



## Spelanvisningar

# ADVENTSKALENDER

Filmstjärnan som försvann

## Bakgrund

Du levererar pizza till en av Hollywoods främsta filmstudior. Inspelningen borde vara i full gång, men det verkar som att stjärnan i den stora julfilmen försvunnit. Din enda ledtråd är ett läskigt spår i fejsknön. Vågar du följa det? För att hitta den försvunna stjärnan måste du lösa en av 24 kluriga gåtor varje dag. Den rätta lösningen på varje gåta visar var du ska fortsätta nästa dag.

**VIKTIGT: Titta inte närmare på någon av spelkomponenterna innan du börjar spela** och öppna inga luckor i adventskalendern! Vänta tills spelet talar om för dig vad du ska göra. Läs först igenom de här anvisningarna noggrant.

## Spelmaterial

- 1 sagobok: ett nytt kapitel varje dag.
- 1 hjälpbok med spelanvisningar: om du kör fast kan du ta hjälp av denna.
- 1 avkodningsbräde med 3 kodremsor

Diverse hemligt material till respektive gåta, dolt bakom adventskalenderns 24 luckor.



## Förberedelser

Innan du börjar måste du montera avkodningsbrädet. Hämta en sax och klipp försiktigt ut de tre kodremorna av kartong längs de streckade linjerna.

För sedan in remorna vägrätt i avkodningsbrädetets springor, precis som bilden visar: Den röda remsan överst, sedan den blå och längst ned den gula.

Obs: Det är viktigt att remorna hamnar i **exakt rätt ordning!** Kontrollera att du inte har blandat ihop dem – då kan du inte lösa några gåtor.

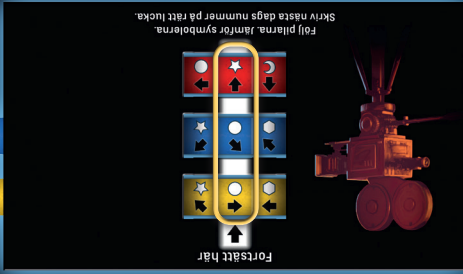


Framsida

Om du har gjort rätt syns siffror i teckenfönstren på avkodningsbrädet's framsida.

På **baksidan** finns på varje kodremsa en riktningsspil och en EXIT-Symbol.

Du behöver bara läsa av pilarna och EXIT-symbolerna i det vita fältet i **mitten**, uppifrån och ned under den svarta pilen.



Baksida

Nu är avkodningsbrädet klart att använda. Lägg det på bordet bredvid sagoboken.

## Vtterligare spelmaterial

Du kommer även behöva **pennor** (gärna en blåkpenna, en svart vattenfast penna och en **bljertspenna**), en **sax**, en stark lampa (eller en mobiltelefon med **ficklampsfunktion**) och, vid behov, **papper** att anteckna på.

Allt annat du behöver finns bakom luckorna i adventskalendern.

## Var är spelplanen?

I det här spelet är själva adventskalendern din spelplan. Dessutom finns det en **sagobok**. Den berättar exakt vad som har hänt och varje dag inleds med ett nytt kapitel som för berättelsen vidare. Utöver detta har du inget spelmaterial tillgängligt när spelet börjar.

## Lös gåtan steg för steg

Gör följande **varje dag**:

1. Riv försiktigt ut det aktuella kalenderbladet ur sagoboken längs den perforerade linjen. Datumet står som rubrik längst upp på bladet.
2. Läs det inledande kapitlet.
3. Öppna dagens lucka när du blir uppmanad att göra det. Bakom de flesta luckor hittar du något som du behöver för att lösa dagens mysterium. Det kan till exempel vara mysteriekort eller mer eller mindre underliga föremål.
4. Lös gåtan. Vanligtvis måste du använda allt som finns i rummet bakom luckan och i sagoboken. Det är enda sättet att lösa gåtan.



### VIKTIGT!

- ➔ Under spelets gång får du **SKRIVA, VIKA och KLIPPA** i spelaterialet ... Det är fullt tillåtet och ibland nödvändigt.
- ➔ Spara allt spelmaterial till dess att du har avslutat den sista dagen i adventskalendern. **KASTA INGENTING!** Du kanske måste använda något på nytt.
- ➔ **LÄS BARA DAGENS KALENDERBLAD.** Läs nästa blad först när det är dags att börja lösa nästa dags gåta.

## Hur vet jag vilken lucka jag ska öppna?

Bli inte förvånad över att luckorna i kalendern inte är numrerade. Endast den första luckan har märkts ut.

För att hitta den försvunna Hollywoodstjärnan ska du gå från lucka till lucka och lösa gåtor. Lösningen på dagens gåta visar dig vägen till nästa lucka i adventskalendern. Så här fungerar det:

Lösningen på varje gåta är alltid en **tresiffrig kod**. Du matar in koden på avkodningsbrädet med hjälp av de tre kodremorna. Kontrollera alltid att du matar in siffrorna i **rätt ordning**.

Har du matat in koden? Vänd då försiktigt på avkodningsbrädet utan att rubba remssorna. Titta på baksidan och kontrollera att du kan läsa texten och att kameran inte är upp och ner. I det vitmarkerade området ser du 3 riktningsspilar.



Pilarna anger hur du tar dig till nästa lucka. Du börjar alltid vid den lucka du just öppnade. Härifrån följer du sedan pilarna från den ena luckan till den andra. Om du har följt anvisningarna korrekt har du nått nästa dags lucka. Dags att kontrollera om du har hamnat rätt.

**Exempel:** Lösningen på dagens gåta blev 533. Du matar in koden på avkodningsbrädet och vänder det upp och ned. På baksidan ser du följande riktningsspilar: vänster, snett upp vänster, nedåt. Om koden är rätt har du landat på luckan för imorgon. Kontrollera att så är fallet innan du går vidare.



Obs: Pilarna tar dig aldrig över kanten på adventskalendern. Om någon av pilarna pekar bortom adventskalenderns kanter är koden antagligen fel.

## Har du hittat rätt lucka?

Jämför de tre EXIT-symbolerna på luckan du har hamnat vid med symbolerna under riktningsspilarna på avkodningsbrädet.

## → Stämmer INTE symbolerna?

Kontrollera först att du har följt pilarna exakt rätt från dagens lucka till nästa lucka. Om så är fallet är det sannolikt koden som är fel. Gå igenom gåtan på nytt. Kanske har du missat något?

Tappa inte sugen om du kör fast – ta hjälp av hjälpboken. För varje gåta finns det ledträdar som hjälper dig på traven. En beskrivning av hur du använder hjälpboken finns på nästa sida.

## → Stämmer EXIT-symbolerna?

Då har du löst gåtan och nått fram till nästa lucka. **Skriv nästa dags datum i rutan på luckan.** I morgon får du börja här med nästa gåta – men inte förrän du har läst dagens kapitel i sagoboken!

### Exempel:

Du har löst den första dagens gåta. Du matar in koden och följer motsvarande riktningss pilar på avkodningsbrädet. När du nått nästa lucka jämför du EXIT-symbolerna på den med symbolerna på avkodningsbrädet. De överensstämmer och du skriver "2" i den tomma rutan på den nya luckan.



### VIKTIGT!

- **Du måste lösa gåtorna i rätt ordning!** Du får med andra ord inte gå vidare till nästa gåta och öppna nästa lucka innan du har fått fram rätt kod för föregående dag och spelet låter dig fortsätta!
- Alla **koder kan lösas med logisk slutledning.** Det är inte en fråga om att pröva varje tänkbar kombination på avkodningsbrädet.
- Glöm inte att **skriva ned nästa datum på luckan!** Det är det enda sättet att veta vilken lucka du ska öppna imorgon.

## Behöver du hjälp?

Det finns hjälp att få om du kör fast. På sidorna i resten av den här boken finns ett hjälpblad för varje dag. Varje gåta har tre ledtrådar som hjälper dig att lösa mysteriet.

Vill du utnyttja en ledtråd? Bläddra då fram till hjälpsidan för motsvarande datum i hjälpboken. Vik sedan upp nederkanten av sidan till önskad markering enligt anvisningen på bladet. Ledtråden blir synlig utan att avslöja nästa.

**Ledtråd 1** ger en första allmän ledtråd om koden du letar efter. Dessutom får du veta vilka kort och vilket annat material du behöver för att lösa uppgiften.

**Ledtråd 2** ger mer konkreta tips på vad som behöver göras för att lösa uppgiften. Till sist ger **facit** dig hela lösningen och avslöjar den rätta koden.

Tveka inte att använda hjälpavsnittet om du har svårt att komma vidare.

## När är spelet slut?

Spelet är slut när du har löst den sista uppgiften och knäckt mysteriet med den försvunna Hollywoodstjärnan. Det framgår tydligt när detta inträffar. Sedan är du välkommen att läsa det sista kapitlet i sagoboken.

## Låt spelet börja

Vad väntar du på? Sätt igång! Ta fram sagoboken, vänd upp första sidan och börja läsa prologen. Den första gåtan börjar på kalendern med rubriken ”1 december”. Vi hoppas att du ska ha mycket roligt med **EXIT Adventskalender – Filmstjärnan som försvann**.

Spelets författare och utgivare tackar alla testspelare och regel läsare.



Om författarna:

**Inka & Markus Brand** bor med sina barn Lukas och Emily i Gummersbach i Tyskland. Tillsammans har de konstruerat en lång rad barn- och familjespel och vunnit flera priser. Inte helt oväntat är de mycket förtjusta i logiska pussel och rymningsspel.

EXIT-koncept: KOSMOS

Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann

Illustrationer: Thomas Hussung

Omslagsillustration: Martin Hoffmann

Grafik: Fine Tuning

Berättelse: Anne Rummenie

Redaktör: Christian Sachseneder

Teknisk utvecklare: Monika Schall

Lektorat: Christian Wöllecke

Översättning: Alexander Rehman och Andreas Lundgren (POW Localization AB) för Character Localization



Brädspelse  
Strandgade 12  
1401 København  
Danmark  
info@spilbraet.dk  
www.bradspele.se

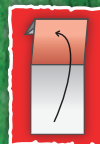
© 2023 KOSMOS Verlag Stuttgart, Germany  
Med ensamrätt.  
TILLVERKAT I TYSKLAND

# Hjälp

## 1 DECEMBER

### FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



### LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



### LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



## LEDTRÅD 1

I rum 1 hittade du några spännande filmrullar. Säg du lappen på väggen? Den visar en stapel med filmrullar som är sorterade i storleksordning. Ett sammanträffande! Antagligen inte. Prova att stapla filmrullarna på varandra i storleksordning. Den största rullen är tryckt på kalenderbladet som är märkt 1 december.

Du behöver: Rum 1, kalenderbladet för 1 december, 5 underliga föremål: filmrullar

## LEDTRÅD 2

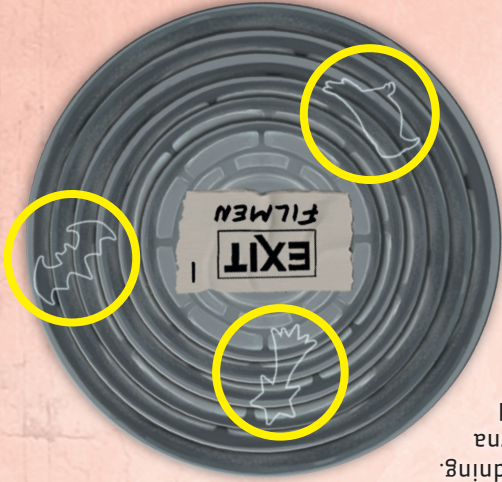
Titta noga på filmrullarna. Ser du de tunna ljusa linjerna runt kanterna? När du staplar filmrullarna på varandra bildar de här linjerna små bilder. För att få fram rätt bilder måste du stapla filmrullarna på varandra, från störst till minst, och rotera dem till rätt position. Är du klar? Då kan du se tre bilder. Säg du att varje filmrulle har ett nummer? Ta gärna en titt på lappen i rummet igen. Den lilla pilen på den säger något om kodens ordning.

## FACIT

Stapla filmrullarna på varandra i storleksordning. När de är rätt placerade bildar de tunna linjerna på kanterna tre bilder: Fladdermus, fågel och stjärna. Följande filmrullar är därför aktuella för sifferkoden: *Batman*, *Fågla* och *En Julsaga*. På de här filmrullarna finns siffrorna 4, 8 och 6. Vilken är rätt ordning?

Här är lappen i rum 1 till hjälp. På den finns en pil som pekar uppåt bredvid filmrullarna. Därför ska du hålla koll på vilken plats i stapeln de här filmrullarna har. Längst ner finns *En Julsaga* (6), högre upp ligger *Fågla* (8) och högst ligger *Batman* (4).

Du får då koden **684**.



Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan. Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:



Skriv 2 i rutan på luckan.

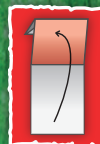


# Hjälp

## 2 DECEMBER

### FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



### LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



### LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



## LEDTRÅD 1

I rum 2 finns 72 säkringar. Du kan lägga ut mysteriekort A1–A4 framför dig för att få en större bild av dem. Lägg märke till de färgade linjerna (svarta, gröna, gula, blå). De visar hur du ska lägga ihop mysteriekorten. Hur ska du lista ut vilka säkringar som är felaktiga? När du har listat ut det behöver du en penna att måla över de felaktiga säkringarna med.

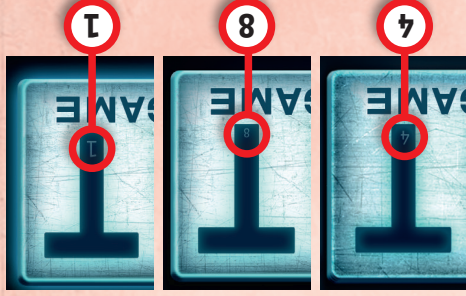
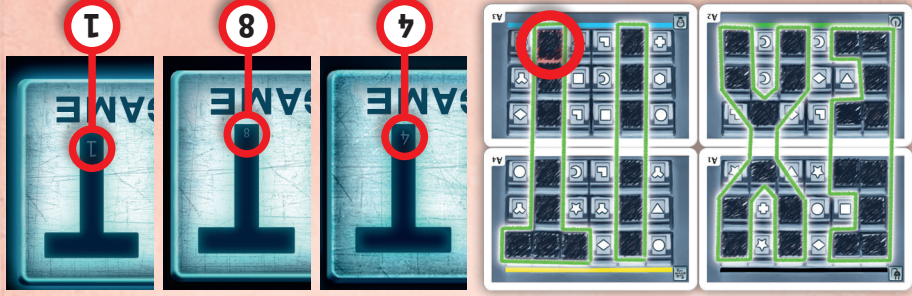
Du behöver: Rum 2, kalenderbladet för 2 december, mysteriekort A1/A2/A3/A4, adventskalenderns låda, penna

## LEDTRÅD 2

Till vänster om adventskalenderns luckor finns 4 tekniska symboler. Var och en av dem finns på mysteriekorten. På så sätt kan du **tilldela en rad med luckor till varje mysteriekort**. Varje mysteriekort och varje rad med luckor visar exakt 18 EXIT-symboler. Jämför dem! På så sätt kan du hitta fel säkringar. Måla över dem på **mysteriekorten!** Är du klar? Lägg då ihop de 4 mysteriekorten enligt rekommendationen i rum 2. Ser du ett ord? Bra. Det finns många platser där du kan läsa det ordet, inte bara på kartongen. Du är intresserad av en väldigt specifik del av ordet. Den röda huvudströmbrytaren visar vilken del.

## FACIT

Jämför EXIT-symbolerna på varje mysteriekort med symbolerna på varje lucka i motsvarande rad och måla över de felaktiga symbolerna. Lägg upp mysteriekorten på rätt sätt så ser du ordet EXIT. Titta nu på EXIT-logotyperna på adventskalendern. Den röda huvudströmbrytaren visar precis var du ska titta: längst ner på bokstaven T. Håll nogga koll på den delen. Det finns en dold siffra i tre av EXIT-logotyperna. Mer specifikt: 8 på kartongens undersida, 4 på höger sida av adventskalendern och 1 på sagobokens omslag. Koden har ordningen mellan – stor – liten. Du får då koden **481**.



Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan. Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:



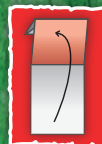
Skriv 3 i rutan på luckan.

# Hjälp

## 3 DECEMBER

### FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



### LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



### LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



## LEDTRÄD 1

Titta noga på bilden på de tre spökjägarna på kalenderbladet för 3 december. Var och en har ett distinkt "leende". Märkte du något särskilt med Ghostbusters-emblemets? Det förekommer flera gånger på olika ställen, men det ser lite annorlunda ut varje gång. Ser du någon koppling?

Du behöver: Kalenderbladet för 3 december, mysteriekort B1/B2/B3/B4

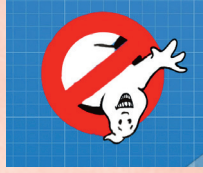
## LEDTRÄD 2

För var och en av spökjägarna finns ett motsvarande spöke med precis samma min. Den första matchar spöket på baksidan av kalenderbladet för 3 december, den andra matchar mysteriekort B1 och den tredje matchar mysteriekort B4. De här tre spökerna är relevanta för koden. Kodens ordning baserar sig på bilden av spökjägarna (från vänster till höger). Nu behöver du bara lista ut vilka siffror koden består av.

## FACIT

Du kan matcha varje spökjägare, från vänster till höger, till ett spöke med precis samma ansiktsuttryck. För att hitta kodens siffror måste du vara noggrann med alla detaljer. Spökerna har olika många **finger**.

Om du räknar dem från vänster till höger får du koden **458**.



Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan.



Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:

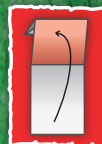
Skriv 4 i rutan på luckan.

# Hjälp

## 4 DECEMBER

### FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



### LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



### LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



## LEDTRÅD 1

Kalenderbladet 4 december visar en förstoring av stuntmännens golvmarkeringar. Under det finns sex färgade rutor som visar olika stridsscener. Vad väntar du på? Håll koll på mysteriekort C<sub>2</sub>, ta Ijussablarna och återskapa stridsscenerna. Vem riktar sin sabel mot vem? La du märke till de tre strecken i olika färger i rummet? De matchar stridsscenernas bakgrunds färger rätt väl ...

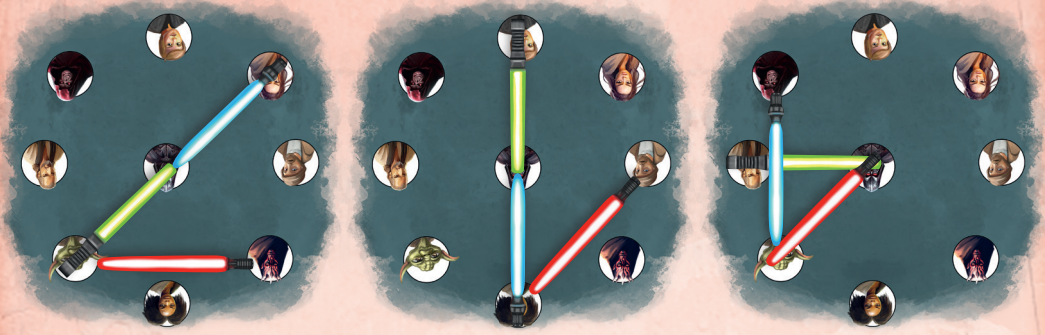
Du behöver: Rum 4, kalenderbladet för 4 december, 3 underliga föremål: Ijussablar, mysteriekort C<sub>2</sub>

## LEDTRÅD 2

De färgade strecken i rum 4 visar att du först måste titta på lila, sen vitt och sen gult för att hitta koden. Börja med de två stridsscenerna med lila bakgrunder på kalenderbladet för 4 december. Vem riktar sin sabel mot vem? Placera de tre Ijussablarna på markeringarna därrefter. Gör det tre gånger. En gång per färg: lila, vitt och gult.

## FACIT

Om du placerar Ijussablarna korrekt på markeringarna bildar de siffror tillsammans. Titta först på striderna med lila bakgrund, som bildar siffran 4, striderna med vit bakgrund bildar siffran 1, och gul bildar siffran 7. Koden är alltså 417.



Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan. Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:



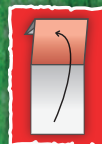
Skriv 5 i rutan på luckan.

# Hjälp

## 5 DECEMBER

### FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



### LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



### LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



## LEDTRÅD 1

På mysteriekorten finns kartongskyltar någon skrivit ett kärleksfullt meddelande på. De verkar ha hamnat i fel ordning. Ordna dem så att de bildar ett logiskt meddelande. Är du klar? Trevligt. Ta en titt på lappen på kalendrerbladet för 5 december. Du måste lägga mysteriekorten på varandra. De tunna lodräta linjerna hjälper dig.

Du behöver: kalendrerbladet för 5 december, adventskalenderns låda, mysteriekort D1/D2/D3/D4/D5

## LEDTRÅD 2

Har du lagt mysteriekorten i rätt ordning? Rätt ordning är D4, D1, D3, D2, D5. Titta på kedjan med stjärnor för att hitta koden. Både färgerna (rött, blått, gult) och sekvensen de står i är intressant. Stjärnorna bildar nämligen en sorts Morse-kod. En stjärna representerar en punkt (kort) och två stjärnor ett streck (lång). På insidan av kalenderns lock finns en liten gul papperslapp med punkter och streck så att du kan översätta.

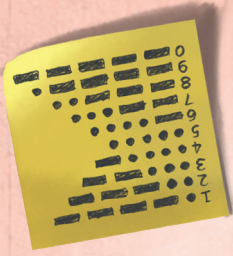
## FACIT

Om du lägger mysteriekorten i rätt ordning bildas följande rad med stjärnor:



Gå från vänster till höger och titta bara på en färg åt gången. Fem enskilda stjärnor är blå. De motsvarar fem punkter. Med lappen på insidan av kalenderns lock översätter du det till siffran 5. De röda stjärnorna utgör två punkter och tre streck, d.v.s. siffran 2. De gula stjärnorna utgör fyra streck och en punkt – siffran 9. Mata in de här siffrorna på remssorna med matchande färg på avkodningsbrädet. Röd: 2, blå: 5, gul: 9.

Koden är alltså 259.



Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan.

Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:



Skriv 6 i rutan på luckan.

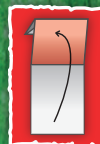


# Hjälp

## 6 DECEMBER

### FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



### LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



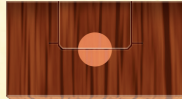
### LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



## LEDTRÅD 1

Först måste du bygga pärlalajkan. Mysteriekorten visar hur du ska göra. Sätt ihop stallet så att du ser en liten cirkel längst ner på basen. Placera den på reglaget nedanför luckorna på adventskalendern. Sträck gummibandet över det uppställda stallet och hela adventskalendern (på bredden). Nu ska du bara spela jingle Bells. Noterna på baksidan av kalenderbladet för 6 december hjälper dig.



Du behöver: Kalenderbladet för 6 december, rum 6, adventskalenderns låda, gummiband, underligt föremål: ställ, mysteriekort E1/E2/E3

## LEDTRÅD 2

Spela på pärlalajkan enligt mysteriekort E3: Tryck ner det utsträckta gummibandet på önskad pärla med höger långfinger och knäpp på bandet med höger pekfinger. Olika pärlor ger olika toner. Kalenderbladet för 6 december visar 7 olika melodier, men vilken är jingle Bells? Vi ska avslöja en hemlighet: Det är rad 6. Nu måste du bara lista ut hur du får ut en sifferkod av det. Säg du att bokstäverna A, B och C står på notbladet? Om du är osäker kan du ta en till titt i rum 6.

## FACIT

När du har byggt och spelat på pärlalajkan kommer du snabbt inse att rad 6 visar rätt pärlor för jingle Bells. Bokstäverna A, B och C på notbladet talar om var i rad 6 den relevanta informationen för koden finns. Titta på vad som finns under bokstäverna på rad 6. Under B står radnumren. Eftersom rad 6 är rätt rad är det siffran 6 du letar efter. Under A finns en orange pärla och under C en rosa. I rum 6 finns mindre versioner av alla pärlor. De är numrerade. Den orange pärlan har nummer 1 och den rosa nummer 3. Sätt siffrorna i alfabetisk ordning: A (1), B (6), C (3) så får du koden **163**.



*Tips för pärlalajkaproffs: Tonhöjden beror på gummibandets längd och spänning. Tänk därför på följande: Börja på nytt med varje pärla. Försök undvika att dra gummibandet uppåt när du byter ton, för det påverkar spänningen.*



Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan. Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler: Skriv 7 i rutan på luckan.

# Hjälp

## 7 DECEMBER

### FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



### LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



### LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



## LEDTRÅD 1

Ett fönster! Var skulle man kunna använda det? Vad sägs om att placera det över luckan du precis öppnat? Om du tittar noga kommer du att se ledtrådar om fönstrets placering kring luckan. Vart och ett av de tre mysteriekortten har ett färglagt område i ett hörn. Kan du koppla det till rum 7 på något sätt?

Du behöver: Mysteriekort D1/D2/D3/D4/D5, underligt föremål: fönster, rum 7, kalenderbladet för 7 december

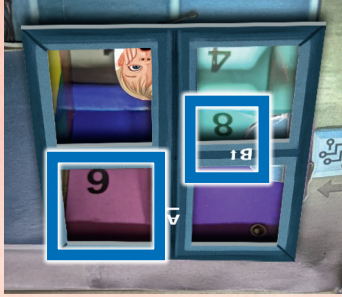
## LEDTRÅD 2

Om du har placerat fönstret rätt över lucka 7 kan du se rum 7 genom de tomma kvadranterna. Där kan du se områden i olika färger. Vilket område du ser i vilken fönsterkvadrant beror på perspektivet. Beroende på vilken vinkel du tittar från kan du se olika färger. Titta noga på mysteriekortten! De visar dig vad du ska leta efter. Bokstäverna A, B och C ger dig rätt ordning.

## FACIT

När fönstret är korrekt placerat över rum 7 måste du hitta rätt vinkel för varje mysteriekort. Du ska titta genom fönstret så att du ser en specifik färg i en specifik kvadrant. Om du följer ledtråd A på mysteriekort F1 ska kvadranten nere till höger vara gul. När du har hittat rätt perspektiv ska du behålla det och titta på bokstaven A på fönstret. Nu pekar pilen under bokstaven på en siffra i rum 7, nämligen siffran 2. Upprepa med de andra två mysteriekortten: Från F2 (rosa uppe till höger, pil B) får du siffran 8 och från F3 (orange nere till vänster, pil C) siffran 1.

Koden är alltså **281**.



Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan.



Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:

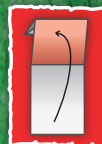
Skriv **8** i rutan på luckan.

# Hjälp

## 8 DECEMBER

### FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



### LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



### LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



## LEDTRÄD 1

Du letar efter rätt väg och kan se tre skyltar på kalenderbladet för 8 december. Tyvärr är de tämligen obegräppliga. Först måste du läsa dem. Hur gör man det? Först ska du titta på formen på de tre skyltarna och sen se dig omkring. Du har sett skyltar med samma form på annat håll tidigare. Hitta dem och jämför dem med illustrationerna på kalenderbladet. Vad lägger du märke till?

**DU BEHÖVER:** Mysteriekort G1, rum 8, kalenderbladet för 8 december, adventskalenderns låda

## LEDTRÄD 2

För var och en av skyltarna på kalenderbladet finns en andra skylt med samma form. Den första finns i rum 8 och den andra på bilden av mixerbordet mellan luckorna (pennan nere till vänster). Den tredje finns på kartongens baksida. Skyltarna på kalenderbladet har bokstäver, men alla andra har symboler. Lägg märke till följande: För varje skyltpar finns det lika många symboler som bokstäver. Observera mysteriekort G1. Det säger att du först ska titta på Cheshire-kattens leende, sen alla hatтар och sist klockorna.

## FACIT

När du har hittat de skyltar som har samma form kan du använda dem för att översätta symbolerna till bokstäver (se exempel till höger). Du kan göra det här med alla tre skyltpar. Följ nu mysteriekort G1 och titta bara på de platser där leenden finns och läs deras motsvarande bokstäver. Du får bokstäverna S, X och E. När du gör ett ord av dem får du siffran SEX. Gör detsamma med hatтарna så får du ATTA. Klockorna ger dig TVA. Koden är alltså **682**.



Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan.

Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:

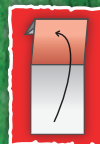
Skriv 9 i rutan på luckan.

# Hjälp

## 9 DECEMBER

### FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



### LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



### LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



## LEDTRÅD 1

Har du hittat "din" egen tidsmaskin? Du har haft den i din hand ofta och matat in siffror i den. Ser du att din tidsmaskin påminner om illustrationen på kalenderbladet för 9 december? Det är förstås ingen slump. Mysteriekort H1 visar tre siffror på olika färger.

Du behöver: Mysteriekort H1, kalenderbladet för 9 december, avkodningsbrädet

## LEDTRÅD 2

Din "tidsmaskin" är avkodningsbrädet. Om du jämför den med illustrationen av instrumentbrädan ser du att båda har tre rader i varsin färg: rött, blått och gult, var och en med 10 siffror. Återvänd till mysteriekort H1. Det säger åt dig att hitta tre siffror (en röd fyra, en blå sju och en gul sexa) och byta ut dem. Du hittar siffrorna de ska bytas ut mot i din tidsmaskin. Förstår du? Se om du kan hitta de tre siffror du letar efter – och var i sekvensen de finns.

De tre siffrorna på mysteriekort H1 finns på instrumentbrädan på kalenderbladet för 9 december.

Den röda fyran är på sätte platsen från vänster. Titta på avkodningsbrädet: På sätte plats finns siffran 5. (Tänk på att avkodningsbrädet börjar på 0!)

Den blå sjuan i bilen står på tionde plats, och på avkodningsbrädet finns siffran 9 där.

Den gula sexan står på åttonde plats på instrumentbrädan, där 7 finns på avkodningsbrädet.

Koden är alltså 597.



Skriv 10 i rutan på luckan.



Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:

Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan.

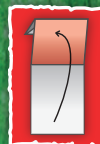


# Hjälp

## 10 DECEMBER

### FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



### LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



### LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



Du behöver: Mysteriekort i/12/13, kalenderbladet för 10 december, rum 10, adventskalenderns låda, penna

## LEDTRÅD 1

Du måste fylla i det tomma schemat på kalenderbladet för 10 december. Det är bäst att markera arbetsdagar och lediga dagar på olika sätt – kanske med olika färger eller symboler? Mysteriekorten ger mycket information om Kaddys arbetsschema. Problemet är att det bara står veckonummer, inga datum. Först ska du leta efter information som gör att du kan bestämma datumet för en av cirklarna.

## LEDTRÅD 2

En av de viktigaste sakerna att veta står på mysteriekort i3: Vecka 52 slutar den 1 januari. Det ger dig en referenspunkt som låter dig sätta datum på alla andra dagar. Nu blir det lätt att fylla i schemat. Det finns två saker du måste tänka på: Titta på vykortet på kalenderns lock. Dirk känner uppembarligen Kaddy väl och vet vilka dagar hon **alltid är ledig**. I rum 10 finns en lapp som säger att det är Kaddys **lediga dagar** som är de mest intressanta.

Om du för över all information till schemat och markerar dagarna därefter kommer det att se ut så här. Här är lediga dagar markerade i grönt medan arbetsdagar är fokusera på de lediga dagarna. Ser du att de tillsammans bildar gröna siffror? Nu blir det lätt att läsa koden från vänster till höger. Koden är **531**.

Kaddys schema	
Mån Tis Ons Tor Fre Lör Sön	
V. 48	● / ● / ● / ● / ● / ● / ●
V. 49	● / ● / ● / ● / ● / ● / ●
V. 50	● / ● / ● / ● / ● / ● / ●
V. 51	● / ● / ● / ● / ● / ● / ●
V. 52	● / ● / ● / ● / ● / ● / ●

**Fyll i**

Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan.



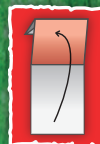
Skriv **11** i rutan på luckan.

# Hjälp

## 11 DECEMBER

### FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



### LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



### LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



## LEDTRÅD 1

Mysteriekort J1 instruerar dig att aldrig titta in i en neuralisator utan solglasögon. Du hittade solglasögonen i rum 11, men var är neuralisatorn? Eftersom skissen på mysteriekort J1 visar hur den ser ut borde det väl vara lätt att hitta den?

Du behöver: Mysteriekort J1, underligt föremål: glasögon, adventskalenderns låda

## LEDTRÅD 2

Titta på undersidan av kalenderlådan. Där finns neuralisatorn. Om du lägger glasögonen på bilden kan du se konstiga markeringar genom hålen i linserna. Betyder de något? Är de siffror? Nej, eller åtminstone ingen vetlig kod. Du kan behöva lista ut hur du ska placera glasögonen på rätt sätt. Har du sett den tunna röda linjen på neuralisatorn?

## FACIT

Den tunna röda linjen talar om hur du ska placera glasögonen på neuralisatorn – linjen har nämligen precis samma form som näsbryggan. Titta sedan på glasögonen på lite avstånd och från "rätt håll", det vill säga med glasögonens överkant uppåt. Nu kan du se ett meddelande genom linserna: "LÄS DET" och en liten pil som pekar snett uppåt, mot det gula fältet. Om du läser texten där noggrant ser du att det finns dolda siffror i den. Läs dem uppifrån och ner så får du koden 743.



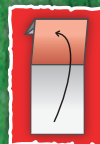
Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan. Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler: Skriv 12 i rutan på luckan.

# Hjälp

## 12 DECEMBER

### FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



### LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



### LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



## LEDTRÅD 1

Har du gjort ditt val? Ora dig inte, det kommer att gå bra vad du än valt. Välj bara en av pillerhällarna och öppna den. Valde du det blå pillret? Följ då instruktionerna där. Valde du det röda pillret? Fortsätt läsa här om du har kört fast ... Förhoppningsvis har du den röda pillerhällaren i din hand. Om du öppnar den finns det ett litet rött piller på insidan. En text börjar under det pillret ...

Du behöver: Den röda pillerhällaren

## LEDTRÅD 2

Texten under det röda pillret går lodrätt, uppifrån och ner, och lyder som följer: "Vik längs de gröna linjerna, i de blå pilarnas riktning. Var noggrann med ordningen. Titta på avstånd!" Det finns totalt fem blå pilar på pillerhällarens in- och utsida. De är numererade. Vik enligt instruktionerna steg för steg så borde resten gå lätt.

Vik de enskilda delarna av pillerhällaren i rätt ordning, alltid längs de gröna linjerna, i pilens riktning. Du ska vika sammanlagt fem gånger. Är du klar? Titta då på resultatet på avstånd. Fokusera inte på de gröna tecknen, utan på de tomma mörka områdena mellan dem. Om du har gjort rätt ska du se siffror där. Läs uppifrån och ner så får du koden 923.

## FACIT



Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan.

Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:



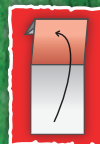
Skriv 13 i rutan på luckan.

# Hjälp

## 13 DECEMBER

### FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



### LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



### LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



På kalenderbladet för 13 december ser du tre siffror. De är dock inte lösningen, utan **vägen dit**. Vad betyder det? Ser du den digitala "displagen" på mysterierkort K1? Här skulle du kunna visa siffrorna 0-9 om du vill. Vad betyder de olikfärgade bokstäverna i hörnen och mitt på långsidorna?

Du behöver: Mysterierkort K1, kalenderbladet för 13 december, rum 13, penna (om du vill)

## LEDTRÅD 1

Faktum är att du kan rita siffrorna 7, 2 och 5 från kalenderbladet på den digitala displagen. Du har nog märkt att siffrorna har olika färger. Bokstäverna på mysterierkort K1 är i samma färger. Tänk dig att du skulle rita siffran 5 på displagen. Eftersom siffran 5 på lappen är blå antecknar du bara de blå bokstäver du passerar. Vad blir resultatet? Om du tittar in i rum 13 kanske det blir tydligare!

## LEDTRÅD 2

Om du ritade siffran 7 på mysterierkort K1 och bara tittade på de svarta bokstäver du passerade skulle du få ordet A-G-G. Den gröna tvåan ger dig bokstäverna P-I-N-N-A-R. Den blåa femman är lite mer komplicerad, men passerar de blå bokstäverna F-J-A-D-R-A-R. Du måste alltså leta efter ägg, pinnar och fjädrar. Låt inte benen lura dig – om du inte tittar noga är det lätt att missa dem för pinnar. I rum 13 finns 6 ägg, 6 pinnar och 8 fjädrar, så koden är **668**.

## FACIT



Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan.

Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:



Skriv 14 i rutan på luckan.

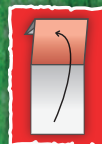


# Hjälp

# 14 DECEMBER

## FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



## LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



## LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



På kostymavdelningen ska du brodera Supermans mantel. Det finns broderiinstruktioner på mysteriekort L1. En "tråd" väntar dig i rum 14, och manteln hänger på luckans insida. Den är nästan redo, du behöver bara förbereda en grej: Har du sett de streckade röda trianglarna på luckan? Hämta en sax och klipp ut dem försiktigt!

Du behöver: Mysteriekort L1, lucka 14, snöre, sax

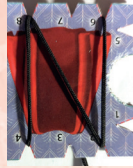
## LEDTRÅD 1

Om du försiktigt klipper bort trianglarna så finns det nu 8 numrerade hack runt kanterna. Dags att börja brodera! Följ instruktionerna på mysteriekort L1 rad för rad. Obs! Första stygnet går alltid från baksidan till framsidan. Håll fast snöret på luckans utsida med ett finger och linda det sedan mellan hacken. Titta på slutresultatet för varje rad och börja om från början med nästa. Om du håller koll på bokstäverna A, B och C blir resten lätt som en plätt.

## LEDTRÅD 2

Bokstäverna A, B och C på mysteriekort L1 talar om vilka rader i broderiinstruktionerna som är relevanta för den kodsiffran du letar efter. För första siffran ska du brodera totalt fyra rader. Exempelvis gå första raden till så här: Börja med att mata tråden från baksidan, genom hack 2 till framsidan, sen tillbaka över hack 8 och framåt igen vid hack 2. Sedan bakåt igen över 6, framåt igen vid 4 och sist bakåt igen över 8. Om du drar åt tråden kommer den se ut ungefär så här:

Du kan se bokstaven N. Nästkommande tre rader ger dig också bokstäver: O, L och L. Del A av koden ger dig alltså NOLL.



I del B ska du bara brodera en rad. Resultatet ser ut som bokstäverna I och V – den romerska siffran 4.



Koden är alltså 041.



Instruktionerna för C ger dig en något lutande etta (med seriffer).



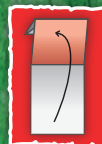
Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan. Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler: Skriv 15 i rutan på luckan.

# Hjälp

## 15 DECEMBER

### FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



### LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



### LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



## LEDTRÅD 1

Mysteriekort M1 rekommenderar att du letar efter det starkaste ljuset. Om du har hittat det och följer instruktionerna kommer du snabbt hitta gåtans lösning. Var finns det starkaste ljuset? Tja, det kan finnas var som helst, det här är ju en Exit-advenskalendar ... Men oftast kommer det väl från lampan? I filmstudior kommer det oftast från strålkastare.

Du behöver: Mysteriekort M1, advenskalendarerna låda

## LEDTRÅD 2

Ser du den stora strålkastaren på advenskalendarernas lock? Den lyser helt klart starkast av alla. Nu då? Nu ska du titta ”in i ljuset” ... Eftersom det står i kursiv stil i kursorv stil är det nog viktigt.

## FACIT



Öppna advenskalendarers lock så att det står upprikt. Häll kalendarern framför dig så du kan titta rakt in i strålkastaren på omslaget utifrån. Häll upp kalendarern mot en ljuskälla, som en ficklampan eller solen. Ljuset ska falla på insidan av advenskalendarernas lock (så att ljuskällan lyser genom strålkastaren) medan du tittar på strålkastaren utifrån. Om du gör det kommer du att se märkliga linjer i den – som representerar en tresiffrig kod. Kan du tyda dem? Den synliga delen av ljusslingan bildar siffran 3, skruven på mikrofonen siffran 0 och benen på skyddsängeln siffran 4. Koden är alltså 304.



Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan.

Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:

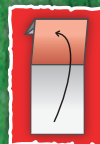
Skriv 16 i rutan på luckan.

# Hjälp

## 16 DECEMBER

### FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



### LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



### LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



## LEDTRÄD 1

Mysteriekort N1 talar om att studios katt har rymt. Du borde följa hennes spår för att hitta koden. Faktum är att du sett katten som gömmer sig för regnet under bilen här i rum 16 ganska många gånger. Ta en titt på alla rum du har besökt hittills.

Du behöver: Mysteriekort N1, alla rum du hittills har besökt i adventskalendern

## LEDTRÄD 2

Du kan se katten i rum 3, 4, 5, 6, 8, 10 och förstas även i rum 16. Ta en noggrann titt på katten i alla rummen. Kan du ta reda på i vilken ordning hon besökte dem? Om du kan du göra det här du få reda på var stopp två, fyra och sju var också. Förresten: den här studion var hennes första stopp. Om katten lämnade sitt gömställe under bilen måste hon ha blivit blöt ...

## FACIT

Från rum 16 sprang katten till rum 4. Där lekte den dyblöta kissen med ett rött garnystan. I rum 8 har hon en röd träd i munnen, och det flyger fjärilar runt hennes huvud. Hon jagar en av dem till rum 3. Se upp! Ah nej, hon trampade rakt i det gröna stämnet. I rum 10 lämnade hon gröna spår ... och stal Kaddys lunch, en härlig grillad fisk. I rum 5 kan du se henne hålla den i munnen, och sen tar hon med sig benen till rum 6, där hon lägger sig för att sova i korgen. Hennes andra stopp var rum 4, fjärde stoppet rum 3 och sjunde stoppet rum 6. Koden du letar efter är alltså **436**.



Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:

Skriv **17** i rutan på luckan.

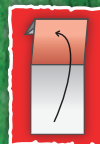
Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan.

# Hjälp

## 17 DECEMBER

### FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



### LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



### LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



## LEDTRÅD 1

Kalenderbladet för 17 december berättar precis vad du ska göra. För att hitta koden måste du titta i "smyckeskrinets lock". Det går dock inte att öppna det, och du måste hitta skruvmejseln som ligger i "lådan", bakom "höger flärp" – det är i alla fall vad som står i fetstil i den här rätt gätfulla instruktionen. Men ärlligt talat, det händer många konstiga saker idag! Så irrågasätt inte allt, kör bara!

Du behöver: Kalenderbladet för 17 december, underligt föremål: skruvmejsel, smyckeskrinet på lucka 17, adventskalenderns låda, ficklampa

## LEDTRÅD 2

Om du öppnar flärpen på **höger** sida av adventskalenderns låda och tittar bakom kartongen där kommer du att hitta skruvmejseln. Den är tryckt på ett kort med spegel som baksida. Det gör det lättare att förstå hur du kan titta på skrinets lock – med spegeln, förstås. Ser du skåran i smyckeskrinet? Skruvmejseln med spegeln passar perfekt där. Men håll härt så att den inte ramlar ner i lådan! Först kan du inte se något. Sagoboken förklarar var du behöver en starkare lampa.

## FACIT

Ta bort det lilla runda hålet i skrinets lock, alltså **cirkelsymbolen** på lucka 17. Den är perforerad och kan tryckas inåt för att se vad som finns på insidan av skrinets lock genom det runda hålet. Du måste hålla spegeln så att den glider upp och speglar insidan av skrinets lock. Med lite fingerfärdighet, tålmod och den extra belysningen kommer du att se koden. Koden är **607**.

607

Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan.

Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:



Skriv **18** i rutan på luckan.

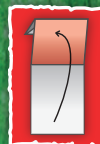


# Hjälp

# 18 DECEMBER

## FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



## LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



## LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



## LEDTRÅD 1

Läs texten på mysteriekort O1 noggrant och observera formateringen. Du kanske redan har listat ut vad du ska göra. Det är tydligt att du behöver det här underliga föremålet med ett clownfiskformat hål, samt illustrationen på kalenderbladet för 18 december. Så passande att clownfiskarna på bilden passar perfekt i hålet i föremålet.

Du behöver: Mysteriekort: O1, kalenderbladet för 18 december, 1 underligt föremål: kartongskiva, penna

## LEDTRÅD 2

Läs bara de kursiva bokstäverna på mysteriekort O1:

”Rita cirklar, leta efter överlapp”.

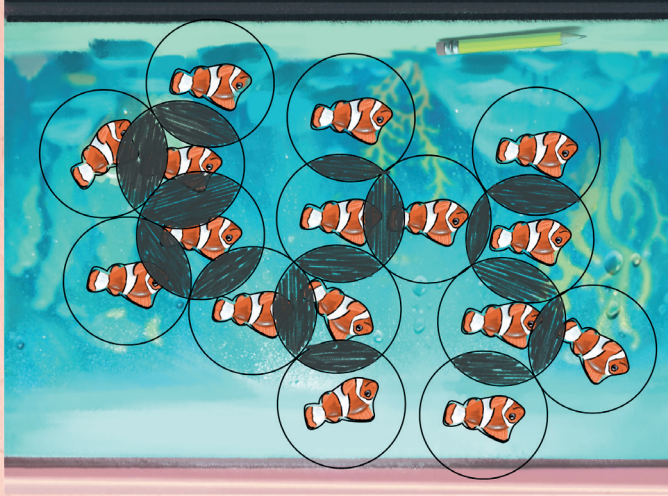
Du kan använda det underliga föremålet som mall för att rita

cirklar. Men var? Överallt? På riktigt? Ja, clownfiskarna cirkulerar

ju. Nu ska du bara lista ut vilka överlapp du ska leta efter. Kan

det ha något att göra med var cirklarna befinner sig?

Placera mallen över varje clownfisk på kalenderbladet för 18 december och rita cirklar runt dem med penna. Se till att alltid placera mallen så att clownfiskarna passar perfekt i hålet. Många av cirklarna du ritat på det här sättet överlappar varandra. Om du fyller i överlappningarna kommer du snart se att de tillsammans bildar siffror. De bildar siffrorna 5, 2 och 3. Koden är alltså 523.



## FACIT

Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan.

Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:



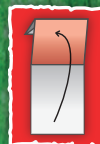
Skriv 19 i rutan på luckan.

# Hjälp

## 19 DECEMBER

### FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



### LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



### LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



## LEDTRÅD 1

I *Dirty Dancing*-studion finns ett plastark med tryck på. Ser du de streckade linjerna på det? Hämta en sax och klipp längs dem. Klipp försiktigt! Enligt kalenderbladet för 19 december måste du hitta en halv röd vattenmelon. Var kan den vara? När du hittar den blir det nog tydligt vad du ska göra.

Du behöver: Underligt föremål: plastark, kalenderbladet för 19 december, sagboken, rum 19, sax

## LEDTRÅD 2

Det finns en halv röd vattenmelon på **sagobokens baksida**. Det kan inte vara en slump att den är precis lika stor och rund som de tre cirkelarna på plastarket du hittade i rum 19. Lägg plastbitarna på vattenmelon. Beträkna kanten i kanten hjälper dig placera dem korrekt. Om du placerar **alla tre** plastcirklar korrekt på melonen borde du kunna se något. Finns det någon koppling till dansarna i rum 19?

## FACIT

Om du har placerat de tre genomskinnliga plastbitarna korrekt på melonen bildar melonfröna två dansares silhuetter. Se till att du placerar cirkelarna direkt på varandra och att beträkna på kanten är placerade korrekt. När de är på plats borde du kunna matcha dansarnas silhuetter mot två numerade kartongfigurer i rum 19. Det är dansare 3 och 10. Lägg ihop siffrorna så får du koden du letar efter. Koden är **310**.



Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan.

Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:



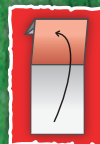
Skriv 20 i rutan på luckan.

# Hjälp

## 20 DECEMBER

### FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



### LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



### LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



## LEDTRÅD 1

Mysteriekort P1 föreställer en ask med utsökt choklad. På något sätt verkar koden vara relaterad till vilken choklad mannen vill äta. För att ta reda på mer ska du följa fjädern – dit dess färd började. Den slutade i det här rummet, men varifrån kom den? Och vad betyder halvckirklarna på mysteriekort P2?

Du behöver: Mysteriekort P1/P2, rum 20, adventskalenderns låda, penna


## LEDTRÅD 2

Fjädern svävar lugnt genom rummet. På den bortre vänstra väggen finns en fjäder, precis bredvid fliken på lucka 20. Så klart! Fliken är formad som en halvckirkel och matchar illustrationen på mysteriekort P2. Vänd på fliken. På insidan finns en fjäder till. Där står även en bokstav och en dubbelpil. Anteckna bokstaven. Mysteriekort P2 förklarar vad dubbelpilen betyder.

För att lösa gåtan måste du titta på insidan på fliken i olika rum. Börja med att titta på fliken i rum 20, anteckna bokstaven B och observera pilen. Det är en dubbelpil som pekar åt höger. Det betyder att du måste gå två luckor åt höger och öppna fliken där. Ta-dal! Där finns nästa fjäder, samt ett L och en trippelpil som pekar uppåt. Följ fjädern, flik för flik, tillbaka till rum 6, där färdens började. Anteckna alla bokstäver du ser längs vägen. Resultatet blir: B-L-A, N-O-T, H-J-A-R-T-A. Titta på chokladasken på mysteriekort P1. Du kan se fyra chokladbitar med blått papper, fyra med en nöt på och fem hjärtformade. Koden är alltså 445.

## FACIT



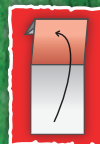
Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan. Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:  Skriv 21 i rutan på luckan.

# Hjälp

## 21 DECEMBER

### FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



### LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



### LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



## LEDTRÅD 1

Det här är tydligt: Du behöver en ficklampan och ska belysa något med den. Men inte här, utan i rummet bredvid. Vad sägs om att prova ett intilliggande rum? Var försiktig så att du inte har sönder något – du behöver inte klippa eller riva. Minns du en plats i närheten där det gick särskilt bra att lysa?

Du behöver: Mysteriekort Q1, rum 21, rum 17, adventskalenderns låda, ficklampan

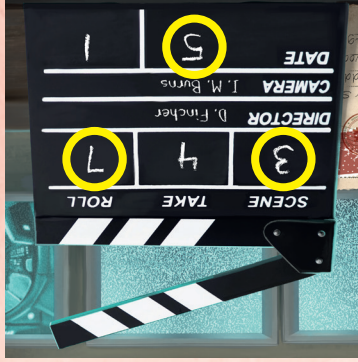
## LEDTRÅD 2

Lys med ficklampan i hålet bredvid smyckeskrinet (rum 17), där den röda lampan satt. Titta noga på väggarna i rum 21 när du gör det. Om du hittar rätt vinkel med ficklampan kommer tre platser på rekvisitaföråddets högra vägg lysa upp. Tips: Om du inte ser något ljus kan det vara för ljus där du är. Släck alla ljuskällor utom ficklampan.

Om allt stämmer tänds tre platser på väggen. Mer specifikt: Tre röda kryss på en klappa. Hm, den där klappan ... Du har sett en likadan någon annanstans förut!

## FACIT

Om du lysar med ficklampan ur rätt vinkel genom hålet i lucka 17 kommer ljuset att falla på högerväggen i rum 21. Tre av de fem röda kryssen på klappan lysar då upp. Lägg märke till de lysande kryssens placering och jämför dem med den stora klappan på insidan av adventskalenderns lock. På motsvarande platser finns det siffror istället för kryss. Mer specifikt siffrorna 3, 7 och 5. Enligt mysteriekort Q1 måste du sortera dem från litet till stort. Då får du koden 357.



Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan.

Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:



Skriv 22 i rutan på luckan.

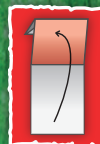


# Hjälp

## 22 DECEMBER

### FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



### LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



### LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



## LEDTRÅD 1

Plåtman letar efter sin hatt och några skruvar. Kan du hjälpa honom? Ser du hans hatt någonstans? Den ser ut som en uppochnedvänd tratt. Om du letar efter den lär du hitta skruvarna också.

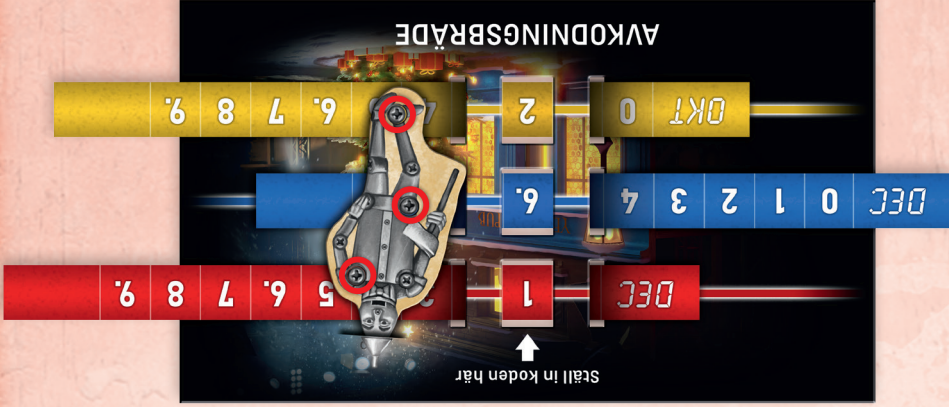
Du behöver: Mysteriekort R1, underligt föremål: Plåtman, avkodningsbrädet


## LEDTRÅD 2

Hatten finns på avkodningsbrädet. Det finns en liten skära under den. Använd den för att "sätta" hatten på Plåtman. De försvunna skruvarna, då? De finns på avkodningsremssorna. Se till att skruvarna fyller hålen i Plåtman. Du och Plåtman har varsin hjärna – du har kodeni

## FACIT

Tryck in Plåtman i skäran under trattatten så den sitter bra på hans huvud. Nu behöver du bara justera de tre avkodningsremssorna så att du ser en skruv i varje hål i Plåtman. När du har gjort det visar avkodningsbrädet en viss kod, nämligen **162**.



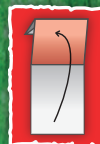
Mata in koden på avkodningsbrädet och följ sedan pilarna på baksidan. Du hamnar vid en lucka märkt med följande symboler:  Skriv **23** i rutan på luckan.

# Hjälp

## 23 DECEMBER

### FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



### LEDTRÅD 2

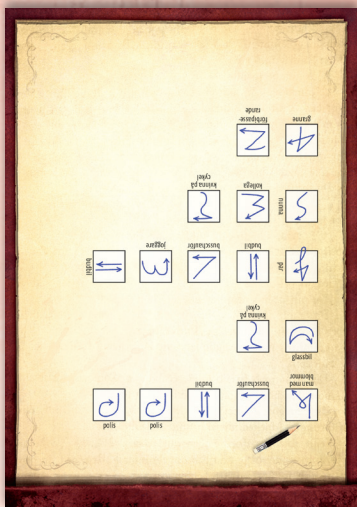
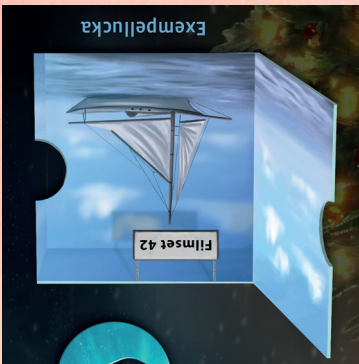
Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



### LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.





För över statisternas rörelsemönster till rutorna, med rätt rotation. Om du tittar på bladet på lite avstånd kan du utläsa följande: KLIPP UT FILMSÆT 42. Filmsæt 42 finns på lådans baksida. En skylt med den texten hänger i exempelrummet som är tryckt där. Hämta en sax och klipp ut exempelrummet så finns lucka 24 bakom det. **Öppna den inte äni!** Glöm inte att läsa kalenderbladet för 24 december, för en sista uppgift väntar dig.

## FACIT

Varje enskild ruta på kalenderbladet är uppmärkt och talar om vilket rörelsemönster du ska rita i den. Det är viktigt att tänka på **rotationen** på texten. Vänd alltid kalenderbladet så att texten till varje ruta står åt rätt håll innan du börjar rita. Först när du gjort det kan du föra över rätt rörelsepil. Du kommer snart märka att dina teckningar tillsammans bildar ord. Lösningen på den här gåtan är inte en kod. Rum 24 är väl dolt och resultatet av ditt arbete visar var det finns. Säg du platsen du letar efter på kalenderlådan? Då är det bara att öppna studion!

## LEDTRÅD 2

Du behöver: Mysteriekort S1/S2/S3, kalenderbladet för 23 december, adventskalenderns låda, penna, sax

De tre mysteriekorten berättar hur statisternas rörelser i studion ser ut. Pennan på kalenderbladet för 23 december är en ledtråd om att du ska skriva något i rutorna. Du kanske ska rita av statisternas rörelser. Men var försiktig! Rita noggrant! Du ska kunna tolka det du ritat.

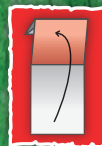
## LEDTRÅD 1

# Hjälp

## 24 DECEMBER

### FACIT

Vänd upp hela nästa sida om du vill se den fullständiga lösningen.



### LEDTRÅD 2

Vik upp bladet till den blå linjen ovan om du vill läsa den andra ledtråden.



### LEDTRÅD 1

Vik upp bladet till den gula linjen ovan om du vill läsa den första ledtråden.



Nu kan du läsa avslutningen i sagoboken.



En synnerligen god jul tillönskar vi dig, vår klippiska spelare!

Bästa sättet att hitta priset är att föreställa dig att du är en liten figur i rum 9. Var skulle du då ha fötterna? Rum 9 har ett falskt golv. Du kan vika undan det eller ta bort det helt. Gör det så hittar du ditt pris där. Du har förtjänat det.

## FACIT

Kamerorna finns bara i rummen som visar filmstudior. Om du går i kronologisk ordning och börjar med rum 1 hittar du kameror i rum 3, 4, 5, 7, 8 och 9. Den sjätte scenen spelades alltså in i rum 9. Ser du inget pris? Läs då texten på kalenderbladet för 24 december en gång till, noggrant: I rum 9 hade du båda fötterna på priset. Vad betyder det?

## LEDTRÅD 2

Du behöver: Alla tidigare besökta rum

För att få ditt pris måste du hitta den sjätte scenen specialkamerorna spelade in. Titta på de öppnade luckorna igen, i ordning. Börja med rum 1. Det är inte alla rum som har kameror.

## LEDTRÅD 1

Riv försiktigt ut den här sidan om det behövs!

# Anteckningar

Du vrider och vänder på dig i sängen ...

... och vaknar till sist ur en galen dröm du bara har ett vagt minne av. Den hade något med filmstudior att göra. Du var tvungen hitta någon som var i behov av din hjälp. Jättekonstigt!

Du försov dig visst länge, för idag är det julafton! För att komma i julstämning går du på bio och ser den nya julfilmen. Den är rätt tråkig och generisk – inget som riktigt tilltalar dig. Huvudpersonen verkar märkligt oinspirerande. Ja ja.

Du behöver inte öppna resten av luckorna – det är ju redan jul. Det är bara att kasta resten av grejerna. **God jul och gott nytt år!**



... eller så tar du det röda pillret på nattduksbordet och sväljer det ändå.