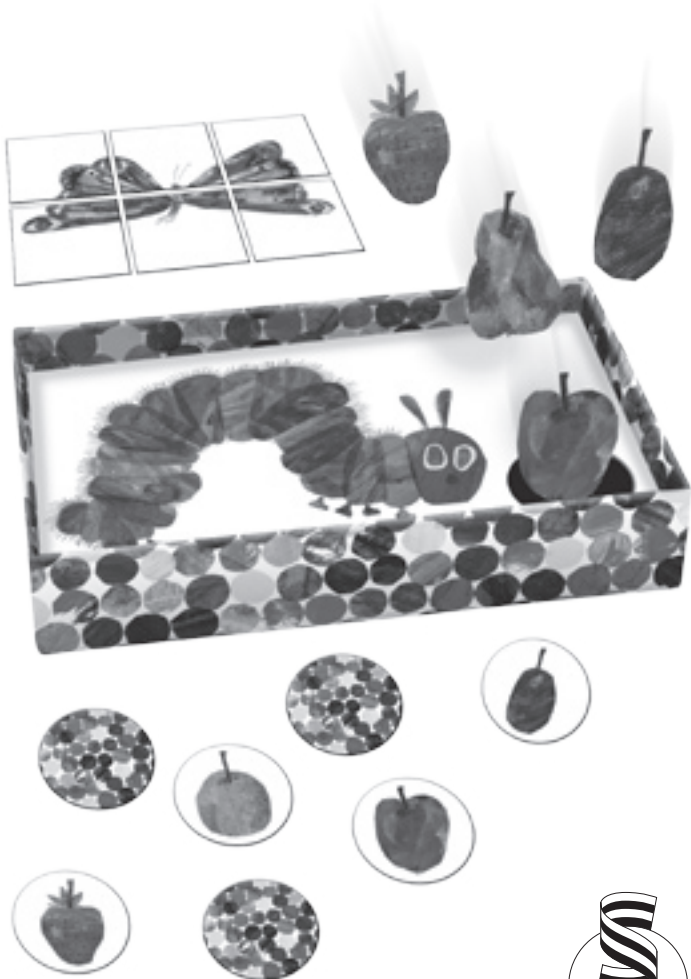


Die Welt von
**ERIC
CARLE**TM

Die kleine Raupe Nimmersatt Kunterbuntes Früchtesammeln

Ramassez des fruits de toutes les couleurs
La raccolta movimentata




Schmidt

D

Kunterbuntes Früchtesammeln

Inhalte

24 Futterchips

24 Kärtchen (4 Sets à 6 Kärtchen)

1 Raupe (illustriert im Schachtelboden)

Spielziel

Ziel des Spiels ist es, die Früchte in der richtigen Reihenfolge zu finden, um als Erster sein Schmetterlingspuzzle zusammenlegen zu können.

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel drückt ihr die Chips und die Kärtchen vorsichtig aus den Stanztafeln.

Bevor ihr beginnt zu spielen, nimmt sich jeder Spieler ein Kärtchen-Set und legt es in folgender Anordnung vor sich auf den Tisch.



Die Chips legt ihr mit der Bildseite nach unten auf den Tisch und mischt sie gut durch. Den Schachtelboden mit der Raupe stellt ihr so in die Mitte, dass alle Spieler ihn gut erreichen können.

Spielverlauf

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

Wenn Du an der Reihe bist, drehst Du einen Chip aus der Mitte um. Als erstes versuchst Du so, einen Apfel zu finden.

- Hast du einen Apfel aufgedeckt, darfst du diesen der Raupe zu fressen geben und steckst den Chip in das Loch neben dem Raupenkopf. Dann drehst du dein Kärtchen, das den Apfel zeigt, vor dir um. Ein Teil des Schmetterlingpuzzles erscheint. In der nächsten Runde suchst du dann eine Birne, wenn du die gefunden hast, eine Pflaume usw. Aber jetzt ist zunächst der nächste Spieler an der Reihe. Auch er sucht zunächst einen Apfel unter den Chips.
- Deckst du keinen Apfel auf, drehst du den Chips wieder um, und der nächste Spieler ist an der Reihe. In der nächsten Runde versuchst du erneut, einen Apfel zu finden.

Und so sucht ihr nach und nach das Futter für die Raupe in der angegebenen Reihenfolge und füttert sie mit den entsprechenden Chips.

Spielende

Der Spieler, der als Erster seine sechs Kärtchen umgedreht hat, hat gewonnen und kann sein Schmetterlingpuzzle zusammenlegen. Viel Spaß dabei!

Spielvariante für die kleinsten Freunde der Raupe Nimmersatt

Auch bei dieser Spielvariante deckt ihr, wenn ihr an der Reihe seid, jeweils einen Chip um. Allerdings müsst ihr das Futter für die Raupe nicht in der angegebenen Reihenfolge suchen. Das heißt, wenn ihr einen Chip aufdeckt und euer dazupassendes Kärtchen noch nicht umgedreht ist, dürft ihr mit dem Chip die Raupe füttern und das entsprechende Kärtchen umdrehen. Deckt ihr einen Futterchip auf, dessen Kärtchen ihr schon umgedreht habt, könnt ihr die Raupe in dieser Runde nicht füttern und dreht den Chip wieder um. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

F

Ramassez des fruits de toutes les couleurs

Le contenu

24 jetons de fruits

24 cartes (4 jeux de 6 cartes)

1 chenille (illustration dans la partie inférieure de la boîte du jeu)

Le but du jeu

Chaque joueur essaie de trouver les fruits dans le bon ordre pour être le premier à assembler le puzzle de papillon.

Les préparatifs

Avant de jouer à ce jeu pour la première fois, on doit détacher soigneusement les jetons et les cartes.

Avant de commencer à jouer, chaque joueur prend un jeu de cartes et le place devant lui sur la table, dans l'ordre suivant.



Placez les jetons sur la table, l'image cachée, et mélangez-les. Posez la partie inférieure de la boîte du jeu avec l'illustration de la chenille au milieu de la table de manière à ce que tous les joueurs puissent l'atteindre sans problème.

Le déroulement de la partie

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 essaies d'abord de trouver une pomme sous les jetons cachés. Pour cela, tu retournes l'un des jetons qui se trouvent sur la table.

- Si tu as retourné une pomme, tu peux la donner comme nourriture à la chenille : tu introduis le jeton dans le trou à côté de la tête de la chenille. Ensuite, tu retournes ta carte qui indique la pomme et une pièce du puzzle apparaît. Dans ton tour suivant, tu chercheras la poire et, si tu l'as trouvée, la prune, et ainsi de suite. Mais maintenant, c'est d'abord au tour du joueur suivant. Lui aussi commence par chercher une pomme sous les jetons ...
- Si tu ne trouves pas de pomme, tu retournes le jeton de nouveau face cachée, et c'est au tour du joueur suivant. Lors de ton prochain tour, tu essaieras une fois encore de trouver une pomme.

Continuez de cette manière pour trouver, peu à peu, la nourriture pour la chenille dans le bon ordre et pour lui donner à manger les jetons correspondants.

La fin de la partie

Le premier à avoir retourné toutes ses six cartes a gagné et peut assembler son puzzle de papillon.

Variante pour les plus petits amis de la chenille

Comme dans la partie normale, vous retournez un jeton si c'est à vous de jouer. Cependant, vous n'avez pas besoin de trouver la nourriture pour la chenille dans l'ordre indiqué – c'est-à-dire que si vous découvrez un jeton et que votre carte correspondante n'est pas encore retournée, vous pouvez donner le jeton comme nourriture à la chenille et retourner la carte correspondante. Si vous découvrez un jeton dont la carte est déjà retournée, vous n'avez pas le droit de donner à manger à la chenille pendant ce tour-là et couvrez le jeton de nouveau. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

I

La raccolta movimentata

Contenuto

24 gettoni cibo

24 carte (4 set di 6 carte ciascuno)

1 bruco (illustrato sul fondo della scatola)

Scopo del gioco

Lo scopo è di trovare i frutti nell'ordine giusto per comporre per primo il proprio puzzle della farfalla.

Preparativi

Prima di giocare la primissima volta, staccate cautamente i gettoni e le carte dalle tavolette perforate.

Prima di cominciare la partita, ciascun giocatore prende un set di carte e lo dispone davanti a sé nel modo seguente:



Ponete i gettoni sul tavolo, con l'immagine all'ingiù, e mischiateli per bene. Disponete poi la scatola col bruco al centro del tavolo, in modo che ciascun giocatore la possa raggiungere facilmente.

Svolgimento del gioco

Si parte dal giocatore più giovane, continuando poi a turno in senso orario.

Arrivato il tuo turno, cerca per primo di trovare una mela tra i gettoni coperti, scoprendo semplicemente un gettone dal centro tavolo.

- Se hai scoperto una mela, puoi darlo da mangiare al bruco deponendo il gettone nel buco accanto alla testa del bruco. Volta poi davanti a te la tua carta con la mela. Vedrai che apparirà

una parte del puzzle della farfalla. Nel tuo prossimo turno poi cercherai una pera, e quando l'avrai trovata cercherai la prugna, ecc. Adesso però tocca al prossimo giocatore cercare il suo frutto. Anche lui dovrà trovare per primo la mela tra i vari gettoni.

- Se non hai scoperto una mela, rigira il gettone. Segue dunque il turno del prossimo giocatore. Nel tuo prossimo turno tenterai nuovamente di trovare una mela.

In questo modo cercherete, a poco a poco e nell'ordine prestabilito, il cibo per il bruco e gli darete i rispettivi gettoni da mangiare.

Fine del gioco

Il giocatore che per primo avrà voltato tutte le sue sei carte, avrà vinto e potrà comporre la sua farfalla. Buon divertimento col puzzle!

Variante per i più piccoli amici del bruco Maisazio

Anche in questa variante ciascuno, al proprio turno, deve scoprire un gettone. Non bisogna però trovare i frutti nell'ordine prestabilito. Ciò significa che se volti un gettone e non hai ancora scoperto la tua carta col frutto corrispondente, potrai dare il gettone da mangiare al bruco e poi scoprire la rispettiva carta. Se invece scopri un gettone con un frutto che hai già scoperto tra le tue carte, allora in questo tuo turno non potrai dare da mangiare al bruco e dovrai voltare nuovamente il gettone. Poi segue il turno del prossimo giocatore.

L'idea del gioco è stata elaborata in cooperazione con Angelika e Jürgen Lange

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.



55503



55507



55504



55508



51161



40460

© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437, 12313 Berlin, Germany
www.schmidtspiele.de · Made in Germany

Illustrations © 2009 Eric Carle LLC.

ERIC CARLE is a trademark and/or registered trademark of Eric Carle.

Licensed by Chorion Silver Lining, Inc.

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.

