Varianten Jäger



Quartett mit

und Berufstip

Flugingenieur

ALTENBURG-STRALSUNDER
SPIELKARTEN 7022 LEINEELDEN 5. STUTTGART

Art. Nr. 631 3216

Jäger



Quartett mit



und Berufstip

Flugingenieur

ALTENBURG-STRALSUNDER SPIELKARTEN 7022 LEINFELDEN B. STUTTGART

3216

Für Blitz-Trumpfer:

Die Karte im Spiel mit dem gleichen Bild wie der Titel, sticht alle Karten. Außer den Einsen (A1, B1 usw.)



Flugingenieur

Arbeitsgebiet: In großen Verkehrsflugzeugen muß neben Flugkapitän und Copilot ein Bordingenieur mitfliegen. Bei Start, Flug und Landung überwacht er technische Anlagen und Triebwerke. Vor dem Start prüft er, ob das Flugzeu einsatzbereit ist, überwacht das Tanken und Beladen.

Ausbildung: Mindestalter 22 Jahre; Englischkenntnisse und 6 Semester Ingnischten Steppen in der Steppen in der Steppen Eignungsprüfung ein halbes Jahr Arbeit in Wartungswerkstätten, 4 Monate Grundlehrgang. 3–4 Monate Unterricht auf Flugzeug, weitere Schulung auf Flugstrecken.

Aufstlegsmöglichkeiten: Als I. Flugingenieur bei Fähigkeit zum Checkflug-, Lehrflug- und Chefflugingenieur.



Für Blitz-Trumpfer:

Die Karte im Spiel mit dem gleichen Bild wie der Titel, sticht alle Karten. Außer den Einsen (A1, B1 usw.)



BERUFSTIP

Flugingenieur

Arbeitsgeblet: In großen Verkehrsflugzeugen muß neben Flugkapitan und Copilot ein Bordingenieur mittliegen. Bei Start, Flug und Landung überwacht er technische Anlagen und Triebwerke. Vor dem Start prüft er, ob das Flugzeug einsatzbereit ist, überwacht das Tanken und Beladen.

Ausbildung: Mindestalter 22 Jahre; Englischkenntnisse und 6 Semester Ingenieurschule werden vorausgesetzt. Nach Eignungsprüfung ein halbes Jahr Arbeit in Wartungswerkstätten, 4 Monate Grundlehrgang, 3 –4 Monate Unterricht am Flugzeug, weitere Schulung auf Flugstrecken.

Aufstiegsmöglichkeiten: Als I. Flugingenieur bei Fähigkeit zum Checkflug-, Lehrflug- und Chefflugingenieur.



Für Blitz-Trumpfer:

Die Karte im Spiel mit dem gleichen Bild wie der Titel, sticht alle Karten. Außer den Einsen (A1, B1 usw.)



BERUFSTIP

Flugingenieur

Arbeitsgebiet: In großen Verkehrsflugzeugen muß neben Flugkspitän und Copilot ein Bordingenieur mitfliegen. Bei Start, Flug und Landung überwacht er technische Anlagen und Triebwerke. Vor dem Start prütt er, ob das Flugzei einsatzbereit ist, überwacht das Tanken und Beladen.

Ausbildung: Mindestalter 22 Jahre; Englischkenntnisse und 6 Semester Ingnieurschule werden vorausgesetzt. Nach Eignungsprüfung ein halbes Jahr Arbeit in Wartungswerkstätten, 4 Monate Grundlehrgang, 3–4 Monate Unterricht am Flugzeug, weitere Schulung auf Flug-

Aufstlegsmöglichkeiten: Als I. Flugingenieur bei Fähigkeit zum Checkflug-, Lehrflug- und Chefflugingenieur.



G3

.

Jagdflugzeuge 2. Weltkrieg II



Messerschmitt Bf 110 (gebaut 1939-45, "Me 110")

km/h : 545 Reichweite : 2100 km Leistung: 2950 PS Gipfelhöhe : 8500 m Länge : 12,09 m Spannweite : 16,25 m

H₁



Zerstörer/Nachtjäger 2. Weltkrieg



Messerschmitt Bf 109 (gebaut 1936-45, "Me 109")

 km/h
 : 630
 Reichweite : 710 km

 Leistung:
 1300 PS
 Gipfelhöhe : 12300 m

 Länge :
 8,86 m
 Spannweite : 9,91 m

G3



Jagdflugzeuge 2. Weltkrieg II



Messerschmitt Bf 109 (gebaut 1936-45, "Me 109")

 km/h
 :
 630
 Reichweite :
 710 km

 Leistung:
 1300 PS
 Gipfelhöhe :
 12300 m

 Länge :
 8.86 m
 Spannweite :
 9,91 m

H1



Zerstörer/Nachtjäger 2. Weltkrieg



Messerschmitt Bf 110 (gebaut 1939-45, "Me 110")

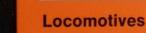
km/h : 545 Reichweite : 2100 km Leistung: 2950 PS Gipfelhöhe : 8500 m Länge : 12,09 m Spannweite : 16,25 m





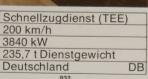
















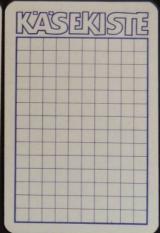




235,7 t Dienstgewicht/poids admis Deutschland/Allemagne 932

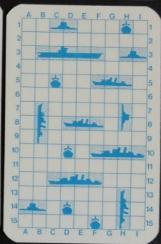














versenken



Gleitzahl / coeff. de planement 35

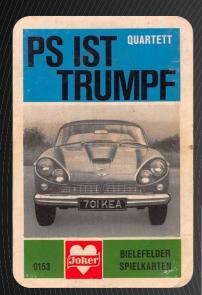
Schweiz / Suisse

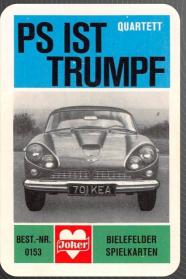


Worin besteht sie, die Variante?

Deckblatt-Flaggenfehler Karten-Gestaltung Rückseite und Korrektur Deckblatt-Foto-/Bildfehler Karten-Druckcode und Korrektur Rückseite Gestaltung Datenfehler Bestellnummer Datenbereich und Korrektur Sprachen Titel Bezeichnungsfehler Kartensatz Untertitel und Korrektur Box **Deckblatt** Beschreibungsfehler Kartenanzahl und Korrektur Art/Form Werbedruck Setzfehler Lizenzdrucke Farben mit Anpassungen und Korrektur

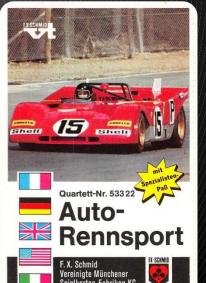
Deckblattgestaltung







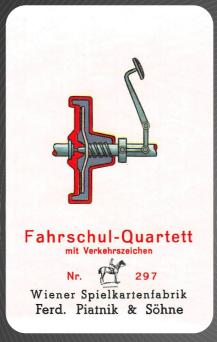




Deckblattgestaltung



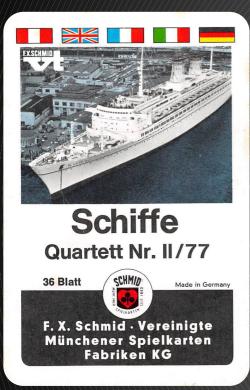
Ferd. Piatnik & Söhne







Deckblatt: Flaggen







geänderte Flaggen und Flaggenfarben: 1966 Peru, Frz hell: DD 1/66 auf 8d 1966 Italien, Frz dunkel: 5/66 – 8d 1967 Italien, Frz hell: 7/67 auf 8d

weitere Beispiele für Flaggenfehler:

- FXS Schiffe 1970
- FXS 1967: Frankreich hellblau/dunkelblau

Deckblattgestaltung





HEINRICH SCHWARZ + CO. · NÜRNBERG





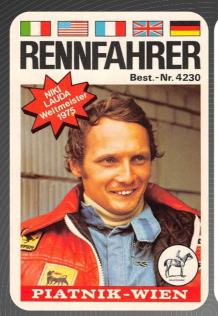
- FXS Sportwagen 1963: Germany links/rechts/ohne
- BER Mercedes-Benz



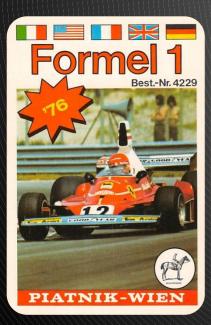


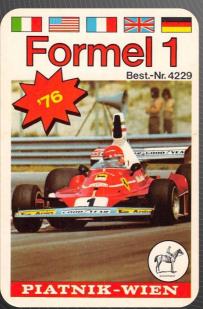


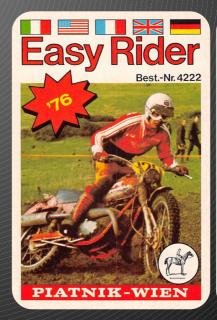
Berliner Spielkarten

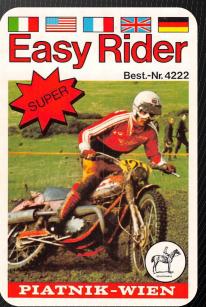












Deckblatt: Vorder- und Rückseite





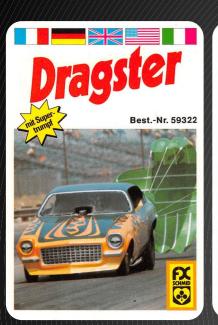
Ford Mu



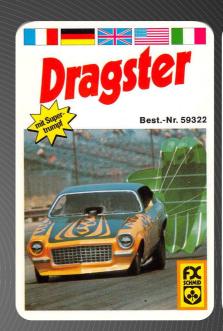




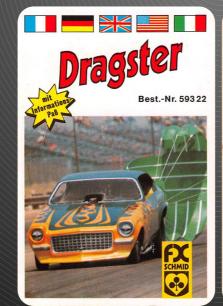
Deckblatt: Rückseite (und Jahrgang)











Informations-Paß

Nr. 59322

Der Inhaber dieser Kärte ist 📆-Informant.
Gemäß Reglement für 📆-Spiele informiert diese Karte über

	Deutsche Au	lokerinzeici	ien.
ILL	Illertissen	KL	Kaiserslauter
IN	Ingolstadt	KLE	Kleve
IS	Iserlohn	KN	Konstanz
IZ	Itzehoe	КО	Koblenz
JEV	Jever	KON	Königshofen
JÜL	Jülich	KÖZ	Kötzing
K	Köln	KR	Krefeld
KA	Karlsruhe Baden	KRU	Krumbach
KAR	Karlstadt	KS	Kassel
KC	Kronach	KT	Kitzingen
KE	Kempten	KU	Kulmbach
KEH	Kehlheim	KÜN	Künzelsau
KEL	Kehl	KUS	Kusel
KEM	Kemnath	LA	Landshut
KF	Kaufbeuren	LAN	Landau
KG	Bad Kissingen	LAT	Lauterbach
KH	Bad Kreuznach	LAU	Lauf
KI	Kiel	LB	Ludwigsburg
KIB	Kirchheimbolanden	LD	Landau
KK	Kempen-Krefeld	LE	Lemgo



Fortsetzung dieser Information in dem *** - Quartett Straßenkreuzer, Best. - Nr. 590 22 von F.X. SCHMID. München.







306306306306306306

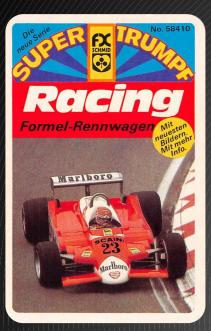
Spezialisten-Paß













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 Abfordern Glück hat,

F. X. Schmid

Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken GmbH & CO KG., München



TRUMPF-SPIELREGEL

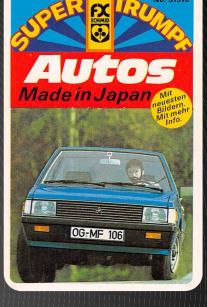
Karten werden gemischt und verteilt. Jeder Spieler nimmt seine Karten als geschlössenes Paket so in die Hand, daß er und kein anderer das oberste Blatt sehen kann. Der links vom Geber sitzende Spieler beginnt. Er wählt eine der technischen Angaben auf seiner obersten Karte und liest diese vor; z.B. PS-Zahl Die Mitspieler lesen dann reihum auch die PS-Zahl auf ihrer obersten Karte vor. Wer den höchsten Wert hat, erhält die Karten der Mitspieler und steckt diese hinter sein Spiel. Der jeweilige Gewinner kommt an die Reihe, die nächste technische Angabe zu wählen, z.B. "Hubraum". Sieger ist, wer die meisten oder alle Karten gewinnt.

Variante mit Supertrumpf. Das Titelbild wird mit den Karten gemischt und verteilt. Das Titelbild gilt dann als Supertrumpf und sticht – ohne Rücksicht auf die Werte – alle Karten, wird jedoch selbst von den A-Karten gestochen.

QUARTETT-SPIELREGEL

Teinehmerzahl beliebig Mindestzahl 3. Die Karten werden gemischt und verteilt. 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 uie verlangte Karte nicht hat. Dieser setzt unn das Spiel fort und fragt einen anderen Spieler nach einer von ihm benötigten Karte usw. Sieger ist, wer die meisten Quartette erfragt hat. Wichtig ist, daß man sich merkt und überlegt, wer wohl die ihm fehlenden Karten in den Händen hält, dämit man beim Abfordern Glück hat.

© 1981 by F. X. Schmid, München



TRUMPF-SPIELREGEL

Karten werden gemischt und verteilt. Jeder Spieler nimmt seine Karten als geschlossenes Paket so in die Hand, daß er und kein anderer das oberste Blatt sehen kann. Der links vom Geber sitzende Spieler beginnt. Er wählt eine der technischen Angaben auf seiner obersten Karte und liest diese vor; z.B. PS-Zahl. Die Mitspieler lesen dann reihum auch die PS-Zahl auf ihrer obersten Karte vor, Wer den höchsten Wert hat, erhält die Karten der Mitspieler und steckt diese hinter sein Spiel. Der jeweilige Gewinner kommt an die Reihe, die nächste technische Angabe zu wählen, z.B., "Hubraum". Sieger ist, wer die meisten oder alle Karten gewinnt.

Variante mit Supertrumpf. Das Titelbild wird mit den Karten gemischt und verteilt. Das Titelbild gilt dann als Supertrumpf und sticht – ohne Rücksicht auf die Werte – alle Karten, wird iedoch selbst von den A-Karten gestochen.

QUARTETT-SPIELREGEL

Teilnehmerzahl beliebig Mindestzahl 3. Die Karten werden gemischt und verteilt. 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 unn das Spiel fort und fragt einen anderen Spieler nach einer von ihm benötigten Karte usw. Sieger ist, wer die meisten Quartette erfragt hat. Wichtig ist, daß man sich merkt und überlegt, wer wohl die ihm fehlenden Karten in den Händen hält, damit man beim Abfordern Glück hat.

© 1979 by F. X. Schmid, München

214182 80APX FORUM TRUMPF-SPIELREGEL (FK)

Karten werden gemischt und verteilt. Jeder Spieler nimmt se^{fine} Karten als geschlossenes Paket so in die Hand, daß er und kein anderer das oberste Blatt sehen kann. Der links vom Geber sitzende Spieler beginnt. Er wählt eine der technischen Angaben auf seiner obersten Karte und liest diese vor; z.B. PS-Zahl Die Mitspieler lesen dann reihum auch die PS-Zahl auf ihrer obersten Karte von Ver den höchsten Wert hat, erhält die Karten der Mitspieler und steckt diese hinter sein Spiel. Der jeweilige Gewinner kommt an die Reihe, die nächste technische Angabe zu wählen, z.B., Hubraum". Sieger ist, wer die meisten oder zille Karten gewinnt.

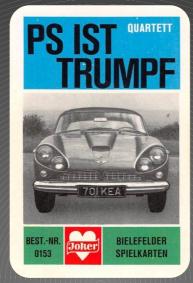
Variante mit Supertrumpf: Das Titelbild wird mit den Karten gemischt und verteilt. Das Titelbild gilt dann als Supertrumpf und sticht – ohne Rücksicht auf die Werte – alle Karten, wird iedoch selbst von den A-Karten gestochen.

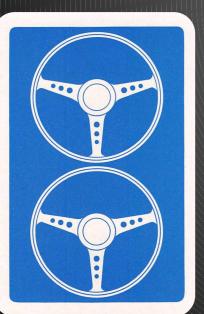
QUARTETT-SPIELREGEL

Teilnehmerzahl beliebig Mindestzahl 3. Die Karten werden gemischt und verteilt. 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 unn das Spiel fort und fragt einen anderen Spieler nach einer von ihm benötigten Karte usw. Sieger ist, wer die meisten Quartette erfragt hat. Wichtig ist, daß man sich merkt und überlegt, wer wohl die ihm fehlenden Karten in den Händen hält, damit man beim Abfordern Glück hat.

© 1980 by F. X. Schmid, München

Deckblattrückseite





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 Gefragte die, Karte, so gibt er sie an den Fragenden ab. Wenn der befragte Spieler die geforderte Karte nicht besitzt, hat dieser Spieler das Recht zu fordern. Wird von einem Befragten irrtümlich der Besitz einer Karte verneint, so ist an den Fragenden eine vorher festzulegende Buße zu entrichten. Zum Schluß erhält jeder Spieler soviel Gewinnanteile, wie er Quartette abgelegt hat.

Erfindungsreiche 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.

BIELEFELDER SPIELKARTEN GMBH.
Bielefeld - Postfach Nr. 1129



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 Gefragte die Karte, so gibt er sie an den Fragenden ab. Wenn der befragte Spieler die geforderte Karte nicht besitzt, hat dieser Spieler das Recht zu fordern. Wird von einem Befragten irrtümlich der Besitz einer Karte verneint, so ist an den Fragenden eine vorher festzulegende Buße zu entrichten. Zum Schluß erhält jeder Spieler soviel Gewinnanteile, wie er Quartette aboelech hat.

Erfindungsreiche 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.

234/4

BIELEFELDER SPIELKARTEN GMBH.
Bielefeld - Postfach Nr. 1129



SPIELREGEL

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 Gefragte die Karte, so gibt er sie an den Fragenden ab. Wenn der befragte Spieler die geforderte Karte nicht besitzt, hat dieser Spieler das Recht zu fordern. Wird von einem Befragten irrtümlich der Besitz einer Karte verneint, so ist an den Fragenden eine vorher festzulegende Buße zu entrichten. Zum Schluß erhält jeder Spieler soviel Gewinnanteile, wie er Quartette abgelegt hat.

Erfindungsreiche Spieler können mit den hier vorliegenden Karten aus der Kombination der 32 verschiedenen PS-Zahlen bzw. Geschwindigkeiten und der 8 Quartettfarben noch wesentlich interessantere Regeln selbst entwickeln

BIELEFELDER SPIELKARTEN GMBH Bielefeld - Postfach Nr. 1129234



FXS Rückseitenuniversum 1970-1973

*

AL S

0

0



zugleich Supertrumpf

Der Inhaber dieser Karte ist -Spezialist

für Grand Prix-Meisterschaft

Gemäß Reglement für ot-Trumpfspiele sticht dieser Supertrumpf alle Karten mit Ausnahme der a-Karten



F.X.SCHMID Vereinigte Münchener Spielkarten Fabriken KG.

-Ouartette: Autos - Superautos - Auto-Rennsport - Schiffe - Flugzeuge Nutzfahrzeuge - Lokomotiven -Apollo - Raketen - Satelliten -Motorräder.

Spezialisten-Paß Nr.52722

Der Inhaber dieser Karte ist Spezialist

für Traumautos

Gemäß Reglement sticht diese Karte alle Karten mit Ausnahme der a-Karten



F.X.SCHMID Vereinigte Münchener Spielkarten Fabriken KG.

Sammelguartette Autos - Superautos - Auto-Rennsport - Schiffe - Flugzeuge -Nutzfahrzeuge - Lokomotiven -Apollo - Raketen - Satelliten -Motorräder.

06306306306306306306

Spezialisten-Paß Nr.52922

06306306306306306

※今後

0

をあったかったまったが

Der Inhaber dieser Karte ist Spezialist

für Flugzeuge

Gemäß Reglement für Supertrumpf alle Karten mit Ausnahme der a-Karten



F.X.SCHMID Vereinigte Münchener Spielkarten Fabriken KG.

** - Quartette: Autos - Superautos - Auto-Rennsport - Schiffe - Flugzeuge Nutzfahrzeuge - Lokomotiven -Apollo - Raketen - Satelliten -Motorräder.

306306306306306306 Spezialisten-Paß Nr. 585 22

Der Inhaber dieser Karte ist - Spezialist

für Traktoren

Gemäß Reglement für ot-Trumpfspiele sticht diese Karte alle Karten mit Ausnahme der a-Karten



F.X.SCHMID Vereinigte Münchener Spielkarten Fabriken KG.

-Quartette: Autos - Superautos - Auto-Rennsport - Schiffe - Flugzeuge Nutzfahrzeuge - Lokomotiven -Apollo - Raketen - Satelliten -Motorräder.

€30€30€30€30€30 Spezialisten-Paß

Nr. 58922

Der Inhaber dieser Karte ist Spezialist für

Tolle Schlitten

sticht diese Karte alle Karten mit Ausnahme der a-Karten



F.X.SCHMID

Autos - Superautos - Auto-Rennsport - Schiffe - Flugzeuge Motorrader.





Der Inhaber dieser Karte

Autos

sticht diese Karte alle Karten mit Ausnahme der a-Karten



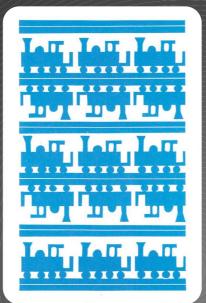
F.X.SCHMID Vereinigte Münchener Spielkarten

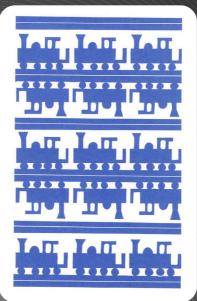
Sammelguartette Autos - Superautos - Auto-Rennsport - Schiffe - Flugzeuge Nutzfahrzeuge - Lokomotiven -Apollo - Raketen - Satelliten -Motorräder.

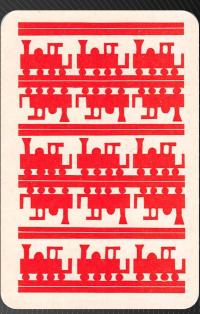


Kartenrückseite









Sichergehen.



Die Bahn. Der Beruf. Die Bahn. Der Beruf.



Aufstieg Zukunft Sicherheit Bei der Bahn müßte man sein.



zukunftssicher familienfreundlich

Flaggenfehler

Falsches Land / Flagge, korrigiert in Folgeversion:
 es existieren zig Beispiele, siehe hierzu Reinhards Webseite

Land zwar richtig, aber Flagge falsch dargestellt (z. B. Farbfehler, seitenverkehrt):









Flaggenfehler: mein Top-Favorit!







Erdkampfflugzeug

Dienstgipfelhöhe:

Leistung:

Geschw.

Spannw .:

Länge:

a) F-106 A

Höhe:



Leistung:

Geschw.

Spannw .:

a) Douglas F-18

Länge:

Höhe:

Dienstgipfelhöhe:



1000 kp

720 km/h

11200 m

10,06 m

11,15 m

3,50 m

d) DHC-5



GB

8D









b) Lockheed U-2

Trainer		
Leistung:		- 1000 kg
Geschw.:		720 km/l
Dienstgipfelhöhe:		- 11200 n
Spannw.:		— 10,06 n
Länge: ——		— 11,15 n
Höhe:		- 3.50 n



Bezeichnungs-/Textfehler







Bezeichnungs- und Textfehler







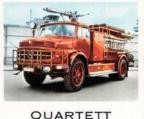
In der Erstauflage hat FXS drei Fehler versteckt und mit dem Folgedruck korrigiert. (ein weiterer Fehler wurde nicht korrigiert, zählt also nicht als Variante)

Finde die Fehler!

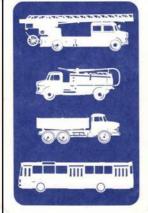


Du hast 60 Sekunden ...





VEREINIGTE ALTENBURGER UND STRALSUNDER Spielkarten-fabriken ag 7022 leinfelden b. Stuttgart SPIELKARTEN-FABRIKEN AG 7022 LEINFELDEN b. STUTTGART









Container - Faun-Muldenwagen - Unimog-Muldenkipper

Ges.-Gew.: 42000 kg





Doppeldeckeromnibus - Gelenkzugomnibus - Reise-Omnibus

Omnibusse G4



Vetter-Aufbau 13 Sitzplätze

Omnibusse G4





Flugplatztanklöschfahrzeug 8000 ltr. Wasserbehälter 800 ltr. Schaumlöschbehälter PS: 230

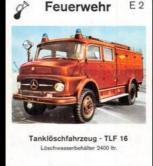
ocm:11581





Tanklöschfahrzeug - Rüstkranwagen - Kraftdrehleiter

ccm:11581



















Flugplatzlöschfahrzeug - Tanklöschfahrzeug - Rüstkranwagen



Farbgebung im Kartensatz





Leopard A4

105
830
42,4
65
6,94
3,37



rote Kopfzeile		
Wa		35
Мо		30
Ge	wicht/t	45,6
Ge	schwindigkeit/km/h	62
Lär	nge/m	8,17
Bre	ite/m	3,25





Leopard A4

Waffe/mm	105
Motorleistung/PS	830
Gewicht/t	42,4
Geschwindigkeit/km/h	65
Länge/m	6,94
Breite/m	3,37



schwarze Ko	pfzeile
(nur auf I	E4)

Wat	(nur auf E4)	5
Motoriolott	ing/i o	0.50
Gewicht/t		45,6
Geschwind	ligkeit/km/h	62
Länge/m		8,17
Breite/m		3,25



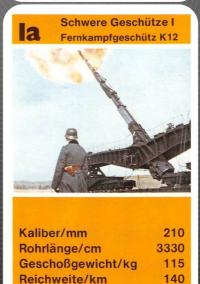
Farbgebung





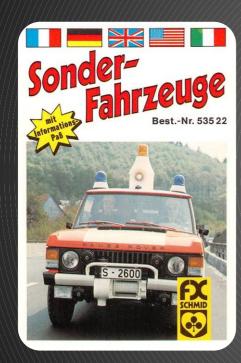
Kaliber/mm 210
Rohrlänge/cm 3330
Geschoßgewicht/kg 115
Reichweite/km 140







Datenfehler



6/d Flugzeugschlepper

Schopf-Flugzeugschlepper für Großraum-Flugzeuge

32 km/h 16960 ccm 30 PS 12 Zyl. 4 Takt



- a) Faun Niederhubwagen
- b) Scheuerle Plattformwagen
- c) Faun Kranwagen Fahrgestell
- d) Schopf Flugzeugschlepper

6/d Flugzeugschlepper

Schopf-Flugzeugschlepper für Großraum-Flugzeuge

16960 ccm 300 PS

32 km/h 12 Zyl. 4 Takt



- a) Faun Niederhubwagen
- b) Scheuerle Plattformwagen
- c) Faun Kranwagen Fahrgestell d) Schopf Flugzeugschlepper

Setzfehler





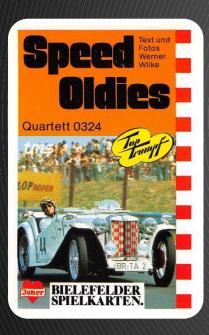
CL 89 Aufklärungs-Flugkörper		
Schub:	1 Startrak. + Staustrah	
Reichweite:	120 km	
Länge:	3,73 m	
Durchmesser:	33 cm	
Gewicht:	156 kg	

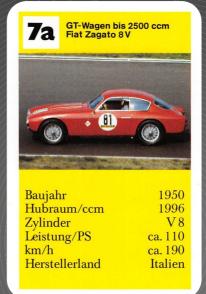
Gewicht:		156 Kg
a) MLRS	b) Rapier	d) Mk. 2



CL 89 Aufklärungs-Flugkörper		
Schub: 1 Startrak. + Sta		+Staustrah
Reichweite:		120 km
Länge:		3,73 m
Durchmesser:	The season of the season	33 cm
Gewicht:		156 kg
a) MLRS	b) Rapier	d) Mk. 2

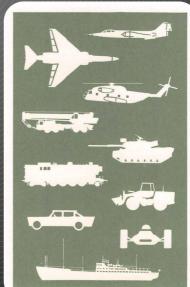
Fotofehler











Fotofehler

8a Werklok Neuehoffnungsh. Locomotive d'usine



Geschwindigkeit/vitesse: 30 km/h Leistung/puissance: 300 PS/C.V. Dienstgewicht/poids admis: 24,5 t Länge/longueur: 7,45 m Baujahr/année de constr.: 1887 Verbleib: Dt. Mus.-Eisenbahn (betrf.) Emplacement: musée 8b Werklok Buderus 4
Locomotive d'usine



Geschwindigkeit/vitesse: 20 km/h Leistung/puissance: 250 PS/C.V. Dienstgewicht/poids admis: 24 t Länge/longueur: 7,50 m Baujahr/année de constr.: 1917 Verbleib: Dt. Mus.-Eisenbahn (betrf.) Emplacement: musée Werklok Niederberg 3
Locomotive d'usine



Geschwindigkeit/vitesse: 45 km/h Leistung/puissance: 550 PS/C.V. Dienstgewicht/poids admis: 41 t Länge/longueur: 9,28 m Baujahr/année de constr.: 1953 Verbleib: Dt. Mus.-Eisenbahn (betrf.) Emplacement: musée 8d Werklok Carl-Alexand. 1
Locomotive d'usine



Geschwindigkeit/vitesse: 45 km/h Leistung/puissance: 875 PS/C.V. Dienstgewicht/poids admis: 59 t Länge/longueur: 10,50 m Baujahr/année de constr.: 1939 Verbleib: Ausgemustert Emplacement: démoli pour la ferraille



Dampfloks

Locomotives à vapeur

631 4931



8a Werklok Neuehoffnungsh. Locomotive d'usine



Geschwindigkeit/vitesse: 30 km/h Leistung/puissance: 300 PS/C.V. Dienstgewicht/poids admis: 24,5 t Länge/longueur: 7,45 m Baujahr/année de constr.: 1887 Verbleib: Dt. Mus.-Eisenbahn (betrf.) Emplacement: musée 8b Werklok Buderus 4 Locomotive d'usine



Geschwindigkeit/vitesse: 20 km/h Leistung/puissance: 250 PS/C.V. Dienstgewicht/poids admis: 24 t Länge/longueur: 7,50 m Baujahr/année de constr.: 1917 Verbleib: Dt. Mus.-Eisenbahn (betrf.) Emplacement: musée 8c Werklok Niederberg 3 Locomotive d'usine



Geschwindigkeit/vitesse: 45 km/h Leistung/puissance: 550 PS/C.V. Dienstgewicht/poids admis: 41 t Länge/longueur: 9,28 m Baujahr/année de constr.: 1953 Verbleib: Dt. Mus.-Eisenbahn (betrf.) Emplacement: musée 8d Werklok Carl-Alexand. 1
Locomotive d'usine



Geschwindigkeit/vitesse: 45 km/h Leistung/puissance: 875 PS/C.V. Dienstgewicht/poids admis: 59 t Länge/longueur: 10,50 m Baujahr/année de constr.: 1939 Verbleib: Ausgemustert Emplacement: démoli pour la ferraille



Bestellnummer

Mofas + Mopeds



Quartett mit

und Berufstip



ALTENBURG-STRALSUNDER

SPIELKARTEN 7022 LEINFELDEN b. STUTTGART



Mofas + Mopeds



Quartett mit

und Berufstip

Automateneinrichte



Mofas + Mopeds

Quartett mit

und Berufstip

Automateneinrichte

ALTENBURG-STRALSUNDE



3231



Automateneinrichter

Arbeitsgebiet: Maschinen sind keine Roboter. Sie müssen für ihre jeweilige Aufgabe eingerichtet werden. Dieser Facharbeiter nimmt die Einrichtung nach Zeichnungen oder Musterstücken vor. Dabei kommt es auf größte Genauigkeit

Ausbildung: Nach dem Hauptschulabschluß dauert die Lehrzeit 31/2 Jahre. Er erlernt in dieser Zeit Grundfertigkeiten der Metallbearbeitung und Umgang mit Maschinen.

Aufstiegsmöglichkeiten: Nach 3- bis 5jähriger Praxis kann die Meisterprüfung abgelegt werden. Durch Weiterbildung ist ein Aufstieg bis zum Betriebsleiter







Automateneinrichter

Arbeitsgebiet: Maschinen sind keine Roboter. Sie müssen für ihre jeweilige Aufgabe eingerichtet werden. Dieser Facharbeiter nimmt die Einrichtung nach Zeichnungen oder Musterstücken vor. Dabei kommt es auf größte Genauigkeit

Ausbildung: Nach dem Hauptschulabschluß dauert die Lehrzeit 31/2 Jahre. Er erlernt in dieser Zeit Grundfertigkeiten der Metallbearbeitung und Umgang mit Maschinen.

Aufstiegsmöglichkeiten: Nach 3- bis 5jähriger Praxis kann die Meisterprüfung abgelegt werden. Durch Weiterbildung ist ein Aufstieg bis zum Betriebsleiter





Automateneinrichter

Arbeitsgebiet: 'Maschinen sind keine Roboter. Sie müssen für ihre jeweilige Aufgabe eingerichtet werden. Dieser Facharbeiter nimmt die Einrichtung nach Zeichnungen oder Musterstücken vor. Dabei kommt es auf größte Genauigkeit

Ausbildung: Nach dem Hauptschulabschluß dauert die Lehrzeit 31/2 Jahre. Er erlernt in dieser Zeit Grundfertigkeiten der Metallbearbeitung und Umgang mit Maschinen.

Aufstiegsmöglichkeiten: Nach 3- bis 5jähriger Praxis kann die Meisterprüfung abgelegt werden. Durch Weiterbildung ist ein Aufstieg bis zum Betriebsleiter



Bestellnummer



AUTO -

Besitzer sofort ablegen kann.

Der Beginnende fragt einen belie-

bigen Mitspieler nach einer Karte, um ein Quartett zu vervollständigen. Besitzt

der Betreffende die gefragte Karte, so

händigt dieser die Karte an den Frage-

steller aus; alsdann kann er einen an-

deren Mitspieler nach einer Karte fragen

und zwar so oft, als die Frage beant-

wortet wird. Kommt dieser jedoch an

einen Mitspieler, der die gefragte Karte

nicht hat, so geht das Recht des Fragens

an den betreffenden Spieler über. Wer die meisten Quartette zum Schluß auf-

weisen kann, hat das Spiel gewonnen.

beteiligen.

meisen kann, hat das Spiel gew die meisten Quartette zum Schlu an den betreffenden Spieler übe nicht hat, so geht das Recht des F einen Mitspieler, der die gefragte wortet wird, Kommt dieser Jedo und zwar so oft, als die Frage deren Mitspieler nach einer Karte stellet aus; alsdann kann et ein handigt dieser die Karte an den der Betreffende die getragte Kar ein Quartett zu vervollständigen, P

neues

Auto

bigen Mitspieler nach einer Karte, um Der Beginnende tragt einen belie-

Besitzer, sofort ablegen kann. gehörige Karten zu erhalten, die der vier zu einem Quartett zusammen-Jeder Spieler muls darnach trachten,

beteiligen. sich beliebig viele Personen am Spiel teilt. Von drei Personen aufwärts können gleichmalsig an die Mitspielenden ver-Die Karten werden gemischt und

OUARTETT-SPIELREGEL

Auto-Quartett

AUTOS AUS ALLER WELT



VEREINIGTE ALTENBURGER UND STRALSUNDER SPIELKARTEN-FABRIKEN A.G. STUTTGART-S

Auto-Quartett

AUTOS AUS ALLER WELT



VEREINIGTE ALTENBURGER UND STRALSUNDER SPIELKARTEN-FABRIKEN A.G. STUTTGART-S

Auto-Quartett AUTOS



VEREINIGTE ALTENBURGER UND STRALSUNDER SPIELKARTEN-FABRIKEN A.G. STUTTGART-S

Auto-Quartett

AUTOS AUS ALLER WELT



VEREINIGTE ALTENBURGER UND STRALSUNDER
SPIELKARTEN-FABRIKEN A.G.
STUTTGART-S

Auto-Quartett

AUTOS AUS ALLER WELT

Auf 1953 abgestellte Neuauflage



VEREINIGTE ALTENBURGER UND STRALSUNDER SPIELKARTEN-FABRIKEN A.G. STUTTGART-S

Auto-Quartett AUTOS AUS ALLER WELT

Auf 1953 abgestellte Neuauflage



VEREINIGTE ALTENBURGER UND STRALSUNDER SPIELKARTEN-FABRIKEN A.G. STUTTGART-S

Auto-Quartett AUTOS

AUTOS AUS ALLER WELT

Auf 1953 abgestellte Neuauflage



VEREINIGTE ALTENBURGER UND STRALSUNDER SPIELKARTEN-FABRIKEN A.G. STUTTGART-S

Auto-Quartett Autos Aus Aller Welt

Auf 1953 abgestellte Neuauflage



VEREINIGTE ALTENBURGER UND STRALSUNDER SPIELKARTEN-FABRIKEN A.G. STUTTGART-S





Quicksilver Mot

3a USA

PS/kW

Spannweite/m

Leergewicht/kg

Reisegeschw./km/h

Landegeschw./km/h

Gesamtgewicht/kg





88

48

67

162

Reisegeschw./km/h

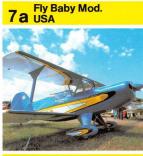
Landegeschw./km/h

Gesamtgewicht/kg

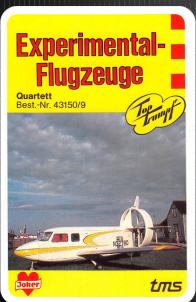
Leergewicht/kg



Butler Midget Mustang



PS/kW 65/47,8 Spannweite/m 7,30 Reisegeschw./km/h 145 Landegeschw./km/h 80 Leergewicht/kg 296 Gesamtgewicht/kg 490





Leergewicht/kg

Gesamtgewicht/kg



29

132

ALTERNATION LABOR WITH THE PROPERTY OF	NAME OF TAXABLE PARTY.
PS/kW	134/97
Spannweite/m	8,53
Reisegeschw./km/h	121
Landegeschw./km/h	50
Leergewicht/kg	281
Gesamtgewicht/kg	476



Spai

Reis

Land

Lee

Ges

kW 10	03/74,5	PS/kW 18
nnweite/m	6,10	Spannweite/m
egeschw./km/h	233	Reisegeschw./km/h
degeschw./km/h	105	Landegeschw./km/h
rgewicht/kg	286	Leergewicht/kg
amtgewicht/kg	408	Gesamtgewicht/kg



96

322

534









	Name and Address of the Owner,
PS/kW	125/92
Spannweite/m	7,60
Reisegeschw./km/h	257
Landegeschw./km/h	113
Leergewicht/kg	432
Gesamtgewicht/kg	720





180/132,5 PS/kW 11,90 Spannweite/m Reisegeschw./km/h 167 Landegeschw./km/h 88 Leergewicht/kg 580 Gesamtgewicht/kg 1150

Cahnce your mind' 8C USA



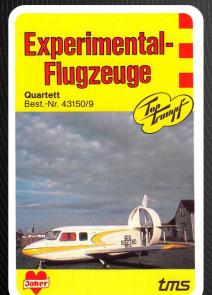
PS/kW 135/99.3 PS/kW 10,05 Spannweite/m Spannweite/m Reisegeschw./km/h 154 Reisegeschw./km/h Landegeschw./km/h 76 Landegeschw./km/h 520 Leergewicht/kg Leergewicht/kg 890 Gesamtgewicht/kg Gesamtgewicht/kg

55/40.5

VP-1

8d usa

7,30 132 96 254 373



Watson Wind Wagon 7b USA

Gesamtgewicht/kg

236

340



43/31,5 PS/kW Spannweite/m 5,49 177 Reisegeschw./km/h 80 Landegeschw./km/h Leergewicht/kg 14 267 Gesamtgewicht/kg

Cassutt Special II 7C USA



PS/kW 88/63,5 Spannweite/m 4,16 322 130 Reisegeschw./km/h Landegeschw./km/h Leergewicht/kg 196 Gesamtgewicht/kg 363

Replica RC3 Seabee 8b USA



PS/kW 180/132,5 Spannweite/m 11,90 167 Reisegeschw./km/h 88 Landegeschw./km/h Leergewicht/kg 580 Gesamtgewicht/kg 1150

"Change your mind" 8C USA



PS/kW 135/99,3 10,05 Spannweite/m 154 Reisegeschw./km/h 76 Landegeschw./km/h Leergewicht/kg 520 Gesamtgewicht/kg 890

8d American Eaglet USA



PS/kW 12/8,8 Spannweite/m 11,10 88 48 Reisegeschw./km/h Landegeschw./km/h Leergewicht/kg 67 Gesamtgewicht/kg 162



Flugzeuge Quartett Nr. 52422



F. X. Schmid · Vereinigte Münchener Spielkarten Fabriken KG

Made in Germany

Spielregel 🚱

liebig, Mindestzahl 3. Man teilt blattweise in Richtung in: der links vom Kartenagt einen Mitspieler nach dung eines Quartetts sucht. rte an den Fragenden ab tztere darf so lange andere lenden Karten fragen, bis nicht hat. Dieser setzt ragt einen anderen Spieler itigten Karte und so fort. erweise eine gefragte Karte ben, zahlen eine Buße an erhält jeder Mitspieler so Quartette ablegte. Wichtig nd überlegt, wer wohl die den Händen hält, damit rdern Glück hat.

chmid

Spielkarten - Fabriken









Flugzeuge Quartett Nr. 524 22



Made in Germany

hen der Bundesrepublik

	WI	Wiesbaden
	WIL	Wittlich
	WIT	Witten
	WIZ	Witzenhausen
	WL	Winsen
	WM	Weilheim
	WN	Waiblingen
	WND	St. Wendel
	WO	Worms
	WOB	Wolfsburg
	WOH	Wolfhagen
	WOL	Wolfach
	WOR	Wolfratshausen
	WOS	Freyung/Wolfste
	WS	Wasserburg
	WST	Westerstede/
		Ammerland
	WT	Waldshut
	WTL	Wittlage
		Wittmund
		Würzburg
		Weißenburg
	WÜM	Waldmünchen
	WUN	Wunsiedel
	WZ	Wetzlar
	ZEL	
	ZIG	Ziegenhain
	ZW	Zweibrücken
-		

cedes Benz

erautos

torische Flugzeuge

W Einst - ietzt

Einst - jetzt

idesliga-Fußballspieler Best.-Nr. 54922

Best.-Nr. 528 22

Best.-Nr. 529 22

Best.-Nr. 530 22

Best.-Nr. 531 22

Rest - Nr 532 22

Best.-Nr. 902 99





