SPELA OFFLINE

Över 160 kluriga utmaningar för nyfikna barn

Martin Luque



162 SPEL OCH PYSSEL · UPPDRAG PIX

VÄLKOMMEN, SPELARE!

Läs spelbokens regler innan du trycker på START

Hej, spelare! Här kan du testa dina idéer på många olika sätt. Boken har 162 spel och pyssel: logik, teckning, dueller och skrivutmaningar. Använd penna och sudd. Till vissa spel behövs också en tärning eller en medspelare. Det står på sidan.

Penna och sudd. Vissa spel kräver en medspelare eller tärning.

Ingen sax behövs. Du ska inte klippa i boken.

Här får du tänka ut svaren, inte bara gissa.

Här spelar du utan wifi.



Längst bak i boken finns lösningarna... och ditt diplom. Men först: ditt uppdrag på nästa sida.

UPPDRAG PIX

Hitta Pix på alla 140 spelsidor

Pix, den lilla rymdvarelsen med stjärnantenn, har smugit sig in i boken. Pix gömmer sig en gång på varje spelsida. Hitta Pix, ringa in figuren och kryssa i cirkeln med rätt sidnummer här.



4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	51	52
53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76
77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88
89	90	91	92	93	94	95	96	97	99	100	101
102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113
114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125
126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137
138	139	140	141	142	143	144	145				

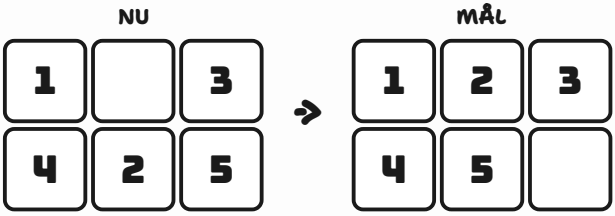
36 FYND
NYBÖRJARE

85 FYND
PROFFS

140 FYND
LEGEND

DEN TOMMA RUTAN

Flytta den tomma rutan till det markerade hörnet så att siffrorna hamnar som i målet. Skjut bara in en sifferruta som ligger intill den tomma rutan och delar en sida med den. Skriv vilka siffror du flyttar.



Jag flyttar rutan ..... och sedan .....

BYGG DIN SPELBANA

Rita mark, en ingång och ett mål i rutnätet. Spelaren får gå till en ruta som delar en sida med den förra, aldrig diagonalt. Lägg till hinder och markera en väg till målet som undviker dem.


Mark


Spikar


Mynt


Fiende

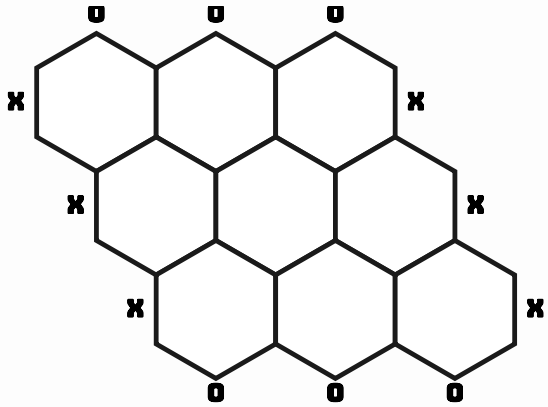

Mål

Spelaren kommer in från VÄNSTER och får bara gå till en ruta som delar en sida med den förra, aldrig diagonalt. Rita pilar som visar en väg till målet utan att passera hinder.

FRÅN KANT TILL KANT

Bygg en kedja av rutor mellan dina två kanter.

X ska förena kanterna märkta X. O ska förena kanterna märkta O. En kedja består av sexhörningar som delar en sida med varandra.



X börjar. Turas om att skriva er bokstav i en tom sexhörning. Ingen bokstav får suddas eller ändras. Du vinner när din kedja når båda dina kanter. Sudda rutnätet och byt X och O inför nästa omgång.

DUBBEL UTMANING

SIFFROR I FÖRKLÄDNAD

Byt ut A och B mot olika siffror så att summan stämmer. Båda A står för samma siffra. Skriv siffrorna under bokstäverna och kontrollera summan.

A	A	+	B	=	1	0	0

A = ☐ B = ☐

★★★ SJÄLV · BARA PENNA

HOPPA OCH TA BORT

Lämna bara en robot i raden. Hoppa över en intilliggande robot till en tom ruta och stryk den överhoppade roboten. Skriv var varje hopp börjar och slutar.



1	2	3	4	5	6

Hopp: från ☐ till ☐ . från ☐ till ☐

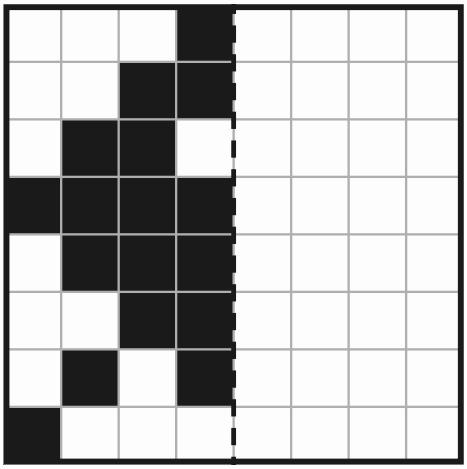
★★ SJÄLV · BARA PENNA

PIXELSPEGELN

Fyll i den tomma sidan som om den prickade linjen var en spegel. Färglägg varje ruta lika långt från linjen som motsvarande ruta på andra sidan.

Figuren är symmetrisk: den högra halvan är den vänstra halvans spegelbild.

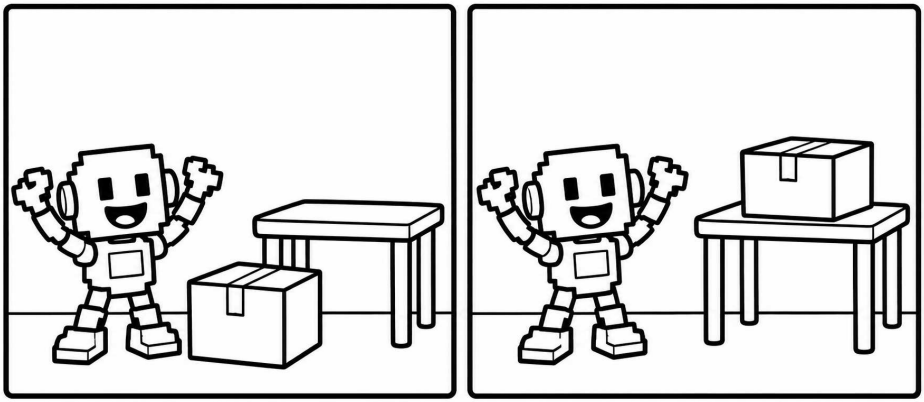
Ufo



SERIERUTAN SOM SAKNAS

Rita vad som hände mellan bilderna. Roboten ska flytta lådan från golvet till bordet, utan magi eller nya personer.

FÖRE **EFTER**

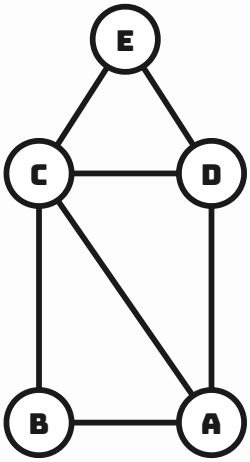


DEN SAKNADE SERIERUTAN

Vad hände? .....

EN KABEL, ETT PENNDRAG

Följ alla kablar utan att lyfta pennan eller följa samma kabel två gånger. Börja vid A och skriv i vilken ordning du besöker punkterna.



Börja vid A (som är markerad). Du får återvända till en punkt, men inte följa samma kabel igen. Det finns 7 kablar.

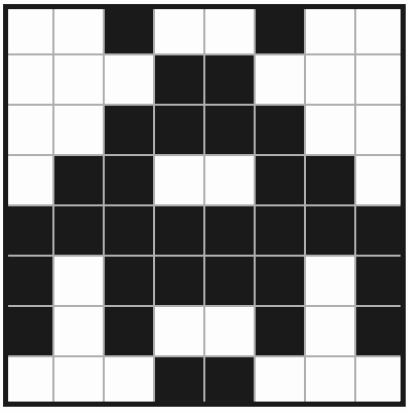
Din väg: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

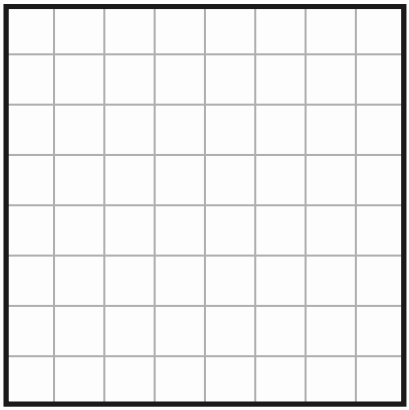
KOPIERA PIXELFIGUREN

Kopiera bilden i det tomma rutnätet bredvid. Färglägg samma rutor med pennan och lämna resten vita.

En pixel är en liten bildpunkt. I många dataspel syns de små rutorna tydligt i bilderna. Små punkter kan bli stor konst!

Rymdvarelse





Tips: räkna rutorna i varje rad och fyll i en rad i taget.

SAMMA HÄNDELSE, NY BERÄTTARE

Berätta om händelsen som om du var roboten. Behåll de tre händelserna i rutan, men låt roboten säga jag. Skriv på de fyra raderna.

Händelsen, berättad av Lina:

”Jag gick in i rummet. Roboten tappade en låda. Jag hjälpte roboten.”

Samma händelse, berättad av roboten (fyra rader):

.....

.....

.....

.....

DUBBEL UTMANING

UPPDRAGSKÖN

Ordna de fyra korten i kön. Följ de tre villkoren under korten.

A	B	C	D

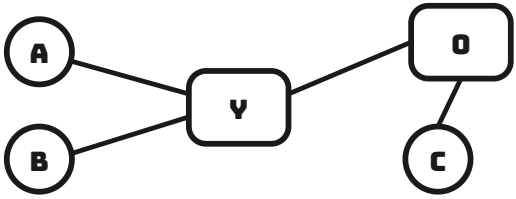
A står före C · B står före C · C står före D

Ordning: ☐ ☐ ☐ ☐

★★ SJÄLV · BARA PENNA

OCH-GRINDEN OCH ELLER-GRINDEN

Slå på en enda ingång så att utgången öppnas. Ringa in den. Y är OCH-grinden: båda ingångarna måste vara på. O är ELLER-grinden: minst en måste vara på.

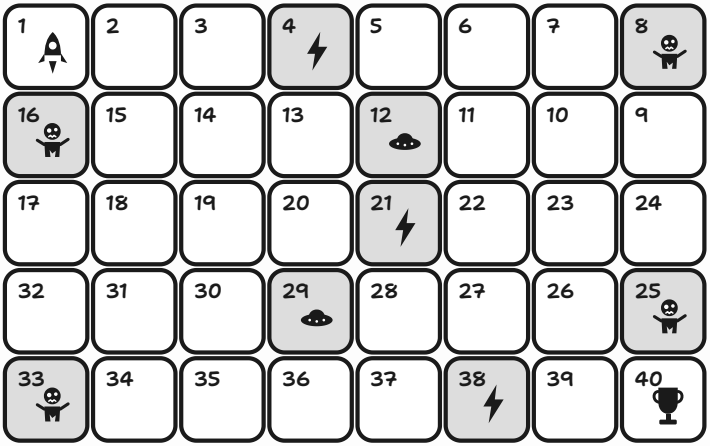


Y = A OCH B · O = Y ELLER C
Jag slår bara på:
.....

★★ SJÄLV · BARA PENNA

TÄRNINGSVÄGEN

Turas om att slå tärningen och följa spelbanan. Rutan med specialregler visar vart specialrutorna leder.



SPECIALRUTOR

4 → 9	**8** → 5	**12** → 20
16 → 14	**21** → 25	**25** → 21
29 → 36	**33** → 30	**38** → 39

Börja på 0, före ruta 1. J1 börjar, sedan turas ni om. Lägg tärningens tal till er position. Gör högst ett specialhopp per tur. Den som når eller passerar 40 vinner.

J1 står nu på .....

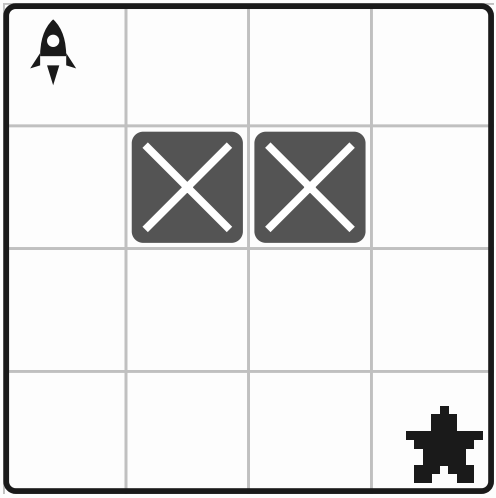
J2 står nu på .....

Sudda den gamla positionen när ni skriver den nya. Ni behöver inga spelpjäser.

★ 2 SPELARE · MED KOMPIS OCH TÄRNING

KARTEN SOM OGILLAR SVÄNGAR

Kör från hörnet uppe till vänster till hörnet nere till höger. Kör bara åt höger eller nedåt. Rita en väg med så få svängar som möjligt och skriv antalet svängar.



Antal svängar (byten av riktning): ……..

EN HEL HISTORIA I SEX ORD

Sammanfatta händelsen med sex ord. Behåll vem som hade problemet och vem som löste det. Skriv ett ord i varje lucka och stryk under de två figurerna.

Hela händelsen:

”Roboten fastnade i leran. Pix kom med ett rep och drog loss roboten.”



Din sammanfattning med 6 ord (ett i varje lucka):

SANT ELLER FALSKT?

Läs skeppets rapport. Ringa in S om meningen stämmer med rapporten och F om den säger emot rapporten. Svara på varje rad.

RAPPORT FRÅN PIX-7: Besättningen består av fyra figurer: Pix, Robo, Naira och Tito. Pix landade på planeten en tisdag. Det finns 30 burkar alger i skafferiet. Reaktorn förlorade 2 paneler i stormen. Robo lagade antennen på 3 timmar. Naira är den enda som kör skeppet.

1 **Skeppet Pix-7 har fyra i besättningen.** S F

2 **Pix landade en måndag.** S F

3 **Det finns 30 burkar alger i skafferiet.** S F

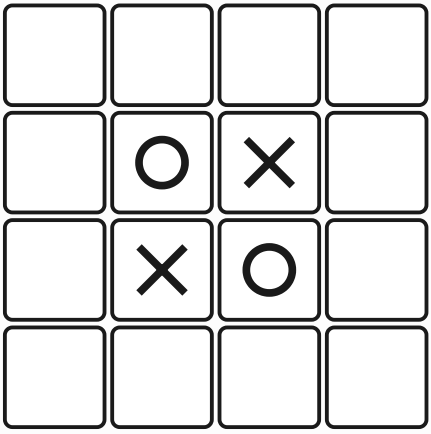
4 **Stormen tog 3 av reaktorns paneler.** S F

5 **Det tog Robo 3 timmar att laga antennen.** S F

6 **Tito kör skeppet.** S F

FÅNGA MOTSPELARENS BOKSTÄVER

Skriv din bokstav i en tom ruta så att en obruten rad av motspelarens bokstäver hamnar mellan din nya bokstav och en annan av dina. Byt de fångade bokstäverna till dina. Kan du inte flytta står du över. När ingen kan flytta vinner den som har flest.



Det måste finnas en egen bokstav i ANDRA änden av raden och inga tomma rutor emellan. X börjar. Fånga längs rader, kolumner och diagonaler. Kontrollera alla riktningar. Sudda de fångade bokstäverna och skriv dina. Lika många bokstäver ger oavgjort.

1 .....
2 .....
3 .....
4 .....
5 .....
6 .....
7 .....
8 .....
9 .....
10 .....
11 .....
12 .....

Spela två omgångar. Byt X och O inför den andra. Jämför det sammanlagda resultatet.

★★ 2 SPELARE · MED EN KOMPIS