

GEHEIMNISVOLLT LËTZEBUERG

LES LÉGENDES DU LUXEMBOURG



Ψ Cactus

Sammel all 48 Legendekaarten!

Kaaf Är Liewensmëttel am Cactus a sammelt all 48 Legendekaarten.
Mat de Kaarte kanns du mat denger Frënn tauschen a spillen!
Pak se all an eng eenzegaarteg Sammlerbox!



SPILLMÉIGLECHKEETEN

Legendequartett

B1 **B2** **B3** **B4**

Zuel vun de Spiller: 2 bis 4 Spiller

Zuel vun de Kaarten: 48

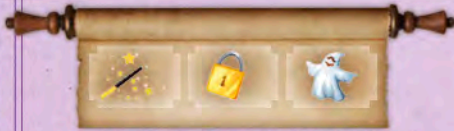
Insgesamt ginn et 12 Quartetter. Een dovunner ass Quartett Yuppi Zauber an een aanert ass Schloss Zauber!

Zil: Esou vill Quartetter wéi méiglech zesummekréien!

Spillinstruktiounen:

1. Mësch d'Kaartespill a deel 7 Kaarte pro Spiller aus. De Rescht vun de Kaarte geet op e Stapel. Fir d'Spill méi einfach ze maachen, kanns du e puer Quartetter ewechloossen (zum Beispill: Dir spillt mat 7 amplaz 12 Quartetter).
2. De jéngste Spiller fänkt un. Jiddwer Spiller freet, wann en un der Rei ass, iergendee Géigner no enger bestëmmter Kaart, fir e Saz vu véier voll ze kréien. Wann de Géigner d'Kaart huet, muss hien se dem froende Spiller ginn. Wann net, muss de froende Spiller eng Kaart vum Stapel huelen a säin Zuch beendegen.
3. Wann ee Spiller all véier Kaarte vun engem Saz gesammelt huet, da placéiert hien de Saz virun him oppen op den Dësch.
4. D'Spill geet weider, bis all Sätz gesammelt goufen. De Spiller mat de meeschte Véierersätz gewënnt!

Kampfspill



Magie Geheimnis Erschreckend

Zuel vun de Spiller: ≥ 2

Zil: Sammel esou vill Kaarte wéi méiglech!

Spillinstruktiounen:

1. Entscheet iech, ëm wéi eng Kampfelementer dir spillt!
2. Leet eng Kaart a vergläicht d'Wäerter vum Kampfelement.
3. Déi héchst Punktzuel gewënnt d'Kaart.

Vergieess net d'Spezialeffekter op verschiddenen Kaarten!

Wann s de eng vun dësen Ikone gesäis, hei ass wat se auslösen :



Fir all gespillte Kaart, füg de Montant deem op der Kaart uginn ass bei oder zéi en of.



Du kanns zwou Kaarten dëse Tour spillen



Du kanns eng Kaart vun dem Géigner ewechpuchen.



Wiel an zéi eng Kaart vun dem Géigner sengem Koup ouni se virun ze kucken.

Verstoppten Buschtawen

10 Kaarten enthalen e verstoppten Buschtaf!
Kanns du se all fannen? Schreif se all entspreichend der Kaartennummeréierung op Sait 27 op an enthüll d'Geheimbotschaft! Hëllef dem Yuppi mat senger Magie!



Entdeck nei Legenden!

Gehei keng Kaarteverpakungen ewech, well se zousätzlech Legenden enthüllen! Wéi? Et gi 16 verschidde Kartepäck. Jiddwer Kartepak enthält ee Stéck vun enger Legend. Kombinéier déi 4 Stécker, déi „zesummepassen“ an du hues eng nei Legend entdeckt! Kanns du se all fannen?



01

02



Lëtzebuenger Legenden



Moien Entdecker! Ech sinn de Yoppi an ech sinn hei, fir dech op eng fantastesch Rees matzehuelen. Wousst du, datt Bëscher, Flëss, niwweleg Däll a Fielsformatiounen DÉI Plaze sinn, wou Legende gebuer ginn a Geschichten entstinn? Stell Dir fir, du géifs all d'Legende vu Lëtzebuerg kennen! An dësem Album féieren ech dech vum Norde bis an de Süden a vum Oste bis an de Westen a weisen Dir d'Magie hanner jiddwer Region!

Looss eis gemeinsam op en Abenteuer duerch all d'Legende vu Lëtzebuerg goen!

03

Looss eis se an dësem Album entdecken!

De Yoppi weess, wou een all dës magesch Legende fënnt ... Jiddwer Region huet seng eegen an hie féiert dech an dësem Album duerch all d'Regiounen. Géi mat dengem Tourguide Yoppi op eng Entdeckungsrees an entdeck all Legende vu Lëtzebuerg!

04

**Amuséier dech
op de Säiten 10, 24, 25 & 33!**

Sammel all 120 Legendestickeren:

Mat 69 normalen, 27 geformten a 24 spezielle Stickeren!

Entdeckt d'Besonnechkeeten:



Thermoreiwung: Reif a loss dech iwwerraschen!



Holografesch: Mat besonnesch reflektéierendem Effekt



Entdeck UV: Fann besonnesch glënnerend a magesch Biller



Liicht am Däischeren: An der Däichertert liichte wonnerschön Detailer op

Dësen Album gehéiert dem :

Ech wunnen an der Region:

- NORDEN OSTEN ZENTRUM
 SÜDEN WESTEN

TWWERSIICHT VUN DE GESCHICHTEN

05

NORDEN

1. De gespensterhaften Stéier
2. Déi Wäiss Katz op der Weiersbréck zu Ettelbréck
3. Jasmänchen
4. Grieselmännchen

EST

5. D'Felsefrächen bei Gréiwemaacher
6. De grouse Waassergescht bei Iechternach
7. De verwonschene Grof an der Wollefsschlucht bei Iechternach
8. De Goldschatz bei Konsdref
9. De Muselhond vu Gréiwemaacher

ZENTRUM

10. Déi huel Eech an d'Léiwefrächen vun Eech
11. D'Wichtelcher vun Beggen
12. D'Légende vum Melusina
13. De Grof Siegfried an d'Schlass Lützelburg

DEM YUPPI SENG AVENTUREN

SÜDEN

14. Den Nolschmadd vun Izeg
15. D'Schatzhiewer vun Nidderkuer
16. De Laangholzjeeër bei Monnerech
17. De gebonnenen Geescht

WESTEN

18. D'Bofferdanger Mouer bei Uewerkäerjeng
19. De Kroopemann
20. D'Hexenversammlung zu Käerch
21. De gelungenen Hues vun Nouspelt

06

07



Da lass! Markéier mat engem Fändel, wou s du wunns! Benotz déi aner, fir déi Plazen ze markéieren, déi s du gär besiche géifs, nodeem s du vun alle Legende gelies hues. Benotz d'Stickenen

08, 09, 10, 11



DE GESPENSTERHAFTE STÉIER



Am schéine Bësch tèschent Knapphouschent an Eschweiler,
am Muckelach, lauert déif am Buedem, e Geheimnis.
Et weess keen, wou en hierkoom. Et weess keen, firwat en do
ass. E schléift. Roueg. D'Leit nennen en: de gespensterhafte
Stéier. Awer wann d'Sonn ënnergeet an d'Auer 12 schléit,
stécht e säi Kapp aus dem Buedem. En duerchsträift
d'Felder a wandert laanscht Bëschweeër. Pass op, datt s du
de Stéier wärend sengem Mëtternuechtspadséiergang net
stéiers. Dat kéint him net gefalen ...



Wusst du schon?

De Robin Hood ass eng weltwäit bekannt Legend.
Et ass eng Geschicht iwwert e couragéierte
Bouschët, deen aarm Mënsche verteidegt huet.



Hëllef dem Stéier säin
Hee ze fannen!



Ettelbréck hautdesdaags


D'WÄISS KAZ OP DER WEIERBRÉCK ZU ETTELBRÉCK

Et wor eemol e Mann, dee friddlech am Stiedchen Ettelbréck gelieft huet. Et war Silvester an en ass laanscht de bezaubere Floss Uelzecht spadséiert, wärend et geschnéit huet. Et si wäiss Schnéiflacke zu Buedem gefall. De Mann huet eng Ofkierzung iwwer d'Uelzechtbréck geholl, wéi en op eemol e Geräisch héieren huet. "MIAU!" Et war eng wäiss Kaz. Se souz direkt virun him. Hien huet Déier ignoréiert an ass weidergaangen. D'Kaz ass him nogelaf. "MIAU!" "Géi heem" huet de Mann gesot. Awer d'Kaz huet hien ignoréiert an ass him bis zu sengem Haus am Bësch nogelaf. "Géi fort!" Huet de Mann gejaut. Hien huet d'Dier opgemaach an ass séier eragaangen. Awer ... zu senger grousser Iwwerraschung souz d'Kaz schonn um Kichendësch! De Mann huet versicht, d'Kaz aus dem Haus ze joen, awer se ass op mysteriéis Weis ëmmer nees zeréckkomm. Schlussendlech ass de Mann schlofe gaangen, doudmidd vun all deem Stress. D'Kaz ass do bliwwen, um Enn vu sengem Bett. Um Punkt 1 Auer ass d'Déier an d'Nuecht verschwonn. De Mann ass de nächste Moien erwächt, an säi Gesiicht war voller Schnëtt a Krazerten.


 15


 16


 17



Sammelt all 48 Legend Kaarten.
Du kanns d'Kaarte benotze
fir mat Frënn ze spillen an se
erauszufuerderen!

JASMÄNNCHEN

An der Uertschaft Dol huet e klengen duerchdriwwene Jong mam Numm Jasmännchen am charmanten Haus mam Numm Jashaus gewunnt. Hie war an d'Phillipine verléift, déi eelst Duechter vum Haus. Awer wat konnt hie scho maachen, hie war jo nëmmen en aarmen Dénger. Awer hien hat e speziell Talent - hien konnt nämlech liesen. Deemools konnten net vill Leit liesen, an esou gouf de Jasmännchen dofir berüümt. Enges Daags gouf hie gebieden, e puer al Schréften am Krakelshaus zu Bockholz ze liesen, an dat ass, wou säin Abenteuer ugefaangen huet. Wéi hien déi al Pergamentstécker gelies huet, huet de Jasmännchen e geheimt Dokument fonnt! Et goug em e verbuergenen Schatz an der Bäckerei. "Wat soll ech maachen?" huet de Jasmännchen sech geduecht, "Soll ech en deelen? Oder fir mech selwer behalen?"

Hien huet sech fir déi lescht Optioun entscheet. Heemlech huet hien d'Dokument a seng Täsch gestach an ass op d'Sich nom Schatz gongen! Hien huet e puer Woche gebraucht, awer schlussendlech huet hien e fonnt. De Jasmännchen war keen aarme Jong méi, hien war räich! An all d'Meedercher wollten hie bestueden. Esouguer d'Phillipine, d'Meedchen, an dat hie verléift war, wéi hie selwer nach en aarmen Dénger war. Elo konnt hien hat endlech froen, hien ze bestueden. An hat sot JO! Mat der Zäit ass dem Jasmännchen seng Geldgier ëmmer méi grouss ginn. Hien huet ugefaangen, duerchdriww Saachen ze maachen, wéi beim

18

19

20

Karhandel ze beducksen. Oder Saachen ze huelen, déi him net gehéiert hunn.

De Jasmännchen ass all Dag méi räich ginn. Hie war ganz houfereg an huet op keen héieren. Hien huet e gemengt Liewe geféiert, d'Autoritéiten erausgefuerdert, a Schued verursaacht. Hie gong Sonndes a un de Feierdeeg op d'Juegd, während déi aner an d'Kierch gaange sinn. Oder hien huet de friddleche Gottesdengscht um Pirmesknapp mat sengen haarden Aktivitéite gestéiert. Schlussendlech ass hie gestuerwen, an awer, hie konnt seng Schätz net lassloossen. De Jasmännchen huet se am Buedem vergruewen, éier e gestuerwen ass, fir alles fir sech ze behalen. Awer ... wann s du elo mengs, datt dat schonn d'Enn war, da läis du falsch: De Jasmännchen huet keng Rou am Graf fonnt. Sâi Geesch duerchsträift haut nach d'Duerf Dol an déi ganz Regioun. D'Leit erzielen ëmmer nach Geschichten iwwer hien. An esou léieren d'Kanner vun Dol eng wäertvoll Lektoune aus de Geschichte vum Jasmännchen - ëmmer frëndlech

21

ze sinn, mat aneren ze deelen an d'Gier ni dâin Häerz erobereren ze loossen.

22

23



Wusstst du schonn?

Eng "Legend" ass eng Persoun, déi berüümt ass a vu ville Mënsche bewonnert gëtt.





DE SCHEIERMANN

Hues du scho mol vum grausame Scheiermann héieren? Et ass eng vun de berüümteste Legende vun eisem Land! E puer nennen hien och de Grieselmännchen. De Scheiermann gouf op der Scheierbuerg gebuer. Hien huet an enger mächtger Festung gelieft, déi um südlechen Enn vun engem klengen Hiwwel tëschent Schandel a Viichten stoung. Der Legend no gouf den Hiwwel vu Wichtelcher ausgehiegt! Hir gëlle Schätz rouen ëmmer nach déif ënner dem Scheierbierg ...

24

De Scheiermann war wäit a breet fir säin immense Räichtum bekannt, awer nach méi fir seng GRAUSAMKEET! Hie war skrupellos, esouwuel géintiwwer Mënschen ewéi och Déieren. Säin Temperament ass ëmmer iwwergelaaf. Hien huet ni op een gelauschtert a Reegele waren him egal. Hien huet kengem getraut an nëmmen u sech selwer gegleeft. Seng gréisst Leidenschaft am Liewe war d'Juegd. Hien hat e grouse Bësch. Et war säin, an nëmmen säin! Zesumme mat den Déieren, déi do gelieft hunn. Wann iergendeen et gewot huet, säi Bësch ze stéieren oder sengen Déieren ze schueden, ass hie ganz rose ginn! Jiddweree wousst, wat fir eng beängschtegend Persoun de Scheiermann war.

25

26

Awer genee esou wéi a ville
Geschichten iwwer béis Jongen
huet och hie kee gutt Enn fonnt.
Enges Daags, wéi hien op sengem
Päerd geridden ass, huet et sech
erféiert an sech opgebeemt.
De Scheiermann konnt et net
kontrolléieren, ass erofgefall an ...
nujee, en huet net iwwerlieft.

Awer waart, d'Geschicht ass

hei nach net zu Enn! Wéinst all de gemenge Saachen, déi hie gemach
huet, wéi en nach gelieft huet, konnt hien esouguer no sengem Doud
kee Fridde fannen. Zanter deem Dag wandert säi Geescht duerch
d'Ruine vun der Scheierbuerg an
d'Bëscher an der Géigend. Heiansdo
berichte Leit, datt si gelunge Liichter
oder esouguer eng gespenstesch Kutsch
gesinn hunn.

Wat d'Buerg ugeet, déi zerfällt elo. Se
ass eidel a mat Planze bedeckt, mat
Hecken iwwerwuchert a steet am Schiet
vun honnertjäregen Eechestämm. Awer
och wann d'Buerg nëmnen eng Ruin
ass, schwätzen d'Leit ëmmer nach
iwwer d'Legend vum Scheiermann. Se
erënnert eis all dorun, datt fein ze sinn
dat mageschst op der Welt ass!

27

28

FIR SECH Z'AMUSÉIEREN

FESTIVAL: NUIT DES LÉGENDES ZU LËTZEBUERG

Stell dir e magesche Festival vir, deen all Summer an der bezauberer histoirescher Stad Esch-Sauer stattfënn! En heescht "Nuit des Légendes" an et ass wéi e Schrëtt an eng Welt voller Wonner a Spannung! Stell dir Follgendes vir: erstaunlech Akrobatik, iwberwältigend Magie a fantastesch Concerten direkt bei den ale Buergruinen! A weess du wat? D'Nuecht gëtt nach méi spannend mat enger spektakulärer Show mat Musek a Feier op der Place des Jardins! Dëst onvergieslecht Abenteuer wëlls du ganz sécher net verpassen!

LOSS EIS ENG LEGEND SPILLEN!

Verkleet dech als Haaptfigur aus denger Liblingslegend a spill se mat denge Frënn no!
Esou bastels du mëttelalterlecht Gezei:

- Léngen, Woll a graffe Kotteng sinn déi bescht Stoffen
- Benotz Blusen oder Kleeder, déi méi grouss ewéi deng eigentlech Gréisst sinn, fir ze drapéieren
- Stapel méi Kleedungsstécker an zéi se mat engem Rimm zesummen
- Schneit d'Säm vun den Äerm of
- Schneit de Kollu vun dengem Hiem/Kleed of
- Brong, giel oder gréng Flanelldicher oder Ridde, eegenen sech gutt als Ëmhang, Kniert oder stich se un denger Schëlleren zesummen.
- Vergiess net d'Accessoiren: Collieren, Broschen, Réng, Ouerréng, Säck, Hitt a Kaputzen, Maarkierf oder vläicht esouguer eng Kroun!

29



30



LOSS EIS E BOU BAUEN!

- 1. Sammel d'Materialer:** Fann e richte, robuste Bengel fir de Bou a glat Bengele fir d'Feiler. Ausserdeem brauchst du e Messer (ënner Opsicht vun engem Erwuessenen), eng Schnouer, Kartong, eng Schéier an Pechband oder Pech. Optional: Plommen als Dekoratioun.
- 2. Bereet de Bou vir:** Schnëtz mat der Hëllef vun engem Erwuessenen Kierwen u béiden Enner vum Bengel. Bann eng Schnouer vun enger Kierf zu där anerer, fir Spannung ze schafen. De Bengel sollt elo eng lëcht Krëmmung hunn, déi engem Bou änel.
- 3. Maach Feiler:** Schneit draieckeg Feilspëtzen aus Kartong a befesteg se mat Pech un de richte Bengelen. Schnëtz eng kleng Kierf um aneren Enn vu jiddwer Bengel, an déi d'Schnouer geluecht gëtt.
- 4. Üben:** Géi op en oppene Beräich an üb mat denger selwer gebaute Bou a Feiler schëssen. Denk dorun, ëmmer gudd opzepassen, virun allem wou s du hinn ziils!

31

32



D'FIELSEFRÄCHE BEI GRÉIWEMAACHER

Virun zweehonnert Joer huet eng mysteriéis Fra an den héije Fielsen téschent Meechtem a Gréiwemaacher gelieft. Hire Numm war Fielsefrächen. Nuets ass si an de Bierger bliwwen. Daagsiwwer ass si fir d'Owesiessen erf kumm, awer huet ni e Wuert gesot, zu kengem.

D'Fielsefrächen hat eng énnieredesch Behausung an de Fielsen. Déi eenzeg Téin, déi jee héiere goufe waren haarde Gesang a Jäizen, all Nuecht zur Hexenzäit.

Dem Fielsefrächen hiert Haaptgeschäft war d'Spannen. Si huet awer och Zaubetränk fir krank Vei zoubereet. Enges Daags koum e Jong bei si an huet si ëm en Trank fir seng krank Kou gebieden. De Jong huet hier ganz gutt gefall

an si wollt hien net net goe loossen. Awer de Jong konnt net an där Däischtert liewen. Hien huet also versicht ze entkommen, awer vergieflech. Bei sengem drëtten Versuch gouf d'Fielsefräche rosen an huet de Jong ugegraff! Wéi d'Dot bekannt gouf, hunn se d'Fielsefräche gefaangen a verurteilt. Awer ... et heescht, datt si heiansdo nach moies un der Musel erschéngt.

33

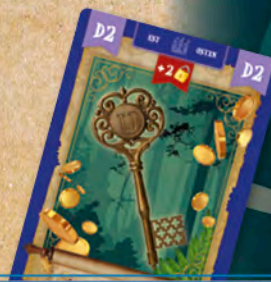
34

35



DE GROUSSE WAASSERGEESCHT BEI IECHTERNACH

Et wor eemol am magesche Spelzbësch bei Iechternach, en ongeheierlech grousse Waassergeesch. Hie gouf vun alle Fëscher an der Géigend gefaart. Hien huet e wonnerschéint wäisst Gewand gedroen, déi perfekt mat der Natur verschmolt ass, déi hien ëmginn huet. Dofir gouf hien ni bei Dageslicht gesinn. Awer ... wann d'Sonn ënnergaange war, an d'Stären um Himmel geglënnert hunn, ass de Geesch an d'Waasser getaucht. A mat engem mächtege Fall konnt hien honnert Booter op eemol zerstéieren.



Fann de verstopte Buschtaf op de Kaarten an enthüll déi geheim Botschaft op der Säit 27.



DE VERWONSCHENE GROF AN DER WOLLESSCHLUCHT BEI TECHTERNACH

Déi impressionant
„Wollefsschlucht“ zu Techternach
hautesdaags

39

Et wor eemol e Grof matzen am mysteschen Bësch vun Iechternach. Hie war besuess vu Gold a Suen an huet sech d’Roserei vun enger Hex zougezunn, déi hie verwünscht huet. Zanterhier ass hien an enger Höl gefaangen. Der Legend no kéinten nëmmen zwee onschëlleg Kanner, déi e Rousekranz an d’Spléck geheien, de Fluch briechen. De Grof huet gewaart a gewaart, an d’Joren sinn vergaangen. Dunn engen Daags ... sinn onerwaart zwee Meedercher opgetaucht! Hir Ae ware voller Angscht, wéi si en héije Fiels mat enger Spléck an der Mëtt erbléckt hunn. Op eemol ass d’Spléck méi breet ginn an huet eng mystesch Zeen enthüllt. E schwarze Wollef mat fonkelen Aen ass erschéngt. Hie souz op enger grousser Eisentru voller stralendem Gold.

D’Hölemaueren ware mat wäertvolle Waffen dekoréiert, déi esou hell geglännert hunn, datt d’Meedercher hir Aen ofschiermen hu müssen. De Grof huet verzweiwelt gejaut: „Geheit e Rousekranz!“ Awer et war schon ze spéit. Wéi d’Meedercher versicht hunn, déi wonnersam Erscheinung eng zweet Kéier ze erliewen, war de Fiels zou. An aus den Déifte vun der Höl ass e Jäizen ertéint ... De Grof, deen zu Liefzäiten ze gäizeg war, huet säin éiwege Fluch domat bezuele müssen, an deem s en an den Déifte vun der Höl bleift.

40

41



D'GOLDFRÄCHE BEI KONSDREF

Ahoi, Schatzsucher! Waars du schonn eng Kéier am verwunschene Goldkaul-Bësch bei Konsdref? Da spär deng Ae wäit op! Eng mysteriéis wäiss gekleet Fräche sträift do duerch a bewaacht e gëllene Schlëssel an hirem Mond. Wat si wierklech mysteriéis mécht, ass de gëllene Schlëssel, deen si tëschent hire Lëpsen hält. E Schlëssel zu engem onbezuelbare Schatz. Just eng onschëlleg Séil kann de Schlëssel mat engem gewote Kuss vun hire Lëpse befreien an nëmmen da ginn d'Paarte vum groussen Schatz wäit op. D'Gléck soll dem Couragéierten op dëser skurriller Sich no Räichtemer hold sinn!



43



44

42

De Goldkaul Fiels zu Konsdref
hautdesdaags



Wusst du schonn?

D'Regioun vum Mëllerdall ass och als "kleng Schwäiz" vu Lëtzebuerg bekannt. Et ass ewéi e Spadséiergang duerch e Märchébësch, laanscht magesch Fielsformatiounen an otemberaubend Waasserfäll laanscht dem Mëllerdall-Wanderwee.



DE MUSELHOND VU GRÉIWEMAACHER

Hues du scho mol vum Muselhond héieren? Heiansdo hunn d'Leit dëst Monster fréi moies an der Stad Gréiwemaacher gesinn. Meeschtens ass en als groussen Hond erschéngt. No sengem Spadséiergang duerch d'Stad ass en dann zeréck an de Floss gesprongen, awer als Mann! Virun allem d'Wäschfraen, déi moies am Floss gewäsch hunn, hunn d'Wiesen dacks bemierkt, dat no bei den Uferen am Waasser geplätscht huet. D'Monster war de Fëscher gutt gewëllt. D'Geschicht beseet, datt zwee Fëscher enttäuscht vun hirer deeglecher Aarbecht zeréckkomm sinn, ouni ee Fësch gefaangen ze hunn. Op eemol huet d'Waasser ugefaangen sech ze beweegen, an e Schwarm Fësch ass op si zou geschwommen, sou dass se a Rou der eng ganz Partie konnte fänken.

D'Monster huet de Leit och gär Spiichte gespillt. Eemol huet e Färmann géintiwwer vun Temmels zwee Männer op der anerer Säit gesinn, déi sech op der Wiss gerullt hunn. Sie hu stänneg geruff: "Komm riwwer! Komm riwwer!" Wéi de Färmann déi aner Säit erreicht huet, war keen do! Well de Muselhond awer kengem eppes gedoen huet, huet keen hie gefaart. An awer ginn Kanner gewarnt wann se an d'Musel schwammen ginn : Du solls net ze vill plätschen. Dat kéint de Muselhond erwächen ...



Déi impressionant „Wollefsschlucht“ zu Iechternach hautdesdaags



Wusst du schon?

D'Musel ass e Floss, deem seng Rees an den Vogeesen a Frankräich ufänkt. Da schlängelt e sech graziéis duerch de Südosten vu Lëtzebuerg.



D'HUEL EECH AN D'LÉIWEFRÄCHEN ZU EECH

48

Um Enn vum Duerf Eech - haut Deel vun der Haaptstad - op der lénksere Säit vun der Uelzecht ass en ale Wee. D'Leit nennen en de Léiwfrächepued. Wann s du dem Pad follegs, kenns du op d'Eecher Wisen.

Fréier stoung do en décken Eechestamm, dee bannen huel war. Et heescht, datt eng jonk Damm an dësem Stamm gelieft huet, zesumme mat engem zame Léif. Dohier hunn d'Leit si Léiwfräche genannt. Iwwer dës besonnesch Damm ass net vill bekannt, awer d'Geschicht beseet, datt all Owend no Sonnenënnergang en Irwësch aus dem Eechestamm kënnt.

D'Legend beseet och, datt d'Duerf säin Numm vun dësem huelen Eechestamm kritt huet.



49

50



Wusst du schon?

Der Legend no huet dës Geschicht zum Numm vum Duerf Eesch (hautdesdaags Deel vun der Stad Lëtzebuerg) gefouert.



D' WICHTELCHER VUN BEGGEN

Dës Legend erzielt eis d'Geschicht vun de Wichtelcher: Engem magesche Vollek, dat am Hiwwel bei Beggen an ënnerierdesche Behausunge gelieft huet. Hir Gäng hunn sech an all Richtunge gegafelt, se hunn esouguer bis un d'Uelzecht geféiert! Si goufen dacks gesinn, wéi si Waasser aus der Uelzecht geschäft hunn an du stënterlech ënnerierdesch verschwonne sinn.

Un engem Summerdag huet e Bauer vu Beggen säi Land geplout. Op eemol huet hie Stëmmen am Ënnergrond héieren:

"Bak mir e Flauch! Mir och e Flauch!"

Am Geck huet de Bauer geruff: "Mir och e Flauch!"

Den nächsten Dag huet hien e klenge Brout um Plou entdeckt.

Hien a seng Famill hunn all Dag dovun gëss. A weess du wat? D'Brout ass net manner ginn, egal wéi dacks si dovun ofgeschnidden hunn. Um Brout stoung geschriwwen: SO

KENGEM, VU WOU
D'BROUT KËNNT.

51

De Bauer gouf e räiche Mann. Enges Daags koom e Frënd zu sengem Haus. De Bauer huet him e Stéck Brout ugebueden, mee de Frënd huet awer héiflech ofgeleent.

"Iess et, et ass Wichtelchersbrout!" huet de Bauer erkläert.

Vun deem Moment u gouf d'Brout ëmmer méi keng.

A schnell war näischt méi dovun iwwereg ...



Wusst du schon?

De Fussballclub vun der Regioun heescht FC Avenir Beggen: Kenns du hire Spëtznumm? Wichtelcher! Dat sinn eng Aart Zwergen. Hir Maskottchen ass och e Wichtel!

MELUSINA, D'URANIN VU DE LËTZEBUERGER GROFEN

53

Viru villen Honnerte vu Joren huet en eedele Ritter op der Buerg Käerch gewunnt. Säi Numm war Grof Siegfried. Enges schéinen Daags ass de Grof op d'Juegd gaangen. Leider huet hien sech veriert an huet sech an engem déiwen, enken a wëll verwuessenen Dall erëmfonnt. Et war d'Uelzechtdall. De Grof huet virun sech e risege Fiels opsteige gesinn, de Bockfiels. Uewe stoung eng al verfall Réimerbuerg. Op eemol huet e wonnerbare Gesang hien erreicht. Méi schéin wei de schéinsten Vullegesang. De Ritter huet seng Aen zougemaach an erstaunt gelauschtert. Wéi de Gesang zu Enn war, ass hie séier op déi Plaz gelaf, vun där d'Téin koumen. Kuerz dorop huet hien eng Jongfra gesinn, déi ganz uewen op de Ruine vun der Buerg souz. Hir Schéinheet war onvergläichlech. Wéi d'Jongfra dee statleche Ritter gesinn huet, huet si hire grénge Schleier iwwer hiert Gesiicht fale gelooss. A mat de leschte Strale vun der Owessonn ass si verschwonn. Doudmidd huet de Grof Siegfried sech ënner e Bam geluecht an ass ageschlof. Moies gouf hie vum Gesang vun de Villercher aus engem séilegen Dram erwächt. Hien ass opgestan an dem Laf vum Floss nogaangen. A sengem Kapp huet hien d'Stëmm vun der Jongfra weider héieren. "War et en Dram?", huet hien sech gefrot, "oder war dës schéin Gestalt echt?" Geschwënn koum hien an déi him bekannt Géigend vu Weimeschkierch, an ass séier heem gaangen. An de follgende Wochen hunn d'Bild vun där schéiner Jongfra an hire wonnerbare Gesang de Grof heemgesicht. Si huet hien all Owend a sengen Dreem besicht. Wie

war dat Meedchen? Hien huet si nach eng Kéier MUSSE gesinn! An esou ass de Grof zeréck op de Bockfiels gaangen, fir d'Meedchen ze sichen. Hien huet gewaart a gewaart. Et si Stonne vergaangen, bis hie stënterlech hir bezauberend Stëmm héieren huet. Hien huet eropgekuckt an do war si. Déi schéi Jongfra mat der Stëmm vun enger Nuechtegailchen. De Grof war sech elo sécher: Dëst war

54

55

Sammel Kaarten fir dëst Krich-Spill ze spillen a vergiess net d'Spezialeffekter! Vill Spaass!





seng grouss Léift, d'Meedchen, op dat hien
ëmmer gewaart hat. Hien ass bei hatt gaangen,
huet sech virun him niddergeknéit an huet hatt
gebieden, seng Fra ze ginn.

Den Numm vum Meedche war Melusina an
d'Léift war géigesäiteg. Säin
Häerz huet beim Ubléck
vum stattleche Ritter och
méi séier geschloen. Also war
seng Äntwert: Jo, ech wëll.

Awer d'Melusina hat zwou

Bedéengungen: hatt wollt säi Fiels net verlossen, a samschdes
dierft de Grof hatt net gesinn, well hatt eleng si wollt. Hien
huet senge Bedéengungen zougestëmmt.

De Siegfried huet säi Schlass zu Käerch géint de plakege
Bockfiels mat de Bëscher ronderëm getosch. Hie wollt
fir säi léift Melusina onbedéngt en neit Schlass bauen. E
Schlass voller Sametteppecher, Kristallluchten a gëllenen
Armaturen. Dat géif awer alles e Verméige kaschten an de
Siegfried konnt sech dat dohier net leeschten. Hien huet em
e Wonner gebiet. Dunn, enger Nuecht, wéi de Mound nach hanner de
Bierger stoung an d'Nuecht däischer war, ass e Mann an engem laange
schwaarze Mantel opgetaucht, seng Aen am Schied verstoppt. Et war den
Däiwel héchstperséinlech! De Siegfried wollt näischt mat him ze dinn hunn
an huet hien ewechgeschéckt. Awer éier den Däiwel an der Däischtert
verschwonnen ass, huet hien dem Siegfried eng Offer gemaach. Hien huet
versprach, dem Siegfried ze hëllefen, an d'Schlass fir hien ze
bauen. Am Géigenzuch géif dem Grof Siegfried seng Séil dem
Däiwel no drësseg Joer gehéieren. De Grof huet gezéckt, awer
net laang. Hien huet zougestëmmt. An esou ass et geschitt. Iwwer
Nuecht ass um héchste Punkt vum Bockfiels eng herrlech Buerg
opgetaucht, déi houfereg op den Dall ronderëm erfgekuckt
huet.

56

D'Bock-Kasematten a d'Stierchensbréck
iwwer der Uelzecht

58

57

D'Uelzecht an
der Staat Lëtzebuerg

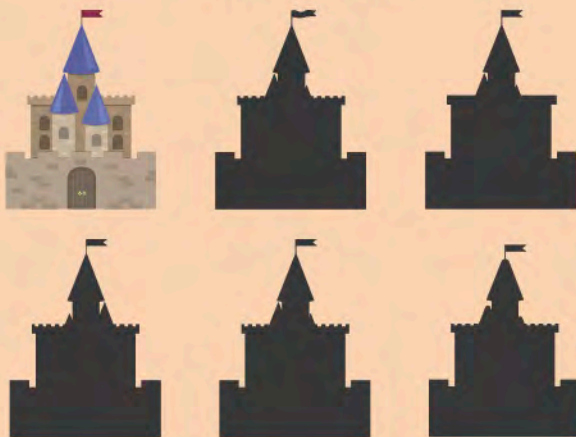
De Siegfried huet dat schéint Melusina bestuet a si hu glécklech gelieft.
Zesummen haten si siwe Kanner.

All Samschdeg huet sech d'Melusina virun den Ae vun all Mënsch verstoppt. Hatt huet sech a seng Kummer zeréckgezunn a sech agespaart. De Siegfried huet säi Versprieche gehal an hatt a Rou gelooss. Awer seng Frënn hunn dat komesch fonnt an hu Froe gestallt: "Wat mécht d'Melusina an deem Zëmmer? Trëfft et sech vläicht heemlech mat anere Männer?" D'Mësstraue vum Grof gouf ëmmer méi grouss. Esou geschouch et, datt de Grof Siegfried op engem bestëmmte Samschdeg heemlech an d'Zëmmer vu senger Fra goug. Do bannen huet et opfalend gedosch a geplätscht. De Grof huet duerch d'Schlëssellach gelusst. A wat hie gesinn huet, huet hie mat Entsetzen erfëllt. Seng Fra war an der Bidden, awer hir schéin, dënn Been haten sech an en ongeheieren, gräissleche Fëschschwanz verwandelt! De Grof war entsat an huet gejaut. Am selwechten Ablack ass d'Melusina an der Déift vum Fiels verschwonn; de Siegfried hat hatt fir ëmmer verluer. Zanter deem Dag weist sech d'Melusina all siwe Joer an hirer mënschlecher Gestalt iwver dem Bockfiels. Hatt kann nëmmen erléist ginn, an deem s d'Hiem fäerdeg ass, un deem hatt schafft, awer ... hatt kann nëmmen een eenzege

59

60

Fann dee richtege Schiet:





Stéch all siwent Joer maachen ...

D'Legend beseet, datt et en zweete Wee gëtt, fir d'Melusina ze erlëisen, awer dofir brauch een e ganz dapere Mann. Néng Deeg hannerenee muss e Mann all Owend hanner dem Altar vun der Dominikanerkierch stoen – all Nuecht, genee ëm Mëtternuecht, keng Minutt ze fréi a keng Minutt ze spéit! Esoubal dat gemaach ass, erschénkt d'Melusina als feiereg Schlaang, déi e Schlëssel an hirem Mond hält. De Mann muss de Schlëssel mat sengem eegene Mond eraushuelen an en dann an d'Uelzecht geheien. Nëmmen esou ass dem Melusina seng Erléisung vollstänneg. Leider fir d'Melusina hat ni e Mann de Mutt, dat ze maachen ...



61

62

63

64



Wusst du schon?

D'Melusina ass déi beléiftst Legend zu Lëtzebuerg. Du kanns esouguer de Bur besichen, wou hatt verschwonn ass! En ass Deel vun der Festung vun der Stad Lëtzebuerg.



DE
GROF SIEGFRIED AN
D'SCHLASS
LÜTZELBUERG

65

Hues du d'Geschicht vun der Melusina op der Sait 18 gelies? Da weess du schonn, wien de Grof Siegfried ass. An du weess, wéi hien e schéint Heem fir säi Melusina um Bockfiels baue konnt. Hei erziele mir dir déi ganz Geschicht, mat all hire mageschen a grujelegen Detailer.

Viru méi ewéi dausend Joer huet de Grof Siegfried op sengem Schlass zu Käerch gelieft. A wéi s du sécher scho gelies hues, wollt hien e Schlass fir d'Melusina, seng nei Fra, bauen. Enges Daags huet hien sech op der Juegd veriert an ass an d'Uelzechtdall komm. D'Plaz huet dem Siegfried gefall! Wéi hien eropgekuckt huet, huet hien d'Ruine vun enger Réimerbuerg an d'Luucht goe gesinn.

"Hei wëll ech mäin neit Schlass bauen!", huet hie geduecht.

De fielsegen Dall huet dem Abt vu St. Maximin gehéiert, an 963 huet hien säin Herrschaftsgebitt zu Feelen géint de plakege Bockfiels mat de Bëscher ronderëm getosch.

Laang Zäit konnt de Siegfried säi Schlass net bauen, well him déi néideg Sue gefeelt hunn.

Um Virowend vu Léiffrawëschdag huet de Siegfried iwwer de sënnslosen Tosch nogeduecht. An a senger Flemm huet hien den Däiwel geruff.

66

67





Den Däiwel huet sech direkt gewisen. Hien huet dem Siegfried versprach, datt hien him räichlech Sue gi kéint, fir e Schlass amplaz vun der Ruin baue kéint. Ënner enger Bedéngung: No drësseg Joer géif den Däiwel dem Siegfried seng Séil huelen. De Siegfried huet dem Virschlag zougestëmmt.

De Mueren drop huet sech dat neit Schlass um ale Bock erhuewen: d'Schlass Lützelbuerg. Wonnerschéin, mat fantastesche Wandteppecher a gëllenen Dierknäpp, genee esou, ewéi de Siegfried sech dat gewënscht hat.

Awer de Siegfried konnt de Bond, deen hie mam Däiwel agaange war, net vergiessen. Hien huet sech zu Doud gefaart! Hien huet all säi Räichtum an engem verzweiwelte Versuch genotzt, fir sech aus dem Bond mam Däiwel ze befreien. An all Dag huet hie gebiet, fir sech aus der Gewalt vum Däiwel ze befreien. Wéi den drëssegste Virowend vu Léiffrawëschdag méi no koom, huet de Siegfried all Rittere vun der Noperschaft zu engem Fest agelueden. D'Schlass war streng bewaacht. Awer zu där selwechter Stonn, op där den Däiwel sech dem Grof virun drësseg Joer gewisen hat, huet op eemol e risege Ritter matzen ënner den erschreckte Gäscht gestanen. Et war den Däiwel! Hien huet de Siegfried an en anert Zëmmer geruff a si béid duerch eng Fënster verschwonn.

68

69

70



Wusst du schon?

De Grof Siegfried war de Grënner vu Lëtzebuerg.

FIR SEGH Z'AMUSÉIEREN

Läschteg Aufgab

Schreif eng Geschicht iwwer eng Legend! Et kléngt schwiereg, awer wann s du déi nächst Schrëtt befollegs, hues du et scho bal geschafft. Fantasie erleedegt de Rescht!

Esou fänks du un:

1. Wiel eng Plaz (z. B. e Schlass, en Dall, e Bësch oder eng Höl)
2. Wien ass deng Haaptfigur? (z. B. e Pränz, e Ritter, e Wichtel oder eng Hex)
3. Wat geschitt an der Geschicht? (z. B. et gëtt eppes geklaut, eng Persoun verschwënnt, eng Persoun verléiert eppes, zwou Persoune verléiwe sech)
4. Wéi geet d'Geschicht zu Enn? Glécklech? Oder trauereg? Spannend? Mat engem Knall? Oder lues ewéi e Pësperen?

Schreif elo d'Geschicht!

Tipp: Fro deng Grousselteren, ob si sech un eng Legend aus der Vergaangenheet erënneren. Kënne si dir se erzielen?

Fann zwee där selwechter



VERKLEET E PRËNZ AN ENG PRINZESSIN.

Stellt dir vir, datt eemol e Prënz an eng Prinzessin zu Lëtzebuerg gelieft hunn.
Wéi hätte se ausgesinn? Benotz d'Stickere mat de follgenden Nummere, fir se ze kleeden:

71, 72, 73, 74, 75, 76



DEM YUPPI SENG ABENTEUER

De Yuppi wëll och groussaarteg Abenteuer erliewen a LEGENDÄR Geschichten hannerloossen!
Hien zitt seng Rüstung un a reit mat sengem Päerd duerch d'Däller a Schlässer vu Lëtzebuerg,
awer ... et ass eppes Onerwaartes geschitt! Wëlls Du wëssen, wat?
Fëll déi follgend Zeechnung wéi an de faarwege Punkten uginn aus an du fënns et eraus!



Wat, wann hien en Zauberer kéint sinn? Vlächht kéint hien e bésse vun där Magie léieren, vun där hien an all deene Geschichten op senger Rees héieren huet ... Awer dofir brauch hien deng Hëllef!



Verstoppten Buschtawen

Hie brauch e geheimt Zauberwuert, fir d'Magie ze léieren. Déi 10 Buschtawe vun dësem Zauberwuert sinn op e puer vun de Spillkaarte verstoppt.
Kanns du him hëllef, se ze fannen?

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

DEN NEELSCHMADD VUN IZEG

83

Et wor eemol en Neelschmadd, deen zu Izeg gelieft huet. Trotz senger Aarmut war hie lëschtég a gudder Déng. Den Däiwel war genervt vun all där Freed. Also huet hien sech als Handwierksgesell verkleet an huet beim Neelschmadd no Aarbecht gefrot. Obwuel de Schmadd keng Hëllef gebraucht huet, huet hien him trotzdem eng Aarbecht ginn.

Enges Daags huet den Neelschmadd e staarken Duuscht verspiert. Hie goug an déi nächst Knäip, fir eppes ze drénken. Wéi hien zeréckkoum war de Gesell verschwonn. Dat eenzegt, wat en zeréckgelooss hat, war e grouse Koup gëllen Neel um Buedem! De Schmadd war elo e räiche Mann an huet opgehal mat schaffen. Geschwë war dat ganz Gold ausginn. De Schmadd awer war verwinnt a wollt net méi schaffen, also huet hien sech entscheet, e Raiber ze ginn. Leider gouf hie vun de Wiechter erwëscht a schliisslech zum Doud verurteilt. Aarmen Neelschmadd ... Dës Geschicht erënnert eis dorun, datt éierlech an haart ze schaffen de beschte Wee ass, säi Gléck ze erreechen.

84

85

DE SCHATZHIEWER VUN NIDDERKUER

Hues du scho vun de verbuergene Schätz vun Nidderkuer héieren? Viru laanger Zäit hunn sech sechs Männer op de Wee gemaach, fir Schätz no bei engem Bierg mam Numm Kaaschtel auszegrüewen. No laanger Sich hunn se endlech zwou grouss Këschte fonnt! Voll freedeger Hoffnung hunn si se opgemaach, mee zu hirer Iwwerraschung hunn si nëmmen al, fleckeg Bounen dra fonnt. E puer vun hinnen hunn trotzdem hir Täsche mat dëse Boune gefällt. A wat mengs du, ass passéiert? Den nächste Dag hate sech d'Bounen a Geld verwandelt! D'Schatzgriewer sinn zeréck bei d'Këschte gelaf, fir méi ze huelen, awer wéi oft an Mäercher waren d'Këschte verschwonn ...



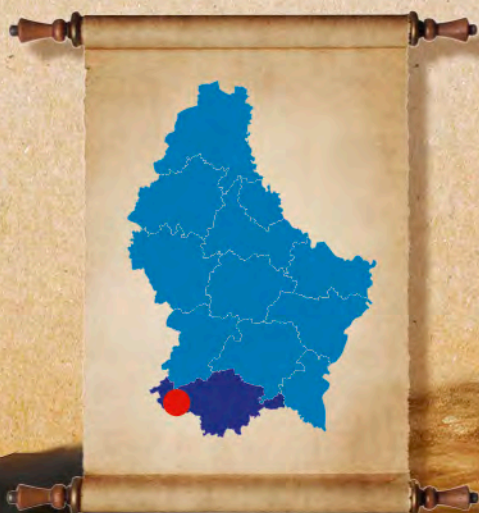
86



87



88



DE LAANGHOLZJEEËR BEI MONNERECH

De Laangholzjeeër ass e gespenstesche Jeeër, deen de Laangholzbësch tëschent Esch-Uelzecht a Monneresch duerchsträift. Wärend sengem Liewe war de Jeeër grausam a gemeng. Hien huet all méiglech Verbrieche begaangen. D'Leit, déi a senger Noperschaft gelieft hunn, hunn hien all gefaart. Awer wéi an alle Legende gouf de Jeeër dofir am Jeensäits bestrooft: No Joren am Graf huet hien ëmmer nach kee Fridde fonnt. All Nuecht wärend der Faaschtenzäit kann een säin onheemleche Ruff duerch de Bësch héieren: "Hehe! Hehe!" A wann ee kéng genuch ass, op säi Ruff ze äntweren, spréngt de Laangholzjeeër op säi Réck an e muss de Geescht da bis zum nächsten Haus droen.

89

90

91





Wusst du schon?

Eng Legend baséiert an der Reegel op engem woueren Ereegnes an der Vergaangenheet. Awer – mat der Zäit – verwandelt sech d'Geschicht an eppes anescht. Dacks méi verdreemt ewéi d'Realitéit selwer.



D'Geschicht beseet, datt enges Nuets e Kniecht an der Wiertschaft mat senge Komerode gedronk huet. "Wann ech de Laangholzjeeër treffen, fesselen ech en a bréngen hien zeréck!" huet hien uginn.

De Kniecht goug an de Bësch an huet de Ruff vum Jeeër héieren: "Hehe! Hehe!"

"Hehe! Hehe!" huet de Bretzert geäntwert.

"Hehe! Hehe!" koum et zeréck.

BUMM! E feste Fauschtschlag huet de Kniecht am Gesiicht getraff. Hien ass e Moment getierkelt an huet versicht seng Haltung zeréckzeerlaangen. Ze spéit, de Laangholzjeeër souz schonn op senge Schëlleren! De Bëschgeesch huet hie gezwongen, op Monnerech - dat nächst Duerf - ze goen.

Käichend an hallefdout koum de Kniecht zu Monnerech un. Et heescht, datt de Kniecht fir de Rescht vu sengem Liewe ausdröcklos a bockeleg war, an hien huet ni méi e Schrëtt an de Laangholzbësch gesat.

92



Sammel all Kaarte vum Quartett fir dëst flott Spill kennen ze spillen!

93

94

DAT VERBANNT GESPENST



95

Et wor eemol eng Famill bei Esch-Uelzcht, déi an e schéint aalt Duerfhaus geplënnert ass. Si haten hir nei Plaz mat de wonnerschéine Bontglasfënstere an dem Gang mat der grousser Trap gär. Enges Nuets goufen si awer vun engem schreckleche Kaméidi an engem haarde Knuppen op den Trapen iwwerrascht. Wéi si no der Ursaach gekuckt hunn, war keen do. Awer vun deem Ament un, hat d'Famill keng Rou méi. D'Geräisch war all Nuecht ze héieren. A senger Verzweiwlung huet sech den Haushär un de Paschtouer vun Esch-Uelzcht gewant.

"Dat ass e Gespenst, dat däin Haus heemsicht", huet de Paschtouer erkläert. "Ech kommen haut den Owend bei dech a këmmere mech drëm." An dëser Nuecht hunn si dorop gewaart datt d'Gespenst zeréckkéim. Punkt Mëtternuecht ass d'Gespenst nees duerch d'Haus geknuppt. De Paschtouer, daper an iwwerzeegt vu senger eegener Stärkt huet d'Gespenst ënner sengem Mantel verbannt. Hien ass séier erausgaangen an huet d'Gespenst matgeholl. Zanter där Nuecht hat d'Famill nees hir Rou. A si hunn all Nuecht ewéi Puppelcher geschlof.

96

97



Wusst du schon?

Jiddwer Kultur huet hir eege Sammlung vu Mythen a Legenden: Erstaunlech Geschichten, déi d'Séil vun engem Vollek erwiermen.

FIR SECH Z'AMUSÉIEREN



ERWÄCH E SCHLASS ZUM LIEWEN!

Mol d'Bild aus an erwäch et mat de Stickeren,
déi s du an de Kaartepäck fénns, zum Liewen!
Pech se dohin, wou s du wëlls!

98, 99, 100

DE BOUFERDINGER MOUER BEI UEWERKÄERJENG

101

Op de Banne vun Uewerkäerjeng, befénnt sech de Bouferdenger Mouer. Während der naasser Joreszäit ass e vu Waasser ëmginn, op deem héije Lëtsch wüsst. Am Summer kann een ouni Gefor driwwer goen. Awer opgepasst ... iergendwou an dësem Mouer ass en déiwe Bur vum versonkene Schlass! D'Geschicht vun dëser Legend reecht vill, vill Joer zeréck ...

Op där Plaz, wou sech haut de Mouer befénnt, war fréier e Schlass. D'Besëtzer waren am ganze Land berüchtigt, well si ware gäizeg an häerzlos. Besonnesch géintwuer den aarme Leit hunn si sech häerzlos verhalen. Heescherten, déi ëm Almose geheescht hunn, goufe vun Hënn verjot. Schnell huet keen et méi gewot, ëm eng Klenggeheet ze heeschen. Enges Daags ass en éierwierdegen alen Heeschert am Haff vum Schlass opgetaucht. Hie war hongereg a midd. Op säi Bengel gestäipt, huet hien ëm

102

103



Almose geheescht. Wéi ëmmer huet den Haushär d'Hënn op hie gejot. Eng Mod huet gesinn, wat passéiert ass.

"Oh nee!" huet si sech geduecht, "Wéi schrecklech! Ech muss dësem aarme Mann hëllefen."

Ouni ze zécken ass si erausgelaf an huet d'Hënn zeréckgeruff. Dunn ass si zeréck an hiert Zëmmer gelaaf, huet hier Spuerbéchs geholl, an dem Heeschert e groussen Deel vun hiren Erspuernesser ginn.

"Merci, du léift Kand" huet den Heeschert geäntwert, "Du hues e gutt Häerz! Dofir wëll ech dech belounen. Géi mir no a kuck net zeréck. Wann ech stoen bleiwen, kanns du dech ëmdréien!"

D'Meedchen huet gemaach, wat den Heeschert him opgedroen huet. Si si lassgaangen, duerch d'Felder ewech vum Schlass. No enger Zäitchen ass den ale Mann bei zwee grousse Bierebeem stoebliwwen. D'Meedchen huet sech ëmgedréit an zeréck op d'Plaz gekuckt, déi hatt säin Heem genannt huet. Voller Erstaunen huet hat an d'Färent gekuckt. Dat schéint Schlass war verschwonnen, am Buedem versonk! Nëmme d'Spëtze vum den Tiern hunn nach aus engem déiwe Waasserpull erausgekuckt. Eng prächtig gëlle Wéi, an där e klengt Kand louch, ass eng Zäit laang um Waasser geschwomm. Munneche seet, se wier aacht Deeg do geschwomm. Schliisslech ass se genee do, wou de Bur war, ënnergaangen. Wéi d'Meedchen sech zum Heeschert ëmgedréit huet, war hie verschwonn. Vun den anere Bewunner vum Schlass huet een ni méi eppes héieren ...

104

DE KROPEMANN

105

De Kropemann ass e fuerchterreegende Waassergeesch! Awer dëse deet kengem eppes. Hien ass de Beschützer vun der Natur an der Landschaft vum Atertdall, den Hidder vu Land a Waasser.

Et gi Geschichten, datt sech de Kropemann an de Gewässer vun der Atert verstoppe géif. Hi lauert de Kanner op, déi ze no un d'Ufer kommen. An dann ... zitt hien se mat sengem laange Krop PLATSCH an d'Déif! Awer keng Angscht: Dës Geschicht soll virum allem kleng

Kanner dovun ofhalen, geféierleche Plazen ze no ze kommen. Plazen, wou si liicht erdrénke kënnen, wéi eng Baach, e Floos, e Weier oder déif Bueren.

106

107

108



Wusst du schon?

Legende stierwen ni. Se lieve fir ëmmer an de magesche Geschichten, déi d'Leit sech erzielen.

KROPEMANNFEST

De Geschichten no wunnt de Kropemann zu Réiden. Fir hien ze éieren, steet eng Holzstatue virun der Märei. An all Joer gëtt et eng grouss Feier zu Éiere vum faszinéierende Waassergeesch. Wann s de Loscht dorobber hues, da géi de leschte Sonndeg vum September op Réiden, wou vill ënnerhalsam Aktivitéiten op dech waarden! Spadséier laanscht d'Stänn mat leckerem Iessen a kuck dir all Konschthandwierkstänn un. A vergiess net ... du kanns de Kropemann perséinlech kenneléieren!

109

110

DÉI GESTÉIERT HEXEVERSAMMLUNG ZU KÄERCH

111

Eemol, wéi de Mound héich um Himmel houg, ass en dapere Pater vu Lëtzebuerg op Käerch opgebrach. Hien hat eng wichteg Aufgab - hie sollt um Maart vu Käerch priedegen! Awer um Wee, an der däischterer Heed vu Käerch gouf hie vun der Nuecht iwuerfall. Hien huet sech veriert an ass bis géint Mëtternuecht ronderëm geiert.

Stënterlech, an der Däischtert, huet hie frölech Kläng an opreegend Musek héieren. Virwëlzegt wéi hie war, ass hien dem Toun nogaangen a viru sengen Aen huet sech eng bezauberend Zeen opgedoen. En Dësch, dee vun herrleche Lichter erhellt war, war mat de leckerste Plate gedeckt, déi ee sech nëmme virstelle kann. Ëm den Dësch erëm huet eng monter Gesellschaft vu Meedercher gedantz, déi am schéinste Gezei gekleet waren. E puer hu frölech gedantz, während anerer gelaacht a geschwat hunn. Um Enn vum Dësch souz e charmanten Här, dee roueg duerch en oppent Buch gebliedert huet.

Dem Pater hat et vu lauter Staunen d'Sprooch verschloen. Hien huet d'Gesellschaft begréisst an den Här huet de Pater gefrot: "Wëllt Dir och an eiser Sipschaft ageschriwwe ginn?"

De Pater huet ganz opgereegt direkt geäntwert: "Jo, gären!" Den Här huet him eng Schreffieder gereecht an hie gebieden, säin Numm an d'Buch ze schreiwen. De Pater huet voller Glawen geschriwwen: "Jesus vun Nazareth."

Awer wéi hien de leschte Buschtaf geschriwwen huet, ass eppes Komesches passéiert. Den attraktive Mann huet sech viru sengen Aen an e grinsenden, onheemlechen Däiwel verwandelt. An déi bezauberend Dänzerinnen hu sech stënterlech an al, elle Frae verwandelt! Déi ganz Zeen huet sech an e grujelege Chaos verwandelt! D'Frae sinn ewéi Blieder am Wand geflücht.

All dat leckert Iessen huet sech an dënn Loft opgeléist an amplaz waren nëmmen nach Schanken a Kloteren do.

De Pater huet dunn erkannt, datt hie matzen an engem Grupp vun Hexe war! Hien huet d'Buch séier duerchgebliedert an huet entdeckt, datt tatsächlech 17 Hexen aus Käerch dobäi waren. Schockéiert huet hien eropgekuckt an erkannt, datt hien um Gaalge stoung! Hien huet sech séier duerch d'Bascht gemaach, fir wäit fort vun dëser grujeleger Plaz ze kommen!

112

113

114

DE KOMESCHEN HUES BEI NOUSPELT

E klenge Schneider aus Nouspelt koum eemol spéit owes heem. Hien ass frölech spadséiert a beim Kluntschekräiz ukomm. De Mound huet tëschent zwou Wolleken ervirgeluusst. Grad laang genuch, fir datt eise klenge Schneider en Hues gesinn huet, dee laanscht dem Wee louch. E huet alle véier vun sech gestreckt. Séier huet hien d'Huesebeen mat sengem Strëmpband zesummegebonden an d'Déier iwver säi Réck gehaangen. Wéi hie weider gaangen ass, gouf den Hues ëmmer méi schwéier. De klenge Schneider huet gegrommelt, hie konnt sech bal net méi beweegen! Rosen huet hie geruff:

"Hal op, esou schwéier ze ginn! Du kenns mat an näischt kann dir do hëllefen!" Awer kaum hat hien déi Wieder ausgeschwat, wéi den Hues ugefaangen huet sech um Réck vum Schneider ze beweegen.

"Ech ginn net mat dir mat", huet den Hues geruff, "och wann s du rose gëss!"

D'Häerz vum Schneider huet e Sprong gemaach! En Hues dee schwätzt? Hien huet déi mysteriéis Kreatur fale gelooss an huet sech duerch d'Bascht gemaach. An d'Stëmm vum Hues huet nach ganz laang Zäit an den Ouere vum Schneider gehaalt ...



19 REIDEN



20 KAERCH



18 KAERJENG



15 WYDERKUER



17 ESCH-UELZECHT

16 MONNERECH



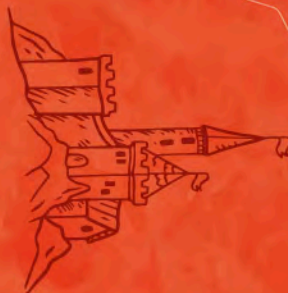
11 BEGGEN

10 TECH

12 13 LETZBUERG



21 WOSPELT



14 TZE6



KOSDRIF

8

6 7

TECHTERNACH



GREIWEMACHER

5 9





Maintenant que tu as appris beaucoup de choses sur les légendes du Luxembourg avec Yuppi, peux-tu compléter cette "carte des légendes" ?

Trouve les autocollants

117, 118, 119, 120

et place les protagonistes
des légendes au bon endroit sur la carte !

Elo wou's de souvill man Yuppi iwvert Lëtzebuenger
Legende geleiert hues, bréngs de et fäerdeg des Legende

Kaart ze komplettereren?

Fann d'Stickenen

117, 118, 119, 120

a placéier d'Protagonisten aus de Legenden
op déi richtig Platz op der Kaart!

