RÄDDA JULEN!

Ett escapeäventyr med gåtor som hänger ihop för barn 7–10 år





Marina, Hugo och tomten Peppar behöver dig. Hjälper du dem att rädda julafton?

Den här boken tillhör _____

SÅ FUNGERAR BOKEN



Hej, jag heter Peppar och är tomten som håller reda på ledtrådarna. Jag ska berätta en hemlighet: julafton är i fara, och bara ett klurigt huvud som ditt kan rädda den.

Boken är en kedja med 60 uppdrag uppdelade i fem kapitel. Varje uppdrag du löser ger dig en bit: en bokstav eller en siffra. Skriv alltid upp den i tabellen med kodbitar… utan bitar blir det ingen kod.

Efter var sjätte uppdrag gör jag en kontroll: jag avslöjar ingenting, men jag säger om du är på rätt väg. Uppdragen med guldsigill ger var sin bit till koden för det stora låset: samla alla tio, så öppnas julklappssäcken.

Har du kört fast? Be en vuxen om en ledtråd eller läs instruktionen en gång till i lugn och ro. De ritade lösningarna finns längst bak i boken… men titta inte förrän du har försökt själv, va?

☆ lätt utmaning	☆ ☆ medelsvår utmaning	☆ ☆ ☆ svår utmaning

— Peppar, ledtrådsmästare

NATTEN I VERKSTADEN



Det är tre dagar kvar till julafton och en vindby har farit in genom verkstadens fönster: den har slitit slädens färdkarta i bitar, den enda karta som visar slädens färdväg på julaftonsnatten. Och som om det inte var nog har det stora låset på julklappssäcken gått igen… och ingen minns koden.

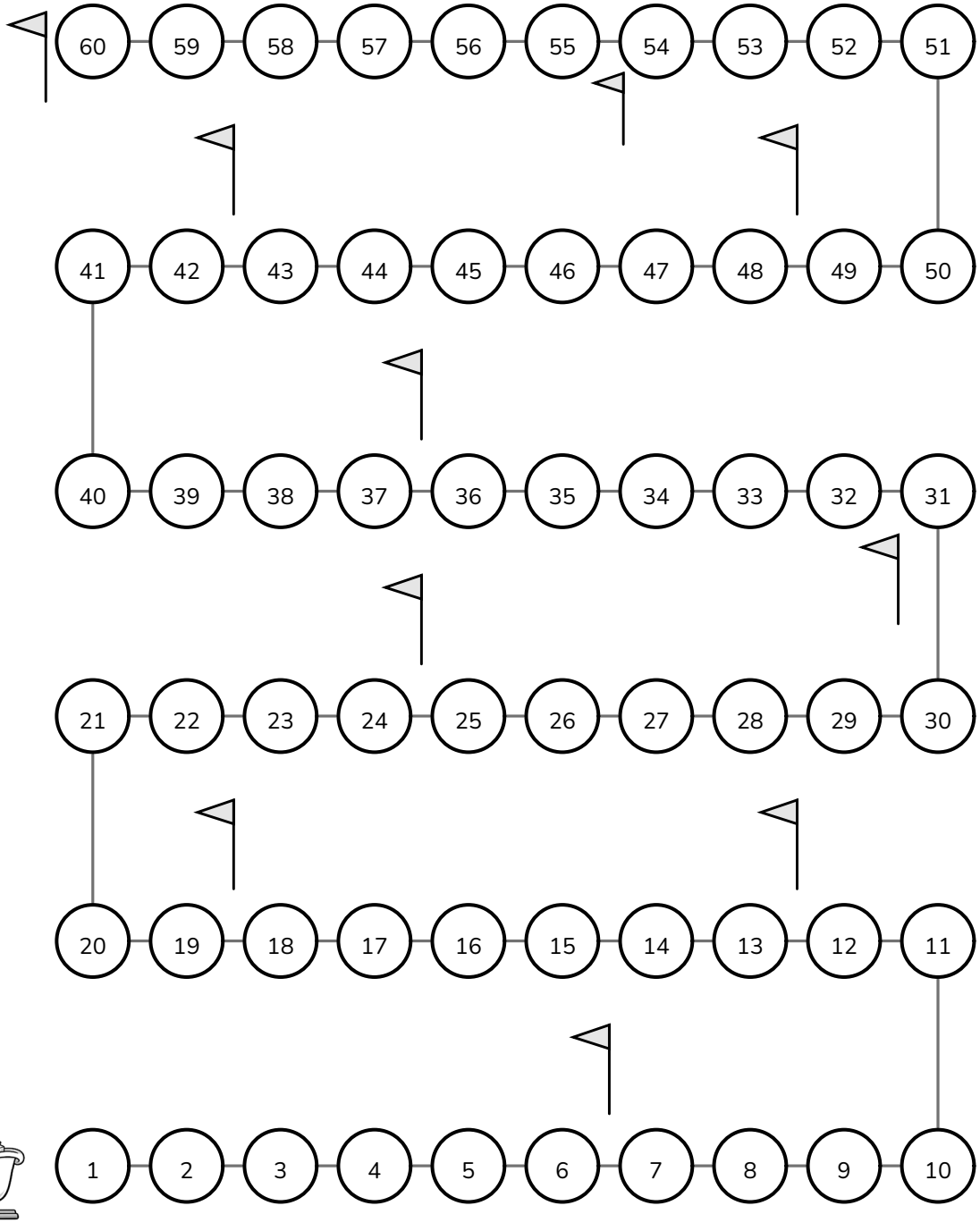
Marina och Hugo skyndar dit för att hjälpa till, och där väntar Peppar, tomten som håller reda på ledtrådarna: ”Ni kommer precis i rätt tid! Utan väg och utan kod blir det inga julklappar. Varje uppdrag ni löser ger er en bit. Är ni redo? Då börjar vi!”

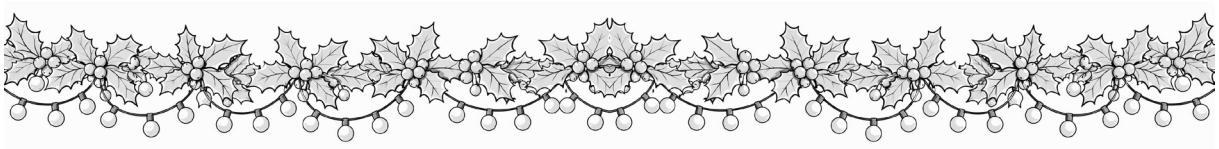
DITT UPPDRAG

Lös de 60 uppdragen i ordning och skriv upp varje bit i din tabell på sidan 84. Efter var sjätte uppdrag väntar Peppar med en kontroll. De tio bitarna med guldsigill öppnar det stora låset på sidan 80.

DIN FRAMSTEGSKARTA

Färglägg en ruta för varje uppdrag du klarar, så ser du släden ta sig uppför backen mot natten den 24 december. Peppars kontroller har egna sigill vid flaggorna.
När släden når toppen med kodens tio bitar kan det stora låset på säcken inte stå emot.





KAPITEL 1 • OREDA I VERKSTADEN



När dagen började var allt upp och nervänt i leksaksverkstaden. ”Ingen karta och ingen kod: ingen utdelning”, suckade Peppar. Men Marina och Hugo kavlade redan upp ärmarna: om varje hörn av verkstaden gömde ett uppdrag, skulle varje uppdrag ge tillbaka en bit.

Första uppdraget: själva verkstaden. Pussla ihop, öppna, lista ut. Uppdragen med guldsigill gömmer bitarna till koden för det stora låset.

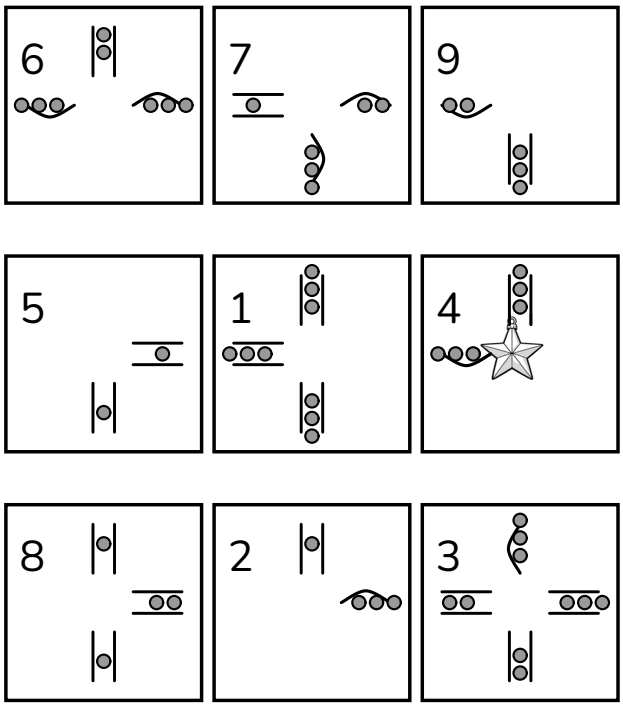
UTMANING 1 • DEN TRASIGA KARTAN

★ ☆ ☆ 1 SPELARE

En vindby har slitit sönder slädens färdkarta. Nu måste den lagas!
Passa ihop de nio kartbitarna utan att vrida dem (siffrorna ska stå rakt): varje kant ska möta sin granne, med stigar av dubbla linjer, vågiga floder och prickmärken. Skriv i varje ruta numret på den bit som ska ligga där. Din bit är bokstaven i rutan där biten med stjärnan passar: skriv upp den i din tabell med kodbitar (sidan 84).



N	G	M
H	B	V
F	L	E

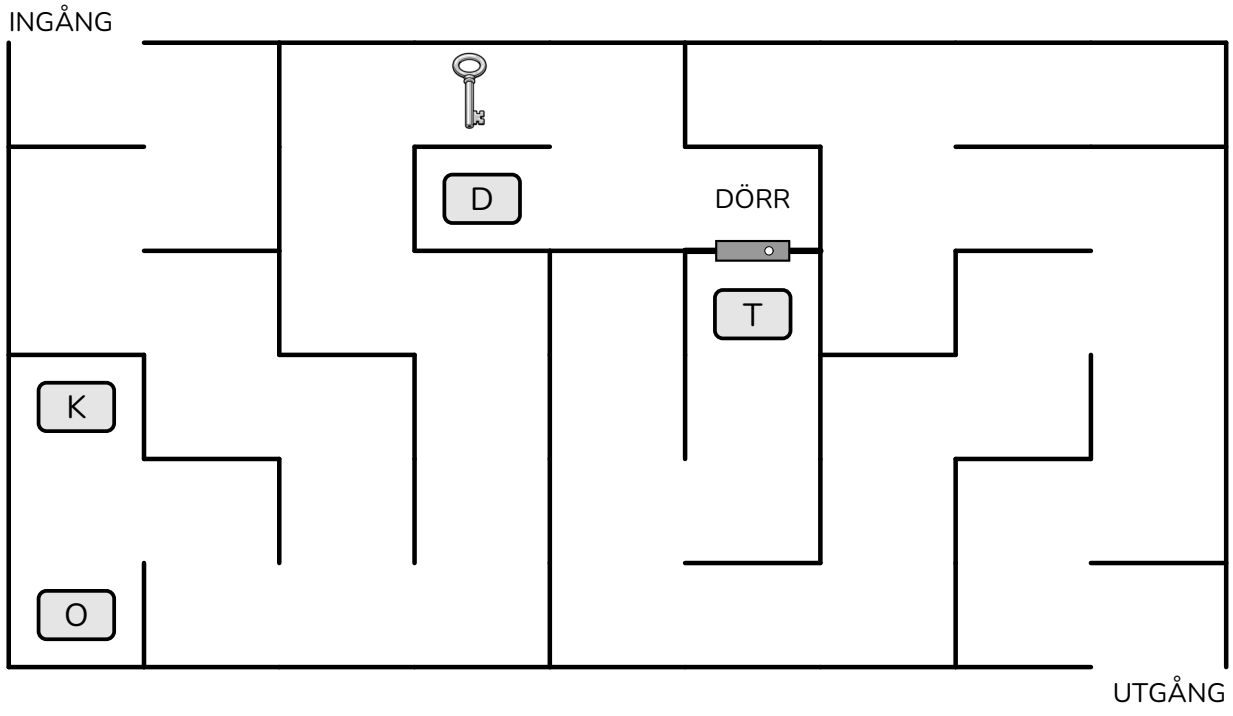


UTMANING 2 • DET LÅSTA FÖRRÅDET

★ ☆ ☆ 1 SPELARE

Slädens reservdelar förvaras i förrådet… som är en labyrint med lås.
Rita vägen från INGÅNG till UTGÅNG: dörren med det stora handtaget öppnas bara om du först tar den stora NYCKELN. Det finns flera skyltar med bokstäver, men bara en ligger på rätt väg, efter dörren. Dess bokstav är din bit: skriv upp den i din tabell med kodbitar (sidan 84).

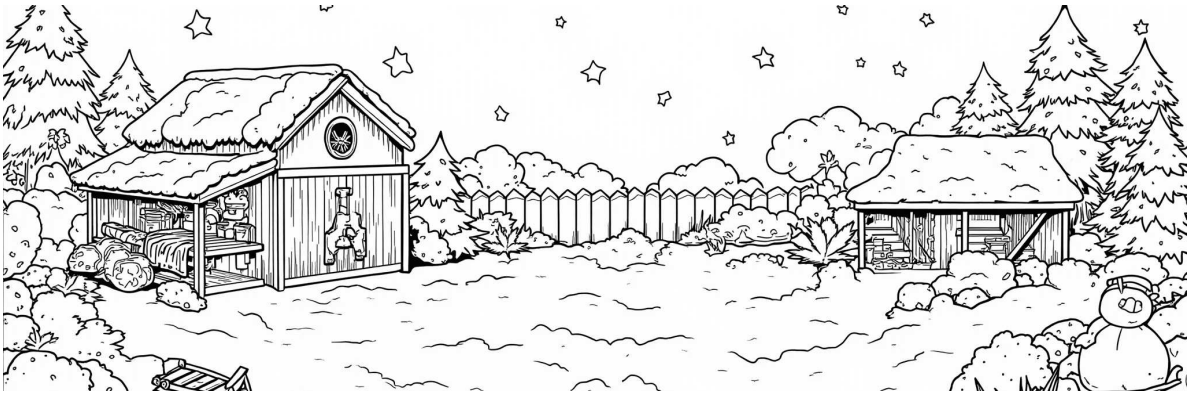




UTMANING 3 • SNÖGUBBARNA PÅ GÅRDEN

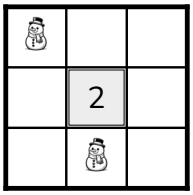
★ ★ ☆ 1 SPELARE

På verkstadens gård har tomtarna gömt snögubbar under snöhögarna.
Markera med ett X de rutor där snögubbarna gömmer sig: varje siffra säger hur många som finns runt omkring. På raden med pilen finns bara en snögubbe. Din bit är bokstaven i dess kolumn: skriv den i rutan DIN BIT och kopiera den till din tabell med kodbitar (sidan 84).



	M	B	S	E	I	C
				0		1
		0		1		
→			1			
	1				3	1
		1			2	
					1	

EXEMPEL



Tvåan säger: i de 8 rutorna runt omkring finns 2 gömda gubbar.

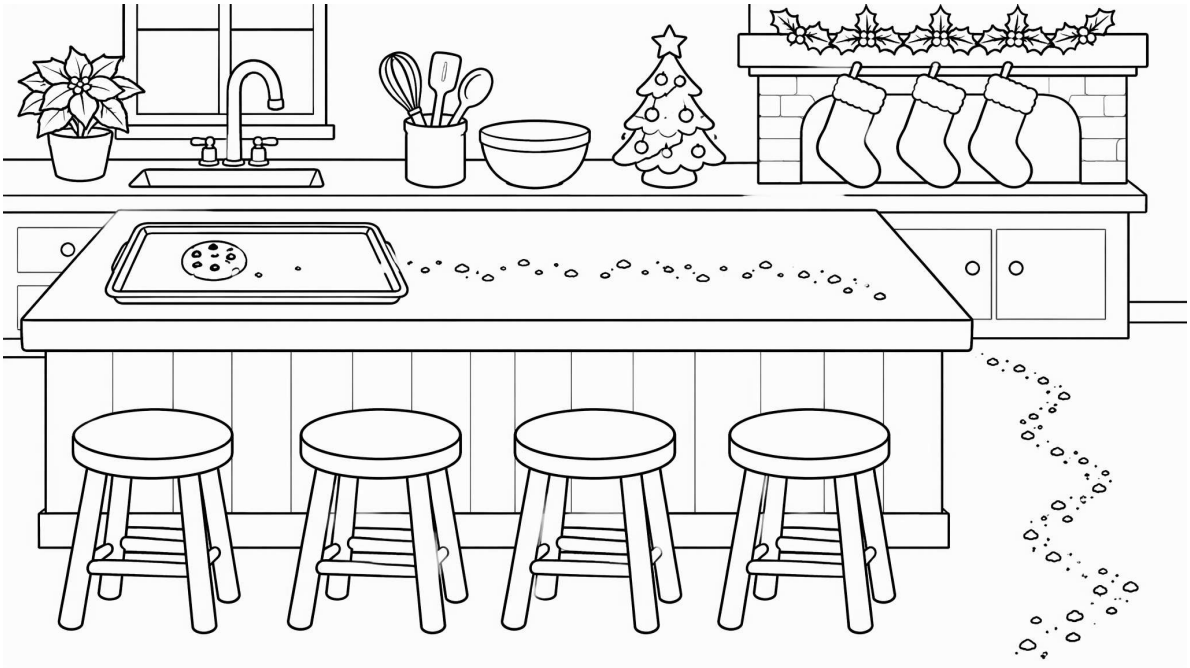
Det finns 5 snögubbar gömda. Varje tal säger hur många som finns runt rutan (även diagonalt). Rutor med tal gömmer ingen snögubbe.
Rita ett X där det finns en gubbe. På pilens rad finns bara en.

DIN BIT

UTMANING 4 • VEM ÅT UPP PEPPARKAKAN?

☆ ☆ ☆ 1 SPELARE

En pepparkaka saknas på plåten. Lyssna på vad varje tomte på skiftet säger.
En av dessa fyra tomtar åt upp pepparkakan; en av de fyra ljuger ALLTID och de andra talar sanning. Läs vad var och en säger och lista ut vem som är skyldig. Din bit är första bokstaven i den tomtens namn: skriv upp den i din tabell med kodbitar (sidan 84).



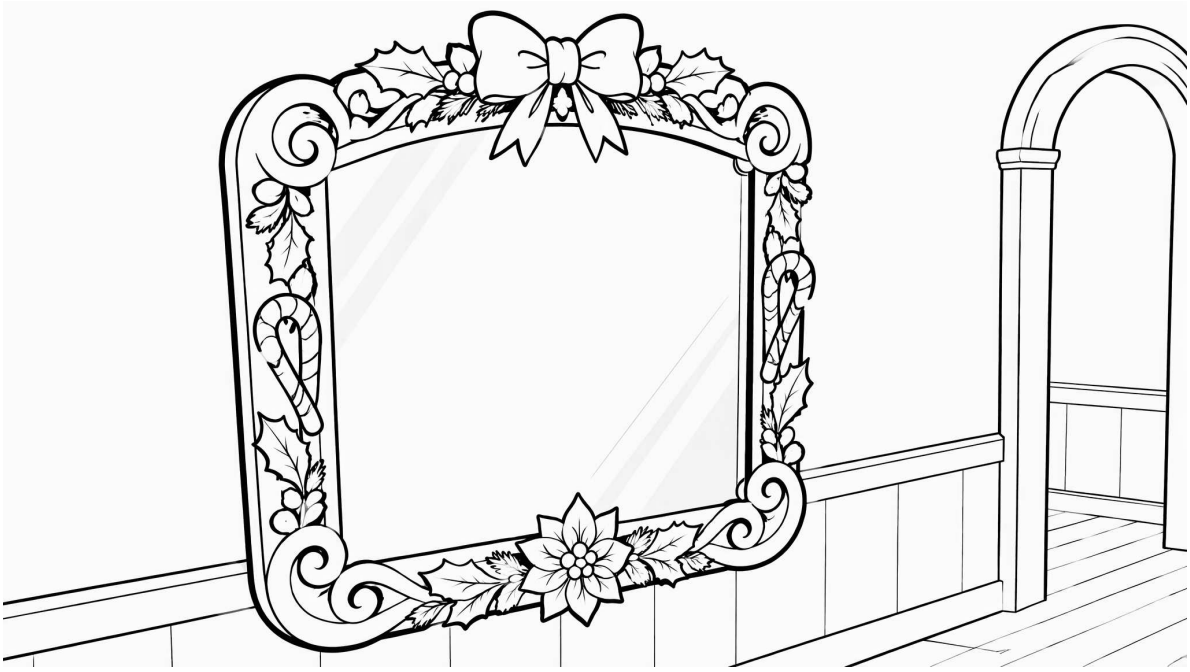


Bombo Tito Lila Nico

UTMANING 5 • SPEGELNS MEDDELANDE

★ ☆ ☆ 1 SPELARE

Spegeln i hallen immade plötsligt igen: någon har skrivit på den.
Meddelandet är skrivet baklänges, som i en spegel: läs det med en spegel bredvid dig eller genom att själv kopiera det bokstav för bokstav. Lös gåtan som gömmer sig. Din bit är första bokstaven i svaret: skriv upp den i din tabell med kodbitar (sidan 84).



Ett barnträd som vi pyntar till jul.

Skriv gåtans svar här:

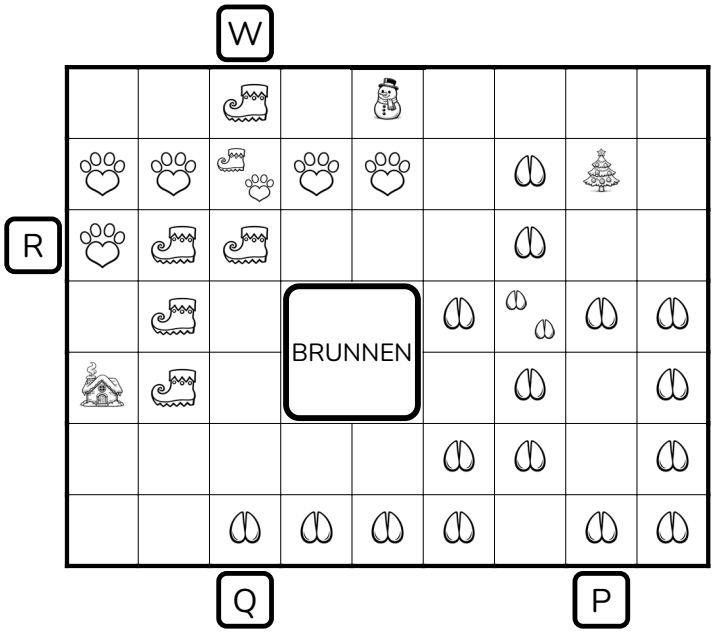
UTMANING 6 • SPÅR I SNÖN

☆ ☆ ☆ | 1 SPELARE

☆ KODBIT

Till verkstadens dörr har det kommit spår som ingen hade bett om.
Följ varje spår, ruta för ruta, från bokstaven vid kanten: bara ett slutar intill platsen som anges i den stora rutan. Din bit är bokstaven där det spåret börjar: skriv den i rutan DIN BIT och kopiera den till din tabell med kodbitar (sidan 84).





= ren

= tomte

= katt

Varje spår börjar vid en bokstav i kanten och slutar intill en plats. Det finns 2 renspår: det räcker inte att titta på avtrycket, följ varje spår steg för steg.
Där två spår korsas bär rutan båda avtrycken och vart och ett fortsätter rakt fram.
Bara ett spår slutar här: BRUNNEN.

DIN BIT