



Standard-Ausgabe
- mittelblauer Einband -

von Rudger Huber



Luxus-Ausgabe
- Goldgeprägter Leinen-Einband -

Sammlerkatalog sämtlicher Modelle mit aktuellen Bewertungen.

- Vollständiges Schuco Nachschlagewerk mit Farbfotos von allen Schuco-Figuren, Schuco-Fahrzeugen, der original Schuco-Verpackungen und allen möglichen Schuco-Varianten, auch alle Wiederauflagen und Neuheiten etc.

- Durchgängig mit über 1000 Fotos, Schuco-Werbung und Betriebsanleitungen.

- Ferner wird immer das jeweilige "mechanische Innenleben" in "messerscharfen", schattenlosen Bildern gezeigt.

... hier nun eine kleine Vorschau meines neuen Schuco Buches....



Schuco Kommando-Auto
ANNO 2000

führt ab, beim Kommando „ab“, hält an, beim Kommando „stop“, wenn beim Sprechen ein starker Luftstrom die Pleile eines Kommando-Wortes durch Blasen oder Pusten erzeugt wird und stark genug auf das Schutzgitter des Daches trifft.

— Übung macht den Meister —

Auch durch Pfeifen mit dem Munde oder mit der beiliegenden Schuco-Kommando-Pfeife auf das Schutzgitter des Daches fährt oder hält das Auto.

Schutzgitter **Handschalter**
Leichter Druck auf den Handschalter ersetzt die Luftstrombedingung.

Aufzug **Steuerung**
Die verschleißfreie Vorderlenge dient zum Einstellen der Vorderlenge für Geradeaus- oder Kreisfahrt.

Umschaltung auf Rückwärtsgang
Langsame Rückwärtsfahrt wird bei weiterem Stoßvorgang während des Vordrucks, wie Abwärtszug wirkt.

Stößt das Auto beim Rückwärtsfahren an einen Gegenstand, so schaltet sich der Vorwärtsgang automatisch ein.

Besonders verbührende Spielmöglichkeiten siehe Rückseite!

Die Schuco-Kommando-Pfeife
Wie bei einem richtigen Auto für auch beim Schuco-Kommando-Auto die Motorhaube zu öffnen. Unter der Motorhaube ist der Motor und der geheimnisvolle Mechanismus versteckt.

Die Schuco-Kommando-Pfeife ist in England, U.S.A., Sverige, Italia, Österreich, Schweiz, Holland, Belgien, Spanien, C.S.R., Korea, Japan.

Schuco Kommando-Auto
ANNO 2000

Ohne Bittere Technisch geheimnisvoll

Belastet der Techniker stark, wenn das Schuco-Kommando-Auto ohne Berührung seinen Befehl gehorcht und nach seinem Willen fährt oder hält.

Die Arbeitweise des Mechanismus

Die geheimnisvolle Funktion des Mechanismus wird zuerst einmal ausprobiert, indem wir ihn durch kurzen Blasen auf das Schutzgitter des Daches ein- oder ausschalten. Nun haben wir festgestellt, daß zur Funktion des Mechanismus ein Luftstrom nötig ist. Beim Sprechen entsteht nur schwachlich auch ein Luftstrom. Günstig gelingt es, mit diesem Luftstrom den Mechanismus ein- oder auszuschalten. Die günstigste Luftwirkung können wir am besten auf dem Handschalter ausprobieren. Wir sprechen z.B. das Kommando „Stop“ und lassen die im Munde angesammelte Luft auf das Schutzgitter des Daches. Auch gemäß der Luftströmung, die durch Pfeifen entsteht. Unbedingt notwendig ist, daß der Luftstrom auch wirklich das Dachgitter des Autos trifft, denn er muß eine unter dem Dachgitter befindliche Schirmmembran bewegen, die den Mechanismus ein- oder ausschaltet. Trifft der Spielende das Dachgitter des Autos nicht, so geht es hin wie dem Bekannten Jäger, der zwar mit Kraft aber wenig trifft.

Also Übung macht den Meister!

Auch eine leichte Berührung des Handschalters bewirkt die Umschaltung auf Fahrt bzw. Halt und übersetzt auf neu den Spiel.

Spielmöglichkeiten

Wir stellen das Auto auf und zeigen das Wort, dann scheinlich durch leichten Druck auf den Handschalter zum Gehen, bei der zweiten Stellung weiter ein Perioden, das Rückwärts und bei der dritten Stellung Geradeaus- oder Kreisfahrt ein und letztendliches durch entsprechende U.

„Vorwärts gehend, ab“,
„Stopp“,
„Rückwärts“,
„Vorwärts im Kreis“,
„Stopp“.

Beim Beginn des Auto seine Fahrt, die ein vollständiges können, wenn wir beim Vorwärtsfahren das Kommando „stop“ mehrmals sprechen beim stehenden Auto sich mit dem Kommando „stop“ immer die Fahrt durch Pfeifen fortzusetzen und geringfügig nach rechts, um das Schutzgitter zu treffen. Es kann durch ein Wort können wir das Kommando-Spiel beliebig abwechseln.

Bei der Rückwärtsfahrt können wir auch die Rückwärtsfahrt durch ein Auto beim Rückwärtsfahren auf Rückwärts sein. Ein weiteres sehr interessantes Kommando-Spiel können wir ausführen, wenn wir ein mal die Rückwärtsfahrt benutzen.

„Auto vorwärts, ab“,
Mit gleichzeitiger Auto einseitig ein Finger ansetzen lassen. Das Auto schaltet selbst auf Vorderlenker um. Besonders verbührend ist die Zurückführung, wenn wir das Schuco-Kommando-Auto in eine Gerade oder in die Rückwärtsfahrt rückwärts lassen, umkehren lassen. Das Kommando-Auto können dann wieder wieder fahren, wie die Schützlinge, selbst es an die Rückwärts der Gerade führt automatisch auf schneller Vorwärtsgang umschaltet. Bei diesem Spiel schalten wir ein und aus.

„Auto rückwärts in die Gerade und wieder halt, ab.“

Wie ein wirkliches Auto hat unser Schuco-Kommando-Auto eine Motorhaube, die man öffnen kann. Freideckelt bei 12 Uhr und 6 Uhr, wenn beim Öffnen der Motor und der geheimnisvolle Mechanismus sichtbar sind.

Die weitere Schuco-Kommando-Pfeife

Das Kommando-Spiel ist ein Spiel, das man mit dem Schuco-Kommando-Auto spielen kann. Durch Berührung eines bestimmten Pfeifens können wir das Spiel und das Schuco-Kommando-Auto in eine Gerade ein, umkehren sich die Fahrt beliebig wieder umkehren. Durch ein Wort können wir das Spiel beliebig abwechseln und das Auto fährt auf der Gerade weiter.



1. Kartonturm: ca. 1937
2. Kartonturm: ca. 1937-1942
3. Kartonturm: ca. 1946-1951
4. Kartonturm: aktuelle Produktion

Auf den folgenden Seiten wird die Entwicklung und Produktion des Maybach Kommando-Autos detailliert geschildert.

Maybach Kommando-Auto Anno 2000

Die Autos gab es wieder in allen erdenklichen Farben und Schattierungen, beachten Sie allein die in einer Reihe aufgestellten vier Rottöne und die drei verschiedenen Grüntöne, die sich aber bestimmt noch erweitern ließen. Die allerersten Autos 1937 hatten noch auf jeder Seite der Motorhaube eine Gussverriegelung, die einer Plombe ähnlich sieht. Diese Autos sind extrem selten, in 30 Jahren Sammeln habe ich nur 2 Stück gesehen, das andere steht im Archiv einer altengessenen Spielwarenfabrik und wurde damals auch gleich nach Erscheinen des Kommandoautos zu Spionagezwecken gekauft. Das Auto wurde wohl nur kurz mit diesen Verriegelungen hergestellt, weil sie im Grunde keinen hohen Spielwert haben. Übrigens ist auch der Wagen in keinem anderen Schuco-Buch abgebildet, wohl aber die Kartons. Diese wurden wahrscheinlich mit den neuen Kommandoautos ausgeliefert, bis sie eben aufgebraucht waren. Auf

dem Bild sind die Autos und auch die Kartons in bestimmten Reihen dem Alter nach von links nach rechts abgebildet. Die Kommandopfelle gibt es in Braun-Nickel mit dem Aufdruck „Made in Germany“ und nur vernickelt in „U.S.-Zone“. Die von Schuco vor einigen Jahren hergestellten Autos hatten keinen „Made in ...“-Aufdruck. Links ist übrigens das jetzige Kommando-Auto-Werk abgebildet.

Siehe auch die unterschiedlichen Kühlergrillfarben. Das Kommando-Auto gab es mit linken oder neuerem rechten Uhrwerkaufzug.

| info

Herstellungszeltraum:	1937-1951
Fabrikneu:	800,-
mit Lackfehler:	200,-
Originalkarton grau:	250,-
Originalkarton bunt:	500,-
1. Ausführung mit Motorhauberverriegelung:	2500,-



Donald Duck
Neuhelt 1937

Vorkriegs-Donald mit langem Schnabel
Uhrwerk, Blechgehäuse mit buntem Stoff-
überzug, Höhe 14,5 cm

| Info

Herstellungszeitraum: 1937 - 1945
Guter Zustand: 3000,-
Originalkarton: 650,-

Bild oben:
Donald Duck-Prototypen
Handmuster aus dem Archiv

Bild rechts:
Aus: Deutsche Spielwarenzeitung,
Februar 1937

Schuco



Schuco- Donald Duck

die originelle, tanzende und dabei laut quakende
SCHUCO-ENTE

Emsig öffnet und schließt sie beim Quaken
den Schnabel. In künstlerisch vollendeter farbiger
Stückpackung.

Schuco hat die allseitige Berücksichtigung,
mechanische Enten in der künstlerischen
Original-Disney-Gestaltung herzustellen.



Enterich mit Rucksack (495)

Mechanische Ente als Trommler (497/1)

Das Trommeln erfolgt im Rhythmus. Die Ente bewegt sich dabei am Platze hin und her und reläzt fortwährend den Schnabel auf.

Donald Duck (500)

Ente mit Schirm (496)

Während des Tanzes schreit die Ente, öffnet und schließt dabei den Schnabel.

| Info

Alles in sehr gutem Zustand

Von links nach rechts:

Nr. 495 Enterich mit Rucksack:	ca. 2400,-
Nr. 497/1 Mechanische Ente als Trommler:	ca. 2000,-
Nr. 500 Donald Duck:	3000,-
Nr. 496 Ente mit Schirm:	ca. 2200,-
Originalkarton:	650,-



Bild oben:

Wie verschiedene Enteriche, aber nur der blaue auf dem Podest ist der Donald.

Höhe jeweils 14,5 cm

Diese Disney Entenfiguren gab es nur vor 1945.

Bild links:

Alle bis jetzt aufgetauchten Schuco Vorkriegs Disney Entenfiguren in einer Reihe.



Modernes Elektro-Auto, Modell Packard, mit neuem vollautomatischem **Steuerungssystem (1)** für 7 verschiedene vollautomatische Schaltvorgänge unter jeweiligen Aufleuchten eines Lichtsignals im Armaturenbrett, mit modernster **Druckstromversorgung am Antriebsmotor (2)** und **Fernlenkung (3)**. Die **normale Betriebsdauer aller Batterien (4)** kann mittels der bekannten Schuco-Tankzelle 5504 mit dem Schuco-Trafo 5900 bis zu 48 Stunden verlängert werden (5).

Ein Wagen für fortschrittliche kleine Autofahrer

The car for the up-to-date young motorist!

Modern Electro-Car, Packard Model, with **automatic gearshift (1)** of individual perfection for 7 different fully automatic actions while light signal flashes up on instrument panel. Latest **push-button gear shift (2)** on instrument panel (3)

and **remote control (3)**. Normal service life of **batteries (4)** can be extended up to 48 hours by the well-known Schuco-gasoline pump 5504 in connection with Schuco transformer 5900 (5).

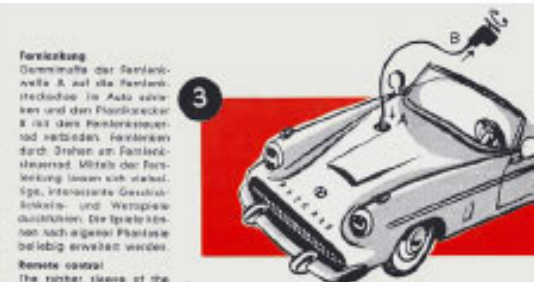


Automatik
Nach Betätigen des Hebels am Heck beginnt der Motor am Heck zu drehen. Der Automatik schaltet dann den 1. Gang ein und das Auto setzt sich in Bewegung. Nach kurzer Fahrt erfolgt die Umschaltung auf den Schnellgang, dann wieder zurück auf den 1. Gang, auf Stopp, auf Rückwärtsgang und wieder auf Stopp. Dieser Schaltvorgang wiederholt sich beliebig oft. Durch kurzes Aufleuchten einer roten Lampe am Armaturenbrett wird jeder Schaltvorgang angezeigt.

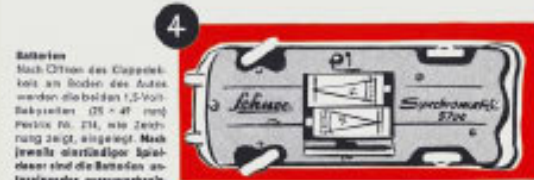
Automatic action
Upon actuating the lever at the rear the motor of the car starts tilting. The first gear is switched in automatically and the car starts moving in the 1st gear. After a short distance the overdrive is switched in, followed by the first gear again, stop, and reverse the car is automatically put into reverse, and stopped again. This cycle repeats itself over and over again. A red lamp on the instrument panel flashes up indicating each shifting action.



3 - Rückwärtsgang, **0** - Stopp, **1** - langsame Gsang, **2** - Schnellgang.
Shifting of gears
If the automatic gearshift is switched off the car can be put in low, high, or reverse gear by pushing the respective button. Upon actuating the red button the car is stopped, the engine is switched off automatically. The car can be steered by turning the steering wheel in any desired direction. R - reverse, 0 - stop, 1 - low gear, 2 - overdrive.



Fernlenkung
Durchmitteln der Fernlenkvorrichtung A auf die Fernlenkvorrichtung im Auto aktivieren und den Fernlenkvorrichtung B mit dem Fernlenkvorrichtung verbinden. Fernlenken durch Drehen des Fernlenkvorrichtung. Mittels der Fernlenkung lassen sich steuern: Spg., interessante Geschwindigkeit, Anhalten und Wespenspiel durchfahren. Die Spielrichtung nach eigener Plektone beliebig einstellen werden.
Remote control
The rubber sleeve of the control cable A is to be pushed over the remote control spindle of the car. Connect plastic plug B to remote control steering wheel. The car is steered by turning the remote control steering wheel. Many exciting and interesting competitions and skill games can be performed. Use your own imagination and invent countless new games.



Batterien
Nach Öffnen des Klappdeckels am Boden des Autos werden die beiden 1,2-Volt-Batterien (25 x 47 mm) Packard No. 214, wie Zeichnung zeigt, eingesetzt. Nach jeweils einseitiger Spielweise sind die Batterien aneinander anzuschließen.
Batteries
Upon opening the spring cover at the bottom of the car the two 1.2 volts batteries (25 x 47 mm) Packard No. 214 can be inserted. See illustration. Change sequence of batteries after one service hour each.

5 - Anschluss des Trafo an die Netzschleifkabel (Vorsicht beachten!)
Attention! Remove batteries when you do not play with your Synchronmatic car!



Tanken
Autotanken mit dem Zusatzwerkzeug: Schuco-Tankzelle 5504 - Schuco-Netzwech-Trafo 5900 (4,5 Volt)
Mit dem Autotanken erst dann beginnen, wenn die Batterien nicht mehr genügend Strom abgeben. Tankzeit jeweils ca. 10 Minuten, worauf das Auto wieder etwa eine halbe Stunde fährt. Bei nach etwa 48 Fahrstunden ist eine neue Batterie erforderlich.
1. Auto stoppen
2. Tankzelle an den Trafo anschließen, Anschlussklemmen rot mit rot und schwarz mit schwarz verbinden (falscher Anschluss beschädigt die Batterien)
3. Füllhahn des Tankschloßes in die Tanköffnung im hinteren linken Kotflügel stecken
**4. Stecker des Trafo in die Netzschleifkabel stecken (Vorsicht beachten!)
Achtung! Batterien herausnehmen, wenn nicht mit dem Auto gespielt wird!**

Re-fueling
Re-fueling requires the following accessories:
Schuco-gasoline pump 5504 - Schuco-multipurpose transformer 5900 (4.5 volts)
Start re-charging only after current supply of batteries has become insufficient. After a re-charging period of 10 minutes the car will run for another half hour. Only after a total of approximately 48 service hours a new battery is required.
1. Stop car
2. Connect pump to transformer, terminals of the color are to be connected only (red - red; black - black), otherwise batteries will be damaged!
3. Filling hose nozzle is to be plugged into tank opening in the left rear fender of the car
4. Plug transformer into the mains current (observe voltage!)
Attention! Remove batteries when you do not play with your Synchronmatic car!



*Elektro-Synchronomatic (5700)
Das Schuco Elektroauto mit der aufwändigsten Mechanik, 1958-1969
Farben: rot, creme, lindgrün. Die Zapfsäulen mußten extra gekauft werden.*



Schuco Synchronomatic (5700)

Es gibt eine alte Ausführung mit einem lithographierten Blech auf der Oberseite der Türe, siehe den grünen Wagen. Die anderen beiden haben schon die spätere Chromleiste. Auch gibt es bei den Scheinwerfern noch einen Unterschied: mit aufgesetzter Lampe wie bei den roten und grünen, und ohne wie bei dem cremefarbenen.

| Info

Fabrikneu:	1400,-
mit Lackfehler:	450,-
Originalkarton:	350,-

Bild links:

Hier sieht man sehr schön die ausgebaute Drucktastensteuerung, die in das danebenliegende Armaturenbrett eingebaut wird. Gut sichtbar ist auch die weiß lackierte Blechkarosserie von Innen.