SPIELREGEL FÜR

IM MÄRCHENWALD



SPIKA
Eine Marke der Jürries und Jang GmbH
Sachsenallee 9
01723 Wilsdruff / Kesselsdorf

SPIKA spiele

was ist SPIKA

SPIKA ist die Abkürzung für **SPI**elewerk **KA**rl-Marx-Stadt.
Ein Name, und eine Hommage an die traditionsreiche Geschichte der Spieleherstellung. Seit Jahrzehnten steht dieser Name für Qualität und Spielfreude, bringt beliebte Kinder- und Familienspiele aus DDR-Zeiten in limitierten Sonderauflagen zurück. Mit Fokus auf leichten und verständlichen Spielregeln, verbindet Spika Generationen.

Die Geschichte von SPIKA

Begonnen hat alles 1931 mit der Gründung des Flechsig Verlages in Dresden, aus dem das charakteristische Spielemännlein hervor ging. Über die Jahre hinweg hat SPIKA zahlreiche Veränderungen und Herausforderungen gemeistert.
Die Wiedergeburt der Marke im Jahr 2016 durch die Familie Viehweg markierte einen neuen Meilenstein in der Geschichte. Heute ehren wir unsere Vergangenheit, indem wir sowohl klassische als auch neue Spiele in unser Sortiment aufnehmen, darunter auch Lizenzspiele und Sondereditionen.

Unser Karli



Karli, das Spielemännlein, ist nicht nur das Maskottchen von SPIKA, sondern auch ein Symbol für die spielerische und freundliche Natur unserer Marke. Entworfen von der Künstlerin Eldrid Kalus, repräsentiert Karli die Freude und den Charme, die unsere Spiele ausmachen. Karli ist ein wesentlicher Bestandteil unserer Produktpräsentationen, sowohl in gedruckter Form als auch Online.

Spielanleitung

An diesem Spiel können sich 2-6 Spieler beteiligen.

Das Spiel beginnt beim Märchenerzähler mit dem geöffneten Märchenbuch. Wer eine „6“ würfelt kann beginnen (A).
Es wird reihum gewürfelt und entsprechend gesetzt. Kommt ein Spieler auf ein Feld mit einer Zahl, dann setzt er seine Figur, wie es die Spielregel vorschreibt.

1. Der gestiefelte Kater eilt der Kutsche voraus. **Nimm die kurze Wegstrecke.**

2. Rotkäppchen soll zur Großmutter gehen, pflückt aber erst Blumen. **Setzte einmal mit Würfeln aus.**

3. Das tapfere Schneiderlein reißt vor dem Einhorn aus. **Rücke 10 Felder vor.**

4. Dornröschen schläft hundert Jahr. Der Prinz versucht sie zu wecken. **Ziehe erst weiter, wenn du eine „6“ würfelst.**

5. Singe mit den Bremer Stadtmusikanten ein kleines Lied.

6. An Rapunzels Turm wartet die Zauberin. **Nimm den Umweg um ihr zu entgehen.**

7. Die goldene Kugel fällt in den Brunnen des Froschkönigs. **Gehe sechs Felder zurück.**

8. Bei Frau Holle lässt Pechmarie das Brot verbrennen. **Der Spieler muss zurück bis 2 (Rotkäppchen).**

9. Hänsel und Gretel schieben die Hexe in den Ofen. **Würfel noch einmal.**

10. Schneewittchen schläft bei den 7 Zwergen im gläsernen Sarg. **Der Spieler setzt zweimal mit Würfeln aus.**

11. Aschenbrödel verlässt vorzeitig und eilig den Ball des Prinzen und verliert dabei einen Schuh. **Der Spieler darf bis E (Ende) vorrücken.**

Wer als Erster den Punkt „E“erreicht hat, ist Sieger.

Spika wünscht gute Unterhaltung, viel Glück und Freude bei diesem schönen Spiel.



Spielinhalt



- 1 Spielplan
- 1 Würfel
- 6 Spielfiguren
- 1 Spielanleitung







Sie besitzen noch alte SPIKA Spiele aus Kindertagen,
aber die Spielanleitung ist verloren gegangen?

Dann kontaktieren Sie uns gern unter dem Betreff
„suche Spielanleitung“

und wir werden unser Archiv entsprechend
durchstöbern.

Bei erfolgreicher Suche, senden wir Ihnen die
Spielanleitung als pdf zu. (Unkostenbeitrag 2€)

Alle Spielanleitung aktueller Spiele
finden Sie als pdf Download
unter:

www.spika-spiele.de/downloads
oder unter:



Berichten Sie uns gern, über Ihre Erfahrungen mit unseren Spielen.

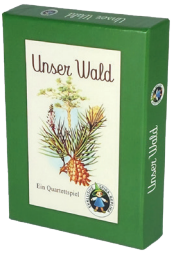
Sie haben neue Spielideen?
oder Wünsche?

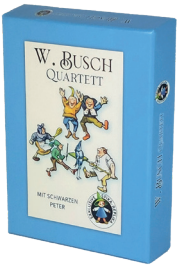
Teilen Sie diese gern mit uns unter:

www.spika-spiele.de/Ideen

oder Bewerten Sie uns bei Amazon







Weitere SPIKA Spiele erhalten Sie unter
www.spika-spiele.de





Ersatzteile bekommen Sie unter
www.spika-spiele.de/Ersatzteile





