



Introduktion

"Jingle bells, jingle bells, jingle all the way ..." hörs från radion när du kör din pizzabil längs Los Angeles julpyntade gator. Trafiken är värre än vanligt, och då är det illa. Det verkar som att hela staden är ute och kör – de kanske är ute och julhandlar tidigt! Eftersom det går i snigelfart har du tid att njuta av utsikten. Två barn trycker sina näsor mot skyltfönstret till en brädspelsaffär och inte långt därifrån står en jultomt och ringar i en klocka – i shorts. Inte så konstigt när det är 20 grader i skuggan. Du har bott i Kalifornien ett tag nu, men du är fortfarande inte van vid klimatet.

När du kom till Los Angeles för några år sedan hade du stora drömmar. Hollywood! Stjärnornas värld, där magiska illusioner och tidlösa klassiker föds. Din framtid har alltid varit tydlig för dig, och du hoppade in, full av entusiasm. Du gick ivrigt på casting efter casting, djupt övertygad om att någon en dag skulle lägga märke till din skådespelartalang och ge dig ditt livs chans.

Du skrattar bittert. Den dagen har fortfarande inte inträffat, och castingansvariga verkar inte se på din talang på samma sätt som du. Eftersom den perfekta rollen fortfarande har undgått dig överlever du – som så många andra – genom att ta dig an olika ströjobb. Anledningen att du tänkt så mycket på dina skådisdrömmar idag har med nästa leverans att göra. När pizzabeställningen kom hoppade ditt hjärta över ett slag. En leverans till Werner Sisters-studion, av alla platser! Så spännande! Alla i Los Angeles känner till den här legendariska filmstudion. Här produceras ofta bästsäljande storfilmer med stjärnspäckade rollistor. Det är inte allt: Den storslagna studion fungerar även som filmmuseum. Där finns kulisser och originalrekvisita från många filmklassiker.

Du har varit på casting hos Werner Sisters ett par gånger. Det blev inte så mycket med det då, men du är åtminstone bekant med området och kan hitta rätt studio ganska fort. Entren står halvöppen, och det hänger en stor skylt på dörren: "Tystnad! Inspelning!" Under den sitter en handskrivaren lapp: "Lämnna pizzan bredvid regissörens stol. Synkl! Det kanske var för mycket att hoppas på att få prata med någon här och kanske få en autograf; eller åtminstone se några kändisar.

Du går in i studion och blir förvånad när du ser att den är övergiven, eller att det åtminstone inte pågår någon inspelning där just nu. De måste ha rast. Du ser dig nyfiskt omkring. Av kulisserna att döma är det en nyinspelning av en klassiker i stil med Charles Dickens En julsgåta. En historisk gata med en mysig gammal pub pryds av en enorm pyntad julgran. Det faller fejksno överallt — någon måste ha glömt att stänga av maskinerna. Trots att du vet att det bara är en filminspelning kan du inte låta bli att känna julstämning. Scenograferna har verkligen gjort ett fantastiskt jobb!

Däremot känns det konstigt att det är övergivet. Även när det är paus borde det vara femtioelva personer som springer runt och kollar kameravinklar och belysning, bredvid regissörens stol, enligt instruktionerna.

Plötsligt stängs porten bakom dig med en dorr duns och låset klickar. Överraskad ser du dig omkring. Det här känns verkligen inte bra. Kanske bäst att gå härifrån.

Du är precis på väg ut när du hör en underlig, burkig och något tveksam röst i högtalarna: "Öh ... Hallå? Hör du mig? Bra. Okej, lyssna. Du måste lita på mig. Det är väldigt ont om tid. Jag måste be dig om en tjänst, det är bråttom!





Du ser dig omkring förvirrat. Var det riktat till dig? Rösten lät förvrängd, men ändå bekant. Är det en känd skådespelare eller regissör? Är det någonstans man ska träffa en stjärna är det ju här! Du lyssnar trolldbundet och försöker komma ihåg när och var du har hört rösten tidigare.

"Vi har ett stort problem", fortsätter personen. "Vi håller på att spela in en stor ny julfilm. Men det verkar som att huvudpersonen saknas. Skådespelaren verkar vara försvunnen. Ingen vet vad som har hänt. Vi kanske borde anta det värsta. Det är möjligt att vår stjärna blivit kidnappad och hålls fången någonstans. En sak är säker..." Rösten tystnar en stund, som för att understryka allvaret i situationen. "Du måste hjälpa till. Förstår du? Den försvunna stjärnan är nog kvar på området! Sök igenom studiorna och hitta vår stjärna i tid, annars är vår julfilm förstörd – om inte värre!"

Du sjunker ner i regissörens stol, helt förbluffad. "Just det", fortsätter rösten. "Jobbigt nog är dörrarna till studiorna låsta av säkerhetsskäl. Det finns ledtrådar i alla rum som hjälper dig lista ut dörrkoderna. Lycka till!"



Du andas ut högt. Sen sprakar högtalaren en sista gång. "Ta gärna en pizza – det lär du behöva. Vi bjuder!" Sen bryts äntligen anslutningen. Du kan knappt tro vad du hört, än mindre tro att det var tanken att du skulle höra det. Det måste ha blivit ett missförstånd! Du kanske bara råkar vara på fel plats vid fel tillfälle och borde ta dig härifrån, sätta dig i pizzabilen och köra iväg.

Samtidigt är det bara du här. Om någon är i fara kan du inte bara blunda för saken, det vore oansvarigt. Du kanske borde hjälpa till ... ditt pizzaskift är ju ändå över. Det här var dagens sista leverans. Vad väntar hemma? En liten och trist lägenhet och en lika trist kväll på soffan. Det som händer här känns som ett äventyr. Och sen är det ju lockande att få chansen titta på olika filmstudior också.



Är du redo? Läs kalenderbladet för 1 december
och börja med den första gatan.

är du ser dig omkring ser du plötsligt fotspår i fjälsnön ... fanns de där
förut? Fotspåren är gigantiska. Den eller det som gick här måste vara
jättestor. Din blick följer spåren, till julkulissens bakre vägg. Vad sjutton
är det där? Det är ett stort hål i den. Något måste ha brutit sig igenom med rejäl
kraft. Har den här varelsen kanske rövat bort stjärnan? Då är det verkligen fara å
farväl! Med tanke på hur skadad kulissen är tvivlar du på att gämningspersonen, eller
kanske gämningsmonstret, skulle hantera folk varsanskt.
Du reser dig från regissörens stol, stoppar tillbaka en av pizzorna i leveransväskan
och går mot hålet i väggen. Du måste vädja den försvunna stjärnan, det är ett som
är säkert.



1 december



Du går igenom hålet i studioväggen med viss oro i magen. "Hallå? Är det någon där?" ropar du blygt, men studion verkar övergiven. Inget svar.

Du ser nästan ingenting. Rummet är svagt upplyst av nödbelysning, men du ser en tänd ficklampa på golvet! Någon verkar ha glömt kvar den. Du plockar snabbt upp den – den kan komma till nytta!

Du ser dig omkring och ser hyllor som går från golv till tak med filmrullar. Wow! Om du inte misstär dig är du i Werner Sisters legendariska studioarkiv. Om du bara hade lite mer tid! Vilken dröm att få utforska det i lugn och ro. Det kommer förstås inte på fråga nu.

I ficklampsskenet ser du filmrullar på golvet. Vissa rullar är staplade i instabila torn, medan andra verkar ha plockats slumpmässigt från hyllorna och spritts ut i rummet. Någon – eller något – har stormat igenom och haft bråttom, eller letat efter något. Du kan inte skaka av dig känslan att det finns ett budskap bakom filmrullarna som ligger här. Det känns som att någon desperat försökt lämna en ledtråd eller ett spår. Var det den försvunna stjärnan?

Öppna lucka 1!

Bakom den finns:
5 underliga föremål: filmrullar





2 december



Du tittar nyfiket på hyllorna med filmrullar när du plötsligt hör ett sprak, följt av dämpade röster från en högtalare. "Typiskt! Inget ljus i studio 4. Tänk om vår stjärna är där ...? Jag kan inte fixa det härifrån!" – "Okej, uppfattat! Någon måste slå på belysningen från teknikrummet, annars blir vi sittande här i mörkret!"

"Hallå?" ropar du, vänd mot högtalaren. "Hör ni mig?" Det sprakar igen, sen verkar anslutningen brytas. Du suckar. Varför är det så svårt att prata med folk? Det finns ju folk här nänstans, så varför visar de sig inte? Plötsligt slår det dig. Tänk om det inte var filmfolk? Tänk om rösterna var de som kidnappat filmstjärnan? I så fall borde det vara uppenbart varför de gömmer sig. Vet de att du är här? Hörde de dig ropa? Du säger till dig själv att vara lite mer försiktig tills du vet vad sjutton som pågår.

Rösten hade rätt om en sak: Någon måste få ordning på ljuset! En ficklampa och lite nödbelysning i arkivet räcker inte. Bortom arkivet är allt kolsvart. Om du vill hitta den försvunna stjärnan måste du ju kunna se vad du gör. Även om du råkar spela kidnapparna i händerna. Du måste hitta teknikrummet.

Vänd blad.

Bakom sista hyllan finns det du letar efter, och titta: Koden du hittade när du staplade filmrullarna öppnar dörren åt dig. Det finns en lapp på teknikrummets inre dörr:

För att få belysningen att fungera måste du kolla alla 72 säkringar och **markera de felaktiga**.
Symbolerna på korten hjälper dig!



Leta sedan efter den röda huvudströmbrytaren.
Den talar om **var** du ska **leta** efter koden.

Kod: mellan – stor – liten

Öppna lucka 2!

Bakom den finns: 4 mysteriekort: A1-A4



3 december



et där med säkringarna var riktigt lätt! Belysningen är på och du kan äntligen undersöka studiorna. En våg av eufori sköljer genom dig och driver bort obehagskänslan i magen ett tag. Äventyret fortsätter! Geronimo!

Du öppnar dörren till nästa rum och möts av en vägg av musik: mullrande bas, fast takt. Rätt coolt, faktiskt! En röst börjar sjunga om konstiga saker som händer i trakten. Den frågar "Who you gonna call?" Du ropar direkt "Ghostbusters!" Du ser dig omkring entusiastiskt. Det var här den ikoniska 80-talsfilmen spelades in. Otroligt! Trots omständigheterna är du glad att du fått chansen att vara här. Det känns magiskt att få se all originalrekvista, och du kan inte låta bli att le av nostalgi. Du plockar upp en bild på de tre huvudrollsinnehavarna.

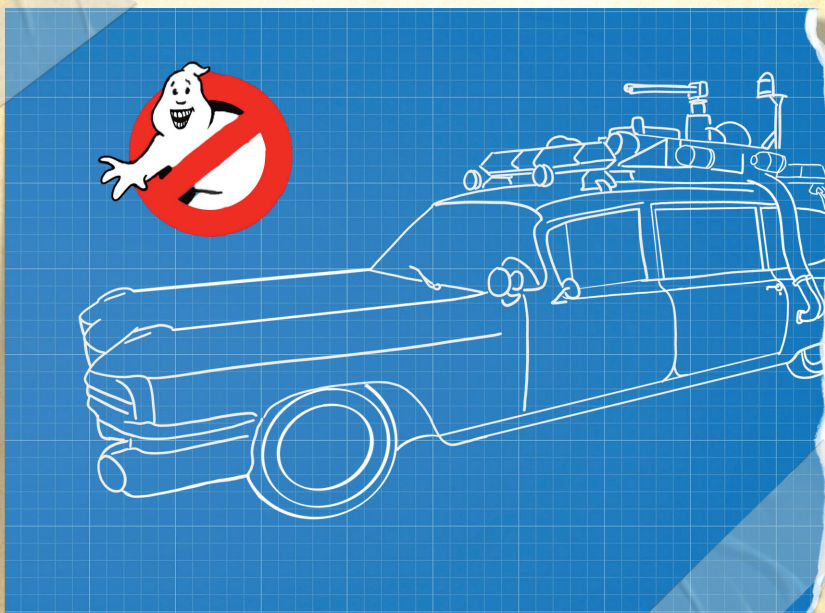


Vänd blad!

Skådespelarna **ler** busigt mot dig... vänta lite! Busigt? När du tittar närmre ser de rätt läskiga ut! Vad är det med dem egentligen? Ligger det någon kuslig förbannelse över dem? Du kan inte riktigt sätta ... **fingrarna** ... på det! Du minns din hippiemormors kloka ord: "Var försiktig! När **spöken** är inblandade måste man vara noggrann med **detaljer**." Du rätar dig beslutsamt och mumlar, något trotsigt, "I ain't afraid of no ghost". Sen skrider du till verket.

Öppna lucka 3!

Bakom den finns: 4 mysteriekort: B1-B4



4 december



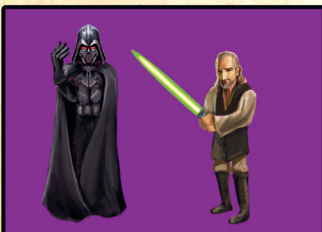
Bakom en liten vägg finns en delvis dold dörr. Den är låst, förstås, men du lägger direkt märke till en kontrollpanel med knappar bredvid. Så fort du skrivit in koden hör du ett väsende ljud, och dörren glider majestätiskt åt sidan. Du kliver in i rummet på andra sidan och stannar upp i förundran. Det här är en syn du är bekant med. "Studion från storslagna Star Wars, jag har hittat", säger du tyst för dig själv. Genom skärmarna på bryggan får du en glimt av utomjordiska planeter. Något som är mer intressant än det galaktiska panoramat är de märkliga cirkelmarkeringarna på golvet. Vad är de till för? När du tittar noggrannare kommer du fram till att de nog är till för stuntmän. De markerar visst var olika huvudpersoner befinner sig under stridsscener.

Du ryser lite när du inser att du kanske kommer att behöva utkämpa en egen strid om du vill rädda den försvunna stjärnan ur kidnapparnas klor. Du har fortfarande ingen aning om vem eller vilka det är du tampas med. Du minns oroligt det stora hålet i studioväggen i den första scenen ... Sen dess har du inte sett några fler spår efter monster. Men trots det kan det nog inte skada att öva på lite kampteknik för att vara på den säkra sidan. Du får erkänna att markeringarna för stuntmännen lockar dig att göra det. Turligt nog ligger det två ikoniska ljussablar i studion. "Må Kraften vara med mig," mumlar du beslutsamt när du intar position.

Vänd blad! Öppna sedan lucka 4!

Bakom den finns: 1 mysteriekort: C1, 3 underliga föremål: ljussablar





5 december

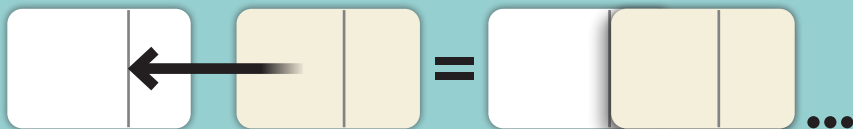


I nästa studio finns en vacker London-gata med julpyntade hus. Dörren till ett av husen står öppen. Två skyltdockor står där, som om de pratade med varandra – en man i mörk jacka och en vacker blond kvinna. På marken bredvid dem ligger en bärbar cd-spelare. Några kartongskyltar ligger utspridda och verkar vara skrivna med kärlek. Du kan nästan ta på julstämningen.

Men det är viktigare att ta dig samman. Du har inte tid att tänka på de vackra kulisserna, för du har ett brådskande uppdrag. Du måste hitta den försvunna stjärnan. Det är möjligt att det kan finnas en ledtråd åt dig här någonstans. Din blick faller på en uppsatt lapp som bekräftar dina misstankar:

Om text och bilder är i rätt ordning ger de dig koden!
Fundera på det en kort, eller lång, stund.

Exempel:



Öppna lucka 5!

Bakom den finns: 5 mysteriekort: D1-D5





6 december



Nästa rum är fullt av musikinstrument. Mitt i rummet står en imponerande orgel och till höger en minifygel som ser väldigt dyr ut. Det här måste vara Werner Sisters inspelningsstudio. Du låter blicken vandra över rummet. Musik har alltid haft en avslappnande effekt på dig, och nu skulle du verkligen uppskatta det. Din puls rusar, du känner dig skakis och dina händer darrar. Blotta tanken på att det är någon här någonstans som behöver din hjälp ...

Tja, det hjälper inte att få panik. Nu behöver du mer uppmuntran. Kanske en låt, en liten melodi som lugnar dig så att du kan fokusera igen. Du ler när du spelar några toner på orgeln och upptäcker noter till ett märkligt musikinstrument, en pärlalajka. På ett av notbladen står "Jingle Bells" skrivet högst upp. Under är färgglada pärlor uppradade i prydliga rader. Har någon försökt skriva en variant av den berömda julsången för det här galna instrumentet? Du minns hur du lyssnade på den i bilen på vägen hit. Då hade du ingen aning om vilka äventyr som väntade här. Utan vidare dröjsmål beslutar du dig för att spela låten. Det skulle vara pinsamt om du inte kunde lista ut vilken rad rätt pärlor står på!

Vänd blad. Öppna sedan lucka 6!

Bakom den finns: 3 mysteriekort: E1-E3, 2 gummiband, 1 underligt föremål: stall

Obs! Du behöver bara ett gummiband. Det andra är en reserv!



Jingle Bells

B

A

C

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	

7 december



Du nynnar för dig själv medan du går in i nästa rum, där du står bland dukar i olika färger. De används visst som bakgrunder som, med lite tekniska knep, kan visa olika scener. Du har hört talas om "bluescreens" och "greenscreens", men varför finns det så många olika färger här? Filmskaparna här kanske har hittat på nya högteknologiska knep!

Det är bara en sak i det här rummet som ser ut som en "riktig" kulisss. Ett fönster med spröjs. Någon har tagit det från en huskuliss och lutat det mot väggen. Du kliver närmre och ler. Om du inte misstär dig är det ett fönster från filmen *Ensam hemma*.

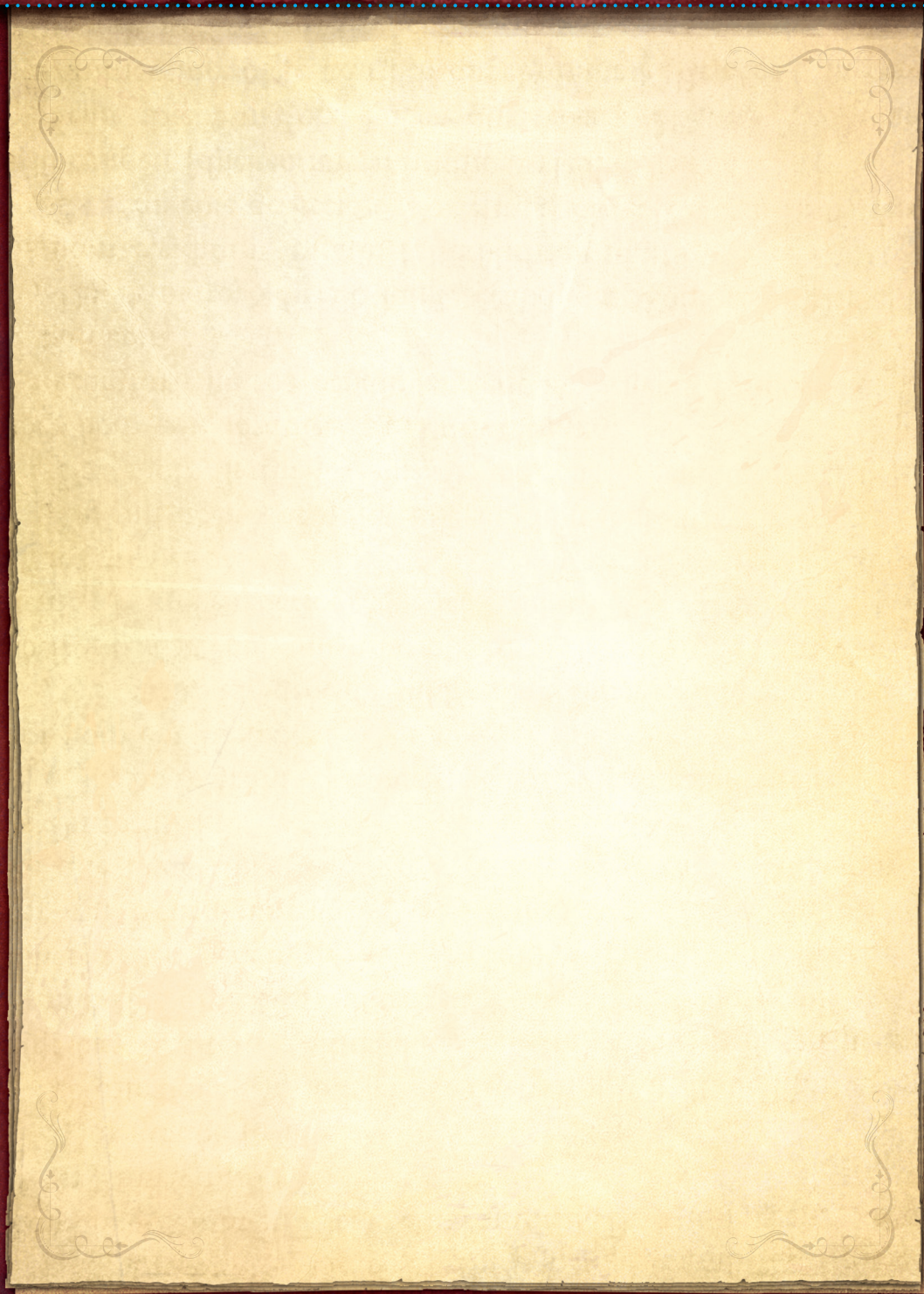
Du minns filmen – den hade många spektakulära stuntrick. Det är uppenbart att mycket trickfilmande förekom. Du tittar nyfiket närmare på Kevins fönster. Om du bara kunde få lite insyn i vad som hänt här ...

Finns det ett dolt budskap till dig i det här rummet också? Du ser en liten lapp: "Det handlar alltid om **perspektiv!** Du vet inte vad Kevin ser, men du vet precis vad **du** vill se!"

Öppna lucka 7!

Bakom den finns: 3 mysteriekort: F1-F3, underligt föremål: fönster





8 december



Du går igenom nästa dörr, in i en mörk tunnel där en helt ny värld öppnar sig: Färgglatt skimrande jättesvampar och andra växter. En vit kanin springer förbi den bakre studioväggen, och nästan hör du ett fickurs monotona tickande. Du gnuggar ögonen förvånad – vad är det här för galen resa? Plötsligt dyker en enorm holografisk katt med ett otäckt leende upp och talar med en kuslig röst: "Den som beger sig för långt in i Underlandet går lätt vilse."

Du gömmer dig snabbt bakom en enorm svamp och fortsätter lyssna därifrån. "Om du vill ta dig ut härifrån hjälper det **inte att räkna siffror!** Du borde titta på de här vackert formade skyltarna! Det som står på dem ger dig förstås inte svaren direkt. Först måste du lära dig att **läsa** dem. Men hur? Det får du lista ut själv. Titta noggrant runt dig så hittar du vägen fram! Hehehehahaaaaa ..."

Den kusligt skrattande katten blir allt mer genomskinlig tills den till sist försvinner. Du gnuggar dig i ögonen igen. Vilken rappakalja. Var ska du börja? Du kan redan se skyltarna katten pratade om. De ser märkligt bekanta ut. Har du kanske sett dem förr?

Vänd blad. Öppna sedan lucka 8!

Bakom den finns: 1 mysteriekort: G1





DÅTID

STRAX

VÅDLIGT

SÄKERT

Riv försiktigt ut kalenderbladet innan du läser det!

9 december



Du går in i en studio där en stor amerikansk parkeringsplats är uppbyggd. I parkeringsrutorna till höger och vänster om dig står rätt normala bilar, men det är bilen rakt framför dig som fångar din blick. Det är nämligen den ikoniska DeLorean DMC-12 från Tillbaka till framtiden. Du kliver närmre, fascinerad. Dörren är öppen och inuti ser du den blinkande flödeskondensatorn. På instrumentbrädan lyser tre datumvisare. Det finns en rad för senaste resedatum, samt en rad vardera för start- och slutdatum. Du kan inte låta bli att le för dig själv när du ser att destinationstiden är en timme FÖRE starttiden. Om man ändå fått följa med Marty McFly på hans äventyr genom tid och rum ...



Vänd blad.

Du sätter dig bakom ratten, fullt medveten om att det inte är en riktig bil. För skojs skull trycker du ner gaspedalen. Vad var det Marty gjorde nu igen?

Just det ja, man måste gasa upp till 88 mph ... Till din förvåning rör sig faktiskt hastighetsmätaren ... 60, 70, 80, 85, 88 ... blått ljus, blixtar ... du tvärnitar och hoppar snabbt ur bilen. Du är förstås kvar på samma parkeringsplats som när du satte dig i bilen. Det är bara en fejkbil, inte mer än så. Som om det går att resa bakåt i tiden!

Okej, dags att sätta fart. Någonstans i studion måste det finnas ledtrådar till nästa dörrkod.

Öppna lucka 9!

Bakom den finns: 1 mysteriekort: H1



10 december



Något känns konstigt när du går in i nästa rum och ser dig omkring. På andra sidan finns ett stort bord med alla möjliga tekniska grejer: Rattar, reglage, knappar – det ser komplicerat ut. Vad är det här för ställe? Ett kontrollrum för en filmstudio? Röran på bordet ser ut som att någon precis varit här och sen snabbt lämnat rummet. Du lägger märke till en mugg med kafferester – fortfarande varma! Du blir allt mer orolig ... Flera skärmar hänger på väggen. Många är svarta eller visar flimrande linjer, men vissa har faktiskt bild.

Det är särskilt en skärm som drar din uppmärksamhet. Om du inte misstar dig kan du se den julpyntade gatan du levererade pizzan till – det känns som för flera dagar sedan nu. Du kliver närmre skärmen. Något ser märkligt ut. Sen märker du att det inte längre ligger några pizzakartonger vid regissörens stol. Det är visst någon annan som hämtat dem under tiden ... Du har knappt tid att bli förvånad innan en person dyker upp på skärmen. Först ser du bara personen bakifrån, men den känns väldigt bekant. Personen ser sig osäkert omkring och går sedan mot regissörens stol. Vem det än är bär på ... vad i ...? Pizzakartonger. Är det här på riktigt? Det är du på skärmen!

Ordet "Live" blinkar rött längst nere till höger på skärmen, så det är ingen inspelning. Då inser du vad det innebär. Galet! Wow! Om det verkligen är live kan det bara innebära ... Att du faktiskt reste en dryg timme bakåt i tiden i det förra rummet.

Du tittar förbluffat på hur du ställer ner pizzakartongerna. När som helst borde rösten i högtalaren komma. Vem var det egentligen som pratade med dig? Du har inte sett en kotte i någon av studiorna. När du ser ditt dåtidssjag vända sig om för att gå slår det dig som en blixt från klar himmel. Du greppar snabbt mikrofonen som står framför dig på bordet och försöker febrilt att komma ihåg rätt ord:

"Öh ... Hallå? Hör du mig? Bra. Okej, lyssna. Du måste lita på mig."

Din röst låter förvrängd i högtalaren. Efter att du fört fram budskapet till ditt dåtidssjag – så väl du kom ihåg det – inser du att du är jättehungrig. Din blick faller på pizzaväskan som du burit med dig hela tiden utan att tänka på det. Du tar upp mikrofonen lite snabbt igen: "Ta gärna en pizza – det lär du behöva. Vi bjuder!"

Då var det gjort! Du kan inte längre hålla dig från att hugga in på pizzan. Du bestämmer dig för att inte grubbla över det galna som just hänt. Det kan du fundera på senare! Faktum kvarstår att filmstjärnan ÄR försvunnen och att någon lämnat meddelanden åt dig. Det är definitivt något skumt på gång här, och du är fast besluten att gå till botten med det.

Det här schemat kanske har några ledtrådar om hur man öppnar nästa dörr? Konstigt nog står det bara veckonummer just nu, men inga särskilda datum ...

	Mån	Tis	Ons	Tors	Fre	Lör	Sön
V. 48	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
V. 49	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
V. 50	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
V. 51	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
V. 52	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Kaddys schema

FYLL !!

Öppna lucka 10!

Bakom den finns: 3 mysteriekort: i1-i3



11 december



Du öppnar snabbt nästa dörr. Allt är så märkligt. Du har fortfarande ingen aning om vad som egentligen händer här. Efter hela tidsresegalenskapen känns det som att du förstår ännu mindre, men trots det verkar du komma allt närmare lösningen. Du vill bara veta vad som försiggår. Visst, lite nyfikenhet och äventyrlust spelar också in. Du känner dig lite som en hemlig agent på superviktigt uppdrag. Det passar perfekt till nästa film, som du känner igen så fort du kliver in i studion.

Stålväggar, starka lampor i taket, en nästan kliniskt minimalistisk miljö. Tja, förutom det enorma insektsmonstret som tar upp större delen av rummet. Det finns inget tvivel om var det här futuristiska domedagsscenarioet hör hemma: Det är ett fall för Men in Black!

Öppna lucka 11!

Bakom den finns: 1 mysteriekort: J1, 1 underligt föremål: solglasögon





12 december



Scenografin i nästa studio ser sjabbig och sliten ut. Trasiga tapetresten hänger på väggarna och två röda örönlappsfätöljer står framför en väldig eldstad. Till vänster finns en trång gång genom väggen, men den är stängd.

Mellan de två fätöljerna står en gammal tv. Plötsligt flimrar den till, sen dyker det upp en skallig man med mörka ovala glasögon på skärmen. Han är klädd i en lång läderrock och börjar prata om drömmar, verklighet och ödet. Du fattar ingenting.

"En varning, det här är sista chansen", säger han. "Allt du har hört och upplevt hittills är svårt att tro. Det är helt förstäeligt om du väljer att ta det blåa pillret. Då är allt över. Du behöver inte oroa dig mer för vad som hänt. Du kommer att vakna i din säng – som om du aldrig varit här. Om du istället väljer att ta det röda pillret kommer du att få reda på sanningen om vad som EGENTLIGEN försiggår här. Sanningen om den försvunna Hollywoodstjärnan."

Han gör det väldigt tydligt att du måste fatta ett beslut: Det blåa pillret kommer att radera dina minnen och låta dig leva fri och obekymrad, medan det röda pillret låter dig fortsätta med äventyret – med alla konsekvenser.

"Kom ihåg: Jag erbjuder bara sanningen. Inget mer! VÄLJ NU, och du får bara välja ett piller! Rött eller blått? Sen finns ingen återvändo!"

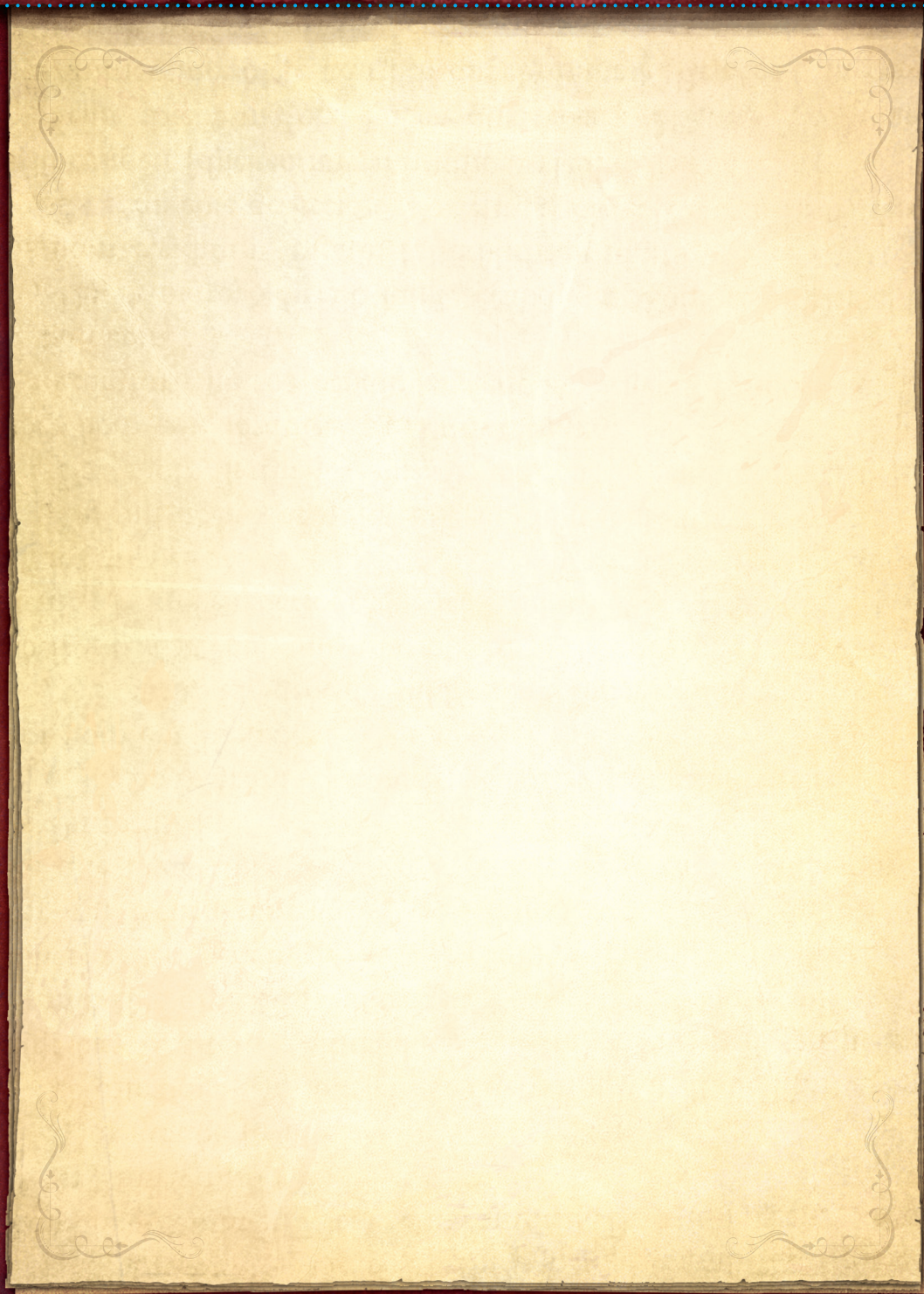
*Öppna behållaren med det piller du vill ta. Vad du än väljer ska du lägga den pillerbehållare du inte valt åt sidan, **utan att öppna den.***

Öppna bara den du har valt!

Öppna lucka 12!

Bakom den finns: 2 vikta pillerbehållare





13 december



Efter att ha svält det röda pillret väntar du ett tag, full av oro, men inget händer. Inga förändringar! Ingen ny kunskap! Vilken besvikelse! Hade det blåa pillret varit det bättre valet, kanske? Tänk om det röda pillret inte gör något alls ...

Plötsligt slås du av yrsel och marken gungar under dig. "Va...?" Du tar ett krampaktigt grepp om fåtöljens rygg. Du ser långa rader av gröna siffror dansa framför dina ögon. De lyser upp en stund och rör sig snabbare och snabbare uppifrån och ner. Din mage håller på att vända sig, tills siffrorna plötsligt suddas ut, slås ihop och bildar konturen av en tresiffrig kod. Heureka! Du matar snabbt in koden i den tränga gångens kombinationslås, öppnar luckan och kryper in i nästa studio.

Ett vilt grönt landskap väntar dig. Luften är fuktig och man kan höra olika urtidsdjurs vrål och stampande. Det finns buskar, dinosaurieägg, träd och gräs överallt. Ben och grova pinnar ligger utspridda här och var. I fjärran ser du berg, vulkaner, till och med några dinosaurier – förhoppningsvis inte riktiga, men med tanke på all galenskap som drabbat dig vågar du inte chansa!

Öppna lucka 13!

Bakom den finns: 1 mysteriekort: K1



Det här är inte koden ...
utan vägen dit!

725





14 december



Du går från Jurassic Park-studion till kostymavdelningen. Du låter blicken vandra över de många tygerna, mönstren och symaskinerna. Efter dina resor genom tid och rum, vandringar mellan verklighet och illusion och möten med urtidsdjur har den här jordnära platsen en märkligt avslappnande effekt. Precis vad du behöver just nu!

En röd mantel fångar din blick – den ser ut att tillhöra ... ja, vadå? En fågel? Ett flygplan? Nej, Superman, förstås. Kanske. Fast det saknas ett emblem på manteln ... Det kanske verkar lite skumt att sy fast ett i det här läget, men du bestämmer dig för att göra det. Du känner ändå att du inte kommer längre just nu, och handarbete har alltid hjälpt dig få bra idéer. Du sätter genast igång.

Öppna lucka 14!

Bakom den finns: 1 mysteriekort: L1, 1 snöre





15 december



Du går in i nästa rum och står bland strålkastare och lampor av alla slag. Stora, mellanstora och små lampor som kan användas till allt möjligt. Det här måste vara Werner Sisters ljusavdelning.

Plötsligt rycker du till. Var det något som rörde sig? Du kisar lite. Är det en person? Ja, det är det!

En bit ifrån dig, mellan några strålkastare, står en framåtböjd silverhårig kvinna. Hon har på sig en elegant rosa scarf. Hon stirrar på dig. Kan det vara hon som blivit kidnappad? Är HON stjärnan i julfilmen? Så måste det vara. Det verkar som att den försvunna stjärnan är en äldre dam.

Med hjärtat i halsgropen går du långsamt fram mot henne. "Stanna!" befaller hon omedelbart. "Kom inte närmre, annars dödar Luis mig!" Chockerad stannar du tvärt. Du vill ställa många frågor, men du får inte fram några ord.

Damen talar snabbt: "Jag har ont om tid. Det blir ofattbara konsekvenser om det kommer fram att jag kontaktat dig. Jag ville bara säga att utan dig är allt förlorat. Så ge inte upp. GE INTE UPP!" Hon slänger en blick över sin beniga lilla axel, som om hon vore rädd att någon skulle komma genom dörren bakom henne. Sen tittar hon på dig igen. "Förresten har de läst en studio helt. De vill förvirra dig. Det går inte att öppna dörren. Du behöver bara ta nyckeln i smyckeskrinet. Men det är inte viktigt just nu. Just nu är det viktigaste att skapa ljus i mörkret."

Hon ser sig över axeln än en gång. "Ett tips till: Har du en ficklampa? Du kommer att behöva den senare. Kanske snart ... vänta lite. Jag tror jag hör Luis. Jag måste härifrån!" Med förvånansvärd snabbhet öppnar den gamla damen dörren bakom sig, slinker igenom och stänger den med ett mjukt klick. Först nu vaknar du ur chocken. Du springer efter henne, trycker ner handtaget och rycker frustrerat i det. Läst.

Vänd blad.

Med stora ögon lutar du dig mot väggen och samlar dina tankar. Det verkar som att stjärnan flyr från någon som heter Luis. Men varför flydde hon igen? Kanske för att Luis är nära att hitta henne. Eller, än värre, för att hon är övervakad och bara kan smyga iväg en kort stund. Det finns många frågetecken här. Det hjälper inte att grubbla över det. Om du vill fråga henne måste du följa efter henne. Det har aldrig varit viktigare att hitta nästa dörrkod.

Öppna lucka 15!

Bakom den finns: 1 mysteriekort: M1



16 december

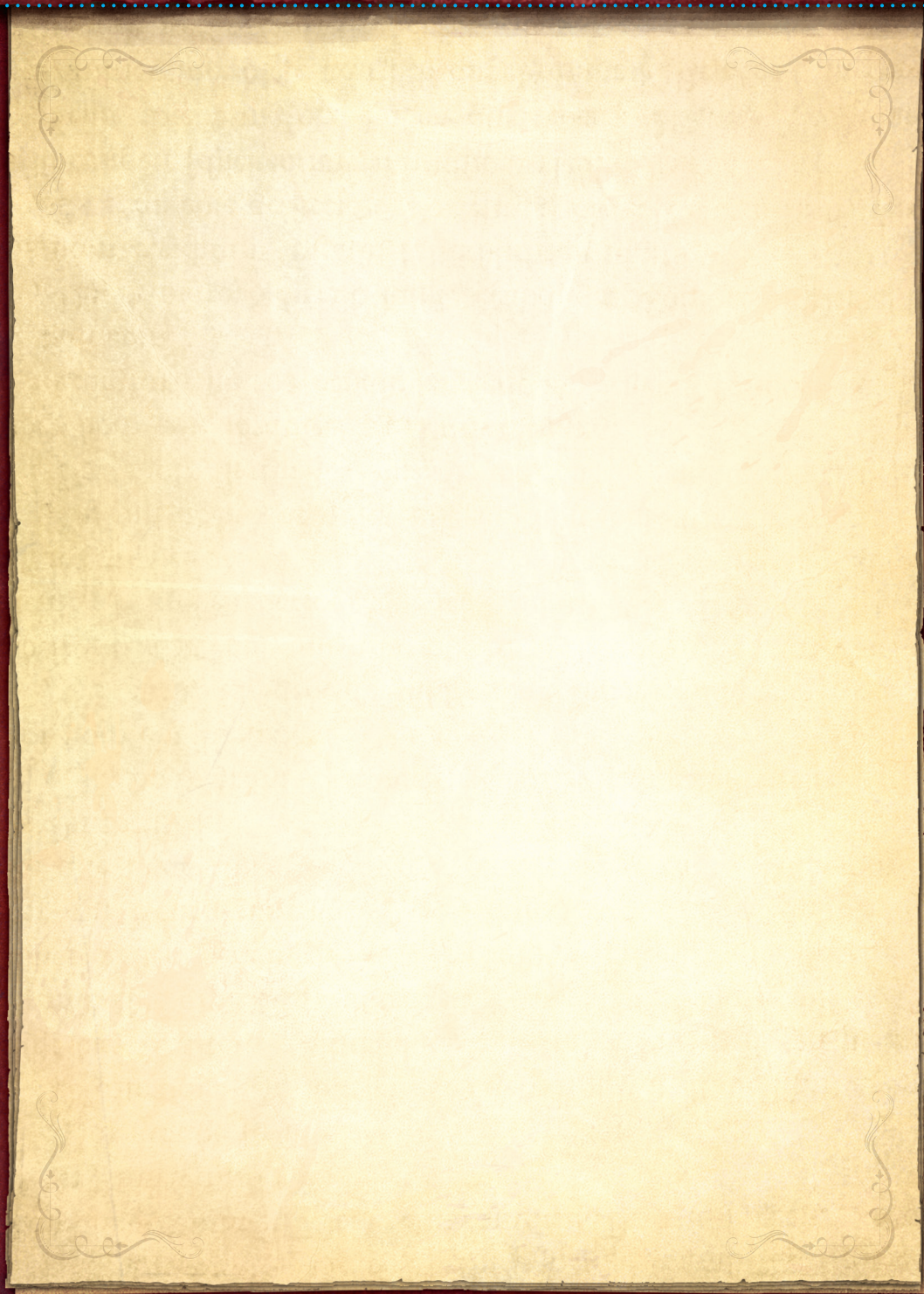


*M*ötet med den äldre damen har gjort dig upprörd. Du var nära, men när du äntligen får upp nästa dörr ser du inte skymten av henne. Du kliver darrande in i studion och blir direkt genomblöt. Toppen! Du tittar upp och ser ett stort sprinklersystem som dränker studion i tungt regn. Genom spöregnet ser du en anonym gata i 60-talets New York. Bortom allt plaskande, droppande och forsande vatten hör du, mycket svagt, en lugn melodi. "...moonriver, wider than a mile, I'm crossing you in style ..." Förstås! Det här är sista scenen i Frukost på Tiffany's. Utöver kärleksparet från filmen saknas något väldigt viktigt här!

Öppna lucka 16!

Bakom den finns: 1 mysteriekort: N1





17 december



Du står genomblöt framför nästa studiodörr, nyfiken på vad som väntar bakom den. Det skulle vara trevligt med en äventyrsfilm som utspelar sig i en het öken – då skulle dina kläder torka snabbt, åtminstone. Men vänta lite ... det går inte att öppna dörren! Det går inte ens att försöka – den har inget dörrhandtag. Det är som att någon bara målat en dörr på väggen. Hur ska du ta dig vidare?

Du minns vad den försvunna stjärnan sa. Hon nämnde en helt läst studio. Det måste vara den här, och enligt hennes tips ska det finnas en nyckel i ett smyckeskrin. Eller hur? Smyckeskrinet!

Medan du funderar på hur du ska öppna dörren hör du högtalaren spraka, och en darrande välkänd röst hörs: "Rätt smart. Nyckeln är gömd i **smyckeskrinets lock**, men det går inte att öppna. Du har säkert redan märkt det lilla titthålet i locket, men du kan inte se tillräckligt genom det. I verktygslådan, bakom **höger flärp**, finns en skruvmejsel. Den borde hjälpa dig in i smyckeskrinet. Det blir säkert bättre om du tar bort den **röda lampan** och byter ut den mot en **starkare lampa** ... men berätta inte för Luis att jag pratat med dig!" Sen sprakar högtalaren igen och samtalet är slut.

Det går inte att öppna lucka 17!

Istället ska du öppna det lilla hålet i skrinets lock **och** ta bort den röda lampan. Det finns inget bakom den, men skruvmejseln kanske hjälper.





Riv försiktigt ut kalenderbladet innan du läser det!

18 december



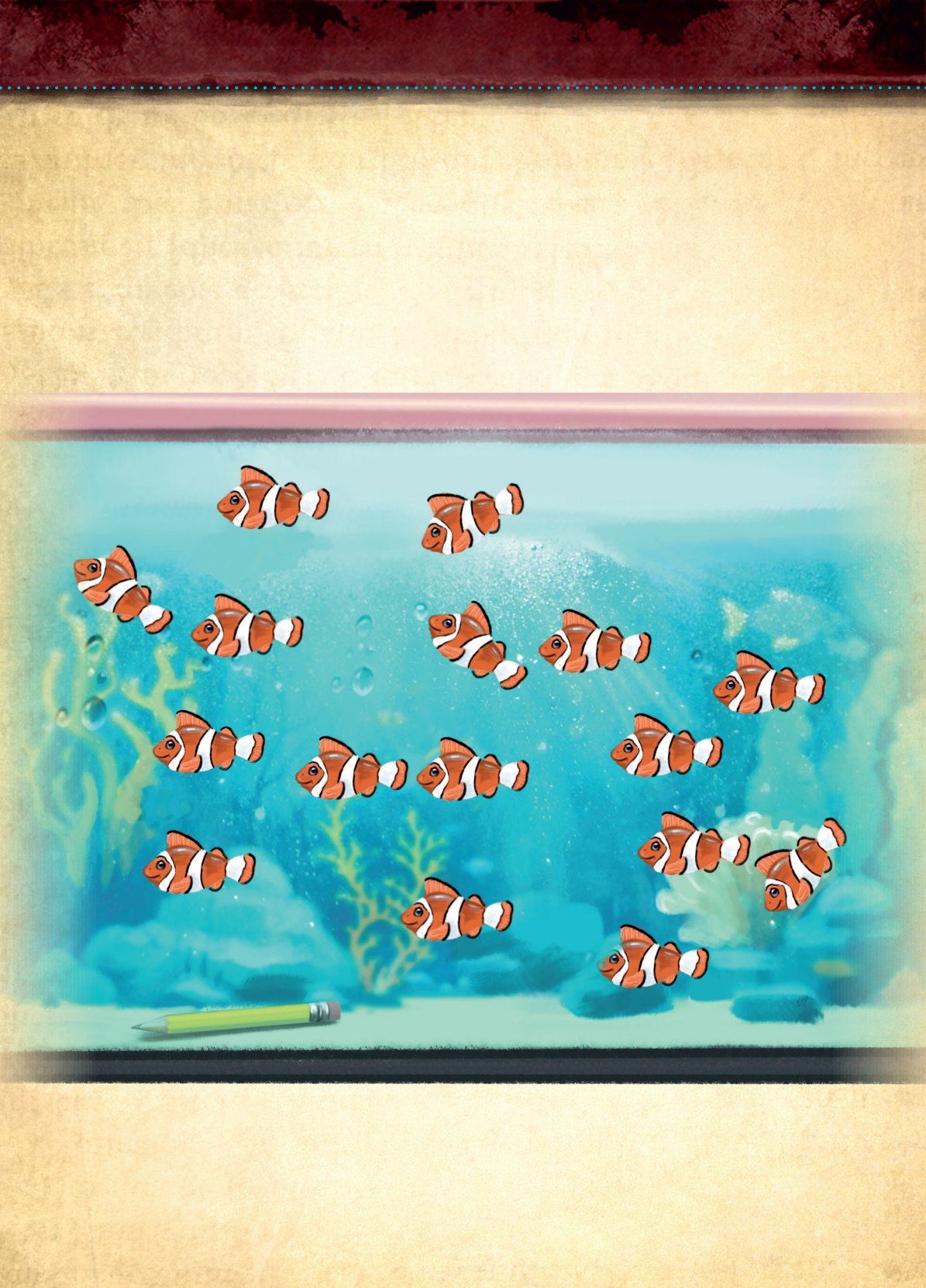
Du kliver försiktigt genom nästa dörr, där en stor animerad utställning väntar dig. Där finns alla möjliga sorters teckningar och bilder från produktionen av Hitta Nemo. Du suckar uppgivet. Du känner dig lite som Nemos pappa i desperat jakt på sin son. Fortsätt simma!

Eftersom du inte har några bättre idéer för tillfället vandrar du genom utställningen. I mitten finns ett stort akvarium med riktiga fiskar. Du blir som trollbunden av de små krabaterna som simmar fram och tillbaka. Nyfiket kliver du närmare. Vid akvariets bas finns en liten skylt där det står att det är ett stim clownfiskar.

Vänd blad! Öppna sedan lucka 18!

Bakom den finns: 1 mysteriekort: 01, 1 underligt föremål: kartongskiva





19 december



*B*akom nästa dörr finns ett dammigt dansgolv. Ljuset är skumt och rummet luktar svett och vilda festkvällar. En enorm discokula i taket snurrar långsamt och sprider ljuspunkter genom rummet.

Olika kartongfigurer i naturlig storlek är utspridda över dansgolvet – de ser ut att vara dansares silhuetter. Ovanpå en gammal skivspelare finns en skrivplatta med scenhänvisningar – eller, ännu bättre: Ett meddelande förklätt som scenhänvisningar, för nu är du rätt säker på att stjärnan har lämnat dem åt dig.

Öppna lucka 19!

Bakom den finns:

1 underligt föremål: genomskinligt plastark



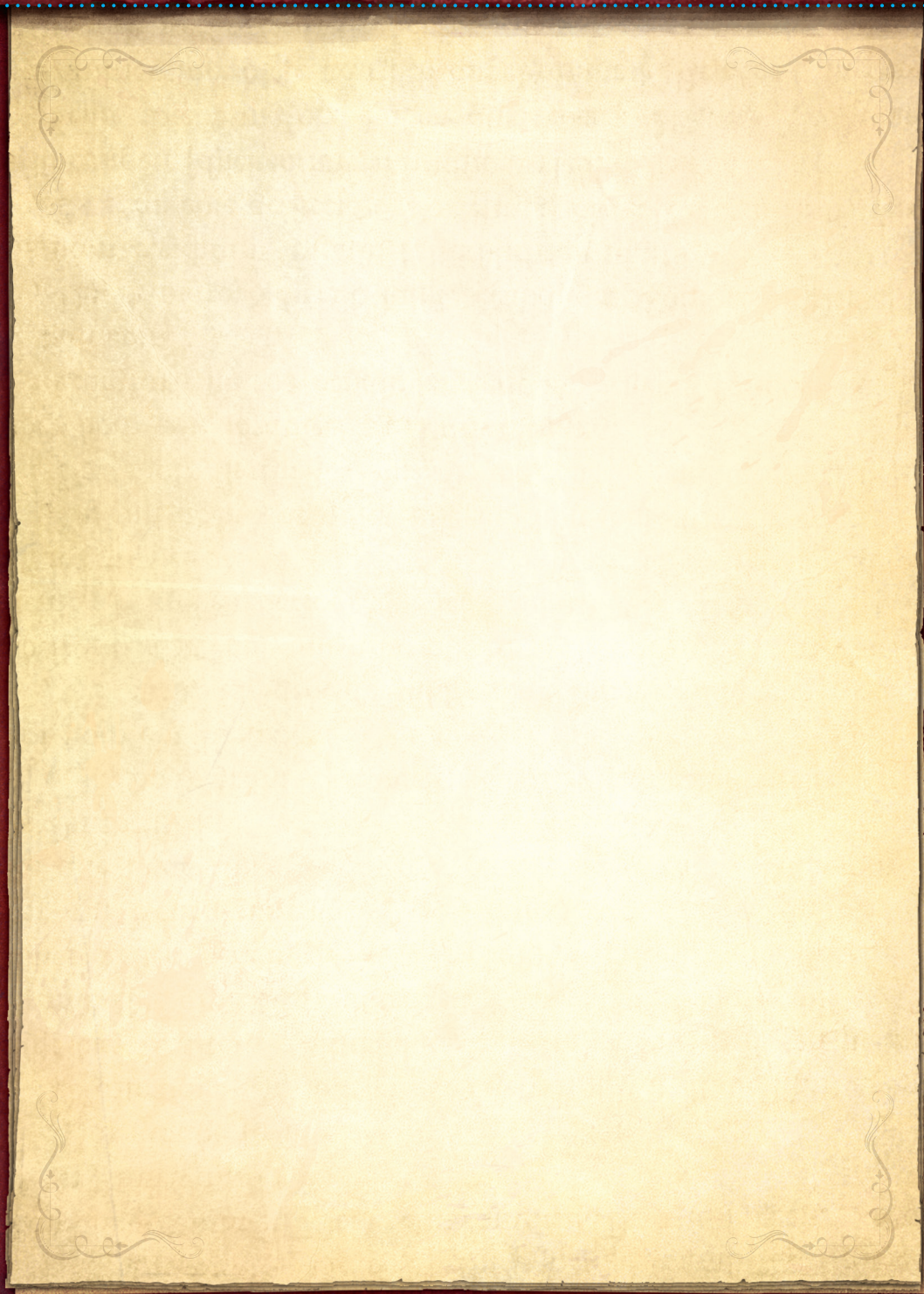
Tagning 26A

Hänvisningar:

De tio deltagarna i tävlingen ställer upp sig i startnummerordning.

Rekvisita:

Beställ en halv röd vattenmelon!



20 december



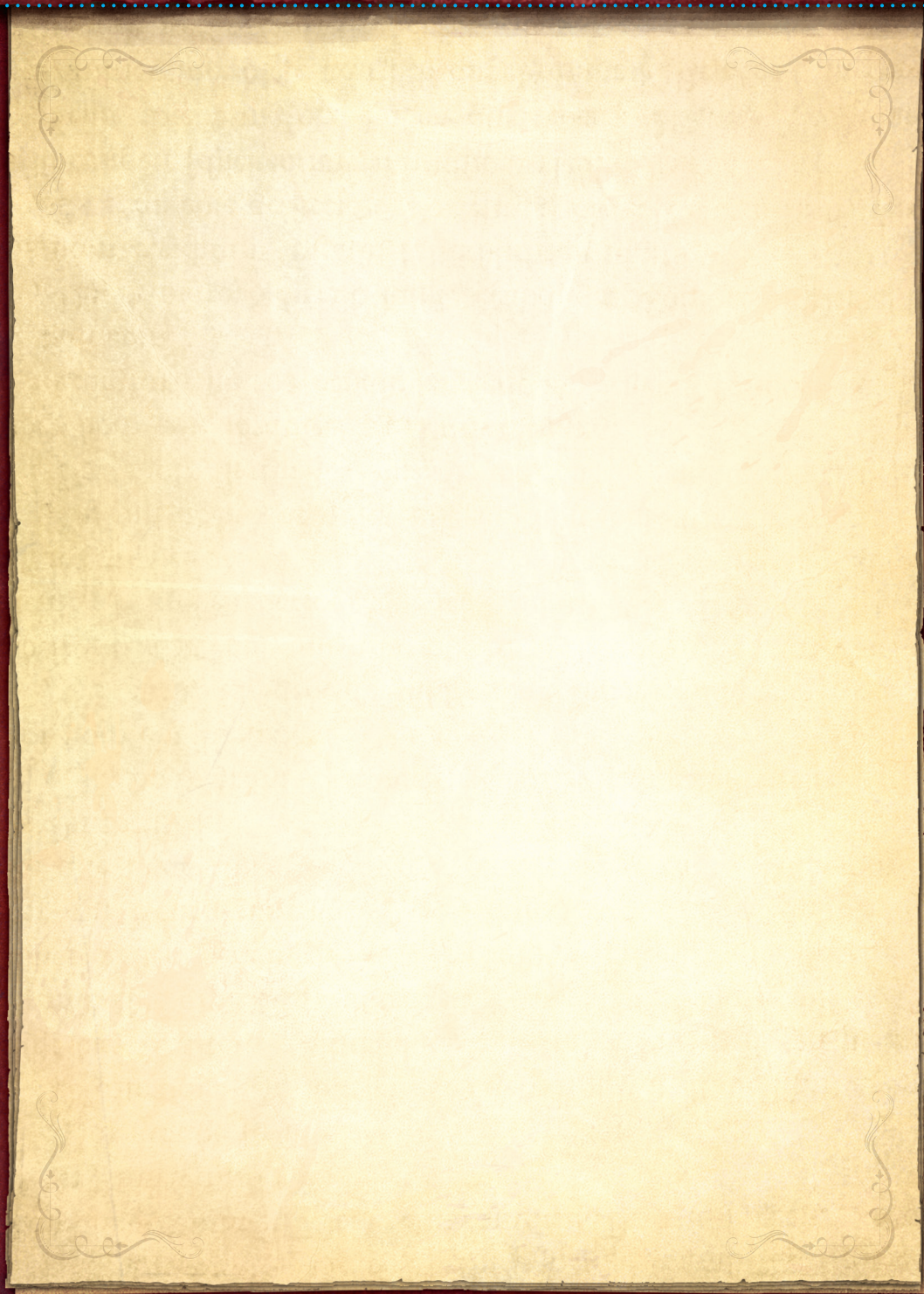
Du öppnar nästa dörr medan du nynnar på en låt. Du möts av ännu en bekant bakgrund, trots att större delen av rummet tas upp av en stor greenscreen. Den lilla rustika träbänken på stengrunden är ikonisk. En docka föreställande en man i kostym sitter på den, som om han väntar tålmodigt på en buss. Bredvid honom på golvet står en gammal resväska och i knäet har han en chokladask.

Studion luktar som gamla gymnastikskor. En lätt bris rör vid ditt ansikte, och du lägger märke till en liten vit fjäder som dansar genom luften innan den landar vackert på marken.

Öppna lucka 20!

Bakom den finns: 2 mysteriekort: P1/P2





21 december



nästa rum ser du knappt något först. Finns det ingen lampknapp? Förstås inte ... Dina ögon vänjer sig långsamt vid mörkret. I dunklet kan du (knappt) se lite olika saker: kartonger staplade på varandra, en hatt som sett bättre dagar, en gunghäst, två kokosnötshalvor ... Det verkar vara ett rekvisitaförråd fullt av intressanta saker, diverse skrot och gamla tavlor. De skulle faktiskt se riktigt bra ut i ditt trista vardagsrum. Något med den här synen väcker märkliga minnen till liv och gör dig nästan lite sentimental. Du lyckas stå emot frestelsen att sjunga Last Christmas. Det här är inte rätt tid eller plats för julsånger – och du vill inte whamma dig själv. Bäst att koncentrera dig.

Öppna lucka 21!

Bakom den finns: 1 mysteriekort: Q1





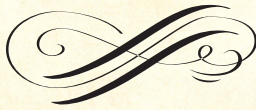
22 december

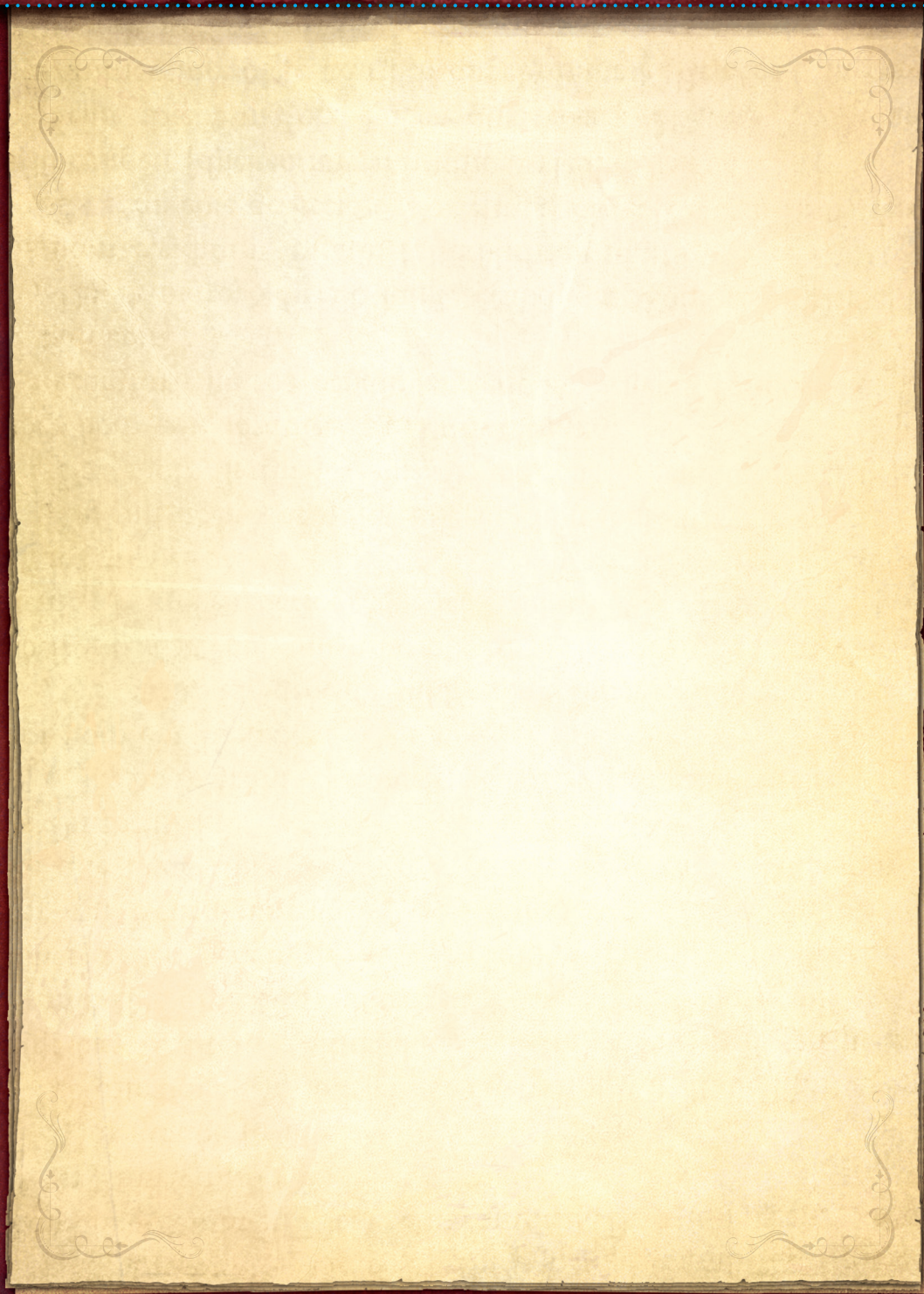


Du bländas av det starka ljuset när du lämnar det dunkla rekvisitaförrådet. Du blinkar och låter blicken glida över det storslagna landskapet. Du ser gröna kullar, åkrar, färgglada blommor, träd, staket ... och en klargul väg som går rakt genom studion. En imponerande luftballong svävar elegant i fjärran. "Toto, jag tror inte vi är i Kansas längre", mumlar du för dig själv, trots att det inte finns någon hund i studion. Inte ens filmkatten stryker runt här ... men du får träffa Plåtman från filmen Trollkarlen från Oz!

Öppna lucka 22!

Bakom den finns: 1 mysteriekort: R1, 1 underligt föremål: Plåtman





23 december



Bakom nästa dörr finns en något artificiell amerikansk småstadsidyll. Vackra pastellfärgade hus, klippta häckar, vita staket. Framför ett av husen står en tom bil. Dörren är öppen, så du sätter dig bakom ratten. Radion är på, men det är dålig mottagning. Du vrider på den lilla ratten och byter frekvens ... Bara brus ... Sen hör du en mansröst: "... har precis satt sig i fordonet." Efter det kommer ett skrik som är så gällt att du måste hålla för öronen. Sen börjar klassisk musik spelas ... Vad i hela friden var det? Du tittar förvirrat genom vindrutan. Framför dig cyklar en kvinna över gatan, åtföljd av en man med en blombukett. Lite senare kör en folkabubbla med bucklig kofångare förbi. De måste vara statister. Vilken överraskning – du har inte sett några skådespelare tidigare. Du har alltid varit ensam. Du vinkar, men de förbipasserande verkar inte bry sig om dig.

Du gnuggar dig i pannan och funderar. Du har ingen aning om var du ska leta efter dörrkoden till nästa studio. Din blick faller på passagerarsätet, där det ligger några anteckningar. Någon verkar ha markerat ut statisternas rörelser ... Du stannar upp. Tre anteckningar lyder "kvinna på cykel", "man med blommor", "folkabubbla". Vad sjutton händer här? Du tittar ut igen och tappar nästan hakan. Framför dig går samma kvinna med samma cykel förbi igen, följd av samma man med blommor, följd av den skadade folkabubblan.

Snart lägger du märke till fler statister, som alla verkar ha regelbundna rörelser. Det är hög tid att du gav dem lite uppmärksamhet. Det verkar som att de är koreograferade för din skull. Du försöker förstå deras rörelsemönster och börjar göra anteckningar.

Vänd blad! Öppna lucka 23!

Bakom den finns: 3 mysteriekort: S1-S3





man med
blommor



busschauför



budbil



sjud



sjud



gläsbil



kvinna på
cykel



par



budbil



busschauför



joggare



budbil



ninna



kollega



kvinna på
cykel



granne




förbipasse-
rande

24 december



äkta Truman-anda tar du dig ut genom studios bakre vägg och hamnar i en mörk korridor. I andra änden kan du se en röd ridå. Innan du når fram till den kliver en svartklädd man med glasögon och beige basker ut ur mörkret och går mot dig. "Utmärkt! Då är vi klara," säger han till dig. "Scenen blev jättebra!"

"Ursäkta", säger du förvirrat. "Filmade du?"

Han tittar roat på dig. "Nämen! Har du verkligen inte lagt märke till **mikrokamerorna** i studiotaken? Gå gärna tillbaka och ta en titt!" 

Han ler mot dig, klappar dig på axeln och säger: "Fantastisk insats! Du har förtjänat ditt pris. Men du får hitta det själv. Det blir din sista uppgift för dagen – jag lovar!"

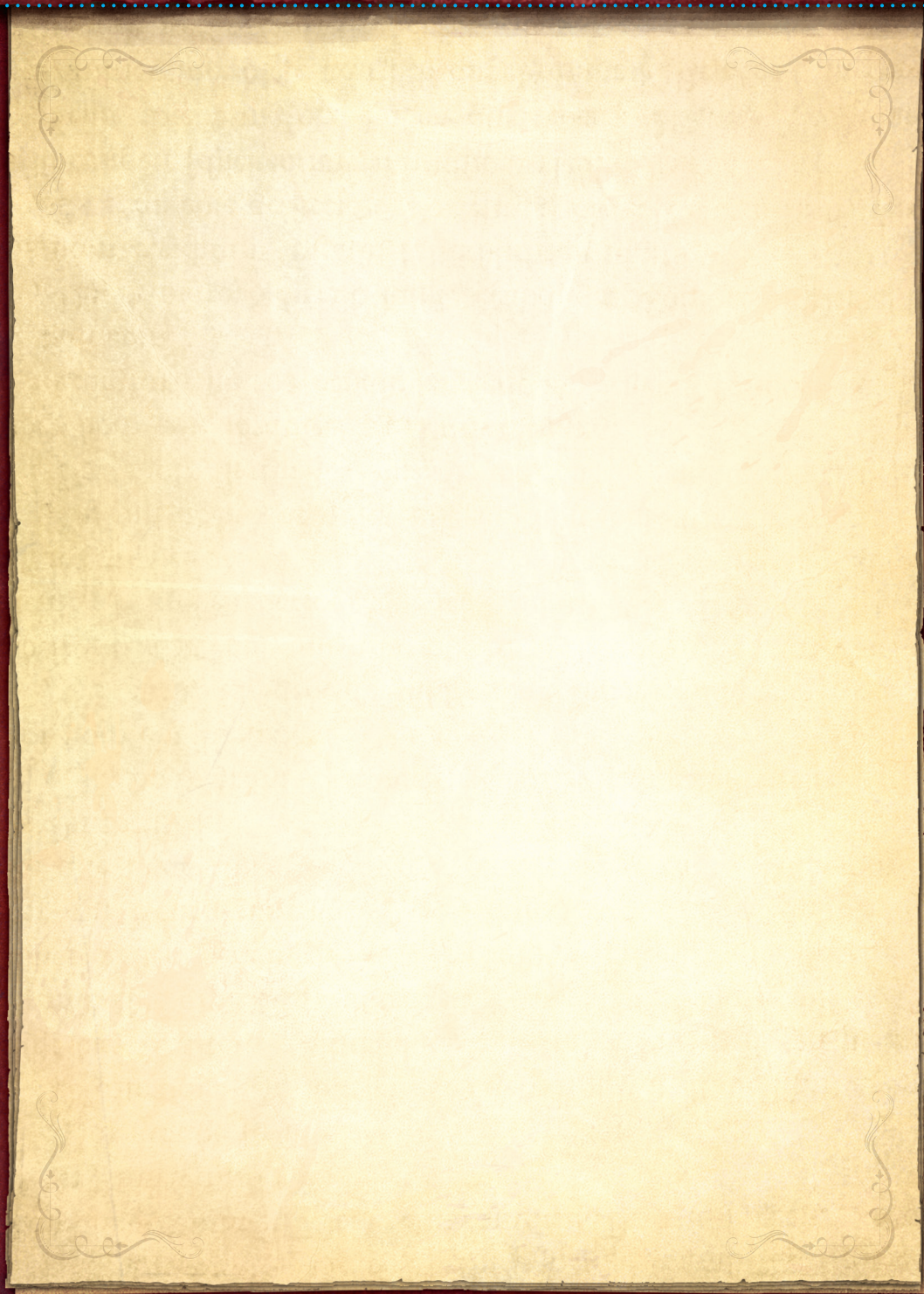
Du stirrar förbluffat på mannen. "Ingen fara", säger han. "När du är tillbaka ska vi förklara allt för dig. Men först får du hämta ditt pris. Kom tillbaka när du har hittat det. Jag måste förbereda några grejer under tiden. Just det, ett litet tips så det inte blir för svårt: Det hände en jätterolig grej. Det var **sjätte scenen** våra **specialkameror** spelade in. Där stod du, med båda fötterna på priset, utan minsta aning. Helt underbart!"

Med de här orden vänder mannen på klacken och går iväg, skrattande för sig själv.

Börja leta efter ditt pris.

Du får inte öppna lucka 24 förrän du hittat det.





Avslutning

Du spärrar upp ögonen av häpnad och flämtar när du ser rad efter rad med fullsatta sammetsfätöljer. På andra sidan salongen står en scen, omgiven av två ståtliga guldstatyer. Två välklädda damer, kusligt lika varandra, står vid en mikrofon. När de får syn på dig ler de stort. En av dem ropar över raderna av åskådare: "Här kommer vår efterlängtade gäst, vår finaste upptäckt. Kom! Kom upp på scenen med oss! Du har förtjänat lite tid i rampljuset!" När hon pratar vänder sig hela publiken mot dig. Många av dem drar fram sina mobiler och fotar eller filmar. Än en gång undrar du om det skett ett missförstånd. Nu måste du lösa det här! Du går förvirrat fram mot scenen. Ju närmre du kommer de två damerna, desto bättre ser du deras ansikten. Vänta lite! En av dem är ... den silverhåriga kvinnan från ljusavdelningen! Den kidnappade stjärnan! Du har äntligen hittat henne. Du fylls av lättnad när du rusar fram till henne på scenen. "Mår du bra?" frågar du oroat.

"Jag har aldrig mått bättre, vännen", kvittrar damen glatt och vänder sig till den andra damen. "Vi mår väl bara bra, Louise?"

"Alldeles utmärkt, Thelma", bekräftar den andra kvinnan. Sen tittar hon på dig. "Du gjorde en underbar insats. Vi hade höga förväntningar, men du överträffade dem ordentligt!" Du tittar förundrat på henne och säger "Och du är ...?" Publiken skrattar, som om du dragit ett skämt.

De två damerna ser roade ut. Den ena av dem bugar sig snabbt och presenterar sig med ett stort leende:

"Vi är Thelma och Louise Werner – mer kända som Werner Sisters. Det här är vår enkla filmstudio."



Du tappar hakan och rodnar av skam. Systernarna Wernner verkar där emot applåderar entusiastiskt. "Det är det här som gör dig så bra! inte vara förnämmande över att du inte kände igen dem direkt. Louise naturligheten. Spjälständigheten. Sämt gillar publiken. De älskar det!"

Du fattar inte alls vad som händer. Varken Thelma eller Louise betar sig som om de varit i fara de senaste timmarna. "Men ... " stannar du tittar på Thelma. "Men du var ju kidnappad och under hot! Av någon som heter Luisi!" Publiken skrattar. "Du måste ha missförstått något, varning," förklarar Thelma. Sen tvekar hon. "Aha, nu förstår jag. Du trodde att jag pratade om någon Luis när jag pratade om min tvillingssystem Louise. Jag kan försäkra dig om att hon varken kidnappat eller hotat mig", fnissar hon.

Louise instämmer: "Nej, inte alls. Thelma och jag var bara inte överens om hur mycket vi skulle blanda oss i filmens handling. Jag tyckte att det vore bäst om du fick klara dig själv. Jag ville att du skulle få ett spännande startscenario, och sen skulle jag låta mig tillbaka och se vad du gjorde med det. Med tanke på hur kreativ du är och hur lätt du har för att uttrycka dig som skadespelare var jag säker på att du skulle hitta på något otroligt — ju mer vi lät dig klara dig själv, desto bättre!" Thelma avbryter henne. "Jag, å andra sidan, ville verkligen hjälpa dig här och där — det är ju trots allt din debut!" Det var därför jag befann mig på ljusavdelningen och pratade med dig i högtalaren. Jag försökte hålla det hemligt för Louise eftersom hon var starkt emot det." Louise fnissar. "I slutändan var det blandningen av båda som gjorde det till något särskilt." Båda damerna verkar väldigt nöjda. "Slutresultatet är fantastiskt!"

Du tittar fram och tillbaka mellan dem. "Men ... ju!filmen! Det här är jätteförvrrande! Om inte NI spelar filmens huvudperson, vem ... " Damerna skrattar gott innan en uppenbart röd Thelma tar tag i din arm. "Det är det ju DU som gör, vännen!" Hon blir plötsligt allvarigare när hon vänder sig till publiken: "Mina damer och herrar, en applåd för var nya Hollywoodstjärna!" Efter det fylls salongen med ett öronbedövande jubel.

Efter att publiken gett dig en stående ovation och det tagits otaliga bilder av dig och systrarna Werner fylls scenen långsamt med folk från publiken. Det är teamet bakom julfilmen: ljudtekniker, kameramän, kulissbyggare, scenografer. Alla klappar dig på ryggen och gratulerar dig. Mannen med baskern går fram till dig och ger dig en stor kram. Han berättar att han är filmens regissör. "Jag är jätteglad att du tog det röda pillret", säger han. "Annars hade jag bara fått hälften så mycket betalt!"

Långt senare, när festen på scenen är i full gång, tar systrarna Werner dig åt sidan och berättar resten av historien över ett glas: För flera månader sedan utvecklade vi ett innovativt filmkoncept där huvudpersonen till stor del avgör handlingen själv och filmas av hemliga kameror utan att vara medveten om det. Vi letade efter en huvudperson, och efter en specialcasting fick du rollen! De kunde förstås inte berätta något; det hade förstört allt. Du har ett vagt minne av att du skrev på en bunt papper efter en audition, bland annat en försäkran om samtycke till deltagande i experimentella projekt. Föga anade du ...!

Det kommer att bli en lång kväll full av festande – den bästa i ditt liv. Du kan knappt tro att ditt julmirakel verkligen inträffat och att du äntligen har fått ditt genombrott i Hollywood. Du har väntat länge på det här ...

Tidigt på morgonen lämnar du festen, överväldigad av glädje. I dörren vänder du dig om och vinkar till filmteamet: "God natt! Och om vi inte ses igen: God morgon, god dag och god kväll! Och god jul!"



Ta försiktigt bort om det behövs

Anteckningar