

PATENTE

Schuco

PATENTE



Schuco-Turn, Akrobaten als Micky-Maus, Clown, Affe und Hase, purzeln, turnen, schieben u. ziehen ihre Koffer. DM 3.60

Schuco-Hopsa, drollige Tanzfiguren als Clown, Maus, Affe oder Hase, tanzen und heben ihre Babys abwechselnd in die Höhe. DM 3.60 u. 4.-

Tiroler Tanzpaar 960 tanzt im Kreise, wobei das Pöppchen abwechselnd in die Höhe gehoben wird. Tischspielzeug. DM 4.20

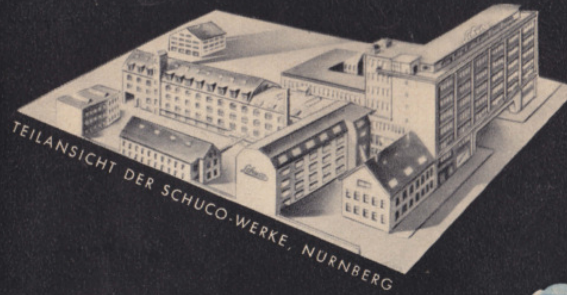
Clown als Jongleur 965, jongliert die Bälle und dreht sich dazu im Kreise. Tischspielzeug. DM 4.-

Die originellen Schuco-Tricky-Tiere mit der Patent-Kopfbewegung, mit Stimme oder Ia Schweizer Marken-Musikwerk.



Ein leichtes Bewegen des Schwänzchens genügt, den Kopf der Tiere in lebensnaher Weise nach allen Richtungen durch einen sinnvollen Patentmechanismus wenden und nicken, also ja- und nein-sagen zu lassen. Tricky-Tiere können sitzen und stehen.

Bären von 22 - 55 cm in den Preislagen DM 8.90 bis DM 36.-
Schimpansen von 25 - 55 cm in den Preislagen DM 9.80 bis DM 33.-
Tricky-Bär mit Musikwerk, 55 cm DM 45.-



TEILANSICHT DER SCHUCO-WERKE, NURNBERG

ERHÄLTLICH IN ALLEN GROSSENGESCHÄFTEN

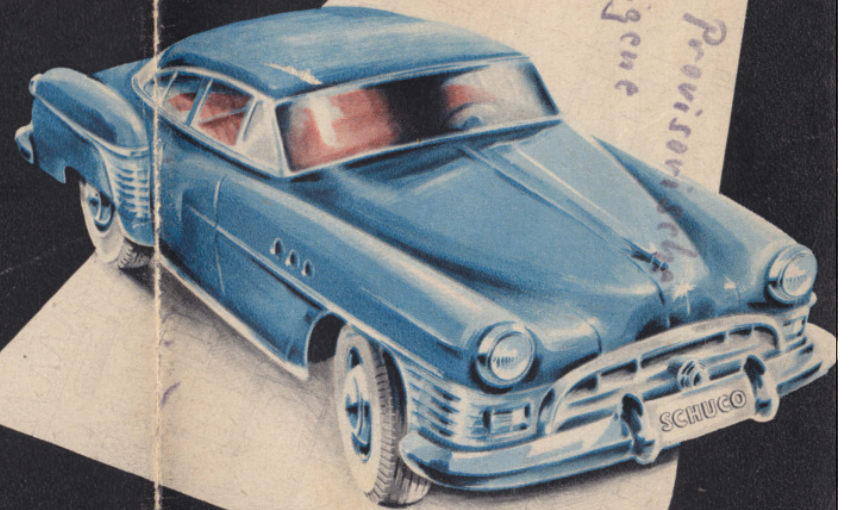
Dr. E. Kuhlmann
Berlin Charlottenburg
Friedrichstr. 100

Schuco
WUNDER DER TECHNIK

DER WELT GRÖSSTE AUTOFABRIK DER KLEINSTEN WAGEN

Schuco

Eigene
Provisionen



PATENT-SCHAU.....➔

PATENTE

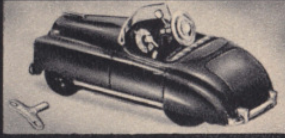
Schuco

PATENTE

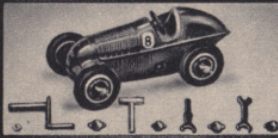
WUNDER DER TECHNIK



Radio-Auto 4012 mit 18 Stim., Schweizer Marken-Musikwerk, Lenkradsteuerung, Handbremse, spielt b. nimal Aufzug 3 Min. Lieder od. Walzer. DM 18.-



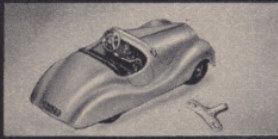
Tacho-Examico 4002, Lehrauto mit Lenkradschal-tung für 3 Gänge, Rückwärtsgang, Leerlauf, Tacho-meter zeigt Geschwindigkeit genau an. DM 10.50



Studio-Auto 1050, Lenkrad, sichtbar Ausgleichs-getriebe, Räder u. Reifen montierbar, Reibrad Schnellaufl. DM 8.20. Als Auto-Montierkasten DM 10.50



Akustico 2002, das Spielauto auch für die Klein-sten mit langlaufendem Hupsignal, Federwerk, Steuer und Handbremse. DM 7.90



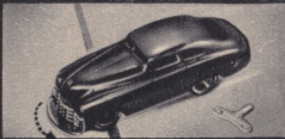
Examico 4001, das Fahrschulauto mit 4. Gangschal-tung, Rückwärtsgang und Bremshebel wie beim Groß- auto. DM 8.20



Magico 2008, das Zauberauto, das mit Zauberstab od. auf Kommando durch Luftstrom mit Mund oder Pfeife gestartet u. gestoppt werden kann. DM 5.75



Fex 1111, der Hollenraser, fährt geradeaus sowie Krei-se und eingestellt auf SOS wilde Kreise und schlägt dabei Salto mortale um seine Längsachse. DM 5.60

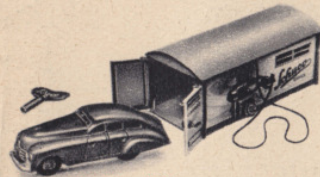


Miraco-Car 1001 fährt auf jeder Fläche und wendet überraschend an der Kante um, wenn man glaubt es auffangen zu müssen. DM 2.60

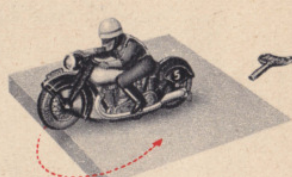
PATENTE

Schuco

PATENTE



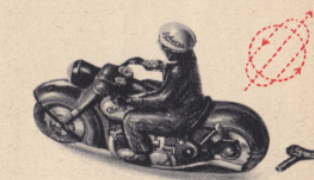
Garage mit Telefon 1500
Tür schließt sich bei Einfahrt automatisch und öffnet sich durch Zug an der Telefonschnur. DM 4.40
Garagen-Auto 1750 DM 6.20



Mirakomot 1012, der Wende-Motorradfahrer, fährt auf jeder Fläche und wendet überraschend an der Kante um, wenn man glaubt, ihn auffangen zu müssen. DM 3.60



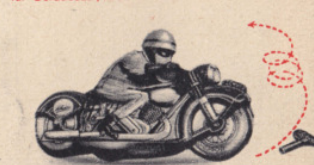
Curve 1000
fährt durch Stellrad in Kurvenschräglage sieben ver-schiedene Figuren, Vorderrad- und Reifenmontage. DM 6.-



Schuco-Charly 1005, ein verwegener in der Kurve sich schräg legender Motorradfahrer mit Stellhebel für Geradeaus-, Kreis- und Ovalfahrt. DM 4.50



Fernlenkboot „Teleco“ 3003 mit rostfreiem Feder-motor, Boje; für Freibad und Badewanne. DM 5.90
Geschenckpackung Nr. 3004 mit 2 Schwimmbojen DM 6.75



Motodril 1006 fährt flotte Kreise u. führt abwechselnd Schleuderbewegungen aus. Nettes Tischspielzeug auch für die Kleinsten. DM 3.60



Sonny 2005, das Auto mit der ballonschwingenden Maus, ein lustiges Tischspielzeug auch für die Kleinsten. DM 4.90



Schuco-Wendeboot 1015 fährt auf jeder Fläche u. wendet überraschend an der Kante um, wenn man glaubt, es auffangen zu müssen. DM 3.60

PATENTE

Schuco

PATENTE

WUNDER DER TECHNIK



Schuco-Sollisto, fidele tanzende Musikanten als Clown und Affe mit Violine oder mit im Rhythmus schlagender Trommel. Tischspielzeug. DM 3.60



Pick-Pick-Vogel 905 hüpf hin und her und pickt dabei wie ein futtersuchender Vogel. Tischspielzeug. DM 2.95
Kleinere Ausführung DM 2.10



Maus mit Leiter 959 tanzt im Kreise und hebt dabei die Leiter abwechselnd in die Höhe oder turnt auf dieser. Tischspielzeug. DM 3.60



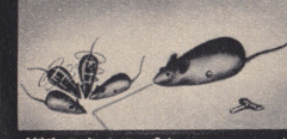
Die lustigen Biertrinker tanzen im Kreise und haben dabei abwechselnd den Bierkrug in die Höhe. Tischspielzeug. DM 3.60 bis DM 4.-



Frosch Filpo 930 hüpf rollend vorwärts, zappelt mit den Beinen und macht Schwimmbewegungen. Lust. Tischspielzeug auch f. d. Kleinsten. DM 2.95



Hund Tippy 990 lautstrampelnd im Kreiserum. Auf dem anhängb. Zahlenball lassen sich Würfel- oder Totozahlen ablesen. Tischspielzeug. DM 3.90



„Mikifex“, die lustige Scherzmaus, rennt und überschlägt sich dabei; einstellbar, daß sie erst nach einer Weile losrennt. DM 2.40 u. 3.-



Schuco-Wendemaus 1022 fährt auf jeder Fläche und wendet überraschend an der Kante um, wenn man glaubt, sie auffangen zu müssen. DM 2.-

Schuco Electro Ingenico

5311 PATENT

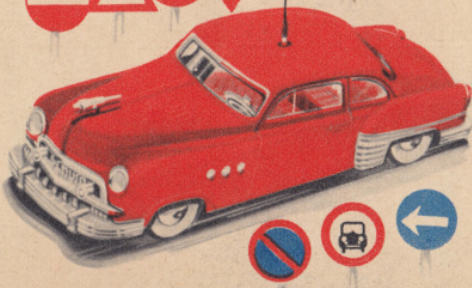
Als Elektro-Fernlenk- und Fernschalt-Auto fährt es wie ein Großauto vor- und rückwärts, langsam, mittel und schnell, sowie dem Steuer genau gehorchend geradeaus, rechte und linke Bogen und Kreise.
 Als Montage-Spielzeug kann der junge Schuco-Monteur „Ingenico“ in seine Einzelteile zerlegen und wieder montieren.
 Als Fahrchulauto geeignet zum Einüben der Fahrkunst und zum Erlernen der Verkehrsgrunds.
 Als Geschicklichkeits-Spielzeug ermöglicht es lustige Kegel- und Balltor-Spiele.
 Als Elektro-Auto mit Batterie, die im zukaufbaren Anhänger befördert wird, fährt es auch ohne Fernlenkung Kreise und geradeaus in freier Fahrt.
 Als Roll- und Schiebeauto verwendbar und für Stablenkung geeignet.

Fahren und staunen!

Stellt Euch vor: Zu Euren Füßen ein schnittiges Auto, das Eurem Willen in jeder Beziehung gehorcht, ohne daß Ihr Euch auch nur zu bücken braucht. In der Tasche oder umgehängt trägt Ihr eine gewöhnliche Taschenlampenbatterie in einem Gehäuse, die in dem im Auto eingebauten kugeligelagerten Hochleistungs-Elektromotor kaum faßbare Kräfte erzeugt. In der Hand haltet Ihr ein kleines Schaltgerät mit einem Modell-Miniatur-Lenkrad. Damit könnt Ihr nun das Auto durch Fernbedienung fahren lassen und lenken wie Ihr wollt: vor- und rückwärts, rechte und linke Bogen, Kreise, geradeaus und mit 3 Geschwindigkeiten. Auch ein Großauto leistet fahrtechnisch nicht mehr! Jede Fahr-situation ist zu meistern, wie z. B. Herausfahren aus einer Ecke oder einer Parklücke, Hindernisse umfahren, Umkehren in schmaler Straße, Verkehrszeichen beachten und vieles mehr.

„INGENICO“ 5311 erzielt Leistungen, die bisher kein Elektro-Spielzeugauto auf der Welt aufzeigt hat.

Preis (ohne Batterie) DM 29.50
 Schuco-Ingenico 5311 wird auch als Montagekasten 5311 MK in Luxusausführung in seine Teile zerlegt geliefert. DM 37.-



PATENT

Schuco

PATENT



Weitere interessante technische Einzelheiten

Der Kühler:

Pfeil zeigt beim Fahren und im Stand (wichtig bei Fahrtbeginn) stets die von den Rädern eingeschlagene Fahrt-Richtung an. ● INGENICO fährt mit 3 Volt (zwei Monozellen) ca. 9 Stunden, wobei der Fahrbetrieb auch auf Teppichen oder Straßenpflaster durchgeführt werden kann. ● INGENICO zieht mehrere Anhänger hintereinander gekuppelt mit schwerer Last. ● INGENICO kann auch an Traktos mit Gleichrichter bis 6 Volt angeschlossen werden. — Radkappen, Räder und Reifen sind wie beim Großauto montierbar. ● INGENICO kann auch mittels einsteckbaren Handsteuergriffes für Fahr- und Park-Übungen handgesteuert werden.

Ausstattung und Inhalt des Geschenk-Spielkastens:

Ingenico-Auto (22 cm lang) in moderner Linienführung mit eingebautem Elektromotor, Original Autolack, feinste Nickelbeschläge, durchsichtige Fenster in Nickelrahmen.

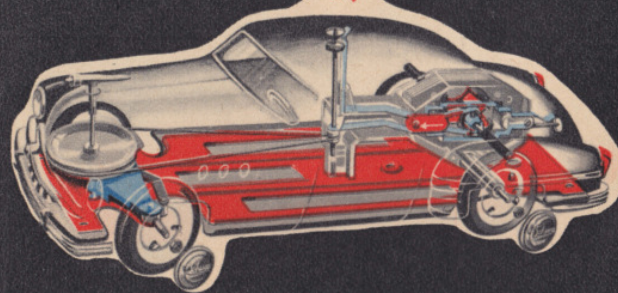
Schaltgerät mit Lenkrad und Stromkabel.

Nichtknickbare Patent-Fernlenkwelle mit 2 Steckern und Stromübertragungskabel.

Batteriegehäuse für zwei 1,5 Volt- oder eine 4,5 Volt-Flach-Batterie.

Verkehrszeichen u. Verkehrsspiel-Pläne. Aufstellungsäulen zu lustigen Kampfspielen und Balltor mit Spielball.

Vielseitiges Montagewerkzeug.



PATENT

Schuco

PATENT

Das leistet Elektro-Ingenico 5311!

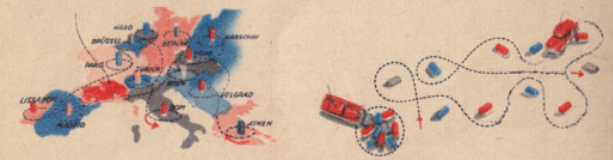
Ihr kennt alle die Seifenkiste-Rennbahnen. Wir haben mit Elektro-Ingenico 5311 einen interessanten Versuch auf einer solchen internationalen Bahn mit einer Steigung von 10 bis 15 % und 110 Meter Länge angestellt. Was denkt Ihr, wie oft unser 300 Gramm schweres Elektro-Auto diese Strecke bergauf mit zwei 1,5 Volt Normal-Stabbatterien bewältigt hat? Einmal wäre sicher schon eine schöne Leistung! Doch hört und staunt: 26 mal! Aber damit noch nicht genug, fuhr das Auto anschließend auch noch zirka 4 Stunden auf flachem Boden. Das Auto fährt mit einer 4,5 Volt-Taschenlampenbatterie sogar Steigungen bis zu 40 %. Der Motor macht bei 3 Volt, belastet, zirka 4000 Umdrehungen in der Minute. Die Übertragung der Kraft erfolgt direkt von der



Motorenachse auf die Antriebsräder. Daher keine Fehlerquellen. Wochenlang liefen Tag und Nacht die gehäusedurchsichtigen, zusammenschraubbaren Motore auf den Prüfständen der Schuco-Werke und diese Proben zeigten die Zuverlässigkeit und die solide Ausführung dieses kleinen kugeligelagerten Patent-Wundermotors mit austauschbaren Kupferkohlebürsten.

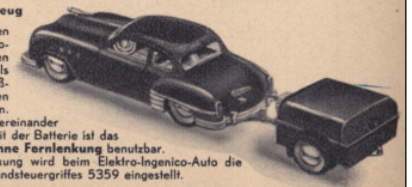


Beliebte Electro Ingenico Spiele:



Schuco-Anhänger 5330 als Bauspielzeug

Ein interessantes Zusatz-Bauspielzeug zu den Ingenico-Autos ist der einachsige Ingenico-Anhänger, der auch zur Aufnahme von Lasten geeignet ist. Beim Anhänger sind ebenfalls Radkappen, Räder und Reifen wie beim Großmodell montierbar. Auch die Koffelgel können abgenommen und wieder montiert werden. Es lassen sich auch mehrere Anhänger hintereinander kuppeln. Durch Beladen des Anhängers mit der Batterie ist das Elektro-Ingenico-Auto auch für Fahrten ohne Fernlenkung benutzbar. Bei Ziel- und Kreisfahrten ohne Fernlenkung wird beim Elektro-Ingenico-Auto die Fahrtrichtung mittels des einsteckbaren Handsteuergriffes 5359 eingestellt.



PATENT *Schuco* Federmotor-Ingénico

5300



Ein Fernlenkauto mit Patent-Fernschaltung und gleichzeitig ein in seine Einzelteile zerlegbares Montage-Spielzeug, auch mit Räder-, Radkappen- und Reifenmontage. Es kann wirklich mechanisch ferngesteuert und gleichzeitig für Schnell- und Langsamfahrt durch abwechselndes kurzes Ziehen an der Fernlenkeinrichtung umgeschaltet werden. Mit dem Auto können sämtliche Fahrbewegungen wie beim Großauto durchgeführt werden. Es fährt bei einem Werkauflauf etwa 35 m. Außerdem fährt es auch frei ohne Fernlenkung vor- und rückwärts und rechte und linke Kräuse. Es ist dazu zusätzlich am Kühlerpfeil einstellbar oder auch für Park-, Wende-, Kegel- und Verkehrsspielübungen mit Handsteuergriff am Auto selbst lenkbar.

Das Auto kann in alle seine Teile, einschließlich des Federmotors in sich, zerlegt und durch Zukauf einer Schuco-Elektrogarnitur in ein Elektro-Ingénico 5311 (Seite 1 und 2) oder in ein Stablenkauto 5335 umgebaut werden. Sonstige Ausstattung wie Elektro-Ingénico 5311. DM 21.50

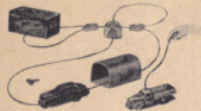
Schuco-Federmotor-Ingénico 5300 wird auch als Montagekasten 5300 MK in Luxusausführung in seine Teile zerlegt geliefert. DM 29.50

1953 erscheint ein neues, auch für die Kleinen leicht bedienbares Stabfernlenkauto Nr. 5335.

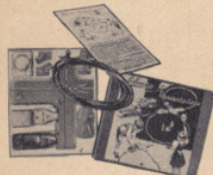
PATENT



WUNDER DER TECHNIK *Schuco*- Varianten 3010



Varianten-Kleinpackung 3010/0
mit 1 Auto DM 7.50



Autom. Kreuzungsverkehrsspiel 3010K
(abwechs. Fahren von 2 Autos über die Kreuzung).
DM 14.50



Automatisches Ausweich-Verkehrsspiel 3010C
(Für 2 Autos) DM 22.75



Brückenspiel 3010Z
mit Bauteilen auch zum Einbau
in alle Varianten-Anlagen geeignet. DM 19.80

Varianten 3010 heißen die neuen Auto-Verkehrsspiele mit der verblüffenden neuen Fahrtechnik. Schon jetzt begeistert „Varianten“ Tausende von Jugendlichen und Erwachsenen in der ganzen Welt.

Ausbaulähig wie eine Eisenbahn-Anlage könnt Ihr nach den jeweils beigefügten Aufbau-Vorlagen oder auch nach eigener Phantasie, Varianten-Spiele von der einfachsten bis zur technisch vollendeten Anlage auf jedem Tisch, Boden usw. aufbauen.

Zur Führung der Varianten-Autos „Limo“ und „Lasto“ dienen 1 m lange bewegliche sowie kurze starre Leitdrähte. Es gibt beim Aufbau keine Hindernisse, die nicht umgangen oder überbrückt werden könnten. Die unten abgebildete Varianten-Brücke ist hierfür ein weiteres unterhaltendes Hilfsmittel. Sie kann ebenso wie die Varianten-Anlagen selbst beliebig auf-, ab- und umgebaut und vor allem auch im Zusammenhang mit Eisenbahnanlagen aller Spurweiten und als Auffahrtsbahnen zu Türschwellenübergängen verwendet werden.

Und nun die Überraschung: Varianten-Autos fahren auch auf einer von Zimmer zu Zimmer oder dem Flur entlang aufgelegten, den Leitdrähten entsprechend dicken Schnur, wohin Du die Autos beorderst!

Die Zubehörteile zu den Varianten-Spielen, die einzeln oder auch in verschieden zusammengestellten Kästen geliefert werden, sind sehr vielseitig. Die Varianten-Autos mit langlaufendem (23 m) stabilem Federwerk sind mit einem Rillen-Leitrad, mit dem sie auf den

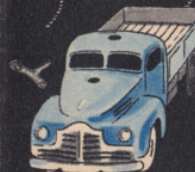
Schuco-Varianten 3010

Leitdrähten fahren, ausgerüstet. Außerdem hat jedes Auto einen Hebel für Stopp und Fahrt, sowie 3 einstellbare Geschwindigkeits-Gänge. Jedem Auto ist eine Patent-Lenkwellen für Fernlenkung zur Durchführung freier interessanter Fahrspiele ohne Verwendung der Varianten-Leitdrähte beigegeben.

Ihr werdet begeistert sein, wenn die auf verschiedene Fahrgeschwindigkeiten einstellbaren Autos wie im richtigen Straßenverkehr wunschgemäß gestartet, gesteuert, umgelenkt oder gestoppt werden können, an Ausweichstellen aneinander vorbeifahren, Steilweichen passieren, sich auf Fahrstrecken kreuzen oder beim Brückenspiel unter-, neben- oder übereinander fahren oder mit einem Schuco-Anhänger kleine Lasten befördern.

Der Preis der Varianten-Teile ist so niedrig, daß es jeder von Euch zumindest durch Einzelkauf zu einer großen Anlage bringen kann!

Für Varianten erwartet Euch ein großes Preisausschreiben mit Preisen von DM 500.-, 300.-, 200.-, 100.-, sowie vielen Trostpreisen. Die Bedingungen liegen jedem Variantenspiel bei.



Weitere Varianten-Spiele.

Varianten-Garagenspiel	3010G	DM 8.90
Varianten-Aufbaukasten	3010A	DM 14.-
Varianten-Aufbaukasten	3010B	DM 25.50
Drehscheibenspiel	3010D	DM 26.50

Varianten-Universal-Baukasten mit Brücke 3010U
mit 4 Autos, 2 Anhängern, Häusern und Bäumen für besonders vielseitige Spielmöglichkeiten DM 55.-

Schuco-Varianten-Prospekte sind in den Fachgeschäften erhältlich.

