

Badische Landesbibliothek Karlsruhe

Digitale Sammlung der Badischen Landesbibliothek Karlsruhe

Wheinachtsgaben

Vorräthig in der G. Braun'schen Buchhandlung in Karlsruhe, Karl-Friedrichstraße Nr. 14.

Weihnachtsgaben aus dem Verlag von Moritz Rühl in Leipzig.

Große Auswahl von Geschenken.

Staubsaugungen machen wir auf Wunsch, auch nach anwärts, bereitwillig. Kataloge gratis.



Vorräthig in der G. Braun'schen Buchhandlung in Karlsruhe, Karl-Friedrichstraße Nr. 14.

Vorräthig in der G. Braun'schen Buchhandlung in Karlsruhe, Karl-Friedrichstraße Nr. 14.

Neue und interessante Gesellschaftsspiele und sonstige Spielunterhaltungen für die Jugend, in großer Auswahl und zu den verschiedensten Preisen. Verlag von Moritz Rühl in Leipzig.

Neues, höchst zeitgemäßes Gesellschaftsspiel! Das Bicycle-Wettfahren. Ein interessantes Spiel für Jung und Alt. Mit 1 gr. illust. Spielplan, 6 gr. Miniaturen (Bicyclefahrer), Würfel u. z. In eleganter Carton. Preis 2 Mark.

Eine Wettfahrt von 6 tüchtigen Bicyclefahrern kommt in diesem Spiel zur Ausführung! Das Ziel ist eine entfernte Stadt, auf der Fahrt dahin treten den Wettenden die verschiedensten Hindernisse in den Weg, welche in höchst gelungener Weise bildlich dargestellt sind! Es gilt nun dieselben schnell zu überwinden, um als Sieger zuerst das Thor der das Ziel bildenden Stadt zu erreichen.

Für die Jugend von 7 Jahren an! Das Wettrennen. Ein Gesellschaftsspiel. Mit 1 großen Spielplan, 4 Reiterfiguren und 1 Kreislaufkarte. In Carton. Preis 2 M. 50 Pf. Von Reitern in weiß, blau, roth und gelber Kleidung geritten, treten 4 mühsame Reiter auf der ihnen bezeichneten Bahn unter den verschiedensten Hindernissen nach dem Ziele, wobei ihnen mittelst Meute ihre mehr oder weniger schnelle Gangart vorgeschrieben wird.

Neues Briefmarken-Lotto mit echten Briefmarken. Ein interessantes Gesellschaftsspiel für die Jugend, zugleich eine Sammlung echter Briefmarken bildend. In Carton. Preis 2 Mark. Ein solches "Briefmarken-Lotto" ist sonst nirgends vorhanden! Dasselbe enthält nur echte Briefmarken (ohne Doubletten) und leitet daher neben einem amüsanten Spiel zugleich eine ganz anscheinliche Briefmarken-Sammlung.

Das Fischerspiel. Ent. 1 Fischkasten mit 20 Fischchen. 1 gr. Spielplan, 27 Fischkarten, 200 Fischchen u. z. In Carton. Preis 2 M. 50 Pf. Das "Fischer-Spiel" ist ein ganz reizend ausgestattetes Spiel! In einem Fischkasten befinden sich 27 naturgetreu nachgebildete Fische, deren Einfangen während des Spieles die Aufgabe der Teilnehmer ist. Zur Vereinerung der naturgetreuen Fische ist auch ein Sammel-Fisch eine ausführliche Beschreibung beigegeben.

Für die reifere Jugend und Erwachsene! Japanisches Go-Bang-Spiel. Ein unterhaltendes und geistlichbildendes Spiel. Mit Spielplan und 200 farbigen Belegsteinen. In Carton. Preis 2 Mark. Wer so geschickt ist, auf dem Spielbrett einen Stein des Feindes vollständig zu umstellen, nimmt solchen und wenn es gelangt, eine ununterbrochene Reihe von 5 Steinen, gleichviel nach welcher Richtung, zu sehen, hat das Spiel gewonnen.

Für Kinder reiferen Alters! Historisches Porträt-Lotto. Mit 100 Porträts berühmter Personen aller Völker und Zeiten, 80 Namen- und Beleg-Karten. In Carton. Preis 2 M. Die Bildnisse der merkwürdigsten Personen der Weltgeschichte sind auf 80 Porträts dargestellt. Die dazu gehörigen Gegenstände bilden geschichtliche, biographische und chronologische Notizen über die betreffenden Personen. Es bildet das Spiel eine sehr belehrende Unterhaltung.

Cartonage-Arbeiten für die Jugend. Ein interessantes Spiel. Mit 1 Spielplan, 13 Spielsteinen und 1 Würfel. In Carton. Preis 2 M. Die in guten Farben druckend und aus farbkart. Carton-Papier hergestellten Tafeln enthalten eine große Anzahl reizender Gegenstände, die von der Jugend leicht ohne fremde Beihilfe zusammengestellt werden können. Unbedingt wird man durch diese "Cartonage-Arbeiten" der Jugend die größte Freude bereiten!

Für die Jugend von 7 Jahren an! Käse und Maus. Ein belustigendes Gesellschaftsspiel. Mit 1 Spielplan, 13 Spielsteinen und 1 Würfel. In Carton. Preis 2 M. Die Käse geht auf dem Plan ihre Bahn, wobei sich 17 Mäuschen hüten müssen, in ihre Nähe zu kommen, sonst rächt sich eine Mäuselagd u. haben sie dann manche Mühsal zu bestehen.

Für die Jugend von 9 Jahren an! Neues Geographie-Spiel. Mit 118 Karten. In Carton. Preis 1 M. Dieses Spiel ist ein sog. Quartettspiel, in welchem man darnach trachten muß, die zu einem Quartett gehörigen geographischen Namenarten durch Abfragen in seine Hände zu bringen.

Ein neues, hervorragend schönes Spiel für die Jugend! Komisches Circus-Spiel. Mit 8 gr. eleg. Circus-Figuren in brill. Farben, 1 zerlegbaren Hundbahn, Legit.-Karten, Würfel u. z. In eleg. Carton. Preis 2 M. 75 Pf.

Dieses Spiel wird wegen seines außerordentlich effectvollen Inhalts unbedingt bei allen Kindern die größte Freude erregen! Es enthält 8 große, in brill. Farben hergestellte Circus-Figuren, welche auf der gleichfalls beigegebenen Wange mittelst einer besonderen Vorrichtung aufgeschult werden. Diese 8 brill. Figuren auf der Hundbahn vertheilt, gewähren einen imposanten Anblick und machen den größten Effect.

Für Kinder von 7-14 Jahren! Naturgeschichtl. Lotto. Mit 90 bunten Abbildungen u. z. In Carton. Preis 2 M. Schön in Farben ausgeführte Abbildungen aus der Naturgeschichte treten hier an die Stelle der sonst üblichen Nummern; dieselben werden mittelst Karten aufgerufen und abgelesen die besten Bilder bedeckt, ganz wie im gewöhnlichen Lotto.

Das Schmetterlings-Spiel, zugleich eine höchst interessante Schmetterlings-Sammlung bildend. In Carton. Preis 2 M. 50 Pf. Die Schmetterlinge, diese farbenprächtigen Geschöpfe der Natur, deren Sammeln eine der liebsten Beschäftigungen der Jugend ist, sind hier zu einem sehr lehrreichen Spiel verwendet. Die beigegebenen Schmetterlinge sind in vollster Farbenpracht so verzüglich nachgebildet, daß sie von natürlichen Exemplaren kaum zu unterscheiden sind!

Für Kinder von 10 Jahren an! Großes Ritterspiel. Mit 30 feinen von Mittern, Helmen, Helmzeichen u. z. In Carton. Preis 2 M. Ein großes Ritterspiel, woran 12 Ritter theilnehmen, wird unter dem Turniervogel nicht derodol und Kreidewort im mittelalterlichen Glanze abgehalten, und erhalten die Sieger die Preise durch Geldstrafen.

Für die reifere Jugend und Erwachsene! Das arabische Mankala-Spiel. Mit einem eleg. Spielbrett und 72 Nusskernen. In Carton. Preis 2 M. Ein ganz neues, eigenartiges Spiel, das unter Jowien mit 72 Nusskernen auf einem eleganten Spielbrett gespielt wird. Die Punkte bezieht u. a. darin, dem Gegner in seine Nusskernbecher keine ungerade Anzahl Nusskerne bringen zu lassen.

Für die reifere Jugend und Erwachsene! Neues Literatur-Domino. Entb.: 120 Karten mit Namen der Dichter u. ihrer Werke. In Carton. Preis 1 M. 20 Pf. Eine höchst interessante Einführung in die Kenntnisse der Werke unserer besten Schriftsteller und Dichter; dieselbe bietet eine so genutzreiche, als die allgemeine Bildung fördernde Unterhaltung.

Für Kinder und Erwachsene! Das Omnibus-Spiel. Mit 12 Omnibus-Bildern, 96 Passagier- und Conducteur-Bildern u. z. In Carton. Preis 2 M. 50 Pf. Reizende Familien- und Gesellschaftsspiel-Unterhaltung! Von den Theilnehmenden erhält jeder einen Omnibus; die Mitschwebenden werden aufgerufen und der zuerst abfahrende Omnibus erhält den großen Preis.

Für Mädchen von 5-9 Jahren! Das Spiel von Lili's Puppe. Amüsantes Würfelspiel für kleine Mädchen! Mit 1 Spielplan, 8 Puppenbildern und 2 Würfel. In Carton. Preis 2 M. In diesem reizenden Spiele wird eine allersüßeste Erzählung vorgeführt, wie ein kleines Mädchen demüthigt ist, über Puppe eine gute Erziehung zu geben, was dabei passiert und wie sie ihr Vorbild endlich glücklich vollbringt.

Für die reifere Jugend! Neues, belehrend-Unterhaltendes Geschichtsspiel. Von D. Wagner. Mit 144 Karten. In Carton. Preis 1 M. So einfach dieses Quartett-Spiel auch erscheint, so ist es doch für Kinder, welche geschichtlichen Unterricht haben, gleich unterhaltend als belehrend, da es ihnen 144 geschichtliche Momente und Personen in lebhaftem Zusammenhang einprägend vorführt.

Ein neues Spiel mit humoristischen Versen! Schulze & Müller auf Reisen. Ein humorist. Gesellschaftsspiel für Jung und Alt. Mit 1 gr. Spielplan, 10 Spielsteinen, Würfel u. z. In Futteral. Preis 1 M. 20 Pf.

Ein völlig neues, humoristisches Wort- und Kesselspiel, in welchem die beiden bekannnten Figuren auf ihrer Reise durch sämtliche Großstädte Europas begleitet werden. Die sprachreichen Erlebnisse während derselben sind in heitern Versen geschildert, wodurch sich das Spiel für Jung und Alt außerordentlich belustigend gestaltet.

Beliebiges Räthsel-Lotto. Mit 8 Illustr. Votivtafeln. 96 Räthselarten, 1 Räthselbüchlein u. z. In Carton. Preis 2 M. Nicht einer angenehmen Unterhaltung bezweckt das Spiel zugleich die Kinder durch Räthselaufgaben zum Nachdenken zu veranlassen, wozu eine große Anzahl lehrreicher Räthsel aus der Geographie, Geschichte, biblischen Geschichte, Naturgeschichte und Sprachkunde während des Spieles zu erhalten sind. Die Aufösungen befinden sich auf den mit Bildern ausgeschmückten Votivtafeln.

Für Knaben, auch für Erwachsene! Der Kampf der Panzerschiffe. Ein neuerfundenes Meerstrategie-Spiel. Mit 1 Spielplan, sowie 20 Panzerschiffe in Zinn- und Eisen. In Carton. Preis 2 M. In ganz neuer, eigenbüthlicher Weise kämpfen hier 20 rothe und 20 schwarze Panzerschiffe um den Sieg, der demjenigen zufällt, welcher unter gewissen Bedingungen am geschicktesten manövriert. Es ist ein äußerst seltsames und geistlichbildendes Spiel!

Für Kinder von 5-9 Jahren! Der kleine Schornsteinfeger. Ein leichtes und spaßhaftes Gesellschaftsspiel für schlichte Kinder. Mit 1 Spielplan, 12 Bilderkarten u. z. In Carton. Preis 2 M. Die Spielweise dieses Spieles ist ganz besonders für obiges Kindesalter eingerichtet, das bei der höchst spaßhaft, sobald die Kinder das "Schornsteinfeger-Spiel" nicht oft genug werden wiederholen können!

Höchst unterhaltend für Jung und Alt! Die große Gesellschafts-Lotterie. Mit 60 Loosen, Gewinn- und Nummerkarten. In Carton. Preis 1 M. 80 Pf. Nachdem die 60 Loose vertheilt sind, werden die darauf fallenden Gewinne oder Raten gezogen und mit humorist. Bemerkungen laut ausgerufen, wodurch unbedingt in jeder Gesellschaft die größte Heiterkeit hervorgerufen wird. Als Familienunterhaltung empfehlenswerth!

Für Knaben von 10-15 Jahren! Das Studentenpiel. Mit 40 Bildern aus dem Studentenleben u. z. In Carton. Preis 2 M. In seiner Ausführung bringt dieses Spiel die interessantesten Episoden aus der heiteren Zeit des Studentenlebens, von der Immatrikulation bis zum Grame, zur Anschauung. Es bietet allen Jung und Alt, eine mit Humor gewürzte Unterhaltung!

Für Kinder von 8 Jahren an! Die Pferdeeisenbahn. Ein interessantes Gesellschaftsspiel. Mit 20 Waggon- und Conducteur-Bildern, 4 Stationsbahnen, Fahrpläne u. z. In Carton. Preis 2 M. 50 Pf. Eine Anzahl Pferdeabwägen werden mit gelben Fahrtarten besetzt und theilweise auch auf den 4 Stationen, welche mit besonders aufgestellten Bahndämmen bezeichnet sind, verladen. Der Wagen, welcher zuerst vollbesetzt seine Hauptstation erreicht, hat gewonnen.

Für Knaben von 10-12 Jahren! Die Hasenjaagd. Ein Gesellschaftsspiel. Mit 1 Spielplan, 12 Belegsteinen u. z. In Carton. Preis 2 M. Die bisher noch nicht angewandte Form dieses Spielganges, sowie die demselben als Basis gegebene Berechnung, welche die überraschendsten Wendungen herbeiführt, verleihen diesem Spiele einen besonderen Reiz und sichern ihm gewiß eine allgemein günstige Aufnahme.

Für die reifere Jugend! Deutsches Dichterspiel. Von D. Wagner. Mit 120 Karten. In Carton. Preis 1 M. Ein Kartenquartett enthält den Namen des Dichters und dreier Verse desselben. Man muß suchen diese solcher Quartette durch 4 Abfragen in die Hand zu bekommen; wer am Ende dieses Quartett-Spieles die meisten solcher Karten zusammen gebracht hat, hat das Spiel gewonnen.

Neu! - Humoristisch! - Interessant! Das Kamernu-Spiel, oder King Bell und seine Leute. Enthaltend 16 fein ausgeführte Keger-Bilder auf Carton und 32 Karten mit Text. In eleg. Umschlag in Farbendruck. Preis 80 Pf.

King Bell und seine schwarze Schaar werden in gegenwärtigem Gesellschaftsspiel in äußerst gelungenen, oft recht humoristischen Porträts vorgeführt! - Es entwickelt sich während des Spieles ein Verkehr, durch welchen die Personen derselben in die in der neuen deutschen Colonie stattgefundenen Ereignisse u. z. in höchst halter Weise verwickelt und dadurch zu großer Heiterkeit veranlaßt werden!

Für Kinder von 10 Jahren an! Geographisches Lotto. Mit 10 Illustr. Votivtafeln, 150 Fragearten u. z. In Carton. Preis 2 M. Eine große Anzahl geographischer Fragen werden aufgerufen, die Antworten darauf sind auf den Votivtafeln enthalten und werden dieselben nach Auffindung befestigt. Es ist die eine so lehrreiche, als interessante und äußerst anregende Unterhaltung für die Jugend.

Für Jung und Alt geeignet! Das Darwin-Spiel. Mit 100 Bilderkarten. In Carton. Preis 2 M. Durch die neuen, sehr gelungenen Entwürfe, sowie durch seine leicht faßliche, einen bekannten Kartenpiel verwandte Spielweise, bietet das "Darwin-Spiel" eine wirklich höchst erheiternde Unterhaltung.

Für Kinder von 10 Jahren an! Das Telegraphen-Spiel. Mit 1 Spielplan, 4 Stations-Karten, 2 Würfel u. z. In Carton. Preis 1 M. 80 Pf. Dieses "Telegraphen-Spiel" bringt die versch. Vorformirten im Telegraphen-Betrieb zur Vorführung. Von anderen Spielen unterscheidet sich dasselbe noch wesentlich dadurch, daß die Entschlüsselung nie vom eigenen Würfelglück, sondern von dem der andern Mitspieler abhängt, wodurch das Interesse in höchstem Maße wach gehalten wird.

Für Jung und Alt! Schnipp, Schnapp, Schnurr, oder: Das Fest der manieren Geistes. Ein Gesellschaftsspiel. Mit 1 Spielplan, 100 Belegsteinen u. z. In Carton. Preis 2 Mark. In angelegender Spielweise bietet dieses Spiel, dem eine Sage von den kleinen neidischen Onkeln zu Grunde gelegt ist, die erheiterndste gesellige Unterhaltung.

Für junge und alte Regelfreunde! Die Regelfahrt. Mit 100 Bildern auf dem Tisch. Mit 100 Regelfahrbildern, 1 Regelfahrt, 1 Kartenarten, Würfel u. z. In Carton. Preis 1 M. 50 Pf. Jedes gedruckte Regelfahrt kann spielerisch hier durchgeführt werden, sobald die Regelfahrt auf dem Tisch u. für Alt und Jung als ein gemüthliche Unterhaltung bald lieb und werth machen wird.

Schatten-Porträts berühmter und bekannter Personen, zum Ausschneiden eingerichtet. In 5 verschiedenen Serien von je 48 Porträts. Preis 4 Ser. 1 M. 50 Pf. Das leicht zu bemesselnde Ausschneiden und die darauf folgende Vorführung dieser wirklich vorzüglich gelungenen Schattenbilder, ist eine höchst interessante und lobnende Beschäftigung für die Jugend. Die vorliegende reichhaltige Sammlung enthält 240 Porträts!

Für Knaben von 10-14 Jahren! Neues Reitbahn-Spiel. Schleichertour. Mit 1 Spielplan, 6 eleg. Reiterfiguren, 1 Schleichertour. In Carton. Preis 2 M. 50 Pf. Vier Reiter (resp. Reiterinnen) verfolgen auf den verschiedenen Bahnen des Spielplans eine flinke Reiterin, die sog. Schleichertour, welche es der letzteren, auf der ihr zugewiesenen Bahn zu entkommen, so hat sie ihre Verfolger geschlagen und gewinnt das Spiel.

Alte, liebe Lieder. Gesellschaftsspiel für junge Mädchen im Alter von 14-16 Jahren. Von Feida Amerlan. Mit 243 Karten u. z. In eleg. Carton in Wachsform. Preis 2 M. 25 Pf. Es sind bisher wohl wenige Spiele vorhanden, welche, wie das gegenwärtige, so speciell für das sogenannte Nachschüler berechnet sind. Sicher wird dieses Spiel in den Kreisen junger Mädchen großen Beifall finden!

Druck von Rodwig & Wedel, Leipzig.

Vorräthig in der G. Braun'schen Buchhandlung in Karlsruhe, Karl-Friedrichstraße Nr. 14.