

# Rupsje Nooitgenoeg Spelregels



## Inhoud

1 Spelbord  
40 Etenswaren  
4 Speelfiguren  
1 Draaiwijzer  
Spelregels



## Doel van het spel

Probeer als eerste speler alle etenswaren te verzamelen en verander Rupsje Nooitgenoeg in een prachtige vlinder.



## Voorbereiding

- 1) Plaats de etenswaren in het midden van het spelbord.
- 2) Monteer de wijzer (tweedelig) op de draaischijf; duw het voetje via de onderkant door het gaatje en klik de wijzer er via de bovenkant op vast.

## Speel het spel



- 1) Elke speler kiest een speelfiguur en plaatst dit op Start.
- 2) De jongste speler begint en draait aan de draaiwijzer.
- 3) Het aantal stappen dat een speler vooruit mag, wordt aangegeven door de draaiwijzer.
- 4) Als de eerste speler zijn speelfiguur verplaatst heeft, loopt het spel kloksgewijs verder.



## De draaiwijzer

- De zonnetjes tonen een cijfer dat aangeeft hoeveel stappen de speler tijdens die beurt vooruit mag verplaatsen.
- Als de wijzer op de maan terecht komt, betekent dit dat het nacht is en dan deze speler moet gaan slapen. Hiermee verliest hij/zij de beurt. De volgende beurt draait deze speler opnieuw en speelt verder zoals gewoonlijk.



## Verplaatsen over het spelbord

Op het spelbord staan verschillende afbeeldingen. Als een speler op één van deze afbeeldingen terecht komt, geldt dat hij moet stoppen. Ook al zou deze speler volgens de draaiwijzer nog wat stappen verder mogen doorlopen:



Spelers moeten op dit vak stoppen en daar blijven staan totdat ze een zon draaien, dan mogen ze het gedraaide aantal stappen vooruit verplaatsen.



Spelers moeten op dit vak stoppen en daar blijven staan totdat ze een maan draaien, dan mogen ze één vak vooruit verplaatsen.



Spelers moeten op dit vak stoppen en daar blijven staan totdat ze een zon draaien, dan plaatsen ze het aangegeven aantal stappen op de draaiwijzer vooruit, richting de finish.



Spelers moeten op deze vakken stoppen en blijven staan totdat ze genoeg etenswaren verzameld hebben. Om eten te verzamelen, draait de speler aan de draaiwijzer en neemt het aangegeven aantal etenswaren van het midden van het spelbord. Als er een maan gedraaid wordt, mag de speler geen etenswaren verzamelen en gaat de beurt naar de volgende speler. De speler legt het voedsel in zijn/haar speelfiguur en "voedt" op die manier Rupsje Nooitgenoeg. Zodra een speler het gevraagde aantal etenswaren verzameld heeft, mag hij tijdens de volgende beurt het speelfiguur verder verplaatsen.

**OPMERKING** : de etenswaren die gekozen worden, moeten overeenstemmen met de etenswaren die op die bepaalde afbeelding op het spelbord staan.



## Winnaar

De speler die als eerste met al de etenswaren bij de finish aankomt, verandert in een prachtige vlinder en wint het spel.

