

2 bis 4 Personen · 15 Minuten · ab 5 Jahren

Fritzi VOGELSCHEUUCHE



Arme Fritzi!

Letzte Nacht zog ein heftiger Sturm über euren Bauernhof und hat eure Vogelscheuche in tausend Teile zerlegt. Jetzt heißt es: Ärmel hochkrempeln und ran an die Scheuche! Sammelt die richtigen Bausteine und baut Fritzi Vogelscheuche wieder auf, bevor die Vögel kommen.



Spielmaterial und -aufbau

- 22 Bausteine
- 6 Vogelplättchen
- 20 Marker (5 pro Person)
- 4 Beutel (1 pro Person)
- 4 Schubkarren (1 pro Person)
- 1 Vogelscheuchen-Tafel
- 14 Vogelscheuchen-Karten
- 1 Spielschachtel mit 4 Feldern: Weizenfeld, Obstgarten, Hühnerstall, Gemüsebeet



- 1 Legt die Spielschachtel in die Mitte zwischen euch.
- 2 Stellt den braunen Sockel der Vogelscheuche in die Mitte der Schachtel und steckt den Stab hinein. Legt die übrigen Bausteine auf die farblich passenden Felder in den Ecken der Schachtel.
- 3 Alle nehmen sich jeweils
 - 1 Schubkarre: Lege sie vor dich.
 - 1 Beutel und 5 Marker einer Farbe: Lege die Marker in den Beutel.
- 4 Legt die 6 Vogelplättchen und die Vogelscheuchen-Tafel neben die Spielschachtel.
- 5 Trennt die Vogelscheuchen-Karten nach Art (Schuhe, Hose, Hemd, Kopf und Hut) und mischt sie getrennt voneinander. Zieht dann 1 Karte jeder Art und legt sie **verdeckt** auf die passenden Felder der Vogelscheuchen-Tafel. Die übrigen Karten könnt ihr beiseite legen.
- 6 Deckt die unterste Karte (für die Schuhe) auf.



COCOW, EUER WELTRAUM-MASKUHTCHEN!

Cocow begleitet euch durch diese Anleitung und gibt euch tolle Tipps und hilfreiche Hinweise.



Spielablauf



Gemeinsam wollt ihr Fritzi Vogelscheuche wieder aufbauen. Die Karten auf der Vogelscheuchen-Tafel zeigen euch, aus **welchen Bausteinen** die Vogelscheuche besteht und in **welcher Reihenfolge** sie gestapelt werden müssen. Immer wenn ihr einen Abschnitt (Schuhe, Hose, ...) fertiggestellt habt, deckt ihr die Karte für den nächsten Abschnitt auf.

Wer zuletzt einen Vogel gesehen hat, beginnt. In deinem Zug ziehst du **1 Teil (Marker oder Baustein)** aus deinem Beutel.

Ganz wichtig: Du darfst beim Ziehen nicht schauen, sondern nur fühlen!



Du ziehst 1 Marker.

Huhn, **Weizen**, **Baum** oder **Karotte**:

Lege den gezogenen Marker auf deine Schubkarre. Dann nimmst du 1 Baustein von dem Feld, das zu deinem Marker passt.

Wenn das der Baustein ist, der als Nächstes auf die Vogelscheuche gesteckt werden muss, steckst du ihn direkt auf den Stab. Wenn nicht, legst du den Baustein in deinen Beutel.



Vogel:

Ein Vogel landet auf eurem Bauernhof!

Lege den -Marker auf deine Schubkarre.

Dann nimmst du 1 Vogelplättchen und steckst es auf den Zaun am Rand der Spielschachtel ().

Beispiel:

O nein! **Sophia** hat den -Marker aus ihrem Beutel gezogen. Sie legt den Marker auf ihre Schubkarre und steckt 1 Vogelplättchen auf den Zaun.

Aber zum Glück ist das erst der zweite Vogel, der auf dem Bauernhof landet, also geht das Spiel weiter.



Beispiel:

Veronika zieht 1 -Marker aus ihrem Beutel und legt ihn auf ihre Schubkarre. Dann nimmt sie einen grünen Baustein vom Obstgarten. Dieser wird zwar gerade nicht gebraucht, aber sie legt ihn für später in ihren Beutel.



Wenn das Feld, von dem du einen Baustein nehmen musst, leer ist, darfst du dir einen Baustein von einem anderen Feld nehmen. Wenn alle Felder leer sind, nimmst du keinen Baustein. Das Spiel ist fast vorbei! Nehmt euch vor den Vögeln in Acht!



Hab die Vogelscheuchen-Tafel immer gut im Blick! Die linke Seite der Tafel gibt euch einen Hinweis, welche Bausteine bald gebraucht werden könnten. Wenn du keinen Baustein nehmen kannst, der gerade gebraucht wird, solltest du einen Baustein nehmen, der später nützlich sein könnte.



Der Baustein passt:

Auf der obersten aufgedeckten Karte auf der Vogelscheuchen-Tafel seht ihr, welchen Baustein ihr als Nächstes auf die Vogelscheuche stecken müsst. Ziehst du einen Baustein, der so aussieht wie der auf der Karte (**Form und Farbe stimmen**), stecke den Baustein auf den Stab. Ihr müsst die Bausteine **in der richtigen Reihenfolge** auf die Vogelscheuche stecken, wie gezeigt von unten nach oben. Sobald alle gezeigten Bausteine auf den Stab gesteckt wurden, deckt ihr die Karte darüber auf.

Beispiel:

Veronika zieht einen rosa Baustein aus ihrem Beutel. Das ist der gesuchte Baustein! Sie steckt ihn auf den Stab. Dann deckt sie die nächste Karte auf der Vogelscheuchen-Tafel auf (in diesem Fall die Karte für die Hose).

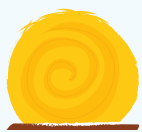


Der Baustein passt nicht:

Ziehst du einen Baustein, der gerade nicht auf die Vogelscheuche gesteckt werden muss (**Form und/oder Farbe stimmen nicht**), legst du den Baustein auf deine Schubkarre. Dann nimmst du 1 Vogelplättchen und steckst es auf den Zaun (||| |||)!

Beispiel:

Ben hat Pech. Er wollte den unteren Baustein für den gelben Hut ziehen, aber leider hat er einen grünen Baustein aus seinem Beutel gezogen. Er legt den grünen Baustein auf seine Schubkarre und steckt 1 Vogelplättchen auf den Zaun.



Ende des Zuges

Dein Zug ist jetzt vorbei. Wenn 4 Teile (Marker und/oder Bausteine) auf deiner Schubkarre sind, lege alle Teile zurück in deinen Beutel.

Dann ist die Person zu deiner Linken an der Reihe.





Spielende

Euer Spiel kann auf zwei Arten enden:

Sobald jemand das **sechste Vogelplättchen** auf den Zaun steckt, habt ihr verloren.

*O nein! Fritzi Vogelscheuche ist nicht komplett.
Die Vögel machen sich über eure Felder her.*



Sobald ihr **den letzten Baustein** für die Vogelscheuche auf den Stab steckt, habt ihr gewonnen!

Glückwunsch! Fritzi Vogelscheuche steht wieder und verscheucht die Vögel von eurem Bauernhof.



Varianten

Wenn ihr eine kleinere oder größere Herausforderung braucht, könnt ihr das Spiel mit diesen beiden Varianten anpassen.

Mit der Variante *Blauer Himmel* wird das Spiel ein bisschen einfacher, sodass junge Bauern und Bäuerinnen gut ins Spiel finden.

Mit der Variante *Der Wirbelsturm* wird das Spiel ein bisschen schwieriger – die perfekte Herausforderung, wenn die Vögel für euch keine Gefahr mehr darstellen!

Ihr könnt die Varianten, wenn ihr wollt, auch miteinander kombinieren.

● **Blauer Himmel:**

In Schritt ⑥ beim Spielbau deckt ihr **ALLE** Karten auf der Vogelscheuchen-Tafel auf.



● **Der Wirbelsturm:**

Ein kräftiger Wind bläst über euren Bauernhof und wirbelt alles durcheinander! Immer wenn ihr einen Vogel auf den Zaun steckt, gebt ihr alle eure Beutel und Schubkarren an die Person zu eurer Linken. Dann spielt ihr wie gewohnt weiter.

COCOW SAGT DANKEMUH!

Muhtastischen Dank an Marie und Wilfried Fort, und all die wunderbaren Erdlinge, die dieses Spiel getestet haben.

© 2025 Asmodee Group/SPACE Cow. Alle Rechte vorbehalten.

Folgt SPACE Cow auf: 