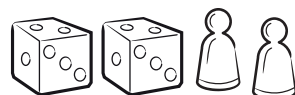


Hästkapplöpningsspelet - spel för 2 eller fler

- Ställ en spelpjäs på en cirkel. Talet i cirkeln är hästens lyckonummer.
- Turas om att slå tärningarna. Addera, subtrahera, multiplicera eller dividera tärningstalen för att få hästens lyckonummer.
- Om du får din hästs lyckonummer får du flytta fram din spelpjäs ett steg.
- Först i mål vinner.

Ni behöver



4

--	--	--	--	--	--	--	--

MÅL



6

--	--	--	--	--	--	--	--

MÅL



8

--	--	--	--	--	--	--	--

MÅL



12

--	--	--	--	--	--	--	--

MÅL