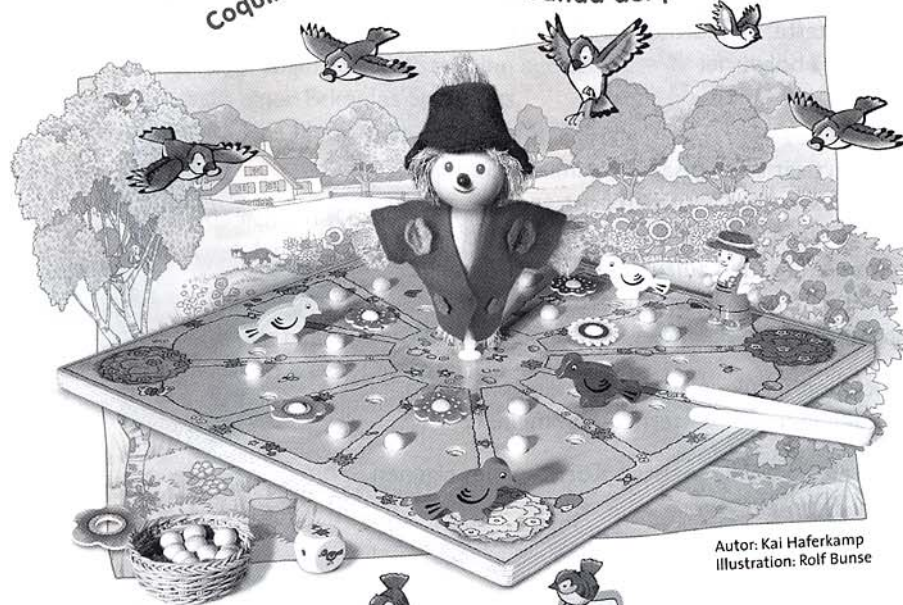


Nr. 22 625 2

SPATZENBANDE

Coquins d'oiseaux La banda dei passerotti



Autor: Kai Haferkamp
Illustration: Rolf Bunse

BIRDFEED FRENZY

De vogelbende Coquins d'oiseaux

Nr. 22 626 9

Ravensburger

D

Spatzenbande

Das vergnügte Körnerpicken für **2-4** Spieler von **5-10** Jahren

Inhalt:

1 Holzspielplan, 4 Holzvögel, 4 Weidenkörbchen,
1 Vogelscheuche, 1 Stab (Befestigung Vogelscheuche),
1 Gärtner, 1 Pinzette, 40 Holzkugeln (Körnchen),
25 Blumen, 1 Symbolwürfel

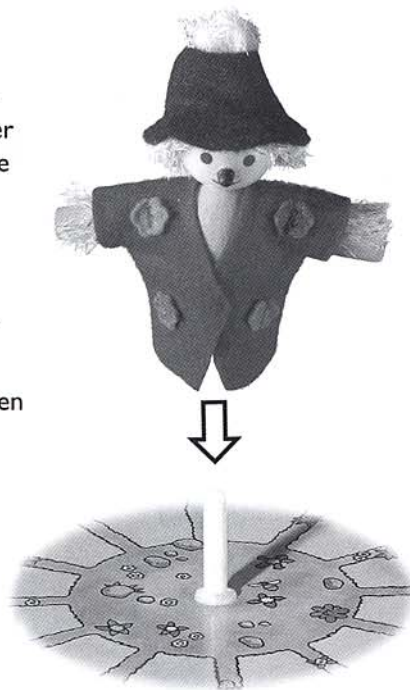
Gärtner Gisbert sät Blumensamen, damit im Sommer schöne Blumen wachsen. Plötzlich hört er Gezwitscher und Geflatter! Die frechen kleinen Vögel versuchen die leckeren Samenkörnchen aufzupicken. Doch Vorsicht: Die Vogelscheuche hilft Gisbert und verscheucht die kleinen Spatzen auf die Bäume.

Mit Geschick und Taktik gelingt es den kleinen Vögeln, viele Körnchen in ihren Nestern zu sammeln.

Ziel des Spiels ist es, die meisten Körnchen im eigenen Körbchen zu sammeln.

Bevor ihr zu spielen beginnt,

steckt ihr den kleinen **Stab** von unten durch das Loch in der Mitte des Spielplans und von oben die **Vogelscheuche** darauf.



Dann legt ihr den **Spielplan** in die Mitte des Tisches. Darauf seht ihr einzelne Felder, die durch Wiesenstreifen getrennt sind. Legt auf jedes dieser Felder zwei **Samenkörnchen** in die Einbuchtungen. Eine Einbuchtung bleibt jeweils leer. Legt die restlichen Körnchen und die **Blumen** in die Schachtel.

Sucht euch jeweils einen Vogel aus und stellt ihn auf den gleichfarbigen Baum in einer Ecke des Spielplans. Bei zwei oder drei Spielern bleiben die übrigen Vögel in der Schachtel.

Jeder von euch nimmt sich ein **Körbchen** und stellt es neben seinen Baum auf den Tisch. In diesem Körbchen sammelt ihr die Körnchen für euren Vogel.

Stellt den **Gärtner** auf ein beliebiges Feld des Spielplans, aber nicht direkt vor einen Baum. Die **Pinzette** und den **Würfel** legt ihr neben dem Spielplan bereit.

Der jüngste Spieler beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.



D

Schon geht's los

Bist du an der Reihe, würfelst du mit dem Symbolwürfel. Auf dem Würfel sind vier Symbole abgebildet, die für verschiedene Aktionen stehen:



Du ziehst deinen Vogel **ein, zwei** oder **drei** Felder weit in eine **beliebige Richtung**.

Du darfst ihn auch auf ein Feld ziehen, auf dem schon andere Vögel stehen, aber nicht auf das Feld, auf dem der Gärtner steht.

Landet dein Vogel auf einem Feld, auf dem mindestens ein Körnchen liegt, versucht der Vogel, es aufzupicken. Du nimmst dazu die Pinzette, greifst damit das Körnchen und legst es in deinem Körbchen ab.

Achtung: Fällt das Körnchen aus der Pinzette, hast du leider Pech gehabt und musst das Körnchen wieder zurück auf das Feld legen.

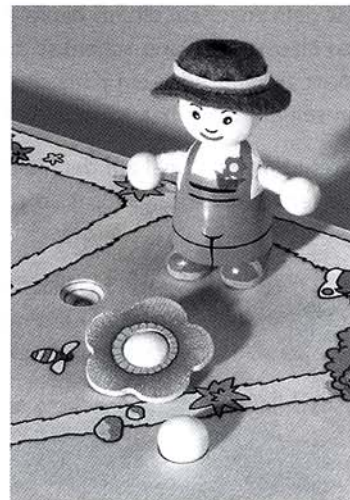




Würfelst du Gärtner Gisbert, lässt er auf dem Feld, auf dem er gerade steht, **eine Blume wachsen**. Dazu ziehst du eine Blume aus der Schachtel und legst sie auf ein Körnchen. Dieses Körnchen kann nicht mehr aufgepickt werden.

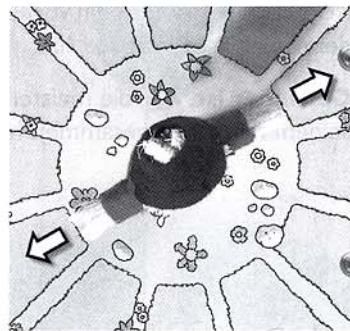
Dann läuft Gärtner Gisbert im Uhrzeigersinn bis zum nächsten Feld, auf dem ein Vogel oder mehrere Vögel stehen. Diese Vögel werden von ihm verscheucht und fliegen auf ihre **eigenen Bäume** zurück.

Jetzt kann Gisbert auf diesem Feld **Körnchen säen**: Dazu nimmst du so viele Körnchen aus der Schachtel, wie freie Vertiefungen auf dem Feld zu sehen sind und legst sie hinein.



Würfelst du die Vogelscheuche, darfst du sie bewegen. Du drehst sie mit Schwung an einem Arm, so dass sie sich um die eigene Achse dreht. Schau dir an, auf welche Felder ihre Arme zeigen.

Alle Vögel, die auf diesen Feldern stehen, erschrecken und fliegen schnell davon! Sie landen auf dem **nächstliegenden Baum**. Liegt das Feld, auf das die Vogelscheuche zeigt, genau zwischen zwei Bäumen, dürfen die Vögel aussuchen, auf welchen der beiden Bäume sie fliegen.



D

Ist dein Vogel auf einem Baum gelandet, auf dem er nicht zu Hause ist? Dann schenkst du dem Spieler, dessen Vogel dort zu Hause ist, ein Körnchen. Wer noch kein Körnchen in seinem Korb hat, kann natürlich keins abgeben.

Stehen keine Vögel auf den Feldern, auf die die Arme der Vogelscheuche zeigen, passiert nichts.

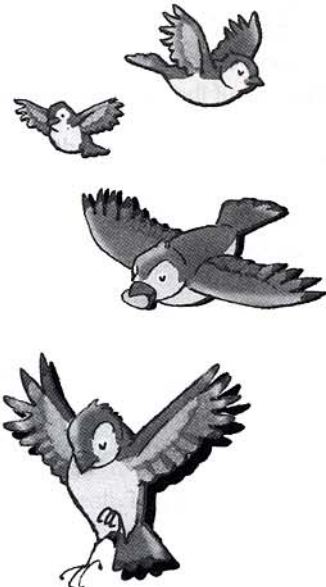


Bei diesem Symbol fliegt dein Vogel auf ein beliebiges Feld, auf dem nicht der Gärtner steht und darf dort, wenn möglich, ein Körnchen aufpicken.

Anschließend ist der nächste Spieler am Zug.

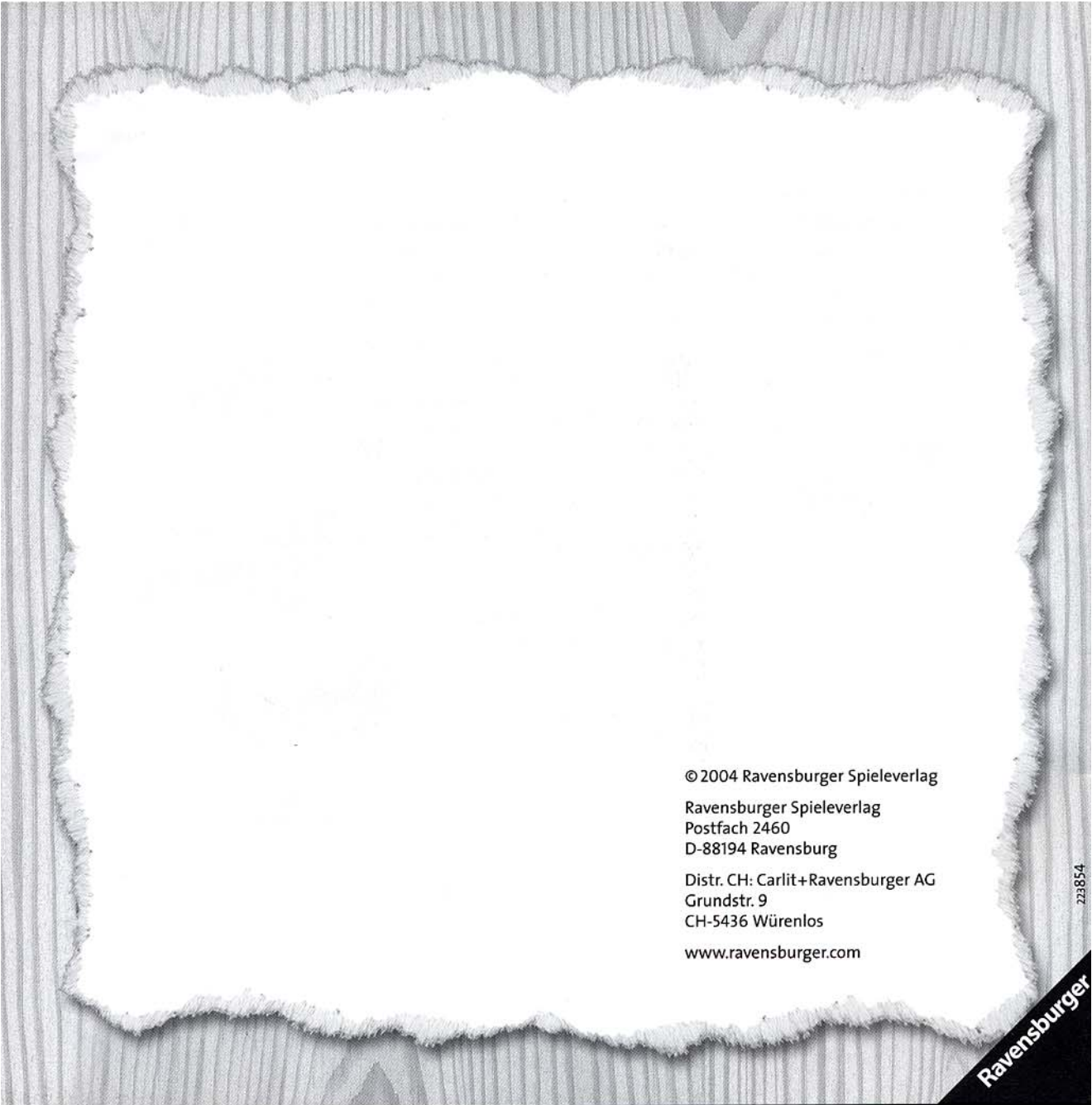
Das Spiel endet, sobald Gärtner Gisbert das letzte Körnchen gesät oder ein Vogel das letzte Körnchen auf dem Spielplan aufgepickt hat.

Gewinner ist, wer die meisten Körner aufgepickt und in seinem Körbchen gesammelt hat.



Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet:
Verschluckbare Kleinteile.

© 2004 Ravensburger Spieleverlag



© 2004 Ravensburger Spielverlag

Ravensburger Spielverlag
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

223854

Ravensburger