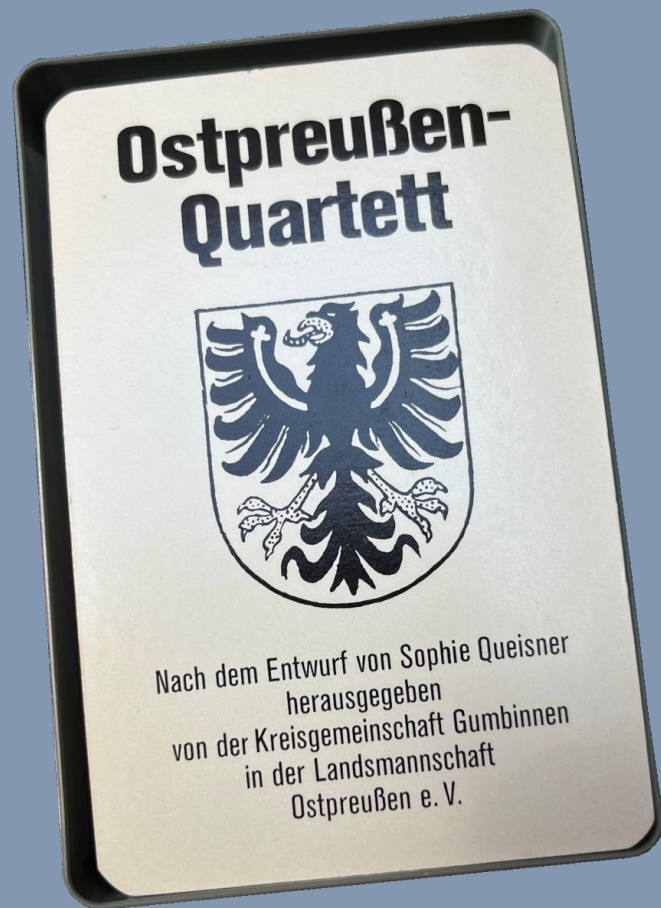
a. Memel
b. Pregel

c. Alle
d. Angerapp

Deutsches



Ostpreußen



Über Ostpreußen informiert
die Wochenzeitung

 **Das Ostpreußenblatt**

mit aktuellen heimatpolitischen
Beiträgen und Kommentaren

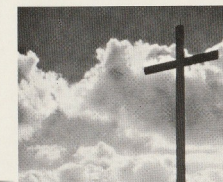
mit Abhandlungen über ostpreußische
Geschichte und Landeskunde

Zum Geleit

Ostpreußen ist für Millionen deutscher Menschen die Heimat oder aber das Herkunftsland ihrer Familien. Wie alle anderen Landschaften unseres Vaterlandes, trug diese östlichste Provinz des zerschlagenen Reiches ihr eigenes, in vielen Jahrhunderten gewachsenes Antlitz deutscher Kultur. Seit dem 2. Weltkrieg und der Vertreibung der Ostpreußen aus ihrem Land ist diese Entwicklung unterbrochen. Der Jugend das Bild der Stammheimat nahezubringen, haben wir das Ostpreußen-Quartettspiel geschaffen. Es wird, wie wir hoffen, dazu anregen, daß man sich mit diesem Thema eingehender beschäftigt. Denn auf 32 Karten kann nur ein verschwindend kleiner Ausschnitt aus dem Reichtum unserer Heimat gezeigt werden. Auch über das, was hier alles fehlt, darf und soll beim Spielen und im Anschluß daran gesprochen

Ostpreußische Landschaften

1 a Masuren



23. Dezember 1972 / Folge 52 / Seite 23

Das Ostpreußenblatt

Begegnung im afrikanischen Urwald:

„Ich bin Arnold Schulz aus Gerda

Ostpreußischer Monteur baut Seilbahn durch die Berge von Zambia — Von Joachim G

Die Fahrt mit dem VW-Kübelwagen über die staubigen Pisten Zambias dauert fast den ganzen Tag. Afrikas glutrote Sonne versinkt bereits am Horizont, als ich endlich das Blechhütten-Camp der neun deutschen Spezialisten erreiche. Das kleine Lager liegt im Quwawamba-Tal, zu Füßen des Weißen Berges, dessen hochaufragende Busch-Landschaft jetzt im Abendlicht regenbogenfarbenen Wasserdampf verströmt.

Der Kübelwagen stoppt in einer hochge schleuderten Staubwolke. Vor mir schimpft aufgebracht ein Gott sei Dank angepflöckter Schimpanse. Zwei schmutzig-graue Katzen kommen neugierig aus einem Erdloch. Und ein plötzlicher Windstoß bringt die schlaffen Blätter der umstehenden Bananenstauden leise zum



Dr. Lothar Szidat begeht am 31. Dezember in Buenos Aires seinen 80. Geburtstag. Der Jubilar hat vor allem auf dem Gebiete der Parasitologie, die er zu einer selbständigen Wissenschaft entwickelte, bahnbrechende Forschungen durchgeführt, deren Erkenntnisse für die Landwirtschaft, Veterinärmedizin, Medizin, Fischereiwissenschaft, Hydrobiologie und Limnologie von außerordentlicher Bedeutung sind.

Lothar Szidat wurde am 31. Dezember 1892 in Illowo, Kreis Neidenburg, geboren. An der Königsberger Universität begann er 1912 sein Studium bei Maximilian Braun, dessen Assistent er ab 1920 wurde. Von 1925 bis 1945 führte er in der Zoologischen Station in Ros-



Prof. Dr. Lothar Szidat

Foto Privat

sitologische Forschungsarbeit durch. 1935 wurde er Direktor des Instituts für Schädlingsforschung der Universität Königsberg, im folgenden Jahr erhielt er eine Dozentur für das Fach Parasitologie. 1939 wurde er zum a. o. Professor ernannt. Seit 1947 arbeitet Szidat als Parasitologe am Instituto Nacional de Investigación de las Ciencias Naturales „Bernardino Rivadavia“ in Buenos Aires. Seine hervorragenden Leistungen wurden 1961 mit der Ernennung zum Berater des Argentinischen Forschungsrates gewürdigt.

Aus der Fülle der Leistungen dieses Gelehrten — das Verzeichnis seiner Schriften umfaßt bislang 145 Nummern — seien hier nur diejenigen genannt, welche von eminent praktischer Bedeutung sind. Szidat hat u. a. für die Bekämpfung der Lungenwurmseuche der Kälber eine isolierte Aufzucht vorgeschlagen und Richtlinien zur „Weidehygiene“ aufgestellt. Ferner haben seine Entdeckungen zur wirkungsvollen Bekämpfung von Wurm- und parasitären Hautkrankheiten bei Tier und Mensch beigetragen.

Einen weiteren Schwerpunkt seiner Forschungen fand Szidat in der Auswertung von Entdeckungen auf seinem engeren Fachgebiet für die Zoogeographie. So hat er u. a. durch seine Untersuchungen über die Parasitenfauna der Fische einen überzeugenden Beweis für die Annahme liefern können, daß der südamerikanische Kontinent aus drei völlig verschiedenen Teilen entstanden ist, welche mit Afrika und Indien, über den antarktischen Kontinent mit Neuseeland und Australien und über Mittel- und Nordamerika mit der paläarktischen Region verbunden gewesen sind. Auch der Genetik hat Szidat neue Erkenntnisse vermittelt, indem er nachwies, daß bei Fischen eine durch äußere Faktoren (Wechsel vom Meer- zum Süßwasser) bewirkte Hormonausscheidung stärkeren Grades neue Arten, Gattungen, ja Familien schaffen könne, was bisher der Auswahl von für die Umwelt geeigneten richtungslosen „Mutationen“ vorbehalten war.

baß. Mit nemlangen Stock habe ich in den Froschlöchern rumgepolkt . . .“

Unversehens spricht der Mann am Tisch ostpreußisch — in einer Camp-Hütte fast genau unter dem Äquatorkreis, siebentaused Kilo-

in den Küstengewässern verläuft. Gegenwärtig sei man dabei, das Frische Haff und einige Flußmündungen mit Fischbrut dieser edlen Fischarten zu besetzen. Man hofft, auf diese Weise den Fischbestand, namentlich in der Danziger Bucht, bald wieder zu vergrößern. Jon

Es gibt ein Ostpreußen-Quartett

Rühmliche Initiative der Kreisgemeinschaft Gumbinnen

Aus den Schulbüchern der Bundesrepublik verschwinden die ostdeutschen Provinzen allmählich und auch an heimatkundlichen Spielen besteht Mangel. Es gibt zwar eine Reihe von Spielen, die sich mit westdeutschen Landschaften befassen, aber kaum eines über den deutschen Osten. Lobenswerte Initiative auf diesem Gebiet hat die Kreisgemeinschaft Gumbinnen entwickelt. Sie gab ein Ostpreußen-Quartett heraus, das von Frau Sophie Queisner in Göttingen (früher Goldap und Ebenrode) entworfen wurde und gerade kurz vor Weihnachten erschien.

Das Quartett ist für jung und alt gedacht und soll gewissermaßen spielend die Erinnerung an Ostpreußen wach halten. Es gliedert sich in acht Einzelquartette zu je vier Karten: Ostpreußische Landschaften, Flüsse in Ostpreußen, Bilder aus der ostpreußischen Tierwelt, Pferdezucht in Ostpreußen, Ostpreußische Städte, Ostpreußens Burgen und Kirchen, bedeutende Gelehrte und schließlich bedeutende Künstler aus Ostpreußen. Auf jeder Karte werden Daten und Begebenheiten genannt, die die bildliche Darstellung ergänzen und die Spielregel bestimmt, daß danach gefragt werden muß. Die heimatlichen Begriffe prägen sich infolgedessen fast von selbst ein. Ältere Mitspieler werden sich beim Betrachten der Bilder an manches Ereignis erinnern, das sich für sie mit der Darstellung verbindet, und so das Gespräch bereichern. Das Spiel wird gewiß in vielen ostpreußischen Familien Freude auslösen. Der Kreisgemeinschaft Gumbinnen gebührt Dank für die Herausgabe dieses Quartetts, dem weite Verbreitung zu wünschen ist. Die Auflage beträgt 20 000 Spiele.

Bestellt werden kann das Quartett bei Frau Sophie Queisner, 34 Göttingen-Geismar, San-

dersbeek 14. Der Preis beträgt 3,— DM je Stück einschließlich Verpackung, Porto und Nachnahmegebühr. Bei Bestellung mehrerer Spiele verringern sich die Nebenkosten je Stück. Der Versand ist nur durch Nachnahme möglich. S.

Flüsse in Ostpreußen

2 a Die Memel

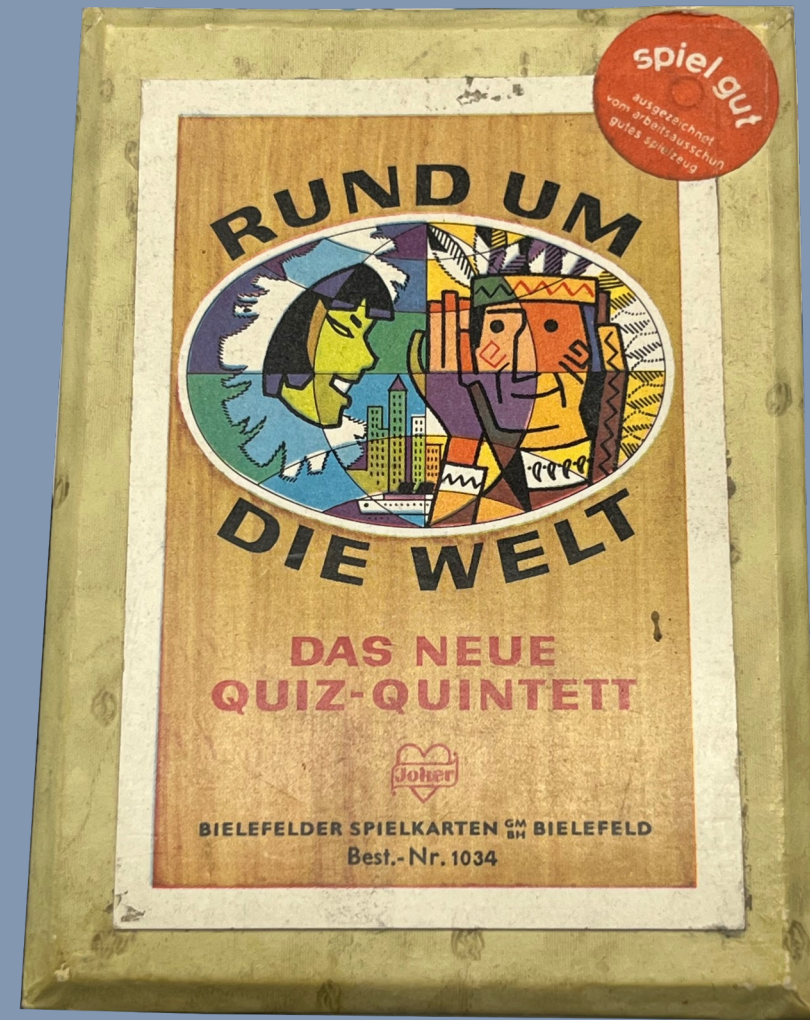
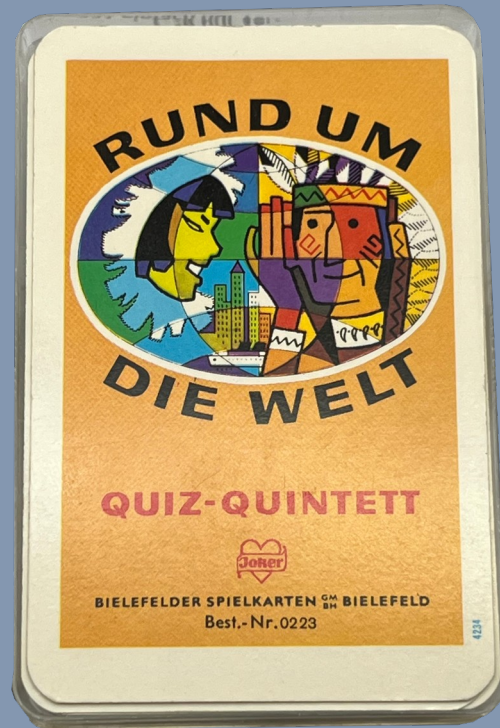


Die Memel, der größte Fluß Ostpreußens, entspringt in Rußland und mündet in das Kurische Haff. Westlich von Tilsit teilt sie sich in die Arme Ruß und Gilge.

- a. Memel
- b. Pregel
- c. Alle
- d. Angerapp

Eine der Quartettkarten

erfaßte Seen, dersee. Masuren Erde. Heide Nehrung



„Rund um die Welt“

ein Quiz-Spiel
mit 3 Spielmöglichkeiten

Spielregel I (Quintett)

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 Quintetts 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 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 Quintette abgelegt hat. Aufgabe des Spielers ist, sich zu merken und zu folgern, wer die ihm fehlenden Karten in Händen hat und sie abfordert, sobald dieser wieder zum Fragen an die Reihe kommt.

7 HIMMELSKÖRPER

Mond
Entfernung

8 HIMMELSKÖRPER

Sterne Planeten: Er
Mars, Jupiter, Saturn, Ur
Fixsterne, S

6 HIMMELSKÖRPER

Sonne Durchmesser: 1,3 Mill. km
Entfernung von der Erde: 150 Mill. km

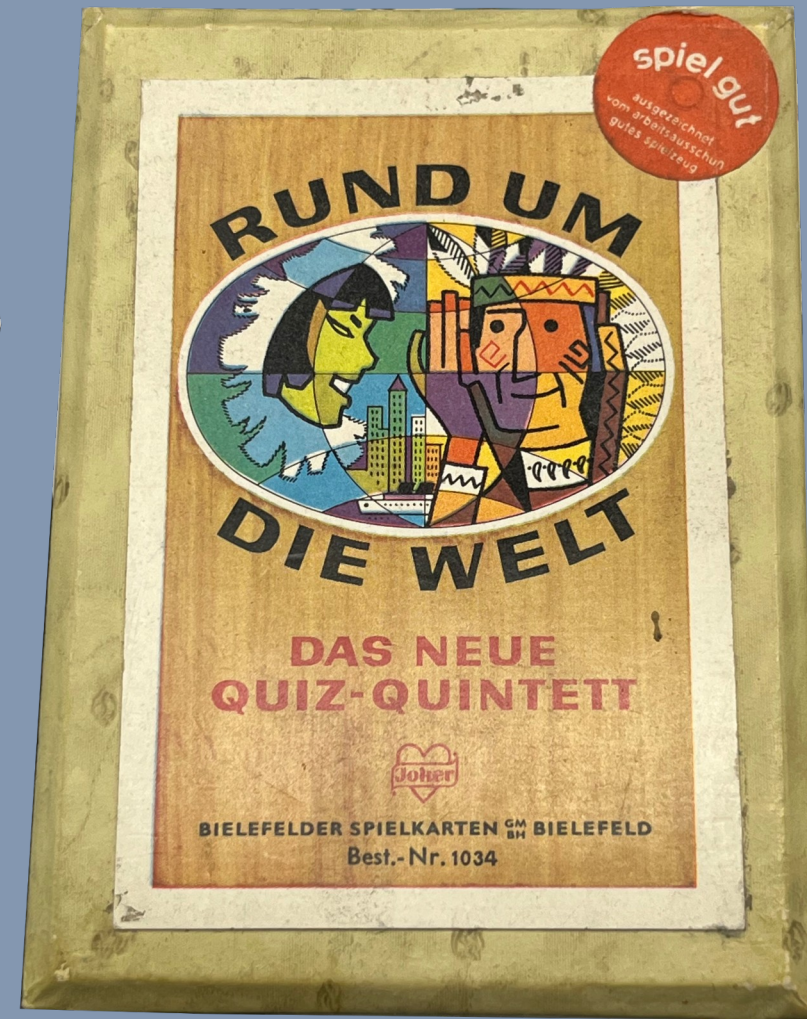
Spielregel II (Quiz)

Spielweise wie unter Spielregel I beschrieben, jedoch mit folgenden Ergänzungen: Ist der Gefragte im Besitz der gewünschten Karte, so braucht er sie nur dann abzugeben, wenn der Fragende in der Lage ist, die Daten anzugeben, die aus der Karte ersichtlich sind, nachdem der derzeitige Inhaber der Karte das dargestellte Motiv dieser Karte genannt hat. Wird die Frage falsch beantwortet, hat der Befragte das Recht, seinerseits weiter zu fordern.

Spielregel III (Wer kann besser?)

2-4 Teilnehmer. Die Karte Himmelskörper „Sterne“ ist vorher herauszulegen, wenn 2 oder 4 Personen sich am Spiel beteiligen. Die Karten sind gut zu mischen und werden in gleicher Anzahl an die Spielteilnehmer verteilt. Der links vom Kartengeber Sitzende beginnt mit dem Ausspielen. Alle Karten tragen oben und unten einen Farbstreifen mit einer Ziffer. Als Grundregel gilt: Die ausgespielte Farbe muß von den übrigen Teilnehmern bedient werden. Die Karte mit dem höchsten Zahlenwert übersteht grundsätzlich niedrigere Karten der gleichen Serie (Farbe). Falls die geforderte Farbe nicht vorhanden ist, muß eine andere Farbe abgeworfen oder kann mit einer Karte Himmelskörper gestochen werden. Wer den Stich erhält, darf als nächster ausspielen. Sieger ist, wer die meisten Punkte gesammelt hat.

BIELEFELDER SPIELKARTEN GMBH
BIELEFELD





Die Karten fehlen



„Rund um die Welt“ ein Quiz-Spiel

Spielregel (Quintett)

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 Quintetts 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 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 Quintette abgelegt hat. Aufgabe des Spielers ist, sich zu merken und zu folgern, wer die ihm fehlenden Karten in Händen hat und sie abfordert, sobald dieser wieder zum Fragen an die Reihe kommt.

3580-8-17

„Rund um die Welt“ ein Quiz-Spiel mit 3 Spielmöglichkeiten

Spielregel I (Quintett)

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 Quintetts 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 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 Quintette abgelegt hat. Aufgabe des Spielers ist, sich zu merken und zu folgern, wer die ihm fehlenden Karten in Händen hat und sie abfordert, sobald dieser wieder zum Fragen an die Reihe kommt.

VOM START ZUM ZIEL



Bi

VOM START ZUM ZIEL



Quartett 0226
Bielefelder Spielkarten



3c Rennwagen-Werbung



Die Rennwagen oder Prototypen kosten sehr viel Geld. Um den Bau oder die Anschaffung eines Boliden überhaupt durchführen zu können, schließen die Rennställe Werbeverträge mit Firmen zahlreicher Branchen ab. Je höher die Werbesumme, desto größer die Aufschriften.

GO-KARTS

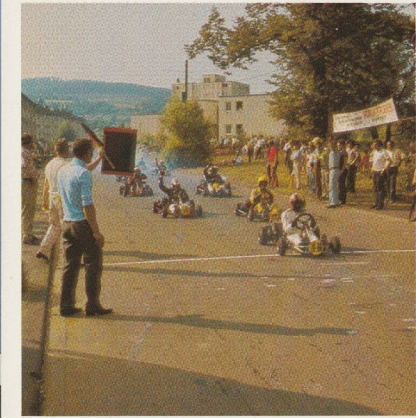


Quartett 0234
Bielefelder Spielkarten

Fotos
Hans Walter Schinski



1a Start



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.

2a Fahrer



Karl-Heinz Hackländer ist in der 125 ccm-Klasse der erfolgreichste Fahrer. Sein Lanolia-Kart mit Maico-Motor hat eine 5-Gang-Schaltung. Hier nimmt er eine Schlängelkurve auf einem Parkplatz-Kurs in Köln.



Top-Trumpf

„Top-Trumpf“ ist die Karte mit demselben Bild wie das umseitige Foto. Sie ist der höchste Trumpf im Spiel und sticht alle anderen Karten.



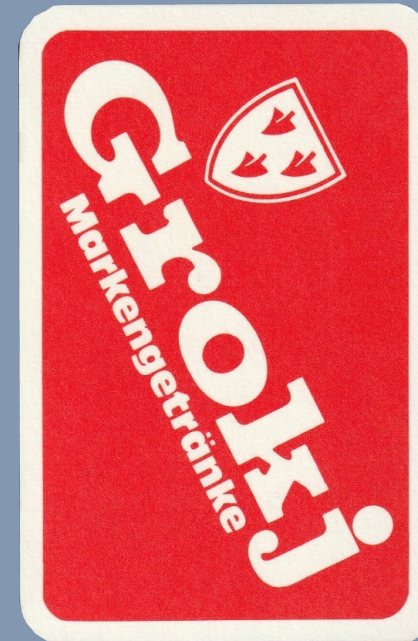
Der Inhaber dieses Top-Trumpf-Ausweises ist auf den Gebieten Technik, Motor und Sport bewandert und darf sich „tms-Experte“ nennen.

Bielefelder Spielkarten GmbH

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 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.

Bielefelder Spielkarten GmbH
4811 Oerlinghausen - Postfach



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 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.

Top-Trumpf

„Top-Trumpf“ ist die Karte mit demselben Bild wie das umseitige Foto. Sie ist der höchste Trumpf im Spiel und sticht alle anderen Karten.



Der Inhaber dieses Top-Trumpf-Ausweises ist auf den Gebieten Technik, Motor und Sport bewandert und darf sich „tms-Experte“ nennen.

Bielefelder Spielkarten GmbH

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 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.

Bielefelder Spielkarten GmbH

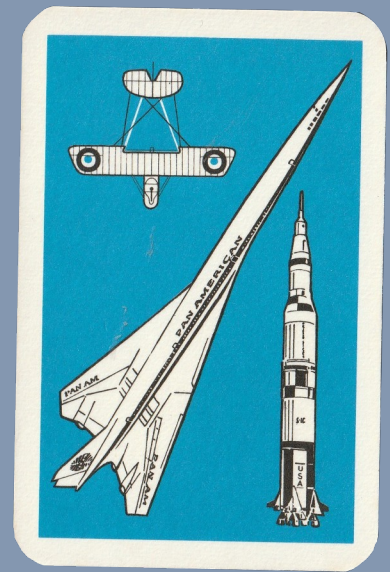
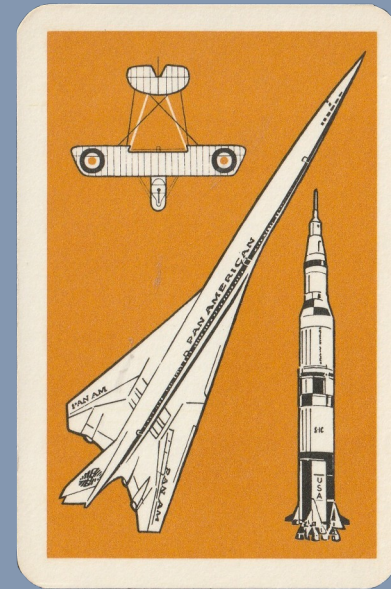
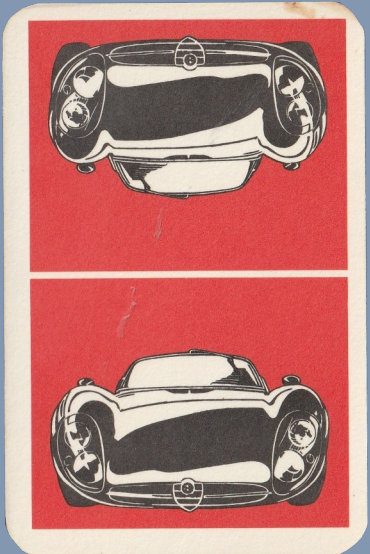
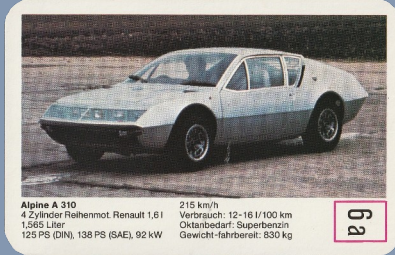


1973 haben wir 15 neue Spiele



- 0235 Autosalon
- 0236 Blumen
- 0237 Flugzeug-Quartett
- 0238 Schiffs-Quartett
- 0236 Das taferne Schneidelein
- 0241 Fussball Weltmeister 1974 ?
- 0242 Starparade
- 0243 Tiere der Welt
- 0244 Die 5 Kontinente
- 0245 Auto KombiQuartett
- 0246 PS Hits
- 0247 Flotte Coupes
- 0248 Spider und Sportwagen
- 0249 Europäische Auto-Trümpfe
- 0250 Tele Quiz





Autosalon



Top Trumps

Bielefelder Spielkarten

Quartett
0235



Monteverdi High Speed 375 C
8 Zylinder Chrysler-V 8-Motor
7,206 Liter
312 PS (DIN), 380 PS (SAE), 230 kW

255 km/h
Verbrauch: 18-22 l/100 km
Oktanbedarf: 99, Superbenzin
Gewicht-fahrbereit: 1700 kg

2b

8/b



Monteverdi 375 C

7207 ccm 380 PS 4700 U/min. V 8 Zyl. 240 km/h ca. DM 75 000.-



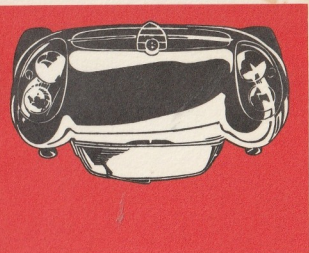
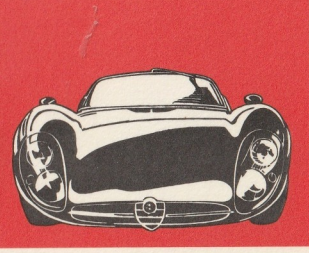
Superautos

mit
Spezialisten-
Paß

Best.-Nr. 53222



FKSCHMID
MÜNCHEN


Monteverdi Limousine
8 Zylinder Chrysler-V 8-Motor
7,206 Liter
312 PS (DIN), 380 PS (SAE), 230 kW

240 km/h
Verbrauch: 18-22 l/100 km
Oktanbedarf: 99, Superbenzin
Gewicht-fahrbereit: 1920 kg

2c

8/c



Monteverdi 375/4

7207 ccm 390 PS 4800 U/min. V 8 Zyl. 200 km/h ca. DM 80 000.-



Fiat 130 Coupé 3200
6 Zylinder
3,238 Liter
165 PS (DIN), 121,4 kW

195 km/h
Verbrauch: 15 l/100 km
Oktanbedarf: Superbenzin
Gewicht-fahrbereit: 1530 kg

4d

AUTOS mit Pfiff



Quartett mit
und Berufstip
Fernfahrer



ALTENBURG-STRALSUNDER
SPIELKARTEN 7022 LEINFELDEN & STUTTGART



3232

EINSAME KLASSE



Quartett mit
und Berufstip
Technischer Zeichner



ALTENBURG-STRALSUNDER
SPIELKARTEN 7022 LEINFELDEN & STUTTGART



3233

Sportwagen



km/h
Quartett mit
und Berufstip
Reporter



ALTENBURG-STRALSUNDER
SPIELKARTEN 7022 LEINFELDEN & STUTTGART



3201

Französische Auto-Asse



Quartett mit
und Berufstip
Autolackierer



ALTENBURG-STRALSUNDER
SPIELKARTEN 7022 LEINFELDEN & STUTTGART



3231



Alpine A 310
4 Zylinder Reihenmot. Renault 1,6 l
1,565 Liter
125 PS (DIN), 138 PS (SAE), 92 kW

215 km/h
Verbrauch: 12-16 l/100 km
Oktanbedarf: Superbenzin
Gewicht-fahrbereit: 830 kg

6a



Renault 12 Gordini
4 Zylinder Reihenmotor
1,565 Liter
113 PS (DIN), 125 PS (SAE), 83,2 kW

185 km/h
Verbrauch: 11-15 l/100 km
Oktanbedarf: Superbenzin
Gewicht-fahrbereit: 980 kg

7a

Pisten-Asse



Quartett mit
und Berufstip
Karosserie-Schlosser



ALTENBURG-STRALSUNDER
SPIELKARTEN 7022 LEINFELDEN & STUTTGART



3226



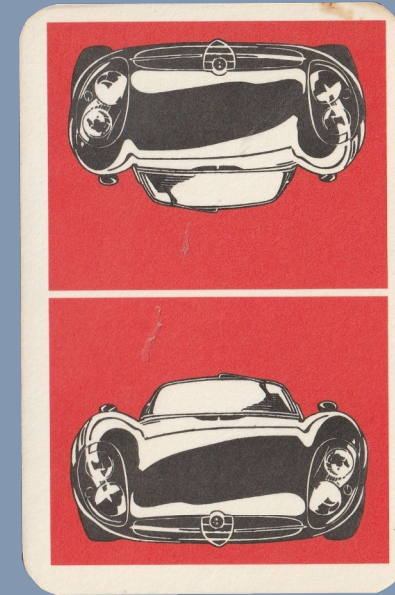
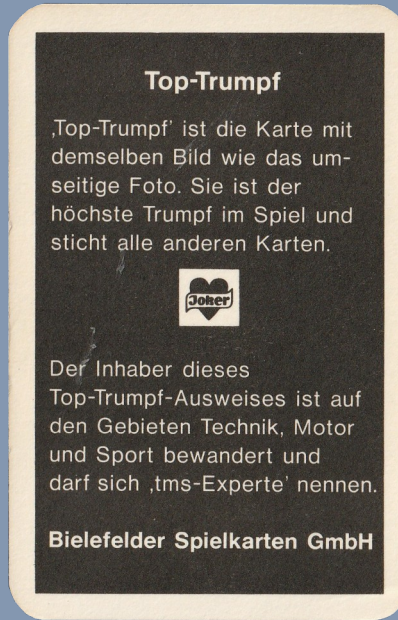
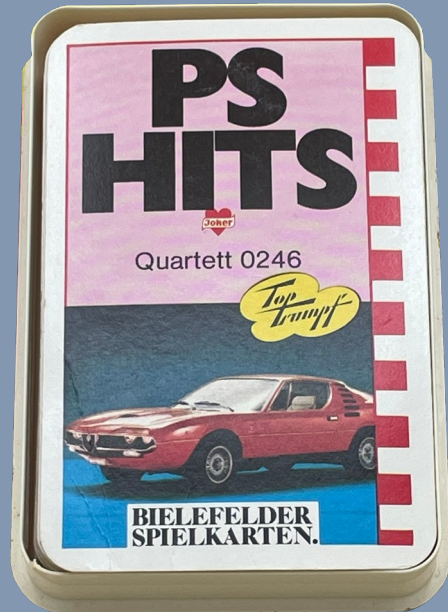
**Renault
kontra
Fiat**



ALTENBURG-STRALSUNDER
SPIELKARTEN 7022 LEINFELDEN & STUTTGART



3273



0246

PS
HITS

Quartett 0246



Top Trumps

BIELEFELDER
SPIELKARTEN.

Sportwagen



Quartett mit Fahrbericht
Porsche 911 S

ALTERBURG-STRAßENRUF
SPIELKARTEN FÜR LIEBhaber & Spieler

ASS

3240

2 a

Chevrolet Corvette Stingray



km/h 220
PS 365
0-100 km/h 7 sec
ccm 7443
Zylinder 8
kg 1650

7 a

Alfa Romeo Montreal



km/h 220
PS 200
0-100 km/h 8 sec
ccm 2593
Zylinder V 8
kg 1270

A 4 | Supersportwagen I

Chevrolet Corv. Stingray



km/h 220
PS 365
bei U/min 4800
0-100 km/h 7 sec
ccm 7443
Zylinder 8

Ass

C 2 | Supersportwagen III

Alfa Romeo Montreal



km/h 220
PS 200
bei U/min 6500
0-100 km/h 8 sec
ccm 2593
Zylinder 8

Europäische
AUTO-
Triumphe

Quartett 0249



Top Trumps

BIELEFELDER
SPIELKARTEN.

Englische
Auto-Asse



Quartett mit Fahrbericht
Triumph Stag

ALTERBURG-STRAßENRUF
SPIELKARTEN FÜR LIEBhaber & Spieler

ASS

3239

0247

FLOTTE
COUPES

Quartett 0247



Top Trumps

BIELEFELDER
SPIELKARTEN.

Deutsche
Auto-Asse '74



Quartett mit Fahrbericht
Porsche 911 Carrera

ALTERBURG-STRAßENRUF
SPIELKARTEN FÜR LIEBhaber & Spieler

ASS

3237/9

6 a

Opel Commodore GS/E Coupé



km/h 200
PS 160
0-100 km/h 10 sec
ccm 2784
Zylinder 6
kg (leer) 1275

F3 | Opel II

Commodore GS/E Coupé



km/h 200
PS 160
0-100 km/h 10 sec
ccm 2784
Zylinder 6
kg (leer) 1275

Ass

3 b

Jaguar E-V 12



km/h 240
PS 314
0-100 km/h 7 sec
ccm 5343
Zylinder 12
kg (leer) 1515

G 1 | Super-Sportwagen

Jaguar E-V 12



km/h 240
PS 272
bei U/min 5850
ccm 5343
Zylinder 12
kg (leer) 1515

Bielefelder

Ass

0248

Spider und
Sportwagen

Quartett 0248



Top Trumps

BIELEFELDER
SPIELKARTEN.

Deutsche
Auto-Asse '74



Quartett mit Fahrbericht
Porsche 911 Carrera

ALTERBURG-STRAßENRUF
SPIELKARTEN FÜR LIEBhaber & Spieler

ASS

3237/9

2 c

VW-Porsche 914 2.0



km/h 190
PS 100
0-100 km/h 11 sec
ccm 1971
Zylinder 4
kg (leer) 950

4 c

Mercedes 350 SL



km/h 210
PS 100
0-100 km/h 9 sec
ccm 3499
Zylinder 8
kg (leer) 1545

G 1 | Porsche

VW-Porsche 914 2.0



km/h 190
PS 100
0-100 km/h 11 sec
ccm 1971
Zylinder 4
kg (leer) 950

Ass

D 3 | Daimler-Benz

Mercedes 350 SL



km/h 210
PS 200
0-100 km/h 9 sec
ccm 3499
Zylinder 8
kg (leer) 1545

Jaguar XJ 6/4,2

7 a



MVC 2010

H 1 | Traumwagen

Jaguar XJ 6/4,2



MVC 2010

Bielefelder

Ass

0249

Europäische
AUTO-
Triumphe

Quartett 0249



Top Trumps

BIELEFELDER
SPIELKARTEN.

Sportwagen



Quartett mit Fahrbericht
Porsche 911 S

ALTERBURG-STRAßENRUF
SPIELKARTEN FÜR LIEBhaber & Spieler

ASS

3240

1 a

Ferrari Dino 246 GT



km/h 230
PS 195
0-100 km/h 7 sec
ccm 2418
Zylinder V 6
kg 1080

7 d

Simca-Matra 530 LX



km/h 170
PS 73
0-100 km/h 14 sec
ccm 1699
Zylinder 4
kg (leer) 935

C 1 | Supersportwagen III

Ferrari Dino 246 GT



km/h 230
PS 195
bei U/min 7600
0-100 km/h 7 sec
ccm 2418
Zylinder 6

Ass

F 4 | Spider

Simca-Matra 530 LX



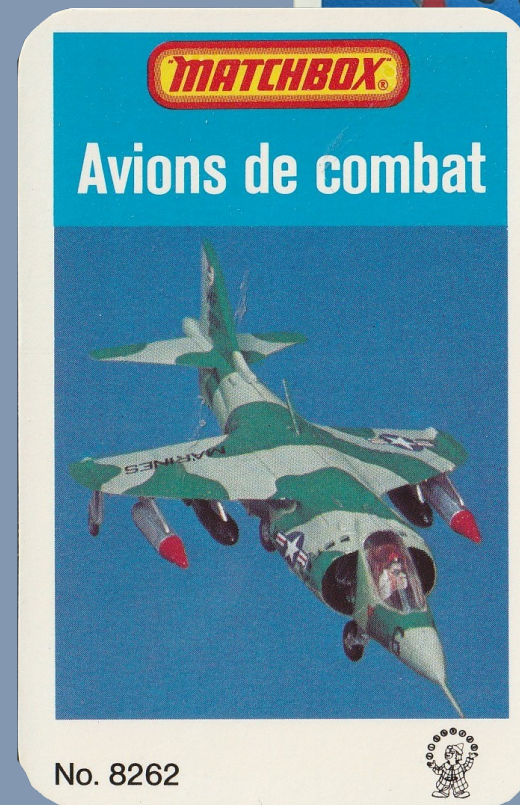
km/h 170
PS 73
bei U/min 5000
0-100 km/h 14 sec
ccm 1699
Zylinder 4

Bielefelder



Spiele in Kleinen Schachteln ?





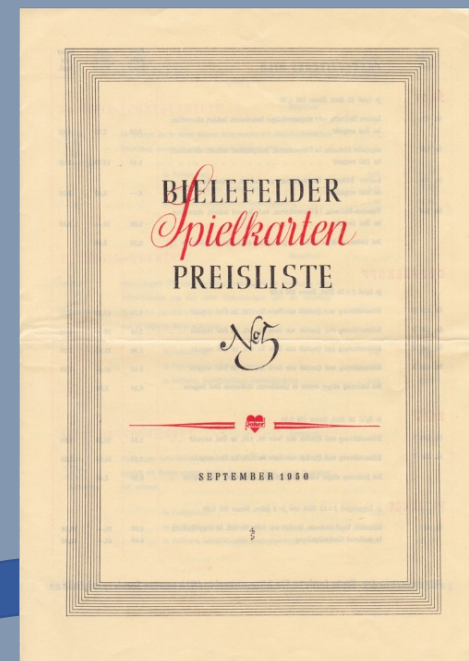
Règles du jeu

Bien mélanger les cartes puis les distribuer à chacun en quantités égales. Le but du jeu est de réunir le plus de familles possibles, c.a.d. des groupes de quatre cartes. On y parvient en demandant aux autres joueurs la ou les cartes manquantes.

Manière de jouer: Celui qui a distribué les cartes commence et demande une carte au joueur de son choix. Celui-ci doit donner cette carte, s'il la possède. Aussi longtemps que le joueur obtient la carte qu'il demande il peut continuer à interroger. Lorsqu'il reçoit une réponse négative, la parole passe au joueur interrogé, et ainsi de suite. Celui qui a pu réunir le plus de familles a gagné.

Bon amusement.

Venes Utrecht B.V.



Kreis schließt sich 1950-1972