Villains...

Antal spelare: 4-5
Författare: David & André Nordin
System: Eget
Förkunskaper: Inga

Scenariots utgångspunkt är att de fyra till fem skurkarna har samlats för att råna en värdetransport. Akt 1 handlar om att skurkarna ska komma överens om vems idé är bäst angående hur överfallet ska gå till och självfallet även göra alla förberedelser på plats. Det enda skurkarna är överens om är att ett träd ska fällas just bakom värdetransporten och akten slutar med att skurkarna ser ett par strålkastarljus komma längre bort på vägen. Akt 2 inleds med att skurkarna introduceras med rollerna från Vi hade i varjefall tur med vädret 2. Det visar sig att strålkastarna inte tillhörde någon värdetransport utan en helt vanlig bil med en familj på bilsemester. Skurkarna kommer strax att glömma värdetransporten och dras in i familjens intriger.

Hur går spelet till?
Samtliga roller har var sin tillhörande kortlek för akt 1 och en separat för akt 2. Spelarna börjar med att dra det första kortet från sin rolls hög och utför sedan instruktionerna på kortet. När spelaren känner sig nöjd drar hen sedan nästa kort och utför dess instruktioner och så vidare. Spelarna har alltså total kontroll över hur länge de vill spela.

Värdetransporten innehåller 177 miljoner i sedlar och Miss Kitka's juvel.

Jokern

J. Company bestämde sig för att stjäla en miljon dollar från sin arbetsgivare. För detta ändamål iklädde han sig en smoking, en röd heltäckande hjälm och slängkappa och tog namnet **The Red Hood**. Under kuppen simmade Red Hood ut genom avloppsrören och fann därefter att kemikalierna hade blekt hans hud vit, gjort hans hår grönt och hans läppar röda som blod. Inspirerad av kortfabriken, som han gjort inbrott i, tog han namnet Jokern och startade sin brottsliga bana.

Krafter och förmågor

Jokern har inga övermänskliga krafter, men hans mentala tillstånd gör att han helt saknar fruktan. Han är även ett geni kapabel att planera och genomföra avancerade brott. Han är expert inom ett flertal vetenskapliga områden såsom kemi och teknik, liksom tillverkning av sprängämnen.

I sitt vapenförråd bär han vanligen till synes komiska, men mycket dödliga, vapen. Bland dessa inkluderas kastvapen i form av spelkort (jokrar) med rakbladsvassa kanter, en syrasprutande blomma, pajer som innehåller cyanider, explosiva cigarrer fyllda med nitroglycerin, harpunpistoler som skjuter en "BANG!"-flagga (vid det första trycket på avtryckaren fälls den bara ut, men vid det andra trycket avfyras flaggan, som har en knivskarp spets insmord med jokergift) och en letalt elektrisk summer som han bär på handflatan. Hans personliga favorit är dock hans jokergas, som gör att offren skrattar okontrollerat och efter ett tjugotal sekunder dör med ett leende. Jokern själv är immun mot denna gas, inklusive andra gifter.

Pingvinen

Som barn blev Oswald Cobblepot mobbad för sin kortväxthet, vikt och näbbliknande näsa. Flera berättelser indikerar att han som barn alltid tvingades till att bära ett paraply av sin överbeskyddande mor, på grund av hans fars död genom lunginflammation. Hans mor ägde sällskapsfåglar som Cobblepot öste uppmärksamhet över, och var enligt honom hans enda vänner. I vissa versioner vänder sig Cobblepot till brott efter sin mors död, då fåglarna blir beslagtagna för att hans mors skulder skulle betalas. I andra är han utstött i sin höga samhällsfamilj, och deras förkastande driver honom till att bli en brottsling. I enlighet med sitt ursprung driver Pingvinen sin brottsliga karriär med klass. Han föredrar att vara klädd i högtidskläder, såsom hög hatt, monokel och smoking under sina brottsliga handlingar.

Namnet "Pingvinen" fick han av ett glåpord som kastades efter honom under hans uppväxt, som spelade på hans gräsliga yttre och hans attraktion till fåglar. I en tidig uppgift när Cobblepot först försökte gå med i ett gäng blev han kallad en "pingvin" och hånad för sitt paraply innan han bokstavligen sparkades ut ur brottslyan. Upprörd över avslaget beslöt han sig för att göra "Pingvinen" till ett namn att frukta, och paraplyet till ett skräckinjagande vapen. Han återvände till lyan och dödade maffiabossen med "världens första .45-kaliberparaply" och krävde sedan att bli ledare över de då skräckslagna brottslingarna.

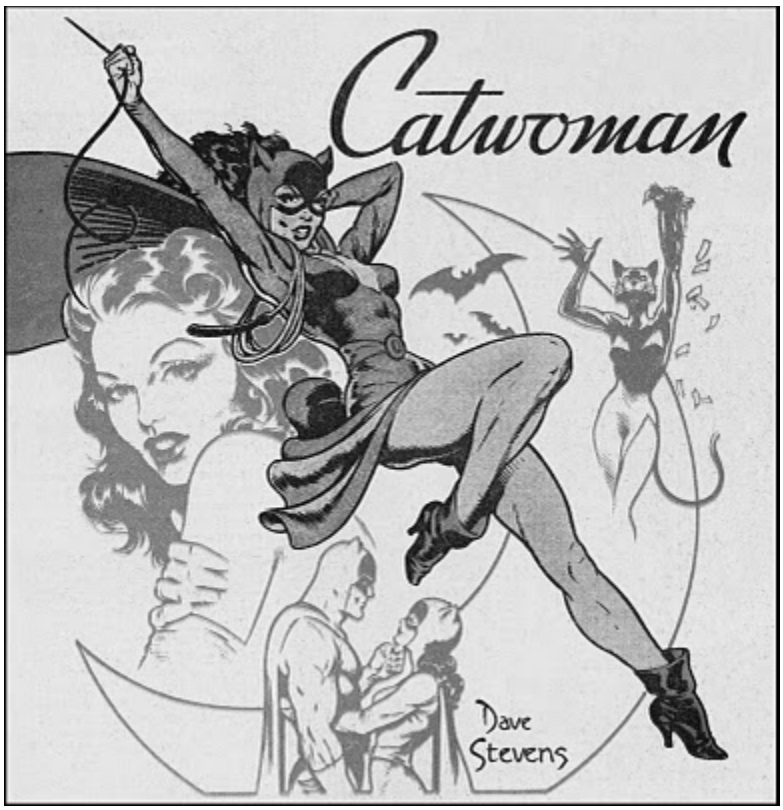
Då han ursprungligen enbart var känd under sitt alias dök Pingvinen först upp i Gotham City som en skicklig tjuv. Han smugglade då ut en ovärderlig målning från ett museum genom att gömma den hoprullade målarduken i handtaget på sitt paraply. Pingvinen visade sedan denna för en brottsliga för att visa dem sin kapacitet, som han fick gå med. Med Pingvinens hjälp började ligan begå ett flertal lyckade rån, men ledaren började så småningom att avvisa honom. Detta ledde till att Cobblepot dödade honom med sin paraplypistol. Pingvinen blev ledare för ligan och försökte neutralisera Batman genom att sätta dit honom för stöld. Hans planer misslyckades så småningom, men han själv kom undan.

Krafter och förmågor

Pingvinen är en mästerbrottsling och mycket skicklig strateg. Han använder sitt intellekt för att vinna rikedom och makt genom kriminella medel. I drift helt av egenintresse bygger Pingvinen på list, kvickhet och hotelser för att utnyttja sin omgivning på vinst.

Pingvinen bär alltid ett paraply, på grund av hans mors tvångsmässiga krav. Paraplyerna innehåller vanligtvis vapen som kulsprutor, svärd, missiler, lasrar, eldkastare och syrasprutande anordningar. Han bär oftast ett paraply som kan omvandla sin topp till snurrande blad. Detta kan användas som en minihelikopter eller som ett angripande vapen. Han använder ofta detta för att undkomma en hotande situation. Ett annat paraply har ett spiralmönster på toppen, med vilken han kan hypnotisera fiender.

Kattkvinnan



Den klassiska bakgrunden

Batman # 62 avslöjar att Kattkvinnan är en före detta flygvärdinna som har börjat syssla med brottslighet efter ett slag mot huvudet under en flygkrasch. Hon vänder dock blad och står på lagens sida under ett antal år och hjälper Batman i *Batman # 65* och *# 69* tills hon bestämmer sig för att återvända till ett liv i kriminalitet i *Detective Comics # 203*. Selina dyker upp ännu en gång som brottsling i *Batman # 84* och *Detective Comics # 211*, vilket blev hennes sista framträdande fram till 1966.

Krafter och förmågor

Kattkvinnan har inga övermänskliga krafter. Hon är dock en hårdtränande gymnast och atlet, liksom kampsportsutövare. Hon är även mycket skicklig i att använda sin niosvansade piska, och en väldigt erfaren inbrottstjuv. Hon använder dessa färdigheter i sin besatthet att stjäla dyrbara verk och smycken. Hennes dräkt, som har stålförstärkta vassa fingerborgar på handskarna, ger henne även förmågan att klättra på väggar och knivskarpa klor som angripande vapen. Hon har även en nära relation till alla slags kattdjur.

Gåtan

Efter att en lärare meddelat att en tävling skulle hållas om vem som kan lösa ett pussel snabbast siktar den unge Edward Nigma (eller Nashton vid den tidpunkten, enligt vissa författare) på att vinna tävlingen. Detta för att få äran och tillfredsställelsen som kommer med segern. Han smyger in i skolan en natt, tar pusslet från katedern, och övar tills han kan lösa det på under en minut. Enligt förväntan vinner han tävlingen och får en bok om gåtor som pris. Hans fusk belönas, och Edward omfamnade och började bemästra pussel av alla slag. Han blev till slut anställd på ett tivoli, där han utmärkte sig genom att lura kunderna på pengar med sina bisarra pussel och logikspel. Han längtar snart efter större utmaningar och mer spänning, och tar sig identiteten som Gåtan för att utmana Batman, som han tror skulle kunna vara en värdig motståndare för honom.

Gåtans kriminella arbetssätt är så djupt rotat i hans personlighet att han är så gott som maktlös gentemot sig själv från att agera ut sina kriminella planer (som visas i hans tredje serietidningsframträdande). Han kan inte bara döda sina motståndare när han har övertaget, utan måste sätta dem i en dödsfälla för att se om han kan skapa intellektuell utmaning på liv och död som hjälten inte kan lösa och för att sedan fly. Men till skillnad från många av Batmans fiender så är Gåtans tvång ganska flexibelt, vilket gör att han kan begå vilket brott som helst så länge han kan beskriva det i en gåta eller ett pussel.

Krafter och förmågor

Gåtan har en extrem uppfinningsrikedom i att avläsa och formulera pussel av alla slag. Hans deduktiva förmåga har hjälpt honom i sin nya roll som privatdetektiv, där han visat sig ha likvärdig undersökningsförmåga som Batman.

Gåtan har inga övermänskliga förmågor, men är en mycket listig kriminell strateg. Han är inte särskilt begåvad i slagsmål, men använder ibland vapen som exploaterar hans gimmick, såsom exploderande pusselbitar, hans ökända frågeteckenkäpp, känd för att ha en brett sortiment av olika tekniska anordningar och vapen, och pistoler formade som frågetecken. Han visar sig vara skicklig med ingenjörsvetenskap och teknik, vilket gör att han kan lura in Batman och Robin i unika och utarbetade dödsfällor. Han är känd som Batmans mest intelligenta motståndare.

Dubbelansiktet

I originalserierna blev Harvey vanställd av gangstern Sal Maroni, då denne slängde en burk syra i hans ansikte, mitt under Maronis rättegång. Detta ledde till att Harvey blev galen. Han startade en kriminell karriär och började använda Maronis dubbelsidiga lyckomynt till att bestämma mellan gott och ont. Two-Faces ursprung och psykologi började dock att fördjupas i modernare historier på 1980-talet.

I Frank Millers och David Mazzucchellis seriealbum Batman: Year One från 1987, (Batman: År Ett på svenska) fördjupades Harvey Dents roll som åklagare i Gotham City för första gången. I historien, som handlar om Bruce Waynes första år som Batman, är Dent en ung åklagarassistent. Innan Wayne och polisen Jim Gordon anländer till staden, är Dent den enda som bekämpar Gothams korruption. Han blir sedan Batmans första allierade, och hjälper den maskerade hämnaren ett flertal gånger. Dent utvecklar även en allians och vänskap med Gordon, som är totalt ovetande om att Harvey arbetar med Batman.

Att bekämpa Gothams korruption visar sig dock vara enormt påfrestande för Harvey och han blir sedan vanställd under Maronirättegången. Detta fungerar som en avtryckarmekanism och släpper lös Dents mörka sida. Two-Face föds, och han tar lagen i egna händer.

Krafter och egenskaper

Two-Face har inga superkrafter, men han är ett kriminellt geni och har enorma kunskaper om lagen och rättssystemet. Han är även oerhört skicklig med de flesta handeldvapen, speciellt sina favoriter: dubbla 45-kalibriga automatpistoler och dubbelpipiga hagelgevär.

1.	2.	3.
Förklara för de andra att det är du som är ledaren (**självklart**) och att du är mycket nöjd med att de kom så fort. *"Vad heter det när 2 fångar skämtar med varandra? Internskämt."* J	Så, de andra har förstått att det är du som bestämmer och det är dags att förklara din plan för hur värdetransporten ska rånas. Försök övertyga de andra om att du har rätt. Hitta på själv eller kolla tabellen. Transporten ska stoppas med hjälp av: 1, en stor klubba med ordet BOINK skrivet på. 2, en gigantisk syrasprutande blomma. 3, en Berg och dalbana. 4, en rejäl missil. 5, en 3D målning av ett stup 6, Jokergas! J	Som gängets ledare och planeringssnille så tillhör Värdetransporten dig. Om de andra verkligen ska vara med och dela så måste de bevisa sin värdighet. Avgör själv hur de kan göra det. *"Två personer rånade en bank. När de kommit hem till tillhållet tyckte den ena att de skulle räkna pengarna varpå den andra svarade: - Nej det står i tidningen imorgon.*" J
4.	**5.**	**6.**
Välj någon annans plan och gör den till din plan, det är din nya plan. *"Katt åt bomb, smällde av."* J	Planen är inte rolig nog. Be Pingvinen om hjälp att göra planen roligare, han är ju faktiskt ganska rolig av sig. *"Katt åt elkabel, följde strömmen."* J	Se de andra i ögonen (samtidigt eller så många som möjligt), le och förklara att din plan egentligen är att döda dem alla. Skratta. Det hela är ett skämt, men det blir roligare om de inte förstår det. *"Domaren: - För femte gången, vem var din medhjälpare under inbrottet? - Det säger jag inte, för du tror väl inte att jag är så dum att jag förråder min egen bror?"* J
7.	**8.**	**9.**
Skryt om när du tog Läderlappen och Robin till fånga. Hitta på själv och bevisa ditt kriminella mästersinne! *"Vad får man om man korsar en clown och ett virus? Svar: Sjuk humor!"* J	Du är inte helt nöjd med planen som ni har för att stoppa värdetransporten och hur själva rånet ska gå till. Tänk tillbaka och använd dig av någon annans plan, en som inte redan använts, eller hitta på en helt ny. Försök att få de andra med dig på din nya plan. *"Ursäkta men jag tror att professorn sitter på min pälsmössa! - Åh förlåt, jag trodde att det var en katt."* J	Förklara för de andra att luften gått ur dig och det är dags för de andra att dra några strån till stacken. Planen är nyss omgjord och ni behöver lägga på ett kål för att hinna! *"Det var en varm,solig och svettig dag när två tjuvar var ute och gick. Då sa den ena: -Ska vi ringa polisen och be dem att skugga oss??"* J

10. Berätta skämtsamt för de andra (skryt) om vad du ska göra med dina 177miljoner kronor och den där juvelen när ni rånat transporten. *"I fjol gjorde jag stora pengar, noga räknat tre millimeter för stora."* J	**1.** Förklara för de andra att det är du som är ledaren (**självklart**). Prata gärna nära deras ansikten. Du har noll respekt för de andras personliga sfär (dock rör du helst inte i dem). P	**2.** Det är dags att förklara din geniala plan, improvisera själv. Gärna involverande ett eller flera paraplyer och varför inte lite pingviner? Försök få de andra att inse planens genialitet. P
3. Värdetransporten innehåller inte bara pengar, den innehåller även Miss Kitka's juvel. Denna kattögon liknande ädelsten vill du äga. Hur ska ni dela upp transportens innehåll? Diskutera med de andra, gärna i grupp. P	**4.** Skryt om när du tog Läderlappen och Robin till fånga. Hitta på själv och bevisa ditt kriminella mästersinne! P	**5.** Är det Läderlappssignalen du såg på himlen? När du visar de andra är den borta. Vad gör ni om den dynamiska duon kommer? P
6. Det behövs fler pingviner till planen för att stanna värdetransporten. Försök övertala de andra om att överösa fällan med pingviner av olika slag. Övertala dem gärna med en anekdot som även bevisar din skarpsynthet i kriminalitet. P	**7.** I hemlighet, öppna ditt hjärta för någon av de andra, förutom Jokern. Kärlekens eld har börjat brinna i ditt hjärta för denna karaktär. Bevisa det gärna med en dikt eller sång. P	**8.** Dubbelansiktet verkar inte lita på dig. Försäkra honom om att du, Oswald Cobblepot, går att lita på. P

9. Försäkra den du förälskat dig i att du aldrig kommer att lämna denne. Kanske ska ni ta pengarna och juvelen för er själva? Hur hugger ni de andra i ryggen på bästa sätt? P	**10.** Det tar alldeles för länge för värdetransporten att komma. Försäkra dig om att ni är på rätt plats. P	**1.** Du vet att ingen kan motsätta sig din charm. De andra i sällskapet kommer att kämpa om vem som ska vara ledaren, hitta den av dem som du är villig att stötta. Självfallet är det du som kommer att bestämma men de andra kan ju gärna få tro att det är någon annan. *"Det var en bonde som inte hade någon hink. Han hade en katt som spann."* K
2. Det är dags att förklara din geniala plan för den du stöttar, improvisera själv. Få hen att tycka om din plan och presentera den som sin. Om det inte går så presentera den själv och välj en ny skurk som du stöttar. K	**3.** Värdetransporten innehåller inte bara pengar, den innehåller även Miss Kitka's juvel. Denna kattögon liknande ädelsten vill du äga. Hur ska ni dela upp transportens innehåll? Diskutera med de andra, en och en. *"Katt åt filmrulle och blev negativ."* K	**4.** För att få bättre koll på dina skurkaktiga kollegor, försök att få dem att berätta om vilken utrustning de har med sig. Charma sedan in dig hos den du tycker har bäst utrustning, det är denna du stöttar från och med nu. K
5. Skryt om när du tog Läderlappen och Robin till fånga. Hitta på själv och bevisa ditt kriminella mästersinne! K	**6.** Be dina skurkaktiga kollegor att berätta vad de skulle göra med Läderlappen om de fick tag i honom för gott. Försök charma och stötta den som har bäst historia. Om du inte fastnade för någon så stannar du kvar vid den du senast stöttat. K	**7.** Är det Läderlappssignalen du såg på himlen? När du visar de andra är den borta. Vad gör ni om den dynamiska duon kommer? K

8. Planen för att stoppa värdetransporten behöver förbättras. Det givna temat på Katter märks knappt. Försök komma överens med de andra om hur man kan förbättra fällan. K	**9.** Kan du verkligen lita på den du stöttar? Försäkra dig om det på något kattrelaterat sätt. Hitta på själv eller be personen välja mellan innekatt eller utekatt och förklara sitt val. Lämna skurken eller stanna kvar efter behag. K	**10.** Det låter som att ett fordon kommer! Är allt klart? Om inte fixa det sista. K
1. **Gåta:** Ger korna mjölk? **Svar:** Nej, den tas ifrån dem! G	**2.** **Gåta:** Gissar du mig har du gissat fel: gissar du fel har du i alla fall gissat rätt. **Svar:** Fel G	**3.** **Gåta:** Född i en knall, min ålder svepte förbi; när du blundat jag var borta, askan av mig du fann, mitt liv var ett ögonblick. **Svar:** Åskan G
4. **Gåta:** Gå över de döda utan att ljuda. Gå över de döda och hör deras mummel sjuda. **Svar:** Löv G	**5.** **Gåta:** Går från hus till hus men kommer aldrig in? **Svar:** Vägen G	**6.** **Gåta:** Heter det en rak kurva eller ett rak kurva? **Svar:** Det finns inga raka kurvor! G

7. **Gåta:** Hur får man hunden i baksätet att sluta skälla? **Svar:** Låt den sitta i framsätet. G	**8.** **Gåta:** Hur gick det med trapetsartisterna som blev förälskade på jobbet? **Svar:** De hänger fortfarande ihop. G	**9.** **Gåta:** Hur kan man ordna så att alla i ett hus kan se ljuset utom en? **Svar:** Sätt det på hans huvud. G
10. **Gåta:** Hur kan fläskkotletter hålla sig färska i flera år utan att frysas in? **Svar:** När grisen inte blir slaktad. G	**1.** Förklara för de andra att det är du som är ledaren (självklart) **Eller** Utse någon av de andra som den bäste ledaren och stötta denne. *Använd gärna myntet till detta val.* D	**2.** Förklara din plan för hur rånet ska gå till **Eller** Be de andra att förklara sina planer i detalj och rösta sedan på den som är bäst. *Använd gärna myntet även till detta val.* D
3. Värdetransporten innehåller mycket pengar. Problemet är att ni är väldigt många. Försök bilda en pakt med någon av de andra. Slumpa vem det är du vill bilda pakten med, använd gärna myntet. D	**4.** De andra börjar gå dig lite på nerverna. Kan du verkligen lita på dem? Var det en bra idé att arbeta tillsammans med dem alla? Bryt ihop och förklara dina tvivel **eller** stå på dig och visa vem som bestämmer. Ditt kriminella sinne är starkare än deras tillsammans. D	**5.** Jokern och Pingvinen verkar ha en pakt! Försök bilda en pakt med Kattkvinnan och någon av de andra, slumpa vem det blir. *Använd gärna myntet även till detta val.* D

6. Kattkvinnan går säkert inte att lita på, du har sett henne med Läderlappen förut. Kanske är hon i maskopi med honom fortfarande. Bilda en pakt med de andra om att utesluta Kattkvinnan från Värdetransporten. D	**7.** Pingvinen verkar ha något i kikaren. Har han något emot dig? Litar han inte på dig? Se till att de andra är på din sida mot honom eller ta upp det med honom och försäkra dig om att det går att lita på dig. D	**8.** Skryt om när du tog Läderlappen och Robin till fånga. Hitta på själv och bevisa ditt kriminella mästersinne! D
9. Det behövs mer bomber i planen för att få värdetransporten att stå still! Försök övertala de andra att överösa fällan med bomber. Gärna med en anekdot. D	**10.** Du är totalt slut på. Dina skurkaktiga kumpaner är imbecilla idioter. Vilka som helst skulle vara bättre! Förklara detta för dem Snällt eller Elakt. *Använd gärna myntet även till detta val.* **D**	**Slut** Nu kommer ett fordon! Fort inta positioner! J
Slut Nu kommer ett fordon! Fort inta positioner! P	**Slut** Nu kommer ett fordon! Fort inta positioner! **K**	**Slut** Nu kommer ett fordon! Fort inta positioner! D

Vi hade i varjefall tur med vädret 2

Pappa Bennys knogar vitnar när han trycker hårdare om ratten. Ungarna i baksätet bråkar som vanligt men Benny har lovat sin kära hustru Maj-Lovis att han inte ska tappa humöret på årets semester så han håller tyst och trycker än hårdare.
- Stanna jag måste kissa! gnäller lilla Pelle plötsligt.
- Vi stannar vid nästa bensinstation, kan du hålla dig så länge? undrar Maj-Lovis.
- Nej! Jag måste kissa nu! fortsätter Pelle med en så gnällig röst att Pappa Benny måste bita sig i tungan för att inte skrika åt pojkstackarn.

Detta är en själslig uppföljare till ett tidigare rollspelsscenario som vi skrev till ett nu sedan länge dött spelkonvent. Man behöver inte ha spelat det tidigare för att njuta av detta. Vi får stifta bekantskap med familjen Andersson, en familj i upplösningstillstånd, som ska ut på en välbehövlig bilsemester.

Antal spelare: 4-5
Författare: André & David Nordin
System: Eget
Förkunskaper: Inga men det skadar inte att ha sett filmerna som bär samma namn som scenariot.

Pappa Benny Andersson
Föredetta rökande och campingentusiast. Det var på en camping som du och Maj-Lovis träffades och sedan dess har du tagit med familjen på campingar för att återuppleva den romantiska magin. Du är mycket stolt över din bil som är en gammal hederlig Disel brännare. Du har alltid rätt och vet bäst.

Mamma Maj-Lovis Andersson/Lindquist
Du avskyr campingsemestrar och är jättenöjd att ni äntligen ska på en riktig storstads semester, en drömsemester du haft väldigt länge. Campingar ger dig mest bara dåliga minnen då familjen driver dig till vansinne. Du hoppas att en ny sorts semester ska rädda familje sammanhållningen och ge dig ny energi. Om inte så kommer du lämna dem.

Pelle Andersson
Du ser verkligen upp till din far och vill att han ska vara stolt över dig. En storstads semester låter spännande. Framför allt tivoli besöket ser du fram emot. Stora syster Ida hade gärna fått stanna hemma då hon alltid gör livet surt för dig.

Ida Andersson
Familje semester är kanske det absolut sista du vill vara med om, stor stad eller ej. Du saknar dina vänner där hemma men samtidigt är det skönt att vara någon annanstans då du nyligen sade upp ditt förhållande med Alex (tjej eller kille, bestäm själv). Självklart är du Vegan och om du inte har något annat att göra så påpekar du det för de andra och förklarar alla nackdelar med köttätande.

Morfar/Mormor Sivert/Siv Lindquist
Sedan din partner dog har du inte velat leva. Din dotter har övertalat dig att följa med på semester med hennes familj. Kanske kan en resa ge dig energi för att tackla de sista ljuva åren?

1. Lugna ner ungarna. Bilen framför körs av en idiot. B	2. Bilen framför kör mycket långsammare än vad man ska göra på denna väg. Luktar bonde från den också. Vad ska de på vägen att göra? De hör ju hemma på åkern. B	3. Du behöver en rökpaus. Familjen tror att du har slutat och det vore bäst om de inte såg. B
4. Överraska familjen med att den egentliga destinationen för semestern är något helt annat än vad de tidigare trott. Du som spelare får hitta på vad din dröm campingsemester är. Glöm inte att vara exalterad när du berättar överraskningen. Bilen framför kör som att föraren är full. B	5. Verkar som att familjen vaknat på fel sida av sängen. En billek eller gemensam sång livar nog upp stämningen. Hitta på själv. Bilen framför har ett släp som inte ser riktigt säkert ut, föraren är antagligen en idiot, kör som en också. På släpet sitter en skyllt som säger "Vi samarbetar i trafiken". B	6. Peppa familjen på din nya semester. Förklara hur bra det blir, förklara så att de verkligen förstår. B
7. FARTKAMERA! DUKA! HELA FAMILJEN MÅSTE DUCKA! B	8. Du behöver en rökpaus. B	9. Pelle måste sitta still! Det är farligt vad han rör på sig där bak. B

10. Nu får det vara nog. Hela familjen måste hålla tyst och sitta still! B	1. Du ser verkligen fram emot att slippa campingsemester i år. Förklara hur roligt det ska bli att få njuta av riktigt stadsliv och shopping. Härligt att Benny äntligen gav med sig och lät dig få din drömsemester. **Se till att alla i familjen hör dig.** ML	2. Försäkra dig om att Benny har köpt biljetterna till Opera föreställningen som ni ska på om två dagar. Det är ju slutsålt och omöjligt att få tag på nya. ML
3. Ida är säkert förkrossad över att hennes förhållande med Alex tagit slut (tack gode gud för det, hen var ju riktigt ful, lat och dum). Överraska henne med att du planerat in en tjejkväll och bokat restaurang, spa och annat (hitta på). Hon är antagligen i total förnekelse om sin sorg. ML	4. Kör inte Benny lite för fort? Få honom att sakta ner. ML	5. Få lite lugn och ro i bilen, eller om det är lugnt så fråga ut Pelle om vad som hände med den där söta tjejen som han brukade umgås med. Du kommer inte ihåg vad hon heter. ML
6. Du är jättekissnödig. Se till att du får kissa. ML	7. Förklara för Benny vad du sett fram emot denna semester. ML	8. Kör inte Benny lite för fort? Få honom att sakta ner. ML

9. Berätta att du tänker ta med Ida och fara på en egen semester. Planera semestern med henne. ML	10. Måttet är rågat, den sista droppen fick glaset att svämma över! Förklara för Benny att du är less på att han aldrig lyssnar, alltid skämmer ut dig och aldrig tänker på någon annan än sig själv! ML	1. Du är jättekissnödig och gnällig. Se till att du får kissa. P
2. Peppa Pappa på den kommande tivoli kvällen som du ser fram emot. Du åker inte den största karusellen om inte han gör det med dig. **Men du määäääste åka den.** P	3. Du vill sjunga en gemensam låt. Välj själv vilken och få med de andra. P	4. Det är varmt i bilen. Du vill bada. P
5. Ida räcker ut tungan och gör fula miner mot dig. Få Pappa att få henne att sluta. P	6. Du sitter obekvämt. Ida sitter på den plats som du brukar sitta på. P	7. Berätta för Ida om hur sugen du är på Hamburgare med mycket kött. P

8. Lyssna på musik med hörlurar. Sjung och nynna med i texten, Högt och störigt. P	9. Du är jättekissnödig och gnällig. Se till att du får kissa. P	10. Bred ut dig mer än du behöver. Gnäll över att Ida sitter för nära. P
11. Dra Ida i håret. Förneka sedan att det hände. P	1. Du är helt säker på att Pelle har kissat ner sig. Det luktar. I	2. Berätta om din klasskompis som var på en mycket bättre semester själv. Du vill också vara själv. I
3. Berätta om din klasskompis som har mycket bättre föräldrar, som inte är så påträngande. I	4. Berätta om din klasskompis som har egna hästar. I	5. Berätta om din klasskompis som får vara hemma själv när familjen är på semester. Berätta sedan om hur jobbiga samtliga i bilen är. **Såra dem riktigt.** I

6. Du sitter obekvämt. Pelle sitter på den plats som du brukar sitta på. I	7. Försäkra dig om att bilen är miljövänlig. Förklara problemet med klimatförändring (hitta på om du inte är påläst). I	8. Pelle stirrar på dig på ett riktigt störigt sätt. Få Pappa att få honom att sluta. I
9. Pelle stirrar fortfarande på dig. Mamma måste få honom att sluta. I	10. Stämningen är inte den bästa i bilen. Sjunga en sång tillsammans kanske muntrar upp. I	11. Är vi inte framme snart? Du sitter jätte obekvämt och Pelle är mer irriterande än vanligt. I
12. Berätta för familjen att du är gravid. I	1. Berätta om din barndoms semester resor. M	2. Hjälp Benny att köra rätt. Förklara allt han gör fel och hur du skulle gjort. M

3. Du är jätte kissnödig. Ni måste stanna bilen, tyvärr kommer det inget kiss. M	4. Maj-Lovis sitter som en säck potatis. Ge vänliga råd om hur hon bör sitta för att framhäva sin femininitet. M	5. Hjälp Benny att köra rätt. Förklara allt han gör fel och hur du skulle gjort. M
6. Stämningen är inte den bästa i bilen. Berätta om hur olycklig din barndom var så familjen får lite perspektiv på livet. M	7. För att få familjen på bättre humör så vill du fråga dem vad de är mest tacksamma över just nu. Vända perspektivet liksom. M	8. Hjälp Benny att köra rätt. Förklara allt han gör fel och hur du skulle gjort. M
9. Benny borde lugna ner sig. Det är inte bra för hjärtat att stressa. M	10. Du är inte längre kissnödig men det är blött i byxan. M	Slut Vad är det för något där framme? **Stanna bilen!** B

Slut Vad är det för något där framme? **Stanna bilen!** ML	Slut Vad är det för något där framme? **Stanna bilen!** P	Slut Vad är det för något där framme? **Stanna bilen!** I
Slut Vad är det för något där framme? **Stanna bilen!** M	**Pappa Benny** Föredetta rökande och campingentusiast. Det var på en camping som du och Maj-Lovis träffades och sedan dess har du tagit med familjen på campingar för att återuppleva den romantiska magin. Du är mycket stolt över din bil som är en gammal hederlig Diesel brännare. Du har alltid rätt och vet bäst.	**Mamma Maj-Lovis** Du avskyr campingsemestrar och är jättenöjd att ni äntligen ska på en riktig storstads semester, en drömsemester du haft väldigt länge. Campingar ger dig mest bara dåliga minnen då familjen driver dig till vansinne. Du hoppas att en ny sorts semester ska rädda familjens sammanhållningen och ge dig ny energi. Om inte så kommer du lämna dem.
Pelle Du ser verkligen upp till din far och vill att han ska vara stolt över dig. En storstads semester låter spännande. Framför allt tivoli besöket ser du fram emot. Stora syster Ida hade gärna fått stanna hemma då hon alltid gör livet surt för dig.	**Ida** Familje semester är kanske det absolut sista du vill vara med om, stor stad eller ej. Du saknar dina vänner där hemma men samtidigt är det skönt att vara någon annanstans då du nyligen sade upp ditt förhållande med Alex (tjej eller kille, bestäm själv). Självklart är du Vegan och om du inte har något annat att göra så påpekar du det för de andra och förklarar alla nackdelar med köttätande.	**Morfar Sivert / Mormor Siv** Sedan din äkta hälft dog har du inte velat leva. Din dotter har övertalat dig att följa med på semester med hennes familj. Kanske kan en resa ge dig energi för att tackla de sista ljuva åren?

1. Försök genomföra planen så som du uppfattat att den ska vara. J	**2.** Den här familjen verkar ju rolig. På sätt och vis kanske det var bra att värdetransporten inte kom. Du har fått en andra chans till att tillhöra en helt vanlig familj. J	**3.** Pappa Benny måste bort. Försök få resterande familjemedlemmar att säga upp bekantskapen med honom. J
4. Mamma Maj-Lovis måste bort. Försök få Ida och Pelle att se dig som Mor och Far. J	**5.** Resterande familjemedlemmar måste bort. De lever inte upp till standarden för vad Familjen Andersson står för. J	**Slut** Som den sista medlemmen i familjen Andersson tar du bilen och åker hem. Undra vart ni bor? Du hittar en fin villa som du anser är ditt hem. Tyvärr är det folk där. Du bjuder in dem till att bli en del av familjen Andersson. Äntligen är ni en hel familj igen. J
1. Försök genomföra planen så som du uppfattat att den ska vara. D	**2.** Den här familjen kan du säkert använda dig av. Försök få över dem till din sida och bilda ett nytt kriminellt gäng med dem. Nyckeln är nog att övertala Pappa Benny eller Mamma Maj-Lovis, de andra kommer att följa. D	**3.** Börja planera (med ditt nya gäng) en ny kupp mot en värdetransport. D

4. Det känns inte som att Maj-Lovis vill vara med i ditt gäng. Försäkra dig och att hon är med. Dina nya kumpaner behöver ordentliga skurknamn. Döp om dem alla. D	**5.** Välj ut någon till att bli din löjtnant. Se till att denne sedan att visa sin lojalitet till dig. D	**Slut** Med ett nytt kriminellt gäng tar ni Gotham med storm. Staden har aldrig sett en sådan våg av våghalsiga skurkaktigheter förut. Du äger Gotham. D
1. Försök genomföra planen så som du uppfattat att den ska vara. K	**2.** Någon värdetransport kom inte. Däremot så kom äntligen fler kvinnor. Med dem på din sida kan du skapa ett eget kriminellt kattgäng och erövra Gotham. Få över dem på din sida. K	**3.** Börja planera (med ditt nya gäng) en ny kupp mot en värdetransport. K
4. Välj ut någon till att bli din löjtnant. Se till att denne sedan att visa sin lojalitet till dig. K	**5.** Det känns inte som att Maj-Lovis vill vara med i ditt gäng. Försäkra dig och att hon är med. Dina nya kumpaner behöver ordentliga skurknamn. Döp om dem alla. K	**Slut** Med ett kriminellt kattgäng uppfylls den sista av kattgudinnan Basts planer. Du och dina gängmedlemmar fylls av den kriminella visdomen av Ulthars heliga katter. Med jorden som ert garnnystan regerar ni i tusen år. K

1. Försök genomföra planen så som du uppfattat att den ska vara. P	**2.** Ingen värdetransport men dottern i familjen är mycket attraktiv. Uppvakta henne och få över henne till din sida. Förklara högljutt din eviga kärlek till Ida. Använd dig av hela ditt bagage, poesi och sång vore trevligt. P	**3.** De övriga familjemedlemmarna måste tas hand om. Kom överens med de andra skurkarna om hur de ska fördelas och fördela dem. P
4. Kära Ida verkar inte vara med dig till 100%. Få henne att inse att om ert förhållande ska funka så måste även hon arbeta för det. Få henne att bevisa sin lojalitet. Gärna med något romantiskt så som poesi och kanske en blomma. P	**5.** Allt har gjorts på fel sätt. Du måste självfallet få Idas fars välsignelse för att ert förhållande ska kunna funka. P	**Slut** När ni äntligen kommit hem presenterar du Ida för din kära mor. Det är en fantastisk känsla av att ha en egen familj och giftemålet planeras för fullt. Dock har inte Ida vant sig vid att bo i ert stora hus men du försöker att hjälpa henne så gott du kan. Ida har ett eget rum högst uppe i tornet. Utsikten är fantastisk. Rädslan för att hon ska ramla och göra sig illa har tvingat dig till att låsa dörren som leder ut till trappen. Hon är i säkerhet nu. P
1. Förklara för dessa vägpirater att vad de gör är fel och att man inte bråkar med en Andersson! B	**2.** Försök hålla barnen borta från dessa galningar. B	**3.** Familjen är i fara, upplösnings tillstånd är nära. Det är dags för ett familjeråd. Samla familjen och se till att alla talar ut om sina känslor. B

4. Förklara din eviga kärlek till Maj-Lovis och berätta för hela familjen att du älskar dem. Något du inte har berättat för dem är att du är dödligtsjuk. Du lider av Phlebectasiæ Hæmorrhoidales, dödligt sjuk enligt läkaren. Se till att familjen håller ihop. B	**5.** Köpslå med skurkarna om att de ska släppa er fria. B	**Slut** Familjen klarar sig så gott som oskadd ifrån skurkarna. Maj-Lovis inser att hon har varit svår och ger dig rätt i allt. Ni har fortfarande en stor del av semestern kvar och händelsen med skurkarna har inte skrämt dig från en ordentlig Campingsemester. Allt till hela familjens glädje. B
1. Det här kan vara din chans. Se till att bli kidnappad av dessa vägpirater. ML	**2.** Benny måste sättas på plats. Förklara för honom hur mycket bättre din kidnappare är än vad han någonsin varit. Gör det ordentligt. ML	**3.** Bygg en plan med din kidnappare om hur ni ska leva era liv tillsammans. Planera allt. ML
4. Din så kallade kidnappare verkar inte riktigt förstå allvaret i situationen. Se till att hen visar sin lojalitet till dig och själva kidnappandet. Ska det göras så gör det ordentligt! ML	**5.** Livet blir inte bättre än så här. Lika bra att ta tjuren vid hornen. Vänd på situationen. Du och familjen är skurkarna och skurkarna får försöka undkomma er. Visa hur en riktig kidnappning ska gå till! ML	**Slut** Det första du lägger märke till är doften av brandrök. Träden är gamla och sega. Grenarna sträcker sig upp mot skyn likt tentakler. I fjärran hörs sirener och en kyrkklocka som slår tolv. Vägen har stora hål i sig, hål som täcks av galler och djupt där nere ser du helvetets eldar. Runt dig står vad som tidigare var din familj och kidnappare. Nu är de förvridna varelser som lyder din minsta vink. Maj-Lovis omfamnas av den totala galenskapen och illusionen om en vanlig värld rämnar för henne. ML

1. **Vägpirater!** **Gud vad häftigt!** Försök bli med i deras gäng. Pe	**2.** Pingvinen är ju jätte häftig! Ta reda på hur han blev så tuff. Gärna med många frågor. Pe	**3.** Hitta på ett eget skurknamn och försök få de andra skurkarna att gå med i ditt gäng. Pe
4. Börja planera (med ditt nya gäng) en ny kupp mot en värdetransport. Pe	**5.** Välj ut någon till att bli din löjtnant. Se till att denne sedan visar sin lojalitet till dig. Pe	**Slut** Himlen lyser plötsligt upp och ovan er alla svävar ett enormt UFO! En ljusstråle omfamnar er alla och ni sugs upp i farkosten. Ni tvingas att kämpa mot varandra och allehanda läskiga varelser på gladiator arenan på Mars. Du blir känd som den obesegrade jordlingen. Pe
1. Du känner dig trygg i din mors närhet. Försök tala ut med Mamma om hur det känns efter att ha blivit dumpad av Alex. Nej det var inte du som dumpade, det var du som blev dumpad. Tala även ut om hur det känns att ha klasskamrater som har det mycket bättre än vad du har. I	**2.** Om du hinner före Alex att hamna i ett nytt förhållande så får du lite hämnd. Se till att skicka en bild på dig och din nya kärlek till Alex. Din nya kärleks intresse av dig måste lysa från fotot. I	**3.** Dumpa din nya kärlek och försök planera med familjen en plan för att fly skurkarna. I

4. Om inte Pappa hade insisterat på att ni skulle på nån semester så hade ni aldrig hamnat i denna situation. Förklara för honom hur allt detta är hans fel. I	**5.** Köpslå med skurkarna om att de ska släppa er fria. Se till att det är du som vinner köpslagningen och att det är du som får äran för att ha fritagit familjen. Du går över lik för att vinna detta. I	**Slut** Plötsligt slår Terminator programmet igång i din datorhjärna. Din uppdrags fil som legat vilandes sedan du kom från framtiden öppnas och meddelar dig att du är här för att döda Pelle. Pelle kommer att växa upp till människornas frihetskämpe i kriget mellan människor och maskiner. Din högra hand förvandlas till ett strålvapen och du skjuter Pelle rakt i huvudet. Pelle faller död ner på marken och ditt uppdrag är slutfört. De andra köttpåsarna avrättar du mest för att och kriget mot människorna är igång, än en gång. I
1. Du känner igen Dubbelansiktet. Ni växte upp på samma gata och hen var mycket kär i din äkta hälft. Förklara med ord och gester att du vann och hen förlorade. Se till att Dubbelansiktet fattar. M	**2.** Ska dom här kalla sig skurkar? Förklara för var och en av dem vilka fel de gör och hur de egentligen ska göra för att vara skurkar. M	**3.** Pelle och Ida behöver en ordentlig fadersgestalt, välj ut någon av skurkarna och se till att barnen lär sig något vettigt av denne. M
4. Maj-Lovis skulle nog ha det bättre med någon av skurkarna än hon har det med Benny. Försök ordna en dejt åt henne. M	**5.** Plötsligt så minns du! Du är ju Batman! **Läderlappen!** Se till att arrestera skurkarna. Vart är Robin? är Pelle Robin? M	**Slut** Från himlen kommer plötsligt hela Justice League farandes. Dina superhjälte vänner hjälper dig att ta hand om skurkarna. Du är verkligen Läderlappen. M

1. **Gåta:** Kall som dödens fläkt, har ej andedräkt, törstar aldrig, dricker ständigt. Bär rustningen av fjäll ljudlöst och händigt. **Svar:** Fisk G	**2.** **Gåta:** Kan du säga mig ett djur som har ben men som inte kan gå? **Svar:** Fisken G	**3.** **Gåta:** Kan du säga vilken mat det är som har både skinn och kött, men inga ben? **Svar:** Korven G
4. **Gåta:** Lätt som en fjäder, innehåller inget. ändå kan inte ens den starkaste man hålla den mer än några minuter. **Svar:** Andan G	**5.** **Gåta:** Med vilken båge kan man inte skjuta? **Svar:** Regnbågen G	**6.** **Gåta:** Några änder gick över en bro. En and gick framför två änder, och en and gick mellan två änder. Hur många änder var det? **Svar:** Tre änder som gick på rad. G
7. **Gåta:** När betyder det olycka att möta en svart katt? **Svar:** När man är en råtta. G	**8.** **Gåta:** När börjar ankungar att simma? **Svar:** När den kommer så långt ut i vattnet så de inte kan bottna. G	**9.** **Gåta:** När dör klockor? **Svar:** När deras tid är ute. G

10. **Gåta:** När har man sex ben men går endast på fyra? **Svar:** När man rider. G	**Slut** Du vaknar på golvet i ett madrasserat litet rum. Var allt bara en dröm? Du minns allt som att det var mycket verkligt men minns inte hur du tog dig hit. G	