

Badische Landesbibliothek Karlsruhe

Digitale Sammlung der Badischen Landesbibliothek Karlsruhe

Werbung für die Brann'sche Hofbuchhandlung

Borrätbig in der G. Braun'schen Hofbuchhandlung in Karlsruhe, Karl-Friedrichstr. Nr. 14.

Große Auswahl von Festgeschenken.

Auswahlendungen machen wir auf Wunsch, auch nach auswärts, bereitwillig. Kataloge gratis.

Weihnachtsgaben
aus dem Verlage von
Oskar Kuhl in Leipzig

Borrätbig in der G. Braun'schen Hofbuchhandlung in Karlsruhe, Karl-Friedrichstr. Nr. 14.

Neue und interessante Gesellschaftsspiele

und sonstige Spielunterhaltungen für die Jugend, in großer Auswahl und zu den verschiedensten Preisen.
Verlag von Oskar Rühl in Leipzig.

Neu! Gleich interessant für Kinder wie für Erwachsene!
Das bewaffnete Europa.
Ein militär. Lottospiel mit 8 in feinstem Farbendruck ausgeführten Lottotafeln mit 24 Abbildungen v. Soldaten aller europ. Staaten. In feinem Karton. Preis 2 M.
Wohl in keiner Weise sind bis jetzt farbige Abbildungen von Soldaten aller europ. Staaten in so umfassender Weise und genauer Ausführung dargestellt worden, wie sie dieses Lottospiel zeigt. Die Spielweise ist der eines gewöhnl. Lottos ähnlich, u. werden dabei vorhandene Kenntnisse in den Uniformierungen der versch. Truppen noch besonders betont.

Reich ausgeschattetes Spiel!
Europäisches Wappen-Spiel
für die Jugend. Mit 46 brillanten, farbigen Wappen-Abbildungen, 1 gr. Spielplan mit Wappenkarten, 46 Wappenkarten u. 1. m. In eleg. Karton. Preis 2 M. 50 Pf.
Dieses durch Schönheit und Eleganz besonders hervorragende Spiel lehrt der Jugend die Wappen und Landesfarben der sämtlichen Staaten Europa's kennen! Zu diesem Zwecke sind 46 Stück brillant ausgeführte Wappen beigegeben. Die Spieler müssen nun Wappen und Landesfarben richtig erkennen, und gelangt dadurch während des Spiels eine wirklich großartige Wappensammlung tableauartig auf dem Tisch zur Anschauung.

Hochzeitigemahes Gesellschaftsspiel!
Das Bicycle-Wettfahren.
Ein interess. Spiel für Jung und Alt. Mit 1 gr. Spielplan, 6 gr. Radfahrerfiguren, Würfeln u. In Karton Preis 2 M.
Eine Wettfahrt von 6 wichtigen Radfahrern kommt in diesem Spiel zur Ausführung! Das Ziel ist eine eisenerne 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 u. überwinden, um als Sieger zuerst das Thor der das Ziel bildenden Stadt zu erreichen.

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

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

Für Kinder von 10 Jahren an!
Großes Ritterspiel. Mit 30 feinen Abbildungen. In Karton. Preis 2 M.
Ein großes Ritterturnier, woran 12 Ritter teilnehmen, wird unter dem Turniervogel nebst Herzog und Reichswartel im mittelalterlichen Glanze abgehalten, und erhalten die Sieger die Preise durch Edelstrahlen zuerteilt.

Für Kinder und Erwachsene!
Das Omnibus-Spiel. Mit 12 Abbildungen, 96 Passagier- und Conducteurfiguren u. In Karton. Preis 2 M. 50 Pf.
Reisende Familien- und Gesellschaftsspielunterhaltung! Von den Teilnehmenden erhält jeder einen Omnibus; die Mitfahrenden werden ausgelesen und der zuerst abfahrende Omnibus erhält den großen Preis.

Für die Jugend von 7 Jahren an!
Das Weitreiten. Ein Gesellschaftsspiel. Mit 1 großen Spielplan, 4 Reiterfiguren und 1 Preiselotterie. In Karton. Preis 2 M. 50 Pf.
Von Reiten in weiß, blau, rot und gelber Kleidung geritten, streben 4 mutige Reiter auf der ihnen bezeichneten Bahn unter den verschiedensten Hindernissen nach dem Ziele, wobei ihnen mittelst Roulette ihre mehr oder weniger schnelle Gangart vorgeschrieben wird.

Für die Jugend von 7 Jahren an!
Rabe und Maus. Ein belustigendes Gesellschaftsspiel. Mit 1 Spielplan, 13 Spielsteinen und Würfeln. In Karton. Preis 2 M.
Die Rabe geht auf dem Plan ihre Bahn, wobei sich 13 Mäuschen hüten müssen, in ihre Nähe zu kommen, sonst nicht's eine Mäuselagd, u. haben sie dann mancherlei Unheil zu befürchten.

Ein neues hocheleg. Beschäftigungsspiel!
Mikado. Ein japanisches Belegspiel, höchst sinnreich u. angenehme Unterhaltung f. Jung u. Alt. Mit 9 Holzplättchen, mit in prachtvollstem Chromdruck ausgeführten Figuren versehen, 120 Borlagen u. Aufstellungen. In kostbarem Karton. Preis 4 M.
Die vorzüglich ausgeführten Figuren sind getreu nach japanischen Studien entworfen. — Einem Charakter nach gehört „Mikado“ zu denjenigen Spielen, die wirklichen Radenden erfordern. Denn von den anzähligen Zusammenstellungen, die bei diesem Spiele möglich sind, kann in jedem Falle immer nur eine zum Ziele führen. Es eignet sich daher ebensowohl für Erwachsene, die eine sinnreiche Unterhaltung suchen, als auch für aufgeweckte denklustige Kinder.

Ein leichtes Gesellschaftsspiel f. Kinder.
Die humoristische Tierwelt.
Ein beheres Spiel für Knaben und Mädchen. Mit 16 fein geprägten bunten Tierbildern, 21 Text-Karten, 64 Namen- u. Karten, 2 Würfeln u. In eleg. Karton. Preis 2 M.
Durch seine in brillantem Farbendruck dargestellten großen Tierbilder: als komisch verkleidete Hunde, Katzen u. f. m., sowie durch die während des Spiels dazu zur Vorleistung gelangenden Versen u. f. m. wird dieses sehr leicht auszuführende Spiel ganz besonders auch Kindern jüngerer Alters die größte Freude bereiten.

Für Kinder reiferen Alters!
Historisches Porträt-Lotto.
Mit Porträts berühmter Personen aller Völker und Zeiten, 90 Namen- und Beleg-Karten. In Karton. Preis 2 M.
Die Bildnisse d. merkwürdigsten Personen der Weltgeschichte sind auf 6 Lottotafeln dargestellt. Die dazu gehörigen Belegkarten bringen geschichtliche, biographische u. chronologische Notizen über die betreffenden Personen. Es bildet das Spiel eine sehr belehrende Unterhaltung.

Das Fischerspiel. Enth.: 1 Fischfänger, 1 gr. Spielplan, 27 Fischarten, 100 Karten u. In Karton. Preis 2 M. 50 Pf.
Das „Fischer-Spiel“ ist ein sehr hübsch ausgeschattetes Spiel! In einem Fischfänger befinden sich 27 naturgetreu nachgebildete Fische, deren Einfangen während des Spiels die Aufgabe der Teilnehmer ist. Zur Vereinerung der naturgesch. Kenntnisse ist auch zu sämtlichen Fischen eine ausführl. Beschreibung beigegeben.

Für die reifere Jugend und Erwachsene!
Neues Literatur-Domino.
Enth.: 120 Karten mit Namen der Dichter u. ihrer Werke. In Karton. Preis 2 M. 50 Pf.
Eine höchst interessante Einführung in die Kenntnisse der Werke unserer besten Schriftsteller und Dichter; dieselbe bietet eine ebenso genussreiche, als die allgemeine Bildung fördernde Unterhaltung.

Für die reifere Jugend und Erwachsene!
Das arabische Mankala-Spiel.
Mit einem eleg. Spielbrett und 72 Kugeln. In Karton. Preis 2 M.
Ein neues, eigenartiges Spiel, das unter Zweien mit 72 farbigen Kugeln auf einem eleganten Spielbrett gespielt wird. — Die Punkte beisteht u. a. darin, dem Gegner in seine Mankalbecher keine ungerade Anzahl Kugeln bringen zu lassen.

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

Für Knaben von 10-12 Jahren!
Die Hasenjagd. Ein Gesellschaftsspiel. Mit 1 Spielplan, 12 Belegsteinen u. In Karton. Preis 2 M.
Die eigenartige Weise des 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 allseitige Aufnahme.

Schulze & Müller auf Reisen.
Ein humoristisches Gesellschaftsspiel für Jung und Alt. Mit 1 großen Spielplan, 10 Spielsteinen, Würfeln u. In Karton. Preis 2 M. 50 Pf.
Ein völlig neues, humoristisches Hof- und Reisespiel, in welchem die beiden bekanntesten Figuren auf ihrer Reise durch sämtliche Großstädte Europas begleitet werden. Die Ereignisse während derselben sind in beiden Versen geschildert, wodurch sich das Spiel äußerst belustigend gestaltet.

Neu, belehrende Unterhaltung für die Jugend!
Kaiser-Wilhelm-Spiel. Ein Gesellschaftsspiel für die Jugend mit einem großen Spielplan in Farbendruck, 8 Belegsteinen, 1 Zahlenkreisel u. f. m. In kostbarem Karton. Preis 2 M. 50 Pf.
Dieses Spiel führt auf einem gr. Spielplan in 91 Feldern die wichtigsten Ereignisse aus dem Leben des Kaisers vor Augen. Die verschiedenen Felder werden durch die mit entsprechenden Emblemen versehenen Belegsteine belegt. Das Borrücken der letzteren wird in ganz neuer Weise durch einen hübschen Zahlenkreisel geregelt.

Ein Gesellschaftsspiel auch f. Erwachsene!
Bitaten-Lotto für Alt und Jung. Mit 10 Lottotafeln. 90 Bitaten-Kärtchen, 1 Bitatenheft u. f. m. In eleg. Karton. Preis 1 M. 20 Pf.
Wie unterhält man Gesellschaften in neuer, recht interessanter Weise? Diese Frage stellt sich gewiß Mancher, der Gesellschaften giebt oder bezieht! In obigem „Bitaten-Lotto“ wird eine solche Unterhaltung der vorzüglichsten Art geboten! Die darin vorkommenden Bitate sind die bekanntesten und fast täglich gebrauchten, und wird schon allein durch deren Vorlesen große Heiterkeit hervorgerufen werden. Schließlich kommt es auch noch darauf an, zu wissen, welchen Stoffarten die betr. Bitate entlehnt sind.

Belehrendes Rätsel-Lotto.
Mit 8 Würfeln, Lottotafeln, 96 Rätselkarten, 1 Rätselheft u. In Karton. Preis 2 M.
Rätsel einer angenehmen Unterhaltung! Rätsel-Lotto ist ein Spiel, welches die Kinder durch Rätselansagen zum Nachdenken zu veranlassen, sowie eine große Anzahl lehrreicher Rätsel aus der Geographie, Geschichte, hülftlichen Geschichte, Naturgeschichte und Sprachkunde während des Spiels zu erraten sind. Die Aufstellungen befinden sich auf den mit Bildern ausgeschmückten Lottotafeln.

Für Knaben, auch für Erwachsene!
Der Kampf der Panzerflotten.
Ein neuerfindendes See-Kriegsspiel. Mit 1 Spielplan, sowie 20 Panzerkreuzer in Zinn- und 20 Kanonen. In Karton. Preis 2 M.
In höchst interessanter Weise kämpfen hier 10 rote und 10 schwarze Panzerkreuzer um den Sieg, der demjenigen zufällt, welcher unter gewissen Bedingungen am geschicktesten manövriert. Es ist ein äußerst feines und geschicktsförderndes Spiel!

Für Kinder von 5-9 Jahren.
Der kleine Schornsteinfeger.
Ein leichtes und spaßhaftes Gesellschaftsspiel für frohliche Kinder. Mit 1 Spielplan, 12 Bilderkärtchen u. In Karton. Preis 2 M.
Die Spielweise dieses Spiels ist ganz besonders für obiges Kindesalter eingerichtet, dabei aber höchst spaßhaft, so daß die Kinder das „Schornsteinfeger-Spiel“ nicht oft genug werden wiederholen können!

Für Knaben von 10-15 Jahren!
Das Studentenspiel. Mit 40 Bildern aus dem Studentenleben u. In Karton. Preis 2 M.
In feiner Ausführung bringt dieses Spiel die interessantesten Episoden aus der heiteren Zeit des Studentenlebens, von der Immatrikulation bis zum Examen, zur Anschauung. Es bietet Allen, Jung wie Alt, eine mit Humor gewürzte Unterhaltung!

Drei Spiele in einem Spiel!
Geographisches Rätsel-Spiel
zur Belehrung f. d. Jugend. Mit 1 buntem Spielplan, 42 Fragen u. 42 Namenkärtchen, 1 geogr. Afrikaner-Sammlung u. In eleg. Karton. Preis 1 M. 50 Pf.
Hiermit wird ein Spiel ganz neuer Art geboten; denn es besteht dasselbe aus 3 versch. Spielen, die sowohl unter sich im Zusammenhang, als auch einzeln gut jedes für sich allein gespielt werden können! Diese 3 Spiele sind: 1. Länder-Spiel, 2. Geographische Lotterien, 3. Afrikaner-Spiel. Zu letzterem ist eine ein besonderes Würfeln bildende „Geogr. Afrikaner-Sammlung“ beigegeben.

Für die Jugend von 9 Jahren an!
Neues Geographie-Spiel. 118 Karten. In Karton. 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.

Für die reifere Jugend!
Geschichtsspiel. Mit 144 Karten. In Karton. 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.

Neu! — Humoristisch! — Interessant!
Das Kamerun-Spiel, oder Ring und seine Leute. Enthält 16 fein ausgeführte Kamerunbilder u. 24 Karten mit Text.
Kleine Ausgabe, in hübschem buntem Umschlag. Preis 50 Pf.
Kartons-Ausgabe, in entsprechendem, ganz eigenartigen Karton. Preis 1 M.
Die neuen deutschen Landleute, mit Ring und Bell an der Spitze, werden in gegenwärtigem Gesellschaftsspiel in äußerst gelungenen, oft recht humoristischen Porträts vorgeführt! — Der sich bei dem Spiele entwickelnde Verkehr giebt durch das Vorlesen der Karten u. f. m. zu großer Heiterkeit Veranlassung.

Für Kinder von 10 Jahren an!
Geographisches Lotto. Mit 10 Lottotafeln, 100 Fragearten u. In Karton. Preis 2 M.
Eine große Anzahl geographischer Fragen werden aufgerufen, die Antworten darauf sind auf den Lottotafeln enthalten und werden dieselben nach Auslösen der Karten beigegeben. Es ist dies eine so lehrreiche, als interessante und äußerst anregende Unterhaltung für die Jugend!

Für Jung und Alt geeignet!
Das Darwin-Spiel nach Darwin'schen Entwicklungslehren. Mit 800 Bilderfächern. In Karton. Preis 2 M.
Durch die sehr gelungenen Entwicklungslehren, sowie durch seine lehrreiche, einem bekannten Kartenspiel verwandte Spielweise, bietet das „Darwin-Spiel“ eine wirklich höchst erheiternde Unterhaltung!

Das Telegraphen-Spiel. Mit 1 Spielplan, 6 Stationen-Kärtchen, 2 Würfeln u. In Karton. Preis 1 M. 50 Pf.
Dieses „Telegraphen-Spiel“ bringt die versch. Vorformnisse im Telegraphen-Verkehr zur Anschauung. Von anderen Spielen unterscheidet sich dasselbe noch wesentlich dadurch, daß die Entscheidung nie vom eigenen Willkür, sondern von dem der anderen Mitspieler abhängt, wodurch das Interesse in höchstem Maße wachgehalten wird.

Für Jung und Alt!
Schnipp, Schnapp, Schnurr, oder: Das Fest der munteren Erdgeistler. Ein Gesellschaftsspiel. Mit 1 Spielplan, Belegsteinen u. In Karton. Preis 2 M.
In anziehender Spielweise bietet dieses Spiel, dem eine Sage von den kleinen niedlichen Gnommen zu Grunde gelegt ist, die erheiterndste geistliche Unterhaltung.

Für junge und alte Regelfreunde!
Die Kegelbahn auf dem Tische. Mit 9 Kegelbildern, 1 Kegelbrett, Würfeln, Karten, Würfeln u. In Karton. Preis 1 M. 50 Pf.
Jedes gedruckte Kegelbrett kann spielgerecht überdacht werden, so daß diese „Kegelbahn auf dem Tische“ bei Alt und Jung als gemüthliche Unterhaltung viel Freude machen wird.

Für Knaben von 10-14 Jahren!
Neues Reithahn-Spiel. Die Schreitart. Mit 1 Spielplan, 6 eleg. Hahnfiguren, 1 Schreitart. In Karton. Preis 2 M. 50 Pf.
Der Reiter (resp. Reiterinnen) verfolgen auf den verschiedenen Bahnen des Spielplans eine flinke Reiterei, die sog. Schreitart. Welcher der letzteren, auf der der jugendlichen Bahn zu entkommen, so hat sie ihre Reiterrolle gelassen und gewinnt das Spiel.

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

Hochst unterhaltend für Jung und Alt!
Die große Gesellschafts-Lotterie. Mit 90 Losen, Gewinn- und Nummernkarten. In Karton. Preis 1 M. 50 Pf.
Nachdem die 90 Lose verteilt sind, werden die darauf fallenden Gewinne oder Rieten gezogen und mit humorist. Bemerkungen laut ausgerufen, wobei unbedingt in jeder Gesellschaft die größte Heiterkeit hervorgerufen wird.

Mit Familienunterhaltung empfehlenswert!
Für die reifere Jugend!
Deutsches Dichterspiel. Mit 120 Karten. In Karton. Preis 1 M.
Ein Kartenquartett enthält den Namen des Dichters und dreier Werke desselben. Man muß suchen, wie vieler Quartette durch Abfragen in die Hand zu bekommen; wer am Ende dieses Quartett-Spiels die meisten solcher Serien zusammen gebracht hat, hat das Spiel gewonnen.