SPIELREGEL FÜR

Durchs herrliche Märchenland



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!

Wenn Ihr dieses Würfelspiel spielt und die Reise ins herrliche Märchenland macht, werdet Ihr dabei acht schöne deutsche Märchen kennenlernen.
Es will Euch aber noch mehr bringen. Ihr sollt Euch nämlich zugleich im Zahlenraum 1 bis 100 zurechtfinden lernen.
Ihr werdet zum Beispiel die 10 Zehner erkennen und wie Sie und die Fünfer zerlegt sind, ferner, daß die 100 gleich 5 mal 20 ist und anders.
So werdet Ihr neben der schönen Unterhaltung auch noch einen Nutzen davon haben.

Die Spielregeln sind gleich in den Versen enthalten.
Ihr könnt aber auch noch mehr hinzufügen, zum Beispiel, daß ein Spieler erst mit Setzen anfangen darf, wenn er eine Sechs gewürfelt hat, und daß nur der auf 100 kommt, der genau die dazu fehlende Augenzahl würfelt, außer er gelangt vorher gerade auf die 95.

Aber nun fangt Eure Reise ins Märchenland an.

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.

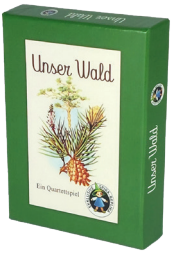
Sie haben neue Spielideen?
oder Wünsche?

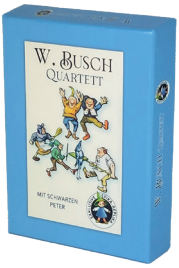
Teilen Sie diese gern mit uns unter:

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





