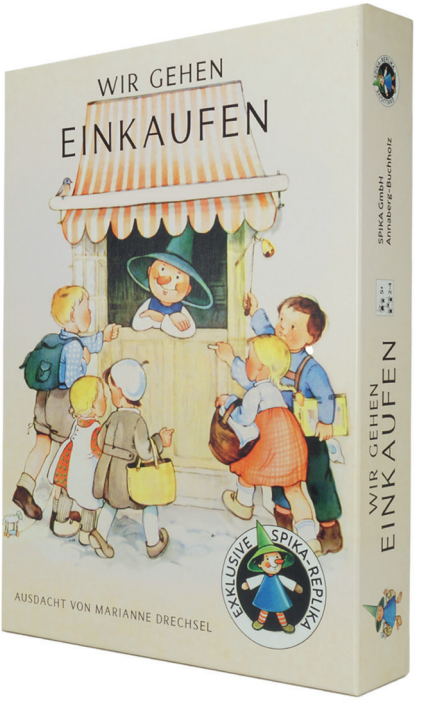
SPIELREGEL FÜR

Wir gehen Einkaufen



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

Wer hilft der Mutti fleißig beim Einkauf?

Heute wollen wir es einmal im Spiel tun und sehr darauf achten, was dabei nicht geschehen soll.

Zuerst werden die Kärtchen in die Aufsteller gesteckt. Diese sind alsdann auf die 12 Felder des Planes mit **dunklem** Hintergrund zu stellen, ihr werdet schon das Richtige finden.

Ein Spieler stellt nun seine Spielfigur in eine der vier Ecken.
Wer die erste 6 würfelt, beginnt mit dem Setzen und dabei kann jeder Weg gewählt werden. Es darf aber nur vorwärts gegangen werden, auch ist es nicht erlaubt, über eine Ecke zu springen oder eigene Eingänge zu den Bildern zu suchen.
Kommt ein Spieler bei dem Würfeln und Setzen gerade auf ein Feld, wo noch ein Kärtchen steht, so darf er es behalten.
Bei den **hellen** Bildern dagegen werden Dummheiten gemacht und der Spieler muss einmal mit Würfeln aussetzen, um sich gut zu merken, was er beim Einkauf nicht tun darf.

Das Spiel ist aus, wenn alle Kärtchen eingesammelt sind.
Wer am meisten davon hat ist Gewinner!

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



Spielinhalt



- 1 Spielplan
- 1 Würfel
- 4 Spielfiguren
- 12 Kärtchen
- 12 PVC Kärtchenhalter
- 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.

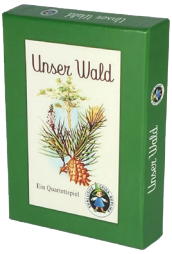
Sie haben neue Spielideen?
oder Wünsche?

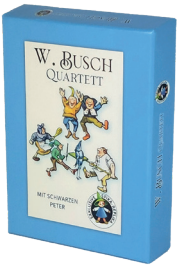
Teilen Sie diese gern mit uns unter:

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





