SPIELREGEL FÜR

Die Ruhebank limitiert



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

Spielanleitung:
Am Spiel können sich 4 Spieler beteiligen, die nacheinander abwechselnd je einmal würfeln. Jeder Spieler erhält 4 Spielfiguren in einer bestimmten Farbe (rot, gelb, grün, blau). Diese 4 Figuren setzt er in den hierfür vorgesehenen Kreis in der Ecke des Spielfeldes. Grüne Figuren in den grünen Kreis, gelbe Figuren in den gelben Kreis usw. Der jüngste Spieler beginnt mit würfeln. Sowie ein Spieler, eine „1“ gewürfelt hat, setzt er eine Figur aus seinem Kreis heraus auf den Startpunkt, danach kann er noch einmal würfeln und rückt nun in das Spielfeld ein. Sollte zufällig beim wiederholten Wurf noch einmal eine „1“ gewürfelt werden, dann kann derselbe Spieler entweder ins Spielfeld einrücken oder eine weitere Figur aus seinem Kreis herausnehmen und auf den gleichen Startpunkt stellen. Nach jeder „1“ darf noch einmal gewürfelt werden.

Der Spielverlauf im Allgemeinen:
Ist nun der Spieler durch den Wurf einer „1“ im Spiel drin, dann rückt dieser umso viel Felder, wie er Augen gewürfelt hat, auf dem Spielplan weiter, und zwar auf dem vorgezeichnenten Weg (weiße Felder) in Richtung des Pfeiles ringsherum vor bis er zum Schluß wieder dicht vor seinem Anfangsfeld steht.
Dort macht der weiße Spielweg eine Rechtswendung. Dieser Weg ist farbig. Wenn dieser farbige Spielweg von einer Figur erreicht wird, dann ist diese auf dem Weg (kurz vor dem Ziel) gesichert, sie kann also nicht mehr herausgeworfen oder gehindert werden. Das kleine Haus, als Ziel, kann nur dann errreicht werden, wenn zum Schluss so viele Augen gewürfelt werden, wie noch nötig sind, um genau ins Ziel, also ins Haus, zu kommen.

Der Herauswurf:
Der Spieler versucht nun seinem Gegner dadurch zu schaden, daß er ihn aus dem Spielfeld herauswirft. Sowie ein Spieler mit seiner Figur ein Feld auf dem weißen Spielweg erreicht, das bereits mit einer gegnerischen Figur besetzt ist, dann wirft er die gegnerische Figur heraus und nimmt diesen Platz ein. Die herausgeworfene Figur muß zurück zum Ausgangskreis. Erst bei einer „1“ kann diese Figur dann vom Startpunkt an wieder ins Spielfeld gesetzt werden.

Die Sperre:
Die im Spielfeld befindlichen Figuren dürfen nur vorwärts gesetzt werden und zwar je nach der Anzahl der gewürfelten Augenzahl. Ein Zurücksetzen gibt es nicht. Dabei ist es zu beachten, dass nur die eigenen Spielfiguren überholt werden dürfen. Die Figur eines anderen Spielers hingegen darf nicht überholt werden. Stehen nun zwei Figuren der selben Farbe auf einem weißen Feld des Spielweges, so dürfen diese von einem anderen Spieler nicht herausgeworfen und nicht überholt werden. Diese Sperre kann solange aufrechterhalten werden, wie es dem Spieler beliebt. Er muß aber seine Sperre sofort aufheben, sobald er keine anderen Figuren entsprechend seiner gewürfelten Punktzahl bewegen kann.

Das braune Feld:
Rückt ein Spieler mit seiner Figur auf ein braunes Feld vor, dann kann er noch einmal so viele Felder weiter vorrücken, wie sein letzter Wurf an Augen aufzeigte. Dabei kann er alle anderen Figuren, auch diejenigen der Gegner, überholen. Nur an Sperren des Spielgegners kommt er auch hierbei nicht vorbei.

Die Ruhebank:
Auf dem Spielweg stehen Bänke, welche dem Spieler die Möglichkeit zum Ausruhen bieten. Kommt der Spieler mit seiner Figur zu einem Feld mit einer Ruhebank, dann hat er dort wirklich Ruhe. Er darf nicht herausgeworfen werden. Solange er auf einer Bank ausruht, ist er vollkommen sicher, auch wenn andere Spieler mit ihren Figuren ebensfalls die gleiche Bank erreichen sollten und sich dort ebenfalls in Sicherheit ausruhen möchten. Er kann auch auf seiner Ruhebank von allen anderen Spielern überholt werden, ohne daß er seinen Bankplatz aufgeben muß.

Wer hat nun gewonnen?
Es hat der Spieler gewonnen, der als Erster alle seine 4 gleichfarbigen Spielfiguren ins Ziel, also ins eigene Häuschen, eingebracht hat.

Spielregel - Ergänzung für limitierte Ausgabe:
Wer die exklusiven Gold- und Silber-Spielfiguren erhält überlassen wir voll und ganz Ihnen. Das kann das Kind/Enkelkind sein um zu motivieren oder in einer Erwachsenenrunde wird notiert, wer die meisten Spiele gewonnen hat. Sie finden Ihre Startfelder und Zielhäuschen auf dem Sechser-Plan unter B und E.

Wir haben uns entschieden, Gold für Blau und Silber für Schwarz in den Kampf um die besten Plätze auf den Ruhebänken zu schicken.

Im Gegensatz zur Original-Spielregel schlagen Wir vor, wenn Sie entschieden haben, wer das Spiel beginnt, kann mit einem Würfel gespielt werden, können zwei Würfel für einen schnelleren Ablauf sorgen oder Sie nehmen aus Ihrem Spieleschrank so viele Würfel, daß jeder seinen eigenen Würfel hat.

Jeder Spieler darf dreimal würfeln. Bei einer „6“ wird eingesetzt. Nach einer „6“ darf immer noch einmal gewürfelt werden. Solange Spielfiguren auf dem Startfeld stehen, wird beim Würfeln einer „6“ immer wieder eingesetzt und mit dem nächsten Wurf freigemacht. Gezählt wird grundsätzlich ab dem Startbuchstaben, z.B. mit einer „5“ zur ersten Ruhebank.

Im Gegensatz zur Original-Spielregel schlagen wir vor, es wird nur in eine Richtung gesetzt (Pfeil beim Einsetzen), allerdings können eigene oder gegnerische Figuren überholt werden. Sollte sich auf dem erwürfelten Feld eine gegnerische Figur befinden, wird sie „rausgeschmissen“ und wartet auf dem Startfeld (Farbe) auf das Einsetzen mit einer „6“. Das Thema „Sperre“ sehen wir als nicht relevant an, wir meinen, wenn auf dem gewürfelten Feld eine eigene Figur steht, dann kann die entsprechende Figur nicht gesetzt werden.

Ansonsten würden für uns die Kapitel „Das braune Feld“ und „Die Ruhebank“ ihre Gültigkeit behalten.

Wir glauben, daß wohl in jeder Familie „Rausschmeißer“ etwas anders gespielt wird. Soll es doch. Hauptsache, man redet nach dem Spiel noch miteinander.

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



Berichten Sie uns gern, über Ihre Erfahrungen mit unseren Spielen.

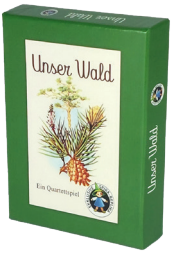
Sie haben neue Spielideen?
oder Wünsche?

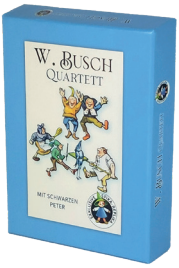
Teilen Sie diese gern mit uns unter:

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





