

Inledning



Det har precis blivit december i en galax långt, långt borta. Efter en lång dag på jobbet längtar du efter något gott att dricka och styr stegen mot ditt älsklingshak. Lokalen är lite nergången, men trivsamt, och du är sedan länge god vän med bartendern – en houndi med lapp för ögat. "Kan jag få en dubbel yuppi-ta, Günther?" "Självklart," svarar Günther och sträcker sig efter ett rent glas.



u sjunker ner på din favoritstol vid bardisken och låter blicken svepa över det svagt upplysta rummet. På den lilla scenen står som så ofta den vackra, fyrrmade Ganymeja och sjunger innerligt. Det är ganska fullsatt kring borden. Du känner igen flera stammisar, men en hel del nya ansikten verkar också ha hittat hit.

I en alkov sitter en blekhyad dam med en smal vit hatt på huvudet. Hon är helt uppslukad av ett parti tärning, som hon märkligt nog förefaller spela helt ensam. Borta vid piltavlan står en hare iklädd en högst iögonfallande rock. Med sina skarpa framtänder vässar han i rasande fart en handfull morötter och kastar dem sedan, en efter en, med förbluffande precision mot piltavlan. Samtliga träffar mitt i prick utan undantag. En stor lurvig jätte kommer fram och pratar med bartendern på ett språk du inte förstår – ett hest ylande som för tankarna till ett skadat djur. Günther verkar dock förstå, för han böjer sig ner bakom bardisken och plockar fram en rulle toapapper. Synbart lättad lufsar den långhårige gästen iväg med rullen och försvinner genom en svängdörr längst in i lokalen.

"En galaxshake till, tack", säger mannen till höger om dig, en senig typ med tårt ansikte. Han verkar vara från jorden precis som du, och inte det minsta sugen på att småprata. Han förefaller vara helt nöjd med sitt eget sällskap.

"Günther, sätt på teven", ropar en sliskig möbier i andra änden av bardisken. "Förnsnacket till Rymdloppet borde ha börjat vid det här laget."

Ja just det, Rymdloppet startar ju i dag! Det hade du fullständigt glömt bort. Hela kosmos har knappt pratat om något annat i flera veckor. Det är IRFS, intergalaktiska rymdfarststyrelsen, som återigen arrangerar 24-dagarsloppet Le Monde. Du tycker dig minnas att det är något stort jubileum just i år, och loppet kommer att gå genom stora delar av universum.

Gunther trycker på fjärrkontrollen. En skärm vaknar till liv i ett hörn av baren och visar en upprymd reporter som glatt rapporterar från en fullständigt öde landningsbana. "... större intresse än någonsin för detta enorma evenemang som samlar entusiaster från en lång rad planeter. Askådarplatserna – åtminstone längs de kända delarna av tävlingsruten – har varit slutsålda i månader. Det ryktas att biljetter på svartha marknaden nu säljs till priser motsvarande smärre planeter."

"Jag fattar verkligen inte grejen med det där", säger du till Günther, och smuttar på din yupp-ta. "Ja", svarar honom. "Förstapriset till vinnaren är ändå rätt spektakulärt i år, det får man ju medge. Tänk dig bara: vinnaren får anordna det ärliga jubileumet för hela galaxen! Hur coolt är inte det?"

"Åh, det är ju alltid samma typer som vinner", muttrar du och sneglar på din tystlåtna baryon som är till synes helt uppsluktad av tv-inslaget. Hans ansikte är helt stilla och uttryckslost, det är omöjligt att gissa vad han tänker.

Pa skärmen intervjuar reportern nu representanter för IRFS, en blond kvinna och en osedvanligt lång och smal man. "Det talas om att delar av tävlingsruten är helt hemliga för deltagarna", säger reportern i mikrofonen. "Är det sant att deltagarna själva måste lista ut vart de ska? Kommer det verkligen att fungera?"

"O ja, det är jag helt övertygad om", svarar den länge mannen muntert. "Vi har i många år varit mäkta imponerade av de tävlande lagens entusiasm och uppföringsriktighet. I år har vi dessutom planerat lite extra överraskningar – ingen ska tro att det blir enkelt bara för att det är jubileum!" Kvinnan nickar instämmande och inflikar: "Det blir definitivt ingen barmlek. Men hur lång eller kort den än blir kommer vinnaren att finna den rätta vägen." Just som hon säger detta tittar kvinnan rakt in i kameran och blinkar konspiratoriskt med ena ögat.

Reportern går dock snabbt vidare och börjar prata om deltagarnas noggranna förberedelser. Många har lämnat sina hemplaneter, sagt upp sig från jobbet och satt hela livet på paus för att kunna delta. "Ja det låter ju inte alls extremt," skrockar du humorlöst. "Så sant som det är sagt", svarar den senige mannen bredvid dig. Efter ett ögonblicks paus fortsätter han. "Har du något inplanerat i december?" Du tittar förvånat på honom. "Nej, hur så?" Mannen pekar med sin galaxshake mot tv-skärmen. "Tävlingen. Jag kunde behöva lite hjälp."

Du blir så förvånad att du nästan tappar din yuppi-ta i knät. "Ska DU vara med i det här spektaklet?" Mannen nickar kort och stoppar i sig ännu en handfull kassionötter. När du fortsätter att stirra förbluffat på honom vänder han sig sakta mot dig och yttrar ett enda ord: "Jul!" Som om det är den mest naturliga sak i världen att delta i 24-dagarsloppet Le Monde.

Helt perplex försöker du förstå vad som är i görningen. "Och jag skulle alltså ..." säger du tvekande. "Vad är det du behöver hjälp med?" Mannen gestikulerar lite vagt framför sig. "Lite allt möjligt som behövs ... läsa kartan, smärre reparationer, bre mackor, kanske dra nåt skämt ibland så att jag inte somnar vid rodret ..." "Och vad är din uppgift?" frågar du. "Jag flyger så klart rymdskeppet, vad annars?" svarar mannen, och ser ut att undra om du är helt tappad bakom en vagn. Sedan sträcker han fram handen. "Jag heter Herrbrönn Zer Ferklausolinsky de Sneek", säger han, och tillägger "men mina vänner kallar mig Klaus!" "Trevligt att råkas, Klaus", svarar du och skakar förvirrat hand med honom – något han verkar tolka som att saken är klar. "Utmärkt, skönt att ha det ordnat", säger Klaus och tömmer sitt glas i ett enda svep. "Jag ska bara kila förbi hemlighuset en sväng, men vi ses vid mitt rymdskepp om ett stund." Utan att vänta på svar stegar han resolut iväg mot toaletterna. Du kan inget annat än att förvirrat se på.

ünther serverar dig ännu en yuppi-ta, den här gången i en flaska
 redo att ta med. "Huset bjuder", säger han. Efter ett ögonblicks
 tankepaus tillägger han: "Klaus är en reko typ. Du borde följa med.
 Det handlar ju trots allt om ... " " ... ja, ja, jag vet. Det handlar om julen." Plötsligt
 har du bestämt dig, och du vet inte själv riktigt hur det gick till. "Nej men okej!
 då. Jag gör det!" Du snappar åt dig din yuppi-ta och glider ner från barstolen.
 "Tack ska du ha, Günther, vi ses i slutet av december." Dags att anmäla sig till
 24-dagarsloppet!



Är du redo? Fortsätt då till kalenderbladet för den 1 december och
 börja lösa den första gåtan.



1 december

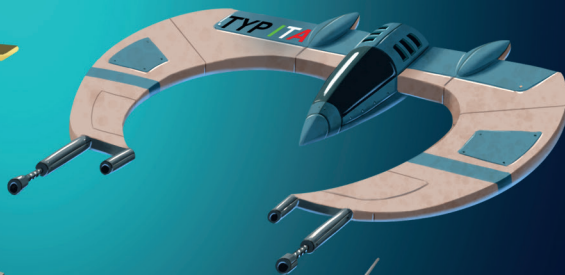
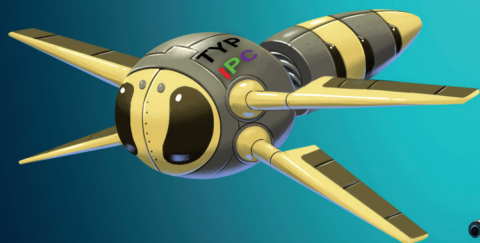
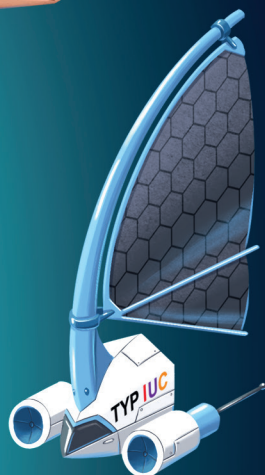
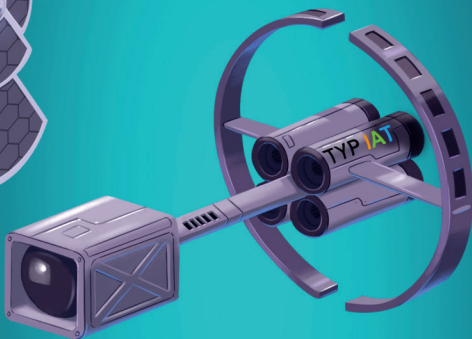


nappt har du klivit ut från baren förrän du är nära att bli överkörd av en turbosläde. Förskräckt tar du ett skutt bakåt och får syn på samme hare vid styrkontrollerna i släden som nyss gjorde brasved av piltavlan i baren. Hans långa öron fladdrar av fartvinden innan han vips har försvunnit utom synhåll. "Undrar om han också ska tävla", muttrar du fundersamt. "Visst ska han det", svarar någon precis bredvid dig. Det är den lurvige jätten som hade bråttom på toaletten förut. Tydligt talar han samma språk som du trots allt. "Alla ska delta", förtydligar han. "Haren, jag och hon också." Han pekar med sin lurviga tass på den bleka damen som just kliver ombord på någon sorts helt vit varmluftsballong en bit bort. Den lurviga varelsen singlar sig upp i hytten på sitt skepp, ett uppenbart hemmabygge av diverse upphittade delar. Det ser mest ut som en gammal rostig ångpanna. "Det är förresten jag som är Yeti", tillägger han vänligt. "Vi ses vid mållinjen – om du tar dig ända dit, vill säga." Med ett tryck på fartreglaget skakar hans ångdrivna rymdpanna igång och snart är också han på väg. Undrar hur Klaus rymdskepp ser ut? Du spanar nyfiket ut över de många rymdfordonen på parkeringen. Hur ska du veta vilket du letar efter?

Du går tillbaka in på baren och letar dig fram till toaletterna. "Klaus! Är du klar snart?" "Det här kommer att ta ett tag!" hojtar Klaus från andra sidan dörren. "Hur ser ditt rymdskepp ut?" ropar du tillbaka. "Ha, det är lite lustigt faktiskt", kommer svaret. "För en halvtimme sen hade jag inget rymdskepp. Men så klev det in en kille som handlar med begagnat. Han köpte en galaxshake åt mig och sa att han hade ett skepp att sälja. Jag tackade ja direkt så klart – loppet ska ju strax börja. Jag har dock ingen aning om hur det ser ut, erbjudandet gällde obesett och i befintligt skick. Men priset var helt oslagbart! Jag skrev ned uppgifterna han gav mig på visitkortet, det ligger nog kvar på bardisken. Kanske inte fullt läsligt, sorry ... Galaxshaken var lite i vägen." Med en suck knallar du tillbaka till baren för att leta efter Klaus anteckningar.

Vänd blad. Öppna lucka 1 nu!

Där finner du: 2 mysteriekort (A1, A2), 1 underligt föremål (glasunderlägg).



2 december



kära nån! Inte konstigt att Klaus fick rymdskeppet till vrakpris – det är bokstavligen ett vrak!

Med ett sting av avundsjuka minns du harens lätta, strömlinjeformade släde. Ja, ja. Inte lönt att tänka på det nu, då känns det bara värre. Var blir Klaus av egentligen? Dyker han inte upp snart har de andra gått i mål innan din pilot ens satt sig bakom spakarna. Du stegar iväg till toaletterna ännu en gång och bankar kraftfullt på dörren. "Klaus!" ropar du ilsket. "Kom igen nu!"

"Tagga ner några hekto", svarar Klaus. "Jag käkade två portioner ärtsoppa till lunch i dag, så det ligger i ditt eget intresse att jag får avsluta det här i lugn och ro. Du kan väl starta motorn så länge? Säljaren sa att det tar lite tid att värma upp den. Han visste förresten inte vilken nyckel som hörde till, så han lämnade en hel handfull i styrhytten. Någon av dem borde passa."

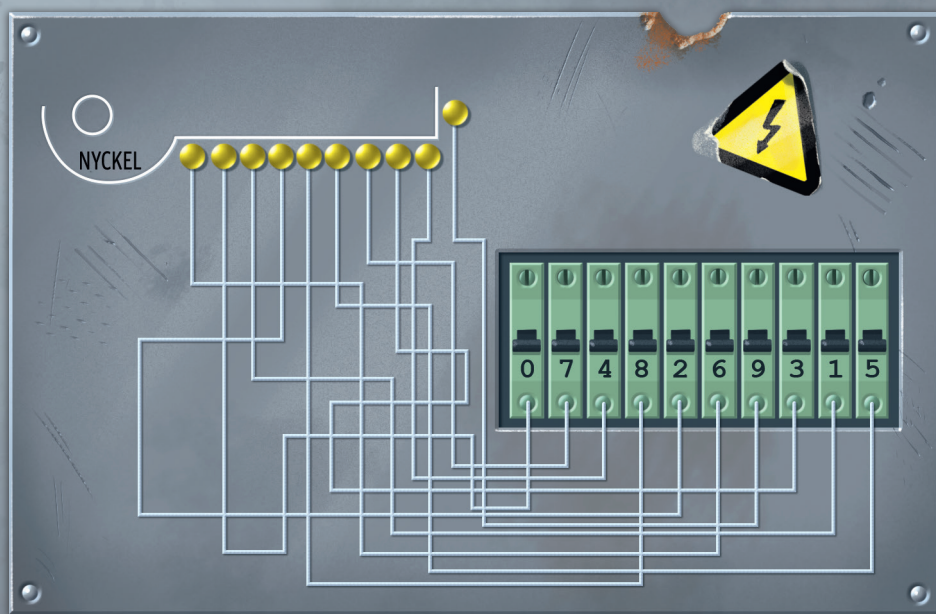
Precis som du vänder på klacken för att gå ropar Klaus efter dig. "Han skrev en kom-ihåg-lapp och lade någonstans. Det där fixar du."

"Säger du det så", muttrar du för dig själv och skakar på huvudet. Du knatar tillbaka till rymdskeppet och sätter dig i styrhytten.

Vänd blad. Öppna lucka 2 nu!

Där finner du: 1 mysteriekort (B1), 5 underliga föremål (nycklar).





3 december



Motorn är uppvärmd och hela rymdskeppet har vibrerat högst oroväckande i gott och väl en kvart när Klaus till slut dyker upp. Han bär på några stora säckar, som han lämpar över på dig att stuva in i rymdskeppet.

"Günther var schysst och ordnade lite proviant åt oss inför resan."

Klaus sätter sig i pilotens säte och pekar ut din plats i utrymmet bakom cockpit. Det är ganska trångt och förefaller vara både maskinrum, lastrum och allmänt passagerarutrymme i ett. Det är inte överdrivet bekvämt.

Klaus låter rymdskeppet taxa fram till startlinjen och du tittar nyfiket ut över hans axel. Precis som du anade är ni så sena att startplattan är nästan tom. De andra har redan gett sig iväg och är på väg att försvinna i fjärran. Turbulensen från rymdskeppen har fått startflaggan att lossna från sin stång och nu svävar den fritt ut i rymden.

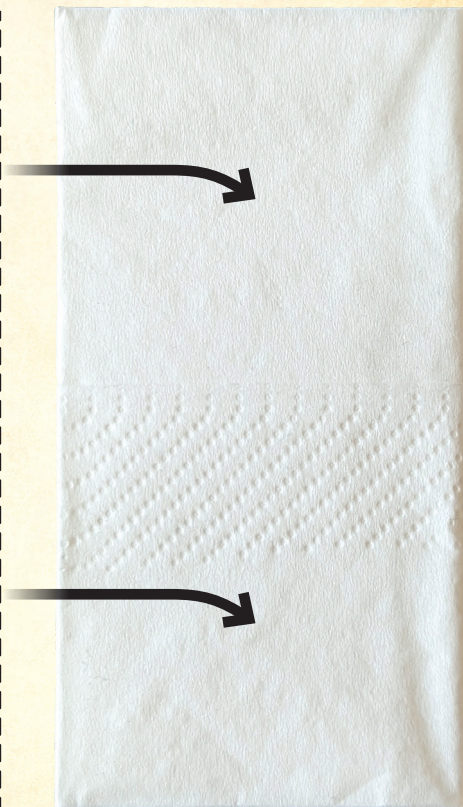
Vänd blad. Öppna lucka 3 nu!

Där finner du: 2 mysteriekort (C1, C2), 1 underligt föremål (näsduk).





Mall



4 december



ymdskeppet puttrar på i sakta mak genom rymden. Det går så långsamt att ni inte längre ser något av de andra skeppen framför er. Det verkar dock inte störa Klaus det minsta. Han är för närvarande upptagen med att rota i påsarna ni fick av Günther. "Vill du ha?" frågar han och sträcker fram en köttbulle.

"Nej, tack", svarar du, för att ett ögonblick senare tillägga: "Alltså Klaus, det är inte riktigt läge för mat just nu? Borde vi inte försöka komma ikapp de andra så fort som möjligt?"

"Du är allt bra rolig du", svarar Klaus innan han muntert stoppar köttbullen i munnen. "Jag vet inte ens åt vilket håll vi ska! Innan vi kan komma ikapp någon måste du ta ut kursen."

"Jag?!" utbrister du oförstående. "Naturligtvis", svarar Klaus och slickar sig om fingrarna. "Varför tror du att jag anlidade dig? Tävlingsledningen gav mig en bunt gamla stjärnkort när jag anmälde oss. De har flera möjliga färdruttor inritade. Ta en titt och se om du får ut något av dem."

Du ser dig omkring i maskin-/passagerar-/navigations-/allt-möjligt-rummet på jakt efter nämnda kartor. Hur ska du kunna veta vart ni ska flyga? Vilken rutt ni ska ta?

Plötsligt hajar du till. Ställde inte TV-reportern precis just den frågan i inslaget inför tävlingen? Och vad var det representanterna för IRFS hade svarat? Just det: Oavsett hur LÅNG eller KORT den blir kommer vinnaren att finna den rätta vägen. Var det en ledtråd?

Vänd blad. Öppna lucka 4 nu!

Där finner du: 1 mysteriekort (D1).





Riv INTE ut kalenderbladet innan du börjar läsa den här gången.
Den som läser det här har en klar fördel.

5 december



kej, nu vet du åt vilket håll ni ska. Men det löser inte problemet med att de andra lagen redan är långt, långt före er. Du undrar om det inte finns någon genväg ni kan utnyttja. Lokalbefolkningen borde ha koll på sådant.

"Klaus", säger du till mannen vid spakarna, som för närvarande är upptagen med att äta Günthers bästa potatissallad. "Styr mot planeten där borta. Jag vill veta om de känner till någon genväg."

En stund senare landar ni på en mycket karg planet. Bara sand och sten så långt ögat når. Då ser du plötsligt små gröna figurer som glatt vinkar på er. Så märkligt, tänker du för dig själv. På jorden brukar man ju prata om små gröna män i rymden. Det verkar som om de faktiskt finns här. Men vänta, där är några gula också ... och röda ... och lila ... Wow, de är flera stycken. I stora klungor närmar de sig rymdskeppet, samtidigt som de gör konstiga läten. Du har aldrig hört något liknande språk förut.

"Vi befinner oss på planeten Murmelor", förklarar Klaus. "Pratar du murmelorianska? Inte jag heller! Om du vill prata med dem måste du lära dig deras språk först."



Vänd blad. Öppna lucka 5 nu!

Där finner du: 1 mysteriekort (E1).



6 december



rämmande språk är så spännande! Murmeloren gav dig ett väldigt användbart tips. Nu kan ni ta en genväg över planeten Karamellion. "Det är godisplaneten", säger Klaus förnöjt. "Perfekt för en liten snabbvisit!"

Inte långt därefter har han landat rymdskeppet och klivit ur. Du skyndar dig att följa efter och kan knappt tro dina ögon. ALLTING är gjort av sötsaker! Pepparkaksklippor, chokladfloder, polkagristräd – ja allt man kan tänka sig. Ett flygande tefat brummar förbi för att samla läskedroppar ur luften. En sockersöt idyll. Du blir föga förvånad när Klaus direkt börjar äta sig fram genom vegetationen.

"Klaus!" bannar du uppgivet. "Vi skulle ju bara göra ett kort besök! Om vi stannar för länge går vi miste om försprånget. Då var genvägen helt bortkastad."

"Lugn i stormen", säger Klaus, med en härva kolasnöre i mungipan. "Jag behöver bara tanka lite energi, sen fortsätter vi!"

"Hur mycket mer energi då? Du har redan proppat i dig massor!"

"Jo, ja, men jag har inte hittat det jag letar efter än ... Senast jag var på Karamellion åt jag några helt fantastiska nötter – riktiga energipiller. Hittar vi dem blir jag definitivt fulltankad. Du kommer knappt att känna igen mig. Kom igen, hjälp mig att hitta nötterna så lovar jag att vi åker sen!"

Med siffror av kristyr så söt
och en doft utav kanel,
täck varenda liten sockernöt
som du ser på din panel.
Med allt på plats och ingen glömd,
du ser den kod som förr var gömd.

Öppna lucka 6 nu!

Där finner du: 4 mysteriekort (F1-F4).



7 december



laus är äntligen tillbaka bakom styrspakarna i cockpit. Så särdeles full av energi ser han dock inte ut att vara ... Han ser rent av riktigt sömnig ut, nu när sockerchocken från Karamellion börjar lägga sig.

"Sa marmeloren vart vi skulle efter Karamellion?" frågar han mitt i en gäspning.

"Och det frågar du mig? Allvarligt talat? Jag trodde DU hade full koll på det!" utbrister du, helt förbluffad. Du kan knappt tro det ... Svävar ni bara planlöst runt i rymden igen?"

"Vet du vad min kloka faster Galaktika, från den fjärran stjärnan Andromeda, alltid gör i sådana här lägen?" frågar Klaus obekymrat från styrhytten.

"Nej, vad då?"

"Hon spår i tarotkort!" svarar Klaus. "Tarotkort ger dig vägledning när du inte vet vad du ska ta dig för." Utan att säga mer pekar Klaus på en sliten ask på en av hyllorna och lutar sig tillbaka.

Du snappar åt dig asken och plockar fram kortleken. "Korten ser rätt konstiga ut, Klaus." "Det är inte så konstigt, det är Galaktikas personliga uppsättning. Jag har den alltid med mig när jag är ute och reser, bara för att vara på den säkra sidan", fortsätter han utan att vända sig om. "Jag tror det finns instruktioner i asken."

Fortfarande skeptisk drar du fram en skrynklig lapp ur asken och studerar den.

"Sätt igång du", uppmuntrar Klaus. "Jag tar mig en tupplur i hängmattan så länge. Oroa dig inte. Jag tror på dig! Prova! Men du måste tro på det också, annars funkar det inte."

Vänd blad. Öppna lucka 7 nu!

Där finner du: 9 mysteriekort (G1-G9).



Att lägga tarot

Ser du de romerska siffrorna? Lägg kort III, V och VII med framsidan upp framför dig i en rad från vänster till höger.

Lägg sedan kort VI på III, och kort IX på VI. Sedan lägger du kort I på V, och VIII på I. Lägg till sist kort II på VII och kort IV på II. Ta ett djupt andetag. Stapla de tre högarna ovanpå varandra och vänd sedan hela högen med baksidan upp. Bestäm om du vill kuperat talongen tre, fem eller sju gånger.

Vet du inte hur man kuperar? Det är enkelt: Lyft ett slumpmässigt antal kort från toppen av högen och lägg dem bredvid som en ny hög, utan att vända upp dem. Lägg sedan den återstående högen ovanpå de kort du just lyfte av. Gör detta totalt tre, fem eller sju gånger. Andas djupt. Känn energin!

Plocka nu upp högen och fördela korten i tre lika stora högar – denna gång med baksidan upp! Dela ut korten i följande ordning: vänster, mitten, höger – vänster, mitten, höger – vänster, mitten, höger. Vänd sedan upp högarna och titta igenom dem. Välj en hög utan kejsarliga kort.

8 december



Du måste erkänna att Klaus hade en poäng. Det där med tarotkortet var inte så dumt. Vägen de har uppenbarat för dig känns rätt. Dessutom känns det som om ni äntligen har fått upp farten. En rätt ordentlig fart faktiskt, och det går bara fortare och fortare. "Värst vad du har fått eld i baken, Klaus?" ropar du.

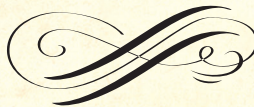
"Det är inte jag", ropar han tillbaka, och hans annars så lättsamma uppsyn är som bortblåst. "Det är inte jag som styr! Någonting drar oss till sig!"

Han har rätt! Dragningskraften bara växer och växer, och till sist får ni syn på orsaken till det. Är det där ...? Det ser ut som en ... "Å nej! Det är Kubus, kubplaneten!" ropar Klaus skräckslaget. "Den är superstark. Absorberar allt som hamnar i dess väg."

Det verkar som om Klaus har rätt. Bara bråkdelen av en sekund senare har Kubus slukat rymdskeppet och allt i det. Du börjar bli ruskigt trött på det här. Kommunikationsutrustningen ombord börjar surra och blinka, och rätt vad det är dyker det upp meddelanden ...

Vänd blad. Öppna lucka 8 nu!

Där finner du: 1 mysteriekort (H1).

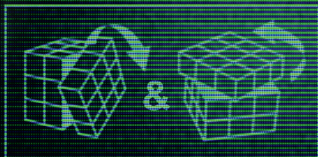


Ärade främlingar, välkomna till – eller
snarare in i – planeten Kubus. Om ni
stänger luckan bakom er befinner ni er
inuti en kub. Det enda sättet att lämna
planeten är att lösa kuben efter färg.
Ni har bara två vridningar om vardera
90 grader till ert förfogande.

Fundera över hur saker
flyttar på sig när du
vrider en rad lodrätt
eller vågrätt.



Möjliga rotationer



9 december



i klarade det! "Kuben har fallit", tjoar du triumferande när Klaus med säker hand manövrerar rymdskeppet bort från Kubus. Planeten blev en tuff utmaning, men den gjorde dig också lite nostalgisk ...

Nostalgibubblan spricker dock på ett ögonblick när Klaus utan förvarning slänger styrspaken åt vänster. Sedan åt höger. Och sedan åt vänster igen. Du kastas handlöst från ena sidan till den andra. "Vad i hela världen sysslar du med, Klaus?"

"Försöker undvika att bli träffad! Titta ut så förstår du!"

Du kastar en blick genom framrutan och plötsligt får krängandet sin förklaring. Ni befinner er mitt i en meteoroidsvärm. Hjälp!

"Tävlingsledningens säkerhetstänk lämnar en del att önska", grymtar Klaus sammanbitet. "Jag har INTE kul just nu!"

"Det är säkrast för dig att du kan tala om hur du tänker ta oss levande härifrån", svarar du med illa dold panik i rösten. "Vi behöver en nödplan, Klaus!"

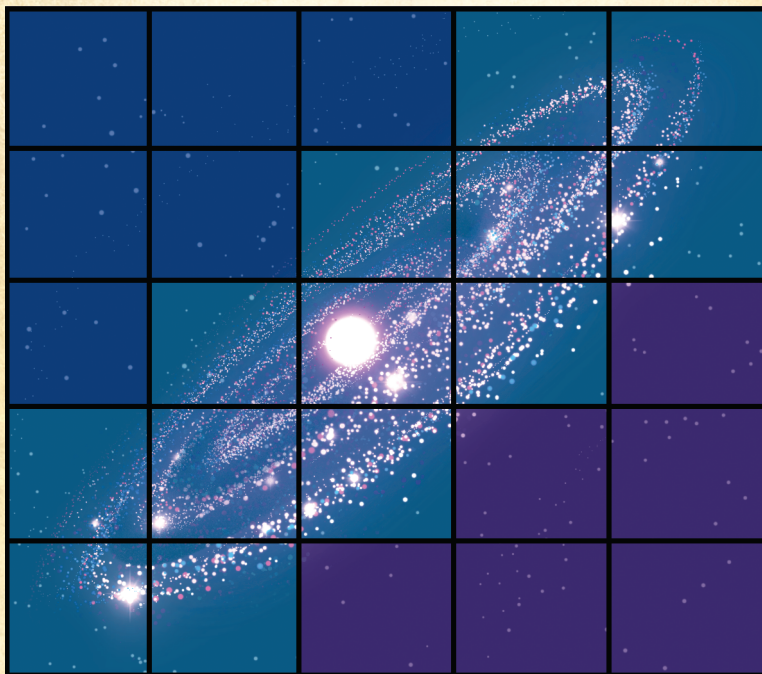
"Jag har en", ropar Klaus från cockpit. "Vi måste hacka oss in i övervaknings-satelliterna! Om vi känner till meteoroidernas banor kan vi beräkna en säker rutt ut ur svärmen. Till dess får vi ta skydd bäst vi kan." Med de orden manövrerar han skickligt in rymdskeppet i suget bakom en av de större meteoroiderna.

"Vi borde vara säkra här en stund i alla fall. Du kan väl börja anteckna meteoroidernas positioner på den här kartan så länge? Med foton från de fyra övervakningssatelliterna borde du kunna fastställa deras läge tämligen exakt."

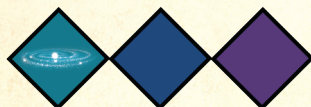
Vänd blad. Öppna lucka 9 nu!

Där finner du: 6 mysteriekort (i1-i6), 9 underliga föremål (meteoroider).





Kod:



10 december



j, oj, oj, det var nära ögat. Folk må ha haft åsikter om Klaus lämplighet som pilot i tävlingen, men han kan faktiskt flyga, det kan han. Han styrde genom den där meteoroidsvärmen som ett fullfjädrat proffs. Klaus verkar dela denna åsikt om sig själv. "Nu har jag minsann förtjänat en paus", deklarerar han bestämt. "Jag behöver en kaffe och en Saturnus Rex-kaka. Men jag vill landa först, annars spiller jag bara på mig som med potatissalladen ..."

"Du har redan käkat tre Rex-kakor utan att bekymra dig det minsta om smulorna, men visst," tänker du tyst för dig själv. Men du måste medge att en liten paus efter ert halsbrytande meteoroidäventyr inte vore helt fel.

Klaus tar sikte på närmaste stabila planet. Strax ser du en enorm, metallglänsande glob genom rymdskeppets fönster. Du kisar förvirrat för att sedan spärra upp ögonen av förvåning. Du har aldrig sett något liknande! Hela planeten är som en enda stor spegel. ALLTING reflekteras här! Så snart ni har landat vill du genast utforska omgivningarna, men Klaus hindrar dig.

"Du, ta det försiktigt. Jag har aldrig varit här förut, och folk är inte alltid så trevliga mot inkräktare. Så ta den här spegeln innan du går. Då kan du utforska planeten utan att behöva kliva ur. Du bara sticker handen genom luckan och ... Man vet aldrig vad som kan dölja sig i skumma skrymslen och konstiga vinklar. Utforskade hörn är trots allt inte helt ovanligt i rymden."

Öppna lucka 10 nu!

Där finner du: 1 mysteriekort (J1), 1 underligt föremål (spegel).





11 december



är du har tröttnat på spegelplaneten klättrar du upp i rymdskeppet igen. Klaus mumsar i sig de sista smulorna av er sista Saturnus Rex-kaka och startar motorn. Eller snarare, han försöker starta motorn. Den hostar ett par gånger innan den med ett trött, utdraget jämmer slocknar och dör helt.

"Reparationer är ditt jobb – ta reda på vad som är fel!" domderar Klaus, medan han själv rotar igenom er proviant efter mer snacks. Om han fortsätter så här kommer han snart inte att få plats bakom spakarna!

Du öppnar panelen i lastutrymmet där all drivteknik sitter, och dina värsta farhågor besannas: motorfel! En hastig blick räcker för att förstå att motorn är helt obrukbar. Märkligt! Trots att rymdskeppet är tämligen ålderstiget verkar det högst osannolikt att motorn bara skulle dö så där. Det är snarare som om någon har mixtrat med den. Vänta nu ... Är det ett fotavtryck där i dammet? Har någon varit här?

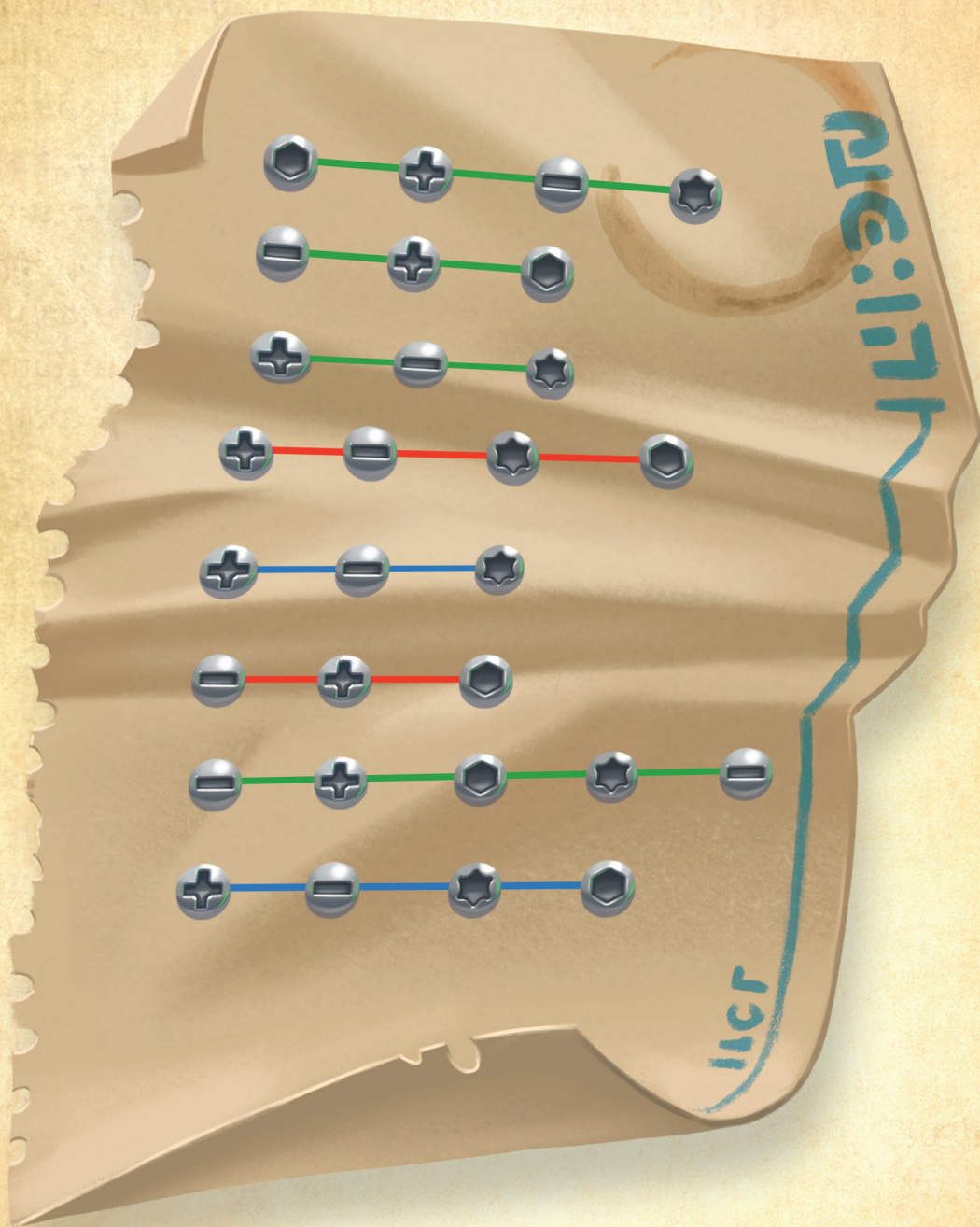
Hur som helst måste motorn repareras. Tyvärr har du varken rätt verktyg eller några reservdelar till hands. Men du har en idé: Klaus rakapparat! Kvickt plockar du isär maskinen. Strålände! De första reservdelarna är klara. Nu borde du kunna åstadkomma lite precisionsmekande.

Om du bara kunde förstå smörjan i instruktionsboken vill säga. Det står något om att välja rätt **skruvar** och vilka sladdar som ska **kopplas ihop** och hur. Ett invecklat kopplingsschema fångar din uppmärksamhet.

Vänd blad. Öppna lucka 11 nu!

Där finner du: 3 mysteriekort (K1–K3).





12 december



u är inte så lite stolt över att ha lyckats hitta tillräckligt många reservdelar för att få igång motorn igen. Visst, Klaus kan inte raka sig längre, men det överlever han.

Ni passerar strax en vägvisare med flera skyltar. "Rymdskeppsparkering" står det på en av dem. "Härligt", utbrister Klaus och gasar lite. "Den ligger definitivt längs tävlingsrutten. När jag anmälde oss sa de att det är ett perfekt ställe att mellanlanda på."

Just som ni svänger ser du i ögonvrån hur en oktopudlian i närheten gestikulerar vilt med sina åtta armar, men ni har bråttom att komma ikapp resten av tävlingsfältet. Du vinkar lite tafatt när ni blåser förbi. Kanske får ni tillfälle att prata med varandra senare.

Ni flyger rakt fram i vad som känns som en evighet, men ingen rymdskeppsparkering syns till. Du börjar undra om ni kanske borde ha tagit er tid att prata med oktopudlianen trots allt, när en planet till sist blir synlig föröver. Klaus landar och du hoppar ur.

Det här är inte någon rymdskeppsparkering! Du befinner dig i den tätaste djungel. Luftfuktigheten är hög och värmen tryckande. Mödosamt kämpar du dig fram genom snår av växter så höga att de skymmer himlen. Plötsligt är du omringad av hotfulla krigare med spjut.



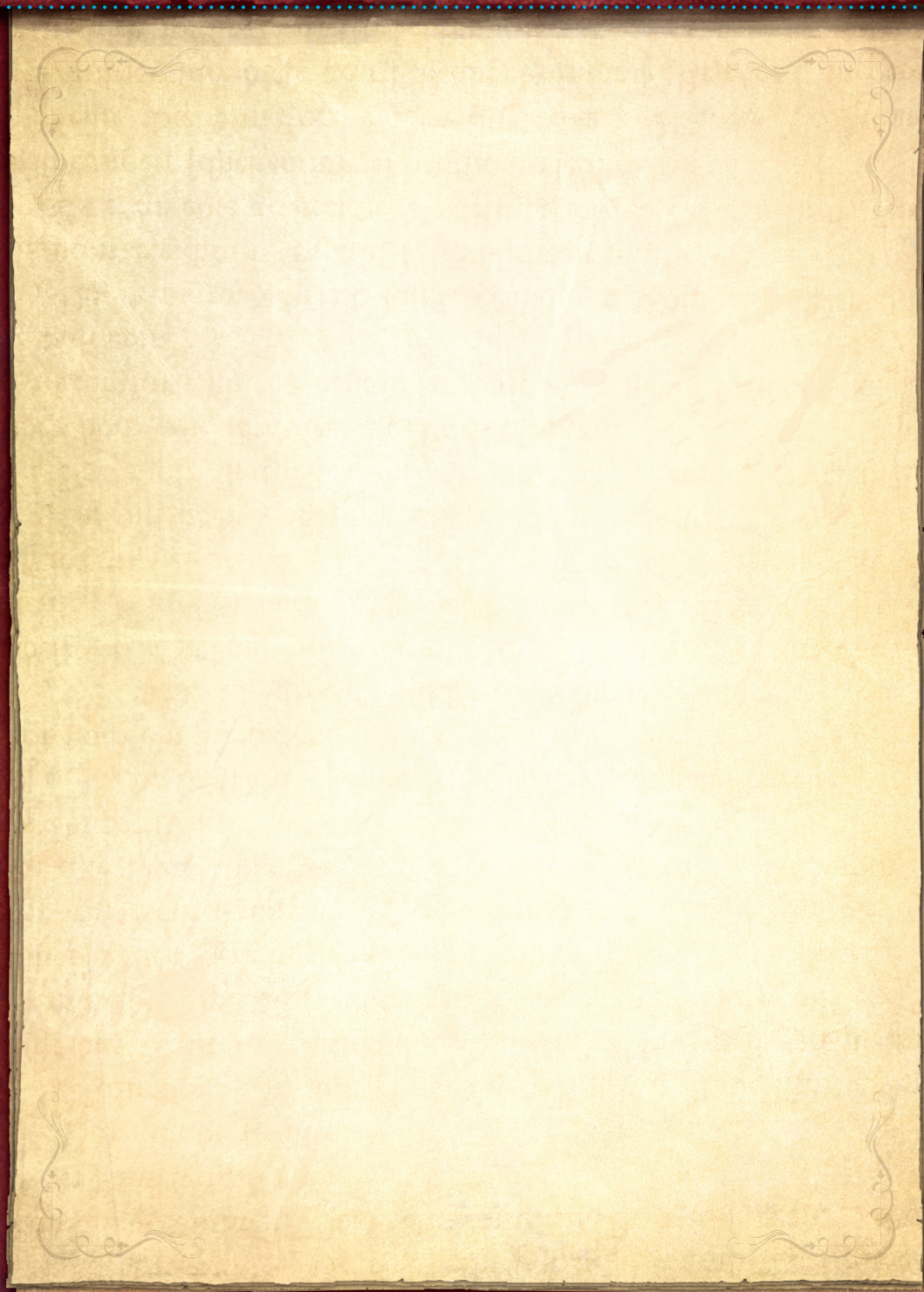
Krigarna pratar upprört med dig, men du förstår ingenting. Det enda du är säker på är att det inte är någon idealisk situation. Krigarna ger dig fyra stentavlor och verkar förvänta sig att du ska göra något med dem, för de släpper dig inte med blicken.

Om du bara kunde lista ut vad ...



Öppna lucka 12 nu!

Där finner du: 4 underliga föremål (pusselbitar).



13 december



*S*om tur är gick allt vägen ännu en gång. Du vill inte tänka på vad som hade hänt om du och Klaus inte hade listat ut svaret på gåtan ... och därför låter du bli. Nu kör ni i högsta fart tillbaka i riktning mot den där vägvisaren. Det är uppenbart för er båda att ni var på väg åt fel håll förut. Klaus slänger sig på bromsreglaget när ni närmar er skyltarna. Oktopudlianen är kvar och förefaller ha väntat på att ni skulle komma tillbaka.

"Om ni bara hade brytt er om att hälsa förut", hälsar hen lite syrligt. "Då hade jag kunnat tala om för er att vägvisaren visar fel. Någon har saboterat den med flit. Tyvärr finns det inga spår av den skyldige."

När du närmar dig ser du det också. Skylten "Rymdskeppsparkering" verkar ha vridits i motsatt riktning och surrats fast med silvertejp.

Oktopudlianen beskriver snabbt den rätta vägen till rymdskeppsparkeringen. "Men om ni frågar mig har ni inte en chans i världen", säger varelsen bryskt. "De andra flög förbi här för länge sen. Ni ligger sist med god marginal!"

"Jaha ja", muttrar Klaus sammanbitet, innan han startar motorn på nytt. När oktopudlianen har försvunnit bakom er vänder sig Klaus till dig. "Om de andra fuskar, då ska vi göra det också. Nu aktiverar jag maskhålsnavigering, så att vi kan ta igen tiden vi har förlorat."

"Maskhålsnavigering?" undrar du lite oroligt. "Har den här gamla skrothögen verkligen så avancerade funktioner? Varför har du inte sagt något tidigare?"

"Å ena sidan för att du inte har frågat", förklarar Klaus, medan han drar ut kontrollpanelen och räcker den till dig. "Å andra sidan för att användningen av maskhål bara är tillåten i ... högst extrema situationer. Sätt igång nu. Om du tar ut kursen, så flyger jag."

Riv försiktigt ut det här bladet **och nästa** ur häftet.

Öppna lucka 13 nu!

Där finner du: 3 mysteriekort (L1-L3).



SVÄNG
HÖGER

SVÄNG
VÄNSTER

SVÄNG
VÄNSTER

FLYG IN
I MASK-
HALET

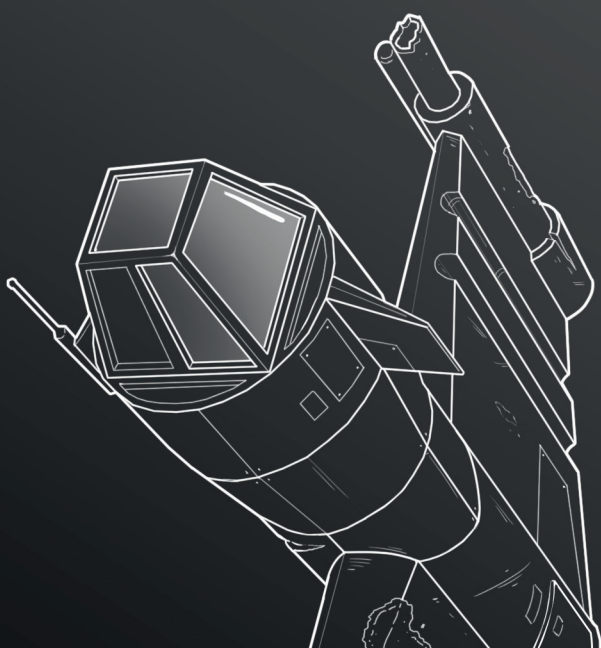
SVÄNG
HÖGER

FLYG RAKT
FRAM

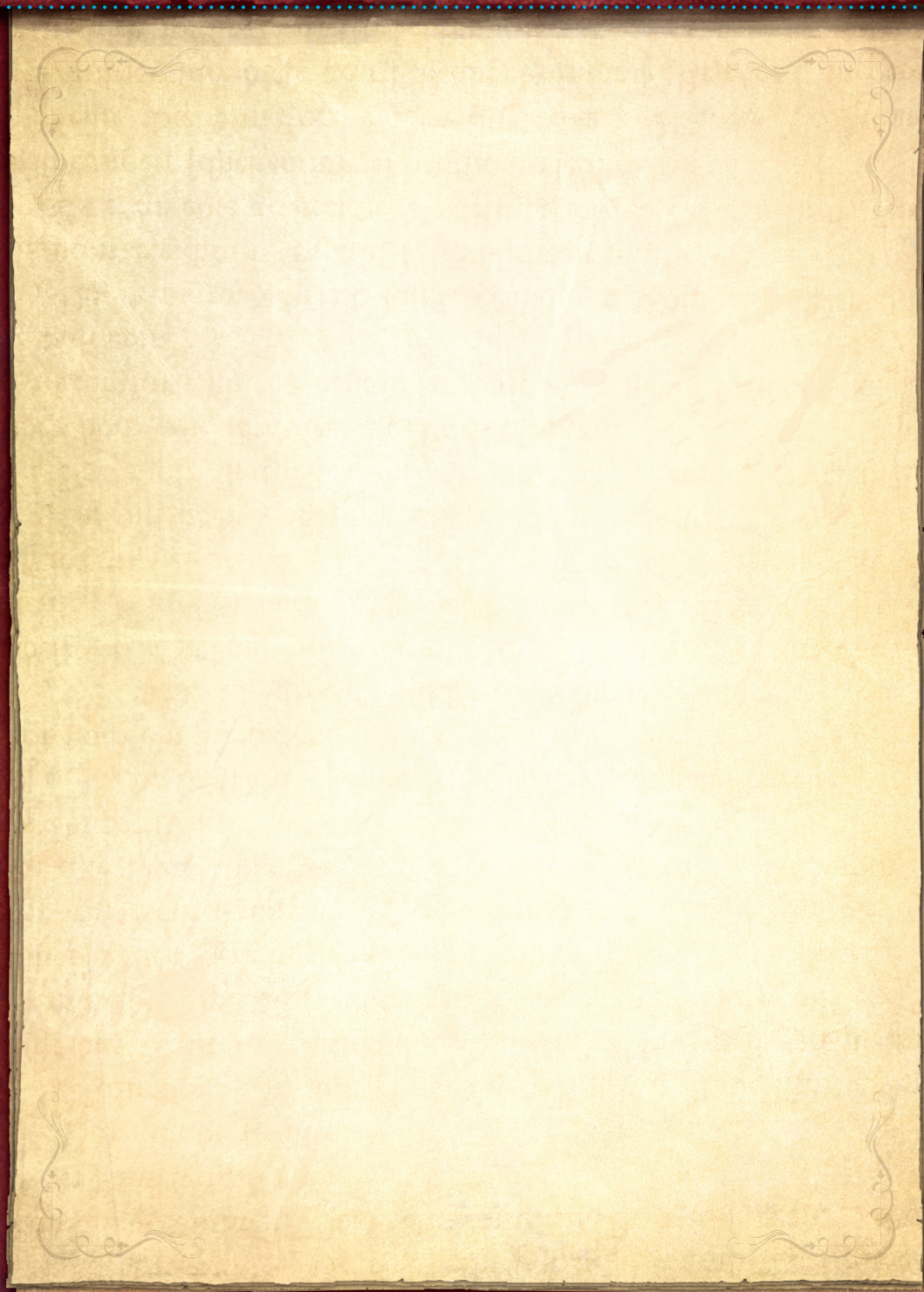
FLYG RAKT
FRAM

SVÄNG
VÄNSTER

FLYG IN
I MASK-
HALET







14 december



laus flinar glatt. "Jag sa ju att maskhålen skulle hjälpa oss att komma ifatt." Han pekar lite snett uppåt genom framrutan. "Där är rymdskeppsparkeringen!"

Just som han ska lägga om kursen rakt uppåt firas några repstegar ner framför er. En kraftig man i uniform dyker upp bredvid rymdskeppet. "Stopp och belägg", ryter mannen. "Vi har fått in en anmälan om att denna rymdfarkost inte uppfyller gällande säkerhetsreglemente. Vi måste utreda saken å det snaraste. Innan labbet ger grönt ljus är ni belagda med rymdreseförbud."

"Men ...!" utbrister Klaus och du unisont, men säkerhetsinspektören bara hytter med pekfinger åt er. "Säkerheten framför allt!" Sedan pekar han på repstegarna över framrutan. "Om ni tvunget måste fortsätta er resa får ni gå till fots, lejdarna här tar er dit ni ska. Se bara till att klättra på rätt sätt, annars hamnar ni någon annanstans ... och Någon-Annanstans är en mycket ogästvänlig planet. Dit vill ni inte, tro mig."

Fullständigt förbluffad klättrar du ut ur rymdskeppet tillsammans med Klaus. Ni kan bara se på när inspektören kör iväg med det.

"Jag vill veta vem som tjallade", säger Klaus och kliar fundersamt sin orakade haka. Sedan drar han fram ett teleskop ur innerfickan på sin pilotjacka. "Här, det är bäst du tar en titt. Med det här borde du kunna avgöra vilken repstege vi ska använda."

Vänd blad. Öppna lucka 14 nu!

Där finner du: 2 mysteriekort (M1, M2), 2 underliga föremål (gem).



Upp

Ej synligt

T E L E S K O P

Ned

15 december



Ästa morgon vaknar du bredvid Klaus på rymdskeppsparkeringen. Ni var så utmattade efter den långa klättringen att ni somnade så fort ni hade satt er på bänkarna i vänthallen. Klaus snarkar fortfarande, alltmedan hans runda mage höjs och sänks i lugn takt. Vid det här laget är du rätt säker på att han har lagt på sig lite sen ni sågs i rymdbaren. Många timmars sittande bakom styrspakarna och Günthers generösa proviant har helt klart haft effekt ...

När du spanar ut över parkeringen tycker du dig se ert rymdskepp där borta i andra änden. Vakterna måste ha ställt det där efter säkerhetskontrollen. Du väcker Klaus och ni travar iväg med raska steg, förbi en låg mur och strax därefter en gammal husvagn. Vem kan ha lämnat den där? Så här i dagsljus ser parkeringsplatsen mer ut som ett skrotupplag faktiskt.

"Där är hon, vår gamla skrothög", ropar Klaus tillgivet och rusar fram till rymdskeppet. På registreringsskylten sitter en skinande ny säkerhetsdekal. "Toppen! Nu behöver jag inte besiktiga igen förrän tidigast år 2398." Du, å andra sidan, delar inte riktigt hans glädje. "Klaus, kolla! Vi har andra problem. Vi kommer inte att kunna flyga så här!" Runt om hela rymdskeppet ligger mängder med bräte. En del har till och med hamnat på taket. Ni är helt blockerade. "Vad har stolpskotten haft för sig egentligen?" utbrister Klaus förbittrat. Ni måste ha varit otroligt utpumpade efter er långa, ansträngande dag igår – någon har lyckats sprida ut flera ton metallskrot under natten utan att ni vaknade.

Det verkar som om de andra tävlingsdeltagarna har lämnat en hälsning åt er.

Det finns inget annat att göra än att röja undan bräten. Du kavlar upp ärmarna och grabbar tag i första bästa bit. Tack vare den låga tyngdkraften är det åtminstone enklare än du befarade. Snart flyger det rymdskrot genom luften så det står härliga till.

Öppna lucka 15 nu!

Där finner du: 1 mysteriekort (N1).



16 december



ntligen är du och Klaus tillbaka på rymdskeppet. Ni har lämnat rymdskeppsparkeringen och kommit en god bit på väg. Plötsligt dyker harens släde upp framför er. Klaus lägger sig i draget bakom och följer efter. Haren ser sig över axeln, och när han upptäcker er ökar han farten. Plötsligt svänger han tvärt åt vänster.

"Vad gör du?" ropar du förvånat. "Tävlingsrutten är rakt fram, inte åt vänster!" "Han kanske kan en genväg", svarar Klaus. "Jag tänker följa efter honom!" Innan du hinner protestera kränger rymdskeppet så hårt åt höger att du nästan ramlar ur ditt säte. En planet blir synlig föröver och haren är på väg rakt mot den. Klaus följer efter honom som besatt. Det är inte förrän han just ska landa som han inser var han är. "Å nej! Stopp, jag förtjänar inte detta!" Han bromsar hårt och försöker göra en U-sväng, men misslyckas. Ni är för nära marken och ett ögonblick senare landar ni med en duns. "Det är en fälla! Jag borde ha anat. Nu är vi fast här", stönar Klaus.

"Vad menar du?" frågar du och tittar nervöst ut genom en sidoruta. Planeten ser inte särskilt farlig ut. "Vi befinner oss på WHAMARAM", förklarar Klaus, med ansiktet gömt i händerna. Han ser helt förkrossad ut. "Och vad är så hemskt med WHAMARAM, Klaus?" undrar du varsamt. "På WHAMARAM spelas en väldigt, väldigt irriterande låt", klämmer Klaus till slut ur sig. "Samma låt i slinga, om och om igen. Det är någon jullåt. Och haren har inte ont av den. HAN gillar låten."

Du tittar återigen ut genom fönstret, och mycket riktigt: En bit bort har er motståndare klättrat upp på släden och dansar glatt till musik du inte kan höra tack vare rymdskeppets ljudisolerade skrov. "Kan vi inte bara åka vår väg igen, utan att gå ur?" förslår du. "Det funkar inte så", svarar Klaus. "En kraftfull dragstråle håller oss kvar på planeten. Det krävs en kod för att stänga av strålen, och den har tyvärr med den här ... låten att göra. Det enda sättet att få koden att fungera är att ställa sig där ute och nynna med. Problemet är bara att har du väl börjat nynna på sången kan du inte sluta på flera veckor, månader! Det är den mest ondskefulla melodi som någonsin har skapats."

Klaus slår desperat näven i instrumentpanelen. "Haren visste att det här skulle bli rena helvetet för mig. Han lurade avsiktligt in mig i det här. Men jag tänker inte låta det hända. Aldrig mer!" Med det rotar Klaus raskt fram ett knippe broccoli ur proviantsäcken och barrikaderar sig i styrhytten. Det blir visst du som får nynna ...

**Ordna korten efter eget öra,
och låt musiken dig förföra.
Sjung "Last Christmas", högt och klart
så är planeten blott ett minne snart.
Texten behöver du alls inte kunna,
det är bara melodin du ska humma.
När du på stavelserna fått styr,
bär det av mot nya äventyr.**

Öppna lucka 16 nu!
Där finner du: 4 underliga föremål (jullåt).



17 december



u fixade det! Nöjt ser du planeten WHAMARAM försvinna i backspegeln. Klaus drar ut broccolin ur örönen, synbart lättad. Sedan kliar han sig fundersamt i sitt alltjämt stadigt växande skägg. "Vet du vad klockan är?"

Du ser dig omkring efter en klocka och upptäcker en hel vägg av digitala urtavlor. De visar antagligen lokal tid i flera olika tidszoner runtom i galaxen. Eller det var åtminstone tanken. Flera av displayerna verkar vara ur funktion. "Är det så himla viktigt vad klockan är?" undrar du. "Det är av största existentiella vikt", svarar Klaus med eftertryck. "Dessutom flyger jag på bara ångor vid det här laget och bränsledepån stänger kl. 22.00. Du MÅSTE ta reda på vad klockan är."

Med en djup suck börjar du försöka utröna vilka klockslag de digitala displayerna borde visa, om de hade fungerat. Du har ingen aning om hur det ska hjälpa dig att få fram lokal tid just där ni befinner er, men om du har lärt dig något under din tid med Klaus så är det att ibland måste man bara börja någonstans, så löser sig resten av sig självt.

Dessutom sitter det en lapp ovanför klockorna som kanske kan hjälpa.

Vänd blad. Öppna lucka 17 nu!

Där finner du: 1 mysteriekort (P1).



- Varje klocka visar hel timme.
- Varje klockslag från 1:00 till 12:00 förekommer bara en gång.
- Befintliga gröna dioder är korrekta.



18 december



lipsk som du är lyckades du avkoda och sortera de digitala klockorna. "Otroligt!" utbrister du. "Jag fick ordning på de gamla klockorna igen. Gasen i botten! Vi måste hinna till bränsledepån!"

"Uppfattat", ropar Klaus från förarsätet. Han har i själva verket redan nått marschfart. Ni krokar nästan med en mindre planet, så fort går det. Du studerar planeten i backspegeln. Den ser ut som en öken av is, gnistrande och slät som glas. Är det pingviner du ser, som åker kana? Vad gulligt!

"Det där är Yetis hemplanet", förklarar Klaus från cockpit. "Vi kommer rätt bra överens, när vi inte tävlar mot varandra. Schysst snubbe som mest sitter i sitt rymdskepp och läser tidningen. Vi kanske kan hälsa på honom när tävlingen är över."

"Mm, det låter trevligt", svarar du längtansfullt. Isplaneten ser så magisk ut på något sätt. Plötsligt lägger du märke till ljuset av en stjärna som speglas i isen ...

Öppna lucka 18 nu!

Där finner du: 2 mysteriekort (Q1, Q2).





19 december



i lämnar Yetis isplanet bakom er och börjar närma er bränsledepån. Innan ni kan landa blixtrar dock plötsligt gröna, röda och blå laserstrålar genom rymden. Någon skjuter på er!

"Håll i dig", ropar Klaus. Med en våldsam undanmanöver försöker han styra rymdskeppet genom laserattacken. Tyvärr misslyckas han, och en laser träffar rymdskeppets akter. Alla lysdioder blinkar illavarslande och ett fasansfullt ljud hörs, som om någon vore i färd med att slita batteriet ur en robot utan att stänga av den först. Sedan slocknar alla instrument och lampor.

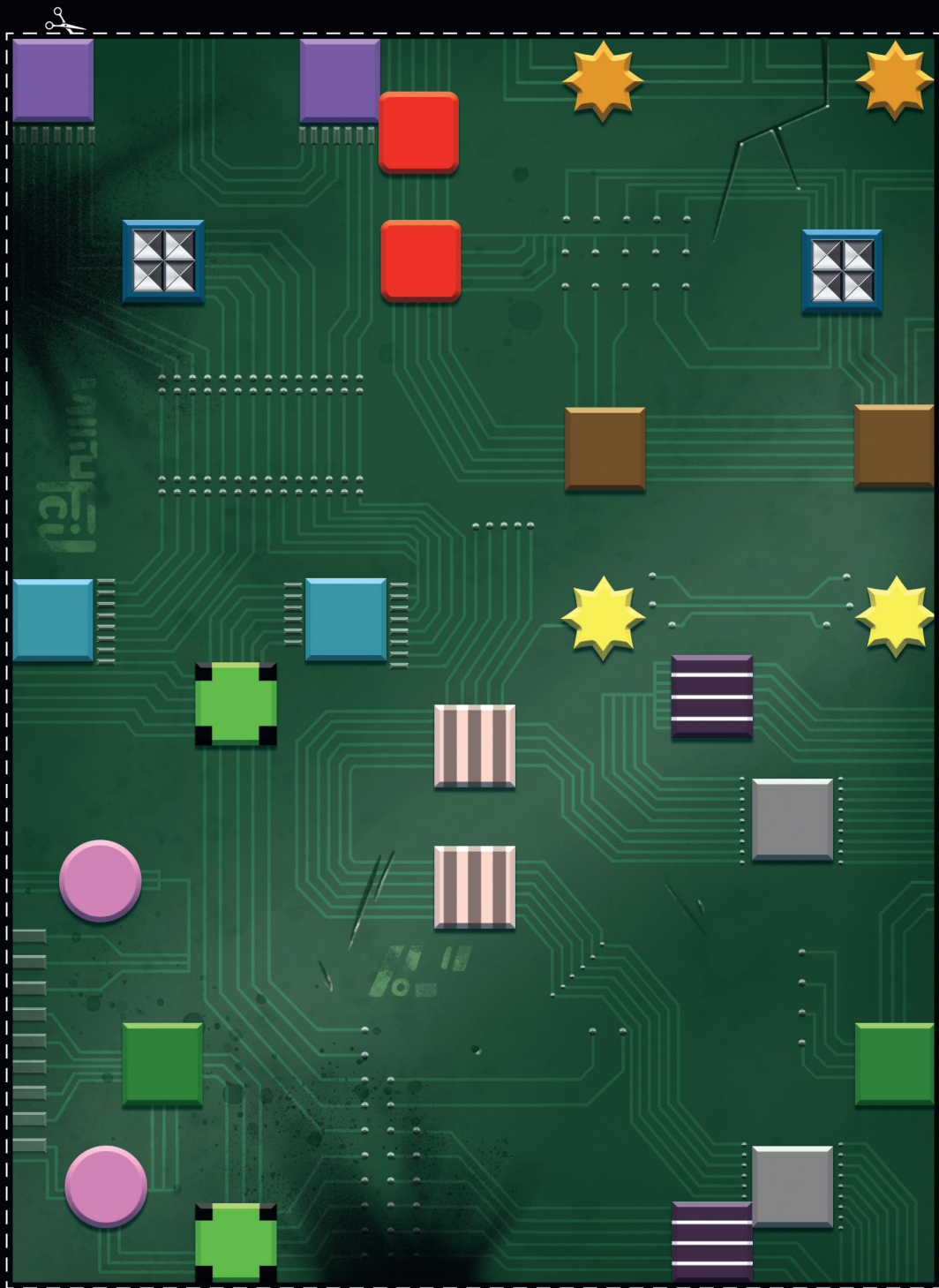
"Förnicklade flärpar", utbrister Klaus. "Totalt motorhaveri!" Under idel svordomar rycker han loss något ur en härva av kablar under styrspaken och räcker det till dig i det svaga stjärnljuset utifrån. "Här, ta moderkortet. Jag är rädd att det är helt kört. Vi måste nog kortsluta lite grejer för att få igång det igen. Det finns en lapp här någonstans, med tekniska anvisningar. Den kommer du att behöva."

Tekniska anvisningar? Du vrider tveksamt på moderkortet i din hand och undrar om det överhuvudtaget är användbart längre. Å andra sidan låter det inte omöjligt att kortsluta några kontakter och följa lite tekniska anvisningar. Du har gjort mer komplicerade saker än så i det här loppet ...

Vänd blad. Öppna lucka 19 nu!

Där finner du: 2 mysteriekort (R1, R2).





20 december



u lutar dig nöjt tillbaka, både lättad och lite stolt. Du klarade det faktiskt, även om metoden var lite drastisk. Det var riktigt nära ögat.

Och faran är inte över än, för efter den våldsamma undanmanövern har ni fått helt slut på bränsle. Ni tar er med nöd och näppe till bränsledepån. Klaus drar en suck av lättnad när han parkerar bredvid en pump. Äntligen! Du hoppar kvickt ut och tar tag i munstycket, men ingenting händer. Det kommer inte en ynka droppe ur slangen.

"Jag är hemskt ledsen", mumlar pumpföreståndaren, som kommer framspringande från sin plats bakom kassan. "Någon köpte allt vi hade, för mindre än en kvart sedan. Allt! Jag har aldrig sett något liknande. Hen staplade pengar på disken och lät tappa allt bränsle på stora tunnor. Konstigt nog tankades inget fordon, men var och en får förstås göra som den vill ..."

Klaus vänder sig till dig och väser irriterat. "Sabotage! Och det skulle inte förvåna mig om det var den som sköt på oss förut! Hur såg den här typen ut?" Pumpföreståndaren rycker bara på axlarna. "Ledsen, men jag vet inte ens om det var en man eller en kvinna. Rocken var knäppt hela vägen upp och hen viskade hest." "Vad gör vi nu?" frågar du Klaus oroligt. "Det finns bara en sak att göra: Vi får brygga vårt eget bränsle! Det är inte så komplicerat. Allt vi behöver finns i bränsledepåns butik. Om jag bara kan minnas receptet ..."

Vänd blad. Öppna lucka 20 nu!

Där finner du: 2 mysteriekort (S1, S2).





21 december



ulltankade med kosmos finaste hembryggda bränsle är ni på väg igen, men så börjar motorn hosta och hacka och ni hamnar i spinn. "Jag måste nog göra en liten nödlandning där borta", konstaterar Klaus. "Kyla ned maskineriet lite. Jag kanske kan göra några justeringar, så motorn tål det nya bränslet lite bättre."

Han styr i sakta mak mot närmaste planet. Genom framrutan ser du ett glödande rött landskap. Vulkaner och aska så långt ögat når. "Det här verkar vara en högst olämplig plats om man vill KYLA NED något", påpekar du. Klaus skrattar lite torrt. "Det kan du ha rätt i. Det här är Etna-na, eldplaneten. Vi måste aktivera värmeskölden så fort som möjligt, annars smälter hela rymdskeppet under oss. Tyvärr har de tre spakarna till skölden gått sönder. Jag täljde tre nya av trä, de borde ligga här någonstans. Hitta spakarna, gå sedan **tillbaka till cockpit** och montera dem på de tre gröna punkterna. Innan du installerar dem måste du förborra – men jag har det perfekta verktyget för det.



Akta fingrarna! Vi vill inte ha några skador. När du har förborrat kan du med lite kraft trycka spakarna på plats."

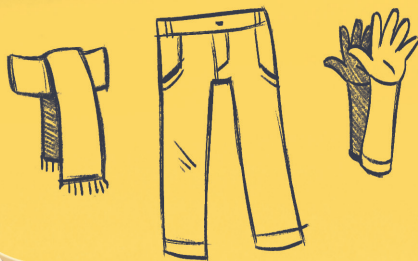
Du tittar tvivlande på honom. "Och vad ska du göra?" – "Jag? Jag behöver stärka mig inför vår fortsatta färd", svarar Klaus ogenerat, och plockar fram en av de sista prinskorvarna ur Günthers proviantpåsar. "Klä av dig det du kan medan du arbetar", tipsar han vänligt, med munnen full av korv. "Värmen börjar redan att tränga igenom skrovet. Du svettas som en gris här inne. Seså, ta av dig de varma kläderna!"

Med en suck börjar du klä av dig. Klaus gestikulerar bestämt med korven han har i handen. "Men släng inte allt på golvet, tack. Det här är ingen svinstia! Häng upp allt ordentligt på klädhängarna." Med allvarlig min pekar han på något som liknar en varningsskylt på väggen.

"Nu har han verkligen fått en skruv lös", tänker du. Men du har ingen lust att gräla om saken, så du gör som han säger.

Vänd blad.

Var sak
på sin plats!



Öppna lucka 21 nu!

Där finner du: 1 verktyg (kartnål), 3 underliga föremål (spakar), 3 underliga föremål (klädesplagg).



22 december



ilken tur att du lyckades aktivera värmeskölden och att ni kunde lämna Etna-na! Trots att du knappt trodde det var möjligt verkar Klaus dessutom ha lyckats att trimma motorn. Rymdskeppet tycks klara det nya bränslet bättre nu, och ni flyger mycket jämnare.

Plötsligt dyker den bleka kvinnan i luftballong upp framför er. "Titta på Fifelin", väser Klaus sammanbitet. "Det skulle inte förvåna mig om det var HON som sköt på oss och köpte upp allt bränslet." "Fifelin?" frågar du förvirrat. Du är lite förvånad över att Klaus verkar vara nära bekant med er motståndare. "Ja, Fifelin. Du känner nog bara till hennes artistnamn: Tandfën!" Nu trillar polletten ned för dig. Den intrikata hatten, den tandformade varmluftsballongen! Naturligtvis är hon tandfën.

"Och hon deltar i Le Monde-loppet?" undrar du förvånat. "Absolut", svarar Klaus. "Fifelin deltar gärna i allt som ger lite omväxling. Hon

har ett väldigt enförmigt jobb. Varje gång ett barn tappar sin första tand måste Fifelin ordna med en present. Tänk dig bara – stressen! Skaffa

presenter, slå in presenter, flyga runt till barnen, vänta tills alla har somnat, lämna presenter och sen flyga hem igen – hur stressigt som helst! Kolla upp förutsättningarna noga innan du väljer karriär säger jag bara. Okej, nu är vi nästan jämsides med ballongen. Jag pratar med henne!"



Vänd blad.

Klaus öppnar sidorutan och lutar sig ut för att framföra sina misstankar till tandfjén. Men hon ser bara chockad ut. Hon har inte haft något att göra med varken laserattacken eller bränslekuppen. "Å andra sidan", lägger hon till och blinkar förföriskt, "har jag lagt märke till något högst intressant ... Om du hjälper mig att slå in min nästa present ska jag berätta vad."

"Ge mig den", svarar Klaus utan att tveka, och Fifelin räcker honom presentasken, band och omslagspapper.

Öppna lucka 22 nu!

Där finner du: 2 mysteriekort (T1, T2), 2 underliga föremål (presentband), 1 underligt föremål (pergament).



23 december



*F*ifelin tackar så hemskt mycket för den så vackert inslagna presenten och lutar sig sedan förtroligt närmare. "Nu vill jag ju inte komma med några ogrundade anklagelser", säger hon konspiratoriskt, "men när jag flög förbi bränsledepån förut stod där en släde parkerad..."

Klaus och du utbyter en blick med varandra. "Haren!" utbrister ni båda samtidigt. "Jag visste det!" frustar Klaus och varvar ursinnigt rymdskeppets motor. Han pressar sin skrothög till det yttersta och flyger fram längs tävlingsrutten som en vettvilling. Snart har ni både Yeti i hans ångpanna och haren i släden inom synhåll. De far fram runt asteroidbältet kring en enorm planet. "Det här är den sista delen av tävlingsrutten", hojtar Klaus och styr mot asteroidbältet han också. Väl där känner ni hur rymdskeppet utsätts för en stark dragningskraft. Farten ökar för varje sekund och ni kör obönhörligen i cirklar kring planeten. Era konkurrenter gör precis samma sak. Till slut blir hastigheten för hög för Yeti och med ett tjut från ångvisslan far han iväg ut i rymden. "Jag ger upp", ropar han, när han handlost flyger förbi. Sedan är det bara en motståndare kvar.

"Nu står det mellan honom och oss", morrar Klaus, med blicken fäst på harens flaxande öron rakt föröver. Varje varv blir lite snävare, och farten allt högre. Hela rymdskeppet knakar i fogarna och skakar alltmer okontrollerat.

"Okej, vi ligger lite pyrt till, det ska medges", hojtar Klaus från cockpit och kastar någon sorts gummiföremål till dig. "Vad är det här?" frågar du, medan tänderna klapprar av vibrationerna. "Hemmagjord krockkudde", ropar Klaus tillbaka. "De är tyvärr inte installerade som standard på den här modellen, så passagerare måste ta eget ansvar vid nödläge. Man vill ju inte chansa med säkerheten!" Medan du desperat försöker förstå hur krockkudden fungerar dras ni in i en stoftvirvel och störtar mot planetens yta.

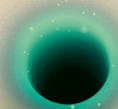
Vänd blad. Öppna lucka 23 nu!

Där finner du: 1 underligt föremål (hemmagjord krockkudde).



Aktivering av hemmagjord krockkudde

1. Öppna rymdfickan.



2. För in krockkudden och håll den stadigt.

Den får under inga omständigheter
falla ner i rymdfickan!



3. Aktivera luftflödet och fyll krockkudden tills vidare åtgärd kan vidtas. Var uppmärksam på omgivningarna.



24 december



Precis innan ni kraschar på planeten med asteroidbältet händer det ofrånkomliga: Ert rostiga rymdskepp, fulltankat med hemmagjort bränsle, kan inte stå emot de våldsamma krafterna längre och slits i bitar. Du faller handlöst med den hemmagjorda krockkudden tätt mot kinden. Med en smärtsam DUNS landar du på marken bredvid Klaus. Helt vimmelkantig tittar du dig omkring. Ni befinner er i kanten av en krater, och enligt skyltarna kring den är det en genväg.

"Den som flyger in där landar på jorden – precis i tid för att stå värd för julkalaset", hörs plötsligt en iskall stämma. Haren så klart! Han har klivit ner från släden, som otroligt nog är helt oskadd, och inspekterar vraket av ert rymdskepp med road min och tassarna i kors. "Utan något rymdskepp kan ni inte vinna någon tävling", konstaterar han. "Därmed är julen MIN! BARA MIN! Inklusive den bästa av alla jullåtar!"

"Uppehåll honom", viskar Klaus till dig, knappt hörbart. "Se till att han fortsätter att pladdra – jag har en plan!"

"Öh, vilken jullåt syftar du på då, hare?" improviserar du fram. Haren tittar nedlåtande på dig. "Last Christmas förstås!" svarar han självsäkert. I ögonvrån ser du hur Klaus långsamt kryper runt kratern på alla fyra. Du inser plötsligt vad han har i kikaren: Han tänker sno harens släde!

Haren har å sin sida fått upp ångan nu. "Last Christmas är den bästa låten sedan universum uppstod", utbrister han hänfört. "Och den har alltid varit menad för mig. Killarna i WHAM skrev faktiskt en låt om en hare först, men någon fantasilös skivbolagshöjdare tyckte att det fanns mer pengar att tjäna på jullåtar så de övergav originalidén och skrev en ny text. Då insåg jag: Om jag vill få tillbaka den sanna originallåten måste jag ta kontrollen över julen. De andra deltagarna i rymdloppet var aldrig någon riktig utmaning för mig.

Ni, å andra sidan, var inte att leka med, så jag tvingades bli kreativ. Det krävdes en del planering ... En del manipulering, lite motorsabotage, en ändrad skylt, en hel del rymdskrot ..." – "Var det verkligen du som låg bakom allt?" undrar du, med spelad beundran, i hopp om att behålla harens uppmärksamhet. "Naturligtvis. Det och mycket mer. Ni kämpade väl, men medge att jag var helt och hållet enastående!"

Just då ger Klaus dig ett tecken. Du rusar så fort benen håller och hoppar upp i släden bredvid honom. "Verkligen enastående!" ropar Klaus till haren. "Men julen är vår!" Han kör släden rakt mot kraterns kant och med ett sista våghalsigt språng dyker ni ner i det mörka hålet. Det sista du hör är harens ursinniga avgrundsvrål.

Öppna lucka 24 nu!

Där väntar en sista uppgift.

Läs det sista kapitlet när du har klarat uppgiften.



Avslutning



i faller och faller – den mörka kratern verkar helt bottenlös. "Vi kommer aldrig fram till jorden", tänker du desperat, innan du plötsligt ser ett ljus. Ett snötäckt landskap uppenbarar sig, och små hus blir synliga i kanten av en barrskog. "Klaus, se upp! Granarna!" skriker du, men det är för sent. Släden dyker rakt in mellan barrträden och kapar en handfull trädtoppar rakt av med medarna. Sedan följer en spektakulär kraschlandning där Klaus slungas som ur en katapult från kuskbocken, flyger i en vid båge och landar rakt ner i skorstenen på närmsta hus. Själv landar du i en stor och ganska mjuk snödriva.

Med en suck betraktar du skadorna. "Synd på så fina träd", tänker du och ser dig omkring efter något att knyta fast de kapade grenarna med, så att de ska se mindre trasiga ut. Bland diverse lådor och jox i släden hittar du en härva färgglad julgransbelysning. Den får duga så länge.



n liten stund senare öppnas dörren till det lilla huset och Klaus kliver ut. Han har på sig en sprillans ny röd badrock. Du tittar förvånad på din rymdpilot. Han har verkligen förändrats sedan ni först möttes i den där baren. Den senige mannen med tårt ansikte har blivit en fryntlig och trind man med tjockt vitt skägg. Han ser riktigt bra ut faktiskt. "Husägaren gav mig sin morgonrock. Mina kläder var helt sönderrivna och täckta av sot", förklarar han. "Visst är den fin? I utbyte gav jag honom allt möjligt jag hade i fickorna. Pepparkakor från Karamellion och så!" När du hör det kommer du att tänka på något. "Det finns mer godis från Karamellion i släden. Och grejer från andra planeter också. Haren tog med sig något från vartenda stopp i tävlingen!" Du trodde nog att Klaus genast skulle roffa åt sig godsakerna, men han överraskar dig än en gång. "Vet du vad?" säger han fundersamt.



"Nu när vi har vunnit tävlingen känner jag mig väldigt generös. Vi ger bort grejerna! Vi kan dela ut dem till husen här omkring. Annars kommer de inte till någon nytta." Och det är precis vad ni gör. När ni har gjort er av med allting vänder du dig till Klaus. "Och nu då?" – "Ja, vad annars?" svarar han med ett stort flin. "Mot Günthers bar, så klart!"

Lack vare turbosläden kliver ni kort därefter in på den bekanta rymdbaren igen, och möts av dånande applåder. Lokalen är helt fullpackad. Alla klappar händer och tjoar glatt medan ni mödosamt banar er väg fram till barmatsbussen genom ett hav av lyckönskningar. Günther står redan redo med en dubbel yppita och en galaxshake. "Strålände genomförd tävling hörni!" säger han.

Du och Klaus utbyter ett leende och skålar med varandra. Sedan nickar Günther tyst i riktning mot en gäst ett par platser bort vid barmatsbussen. Det är inte möjligt! Det är haven! På något sätt har han lyckats ta sig tillbaka med resterna av ert demolerade rymdskepp. "Största respekt till dig", säger Klaus uppriktigt. "Du är sannernigen en begåvad liten rackare!" Haven tittar på er och snyftar uppgivet.

"Jag ville bara så gärna få ordna juli!"

"Men kära have", säger Klaus, och låter nästan ömsint. "Du kan väl stå värd för påskan istället? Det är också en fin högtid!" Haven torkar tårarna och efter ett ögonblick nickar han beslutsamt. "Okej då!" Du hittar några chokladkulor från Karameillon i din ficka och ger dem till haven. De ser lite lätt avlänga ut, men smaken borde det i alla fall inte vara något fel på. Haven tackar så mycket. "Det var snällt av dig. De passar bra till påskfirandet, jag lägger undan dem till dess. Men jag får gömma dem väl, annars kommer väl någon godisgris och norpar dem ..."

