



Die kleine Raupe Nimmersatt – Mein erstes Würfelspiel

Spielanleitung – kurz erklärt

ab 3

JAHREN

Bei diesem Würfelspiel begleiten schon die Jüngsten die kleine Raupe Nimmersatt auf ihrem Weg von Frucht zu Frucht. Mit zwei Würfeln bewegt ihr gemeinsam eine einzige Raupenfigur über den Spielplan und deckt nach und nach den Schmetterling unter dem Kokon-Puzzle auf. Gesammelt werden dabei Blätter – wer am Ende den höchsten Blätterstapel vor sich liegen hat, gewinnt.

Spielziel

Helft der Raupe, satt zu werden und sich in einen Schmetterling zu verwandeln. Sammelt dabei möglichst viele Blätter.

Vorbereitung

Legt die Papptafel mit dem Schmetterling auf die blaue Einlage im Schachtelboden. Darüber kommt der Rahmen mit den Früchten und dem vollständig gelegten Kokon-Puzzle aus 10 Teilen. Stellt die Raupenfigur auf das Sonnen-Feld und legt Würfel sowie Blätter bereit.

So spielt ihr

- 1 Das jüngste Kind beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- 2 Wer dran ist, wirft beide Würfel gleichzeitig.
- 3 Zeigt der Fruchtwürfel Apfel, Birne, Pflaume, Erdbeere oder Apfelsine, stellt ihr die Raupe auf das nächstgelegene freie Feld mit dieser Frucht – vorwärts oder rückwärts.
- 4 Ist auf dem Zielfeld auch ein Blatt abgebildet, nehmt ihr euch ein Blatt aus dem Vorrat. Zeigt der Würfel selbst ein Blatt, bekommt ihr ebenfalls eins, die Raupe bleibt dann aber stehen.
- 5 Zeigt der zweite Würfel einen Kokon, nehmt ihr zusätzlich ein Puzzleteil aus der Spielplanmitte und legt es neben die Schachtel.

So gewinnt ihr

Sobald alle 10 Kokonteile entfernt sind und der Schmetterling frei liegt, endet das Spiel. Jedes Kind stapelt seine Blätter – der höchste Stapel gewinnt.

Spielziel

Ihr führt die hungrige Raupe gemeinsam von einer Frucht zur nächsten, damit sie sich satt fressen und zum Schmetterling werden kann. Der Schmetterling liegt unter einem Kokon aus 10 Puzzleteilen verborgen und wird Stück für Stück sichtbar. Parallel dazu sammelt jedes Kind für sich Blätter. Gewonnen hat am Ende, wer den höchsten Blätterstapel vor sich liegen hat.

Spielmaterial

1 Raupe-Nimmersatt-Spielfigur

1 Spielplan

2 Würfel

28 Blätter

Spielaufbau

- Vor der ersten Partie: Spielfigur und Blätter vorsichtig aus den Stanztafeln drücken und die Raupenfigur aus ihren 2 Teilen zusammenstecken.
- Die Sticker auf die Würfel kleben: Früchte und Blatt auf den ersten Würfel, die beiden Kokons auf den zweiten Würfel.
- Im Schachtelboden liegt die blaue Einlage; auf sie legt ihr die Papptafel, die den Schmetterling zeigt.
- Obenauf folgt der Rahmen, in dem die Früchte und das aus zehn Teilen bestehende Kokon-Puzzle sitzen.
- Prüfen, ob der Kokon korrekt zusammengesetzt ist.
- Den Schachtelboden so auf den Tisch stellen, dass alle gut herankommen.
- Die Raupenfigur auf das Sonnen-Feld des Spielplans stellen.
- Würfel und die 28 Blätter griffbereit danebenlegen.

Spielbeginn

Das jüngste Kind macht den Anfang und würfelt mit beiden Würfeln zugleich. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Die Raupe startet immer vom Sonnen-Feld aus.

Spielablauf

Der Wurf

Ihr werft in eurem Zug immer beide Würfel gemeinsam. Der eine Würfel trägt die Früchte und ein Blatt, der andere zeigt Kokons oder ist leer. Beide Würfel werden nacheinander ausgewertet.

Der Fruchtwürfel

- 1 Zeigt der Würfel eine Frucht (Apfel, Birne, Pflaume, Erdbeere oder Apfelsine), sucht ihr das nächste freie Feld mit genau dieser Frucht.
- 2 Ihr stellt die Raupenfigur auf dieses Feld. Dabei ist es egal, ob das Feld vor oder hinter der Raupe liegt – sie darf sich in beide Richtungen bewegen.
- 3 Ist auf dem Zielfeld zusätzlich ein Blatt abgebildet, nehmt ihr euch ein Blatt aus dem Vorrat und legt es vor euch ab.

Das Blatt auf dem Würfel

Zeigt der Fruchtwürfel das Blatt-Symbol, dürft ihr ebenfalls ein Blatt aus dem Vorrat nehmen. Die Raupe wird in diesem Fall aber nicht bewegt und bleibt auf ihrem Feld stehen.

Der Kokon-Würfel

Zeigt der zweite Würfel einen Kokon, führt ihr eine zusätzliche Aktion aus: Ihr nehmt ein Puzzleteil aus der Mitte des Spielplans und legt es neben die Schachtel. Darunter kommt Stück für Stück der Schmetterling zum Vorschein. Ist die gewürfelte Seite dieses Würfels leer, passiert nichts weiter – dann gilt nur das Ergebnis des Fruchtwürfels.

Das Sonnen-Feld

Sobald die Raupe das Sonnen-Feld einmal verlassen hat, darf sie im weiteren Verlauf ohne Einschränkung darüber hinwegziehen.

Der Spielzug

- 1 Beide Würfel gleichzeitig werfen.
- 2 Fruchtwürfel auswerten: Bei einer Frucht die Raupe auf das nächste freie Feld mit dieser Frucht stellen (vorwärts oder rückwärts möglich).
- 3 Ist auf dem Zielfeld auch ein Blatt zu sehen, ein Blatt aus dem Vorrat nehmen und vor sich ablegen.
- 4 Zeigt der Fruchtwürfel stattdessen das Blatt, ein Blatt aus dem Vorrat nehmen; die Raupe bleibt stehen.
- 5 Kokon-Würfel auswerten: Bei einem Kokon ein Puzzleteil aus der Spielplanmitte nehmen und neben die Schachtel legen. Bei leerer Seite entfällt diese Aktion.
- 6 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Die Raupe darf sich in beide Richtungen über den Spielplan bewegen – entscheidend ist, welches passende Fruchtfeld am nächsten frei ist.
- Beim Blatt-Symbol auf dem Würfel gibt es ein Blatt, aber keine Bewegung der Figur.
- Zeigt der Kokon-Würfel eine leere Seite, wird nur die Aktion des anderen Würfels ausgeführt.
- Hat die Raupe das Sonnen-Feld einmal verlassen, darf sie es später beliebig überqueren.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet in dem Moment, in dem alle Teile des Kokon-Puzzles aus der Spielplanmitte entfernt wurden und der Schmetterling vollständig zu sehen ist. Danach stapelt jedes Kind seine gesammelten Blätter aufeinander. Wer den höchsten Stapel hat, gewinnt die Partie. Zu einem Gleichstand sagt die Anleitung nichts.

Tipps

- Achtet beim Ziehen darauf, in welche Richtung das passende Fruchtfeld liegt – Felder mit Blatt bringen euch einen zusätzlichen Punkt.
- Weil beide Richtungen erlaubt sind, lohnt sich vor dem Setzen ein kurzer Blick nach vorn und nach hinten.
- Kokons haben nichts mit den Blättern zu tun: Sie verkürzen nur das Spiel, weil sie den Schmetterling freilegen.
- Da das Spiel abrupt endet, sobald das letzte Puzzleteil weg ist, zählt jedes Blatt, das ihr früh einsammelt.

Häufige Fragen

Darf die Raupe auch rückwärts laufen?

Ja. Ihr stellt sie auf das nächste freie Feld mit der gewürfelten Frucht, und dieses Feld darf vor oder hinter ihr liegen.

Was passiert, wenn der zweite Würfel eine leere Seite zeigt?

Dann gibt es kein Puzzleteil. Ihr führt nur die Aktion des Fruchtwürfels aus.

Bekomme ich ein Blatt, wenn ich das Blatt-Symbol würfle?

Ja, ihr nehmt euch ein Blatt aus dem Vorrat. Die Raupe bleibt dabei allerdings auf ihrem Feld stehen.

Kann ich in einem Zug zwei Blätter bekommen?

Die Anleitung nennt pro Wurf nur eine Blattquelle: entweder das Blatt-Symbol auf dem Würfel oder ein Blatt auf dem Zielfeld der Raupe.

Darf die Raupe über das Sonnen-Feld ziehen?

Ja. Nachdem sie das Sonnen-Feld zu Beginn verlassen hat, darf sie im weiteren Spielverlauf darüber hinwegziehen.

Wann ist das Spiel zu Ende?

Sobald alle Teile des Kokons aus der Spielplanmitte entfernt sind und der Schmetterling sichtbar ist.

Wer gewinnt am Ende?

Jedes Kind stapelt seine gesammelten Blätter. Wer den höchsten Stapel hat, gewinnt.

Wer fängt an?

Das jüngste Kind beginnt und würfelt mit beiden Würfeln. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum.

Was heißt "freies Feld" bei den Früchten?

Die Anleitung spricht vom nächsten freien Feld mit der gewürfelten Frucht, erklärt aber nicht näher, wodurch ein Feld belegt sein kann. Da nur eine Figur im Spiel ist, betrifft das vermutlich das Feld, auf dem die Raupe gerade steht.

Informationen zum Spiel

Spielart	Würfelspiel
Kategorien	Würfelspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 20.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/die-kleine-raupe-nimmersatt-mein-erstes-wuerfelspiel/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/die-kleine-raupe-nimmersatt-mein-erstes-wuerfelspiel/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026