Släck skärmen, tänd julen

Pyssel och spel för dig själv och för hela familjen



Den här boken tillhör _____

Jag lovar att spela med familjen, lyssna på andras idéer och försöka igen.

Välkommen till en spelstund med familjen



Marina, Hugo och deras familj har sparat en plats åt dig. Ta med en penna, ett suddgummi och lust att upptäcka vad varje sida gömmer.

Du kan spela själv eller välja spelen märkta 2 SPELARE för att spela tillsammans med någon. Ibland tävlar ni och ibland måste du lyssna på din kompis för att lösa spelet tillsammans.

Du behöver inte ha rätt direkt. Om du kör fast, prova en annan idé; längst bak i boken finns alla svar som bilder.

Innan du börjar



En stjärna betyder att du kan börja lugnt; två betyder att du måste kombinera fler ledtrådar; tre betyder att du ska planera flera steg. Välj själv vilken sida du vill.

I spelen för 2 SPELARE väljer varje person att vara spelare A eller spelare B. Instruktionen säger vem som börjar; läs den innan ni markerar brädan.

I spel med ledtrådar eller hemliga brädor täcker du din del med handen eller med en bok som står upp. Prata om dina ledtrådar bara när instruktionen tillåter det.

Exemplen visar hur spelet fungerar med ett annat fall. Svaren finns i slutet: titta på dem efter att du har provat.

☆ för att komma igång	☆ ☆ kombinera ledtrådar	☆ ☆ ☆ för att planera

Så långt har vi kommit

När du har provat en utmaning färglägger du rutan med dess nummer (sidan står under).
När du har gjort klart alla i ett block färglägger du också tallriken för det blocket.

BLOCK 1 · FÖRBEREDELSER I FAMILJEN

1 s. 6	2 s. 7	3 s. 8	4 s. 9	5 s. 10	6 s. 11	7 s. 12	8 s. 13	9 s. 14	10 s. 15
11 s. 16	12 s. 17	13 s. 18	14 s. 19	15 s. 20	16 s. 21	17 s. 22	18 s. 23	19 s. 24	20 s. 25

1

BLOCK 2 · BORDET PÅ JULAFTON

21 s. 27	22 s. 28	23 s. 29	24 s. 30	25 s. 31	26 s. 32	27 s. 33	28 s. 34	29 s. 35	30 s. 36
31 s. 37	32 s. 38	33 s. 39	34 s. 40	35 s. 41	36 s. 42	37 s. 43	38 s. 44		

2

BLOCK 3 · JULDAGENS EFTERMIDDAG

39 s. 46	40 s. 47	41 s. 48	42 s. 49	43 s. 50	44 s. 51	45 s. 52	46 s. 53	47 s. 54	48 s. 55
49 s. 56	50 s. 57	51 s. 58	52 s. 59	53 s. 60	54 s. 61	55 s. 62	56 s. 63		

3

BLOCK 4 · VINTERDAGAR

57 s. 65	58 s. 66	59 s. 67	60 s. 68	61 s. 69	62 s. 70	63 s. 71	64 s. 72	65 s. 73	66 s. 74
67 s. 75	68 s. 76	69 s. 77	70 s. 78	71 s. 79	72 s. 80	73 s. 81	74 s. 82		

4

BLOCK 5 · MOT NYÅR

75 s. 84	76 s. 85	77 s. 86	78 s. 87	79 s. 88	80 s. 89	81 s. 90	82 s. 91	83 s. 92	84 s. 93
85 s. 94	86 s. 95	87 s. 96	88 s. 97	89 s. 98	90 s. 99	91 s. 100	92 s. 101		

5

BLOCK 1

Förberedelser i familjen

Ta fram pennorna och hitta en skön vrå: julen förbereds också genom att spela.

UTMANINGAR 1 TILL 20 · SIDOR 6 TILL 25

20 spel · 13 för en spelare · 7 för två



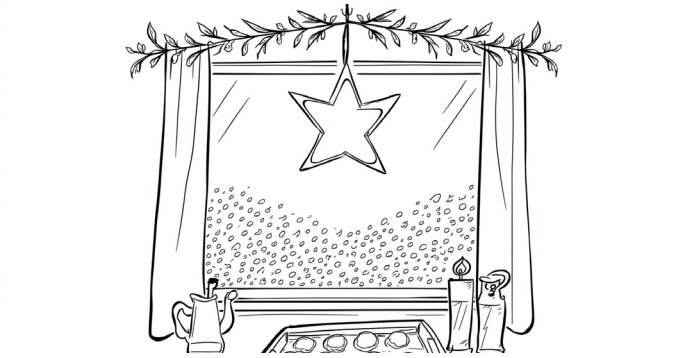
UTMANINGAR I DETTA BLOCK

1 · Stjärnans magiska kvadrat s. 6
2 · Sista glaskulan i granen s. 7
3 · Stjärnor i granen s. 8
4 · Pärlhalsbandet s. 9
5 · Den förgiftade chokladkakan s. 10
6 · Paketstaplar s. 11
7 · Pillabyrinten s. 12
8 · Julkrubban i två röster s. 13
9 · Summaburar i julkrubban s. 14
10 · Strumpor i spisen s. 15
11 · Snöön s. 16
12 · Sista nougaten s. 17
13 · Paketen på vågen s. 18
14 · Brevbäraren går varje gata en gång s. 19
15 · Den hemliga julsången s. 20
16 · Presenter som vänder sig om s. 21
17 · Ljusa och mörka kulor s. 22
18 · Isbroar s. 23
19 · Nougatdominobrickor s. 24
20 · Korsande summor i nougaten s. 25

UTMANING 1 • Stjärnans magiska kvadrat

☆ ☆ ☆ 1 SPELARE

I köket väntar en bakplåt med kakor vid fönstret.
Skriv de saknade talen från 1 till 9 i de tomma rutorna, utan att upprepa något. Varje rad, varje kolumn och båda de grå diagonalerna ska summera till 15.



MAGISK SUMMA: 15

6		
1	5	

Stryk varje tal när du använder det:

1	2	3	4	5	6	7	8	9

EXEMPEL

3	4	5	= 12

Exempel med en annan summa: om varje linje summerar till 12 och du ser en 3 och en 5, saknas 4, eftersom 3+4+5=12.

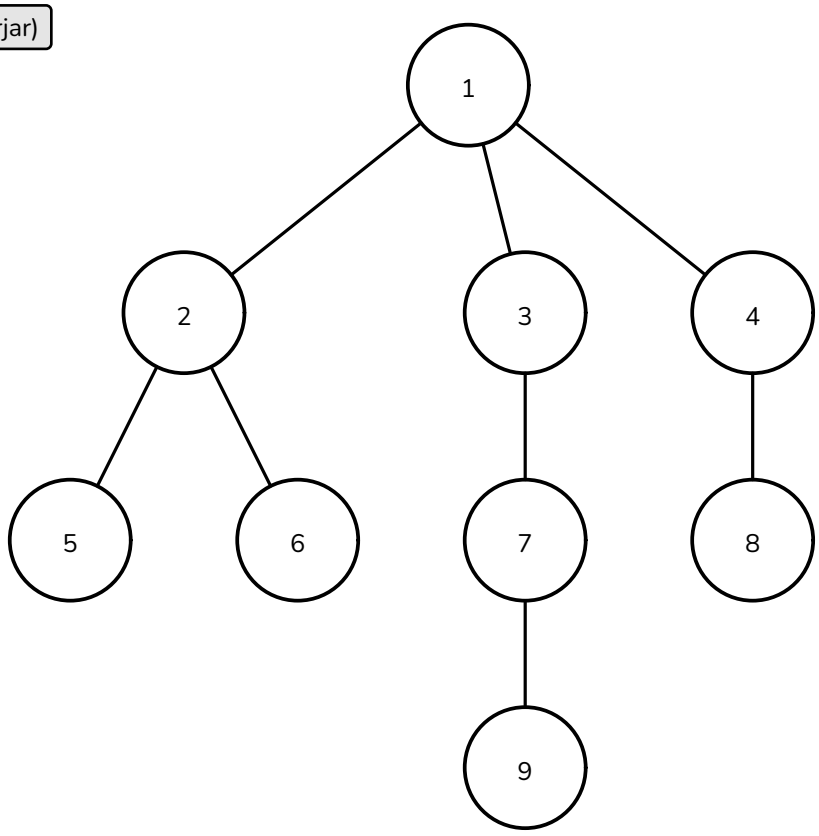
UTMANING 2 • Sista glaskulan i granen

★ ☆ ☆ 2 SPELARE

Marina och Hugo förbereder granens grenar på golvet.
A börjar och sedan turas ni om: varje spelare ritar en kula på en tom punkt i granen. Man får inte använda en punkt som är förbunden med en linje till en punkt som redan har en kula. Den som inte kan placera någon förlorar; det blir aldrig oavgjort.



SPELARE A (börjar) SPELARE B



EXEMPEL



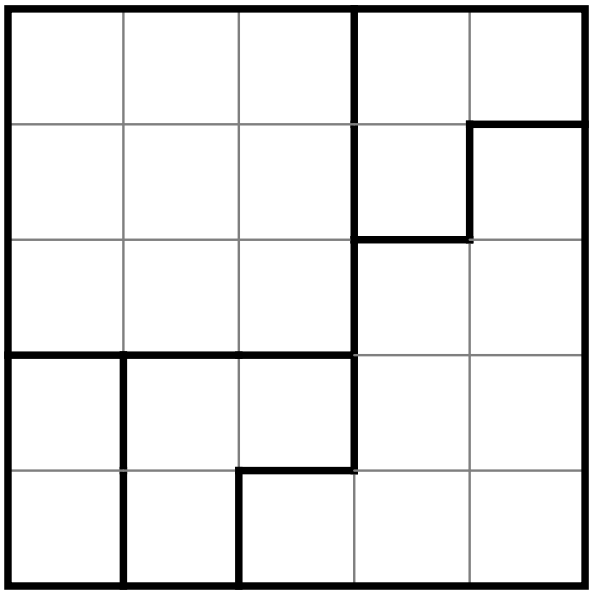
Med tre punkter i rad gör en kula på den mittersta att punkterna på sidorna stryks: den andra spelaren kan inte spela.

UTMANING 3 • Stjärnor i granen

★ ☆ ☆ 1 SPELARE

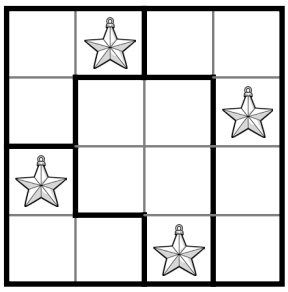
Bredvid granen fylls nattens himmel av stjärnor.
Rita 5 stjärnor: en i varje rad, en i varje kolumn och en i var och en av de 5 zonerna med tjock kant. Två stjärnor rör aldrig vid varandra, inte ens i ett hörn. Du kan stryka rutor med ett kryss där ingen stjärna kan vara.





stjärna ✕ kryss: här går ingen

EXEMPEL

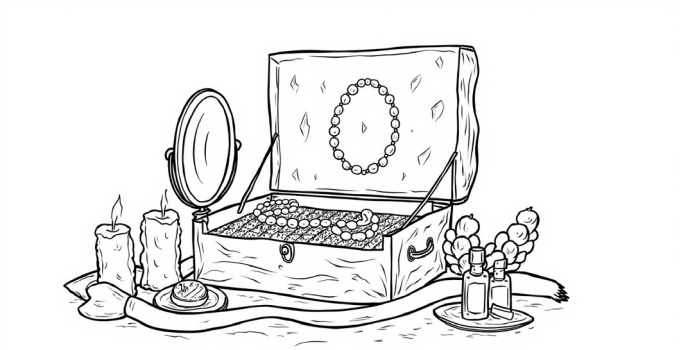


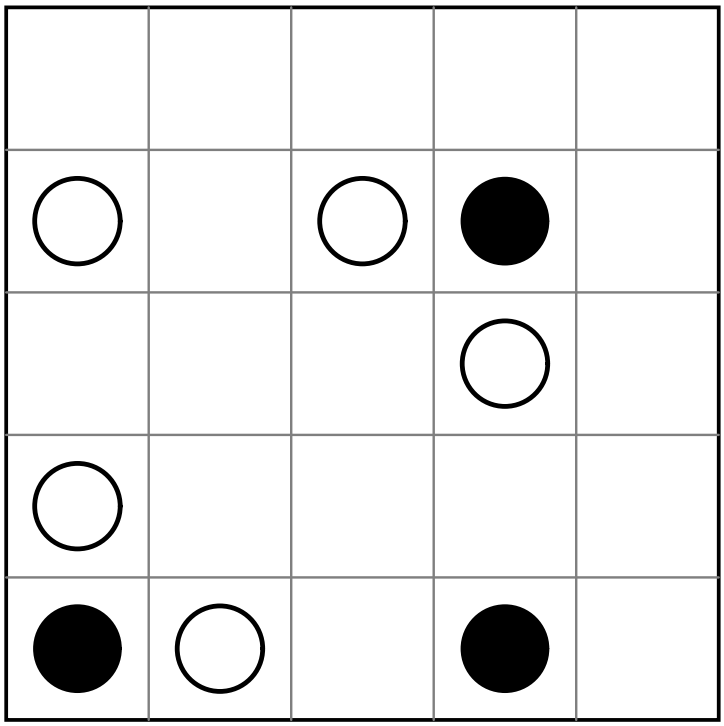
En stjärna i varje rad, kolumn och zon.
Stjärnorna rör inte vid varandra, inte ens i ett hörn.

UTMANING 4 • Pärlhalsbandet

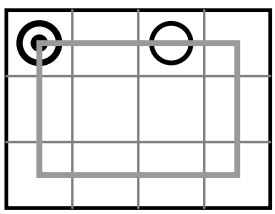
★ ☆ ☆ 1 SPELARE

På toalettbordet glänser ett pärlhalsband bland ljusen.
Rita ett halsband genom rutornas mitt: en enda sluten linje som går från en ruta till rutan intill, utan att gå två gånger genom samma, och som nuddar alla 8 pärlorna. Vid en svart pärla svänger halsbandet och fortsätter rakt en ruta på båda sidor. Vid en vit pärla går det rakt och svänger i rutan före, i rutan efter eller i båda.





EXEMPEL

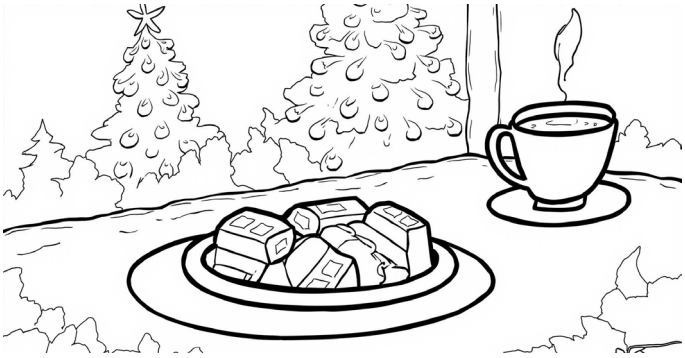


Den svarta pärlan sitter i ett hörn av halsbandet: där svänger det och fortsätter rakt åt båda hållen. Den vita pärlan sitter på en rak bit, bredvid ett hörn.

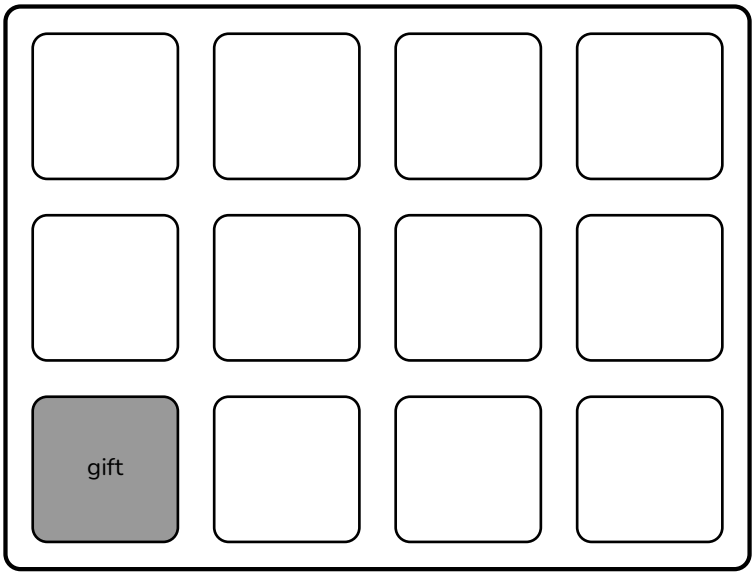
UTMANING 5 • Den förgiftade chokladkakan

★ ☆ ☆ 2 SPELARE

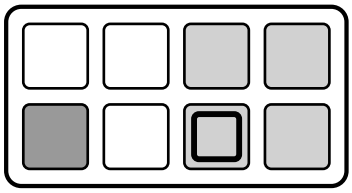
En chokladkaka väntar på tallriken bredvid en varm kopp.
Spel för två: A börjar och sedan turas ni om. I sin tur väljer varje spelare en ruta i chokladkakan på 3 gånger 4 och stryker hela rektangeln från den upp till det övre högra hörnet. Den som måste stryka den förgiftade rutan förlorar, den grå i det nedre vänstra hörnet (när bara den är kvar måste man stryka den); det blir aldrig oavgjort.



SPELARE A (börjar) SPELARE B



EXEMPEL



Om du väljer den markerade rutan stryker du också alla som ligger till höger och ovanför.

UTMANING 6 • Paketstaplar

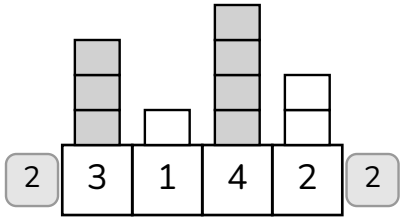
★ ☆ ☆ 1 SPELARE

I leksaksaffären reser sig torn av presentlådor.
Skriv i varje ruta höjden på en paketstapel, från 1 till 4, utan att upprepa en höjd i en rad eller en kolumn. Varje tal utanför säger hur många staplar man ser när man tittar från det hållet: de höga skymmer de lägre bakom.



	3	1	
2			
2			
		3	3

EXEMPEL

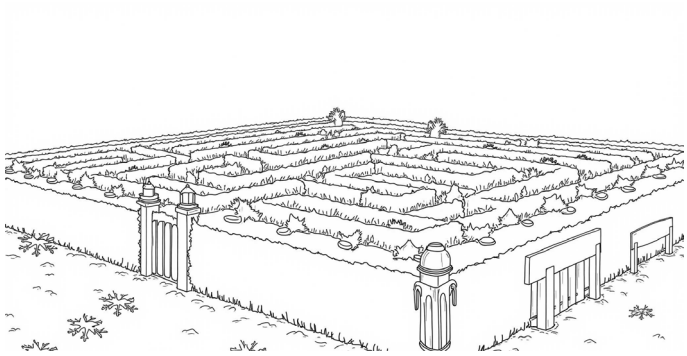


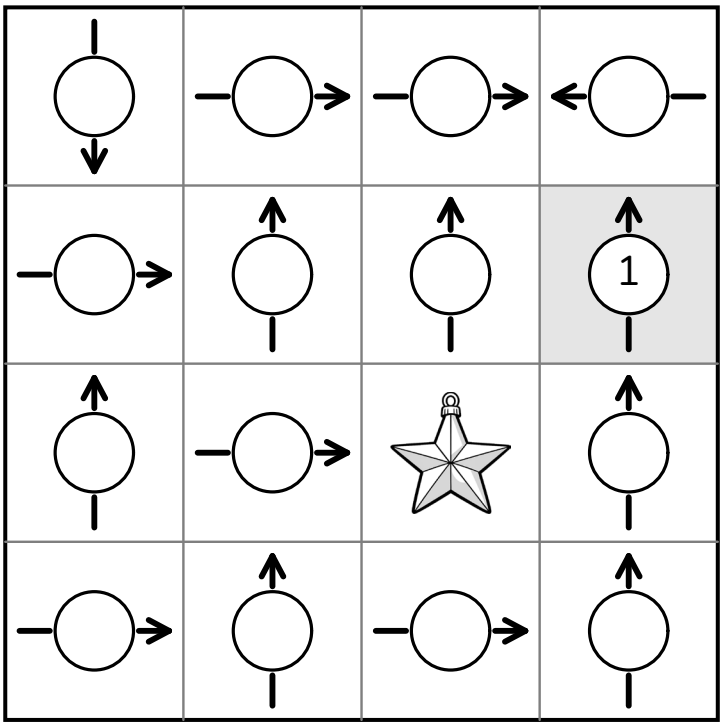
Exempel: i den här raden ser man från vänster 2 staplar, den med 3 och den med 4: 3:an skymmer 1:an och 4:an skymmer 2:an. Från höger ser man 2: den med 2 och den med 4.

UTMANING 7 • Pillabyrinten

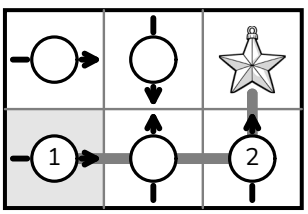
☆ ☆ ☆ 1 SPELARE

I den snöiga trädgården väntar en häcklabyrint.
Börja i rutan med 1 och följ dess pil: gå i den riktningen, hoppa över så många rutor du vill och stanna i en av dem. Därifrån följer du den nya pilen, utan att stanna två gånger i samma ruta, tills du når stjärnan. Skriv i cirkeln i varje ruta där du stannar numret för det steget: 2, 3, 4 och så vidare till slutet.





EXEMPEL



Pilen från 1 pekar åt höger: man kan stanna i vilken ruta som helst i den raden. Här stannar vi i den sista (2) och dess pil leder till stjärnan.

UTMANING 8 • Julkrubban i två röster

★ ☆ ☆ 2 SPELARE

Marina håller i ledtrådarna för raderna och Hugo dem för kolumnerna.
A läser ledtrådarna för raderna och B dem för kolumnerna; A börjar och sedan turas ni om, och var och en målar en ruta i det gemensamma rutnätet eller, om den ska vara vit, markerar den med en prick i stället. Varje tal anger svarta rutor i följd, i sin ordning, med minst en vit mellan grupperna; raderna läses åt höger och kolumnerna nedåt. Ni vinner tillsammans när ni hittar den gömda bilden; det finns ingen enskild vinnare och spelet kan inte sluta oavgjort.



A LÄSER RADER

B LÄSER KOLUMNER

	4	2 1	2 1	5 1	2 1 1	2 1	4
1							
3							
5							
2 1 2							
1 2 1							
1 1							
7							

Rader åt höger · kolumner nedåt · minst en vit mellan grupperna

EXEMPEL

2 1 ■■•■•

Ledtråden 2 1 kräver två svarta i följd, minst en vit och sedan en svart till. De vita markeras med en prick.