

Die kleine Raupe Nimmersatt Spielregeln



Inhalt

1 Spielbrett
40 Esswaren
4 Spielfiguren
1 Drehscheibe
Spielregeln



Ziel des Spieles

Die Spieler versuchen, alle benötigten Esswaren zu sammeln und die kleine Raupe Nimmersatt in einen wunderschönen Schmetterling zu verwandeln.



Spielvorbereitung

- 1) Die Esswaren werden in die Mitte des Spielbretts gelegt.
- 2) Danach wird der (zweifache) Zeiger auf der Drehscheibe befestigt, indem der untere Teil von unten durch das vorgesehene Loch der Drehscheibe geschoben und der Zeiger auf der Oberseite festgeklickt wird.



Spielablauf

- 1) Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt diese an den Start.
- 2) Der jüngste Spieler beginnt und dreht die Drehscheibe.
- 3) Die Drehscheibe gibt an, um wie viele Felder ein Spieler seine Spielfigur vorrücken darf.
- 4) Sobald der erste Spieler seine Spielfigur vorgerückt hat, geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter.



Drehscheibe

- Auf den Sonnen sind Zahlen abgebildet, die angeben, um wie viele Felder ein Spieler während seines Zugs vorrücken darf.
- Wenn der Zeiger auf den Mond zeigt, bedeutet dies, dass es Nacht ist und der Spieler „schlafen“ gehen muss. Er/sie muss eine Runde aussetzen. In der nächsten Runde spielt dieser Spieler wieder normal weiter.



Auf dem Spielbrett vorrücken

Auf dem Spielbrett sind verschiedene Abbildungen zu sehen. Wenn ein Spieler auf einem Feld mit einer Abbildung landet, muss er auf diesem Feld stehen bleiben. Dies gilt auch dann, wenn er normalerweise laut Drehscheibe noch ein paar Felder weiter vorrücken dürfte:



Die Spieler müssen auf diesem Feld stehen bleiben, bis sie eine Sonne drehen. Erst dann dürfen sie die angegebene Anzahl Felder vorrücken.



Die Spieler müssen auf diesem Feld stehen bleiben, bis sie einen Mond drehen. Erst dann dürfen sie ein Feld vorrücken.



Die Spieler müssen auf diesem Feld stehen bleiben, bis sie eine Sonne drehen. Erst dann dürfen sie die angegebene Anzahl Felder in Richtung Ziel vorrücken.



Die Spieler müssen auf diesen Feldern stehen bleiben, bis sie genügend Esswaren gesammelt haben. Zum Sammeln der Esswaren muss der Spieler die Drehscheibe drehen und sich die angegebene Anzahl Esswaren von der Mitte des Spielbretts nehmen. Wird ein Mond gedreht, darf der Spieler keine Esswaren sammeln und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Der Spieler legt die Esswaren in seine Spielfigur und "füttert" so die kleine Raupe Nimmersatt.

Sobald ein Spieler die verlangte Anzahl Esswaren gesammelt hat, darf seine Spielfigur während der nächsten Runde weiter vorrücken.

HINWEIS: Die ausgewählten Esswaren müssen den auf dem Spielbrett abgebildeten Objekten entsprechen.



Spielende

Gewinner ist, wer als erstes mit seinen gesammelten Esswaren ins Ziel gelangt und sich in einen wunderschönen Schmetterling verwandelt.