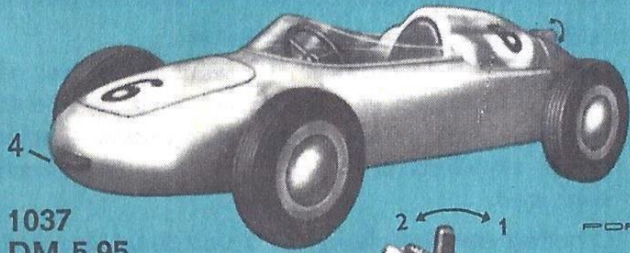


MR

Schuco



1037
DM 5.95

PORSCHÉ



1040
DM 5.95



1041
DM 5.95

Midget

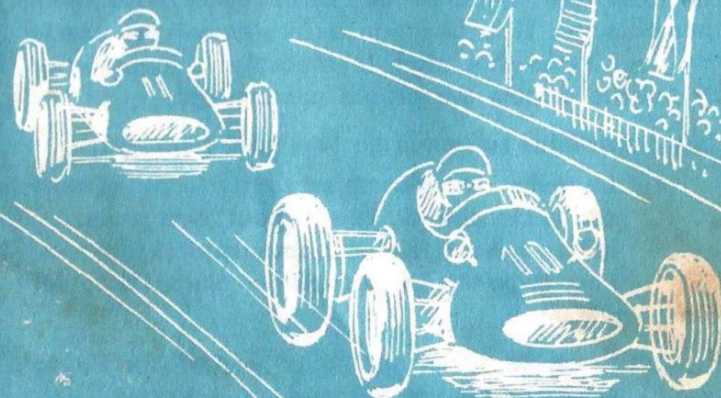


1042
DM 5.95

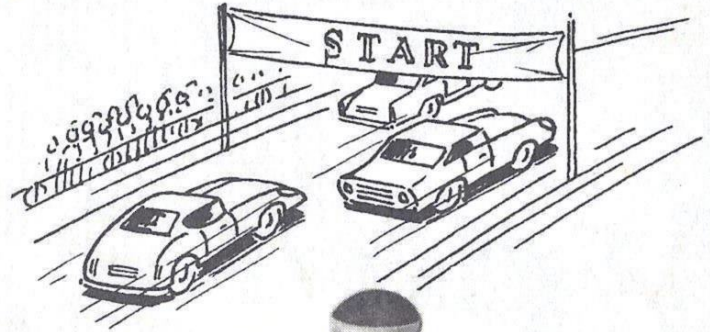
Midget



1043
DM 5.95



MICRO-RACER

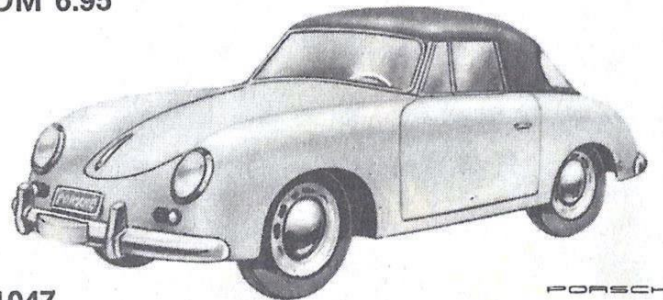


1035
DM 6.95

GO-KART

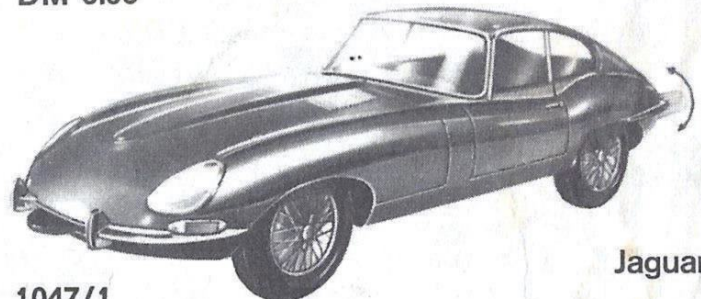


1044
DM 6.95



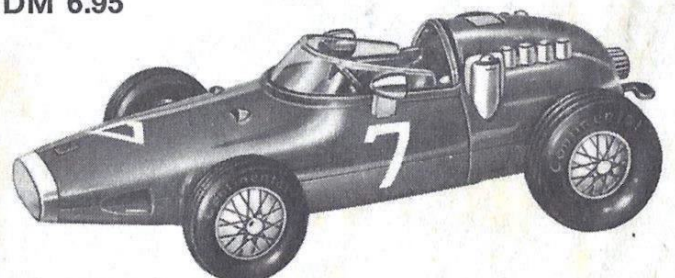
1047
DM 6.95

PORSCHÉ



1047/1
DM 6.95

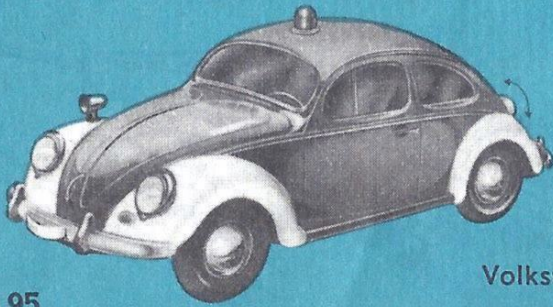
Jaguar



1040/1
DM 8.80



MICRO-RACER

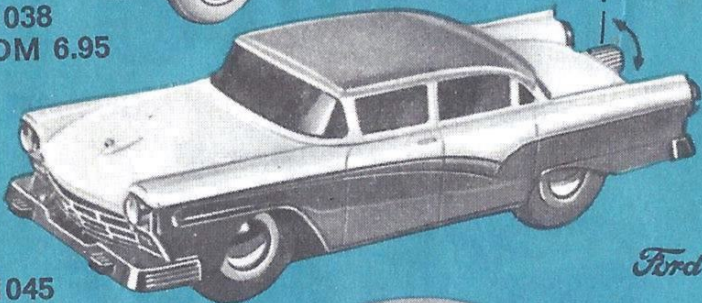


Volkswagen

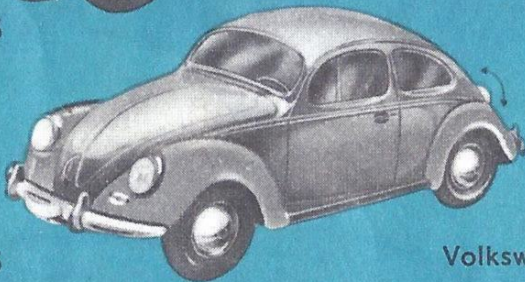
1039
DM 6.95



1038
DM 6.95

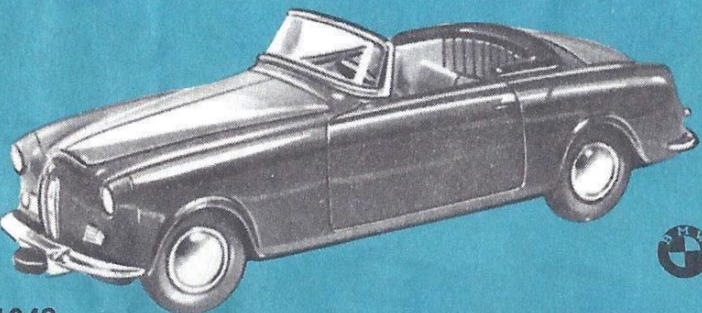


1045
DM 6.95



Volkswagen

1046
DM 6.95



1048
DM 6.95



Schnelle Autos mit vielen Spielmöglichkeiten! Einmalig in der Spielzeugtechnik! Unverwüster Metallspritzguß!

Diese Autos können mit der Micro-Feineinstellung (F) auf eine bestimmte Fahrtrichtung eingestellt werden, wobei die eingestellte Richtung durch Probe-Anschub-Fahrten kontrolliert werden kann. Stimmt die Fahrtrichtung, kann das Federwerk zugeschaltet werden und die Fahrt beginnt mit eigenem Antrieb.

Es ergeben sich folgende Spielmöglichkeiten:

1. Kupplung auf **Freilauf (1)** stellen, wobei das Auto aufgezogen werden kann. Anschließend läßt sich das Auto auch in **aufgezogenem Zustand leicht schieben** und rollt bei kleinstem Anstoß sehr weit.
2. Schalten der Kupplung auf 2 und **Start des Autos mit Werkantrieb aus dem Stand**
3. **Anschleichen des Autos** (Kupplung auf 1) und **während der Fahrt Zuschalten des Federmotors** (Kupplung auf 2) womit das Auto eine erhöhte Geschwindigkeit erreicht.

Die **Gummiastößdämpfer (4)** verhindern ein Beschädigen der Möbel beim Anstoß.

Speedy cars with a variety of new possibilities!

Micro-sensitive adjustment of front wheels for accurate cruising (F), whereby it is possible to control the adjusted direction by pushing the car in this direction. As soon as the direction is correct the clockwork may be connected so that the cars start by their own power.

Variety of possibilities:

1. Move lever to (1). In this position the **free wheel** is connected and the **car can be pushed** even if the clockwork is already wound up. For winding up the mechanism move lever to (1).
2. Lever in position (2) = **start with clockspring motor drive.**
3. **Push the car** (lever in position 1) and **connect the clockwork mechanism during the march** (lever in position 2) and the car will speed up.

The **shock-absorbing rubber bumpers (4)** eliminate any damages when the car bumps into furniture.

Autos rapides avec toutes récentes possibilités de jeux!

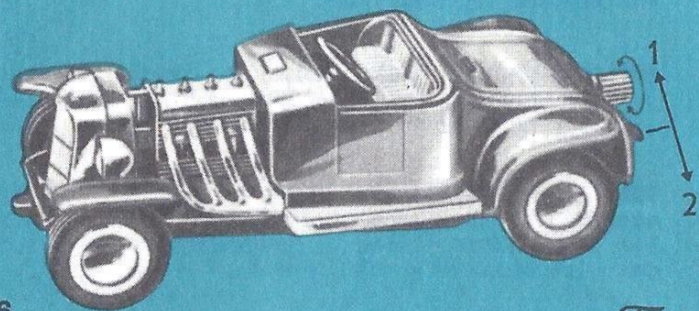
Grâce au réglage micrométrique précis (F), on peut diriger les voitures sur un sens de marche déterminée qui peut être contrôlée par des essais de mouvement par poussée. Si la direction de roulement est exacte on peut enclencher alors le mécanisme à ressort et la marche débute par propre commande.

Les possibilités suivantes de jeux sont permises:

1. Le levier des vitesses est sur (1), le **point mort** est enclenché et **l'auto peut être poussée**, même lorsque le mécanisme est déjà remonté. Pour remonter le mécanisme, placer le levier sur (1).
2. Passer le levier sur (2) et **départ de l'auto avec commande par moteur, à l'arrêt.**

MICRO-RACER

OLDTIMER



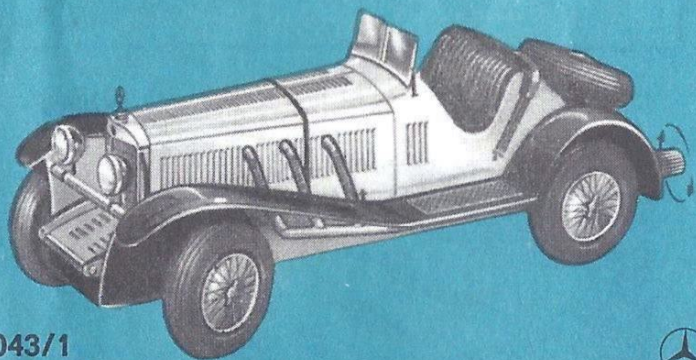
1036
DM 6.95

Ford



1036/1
DM 8.80

Merced



1043/1
DM 8.80



1036 Ford „Custom Hot Rod“, ein amerikanisches Liebhaberfahrzeug aus dem Jahre 1932, mit frei sichtbarem Motorblock. Das Auto machte sich in den dreißiger Jahren einen guten Namen wegen seiner Geschwindigkeit.

1036/1 Mercer Typ 35 J, von 1913 war einer der beliebtesten Rennwagen seiner Zeit, der bei 80 Starts in einem Jahr, allein 65 1.—3. Plätze erzielte. Die heute noch existierenden ca. 20 Exemplare dieses Wagens sind beliebte „Veteranen“.

1043/1 Mercedes SSK von 1928 kann als das schnellste und teuerste deutsche Auto seiner Zeit bezeichnet werden. Der Wagen, bei dem fast jeder Typ etwas anders aussah, war mit Kompressor-Motor ausgestattet und leistete 27/140/200 PS.

3. **Poussée de l'auto** (levier sur 1). **Pendant la marche, enclencher** le mécanisme à ressort (levier sur 2) et l'auto atteint une vitesse élevée.

Les amortisseurs en caoutchouc (4) évitent que les meubles soient endommagés en cas de chocs.

Automobili rapide che offrono nuove possibilità di gioco!

Questo auto a mezzo dell'apposito dispositivo micrometrico (F) possono essere registrate per una determinata direzione di marcia precisa che si può controllare mediante prove a spinta. Avendo così riscontrato che la direzione di marcia registrata è esatta, si può innestare il meccanismo a orologeria che fa muovere la macchina di propria forza.

Risultano così le seguenti possibilità di gioco:

1. La leva della frizione si trova in posizione (1) in cui la macchina è **in folle** in modo da poter essere **spinta**, anche a orologeria caricata. Per caricarla, mettere la leva della frizione sempre nella posizione (1).
2. Spostando la leva della frizione alla posizione (2), **la macchina parte di forza propria dal fermo**.
3. **Movimento a spinta della macchina** (frizione in posizione 1) e **spostamento della leva della frizione alla posizione 2 durante la marcia**, maniera in cui l'auto raggiunge una velocità più elevata.

I **paraurti di gomma** (4) impediscono possibili danneggiamenti di mobili in caso di urti contro gli stessi.

¡Autos veloces con múltiples posibilidades de juego! Únicos en la técnica juguetera. Fundición metálica indestructible

En estos autos se puede fijar una dirección de marcha determinada mediante un dispositivo microregulador de precisión (F), para comprobar la dirección fijada basta con empujar el auto en un trayecto de prueba. Una vez que la dirección de marcha sea la deseada se puede conectar el mecanismo de cuerda y la marcha comienza con propulsión propia.

Existen las siguientes posibilidades de juego:

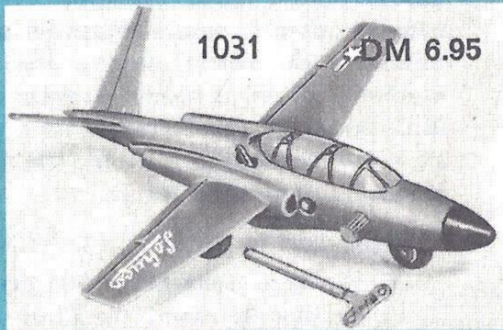
1. Poner el embrague en **punto muerto** (1), con lo que se le puede dar cuerda al auto. A continuación se puede **empujar el auto suavemente con la cuerda dada** y rueda muy lejos con el empujón más leve.
2. Posición del embrague en 2 y **arranque del auto desde la parada con propulsión a cuerda**.
3. **Empujar el auto** (embrague en 1) y **durante la marcha conectar el mecanismo de cuerda** (embrague en 2), con lo que el auto alcanza una mayor velocidad.

Los **parachoques de goma** (4) hacen imposible que se dañen los muebles con los choques.

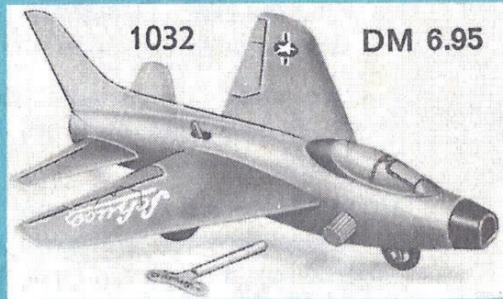
Schuco

**MICRO
JET**
1:200

Thunderjet



Magister 170 R



Super Sabre F 100



Douglas F 4 D-1

MICRO-RACER-RALLY

1034 Schuco-Micro-Racer „Rally“, komplettes Rennspiel mit 8 dreispurigen Fahrbahnplatten und zwei Micro-Racern. In farbiger Tragschachtel mit Start- und Ziel-Aufbauten.

1034 Schuco Micro-Racer „Rally“, a complete racing game with 8 3-lane track sections (10½ ft total length) and 2 Micro Racers in colourful portable box with starting and finishing lines.

1034 Schuco-Micro-Racer „Rally“, jeu complet de course avec 8 plaques en 3 pistes et 2 autos Micro Racer. Boîte portative de couleurs avec l'arrivée et départ.

1034 Schuco-Micro-Racer „Rally“, juego de carreras completo con 8 planchas enchufables de tres canales, dos Micro-Racer y láminas preestampadas para construir los arcos de partida y meta.

Erweiterungsfähig durch Fahrbahnen 1034 P 5 Stück DM 4.30

Zu beziehen durch:

3-NPN/HN



1034
DM 19.80

