Sluk skærmen, tænd julen

Hjernevridere, du kan løse alene og sammen



Denne bog tilhører _____

Jeg lover at spille med familien, lytte til de andres idéer og prøve igen.

Velkommen til hygge efter maden



Marina, Hugo og deres familie har gemt en plads til dig. Find en blyant og et viskelæder frem, og gør dig klar til at opdage, hvad der gemmer sig på hver side.

Du kan spille alene eller vælge spillene med mærket 2 SPILLERE og spille sammen med en anden. Nogle gange konkurrerer I, andre gange skal du lytte til din makker for at løse spillet sammen.

Du behøver ikke ramme rigtigt i første forsøg. Hvis du går i stå, så prøv en anden idé; bagerst i bogen finder du løsningerne tegnet.

Inden du begynder



Én stjerne betyder, at du kan starte roligt; to betyder, at du skal kombinere flere spor; tre betyder, at du skal planlægge flere trin. Du kan vælge den side, du har lyst til.

I spillene med 2 SPILLERE vælger hver person at være spiller A eller spiller B. Opgaven siger, hvem der starter; læs den, før du markerer på brættet.

I spil med spor eller hemmelige brætter dækker du din del med hånden eller med en bog, der står op. Tal om dine spor, først når opgaven tillader det.

Eksemplerne viser, hvordan spillet fungerer, med en anden opgave. Løsningerne er bagerst: kig på dem, efter du har prøvet.

☆ for at komme i gang	☆ ☆ kombinér spor	☆ ☆ ☆ for at planlægge

Vores fremgangstavle

Når du har prøvet en udfordring, farver du feltet med dens nummer (under feltet står dens side). Når du har lavet alle i en blok, farver du også blokkens tallerken.

BLOK 1 · FORBEREDELSER I FAMILIEN

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

BLOK 2 · JULEAFTENS BORD

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

BLOK 3 · JULEDAG OM EFTERMIDDAGEN

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

BLOK 4 · VINTERENS DAGE

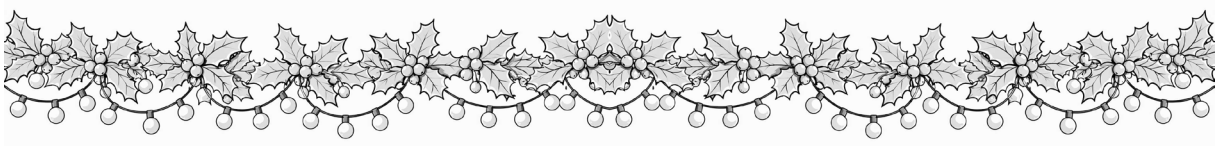
57 s. 65	58 s. 66	59 s. 67	60 s. 68	61 s. 69	62 s. 70	63 s. 71	64 s. 72	65 s. 73	66 s. 74
67 s. 75	68 s. 76	69 s. 77	70 s. 78	71 s. 79	72 s. 80	73 s. 81	74 s. 82		

4

BLOK 5 · FREM MOD NYTÅR

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



BLOK 1

Forberedelser i familien

Find blyanterne frem og find et godt hjørne: julen bliver også forberedt med leg.

UDFORDRINGER 1 TIL 20 · SIDER 6 TIL 25

20 spil · 13 alene · 7 til to



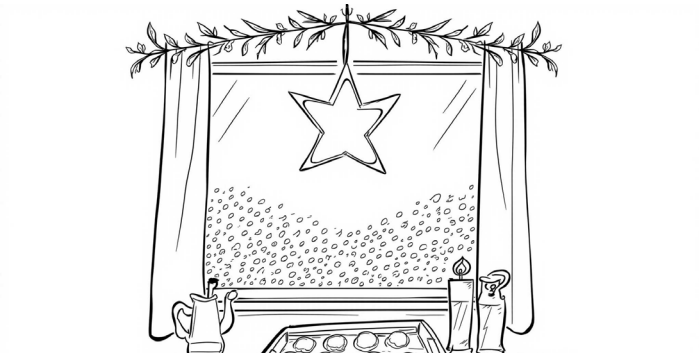
UDFORDRINGER I DENNE BLOK

1 · Stjernens magiske kvadrat	s. 6	11 · Sneøen	s. 16
2 · Den sidste kugle på træet	s. 7	12 · Det sidste stykke nougat	s. 17
3 · Stjerner på træet	s. 8	13 · Pakkerne på vægten	s. 18
4 · Perlekæden	s. 9	14 · Postbuddet uden at gentage en vej	s. 19
5 · Den forgiftede chokolade	s. 10	15 · Den hemmelige julesang	s. 20
6 · Gavetårne	s. 11	16 · Gaver, der vender	s. 21
7 · Pilelabyrinten	s. 12	17 · Lyse og mørke kugler	s. 22
8 · Julekrybben med to stemmer	s. 13	18 · Isbroer	s. 23
9 · Talbure i julekrybben	s. 14	19 · Nougatdominobrikker	s. 24
10 · Strømper i pejsen	s. 15	20 · Krydsede nougatsummer	s. 25

UDFORDRING 1 • Stjernens magiske kvadrat

★ ☆ ☆ 1 SPILLER

I køkkenet står en bakke småkager og venter ved vinduet.
Skriv de manglende tal fra 1 til 9 i de tomme felter uden at gentage nogen. Hver række, hver søjle og begge diagonaler skal give 15.



MAGISK SUM: 15

6		
1	5	

Streg hvert tal, når du har brugt det:

1	2	3	4	5	6	7	8	9

EKSEMPEL

3	4	5	= 12

Eksempel med en anden sum: hvis hver linje giver 12, og du ser et 3 og et 5, mangler et 4, fordi 3+4+5=12.

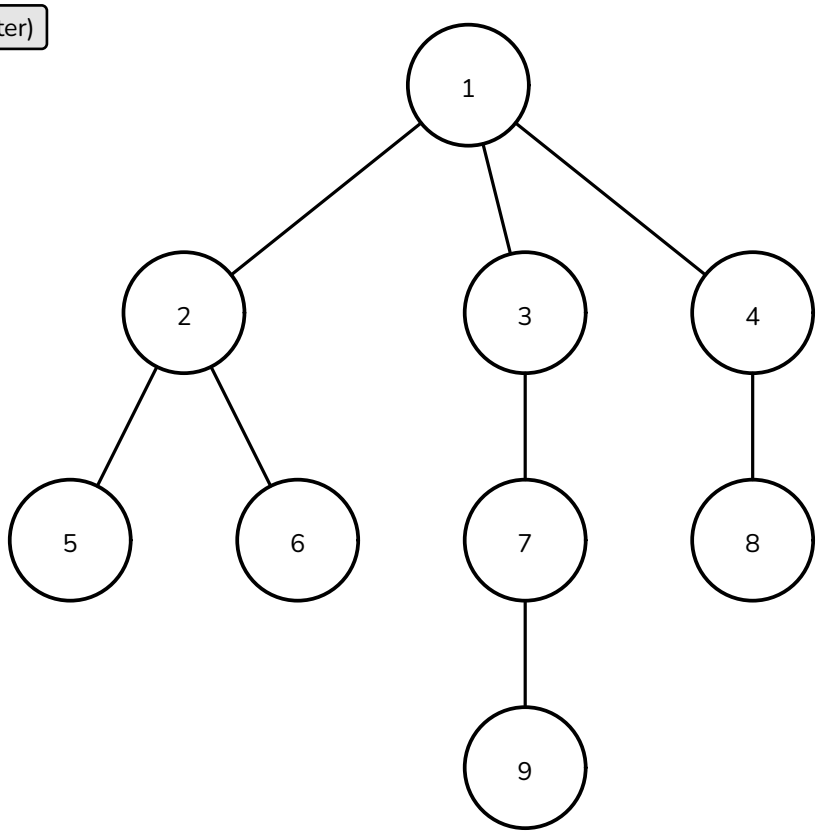
UDFORDRING 2 • Den sidste kugle på træet

☆ ☆ ☆ 2 SPILLERE

Marina og Hugo lægger grenene til træet klar på gulvet.
A starter, og derefter skiftes I: hver spiller tegner en kugle i et tomt punkt på træet. Man må ikke bruge et punkt, der er forbundet med en linje til et punkt, hvor der allerede er en kugle. Den taber, der ikke kan lægge en kugle; der er ingen uafgjort.



SPILLER A (starter) SPILLER B



EKSEMPEL



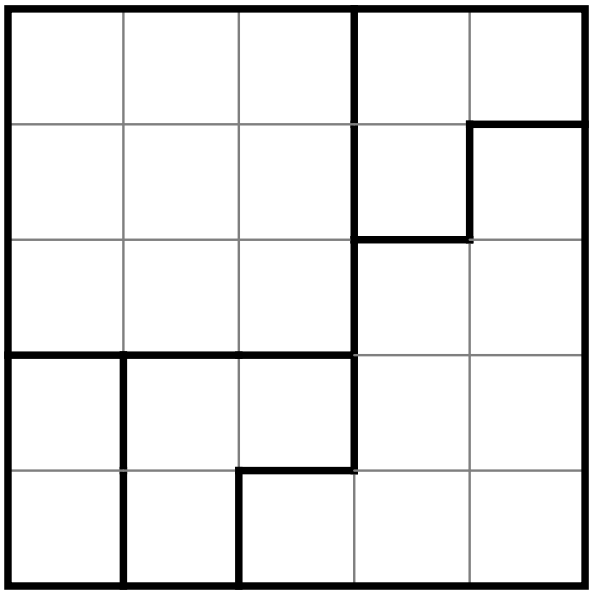
Med tre punkter på række spærrer en kugle i det midterste de to yderste: den anden spiller kan ikke spille mere.

UDFORDRING 3 • Stjerner på træet

★ ☆ ☆ 1 SPILLER

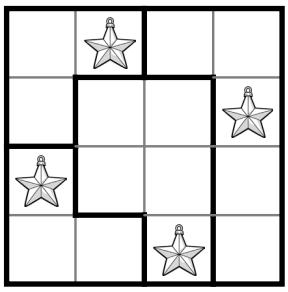
Ved træet fyldes nattens himmel af stjerner.
Tegn 5 stjerner: én i hver række, én i hver søjle og én i hver af de 5 områder med tyk kant. To stjerner rører aldrig hinanden, heller ikke i et hjørne. Du må sætte et kryds i felter, hvor der ikke kan være nogen.





stjerne kryds: her kommer ingen

EKSEMPEL

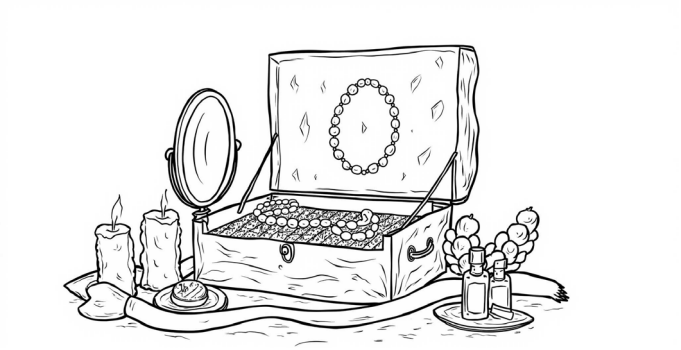


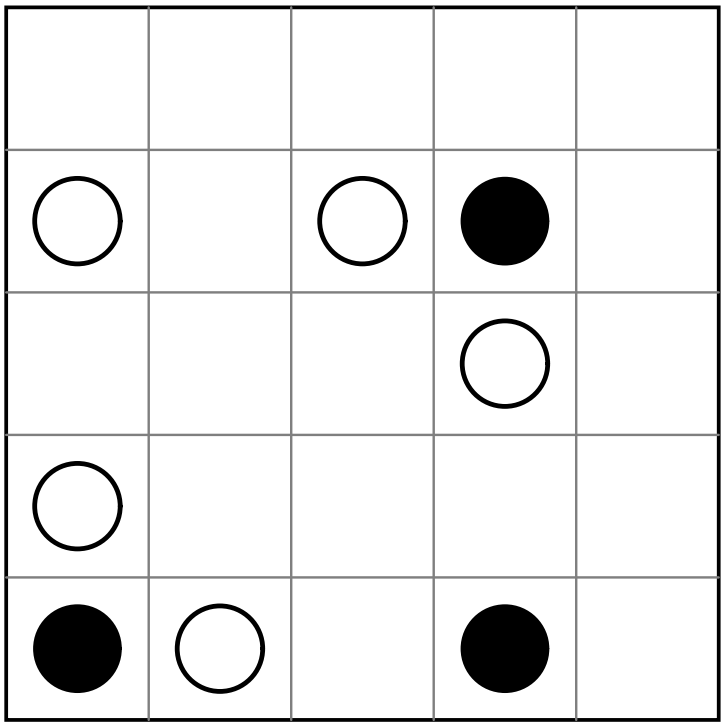
Én stjerne i hver række, søjle og zone.
Stjernerne rører ikke hinanden, heller ikke i et hjørne.

UDFORDRING 4 • Perlekæden

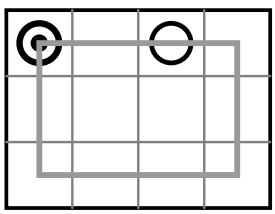
★ ☆ ☆ 1 SPILLER

På bordet skinner en perlekæde mellem stearinlys.
Tegn en kæde gennem felternes midte: én lukket linje, der går fra et felt til nabofeltet uden at gå gennem det samme felt to gange, og som rører de 8 perler. Ved en sort perle drejer kæden, og på begge sider fortsætter den lige et felt endnu. Ved en hvid perle går den lige og drejer i feltet før, i feltet efter eller i begge.





EKSEMPEL

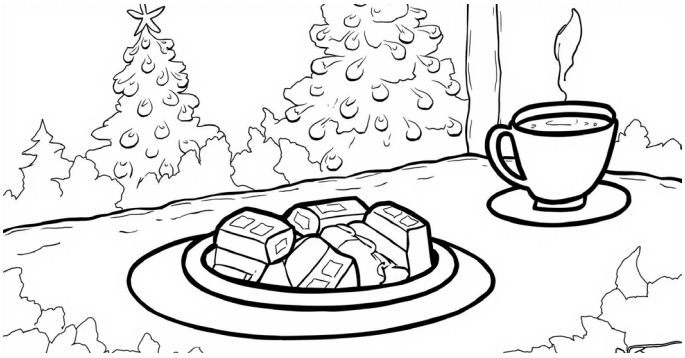


Den sorte perle sidder i et hjørne af kæden: der drejer den og fortsætter lige på begge sider. Den hvide perle sidder på et lige stykke ved siden af et hjørne.

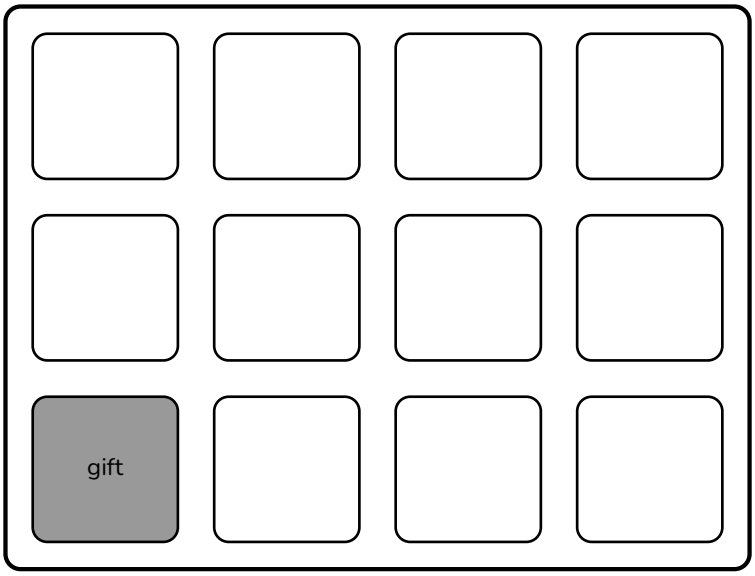
UDFORDRING 5 • Den forgiftede chokolade

★ ☆ ☆ 2 SPILLERE

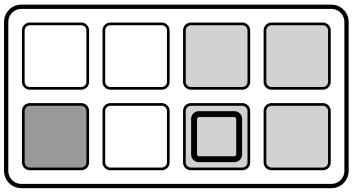
En chokoladeplade venter på tallerkenen ved en varm kop.
Spil for to: A starter, og derefter skiftes I. I sin tur vælger hver spiller et stykke af chokoladen på 3 gange 4 og streger hele rektanglet fra det stykke op til øverste højre hjørne. Den taber, der skal strege det forgiftede stykke, det grå i nederste venstre hjørne (når der kun er det tilbage, skal det streges); der er ingen uafgjort.



SPILLER A (starter) SPILLER B



EKSEMPEL



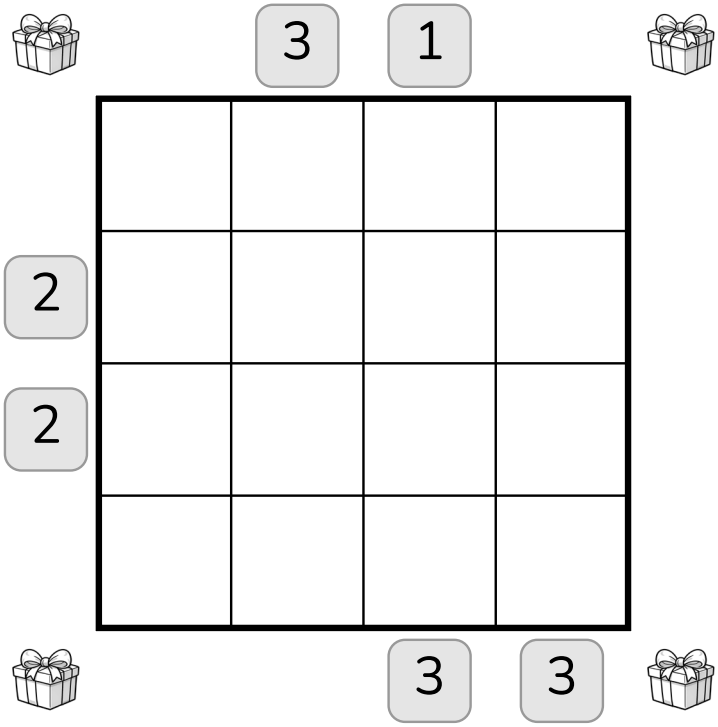
Hvis du vælger det markerede stykke, streger du også alle dem, der ligger til højre og over det.

UDFORDRING 6 • Gavetårne

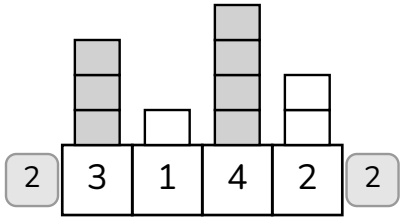
★ ☆ ☆ 1 SPILLER

I legetøjsbutikken rejser der sig tårne af gaveæsker.
Skriv højden på et gavetårn i hvert felt, fra 1 til 4, uden at gentage en højde i en række eller søjle. Hvert tal udenfor siger, hvor mange tårne man ser, når man ser fra den side: de høje skjuler de lavere bag dem.





EKSEMPEL

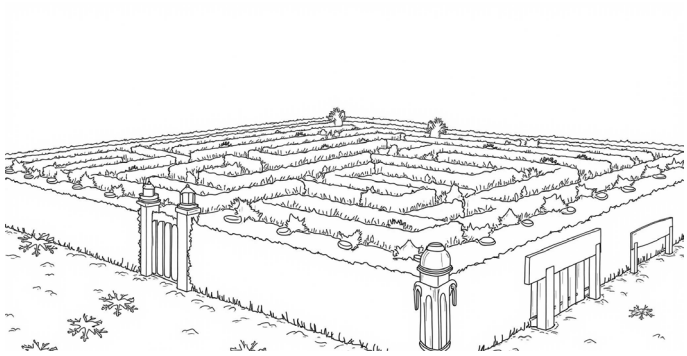


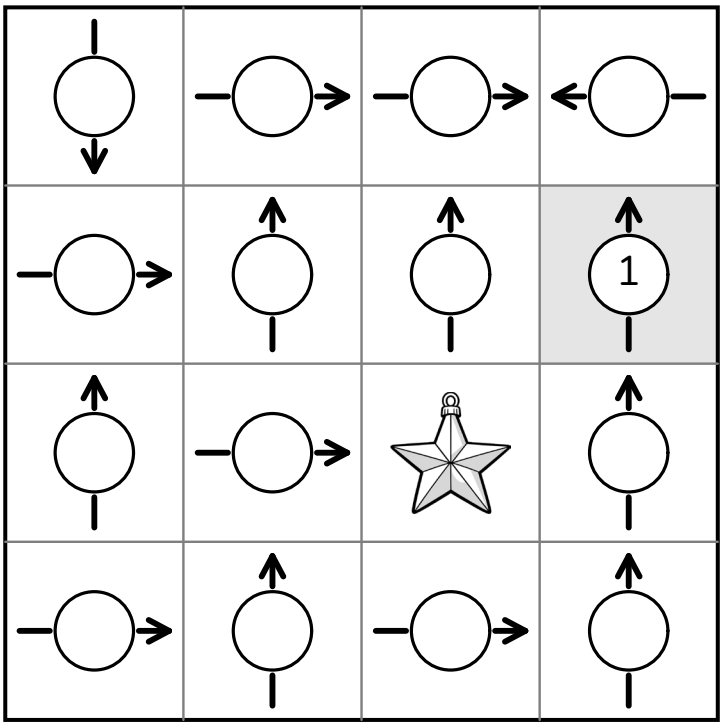
Eksempel: i denne række ser man 2 tårne fra venstre, tårnet med 3 og tårnet med 4: 3'eren skjuler 1'eren og 4'eren skjuler 2'eren. Fra højre ser man 2: tårnet med 2 og tårnet med 4.

UDFORDRING 7 • Pilelabyrinten

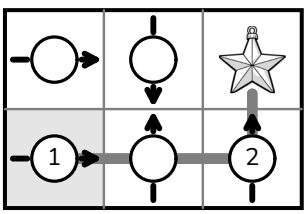
★ ☆ ☆ 1 SPILLER

I den snedækkede have venter en labyrint af hække.
Start i feltet med 1 og følg dets pil: gå i den retning, spring så mange felter, du vil, og stop i et af dem. Derfra følger du den nye pil uden at stoppe to gange i samme felt, indtil du når stjernen. Skriv trinnets tal i cirklen i hvert felt, hvor du stopper: 2, 3, 4 og så videre til slut.





EKSEMPEL



Pilen ved 1 peger mod højre: man kan stoppe i et vilkårligt felt i den række. Her stopper man i det sidste (2), og dets pil fører til stjernen.

UDFORDRING 8 • Julekrybben med to stemmer

☆ ☆ ☆ 2 SPILLERE

Marina gemmer sporene til rækkerne, og Hugo har sporene til søjlerne.
A læser sporene for rækkerne, og B læser sporene for søjlerne; A starter, og skiftevis farver hver spiller et felt i det fælles net, eller, hvis feltet skal være hvidt, markerer det med en prik i stedet. Hvert tal angiver sorte felter efter hinanden i deres rækkefølge med mindst et hvidt felt mellem grupperne; rækker læses mod højre, og søjler læses nedad. I vinder sammen, når I finder den skjulte tegning; der er ingen individuel vinder og ingen uafgjort.



A LÆSER RÆKKER

B LÆSER SØJLER

	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							

Rækker mod højre · søjler nedad · mindst ét hvidt felt mellem grupperne

EKSEMPEL

2 1 ■■•■•

Sporet 2 1 kræver to sorte efter hinanden, mindst et hvidt og derefter et sort felt igen. De hvide felter markeres med en prik.