

2-4 participantes · 15 minutos · A partir de 5 años

EL ESPANTAPÁJAROS feliz



¿De qué va este juego?

¡Pobre espantapájaros! La tormenta de anoche lo destruyó en mil pedazos. Tendréis que arrimar el hombro para volver a poner en pie a vuestro espantapájaros lo más rápido posible para que siga espantando a todos los mirlos que aterrizan en vuestros campos.

¡Reunid todas las formas que se han desperdigado por ahí para reconstruir al espantapájaros!



Contenido y preparación

- 4 tableros de Carretilla (1 para cada participante)
- 22 formas de madera
- 6 piezas de Mirlo
- 20 fichas (5 para cada participante)
- 4 bolsas (1 para cada participante)
- 14 cartas de Espantapájaros
- 1 tablero de Espantapájaros
- La caja del juego, dividida en 4 zonas: campos de trigo, arboleda, gallinero y huerto



- 1 Colocad la caja del juego en el centro de la mesa.
- 2 Poned la base del espantapájaros (el cilindro marrón) y la varilla de madera encima de la colina. Organizad las formas de madera, colocándolas en las zonas del color correspondiente.
- 3 Cada uno de vosotros toma:
 - Un tablero de Carretilla, que colocas delante de ti.
 - Una bolsa, en la que introduces las 5 fichas de tu color (mirlo, árbol, trigo, gallina y zanahoria).
- 4 Colocad las piezas de Mirlo y el tablero de Espantapájaros al lado de la caja del juego.
- 5 Tomad al azar 1 carta de Espantapájaros de cada tipo (zapatos, pantalón, camiseta, cabeza y sombrero) y ponedlas bocabajo (sin que se vea la cara de las formas de madera) en sus espacios correspondientes del tablero de Espantapájaros.
- 6 Voltead la carta de Zapatos, dejando visible la cara con la forma de madera.



¡VACANAUTA, NUESTRA MASCOTA ESPACIAL!
Vacanauta te acompañará a lo largo de este reglamento y te ayudará a sacarle todo el partido al juego.

Cómo jugar

Tendréis que **trabajar en equipo** para reconstruir al espantapájaros de la colina (en el centro de la caja).

Las cartas que hay en el tablero de Espantapájaros os indican qué formas de madera necesitáis para construir vuestro espantapájaros y **el orden** en el que debéis construirlo. La última persona que haya visto un pájaro empieza la partida.

Cuando sea tu turno, **toma 1 elemento de tu bolsa** sin mirar, valiéndote solo de tu sentido del tacto. Podrá ser una ficha o una forma de madera.



Si es una ficha


Gallina , **trigo** , **árbol**  o **zanahoria** 

Coloca la ficha en tu tablero de Carretilla.

Después, elige 1 forma de madera de la zona que se corresponda con la ficha que acabas de sacar de la bolsa. Si coincide con la siguiente forma que os indica el tablero de Espantapájaros, coloca esa forma directamente en la base donde estáis construyendo al espantapájaros (sobre la colina). Si no coincide, métela en tu bolsa.






Ejemplo:

Mía saca 1 ficha de **Árbol**  de su bolsa y la coloca en su tablero de Carretilla. A continuación, toma una forma de madera verde, que podrá ser útil más adelante, y la mete en su bolsa.




Mirlo 

¡Un mirlo ha aterrizado en la granja!

Coloca la ficha  en tu tablero de Carretilla. Después, pon 1 pieza de Mirlo  en uno de los postes de la valla de la granja (en un lado de la caja ).

Ejemplo:

Andrea no ha tenido suerte. Ha sacado 1 ficha de Mirlo  de su bolsa.

La coloca en su tablero de Carretilla y pone 1 pieza de Mirlo en la valla.

Afortunadamente, es solo el segundo mirlo que viene a la granja, así que la partida continúa.



¡Prestad mucha atención al tablero de Espantapájaros en todo momento! ¿Qué forma necesitáis a continuación para el espantapájaros?

Si podéis, elegid la forma con la que empezar o seguir construyendo vuestro espantapájaros. Si no es posible, tomad una forma que pueda ser de ayuda más adelante.



Si necesitáis tomar una forma pero la zona del color correspondiente está vacía, podéis elegir una forma de otra de las zonas. Si todas están vacías, te saltas lo que queda de tu turno después de robar 1 ficha de la bolsa. Se acerca el fin de la partida, ¡mucho cuidado con los mirlos!

Forma correcta:

La siguiente forma que necesitáis para vuestro espantapájaros se ve en la carta bocarriba (con la forma de madera visible) que tengáis más arriba en el tablero de Espantapájaros. Si, en tu turno, sacas la forma que **coincide** con esa carta, colócala en el espantapájaros. Debéis colocar las formas del espantapájaros en el orden indicado en las cartas, siempre de abajo arriba.

En cuanto hayáis colocado la(s) forma(s) indicada(s) en la carta en el espantapájaros, dadle la vuelta a la siguiente carta.

Ejemplo:

Mía ha sacado la forma rosa. La coloca en el espantapájaros y, a continuación, voltea la siguiente carta del tablero de Espantapájaros (que, en este ejemplo, es la carta de Pantalón).



Forma incorrecta:

Si la forma que sacas **no coincide** con la carta, debes colocarla en tu tablero de Carretilla e inmediatamente poner 1 pieza de Mirlo en uno de los postes de la valla |||||.

Ejemplo:

Más tarde en la partida, Silvia no tiene suerte: quería sacar la parte de abajo del sombrero amarillo, pero, en su lugar, ha sacado la forma verde de la bolsa. Debe poner la quinta pieza de Mirlo en la valla y colocar la forma verde en su tablero de Carretilla.



Fin de tu turno

Al final de tu turno, si tienes 4 elementos en el tablero de Carretilla (formas o fichas), vacíalo, devolviéndolo todo a tu bolsa.

Después, es el turno del participante de tu izquierda.





Fin de la partida

La partida puede terminar de 2 maneras:

Ponéis el sexto mirlo en la valla. Si esto pasa: ¡habéis perdido la partida!



Termináis de construir el espantapájaros antes de poner todos los mirlos en la valla. Si esto pasa: ¡habéis ganado!
¡Buen trabajo!



Variantes

Aquí os presentamos 2 variantes para vuestras partidas:

La variante *Cielo azul*, que os ayudará a que todo sea más fácil. Puede ser una buena opción para las primeras partidas o para los granjeros más peques.

La variante *Tormenta* le añade más emoción a la partida incluso cuando no estéis preocupados por los mirlos.

Si queréis, podéis combinar ambas variantes.

● Cielo azul:

Al principio de la partida (Preparación ⑤), colocad todas las cartas del tablero de Espantapájaros **BOCARRIBA**.



● Tormenta:

¡El viento sopla con fuerza por la granja! Cada vez que pongáis 1 pieza de Mirlo en la valla, cada participante le pasa su bolsa y su tablero de Carretilla al participante de su izquierda. Después, seguid jugando con normalidad.

¡VACANAUTA TE DA LAS GRACIAS!

Muuuchas gracias a Marie y Wilfried Fort, y al resto de maravillosos miniterrícolas que han probado este juego.

Traducción al español: Laura Castro Trullén

Revisión: Natalia Delgado Mendoza

© 2025 Asmodee Group/SPACE Cow. Todos los derechos reservados.

Sigue a SPACE Cow en:   

