

Rid nu til ... Ibrahim

Illustreret

Kaspersen & Koch:
Rid nu til, Ibrahim

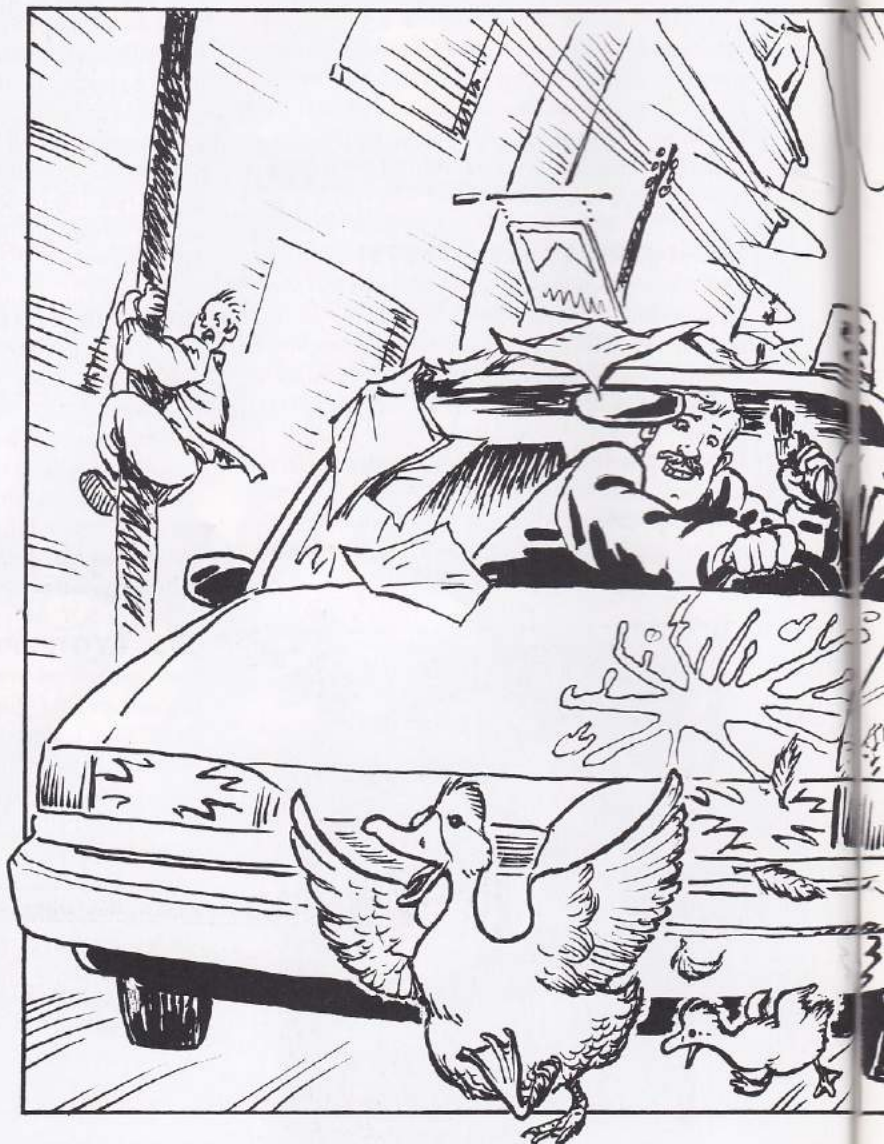
Af Paul Hartvigson
Idé af Gert Rasmussen

Inspiration:
Bahs & Balling,
Onkel Danny,
Den Berømte
Palle Schmidt,
Amnon Fuchs

Spiltestere:
Søs & Anne, Asta &
Pauline, Carsten & Lars.

Baggrundsmusik: D:A:D,
Shades of Blue, TV2, og
Ol' Blue Eyes

Spilletid 3-6 timer.



m

ret af Palle Schmidt

IDÉ: ET UMAGE PAR

Velkommen til "piloten" til politiserien Kasperen & Koch. K&K er medlemmer af en nydannet (og fiktiv) Indsatsgruppe med personale fra forskellige afdelinger indenfor politiet.

Historien er skrevet til et makkerpar - tænk på **Dødbringende Våben, Pulp Fiction, Tango & Cash**. Forskellene på makkerparret giver halvdelen af morskaben. Der er lagt op til Kaspersen er landlig og afslappet, og Koch er bymenneske og eksakt. Men først og fremmest skal du bruge forskellene mellem spillerne. De er det bedste råmateriale til spillere, så lad dem definere sig selv - også på tværs af personbeskrivelserne.

BAGGRUND: ET USANDSYNLIG PLOT

I årevis har danske landbrugsforskere arbejdet på projekt "Ibrahim" - en gensplejset Feta-ost, der ikke behøver blegemidler. Men nu er Ibrahim blevet stjålet fra landbrugsgiganten **RD-Exports** - og nogen vil sælge den til fjenden - hollænderne - gennem **KGL** (Koninklijk Geheime Landbouwspolitie, Kongelige Hemmelige Landbrugspolitie).

Andre har dog lugtet ... luntet, og sendt antydninger ud på Inter-net. "Farmer John" meddeler om sagen til politiets hacker **Sam Spade** på en nyhedsgruppe under Landboforeningerne (dk.agr.asc.soc.rec.hest.jagt.).

Med der er også andre med i løbet. Kureren, der skal overdrage specialkufferten med Ibrahim til "fjenden", talte over sig på natklubben Pyramid, og ejeren Bent har planlagt at snuppe kufferten ved overdragelsen - for at sælge den videre.

STIL OG STEMNING: SPILLERNE BESTEMMER

Historien falder i en række scener - med efterforskning som mellemspill. Først forsvinder kufferten for næsen af K&K - og deres spor fører bl.a. til Pyramid Club og sangerinden Michelle. Gennem hende - eller ad andre veje - kan de måske erobre kufferten til sidst.

Som spilleleder skal du tilrettelægge begivenhederne, så handlingen bringes frem. Gode ideer skal belønnes, men alle spillere har krav på spænding! Slutningen er op til spillernes stil. Der er både en intrige-finale (med action) og en totalt overkørt action-finale. Handlingen udspiller sig over lidt over 30 timer - 2-3 dage med action-finalen.

Der er lagt op til farce, men måske tager handlingen en mere alvorlig drejning. Fx. får K&K en chance for at udnytte en kvinde i knibe. Og hvis man gør det i sådan en historie, ender den sikkert tragisk. Det er din kunstneriske sans og spillernes valg, der bestemmer det.



KASPERSEN

Kaspersen, _____
f. / 196__ i _____,
en knap så stor by i Jylland

Politiassistent i kriminalpolitiet.

Højde 1,8 _____

Hårfarve _____

Øjenfarve _____

Udseende: _____

Lige siden Kaspersen var en lille dreng, har han villet være politibetjent. Hans inspirationer var tyske og amerikanske TV-serier, og Onkel Ole der var overbetjent i Holstebro. Efter en middelmådig gymnasie-eksamen, og en tur i hæren, kom han i politiet. Hans gamle er møderligt stolte af ham.

Kaspersen har en håndværksmæssig indstilling til arbejdet. Det gælder om at holde folk ude af problemer, så de ikke laver ulykker. Han har også en afslappet indstilling til formalia og oprydning - undtagen hjemme hos kæresten.



Kaspersens kæreste hedder _____. Hun er en hjemmehjælper fra Jylland, der kalder ham "Buller", og er sød og lyshåret. Hun presser juice til ham om morgenen, og efterlader mad når han kommer sent hjem. Hun leder efter et rækkehus eller mindre parcelhus til dem, men Kaspersen er ikke så begejstret.

Vælg 3 af disse 4

- 1) Kaspersen er fascineret af motorer - knallerter, motorcykler og biler. Som 17-årig blev han snuppet fuld i en "lånt" bil, og Onkel Ole måtte redde ham ud af affæren.
- 2) Kaspersen var på Sergeantskolen - og han er i stand til at give ordrer, samt at køre lastbil og bruge radio.
- 3) Kaspersen arbejdede på et tidspunkt i en rockersag, indtil efterforskningen blev indstillet af sparegrunde. Her lærte han noget om aflytning og overvågning. Han kender en del til miljøet. Desværre er der også nogen der kender ham!
- 4) Kaspersen var på internationalt politikursus i Thübingen. Han husker en smule om internationale regler, og han fandt ud af han stadig kunne tale tysk, og hørte en masse gode historier.

Vælg en dårlig vane (eller find selv på en)

- 1) Når Kaspersen er ophidset taler han meget jysk.
 - 2) Kaspersen bider negle.
- Derudover bliver han lidt for munter/filosofisk når han drikker.

KOCH

Koch, _____
f. / 196__ i _____,
en stille forstad til Odense/Århus/København

Politiassistent i bagmandspolitiet.

Højde 1,7 _____

Hårfarve _____

Øjenfarve _____

Udseende: _____

Koch var temmelig rød som yngre - en født oprører. Men så droppede han universitetet og gik i hæren og senere i politiet. Det var hans store oprør mod sine progressive forældre. I bagmandspolitiet fortsætter han sin utrættelige jagt på de virkelige skyldige i dette samfund.

Koch er sportslig, solbrændt og har en tøjstil, der er inspireret af den slags typer man til tider efterforsker i bagmandspolitiet. Men når han fordyber sig i arbejdet, kan han blive meget formel og kølig. Det skyldes ikke mindst hans udprægede ordens- og retfærdighedssans.



Koch deler lejlighed med sin kæreste, der læser psykologi på Københavns Universitet. Hun hedder _____, og er elegant og meget ambitiøs. Koch beundrer hende, og hun elsker ham. Men alligevel savner han mere og mere varme og hjertelighed fra hendes side.

Koch var spejder til han var 19. Han kender til naturen, at følge kort, og alt det spejdere nu engang kan.

eller

Koch har dyrket kampsporten _____. Han er ikke mester, men kan en del kneb.

I gymnasiet og de første år på universitetet var Koch med til at arrangere flere demonstrationer. Han var næsten ved at melde sig ind i MLIU (Marxistisk-Leninistisk International Union). Dette faktum har han holdt skjult for sine overordnede. Han kender mange af de gamle fra dengang, der er blevet embedsmænd eller arbejder for interesseorganisationer.

Vælg to af disse:

- 1) Koch har arbejdet med computere og er en dygtig programmør, han er dog ikke helt med på Internet.
- 2) Koch har læst økonomi, og kan granske regnskaber og lægge budgetter.
- 3) Koch har været på studieophold i USA og Frankrig og taler flydende engelsk og fransk.

Vælg en dårlig vane, eller find på en selv (og husk at Koch skjuler den for sin kæreste)

- 1) Koch ryger under pres / stammer.
- 2) Koch bliver nemt melankolsk/agressiv når han drikker.

FORSPILE: MAN SKAL IKKE GRÆDE...

Kaspersen og Koch har mødt hinanden kort. Men den første opgave starter pludselig, da Kaspersen får ordre om hente Koch, der står i ringbind til knæene på Scanofab i Rødovre. Klokken er 13.05, og de skal stå til møde hos chefen kl.14.00.

Kl 13.51, på vej til chefen, går trafikken i stå live før Tivoli. Her holder en mælkebil og spærrer krydset, da chaufføren har drukket noget andet. Det vil sætte fodgængere i farezonen at sætte blink på og køre over fortorvet. Men hvis K&K prøver at flytte bilen, er der gode chancer for at de spilder mælk ud i det centrale København, der så vil lugte fælt i resten af eventyret.

SCENE 1: CHEFEN

Hans Svendborg-Sørensen er leder af Indsatsgruppen, en ret stor strømmer på ca. 60 i et ret lille kontor i Politigården, den gamle betonklods. Han virker ofte mystisk, da han lader som om han ved mere end han gør.

Tidligst kl 14.01 står Kaspersen & Koch gispende og pustende hos chefen, der irttesætter dem for forsinkelsen, eller giver dem et kæmpe møgfald for at skabe kaos i den indre by. Så sænker han indforstået stemmen. "Vi har en sag af stor vigtighed - med ordrer der er kommet fra højt sted". Meget vigtige effekter er blevet stjålet, men tyveriet ikke er anmeldt. Via et tip ved politiet, hvor kosterne er, og K&K skal diskret skygge modtagerne af effekterne, og melde tilbage jævnlige. Chefen smiler: "Vores kilde har netop meddelt at overdragelsen finder sted på Vesterport station - nu i eftermiddag kl. 15 - foran Minibaren på peronnen. Effekterne er i en stål-kuffert."

K&K har under en time, og der er dømt "spørgsmål senere".

Chefen senere:

Som sagen udvikler sig er H. Svendborg-Sørensen leveringsdygtig i skældud, samt vage antydninger om sagens "nationale vigtighed", om kuffertens kølesystem der giver en tidsfrist på 48 timer; og om "fjenden", der er impliceret. Kør på spillernes vildeste forestillinger om narko, plutonium og Mellemøsten.

SCENE 2: ALLE STIGER OM

Peronnen på Vesterport Station løber i en 150 meter grav, 8 meter under gadeplan med trappe op i hver ende. Det myldrer med kontorfolk, forstads-teenagere, kommunalarbejdere, arabere, turister og en enkelt bums. Ved "Minibar" står et lyshåret muskelbundet i lys Cottoncoat og solbriller, og skuer over kanten på "International Herald Tribune".

Kl. 15.00 kommer en ung mand i jakkesæt ud fra rulletrappen oppefra, bærende på en aluminiumskuffert. Muskelbundet sænker sin avis - en børnehaven myldrer ud af et tog. Pludselig spærrer en bums for kureren, og en araber i læderjakke snupper kufferten. Bumsen holder kureren fast, mens araberer flygter - op ad rulletrappen eller langs skinnerne. Muskelbundet -

og sikkert K&K - pløjer gennem børnehaven og sætter efter ham. Kureren river sig løs og optager også forfølgelsen.

FANGET! (SCENE 2, FORTSAT)

Kuffert-tyven slipper væk og går i skjul. Men K&K kan fange kureren, eller bumsen. Muskelbundet er agent for "fjenden", og bør forblive et mysterium lidt endnu.

Bumsen er Johnny Svendsen, indbrudstyv og slagsbror. Han er hyret gennem **Hassan**, der løb med kufferten. Han ved at Hassan fik opgaven natten før på **Pyramid Club**. Johnnys 2000 kr. ligger allerede i en konvolut på stamværtshuset i Istedgade.

Kureren er Gert Ladelund, der troede han var smart. Han fik opgaven efter at have snakket med "Svend" på værtshuset **Ernas Minde** ved Halmtovet - så fik han en opringning med instruktioner. For 10.000 kroner skulle han hente kufferten i en boks på Hovedbanegården, og aflevere den på Vesterport kl. 15. . Efter han fik opgaven gik han på **Pyramid**, og brændte forskuddet af - og kom til at tale over sig overfor "en lille fyr og en rødhåret sild". (I virkeligheden "hentede" han den fra landbrugsfirmaet RD-exports, og det ved både Bent og Michelle.)

MELLEMSPILE: EFTERFORSKNING

Det er oplagt at K&K søger assistance til at fange flugtbiler, checke momsregnskaber og klare overvågning. Hvis de sætter noget igang, kan du fodre dem med oplysninger af forskellig kvalitet når det behøves. Det kan også være at de prøver at finde ud af mere end det H. Svendborg-Sørensen vil ud med. Det er begge gode måde at møde Sam Spade på.

Sam Spade

I politigårdens kælder står styrkens nyeste computere, og dette er Sam Spades domæne. Sam er en kvabset, langhåret 19-årig, der først ind på gården som uofficiel systemkonsulent. Nu er han

GRUPPEN

Indsatsgruppen er en fiktiv enhed. K&K har undervejs adgang til biler, overvågningsudstyr osv. De kan få bøde om hjælp fra andre afdelinger - men det er op til disse afdelinger om de vil hjælpe K&K.

AFDELINGERNE

Blandt politiets afdelinger er: Ordenspolitiet, Trafikpolitiet, Kriminalpolitiet, Fremmedpolitiet, Narkotikapolitiet, Bagmandspolitiet, og andre som Uro-patruljen i København. Det er ikke altid afdelingerne kan finde ud af at samarbejde.

POLITIMETODER

K&K kommer til at anholde folk - og anholdte har rettigheder - dem er garvede kriminelle godt inde i. De skal fremstilles i dommervagten inden 24 timer efter anholdelsen, hvorefter langt de fleste bliver sluppet fri.

"Menneskerettigheder er heldigvis vigtigere end Feta-ost i Danmark idag"
- Salman Rushdie, Maj 1995.



også blevet involveret i efterforskninger på grund af sine evner som hacker og sin orienteringssans på nettet. Hvis man henter en Faxe Kondi og noget smørrebrød og er en flink fyr, vil Sam gerne hjælpe - fra at finde hemmelige telefonnumre til at sløre straffeattester.

Det er også Sam, der har kontakt via nettet til til den anonyme kilde, "Farmer John". Han huserer på nyhedsgruppen "dk.agr.asc.soc.rec.hest.jagt", der mest handler om hestevæddeløb og jagt. Ikke engang eventyrets forfatter ved hvem "Farmer John" præcis er, og for at gøre det sværere for K&K, skriver han i slørede vendinger. "Karlene fra Marskgården har væddet" (Hollænderne har prøvet at købe), "Gulddregnen kan ride i det store løb" (måske blander Knud Lindcronne sig). Hvis en anden end Sam prøver at kontakte ham, kobler han måske af.

ELNAS MINDE (MERE MELLEMSPIEL)

Før de ender på Pyramid Club, kan et spor føre K&K til et slidt og støvet værtshus nær Halmtorvet, med et stamklientel af gamle arbejdere og småkriminelle. Gert fik sin opgave på Elnas Minde, og Bent opsøger måske stedet dagen efter kuppet for at afsætte kufferten.

På "Mindet" færdes Jürgen, og er bare i nærheden når der er snak om penge nogen gerne vil tjene, og ting andre gerne vil have gjort. "Nogen" får så en opringning om, hvad de skal gøre, og "andre" får at vide, hvordan de skal betale. Jürgen ligner mest en af de garvede slagtere fra Købbyen, der spiller billiard eller kort på "Mindet". Han har holdt til dér siden 1963. Sidste gang politiet prøvede at knalde ham var i 1975.

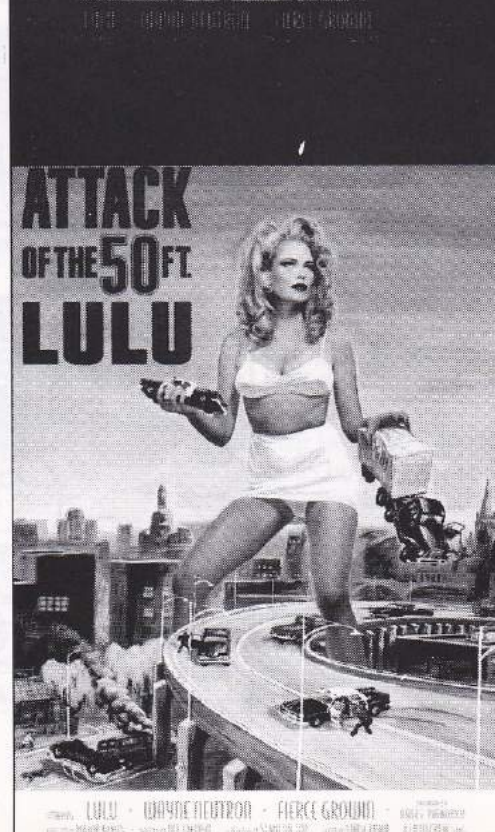
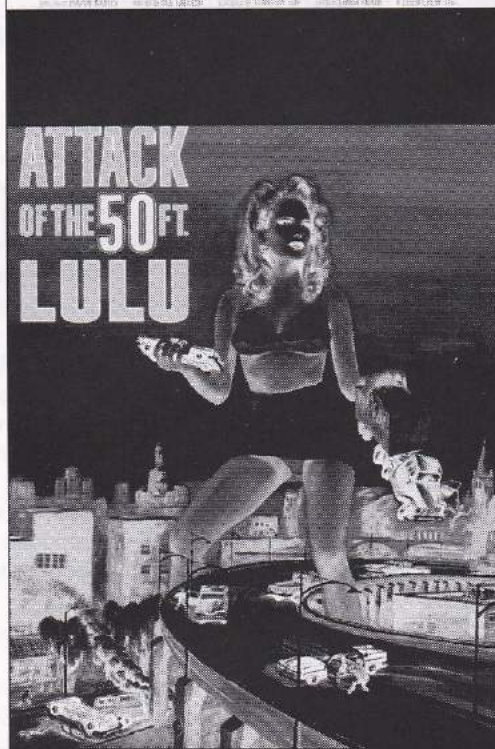
Jürgen har lugtet politi, og har opgivet kufferten. Han er også mere sur på den idiot (Bent), der blander sig i hans sager. Jürgen kan en masse historier om, hvor galt det går med folk, der tror at "årnli' årførsel" ikke gælder uden for loven. Hvis K&K snuser i Jürgens retning, kan de nemt løbe ind i oplysninger, der leder mod Pyramid.

SCENE 3: PYRAMID CLUB.

Pyramid Club er et plyshelvede i Colbjørnsensgade - i forbindelse med et billigt hotel med 1-times-udlejning af værelser. Politiet tror her sker en masse ulovligt - men gider ikke blande sig. Pyramid ejes af fire "venner", der skylder hinanden og andre penge på uoverskuelig vis. En af den er Bent Nørgaard, der har været i søgelyset i en række sager fra skattesvig til hæleri. Hassan laver jobs for Bent, men han har nægtet at være kuffert-kurer, derfor vil Bent bruge sangerinden Michelle.

Undercover på Pyramid:

K&K kan oplagt prøve at infiltrere natklubben efter kl 22, når der er gang i den. Højtalerne pumper disko ud, og der er hedt og fuldt af Karl Smart-typer og fremmede forretningsfolk. Lad K&Ks redegøre for deres påklædning, baggrundshistorier, og (senere) hvad de fortæller deres kærester.



Bent og Michelle

På Pyramid skal K&K først undgå at blive afsporet af ludere og drinks med sjove farver. Her er Bent, er en firskåren lille mand i gul blazer, der driver rundt og taler med alle, som om de var de bedste venner. Det kan være at K&K prøver at narre ham. Men de skal være meget listige for at han ikke aner uråd.

K&K bemærker også en kvinde, der "ikke passer ind". Hun er rank og rødhåret, og sidder i en stilfuld kjole og observerer kunderne. Med lidt umage kan de overhøre en samtale Bent har med hende. Hun skal "ordne noget mere" for ham. "Du har brug for beskyttelse, pige", lyder hans skjulte trussel. Når Bent går tænder hun med rystende hånd en smøg.

En sang og et slagsmål

Så lyder DJ'ens fanfare, og "Michelle" kaldes frem på scenen. Hendes sprøde stemme når de fjerneste hjørner, som hun synger "Jeg ved godt at det jeg gør er galt". Stemningen stiger med "What's a Girl gonna do". Så når hun hittet "Når du har fundet din kæreste på et værtshus".

Nu er der en fuld borebisse, der prøver at danse med hende - en anden fyr prøver at stoppe ham, og et slagsmål er igang. Måske vil K&K blande sig og redde Michelle, der stædigt synger videre, mens Bent tager dækning.

Situationen kan lede til en snak med Michelle, som gerne vil betro sig til en gentleman, men er påpasselig, især når Bent er i nærheden. Hun kan overtales til at snige sig ud og fortsætte samtalen et andet sted. Hun bor i en lille lejlighed på Fredensborggade på Nørrebro, hvor hun tager hjem senere.

KVINDELIG HOVEDROLLE: MICHELLE/HELLE

Michelle er lokkedue og kurer for Bent, fordi han har noget på hende. Efter i aften er hun endnu mere træt af Bent og Pyramid, og vil godt lette sig hjerte. Men samtidig føler hun sig fanget.

Michelle er både K og K's drømmekvinde - "sælg" det sårbare og usikre til Koch, og det tapre og selvstændige til Kaspersen. Hun kan nemt blive historiens omdrejningspunkt. De skal beslutte, hvor meget de vil udnytte hende og lyve om sig selv, deres job, kærester osv. Brug kæresterne mod K&K, efter du har etableret Michelle.

Michelle var engang den blåøjede Helle fra Silkeborg med drømmen om at blive sanger - og det er hun måske stadig. Nu prøver hun at være skeptisk overfor andre, mens hun bevarer troen på sig selv. Hun opretholder en facade, som selvstændig og hård, men engang imellem falder den, og når hun synger kommer de sentimentale tekster fra hjertet.

Underplots:

- 1) Hvad er det Bent har på Michelle? Har hun lavet butikstyveri? Været narkoman? Vidnet mod rockere? Hun mener det kan skade hendes karriere, men du bestemmer hvad det er.
- 2) Michelle har en tidligere kæreste, Kjeld, der har en underlig vinkel på at vise sin kærlighed. Han kan være med i slagsmålet på Pyramid, banke på hendes dør om natten, prøve at køre K eller K ned, og brase ubelejligt ind i slutopgøret.
- 3) Rygte: en udenlandsk organisation ved navn "KGL" er indblandet - men ingen ved, hvem de er.

ANDET MELLEMSPIG: DAGEN EFTER

K&K kan snuse rundt, opsøge Elnas Minde, snakke med Sam Spade. De kan også skygge Bent, eller drive formålsløst rundt og være heldige, eller observere hollændere (hvis du vil bruge action-finalen).

Observere Bent

K&K kan observere Bent dagen efter, eller få andre til at gøre det. Han forlader sin 3-værelses kl. 11, og driver rundt på værtshuse omkring Istedgade. Til sidst ender han på Ernas Minde, hvor han tilbringer 45 minutter i snak med bl.a. Jürgen. Om eftermiddagen tager han ind på Pyramid. Senere kører han kort tur med en taxi (det er den vogn, der henter Michelle senere, og Bent giver chaufføren en konvolut med ordrer til Michelle).

Sidste mulighed

Hvis K&K er kørt fast, kan de få øje på en af folkene fra overfaldet, og få fat i ham efter en hæftig forfølgelse. Det vil selvfølgelig være Gert, Karlo, eller Johnny, alt efter hvilke oplysninger K&K skal bruge for at komme videre.

SCENE 4: OVERDRAGELSEN

K&K's metoder og stil bestemmer nu, hvordan sagen slutter. Finder de en snedig plan - og gode

forholdsregler - kan de kapre kufferten. Ellers kan du smøre tykt på og, gennemføre den overkørte action-finale (Mulig Scene 5). Fra du finder ud af, at du måske vil bruge denne finale, bør du komme hentydninger i den retning. De hollandske landbrugsagenter bør også være der og snuse omkring.

INTRIGUE-FINALE

Bent har udtænkt en sindrig plan, hvor Michelle bliver hentet i en Taxa om aftenen og kører til overdragelsesstedet. Hendes ordrer får hun i en konvolut af chaufføren. Ved et trafiklys holder taxaen ind, og Hassan træder ud af en opgang og giver kufferten til Michelle i Taxaen, hvorefter han går sin vej. Hun bliver kørt til det sted, overdragelsen skal foregå på. Det kan fx. være:

- En Vietnamesisk restaurant i en sidegade til Istedgade
- En Suite på SAS-hotellet overfor Københavns Hovedbanegård.
- På Glyptoteket mellem klassiske statuer.
- Tivoli mellem familier og pensionister
- En bar i Scala-bygningen mellem turister og teenagere

Alle steder vil der være mennesker omkring - muligvis også de hollandske agenter (se action-finale).

Michelle skal tage kufferten med ind på overdragelsesstedet give den til modtageren. Det kan være:

- **Knud Lindecrone**, en af dansk erhvervslivs gulddrenge, der vil sælge den til RD-Exports mod at det opkøber hans konkurstruede Festlnvest.
- **Muskelbundet** fra Vesterport station (Agent Bintje).
- **K eller K**, hvis det er lykkedes dem at snøre Bent.

Hvis det virker passende kan du gøre overdragelsen dramatisk, og give K&K en chance for at lave en spændende finale, hvor K&K forfølger byttet (Gulddreng, Bent eller Hollandsk Agent) gennem menneskemængden i den indre by. Michelles tidligere fyr Kjeld kan passende deltage i løjerne.

Efter K&K segner eller sejrer, kan du gå til **Afslutning** eller kaste sig ud i Action-finalen.



RD-EXPORTS

Hvad med RD-Exports? Landbrugs-giganten ligger lavt. De har ikke anmeldt tyveriet af deres milliard-projekt, men udskifter pass-words, og indstiller sig på fjendtlige aktieopkøb. Presset på politiet kanaliseres fra RD-bestyrelsen gennem Landbrugsrådet, landbrugsministeren og justitsministeren.

KÆRESTERNE

Kæresterne giver mulighed for sjovt spil i døde perioder.

Kaspersens kæreste er mild og frofæt. Hun viser ham gerne bolig-annoncer, samt artikler fra "Børn og Gaver". Hun bliver let jaloux, men presser alligevel Kaspersens morgen-juice med tavse tårer.

Kochs kæreste er intellektuel og checket. Hun minder ham om deres aftaler med hendes kunstneriske venner, og analyserer de ting han siger. Har de haft "kommunikationsvanskeligheder", skriver hun gerne et fire-fem siders brev til ham.

Begge to kan de lugte tobak, røg, fremmed parfume og dårlige undskyldninger, næsten ligegyldigt, hvad deres fyre gør.

ET SPOR TIL PYRAMID

Et "Special Members Card", signeret af Bent. Det kan dukke op, i mistænkte tegnebøger eller lejligheder, hvis K&K har brug for et spor. "Special Member" er et vidt begreb på Pyramid, og Bent uddeler kortene til højre og venstre.

NYE ORDRER PÅ DAG 2

K&K skal bemægtige sig kufferten, da kølesystemet sikkert er ved at løbe ud. "Vi må undgå en national tragedie", som Svendborg-Sørensen udtrykker det. De skal så vidt muligt vente til de kan arrestere modtageren.

MULIG SCENE 5: ACTION-FINALE

Har du brug for mere action? Scenen skal kun gennemføres, hvis det virker som spillernes "stil", og de ikke har taget ordentlige forholdsregler mod at kufferten bliver stjålet igen.

Indgang til action-finale:

Netop som K&K tror at de har styr over sagen, dukker Indsatsgruppen fra KGL op: fire høje lyshårede forretningsfolk springer frem, snupper kufferten og stikker af i en hvid BMW.

Over grænsen

K&K skal over gænsen for det tilladelige for at skaffe "materialer af national interesse" tilbage. Når handlingen er hurtig, må plottet godt være tyndt. De skal blot skubbes i retning af **Forskningsbedrift Nordøst ved Ergenswaar i Holland**, af Farmer John (via Sam Spade) eller af en fanget hollænder. Svendborg-Sørensen lover dem guld og grønne skove, og indskærper at de handler helt på egen hånd.

Der er ti timers biltur til Ergenswaar fra København - ufærdig sjællandsk motorvej - personister og familier på en proppet færge - autobahn med en times Stau uden for Bremen - kaffe på en Rasteplatz og måske en smøg.

Landet er allerede fladt og grønt for skilte og flagstænger danner grænse mellem Forbundsrepublikken og Nederlandene - men det bliver fladere, med velplejede marker, renskurede bondegårde, kanaler og vindmøller. **Onderzoekingsbedrijf Noordoost** er en serie lave bygninger i al denne idyl.

En vindmølle i baggrunden er eneste bevægelse, som K&K sniger sig ind forbi advarselsskiltene. Indenfor fejres agenterne som helte med øl og generer. Som alle små bondesnu folkefærd, overser hollænderne at andre også kan være listige. Kufferten med Ibrahim, kan stjæles, men ikke uden et opgør med fordrukne agenter og forskere. Mange ting på stationen er sjove at bruge i kamp - og kan brænde og eksplodere. Måske går der endda hul på et dige...

Er de dumme eller uheldige, bliver K&K fanget. Hvis du så vil redde dem fra at indgå i Hollandsk Mejeriproduktion, kan sortklædte økoguerrillaer angribe *bedriften* med motorbåde fra den nærliggende kanal. De ønsker at beslaglægge og destruere stakkels gensplejsede Ibrahim. Det skulle give K&K en chance for at stikke af med kufferten. I alt fald kan turen til Holland afsluttes med en hæsbæsende jagt - der måske strækker sig helt til den danske grænse...

AFSLUTNING OG BELØNNING

Hvis det lykkes K&K at skaffe Ibrahim tilbage, vanker der rosende ord fra chefen, og en personlig tak fra Landbrugsrådets præsident på Axelborg overfor Tivoli. Det er passende at det først er her, at vore helte finder ud af, hvad eller hvem Ibrahim egentlig er. Først da indser de vigtigheden af deres indsats!

Hermed slutter piloten til Kaspersen & Koch. Måske kommer der flere afsnit.

FJENDEN

Det kan måske undre at "fjenden" ikke er russerne, tyskerne eller svenskerne. Der er gode grunde til at det er hollænderne:

- Deres sprog er grimmere end vores
- De er kendt som mere frisindede end os
- Deres land er lavere end vores
- Deres Øl sælger bedre end Vores Øl
- Deres landbrug er endnu mere sygeligt effektivt
- De spiller bedre fodbold end os
- Deres gamle kolonier har bedre madtraditioner

Vi har kun få naturlige våben mod fjenden:

- Det højeste punkt i Danmark er lavere end deres (Intet "højeste punkt" er så lavt!)
- Vores dronning er højere end deres
- Vores humor er lavere

