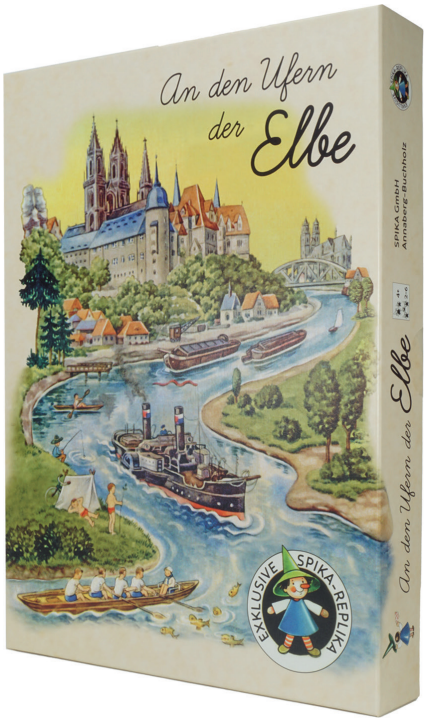
SPIELREGEL FÜR

An den Ufern der Elbe



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

An diesem Spiel kann sich eine beliebige Anzahl Spieler beteiligen. Sinn und Zweck dieses Spieles ist außer einer angenehmen Unterhaltung das gleichzeitige Kennenlernen unserer „Elbe« und Elbstädte mit ihren Besonderheiten.

Ausgang und **Ziel** ist Dresden. Es geht zuerst nach Pirna, von dort aus in die Sächsische Schweiz.
Bei Schmilka wird übergesetzt und der Reiseweg läuft am östlichen Elbufer elbabwärts, also dem Strom nach bis nach Hamburg. Dort wird wieder übergesetzt und es geht dann am westlichen Ufer elbaufwärts (gegen den Strom) über Tangermünde, Magdeburg, Riesa usw. wieder zurück nach Dresden (Nr. 100).

Es wird nun mit einem Würfel gewürfelt. Der Reiseweg ist durch eine rote Linie mit gelben, roten und blauen Punkten gekennzeichnet. Auf ihr rückt jeder Spieler vor, je nachdem „wieviel Augen“ er gewürfelt hat. Kommt dabei der Spieler auf einen »blauen Punkt“, dann muß er eine blaue Karte abheben. Also eine Karte, deren Rückseite in blauer Farbe gedruckt ist. Gelangt der Spieler auf einen roten Punkt, dann muß er eine rote Karte aufnehmen.

Hierzu ein Wort zu den erwähnten Karten:
Ist der Spielplan vor uns ausgebreitet, dann sehen wir oben rechts und unten links ein weißes Feld. Auf diese Felder kommen in eins die Karten mit der blauen und ins andere die Karten mit der roten Rückseite. Diese Karten spielen im Spielgeschehen eine wichtige Rolle. Es sind 10 blaue Karten mit Ansichtsbildern von bekannten Elbestädten und 10 rote Karten mit dem Lustigen Spielemännlein, dem bekannten Firmenzeichen des Verlages, der dieses Spiel geschaffen und herausgebracht hat. Diese Karten werden (jeder Satz gesondert) gemischt, sodaß kein Spieler weiß, in welcher Reihenfolge die Karten liegen und mit der Vorderseite, also mit dem Bild nach unten, auf die weißen Felder gelegt.

Rote Karten: Diese Karten zeigen im Bild und Text, was der Spieler tun muß.

Blaue Karten: Diese 10 blauen Karten zeigen ein markantes Bild von einer Stadt, die an der Elbe liegt.

Wer nun auf der Reiselinie auf einen **„blauen“** Punkt gelangt, darf eine Karte mit blauem Rückseitenmuster aufnehmen. Er rückt dann auf diese Stadt vor, die auf der Karte abgebildet ist, oder, falls er an dieser Stadt schon vorbei sein sollte, wieder zurück.

Bei zwei blauen Karten werden Einschränkungen bzw. Vergünstigungen gewährt. Bei der Karte mit der Ansicht **»Pirna«** und bei der Karte mit der Ansicht **»Dresden“**.

Wer die Karte **„Pirna“** aufnimmt, muß nach der Stadt Pirna zurück. Er darf dann allerdings statt nur **„einmal“** stets **„zweimal“** würfeln.

Bei der Karte **„Dresden“** ist folgendes zu beachten. Der Spieler der sich noch rechtselbig, also am Ostufer, beim Spiel befindet und die Karte **„Dresden“** zieht muß auf Punkt 1 zurück. Er darf dann ebenfalls statt **„einmal“** stets **„zweimal“** würfeln. Wer schon linkselbig auf dem Westufer ist, also Hamburg schon passiert hat, rückt wenn er die Karte **„Dresden“** aufnimmt, auf Nr. 100 vor und hat damit bereits gewonnen.

Wenn die Karten während des Spieles aufgebraucht werden, dann sind diese wieder einzusammeln, zu mischen und zum Weiterspielen aufzulegen.

Wer zuerst in Dresden ist (Nr. 100) hat gewonnen.

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.

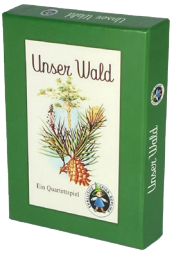
Sie haben neue Spielideen?
oder Wünsche?

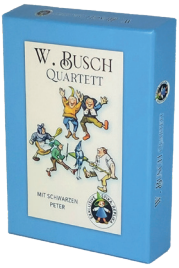
Teilen Sie diese gern mit uns unter:

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





