

**BASTEI**

Jede Woche NEU

Band 127

80

Pfennig

Schweiz Fr .90  
Belgien F 11,-  
Luxemburg F 11,-  
Österreich S 5,-  
Italien L 150  
Niederl. f .80  
28-10-68

# BESSY



**Vom Marterpfahl gerettet**

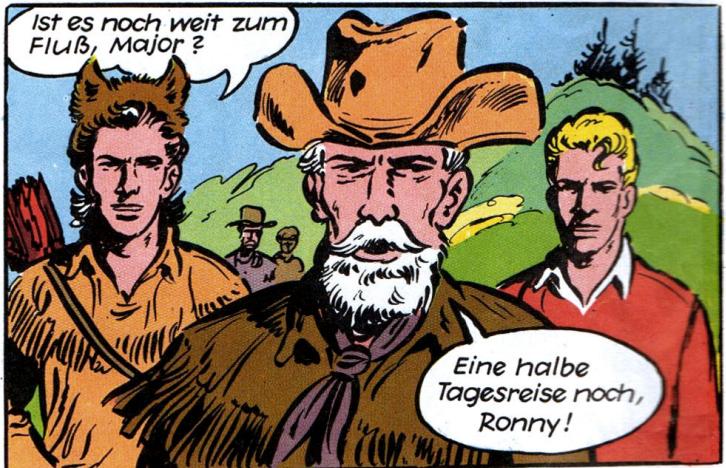
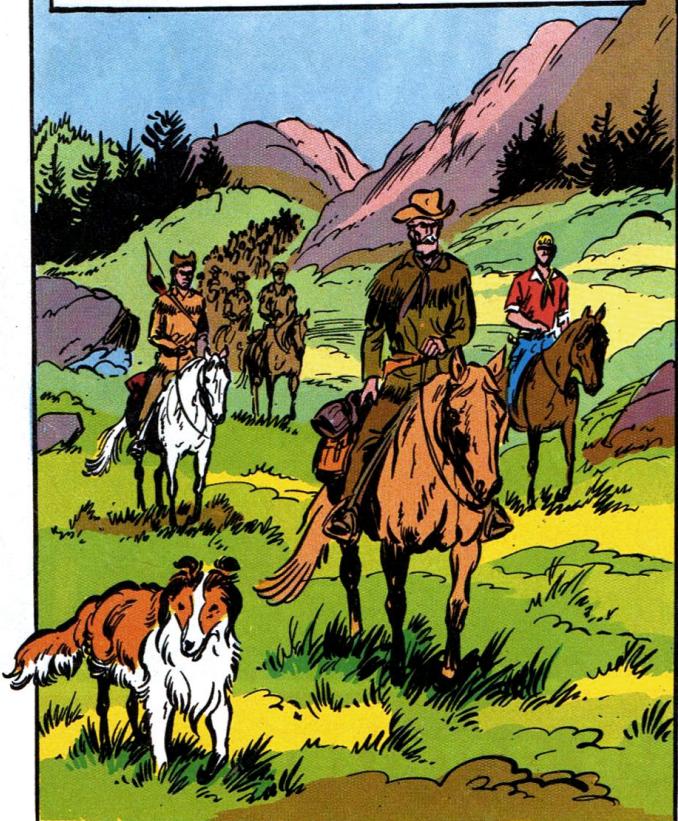
Ein packendes, abgeschlossenes Abenteuer mit Bessy und Andy

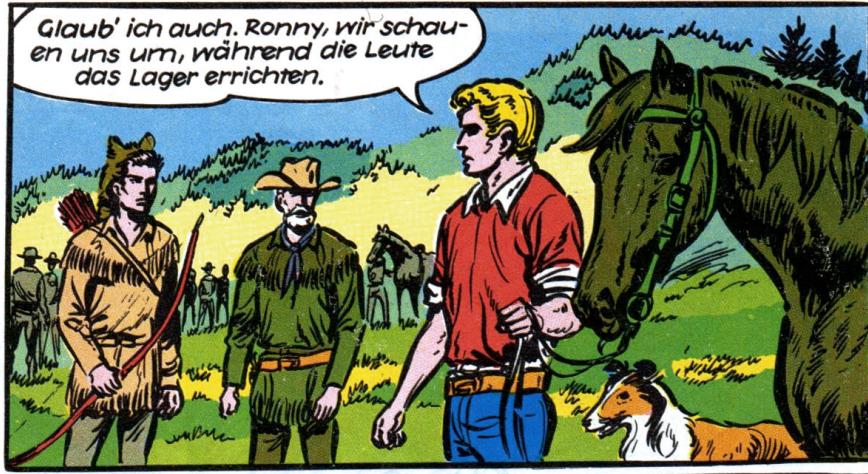
# Vom Marterpfahl gerettet

Unaufhaltsam drängte der Weiße Mann im riesigen Subkontinent Nordamerika zu den Ufern des stillen Ozeans. Voller Gefahren war der wilde Weg nach Westen. Dutzende von Forts wurden auf dem rund 4000 km langen Trail von Boston nach San Franzisko angelegt. Dabei ging es nur selten friedlich zu. Andy und Ronny wissen ein Liedchen davon zu singen.



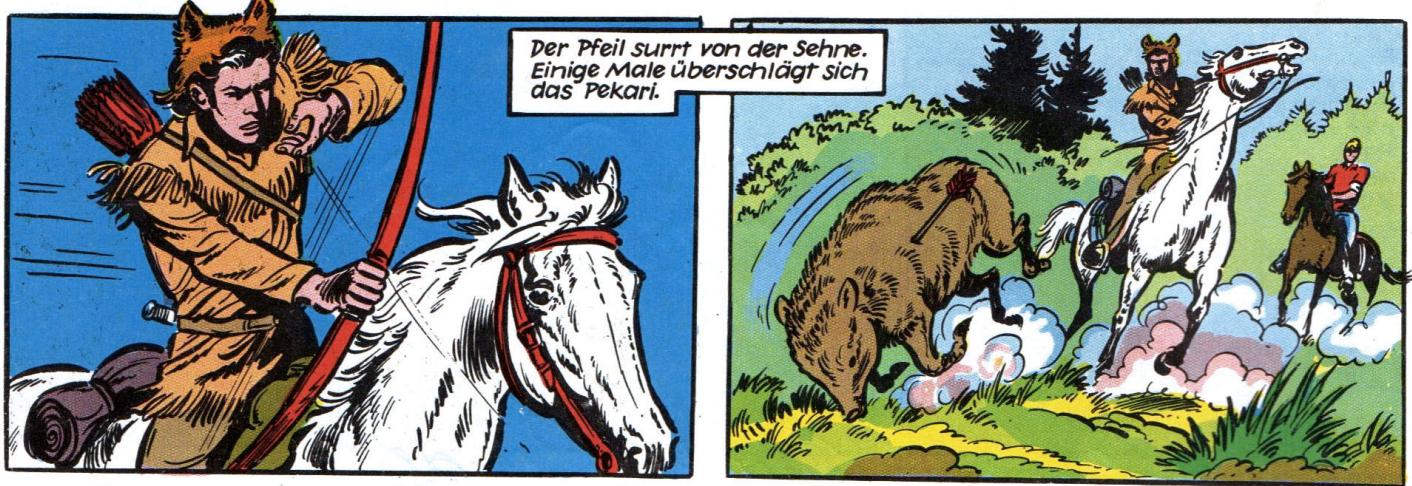
Die beiden Freunde, Major John Kingsley, eine Kompanie Soldaten und natürlich auch Bessy und Rhamik ziehen zum Bighorn River. Die Männer tragen Trapperkleidung; sie wollen die Indianer durch Uniformen nicht beunruhigen.





Herausgeber und Verleger: **BASTEI-VERLAG** Gustav H. Lübbe, 507 Bergisch Gladbach 3, Postfach 20 · Chefredaktion: Hajo Sanke · Redaktionelle Bearbeitung: Wolfram Gitzen · Anzeigen: Paul Irmter · Copyright Bessy: Bulls Pressedienst, Frankfurt/Main · Erscheint wöchentlich · Druck: Verenigde Offset-Bedrijven N.V., Hardenberg, Postbus 20 · Alleinvertrieb für Österreich durch die F.A. A. Fröhlich, 1200 Wien XX, Brigittagasse 15, Telefon 33 22 09 · Zur Zeit ist Anzeigenpreisliste Nr. 12 vom 1. Januar 1968 gültig · Der Preis dieses Bandes versteht sich einschließlich der gesetzlichen Mehrwertsteuer · Printed in the Netherlands.

**BESSY** ist überall im Zeitungshandel erhältlich!



## Schlagerpäckchen

**525 VERSCHIEDENE BRIEFMARKEN NUR DM 3,00**

„nur zur Einführung unserer Auswahlen feiner, preiswerter Briefmarken, die wir ohne Kaufzwang mitsenden. Leitfaden zum Briefmarkensammeln liegt GRATIS bei. SCHREIBT NOCH HEUTE AN“



**UNIFIL**  
L. STOECKEL  
& CO.  
8228 FREILASSING/BE

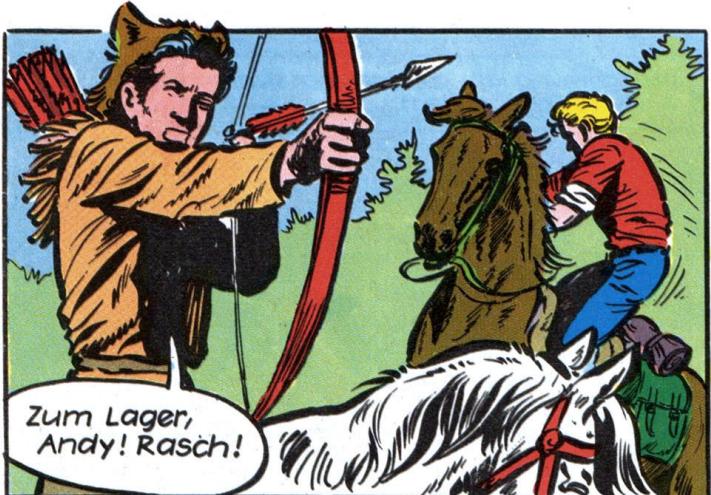
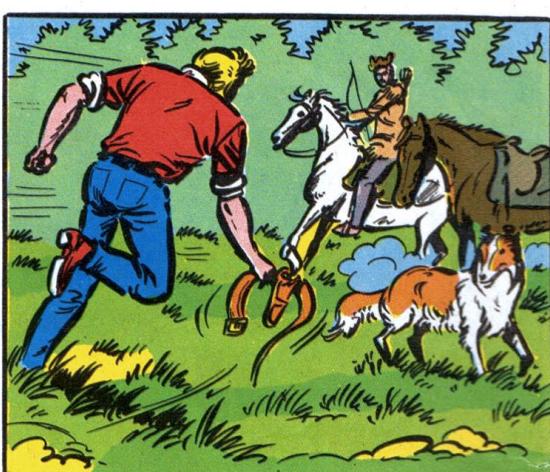
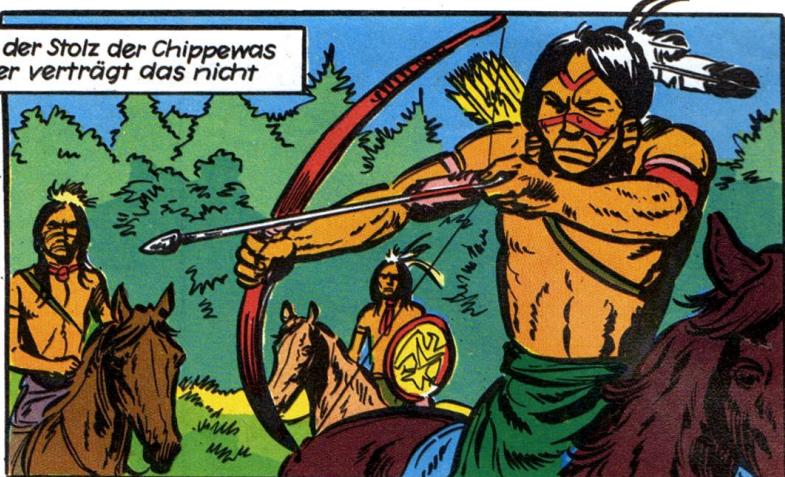




Ihr Anführer verlangt als Preis für das Pekari Andy's Gewehr. Kampflos wird Andy es nie herausgeben!

Mit zusammengekniffenen Augen tasten sich die Gegner ab.





Alle **11 MARKEN** erhältst Du kostenlos, sowie eine Auswahl schöner Briefmarken ohne Kaufzwang bei Einsendung von diesem

**Gutschein**

**Marken PAUL** Abt. 218  
8228 FREILASSING

Pro Person nur einmal

Versand in Österreich durch MARKEN PAUL, Vocklabruck, O.-O.

# Großes Lesen-Raten - Rundendrehn



Gewinnen!  
Gewinnen!  
Gewinnen!

Beim **stabocar**-Preisausschreiben.  
Extra für Euch.  
Für alle Jungen (und Mädchen).

## Mit tollen Gewinnen

### 1. Preis

Eine Urlaubswöche mit packenden Erlebnissen am laufenden Band. Zusammen mit Eltern und Geschwistern beim „Großen Preis von Europa“ auf dem Nürburgring dabei sein. Rennwagen von ganz nah angucken. Sogar selbst mit einem Rennfahrer-As einige Runden im Renn-Porsche drehn.\*)

Und zum Abschluß dieser herrlichen Tage in der Eifel – eine zünftige Dampferfahrt auf der Mosel.

### 2.-10. Preis

1 stabocar-Autorennspiel-Packung 406 mit Steilwandkurve.

### 11.-3000. Preis

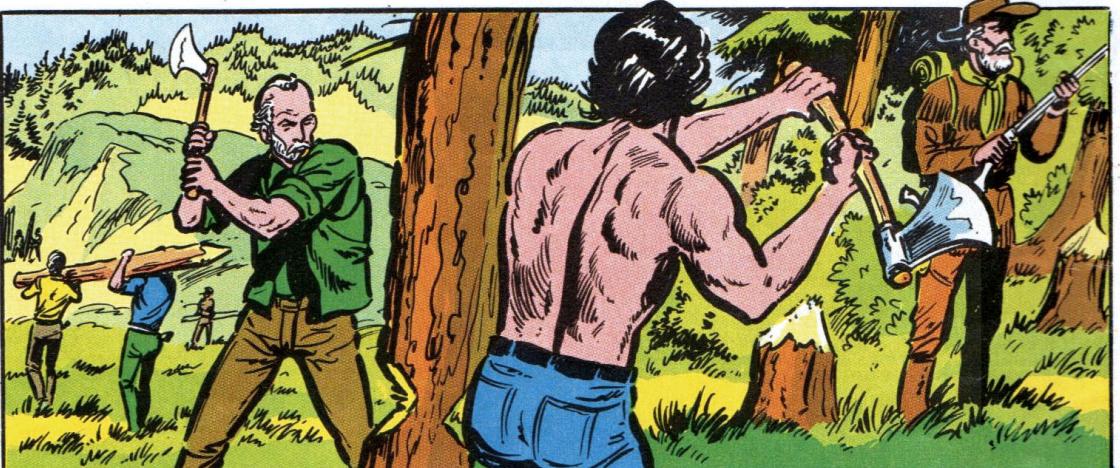
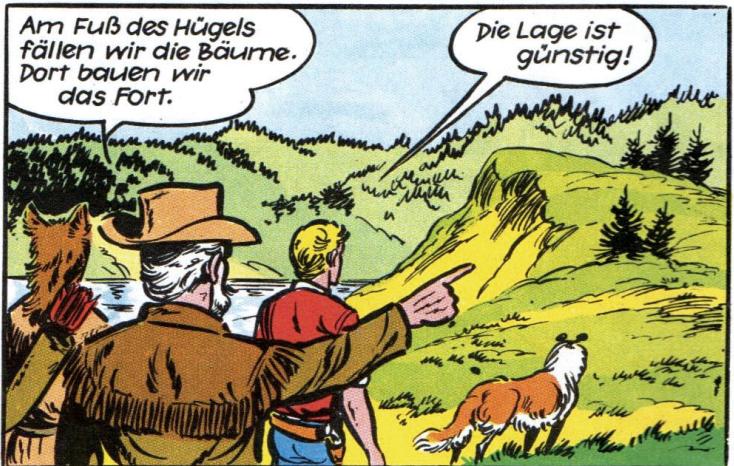
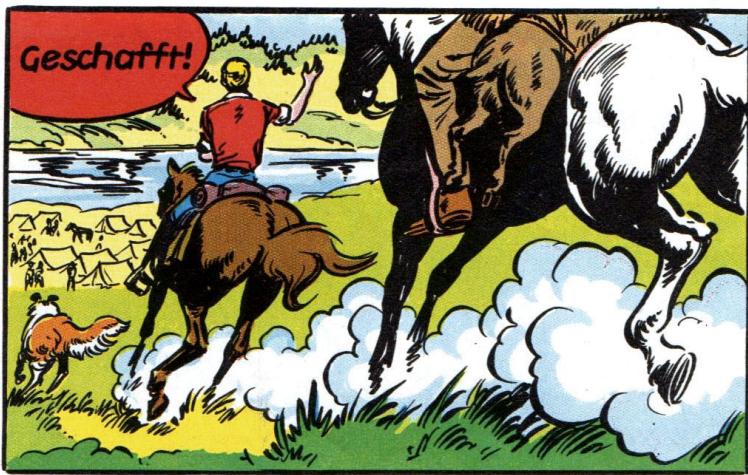
1 stabocar-Bausatz zum Selbstbasteln eines rasanten Ferrari-Formel-1-Rennwagens.

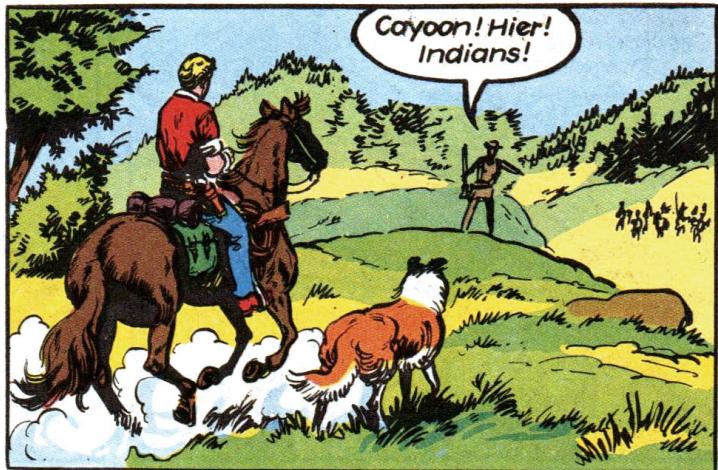
Teilnahmescheine bekommt Ihr im Spielzeugladen  
(am besten heute noch holen oder von Euren Eltern mitbringen lassen).

Und auch deshalb stabocar: schon Grundpackungen mit Steilwandkurve, reichhaltiges Rennspielzubehör, großes Angebot in modellgetreuen Formel-2-Rennwagen, 11 rasante GT- und Sportwagen, für eifrige Bastler superschnelle Formel-1-Rennwagen (1:32) und GT-Modelle (1:24) als Bausätze.



\*) Den Renn-Porsche zeigen wir Euch hier und am  
2.11., 9.11., 15.11., 23.11., 29.11. 1968  
immer um 18.15 Uhr im 2. Fernsehprogramm.





Andy prescht zum Zelt des Majors. Die Chippewas kommen langsam näher. Der Anführer hält den Speer quer über den Kopf zum Zeichen, daß er verhandeln will.



Gehen wir! Diese Be-  
sprechung kann für  
das Gelingen unseres  
Vorhabens von großer Bedeutung  
sein!



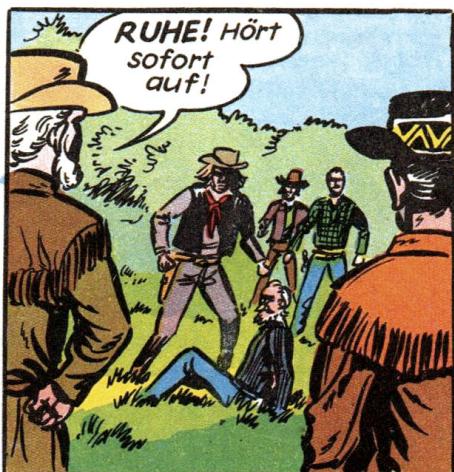
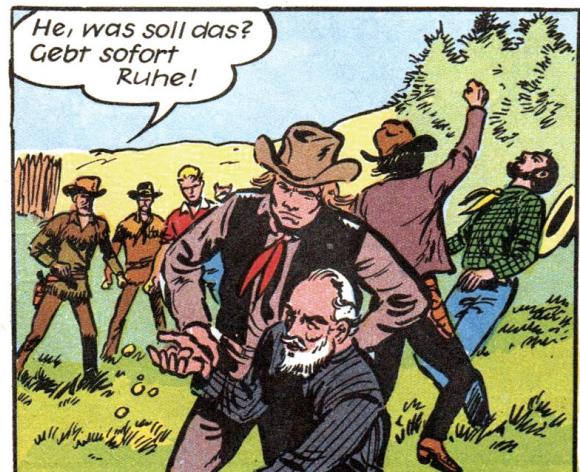
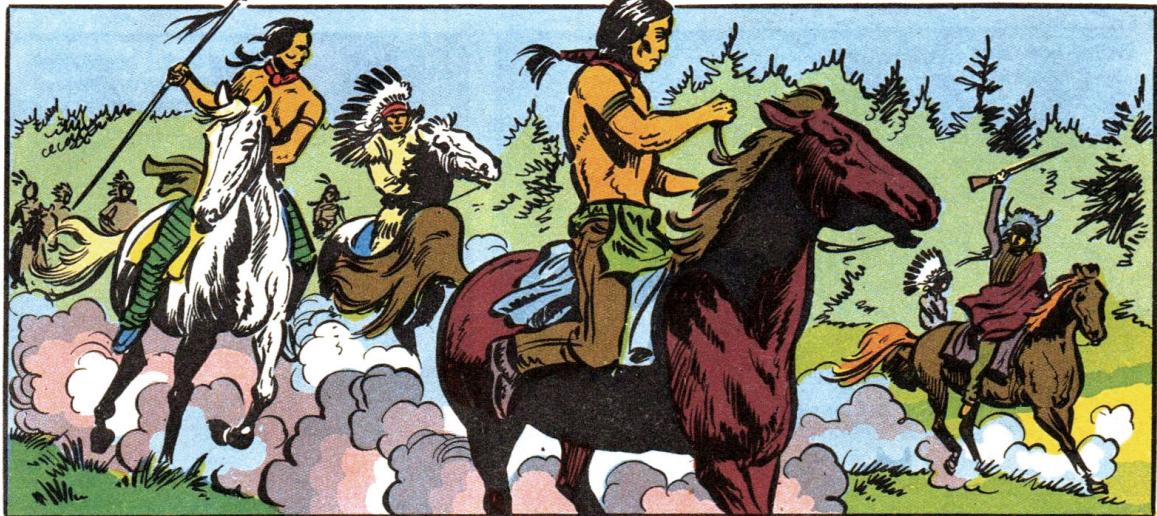
Ruhig und sicher  
gehen Andy, der  
Major und ein  
Leutnant den India-  
nern entge-  
gen.

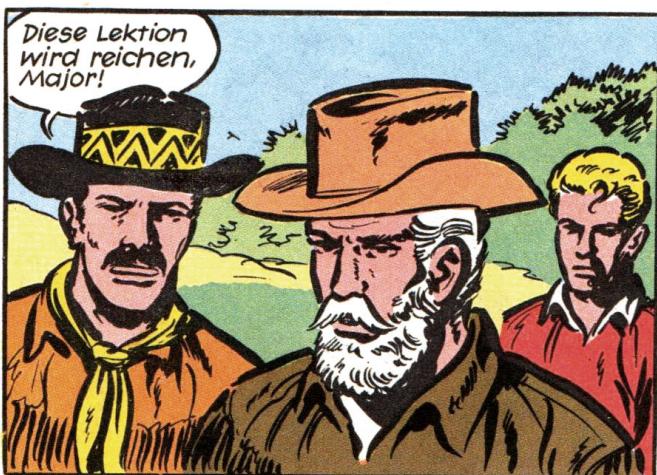
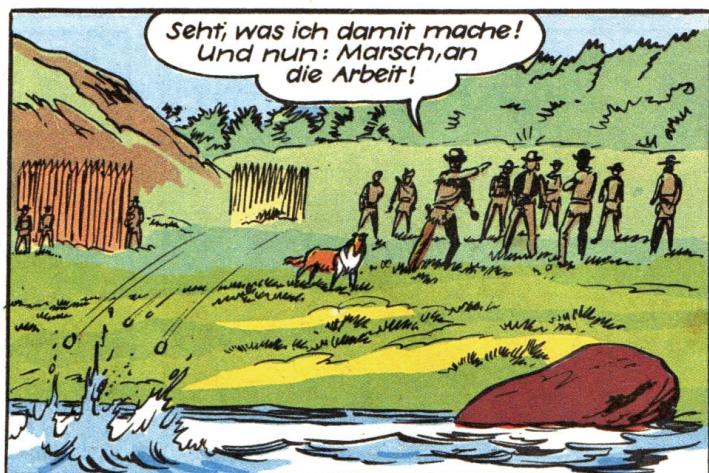






Auf ein Zeichen des Medizinherrn galoppieren die Krieger davon.



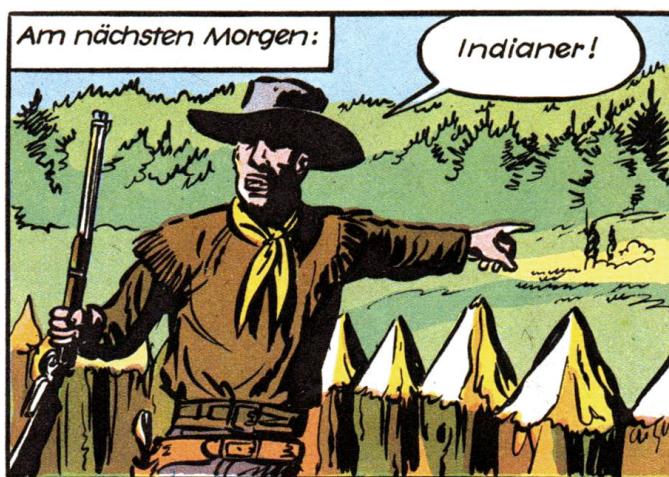


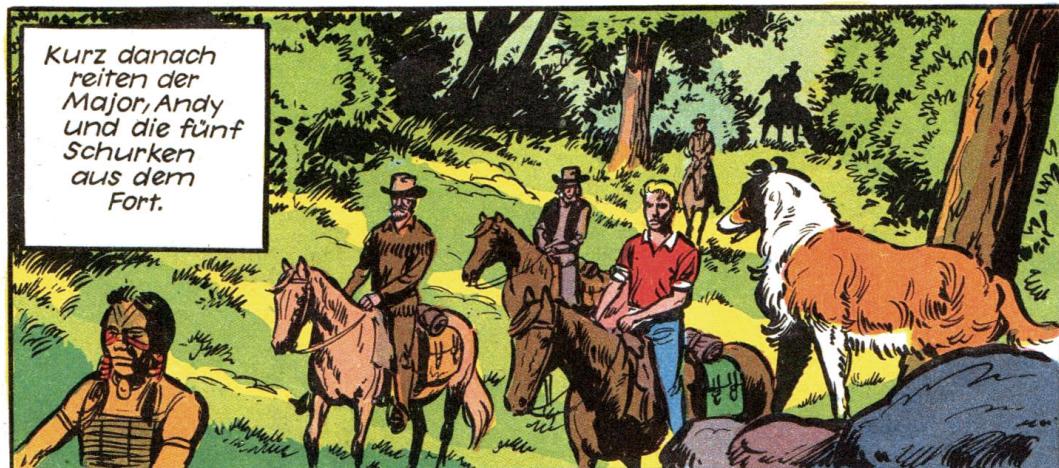
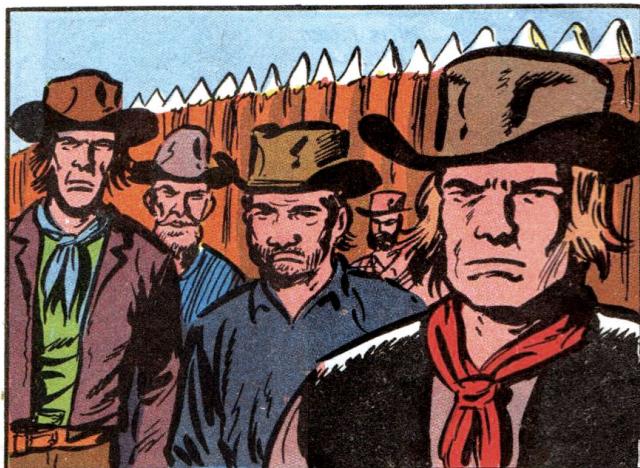
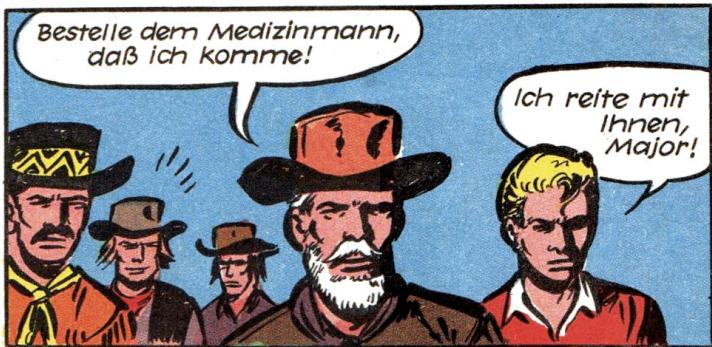


Im Schutze der Dunkelheit tauchen die Schurken im Wald unter.

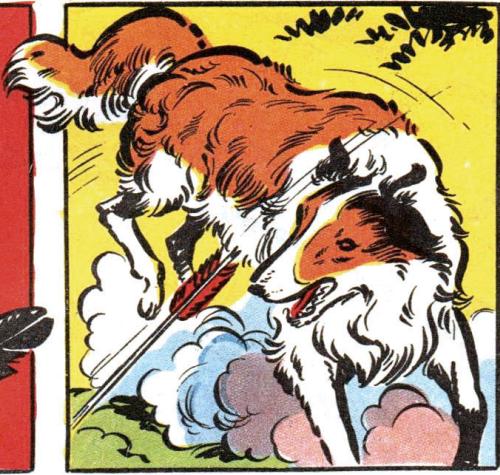


Die Verräter zetteln mit dem Medizinmann eine Verschwörung gegen die Soldaten an. Dann schleichen sie sich zum Fort zurück.





Doch der Pfeil geht haarscharf vorbei. Zitternd bohrte sich in den Boden.



Von allen Seiten tauchen aus dem Unterholz Indianer auf.



Jetzt muß es schnell gehen!

Eine Falle! Andy! Reite! Reite wie der Teufel!



Bitte sehr, HERR Major!



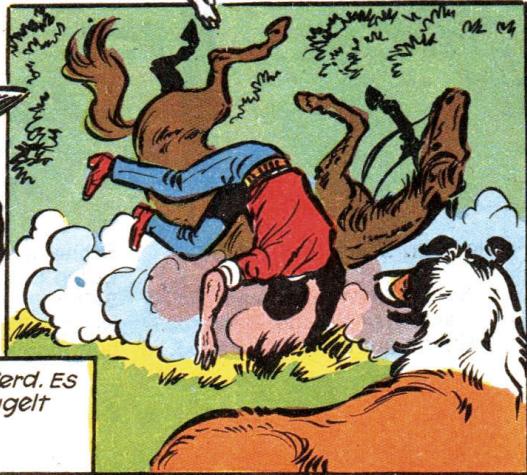
Mit knapper Not können Andy und Bessy die feindlichen Reihen durchbrechen.



Schießt, sonst warnt er die übrigen Bleichgesichter!



Das Geschoß trifft Andy's Pferd. Es bricht in die Knie. Andy kugelt über den Boden.



**KREUZER**  
**MALFix**

# WELTRAUM-PATROUILLE

Eine Neuigkeit!  
Klasse  
Sachen von Autos, Tieren,  
oder Flugzeugen.  
Und außerdem schicke  
Kreuzer Buttons.  
Ihr findet sie in jeder  
Malfix-Packung.



Fertig zum Start: 4-3-2-1-0

Löst den Malfix-Weltraum vorsichtig  
aus diesem Heft heraus. Dann paus-  
tigt die Raketen auf ein Stück Pappe.

Schneidet Sie aus und bemalt sie mit  
Euren Kreuzer Malfix von beiden  
Seiten. Auf der Abbildung seht Ihr,  
wie das Raumfahrzeuge ausgeschnitten  
und aufgestellt werden.

Wenn Ihr dann einen Würfel habt,  
kann die Patrouille losgehen. Wer als  
erster wieder auf der Erde landet,  
hat gewonnen.

**Die einzelnen Stationen:**

- 6 2te Stufe zündet nicht. Zum Start zurückwürfeln.
- 12 Mond. Durchstarten auf Feld 18.
- 15 Planetoiden kreuzen. 1x aussetzen.
- 17 Vom Sog eines Kometen sofort auf Feld 50 fliegen.
- 22 Kommt zu nah an die Sonne. Notlandung. Zurück zum Start.
- 25 Kommt zu nah an den Saturn. Himmelswurfmöglichkeit. Zurück auf Feld 10.
- 27 Landeraketen gezündet. Daher zum Ziel würfeln.
- 30 Unbehinderter Flug. Nächster Wurf zählt doppelt.
- 35 Zu nah an Erdatmosphäre. Notlanden. Zurück zum Start.
- 42 Raumstation. Aufgetankt. Nächster Wurf zählt dreifach.
- 49 Kommt kreuzt. Brennspraken gezündet. Ein Wurf „-5“ weiter.
- 54 für gehirnlosen Flugobjekten auf Feld 57 fliehen.
- 59 für gehirnlosen Flugobjekten auf Feld 57 fliehen. Weitwetter behindert Landung. Nur jeweils mit „1“ weiter.

**Kreuzer Malfix:**

Waffefeste Farben, die herrlich  
leuchten. Zum Zeichnen und Malen.  
Dass die Stifte nicht abbrechen, ist klar. Sie laufen  
leicht übers Papier. Und wie lange sie halten?  
Ausprobieren – und sich freuen!

**Und nochmal hören:**

Malfix gibt's jetzt auch in der 10er-  
Packung. Natürlich mit besonders  
großen Bildern und knallbunten  
Kreuzer Buttons.

Kreuzer Malfix gibt  
es auch in Österreich,  
Holland, Belgien  
und der Schweiz.







Sie werden schweigen wie Steine.  
Ich sage, der weiße Häuptling  
hätte Mohali ermordet!

Gut. Wir gehen zum  
Fort zurück und er-  
zählen...

...ihr hättet uns überfallen. Ihr müßt  
das gelbhaarige Bleichgesicht aber  
fangen, damit wir  
sicher sind!

Andy ist  
durch  
einen  
Bach ge-  
watet. Das  
hinterläßt  
keine  
Spuren.  
In einem  
großen  
Bogen  
geht er  
zum Ort  
des  
Verbrechens  
zurück.

Hier vermuten sie mich bestimmt  
nicht. Sicher glauben sie, ich  
bin geradewegs zum  
Fort zurück!

Wenn sie weg sind,  
werd' ich erst mal  
nach dem Indianer  
schauen. Vielleicht  
lebt er noch...  
Wer mag ihn  
ausgeschaltet  
haben?

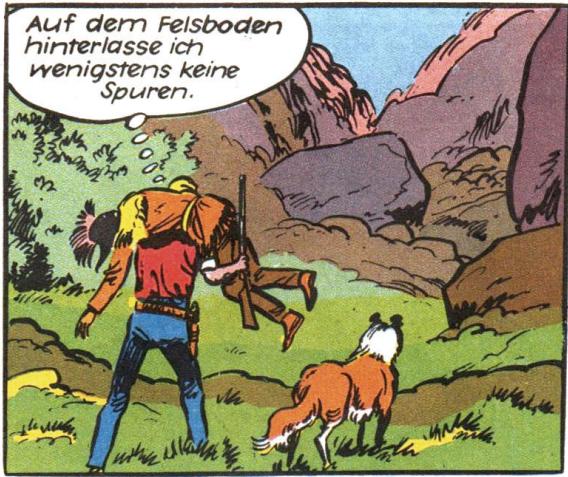
Wenig  
später  
gehen der  
Medizin-  
mann  
und die  
weißen  
Schurken  
auseinan-  
der. Andy  
tritt auf  
die  
Lichtung.

Zum Glück hab' ich Bessy  
dabei. Sie wird mich schon  
warnen.

Wer hat  
das  
getan?

Medizinmann Roter...Luchs.  
Ich bin... ihm im Wege. Er  
will... die ganze Macht  
für... sich allein...



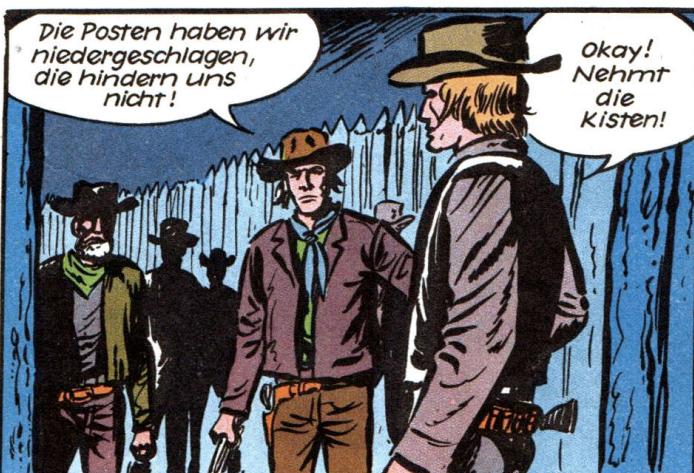
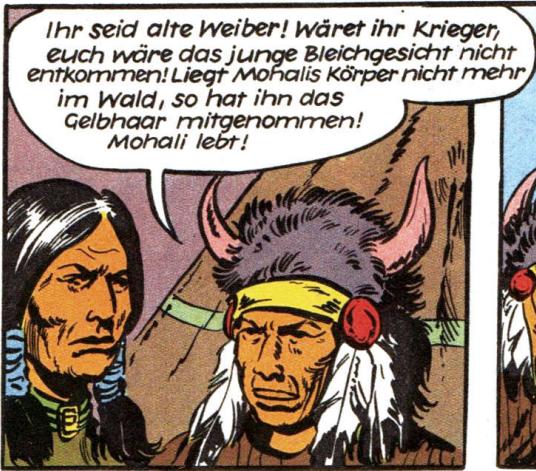






Inzwischen hetzt der Medizinmann alle Chippewas gegen die Soldaten im Fort auf.





Erstarrt schaut Ronny in das Mündungsfeuer. Die Schüsse versetzen das Fort in Aufruhr.



Zwei der Schurken werden niedergestreckt.



Sie kommen! Tötet sie! Und nehmst die Kisten, die sie bei sich tragen!



Aah!



20 Gewehre und 5000 Schuß sind weg, Leutnant!

Zehn Revolver fehlen auch!



Verletzt, Ronny?

Nicht so schlimm. Nur ein Streifschuß!



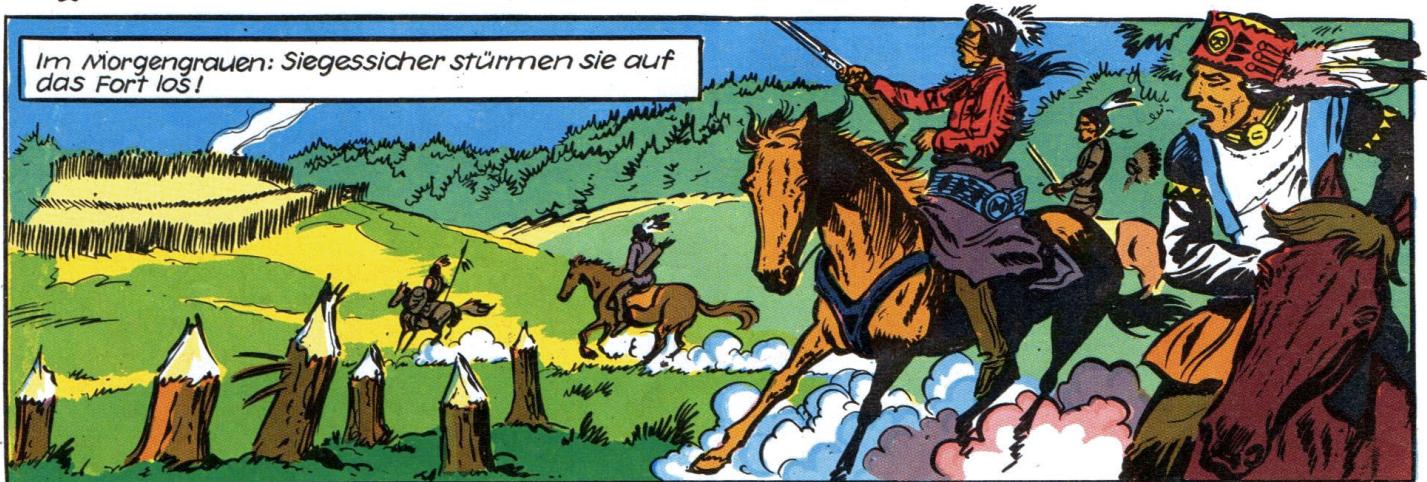
Sicher greifen die Chippewas morgen an. Das wird böse enden. Pro Mann haben wir jetzt nur mehr fünfzig Schuß!



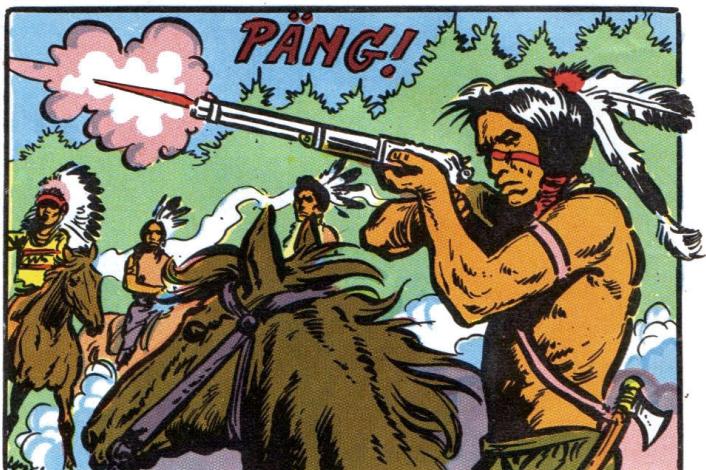
Die  
ganze  
Nacht  
hindurch  
tanzen  
die  
Chippewas  
den  
Kriegs-  
tanz.



Im Morgengrauen: Siegessicher stürmen sie auf  
das Fort los!



Der ganze Stamm! Wer  
hat sie nur so auf-  
gehetzt?



Knattern der  
Schüsse  
erfüllt  
die Luft.  
Hunderte  
von Pfeilen  
bleiben  
zitternd  
im Holz  
stecken.  
Und  
einige  
finden  
ein  
anderes  
Ziel...



Die äußere Palisade  
haben sie  
überrannt!

Wir werden es ihnen so  
schwer wie möglich.  
machen!

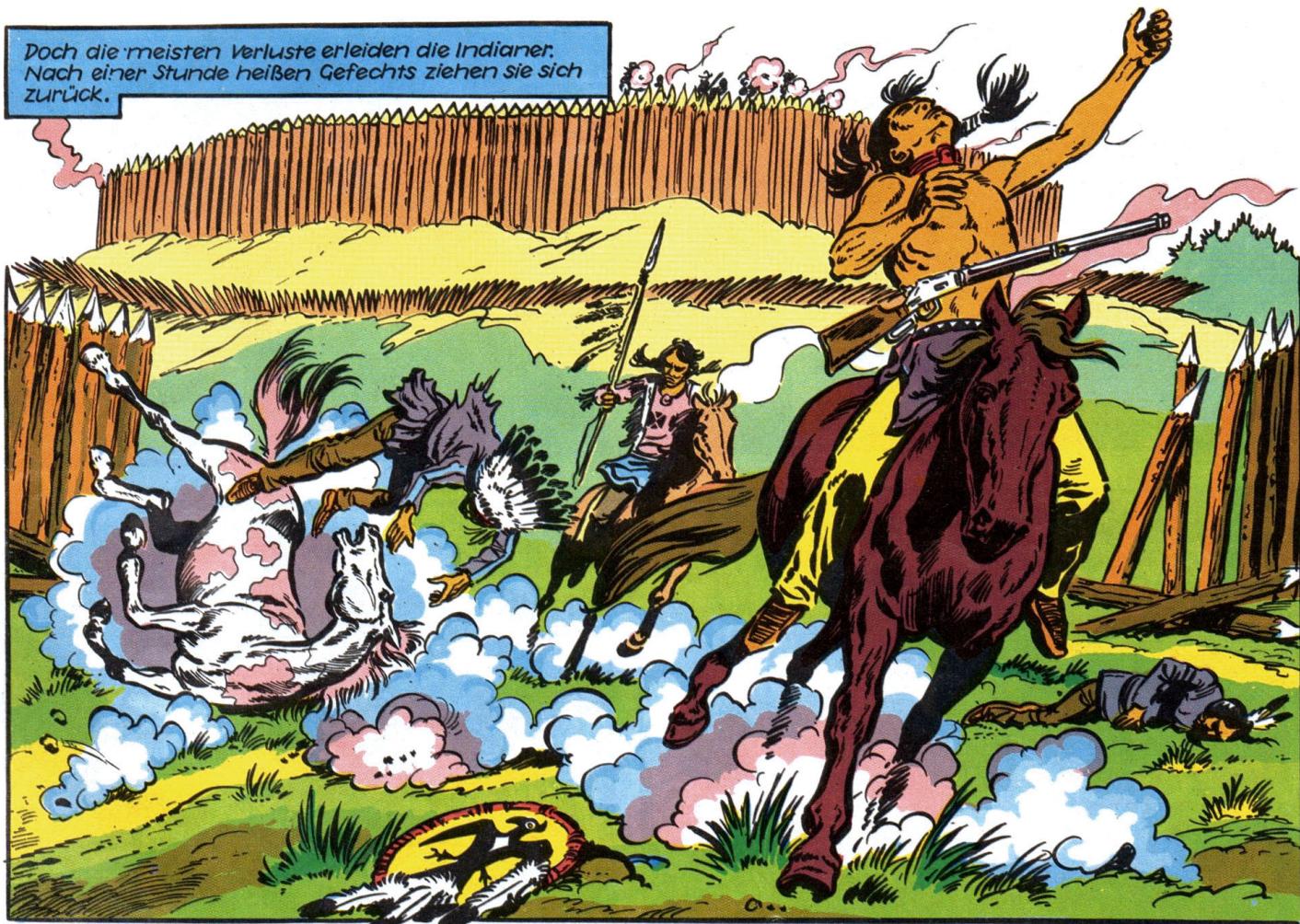
PÄNG

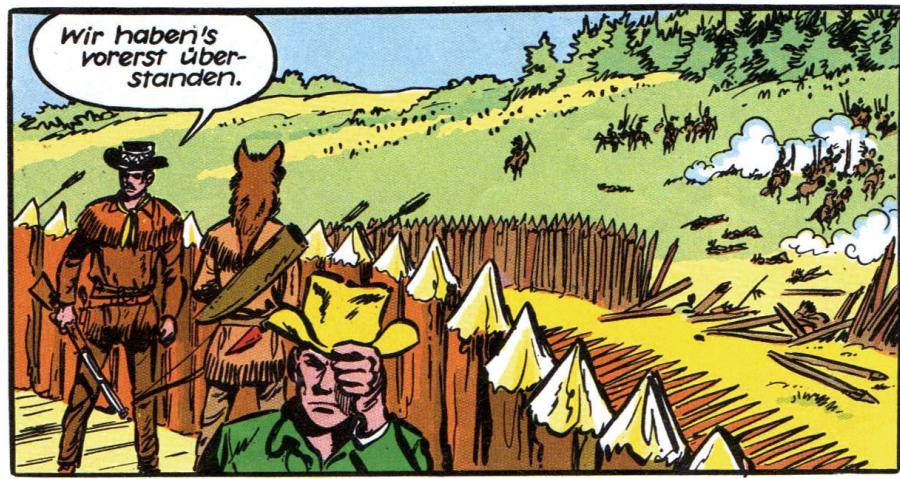


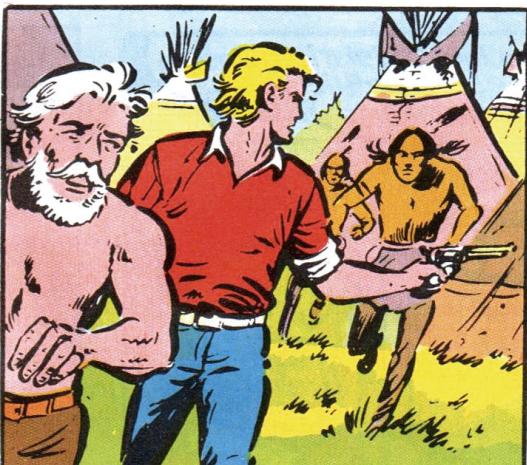
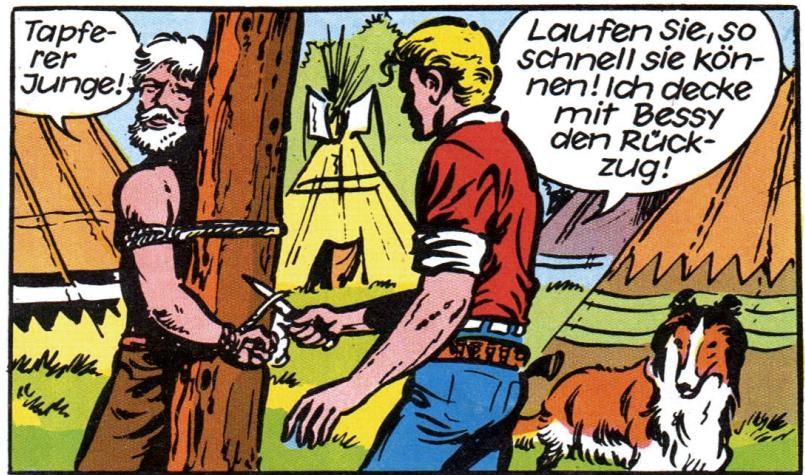
Binnen  
kurzem  
fallen  
auf  
beiden  
Seiten  
zahl-  
reiche  
Kämpfer  
aus.

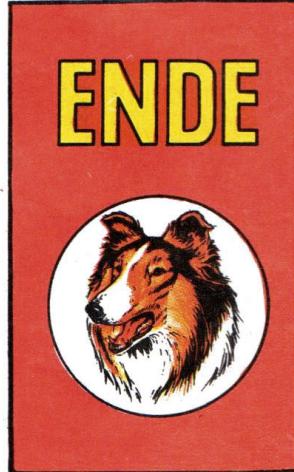
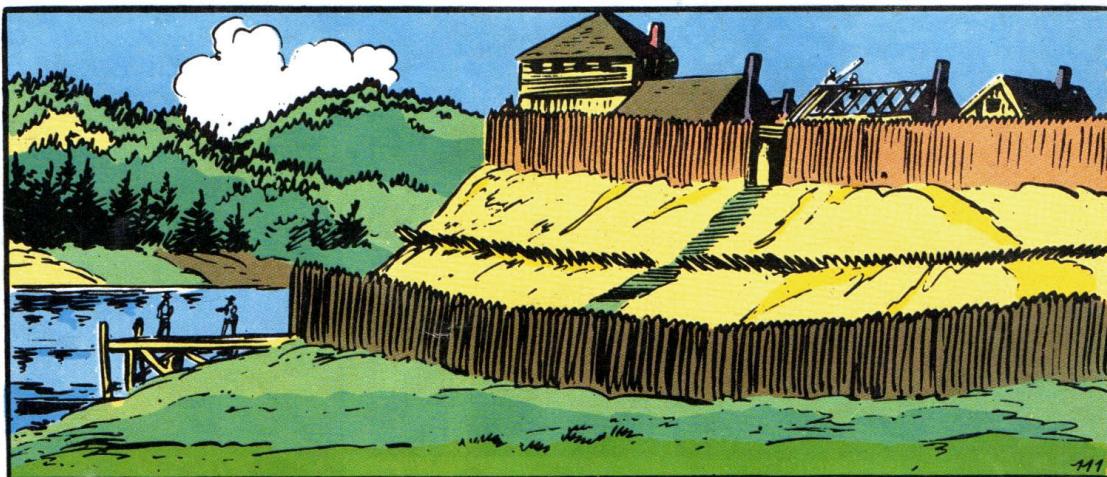


Doch die meisten Verluste erleiden die Indianer.  
Nach einer Stunde heissen Gefechts ziehen sie sich  
zurück.



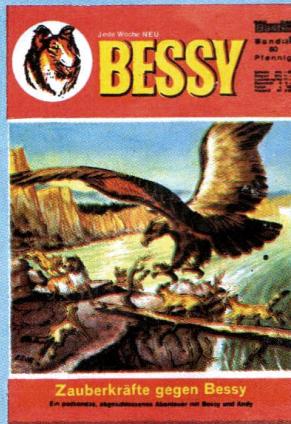






„Zauberkräfte gegen Bessy“  
heißt das neue, packende Bessy-  
Abenteuer. Schon in einer Woche  
bekommst Du das nächste Heft  
bei Deinem Zeitschriftenhändler.

Und nicht vergessen: Jede Woche neu – Spaß muß sein mit Felix,  
dem lustigsten Kater der Welt, und seinen fröhlichen Freunden!



# Alfa Romeo Giulia GT 1300 Junior



Der GT Junior ist ein Sportflitzer zum Verlieben. Die klare, kraftvolle Linie, die technischen Einrichtungen, der Klang des robusten Motors und dazu noch die Möglichkeit, einigermaßen bequem zu viert in einem Sportwagen reisen zu können, müssen einfach begeistern. Der Junior weist die gleiche, durch zahlreiche Erfahrungen errungene Sicherheit, Straßenlage und Stärke auf wie der GTA, der sich 1966 und 67 den Europa-Tourenwagenpokal erfuhr.

Der Motor des 1300 GT liefert überraschende Leistungen. Er kann sie durchaus auf längere Zeit beibehalten, da er nicht für ein Tempo von 170 km/h hochgetrieben sondern auf diese Geschwindigkeit gedrosselt wurde. Die Maschine ist derart günstig abgestimmt, daß sie ideale Motorenwerte und eine großartige Beschleunigung bringt (1 km mit stehendem Start in 35 Sekunden).

Vier Zylinder leisten bei einem Literinhalt von 1290 ccm und 6000 Umdrehungen p.M. 103 PS-SAE. Zwei Doppelhorizontalvergaser bereiten die 46 Liter Sprit, die in den Tank passen, auf. Die elektrische Anlage hat eine Spannung von 12 Volt.

Der GT Junior verfügt über ein 5-Gang-Getriebe, das "mitschuldig" ist an der tollen Beschleunigung und der außerordentlichen Anpassungsfähigkeit an alle Straßenverhältnisse. Weiterhin trägt das 5-Gang-Getriebe wesentlich zu einer

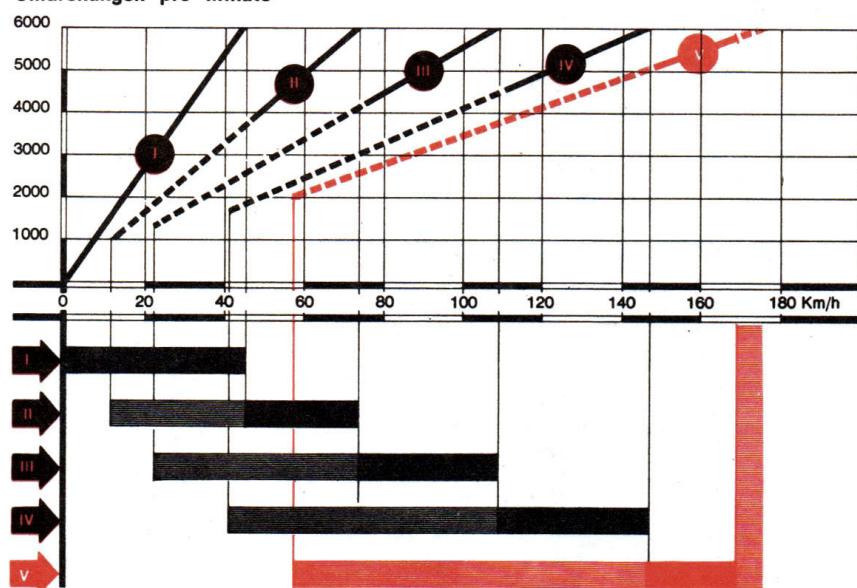
höheren Widerstandskraft des Motors (hohe Geschwindigkeit in normalen Drehzahlbereichen – bei 145 km/h 4950U.p.M.) und einem niedrigen Kraftstoffverbrauch bei. Vor allem aber bereitet dieses Getriebe eine ganze Menge Fahrerfreude. Es läßt sich nämlich butterweich schalten.

Straßenlage und Bremsen wurden vom GTA übernommen, einem Wagen, der immerhin über 220 Sachen schnell ist. Der Junior verhält sich bei jeder Geschwindigkeit und jeglichen Straßenverhältnissen neutral und stabil. Er ist mit vier Servo-Scheibenbremsen und einer Handbremse ausgerüstet, die unabhängig von den Scheiben mittels Trommeln auf die Hinterräder wirkt. Ein weiterer Sicherheits-Pluspunkt: der vordere und hintere Karosserieteil ist elastisch, der Fahrgastrraum extrem starr. Sind 12 000,— DM zuviel für diesen Wagen? Ich meine nicht!



Foto und Graphik: Alfa Romeo  
(Auto Becker, Düsseldorf)

Umdrehungen pro Minute

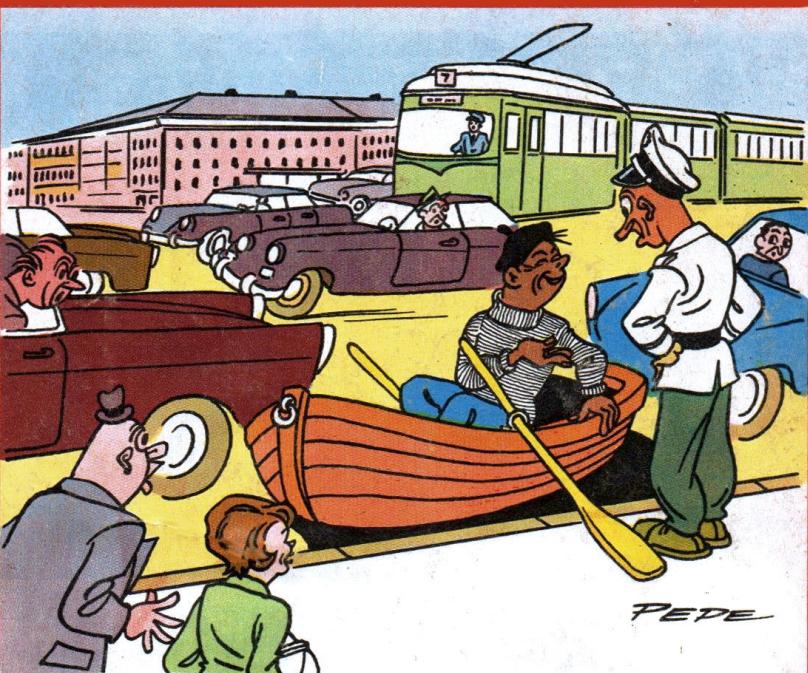


Spitze über 170 km/h

Leistungsbereiche der fünf Gänge beim GT Junior



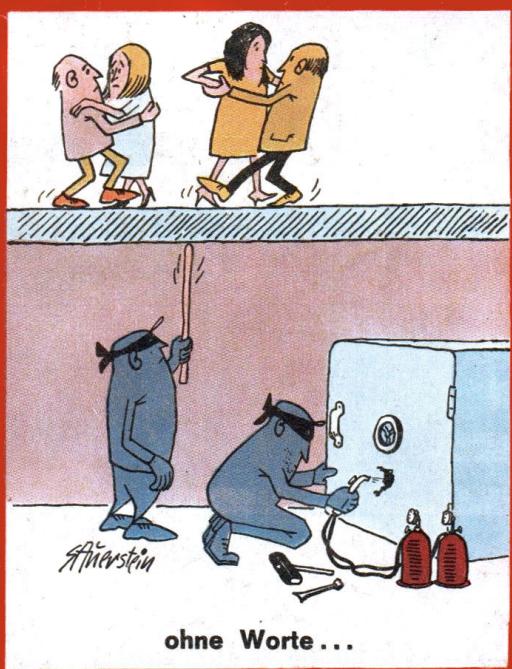
Die Mutter fragt Klein-Friedlieb: "Aufgaben fertig?" — "Nein!" — "Hast du wenigstens schon angefangen?" — "Nein!" — "Dann setz dich gefälligst dran!" — "Aber warum denn, Mutti? Vati macht sie mir doch gerade!"



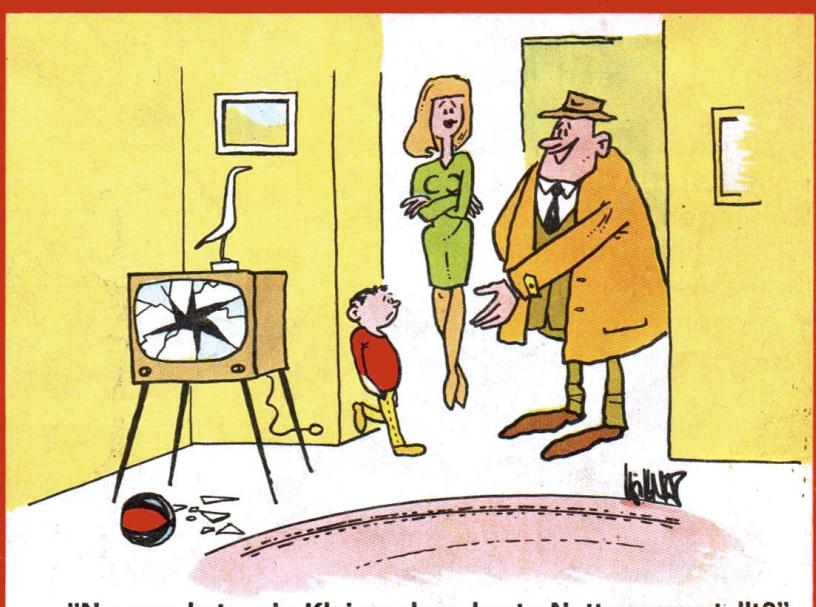
"Da seh'n Se mal, wie leicht man sich im Nebel verirren kann, Herr Wachtmeister!"



"Unser — snif — Tintenfisch wird hier — snif — begraben!"



ohne Worte ...



"Na, was hat mein Kleiner denn heute Nettes angestellt?"