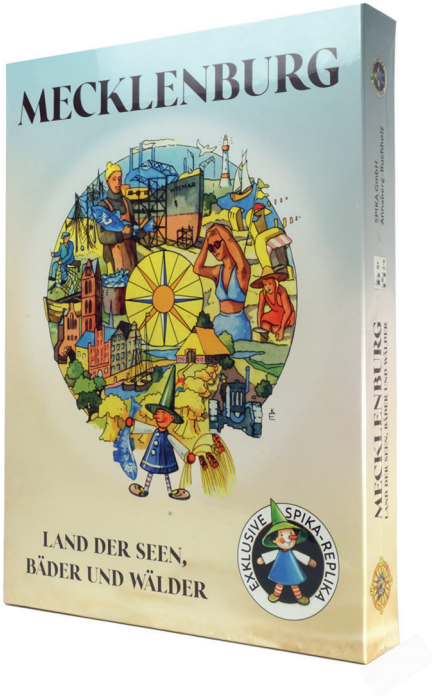
SPIELREGEL FÜR

Mecklenburg

Land der Seen, Bäder und Wälder



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 Würfelspiel können sich eine beliebige Anzahl Spieler beteiligen.

Ausgang und **Ziel** ist Schwerin.

Wer bei einem Probewurf die höchste Augenzahl erreicht, darf das Spiel beginnen.
Der Hauptreiseweg ist durch eine rote Linie gekennzeichnet.
Auf ihr rückt jeder Spieler nach Anzahl der gewürfelten Punkte von Ort zu Ort weiter.
Kommt er dabei in eine mit blauer Farbe bezeichnete Stadt, so folgt er beim nächsten Wurf der blauen Linie, um später dann wieder den roten Hauptweg zu benutzen.
Erreicht ein Spieler einen Ort mit grünem Punkt, so muss dieser auf der grünen Linie zurückgehen.
Bei beiden Übergängen ist die Pfeilrichtung des Hauptweges genau zu beachten. Wenn ein Spieler einen Ort mit dem Buchstaben „A“ erreicht, so muss er einmal mit Würfeln aussetzen.

Wer zuerst wieder in Schwerin seine Reise beenden kann, 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.

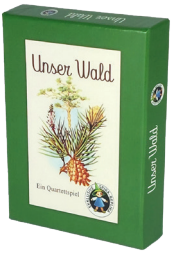
Sie haben neue Spielideen?
oder Wünsche?

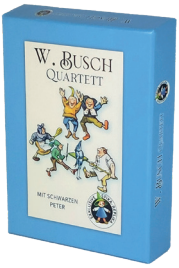
Teilen Sie diese gern mit uns unter:

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





