SPIELREGEL FÜR

Sandmann lieber Sandmann



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

Liebe Kinder!

Begleitet im Spiel den Sandmann auf seinem Abendspaziergang. Wer eine „6“ würfelt, kann beginnen. Kommt ein Spieler auf eine rote Zahl im weißen Kreis, dann liest er erst den dazugehörigen Vers vor.

Danach setzt er seine Spielfigur vor oder zurück, je nachdem wie es die Spielregel vorschreibt.

Nr. 5 Frau Elster erwartet Besuch - einmal mit Würfeln aussetzen

Nr. 8 Herr Fuchs - geht zurück auf Nr. 3

Nr.13 Häschen Hops - springt weiter auf Nr. 15

Nr.18 Struppi - holt das Kissen, zurück auf Nr. 15

Nr.22 Mauz - wandert weiter bis Nr. 27

Nr.25 Borstel - läuft zurück zu Nr. 23

Nr.30 Schnatterinchen - darf noch einmal würfeln

Nr.34 Teddy - rückt auf Nr. 38 vor

Nr.37 Putzi - muß einmal mit Würfeln aussetzen

Nr.53 Pittiplatsch - rückt gleich vor auf Nr. 60

Nr.65 Moppel - überschläft zweimal das Würfeln

Nr.75 Wer zuerst die 75 erreicht hat, ist Sieger

Wenn alle Mitspieler die 75 erreicht haben, singen die Kinder gemeinsam das Sandmannlied.

Sandmannlied:

Sandmann, lieber Sandmann,
es ist noch nicht so weit.
Wir senden erst den Abendgruß,
eh'e jedes Kind ins Bettchen muß.
Du hast gewiß noch Zeit.

Kinder, liebe Kinder,
das hat mir Spaß gemacht.
Nun schnell ins Bett und schlaft recht schön,
dann darf auch ich zur Ruhe geh ,n,
ich wünsch euch gute Nacht!

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.

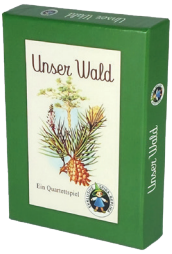
Sie haben neue Spielideen?
oder Wünsche?

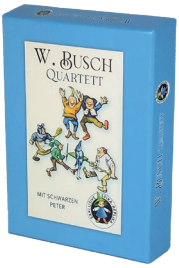
Teilen Sie diese gern mit uns unter:

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





