

En barnlek

av Thomas Larue och Joel Stenberg

Inneållsförteckning

Förord

Den stora synopsisen

Inledning

Sandlådan som politiskt organ
Superkommandogrupp Mumin
Extremt Svåra Lekar (ESL)
Barndomen

Äventyret

Intro
Mötet med talmannen
Lekbiten. Den stora frestelsen
Den stora märklinjärnvägen Resor
Nordpolen.
En slumpvis utvald tomteverkstad.
Bare du Nord.
Bröderna Mutkolvo.
Jakten på den försvunna långdistansjulpaketsutdelningsmaskinen
Del 1: Persien.
Ali Muhammed Sahlladsbahrs salladsbar
Ali Muhammed Sahlladsbahr
Del 2: Australien?
Australiens befolkning.
Chupiluliubis by.
Del 3: Kina.
Chokladfabriken Kinapuff AB.
Krutsmällarfabriken Kinapuff AB.
Triumfens ögonblick.

Rollpersonerna

Tanja / Tony Tonkatraktorhaffis
Lena / Lennart Legoingenjör
Bert / Barbro Barbiedockskläddesigner
Bengt / Birgitta Brödrost

Förord.

Även om detta låter som en dålig parodi på Stjärnornas Krig så bör alla spelledare, som ämnar spelledda detta äventyr lyda Yodas råd: "Glöm allt du lärt dig! Töm ditt huvud!". Detta äventyr är en resa som ni aldrig har tidigare företagit och definitivt en resa som ni tidigare inte kunde ens tänka er. Många kommer kanske känna en variant av den cartesianska oron, när ni läser vidare. Oroar er inte, ifrågasätt inte, njut istället av den känsla av total frihet som endast barn, i den hårda verklighet som vi lever idag, kan känna.

Den stora synopsisen.

Det är en tid av kriser. Folk talar om ekonomiska trender och villornas höga pris, om räntor och kronans kurs. Men den allra värsta krisen talar ingen om, den tas inte upp för debatt varken på dagstidningar ledarsidor eller på de audiovisuella medierna. Därför har vi ett ansvar som sanningsökande rollspelare att framlägga fakta om den kanske viktigaste händelsen i mänsklighetens historia. Berättelsens frö återfinns en regnig vårkväll i Bryssel. De hemliga deltagarna för EUs Underliga Konferansorgan satt samlade i det Allra Heligaste. Det Allra Heligaste är ett litet sammetsklätt rum högst upp i EU-skrapan. Medlemmarna av det Underliga Konferansorganet satt i sina sedvanliga sidendräkter, och otaliga ordensutmärkelser, frimurarringar och ryska pälsmössor. Förste ordförande Gérard Dieuleveut reste sig och gick så som seden påbjuder tre varv runt bordet, knackade försynt i tinningen och tog till orda:

"Putain de merde! Det här får inte fortsätta! Vi är i en allvarlig kris, allt kan vara förlorat, våra BMW, våra privatjet, våra lyxvillor i Monte Carlo..."

"Och våra lyxlüder i Beverly Hills!" flikade Max Herbstnebel in i debatten varpå han genast somnade.

"Jaja, hursomhelst, avbryt mig inte! Connard! Vi måste hitta en lösning på det prekära problemet vi nu ställs inför. Här hjälper inte ens deGaulles memoarer! Baguette! Vänner, mötesdeltagare, kära kapitalister. Vi har inget att besluta om! Om pressen får nys på det kommer vi att vara helt överflödiga i samhället. Hur skall vi då lyckas försörja oss? Med tanke på vår inneboende inkompetens vågar jag inte ens hoppas på att någon utanför det här sällskapet skulle vara dum nog att anställa någon av oss. Vidare har vi ju med gemensamma krafter för allas vårt bästa lyckats ta bort alla sociala skyddsnät, så flera av oss kommer att dö på gatan. Vi måste lösa problemet, och det nu! Jag lämnar ordet öppet för en stunds diskussion om motåtgärder."

"Ma é, és la vita, qué po so fare!.." replikerade Antonio Guiseppi i samma ögonblick som han började bläddra i sitt nummer av Early Warnings. Hela församlingen satt tyst en bra stund innan ledamot Sir Reginald Attenborough slutligen klämde fram med det som alla väntat på:

"Well, chaps. Same procedure as last year! För fram tunnan!"

En inhyrd svensk ung dam iförd kaninkostym med bunnyöron och bunnysvans rullade fram en vagn med en stor tunna på. Tunnan var fylld till bristningsgränsen med små papperslappar.

"Je suis une grenouille.. Zut alors! Koack Koack. Vems tur är det att dra ämne?" utbrast Gérard Dieuleveut häftigt.

"L'etat. C'est moi! Min tur!" vrålade Charles Duponttroué utan tvekan. Han drog en liten lapp och vecklade sakta ut den under kollegornas noggranna och förväntansfulla blickar.

"Quesque c'est ca?!.....Skorstenar?!".

EU-kommissionärer. Skorstenar. Och barn. Var är den gemensamma nämnaren? Här. I detta äventyr jämkas dessa tre ingredienser samman till en bitter deg. Äventyret börjar den 25 december 1995 på förmiddagen med att ett gäng barn samlas för att diskutera vad man skall göra åt det stora problem som alla upptäckte på julaftonen. Inga julklappar. Det beslutande organet sandlådan enas om att kalla in specialstyrkan Superkommandogrupp mumin för att skicka iväg dem på det svåra uppdraget. Mumin åker först till nordpolen där de får reda på att EU har standardiserat skorstensstorleken

så att tomten inte längre kan komma ner däri. Men det finns en lösning. En av tomtens förfäder uppfann en maskin som tomten kunde använda för att kasta in julklapparna utan att själv behöva komma in. Dessvärre har naturligtvis maskinen kommit bort och till på köpet har delarna spridits ut över hela jorden. Så färden går först till Persien där en salladshandlare har fått tag i en av delarna. Därifrån till australien där en känguru har funnit en bit. Och till sist till några fabriker i Kina. Två stycken som är väldigt lika utifrån sett. Men den ena tillverkar choklad, och för mycket choklad kan förvandla den barnsligaste unge till ett finligt monster som ständigt vill köra moped och ropa könsord. Den andra fabriken är en fyrverkerifabrik där den sista delen finns. Fabrikens ägare har något underlig sexuell läggning och drar sig inte för att locka med godis för att få sin vilja igenom.

En viktig sak med det här äventyret är att allt fungerar som i ett barns värld. Persien till exempel. Alla barn har en bild av persien, och naturligtvis är det Persien som spelarna upptäcker inte speciellt likt det Persien vi vuxna upplever. Och på samma sätt är det med allt. När barn slåss gör det ont, men de blir naturligtvis inte skadade. Man måste alltså försöka komma ihåg hur det var att vara barn för att kunna leda den här sessionen.

Karaktärerna är inte skrivna ur genussynpunkt. Det spelar ingen roll vilket kön ett barn är så alla karaktärerna har två namn, ett kvinnligt namn och ett manligt att fritt välja mellan. De är inte speciellt hårt hållna utan extremt fria att tolkas som man själv tycker gör allt så roligt som möjligt.

Det är meningen att det här skall vara helt hysteriskt kul. Alltså inte liksom småtrevligt utan smärtsamt för magmusklerna. Själva kärnan i äventyret är att lyfta fram det komiska, och det absurda men ändå ett barnasinne som är helt oförstört av underliga regler om hur världen skall fungera egentligen. Det är denna bortglömda del av oss själva som vi vill återvinna. Så för att lyckas bra med det här skall du överdriva allt sådant. Så att det blir kul alltså.

Sandlådan som politiskt organ. När vi vuxna ser barn i en sandlåda tar vi för givet att de leker med varandra. Detta är fel. Det som pågår är en ytterst raffinerad och naturlig form av beslutsprocess som kanske närmast kan liknas vid vår riksdag. I sandlådan finns alla kvarterets barn representerade. Det finns naturligtvis en god mängd sandlådor men alla sandlådor är autonoma och gränslösa. Teoretiskt sett innebär det att varje sandlåda styr över hela världen. I praktiken innebär det något helt annat... Ett barn, låt oss säga bosatt i Holmsund, går i vanliga fall till sin egen sandlåda för att göra sin röst hörd. Men om han reser till Mölle, för att fira jul hos farmor, så är han lika välkommen i den närmaste sandlådan. I vissa bostadsområden finns många sandlådor, men fortfarande är varje sandlåda suverän och allsmäktig.

Man väljer en talman, inte för att han kan tala, utan för att han "håller ordning", sedan kan man givetvis diskutera vari ordningen består. Han väljer utifrån en mängd kriterier, oftast bukar det vara någon som är mycket, mycket ung. Alla har total makt, det vill säga om Berit tycker en sak och Linnea tycker tvärtom så fattar sandlådan beslut om att fullfölja båda besluten. På något bizarrt och underligt vis så fungerar det ändå.

Superkommandogrupp Mumin. Uppstod för att utföra Extremt Svåra Lekar (ESL). Den består alltid av fyra personer som är speciellt lämpade för uppdraget. Dessa väljs av sandlådan. Det finns inga som helst kvalifikationer för att tillhöra gruppen, men att ha speciellt värdefulla förmågor är inget minus. Tony har sagt till oss att det är banne mej bra att kunna slå folk på käften. För att bevara vår fysiska hälsa är det nog bäst att vi upplyser om det ytterligt megantiskt häftigt supraledandes pangalaktiskt koola i att ha en tonkatraktor. Hittills har Mumingruppen aldrig aktiverats.

Extremt Svåra Lekar (ESL). När en sådan stor kris hotar Barndomen att sandlådans samtliga medborgare inte kan klämma fram annat än ett samstämmigt "Hjälp!".

Barndomen. Det samhälle som byggs upp av barn. Definition på barn blir följaktligen från födelsen till det att den första finnen blir synlig. (Fattar ni nu varför det säljs så enorma mängder finndöljande krämer och stift?) Inom barndomen existerar inte de vuxnas värld utan en egen värld, med helt andra naturlagar härskar. Inom barndomen finns sandlådan som är det politiska organet. **Inget är omöjligt i barndomen.** Detta, för oss utomstående, något underliga påstående går inte att förstå och ej heller uppleva. Men det bygger på lekens magi. Det man leker är sant och existerar. (Sant!). Dessvärre har vi vuxna lite svårt att släppa tankar på ekonomi och karriär och kan därför inte uppleva den totala friheten som bara fantasin sätter sin gräns för. (Det finns vissa som advokerar att den bizarra och skrämmande hobbyn som i folkmun kallas rollspel skulle vara ett försök att släppa de hämningar som hindrar oss från att återigen få medlemskap i barndomen, men detta är naturligtvis bara konspiratoriskt förtal).

Sandlådan den 25e december. Skuggor rör sig i vintermörkret. Den silverglänsande kalla snön har lagt sig som en slöja över lekplatsen. Ruschkanan sticker trotsigt upp mot den becmörka himlen, som för att peka ut de glimtrande stjärnorna. Likt munkar i klostrets korridorer går de fram sida vid sida, ut ur gränderna, tysta, endast knastrandet från stövlarnas sulor som trycker ihop snön hörs. Så sätter de sig runt den lilla kullen som ruschkanan bildar och väntar på talmannen.

Tystnaden bryts inte, utan glider sakta över, som en bris eller en vindpust, till ett viskande sorl.

-"Varför kom han inte? Han har ju alltid kommit förr."

-"Jag förstår ingenting."

-"Vad kommer att hända med oss nu? Ska det vara så här för alltid?"

-"Det enda som betyder något nu är att Quebec Nordiques faktiskt är bäst!"

-"Håll käft! Du fattar faktiskt ingenting heller. Det finns vissa tillfällen då till och med Mats Sundin är en helt oviktig person. Det här är ett sådant tillfälle!"

-"I helsicke heller! Jag skall spöa dig tills du erkänner att Mats Sundin är världens tuffaste och bästa. Kom hit så skall jag slå dig så hårt att du får äta magnecyl i flera veckor. Så det så!"

Grälet om Mats Sundins egenskaper avbryts då talmannen kommer ut från sin trappuppgång. Han springer ut till sandlådan och snubblar på sin halsduk, faller handlöst över staketet och landar i snön som faller i maka takt. Han reser sig försiktigt och borstar av sig snön och plumsar vidare. Talmannen är klädd i en bävernnylonoverall och en Anaheim Mighty Duckskeps. Den senare har emellertid fyllts av snö under det våldsamma fallet vid staketet och talmannen tar av sig kepsen för att tömma den från snö. Han tittar upp medan han håller kepsen i handen och tittar på sin församling. Dessa tittar tillbaka och ser hur den lille mannen har rödgråtna ögon och hans i nacken långa hår är tovgigt. Han sätter kepsen på plats och tar till orda.

-"Barn. Det hela är långt värre än man någonsin kunnat förvänta sig. Det tycks som om ingenting kan rädda oss nu. Faktorer som ingen i barndomen kan påverka har försatt oss i den situation vi nu befinner oss i. Frågan är om det finns något annat att göra än att kasta sig på marken, ivrigt förbanna de två illvilliga slavhandlare som hela tiden hävdar att de är föräldrar och att de skulle ha rättigheter som skulle sträcka sig till att bestämma över våra egna liv, samt genast kalla in Superkommandogrupp Mumin.

Jag betvivlar med hela min själ att någon kunnat undgå den katastrof som drabbat vår sandlåda. Tomten kom aldrig igår. Av en ren slump har jag lyckats få reda på orsaken till hans frånvaro. Jag har hört många spekulationer i ämnet, vissa menar att tomten skulle blivit nerskjuten av luftförsvaret, andra att han fastnat med skägget i brevlådan. Inget av dessa rykten är sanna. I den högst fantasilösa förening som de vuxna kallar EU har en bunt idioter fattat ett extremt fånigt och korkat beslut, att bygga om alla skorstenar till en storlek som effektivt hindrar tomten att nå skorstenens nedre strumpavsats. För allas bästa har jag tagit mig friheten att i största hemlighet och med den diskretaste av diskretioner låtit sammankalla Superkommandogrupp Mumin."

Ett förväntansfullt sorl steg bland församlingen.

-"Ooaaah..."

Mötet med talmannen. Thage är en ung man, med stor blå täckjacka och Anaheim Mighty Duckskeps, han är extremt velig och vet sällan vad han skall säga. Detta räcker som upplysning om Thage. Resten får du improvisera. Dock skall följande punkter komma under diskussionen med honom:

1. Den stora märklinjärnvägen. Det gäller för spelarna att hitta igen denna gamla rälsförbindelse till bland annat Nordpolen. Svaret finns att hämta hos Seth på Lekbiten som kan allt och inget... Men han vet vart alla gamla märklinjärnvägsdelar till slut hamnar (bakom Lekbiten). Kanske kan det vara något?!...
2. Åk till Tomtens land, Nordpolen.
3. Hitta Tomten.
4. Lös problemet, om inget problem finns gå till Fängelset, utan att passera Gå.

Innan Superkommandogrupp Mumin ger sig iväg får de av talmannen Thage, en fin liten dinosaurielampa (se prop nr.1). Den är fin och grön och gul och svart och lyser ur munnen när man kittlar den på magen.

Lekbiten. Den stora frestelsen. Lekbiten har alltid öppet, för barndomens medborgare i alla fall. Därinne finns det fler häftiga, koola, tuffa och läckra leksaker än någon annanstans. Det kryllar av jättelika gula tonkatrakter och massvis av motorsågar, en grotesk mängd lego och tyghundvalpar till förbannelse. Här kan man spendera mycket tid (hint, hint, clue...). Du får se till att spelarna ändå kommer iväg till slut, på nåt sätt. Seth står och packar upp den nyaste utgåvan av Drakar och Demoner SuperExpert. Han är en mustaschprydd man med hockeyfrilla och en jättemonstruös snus. Hans febriga blick fixerar de nyliga anlända ungdomarna genom sina tjocka fettiga glasögon. Han ser ut som fan, men är snäll ändå. Det finns många som han. Han känner till tragedin, men har på tok för många nya Games Workshopprylar att packa upp. Däremot är han väl medveten om var alla märklinjärnvägsdelar hamnar. Han kan mer än gärna visa vart. Det ligger nämligen bara bakom en bakdörr, sa den clownklädde negern och hoppade i bakdegen.

Den stora märklinjärnvägen. Bang! Bakdörren smällar igen och framför er står en utsökt konstruerad metallglänsande lok från westernfilmer. Barnen tar plats ombord och hälsas med ett "Bienvenu sur le train en direction Bare du Nord. Tout le monde spassier, spil vous plait!". Tåget tuffar igång och försvinner in i ett mörkt hål i garaget.

Resor. I denna verklighet skiljer sig resandet och resenärens uppfattning om sträcka, tiden, hastigheten, konduktörens röstläge och temperaturen på glassen som serveras i filmsalen från vår egen verklighet på ett sätt som skulle förvandla Einstein till en lobotomiserad grönsaksförsäljare med tendens till kognitiv asteni. Kort sagt råder andra regler för resor och dessa kan sammanfattas på följande sätt:

1. Man kommer aldrig fram.
2. Det finns dock ett sätt att skapa en tidsväv-rum hål och på det sättet möjliggöra en ankomst till en annan punkt än den man började på.
3. Sättet uppfanns av en man kallad Ohteoj Uralnets och den går ut på att man uttalar följande ord: "ÅR VI INTE FRAMME SNART"
4. Det bör påpekas att såna metoder att komma fram är YTTERST FAROFYLLDA (som vuxen bör man ej försöka sig på det utan att ha läst Ohteojis verk *År vägen till målet verkligen målet eller är målet med vägen endast vägen?* Finns att köpa på Åkerbloms lokala affär på Sirius VI).

5. Som en försiktighetsåtgärd måste man alltså säga, eller rättare sagt måste resenärerna måste uttala, ovanstående ramsa TRE gånger, först då kommer de fram.
6. Fördelen med systemet är att den möjliggör resor på avstånd upp till oändligheten plus en kilometer (mer om detta senare...)
7. Det finns en god chans att man trots alla önsksningar kommer till farmor istället. Hon bjuder på lite bullar innan man får ge sig av igen.

Nordpolen.

-"STATION BARE DU NORD!! TOUT LE MONDE DESCEND!". Konduktörens gälla stämma skär in i era öron och utan tvekan är ni nu fram vid resans mål.

Nordpolsstationen ligger öde. En råkall isande vind blåser mellan de mörkklagda kvarteren. Ett flertal stora lagerlokaler står spöklikt tomma. Här borde vara en sprudlande aktivitet just nu i julruschens efterdyningar men inte så mycket som en liten tomtensisse syns till. Den enda ljuskällan som kan ses är en liten röd och vit neonskylt som svänger i vinden. Bare du Nord står det på den.

En slumpvis utvald tomteverkstad.

Ett stort hus med färgglada väggar och en stor glasad svängdörr. Det är alldeles helt mörkt därinne. Om man lyckas få ljus på något sätt kan man gå in och undersöka lite. Det står en god mängd underliga maskiner i långa rader. Vid varje maskin ligger halvfärdiga julklappar, leksaksbilar, dockor, modellflygplan, ångmaskiner, yllestrumper och roliga böcker. Allt är helt stilla och luften är underligt kall. I ett hörn står en liten låda av trä. Den lådan innehåller en sådan kasperdocka som hoppar upp på en liten fjäder när man öppnar den. Barnen kan gå omkring hur länge som helst härinne och kika på olika grejor. Fast det är lite trist. Det inser de nog själva.

Bare du Nord.

Den enda baren som har öppet över julhelgen på hela nordpolen, står det på dörren står det på dörren som leder in. Det är en liten trappa ned till dörren som ligger strax under gatuplanet och antyder att själva baren är placerad i källaren under ett magasinshus. I dörren finns några små mörkt tonade fönster. Med lite ansträngning kan man se ett svagt sken av ljus genom dem. Baren är inredd i klassisk tomtestil med enorma mängder julgranar som är helt oproportionerligt klädda i julgransbeysningar, små röda skinande bollar och små keruber.

Bland granarna står två män i svarta kostymer och röker.

Varje kvadratcentimeter som inte är täckt av dessa yviga granar är istället täckta av adventsljusstakar. En lång bardisk löper från ena änden av rummet till den andra, bakom disken sitter en lika lång spegel uppsatt. En spegel som reflekterar allt det överdrivna glittret till lika mycket överdrivet glitter igen gör att det känns lite jobbigt att titta för mycket på någonting. På framsidan av disken en äldre herre med hockeyfrilla. Hans hår är grånat av åldern och själv är han tämligen fetlagd och klädd i en bizarr röd dräkt. Han är rödbrusig i ansiktet och håller en sejd i en ostadig hand. Under hans haka breder, via skägget, en glaciär av frusen öl ut sig. Han sveper raskt i sig den mörka brygden. Bakom disken står en liten stackars tomtensisse och darrar lite lätt. Han har mörka solglasögon som möjligen döljer ett par rejäla blåtiror. Och ena armen i mitella.

-"MERA!!!" vrålar tomtefar så att han välter ett par julgranar. Den lille nissen rusar iväg bakom disken och kommer snart tillbaka med en ölback som är åtminstone lika stor som han själv. Han pustar och frustar under ansträngningen, men lyckas snart bära fram den beordrade drycken. Tomtefar rycker till sig backen och sparkar till nissen så att han flyger baklänges in i väggen och blir liggande. Han ställer ifrån sig backen och plockar fram en av flaskorna, sätter flaskan mot ögat och kniper av kapsylen mot ögonbrynet med ett ljudligt "PLOPP!!". Han håller snabbt som ögat i sig flaskan och rapar högt så att ljuslågorna i adventsstakarna fladdrar. Om de stackars barnen vågar tilltala den minst

sagt bryske mannen visar han sig extremt vänlig och presenterar som Tomte Niklas CXXIV. Han berättar också om den tämligen onödiga lag som hindrar honom att utföra sitt arbete. Den nya standardiseringen av skorstensstorlekar som EU har fattat beslut om. Den lagen innebär att ingen skorsten är stor nog att tillåta en tomte av Niklas magomfång att tränga in i hem och hus. Det var därför ingen fick några julklappar. Niklas låter påskina att han tycker detta är högst sorgligt och att hans alkoholvanor därför blivit något av ett gissel sedan igår. Så därför kan ingen någonsin få några julklappar under resten av historien. Otur. Men så är det. Säger tomten.

Men om barnen pressar honom lite berättar han snart historien om Tomte Niklas LXIX som inte bara var Tomte utan tillika uppfinnare som uppfunnit långdistansjulpaketsutdelningsmaskin, som förkortas LDJPUM-1807, en apparat som kan använda till att kasta paket med kirurgiskt precision. Så pass bra precision att man bara behöver rikta den mot ett hus, stoppa in julklapparna och trycka av för att julklapparna automatiskt skall hamna i rätt strumpa. Dessvärre hade inte Niklas LXIX hunnit sammanföra de olika delarna, slungarmen, pakethållaren och själva siktmekanismen. Han hade emellertid med sig dem på en julklappsruna och tappat alla delar och därpå tyckt att själva idén var rätt fånig. Den första delen som han tappade, slungarmen, tappade han när han krockade med sin släde med en mörkhårig man på en flygande matta. Den andra delen, pakethållaren, tappade han när han krockade med en känguru. Den tredje delen, självaste siktmekanismen, tappade han när han krockade med den kinesiska muren.

Tomten ber barnen att leta reda på dessa försvunna tekniska hjälpmedel och föra dem till honom. Om de frågar varför tomten inte själv kan ge sig ikast med detta svåra uppdrag, svarar han argt att han minsann är på tok för berusad för sådana upptåg och han genast skall gå och lägga sig. Men de skall få låna hans släde för att få resa i. När barnen sätter sig i släden upptäcker de att det inte står några renar förspända. Om de frågar över detta förhållande skrattar Niklas mullrande och svarar att renarna brukar bara få följa med som motion, själva släden drivs av en raketmotor. Dessutom kan ju inte renar flyga, och skall alla barnen få plats i släden skulle inte Rudolf och hans renkompisar rymmas.

Bröderna Mutkolvo.

Är två herrar som ständigt smyger efter barnen. Två svartklädda unga män med mycket finnar och varsin automatpistol. De röker STÄNDIGT Prince Psychics. Den ene av bröderna är lite längre och har spikrakt mycket långt hår som täcker ansiktet, så att bara den stora näsan sticker ut. På huvudet har han en sydstatskeps. Den andre, något mindre broder har kortare hår och en mindre näsa och ingen sydstatskeps. Deras automatpistoler är, om man tittar lite noggrannare, gjorda av plast och innehåller en blandning av otroliga syror (som heter Thore Lindelöws öronpropplösare) som i kombination fräter sönder alla material utom denna underliga plast. Detta innebär att om någon skulle avfyra dessa pistoler kommer den utsprutade vätskan att fräta sig igenom allt. Så efter en stund uppstår ett hål i marken varur en slumpvis vald sak kommer. Med tanke på att syran fräter igenom jorden kommer det till slut att bli ett hål rak genom, lämpligen ungefär kring Kina (oberoende av vart man befinner sig, så är det alltid Kina som man kommer fram till, så att säga). Till exempel kan det bli ett hål som sätter den plats varifrån skottet avlossades i direkt kontakt med Murorua-atollen. Underifrån. Där ligger en och annan atombomb. Som kommer alltså flygandes genom hålet! Annars kan man tänka sig hur ilsken den kinesiska familjen är efter att först fått sitt hus sönderfrätt mitt under middagen och sedan fallit rakt genom jorden och kommit fram någon helt annanstans. Där det är kallt dessutom! Eller vad sägs om att "bara" träffa av Stilla Oceanen och låta havet rinna upp ur hålet. Eller något helt annat. Till exempel den store ryndbathulu eller en utter med tranångest?!...

Nävål. Dessa båda skumma herrar följer efter barnen och upptäcks på de mest bizarra ställen och allt detta utan att ha någon egentlig anledning. De är bara skumma helt

enkelt. De bör uppträda extremt misstänksamt så att barnen själva tar kontakt med dem. För bröderna Mutkolvo arbetar bara i det fördolda och skulle aldrig drömma om att ta kontakt med sina bevakningsobjekt. Som namnet antyder är den ene, den yngre brodern, av de båda mutbar så det förslår (jämför med Drakar och Demoner och regler för färdigheten Muta, han har mutvärde -677 852). På den äldres karaktärsblad föll minustecknet bort (i kopieringsapparaten), i övrigt har han samma siffervärde på sitt mutvärde.

Jakten på den försvunna långdistansjulpaketsutdelningsmaskin (även kallad LDJPUM-1807).

Del 1: Persien.

Det är behagligt att resa på tomten släde. Ni sitter och kollar omkring er och ser en massa vackra landskap och glittrande myrstackar. Molnen är mjuka som bomull och det kittlas lite när man flyger rakt genom dem. Rätt så kul pryl, med andra ord. Ni undrar om tomten nånsin kan ha det tråkigt i släden när han kör till olika ställen och delar ut julklappar. Ni kommer fram till att det inte kan vara så. Tony/Tania tycker dock att släden inte är lika tuff som tonkatraktorn, men den är inte långt ifrån!... Jaha, så var det där med Persien. Snart borde ni vara framme (se regler för **resor**).

Order till spelledaren: Låt stämningen tonas ner och ljudnivån dämpas något, för att uppnå maximal effekt, när du sedan av all din kraft vrålar ut muslimska böner.

Ni befinner er i ett stort moln som kittlas lite extra, på väg neråt för att kika vart ni är, när plötsligt:

-"AAALLLLAAHH AACKKBBAARR!!! IINNSHAALLA MMUUSLIIMM AAASIMMA!!!"

Undanmanöver! Fort!! Nån dumskalle har stoppat ett högt torn rakt framför er och det står nån däruppe och skriker som en stucken gris. Och ni tycks fara rakt mot hans vrålande öppna mun (som är lika bred som tre fotbollar) och det dinglande röda gomseget!!! Den stora och tunga tomtesläden girar förvånansvärt snabbt åt höger och lyckas undkomma minareten och den skrikande mannen med ett hårsån. Efter att ha återhämat sig från den våldsamt tuffa undanmanövern, så kan ni äntligen se Persien under er:

Beskriv en typiskt arabiskt stad med låga vita stenhus. Betänk då att det enda de ser är vad de redan vet om Persien. D.v.s att man har kameler eller dromedarer (vem fan kan skillnaden mellan dem två?!...(förutom de som har svenska som modersmål (förbannade messerschmittar med andra ord))), att man äter kebaber, att det finns så mycket olja att det räcker att slå hårt i marken för att det skall spruta upp och att man har många sultaner, rövare och män som heter Ali Baba. Faktum är att alla heter Ali Baba. Utom en. Och givetvis finns det flygande mattor som susar runtomkring er i ett så stort antal att hela himlen förmörkas under lunchtimmen och många speciella lampor som man kan gnugga...

Runt staden finns det bara sand, sand och åter sand (vilka sandlådor barn måste ha här!!), här och där syns några enstaka träd, fast de ser inte ut som tallar eller andra träd i närheten av eran sandlåda.

Ali Muhammed Sahlladsbahrs salladsbar

är inte svårt att hitta. Det är nämligen den enda salladsbaren som finns i Persien. Ali Muhammed Sahlladsbahr är en ättling i direkt nedstigande (undra vart de uppstigande finns nånstans...) led av Ali Muhammed Flygahndemahtta som krockade med jultomtens farfars farfars far. När ni närmar er salladsbaren ser ni hur sallader kommer flygandes därifrån, de flyger genom luften och försvinner i horisonten i en rasande fart. Ibland flera i följd, ibland enstaka. Själva huset som inhyser såväl salladsbaren som Ali Muhammeds familj ser ut som en miniversion av en borg utan torn, endast sex meter hög, byggd av vit sten med en gårdsplan i mitten. Jättelika neonskyltar i regnbågens färger upplyser alla, med normal syn, inom tio kilometer att här säljs Persiens enda

sallader och att dessa är friska som morgonens dagg och purfärsk. Det som dock är av intresse för spelarna är manicken som står i mitten av gårdsplanen, inte salladerna:

Ett jättelikt berg av metall och plankor uppenbarar sig för er. Tusentals manicker allt från miniräknare, elvispar som driver fotokopiator utan papper, radiotransistorer kopplade till brödrostar till gräsklipparmotorer som driver generatorer för att skapa ström till datorer tycks samverka (!?!) för att driva denna jättelika salladsexporteringsmaskin. Jättelika "kedjor" av korgar för fram salladerna upp till toppen, där de skjuts ut till sin destination. Alla sallader odlas i GIGANTISKA underjordiska rum. Högst uppe syns den första delen av jultomtens farfars farfars fars pryl och den glittrar som guld i era ögon. Den ser ut att vara "juvelen på kronan", så att säga. Hela maskinen darrar, vibrerar och skakar och ni får lätt intrycket av allt kommer att..

1. implodera
2. explodera
3. antilodera
4. supernovaslängdigiväggenchiraclodera

...vilken sekund som helst. Men inget av detta händer. Hela manicken håller på nåt sätt ihop och fullföljer sin uppgift (jämför till exempel med *Millenium Falcon* i *Star Wars*): att skicka sallader till Persiens alla fyra hörn (vem har sagt att Persien är en cirkel?!..). Rollpersonernas uppgift är som sagt att få tag, på ett eller annat sätt, på slungarmen till LDJPUM-1807. Här krävs då improvisation. RP (hänefter förkortas rollpersonernas RP) kan antagligen välja att sno den (not so bright...) eller att köpa den (okej, få se...vi har sju spänn och sjuttio ören...jahaa...), men det finns naturligtvis andra alternativ: Andra kan sno den (Hhmmm...), dom kan muta nån som senare kan försöka övertala Ali Muhammed att det vore ganska klokt att trots allt sälja d..nja, förresten, glöm det! De kan däremot försöka att ersätta den (hint, HINT, CLUE!!!). Kanske någonting för legoingenjören? Nedan beskrivs de viktiga SLP som är av vikt för deläventyret:

Ali Muhammed Sahlladsbahr är en kraftig man i femtio års ålder med två decimeter tjocka glasögon. Han går för det mesta klädd i, vad som ser ut att vara, stora vita skynken och en jättelik vit turban med en stor grön sallad ovanpå den. Under den jättelika vita turbanen med den stora gröna salladen på har han en arkan frisyra som omsjungs av De lyckliga kompisarna. Runt hans hals och på hans fingrar hänger jättelika mängder med guldsmycken i alla former. Ali Muhammed har även ett hjärta av guld, och även om han är sträng och bestämd i sina åsikter så låter han sina närmaste vänner och släktingar ta del av den förmögenhet som han har byggt upp. Han frikostighet är känd för att vara stor. En av Alis stora svagheter är att han är oerhört närsynt. Låt honom tappa glasögonen och vråka havoc. Börja med liten skala: han välter ut glaset.. eller nåt liknande. Trappa sedan upp eftersom, ända tills han snublar över en armerad SCUD-missil, som flyger iväg och träffar en blomsterhandlare i Säfte. Varpå världskrig utbryter mellan Argentina och Kampuchea. Vråk på ordentligt och överdriv som tusan när du spelar hr Sahlladsbahr. Då blir han rätt kul. Om man har tur.

Sedan är det inga fler för deläventyret viktiga SLP. Bra va?

Anyhow. När de har lyckats hämta slungarmen är det bara att dra vidare till nästa ställe, som är

Del 2: Australien?

De silvriga molnen svishar förbi i en hissande fart och slädens raketmotorer tjuter av ansträngning. De olika molnen, regnmoln och vackert vädermolnen omväxlande duschar släden respektive torkar den. Fast nu var det ett tag sedan den blev torkad. Det

var förresten vid ett stort fint vackert vädermoln där en gammal man med vitt skägg och en vit fotsid dräkt rusade fram och erbjöd sig att torka slädrutan. Mannen presenterade sig som Jehova Jönsson, slädrutestorkare. Hursomhelst blev det vältorkat på rutan och han fick en karamell för besväret av Bengt Brödrost. Vad den allmänt kända religionshistorian inte förtäljer är att samme Jehova Jönsson avled på juldagen 1995, på grund av hans hittills okända våldsamma allergi mot färgämne E212 (rött). Att tro är inte längre att veta...

Australiens befolkning.

I det av barn kända Australien finns bara två folkslag. Det ena är anorakkängurun och den andra är teddybjörnen. Anorakkängurun kännetecknas av att de alltid bär Gore-texjacka med bilnycklar och pass i. Fast de har inga bilar förstås. Anorakkängurusamhället är uppbyggt på våld. Den som boxas bäst får flest röster och vinner således alla val. Den som för tillfället är kung heter Chupiluliubi och är i rakt uppstigande (här har vi dem...) led släkt med den gamle Hittitkungen Chupiluliubi I som krockade med Tomte Niklas LXIX. I övrigt lever alla känguruer i total anarki och negligerar helt och hållet vad kungen säger. Det enda som gäller är det som "sägs" i boxningsringen. Fast inte så länge. Ibland. Alla teddybjörnar är i både upp och nedstigande led på alla håll och kanter släkt med den berömde Fredriksson. Och det kännetecknar hela samhället. Det är därför teddybjörnssamhället inte lyckats utveckla några viktigare tekniska framsteg. För övrigt förekommer inte ordet incest i deras lexikon.

Detta är huvudbeskrivningen av Australien. Låt inte denna hämma dig i din improvisationskonst, utan kom ihåg att det viktigaste är att verkligheten ständigt måste relateras till ett barns sinnen och dess uppfattningar om världen. Man kan till exempel tänka sig att andra raser förekommer, som koalabjörnar eller oposum eller nåt liknande.

Chupiluliubis by.

Är belägen strax invid en stor röd sten i en öken. Under färden dit ser man gärna och lätt en godtycklig mängd anorakkänguruer. Dessa hoppar som bekant på bakbenen. Den seden uppkom i samband med en berömd krock mellan Chupiluliubi I och Tomte Niklas LXIX. Ty i den krocken tappade Niklas ut en underlig manick med två tillhörande fjädrar. Manicken benämns i folkmun "pakethållare". Faktum är att det är helt rätt benämning eftersom det av en outgrundlig slump råkar vara den saknade delen som barnen är ute efter.

Nåväl. Byn består av ett otal hoppande anorakkänguruer som boxas och festar om vartannat. Chupiluliubi är den bästa boxaren i hela byn och hans kungatitel tillåter honom att bära pakethållaren. Den har han trätt på sina långa fötter och med fjäderkraft kan han hoppa högst och längst av alla. Han är en något disträ och senil känguru som har mycket svårt att komma ihåg den förra meningen i en konversation men älskar trots det att orera till sina vänners stora förtret. Han är dessutom mycket gästvänlig, och tenderar att ta lite illa vid sig om hans gäster inte finner sig i hans erbjudanden. Hursomhelst, Chupiluliubis förslag till fest för de nykomna gästerna bygger till en början på en fantastisk festmåltid bestående av spenat och broccoli. Efter måltiden är det tänkt att bjudas underhållning i form av gamla journalfilmer och kvällen skall avslutas med ett hejdundrande slagsmål för dem som vill. Och för dem som inte vill. Det är i alla fall under detta slagsmål som barnen kan ha en chans att få tag i pakethållaren. Om Tonkatraktor utmanar Chupiluliubi på boxningsmatch torde det inte vara några problem att låta pakethållaren vara pant. Och faktum är att Tonkatraktors råa styrka i kombination med Chupiluliubis glaskäke med viss sannolikhet kan ge Tonkatraktor en fin seger.

Beskriv boxningsmatchen som en riktig boxningsmatch med en riktig ring och domare, boxhandskar, speakerröster, bookmakers, hästskor i handsken och alla andra roliga

klyschor man kan tänka sig. Låt även Chupiluliubi fuska på de mest fantasifulla sätt. Han kan dra upp bältet till strax under hakan eller ta fram sin boxningsrobot som ställföreträdare."Jabbar höger, jabbar höger, fintar en snärtig vänster och landar tungt med en rapp vänsterkrok ett par våningar för högt." Ja, du fattar. Och svårare än så är det inte att fixa sig en pakethållare.

Del 3: Kina.

De gröna risfälten vajar för den kinesiska brisen. Bönderna plöjer sina välbevattnade åkrar med hjälp av enorma och muskulösa tjurar. Landskapet böljar fram och tillbaka och långt borta syns en blågrå ringlande orm. En orm som sträcker sig så långt ögat når och en kilometer till. Ju närmare släden kommer denna orm, avtecknar sig den slingrande varelse alltmer tydligare. Det är ju ingen orm. Det är en mur! När släden dyker ned för en bergssluttning och nästan kapar av toppen på träden, tonar två JÄTTELIKA fabriker upp sig mot horisonten. De två fabrikena ligger alldeles intill varandra och ser *exakt* likadana ut: En gargantuös byggnad med massvis av rör, skorstenar och små eldslågor. De har även samma megantiska stora neonskylt som det står "KINAPUFF AB" på.

Chokladfabriken Kinapuff AB.

Ågs av en liten kines som heter Willie Wong Kaa. Så fort barnen kommer innanför dörren, suger den lille kinesen tag i dem och hälsar dem välkomna till en rundvandring på chokladfabriken. Inom ramen för denna visit ingår självklart och givetvis en omfattande provsmakning av alla de tusentals sorter choklad som produceras där. Wong Kaa börjar med att visa dajmavdelningen. Det är ett växthus. Därinne finns det dajmbuskar. På dem växer dajm. Både vanlig liten och dubbel. Wong Kaa berättar stolt att man till i år har fått en ny ympning av busken som ytterligare har förfinat smaken. Men den finns ännu inte ute i butiken. Fantastiskt goda krispiga dajmbitar med papper på. Nästa avdelning är den världsledande produktionen av chokladbjörnar. Här har Wong Kaa ett stort Zoo med chokladbjörnar. Smaskiga chokladbjörnar, en del med små kokosprickar på och en del utan, fast man måste hålla dem åtskiljda, annars kan de börja slåss. Vidare finns även en speciell avdelning där man odlar den senaste läckerheten på chokladgodis området: nämligen, kinapuffar. Odlingen är ytterst farofyllt, eftersom puffarna växer på små buskar och när dom har mognat (d.v.s blivit nog goda) "puffar" dom till. Den våldsamma kraften som utvecklas då kan lätt jämföras med ett pistolskott. Se nu upp med att äta choklad. Vi rollspelare (åtminstone vi som far på konvent) vet så får man omåttliga mängder med finnar av choklad. Och alla vet vad finnar tyder på (se avsnittet om **Barndomen**).

Krutsmällarfabriken Kinapuff AB.

Ägaren för denna fabrik heter Bangbang Chobang och är en man som ÄLSKAR smällare. Han är våldsamt överviktig och har stora utåtstående tänder och enormt tjocka glasögon. Vidare älskar han att gå omkring klädd i en vit läkarrock och plasthandskar. Hans livsmål för dagen är att locka småbarn till sitt kontor för att sedan utföra vidriga akter. Det som har legat till grund för den lyckade produktionen av smällare är självklart den självaste siktmekanismen. Denna mekanism är inbyggd i själva produktionsmaskinen. Genom att tillhandahålla en kirurgiskt precision kan man skapa olika lager av krut och olika tidsfördröjningar i explosionsprocessen. På det viset kan man skapa de mest onämnbare otroligt vackra pyrotekniska och ljudliga effekter som mänskligheten har någonsin skådat för femton kronor per smäll. Häri ligger anledningen till att fabriken har blivit VÄRLDSLEDANDE. (HA!HA!HA! WORLD DOMINATION!!!) (Och så finns det dom som säger och bestämt hävdar att vi inte är megalomaner...)

Skämt åsido. Det är här som RP ställs inför problem av onaturliga mått, när de skall försöka att återta självaste siktmekanismen. Här följer några förslag till hur detta kan

ske. Kom ihåg att det finns inget som är omöjligt. Improvisation är inte ett alternativ, utan ett måste.

1. Såga ner hela fabriken. Detta *kan* vara lite svårt med tanke på att hr Bangbang Chobang inte ha nån lust till det, han ..känner som inte för det. Han vill mycket hellre bjuda småbarn på godis på sitt kontor. Och därefter stoppa in smällare i alla möjliga kroppsöppningar och testa vilka resonanseffekter man kan åstadkomma på det sättet.

2. Skaffa en tändsticka. Tjuvsmyg in på lagret. Fastställ din position genom att tända tändstickan och slänga den i närmaste låda. Spring. Om du vill kan du ägna en tanke åt Jehova Jönsson. Men det hjälper inte.

3. Bjud alla arbetare på godis. Eftersom alla dessa svårt arbetande krutsmällartillverkare ständigt och jämt, dagar som nätter, känner doften av de underbara chokladgodisar som produceras bredvid, så är alla arbetare jättesugna på godis! Detta är en utmärkt avledningsmanöver.

4. Kör med tvåltricket.

Kort sagt, som sagt: Improvisera.

Triumfens ögonblick.

Väl hemma hos tomten är alla världens barn samlade. Tomten står nytvättad och nykter som en IOGT-NTOare och kastar ut julklappar. Barnen sjunger episka köror av Alice Tegnér. Tomten har naturligtvis skaffat speciella julklappar till medlemmarna av Superkommandogrupp Mumin. Hundra timmars lektioner med Mats Sundin åt Tony. En atomdriven Black&Deckermotorsåg med monofilamentblad åt Barbro. Ett kontrakt med LWCL (Lego World Conspiracy League) som konstruktör och ingenjör åt Lennart. Och slutligen en gammal sliten tyghund från 50-talet åt Bengt.

Rollpersonnerna:

Tanja/Tony Tonkatraktorhaffis. En ung dam om 5 år med viss fallenhet för fetlagdhet. Hon är en extrem översittare som alltid driver igenom sin vilja med knytnävarna om motstånd uppstår. En politiker av rang således. Till yrket är hon traktorchaufför och river snabbt och lätt alla försök att konstruera sandlott och andra byggnader. Hon har vunnit sandlåde-VM i traktorkörning de två senaste åren. Till viss del beroende på hennes startteknik, när hon ligger i linje med sina medtävlare brukar det rycka till i högertassen och efter den omilda övertalningen brukar hennes konkurrenter få gå hem med blödande näsor. Hon poserar gärna stolt bredvid sin stora gula tonkatraktor iförd rallyställ och snusnäsdud.

Du låter ingen sätta sig på dig. Varför skulle någon för övrigt göra det. Alla tycker ju om dig så mycket. Vart du än leker är alla runt omkring dig dina vänner... Du har en liten tendens att bli våldsam. Det vill säga du slår ner alla du inte tycker om. Och det finns egentligen bara tre typer av barn du inte tycker om, de som inte erkänner Quebec Nordiques som det enda tuffa och bästa laget, de som sitter inne och spelar rollspel hela dagarna och de som inte tycker som du i en viss situation.

Du älskar saltlakrits. Det är tufft och smakar lite illa. Alltså är det råhäftigt. Däremot är alla som äter söta godisar helmesiga och förtjänar en rejäl hurvel i bakhuvudet.

Traktorer är det bästa och läckraste som finns. Den bästa traktorn är såklart Tonka. Det är den snabbaste och starkaste och mest bullriga traktor som finns. Hur tuff som helst.

Lena/Lennart Legoingenjör. Lång tjej i sina bästa år. Det betyder sex år. Lenas storebröder går på mellanstadiet och är rätt tuffa. Så hon har ärft deras kläder. Det behöver kanske inte nämnas men det rör sig om enormt vida byxor som dras åt hårt med ett bälte i höjd med knäna, tröjor med stora huvor och tryck som talar om cypressbevuxna kullar. Lena har ett par runda glasögon och kan bygga vad som helst av lego. Förra vintern byggde hon bland annat en värmepanna som faktiskt försörjde hela huset med värme. Ett och annat nyttoföremål har lämnat hennes skapande verkstad.

Du är en mycket viktig person. Ingen kan bygga lego som du. Naturligtvis inser du hur viktig person du är och tar de uppgifter du får på största och allvarligaste allvar. Du tycker inte om att folk leker med lego. Det är ett alltför viktigt instrument för barndomens fortlevande för att lekas med. Allt du bygger har en nyttig funktion. En äppelsnattarmaskin eller en maskin som plockar upp de bilar som flyger av i kurvan på alla bilbanor. Du bär ständigt med sig en liten väska full med ritningar till de otaliga modeller du byggt under din utbildning. Dessa är bra som inspiration för att lösa problem. Dessutom har du en ryggsäck full med lego i den mest välordnade av välordningar.

Det är väldigt sällan du skryter med dina bedrifter. Till exempel så nämnde du aldrig för dina föräldrar vem det var som fixade så att värmen fungerade i huset under vintern. Men för den skull vore det fel att påstå att det aldrig händer.

Bert/Barbro Barbiedockskläddesigner. Är fem år. Och en hejare på att knåpa ihop små kläder till allehanda dockfabrikat. Dessa kläder är högsta mode bland alla dockägare i den här sandlådan distrikt vilket låter Barbro bli extremt känd. En av de bedrifter som länge omtalades i distriktet var när Barbro blåste upp en ballong, spräckte den, sydde i hop den och blåste upp den igen. Det fantastiska var att den inte läckte luft efter operationen.

Du har en viss förkärlek för motorsågar. Dessa är inte bara tuffa, de är oändligt praktiska också. Varje gång du ser ett snyggt mönster på en tapet hemma hos någon är det bara att ta fram sågen och skära ut så mycket man behöver. Dessutom imponerar det rätt hårt på de som är äldre, att hota dem med motorsåg.

Det är roligt och spännande att sy nya dockkläder. Den bästa inspirationen till nya kreaturer får man genom att äta en portion blodpudding och sylt, kräkas upp densamma och sedan efterlikna resultatet. Detta är bara ett av de otaliga bevis för att du är den person som har bäst och flest nya idéer av alla du känner. Du fick din plats i Superkommandogrupp Mumin främst pga av en händelse: En vacker sommardag så satt talmannen i Sandlådan och lekte med sin finaste och bästishink. När han plötsligt blev otroligt törstig, han sprang till vattenkranen i närheten och fyllde sin vackra hink. Men ack och ve, när han försökte att dricka så rann hälften av vattnet på mark och på honom själv. Ursinnig över det hela slängde han hinken på marken så att den sprack på översta kanten. Men du kom just att passera förbi när du hörde dunsen från hinken. Du gick dit och undersökte den. Snabbt fann du en lösning på problemet och med hjälp av motorsåg, synål och tråd så kunde talmannen äntligen dricka ur sin hink. Tack vare att du hade upfunnit pipen så kunde nu alla barn både leka med och dricka ur sina hinkar.

Bengt/Birgitta Brödrost. En liten stackars snorig fyraåring. Birgitta syns ofta gå mellan kåkarna dragandes sin lila brödrost i sladden. Ekipaget är något bullersamt, vilket lätt leder till att många undviker henne. Dessutom är det ju faktiskt inget kul att leka med någon som släpar en brödrost. Birgittas stora förtjänster för barndomen är att hon är mästerkock. Hon kånkar runt på en stor ryggsäck full med allehanda godsaker såsom O'boy, bullar, ostmackor, köttbullar, pannkakor, spagetti och köttfärssås, negerbollar, piggelingglass (och för övrigt, alla glassorter som någonsin funnits i GB:s sortiment), råmycket godis (fast ingen saltlakrits).

Du vill ha en hund. Det vill inte dina föräldrar. Så du har en brödrost. Det funkar nästan lika bra. Så det är som en hund. Den heter Electrolux. Den är snäll och skäller inte så mycket. Och den bits inte. Det är kul att göra andra glada och det brukar de bli när du bjuder på godis. Så du använder hela din veckopeng på att köpa godis och glass till dina "vänner". Det är tack var ditt enorma utbud av godsaker som du får vara med i Superkommandogrupp Mumin. Detta anses som moralhöjande vid Extremt Svåra Lekar (ESL).