

<p>1. Kastaðu teningnum og veldu þannig leikmann.</p> <p><i>Gott er að hafa við hendina: bók, tening, burstu, höfuðfat, vettlinga, skó, teppi, vatnsglas og snarl.</i></p>		<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Garðabrúða</p>
<p>2. Rauðhetta – Úlfurinn plataði þig. Þú situr eftir eina umferð.</p> <p>3. Rauðhetta – Þú slappst frá úlfinum. Farðu á reit átta og lestu með hræðilegri úlfarödd.</p> <p>4. Rauðhetta – Þú freistast til þess að týna blóm í stað þess að fylgja stignum beint til ömmu. Lestu hljóðlega.</p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Rauðhetta</p>	
<p>5. Hans og Gréta – Þú rambar á dularfullt hús í skóginum. Lestu með dularfullri rödd eða undir borði.</p> <p>6. Hans og Gréta – Þú borðaðir af húsi nornarinnar. Farðu til baka um tvo reiti og lestu upphátt með fullan munninn eða smjattandi.</p> <p>7. Hans og Gréta – Þú ýttir vondu norninni inn í ofn. Farðu áfram um þrjá reiti og lestu eftir leiðbeiningum þar.</p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Hans og Gréta</p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Gullhárin þrjú á Kölska</p>
<p>8. Beinið sem söng – Þú hittir lítinn karl inni í skógi sem gefur þér spjót. Þakkaðu fyrir þig með því að lesa fyrir hann.</p> <p>9. Beinið sem söng – Vondi bróðir þinn lamdi þig í höfuðið og gróf þig undir brú. Farðu til baka á reit fimm.</p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Beinið sem söng</p>	
<p>10. Froskakóngurinn – Þú kastaðir uppáhaldsboltanum þínum of hátt upp í loft og hann skoppaði niður í brunn. Lestu annað hvert orð.</p> <p>11. Froskakóngurinn – Froskurinn færði þér gullboltann þinn. Kastaðu aftur og lestu eftir leiðbeiningum á þeim reit sem þú lendir.</p> <p>12. Froskakóngurinn – Það borgar sig að vera kurteis. Lestu hátt og skýrt með beint bak fyrir þann sem situr þér á hægri hönd.</p> <p>13. Froskakóngurinn – Þú situr eftir eina umferð.</p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Froskakóngurinn</p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Tónsnillingarnir frá Brimborg</p>
<p>14. Litli bróðir og litla systir – Systkinin fljúga vondu stjúpunna. Farðu fram um tvo reiti og lestu móður og mäsandi tvær línur, kláraðu lesturinn venjuega.</p> <p>15. Litli bróðir og litla systir – Þú drakkst vatn úr lind í álögum og breytist í dádýr. Lestu með fingrahorn.</p> <p>16. Litli bróðir og litla systir – Þú hleypur hratt undan veiðimönnum og kemst heim. Lestu tvær línur á hlaupum.</p> <p>17. Litli bróðir og litla systir – Þú hefur eignast son og ert yfir þig hamingjusöm. Lestu tvær línur hoppandi glöð, kláraðu lesturinn venjuega.</p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Litli bróðir og litla systir</p>	
<p>18. Músin, fuglinn og pylsan – Þetta skemmtilega þríeyki flytur inn saman. Veldu einn samspilara til að lesa orð til móts við þig.</p> <p>19. Músin, fuglinn og pylsan – Pylsan var étin af hundi og músin drukknaði í potti, þú ert einn eftir. Kastaðu tvisvar, leggðu saman tölurnar og farðu til baka, lestu.</p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Músin, fuglinn og pylsan</p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Handalausa stúlkan</p>
<p>20. Garðabrúða – Þú varst dugleg að borða Garðabrúðusalat. Farðu á reit 21 og lestu samkvæmt leiðbeiningum þar.</p> <p>21. Garðabrúða – Þú ert með fegursta hár í landinu. Lestu á meðan þú burstar það með greiðu, burstu eða puttabursta.</p> <p>22. Garðabrúða – Vonda nornin hrindir þér út um turngluggann, þú lendir í þyrnirunna og blindast. Sittu eftir eina umferð og lestu með annað augað lokað.</p>		
<p>23. Gullhárin þrjú á Kölska – Heppnin er með þér, þú flýtur niður ána í kassa en sekkur ekki. Kastaðu tvisvar og leggðu saman tölurnar, farðu áfram jafn marga reiti og lestu.</p> <p>24. Gullhárin þrjú á Kölska – Amma Kölska nær þremur gylltum hárum úr höfði Kölska handa þér, farðu áfram um þrjá reiti og lestu samkvæmt leiðbeiningum þar.</p> <p>25. Gullhárin þrjú á Kölska – Þú leysir ferjumanninn af. Sittu hjá eina umferð og lestu sömu málsgreinina þrisvar.</p>		
<p>26. Tónsnillingarnir frá Brimborg – Þú hittir hund á göngu og þið stofnið saman hljómsveit. Lestu fjórar línur syngjandi.</p> <p>27. Tónsnillingarnir frá Brimborg – Hundurinn, kötturinn og asninn hitta hænu og hún gengur í hljómsveit með þeim. Lestu og gaggðu milli orða tvær línur og kláraðu lesturinn venjulega.</p> <p>28. Tónsnillingarnir frá Brimborg – Þú gægist inn um glugga og sérð borð fullt af kræsingum. Tylltu þér við glugga og lestu þar.</p>		
<p>29. Handalausa stúlkan – Þú er heltekin af sorg vegna þess að faðir þinn seldi þig Kölska. Sittu hjá eina umferð og lestu grátandi fimm línur og kláraðu lesturinn venjuega.</p> <p>30. Handalausa stúlkan – Faðir þinn heggur af þér hendurnar. Lestu með hendur fyrir aftan bak.</p> <p>31. Handalausa stúlkan – Heppnin er með þér, þú hittir engil í skóginum sem gefur þér peru að borða. Farðu á reit 35 og lestu.</p> <p>32. Handalausa stúlkan – Engill gaf þér nýjar hendur og er því tilvalið að klæða þær í vettlinga og lesa.</p>		
<p>33. Stígvélaði kötturinn – Þú erfir kött eftir fráfall föður þíns og hann kann að tala. Mjálmaðu milli orða tvær línur og kláraðu lesturinn venjulega.</p> <p>34. Stígvélaði kötturinn – Skóarinn hefur saumað á þig glænýja skó. Farðu í skó og lestu hátt og skýrt.</p> <p>35. Stígvélaði kötturinn – Sem forsætisráðherra er mikilvægt að gleyma ekki skónum eða hattinum. Lestu þrjár línur aftur á bak með höfuðfat á höfði þér.</p>		

36. Harkadurtur – Lestu fyrir Harkadurt gangandi í hringi svo hann hjálpi þér að spinna gull úr hálm.

37. Harkadurtur – Þú dansar af öllum lífs og sálar kröftum í kringum varðeld af gleði og eftirvæntingu þess að eignast barnið. Lestu dansandi og farðu aftur um tvo reiti.

38. Harkadurtur – Með ólíkindum tókst þér að giska á nafnið hans Harkadurts og halda þannig barninu, gleði, gleði, gleði. Lestu hlægjandi á reit 41.

39. Skórnir sem voru dansaðir í tætlur – Þú heldur á ball í skjóli nætur með systur þínum tólf. Lestu tólf línur berfættur.

40. Skórnir sem voru dansaðir í tætlur – Skórnir þínir eru í henglum eftir ball næturinnar. Farðu til baka á reit 36 og lestu samkvæmt leiðbeiningum þar.

41. Skórnir sem voru dansaðir í tætlur – Þú sest við hlið elstu prinsessunar undir huliðsskikkju í báti. Lestu fyrir elsta meðspilara þinn með teppi yfir ykkur.

42. Gæsastúlkan – Þú stöðvar för þína til að gæða þér á fersku lindarvatni. Fáðu þér vatnssopa og sittu hjá eina umferð.

43. Gæsastúlkan – Þú ert mikið fyrir að greiða hár og gæta gæsa. Lestu fyrir þann sem er þér á hægri hönd meðan hann greiðir sér með bursta, greiðu eða fingrum.

44. Gæsastúlkan – Höfuð Falöldu hliðir á orð þín. Lestu fyrir hana, hneggjaðu hátt í lokin og kastaðu aftur.

45. Símelífjall – Símelífjall opnist þú! Inni í fjallinu taka við þér gull og gersemar. Kastaðu aftur.

46. Símelífjall – Þú manst ekki hvað fjallið heitir og festist þar. Á endanum ferðu út í mörgum bútum. Lestu þrjár setningar á þremur mismunandi stöðum í bókinni þinni og sittu eftir eina umferð.

47. Mjallhvít – Þú finnur mjúkt rúm og leggur þig í því, vaknar endurnærð og lest sjö sinnum sjöundu línu á blaðsíðu sjö í bókinni þinni.

48. Mjallhvít – Nornin platar þig og þú borðar eittrað epli. Kastaðu teningnum tvisvar, leggðu saman tölurnar og farðu aftur jafn marga reiti. Lestu afturábak þrjár línur.

49. Mjallhvít – Draumaprinsinn finnur þig eftir langa leit og vekur upp úr djúpum svefni. Lestu geispanði fyrstu þrjár línurnar og kláraðu lesturinn venjulega.

50. Skósmiðurinn og álfarnir – Þú er fátækur skósmiður og hafðir bara ráð á að smíða einn skó. Lestu í einum skó.

51. Skósmiðurinn og álfarnir – Heppnin er með þér, það komu álfar í heimsókn til þín í nótt og smíðuðu fyrir þig fulllillt af skóm. Lestu með gleði í hjarta og farðu einn reit áfram því þú ert búinn að vinna spilið.

Grimmir

LESTRAR

REITIR

