



LETA SAKER TILL ETT ROLIGT ÄVENTYR MED PETTSON OCH FINDUS!

I Stora Sakletarspelet ska ni hjälpa Pettson och Findus att hitta de saker som de behöver för att snickra en julgran, bygga rävalarm och ge sig ut på andra roliga äventyr. Vissa saker är enkla att hitta. Andra saker kan vara klurigare att tänka ut.

Den som först finner 4 godkända saker till sitt äventyrskort vinner!

SPELTIPS! Pettson och Findus är alltid uppfinningsrika när de väljer saker till sina äventyr. Hittar de inte ett stekjärn, tar de kanske en spade att steka pannkakorna på? Välj era saker med lite fantasi, så blir ni snart lika kluriga som Pettson och Findus!

SPELFÖRBEREDelser

1. Vik upp spelplanen.
2. Montera spinnern i spelplanens mitt.
3. Ställ "Pettson & Findus" med fot bredvid spelplanen.
4. Blanda äventyrskorten och sätt dem i korthållaren.
5. Lägg ut sakkorten på spelplanen med **baksidan upp**: Lägg rutiga kort i Köket, träfärgade kort i Verkstaden, randiga kort på Vinden och gröna kort på Gårdsplanen.
6. Dela ut 4 täckbrickor till varje spelare.
7. Lägg de runda vinstmarkerna utanför spelplanen (används i spelvarianterna).



BÖRJA SPELA DIREKT!

Dra varsitt äventyrskort och lägg framför er.

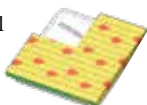
Smygtitta inte på baksidan! Kortets baksida (facit) visar 12 saker som Pettson och Findus har valt ut till äventyret. Ditt uppdrag är att hitta **fyra** av dessa saker.

Yngst får börja spela!

- **När det är din tur:** Snurra på spinnern. Pilen pekar på platsen där du får leta (köket, gårdsplanen, verkstaden eller vinden). Vänd upp 1 bildkort i ditt drag.

- **Behöver du en av sakerna i bild** till ditt äventyr, får du behålla kortet. Lägg 1 täckbricka ovanpå kortet, så bara saken du väljer syns.

- **Hittar du inga saker** som passar för ditt äventyr, lägger du tillbaka kortet **med bildsidan upp**.



Nu är det nästa spelares tur att snurra på pilen och göra sitt drag!

PILEN PEKAR PÅ PETTSON & FINDUS:

Om spinnern pekar på de båda vännerna i ditt drag, får du vända på ditt äventyrskort och kika i facit. Titta en stund och vänd sedan tillbaka kortet. Försök komma ihåg vilka saker du behöver, innan du avslutar draget med att vända upp/ta 1 valfritt sakkort från spelplanen. **Upptäckte du några fel vid facitkollen?** Då får du lägga tillbaka felaktiga sakkort i samma drag. Lägg tillbaka korten du inte längre vill ha med **bildsidan upp** på spelplanen.

Nu är det nästa spelares tur att snurra på pilen och göra sitt drag!

SPELET FORTSÄTTER

Fortsätt snurra på pilen och vänd upp/ta 1 valfritt sakkort från spelplanen, tills första spelaren har 4 sakkort framför sig till sitt äventyr.

Rätta i samma drag! Vänd på äventyrskortet och kolla om de fyra sakerna finns på kortets baksida.

Är alla fyra med? Grattis! Du har vunnit och får ta ”Pettson & Findus” och ställa framför dig. Hurra!

Blev det lite fel? Det gör inget! Lägg tillbaka sakkortet som inte stämmer på spelplanen (kortet läggs tillbaka med bildsidan upp.) Fortsätt spela på **samma** äventyrskort, tills du har fyra sakkort igen.

VEM VINNER?

Först med fyra godkända saker till sitt äventyrskort vinner Stora Sakletarspelet!

SPELVARIANTER

När spelreglerna sitter som de ska, är det fritt fram att testa varianter av Sakletarspelet:

- **Spela utan facit** (storytelling): Låt barnen själva få välja och motivera varför Pettson och Findus exempelvis behöver ett par skridskor för att göra pannkakstårta. Finns det en bra förklaring, är valet alltid rätt!
- **Utöka speltiden:** Samla fler än fyra saker till era äventyrskort. Eller spela med två eller flera äventyrskort på samma gång. (Glöm inte ta 1 vinstmarker för varje avklarad äventyr!)
- **Spela klurigare:** Behåll bildsidan **nedåt** på sakkorten.
- **Gör det enkelt:** Spela med facitsidan **upp** på äventyrskorten från spelstart.

Många glada spelstunder med Pettson & Findus
önskar vi på Alga!

