

D'SPILL BESTEET AUS:

- 24x **PERSOUNEN**-Kaarten
- 24x **SUPERKRAAFT**-Kaarten
- 5 verschidde **MISSIONEN** mat jee 10 Kaarten
 - Eng **INTRODUKTIONS**-Kaart; 8 **HINDERNIS**-Kaarten an eng **SCHLUSS-HINDERNIS**-Kaart

Munch **HINDERNIS**-Kaarten si Schlëssel-Kaarten, déi fir d'Léisung vun der leschter Aufgab néideg sinn

ERKLÄRUNG VUN DEN ËNNERSCHIDDLECHE KAARTEN

PERSOUNEN: Kaarte, déi dem Spiller eng Eegenschaft ginn

SUPERKRAAFT: Kaarte, déi dem Spiller eng besonnesch Fäegkeet, Kraaft ginn



INTRODUKTION (SONNE-Kaart): Kaart, déi d'Aufgab virstellt

HINDERNIS: Et gëtt zwou Zorte vun Aufgaben, déi vun der Grupp zesumme gemaach musse ginn:



„Schlüssel“: Weinstens eng Schlëssel-Aufgab muss geléist ginn datt d'Mission en Erfolleg gëtt



„Mound“: löscht Etapp, déi fir den Erfolleg vun der Mission onbedéngt noutwendeg ass

DÉI MAXIMAL ZÄIT FIR D'ERFËLLUNG VUN ENGER MISSION LÄIT BEI 20 MINUTTEN

ERKLÄRUNGEN ZU DER ROLL VUM „SPILL-LEEDER“

Dëst ass eng wichteg Roll bei den éischte Spiller a bei Kanner, déi net liese kënnen.



De Spill-Leeder suergt fir d'Anhale vun de Spillreegelen a bréngt Dynamik an all Spill.

Dës Roll iwwerhëlt entweder en Erwuessenen, den d'Grupp betreit, oder en erfuerener Spiller.

En iwwerwaacht déi 20 Minutte Spillzäit (oder delegéiert dës Roll un en erfuerene Spiller, den op d'Anhale vun

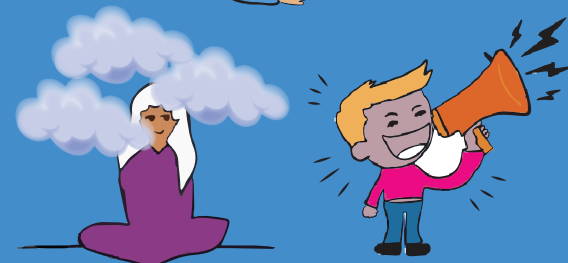
der Zäit uecht). E ka bei der Auswiel vun der beschte Léisung fir eng Aufgab hëllefen, jee nodeem, wat fir **PERSOUNEN**-Karten an/oder **SUPERKRAAFT**-Kaarten ënner de Matspiller verdeelt sinn. Hien këmmert sech ëm d'Bewäertung der vun der Grupp ausgefuerte Pantomim oder bedeelegt sech dorunner.

Hien uecht dorobber, datt all Spiller déi Prüfung bestinn, andeems hien déi Besonneschkeeten an d'Ënnerscheeder vun all eenzel Persoun respektéiert: déi Persoun am Rollstull, de Blannen, den Dafstommen, asw.

ZOUSÄTZLECH VIRSCHLÉI

Zur Erlichterung vum Spillverlaf wëlle mir iech op d'Méiglechkeet der Verwendung enger Rei vun Hëllefsmëttel opmierksam maachen.

- Verbonnen Ae kéinten dem Spiller hëllefen, den eng Kaart gezunn huet, déi eng Behënnerung vun den Aen uweist.
- Ouerestëpp kéinten dem Spiller hëllefen, den eng Kaart gezunn huet, déi eng Behënnerung vun den Oueren uweist.
- D'Wäscheklamer dengt als Material fir déi verschidde Spillronnen: No all bestanen Aufgab hänkt de Spiller eng Wäscheklamer un d'Schnouer vum **DIVERSECO**-Sak.



SPILLREEGELEN

OPSTELLE VUM SPILL

Ëmgang mat der Zäit: e Geschier besueren, mat dem een d'Zäit moosse kann (eng Auer, Stoppauer, Timer, Sandauer, ...).

D'MISSIOUN

D'Spillgrupp wielt eng Missioun aus de fënnef zur Auswiel stoenden Planéiten aus: Minera, Natura, Aqualia, Éolia oder Volcania.



D'Introductiounskart gëtt oppen ausgeluecht.

E Spiller billt en (verdeckten) Nozéi-Stapel aus esou villen **HINDERNIS**-Kaarten, wéi et

Spiller gëtt. Den Nozéistapel enthält mindestens eng Schlësselkaart an hält mat der „**MOUND**“-Kaart op.

Beispill: Bei 5 Spiller, besteet de Nozéistapel aus

- 2 **HINDERNIS**-Kaarten,
- 2 „**SCHLËSSEL**“-Kaarten
- an der „**MOUND**“-Kaart



D'Reiefolleg vun den **HINDERNIS**-Kaarte spillt keng Rolle, awer d'„**MOUND**“-Kaart muss als lescht vum Nozéi-Stapel gezu ginn.

D'Spiller: D'Spiller stellen sech am Krees op.

All Spiller zitt zoufälleg eng **PERSOUNEN**-Kaart an eng **SUPERKRAAFT**-Kaart a leet se oppe virun sech. Déi aner Kaarte ginn op d'Säit geluecht.



UFANK VUM SPILL

Start de Countdown vun 20 Minuten.

De jéngste Spiller fänkt un a liest d'**INTRODUKTIONS**-Kaart vun der Missioun.

OFLAF VUN ENGER SPILLRONN

De Spiller lénks vun dem Spiller, den d'**INTRODUKTION** virgelies huet, zitt eng **HINDERNIS**-Kaart a liest se haart vir. D'Grupp beréit sech an entscheet zesummen, op wat fir eng Aart a Weis dës Erausforderung bewältigt gëtt (entsprechend der **PERSOUNEN**- an/oder **SUPERKRAAFT**-Kaarten vun den eenzele Spiller).

Déi vun der Grupp ausgeduechte Léisung gëtt da pantomimesch duergestallt.

Oppassen: Eng **SUPERKRAAFT** kann nëmmen ee Mol während enger Missioun agesat ginn. D'Kaart gëtt duerno verdeckt op den Dësch geluecht.

D'Grupp bewäert, ob d'Aufgab bestanen ass.

- Bei Erfolleg gëtt d'Kaart riets nieft d'**INTRODUKTIONS**-Kaart geluecht, mat der viischter Säit no uewen, an de Spiller kënnt no vir, fir eng nei Wäschklamer un d'Schnouer vum **DIVERSECO**-Sak ze hänken.
- Beim Scheitern gëtt d'Kaart lénks nieft d'**INTRODUKTIONS**-Kaart geluecht, mat der viischter Säit no ënnen.

Eng nei Ronn fänkt un: Den nächste Spiller op der lénker Säit zitt déi nächsten **HINDERNIS**-Kaart vum Nozéi-Stapel.

ENN VUM SPILL

D'Spill ass gewonnen an all si Gewënner, wann dat leschten **HINDERNIS** an der festgeluechter Zäit iwwerwonnen ginn ass.

Tipp: Wéinstens eng vun de „**SCHLËSSEL**“-Aufgabe muss gëlleist ginn, fir déi leschten Aufgab ze bestoen, well dës „**SCHLËSSEL**“-Kaarten e Géigestand liwweren, dee fir déi leschten Aufgab néideg ass.

Da kommen all Spiller zesummen a bilden e Krees, den den «O» vun **DIVERSECO** duerstellt, a ruffen **DIVERSECO**, während se an d'Luucht springen an erëm op der Äerd landen!

D'Spill ass fir all verluer, wann

- d'Zäit ofgelaf ass, befiert all Aufgab bewältigt gi sinn;
- wa keng „**SCHLËSSEL**“-Aufgab bestanen ass!