



Die kleine Raupe Nimmersatt

Beeil' dich, kleine Raupe!

SPIELZIEL
Bei diesem Spiel versucht ihr, gemeinsam als Team Motiv-Paare zu finden, damit die Raupe auf dem Blatt weiterwandern kann. Findet alle Paare, bevor die Wochen-Tafel voller Sonnenplättchen ist, um das Spiel zu gewinnen und aus der Raupe einen wunderschönen Schmetterling zu machen!

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 1 Aufsteller (Blatt)
- 1 Raupe-Anzeiger
- 7 Sonnenplättchen
- 24 Motivplättchen (12 Paare)

Wochenleiste

This section shows the components of the game. It includes a caterpillar piece, a leaf-shaped base, and a weekly track labeled with the days of the week: Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday, Sunday. There are also piles of small circular motifs and sun-shaped tokens.

AUFBAU
Nehmt das Spielmaterial aus der Schachtel, lasst dabei aber den Einsatz mit dem Spielplan in der Schachtel. Steckt den Aufsteller (Blatt) wie rechts abgebildet aufrecht in die Schachtel und steckt den Raupe-Anzeiger auf dem Blatt auf das erste Feld. Legt die Motiv- und Sonnenplättchen verdeckt aus und mischt sie ordentlich durch.

SPIELABLAUF
Die jüngste Person beginnt. Spielt dann der Reihe nach im Uhrzeigersinn.
Wenn du an der Reihe bist, drehe 2 beliebige Plättchen um.
Hast du 2 gleiche Motive gefunden? Dann stapele sie auf ein freies Feld auf dem Spielplan und bewege die Raupe zum nächsten Feld auf dem Blatt.
Die umgedrehten Motive passen nicht zusammen? Drehe sie an derselben Stelle wieder um. Versucht alle, euch ihre Positionen für später zu merken.

Hast du eine Sonne aufgedeckt? Ein neuer Tag bricht an. Lege das Sonnenplättchen auf die Wochenleiste am unteren Spielplanrand.
Nachdem du 2 Plättchen umgedreht hast, ist die nächste Person an der Reihe (egal, ob du ein Paar, eine Sonne oder zwei unterschiedliche Motive gefunden hast).

ENDE DES SPIELS
Wenn ihr es schafft, alle 12 Paare zu finden, dann schafft es die Raupe auch bis ans Ende des Blatts. Bewegt die Raupe auf das Zielfeld und dreht sie dann um – sie ist zum Schmetterling geworden! Verwandelt sich die Raupe in einen Schmetterling, bevor alle 7 Sonnenplättchen ausliegen und die Woche vorbei ist, dann habt ihr alle gewonnen!

Noch ein kleiner Tipp: Wenn ihr das Spiel etwas leichter machen möchtet, lasst die Raupe zu Beginn, ein, zwei oder drei Felder weiter vorne auf der Laufleiste starten.