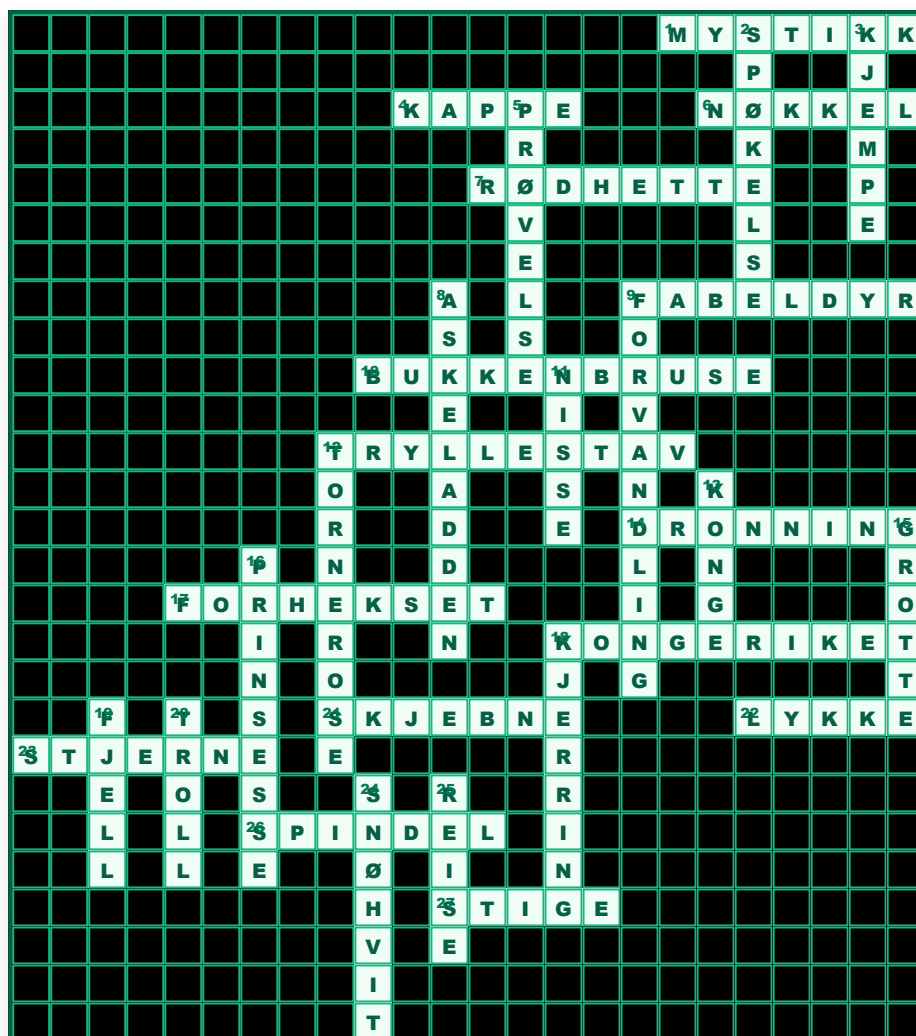




Fasit: Kryssord for eventyr og sagn (30 ord)



VANNRETT LØSNING →

1. **MYSTIKK** — Det som er uklart og hemmelighetsfullt. (7)
4. **KAPPE** — Klesplagg som kan skjule eller beskytte. (5)
6. **NØKKE** — Kan åpne hemmelige dører. (6)
7. **RØDHETTE** — Jente med rød hette og ulv i skogen. (8)
9. **FABELDYR** — Dyr som bare finnes i fortellinger. (8)
10. **BUKKENBRUSE** — Tre bukker som vil over en bro. (11)
12. **TRYLLESTAV** — Verktøy for hekser og trollmenn. (10)
14. **DRONNING** — Kongens partner eller kvinnelig hersker. (8)
17. **FORHEKSET** — Rammet av magi eller en forbannelse. (9)
18. **KONGERIKET** — Landet eller riket kongen styrer. (10)
21. **SKJEBNE** — Det som er bestemt å skje. (7)
22. **LYKKE** — Godt utfall i en fortelling. (5)
23. **STJERNE** — Lyspunkt på himmelen eller tegn på håp. (7)
26. **SPINDEL** — Brukes i gamle eventyr om arbeid og tråder. (7)
27. **STIGE** — Kan hjelpe helten opp til noe høyt. (5)

LODDRETT LØSNING ↓

2. **SPØKELSE** — Urolig ånd som kan dukke opp i gamle hus. (8)
3. **KJEMPE** — Stor figur som ofte er sterk. (6)
5. **PRØVELSE** — Test helten må komme gjennom. (8)
8. **ASKELODDEN** — Norsk eventyrhelt som er klok og heldig. (10)
9. **FORVANDLING** — Når noe blir helt annerledes. (11)
11. **NISSE** — Liten skapning med mye jul og eventyr i seg. (5)
12. **TORNEROSE** — Prinsesse som sovner i hundre år. (8)
13. **KONGE** — Råder over riket i mange historier. (5)
15. **GROTTE** — Hulrom i fjell eller stein. (6)
16. **PRINSESSE** — Kongedatter i eventyr. (9)
18. **KJERRING** — Gammel kvinne i mange folkeeventyr. (8)
19. **FJELL** — Bratt landskap som ofte skjuler hemmeligheter. (5)
20. **TROLL** — Skremmende skapning i norske folkeeventyr. (5)
24. **SNØHVIT** — Prinsesse med syv små hjelpere. (7)
25. **REISE** — Ferden helten legger ut på. (5)