

# MYTSPELET

För att spela mytspelet behöver du några spelpjäser, som mynt eller knappar, och en tärning.

Det här är vad som händer när du hamnar på en röd cirkel:

**6** Hjälten Kadmos behöver hjälp med att bygga upp staden Thebe. Stanna över ett kast med tärningen och hjälp honom en stund.

**11** Guden Hefaistos smider Zeus blixtrar i vulkanen Etna. Stanna ett kast och pumpa blåsbälgen för att hålla elden i gång i smedjan.

**13** Du får lift på din resa av den bevingade hästen Pegasus. Hoppa ända fram till 31!

**16** Nymfen Galathea behöver hjälp med att ta sig över floden. Stanna ett kast och hjälp henne, hoppa sedan fram till 22 som tack!

**27** Du möter sömnens gud Hypnos. Tyvärr somnar du och missar två tärningskast.

**35** Titanen Atlas står och håller upp hela himlavalvet. Han måste ta en kisspaus så du får ta över och hålla upp himlen i ett kast.

**42** Underjordens färjkarl Karon forslar dig över dödsrikets flod. Han tar dig fram till 44.

**45** Hunden Kerberos ser till så att ingen utom de döda kommer in i dödsriket. Han skrämmer iväg dig till 48.

**49** Den flygande guden Hermes lyfter upp dig och släpper av dig på 54.

**53** Du har hamnat i gorgonernas land! Skynda dig till 56 innan de förvandlar dig till sten.

**57** I öknen ligger det nemeiska lejonet och vilar. Du får stå över ett slag och smyga förbi det.

**64** Sirenerna sjunger vackra men farliga sånger. Skynda förbi till 67.

**69** Nymfen Kirke bjuder in dig till sin ö. Tyvärr förvandlar hon dig till en gris! Stanna över två kast tills det går över.

**73** Boreas, nordanvinden, blåser fram dig till 76.

**77** Triton blåser vackra toner i sitt snäckskal. Stanna ett kast och lyssna.

**82** Du möter kentauren Folos, som sätter dig på hans rygg och ger dig lift ända in i mål!