

## SPILLREEGELEN

- fir 3 bis 5 Spiller/Spillerinnen
- fir de schouleschen an  
ausserschoulesche Kontext
- fir de Frëndeskrees an d'Famill
- Spilldauer: ongeféier 30-45 Minuten

D'Legislatur geet hirem Enn zou an den Datum fir déi nächst Wale steet fest. D'Wieler/Wielerinne kréien e Convocatiounsbrëif fir wielen ze goen.

### NÉIDEGT SPILLMATERIAL

- 1 Spillbriet an 32 Aktiounskaarte  
fir erauszedrécken
- 1 Wierfel
- 5 belibeg Spillfiguren
- Stëfter a Pabeier fir ze molen

### OFLAF

#### Virbereedung

- D'Spillbriet gëtt op engem DIN-A3-Blat (oder méi e grousst Format) faarweg erausgedréckt.
- D'Aktiounskaarte ginn erausgedréckt,  
ausgeschnidden a mat der beschriwwener  
Säit no ënnen op e Koup geluecht.
- All d'Spiller/Spillerinne kréien eng Spillfigur.

#### Start

Et gëtt am Uhrzeigersënn gewierfelt. D'Spill fänkt un, andeem jidderee 4 Mol wierfelt. Eng Spillfigur däerf eréischt op d'START-Feld gesat ginn, wann d'Zomm vun den Aen op d'mannst 18 ergëtt. Wann ee bei der éischter Kéier keng 18 Punkten

zesummekritt, muss een déi nächst Ronn ofwaarden. Et behält een awer seng Punktzuel (z. B. 10 Punkten).

#### Spillverlaf

D'Uweisungen op de Spillfelder musse beuecht ginn.



Aktiounskaart zéien



eng Ronn aussetzen

Wann e Spiller oder eng Spillerin op en Aktiounskaartefeld kënnt, da muss hie/si eng Aktiounskaart zéien an:

- de genannte Begrëff mimen, molen oder erklären
- eng Fro beäntweren, déi den nächst Spiller oder déi nächst Spillerin zesumme mat de verschiddenen Äntwertméiglechkeete virliest.  
Wichtig: All déi richteg Léisunge musse fonnt ginn.

Wann e Begrëff, dee gemiimt, gemoolt oder erkläert gëtt, erode gëtt, da réckelt déi Persoun, déi d'Kart gezunn huet, an déi, déi d'Äntwert fonnt huet, ee Feld no vir.

#### Enn vum Spill

D'Spill ass eriwwer, soubal e Spiller oder eng Spillerin d'Zil erreicht huet.

### Däerfs du wielen?

Hei gëss du gewuer, ob s du iwwerhaupt bei de Nationalwalen zu Lëtzebuerg wielen däerfs. Du muss 3 Konditiounen erfëllen, fir dat aktiivt Walrecht ze besëtzen, d. h., fir däerfen ze wielen. Wann s du allegueren déi 4 Konditiounen erfëlls, besëtzt du och dat passivt Walrecht. Du kanns dech wile loosse. Wann s du net wielen däerfs, da muss du op START zeréck. Déi nächst Kéier däerfs du awer weiderspillen.

Konditioun	aktiv	Ech	passiv	Ech
Lëtzeburger Nationalitéit	X		X	
Den Dag vun de Walen 18 Joer al sinn	X		X	
Déi zivil a politesch Rechter besëtzen*	X		X	
Wunnsëtzt zu Lëtzebuerg			X	

\*D'Walrecht ka bei Verurteelunge viru Geriicht ageschränkt ginn.