

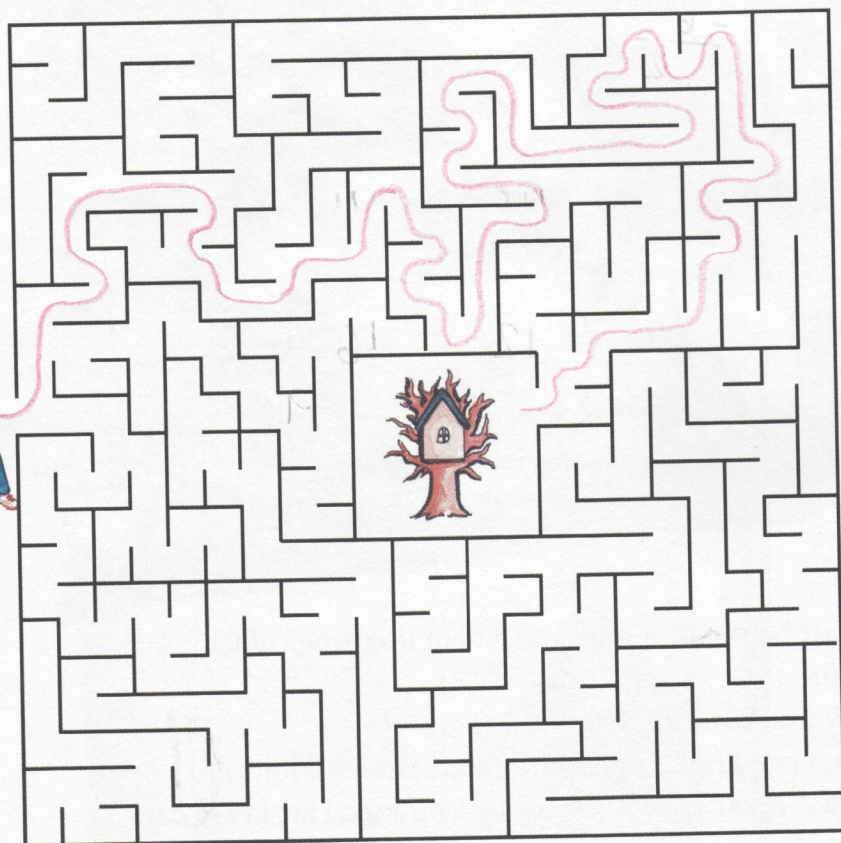


Det första problemet

– Det första monstret sitter inlåst i en trädkoja, säger Vägvisaren. För att ta er till trädkojan måste ni hitta vägen genom labyrinten.



Rita vägen som leder till trädkojan.



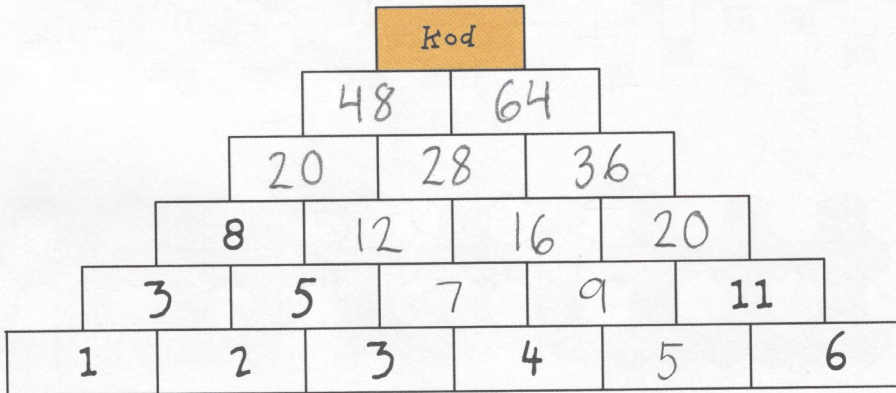


Det andra problemet

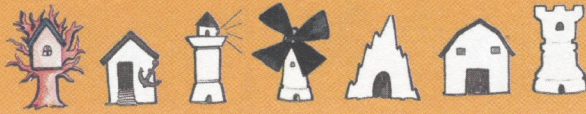
– För att öppna dörren till kovan, måste ni slå in en kod.
Lös pyramidens gåta, så får ni koden, säger Vägvisaren.

Vilken är koden?

$$\begin{array}{r} 1 \\ 48 \\ + 64 \\ \hline 112 \end{array}$$



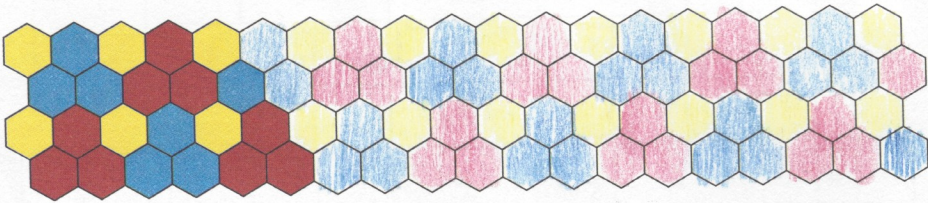
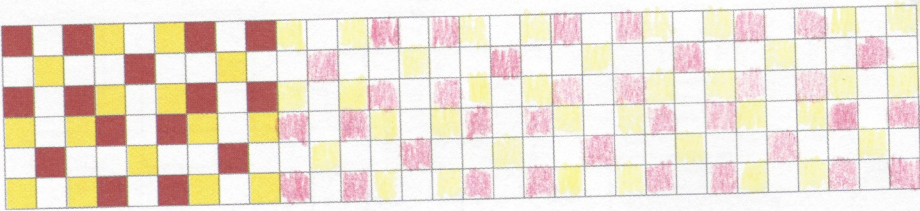
Koden är: 112



Det tredje problemet

– Inne i kojnan sitter monstret fast i två bojor. För att befria monstret måste ni fortsätta mönstren, säger Vägvisaren.

Måla färdigt
mönstren.



Ni har räddat
monstret i trädkojan!



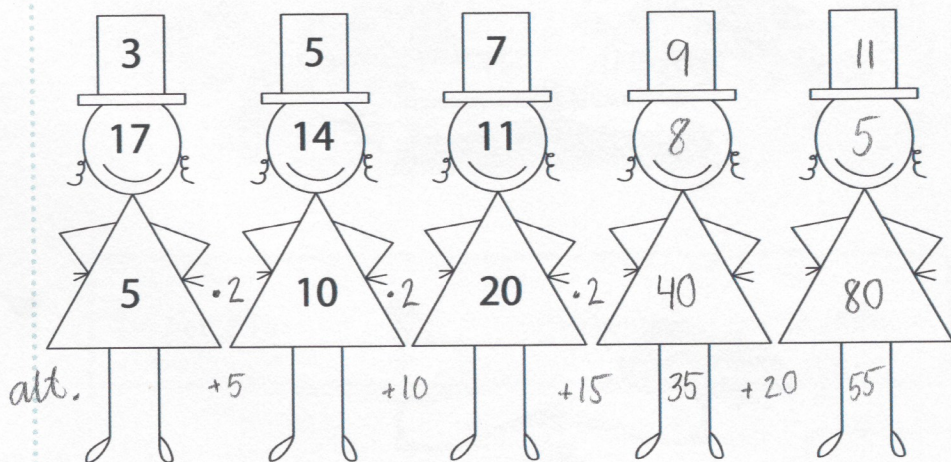


Det första problemet

– Det andra monstret sitter inlåst i en fiskebod, säger Vägvisaren. För att få veta vägen dit måste ni lösa talmönstret.



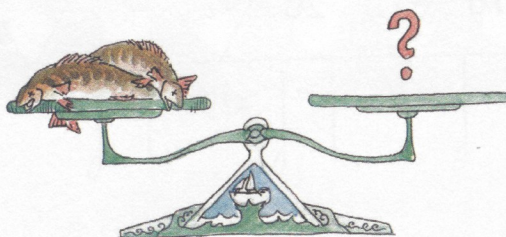
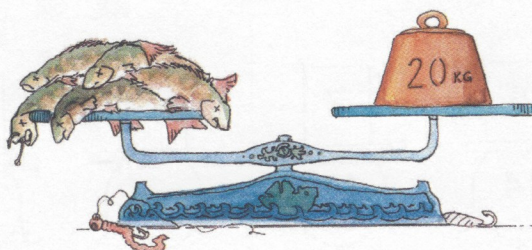
Lista ut hur
mönstret
fortsätter.



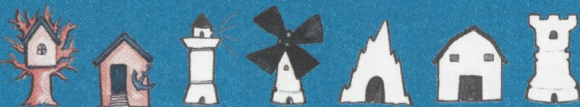


Det andra problemet

– För att öppna dörren till fiskeboden måste ni ta reda på vad två fiskar väger och ställa rätt vikter i vågskålen. Alla fiskar väger lika mycket.



Två fiskar väger 8 kg.

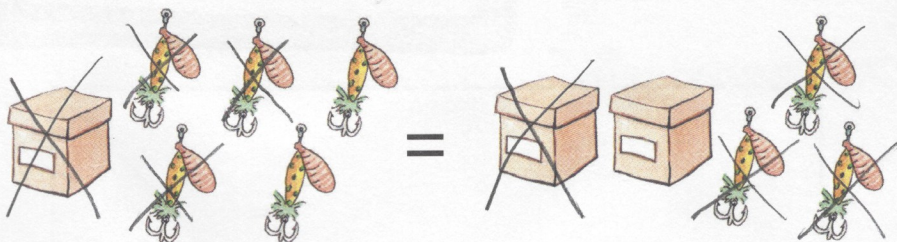


Det tredje problemet

– Nu är det bara ett problem kvar, säger Vägvisaren.
Kan ni lösa det, så har ni räddat ett monster.

Hur många
fiskedrag finns
i varje låda?

Ta bort det som är
lika.



Det finns 2 fiskedrag i varje låda.

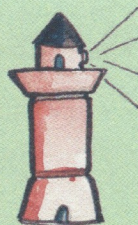
Ni har räddat
monstret i fiskeboden!



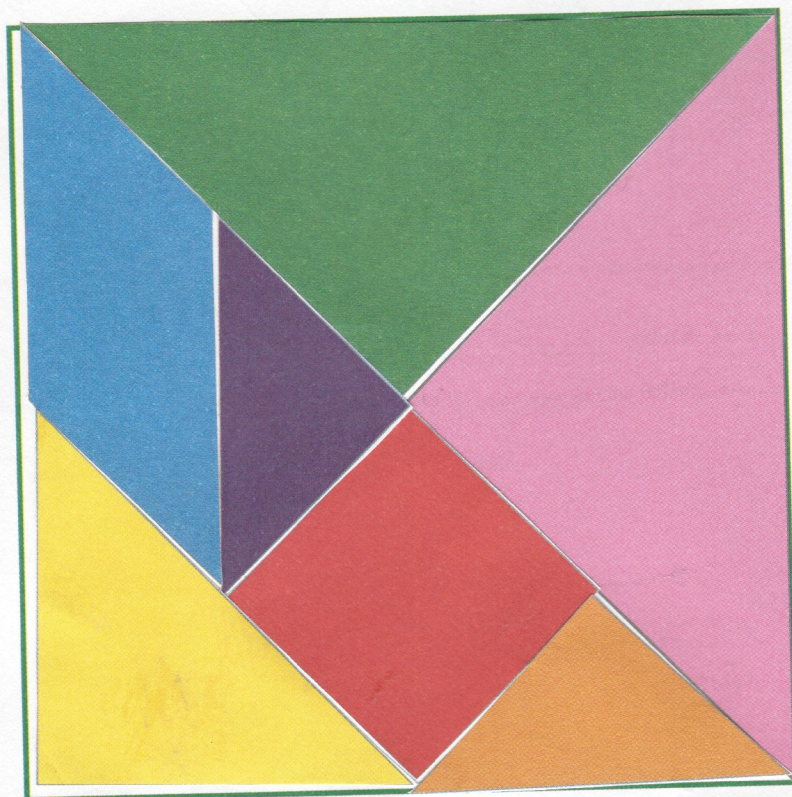


Det första problemet

– Det tredje monstret finns i fyren, säger Vägvisaren.
Om ni kan pussla ihop bitarna i tangrampusslet till en kvadrat, ska ni få åror att ro med.



Klipp ut pusselbitarna
som finns på sista sidan.
Lägg dem så att de täcker
hela kvadraten. Du har
fått hjälp med en bit.





Det andra problemet

Trollkarlen har förtrollat båten. För att komma till fyren måste ni ro så här:

Första timmen får ni bara ro 4 minuter, andra timmen 8 minuter, tredje timmen 12 minuter. Varje timme ska ni ro 4 minuter längre än timmen innan. Om ni inte följer detta sjunker båten, så tänk er noga för.

Hur många minuter måste de ro den sjätte timmen?

	Antal minuter som de ska ro.
Första timmen	4
Andra timmen	8
Tredje timmen	12
Fjärde timmen	16
Femte timmen	20
Sjätte timmen	24




Den sjätte timmen ska de ro 24 minuter.





Det tredje problemet


– När ni kommer in i fyren är det alldeles mörkt.
Tänd lyktorna genom att lista ut vilka siffror som
gömmar sig bakom dem. Då hittar ni monstret.

Vilka tal ska
stå istället för
lyktorna?

71	72	73	74						80
81									90
									
						107			
									120

 101

 95

 118

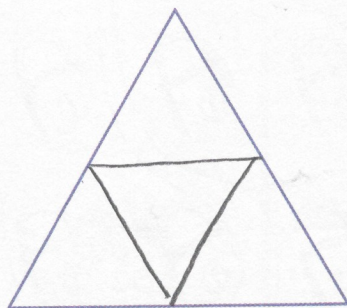
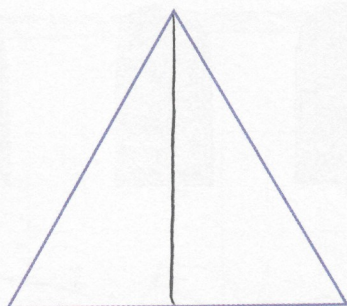
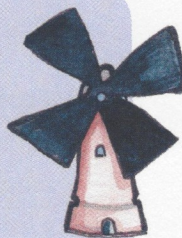
Ni har räddat
monstret i fyren!





Det första problemet

– Det fjärde monstret sitter inlåst i väderkvarnen, säger Vägvisaren. För att ta er dit måste ni lösa triangels gåta. Lyckas ni, kommer trollkarlens fotspår att bli synliga och visa er vägen.





Det andra problemet

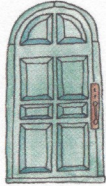
– Trollkarlen har satt 17 lås på väderkvarnen, säger Vägvisaren. Det finns tre dörrar in till väderkvarnen. De har olika antal lås. Dörr B har 5 lås. Dörr C har 8 fler lås än dörr A.

Hur många lås har varje dörr?

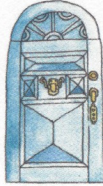
A



B



C



Dörr A 2 lås.
Dörr B 5 lås.
Dörr C 10 lås.



Det tredje problemet

– Nu är det bara ett problem kvar, säger Vägvisaren.
Kan ni lösa det, så har ni räddat monstret.

Lös sudokun. Varje siffra får bara finnas med en gång i varje box, rad och kolumn.

4	3	1	2
2	1	3	4
1	2	4	3
3	4	2	1

3	2	1	4
1	4	2	3
4	1	3	2
2	3	4	1

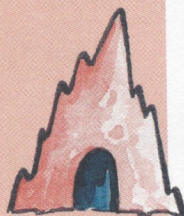
Ni har räddat monstret
i väderkvarnen!



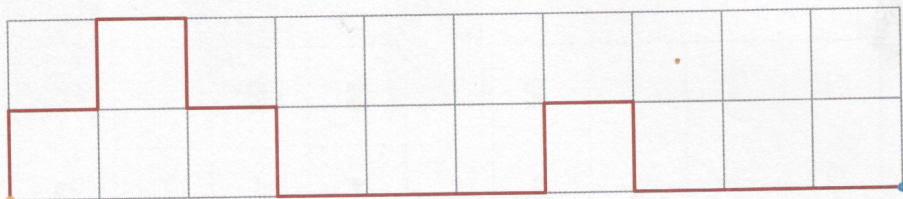


Det första problemet

– Det femte monstret finns i grottan, säger Vägvisaren.
 Framför grottan ligger stenplattor.
 Varje sida på plattorna är 1 meter.
 Ni måste hitta en väg som är exakt 18 meter.
 Ni får bara gå på linjerna.



Den här vägen är 16 meter.

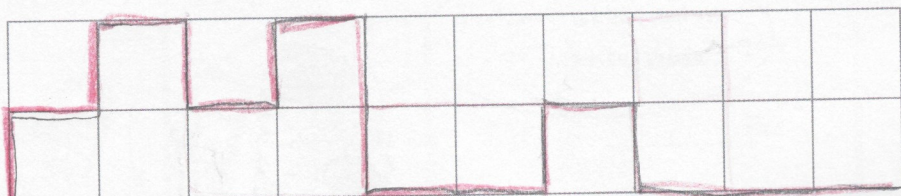


Start

Mål

Rita en väg som
är 18 meter.

Förslag på lösning.





Det andra problemet

– Inne i grottan finns en gammal byrå. I en av lådorna gömmer sig färgpennor som ni kommer att behöva. Det finns bara en sorts sak i varje låda.

Använd
ledtrådarna
för att hitta
pennorna.



I låda sju finns en fjäder.

I översta lådan längst till vänster finns en bok.

I någon av de nedersta lådorna finns en lykta.

Till vänster om lyktan finns ett brev.

I sjätte lådan finns en skruvmejsel.

Ovanför glasögonen finns en ring.

I lådan under boken finns en nyckel.

Glasögonen finns i den mellersta raden.

Ringen finns i lådan till höger om boken.

Pennorna finns i låda 3.

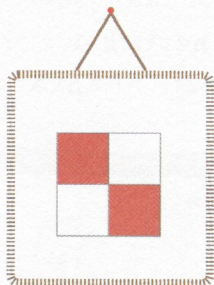


Det första problemet

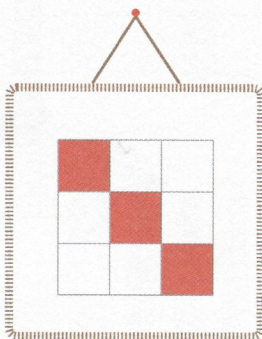
– Det sjätte monstret sitter inlåst i en lada, säger Vägvisaren. På vägen dit kommer ni att se tre tavlor. Ni ska lista ut hur den fjärde tavlan ser ut, för att få nyckeln till dörren.



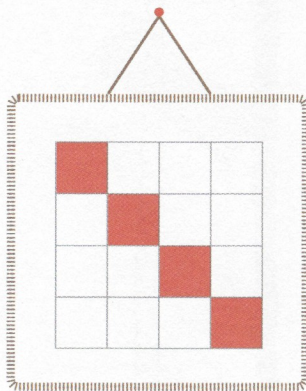
Hur många vita rutor har den fjärde tavlan?



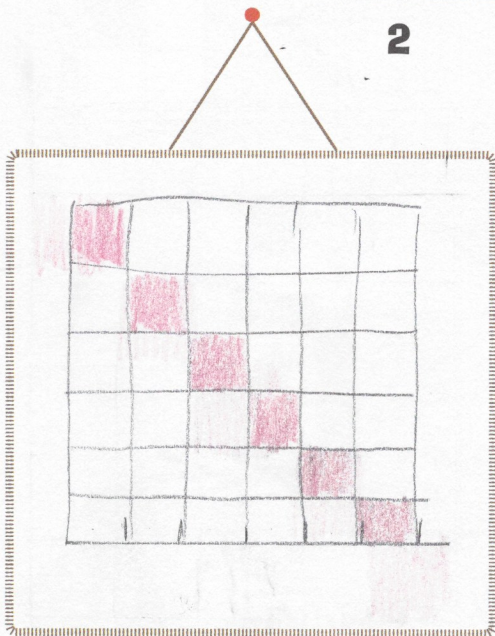
1



2



3



4

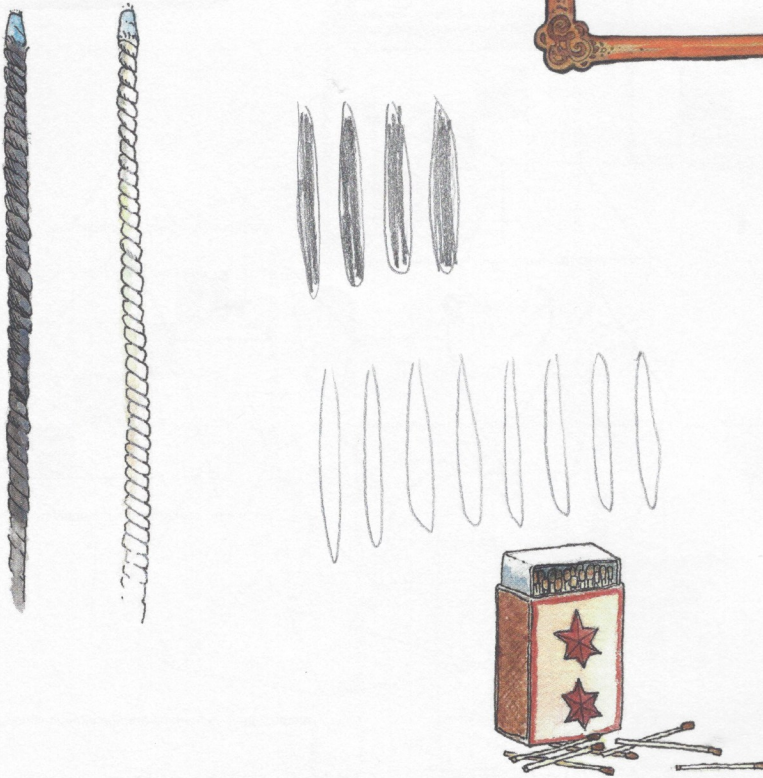
Den fjärde tavlan har 6 vita rutor.



Det andra problemet

– Monstret i ladan sitter fast i 12 rep, säger Vägvisaren.
Det finns dubbelt så många vita som svarta rep. De vita
repen ska brännas av med hjälp av tändstickor.
Det behövs en tändsticka till varje rep.

Hur många
tändstickor
måste ni använda?



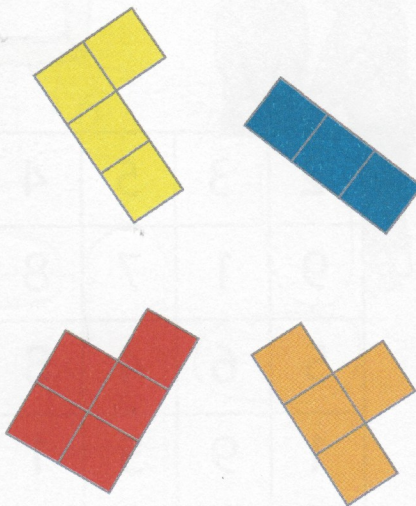
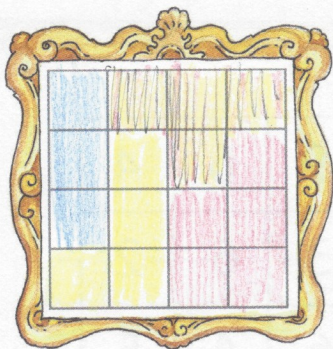
Det behövs 8 tändstickor.



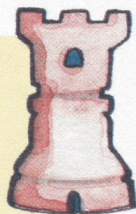
Det tredje problemet

– På väggen hänger en trasig spegel. Om ni kan pussla ihop de trasiga delarna, så kommer de svarta repen att förstöras, säger Vägvisaren.

Pussla ihop
spegelbitarna
och visa var de
ska vara.



Ni har räddat
monstret i ladan!




Det första problemet

– Det sjunde monstret finns i tornet, säger Vägvisaren.
För att komma dit måste ni hitta vägen genom labyrinten.
Ni får bara gå på rutor som tillsammans är 11.

Hitta par som tillsammans
är 11 och markera vägen
till tornet.



2	3	5	4	9	6	4	
9	1	7	8	3	6	2	
5	6	4	8	6	4	5	
1	9	5	1	5	9	2	
4	8	3	5	7	3	7	
7	1	2	9	5	6	4	
3	8		6	7	7	1	9

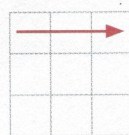


Det andra problemet

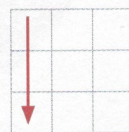
– För att komma in i tornet måste ni lösa en magisk kvadrat.
Summan i varje rad, kolumn och diagonal ska vara 15.



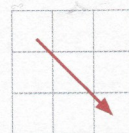
6	1	8
7	5	3
2	9	4



rad



kolumn



diagonal