

Schuco-Qualitätsspielwaren - Wunder der Technik

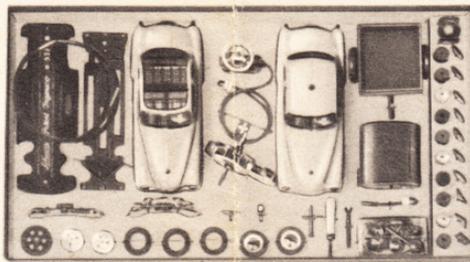


Schuco-Patent-Elektro-Ingenico-Fernlenkauto 5311 mit Kugellager-Elektromotor, angetrieben durch Taschenlampenbatterie. Das technisch interessante, zerlegbare Spielzeugauto mit elektrischer Fernschalteneinrichtung und Fernlenkung fährt wie ein Großauto in 3 verschiedenen Geschwindigkeiten, vor- und rückwärts, geradeaus, sowie rechte und linke Bogen und Kreise. Auto (22 cm lang) als Limousine oder Cabriolet in schöner Geschenpackung, mit Montage-Werkzeugen, Bildbeilagen, Verkehrszeichen, Aufstellsäulen für Geschicklichkeitsspiele, Ball und Tor für Auto-Ballspiele ohne Batterie DM 34.50

Schuco-Ingenico-Elektro-Spielzeuge können auch mit Transformator bis 6 Volt betrieben werden. **Schuco-Transformator mit Gleichrichter 5399/0,25** für 110 und 220 V, mit 1 m Stromanschlusßkabel und Stecker DM 16.—

Schwachstrom-Verlängerungskabel 2 m mit Schraubfassung und -sockel DM 2.—

Zu beziehen durch:



Schuco-Elektro-Ingenico-Auto, Montagekasten 5311 MK DE LUXE wie 5311, jedoch in Montagekasten, mit 2 Karosserien, Anhänger und vielem Zubehör, 55x31 cm (Kugellager-Elektromotor) DM 49.50

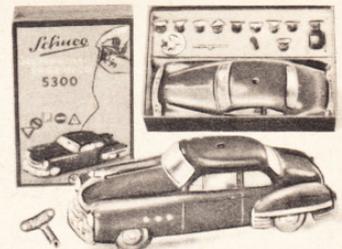
Schuco-Federmotor-Ingenico-Auto, Montagekasten 5300 MK DE LUXE wie 5311 MK DE LUXE, jedoch mit Federmotor-Ausstattung DM 38.—



Schuco-Elektro-Ingenico-Schnellboot Delfino 5411 mit Scheinwerferlicht und Kugellager-Elektromotor. Elektrisches Stufenschnellboot für freie Fahrt im offenen Wasser und Fernlenkfahrten in Bassins und Badewannen. Delfino fährt 4 km mit zwei 1,5-Volt-Babyzellen (29 cm lang) ohne Batterie DM 24.50

Schuco-Delfino 5411 DE LUXE Zusätzlich für Navigationsfahrten mit Elektro-Fernschaltgerät, Batteriegehäuse und Fernstromkabel für 6 m Fahrbereich, sowie Elektro-Fernlenkwelle. Das elektrische Fernschalt-schnellboot mit 3 Vor- und Rückwärtsgängen ohne Batterie DM 35.—

Verlange farbige Prospekte für Ingenico-Autos und -Boote.



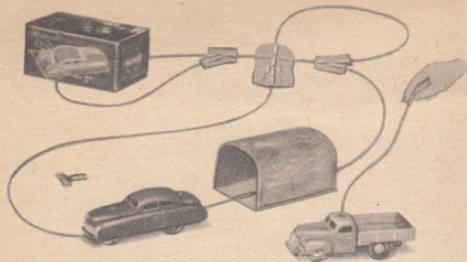
Schuco-Federmotor-Ingenico-Fernlenk-Auto 5300 Fernsteuer- und fernbedienbar für 2 Geschwindigkeiten, Auto und Federmotor leicht auseinandernehmbar und wieder zusammensetzbar, fährt mit Umschalthebel vor- und rückwärts. Montage-Auto Nr. 5300 kann in alle anderen Ingenico-Autos umgebaut werden DM 24.—



Schuco-Ingenico-Signalausauto 5335 mit Stablenkung und Hupwerk für 200 Signale. Ideales Fahrerschulauto. Dieses Montage-Spielauto läßt sich durch Zukauf einer Federmotor- oder Elektro-Garnitur in alle anderen Ingenico-Autos umbauen DM 12.75

Schuco-Ingenico-Signalausauto 5335 MK mit Stablenkung wie 5335; ein Luxus-Montagekasten für den kleinen Techniker DM 14.—

Neuheit!



Schuco-Varianto-Kleinpackung 3010/0, mit 1 Auto, Tunnel, Fernlenkwelle und Zubehör . . . DM 7.50



Schuco-Varianto - automat. Kreuzungsverkehrsspiel 3010/K (abwechs. Fahren mit 2 Autos über die Kreuzung) DM 14.50



Verlange, wo nicht erhältlich, vom Schuco-Kundendienst, Nürnberg, die neue farbige Varianto-Broschüre II mit lustigen Geschicklichkeits- und Verkehrs-Spielen, sowie dem neuen Schuco-Varianto-Preisausschreiben 1954/55 mit Preisliste.

Schuco-Varianto-Verkehrsspiele 3010

begeistern mit ihrer völlig neuen Fahrtechnik durch besondere Vielseitigkeit und einfachste Handhabung jung und alt. Varianto-Spiele sind ausbaufähig wie Eisenbahnanlagen, z. B. mit Stellweichen, automatischen Kreuzungen, Abzweigungen, Verkehrsampel usw., aber an keinerlei starre Formen im Aufbau gebunden. Die langlaufenden Uhrwerkautos fahren hierbei auf Leitdrähten, die auf Tischen, jedem Boden usw. aufgelegt werden können. Auch die Spielmöglichkeiten im Zusammenhang mit Eisenbahnanlagen aller Spurweiten, vor allem durch Verwendung der Varianto-Brücke sind besonders interessant. Die Autos können außerhalb der Varianto-Anlage auch als Fernlenkautos verwandt werden.

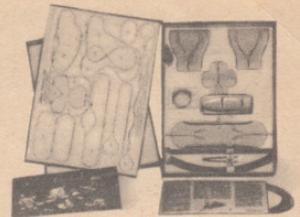
Weitere Schuco-Varianto-Kasten:

Garagenspiel 3010 G	DM 8.90
Automat. Ausweichverkehrsspiel 3010 C	DM 22.75
Drehscheibenspiel 3010 D (mit zwei Autos)	DM 26.50
Aufbaukasten 3010 B (mit zwei Autos im Gegenverkehr)	DM 25.50
Brückenspiel 3010 Z (mit Bauteilen zum Einbau in alle Varianto-Anlagen)	DM 19.80

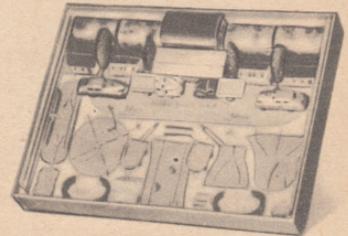


Schuco-Varianto-Brücken-Packung 3050

Brücke mit vielseitigen Baumöglichkeiten, montier- und demontierbar, zum Einbau in Varianto-Anlagen DM 5.—



Schuco-Varianto-Aufbaukasten 3010 A mit 1 Auto und Fernlenkwelle DM 14.—



Schuco-Varianto-Universal-Spiel mit Brücke 3010/U für besonders vielseit. Spielmöglichkeiten DM 55.—

Neuheit!

Varianto-Verkehrsampel mit Doppelkreuzung 3051 mit elektrischer Beleuchtung, regelt mit vom Schalter aus bedienbarer Verkehrsampel mit rot-grünen Ampelgruppen automatisch den Kreuzungsverkehr wie in Wirklichkeit DM 12.50

Schuco - Varianto - Verkehrsampel - Spiel 3010 V/4 in Luxus-Karton

mit Verkehrsampel, vier Varianto-Autos und vielseitigen Einzelteilen zum Aufbau von Verkehrsampel-Spielen, Einbau in Varianto-Anlagen, oder lustigen Gesellschafts- und Geschicklichkeitsspielen DM 36.—

Schuco - Varianto - Verkehrsampel - Spiel 3010 V/2 in Luxus-Karton

wie 3010 V/4, jedoch nur mit 2 Autos . . . DM 27.—

Schuco-Varianto-Autos

„Limo“ 3041	} je Stück DM 4.50
„Lasto“ 3042	
„Sani“ 3043	
„Bus“ 3044	

Außerdem sämtliche Varianto-Einzelteile lieferbar.



Schuco-Fernlenkboot „Teleco“ 3003 Für Seen- und Badewannenspiel, mit rostfreiem Spezial-Federmotor, für Fernlenkung mit Steuerrad und freie Fahrt, 19,5 cm DM 5.90

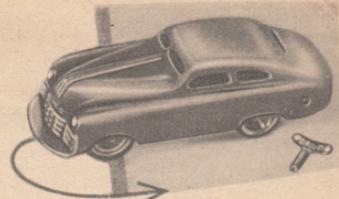
Schuco-Fernlenkboot „Teleco“ 3004 wie 3003 in Geschenkpackung mit 2 Bojen DM 6.75
Boot-Police 3002 ohne Lenkrad DM 4.90



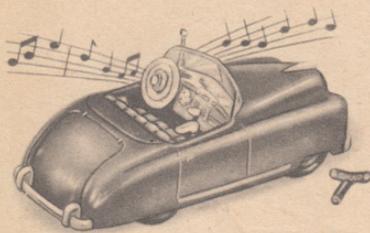
Schuco-Fernlenkauto 3000
mit Fernlenksteuer und Gangschaltung für 4 Geschwindigkeiten, Fernlenkung durch Boden- oder Tischlenkwehle, 12 Aufstellstützen und Ball für Geschicklichkeitsfahrten, 10,8 cm DM 7.40



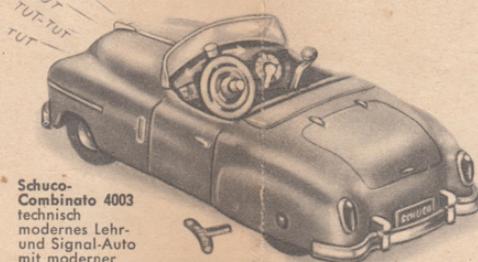
Schuco-Magico 2008
das Zauberauto fährt und hält durch Berühren mit dem Zauberstab, durch den Luftstrom der Pfeife oder auf Kommandowort mit Nachblasen auf das Gitter, 14 cm lang DM 5.75



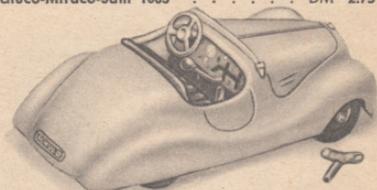
Schuco-Miraco-Car 1001
fährt auf jeder Fläche ohne hinunterzufallen und wendet verblüffend an jeder Tischkante zur Weiterfahrt um, 11,4 cm DM 2.60
Schuco-Miraco-Bus 1004 DM 2.75
Schuco-Miraco-Sani 1003 DM 2.75



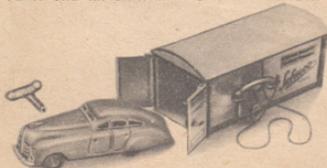
Schuco-Radio-Auto 4012
mit 18stimmigem Schweizer Marken-Musikwerk, Radio-Schalthebel am Armaturenbrett, Lenkradsteuerung und Handbremse, spielt während der Fahrt und im Stillstand DM 18.—



Schuco-Combinato 4003
technisch modernes Lehr- und Signal-Auto mit moderner Lenkrad-Reihenschaltung für 3 Vorwärtsgänge, Rückwärtsgang und Stopp, Tachometer mit selbsttätiger Geschwindigkeits- und Gang-Anzeige, Hupsignal-Einrichtung, Original-Ritzel-Lenkrad-Steuerung und Handbremse, 19 cm DM 12.—



Schuco-Examico 4001
Fahrschulauto mit Kulissenschaltung für 4 Gänge, Rückwärtsgang und Leerlauf, Kupplung, Handbremse und Lenkradsteuerung, 14,5 cm DM 8.20



Schuco-Garage mit Telefon 1500
Türen schließen sich bei Einfahrt eines Schuco-Autos automatisch und öffnen sich zur Wiederausfahrt beim Ziehen an der Telefonschnur, 33 cm DM 4.40

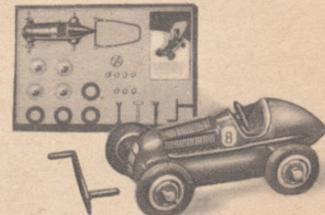
Schuco-Garagen-Auto 1750
fährt rückwärts ein, schließt Türen, schaltet sich dabei automatisch um und fährt beim Öffnen der Garagentüre wieder vorwärts aus, 14,6 cm DM 6.20



Schuco-Motodrill 1006
fährt in Schräglage im Kreis, kommt dabei in schleudernde Kreisbewegungen, fängt sich wieder und fährt weiter, 12,5 cm DM 3.60

Schuco-Charlie 1005
Verwegener Motorradfahrer fährt in kühner Kurvenschräglage im Kreis oder Oval und geradeaus, 12,5 cm DM 4.50

Schuco-Mirakomat 1012
Wendemotorradfahrer wendet wie 1001 DM 3.50



Schuco-Studio-Auto-Montagekasten 1060
zum Bau eines technisch interessanten. Lehrautos mit Lenkrad-Steuerung, sichtbarem Differential, automat. Leerlaufkupplung, Räder- und Reifenmontage, Reibrad- und Kurbelaufzug DM 10.50
Schuco-Studio-Auto 1050
in Faltschachtel bereits zusammenmontiert, 15,5 cm DM 8.20



Schuco - Tanzende Musikanten
spielen als Affe oder Clown Geige oder Trommel, 11 cm hoch Stück DM 3.60



Schuco-Pick-Pick-Vogel
hüpft hin und her, pickt wie ein futter-suchender, hungriger Vogel, 11,5 cm DM 2.95



Schuco-Glückshund Tippy 990
läuft mit seinen strompelnden Beinchen lustig im Kreis und spielt mit dem anhängbaren Zahlenball (auch zum Ablesen von Toto- und Würfelzahlen), 13 cm DM 3.90



Schuco-Sonny 2005
Maus schwingt während der Fahrt den Ballon. Ein lustiges Tischspielzeug auch für die Kleinsten, 14,5 cm . DM 4.90



Clown als Jongleur 965
jongliert die Bälle und dreht sich dabei im Kreis, 12,3 cm hoch DM 4.—
Tanzfiguren als Maus, Affe oder Clown DM 3.60
und DM 4.—
Alle Figuren in erstklassigem Wollfilz gekleidet.



Schuco-Trip-Trap — Die Lieblinge der Kinder

die drölligen, mit allen Vieren an einer Zugleine selbsttätig nachlaufenden Plüschhunde in naturgetreuer Nachbildung.
Filz-Dackel DM 15.50
Foxl, Pudel, Dachshund, Airedale und Bär DM 17.50
Scotch-Terrier und Wachtelhund DM 19.50

Die originellen Schuco-Tricky-Tiere mit der Patent-Kopfbewegung und mit Stimme.

Aus bestem Mohairplüsch. Ein leichtes, unbemerktes Bewegen des Schwänzchens genügt, den Kopf der Tiere in lebensnaher Weise nach allen Richtungen durch einen sinnvollen Patentmechanismus wenden oder nicken zu lassen. Tricky-Tiere sind aus mollensicherem, hochfeinem, druckfestem, besonders langhaarigem Mohairplüsch gefertigt und können sitzen und stehen. Größen von 22 - 55 cm.

- Schuco-Tricky-Bär mit 18 stimmigem Schweizer Marken-Musikwerk, 55 cm DM 45.—
- Schuco-Tricky-Schimpanse mit 18 stimmigem Schweizer Marken-Musikwerk, 55 cm DM 42.—



Schuco-Frosch „Flipo“ 930
hüpft, zappelt und macht Schwimmbewegungen, Samtüberzug, 9,5 cm DM 2.95



Schuco-Mikifex 922, die lustige Scherzmaus überschlägt sich während des Laufens mehrmals, 8,5 cm, Samtüberzug DM 3.—
Schuco-Mikifex 921
wie oben, jedoch weiß oder grau lackiert DM 2.40
Schuco-Wendemaus 1022
wendet an der Tischkante und fällt nicht hinunter DM 2.—



Schuco-Tricky-Bären mit Stimme von DM 8.90 - 36.—



Schuco-Tricky-Schimpansen mit Stimme von DM 9.80 - DM 33.—