

Innledning



Det er tidlig i desember i en galakse langt, langt borte. Etter en lang arbeidsdag gleder du deg til en forfriskende drink på favorittpuben din. Du går inn i den noe slitne rompuben og går bort til baren. Du kjenner bartenderen, en hundianer med øyelapp, ganske godt. «Gir du meg en dobbel yuppi-ta, Tom?» «Det skal bli,» svarer han og griper et nytt glass.



u slår deg ned på stam-plassen din ved baren og lar blikket vandre gjennom det dunkelt opplyste lokalet. Som på de fleste kvelder kan sangen fra den vakre, firearmede Ganymeja høres fra scenen. Rundt bordene sitter de vanlige stamgjestene, men også noen få personer du aldri har sett her før.

I en bås sitter en blek dame med en smal, hvit hatt. Hun er helt oppslukt i et terningspill. Merkelig nok ser det ut som hun spiller helt alene. Ved darts-kiva står en kanin i en praktfull frakk. Med usedvanlig hurtighet spisser han en håndfull gulrøtter med de store fortennene sine og kaster dem én etter én mot darts-kiva. Alle som én treffer blink. En lurvete, hvit kjempe labber bort til baren og snakker til Tom på et språk du ikke forstår – et slags høyt hyl som minner litt om lydene fra et såret dyr. Det synes som bartenderen forstår kjempen. Han bøyer seg ned og henter en dopapirrull fra under disken. Det hårete vesenet er synlig lettet, og tusler gjennom en svingdør til bakrommet.

«En stjerneshake til, takk,» roper kunden som sitter til høyre for deg, en avmagret fyr med et værbitt ansikt. Hvis du skulle gjette, ville du si at han er fra Jorda akkurat som deg. Han virker som en einstøing som ikke er interessert i å prate.

«Tom, skru på TV-en!» roper en ganske sleipt utseende möbianer bak i puben. «Forhåndsreportasjen fra løpet skal begynne nå.»

Løpet, ja! Du hadde helt glemt at det begynner i dag. Hele kosmos har ikke snakket om noe annet i ukens IMM. Den intergalaktiske mesterskapsmyndighet, arrangerer nok en gang det 24 dager lange Le Monde-løpet. Hvis du husker riktig, er det et slags stort jubileum. I år går banen gjennom store deler av verdensrommet.

Tom trykker på fjernkontrollen. På en skjerm i hjørnet viser en kommentator seg, hun står på den foreløpig tomme startbanen og rapporterer begeistret. «... en interesse uten sidespykke for denne store begivenheten som forbinder mennesker fra mange forskjellige planeter. Tilskuersklassene langs banen – i hvert fall de delene av banen som er offentlig kjent – har vært utsolgt i månedsvis. Vi har hørt at billetter nå selges på svardebørsen for prisen av en liten planet.»

«Jeg skjønner bare ikke oppstyret rundt denne greia,» sier du til Tom og tar en stor slurk yuppita. «Tja,» svarer handikappene, «du må innrømme at premien til vinneren er ganske spektakulær i år. Vinneren får være vertskap for julefeiringen – resten av livet! Tenk hvor lukrativt det er!»

«Men det er jo alltid de samme som vinner til slutt,» mumler du og ser bort på din fæmælte nabo, som har blikket festet på skjermen. Ansiktet hans er helt urørlig; det er umulig å gjette hva han tenker.

På skjermen intervjuer kommentatoren nå grunnleggerne av IMM, en blond dame og en påfallende høyvokst mann. «Vi har hørt noe forbloffende,» sier kommentatoren, «nemlig at deler av banen er helt ukjente for deltakerne. Er det sant at banen må pønskes ut under konkurransen? Er dere sikre på at det vil fungere?»

«Ja, det er jeg overbevist om,» svarer mannen muntert. «Vi har i årevis latt oss imponere av hvor mye entusiasme og kjøpt deltakerlagene utviser overfor utfordringene våre. Og vi har jo planlagt noen helt spesielle overraskelser til dette jubileet – så ingen skal føle seg for selvgoede!» Damma nikker og legger til: «Det blir absolutt ingen barneemat. Men for å gjøre en lang historie kort har jeg all tro på at den beste deltakeren finner den rette veien.» Et øyeblikk ser det ut som om hun blunker hemmelighetsfullt til kammerat mens hun sier disse ordene.

Kommentatoren snakker nå om hvor iherdig kandidatene har forberedt seg. Noen har forlatt hjemplaneten, sagt opp jobben og satt sitt sosiale liv på vent. «De er visst alle litt vel optimistiske!» sier du tørt. «Det kan du trygt si,» svarer den magre mannen ved siden av deg. Etter en kort pause legger han til: «Har du noen planer i desember?» Du ser overrasket på ham. «Nei, hvordan det?» Den fremmede peker mot skjermen med stjerneshaken sin. «På grunn av løpet. Jeg kunne trenge en hjelpende hånd.»

Du mister nesten yuppi-taen din av overraskelse. «Skal DU være med?» Mannen nikker kort og dytter en håndfull Kassio-nøtter inn i munnen. Når han ser det forbausede ansiktet ditt, mumler han bare ett ord: «Jull!» Så ser han rolig på deg, som om det å delta i det 24 dager lange Le Monde-løpet var det naturligste i verden.

Forundret prøver du å forstå hva som foregår. «Og du vil at jeg skal ...?» stotrer du. «Hva skulle oppgavene mine være?» Mannen gjør en ubestemt gest med hånden. «Det som trengs ... lese kart, utføre småreparasjoner, lage smørbrød, kanskje komme med en vits i ny og ne for at jeg ikke skal sovne ...» «Og hva skal du gjøre?» spør du. «Jeg skal jo fly romskipet, hva ellers?» svarer han som om du er ekstremt treig. Så rekker han ut hånda. «Navnet er Herr Brönn Zer Ferklausolinsky de Sneek,» sier han, «men vennene mine kaller meg Klaus!» «Hyggelig å treffe deg, Klaus,» svarer du og håndhilser overrasket – noe han ser ut til å ta som samtykke.

«Bra, da er det avgjort,» sier han og tømmer glasset med en stor slurk. «Jeg skal bare gjøre et nødvendig romfarer-ærend, og så møtes vi ute ved romskipet.» Og med det reiser han seg og forsvinner i retning toalettene. Du stirrer vantro etter ham.

Tom setter en ny yuppi-ta på disken, denne gangen i en reiseflaske. «Den er på huset,» sier han, og legger så til som forklaring: «Klaus er en bra type. Du burde bli med ham. Det handler tross alt om ...» «... Ja da, om jula, jeg vet det.» Og da, uten å vite helt hvorfor, tar du en beslutning. «Greit. Jeg er med!» Du griper yuppi-taen og hopper ned fra barkrakken. «Ha det, Tom, vi sees i slutten av desember.» Nå drar vi til 24-dagersløpet Le Monde!



Er du klar? Les da videre på kalenderark «1. desember» og
begynn på den første gaten.

1. desember

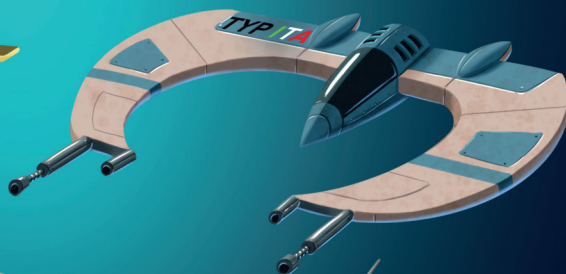
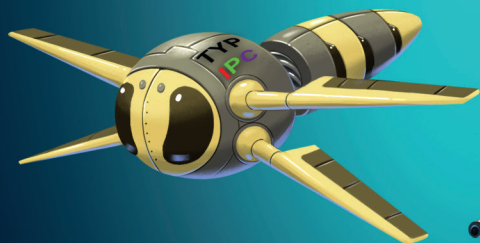
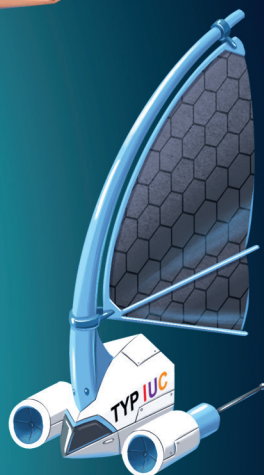
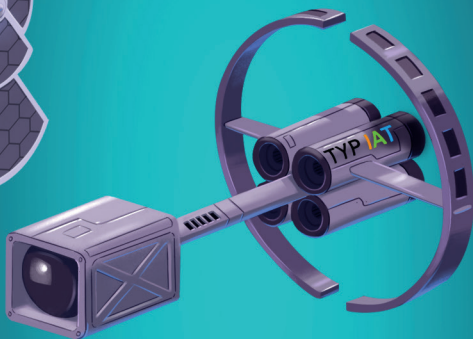


det du går ut av puben, blir du nesten påkjørt av en turboslede. Forskrekket tar du et skritt tilbake og ser den samme kaninen i førersetet som drev og maltrakterte darts-kiva i puben. Han suser av gårde med ørene flagrende i vinden. «Jeg lurar på om han også deltar i løpet,» mumler du lavt for deg selv. «Klart han gjør det,» sier noen ved siden av deg. Det er den raggete, hvite kjempen fra puben, som tydeligvis snakker ditt språk også. «Vi er alle med,» legger han til, «kaninen, jeg og hun også!» Han peker med den hårete labben sin bort på den bleke dama. Hun går om bord i en slags futuristisk, hvit luftballong. Den raggete skapningen klatrer inn i fartøyet sitt, som ser ut som han har bygget det selv av reservedeler han fant hjemme. Det ligner mest av alt på en rusten kjele! «Jeg er forresten Yeti, den såkalte avskyelige snømannen,» sier han med vennlig stemme. «Vi sees i mål – hvis dere kommer dere dit, da.» Han trækker på gasspedalen, og den dampdrevne kjelen hans skrangler i gang. Nå lurar du på hvordan kjøretøyet til Klaus ser ut. Du rynker på panna og ser deg rundt på parkeringsplassen, der det står mange ventende farkoster. Hvordan skal du vite hvilken som er hans?

Du går tilbake til puben og roper i gangen foran toalettene: «Klaus! Er du nesten ferdig?» «Jeg blir her en liten stund til!» kommer svaret der innenfra. «Hvordan ser romskipet ditt ut?» roper du igjen. «Det er litt morsomt,» svarer han. «Inntil for en halvtime siden hadde jeg ikke noe romskip. Men så kom det en bruktromskipforhandler inn i puben. Han spanderte en stjerneshake på meg og tilbød meg et fartøy. Så klart slo jeg til med en gang – løpet begynner jo snart. Jeg aner ikke hvordan greia ser ut, avtalen var 'solgt som beskrevet'. Men derfor var det også et skikkelig kupp! Jeg skrev selvfølgelig ned hvilken jeg kjøpte. Jeg noterte det på forhandlerens visittkort, det må fortsatt ligge på bardisken. Kanskje det ikke er så lett å lese, stjerneshaken var i veien ... beklager!» Med et sukk går du tilbake til puben for å se etter Klaus' notater.

Bla om. Nå kan du åpne luke 1!

Bak den finner du: 2 mysteriekort A1 og A2, 1 mystisk gjenstand «ølbrikke»



2. desember



fantastisk...! Det er ikke rart at Klaus fikk fartøyet til en billig penge – det er helt klart ikke i topp stand!

Misunnelig tenker du på den strømlinjeformede sleden som kaninen suste av gårde på. Men det er ingen vits i å dvele ved det, det gjør bare vondt verre! Hvor blir det av Klaus? Hvis han ikke kommer snart nå, er de andre i mål før piloten din setter seg bak rattet. Du går tilbake til toalettene, og denne gangen banker du høyt på døra. «Klaus!» roper du sint. «Få opp farten!»

«Slapp av,» roper Klaus der inne. «Jeg spiste to boller med ertesuppe i stad, og det er i din egen interesse at jeg får gjøre meg ferdig i fred og ro. Du kan jo starte motoren så lenge. Det tar uansett litt tid å varme den opp, ifølge forhandleren. Han var forresten ikke helt sikker på hva som var riktig nøkkel, så han la igjen flere i cockpiten. En av dem burde passe.»

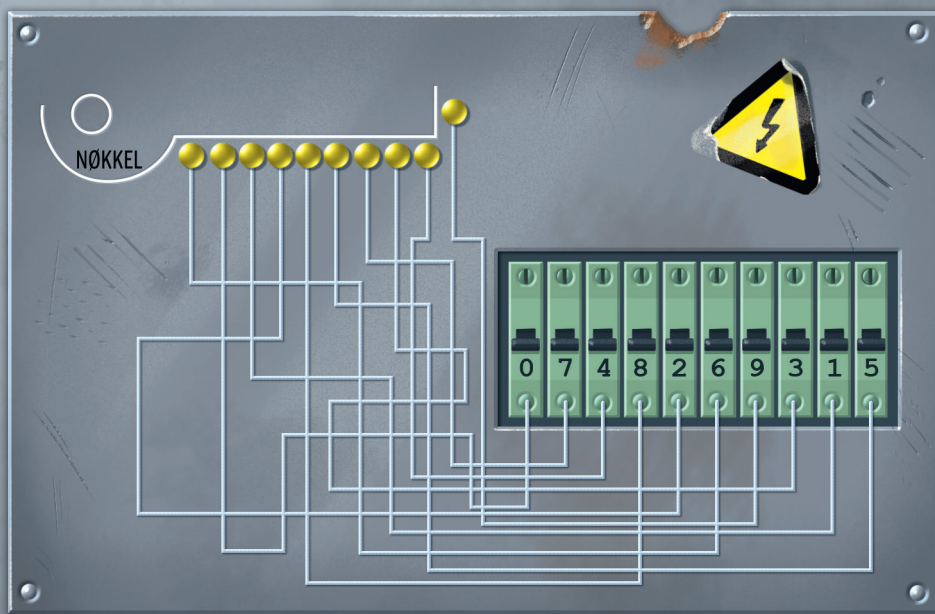
Du skal til å gå da Klaus roper etter deg: «Forhandleren sa at han la igjen en lapp med en påminnelse et sted. Du klarer det nok.»

«Hvis du mener det, så ...» tenker du og rister på hodet. Du går tilbake til romskipet og stiger inn i cockpiten.

Bla om. Nå kan du åpne luke 2!

Bak den finner du: 1 mysteriekort B1, 5 mystiske gjenstander «nøkler»





3. desember



Motoren har varmet opp og skranglet i mer enn et kvarter, da Klaus – endelig! – kommer ut av puben. Han bærer på noen store poser, som han rekker deg inne i romskipet.

«Her, Tom har gjort klar proviant til reisen vår. Hyggelig av ham, ikke sant?»

Klaus tar plass i førersetet og ber deg klatre inn i området bak. Det er relativt trangt og ser ut til å være maskinrom og oppholdsrom i ett. Ikke akkurat komfortabelt.

Klaus styrer romskipet til startstreken mens du ser over skulderen hans gjennom frontruta. Som forventet er dere så sent ute at startrampa allerede er ganske tom. De andre har fløyet av gårde og forsvinner sakte i det fjerne. På grunn av turbulensen fra farkostene har startflagget løsnet fra stanga og svever av gårde i vinden.

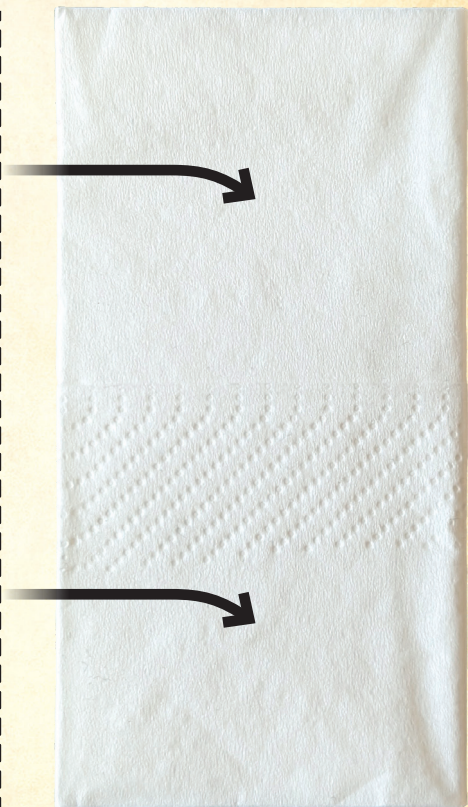
Bla om. Nå kan du åpne luke 3!

Bak den finner du: 2 mysteriekort C1 og C2, 1 mystisk gjenstand «lommelørkle»





Mal



4. desember



acerromskipet deres skrangler sakte gjennom verdensrommet. Dere kjører så sakte at du ikke lenger kan se feltet av romskip foran dere. Men Klaus virker uaffisert. Han er i full gang med å rote gjennom posene fra Tom. «Matbit?» spør han og holder fram en kjøttbolle.

«Nei takk,» svarer du, og etter en kort pause legger du til: «Klaus, er dette virkelig det rette tidspunktet å spise på? Burde vi ikke prøve å ta igjen de andre så fort som mulig?»

«Morsom, du,» svarer Klaus og biter begjærlig i kjøttbollen. «Jeg vet ikke engang i hvilken retning vi skal! Før vi kan ta igjen noen, må du finne ut av banen.»

«JEG?» spør du forbløffet. «Selvfølgelig,» svarer Klaus og smatter. «Hva tror du jeg engasjerte deg til? Jeg fikk noen gamle stjernekart av ledelsen for løpet da jeg registrerte meg. Mulige reiseruter er visstnok oppmerket på dem. Ta en titt og se om du finner noe nyttig.»

Du ser deg rundt i maskin-/oppholds-/navigasjons-/universal-rommet på jakt etter disse kartene. Hvordan skal du kunne vite hvor dere skal fly?

Du stopper opp. Stilte ikke TV-reporteren akkurat dette spørsmålet under forhåndsreportasjen? Og hva svarte hun IMM-grunnleggeren? Jo, det stemmer: For å gjøre en LANG historie KORT ville den beste deltakeren finne den rette veien. Var det et hint?

Bla om. Nå kan du åpne luke 4!

Bak den finner du: 1 mysteriekort D1





5. desember



reit, du har funnet riktig retning. Men det løser ikke problemet med at de andre lagene ligger langt foran dere. Du lurar på om det finnes en snarvei dere kan ta. Det er sikkert noe lokalbefolkningen vet.

«Klaus,» roper du til piloten i cockpiten, som nå gomler opp Toms potetsalat, «sett kursen mot den planeten der. Jeg vil spørre innbyggerne om de vet om en snarvei!»

Litt senere lander dere på en veldig karrig planet. Bare sand og steiner så langt øyet kan se. Plutselig får du øye på noen små, grønne skikkelser som vinker vennlig til deg. Morsomt, tenker du for deg selv – på Jorda snakker vi om små, grønne menn i verdensrommet. Her eksisterer de faktisk. Men vent litt, der kommer også noen gule ... og røde ... og lilla ... Jøss, det blir stadig flere. De strømmer mot romskipet og lager rare lyder. Dette er et språk du aldri har hørt før.

«Denne planeten heter Marmelor,» sier Klaus. «Snakker du marmelorianisk? Nei, ikke jeg heller! Hvis du vil snakke med dem, må du først lære språket deres!»



Bla om. Nå kan du åpne luke 5!

Bak den finner du: 1 mysteriekort E1



6. desember



remmedspråk er viktig! Murmelorianeren ga deg et veldig nyttig tips. Du kan forkorte løypa via planeten Slaraffia. «Det er godteriplaneten,» sier Klaus fornøyd, «det perfekte stedet for en liten mellomlanding!»

Kort tid etter lander han romskipet og hopper ut. Du følger etter og kan nesten ikke tro dine egne øyne. ALT her er laget av søtsaker! Pepperkake-steiner, sjokolade-elver, slikkepinne-trær – alt finnes her. En brus-UFO brøler forbi og høster sure drops fra lufta. For en søt idyll. Ikke overraskende begynner Klaus straks å spise seg gjennom underskogen.

«Klaus!» bryter du misbilligende ut. «Dette skulle være et kjapt opphold! Hvis vi blir her lenger, vil vi ikke ha vunnet noe. Snarveien blir bortkastet.»

«Ro deg ned,» sier Klaus mens han knasker i vei. «Jeg trenger bare et lite energikick, så kan jeg fortsette!»

«Hvor mye energi trenger du? Du har allerede stappet i deg en haug av godteri!»

«Ja da, men jeg har ikke funnet den riktige ennå ... Sist jeg var på Slaraffia, spiste jeg noen virkelig gode nøtter – skikkelige kraftforsterkere. Når jeg spiser dem, kommer jeg til å sprudle av energi. Du vil nesten ikke kjenne meg igjen. Kom igjen, hjelp meg å finne nøttene, så lover jeg at vi drar herfra!»

Når du sukkertallene har funnet,
må du se hvor nøttene har forsvunnet.
Strimler i mange farger som på fest
skjuler kanskje nøttene best.
Med sukkertallene må de dekkles,
slik kan koden endelig knekkes.

Nå kan du åpne luke 6!

Bak den finner du: 4 mysteriekort F1-F4



7. desember



Endelig sitter Klaus tilbake i cockpiten igjen med kontrollspaken i hånda. Men han synes ikke så energisk som han sa han ville være. Faktisk virker han litt søvnig etter godterirusen på Slaraffia.

«Sa Marmelorianeren egentlig hvor vi skulle kjøre etter Slaraffia?» spør han og gjesper.

«Spør du meg om det? Seriøst? Jeg trodde DU hadde snakket med henne om det!» utbryter du lamslått. Du kan ikke tro det ... Svever dere bare målløst rundt i verdensrommet igjen?

«Vet du hva min kloke tante Galaktika fra den fjerne stjerna Andromeda alltid gjør i slike situasjoner?» spør Klaus fra cockpiten.

«Nei, hva da?»

«Hun legger tarotkort!» svarer Klaus. «Tarot gir veiledning når du ikke vet hva du skal gjøre videre.» Og med disse ordene peker han på en slitt pakke på en av hyllene.

Du tar pakka og åpner den. «Disse kortene ser merkelige ut, Klaus.» «Klart, det er Galaktikas personlige kort. Jeg har dem alltid med meg når jeg er på reise, for sikkerhets skyld,» roper han uten å snu seg. «Og det skal være en bruksanvisning der også.»

Fortsatt skeptisk trekker du en sammenkrøllet lapp ut av esken og gransker den.

«Sett i gang nå,» forlanger Klaus. «I mellomtiden tar jeg meg en liten lur i hengekøya for å fordøye maten. Si fra når du er ferdig. Slapp av, jeg har tro på deg! Men husk, du må også ha tro, ellers går det ikke!»

Bla om. Nå kan du åpne luke 7!

Bak den finner du: 9 mysteriekort G1-G9



Slik legger du tarotkort

Ser du romertallene? Ta kortene med tall III, V og VII og legg dem på bordet fra venstre til høyre med bildesiden opp.

Legg så VI oppå III og deretter IX oppå VI. Deretter legger du I oppå V og VIII oppå I. Til slutt legger du II oppå VII og IV oppå II. Trekk pusten dypt. Legg så de tre bunkene oppå hverandre, og vend hele kortstokken med bildesiden ned. Bestem deg nå om du vil ta av tre, fem eller sju ganger.

Vet du ikke hvordan du tar av? Det er ganske enkelt: Ta et vilkårlig antall kort fra toppen av kortstokken, og legg dem til side uten å vende dem. Legg så resten av stokken oppå de kortene du la til side. Gjør altså dette tre, fem eller sju ganger. Pust. Føl energien!

Når du er ferdig, legger du igjen kortene i tre bunker, men denne gangen med bildesiden ned(!). Legg kortene ett og ett etter følgende mønster: venstre, midten, høyre – venstre, midten, høyre – venstre, midten, høyre. Snu opp de tre bunkene og se på hver av dem. Velg en bunke som inneholder verken Keiserinnen eller Keiseren.

8. Desember



Du må gi Klaus rett i én ting – ideen med tarotkortene var ikke så dum. Banen de viste deg, føles riktig. Dessuten kjører dere nå endelig i en respektabel hastighet. Ganske raskt faktisk, og farten synes å øke for hvert sekund. «Hvorfor den plutselige lynhastigheten, Klaus?» roper du.

«Det er ikke jeg,» roper han tilbake, og hans vanlige sinnsro er forsvunnet. «Jeg har ikke kontrollen! Det er noe som trekker oss inn!»

Han har rett! Dragningen blir sterkere og sterkere, og så oppdager du planeten som tiltrekningskraften kommer fra. Er det ...? Det ser ut som en ... «Å nei! Det er Cubus, kube-planeten!» roper Klaus forferdet. «Den er ekstremt sterk! Den suger til seg alt som kommer i nærheten av den.»

Klaus ser ut til å ha rett. Bare brøkdelen av et sekund senere er dere svelget av Cubus. Du begynner å bli lei av disse hendelsene. Kommunikatoren om bord begynner å summe og flimre, og så får dere noen meldinger ...

Bla om. Nå kan du åpne luke 8!

Bak den finner du: 1 mysteriekort H1



Hallo, fremmede. Velkommen til, eller rettere sagt i, planeten Cubus. Hvis dere lukker døra bak dere, befinner dere dere inne i en puslekube. Den eneste måten å forlate denne planeten på er å løse kuben etter farge. Dere har bare lov til å gjøre to 90 graders dreininger.

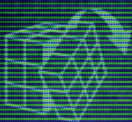
Tenk på alt som vris rundt når dere dreier en rad eller kolonne i kuben.



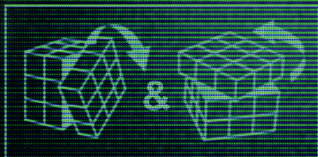
Mulige dreininger:



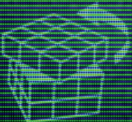
&



&



&



&



9. desember



ere klarte det! «Kuben har falt,» jubler du mens Klaus selvsikkert styrer romskipet ut av Cubus. Dette seneste oppholdet hadde absolutt sine vriene sider, men det vekket også noen nostalgiske minner ...

... som du brått blir revet ut av idet Klaus rykker kontrollspaken til venstre. Så til høyre. Så til venstre igjen. Du kastes brutalt fra side til side. «Klaus, hva i all verden driver du med?»

«Prøver å styre unna! Se ut av frontruta!»

Du ser, og forstår straks årsaken til de raske flymanøvrene. Et regn av meteoroider styrter mot dere. Hjelp!

«Hva ledelsen for løpet kaller sikkerhet, er ikke noe å skryte av,» klager Klaus med sammenbitte tenner. «Jeg tenker på å sende en saftig klage!»

«Si meg heller hvordan vi skal komme herfra i live,» svarer du med knapt undertrykt panikk i stemmen. «Vi trenger en nødplan, Klaus!»

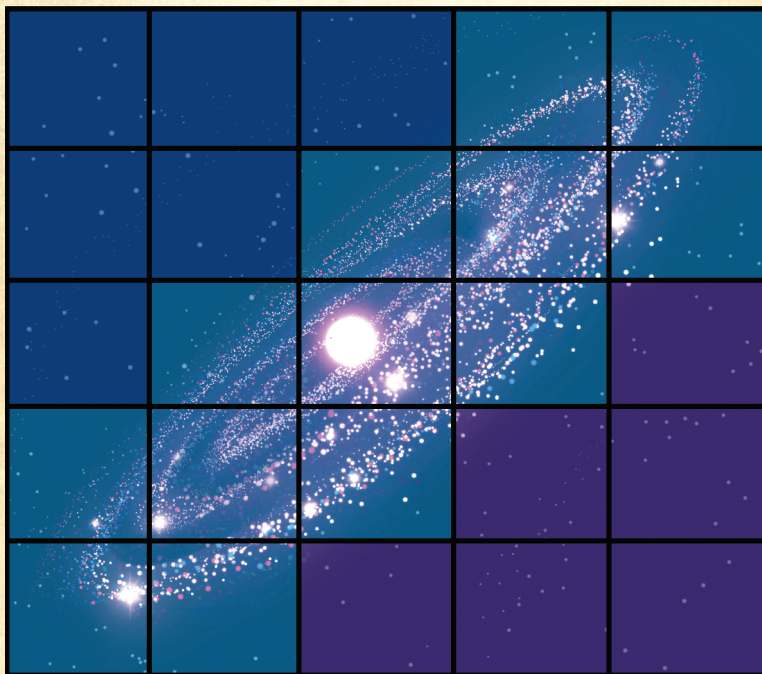
«Jeg har en,» roper Klaus fra forsetet. «Vi må koble oss til overvåkingssatellittene! Når vi kjenner meteoroidenes baner, kan vi finne veien ut. Fram til det finner jeg dekning.» Med disse ordene styrer Klaus farkosten behendig inn i dragsuget til en spesielt stor meteoroid.

«Vi burde være trygge her inntil vi kan beregne en fluktrute. I mellomtiden kan du registrere posisjonene til meteoroidene på dette kartet. Ved hjelp av bildene fra de fire overvåkingssatellittene bør du kunne plassere dem nøyaktig.»

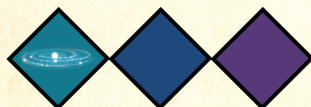
Bla om. Nå kan du åpne luke 9!

Bak den finner du: 6 mysteriekort i1-i6, 9 mystiske gjenstander «meteoroider»





Kode:



10. desember



Herregud, det var nære på. Man kan mene så mangt om hvor kvalifisert Klaus er for dette løpet, men fly romskip, det kan han. Måten han navigerte seg gjennom meteoroideregnet på, var førsteklasses. Klaus ser ut til å være av samme oppfatning selv. «Nå fortjener jeg en pause!» bestemmer han seg for. «Jeg trenger en kaffe og en Uranus Rex-stang. Jeg lander først, ellers søler jeg det over hele meg, sånn jeg gjorde med potetsalaten!»

Det brydde han seg ikke akkurat om da han spiste de tre siste Rex-stengene, tenker du for deg selv. Men du har ingen innvendinger mot en pause etter dette halsbrekkende eventyret.

Klaus setter kursen mot nærmeste planet. Sidevinduet gir deg utsikt til en enorm forkrommet kule. Du kniper øynene sammen i forvirring, og sperrer dem deretter opp. Du har aldri sett noe lignende! Hele planeten er speilbelagt! ALT reflekteres her! Så snart du lander, vil du gjerne ta en nærmere titt, men Klaus stopper deg.

«Hei, vær forsiktig! Jeg har aldri vært her før. Ikke alle er like vennlige mot fremmede. Ta derfor dette speilet ~~for~~ du går ut. Da kan du undersøke planeten uten å ta skrittet ut. Bare rekk hånda forsiktig ut av døra ... Du vet aldri om det skjuler seg en ubehagelig overraskelse i et hjørne som er vanskelig å se. Den slags er ikke uvanlig i den ville galaksen.»

Nå kan du åpne luke 10!

Bak den finner du: 1 mysteriekort J1, 1 mystisk gjenstand «speil»





11. desember



*E*tter å ha utforsket speilplaneten en liten stund, stiger du inn i romskipet igjen. Klaus har fortært den siste Uranus Rex-stanga og starter motoren. Eller rettere sagt, han prøver å starte motoren. Den gir bare fra seg noen få ynkelige, hakkende lyder før den med en matt uling dør helt.

«Reparasjoner er din jobb – gå og se hva som er i veien!» befaler Klaus og fisker videre i Toms proviantposer. Hvis han fortsetter på den måten, får han ikke plass bak rattet!

Du åpner panelet som skjuler teknikken, og får bekreftet det du fryktet: Motorskade! Den er helt ødelagt, det ser du med et øyekast. Merkelig! Selv om romskipet er ganske gammelt, virker det rart at motoren skulle oppgi ånden så plutselig. Det virker nesten som noen har tuklet med den. Vent ... er ikke det et fotavtrykk på det støvete gulvet? Har noen vært her inne?

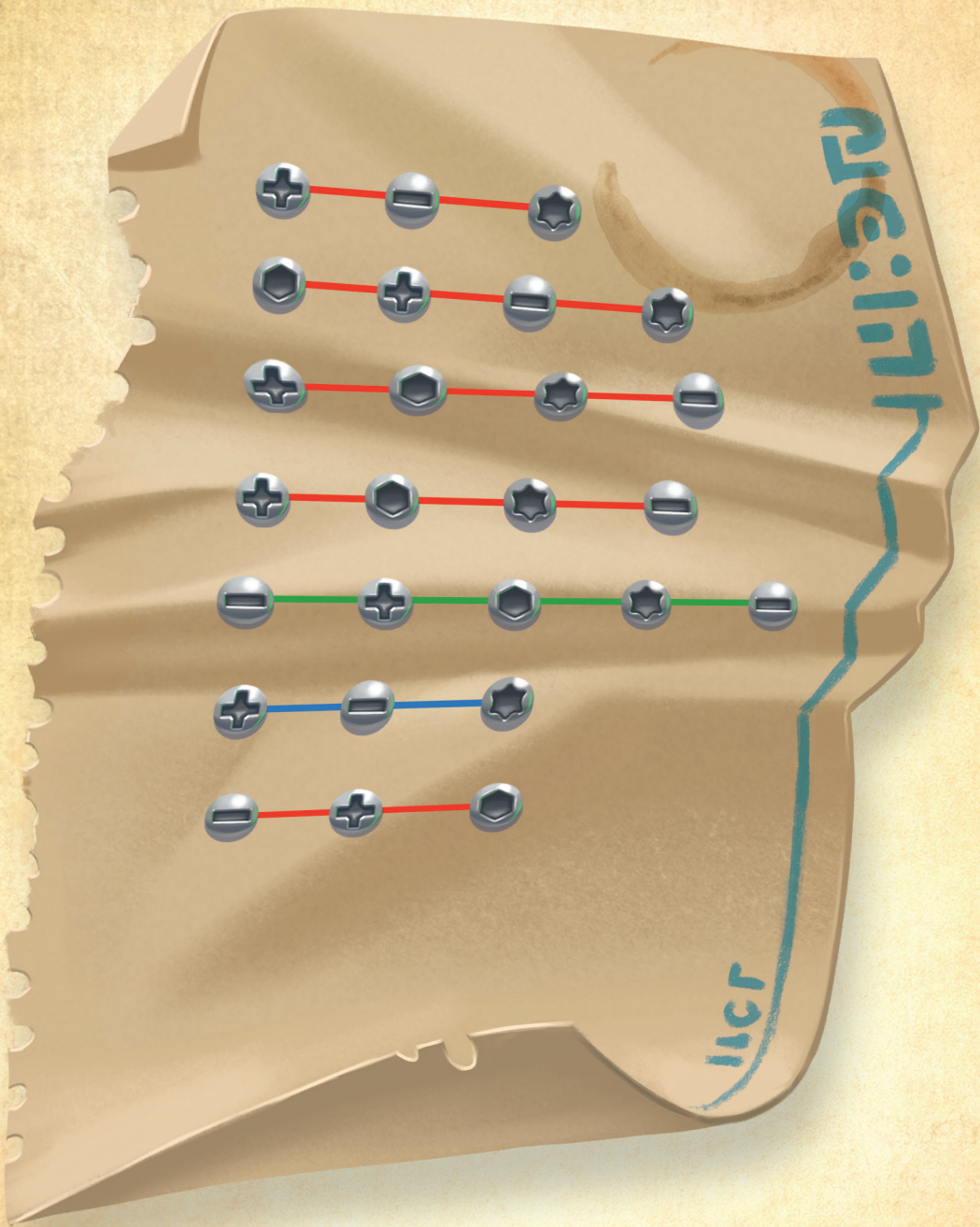
Uansett må motoren repareres. Dessverre har du ikke de nødvendige verktøyene, enn si reservedeler. Men så får du en idé: Klaus' barbermaskin! Du demonterer den på et blunk. Genialt! Du har allerede de første reservedelene samlet. Nå er du klar til litt finmekanisk arbeid.

Hvis du bare hadde forstått kaudervelsken i brukermanualen. Det står mye der om å velge de riktige **skruene** og hvilke ledninger som skal **kobles sammen**. Et komplisert diagram fanger blikket ditt.

Bla om. Nå kan du åpne luke 11!

Bak den finner du: 3 mysteriekort K1-K3





12. desember



Du er ganske stolt over at du klarte å finne nok reservedeler til å få motoren i gang igjen. Ok, så Klaus har ikke lenger noen barbermaskin ... men han overlever!

Snart passerer dere en stolpe med flere skilt, og på ett av dem står det «romparkeringsplass». «Nydelig,» sier Klaus fornøyd og setter opp farten. «Den ligger definitivt på racerbanen. Ved registreringen ble det sagt at det var et ideelt stoppested.»

I øyekroken ser du en blekksprutianer i nærheten som gestikulerer vilt med de åtte armene sine. Men tiden er knapp, og dere må virkelig se å ta igjen de andre, så dere suser forbi med en vennlig hilsen. Prate kan dere gjøre en annen gang.

Dere flyr rett fram i noe som føles som en evighet uten å få parkeringsplassen i sikte. Du begynner å lure på om dere burde ha pratet med blekksprutianeren likevel, men så kommer en planet endelig til syne foran dere. Klaus lander skipet, og dere går ut. Dette er ikke noen romparkeringsplass! Dere befinner dere i en tett jungel. Lufta er fuktig og tung. Dere kjemper dere besværlig gjennom de hushøye plantene da dere plutselig blir omringet av morske krigere. De retter spydene sine truende mot dere.

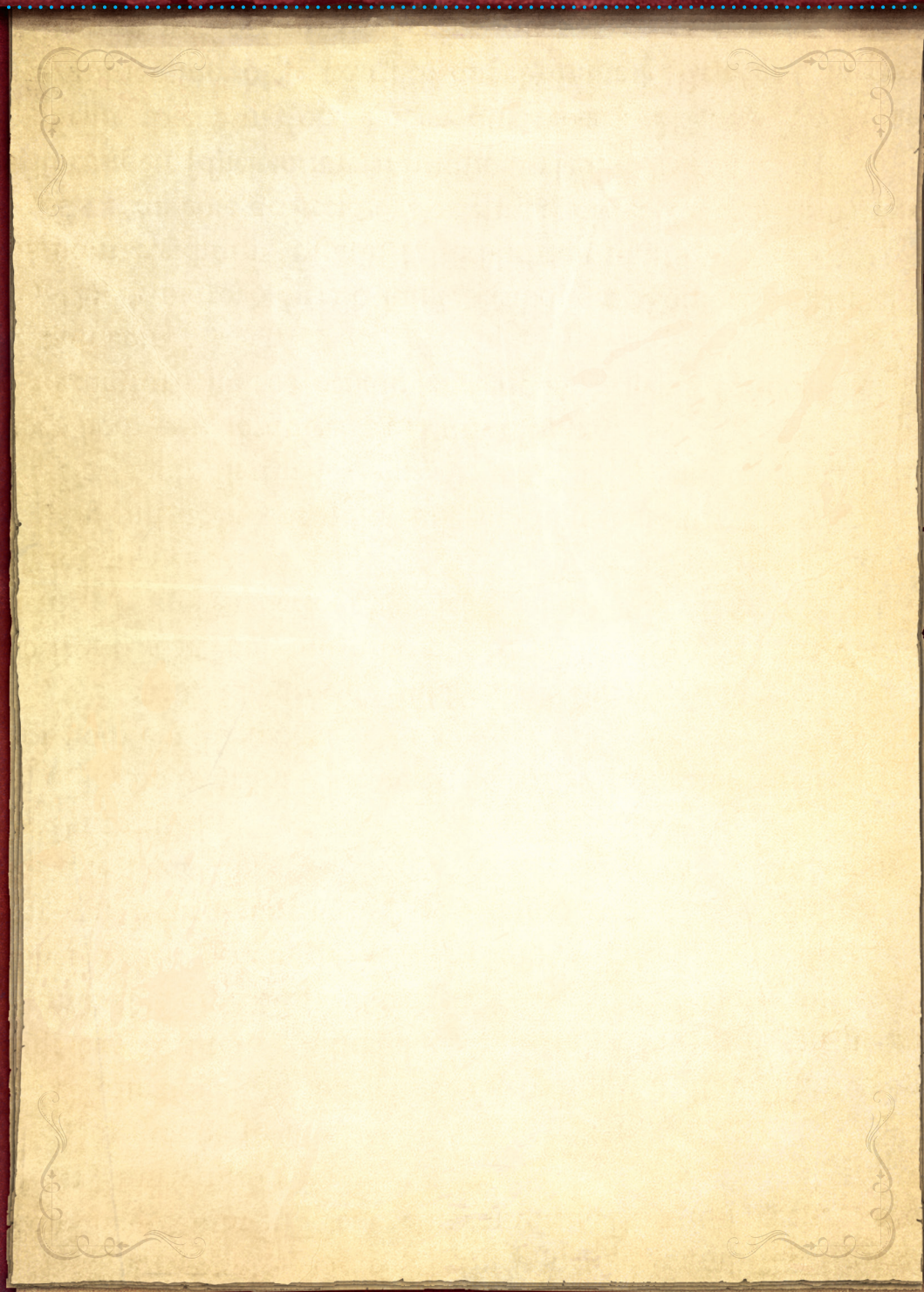


Krigerne snakker opphisset til dere, men du forstår nesten ingenting. Det eneste du kan konstatere, er at situasjonen er alvorlig. Krigerne ser ut til å forlange at dere skal utføre noe for dem som dreier seg om steintavler. De gir dere fire tavler og slipper dere ikke ut av syne. Det er tydeligvis meningen at dere skal gjøre noe med dem ...



Nå kan du åpne luke 12!

Bak den finner du: 4 mystiske gjenstander «puslebrikker»



13. desember



eldigvis gikk alt bra denne gangen også. Det er vanskelig å forestille seg hva de krigerne ville gjort med deg og Klaus hvis dere ikke hadde løst gåten ... men uansett. Nå farer dere tilbake mot veiskiltet i en voldsom fart. Det er åpenbart for dere begge at dere var på feil kurs. Klaus trækker hardt på bremsen når dere kommer til skiltet. Blekksprutianeren er der fortsatt og ser ut til å ha ventet på dere.

«Hadde dere bare snakket med meg litt før,» lyder den litt frekke hilsenen dens. «Jeg hadde fortalt dere at dette skiltet leder dere på villspor. Noen har forandret det med vilje. Dessverre er det ingen spor etter den skyldige.»

Når du ser nærmere etter, kan du se det også. Skiltet «romparkeringsplass» ser ut til å ha blitt vridd på og festet i sin nye stilling med teip.

Blekksprutianeren forklarer raskt den riktige veien til parkeringsplassen. «Men spør dere meg, har dere ikke den minste sjanse,» sier den brutalt. «De andre fløy forbi her for lenge siden. Dere er de desidert siste!»

«Da så,» knurrer Klaus bistert, starter motoren og tar av. Når blekksprutianeren er ute av syne, snur han seg mot deg. «Hvis de andre jukser, skal vi jukse også. Jeg bytter nå til romsprang-navigasjon slik at vi kan hente inn den tapte tiden.»

«Romsprang-navigasjon?» spør du forvirret. «Har denne gamle skranglekassa noe så avansert som det? Hvorfor har du ikke sagt det før?»

«For det første spurte du ikke,» mumler Klaus mens han trekker ut kontrollpanelet og rekker det til deg, «og for det andre er det bare tillatt å bruke det i ... unntakstilfeller. Kom igjen, du beregner kursen, og jeg flyr.»

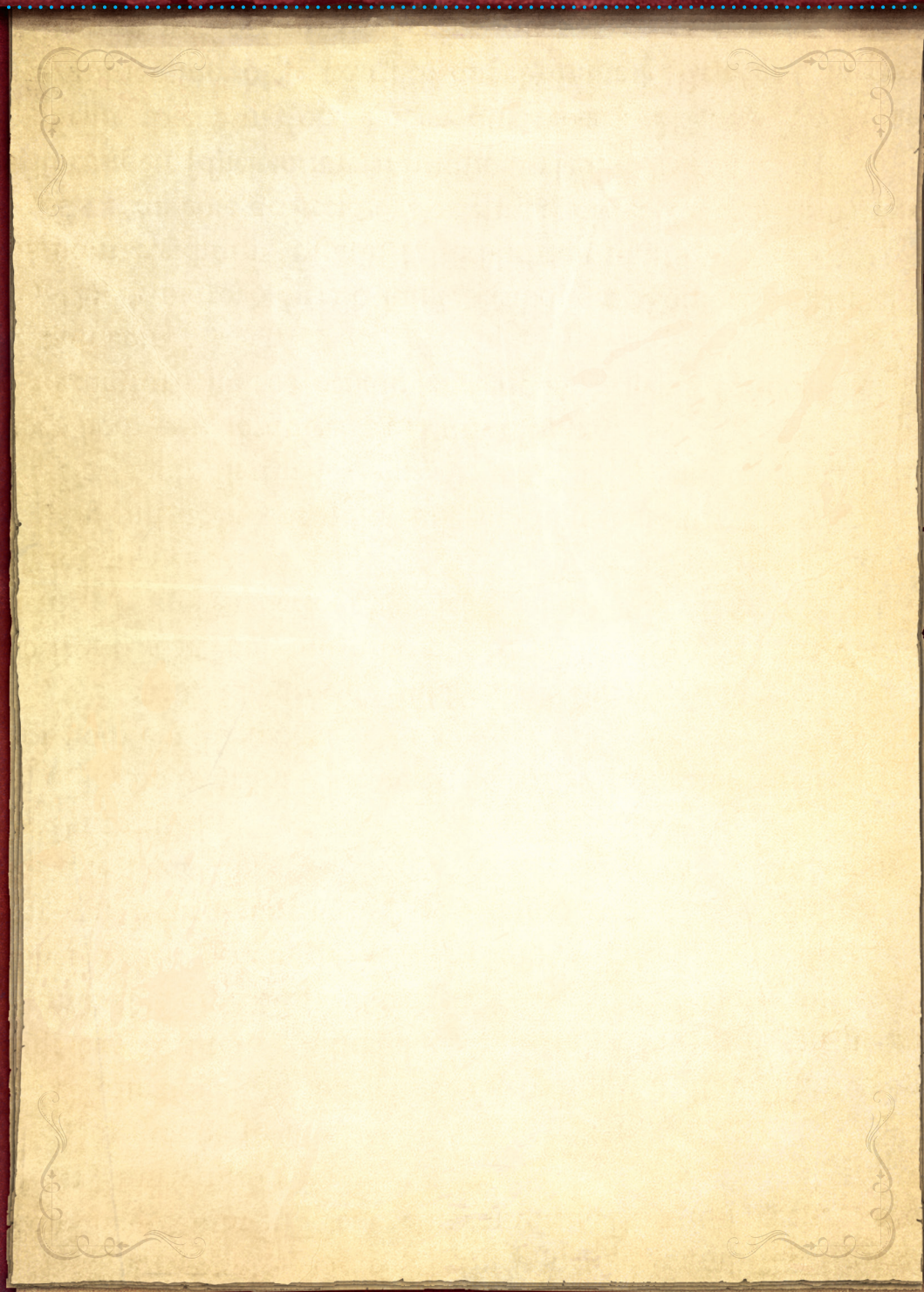
Riv forsiktig ut dette arket **og neste ark.**

Nå kan du åpne luke 13!

Bak den finner du: 3 mysteriekort L1-L3







14. desember



laus gliser til deg: «Jeg sa jo at vi ville hale innpå med romhoppet.» Så peker han skrått oppover. «Der er romparkeringsplassen!»

Han skal akkurat fly steilt oppover når plutselig fra ingensteds taustiger senkes ned foran frontruta deres. En veltrent mann i uniform dukker opp ved siden av romskipet. «Stans umiddelbart!» bjeffer han mot dere. «Vi har mottatt en rapport om at dette romfartøyet muligens ikke er i samsvar med sikkerhetsbestemmelsene. Vi må undersøke saken nærmere. Inntil vi får godkjenning fra laboratoriet, har dere forbud mot ytterligere romfart.»

«Men ...!» roper du og Klaus i kor, men sikkerhetsmannen hever bare pekefingeren irettesettende og sier: «Sikkerheten er av største betydning!» Så peker han på taustigene: «Hvis dere virkelig vil fortsette reisen nå, går dere til fots og bruker himmelstigene. Bare pass på at dere klatrer riktig vei, ellers kan dere ende opp annetsteds ... og Annetsteds er en ganske dyster planet. Dit vil dere ikke, tro meg.»

Ganske forvirret går du ut av romskipet med Klaus og ser på mens mannen kjører av gårde med det.

«Jeg vil vite hvem som tystet på oss!» sier Klaus og gnir seg over den ubarberte haka. Så stikker han hända ned i jakkelomma og tar fram et teleskop. «Her, ta en titt gjennom denne. Du vil sikkert se hvilken taustige vi må bruke.»

Bla om. Nå kan du åpne luke 14!

Bak den finner du: 2 mysteriekort M1 og M2, 2 mystiske gjenstander «binders»



7
1
2
1
0
6
5
1
3
4
8
2
1

Topp

Ikke synlig

T E L E S K O P

Bunn

15. desember



*N*este morgen våkner du ved siden av Klaus på romparkeringsplassen. Dere var så utslitte etter å ha klatret opp himmelstigene at dere begge la dere til å sove på benkene på rasteplassen. Klaus snorker fortsatt stille mens den store magen hans hever og senker seg jevnlig. Nok en gang konstaterer du at han har gått opp i vekt siden dere møttes i puben. De lange stundene sittende bak rattet og forsyningene fra Tom har definitivt hatt en virkning ...

Du ser deg rundt og synes du ser romskipet deres i den andre enden av parkeringsplassen. Det virker som det allerede er kontrollert og stilt der av sikkerhetsvaktene. Du vekker Klaus med en gang, og sammen går dere dit. Dere går et lite stykke langs en lav mur, og så forbi en gammel campingvogn. Hvem forlot den her? Nå i dagslys ser ikke dette lenger ut som en parkeringsplass – mer som en stor søppelplass.

«Der er den gamle kjerra vår,» roper Klaus og skynder seg til romskipet deres. Det er et glinsende nytt sikkerhetsmerke på bilskiltet. «Supert! Nå trenger jeg ikke å ta ny rutinesjekk før år 2398.» Du derimot kan ikke helt dele gleden hans. «Klaus, se! Vi har et problem – sånn som dette kommer vi oss ikke vekk herfra!» Til høyre, til venstre, foran og bak romskipet – overalt ligger det skrap. Til og med på taket ligger det skrot. Dere er fullstendig innesperret. «Hvilken idiot gjorde det?» utbryter Klaus irritert. Dere var helt utslitte etter den travle gårdsdagen og må ha sovet ganske dypt – noen klarte å spre dette skrapmetallet i fred.

Det må være en liten hilsen fra de andre deltakerne i løpet.

Det er ikke noe annet å gjøre, skrapet må ryddes bort. Du bretter opp ermene og tar besluttomt tak i et stykke. Takket være den lave tyngdekraften er dette lettere enn du trodde. Snart virvler skrapet vekk gjennom lufta.

Nå kan du åpne luke 15!

Bak den finner du: 1 mysteriekort N1



16. desember



Endelig er du tilbake i romskipet med Klaus. Dere har forlatt planeten og er på god vei videre. Plutselig dukker kaninens slede opp foran dere. Klaus følger tett etter. Kaninen ser seg tilbake over skulderen, ser dere og øker farten. Så tar han en skarp venstresving.

«Hva skal det bety?» roper du sjokkert. «Racerbanen fortsetter rett fram, ikke til venstre!» «Kanskje han kan en snarvei,» gjetter Klaus. «Jeg følger etter!» Før du rekker å protestere, tar han en så krapp sving at du nesten kastes ut av setet. En planet kommer til syne, og kaninen setter kursen mot den. Klaus følger etter ham som besatt. Like før landing går det plutselig opp noe for Klaus. «Å nei! Vær så snill, jeg fortjener ikke dette!» Han trækker på bremsen og prøver å gjøre en helomvendning, men uten hell. Dere er allerede altfor nær, og kort tid etter lander dere hardt på planeten. «Det er en felle! Jeg burde ha skjønt det. Nå er vi fanget her,» hyler Klaus.

«Hva er det som skjer?» spør du og ser engstelig ut av vinduet. Så farlig synes det ikke å være der ute. «Denne planeten heter WHAMARAM,» forklarer Klaus og gjemmer det ubarberte ansiktet sitt i hendene. Han ser helt knust ut. «Hva er så ille med WHAMARAM, Klaus?» spør du forsiktig. «På WHAMARAM spilles det er en veldig, veldig grusom sang,» klarer Klaus å presse fram, «og den spilles kontinuerlig om igjen. Noe om jul. Denne djevelske planeten kan ikke skade kaninen. HAN liker sangen.»

Du ser ut av vinduet, og ganske riktig: Et stykke unna har konkurrenten deres klatret opp på sleden sin og danser med ørene vilt svingende til musikk som du ikke kan høre på grunn av de lydtette veggene i romskipet. «Kan vi ikke bare ta av igjen uten å åpne dørene?» foreslår du. «Det går ikke,» svarer Klaus. «Vi holdes fast på planeten av en kraftig trekkstråle. For å deaktivere den trenger man en kode, og koden har mer eller mindre direkte med denne ... sangen å gjøre. Den eneste måten å finne ut koden på er å gå ut og nynne høyt. Problemet er at når du først begynner å nynne sangen, kan du ikke stanse på flere måneder. Det er den venneligste landeplagen gjennom tidene.»

Klaus slår håndflaten desperat i instrumentpanelet. «Kaninen visste at dette ville være en pine for meg. Du kan vedde på at han fikk meg hit med vilje. Men jeg akter ikke å la det skje med meg. Ikke igjen!» Og med det tar han en pakke brokkoli opp av posen, smeller resolutt døra bak seg og forskanser seg i cockpiten. Nå er det du som må nynne ...

**«Last Christmas» må du begynne
stavelse for stavelse å nynne.
Teksten trenger du ikke å kvede,
for Klaus har rett, den er... beskjeden.
Ta kortene og sorter dem rett,
men vennligst ikke bare gjett!
Klarer du å gjøre dette bra,
kan dere endelig fly herfra.**

Nå kan du åpne luke 16!

Bak den finner du: 4 mystiske gjenstander «julesang»



17. desember



Du klarte det! Du ser planeten WHAMARAM forsvinne ut av syne i bakspeilet. Klaus trekker brokkolikvaster ut av ørene, synlig lettet. Så stryker han fingrene ettertenksomt gjennom det stadig voksende skjegget. «Vet du hva klokka er?» spør han.

Du ser deg rundt etter en klokke og oppdager en rekke digitale tidsindikatorer. Antakelig viser de lokaltiden i de forskjellige tidssonene i galaksen. Eller rettere sagt, det gjorde de en gang. Flere av displayene er for tiden ute av funksjon. «Er det så viktig å vite hva klokka er?» vil du vite. «Det er eksistensielt viktig,» svarer Klaus ettertrykkelig. «Tanken er nesten tom og bensinstasjonen stenger klokka ti. Du MÅ finne ut hva klokka er.»

Med et sukk prøver du å finne ut hvilket klokkeslett de forskjellige displayene hadde vist hvis de ikke var ødelagte. Du aner ikke hvordan dette skulle gi deg noen formening om tidspunktet hvor dere befinner dere, men hvis det er én ting du har lært på reisen med Klaus, er det at noen ganger må man bare prøve, så faller resten på plass.

Du ser nå et informasjonsskriv over skjermene som kanskje kan hjelpe deg med oppgaven:

Bla om. Nå kan du åpne luke 17!

Bak den finner du: 1 mysteriekort P1



- Hver klokke viser en hel time.
- Hvert klokkeslett fra 1 til 12 forekommer nøyaktig én gang.
- De grønne diodene er fortsatt intakte.



G



A



A



E



N



U



S



P



E



F



S



T



i



N



J



D



K



O



K



R



G



H



O



L

18. desember



u klarte kløktig nok å tyde og sortere de digitale klokkenes. «Utrolig!» sier du. «Jeg fikk faktisk klokkenes til å gå igjen. Gassen i bønn! På høy tid vi kommer oss til bensinstasjonen!»

«Skal bli!» roper Klaus fra cockpiten. Han er faktisk allerede i full fart. Dere flyr så fort at dere nesten støter borti en planet på vei forbi. Du tar en nærmere titt på dette himmellegemet i bakspeilet. Det ser ut til å være en isørken, glinsende og speilglatt. Er det pingviner du ser på overflaten? Så søtt!

«Dette er yetiens hjemplanet,» roper Klaus. «Jeg kommer godt overens med ham, selv om han er konkurrenten vår i løpet. Han er en hyggelig fyr som bruker mesteparten av tiden på å sitte i romskipet sitt og lese avisa. Kanskje vi kan besøke ham når alt dette er over.»

«Hm, ja, høres bra ut,» svarer du drømmende. Denne isplaneten ser liksom magisk ut. Så legger du merke til at lyset fra en stjerne reflekteres i isen ...

Nå kan du åpne luke 18!

Bak den finner du: 2 mysteriekort Q1 og Q2





19. desember



Dere har lagt yetiens isplanet bak dere og er nå mye nærmere bensinstasjonen. Kort tid før dere kommer dit, lyner plutselig grønne, røde og blå laserstråler gjennom lufta. Noen skyter på dere!

«Hold fast!» roper Klaus. Han forsøker å styre romskipet mellom strålene med en vill unnamanøver. Men dessverre lykkes han ikke – en av laserne treffer akterenden av skipet. Samtlige kontrolldioder flimrer et kort øyeblikk, og så høres en forferdelig lyd som om batteriene ble revet ut av en androide i full drift. Så slukkes alle lysene.

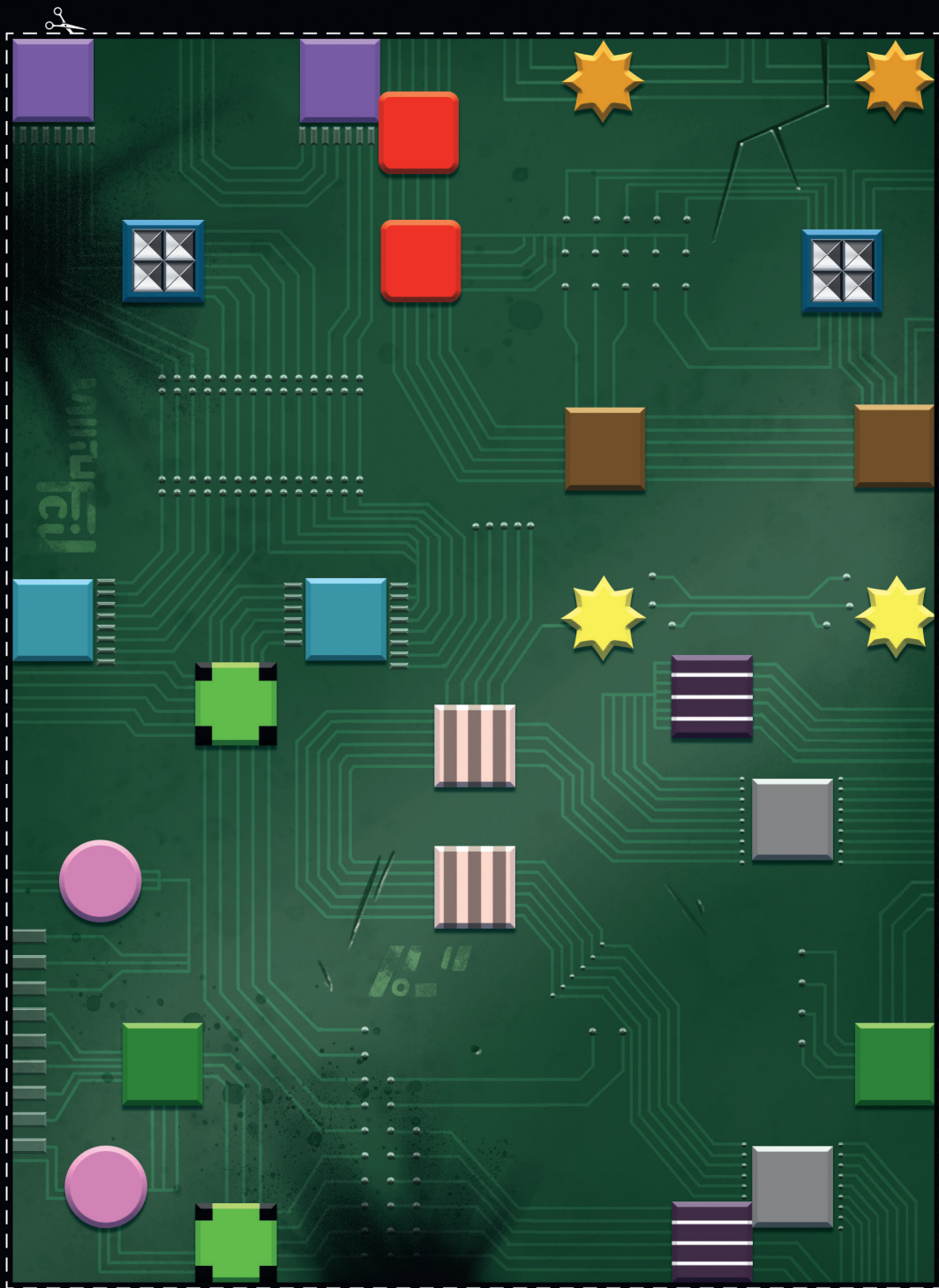
«Fanken dæske,» utbryter Klaus. «Full motorstopp!» Han banner lavt, trekker noe ut av virvaret av ledninger under kontrollspaken og rekker det til deg i det svake lyset utenfra. «Her, ta hovedkortet. Jeg er redd det er så godt som ødelagt. Vi må nok kortslutte et par ting for å få det til å fungere igjen. Jeg så en lapp her et sted med tekniske råd. Den får du sikkert bruk for.»

Tekniske råd? Du holder det svidde hovedkortet i hendene og lurer på om det fremdeles kan være til noen nytte. På den andre siden høres det oppnåelig ut å følge noen instruksjoner og kortslutte kontakter på hovedkortet. Du har gjort mer kompliserte ting i dette løpet ...

Bla om. Nå kan du åpne luke 19!

Bak den finner du: 2 mysteriekort R1 og R2





20. desember



u lener deg tilbake i setet, lettet og også litt stolt. Du klarte det faktisk, om enn med ganske primitive midler. Det var nære på.

Og det er fremdeles nære på, for etter unnamanøveren har dere endelig gått tom for drivstoff. Dere når så vidt fram til rombensinstasjonen. Klaus slipper ut et lettelsens sukk og lar skipet gli ned til bensinpumpa. Bra! Du går kjapt ut og tar tak i pumpepistolen, men ingenting skjer. Ikke en dråpe kommer ut.

«Jeg er virkelig lei for det,» mumler ekspeditøren som nettopp har kommet ut av salgsboden sin. «For et kvarter siden var det en kunde som kjøpte alt drivstoffet. Alt sammen! Jeg har aldri sett noe lignende. La en masse penger på disken og fikk alt drivstoffet fylt i dunker. Jeg ble overrasket over at han ikke fylte på en farkost. Men det er jo ikke min sak ...»

Klaus ser på deg. «Sabotasje!» sier han dystert. «Og det skulle ikke forundre meg om det var den samme personen som skjøt laserstråler på oss i stad! Hvordan så denne fyren ut?» Ekspeditøren trekker på skuldrene: «Er ikke sikker på om det var mann eller dame engang. Hadde frakken trukket helt opp og bare hvisket stille. Beklager!» «Hva gjør vi nå?» spør du Klaus bekymret. «Det er ikke noe annet å gjøre – vi brygger vårt eget drivstoff! Det er egentlig ikke noen heksekunst. Alt vi trenger, finner vi i hyllene i butikken. Jeg må bare komme på hvilke ingredienser som skal blandes sammen ...»

Bla om. Nå kan du åpne luke 20!

Bak den finner du: 2 mysteriekort S1 og S2





21. desember



Tanken er fylt opp med det fineste drivstoff av merke «Kosmisk hjemmebrygg». Dere er på farten igjen – men så begynner motoren å hakke og spytte og dere spinner mer og mer. «Jeg får nok ta en liten nødlanding der borte,» bestemmer Klaus. «Da får maskineriet kjølt seg ned. Kanskje jeg kan gjøre noen justeringer når vi er på bakken, sånn at motoren tåler den nye blandingen bedre.»

Han styrer romskipet mot neste planet så godt han kan. Gjennom vinduet ser du et glødende, rødt landskap. Vulkanske åser så langt øyet kan se. «For AVKJØLING av maskineriet virker ikke dette stedet spesielt godt egnet,» sier du. Klaus ler tørt. «Det kan du ha rett i. Dette er Svett-Na, ildplaneten. Vi må aktivere varmeskjoldet så raskt som mulig, ellers vil romskipet smelte rundt oss. Dessverre har de tre spakene som trengs til dette, brukket av. Men jeg har skåret ut erstatningsspaker av tre, de må ligge her et sted. Finn spakene, og gå så **tilbake til cockpiten** og sett dem i de tre grønne feltene! For å montere dem må du forbore hull – og jeg har det perfekte verktøyet til det.

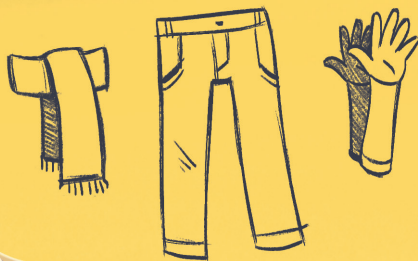


**Vær forsiktig med fingrene (!) så du ikke skader deg selv!
Etter det skal du kunne sette inn spakene med litt kraft.»**

Du ser perpleks på ham. «Og hva skal du gjøre, da?» «Jeg? Jeg trenger snarest å styrke meg før vi flyr videre,» svarer Klaus og tar opp en av de siste rullepølsene fra Toms proviantposer. «For arbeidet bør du ta av deg det som må av,» råder han deg med munnen full. «Varmen begynner allerede å trenge gjennom veggene. Du svetter som en gris her. Så få av deg de varme klærne!»

Med et sukk begynner du å ta av deg klærne. Klaus gestikulerer med rullepølsa i hånda. «Ikke bare kast alt på gulvet,» roper han sint, «dette er ikke en grisebinge! Heng alt pent opp på knaggene!» Han peker alvorlig på et slags «varselskilt» på veggen.

Renslighet
er en dyd



*«Nå har det endelig klikket for ham,» tenker du.
Men en krangel er det siste du trenger akkurat nå, så du følger anvisningene hans.*

Nå kan du åpne luke 21!

Bak den finner du: 1 verktøy «tegnestift», 3 mystiske gjenstander «spaker», 3 mystiske gjenstander «klær»



22. desember



eldigvis klarte dere å aktivere varmeskjoldet og kunne forlate Svett-Na. Og selv om du knapt trodde det var mulig, ser det faktisk ut til at Klaus' justeringsforsøk har gitt resultater. Farkosten deres takler det nye drivstoffet mye bedre, og dere flyr nesten knirkefritt.

Plutselig er luftballongen til den bleke dama foran dere. «Se på Elfine,» hveser Klaus med sammenbite tenner. «Det skulle ikke forundre meg om det var HUN som både skjøt på oss og kjøpte drivstoffet rett for nesa på oss.» «Elfine?» spør du forvirret. Du var ikke klar over at Klaus var på fornavn med denne konkurrenten. «Ja, Elfine. Du kjenner henne sikkert bare under artistnavnet – Elfine, tannfeen!» Plutselig blir alt klart for deg. Den iøynefallende hatten, den tannformede luftballongen! Selvfølgelig er hun tannfeen.

«Og hun deltar i Le Monde-løpet?» spør du litt overrasket. «Ja visst,» svarer Klaus. «Elfine blir med på alt som gir henne litt avveksling fra arbeidet. Hver gang et barn mister sin første tann, må Elfine komme med en gave. Tenk for et mas det er! Skaffe gavene, pakke inn gavene, fly til barna, vente til sent på kvelden når alle sover, levere gavene, og så reise hjem igjen ... Kjempeslitsomt! Man bør undersøke det grundig før man velger karriere, det er alt jeg kan si. Ok, nå er vi nesten på høyde med ballongen. Jeg tar meg av henne!»



Klaus lener seg nonchalant ut av sidevinduet og konfronterer tannfeen med mistankene sine. Men hun blir synlig sjokkert; hun hadde ingenting å gjøre med verken laserstråleangrepet eller drivstoffet. «Men,» legger hun til og blaffer med øyevippene, «jeg har muligens observert noe interessant ... Hvis dere hjelper meg med å pakke inn gaven til neste barn, kan jeg ha noe interessant å fortelle.»

«Bare gi meg den,» sier Klaus uten å nøle, så Elfine rekker ham gaveesken, båndet og papiret.

Nå kan du åpne luke 22!

Bak den finner du: 2 mysteriekort T1 og T2, 2 mystiske gjenstander «gavebånd», 1 mystisk gjenstand «pergamentpapir»



23. desember



Elfine takker dere for den vakkert innpakkede gaven, og bøyer seg deretter konspiratorisk fram: «Altså, jeg vil ikke anklage noen uten grunn,» sier hun, «men da jeg fløy forbi bensinstasjonen i stad, sto det en slede parkert der ...»

Klaus gir deg et blick. «Kaninen!» sier dere samtidig. «Visste jeg det ikke!» roper Klaus, og plutselig får han fart på seg. Han presser rusthaugen deres så hardt han kan, og farer gjennom racerbanen som en gal. Yetien i kjelen sin og kaninen i sleden kommer begge til syne foran dere. De svirrer rundt på ringene til en stor planet. «Dette er den siste delen av banen,» roper Klaus og setter også kursen mot ringene. Ved ringene føles det som en sterk dragningskraft begynner å virke på romskipet. Farten øker for hvert sekund, og dere suser rundt og rundt planeten. Konkurrentene deres er i samme båt. Etter hvert blir hastigheten for høy for yetien, og med en vislelyd blir han kastet av banen. «Jeg er ute!» roper han til dere mens han flyr bort. Snart er det bare én igjen av konkurrentene deres å se.

«Nå står det mellom ham og oss,» knurrer Klaus og fester blikket på de flagrende ørene til kaninen, som er rett foran dere. Rundene blir strammere og strammere, farten er svimlende. Hele romskipet knirker og rister stadig mer voldsomt.

«Nå begynner det å bli skikkelig vrient,» roper Klaus fra cockpiten og kaster en greie av gummi til deg. «Hva er dette, Klaus?» spør du mens du rister i setet. «En gjør-det-selv-airbag,» roper Klaus. «Dessverre var ikke slikt montert som standard før, så i en nødsituasjon må passasjerene selv ordne det. Best å være på den sikre siden!» Mens du febrilsk prøver å få gjør-det-selv-airbagen klar til bruk, blir dere dratt ned til planetens overflate av en virvelstrøm.

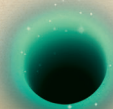
Bla om. Nå kan du åpne luke 23!

Bak den finner du: 1 mystisk gjenstand «gjør-det-selv-airbag»



Protokoll for aktivering av
gjør-det-selv-airbag

1. Åpne kanalen.



2. Sett inn airbagen og hold den
godt fast!

Under ingen omstendigheter må den
falle ned i kanalen.



3. Aktiver luftstrømmen og fyll
airbagen helt til videre
framgangsmåte presenteres.
Vær oppmerksom på omgivelsene.



24. desember



*L*ike før dere når fram til planeten midt i ringene, skjer det uunngåelige: Det rustne romskipet deres fylt med improvisert drivstoff tåler ikke lenger disse kreftene og faller rett og slett fra hverandre. Du slynges gjennom lufta med gjør-det-selv-airbagen klemt tett inntil kinnet. Med et kraftig DUNK treffer du bakken rett ved siden av Klaus. Dere ser dere litt omtåket rundt. Dere befinner dere på kanten av et enormt krater, og dere kan se på et skilt at det er en snarvei.

«Den som flyr inn der, vil lande på Jorda – akkurat i tide til å holde julefesten,» hører du plutselig en kald stemme si. Kaninen – selvfølgelig! Han har steget ned fra sleden sin, som merkelig nok fortsatt er helt intakt, og står og ser på vraket av romskipet deres med labbene i kors. «Vel, uten kjøretøy har dere ikke lenger noen sjanse til å vinne,» sier han. «Og det betyr at det blir MIN jul! MIN, BARE MIN! Og den beste av alle sanger også!»

«Avled oppmerksomheten hans,» hvisker Klaus til deg så vidt hørbart. «Begynn å prate med ham – jeg har en plan!»

«Ehh ... hvilken sang mener du, kanin?» begynner du å improvisere. Kaninen ser på deg som du var ekstremt treig. «Last Christmas selvfølgelig!» svarer han. I øyekroken ser du Klaus krabbe rundt krateret på alle fire. Nå skjønner du hva han pønsker på – han vil kapre kaninens slede!

Kaninen er nå i full sving: «Last Christmas er den beste sangen siden big bang,» sier han entusiastisk. «Og den var alltid ment for meg. Gutta i Wham hadde egentlig skrevet en sang om en kanin, og det var bare fordi en eller annen platesjef mente at det var mer penger å tjene på jula, at de kjapt endret låta. Det sto klart for meg: Hvis jeg vil ta tilbake sangens sanne betydning, må jeg kontrollere jula. De andre idiotene i løpet var ikke seriøse konkurrenter for meg.

Dere derimot var av en annen kaliber, så jeg måtte finne på noe. Men det krevde litt planlegging ... litt manipulering her og der, litt tukling med motoren deres, endring av et skilt, romskrot ...» «Sto du bak alt det?» spør du tilgjort imponert for å distrahere kaninen med smiger. «Selvsagt. Og mye annet også. Dere kjempet bra, men dere må innrømme at jeg var genial rett og slett!»

Klaus gir deg et tegn. Du spurter bort til sleden og hopper opp på setet ved siden av ham. «Ja, helt genial!» roper Klaus til kaninen. «Men jula er likevel vår!» Han styrer sleden opp krateret, og med et dristig hopp faller dere ned i det mørke hullet. Det siste dere hører er kaninens vanvittige raserihyl.

Åpne nå luke 24.

Bak den finner du en siste oppgave.

Kom tilbake hit og les slutten når du har fullført oppgaven.



Siste kapittel



tyrten gjennom det mørke krateret ser ikke ut til å ta noen ende. «Vi kommer aldri fram til Jorda,» tenker du fortvilet – men så begynner det plutselig å bli lysere. Et snødekt landskap åpenbarer seg foran dere, en barskog i utkanten av en liten bygd. «Klaus, vær forsiktig! Grantrærne!» roper du, men det er allerede for sent. Piloten streifer noen av trærne med meiene og kapper av toppene. Det som nå følger, er en spektakulær krasjlanding hvori Klaus blir skutt i høy bue ut av sledesetet og rett ned i skorsteinen på et hus i nærheten. Selv lander du i en snøfönn.

Med et sukk betrakter du skaden dere har forårsaket under landingen. «Så synd med de vakre trærne,» tenker du og ser etter noe i sleden som du kan binde fast de ødelagte greinene med – bare for at de skal se litt bedre ut. Mellom eskene i sleden finner du noen lyslenker. De burde holde, i hvert fall inntil videre.



itt senere går døra til huset opp og Klaus kommer ut. Han har på seg en helt ny, rød badekåpe. Du ser forbløffet på piloten din. Han har forandret seg så mye siden dere møttes på puben. Den magre fyren har blitt en lubben, rødhusset mann med et tykt, hvitt skjegg. Det kler ham faktisk godt. «Jeg fikk kåpa av dem som bor i huset. Klærne mine var revnet og helt dekt av sot,» roper han til deg. «Hyggelig gjort, ikke sant? Til gjengjeld ga jeg dem noen småting som jeg fortsatt hadde i lommene. Pepperkaker fra Slaraffia og noe greier!» Når du hører dette, faller noe deg inn: «Det er mer søtsaker fra Slaraffia i sleden,» sier du. «Og også andre ting fra de forskjellige mellomlandingene i løpet. Kaninen har tatt med seg noe overalt!» I ditt stille sinn forventer du at Klaus skal kaste seg over godsakene, men han overrasker deg. «Vet du hva?» sier han ettertenksomt.



«Nå som vi har vunnet løpet, føler jeg meg ganske gavmild. Vi kan jo gi bort alt dette! Vi kan dele det ut til husene i nærheten. Ellers går det bare til spille.» Og akkurat dette gjør dere. Når dere har gitt bort alt, ser du på Klaus: «Hva nå?» «Ja, hva ellers?» svarer han og gliser: «Toms pub, selvfølgelig!»



akket være turbosledens hastighet åpner dere døra til puben kort tid etter. Dandrende applaus hilser dere velkommen. Rommet er stappfullt. Alle reiser seg og jubler for dere. Dere går gjennom en kø av gratulanter til baren, der Tom uoppfordret setter en dobbel yippi-ta og en stjerneshake på disken. «Fantastisk prestasjon, begge to!» sier han.

Dere smiler til hverandre og skåler i glassene. Da nikker Tom for å lede oppmerksomheten deres til en gjest som sitter to seter unna. Det er uunlig – kaninen! Han har faktisk på en eller annen måte klart å komme seg tilbake til puben på en av vrakdelene fra romskipet deres. «Med all respekt,» sier Klaus med opprøpelig anerkjennelse i stemmen, «du er faktisk ganske talentfull, småen!» Kaninen ser på dere, snufser og sier bedrøvet: «Jeg ville så gjerne ha jul!»

«Å, kanin,» sier Klaus og hører nesten øm ut. «Hva om du tar påskeen isteden fra nå av? Det er også en fin høytid!» Kaninen tørker tårene fra øynene, nikker tappert og sier: «Gjett!» Du gir ham de aller siste sjokoladekulene på Svette-som du finner i bukselomma. Dessverre ble de myke i mellomlandingen på Svette-Na og er litt deførmerte. De ser litt avlange ut nå, men de er nok fremdeles gode ... Kaninen takker høflig: «Så snilt av deg. Jeg skal ta vare på dem til påske, og så skal jeg spise dem for å feire høytiden. Jeg bør nok gjemme dem godt, ellers vil noen andre gnaske dem i seg rett før nesa på meg ...»

