



Die
kleine Raupe
Nimmersatt®

Das Original-Spiel zum Buch

Le jeu original d'après le livre
Il gioco originale dal libro



Kai Haferkamp



D Das Original-Spiel zum Buch

Ein Spiel für 2-4 pffiffige Raupe-Nimmersatt-Fans ab 3 Jahren von Kai Haferkamp.

Wer kennt sie nicht die Geschichte von der kleinen Raupe Nimmersatt, die an einem schönen Sonntagmorgen aus einem Ei schlüpft und sich eine Woche lang durch allerlei Obst und Leckereien frisst. Am Ende der Woche ist sie dick und kugelrund. Sie baut sich ein Haus, der auch Kokon genannt wird, aus dem sie nach mehr als zwei Wochen schlüpft - doch nicht mehr als Raupe, sondern als wunderschöner bunter Schmetterling.

Spielmaterial

- 9 Spielplan-Tafeln (Nr. 1-9 siehe Tafelrückseiten)
- 1 Rahmen
- 1 Holzscheibe (beklebt die Vorder- und Rückseite jeweils mit einem Raupe-Sticker)
- 8 Memo-Kärtchen
- 16 Sonnen-Chips



Ziel des Spiels

Begleitet die kleine Raupe, wie sie sich unermüdlich durch allerlei Obst und Leckereien frisst und von Tag zu Tag immer dicker wird. Beweist ihr im Laufe des Spiels ein gutes Gedächtnis, seid ihr am Ende mit dabei, wenn sie sich in einen wunderschönen Schmetterling verwandelt!

Vor dem ersten Spiel drückt ihr die Spielplan-Tafeln, die Sonnen-Chips, die Memo-Kärtchen und den Rahmen vorsichtig aus den Stanztafeln. Auch die runden Chips auf den Spielplan-Tafeln nehmt ihr heraus, diese werden allerdings im weiteren Spiel nicht mehr benötigt.

Spielvorbereitung

Zu Beginn des Spiels legt ihr die Spielplan-Tafeln in der richtigen Reihenfolge in den Kunststoffeinsatz im Schachtelboden. Beginnt mit dem Schmetterling, den ihr in die dafür vorgesehene Aussparung ganz unten in den Kunststoffeinsatz legt. Als nächstes folgen die Tafeln 2 bis 9 in aufsteigender Reihenfolge.

Legt zum Schluss den Rahmen auf den Rand des Kunststoffeinsatzes. Achtet darauf, dass die halbrunde Aussparung über der Eingriffsmulde im Kunststoffeinsatz liegt.

Für ein Spiel mit jüngeren Kindern verwendet ihr nur die 6 Memo-Kärtchen mit den farbigen Kreisen auf der Vorderseite. Die beiden Kärtchen mit der dicken Raupe werden für die Spielvariante benötigt. Mischt die Kärtchen gut durch und breitet sie verdeckt in der Mitte des Tisches aus.

Zu Beginn des Spiels legt ihr die Raupe (Holzscheibe) auf die abgebildete Raupe der obersten Spielplan-Tafel.

Legt nun noch die Sonnen-Chips bereit und los geht's.

Verwandlung in einen Schmetterling

Der jüngste Spieler von euch beginnt. Dann spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter.

Wenn du an der Reihe bist deckst du ein beliebiges Memokärtchen für alle sichtbar auf. Als erstes versuchst du, den gelben Kreis zu finden.

- Hast du das Memo-Kärtchen mit dem gelben Kreis aufgedeckt, darfst du die Raupe auf das gelbe Lauffeld vorziehen. Du erhältst als Belohnung einen Sonnen-Chip und legst ihn vor dir ab. Das Memo-Kärtchen wird wieder verdeckt und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Deckst du nicht den gelben Kreis auf, drehst du das Memo-Kärtchen wieder um, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Bist du der nächste Spieler, versuchst du auf gleiche Weise wie der vorherige Spieler den farbigen Kreis des nächsten Lauffeldes zu finden. In diesem Fall wäre es der rote Kreis im Apfel. Gelingt es dir, das richtige Memo-Kärtchen aufzudecken, erhältst natürlich auch du als Belohnung einen Sonnen-Chip. Das Kärtchen wird danach wieder verdeckt.

Und sie hieße ja nicht Raupe Nimmersatt, wenn sie nicht so hungrig wäre. Also frisst sie sich durch den Apfel. Dazu nehmt ihr vorsichtig die erste Spielplan-Tafel aus dem Kunststoffeinsatz. Drückt dabei die Holzscheibe mit der Raupe leicht nach unten, so dass sie nicht verrutscht und nun auf dem ersten Lauffeld der nächsten Spielplan-Tafel sitzt.

Doch satt ist die Raupe natürlich noch lange nicht. So deckt ihr nach und nach die richtigen Memo-Kärtchen auf und bewegt die Raupe von einer Leckerei zur nächsten bis sie ganz dick und kugelrund wird. Dabei sammelt ihr fleißig Sonnen-Chips.

Spielende

Seid ihr mit der Raupe auf dem Schmetterling angekommen, endet das Spiel. Ihr habt es geschafft, aus der kleinen Raupe ist ein wunderschöner Schmetterling geworden.

Der Spieler mit den meisten Sonnen-Chips gewinnt das Spiel.

Spielvariante

Der Spielablauf unterscheidet sich zum Basisspiel nur darin, dass ihr hier mit allen 8 Memo-Kärtchen spielt. Deckt ein Spieler während seines Zuges ein Memo-Kärtchen mit einer dicken Raupe (ohne Kreis) auf, so bleibt das Kärtchen offen liegen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Erst wenn auch die zweite dicke Raupe von einem Spieler aufgedeckt wird, werden sie wieder umgedreht und alle 8 Kärtchen werden gemischt und neu ausgelegt.

F Le jeu original d'après le livre

Un jeu de Kai Haferkamp pour 2 à 4 jeunes amis de la petite chenille à partir de 3 ans.

Qui ne connaît pas la petite chenille qui fait des trous ? Un beau dimanche matin, elle sort de son œuf et, pendant une semaine, elle dévore toutes sortes de fruits et de friandises. À la fin de la semaine, elle est grosse et toute ronde. Elle construit une maison qu'on appelle un cocon, dont elle sortira plus de deux semaines plus tard – seulement ce ne sera plus une chenille, mais un merveilleux papillon coloré.

Matériel

- 9 tableaux qui servent de plateau de jeu (numérotés de 1 à 9 au verso)
- 1 cadre
- 1 disque en bois (Collez une chenille auto-adhésive sur chacune des deux faces.)
- 8 cartes mémo
- 16 jetons « soleil »



But du jeu

Accompagnez la petite chenille, qui dévore inlassablement toutes sortes de fruits et de friandises et devient de plus en plus grosse de jour en jour. Si vous faites preuve d'une bonne mémoire au cours de la partie, vous serez témoins de sa transformation en un merveilleux papillon !

Avant la première partie, détachez soigneusement les tableaux qui serviront de plateau de jeu, les jetons « soleil », les cartes mémo et le cadre. Retirez aussi les jetons ronds des tableaux, même si vous n'en aurez plus besoin lors de la partie.

Préparatifs

Au début de la partie, placez les tableaux qui constituent le plateau de jeu dans la pièce en plastique du dessous de la boîte, dans le bon ordre. Commencez par le papillon, que vous placez dans l'ouverture prévue à cet effet tout en bas de la pièce en plastique. Ensuite, placez les tableaux de 2 à 9 au-dessus, l'un après l'autre, dans l'ordre croissant.

Enfin, posez le cadre au bord de la pièce en plastique. Faites attention à ce que l'ouverture semi-circulaire se trouve au-dessus du creux d'engagement de la pièce en plastique.

Pour une partie avec des enfants plus jeunes, utilisez seulement les 6 cartes mémo indiquant des cercles colorés au recto. Les deux cartes qui montrent la grosse chenille ne sont nécessaires que pour la variante. Mélangez les cartes et disposez-les au milieu de la table, face cachée.

Au début de la partie, posez la chenille (disque en bois) sur l'image de chenille du tableau le plus haut.

Préparez les jetons « soleil » – et c'est parti !

La transformation en papillon

Le joueur le plus jeune commence. Ensuite, on joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Quand c'est à toi de jouer, tu retournes n'importe quelle carte mémo de manière à ce que tous les joueurs puissent la voir. D'abord, tu essaies de trouver le cercle jaune.

- Si tu as retourné la carte mémo indiquant le cercle jaune, tu peux faire avancer la chenille jusqu'à la case jaune. En récompense, tu reçois un jeton « soleil » que tu places devant toi sur la table. Ensuite, tu retournes la carte mémo, et c'est au tour du joueur suivant.
- Si tu n'as pas retourné le cercle jaune, tu retournes la carte mémo, et c'est au tour du joueur suivant.

Le joueur suivant essaie, de la même manière, de trouver le cercle dont la couleur correspond à la case suivante. Dans ce cas, il s'agit du cercle rouge dans la pomme. Si tu arrives à trouver la bonne carte mémo, tu reçois naturellement toi aussi un jeton « soleil » en récompense. Ensuite, on retourne la carte de nouveau.

Mais comme vous le savez, la chenille qui fait des trous a toujours faim. Pour cette raison, elle entre dans la pomme pour la manger. Vous sortez donc avec précaution le tableau le plus haut de la pièce en plastique. Maintenant, la chenille se trouve sur la première case du tableau suivant.

Mais la chenille a encore faim. Vous continuez donc à retourner les cartes mémo l'une après l'autre et à déplacer la chenille d'une friandise à l'autre jusqu'à ce qu'elle soit grosse et toute ronde. Et vous profitez de l'occasion pour ramasser beaucoup de jetons « soleil ».

Fin de la partie

Quand vous atteignez le papillon avec la chenille, la partie se termine.

Ça y est : la petite chenille s'est transformée en un merveilleux papillon !

Le joueur qui a obtenu le plus de points gagne la partie.

Variante

Les règles de cette variante sont identiques à celles de la partie normale, mais ici, vous utilisez les huit cartes mémo. Si, lors de son tour, un joueur retourne une carte mémo qui indique une grosse chenille (sans cercle), la carte reste sur la table, face visible, et c'est au tour du joueur suivant. C'est seulement une fois qu'un joueur a découvert la deuxième grosse chenille qu'on les retourne toutes les deux. Ensuite, on mélange les huit cartes mémo et on les dispose de nouveau au milieu de la table.

1 Il gioco originale dal libro

Un gioco per 2-4 amici birichini del bruco Maisazio dai 3 anni di Kai Haferkamp.

Chi è che non conosce la storia del piccolo Bruco Maisazio che in un bel mattino di domenica sguscia da un uovo e per una settimana, mangia in continuazione vari tipi di frutta e ghiottonerie. Alla fine della settimana è grosso e tondo. Poi costruisce per sé una casa, chiamata bozzolo, dalla quale sguscia dopo oltre due settimane – ora non più come bruco ma come una bellissima farfalla colorata.

Il materiale del gioco

- 9 tavolette che formano il tabellone (v. sul retro i n. 1-9)
- 1 cornice
- 1 disco in legno (attaccate sempre un adesivo del bruco sul davanti e sul retro)
- 8 carte memo
- 16 gettoni sole



Scopo del gioco

Accompagnate il piccolo bruco mentre mangia instancabilmente vari tipi di frutta e ghiottonerie, diventando così da giorno in giorno sempre più grosso. Se durante il gioco mostrate una buona memoria, allora alla fine potrete vedere come esso si trasformerà in una bellissima farfalla!

Prima di giocare la primissima volta, staccate cautamente le tavolette del tabellone, i gettoni sole, le carte memo e la cornice dalle tavole tratteggiate. Togliete anche i gettoni tondi dalle tavolette del tabellone, queste non serviranno per il gioco.

Preparativi

All'inizio del gioco ponete le tavolette numerate nel giusto ordine nell'inserto di plastica nel fondo della scatola. Cominciate dalla farfalla e ponetela nell'apposito spazio nel fondo dell'inserto di plastica. Poi seguono le tavolette 2 a 9 in ordine ascendente.

Ponete infine la cornice sul bordo dell'inserto di plastica. Badate a porre l'apertura a semicerchio della cornice sulla fessura nell'inserto di plastica.

Giocando con bambini più piccoli, usate soltanto le 6 carte memo con i cerchi colorati sul davanti. Le due carte con il bruco grosso servono solo nella variante. Mischiate per bene le carte e disponetele col retro all'insù al certo del tavolo.

Prima di cominciare, ponete il bruco di legno (disco in legno) su quello stampato sulla prima tavoletta in alto al tabellone.

Preparate infine i gettoni sole e via.

Trasformazione in una farfalla

Il giocatore più giovane tra di voi comincia la partita, continuando poi in senso orario.

Quando arriva il tuo turno, scopri una carta memo qualunque in modo ben visibile per tutti. Devi però cercare di trovare per primo il cerchio giallo.

- Se hai scoperto la carta memo col cerchio giallo, puoi spostare il bruco sulla casella gialla. Come premio ottieni un gettone sole che deponi davanti a te. Ricopri la carta memo scoperta. Poi segue il turno del prossimo giocatore.
- Se non hai scoperto la carta col cerchio giallo giri semplicemente la carta memo, dopo di che segue il turno del prossimo giocatore.

Se tu invece sei il giocatore successivo, cerca di trovare, proprio come il tuo concorrente prima di te, il cerchio col colore della casella successiva. Nel nostro caso sarebbe il cerchio rosso nella mela. Se riesci a scoprire la carta memo giusta, anche tu ottieni in premio un gettone sole. Ricopri poi la tua carta memo.

E il bruco non si chiamerebbe Maisazio se non fosse tanto affamato. Così continua a mangiare bucando la mela. Uscite dunque cautamente la prima tavoletta del tabellone dall'inserito di plastica. Il bruco ora siede sulla prima casella della tavoletta successiva.

Ma il bruco non è per niente sazio. Così continuate a scoprire man mano le carte memo giuste e a muovere il bruco da una ghiottoneria all'altra finché diventi grosso e tondo. In tal modo collezionerete diligentemente i gettoni sole.

Fine del gioco

Non appena il bruco arriva sulla farfalla, il gioco termina. Ce l'avete fatta, il piccolo bruco è diventato una bellissima farfalla.

Il giocatore col maggior numero di gettoni sole vince la partita.

Variante

Lo svolgimento del gioco differisce dal gioco base soltanto nel fatto che adesso si gioca con tutte le 8 carte memo. Se al suo turno un giocatore scopre una carta memo con un bruco grosso (senza cerchio), allora la carta rimane aperta sul tavolo e segue subito il turno del prossimo giocatore. Soltanto quando si scoprirà anche il secondo bruco grosso, essi saranno ricoperti, poi tutte le 8 carte memo dovranno essere mischiate e nuovamente disposte sul tavolo.

Weitere tolle Produkte zur kleinen Raupe Nimmersatt von Schmidt Spiele.
 Ces formidables produits de Schmidt Spiele sont également en vente.
 Questi fantastici prodotti sono da Schmidt Spiele.



51237



40455



51238



40460

THE WORLD OF ERIC CARLE™ THE VERY HUNGRY CATERPILLAR™ (name and image)
 Illustrations copyright © 2009 Eric Carle LLC. Licensed by Chorion Rights Limited.
 The Very Hungry Caterpillar is published by Gerstenberg Verlag GmbH & Co. KG.
 To find out more about Eric Carle books visit www.eric-carle.com and
 The Eric Carle Museum of Picture Book Art at www.carlemuseum.org.

© Schmidt Spiele GmbH
 Postfach 470437, D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de
 Autor: Kai Haferkamp

