SPIELREGEL FÜR

„Tatü-tata...
...die Feuerwehr ist da!“



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

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

Ein Brandschutz-Würfelspiel für die Jugend

Von der Arbeit der Feuerwehr hast du, lieber Junge, und du, liebes Mädel, bestimmt schon gehört und manches gesehen. So wisst ihr auch, dass die Feuerwehr mit ihren Fahrzeugen oft ausrücken muss, um Brände zu bekämpfen. Die Feuerwehrleute setzen dabei oft ihr Leben aufs Spiel, um unser Volkseigentum vor Schaden zu bewahren. Viele Brände werden durch Kinder verursacht. Sie spielen mit Streichhölzern oder mit Feuer und kommen dabei oft selbst in größte Gefahr, das darf nicht mehr sein.
In den Arbeitsgemeinschaften der Pionierorganisation* helfen junge Brandschutzhelfer bereits durch Aufklärung, um Brände zu verhüten. Ihr sollt durch dieses Würfelspiel mit dem Brandschutz bekanntgemacht werden, damit ihr ebenfalls mithelfen könnt.
Dieses Spiel zeigt die wichtigsten Gefahrenquellen. Es zeigt aber auch, wie man durch Aufmerksamkeit und Umsicht Brände verhüten kann.

Und nun zur Spielregel

Am Spiel können sich bis zu 6 Personen beteiligen. Jeder Teilnehmer erhält eine farbige Figur zum Setzen. Es wird mit einem Würfel gespielt. Die Spielfigur wird stets um so viele Punkte vorgerückt, wie sie der Würfel aufzeigt. Im Spielverlauf gibt es folgende Geschehnisse, die vom Spieler beachtet werden müssen.

1 Wenn der Spieler weiß, dass er vorsichtig mit Feuer, besonders mit Streichhölzern umgehen muss, dann rückt er gleich bis auf Nr. 5 vor. Weißt du es auch ganz bestimmt?

8 Dieses Kind macht ordnungsgemäß im Ofen Feuer an und passt ganz genau auf, dass nichts daneben fällt; der Spieler rückt vor bis auf Nr. 12.

13 Udo hat noch schnell sein Halstuch gebügelt, vergisst danach das Bügeleisen abzuschalten und denkt erst in der Schule daran.
Der Spieler muss zur Strafe zurück bis auf Nr. 7.

20 Karl-Heinz wird von seiner Mutter auf den Boden geschickt, um etwas zu holen. Er weiß, dass offenes Licht gefährlich ist und nimmt deshalb die Taschenlampe zum Leuchten mit.
Es darf noch einmal gewürfelt werden.

23 Stefan ist bei seiner Oma zu Besuch und als diese in der Küche Kleidungsstücke mit Benzin reinigen will, erklärt er, dass man dies in der Wohnung nur bei offenem Fenster und bei gelöschter Kocherflamme tun darf.
Er darf noch 2 Punkte vorrücken.

26 Willi hat Streichhölzer gefunden und diese nicht abgegeben. Er brennt die Hölzer in der Nähe eines Holzschuppens ab.
Der Spieler muss von vorn anfangen.

28 Die kleine Gitti ist allein im Zimmer. Da der größere Bruder nicht auf sie achtet, öffnet sie die Ofentür.
Durch die herausfallende Glut verursacht sie einen Entste hungsbrand, den Hausbewohner noch löschen können.
Der Spieler muss zurück bis auf Nr. 24.

30 Das Kleinkind steht unbeaufsichtigt zu nahe am Herd und fasst nach Topf und Flammen. Dadurch kann großer Schaden entstehen.
Der Spieler muss zweimal mit Würfeln aussetzen.

33 Michael holt für eine Rentnerin im Haus regelmäßig die Kohlen aus dem Keller.
Zur Beleuchtung benutzt er stets die Taschenlampe. Eine gute Tat. Der Spieler rückt vor bis auf Nr. 60.

37 Werner darf im Sommer in ein Kinderferienlager.
Dort lernt er die Maßnahmen des Brandschutzes kennen und achtet darauf, dass auch seine Freunde die Maßnahmen einhalten. Er rückt vor bis auf Nr. 45.

44 Peter kommt von der Schule und sieht, dass die Feuerwehr anrückt, um in seiner Nähe eine Brandstelle zu bekämpfen.
Er bleibt nicht müßig stehen und geht sofort weiter, um die Löscharbeit durch seine Neugier nicht zu behindern.
Er handelt richtig und darf auf dem Spielplan gleich weiter bis auf Nr. 48.

47 Mit Streichhölzern versehen machen sich Helga und Claus am Waldrand mit Reisig und Holz ein Lagerfeuer an. Hier wird leichtsinnig gehandelt, denn trockenes Gras brennt sehr leicht und das Feuer kann angrenzenden Wald, Kornfelder usw. vernichten. Beide müssen das Feuer gründlich löschen, um Schaden zu verhüten. Der Spieler braucht dazu Zeit und setzt zweimal mit Würfeln aus.

49 Vorsicht mit Kerzen am Weihnachtsbaum. Christine ist zu klein, um die Kerzen selbst anzuzünden. Zurück auf Nr. 45.

51 Jürgen gehört in der Schule der Arbeitsgemeinschaft der jungen Brandschutzhelfer an.
Er arbeitet damit als Pionier* im Auftrag der Feuerwehr.
Er darf vorrücken bis auf Nr. 59.

62 Durch Feuerwerkskörper in Kinderhand sind schon häufig Brände ausgebrochen.
Heiner wirft seine „Kracher“ leicht fertig herum und trifft dabei Dächer und sonstiges Leicht brennbares.
Er muss belehrt werden und kommt zurück auf Nr. 55.

68 Dieter bemerkt auf der Straße einen Brand. Er weiß nicht, wie die Feuerwehr alarmiert wird und ist vollkommen ratlos. Darum muss er auch im Spiel warten, bis er von einem nachfolgenden Spieler überholt wird, um diesen über die Möglichkeiten der Alarmierung zu fragen. Sollte ihm kein Spieler mehr auf dem Spielplan folgen, dann setzt er zweimal mit dem Würfeln aus.

75 Das Ziel ist die Feuerwache. Wer zuerst dieses Ziel mit der Augenzahl seines Würfels erreicht, ist Gewinner. Er gewinnt damit nicht nur dieses Spiel, sondern auch die Erkenntnis, dass leichtfertiger Umgang mit Feuer, Streichhölzern und Licht in Händen von unaufgeklärten Kindern eine sehr große Gefahr ist, die auf jeden Fall vermieden werden muss.

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

Die Spielregel wurde unverändert übernommen. Daher finden sich einige Begriffe und Formulierungen aus der Entstehungszeit des Spieles, die heute nicht mehr gebräuchlich sind.
* Pionier und Pionierorganisation: In der früheren DDR gab es eine Organisation für Kinder. Das Erkennungszeichen der Jungen „Pioniere“ war ein blaues Halstuch.

Das Spiel ersetzt keine Brandschutzbelehrung. Es hat informativen Charakter und basiert auf dem Wissen und Verhalten der Enstehungszeit des Spieles.



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

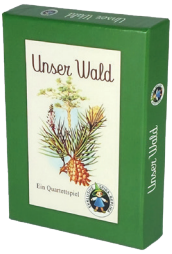
Sie haben neue Spielideen?
oder Wünsche?

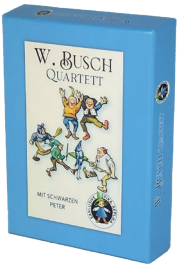
Teilen Sie diese gern mit uns unter:

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





