

Andra roliga produkter
i vårt sortiment!



Spökjägarna

Spökjägarna är ett kusligt, spännande spel med värdefulla ledtrådar, falska spår och andra spökjägare som hela tiden försöker lura dig åt fel håll...

Från 6 år, 2-6 spelare.



Med andra ord junior

Med andra ord har varit Sveriges populäraste spel de senaste 10 åren. Det här är juniorversionen. Berätta vad du ser på bilden, med andra ord!

Från 5 år, 4-8 spelare.



Små kloka barn på bokstavs jakt

Barnen leker med bokstäver för att sedan lära sig stava.

Från 4 år, 2-4 spelare.



Monsterkuddkrig

Ett action-spel där barn utmanar monster på kuddkrig! Laget som först välter alla motståndarnas klossar har vunnit! **Från 5 år, 2-6 spelare.**



SMÅ KLOKA BARN RÄDDAR SifferMONSTER

Spelet innehåller

- 1 spelplan
- 3 spelbrickor
- 30 stenar (sifferpolletter)
- 9 siffermonster
- 1 diamant-tärning

Antal spelare

2-3 spelare

Vem vinner?

Den som först räddat alla 3 siffermonster på sin spelbricka vinner.

Innan spelet börjar

Dela ut en spelbricka till varje spelare. Välj själv om du vill spela med minus eller med plus. Placera ett siffermonster på varje markerad plats på spelbrickan, t ex monster 2, 5 och 9 (se bild nedan). Det är de här monstren du ska rädda!

Tre siffermonster bor på varje plats på den stora spelplanen:

- Monster 1, 2 och 3 bor i Kexöknen
- Monster 4, 5 och 6 bor i Dagmaskbyn
- Monster 7, 8 och 9 bor på Fjärilsön

Vänd alla stenar (sifferpolletter) med siffrorna nedåt och placera dem på de vita cirkelarna på spelplanen.



Så här spelar ni

Yngste spelaren börjar.

Vänd en valfri sten (sifferpollett) på spelplanen. Har du den siffran på din spelbricka, plockar du upp den och lägger på din bricka. Finns inte den siffran på din bricka lägger du tillbaka stenen med siffran nedåt på samma ställe. Turen går alltid vidare till nästa spelare som alltid börjar med att vända en sten.

När du har fått en komplett sifferkombination av två siffror, t ex 2+1, kan du rädda monster 3 och se till att monstret kommer hem. Detta gör du genom att slå med den 10-sidiga tärningen. Visar den symbolen där monstret hör hemma (Kexöknen i exemplet ovan) har du räddat monster 3 och kan hjälpa det hem. Lägg siffermonstret på **sin plats på spelplanen.**

Symboler på tärningen:



Fjärilsön



Kexöknen



Dagmaskbyn

När tärningen visar en stjärna... kan vilket monster som helst räddas. Visar tärningen däremot en av de andra symbolerna där monstret inte bor, går turen bara vidare till nästa spelare.

Om du missade att rädda ditt monster i förra omgången, ska du ändå alltid ta en siffra från spelplanen först innan du slår med tärningen.

Lär känna Siffermonstren

När ett monster har blivit räddat kan en vuxen läsa texten om just det monstret så lär ni känna varandra lite bättre!



Hej, det är vi som är Siffermonstren!

När du har räddat en av oss
låt en vuxen läsa om den siffran,
så lär vi känna varandra lite bättre!



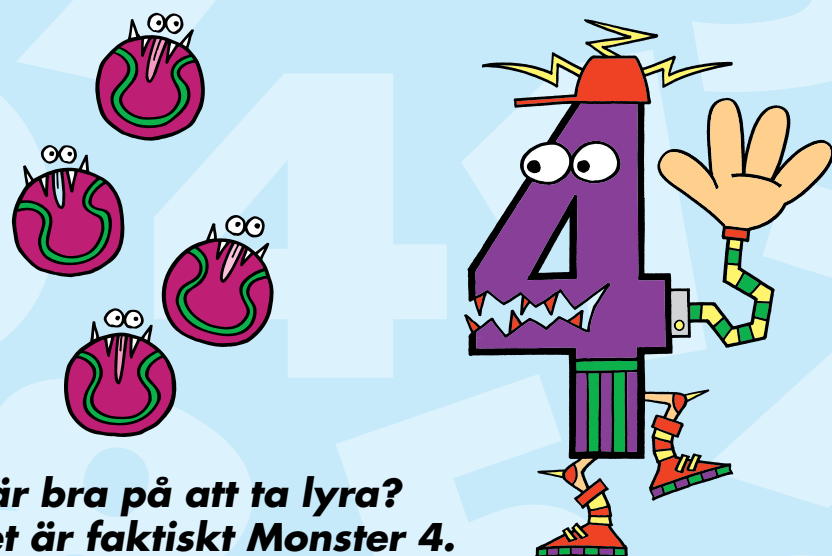
**Musen Martin svimmar lätt,
när han möter Monster 1.**



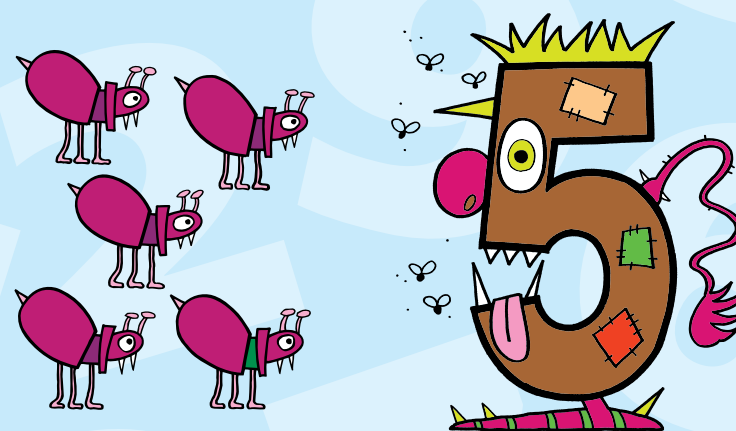
**Knut och Knott på böljan blå,
bjudna på party hos Monster 2.**



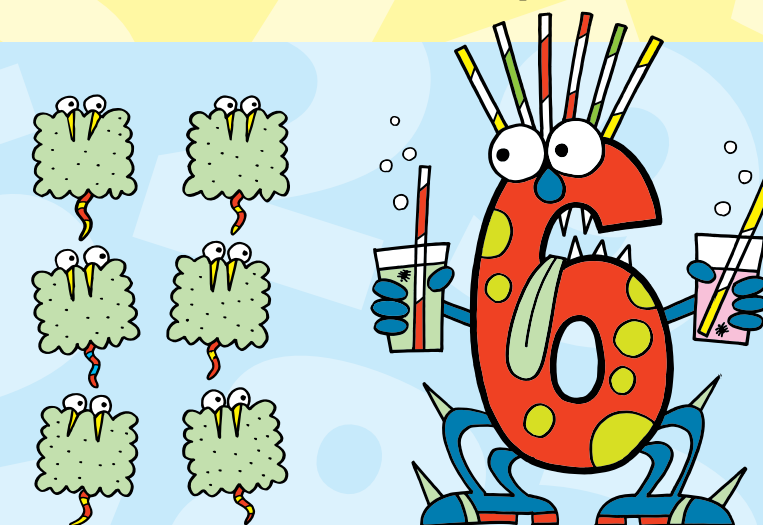
**Se upp alla skogens svampar,
när Monster 3 är ute och trampar.**



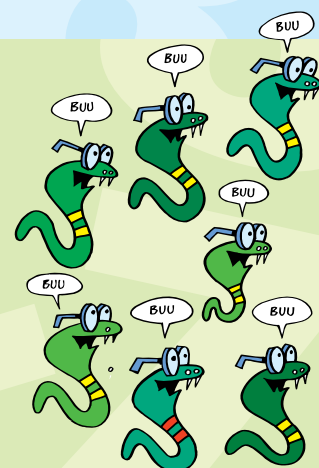
**Vem är bra på att ta lyra?
Jo, det är faktiskt Monster 4.**



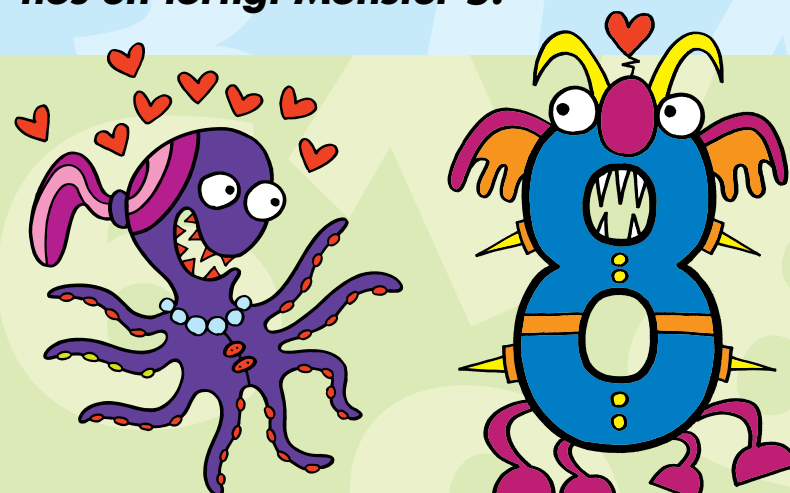
**Några loppor har sitt hem,
hos ett lortigt Monster 5.**



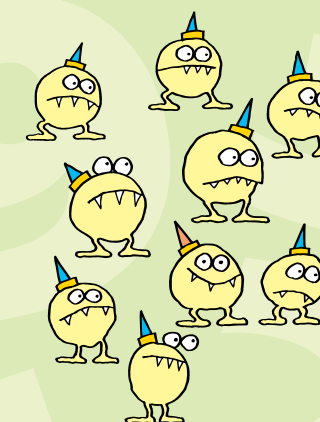
**Spindelsaft och råttsvanskex,
lördagsgodis hos Monster 6.**



**När ormarna säger buu,
reser sig håret på Monster 7.**



**Bläckfiskflickan Eva-Lotta,
vill gärna krama Monster 8.**



**Vem vill följa med på bio,
undrar glada Monster 9.**

