

75
Pfennig

GOLD
KEY

Nr16

Platz. 17
L. 130,-
bfr. 11,-
S. 6,50
sfr. -90

TUROK

SOHN DER STEINZEIT



DIE FLEISCHFRESSENDEN PFLANZEN

Sonderangebot für alle Karl May Leser

Ein Schlager für all die vielen
Karl May Leser.
10 verschiedene Hefte wie ab-
gebildet statt für 5,- DM
jetzt nur noch
3,- DM.

Jedes Heft enthält eine Kurz-
fassung der bekanntesten
Karl May Titel.

Schickt den Bestellcoupon ein
und Ihr erhaltet die Sendung
portofrei
ins Haus geschickt.



Bestellcoupon

Hiermit bestelle ich.....

Karl May

(Packung a 10 Stück) zum Preise von
DM..... portofrei. Meine Anschrift:

Vor- und Zuname

Postleitzahl: Or:

Strasse:

Nr:

Untersuchen Sie den Besteller.

Den Betrag von DM..... habe ich
heute auf Ihr Postscheckkonto Abt.
Kleinverkauf Hamburg, Nr. 24 08 70
überwiesen.

Coupon ausfüllen und auf eine Postkarte kleben.

Winnetou 1
Karl May



BILDERSCHRIFTENVERLAG GMBH, 51 AACHEN

Karl May
Durchs wilde
Turkistan



BILDERSCHRIFTENVERLAG GMBH, 51 AACHEN

Winnetou 2
Karl May



BILDERSCHRIFTENVERLAG GMBH, 51 AACHEN

Von Bagdad
nach Stambul
Karl May



BILDERSCHRIFTENVERLAG GMBH, 51 AACHEN

Winnetou 3
Karl May



BILDERSCHRIFTENVERLAG GMBH, 51 AACHEN

Karl May
In den Schluchten
des Balkan



BILDERSCHRIFTENVERLAG GMBH, 51 AACHEN

Der Schatz im
Silbersee
Karl May



BILDERSCHRIFTENVERLAG GMBH, 51 AACHEN

Winnetou Erben
9



BILDERSCHRIFTENVERLAG GMBH, 51 AACHEN

Durch die Wüste
Karl May



BILDERSCHRIFTENVERLAG GMBH, 51 AACHEN

Karl May
Das Vermächtnis
des Inka



BILDERSCHRIFTENVERLAG GMBH, 51 AACHEN

DSV

BILDERSCHRIFTENVERLAG GMBH,
51 Aachen, Brabantstraße 8

TUROK, Sohn der
Steinzeit

DAS LAND DER PFLANZEN- MENSCHEN

Er hat kei-
ne Chance!

Ja, diese Pflanzen riege-
len den gesamten Paß ab. Er
ist gefangen!

Von einem Felsvorsprung aus: können Turok
und Andar den engen Paß übersehen. Sie werden
Zeuge einer mörderischen Jagd, und für die bei-
den beginnt ein neues, gefährliches Abenteuer.
- ihr Kampf gegen den ...

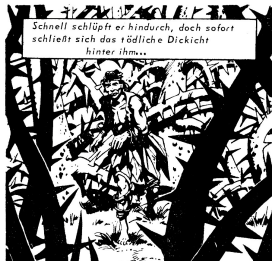
Tödlichen Irrgarten

Der Mann gibt nicht auf, sondern rennt wei-
ter, direkt in den Wall der tödlichen
Stacheln...

Plötzlich berührt der eigenartig gekleidete
Urmensch den bestimmten Punkt einer
Pflanze..., und die Barriere öffnet sich.

Soeben erschienen:

DIE EULE



Schnell schlüpft er hindurch, doch sofort schließt sich das tödliche Dickicht hinter ihm...



Siehst du das?

Ja! Die tödliche Wand hat sich für ihn geöffnet! Doch wohl auch für seine Verfolger!



Er ist durch! Jetzt unmöglich!

Wir verfolgen ihn durch's Dickicht, kommt!



Der Höhlenmensch schlägt sein Steinbeil in eine der Pflanzen, doch die Pflanze wehrt sich...

Ahhh!

Zurück! Die Pflanze tötet!



Erschlagt den Pflanzen-Mann!





Turok wirbelt herum und sieht noch gerade, wie sich die mörderischen Blätter der Pflanze um Ander schließen...



Verzweifelt versucht Turok die Blätter auseinander zu bekommen...

Ich... kann... helfen...



Schnell trägt Turok den Mann zur tödlichen Pflanze...

Hier, kannst Du die Blätter wirklich öffnen?

Ja... unser Stamm allein... kennt das Geheimnis!



Der fremde Mann berührt eine bestimmte Stelle der Pflanze, und dann...

Luft... schön, wieder zu atmen!!!



Du hast mich gerettet!

Nein, er öffnete die Pflanze! Aber... jetzt ist er tot!







Nein, Rotal hat ihn getötet. Die Fremden halfen nur!



Stanod lügt!
Warum soll ich
den Häuptling
getötet haben?
und die Frem-
den...?

...wir haben alle ge-
sehen, wie du die bei-
den Männer vor der
Pflanze gerettet hast!



Genug! Ich rettete sie nur vor der
Schlaf-Pflanze, um von ihnen eine
Information zu bekommen!



Halte!

Bringt sie auseinander! Wir
müssen die Wahrheit er-
fahren!



Rotal hat ein be-
sonderes Interesse an
dem Tod des Häupt-
lings, er wäre der
Nächste!

...aber Satand wäre der
nächste Häuptling nach
mir, wenn ich ausge-
schaltet wäre...!

Plötzlich öffnet sich das Gefängnis der tödlichen Pflanzen, und die beiden Gefangenen werden gebracht...

Wie starb unser Häuptling? Antwort!



Wir werden die Wahrheit sagen... aber nur, nachdem ihr uns frei gelassen habt!

Wir geben Gefangenen keine Versprechungen! Wenn du nicht sprichst wirst du sterben! Wenn du sprichst... vielleicht wirst du dann leben! Also antworte!



Plötzlich schirllt ein lautes Lärmen durch den Wald...

Die Alarm-Pflanze Ein Honker kommt!



Sieh, Turak! Die Pflanze warnt sie!

Sei bereit, Andar! Das ist unsere Chance zu fliehen!



Plötzlich bietet sich einer der Pflanzen-Männer dem Honker als Opfer an...

Ist er verrückt?



Der Mann wechselt die Richtung, und der Honker folgt ihm...



Plötzlich schießen lange Dornen aus der Erde und speien den Säurier auf...



Der Plan der Pflanzen-Männer hat geklappt, der Säurier ist tot...



Jetzt...der Honker gehört uns!

Das ist unsere Chance, Andar!



Haltet sie!

Selbst wenn sie uns nicht erwischen, Turok, wie kommen wir durch die Barriere?







Ja, ich will den Irrgarten in Begleitung der Fremden durchqueren, und wenn wir lebend herauskommen, ist das der Beweis, daß ich nicht unseren Hüpftling getötet habe, und Stanod muß für seine Lügen bestraft werden!



Er redet Unsinn! Aber es sind seine letzten Worte, der Irrgarten wird den Mörder und seine Helfer richten!



Bevor sie protestieren können, werden Turok und Andor zu den gefährlich aussehenden Pflanzen des Irrgartens gebracht...

Nur unser Medizinnmann kann den Pflanzen-Irrgarten öffnen... nur seine Hand kann die Wut der tödlichen Pflanze beseitigen!



Der Medizinnmann, hebt die Hand, und eine Schneise tut sich auf...



Die drei Männer werden von den Kriegen in die Schneise hineingestoßen...

Nun sollen sie hier überleben...!

Als die drei sich wieder gefaßt haben, blicken sie sich um. Die sehen phantastische, fremdartige Pflanzen, die sie niemals zuvor erblickt haben, und jede der Pflanzen scheint ein schreckliches Geheimnis zu umhüllen, ein Geheimnis, das für die drei auf jeden Fall tödlich ist...

Gibt es einen Weg aus diesen Irrgarten?

Ja, hier gibt es einen Pfad, der für Mitglieder unseres Stammes sicher ist, aber dieser Pfad ist nicht leicht zu finden!



Laßt uns diesem kleinen Kanker folgen, Turok. Er wird uns einen sicheren Weg weisen!



Aber im gleichen Augenblick schließen tödliche Pflanzenschlingen aus dem Boden...





Aber bevor die beiden ihm helfen,
passiert es...



Hilflos sehen die beiden zu, wie sich die
Blätter schließen...

Es öffnet sich wieder,
wir können ihn retten!



Was...?

Er ist tot... von den
Säften der Pflanze zer-
fressen!



Selbst wenn wir aus die-
sem tödlichen Pflanzen-
Irrgarten herauskommen,
wird der Stamm glauben,
daß Rodal ein Mörder und
wir seine Helfer sind!

Damit können
wir uns
später be-
schäftigen!



Was mag passieren, wenn der
Stein auf die Blätter fällt?

Die Blätter sehen harmlos aus,
aber sie können tödlich sein!



Plötzlich verspritzt die Pflanze eine
Säure...

Zurück!



Ohhh, es
brennt!

Um ein Haar hätte sie uns
erwischt!



Langsam suchen sie ihren Weg durch das
tödliche Dickicht des Dschungels...

Hier können wir
durch...



Runter!



Die Pflanze verschießt tödliche
Pfeile! Wie kommen wir hier nur
wieder heraus?



TIROK, Sohn der Steinzeit

DIE FOSSILIEN

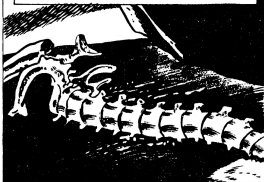
Unsere Kenntnisse von den Dinosauriern kommen von den Fossilien, die die Forscher von den Tieren der Urzeit gefunden haben...



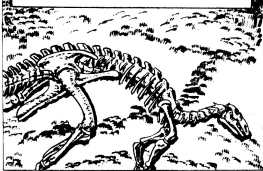
Nach dem Tod eines Sauriers mag der Körper von Lehm und Flugsand zugedeckt worden sein, so daß die Überreste nicht sofort verwesten...



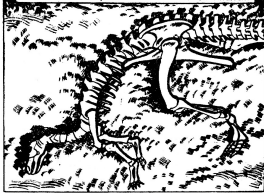
So wurde das Skelett von einer Ton- oder Lehm-schicht eingehüllt und von keinen Witterungs-verhältnissen beschädigt...



Falls die Knochen eines toten Sauriers aber in feuchter Erde oder unter Wasser gelegen hatten, so versteinerten die Knochen, und das Skelett wurde so bis in unsere Zeit hinein konserviert...



Manchmal wurde das gesamte Skelett durch den Druck von Gesteinsmassen in die Erde hineingedrückt. Obwohl das Skelett mit der Zeit vermoderte, blieb so der Abdruck erhalten!



TUROK, Sohn der Steinzeit

DIE DINOSAURIER-KNOCHEN

Das Finden und Präparieren von Saurierknochen, die millionen Jahre alt sind, ist für die Wissenschaft jedesmal eine große Herausforderung. Die Erde und das Gestein werden von den Archäologen vorsichtig beiseite geschafft, um an das Skelett heranzukommen...



Falls die Knochen aus dem Gestein gelöst werden können, werden sie vorsichtig in Bandagen gewickelt, und wenn die Knochen nicht aus den Felsen gelöst werden können, wird der Felsblock verpackt.



Da die Knochen der prähistorischen Tiere durch Jahrtausende sehr spröde geworden sind, werden sie mit einer elastischen Paste bestrichen...



dann werden die Knochenteile sorgfältigst in mit Stroh ausgelegten Kisten verpackt...



Im Museum dann werden die einzelnen Knochenteile restauriert, nummeriert und dann Stück für Stück zu dem ursprünglichen Skelett zusammengesetzt!



DIE STEINZEITKÜNSTLER



Es war an einem sonnigen Tag im Jahre 1940, als in der Nähe von Lascaux, Frankreich, zwei Jungen mit ihrem Hund spielten. Plötzlich verschwand der Hund in einer engen Höhle.

Die Jungen riefen nach ihrem Hund, aber die einzige Antwort, die sie bekamen, war ein ängstliches Bellen. Der Hund schien sich nicht selbst aus der Höhle befreien zu können. Plötzlich fanden die beiden Jungen einen weit größeren Einschnitt im Gestein. Sie kletterten beide hinein, und versuchten mit brennenden Streichhölzern, die Tiefe der Höhle zu ergünden.

Als sich ihre Augen an die Dunkelheit gewöhnt hatten, sahen sie, daß sie sich in einem großen Felsengewölbe befanden. Zu ihrem größten Erstaunen waren die Wände längs zu laufen. Die Jungen hatten niemals solch fremdartige Tiere gesehen, und sie fragten sich, wer diese Monster an die Wände der Höhle gemalt habe?

Die beiden Jungen wußten nicht, daß sie die größte Kunstentdeckung des Jahrhunderts gemacht hatten. Wissenschaftler haben herausgefunden, daß diese künstlerischen Arbeiten fünfzehntausend Jahre vor Christi Geburt von den Steinzeitmenschen als Teil ihres Jagdrituals angefertigt wurden.

Die Anthropologen glauben, daß die Zeichnungen an den Wänden der Höhle für die Steinzeitmenschen eine Art magische Kraft hatten. Sie sollten die Jagd erfolgreich machen.

Unter welchen Umständen, mit welchen Hilfsmitteln mögen die primitiven Künstler der Steinzeit die Kunstwerke angefertigt haben. Für die Beleuchtung benutzten sie eine Steinlampe, gefüllt mit Talg oder Fett, die nur wenig Licht gab. Als Pinsel benutzten sie Holzfasern. Die Farben stellten sie aus den verschiedenen Erden- und Eisenoxiden her. Die Farben wurden mit tierischen Fetten gemischt, und ein großer, flacher Knochen mag als Farbpalette gedient haben.

Die rauen Felswände halfen den Steinzeitkünstlern, ihren Kunstwerken mehr Plastik und Realistik zu geben. Durch die Unebenheiten des Grundes mochten die Kunstwerke auf den uralten Betrachter fast dreidimensional gewirkt haben.

Die Steinzeitmenschen glaubten, daß wenn sie das auf der Steinwand gemalte Tier durch einen gemalten Steinzeitkrieger töteten, diese Zeichnung für die Jagd Erfolg bringen würde. Sie glaubten an die magischen Kräfte ihrer Kunstwerke.

Seit 1914 wurden viele ähnliche Höhlenmalereien in Südfrankreich, in Nordspanien und in Italien gefunden. Viele von diesen Malereien sind so sorgfältig ausgeführt, daß die Anthropologen glauben, daß diese Kunstwerke von einer Art Steinzeit-Berufsmaler angefertigt wurden. Viele Kunstkritiker der heutigen Zeit sind der Meinung, daß die Maler und Bildhauer des zwanzigsten Jahrhunderts von der Steinzeit-Malerei noch einiges lernen können.



Mit dem Speer in der Hand fühlte sich der Jäger sicher! Er schlich sich an die weidenden Herden der Urrinder heran, um an seine Beute zu kommen.

DIE JUNGE ERDE DIE ERSTEN TIERZÜCHTER



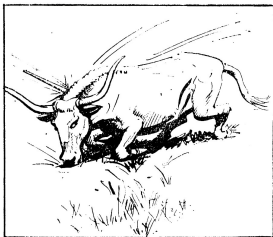
Die Höhlenmenschen waren Jäger, die nur in der Nähe ihrer Behausungen jagten...



Und ein erlegtes Urrind bedeutete, daß die Familie des Jägers nicht zu hungern brauchte...



Sie waren äußerst treffsicher im Speerwerfen...



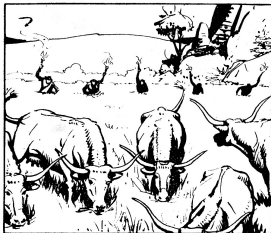
Aber andere Krieger des Stammes hatten vielleicht nicht dieses Jagdglück, und so mußte er das kostbare Fleisch für seine Familie verteidigen...



Um den ewigen Angriffen der erfolglosen Jäger zu entgehen, mag einer der erfolgreichen Steinzeitjäger auf den Gedanken gekommen zu sein, in Gemeinschaft zu jagen...



Mit Fackeln in der Hand trieben sie die Urrinder in eine ganze bestimmte Richtung...



und sorgten dafür, daß keines der Rinder aus der Herde ausbrach...



dann trieben die steinzeitlichen Jäger die Ur-Rinder über die Klippen in einen Abgrund...

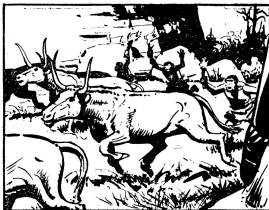
und der Stamm hatte so Fleisch für mehrere Wochen...



Aber der Winter vertrieb die Rinder in wärmere Gebiete, und der Stamm mußte hungern...



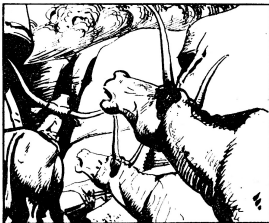
Aber bevor der Frühling kam, war einer der Jäger auf die Idee gekommen, die zurückkehrende Herde in einen Canyon zu treiben und sie dort zu halten...



Wenn jetzt der Stamm Fleisch benötigte, betraten die Jäger den Canyon und töteten ein, zwei Rinder, so hatte der Stamm immer Frischfleisch...



Aber dann kam der Herbst mit Regen, und der Instinkt befahl der Herde gen Süden zu ziehen...



In einer wilden Stampede brachen die Rinder aus dem Canyon aus, und der Stamm war wieder ohne Fleisch...



Kein einziges Rind war in dem Canyon verblieben...



Eine Woche später gelang es den Steinzeitjägern, die Herde zurück in den Canyon zu treiben, und nunriegelten sie die Schlucht mit einer Holzbarriere ab...



Obwohl die Herde mehrmals versuchte auszubrechen, hielt die Barriere stand...



Nun hatte der Stamm das ganze Jahr Fleisch, und keiner der Jäger brauchte zu hungern...



Das war der Beginn der Rinderzucht, und nach mehreren Generationen wurde das wilde Ur-Rind zum Haustier und damit zum Fleischlieferanten des Menschen...



Verzweifelt suchen Turok und Andar nach einem Ausweg aus dem tödlichen Pflanzen-Irrgarten...

DAS GEHEIMNIS DER MORD-PFLANZEN

Was tust du da?

Ich will, daß sich die Pflanzen gegenseitig umbringen!

Turok zieht eine Pflanze in die Reihweite der tödlichen Blätter der anderen Pflanze...

Die tödlichen Blätter schließen sich um die andere Pflanze, und der Kampf der beiden Pflanzen-Giganten beginnt...

Die anderen Pflanzen werden von dem Kampf in Mitleidenschaft gezogen, und der mörderische Kampf weitet sich über den ganzen Dschungel aus...

Du hattest recht, die Pflanzen bringen sich gegenseitig um!

Aber können wir so aus dem tödlichen Irrgarten entkommen?





Dort, die Leute...!

Still!



Sie sind nicht hinter uns her! Sie jagen den Honker dort. Im Licht der Pflanzen ist er für sie ein leichtes Opfer.



Schnell, die Mond-Pflanzen scheinen... tötet!



Aber wir kommen nicht an den Leuten vorbei!

Nein, Ander, wir werden warten bis sie fort sind. In der Dunkelheit sind wir sicher!



Als es hell wird entzündet Turok Feuer.

Jetzt weiß ich, was du vor hast. Du willst die Barriere verbrennen!

Nein! Der Wind weht in die falsche Richtung. Aber nimm eine Fackel, das Feuer wird uns helfen!



Beide nehmen eine Fackel, und Turuk wirft einen Stein...

Was soll das?

Ich will nur etwas prüfen...



Jetzt schwenk deine Fackel auf die Pflanze zu!



Und dann...

Hoffentlich, sieht uns keiner der Pflanzen-Männer!



Dann, plötzlich beginnen neue Tentakel und Blätter aus der Pflanze zu wachsen...

Die Pflanze lebt... sie wächst!



Ich bemerkte, wie diese Pflanzen den Sonnenstrahlen folgten! Die Sonne gibt ihnen Leben...und Feuer gibt ihnen auch die Wärme, um zu wachsen! Jetzt können wir diese Pflanzen und unsere Fackeln benutzen, um zu entkommen!



Seht, wir sind eurem tödlichen Irgarten entkommen...

Sie sind zurück!



Aber Rodal ist nicht bei ihnen. Das beweist seine Schuld... tötet diese Fremden!



Zurück, oder wir werden eure eigenen Pflanzen auf euch hetzen...

Ergreift die Fremden!



Jetzt die Fackel, Andar!



Durch die Hitze der Fackel wächst die Pflanze, sie greift die Pflanzen-Menschen an...

Du hattest recht! Wärme macht die Pflanzen aggressiv!



Doch Turok und Andar lenken mit ihren Fackeln die Aufmerksamkeit von weiteren Mord-Pflanzen auf die angreifenden Krieger...

Hiiiiii! Hilfe!

Ich bin
gefangen...!

Ahhhh...!



werdet ihr jetzt die
Barriere öffnen, oder
wollt ihr noch mehr...?



Der... Mediziner soll die Barriere öffnen,
schnell... die Fremden sind frei!



Kommt, ich werde die
Barriere öffnen!



Und die
anderen...

Ich kenne allein das Ge-
heimnis der Pflanzen.
Geh!



Endlich raus aus diesem Tal der ver-
rückten Mord-Pflanzen. Wir haben's ge-
schafft!



Dort! Auf sie!

Sie kommen durch
die Barriere, sie
kennen das Geheimnis
Schnell, fangt sie...!



Auf sie!

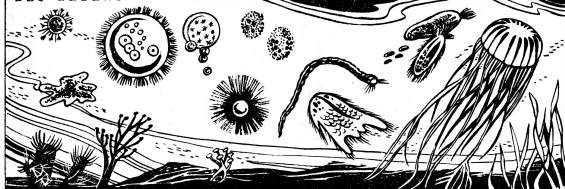
Schnell, nichts wie
weg, Andar!



Sohn der
TUROK, Steinzeit

DIE ENTSTEHUNG DES LEBENS

Vor etwa zweimillionen Jahren in der Prä-Cambrian Periode entstand das erste Leben auf unserem Planeten. Es entstand in der Form von Algen und einfachen Bakterien....



Vor fünfhundertmillionen Jahren entstanden in den warmen Ur-Meeren die ersten mehrzelligen Tiere....



Die ersten Fische entwickelten sich vor dreihundertfünfundsiebzig-millionen Jahren in der sogenannten Silur... Periode. Sie waren die Vorfahren unserer heutigen Seefische....



Vor dreihundertmillionen Jahren, in der Perm an Periode, entwickelten sich die ersten Amphybien, Tiere, die das Wasser verließen, um an Land zu leben....



Vor zweihundert-millionen Jahren begann das Zeitalter der Reptilien. Zu der Zeit lebten die größten Land-lebewesen in der gesamten Erdgeschichte...





Sicher kennt Ihr diese spannenden Geschichten der Weltliteratur, die von so vielen Abenteuern erzählen. Die meisten Händler führen eine reiche Auswahl, aber kennt Ihr auch schon diese:

Illustrierte KLASSIKER

DIE SCHWARZE FREGATTE

Nr. 54

Die abenteuerliche Geschichte eines Jungen, der wider seinen Willen Seeräuber werden sollte.

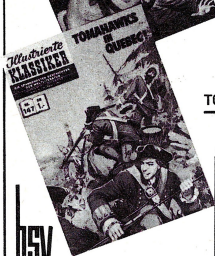


Illustrierte KLASSIKER

DIE RACHE DES KOSAKEN

Nr. 140

Kampferprobe Kosaken am Dnjepr in erbitterten Familienfehden.



Illustrierte KLASSIKER

TOMAHAWKS IN QUEBEC

Nr. 147

Der Unabhängigkeitskampf in Kanada gegen die europäischen Kolonialherren.

DSV

Wenn Ihr diese Hefte noch nicht in Eurer Sammlung habt und sie beim Händler nicht findet, schreibt an **BILDSCHRIFTEN-VERLAG GMBH**, 51 Aachen, Brabantstraße 8.



**155 VERSCHIEDENE
EUROPA**

Gratis

darunter die fünf abgebildeten Briefmarken und zehn komplette Sätze, dazu eine Auswahl schöner Briefmarken **unverbindlich** zur Ansicht erhält jeder bei Angabe dieser



**GUTSCHEIN
Nr.: 252**

Pro Person nur einmal



**MARKEN PAUL 8228
FREILASSING**

Versand in Österreich durch Marken Paul

A 4840 Vöcklabruck

DIE SPINNE



HALSBRECHERISCHES TEMPO

TROCKENER HUMOR

KNISTERNDE SPANNUNG

ZUKUNFTSVISIONEN

DIE FANTASTISCHEN 4

