



Jede Woche NEU

BASTEI

Band 127

80

Pfennig

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

BESSY



Vom Marterpfahl gerettet

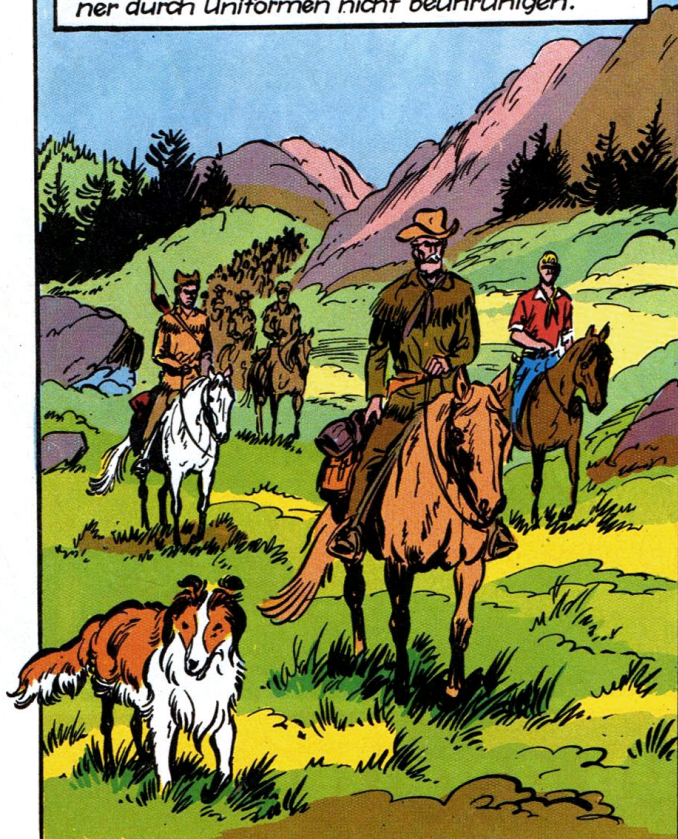
Ein packendes, abgeschlossenes Abenteuer mit Bessy und Andy

Vom Marterpfahl gerettet

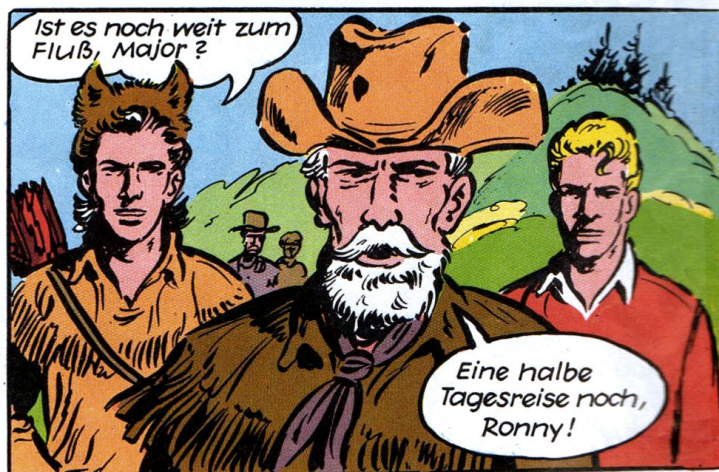
Unaufhaltsam drängte der Weiße Mann im riesigen Subkontinent Nordamerika zu den Ufern des Stillen Ozeans. Voller Gefahren war der wilde Weg nach Westen. Putzende von Forts wurden auf dem rund 4000 km langen Trail von Boston nach San Franzisko angelegt. Dabei ging es nur selten friedlich zu. Andy und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



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



Ist es noch weit zum Fluß, Major?

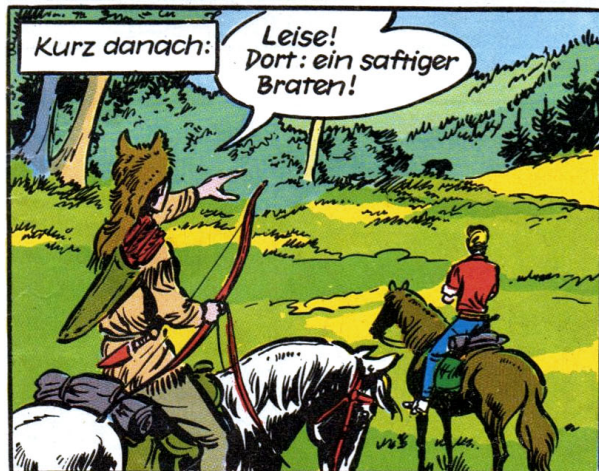
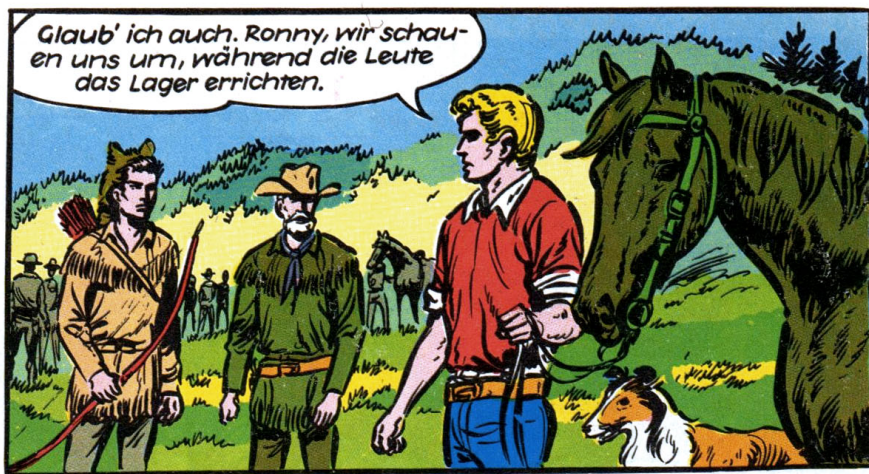


Eine halbe Tagesreise noch, Ronny!

Grimmige Augen beobachten sie.

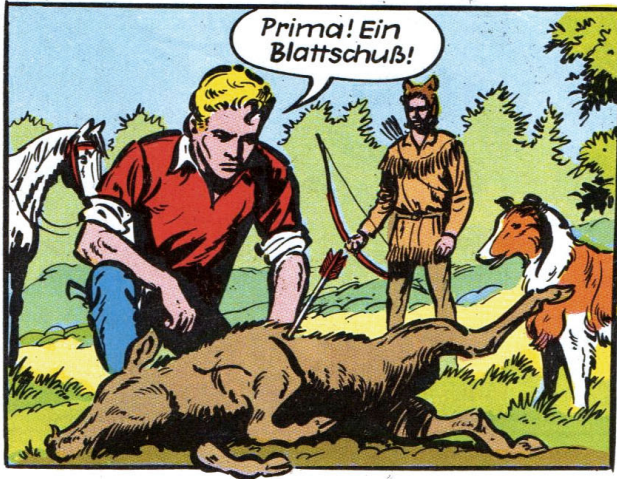
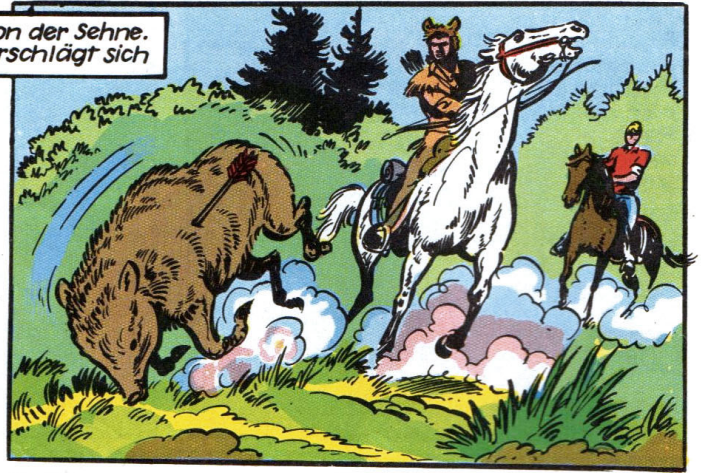
Es sind Blauröcke, keine Trapper. Sie sitzen wie Soldaten im Sattel!



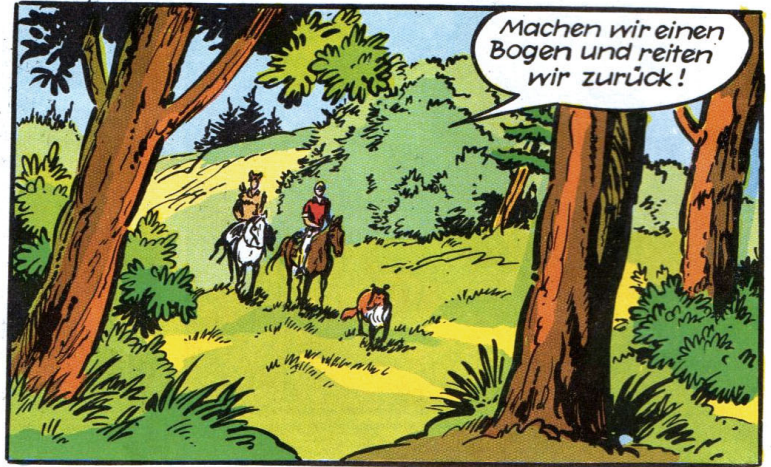




Der Pfeil surrt von der Sehne.
Einige Male überschlägt sich
das Pekari.



Prima! Ein
Blattschuß!



Machen wir einen
Bogen und reiten
wir zurück!



Plötzlich knurrt Bessy. Kreischend flattert
Rhawik zu seinem Herrn zurück.

GROARRR



Und da reiten auch schon
von allen Seiten Indianer
heran!

Wir sind
umzingelt!

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 Andys
Gewehr.
Kampflos
wird
Andy
es nie
heraus-
geben!



Mit zusammengekniffenen Augen
tasten sich die Gegner ab.



Er schnallt den
ab und läßt

Revolvergurt
ihn fallen.



Da! Einsamer Bison greift an, Andy
wirft sich zur Seite. Um Millimeter
verfehlt das Kampfbeil die Schulter!



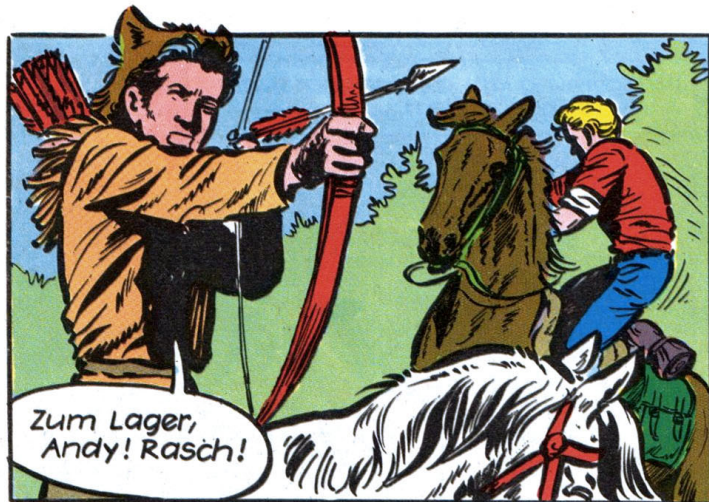
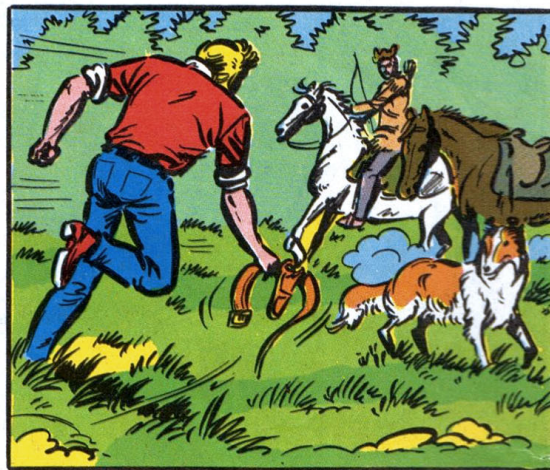
Der Schwung läßt den Indianer stürzen.
Andy springt zu ihm...



...und schmettert die Faust ans Kinn seines Gegners.



Zutiefst ist der Stolz der Chippewas verletzt. Einer verträgt das nicht und...



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

Gutschein

Pro Person
nur einmal

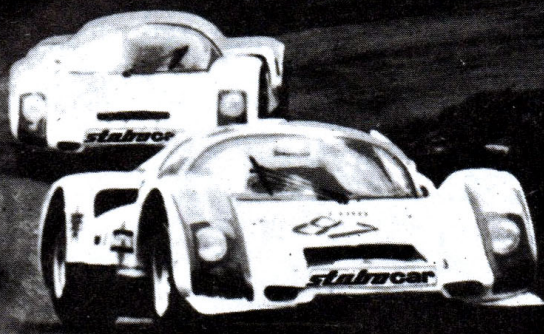
**Marken
PAUL**

8228 FREILASSING

Abt.
218

Versand in Österr. durch MARKEN PAUL, Vöcklabruck, O.-Ö.

Großes Lesen - Raten - Rundendrehn



Gewinnen!
Gewinnen!
Gewinnen!

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

Mit tollen Gewinnen

1. Preis

Eine Urlaubswoche 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

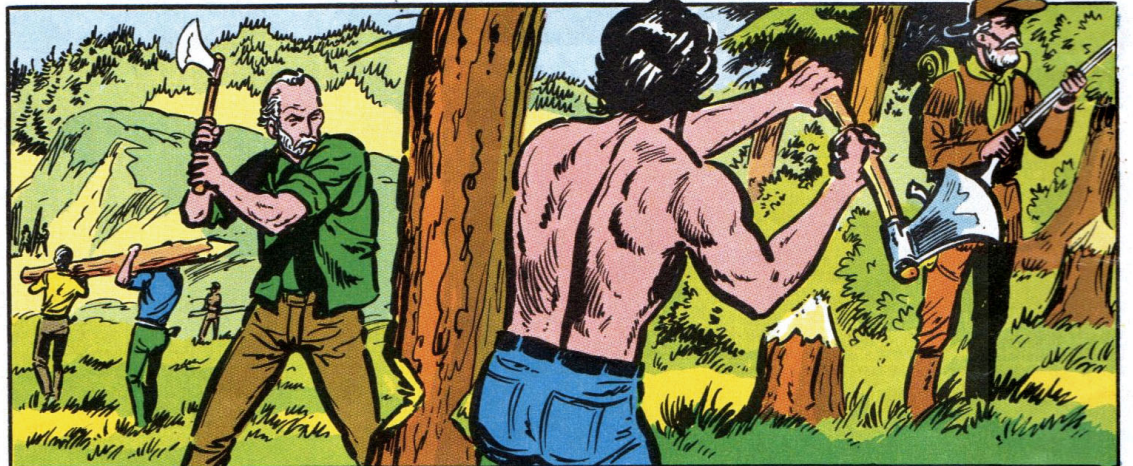
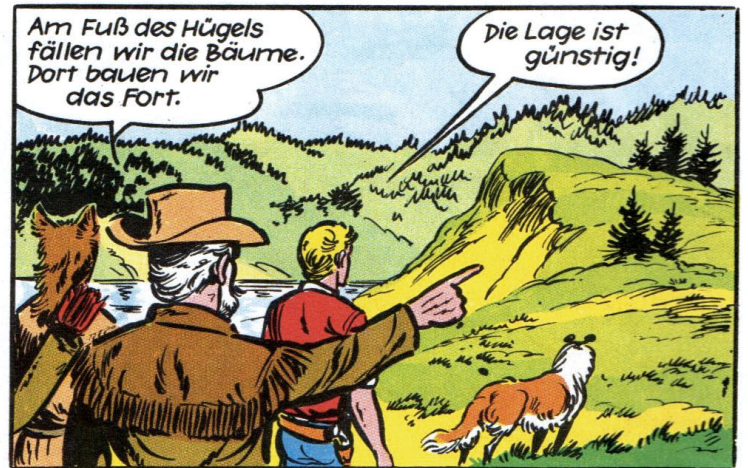
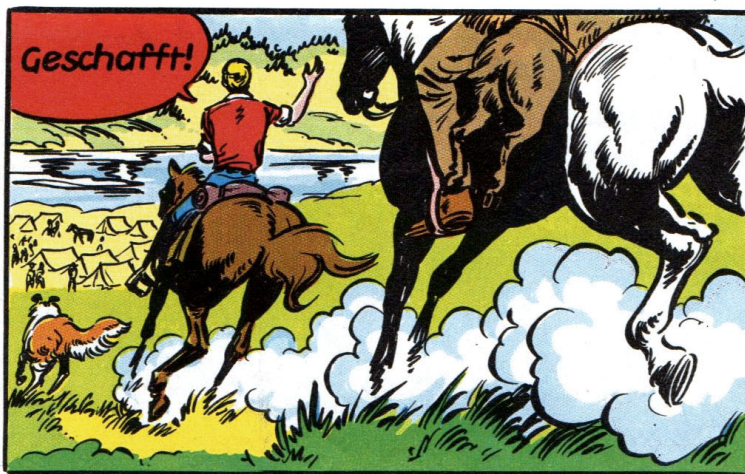
1 stabocar-Bausatz zum Selbstbasteln eines rasanten Ferrari-Formel-1-Rennwagens.

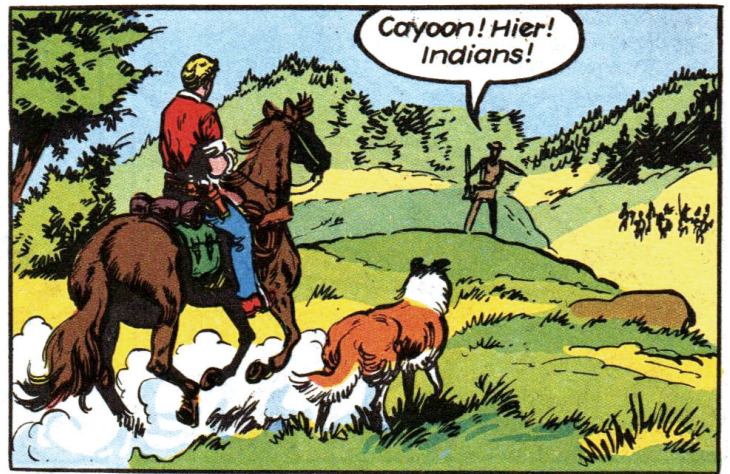
Teilnahmescheine bekommt Ihr im Spielzeugladen
(am besten heute noch holen oder von Euren Eltern mitbringen lassen).

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.

3000
Gewinne

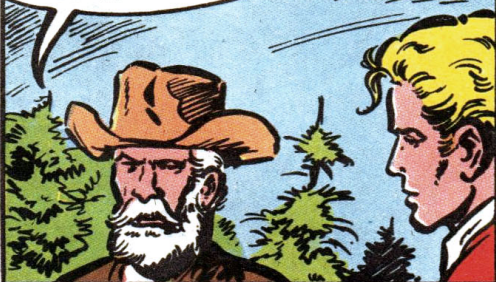




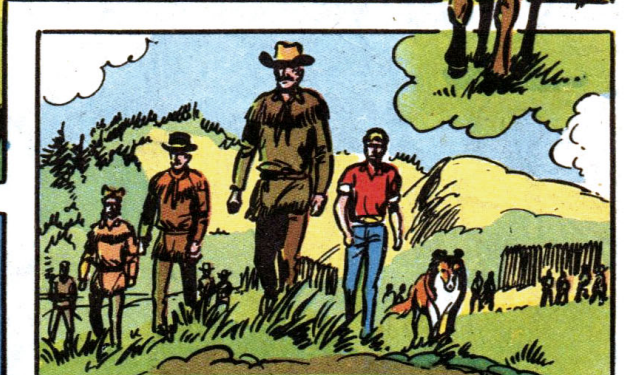
Andy prescht zum Zeit des Majors. Die Chippewas kommen langsam näher. Der Anführer hält den Speer quer über den Kopf zum Zeichen, daß er verhandeln will.



Gehen wir! Diese Besprechung kann für das Gelingen unseres Vorhabens von großer Bedeutung sein!



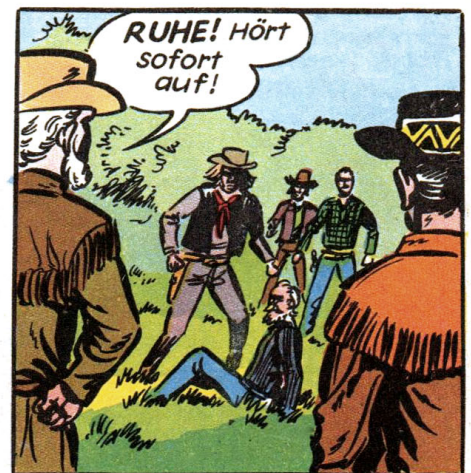
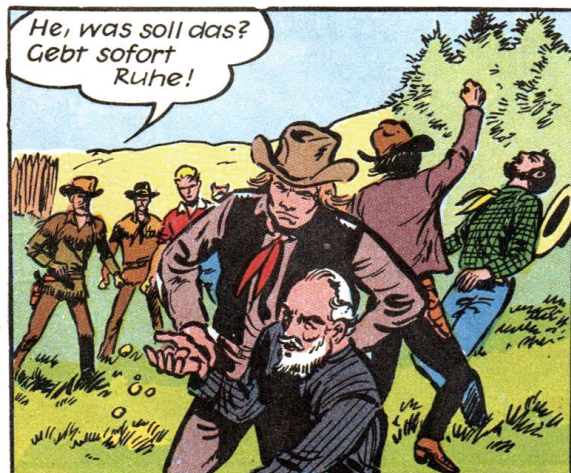
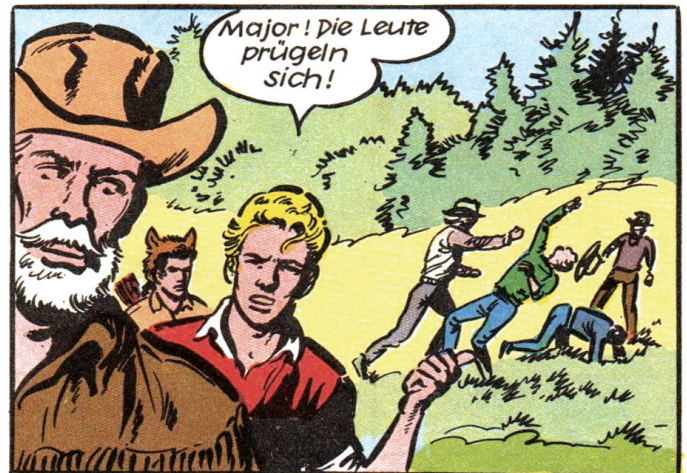
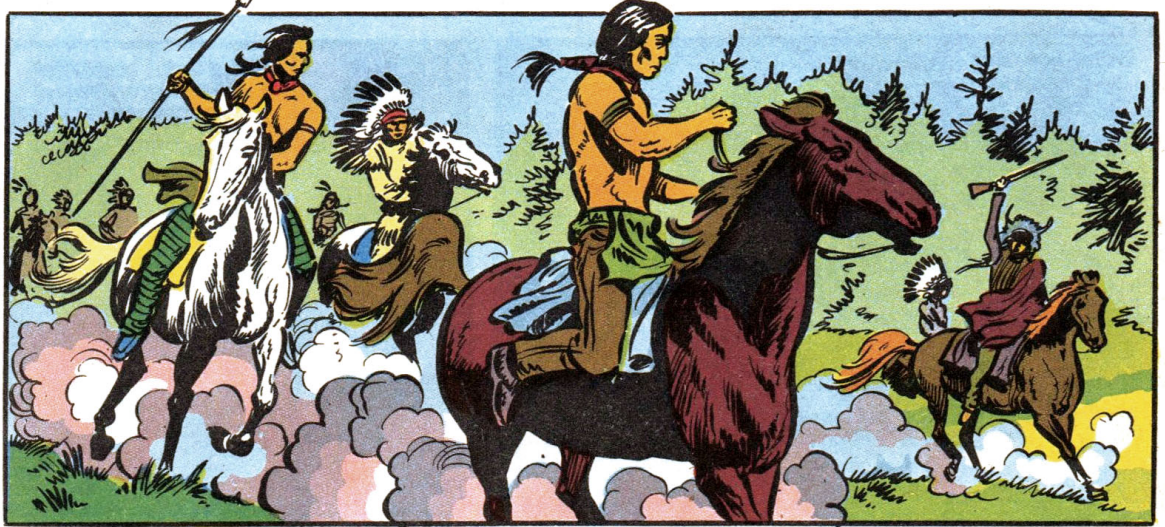
Ruhig und sicher gehen Andy, der Major und ein Leutnant den Indianern entgegen.

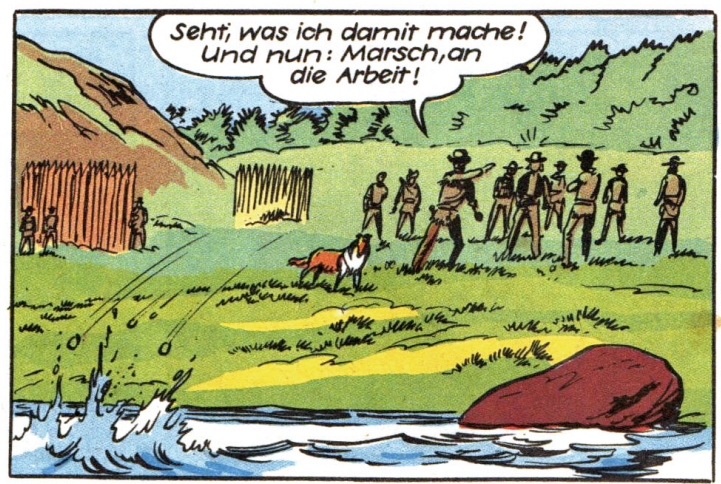






Auf ein Zeichen des Medizinmannes galoppieren die Krieger davon.





Aber darin irrt der Leutnant gewaltig.

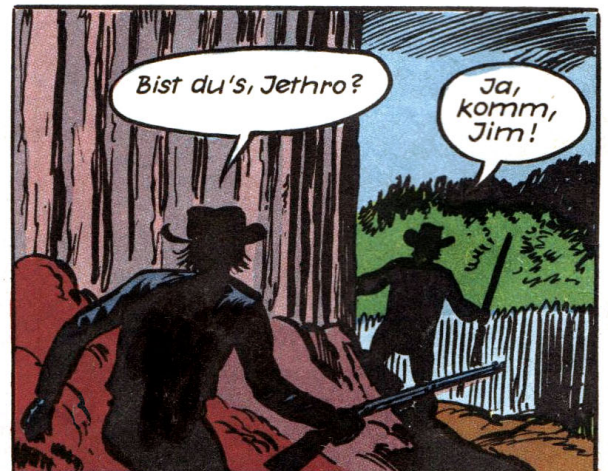


Die Wachtposten werden verstärkt. Ungestört gehen die Arbeiten weiter. Die Chippewas lassen sich nicht mehr blicken.

Tage später:



Im Schutze des fertigen Zauns haben die Soldaten sich schlafen gelegt. Niemand ahnt, daß dunkle Gestalten davonhuschen.





Hast du die Patronen-
kisten?

Nur eine.
Konnte nur
eine klauen!



Im
Schutze
der
Dunkel-
heit
tauchen
die
Schurken
im
Wald
unter.



Bis jetzt hat es
prima geklappt!



Die Bleichgesichter tun gut daran, keinen
Schritt weiterzugehen. Sonst werden unsere
Pfeile sie in die ewigen Jagdgründe
befördern!



Wir möchten euren Mediziner sprechen!
Wir bringen ihm Feuerwaffen!



Was habt
ihr zu
sagen?

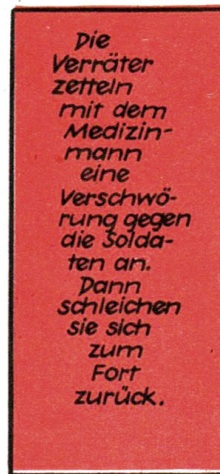


Roter Mann, wir
bringen dir Patronen,
Patronen für die
Feuerwaffen! Du
hast uns „gelbe
Steine“ versprochen!

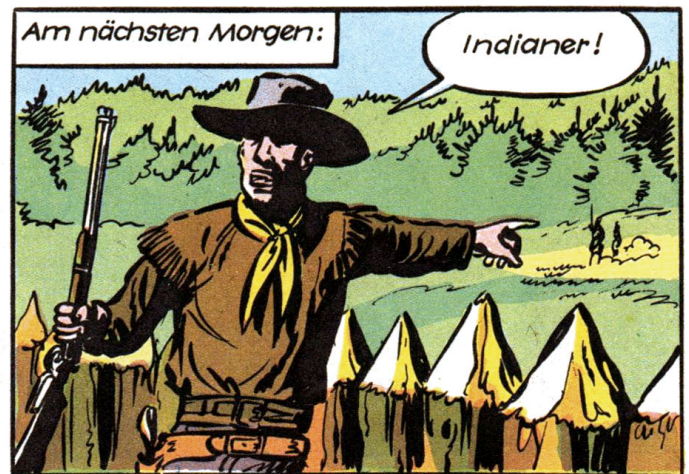
So ist es!



Wir besorgen auch die
Gewehre! Aber du
mußt uns
helfen!

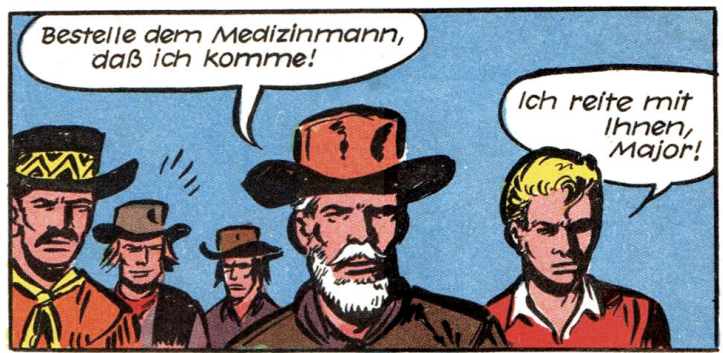


Die
Verräter
zetteln
mit dem
Medizin-
mann
eine
Verschwö-
rung gegen
die Solda-
ten an.
Dann
schleichen
sie sich
zum
Fort
zurück.

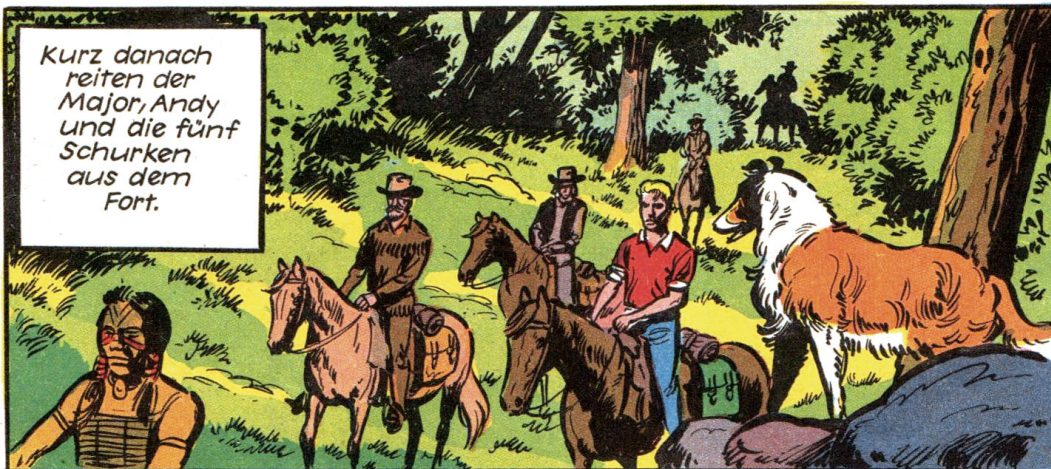
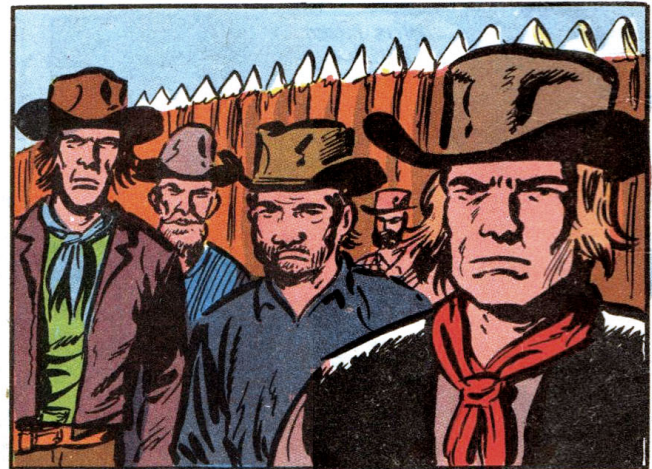


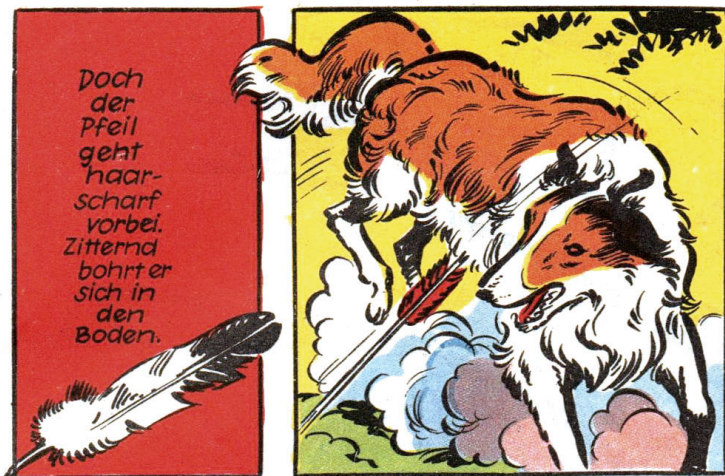
Am nächsten Morgen:

Indianer!



Sogleich erklären sich die Verräter bereit, den Major zu begleiten.

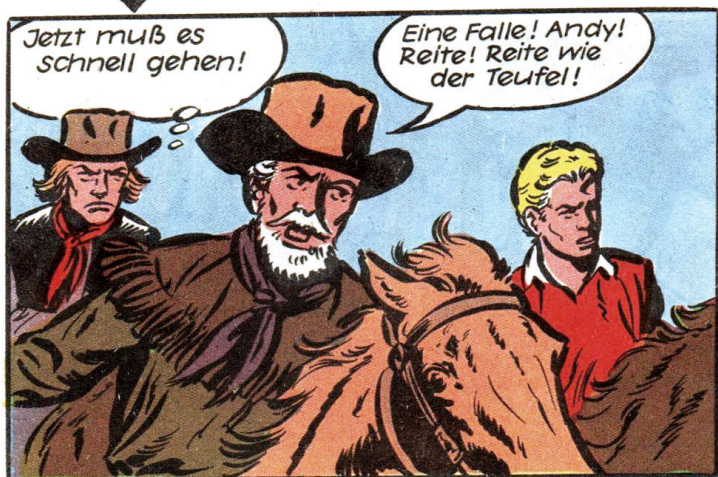




Doch der Pfeil geht haar-scharf vorbei. Zitternd bohrt er sich in den Boden.

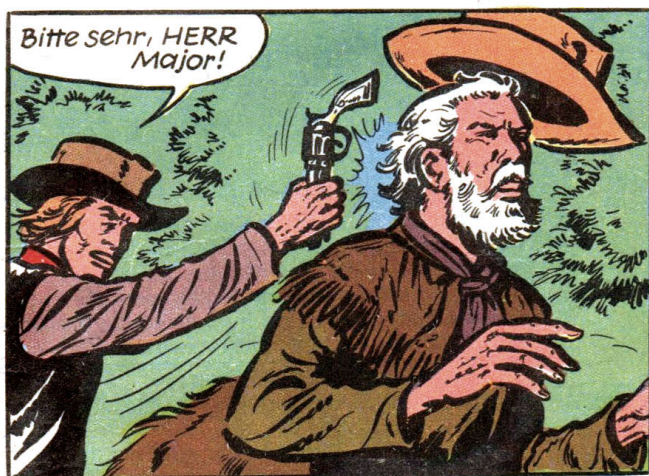


Von allen Seiten tauchen aus dem Unterholz Indianer auf.



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.



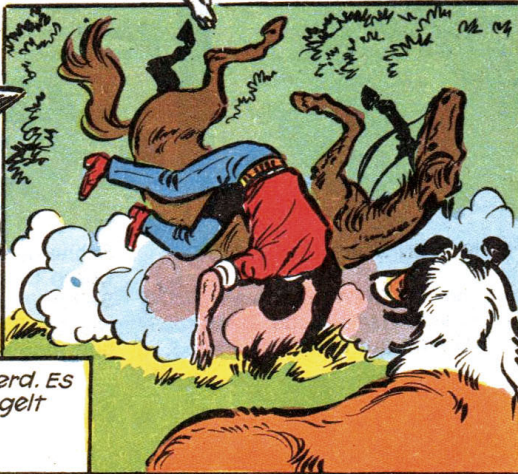
Hüh, schneller!



Schießt, sonst warnt er die übrigen Bleichgesichter!



Das Geschloß trifft Andys Pferd. Es bricht in die Knie. Andy kugelt über den Boden.



WELTRAUM-PATROUILLE

Mit Kreuzer Malfix auf Weltraum-Patrouille

Ricki hat ein fantastisches Abenteuer erlebt. Monatelang war er mit einer Rakete im All unterwegs. Planetoiden und Kometen kreuzten seine Bahn. Ungeheure Explosionen auf der Sonne gefährdeten seine Flugrichtung. Es läßt sich kaum beschreiben, was er alles erlebte. Deshalb hat er mit seinen Kreuzer Malfix alles für Euch aufgemalt. Habt Ihr Mut? Dann steigt in die Raumfahrzeuge ein. Und Ihr werdet die unheimlichen Gefahren erleben, die Ricki's Landung auf der Erde fast unmöglich machten.

Eine Neuigkeit!

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



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! Gerieten.
- 22** Saturn. Notlandung. 1x um den Saturn herumwürfeln.
- 26** Gefährliche Sonnenexplosion. Zurück auf Feld 10).
- 27** Landeraketen gezündet. Daher zum Ziel würfeln.

- 30** Ungehinderter Flug. Nächster Wurf zählt doppelt.
- 35** Zu nah an Erdatmosphäre. Notlanden. Zurück zum Start.
- 42** Raumstation. Aufgetankt. Nächster Wurf zählt dreifach.
- 49** Komet kreuzt. Bremsraketen gezündet. Erst mit einer „6“ weiter.
- 54** Vor geheimnisvollen Flugobjekten auf Feld 57 fliegen.
- 59** Newtetter behindert Landung. Nur jeweils mit „1“ weiter.

Kreuzer Malfix:

Wischfeste 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 herhören:

Malfix gibt's jetzt auch in der 10er-Packung. Natürlich mit besonders großen Bildern und knallbunten Kreuzer Buttons.
Neu! Malfix bringt für Euch ständig weitere aufregende Spiele!

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

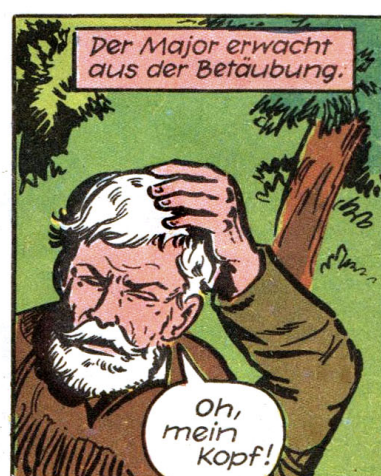
Fertig zum Start: 4-3-2-1-0

Löst den Malfix-Weltraum vorsichtig aus diesem Heft heraus. Dann packt 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 die 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.







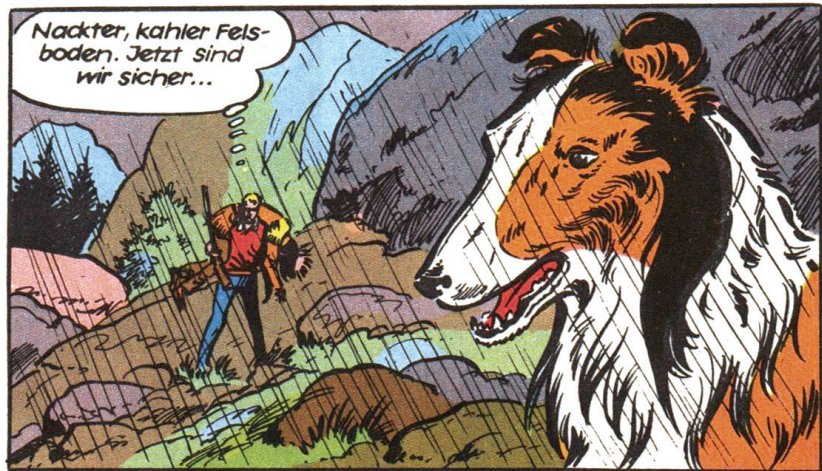
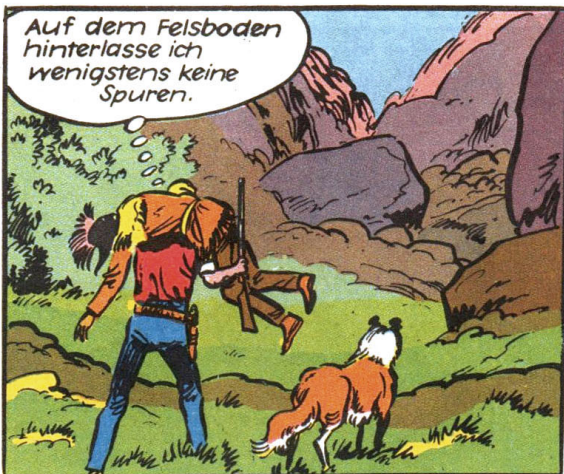


Andy ist durch einen Bach gewatet. Das hinterläßt keine Spuren. In einem großen Bogen geht er zum Ort des Verbrechens zurück.




Wenig später gehen der Medizmann und die weißen Schurken auseinander. Andy tritt auf die Lichtung.

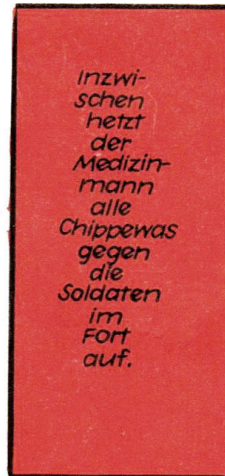


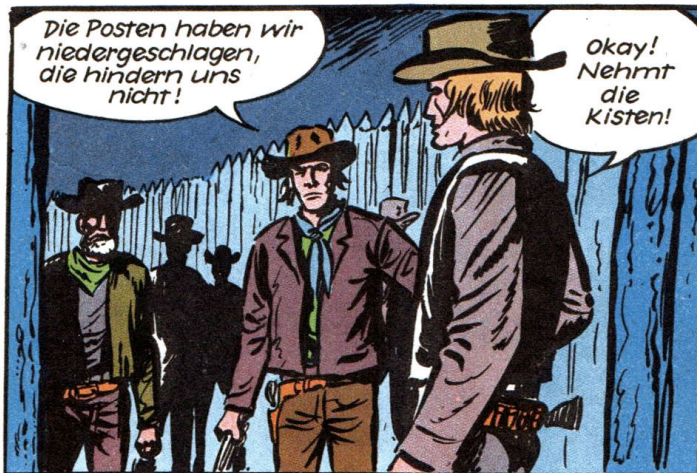
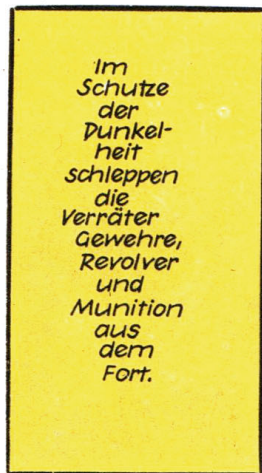




Andy erzählt der Squaw, was alles geschehen ist.







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



Schnell! Lauft um euer Leben!!



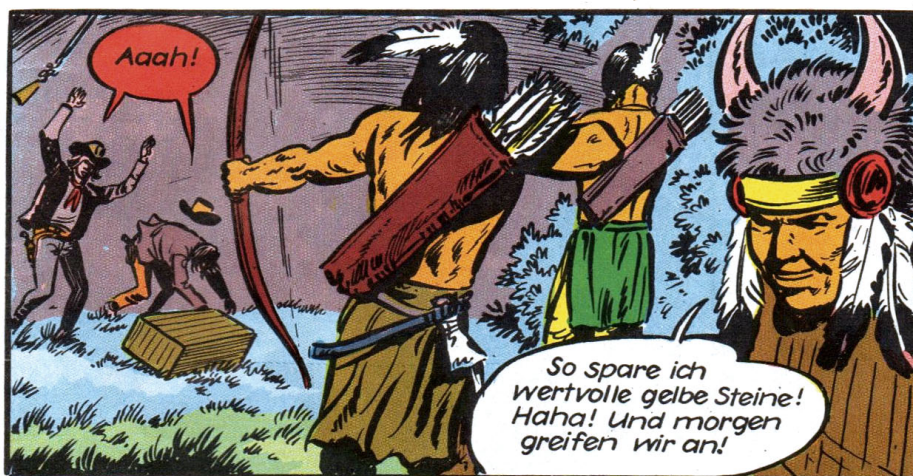
Sie dürfen nicht entkommen!

PÄNG PÄNG

Zwei der Schurken werden niedergestreckt.



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



So spare ich wertvolle gelbe Steine! Haha! Und morgen greifen wir an!



20 Gewehre und 5000 Schuß sind weg, Leutnant!

Zehn Revolver fehlen auch!



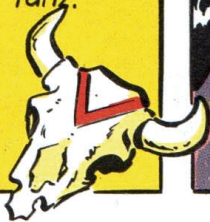
Verletzt, Ronny?

Nicht so schlimm. Nur ein Streifschuß!

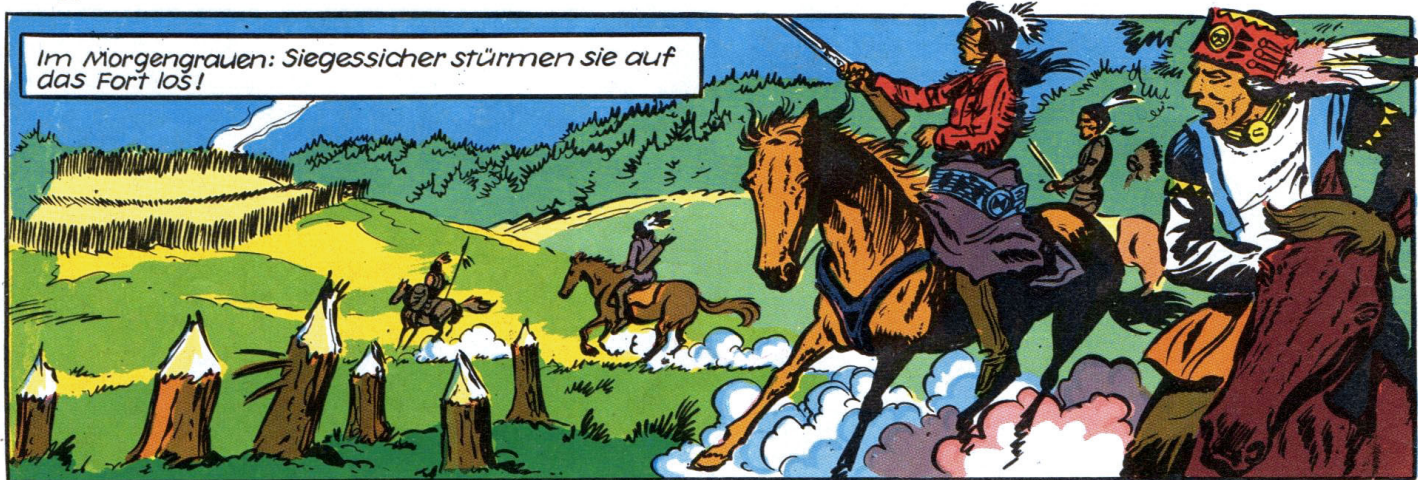


Sicher greifen die Chippewas morgen an. Das wird böse enden. Pro Mann haben wir jetzt nur mehr fünfzig Schuß!

Die ganze Nacht hindurch tanzten die Chippewas den Kriegstanz.



Im Morgengrauen: Siegesicher stürmen sie auf das Fort los!

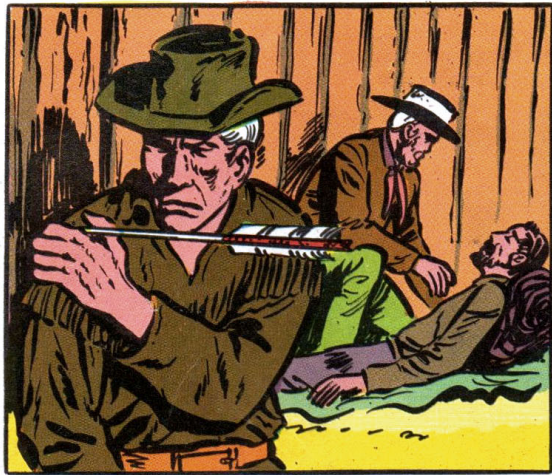
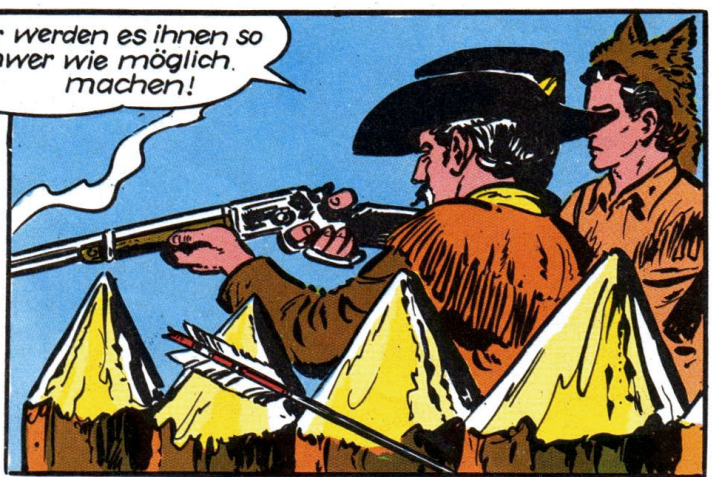


Der ganze Stamm! Wer hat sie nur so auf-gehetzt?

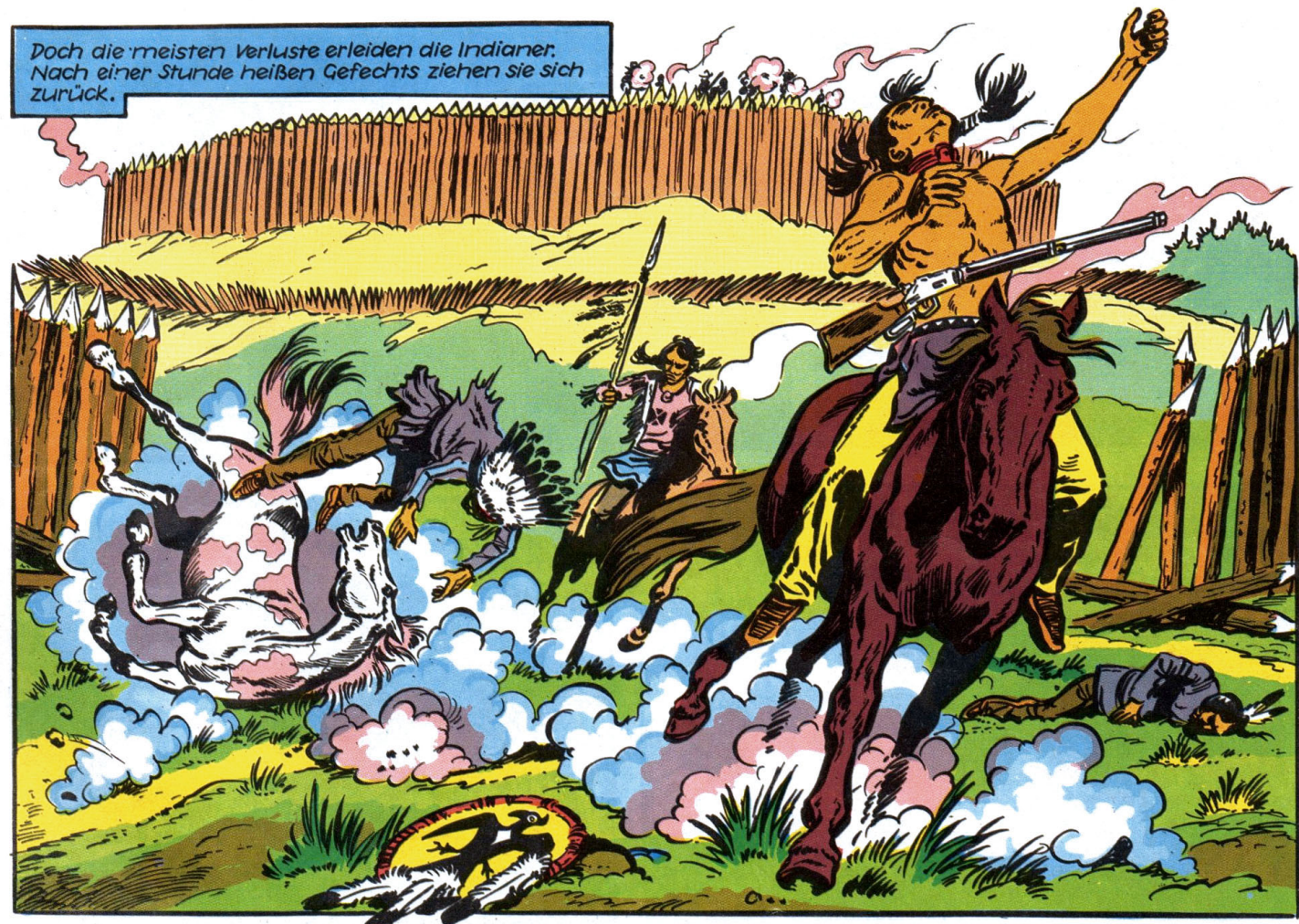


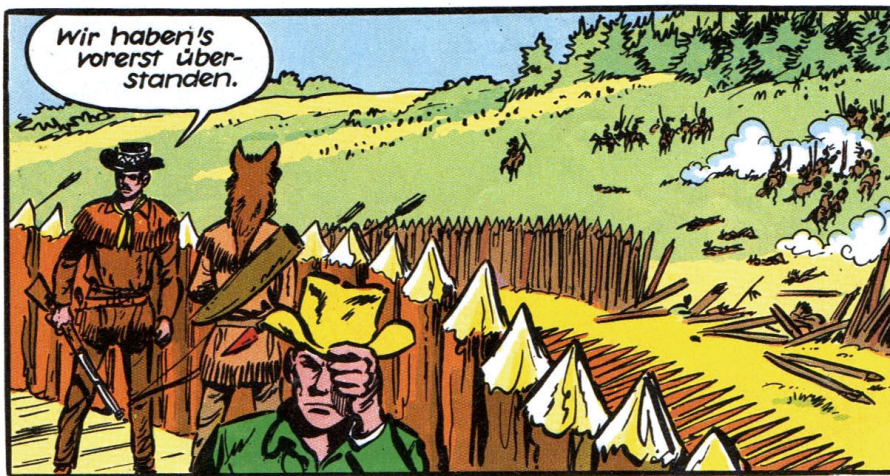
Knattern der Schüsse erfüllt die Luft. Hunderte von Pfeilen bleiben zitternd im Holz stecken. Und einige finden ein anderes Ziel...





Binnen kurzem fallen auf beiden Seiten zahlreiche Kämpfer aus.





Wir haben's vorerst überstanden.



Hm. Die Munition geht aus. Ich sehe schwarz, wenn sie noch mal angreifen.

Inzwischen: Immer noch fiebert Mohali. Andy und die junge Squaw pflegen ihn voll Aufopferung.



Wie mag es wohl Major Kingsley ergangen sein? Ich muß unbedingt etwas unternehmen...



Geh in mein Dorf! Aber sei vorsichtig! Der Mediziner...

Ja. Ich werde auf mich achten...



Sicher belagern sie das Fort. Das paßt gut...

Wenig später...



Die Krieger sind alle weg!



Nur einige Verwundete... Hoffentlich mußte der Major nicht schon für ihre Verluste büßen!

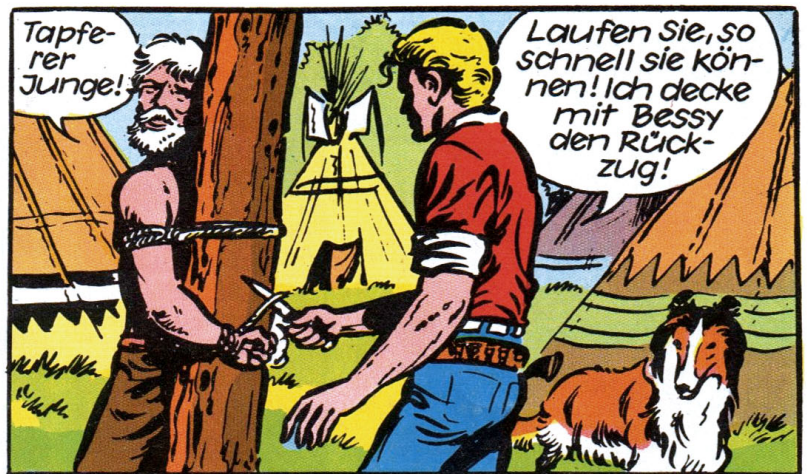


Da! Major Kingsley! Wenn alles klappt, sind wir in zwei Minuten in Sicherheit!



Mehr als schiefgeh'n kann's nicht...

Andy!



Tapferer Junge!

Laufen Sie, so schnell sie können! Ich decke mit Bessy den Rückzug!



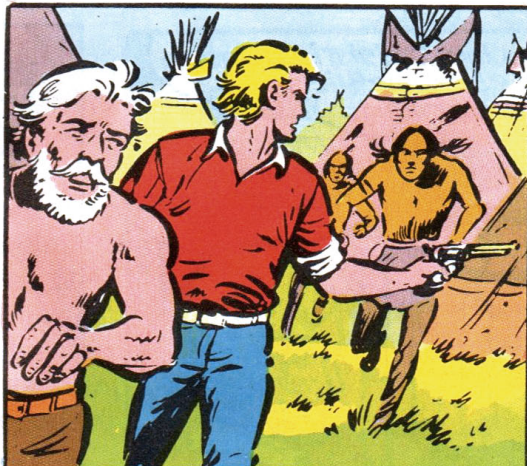
Da stürzen fünf Krieger, die zum Schutz des Dorfes zurückgeblieben sind, hervor!



Andy wird von drei Chippewas bedrängt. Bessy fährt wütend dazwischen. Schnell ist der Major überwältigt.



Der Major ist zu entkräftet! Er kann nicht mithalten.



Töte ihn!

HALT!



Mohali!

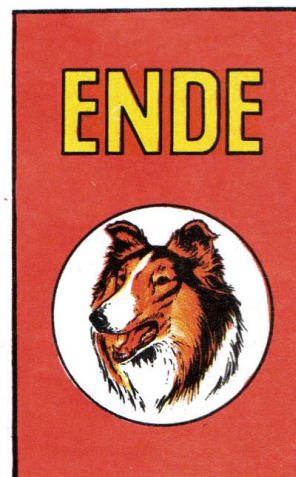
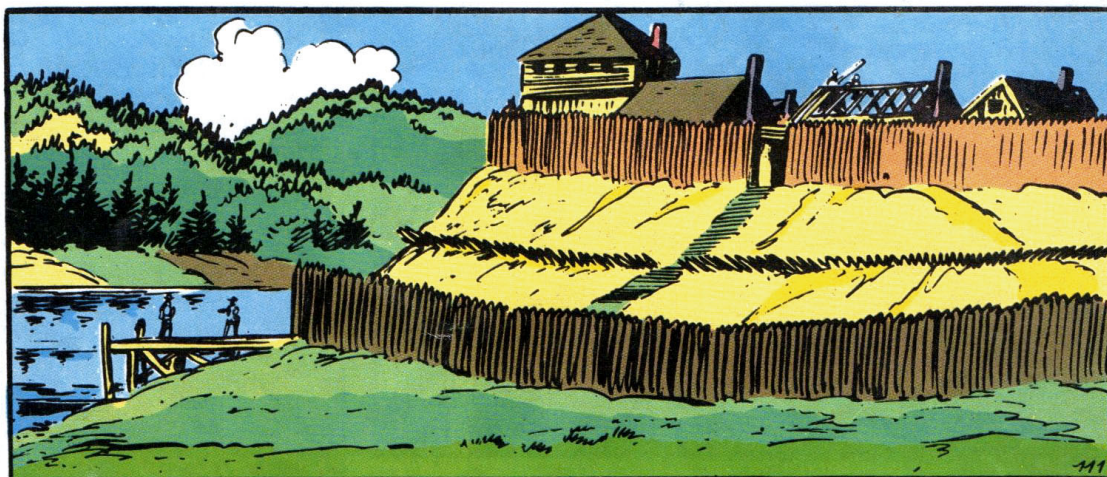
Hört auf! Dieses Bleichgesicht ist mein Freund!



Da kommt Roter Luchs mit seiner Horde. Als er Mohali sieht, läßt er sich widerstandslos fesseln.

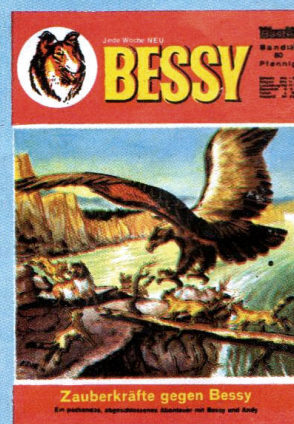


Der Friede zieht ein zwischen den Soldaten und den Indianern. Das Fort kann vollendet werden.

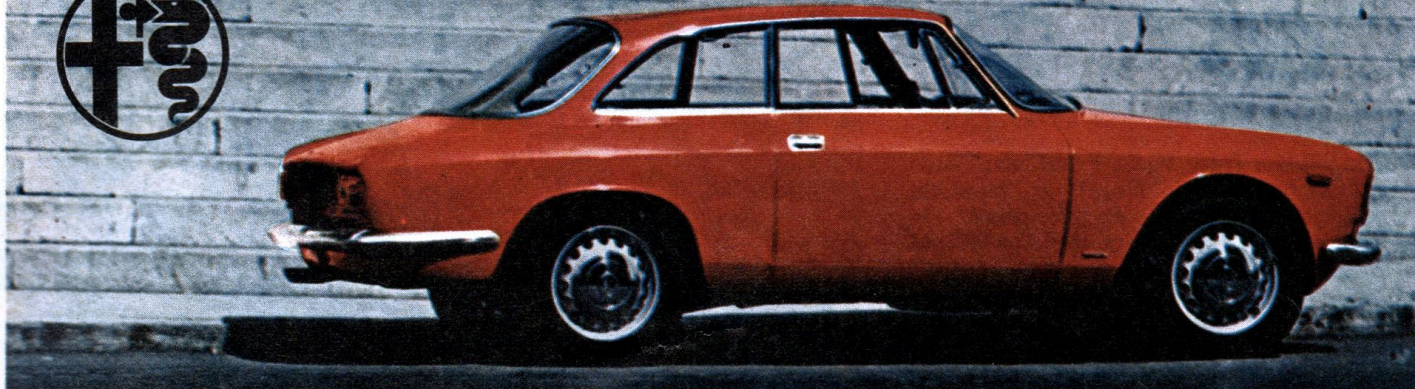


„Zauberkräfte gegen Bessy“ heißt das neue, packende Bessy-Abenteuer. Schon in einer Woche bekommst Du das nächste Heft bei Deinem Zeitschriftenhändler.

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

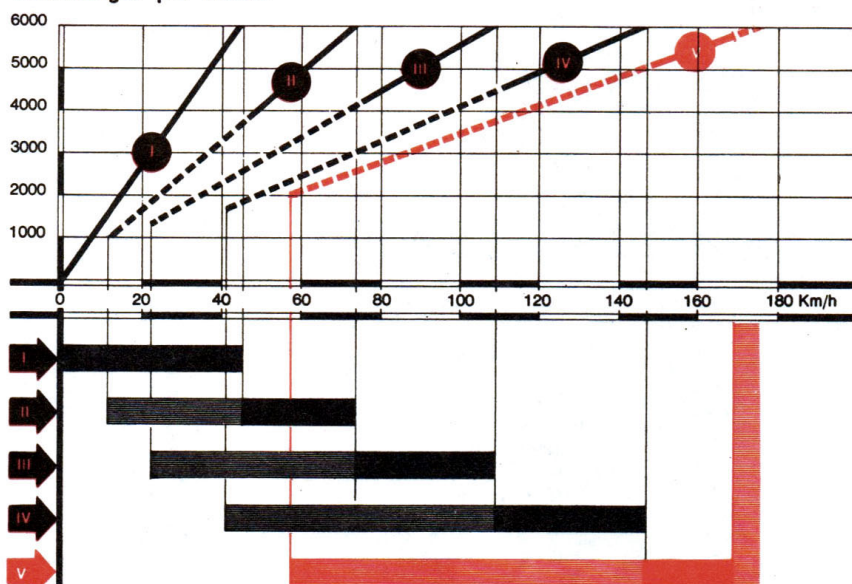
höheren Widerstandskraft des Motors (hohe Geschwindigkeit in normalen Drehzahlbereichen — bei 145 km/h 4950 U.p.M.) und einem niedrigen Kraftstoffverbrauch bei. Vor allem aber bereitet dieses Getriebe eine ganze Menge Fahrfreude. Es läßt sich nämlich butterweich schalten.

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 Fahrgastraum 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

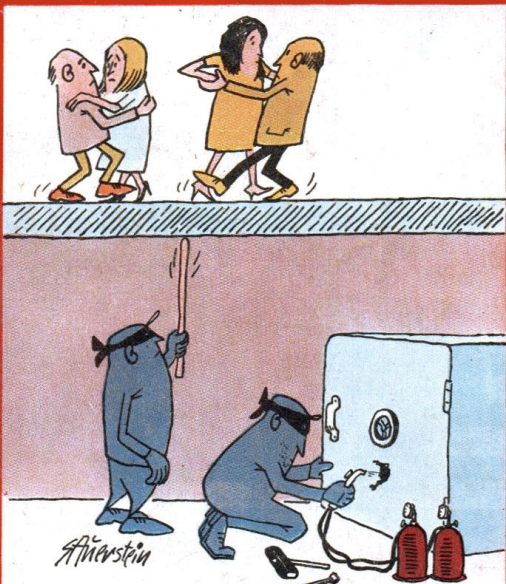
Leistungsbereiche der fünf Gänge beim GT Junior



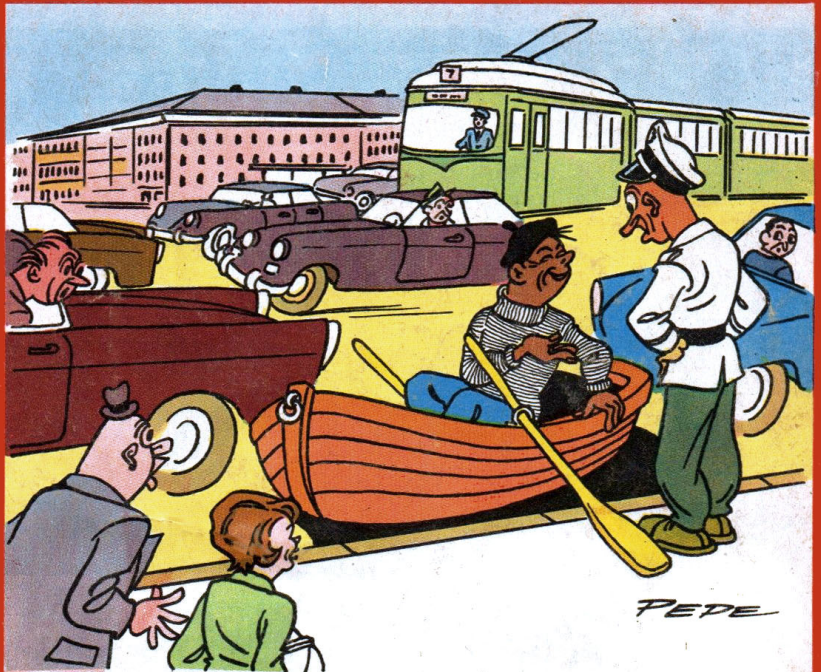
Die Mutter fragt Klein-Friedlieb: "Aufgaben fertig?" – "Nein!" – "Hast du wenigstens schon angefangen?" – "Nein!" – "Dann setz dich gefälligst dran!" – "Aber warum denn, Mutti? Vati macht sie mir doch gerade!"



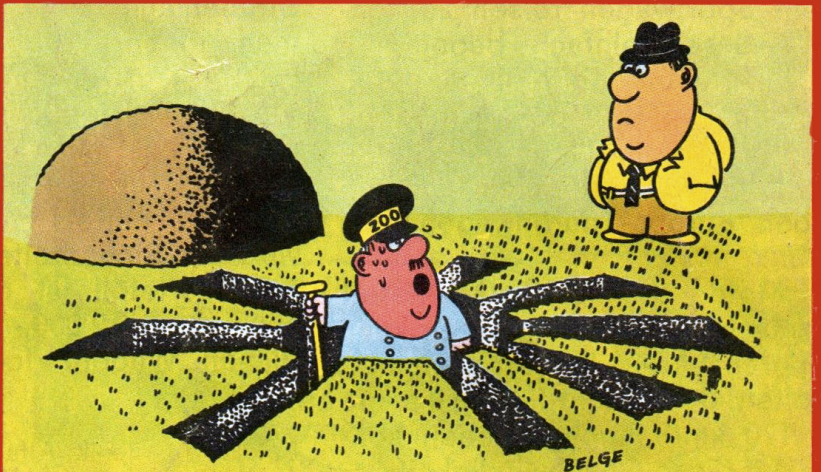
"Geld her! Oder ich brenne dir die Haare ab!"



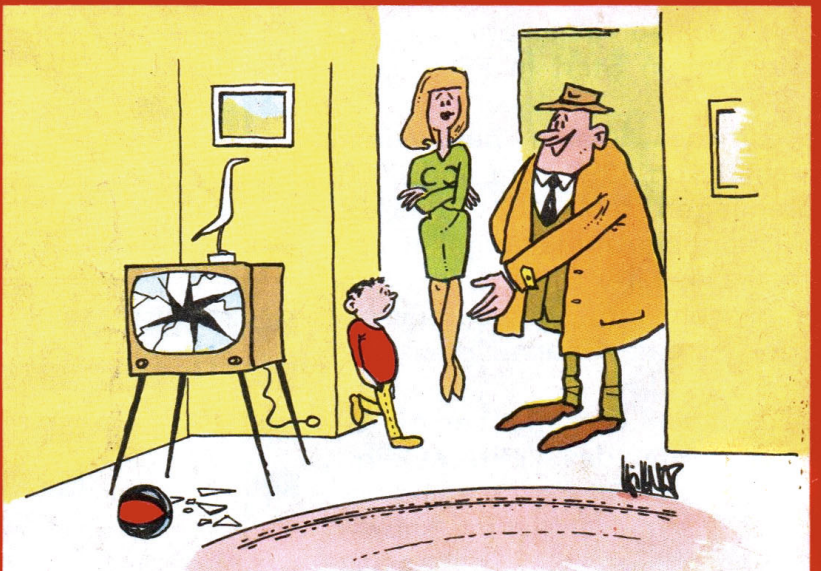
ohne Worte ...



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



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



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