

Die kleine Raupe Nimmersatt Kartenspiel Spielregeln



Inhalt

- 54 Karten: 36 Esskarten, 10 Jokerkarten (grüne Blätter), 4 Schmetterlingskarten, 4 Raupenkarten
- Spielregeln

Spielvorbereitung

- Jeder Spieler legt eine Raupenkarte vor sich auf den Tisch.
- Bei weniger als 4 Spielern werden die restlichen Raupenkarten aus dem Spiel genommen.
- Die restlichen Karten werden gemischt und jeder Spieler bekommt 5 Karten in die Hand.
- Wenn ein Spieler mehr als eine Schmetterlingskarte in der Hand hat, legt er diese auf den Stapel zurück und zieht eine neue Karte. Jeder Spieler darf nämlich nur eine Schmetterlingskarte in der Hand haben.
- Die restlichen Karten werden verdeckt auf einen Stapel in der Mitte des Tisches gelegt.

Ziel des Spieles

Die Spieler versuchen, alle Karten abzulegen und die kleine Raupe Nimmersatt in einen wunderschönen Schmetterling zu verwandeln.

Spielablauf

- Der jüngste Spieler beginnt, deckt die oberste Karte vom Stapel auf und legt diese offen auf den Tisch.
- Er/sie spielt eine Karte mit dem Wochentag aus, der auf den auf der Karte abgebildeten Tag folgt. (Wird z.B. die Karte „Mittwoch“ aufgedeckt, muss er/sie die Karte „Donnerstag“ ausspielen.)
- Wenn der Spieler nicht im Besitz dieser Karte ist, darf er einen Joker (grünes Blatt) ausspielen. Diese grünen Blätter sind „gesund“ und können zu jedem beliebigen Zeitpunkt ausgespielt werden. Nach dem Ausspielen eines Jokers entscheidet der betreffende Spieler, welche Karte als nächstes gespielt wird.

Nun beginnt die Woche wieder von vorne.

- Kann ein Spieler keine Karte ablegen und hat er auch keinen Joker (grünes Blatt) in der Hand, muss er eine Karte vom Stapel ziehen und diese, wenn möglich, gleich wieder ablegen.
- Danach ist der nächste Spieler an der Reihe und das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter.

Samstagskarten

Genau wie im Buch frisst die kleine Raupe Nimmersatt am Samstag verschiedene Leckereien (Torte, Eis, Käse usw.) zu sich. Die Spieler können daher auch mehrere Samstagskarten nacheinander ablegen, solange die jeweiligen Karten noch nicht am Samstag gespielt wurden (Ausnahme: Nach einem Joker darf die gleiche Karte noch einmal gespielt werden, da mit der Jokerkarte die Woche neu beginnt). Um zu vermeiden, dass zweimal hintereinander die gleiche Karte abgelegt wird, empfiehlt es sich, beim Ablegen laut zu sagen, welche Samstagskarte ausgespielt wird.

Beispiel: Ein Spieler spielt die Samstagskarte „Eis“ aus. Der nächste Spieler spielt auch eine Samstagskarte, dieses Mal aber die Karte „Kuchen“. (Er darf keine „Eis“-Karte ausspielen, da diese Karte in dieser Woche bereits einmal gespielt wurde). Sobald ein Joker gespielt wird, darf sowohl die Samstagskarte „Eis“ als auch die Samstagskarte „Kuchen“ wieder gespielt werden, da die Woche wieder von vorne beginnt.

Schmetterlingskarten

Zieht ein Spieler eine Schmetterlingskarte vom Stapel, obwohl er bereits eine Schmetterlingskarte in der Hand hat, muss er diese wieder auf den Stapel zurücklegen, der daraufhin neu gemischt werden muss. Danach darf er eine neue Karte ziehen.

HINWEIS: Jeder Spieler darf nur eine Schmetterlingskarte in der Hand haben. Diese Schmetterlingskarte muss als letzte Karte ausgespielt werden, um das Spiel zu gewinnen.

Spielende

Sobald ein Spieler keine Karten mehr in der Hand hat und als letzte Karte die Schmetterlingskarte ausgespielt hat, ist das Spiel zu Ende und der Spieler hat das Spiel gewonnen.

© 2008 University Games Corporation.

© 2008 Eric Carle™ LLC. Licensed by Chorion Silver Lining, Inc.