



Indledning

"Jingle Bells, jingle bells, jingle all the way..." brager ud af bilradioen, mens du kører rundt som pizzabud i Los Angeles' gader, der er pyntet op til jul. Trafikken er værre end normalt, og det siger ikke så lidt. Hele byen lader til at være ude at køre – folk forsøger nok at få købt julegaverne i god tid! Du har god tid til at kigge ud af ruderne, mens du kører afsted med sneglefart. To børn presser deres næser flade mod butiksvinduet til en brætspilsbutik, og en butiksjulemand står og ringer med sin klokke på et gadehjørne – iført shorts. Det er ikke så mærkeligt, når det er 20 grader i skyggen. Du har efterhånden boet i Californien i et stykke tid, men du er stadig ikke helt vant til klimaet.



*D*a du ankom til Los Angeles for nogle år siden, havde du store drømme. Hollywood! Stjernernes verden! Stedet, hvor fortryllende illusioner og tidløse klassikere er blevet skabt. Din fremtid stod skarp foran dig, og du sprang entusiastisk lige ud i det. Utrætteligt tog du til den ene optagelsesprøve efter den anden, fuldt ud overbevist om, at nogen en dag ville få øjnene op for dit skuespillertalent og give dig dit livs chance.



*D*u ler bittert. Den dag er endnu ikke kommet, og produktionslederne har ikke samme opfattelse af dine evner, som du selv har. Den perfekte rolle har undvejet dig indtil videre, og du tjener – ligesom så mange andre – til dagen og vejen ved at tage forskellige småjobs. Din næste leveringsadresse er grunden til, at du mindes dine skuespillerdrømme ekstra meget i dag. Du må indrømme, at dit hjerte sprang et slag over, da pizzabestillingen dukkede op. En udbringning til Werner Sisters Studios af alle steder! Hvor spændende! Alle i Los Angeles kender adressen på dette legendariske filmstudie. Her laver de jævnligt storsalgende internationale filmhits med de største stjerner i rollerne. Men det er ikke alt: Det omfattende område fungerer også som en slags filmmuseum. Det er hjemstedet for nogle af de største klassiske film gennem tiderne og har masser af rekvizitter fra optagelserne.

u har tidligere besøgt Werner Sisters Studios i forbindelse med et par optagelsesprøver. Selvom de ikke førte til en rolle, kender du i det mindste området en smule, og du finder hurtigt det rigtige filmset. Indgangsporten står halvåben, og der hænger et stort skilt over døren med teksten "Stille! Optagelse i gang!" Under skiltet har nogen anbragt en håndskrevet besked: "Stil venligst pizzaen ved siden af instruktørstolen. Penge vil blive overført." Øvi! Du indser, at du havde et urealistisk håb om at komme til at snakke med nogen her, måske få en autograf, eller i det mindste bare se nogle stjerner.



u træder ind på settet og bliver overrasket, da du opdager, at det er tomt, eller at de i hvert fald ikke er i gang med at optage lige nu. De holder sikkert pause. Du ser dig nysgerrigt omkring. Kulisserne andyder, at de er ved at lave en genindspilning af en klassiker i stil med Charles Dickens' "Et juleeventyr". En historisk gade med en hyggelig pub, og ude foran den står et kæmpestort pyntet juletræ. Kunstig sne daler ned overalt – nogen må have glemt at slukke for snemaskinerne. Selvom du godt ved, det bare er en kulisse, kan du ikke undgå at blive grebet af julestemningen. Scenograferne har virkelig gjort et godt stykke arbejde!

Men det er altså underligt, at stedet er forladt. Selv under en pause burde der da stadig være et væld af personer, der piler af sted for at tjukke kameravinkler og lys, finde rekvisitter eller give de sidste instrukser til skuespillerne, ikke? Du trækker på skuldrene og stiller pizzabakken ved siden af instruktørstolen som ønsket.

Pludselig lukker porten bag dig med et drøn, og du hører lasen klikke. Du ser dig forskrækket omkring. Du føler dig ilde til mode. Måske du skulle komme ud herfra.

Du skal til at forlade stedet, da du hører en en underlig metallisk stemme tale tvænde over højtaltalanlægget: "Øh ... hallo ... kan du høre mig? Godt. Hør efter. Du bliver nødt til at stole på mig. Vi har ikke megen tid. Jeg har noget presserende at bede dig om!"



Forvirret ser du dig omkring. Er det dig, de mener? Stemmen lyder forvrænget men alligevel på en eller anden måde bekendt. Er det mon en berømt skuespiller eller instruktør? Dette ville trods alt være det oplagte sted at møde en stjerne! Du lytter tryllebundet og prøver at huske, hvor og hvornår du har hørt den stemme før.

"Der er et stort problem," fortsætter personen. "Vi er midt i optagelsen af en ny julefilm. Men det lader til, at hovedpersonen er forsvundet. Vedkommende er vist blevet væk. Ingen ved, hvad der er sket med vedkommende. Vi bør måske antage det værste. Det er meget muligt, at vores stjerne er blevet bortført og bliver holdt fange mod sin vilje et eller andet sted. En ting er dog sikker ...", stemmen bliver tavs i et øjeblik, som om personen ikke helt tror på det, vedkommende derefter siger, "Du bliver nødt til at hjælpe. Forstår du? Den forsvundne stjerne er sandsynligvis stadig et eller andet sted i studiet! Gennemse filmsettene, og find stjernen i tide, for ellers bliver julefilmen ødelagt!"

Målløs synker du ned i instruktørstolen. "Nå ja," tilføjer stemmen "Det er ret irriterende, men dørene til filmsettene er låst af hensyn til sikkerheden. Men der er ledetråde i hvert rum, der kan hjælpe dig med at gætte koden til døren. Held og lykke!"

Du ånder tungt ud. Så skratter højtaleren en sidste gang: "Du er velkommen til at snuppe en pizza. Du får brug for energien. Jeg giver!" Så afbrydes højtaleren endeligt. Du kan nærmest ikke tro det, du lige har hørt, og da slet ikke, at beskeden var tiltænkt dig. Det må være en misforståelse! Måske er du bare det forkerte sted på det forkerte tidspunkt, og du burde skynde dig ud herfra, hoppe ind i din pizzabil og komme af sted.

På den anden side ... der er ikke andre end dig her. Så hvis der faktisk er et problem, hviler ansvaret nu på dine skuldre. Du bør måske hjælpe ... du funderer ... din budvagt er alligevel slut; dette var den sidste levering i dag. Du tænker på, hvad der venter dig derhjemme. En lille, trist lejlighed og en kedelig aften i sofaen. Det, der sker her, føles på den anden side som et eventyr. Det er naturligvis også fristende med muligheden for at se sig omkring på forskellige filmset.



Er du klar? Fortsæt med at læse den kalenderside, hvor der står 1. december.

Du ser dig igen omkring på filmsettet og får pludselig øje på fodspor i den kunstige sne ... Var de der før? Fodsporene er enorme. Den, eller det, der efterlod dem, må være meget stor. Dit blik følger fodsporene til julekulisserns bagrøg. Hvad i alverden er det? Der er et enormt hul i den. Nogen må være brudt igennem den med betydelig kraft. Har denne skabning monstro bortført stjernen? Du godeste, så er velkommende da virkelig i fare! I lyset af skaden på kulisserne tvivler du på, at gerningsmanden vil være særlig nænsom over for en person. Du rejser dig resolut fra instruktørstolen, lægger hurtigt en af pizzaerne tilbage i din rygsæk og skynder dig mod hullet i væggen. Du bliver nødt til at redde den forsvundne stjerne – derom hersker der ingen tvivl.

1. december



ed en vis ængstelse klatrer du gennem hullet i studievæggen. "Hallo? Er der nogen?" kalder du forsigtigt, men settet virker forladt. Ingen svarer.

Du kan næsten ikke se noget. Rummet er sparsomt oplyst af nødbelysningen, men du opdager en tændt lommelygte på gulvet! Nogen må have efterladt den. Du skynder dig at samle den op – den kunne godt blive nyttig!

Du kigger dig omkring og ser gulv til loft-reoler fyldt med filmruller. Wauw! Hvis du ikke tager meget fejl, står du i Werner Sisters Studios legendariske arkiv. Hvis du bare havde mere tid! Det ville være fantastisk at kunne ose rundt her i fred og ro. Men det er selvfølgelig udelukket lige nu.

Ved hjælp af lommelygtens lys opdager du adskillige filmruller, der ligger rundt omkring på gulvet. Nogle ruller er stablet i vakkelvorne tårne, mens andre ser ud til at være blevet taget tilfældigt ud af reolerne og lagt rundt omkring i rummet. Nogen – eller noget – har enten skyndt sig gennem rummet eller har ledt efter noget. Du kan ikke give slip på en følelse af, at filmrullerne på gulvet betyder et eller andet. Som om nogen desperat har forsøgt at efterlade en ledetråd eller et spor. Var det måske den forsvundne stjerne?

Åbn 1. låge nu!

Bag den finder du: 5 mystiske genstande markeret "filmruller"





2. december



Du kigger stadig undrende på reolerne med de mange filmruller, da du pludselig hører en skratten og dæmpede stemmer gennem en højtaler. "Fordømt! Jeg har ikke noget lys på set 4. Hvad, hvis vores stjerne er der ...? Jeg kan ikke fikse det herfra!" – "Okay, forstået! Nogen er nødt til at trykke på kontakten i teknikrummet. Ellers vil vi alle sammen rende rundt i mørke!"

"Hallo?" kalder du, mens du kigger mod højtaleren, "Kan I høre mig?" Der lyder endnu en skratten, og så bliver forbindelsen øjensynligt afbrudt. Du sukker. Hvorfor er det så svært at tale med folk? Der er tydeligvis nogen et eller andet sted herinde, så hvorfor giver de sig ikke til kende? Du undertrykker et gys. Måske var det slet ikke filmfolk? Måske kom stemmerne fra dem, der bortførte filmstjernen? I så fald er det ret åbenlyst, hvorfor de skjuler sig. Ved de, at du er her? Hørte de dig kalde nu her? Du beslutter at være lidt mere forsigtig, indtil du ved, hvad i alverden der foregår.

Men stemmen havde dog ret i én ting: Nogen er nødt til at gøre noget ved lyset! En lommelygte og lidt nødbelysning i arkiverne er simpelthen ikke nok. På den anden side af arkiverne er alt bælgravende mørkt. Hvis du vil gøre dig forhåbninger om at finde den forsvundne stjerne, er du nødt til at kunne se noget. Også selvom det måtte være til gavn for bortførerne. Du er nødt til at finde teknikrummet.

Vend siden.

Bag den sidste reel finder du det, du leder efter, og minsandten: Koden, du fandt, mens du stablede filmrullerne, åbner døren for dig. Der er en seddel på indersiden af teknikrummet:

For at få lyset til at virke skal du tjekke alle 72 sikringer og **markere de forkerte sikringer.**

Symbolerne på kortene kan hjælpe dig!



Kig så efter den røde hovedafbryder, for den fortæller dig, **hvor** du skal **kigge** efter koden.

Kode: mellem – stort – lille

Åbn 2. låge nu!

Bag den finder du: 4 mysteriekort (A1-A4)



3. december



Ha, den sikringsledetråd var virkelig nem! Lyset er tændt, og du kan endelig se dig omkring i studierne. Et strejf af eufori gennemstrømmer dig, og den fjerner for en stund den urolige fornemmelse i din mave. Videre mod nye eventyr! Geronimo!

Du åbner døren til det næste rum og bliver ramt af en mur af musik; en dundrende bas og et solidt beat. Det er faktisk ret fedt! En stemme begynder at synge om noget mystisk, der sker i dit nabolag. Den spørger: "Who you gonna call?" Du råber spontant "Ghostbusters!" Du ser dig begejstret omkring. Du står faktisk på settet til det ikoniske 80'er-filmhit. Hvor spændende! Uanset grunden hertil er du bare glad for, at du har fået muligheden for at være her. Synet af alle de oprindelige rekvisitter er magisk, og dit ansigt lyser op i et stort nostalgisk smil. Du samler et fotografi af de tre hovedroller op.

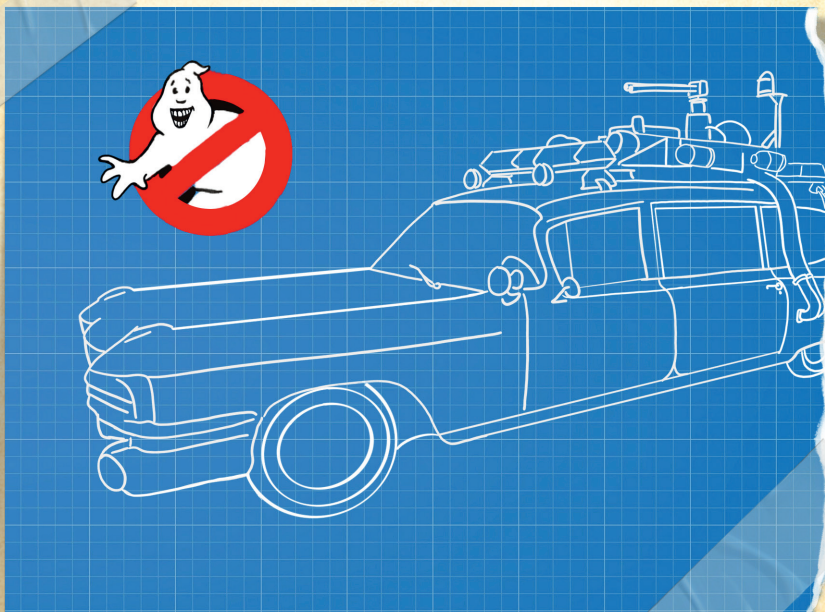


Vend siden.

Skuespillerne **smiler** skælmisk til dig ... eller vent et øjeblik! Skælmisk? Ved nærmere inspektion ser de faktisk ret uhyggelige ud! Hvad er der galt med dem? Er de forhekset med en eller anden uhyggelig besværgelse? Du kan ikke helt ... sætte dine **fingre** ... på det! Du husker nogle visdomsord fra din hippiemormor: "Vær forsigtig! Når der er **spøgelse** på færde, skal du være opmærksom på alle **detaljer**." Du retter beslutsomt ryggen og mumler trodsigt "I ain't afraid of no ghost." Så går du i gang.

Åbn 3. låge nu!

Bag den finder du: 4 mysteriekort (B1-B4)



4. december



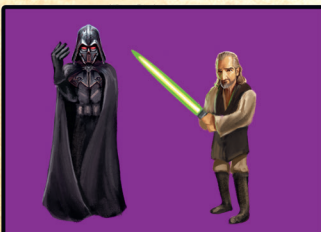
Delvist skjult bag en lille væg finder du en dør. Den er selvfølgelig låst, men du bemærker straks et kontrolpanel med knapper ved siden af døren. Da du indtaster din kode, hører du et sus, og døren åbner majestætisk til den ene side. Du træder ind i det næste rum og stopper op i ærefrygt. Du kender udsigten utroligt godt. "Settet til mægtige Star Wars fundet jeg har," siger du sagte. Gennem broens skærme får du et glimt af fremmede planeter. Men det galaktiske panorama er ikke lige så interessant som de iøjefaldende runde markeringer på jorden. Hvad skal de bruges til? Ved nærmere inspektion konkluderer du, at de sikkert er beregnet til stuntpersonerne. De markerer tilsyneladende de enkelte rollers placeringer i kampscenerne.

Du gyser lidt ved tanken om, at du måske selv skal i kamp, hvis du vil redde den forsvundne stjerne fra bortførernes klør. Og du aner stadig ikke, hvem din modstander eller modstandere rent faktisk er. Du mærker en skælven, da du kommer i tanke om det gigantiske hul i studievæggen i åbningsscenen ... Siden har du ikke fundet flere spor af et monster. Alligevel burde du måske øve nogle grundlæggende angrebs- og forsvarsteknikker bare for at være på den sikre side. Du må indrømme, at markeringerne for stuntpersoner indbyder til det. Meget belejligt ligger der også et par af de berømte lyssværd på settet. "Må Kraften være med mig," mumler du beslutsomt, inden du indtager en kampposition.

Vend siden. Og åbn 4. låge!

Bag den finder du: 1 mysteriekort (C1), 3 mystiske genstande (lyssværd)





5. december



På det næste set finder du en smuk sidegade, der er taget direkte ud af London, med en facade af huse, der er pyntet op til jul. Døren til et af husene står åben, og to mannequiner står ude foran, som om de taler med hinanden; en mand i en mørk jakke og en smuk blond kvinde. Der står en cd-afspiller på jorden ved siden af dem. Der ligger nogle papskilte spredt rundt omkring dem, og de ser faktisk ud til at være skrevet med stor kærlighed. Julestemningen er pludselig næsten mærkbar.

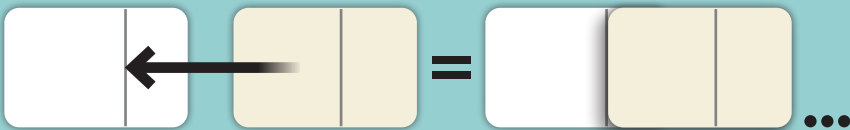
Men du må tage dig sammen. Der er ikke tid til at stå og drømme her midt i de smukke kulisser! Din mission er vigtigere. Du skal finde den forsvundne stjerne. Det er ikke utænkeligt, at de har efterladt en ledetråd her til dig. Dit blik falder på en iøjefaldende placeret seddel på settet, der bekræfter din mistanke:

Hvis teksten og billederne på skiltene bliver placeret i den rigtige rækkefølge, giver de dig koden!

Tænk over det i kort eller lang tid.



Eksempel:



Åbn 5. låge nu!

Bag den finder du: 5 mysteriekort (D1-D5)





6. december

Det næste rum indeholder mange musikinstrumenter. Midt i rummet står et imponerende orgel, mens der til højre står et dyrt udseende flygel. Dette må være Werner Sisters' lydstudie. Du lader dit blik vandre gennem rummet. Musik har altid haft en afslappende effekt på dig, og du indser pludselig, hvor meget du ville sætte pris på noget afslappende musik lige nu. Din puls galopperer, du er spændt, og dine hænder skælver. Tanken om, at der et eller andet sted er en, der har brug for din hjælp ...

Det nytter ikke noget at gå i panik. Det, du har brug for, er noget opmuntring. Måske en sang, en lille melodi, der kan berolige dig, så du igen kan koncentrere dig. Du smiler, mens du spiller et par toner på orgelet. Så opdager du nogle noder til et ret specielt musikinstrument, en perlalaika. Og på et af nodearkene står der "Jingle Bells". Nedenunder er der mange farvestrålende perler, der er arrangeret nøje i rækker. Hmm, har nogen mon forsøgt at arrangere den berømte julesang for dette skøre instrument? Fornøjet husker du, at du lyttede til "Jingle Bells" på vej i pizzabudsbilen. Dengang du ikke havde nogen idé om, hvilket eventyr der ventede dig her. Uden yderligere omsvøb beslutter du dig for at spille sangen. Du bliver til grin, hvis du ikke kan finde ud af, på hvilken række de rigtige perler står!

Vend siden. Og åbn 6. låge!

Bag den finder du: 3 mysteriekort (E1-E3), 2 elastikker, 1 mystisk genstand (bro)

Bemærk: Du skal kun bruge én elastik. Den anden er med som reserve!



Jingle Bells

B

A

C

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	

7. december



Du nynn timer stadig for dig selv, da du træder ind i det næste rum, og pludselig står du midt mellem talrige lærreder i forskellige farver. De bruges åbenbart som baggrunde, der (med hjælp fra nogle smarte tekniske tricks) kan vise forskellige scener. Du har hørt om om green screen- og blue screen-teknologi, men hvorfor er der så mange forskellige farver her? Måske har filmskaberne her fundet på nogle helt nye filmtricks!

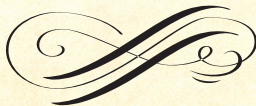
Kun én ting i rummet ligner et "rigtigt" set. Det er en slags vinduesramme med krydsende sprosser. Nogen har taget det ud af hus-settet og stillet det op ad væggen. Du træder nærmere og smiler. Hvis du ikke tager fejl, er det vinduet fra Alene hjemme.

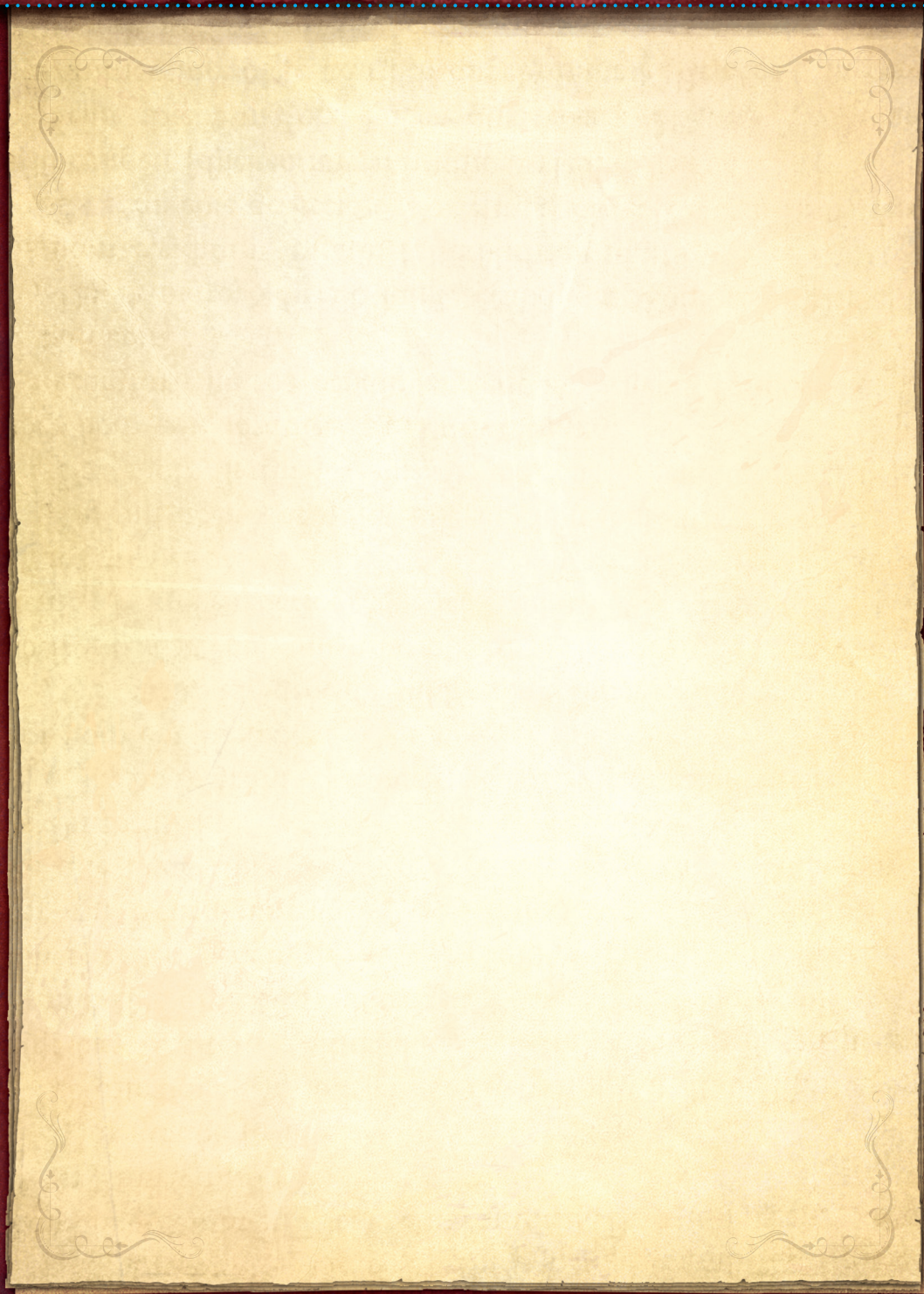
Du husker filmen. Den var fyldt med talrige spektakulære stunts. Det er tydeligt, at der blev brugt en del filmtricks i den. Nysgerrigt kigger du nærmere på Kevins vindue. Hvis blot du kunne se, hvad der skete her ...

*Vil du mon også finde en skjult besked i dette rum? Du får øje på en lille seddel: "Det drejer sig altid om **perspektiv**! Du kan ikke se, hvad Kevin ser, men du ved præcis, hvad du gerne vil se!"*

Åbn 7. låge nu!

Bag den finder du: 3 mysteriekort (F1-F3), mystisk genstand (vindue)





8. december



Du træder gennem den næste dør ind i en mørk tunnel, og for enden af den breder en helt ny verden sig ud foran dig. Gigantiske, farvestrålende svampe og andre mærkelige planter. En hvid kanin iler forbi settets bagvæg, og du kan høre den monotone tikken fra et lommeur et eller andet sted. Du gnider dig overrasket i øjnene – hvad er det her for en skør rejse? Pludselig dukker et gigantisk holografisk ansigt af en spøgelsesagtig grinende kat frem foran dig, og den taler med sælsom stemme: "Hvo som vover sig for langt ind i Eventyrland, kan let fare vild."

*Du dukker dig i al hast bag en kæmpesvamp og lytter videre fra dit skjul. "Hvis du vil finde din vej ud herfra, nytter det **ikke blot at tælle tal!** Du bør måske kigge nærmere på de smukke skilte! Men det, de viser dig, giver selvfølgelig ikke straks mening. Først må du lære at **læse** dem. Men hvordan? Den del må du selv finde ud af. Se dig godt omkring, så finder du ud af det! Hehehehahaharrrrr ..."*

Med en uhyggelig latter bliver katten gradvist mere og mere gennemsigtig, indtil den toner helt væk. Du gnider dig igen i øjnene. Det var det rene volapyk. Så hvor skal du begynde? Du kan allerede se skiltene, som katten talte om. De ser underligt velkendte ud, som om du har set dem før?

Vend siden. Og åbn 8. låge!

Bag den finder du: 1 mysteriekort (G1)





TILBAGE MODSAT

TESELSKAB

OMKRING

Riv forsigtigt siden ud, før du læser den!

9. december

Du træder ind i en stor hal, der huser et set, som forestiller en stor amerikansk parkeringsplads. I parkeringsbåsene til højre og venstre står der ret almindelige biler, men lige foran dig ser du en bil, der straks fanger dit blik: Det er intet mindre end den originale DeLorean DMC-12 fra Tilbage til fremtiden. Du træder fascineret nærmere. Døren går op, og inde i bilen ser du den blinkende Flux Capacitor. På dens panel lyser tre datoer op. Der er en linje med datoen for den sidste rejse samt en med start- og slutdatoerne. Marty McFly fik i dén grad mest muligt ud af denne seje sportsvogn på sine eventyrlige rejser gennem tiden.



Vend siden.

Du sætter dig ind bag rattet, selvom du selvfølgelig godt ved, det ikke er en rigtig bil. Bare for sjov træder du på speederen. Hvad var det, Marty gjorde?

Nå ja, man skal accelerere til 140 km/t ... Til din store overraskelse begynder speedometeret faktisk at flytte sig ... 95, 110, 130, 135, 140 ... blåt lys, glimt ... du træder på bremsen og vælter ud af bilen. Du er selvfølgelig stadig præcis det samme sted, som da du satte dig ind i DeLoreanen. Det er ikke andet end en falsk bil. Som om du kunne rejse tilbage i tiden!

Okay, lad os komme videre. Et eller andet sted på dette set må der være en ledetråd til den næste dørkode.

Åbn 9. låge nu!

Bag den finder du: 1 mysteriekort (H1)



10. december



Fylt af en underlig fornemmelse træder du ind i det næste rum og ser dig omkring. Langs den modsatte væg finder du et stort bord med alle mulige tekniske ting: Drejeskiver, skydeknapper, knapper – det hele ser ret kompliceret ud. Hvad er det her sted? En eller anden form for studiekontrolrum? Rodet på bordet ser ud, som om nogen lige har været her og forsvandt i en fart. Du bemærker en kop med kaffebrums – den er stadig varm! Du føler dig mere og mere rastløs ... Der hænger adskillige skærme på væggen. Mange af dem er sorte eller lader til at være fyldt med flimrende streger, men nogle af dem viser noget.

En skærm i særdeleshed tiltrækker sig din opmærksomhed. Hvis du ikke tager fejl, er det julegaden, hvor du leverede din pizza – det føles som flere dage siden. Du træder tættere på skærmen. Der er noget, der ser mærkeligt ud. Så ser du, at der ikke er nogen pizzabakker ved siden af instruktørstolen. Nogen har åbenbart fjernet dem i mellemtiden ... Du når nærmest ikke at blive overrasket, da en person dukker op på skærmen. Først kan du kun se vedkommende bagfra, men personen ser meget bekendt ud. Personen ser sig usikkert omkring og går så hen mod instruktørstolen. Vedkommende er klædt i ... hvad søren ... ? Vedkommende bærer på pizzabakker. Er det her virkelig? Det er dig på skærmen!

Ordet "Live" blinker med røde bogstaver i det nederste højre hjørne af skærmen, så det kan ikke være en optagelse. Så forstår du, hvad det må betyde. Vildt! Du store milde! Hvis det virkelig er live, så kan det kun betyde ... Så rejste du faktisk tilbage i tiden i det forrige rum. Omkring en time tilbage i tiden.

Lamslået ser du dig selv sætte pizzabakkerne fra dig. Når som helst skulle der gerne lyde en besked over højtaleren. Hvem i alverden talte til dig? Du har ikke mødt en levende sjæl på de tidligere set. Da dit fortidige jeg vender sig for at gå, forstår du pludselig, som var du blevet ramt af lynet. Hastigt griber du mikrofonen, der står på bordet, og prøver at huske de rette ord:

Vend siden.

"Øh ... hallo ... kan du høre mig? Godt. Hør efter. Du bliver nødt til at stole på mig."

Din stemme lyder forvrænget på gadesettet. Efter at have givet dit fortidige jeg beskeden – så godt, som du husker den – indser du pludselig, hvor sulten du er. Du kigger over på pizzaleveringstasken, du har båret med dig hele tiden uden at tænke over det. Hurtigt griber du igen mikrofonen: "Du er velkommen til at snuppe en pizza. Du får brug for energien. Jeg giver!"

Så er det gjort! Du tager grådigt pizzaen i tasken og går om bord i den. Du beslutter dig for ikke at dvæle ved det vanvittige ved hele denne situation. Der bliver tid nok til at fordøje alt sammen senere! Men faktum er, at filmens stjerne ER forsvundet, og nogen har efterladt adskillige beskeder til dig. Der foregår helt sikkert noget mystisk her, og du er fast besluttet på at komme til bunds i det.

Måske er der et spor på denne vagtturnus, der fortæller, hvordan du kan åbne den næste dør? Mærkeligt nok står der lige nu kun uger, men ikke specifikke datoer ...

	Ma	Ti	On	To	Fr	Lø	Sø
UGE 48	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
UGE 49	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
UGE 50	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
UGE 51	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
UGE 52	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Kaddys vagtskema

UDFYLD VENLIGST!

Åbn 10. låge nu!

Bag den finder du: 3 mysteriekort (i1- i3)



11. december



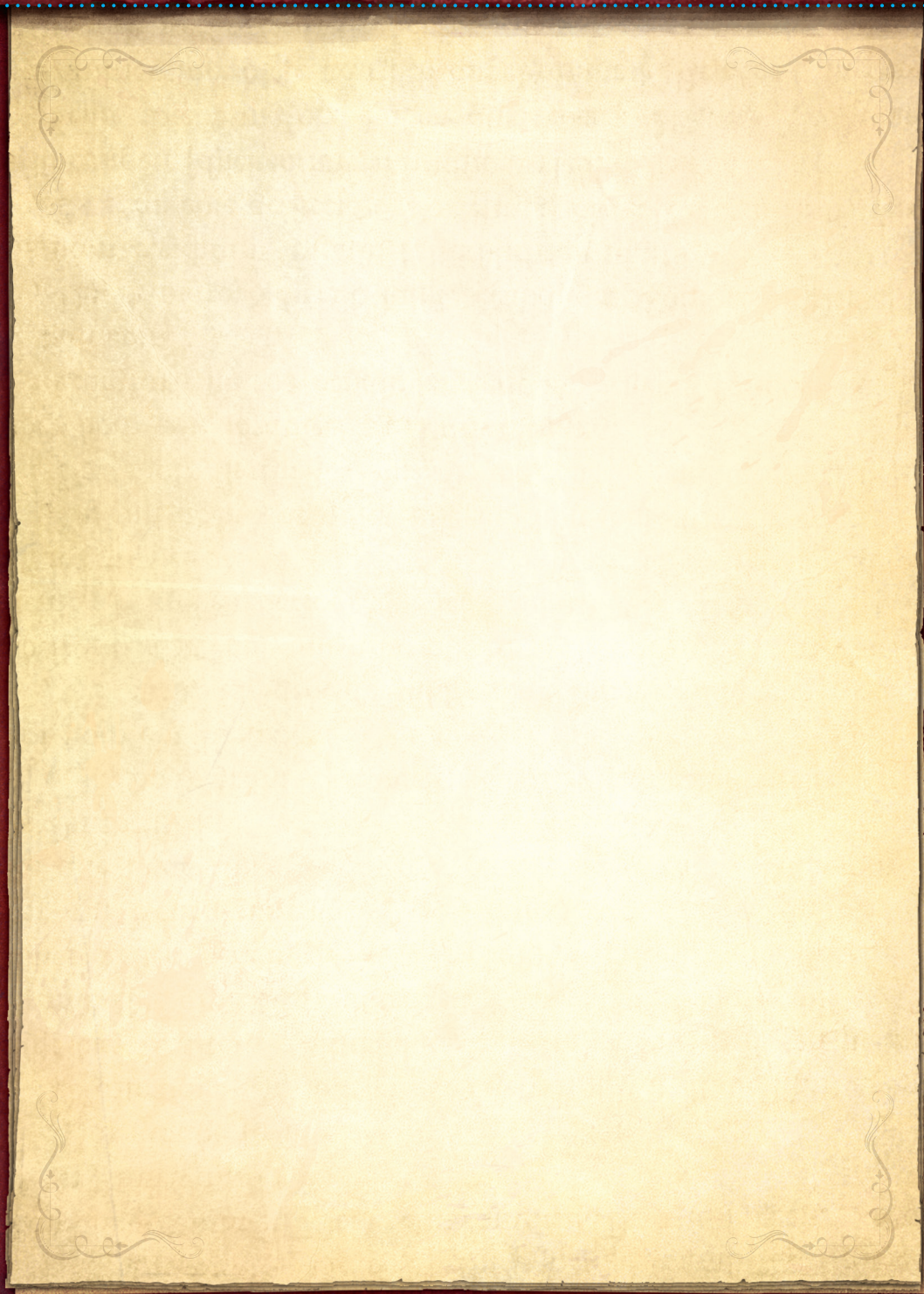
Du skynder dig at åbne den næste dør. Det er alt sammen så mærkeligt. Du har stadig ikke den fjerneste idé om, hvad der virkelig foregår. Måske endda endnu mindre efter hele tidsrejsehøjlet, men du føler alligevel, at du kommer tættere og tættere på en løsning. Du vil egentlig bare gerne vide, hvad der foregår. Der er selvfølgelig også et gran af nysgerrighed og eventyrlyst. Du føler dig lidt som en hemmelig agent på en vigtig mission. Det passer perfekt til den næste film, som du genkender i det øjeblik, du træder ind på settet.

Stålvægge, blændende lamper i loftet og næsten kliniske og minimalistiske omgivelser. Og så et gigantisk insektoidt monster, der fylder størstedelen af rummet. Der er ingen tvivl om, hvilket futuristisk dommedagsscenarie det kommer fra: Det er en sag for Men in Black!

Åbn 11. låge nu!

Bag den finder du: 1 mysteriekort (J1), 1 mystisk genstand (solbriller)





12. december



Inventaret på det næste filmset ser lurvet og slidt ud. Forrevne strimler af tapet hænger ned fra væggene, og to røde lænestole står foran en åben pejs. På venstre side er der en smal passage gennem væggen, men den er solidt lukket.

Mellem de to lænestole står et ældgammelt fjernsyn. Mens du ser på, flimrer det kortvarigt, og så dukker en skaldet mand med mørke, ovale solbriller op på skærmen. Han bærer en lang læderfrakke og begynder straks at tale til dig om drømme, virkeligheden og skæbnen. Du har ingen idé om, hvad der foregår.

"Dette er din sidste chance, skal du vide," siger han. "Alt, du indtil nu har hørt og oplevet, er ret ufatteligt. Det vil være forståeligt, hvis du vælger at tage den blå pille. Så vil det hele være slut. Du skal ikke længere bekymre dig om noget af det, der er sket her. Du vil vågne op i din egen seng – som om du aldrig havde været her. Men hvis du tager den røde pille, finder du ud af sandheden om, hvad der i VIRKELIGHEDEN foregår her. Sandheden om den forsvundne Hollywood-stjerne."

Han gør det meget tydeligt, at du er nødt til at træffe et valg: Den blå pille sletter dine minder og efterlader dig fri og uden bekymringer, mens den røde pille lader dig fortsætte på dette eventyr – med alle dets konsekvenser.

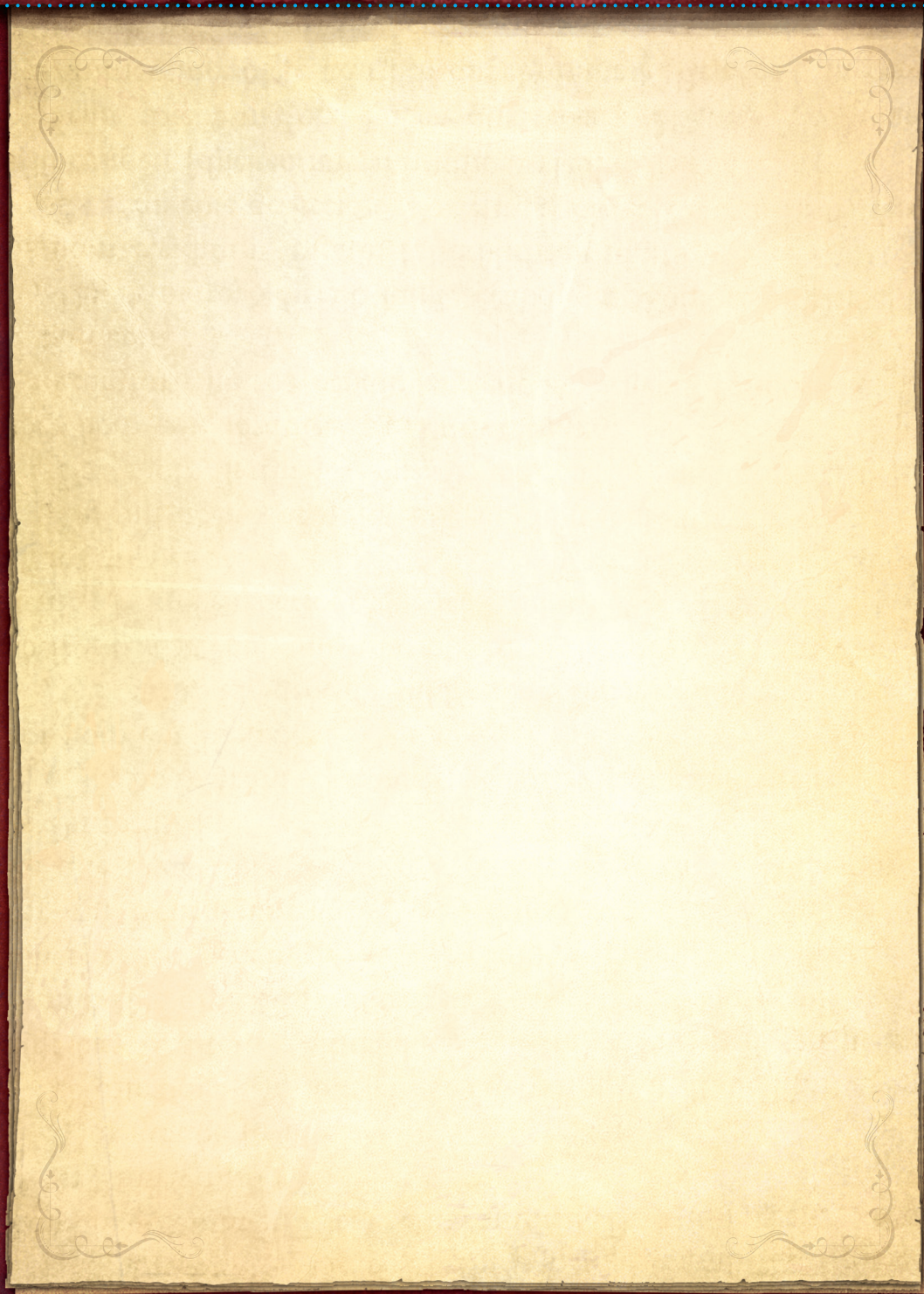
"Husk: Det eneste, jeg tilbyder dig, er sandheden. Intet andet! TRÆF EN BESLUTNING NU! Du må **kun vælge én pille!** Rød eller blå? Derefter er der ikke nogen mulighed for at vende om!"

Åbn den valgte pilleæske. Uanset hvad du vælger, skal du lægge pilleæsken med den uvalgte pille til side **UBESET!** Åbn kun for den pille, du har valgt!

Åbn 12. låge nu!

Bag den finder du: 2 foldede pilleæsker





13. december



Efter at have slugt den røde pille venter du anspændt i et stykke tid, men der sker ikke noget. Ingen forandring! Ingen ny viden! Sikke en skuffelse! Ville det alligevel have været bedre at vælge den blå pille? Hvad hvis den røde pille ikke har nogen effekt overhovedet ...

Pludselig føler du dig svimmel, og jorden svajer under dig. "Hvad ... ?" Du holder usikkert fast i stoleryggen. Du ser lange rækker af grønne tal passere forbi dit blik. De lyser kortvarigt op og bevæger sig så hurtigere og hurtigere oppefra og ned. Du mærker en kvalme i din mave, tallene bliver utydelige, fletter sammen med hinanden og danner omridset af en trecifret kode. Sådan! Du indtaster hurtigt koden i kombinationslåsen på den smalle passage, åbner lemmen og kravler ind på det næste set.

Et vildt, grønt landskab venter dig. Luften er fugtig og fyldt med brøl og trampelyde fra forskellige forhistoriske skabninger. Hele vejen omkring dig er der bregner, dinosauræg, træer og græs. Der ligger nogle få knogler og tykke pinde spredt rundt omkring. I det fjerne ser du bjerge, vulkaner og endda nogle dinosaurer – forhåbentlig kun replikaer, men med alle dine vilde oplevelser her tør du ikke satse dit liv på det!

Åbn 13. låge nu!

Bag den finder du: 1 mysteriekort (K1)



Dette er ikke koden ... men
vejen til den!

527





14. december



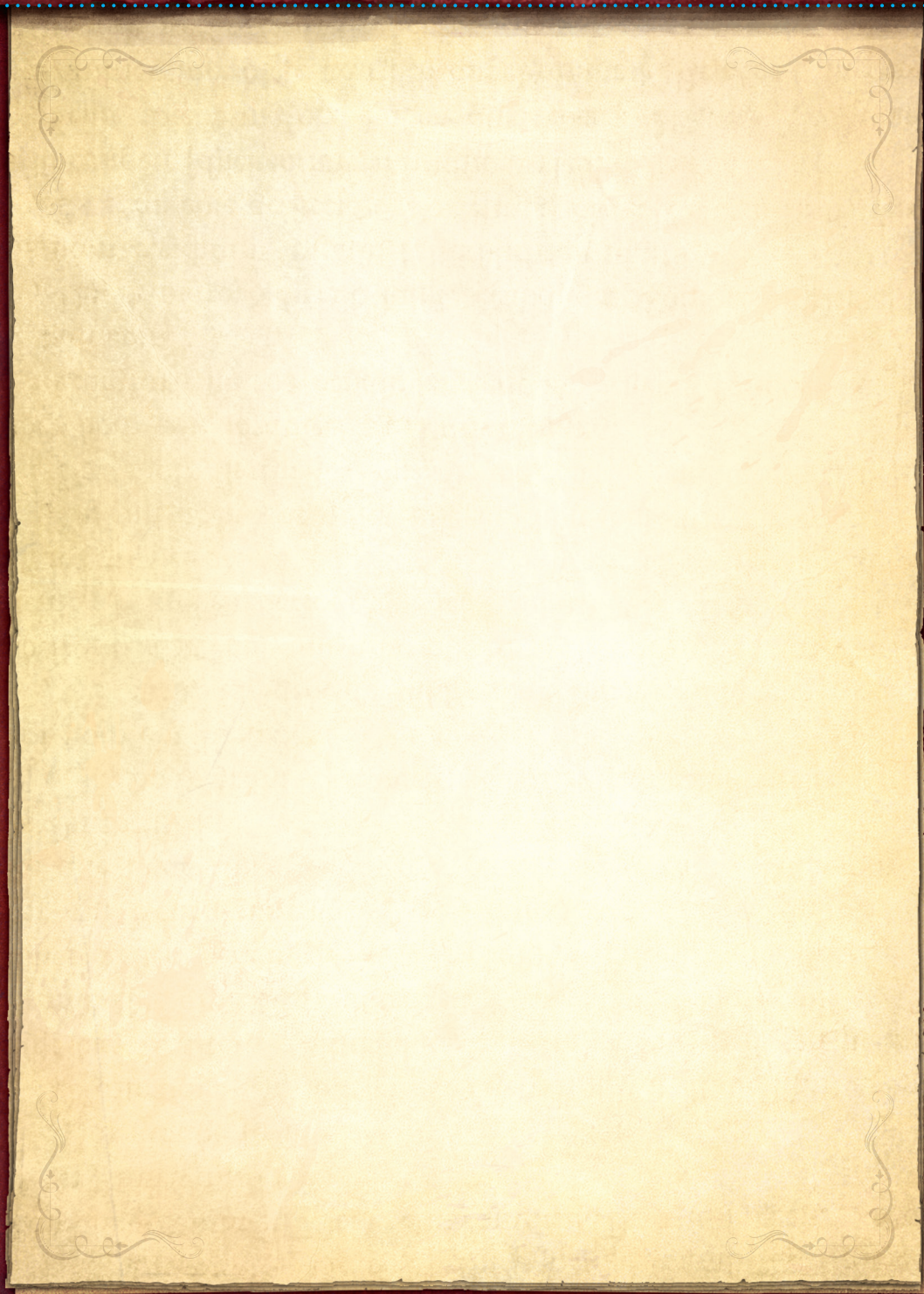
Du går fra settet til Jurassic Park direkte ind i kostumeafdelingen. Du lader dine øjne vandre hen over de mange slags stof, mønstrene og symaskinerne. Efter dine tidsrejser gennem de tidligere sets, spring mellem virkelighed og illusion og dit møde med forhistoriske kæmper har dette jordnære sted en dejligt beroligende effekt på dig. Lige det, du har brug for lige nu!

En rød kappe fanger din opmærksomhed – det ligner kostumet til en ... ja, hvad til hvad? Er det til en fugl? Er det til en flyvemaskine? Nej, det er selvfølgelig til Superman. Eller det kunne det i hvert fald være. Kappen mangler dog stadig et emblem ... Selvom det kan virke lidt underligt at brodere i en situation som denne, beslutter du dig for at gøre netop dét. Du kommer alligevel ikke videre herfra lige nu, og du har altid fået dine bedste idéer, mens du var kreativ. Så du går i gang.

Åbn 14. låge nu!

Bag den finder du: 1 mysteriekort (L1), 1 snor





15. december



Du træder ind i det næste rum, hvor du igen står midt mellem projektørlys og alle mulige slags lamper. Store, mellemstore og små lamper, der kan hænge, panorere, afblændes og skabe følgespot. Det her må være lysafdelingen hos Werner Sisters Studios.

Pludselig farer du sammen. Du føler på en eller anden måde, at der var bevægelse bagerst i hallen. Du kniber øjnene sammen. Er det ... en person? Ja, det er det!

Et godt stykke fra dig mellem nogle forlygter står en foroverbøjet kvinde med sølvfarvet hår. Hun bærer et elegant lyserødt halstørklæde. Hun bliver ved med at stirre på dig. Kan det være den bortførte? Er HUN stjernen i julefilmen? Det må hun være. Den forsvundne stjerne lader til at være en ældre skuespillerinde.

Dit hjerte banker i din hals, da du forsigtigt nærmer dig hende. "Stop!", beordrer hun straks, "Kom ikke nærmere, ellers slår Luis mig ihjel!" Rystet stopper du på stedet. Der er så meget, du gerne vil spørge hende om, men du er helt tør i halsen.

Kvinden taler hurtigt og påtrængende: "Jeg kan ikke tale særligt længe. Konsekvenserne vil være utænkelige, hvis det bliver opdaget, at jeg har kontaktet dig. Jeg vil bare sige: Uden dig er alt tabt. Så giv endelig ikke op. GIV IKKE OP!" Hun kaster et hurtigt blik over sin tynde, skrøbelige skulder, som om hun er bange for, at nogen skal komme gennem døren bag hende hvert eneste øjeblik. Så ser hun på dig igen: "De har for øvrigt aflåst et set fuldstændigt for at forvirre dig. Døren kan ikke åbnes. Du er nødt til at tage nøglen fra smykkeskrinet. Men det er ikke vigtigt lige nu. Lige nu gælder det om at kaste lys i mørket."

Hun kigger sig igen over skulderen. "Endnu et råd: Har du en lommelygte med dig? Du får brug for den på et tidspunkt. Måske snart ... vent et øjeblik. Jeg tror, at jeg kan høre Luis. Jeg må ud herfra!" Med overraskende hast åbner den ældre kvinde døren bag sig, forsvinder ud af den og lukker den med et blødt klik. Først nu vågner du af dit sløvsind. Du skynder dig efter hende og trykker håndtaget ned og rusker det i frustration. Låst.

Vend siden.

Med vidtåbne øjne læner du dig op ad væggen og forsøger at samle tankerne. Skuespillerinden lader til at være på flugt fra en mand ved navn Luis. Men hvorfor løb hun væk igen? Måske fordi denne Luis allerede er lige i hælene på hende. Eller værre endnu, fordi hun er under en eller anden form for overvågning, så hun kun kan snige sig væk for en kort stund. Der er så mange ubesvarede spørgsmål. Men det hjælper ikke at dvæle ved dem nu. Hvis du vil spørge hende om noget, må du efter hende. Det har aldrig været vigtigere at finde den næste dørkode.

Åbn 15. låge nu!

Bag den finder du: 1 mysteriekort (M1)



16. december

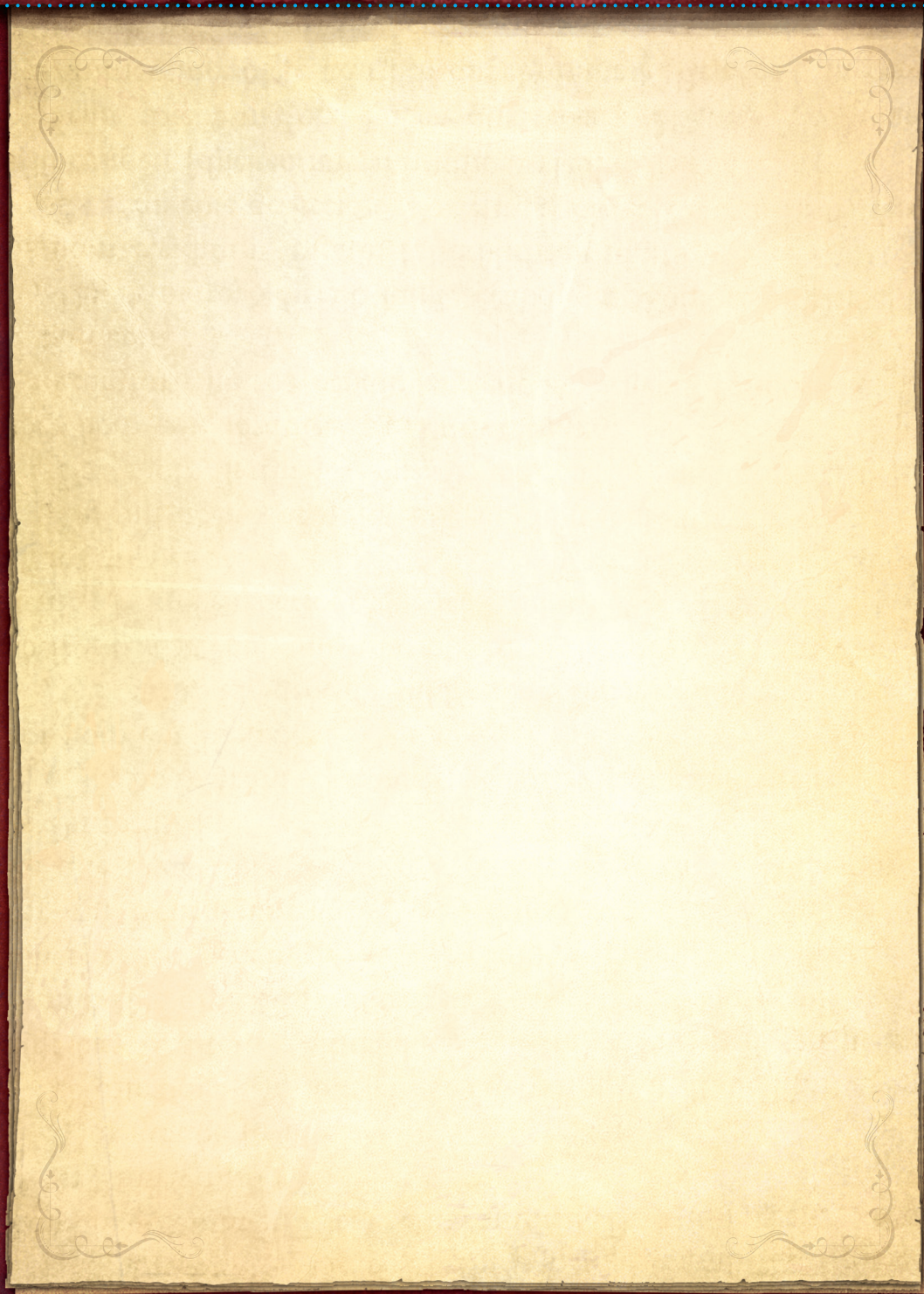


Ødet med den ældre dame har gjort dig oprevet. Du var så tæt på, men da du endelig får åbnet den næste dør, er der intet spor af hende. Skælvende træder du ind på settet og bliver straks gennemblødt. Fantastisk! Du ser op og får øje på et stort sprinkleranlæg, der konstant sender kaskader af kraftig regn ned over settet. Gennem den kraftige regn genkender du en New York-gade fra 1960'erne. Gennem den konstante plasken og dryppen af vand hører du svagt en sagte melodi, "... moonriver, wider than a mile, I'm crossing you in style ...". Selvfølgelig! Breakfast at Tiffany's, sluts scenen. Men bortset fra filmens elskende mangler der også noget andet, der er meget vigtigt!

Åbn 16. låge nu!

Bag den finder du: 1 mysteriekort (N1)





17. december



Dryppende våd står du foran den næste dør, nysgerrig efter at se, hvilket set der ligger bag den. Et til en eventyrfilm i en varm ørken ville være ret godt lige nu – i det mindste ville dit tøj hurtigt tørre. Men vent lige ... døren kan slet ikke åbnes! Du kan ikke engang prøve, da der ikke er noget dørhåndtag. Det er nærmest, som om døren blot er malet på væggen. Hvordan skal du nu komme videre?

Du husker, hvad den ældre skuespillerinde sagde. Hun talte om et helt aflåst set. Det må være det her, og ifølge hendes råd burde der være en nøgle gemt i et smykkeskrin. Ikke? Smykkeskrinet!

Mens du stadig overvejer, hvordan du bedst kan åbne døren, hører du højttaleren skratte, og en lettere rystende, velkendt stemme lyder: "Meget begavet. Nøglen er skjult i låget til smykkeskrinet, men det kan stadig ikke åbnes. Du har sikkert allerede bemærket et lille kighul i låget, men du kan ikke se nok gennem det. I værktøjskassen bag den højre låge vil du finde en skruetrækker. Den bør få dig ind i smykkeskrinet. Det fungerer helt sikkert bedre, hvis du fjerner det røde lys og erstatter det med et kraftigere lys ... men sig ikke til Luis, at jeg har talt med dig!" Højttaleren skratter igen, og så er samtalen slut.

Dør 17 kan ikke åbnes!

I stedet skal du åbne det lille hul i låget på kassen og fjerne det røde lys. Du finder ikke noget bag det, men skruetrækkeren kan måske hjælpe dig.





Riv forsigtigt siden ud, før du læser den!

18. december



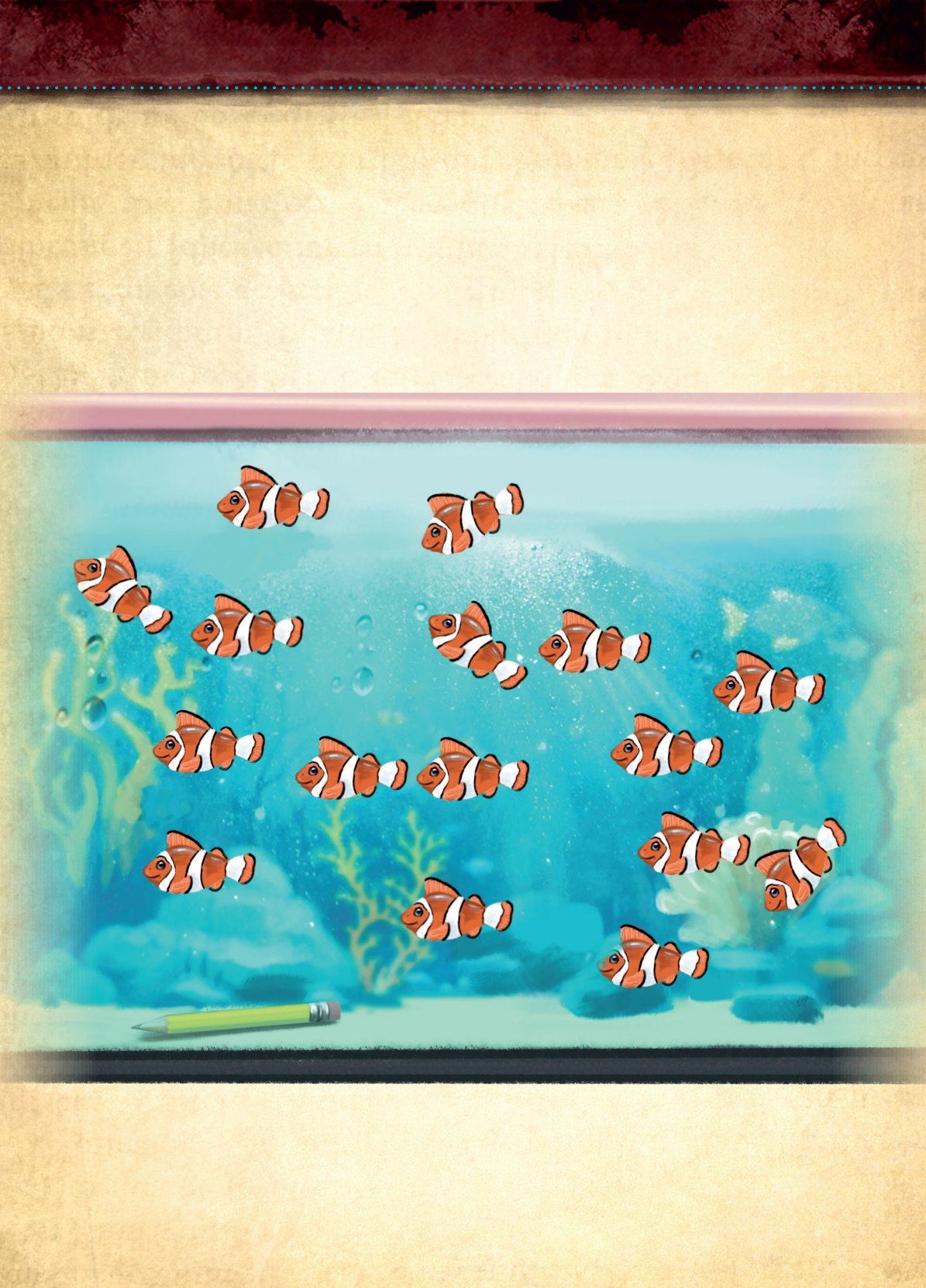
Du træder forsigtigt gennem næste dør, hvor en stor animeret udstilling venter dig. Den viser alle mulige tegninger og illustrationer, der er blevet brugt til at lave filmen Find Nemo. Du sukker mismodigt. Du har det lidt som Nemos far, der desperat leder efter sin søn. Bare svøm videre!

Da du ikke har en bedre idé lige nu, vandrer du gennem udstillingen. Midt i udstillingen er der et stort akvarium med rigtige fisk. Synet af de fredsommelige dyr, der svømmer frem og tilbage, kaster straks en fortryllelse over dig. Interesseret træder du nærmere. I bunden af akvariet er der et lille skilt, der fortæller dig, at det åbenbart er klovnefisk.

Vend siden. Og åbn 18. låge!

Bag den finder du: 1 mysteriekort (O1), 1 mystisk genstand (papskive)





19. december



n støvet dansesal venter dig bag den næste dør. Lyset er dæmpet, og rummet lugter af sved og vilde fester. En kæmpe diskokugle hænger fra loftet og drejer langsomt rundt, mens den sender lysglimt rundt i rummet.

Der er adskillige papfigurer i livagtig størrelse spredt rundt på dansegulvet – de ligner silhuetterne af dansere. Oven på en gammel pladespiller finder du et clipboard med sceneanvisninger – eller måske rettere: En besked forklædt som sceneanvisninger, for du er ret sikker på, at den ældre dame har efterladt dem til dig.

Åbn 19. låge nu!

Bag den finder du:

1 mystisk genstand (klart plastikark)



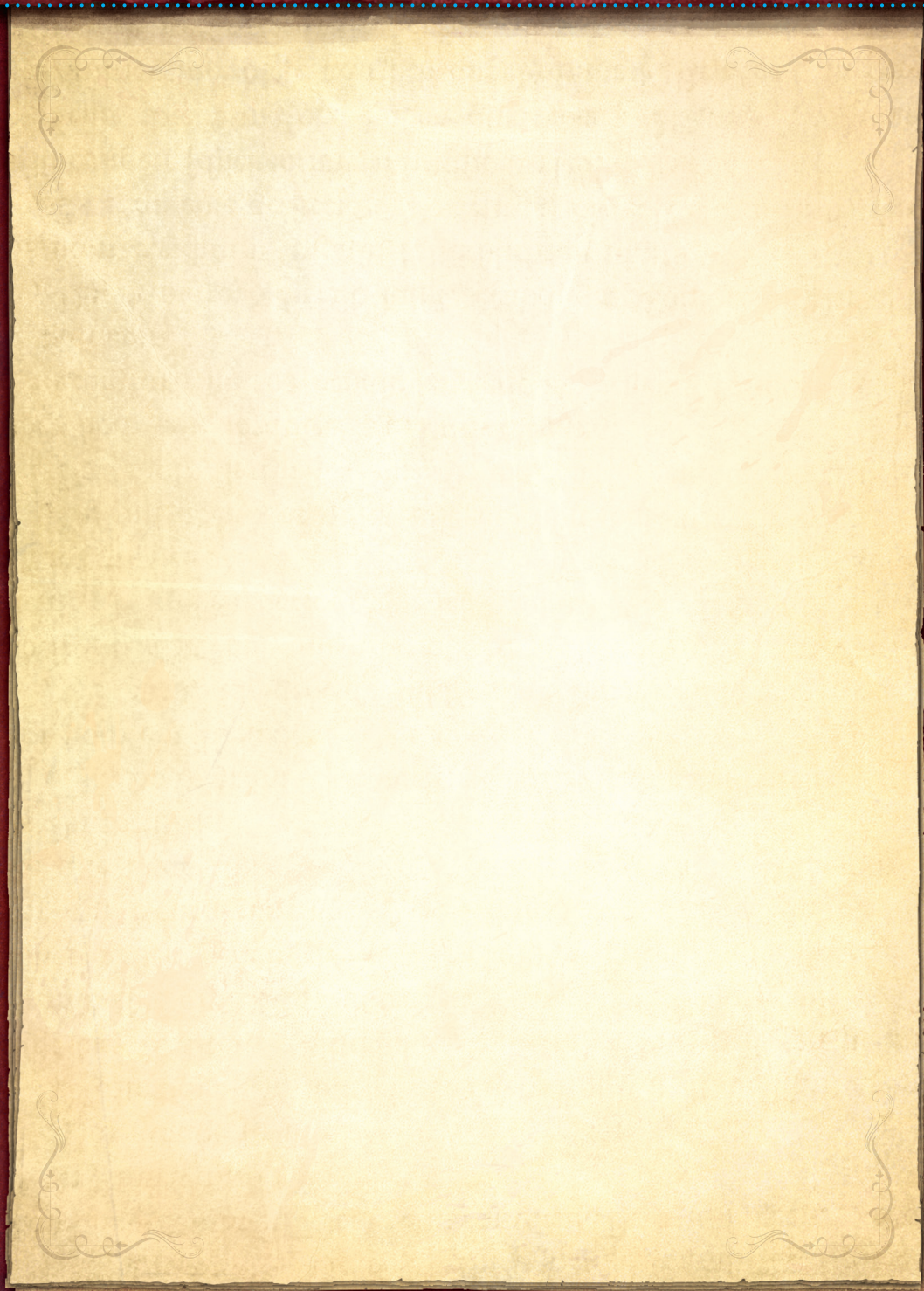
Tag 26A

Anvisninger:

De ti deltagere i konkurrencen stiller sig op i henhold til deres startnumre.

Rekvisitter:

Bestil en halv rød vandmelon!



20. december



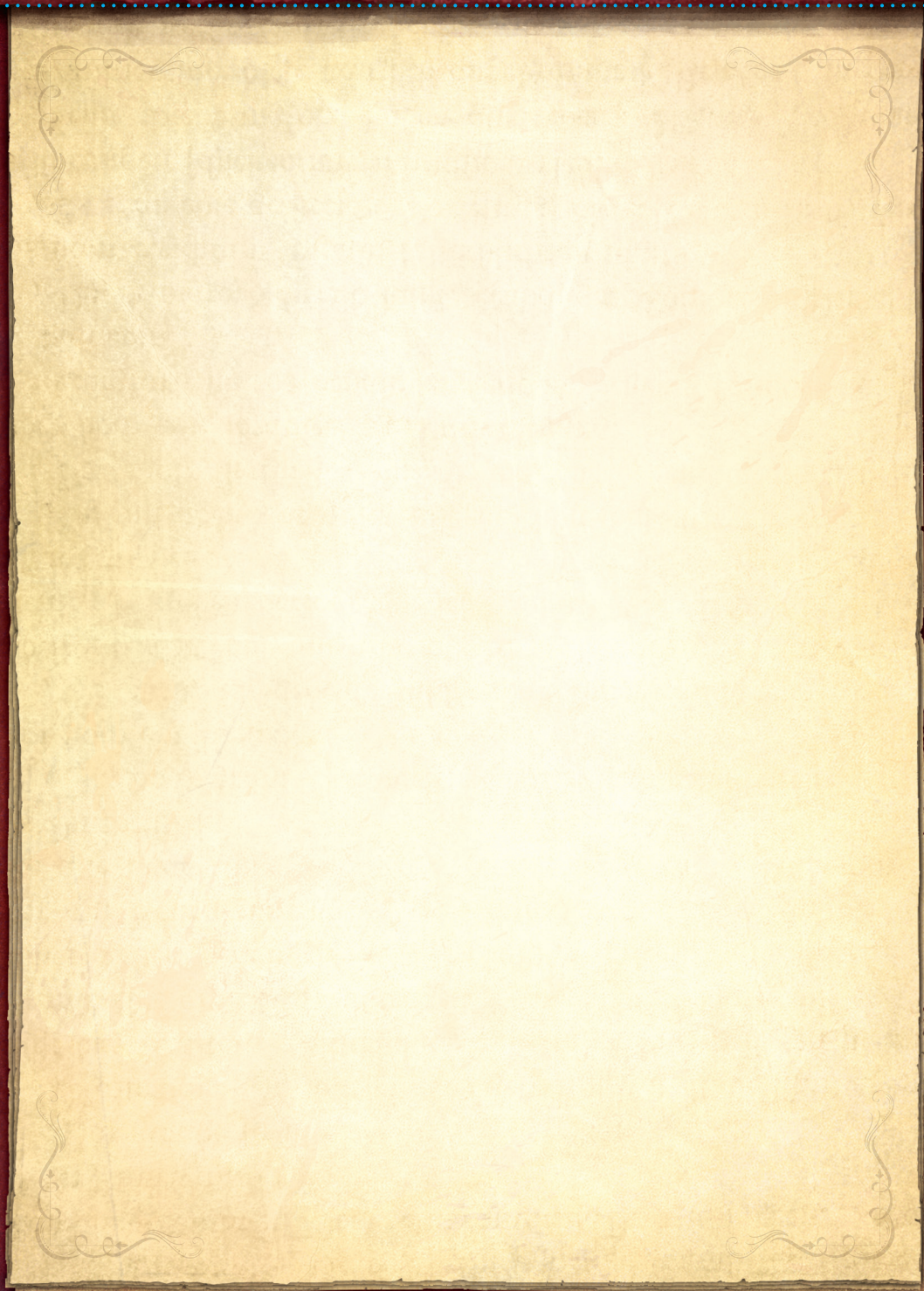
Med en sang i hovedet åbner du den næste dør. Du står endnu engang over for nogle omgivelser, der straks ser bekendte ud, selvom det meste af rummet er optaget af en stor green screen. Den lille rustikke træbænk på en lav forhøjning er meget karakteristisk. En mannequin af en mand i en habit sidder på den, som om han tålmodigt venter på en bus. Ved siden af ham på gulvet står en kuffert, og i hans skød ligger en æske chokolade.

Settet lugter på en eller anden måde af gamle løbesko. En let brise rammer dit ansigt, og du bemærker en lille hvid fjer, der danser gennem luften og endelig lander yndefuldt på jorden.

Åbn 20. låge nu!

Bag den finder du: 2 mysteriekort (P1/P2)





21. december



I det næste rum kan du først næsten ikke se noget. Kan man mon tænde for lyset et sted? Tydeligvis ikke ... Dine øjne vænner sig langsomt til mørket. Utydeligt ser du forskellige genstande: adskillige papkasser stablet oven på hinanden, en hat, der har set bedre dage, en gyngestol, to halve kokosnødder ... Dette lader til at være et rekvisitrum fyldt med alle mulige spændende ting, henkastede småting og nogle gamle malerier. De vil faktisk se ret godt ud i din triste stue. Noget ved dette syn bringer minder frem i dig og gør dig en smule sentimental. Du undertrykker lysten til at synge Last Christmas. Det er hverken tiden eller stedet til julesange. Du må hellere koncentrere dig.

Åbn 21. låge nu!

Bag den finder du: 1 mysteriekort (Q1)





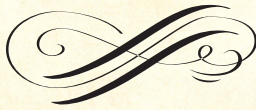
22. december

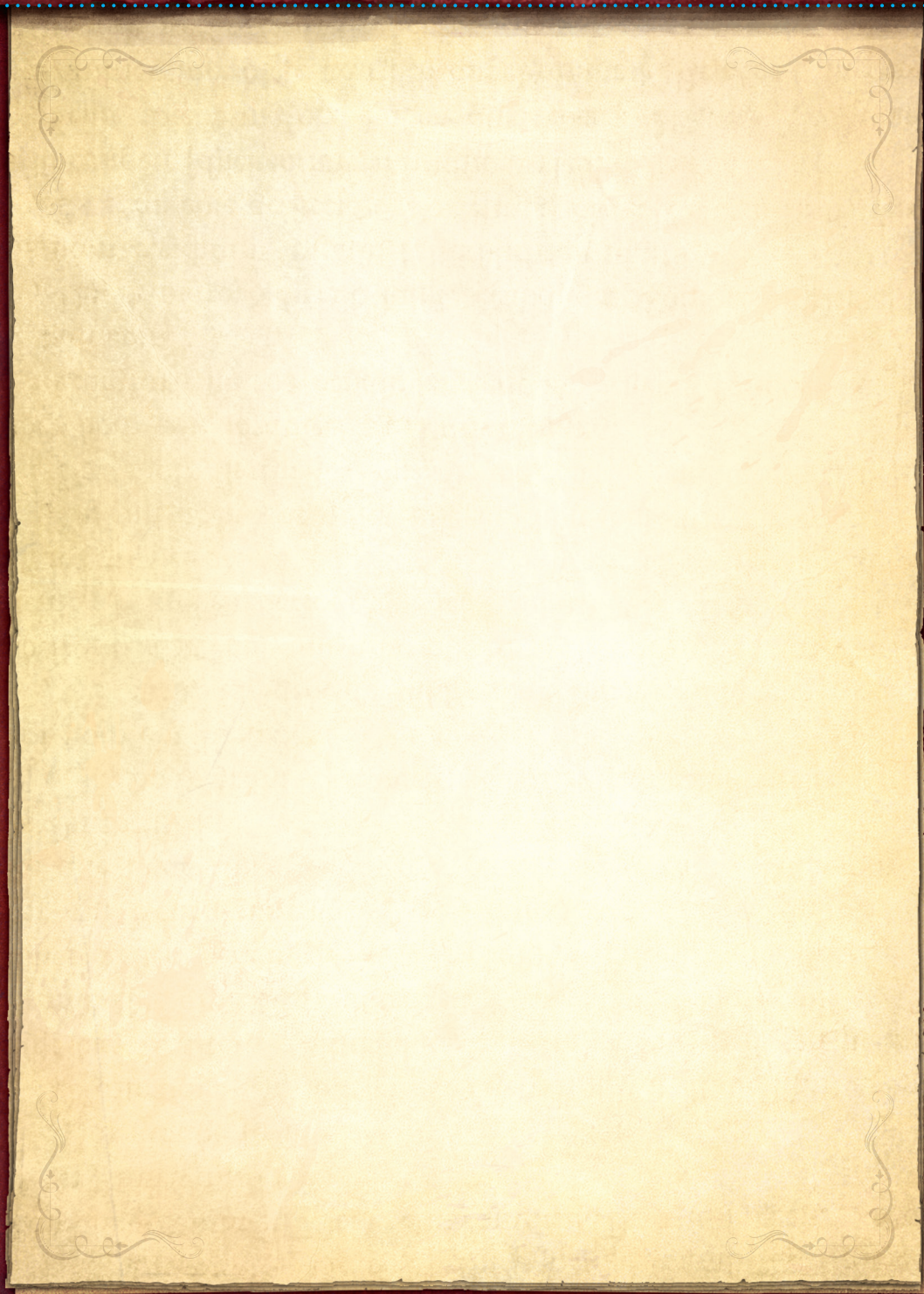


Da du forlader det dunkle rekvisitrum, får det skarpe lys i det næste rum dig til at lukke øjnene. Du blinker og lader dit blik glide hen over det åbne landskab. Du ser grønne bakker, marker, farvestrålende blomster, træer, hegn ... og en klar, gul sti, der bugter sig gennem settet. En imponerende luftballon svæver elegant i det fjerne. "Hey Toto, jeg tror ikke, vi er i Kansas mere," mumler du for dig selv, selvom der ikke er nogen hunde at se på settet. Selv ikke filmkatten, der sniger sig rundt her ... Men du møder blikmanden fra Troldmanden fra Oz!

Åbn 22. låge nu!

Bag den finder du: 1 mysteriekort (R1), 1 mystisk genstand (blikmanden)





23. december

Bag den næste dør finder du et set, der viser en noget kunstig amerikansk landsbyidyl. Kønne, pastelfarvede huse, klippede hække, hvidmalede stakitter. En tom bil står parkeret foran en families hjem. Døren er åben, så du sætter dig ind på førersædet. Radioen er tændt, men der er dårlig forbindelse. Du drejer på den lille drejeknap og ændrer frekvensen ... Hvislen ... Så hører du en mandestemme: "... har lige taget plads i køretøjet." Straks efterfulgt af et hvin så gennemtrængende, at du er tvunget til at holde dig for ørene. Derefter skifter radioen over til klassisk musik ... Hvad var det? Du kigger forvirret ud gennem forruden. Foran dig krydser en kvinde vejen på cykel, tæt efterfulgt af en mand med en buket blomster. En lille Folkevogn med en bulet kofanger kører forbi. Det må være statister. Det er overraskende – du så ingen skuespillere i de forrige sets. Du var hele tiden alene. Du vinker, men de forbipasserende tager ingen notits af dig.

Du gnider dig i panden, mens du tænker. Du aner ikke, hvor du skal lede efter koden til døren til det næste set. Dit blik falder på passagersædet, hvor der ligger nogle noter. Nogen har øjensynligt markeret statisternes bevægelser ... Du standser op. På tre af inskriptionerne står der "kvinde på cykel", "mand med blomster" og "Folkevogn". Hvad i alverden foregår der her? Du kigger gennem forruden igen og er ved at tabe underkæben. Foran dig ser du den samme kvinde på cykel passere forbi dig igen, efterfulgt af den samme mand med blomster og den bulede Folkevogn.

Langsomt bemærker du en hel masse andre statister, der lader til at have fastlagte bevægelser. Det er vist på tide at være mere opmærksom på dem. Det lader til, at de alle har fået anvisninger for din skyld. Du forsøger at forstå deres bevægelser og skriver nogle notater ned.

Vend siden. Åbn 23. låge nu!

Bag den finder du: 3 mysteriekort (S1-S3)





mand med
blomster



buschauffør



varevogn



betjent



par



varevogn



buschauffør



kondiløber



varevogn



nonne



kollega



kvinde på
cykel



nabo



forbipasse-
rende



!!95!




betjent

24. december



I sand Truman-stil bryder du gennem settets bagvæg og befinder dig i endnu en mørk gang. For enden af den kan du lige skimte et tungt, rødt tæppe. Men før du når derhen, træder en mand iført sort med briller og en beige baret ud fra mørket og frem mod dig. "Forrygende! Vi har det hele i kassen," siger han til dig, "Scenen blev perfekt!"

"Undskyld mig?", spørger du forvirret, "filmede I?"

Han kigger på dig med morskab malet i ansigtet. "Altså, hallo, mand! Prøver du at bilde mig ind, at du ikke så alle **mikrokameraerne** i settenes lofter? Du er velkommen til at gå tilbage og kigge efter!" 

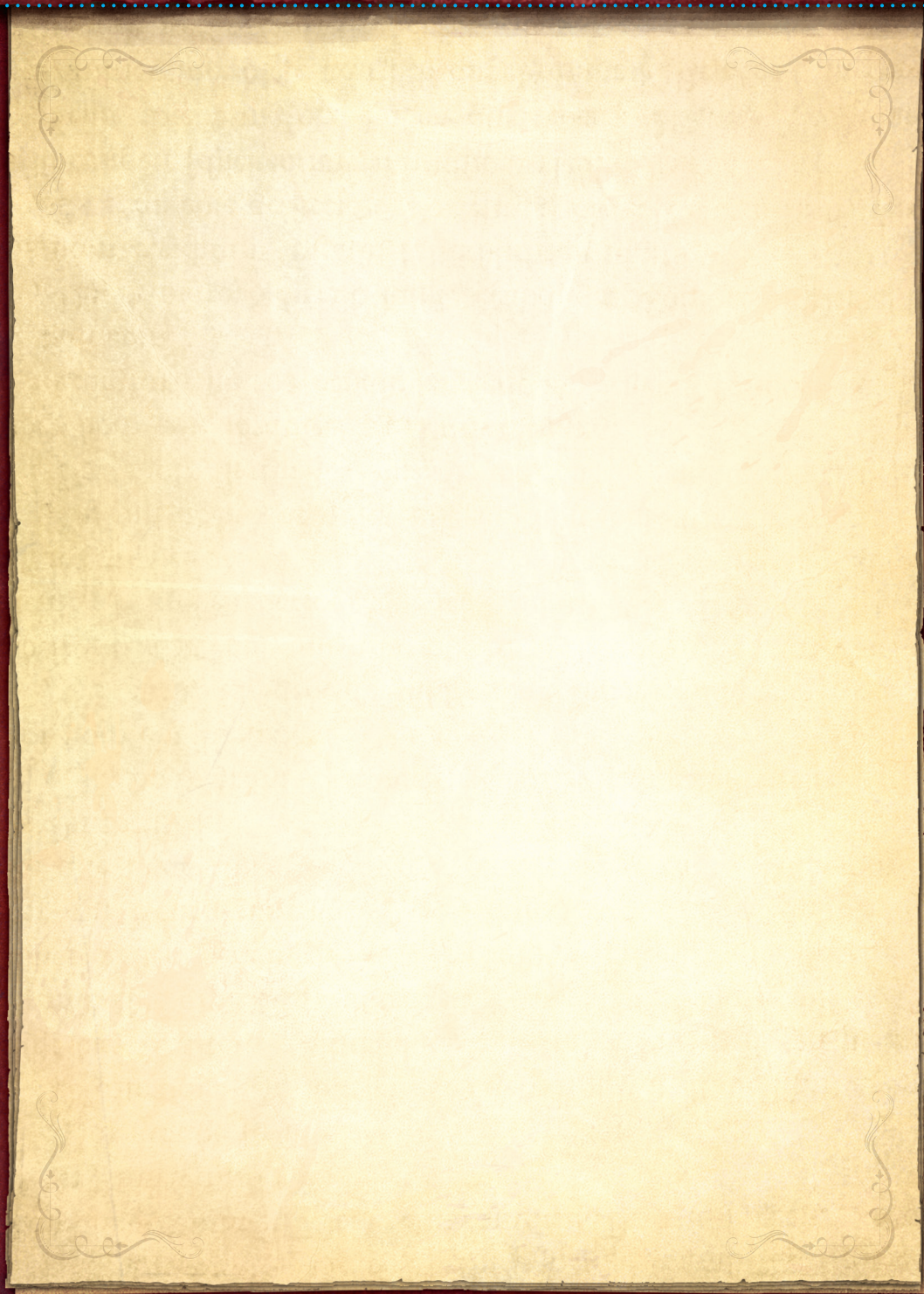
Han smiler til dig, klapper dig på skulderen og siger: "Det var virkelig en fantastisk præstation! Du har fortjent din belønning fuldt ud. Men du skal selv finde den. Det bliver dagens sidste opgave – det lover jeg!"

Du stirrer forvirret på manden. "Bare rolig," siger han. "Så snart du er tilbage, forklarer vi dig det hele. Men først skal du finde din belønning. Vend tilbage, når du har fundet den. Jeg er nødt til at forberede et par ting i mellemtiden. Nå ja, her kommer et lille tip, så det ikke er for svært: Der var det her pudsige tidspunkt. Det var den **sjette scene** optaget med vores **specielle kameraer**. Der stod du, med begge fødder plantet på din belønning, og du anede det ikke engang. Aldeles fabelagtigt!"

Med disse ord snurrer manden rundt på stedet og går væk, mens han griner for sig selv.

Begynd at lede efter din belønning nu.
Du må først åbne låge 24, når du har fundet den.





Afslutning

Du spærre øjnene op og gisper over synet af de fyldte rækker med fløjsstole. I den modsatte ende af salen står en scene flankeret af to imponerende guldstatuer. To smukke, ældre kvinder, der ser påfaldende bekendte ud, står foran en mikrofon. Da de ser dig, bryder de ud i et stort smil. En af dem kalder til rækkerne aftilskuere: "Åh, her kommer vores længe ventede gæst, vores mest værdifulde opdagelse. Kom herop på scenen til os! Det er tid til at indtage din plads i rampelyset!" Mens hun taler, vender alle i publikum sig mod dig. Mange finder deres mobiltelefoner frem og begynder at tage billeder eller videoer. Endnu en gang tænker du, at der må være sket en forveksling. Du er nødt til at finde ud af det her straks! Du træder omtumlet nærmere. Jo tættere du kommer på de to kvinder, desto bedre kan du se deres ansigter. Vent et øjeblik! En af dem er ... kvinden med det sølvfarvede hår fra lysafdelingen! Den bortførte hovedrolleindehaver! Du har endelig fundet hende. Lettelse strømmer gennem dig, mens du skynder dig op til hende på scenen. "Er du okay?", spørger du bekymret.

"Åh, min kære, jeg har aldrig haft det bedre," siger kvinden glad og vender sig mod den anden kvinde. "Vi har det fantastisk, ikke, Louise?"

"Fremragende, Thelma," bekræfter den anden kvinde. Så ser hun på dig: "Du klarede dig fremragende. Vi havde store forventninger, men du har virkelig overgået dem!" Du kigger forundret på hende og spørger, "Og du er ...?" Publikum ler vantrø.

Kvinderne ser fornøjet på dig. En af dem laver et lille buk og siger med et strålende smil:

"Vi er Thelma og Louise Werner, bedre kendt som Werner Sisters. Vi ejer dette ydmyge sted."



Du tager underkæben og vådner af forlegenhed. Men Verners søstrene virker ikke irriterede over, at du ikke straks gjenkendte dem. Louise klapper begejstret i sine hænder. "Det er det, der gør dig så god! Denne naturlighed. Denne uafhængige ånd. Stor biograffækk. Enorm!"

Du aner ikke, hvad der foregår. Ingen af de to kvinder opfylder sig, som om de har været udsat for nogen form for fare i de seneste par timer. "Men ... " fremstammer du, mens du kigger på Thelma, "... Men du blev holdt fanget og truet på livet! Af en mand ved navn Luis!" Publikum bryder ud i latter. "Du må have misforstået noget, skat," siger Thelma. Så tøver hun. "Ah, jeg forstår. Du har nok tænkt, jeg talte om Luis, da jeg i virkeligheden talte om min tvillingesøster Louise. Men jeg kan forsikre dig om, at hun på intet tidspunkt har holdt mig fanget eller truet mig." Hun fniser.

Louise bekræfter, "Nej, slet ikke. Thelma og jeg var bare ikke helt enige om, i hvilket omfang vi skulle blande os i filmens plot. Jeg mente, det var bedst at overlade det hele til dig. Jeg ville sætte en spændende afbrydningsscene og så læne mig tilbage og se, hvor du førte historien hen. Med din kreativitet og din evne til at udtrykke dig som skuespiller var jeg sikker på, at du nok skulle levere noget enestående – jo mere vi overlod dig til dig selv, desto bedre!" "Jeg," indskyder Thelma, "havde til gengæld en stærk trang til at hjælpe dig her og der – det var trods alt din debutrolle! Det var derfor, jeg var i lysafdelingen og senere talte til dig over højtaleren. Men jeg forsøgte at holde det hemmeligt for Louise, da hun var kraftigt imod det." Louise fniser. "I sidste ende var det en kombination af begge dele, der gjorde det til noget særligt." Begge kvinder virker meget tilfredse. "Resultatet er perfekt!"

Du kigger frem og tilbage mellem de to. "Men ... julefilm! Det hele er så forvirrende! Hvis du IKKE er hovedpersonen i filmen, hvem ... " Kvinderne griner nu højlydt, inden Thelma griber din arm, tydeligt bevæget. "Du er vores hovedperson, søde!" Hun bliver pludselig højtidelig og vender sig mod publikum: "Mine damer og herrer, et bifald for Hollywoods nye stjerne! Jublen, der efterfølger disse ord, er overvældende."

Efter at publikum har klappet ad dig længe, og der er taget mange billeder af dig med de to Werner Sisters, fyldes scenen langsomt af folk fra publikum. De er de ansatte, der har arbejdet på julefilmen: lydteknikere, kameramænd, kulissebyggere, regissører ... Alle klapper dig på skuldrene og ønsker dig tillykke. Manden med baretten kommer hen mod dig og giver dig et hjerteligt knus. Du finder ud af, at han er filmens instruktør. "Jeg er godt nok glad for, at du ikke tog den røde pille," siger han. "Ellers havde jeg kun fået det halve i løn!"

Meget senere, da festen på scenen er i fuld gang, trækker de to søstre dig til side og fortæller dig resten af historien over en drink: For flere måneder siden udviklede de et innovativt filmkoncept, hvor hovedpersonen selv bestemmer det meste af plottet, og hvor skjulte kameraer bliver brugt i al hemmelighed. De søgte en hovedperson, og efter en særlig casting blev du valgt! De kunne selvfølgelig ikke fortælle dig om det dengang, for så ville det hele være ødelagt. Du husker svagt at have underskrevet nogle dokumenter efter en audition, der bl.a. inkluderede en samtykkeerklæring til at deltage i eksperimentelle projekter. Du anede intet om, hvad det indebar!

Det bliver en lang nat med en vild fest – dit livs bedste! Du kan nærmest ikke tro, at dit eget lille julemirakel er gået i opfyldelse, og at du har fået dit gennembrud i Hollywood. Du har ventet så længe på det her ...

I de tidlige morgentimer forlader du festen overvældet af lykke. Ved døren vender du dig om og vinker til filmholdet: "Godnat! Og hvis vi ikke ses igen: Godmorgen, goddag og godaften! Og god jul!"



Fjern forsigtigt, hvis det er nødvendigt

Dine noter