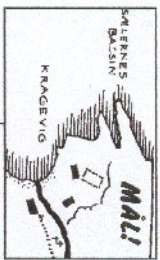
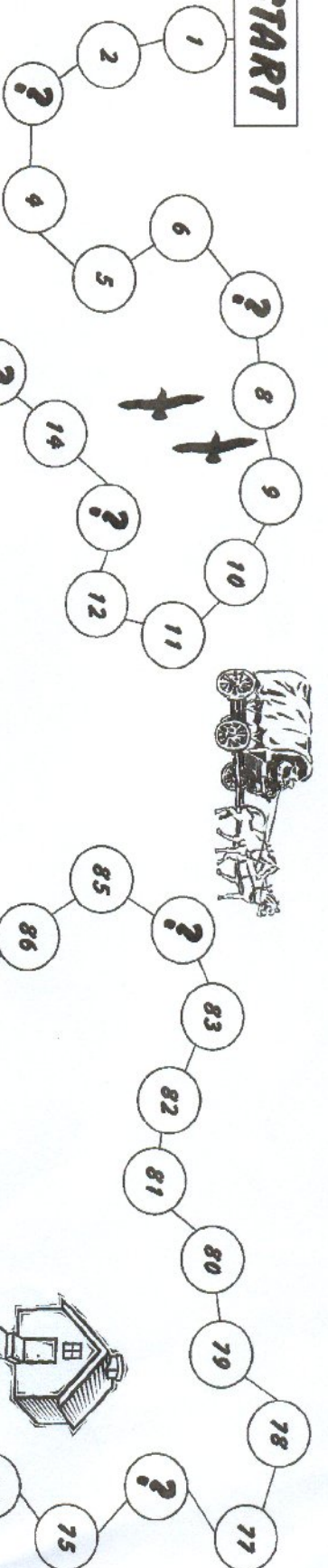
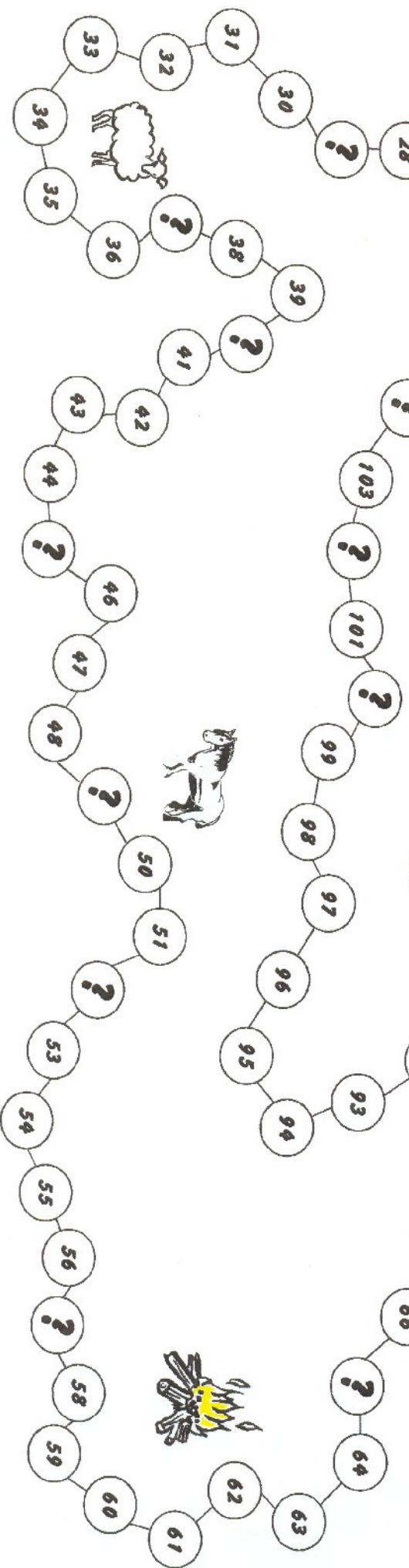


**START**



????????  
 Læg  
 spørgsmålstort  
 her  
 ?????????



## Tekst til tekstfelter

Felt nr.	Tekst
9	Krageungen ser de to krager. Slå med terningen. 1,2,3 – Krageungen går med, ryk 2 felter frem. 4,5,6 Krageungen går ikke med, gå 1 felt tilbage!
14	Krageungen skal finde mad. Slå med terningen. 1,2,3 – hun finder mad, slå et extra slag. 4,5,6 – det lykkes ikke, slå med terningen og se, hvor mange felter du skal rykke tilbage.
19	Krageungens sjalet er i fare! Slå med terningen. 1,2,3 – Fruen ta'r sjalet og du rykker 3 felter tilbage. 4,5,6 – sjalet er reddet! Ryk 2 felter frem!
27	Krageungen har været længe undervejs – hun er tørstig. Slå med terningen. 1,2,3 – hun finder vand og løber videre, ryk 3 felter frem. 4,5,6 – der er ingen vand og du venter en omgang.
34	Krageungen ser et får i mosen. Det er ved at drukne! Slå med terningen. 1,2,3 – fåret er reddet! Ryk frem til næste ?. 4,5,6 – fåret drukner...Gå 4 felter tilbage!
51	Krageungen ser Dåp's hest. Slå med terningen. 1,2,3 – hesten går med! Flyt 4 felter frem. 4,5,6 – hesten bliver! Ryk 3 felter tilbage.
61	Krageungen skal lave et bål. Slå med terningen. 1,2,3 – det lykkes! Ryk frem til 66. 4,5,6 – det gik ikke...Ryk tilbage til 58.
73	Krageungen kan se sit hus! Slå med terningen. 1,2,3 – hun finder en let vej hen til huset. Ryk straks 4 felter frem. 4,5,6 – hun går en lang omvej og du venter en omgang.
86	Fruen kommer! Slå med terningen. 1,2,3 – Krageungen når at dække hovedet – du rykker hurtigt 3 felter frem! 4,5,6 – Fruen ser hende! – flygt tilbage til felt 82!
97	Der er ikke langt til målet...Slå med terningen. 1,2,3 – Krageungen er frisk og løber videre. Ryk 3 felter frem! 4,5,6 – Krageungen ta'r en lur, ryk 3 felter tilbage!
106	Rossan tilbyder Krageungen en hyrdehund. 1,2,3 – Krageungen siger "Ja, tak" og får hunden med hjem. Ryk frem til nærmeste ?. 4,5,6 – Hunden løber desværre sin vej – ryk 3 felter tilbage!
114	Krageungen er næsten tilbage ved bedstemors hus. Slå 3 gange med terninge. Kan du slå en 6'er må du flytte 6 felter frem – ellers må du vente en omgang!
120	Alt i huset er stjålet! Slå med terningen. 1,2,3 – Krageungen får penge af Fruen og køber nye møbler – ryk i mål! 4,5,6 – Krageungen må selv lave det hele, ryk tilbage til 115.

# *”Krageungen” – spilleregler & tekster til felterne!*

## **Regler**

Du skal bruge 1 terning, spørgsmålskort og teksten til tekstfelterne!

Man skiftes til at slå.

### **Spørgsmålskort**

Lander man på et ? felt skal man ta’ et spørgsmålskort.

Svarer du rigtig på spørgsmålet (som læses op af en af de andre spillere), må du rykke 2 felter frem!

Svarer du forkert, må du rykke 2 felter tilbage!

### **Tekstfelt (farvet felt)**

Lander man på et farvet felt, skal man læse teksten til feltet.

Læs teksten, og gør som der står!

### **Mål**

For at vinde spillet skal man svare på 3 spørgsmål i træk. Når man er kommet ind på målfeltet, læser de andre spillere 3 kort op, et af gangen. Svarer man rigtigt på alle spørgsmål, er man vinderen!!

