

WINGS WEEKLY

19



85

Den
bevingade
blaskan

Sponsorer



Tidtryck
moderna media



NORDISK FILM
BIO

Prisfyndet
Games & comics



familjen

LINDVALLS
KAFFE

SEDAN 1891



Dragon's Lair



Jobbland

Office
DEPOT



Kondomkungen
för säker körglädje



THE **English**
Bookshop

Rektor Roger har ordet

Kära studenter vid Hawkins High,

Äntligen är ett nytt nummer av Wings Weekly i era händer! Ända sedan jag och min storebror Pål på vår tid skrev TRAMS-spalten (triviala rykten att meddela skolan) har den legat mig varmt om hjärtat. I vanlig ordning gör detta nummer mig stolt över den bredd som ryms på vår skola: alla kreativa föreningar och klubbar, vårt evigt vinnande lag Tigers och den stora fantasi och kunskap som ni elever besitter. I detta fullspäckade nummer finns något för er alla! Som jag brukar säga: på Hawkins High får man verkligen möjlighet att testa sina vingar.

Jag vill också ta tillfället i akt och adressera att mystiska händelser tycks ha ägt rum på sistone. Sheriffen är inkopplad och ni kan läsa mer i incidentrapporten – men oroa er inte för mycket. Jag förstår så väl att ni har fullt upp med funderingar över axelvaddar och matteprov. Dessutom: med skolans goda laganda och gemenskap klarar vi allt!

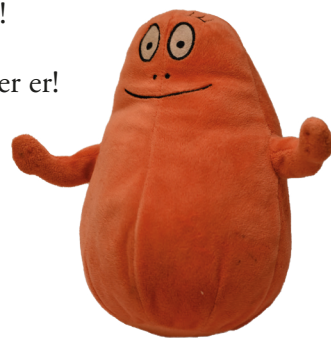
Nu är det dags för er att bege er ut på äventyr. Jag vet att ni alla är spända. Sätt in en kassett i bilstereon (Kate Bushs nya om att springa uppför en backe är i mitt tycke frän, men annars finns också kassetten RMC 116 med upplysande musik). Bred sedan ut tidningen över jeansen så har ni en outsinlig källa till vägledning och inspiration framför er. (Men glöm för all del inte bort skolböckerna.)

Några sista goda råd i rektorsanda: Kör försiktigt! Bättra inte på hårsprayen i motvind! Bred ut era vingar och välkomna äventyret!

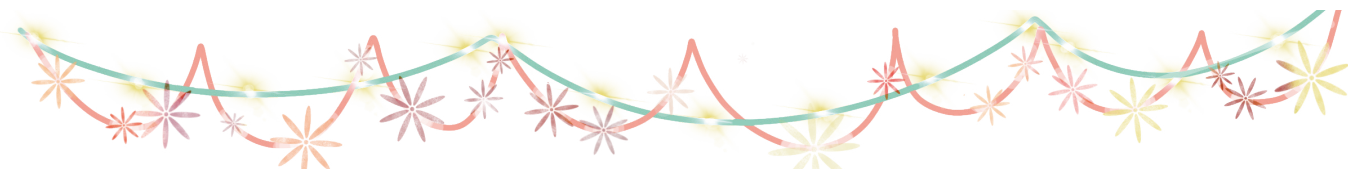
Ni är redo för vad som än möter er!



Rektor Roger



Innehåll



4-5

Redaktionen

6-7

The Tigers senaste vinst

&

Den kommande skoldansen

8-9

Senaste nytt från polisen

&

Parent-teacher association

10-11

Hellfire club

12-13

Biologiklubben

&

Julklubben

14-17

Audio-Video-klubben

&

Senaste musiken och filmerna

18

Månadens uppsats

19-21

Quiz: vilket flygfä är du?

&

Fixa stilen!

22-23

Knep & knåp

24-27

Regler & packlista

Redaktionen



CONTROL

Favoritintressen: Frekvens Modulering och trycka PÅ knappar

Tycker om: Center & radiokomponenter

Tycker inte om: När någon annan bestämmer vad vi lyssnar på i bilen

Bästa låt: Everybody Wants To Rule The World – Tears For Fears

Antal gånger upp och ned: 0

När jag blir stor vill jag bli: President eller dirigent

MOVES

Favoritintressen: Dans och disco

Tycker om: Ostbricka och amarone

Tycker inte om: Allt som är sött

Bästa låt: Take On Me – a-ha

Antal gånger upp och ned: Har tappat räkningen

När jag blir stor vill jag bli: Discodansare eller vinsamlare



HACKZ

Favoritintresse: Lösa problem

Tycker om: Att hacka. Hemsidor, grönsaker, dansen – you name it

Tycker inte om: Adjektiv, räkneord, svordomar, interjektioner

Bästa låt: Back In Hack – AC/DC

Antal gånger upp och ned: 10010

När jag blir stor vill jag bli: Kock



FLARE

Favoritintresse: Att göra quiz

Tycker om: Korsord och kakor

Tycker inte om: Flygande Jacob

Bästa låt: We Didn't Start The Fire – Billy Joel

Antal gånger upp och ned: För många gånger

När jag blir stor vill jag bli: Konstnär eller kartograf





OPS

Favoritintresse: Fatta beslut

Tycker om: Mina beslut

Tycker inte om: Dina beslut

Bästa låt: Don't You Want Me – The Human League

Antal gånger upp och ned: Flest

När jag blir stor vill jag bli: Chef

PERSUASION

Favoritintresse: Träna inför nästa aerobicstävling

Tycker om: Pom poms och jordgubbar

Tycker inte om: Spandex

Bästa låt: St. Elmos Fire (Man in Motion) – John Parr

Antal gånger upp och ned: 2.222

När jag blir stor vill jag bli: Tidsresenär



SCOUT

Favoritintresse: Titta ut genom fönstret och gråta

Tycker om: Sexiga halvalver i DnD och fotoplock

Tycker inte om: Vilda djur

Bästa låt: In Your Eyes – Peter Gabriels

Antal gånger upp och ned: 3

När jag blir stor vill jag bli: Fotograf

KEYS

Favoritintressen: Lösa mysterier och låsa in skurkar

Tycker om: Ljudet när nyckeln går i lås

Tycker inte om: Portkoder

Bästa låt: Bridge To Your Heart – Wax

Antal gånger upp och ned: 1660 men aldrig på eget bevåg

När jag blir stor vill jag bli: Sherlock Holmes



The Tigers slog till igen!

Vi var självklart på plats i baskethallen och bevittnade vårt kära hemmalags senaste succématch. Våra Tigers tog emot The Foxes och bjöd på nervkittlande spänning och stor dramatik. Missade du matchen? Då kan du läsa allt om den här!



Den 18 september fylldes läktarna av Hawkinsstudenter klädda i grönt och orange och med en energi som sällan skådats – det var nämligen dags att möta våra stora motståndare The Foxes i vitt och rött. Det totala antalet i publiken var närmare 750 åskådare av både Tiger- och Foxes-fans. Cheerleading-trupperna var på plats och pom pomsen viftades så febrilt att det fortfarande kan hittas plastremsor på planen – även nu, en vecka efter matchen. När laget anträdde planen förstod man att de tränat länge och hårt för just denna dag, man såg vinnarglöden i spelarnas blickar.



I den första perioden hade vår coach valt ut fyra av Tigers bästa spelare och ett wild card i den nyantagna spelaren Lucas Sinclair, som har gått från att vara en osynlig kille till att bli en av skolans mest omtalade på väldigt kort tid.

Startfemman var stadig och laget spelade offensivt med många chanser till poäng. I den 3:e minuten märkte man att Marcus Bookfield, en av våra kämpar, hade fått nog av att det ännu inte blivit några bollar i korgen. Han satsade stort. Han kastade ett distansskott, alltså 6,75 meter från motståndarens korg och satte den! Det grön-orangea publikhavet bröt ut i ett öronbedövande jubel när poängtavlan visade 3–0 till Tigers.

Matchen fortsatte och poängen började trilla in. Efter att hälften av matchen var spelad stod det 152–129 till Tigers, då hade alltså två perioder på 10 minuter vardera

gått, och flera pauser tagits. Två fouls delades ut under matchen, en till vardera lag efter osportsligt spelande.

I den tredje perioden började tröttheten synas på spelarnas ansikten, men då ökade publiken takten ännu mer och hejade på sina hjältar när de fortsatte kämpa. Ett byte från 6:an William Smith till 10:an Andy Scott gav ny energi till laget. Andy slösade nämligen ingen tid, utan gick direkt till attack och kammade hem två poäng till Tigers genom ett skott rakt i korgen – vackert spelat! Denna vinnarglöd fortsatte.

Ett skott från trepoängslinjen gick nästan in men Foxes kontrade med ett distansskott som de satte. Spänningen var olidlig och i mitten av fjärde perioden stod det 188–176 till Tigers. Med två minuter kvar av matchen såg man den nya spelaren Lucas satsa. Han visade sina nya färdigheter och dribblade förbi motståndare som ingen annan. Med publikens stöd i ryggen klev Lucas fram och utökade Tigers ledning till 190–176. Ledningen höll ända till slutsignalen och när domaren blåste av matchen fylldes hela baskethallen av jubel och fantastisk stämning. Vilken match, och vilken dag för Hawkins High School och The Tigers!

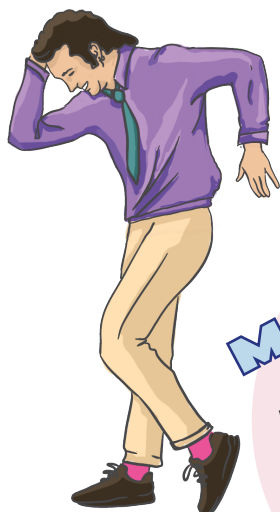
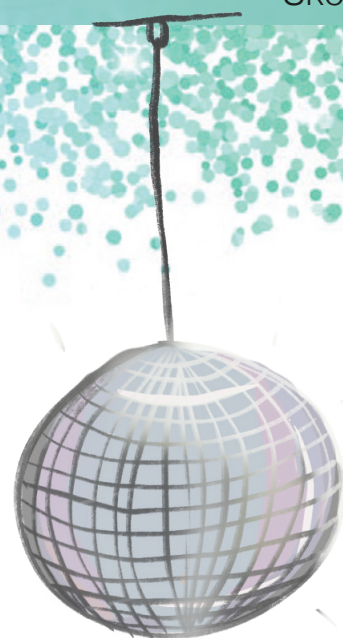
Som reporter för Wings Weekly har det varit ett nöje att få rapportera om denna oförglömliga match! Jag hoppas att vi ses på läktaren vid nästa match om 3 veckor och 4 dagar. Tills dess vill jag tacka för mig och ge ännu en applåd för våra kämpar!



Skoldans

Snart är det dags för årets fest! Vi i skoldanskommittén har laddat upp med den festligaste musiken och det coolaste pyntet för att göra den här kvällen till något alldeles extra! Ta på dig din snyggaste outfit och kom och festa loss med oss!

Årets tema är disco! Så plocka fram glittret, fluffa till håret och tänk "more is more". Nu kör vi!



Moonwalk

Vill du se riktigt cool ut på dansgolvet? Då är moonwalk den rätta stilen för dig! Perfekt att träna på hemma framför spegeln för att sedan kunna imponera på festen!



Breakdance

När det kommer en dänga med riktigt härliga beats – dra med ett par kompisar och starta en battle på dansgolvet! Breakdance med coola moves är den givna stilen!

Tryckare

Nu till en dans som passar som bäst till en riktigt mysig ballad. Ta tag i någon du gillar och mys loss på dansgolvet. Varför inte passa på när en riktigt kramig låt spelas?



Masken

Till sist vill vi tipsa om ett move som garanterat kommer att få vännerna att jubla – masken! Det krävs lite mod, men vågar du så kommer du garanterat vara festens mittpunkt!



Meddelande från Hawkins Sheriff's Department

Kära föräldrar och elever,

Under de senaste åren har Hawkins upplevt diverse incidenter som förvirrat och förbryllat såväl polisen som stadens invånare. Allmänheten har uttryckt en oro över stadens ungdomar och vi har därför infört denna sida med incidentrapporter i skoltidningen. Tanken är att en överblick av den senaste månadens händelser ska hjälpa er – både föräldrar och barn – att ta informerade beslut om de platser man vistas på, vad man bör vara extra uppmärksam på och vilka åtgärder som kan tas för att främja er säkerhet.

4 september, 11:03 – Parkeringen utanför Mister Donut

Efter en vistelse på Mister Donut upptäcker en polisman att personalen tappat förmågan att räkna, då han beställt ett dussin munkar, men endast fått elva. Vid utfrågningen upptäcker samma polis att personalen även tappat förmågan att tala. Enligt tjänstemannen misstänks det handla om ”något i vattnet”, men ingen slutsats har kunnat dras av förundersökningen.

7 september, 12:47 – Rådhuset

Vid ett annat polisärende i Rådhuset hör en polisman hur stadens tjänstemän diskuterar kommande budgetförslag och framförallt yttras orden ”höja tv-avgiften”, förmodligen som reaktion på att radioavgiften slopats. Polismannen menar att detta inte är första tecknet på att stadens politiker inte är vid sina sinnens fulla bruk. När han hör dem öppet diskutera att stjäla från stadens invånare hamnar han i chocktillstånd. Efter en stund med Ebba Gröns ”Staten & Kapitalet” i hörlurarna mår polismannen bättre och har sedan dess återhämtat sig helt.

12 september, 20:51 – Drive-thru-biografen

Polisen har utanför arbetstid bevittnat en massincident från sin bil. Runtomkring har ungdomar i åldern 16–24 setts attackera varandra med munnen först. Vem i paret som börjat attacken gick inte att urskilja, men det ska totalt ha handlat om ett halvt dussin par. Polisen som rapporterar misstänker en ”störning i stadens magnetiska fält” då paret verkade ha en utomjordlig ”attraktionskraft” mellan sig.

18 september, 09:01 – Polishuset

När en polisman kommer sent till jobbet menar han att hans väckarklocka inte ringt och när sheriffen gräver i incidenten förstår man snabbt att det hänt flera gånger under den gångna månaden. Polisen själv menar att han helt säkert ställt väckarklockan varje kväll och misstänker att det måste vara något i elledningarna som påverkat hans larm. Polismannen i fråga följer nu alla spår och har döpt förundersökningen till ”möss – eller något mer ondskefullt?”.

22 september, 18:11 – Polismannens kök

Polismannen rapporterar något fel på telefonledningarna. Efter flertalet dejter, alla med olika kvinnor, kan kvinnorna inte nås per telefon. I rapporten skriver polisen att det med säkerhet inte är hans egen telefonledning som påverkats, eftersom hans mamma fortfarande kan ringa varje dag. Detta tyder också på att det inte är allas telefonledningar, utan verkar endast påverka kvinnor i åldern 40–50 i vår stad.



Årets vinprovning

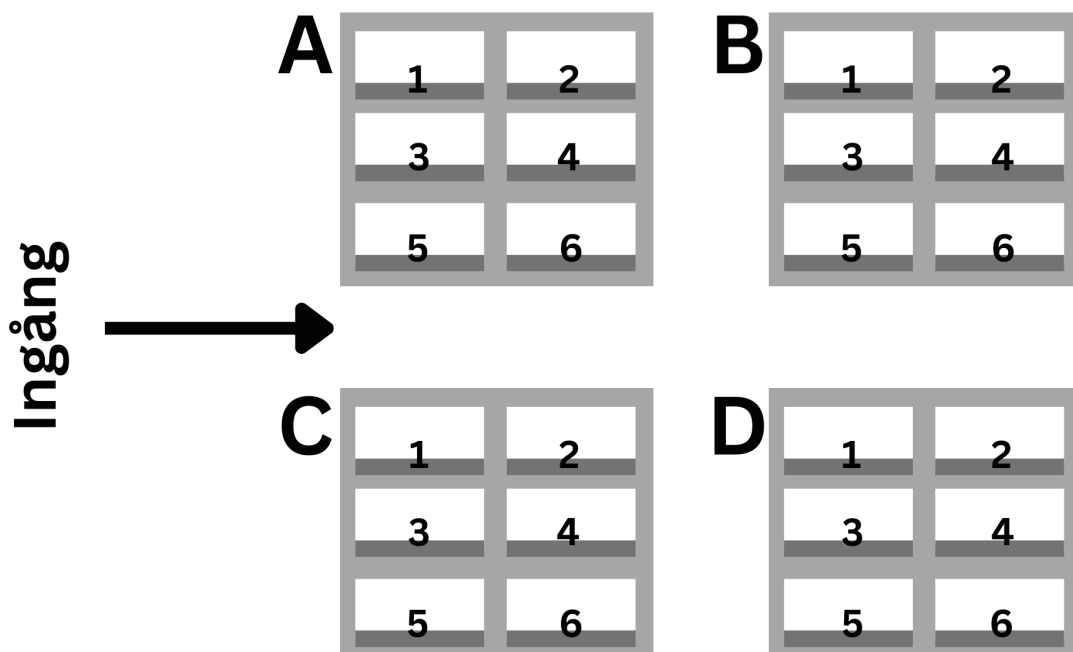
Hej alla föräldrar!

Vi vill påminna om vår årliga vinprovning som sker den 1 november. I år firar traditionen jubileum – så självklart slår vi på stort och kör champagnekväll! Som vanligt tar man dock själv med sig det man vill dricka. Efter förra årets förvirring har vi skapat en guide för hur ni hittar våra utvalda champagnesorter på Systembolaget (trots att det bara finns en gång med hyllor på vardera sida i vårt lilla systembolag verkar det vara tufft). Har ni svårt att lokalisera rätt hylla kan ni använda kartan vi gjort.

Nedan finner ni samtliga champagnesorter och var ni hittar dem.

Vänligen,
Lärarna

Beaumont des Crayères	D4	Jacquart	C3
Bollinger	A3	Jeanmaire	D2
C. H. Piconnet	B1	Louis Roederer	A2
Castelnau	A6	Michael Lenique	B6
Charles Mignon	C4	Moët & Chandon	D3
Comte de Perrey	C1	Piper-Heidsieck	A1
Demoiselle	B5	Pol Roger	C2
Deutz	C5	Roland Champion	D1
Dom Pérignon	A4	Saint-Réol	B3
Esterlin	D6	Taittinger	A5
Gounel-Lassalle	B4	Verrier & Fils	B2
Henriot	D5	Veuve Clicquot	C6



Hellfire Club

Välkommen till Hellfire Club – skolans egen klubb för rollspel!

På senare tid har antalet medlemmar i vår klubb sinat. Efter att vi gnuggat våra tankeknölar har vi kommit fram till att den enda rimliga anledningen är att folk inte fattar DnD (Dungeons and Dragons) och rollspel och helt enkelt är för rädda för att prova på. Därför kommer här vår guide: DnD för n00bs.

Steg 1:

Skapa en karaktär

I varje *kampanj* spelar du en karaktär. Du kan välja vilket folkslag och vilken klass du spelar, men du ska veta att detta påverkar dina andra attribut. Spelar du exempelvis en *Half-Orc* finns det ingen vits med att vara en *Wizard*, eftersom Wizards behöver hög *Intelligence* och *Wisdom*, medan Orcs har -2 *Intelligence*. De har dock +2 *Strength* och +1 *Constitution*, vilket hade passat bättre för en *Barbarian*, som behöver de attributen. *Elfs* attribut passar för många olika klasser, och *Humans* får +1 på allt.

Här finner du exemel på olika folkslag och rekommenderade klasser för dem. Det ska dock kommas ihåg att det i slutändan är tärningen som avgör hur höga attribut, eller *stats*, som du får, eftersom du slår för allt. (Med "slå" menas att man slår en D20 för att bestämma vilken siffra de olika attributen börjar på).



HALF-ORC
+2 strength, +1 constitution

Passar som:
Barbarian, Fighter



DRAGONBORN
+2 strength, +1 charisma

Passar som:
Paladin



DWARF
+2 constitution

Passar som:
Barbarian



GNOME
+2 intelligence

Passar som:
Wizard



ELF
+2 dexterity

Passar som: Rogue,
Ranger, Bard, Fighter,
Monk



HUMAN
+1 på alla attribut

Passar som:
allt




HALF-ELF
+2 charisma, +1 på två valfria attribut

Passar som: Bard,
Paladin, Sorcerer,
Warlock



HALFLING
+2 dexterity

Passar som:
Bard, Monk



TIEFLING
+2 charisma, +1 intelligence

Passar som:
Warlock, Sorcerer



Tärningar



D4
Antal sidor: 4
Form: Tetraeder



D10
Antal sidor: 10
Form: 10 oregelbundna tetragoner



D30
Antal sidor: 30
Form: Rombisk triacontahedron



D6
Antal sidor: 6
Form: Kub



D12
Antal sidor: 12
Form: Dodecaeder



D8
Antal sidor: 8
Form: Oktaeder



D100
Antal sidor: 100
Form: Zocchihedron



D20
Antal sidor: 20
Form: Ikosaeder

Steg 2:

Gå ut på äventyr!

För att ni ska starta ett äventyr behöver ni någon som styr spelet. Denna person kallas för *Dungeon Master*, eller Spelledare. Spelledaren är den som väver berättelsen, som sätter färg på fantasivärlden och beskriver allt ni ser. Rent praktiskt är det också er Dungeon Master som informerar om vilka *rolls*, eller slag som måste mötas för att genomföra era *actions*. Det är också den som spelar alla *NPC:s*, det vill säga non-player characters, såsom de monster ni möter på ert äventyr. En Dungeon Master kan antingen skriva ett helt eget äventyr (dock krävs det en del erfarenhet för att det ska bli bra) eller använda sig av färdiga berättelser.

Hur går en omgång till då? Säg att ni är i ett slagsmål mot onda skogstroll. När det blir din tur vill du hjälpa ditt gäng genom att slåss. Du säger då "Jag slåss mot skogstrollen". Om du exempelvis använder ett svärd kommer er Dungeon Master kolla i en tabell utifrån hur starka trollen är, samt vilka stats du har, och utifrån det säga vilken siffra du minst måste slå för att lyckas med ditt försök till att slåss. Det kanske låter komplicerat, men ärligt talat är det er Dungeon Master som gör det mesta av jobbet. Släpp loss och låt fantasin ta dig på livets äventyr! Tillsammans kan du och dina vänner övervinna allt!



Biologiklubben



Tema: Flygfän!

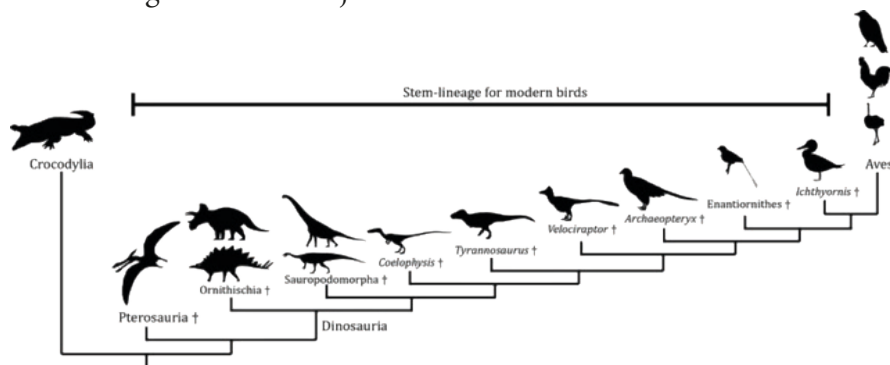
Veckans tema hos biologiklubben är flygfän, där vi har fokuserat på och lärt oss mer om djur med vingar och deras evolution. Denna kunskap tänkte vi dela med oss av här.

Fjärilen är en bevingad varelse som ofta är väldigt uppskattad då den både är vacker att kolla på och en viktig pollinatör. Detta betyder att den gör ekosystemet en tjänst. När fjärilarna suger nektar från blommor får de med sig pollen som de tar med till nästa blomma. Alltså får de naturen att blomma! Därför är biologiklubben beundrare av denna bevingade varelse. En fjärils livscykel är i flera steg, de går från att först vara ägg till larv till puppa och till sist får larven vingar och blir en fjäril.

Kålfjäril (*Pieris brassicae*)

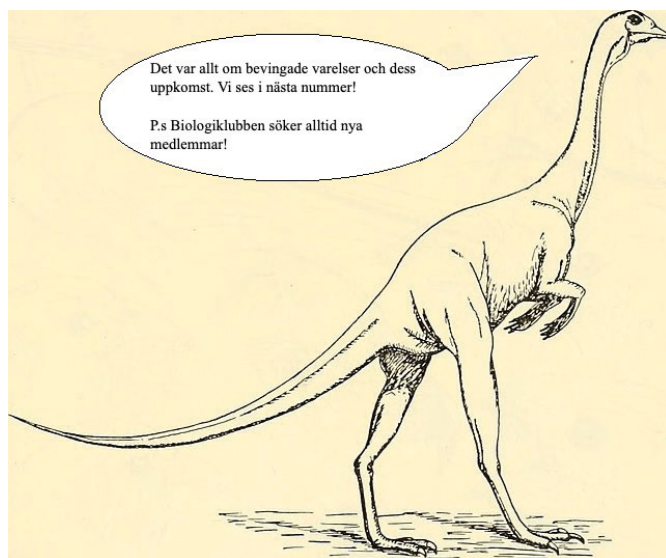


En fjäril som vi har tittat närmare på är **Kålfjärilen**. Det är en art som hör till familjen vitfjärilar. Den är väldigt vacker med svarta spetsar på framvingarna och honan har två runda svarta fläckar på vingarna. Vingbredden är 55 till 65 millimeter. Kålfjärilen är vanlig att beskåda under sommaren och de vanligaste ställena vi i biologiklubben har kunnat se dessa fjärilar är på staket, plank och husväggar. Kålfjärilen älskar att käka kål och hänger kvar långt in på säsongen. Framförallt i september gillar den att hänga i planteringar och käka kål för fulla muggar – **kål och september är kalaskul för Kålfjärilen!**



Evolution

När vi lärde oss om bevingade varelser var det svårt att inte beröra ämnet evolution, som i biologisk mening beskriver den process som levande organismer genomgår från en form till en annan mellan generationer. Detta förklarar hur olika arter av växter och djur förändras och utvecklas, denna förändring har pågått under flera miljoner år av evolution. I diagrammet ovan ser vi hur dinosaurier så småningom under evolutionen blev de fåglar vi har idag. Alltså är de vanliga bevingade varelserna som vi ser dagligen släktingar till dinosaurier.



Julklubben

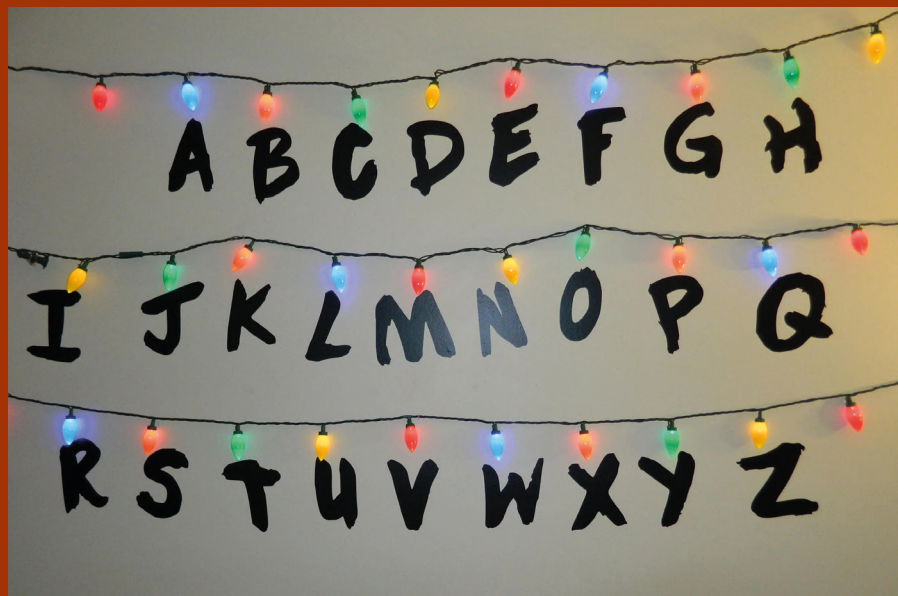
Nu är julafton bara tre månader bort och vi i julklubben är så taggade! För att börja nedräkningen till jul redan nu har vi tagit fram en lista på de nyaste och roligaste juldekorationerna att ha kommande jul. Vi har frågat er läsare, och invånarna i Hawkins, om era bästa tips för en strålande jul.



Julklubben älskar ätbara dekorationer! Varför inte bygga ett eget pepparkakshus i jul? Garanterat en härlig julstämning och mums för hela familjen!



Ett starkt tips för er som tycker om presenter och även juldekorationer är julstrumpor. Det är både fint och även ett bra sätt att få presenter på. Skriv ert namn på strumpan och häng upp den så kanske det hamnar en present där på julafton. Så börja dekorera din egen personliga julstrumpa redan nu!



Wills mamma Joyce har bidragit med den här nytänkande julbelysningen. Ett roligt sätt att pryda en vägg tycker Joyce och det håller vi i klubben med om. Tips är att köpa belysningen redan nu innan den tar slut och färg hittar ni i närmaste färgbutik.



Vår resande reporter som är på utbyte i Sverige har skickat ett tips som är vanligt där, en så kallad halmbock. Tydligt tänds man eld på den i en stad som heter Gävle. Häftigt tycker vi!



Audio-Video-klubben

I det här numret av Wings Weekly vill vi i AV-klubben passa på att slå ett slag för det digitala. Det är ju framtiden och dessutom är det coolt! Vi ger er en grundlig genomgång i klockor, för nu är det väl ändå dags att byta ut de gamla analoga klockorna mot nya digitala alternativ? Dessutom har vi kollat in nya coola grejer och vi tipsar också om den senaste musiken och de bästa filmerna. Häng med!



UNISEX WATCH
CA-53W-1Z
CASIO

Så här cool kan en digital klocka vara! Casio Calculator Watch är både klocka och miniräknare – vilken grej! Dessutom har den ett inbyggt stoppur och en alarmfunktion, wow säger vi i AV-klubben!

Digitalt = framtiden!

Digitala klockor är de klockor som skriver ut tiden med siffror, till exempel 10:20, där 10 anger timmen och 20 anger minuter. Till skillnad från en analog klocka så går timmarna upp till 24 och inte upp till 12. Det betyder att man kan avgöra om ett klockslag är på morgonen eller på kvällen med en digital klocka, vilket man inte kan med analog klocka.

Vi har samlat ett par klockor som du kan träna på! Kolla på de analoga klockorna och skriv vad klockan är på den digitala klockan bredvid. Träna lite så kommer du lära dig läsa digitala klockor på ett nafs!



1.



2.



4.



3.



5.



Ny teknik



Tappar du alltid bort dina nycklar? Då är The Key Finder den perfekta prylen för dig! Sätt den på nyckelringen och när du inte vet vart nycklarna är så är det bara att vissla så piper nycklarna och du kan hitta dem. Hur smart? (Drivs med batteri).

Tänk dig, en telefon du kan ta med dig vart du vill! En **mobil** telefon. Hur coolt? Hotline är det exklusivaste och nyaste i telefonväg, den väger bara drygt fyra kilo och den har en smidig sladd. Den blir din för 30 000 kronor!



Vill du både ha kul och träna ditt minne? Då är Simon spelet för dig. Du får en serie toner och ljus som du sen ska komma ihåg och upprepa. Dra ihop ett gäng kompisar och spela tillsammans!



En bärbar kassettspelare i miniformat? Ja, du läste rätt! Med Sony Walkman kan du lyssna på musik var du än är.

På den kan du lyssna på megahits! Till exempel Bon Jovi's Living on a Prayer från 1986 (finns även på finska).



Digitalt i all ära, men en analog sak som aldrig kommer gå ur tiden är kompassen! Här är en riktigt bra en som gör precis vad den ska – hjälper dig att inte gå vilse.



Glöm tidskrävande framkallning! Med den här kameran får du dina bilder direkt när du tagit dem. Kameran har inbyggd blix och autofokus för att du ska kunna ta de perfekta bilderna vid varje tillfälle.



Ny musik

Billboard magazine's Top Hot 100 singles of 1985 har kommit!
Här är top 25!

1. George Michael, *Careless Whisper*
2. Madonna, *Like a Virgin*
3. Wham!, *Wake Me Up Before You Go-Go*
4. Foreigner, *I Want to Know What Love Is*
5. Chaka Khan, *I Feel for You*
6. Daryl Hall & John Oates, *Out of Touch*
7. Tears for Fears, *Everybody Wants to Rule the World*
8. Dire Straits, *Money for Nothing*
9. Madonna, *Crazy for You*
10. a-ha, *Take On Me*
11. Paul Young, *Everytime You Go Away*
12. Philip Bailey and Phil Collins, *Easy Lover*
13. REO Speedwagon, *Can't Fight This Feeling*
14. Starship, *We Built This City*
15. Huey Lewis and the News, *The Power of Love*
16. Simple Minds, *Don't You (Forget About Me)*
17. Kool & the Gang, *Cherish*
18. John Parr, *St. Elmo's Fire (Man in Motion)*
19. Glenn Frey, *The Heat Is On*
20. USA for Africa, *We Are the World*

Radio!

Sugen på att höra alla nya dängor? Då har vi radiokanalerna för dig! Vi vill såklart också tipsa om kanaler där du hör om aktuella händelser, ny teknik, trender och roliga händelser. Kolla i listan och leta upp din nya favoritkanal!

Sveriges Radio P1	90,3	Fun Radio	95,3
Sveriges Radio P2	93,3	Bandit Rock	101,1
Sveriges Radio P3	96,6	Truth FM	89,5
Sveriges Radio P4	102,5	Star FM	94,5
Sveriges Radio P6	89,6	Puls FM	104,1
Vinyl FM	97,1	Rix FM	92,1
Lugna Favoriter	98,9	NRJ	87,6
Lite FM	94,3	Mix Megapol	105,3

FILMTIPS

Vet du inte vilken VHS du ska hyra i helgen? Oroa dig inte – här har vi samlat filmtips för alla tillfällen!

The Breakfast Club



Breakfast Club

Fem elever har alla fått kvar-sittning. En tidig lördagsmorgon samlas de i skolans bibliotek med uppgiften att skriva en uppsats som de får hela dagen på sig att åstadkomma. När läraren gått sin väg ägnar de sig istället för att skriva, åt att prata, retas och röka.

Regi av John Hughes, känd från "Ett pöron till farsa!" (1983).



5

1

6

7

Blade Runner

Året är 2019 och mänskligheten har lyckats framställa androider, ”replikanter”, organiska robotar som är nästan omöjliga att skilja från vanliga människor. En speciell sorts poliser, så kallade blade runners, får i uppgift att identifiera och ”pensionera” alla replikanter som bryter mot lagen. Rick Deckard (Harrison Ford) är en före detta blade runner som blir återkallad till tjänst för att pensionera en grupp våldsamma replikanter som lyckats gömma sig i Los Angeles. I jakten på dessa replikanter, som gör allt för att få fortsätta leva, möter Deckard inte bara livsfara utan även existentiella frågor om sina motståndares, och sin egen, natur.

Regi av Ridley Scott, känd från ”Alien” (1979).



Ghostbusters

När universitetet ska spara in på den parapsykologiska avdelningen startar forskarna Dr. Venkman (spelas av Bill Murray), Dr. Spengler (Harold Ramis) och Dr. Stantz (Dan Aykroyd) en privat firma vid namn Ghostbusters. De specialiserar sig på att utrota övernaturliga plågoandar och en dag får de ett mycket speciellt uppdrag. Dana Barrett (Sigourney Weaver) menar nämligen att hennes kylskåp är ingången till den andliga världen och plötsligt står Ghostbusters inför en uppgift som är mycket svårare än att fånga ett vanligt spöke.

Regi av Ivan Reitman, känd från ”Meatballs” (1979) och ”Stripes” (1981).

6

4

4

9

The Empire Strikes Back

Efter slaget vid Yavin 4 har rebellerna jagats på flykt av rymdimperiet och har byggt en ny hemlig bas på snöplaneten Hoth. Rymdimperiet får genom sina rymdsonder reda på rebellbasens position och inleder en markattack som återigen tvingar rebellerna på flykt. Luke Skywalker (Mark Hamill) får, efter att ha deltagit i slaget, ge sig av tillsammans med R2-D2 på jakt efter någon som kan lära honom mer om jediriddarnas hemligheter. Prinsessan Leia (Carrie Fisher) och Han Solo (Harrison Ford) flyr samtidigt tillsammans med Wookieen Chewbacca och roboten C-3PO för att hitta nya allierade och en plats för rebellerna att omgruppera mot ondskan.

Regi av Irvin Kershner, känd från ”Raid on Entebbe” (1977) och ”Eyes of Laura Mars” (1978).



7

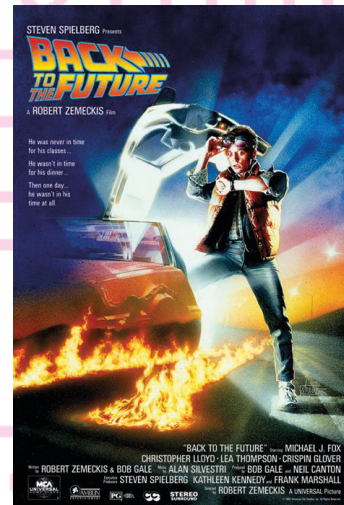
7

2

3

1

8



Tillbaka till framtiden

Den hårdrockande tonåringen Marty McFly (Michael J. Fox) är bästa kompis med den excentriske uppfinnaren Dr. Emmett Brown (Christopher Lloyd) som har byggt en tidsmaskin av en DeLorean DMC-12. Samma kväll som Dr. Brown visar upp sin tidsmaskin för Marty eskalerar situationen på grund av att de terrorister som blivit lurade att ge honom det plutonium som krävs för att driva tidsmaskinen dyker upp. Marty försöker fly undan terroristerna och kastar sig in i tidsmaskinen som efter en kort biljakt plötsligt gör ett tidshopp. Marty måste med ens komma underfund med att han nu befinner sig i dåtiden och kämpa för att på något sätt ta sig tillbaka till framtiden.

Regi av Robert Zemeckis, känd från ”Romancing the Stones” (1984).

9

2

5



Månadens uppsats

Med mod av Sara, 4C

Den midnattssvarta skogen var återigen framför henne. Nej!, tänkte hon, det kan inte vara sant. Fyra stammar, alla olycksbådande och höga, stod framför henne. Fladdermöss flög ovanför trädkronorna. Fan, tänkte hon. Tre andetag, sen springer du. Nu!, tänkte hon medan hon tog sats mot grottan. Hon smög sig genom den fruktansvärda skogen. Hjärtat bankade i den lilla bröstkorgen, hon gissade på tusentals slag i minuten. Utanför föll snön mot marken. Eller var det snö? Ibland påminde det mer om aska. Vad var det som föll ned i slumpmässiga och oregelbundna former? Fladdermössen verkade inte märka av det. Hon såg mot dem i skyn. En var så motbjudande att hon fick stävja en kväljning. Plötsligt gav den ifrån sig det mest öronbedövande skrik hon någonsin hört, och hon sänkte blicken mot marken igen. Hur skulle detta sluta? Som alla tidigare gånger? Vem visste? Inte Sara. Små viskningar hördes i den spökaktiga skogen. Bort!, skrek hon. Mardrömsliknande svar hördes genom träden. En sak var säker: hon kunde också vara skräckinjagande. Öh!, ropade hon till den som ville lyssna. Sen samlade hon all sin kraft och skrek till allt i skogen: FRUKTA MIG ERA VEKA SPÖKEN, DET ÄR JAG SOM ÄR SKRÄCKINJAGANDE SARA! Plötsligt färgades omgivningen av en nästan skimrande färg. Det fortsatte inför hennes ögon. Två färger. Tre! På en minut hade världen blivit till en regnbåge. Wow!, sa hon. Var detta följden av det mod hon hittat? Att stå på sig själv – kunde det ge så enastående effekt? Hon vågade tro på det. Aldrig skulle hennes värld bli mörk igen. Nu var hon supersjälvsäkra Sara, och inget kunde ta det ifrån henne.

Om författaren

Sara har varit elev på vår skola sedan starten på sin skolkarriär och är en frisk fläkt i alla klassrum. Utanför skolan tycker hon om att åka rollerblades, läsa magasin och lyssna på Billy Joel!

5 snabba med Sara

Favoritmat: Krustader – valfritt innehåll, men gärna banan och räkost!

Favoritfärg: Grön

Idol: Min storasyster Barb

Vill bli: Studievägledare

Favoritbok: Där vildingarna bor



Självporträtt av Sara



Quiz - vilket flygfä är du?

1. Vem är du på fest?

- A.** Den våghalsiga som startar moshpiten på dansgolvet fast du redan blivit tillsagd att lugna ner dig.
- B.** Den mystiska som alla vill vara nära och som alltid får massa gratis drycker utan anledning.
- C.** Den som blir smått bortglömd på förfesten, alla andra hinner gå utan dig.
- D.** Den som raggar på allt och alla men inte får nåt. Inte kräsen men väldigt påträngande.
- E.** Den som sticker ut. Din dans är alltid on point! Outfit on point!

2. Vad är din komfort food?

- A.** Allt jag kan fånga själv med mina bara händer!
- B.** Tzatziki.
- C.** Om det går att micra så tar jag det.
- D.** Cigg och pommes.
- E.** Skaldjursplåtå.

3. Vem är du i ditt RMC-lag?

- A.** Föraren, plattan i mattan!
- B.** Motiveraren, alla lyssnar på mig på något sätt.
- C.** Matlådan som glömdes hemma.
- D.** Plockletaren, alltid på utkik efter nya fynd.
- E.** Utklädningsansvarig.

4. Hur beskriver dina vänner dig?

- A.** Den fett coola regelbrytaren.
- B.** Mytisk, kunglig och bra följeslagare.
- C.** En besvikelse.
- D.** Trashy.
- E.** Vacker och exotisk.

5. Klockan är 02:00 och klubben stänger, vad gör du?

- A.** Övertalar en nationsaktiv att styra efterfest på expeditionen. Busigt, det får man inte göra.
- B.** Jag bekymrar mig inte, efterfesten hittar mig.
- C.** Dags att äta!
- D.** Sunkigast vinner! Palermo och sen får vi se vad som händer.
- E.** Hittar ett eller flera hemsläp.

6. Vad är din perfekta lördagskväll?

- A.** Spelar ingen roll, bara ingen gjort det förut!
- B.** Hemma med familjen och myser, speciellt när det är ett riktigt åskoväder.
- C.** På soffan med Dallas-repriser.
- D.** Hänga på stan med polers, gärna på Donken.
- E.** Sjunga lite bangers på karaoke.

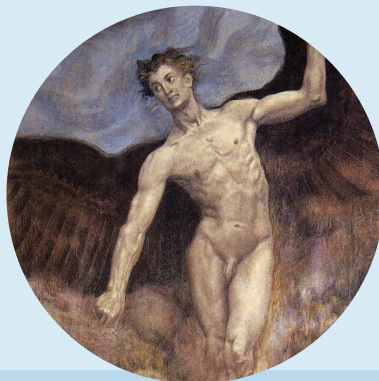
Se ditt resultat på nästa sida!



Svar quiz

Flest A: Du är Ikaros!

Du är våghalsig och tycker själv att du är störst, bäst och coolest. Finns inget du inte kan göra och om det handlar om adrenalinpåslag så är du först på plats. Du flyger så högt det går.



Fixa stilen!

Färgerna!

Limegrönt och i övrigt knall: knallrosa, knallblått, knalllila, knallgult, knallturkost, knallrött osv i all oändlighet.

Tuggummit!

Hubba bubba bubble tape blueberry zour, hubba bubba chunky and bubbly seriously strawberry eller hubba bubba mega long fancy fruit – välj favorit och BLÅS BUBBLOR!



Kläderna!

Finns det en gnutta naturligt material? SLÄNG DET I ELDEN. Välj mellan: fluffigt eller kroppsstrumpetight, och ha inget däremellan.

Håret!

Se helst ut som ett lejon. Om du inte lyckas, sikta på klassikern "sprayat fågelbo", funkas allid!



Flest B: Du är Pegasus!

Du är trygg i vem du är, din familj är välkänd så du har aldrig behövt bekymra dig. Du är stabil och omtyckt. Du flyger säkert och ståligt.



Flest C: Du är Flygande Jacob!

Du var tidigare snacket på stan men nu har det gått utför i livet. Du längtar tillbaka till din forna glans men lyckas inte nå dit, det finns ingen kvar som förstår dig. Dina vingar är inte så bevingade längre.



Flest D: Du är en stadsduva, aka sky rat!

Du försöker bli vän med alla men är inte alltid omtyckt. Det bryr du dig dock inte om. Du är självsäker i den du är, vill mest hänga och frossa i det du älskar. Du flyger dit käket finns.

Flest E: Du är en flamingo!

Du tycker om att synas och att vara omtyckt. Du klär dig alltid i det senaste modet. Du väljer resa utifrån soltimmar och inte vad du kan upptäcka. Du flyger mest för att imponera och inte för att du behöver.



Få till dina moves!



Benrörelser

Double side step

En av dansmovesens grundbultar som följer dig genom livet från mellanstadiedisco till firmafest. Från en stående grundposition med fötterna invid varandra, flytta ditt högra ben rakt utåt från kroppen åt höger och låt sedan vänsterbenet följa efter tills du återigen står i grundposition. Upprepa detta steg en gång till (double) varvid du byter riktning och låter vänsterbenet leda på samma sätt tillbaka till starten. Upprepa i takt till musiken!

V-step

Från en stående grundposition med fötterna invid varandra, flytta ditt högra ben diagonalt framåt från kroppen åt höger, låt sedan vänsterbenet göra samma sak fast åt vänster så att benen öppnar sig och du nu står med benen bredare isär. Låt högerbenet leda och återgå sedan med båda benen till grundposition så att benen stänger sig och du står med benen tätt ihop igen. Upprepa!

Knälyft

Från en stående position, lyft ditt knä till en höjd (minst) ovanför din midja, varvid du sedan sänker det och pekar benet bakom kroppen och låter stortån nudda marken. Denna rörelse kan upprepas med samma ben eller göras växelvis med båda benen.

Knälyft med kick

Som ett vanligt knälyft men varje lyft varieras med en spark av samma ben som rör sig (så högt du kan!) Viktigt att foten pekar i linje med benet, inga hålfötter skall synas.

Ben-curl

Även känd som rumpspark från uppvärmningspassen. Sparka dig själv i rumpan med hälarna växelvis. Raka fotleder är en god idé även här!

Armrörelser

Luftboxaren

Starta med knutna nävar placerade mot bröstet och armbågarna vinklade utåt från kroppen i jämnhöjd med axlarna. Boxa sedan med nävarna växelvis rakt ut i luften framåt.

Tjurfäktaren

Starta med knutna nävar med din högra arm utsträckt rakt åt höger i axelhöjd och din vänstra arm vinklad vid armvecket in mot bröstet i samma höjd. Följande, och i en och samma rörelse, veckla in högerarmen mot bröstet och vänsterarmen ut från kroppen så att startpositionen spegelvänds. Upprepa rörelsen åt andra hållet, och föreställ dig att du håller i ett skykne med båda händerna som viftas för att förvirra en anstormande tjur!

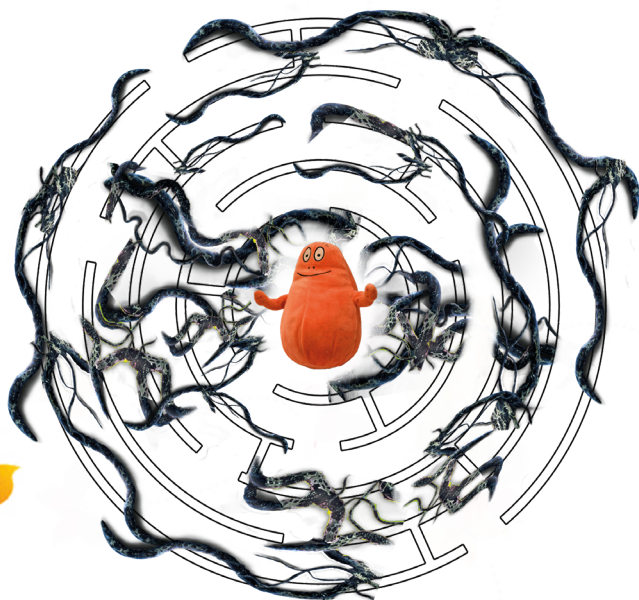
Nödbromsen

Sträck dig med ena armen snett uppåt, som att du greppar en osynlig nödbroms. Ryck sedan i bromsen snett neråt, så att höger armbåge rör sig diagonalt uppifrån och ner på kurs mot ditt vänstra knä. Upprepa rörelsen med armen och be att lokföraren hör dig!

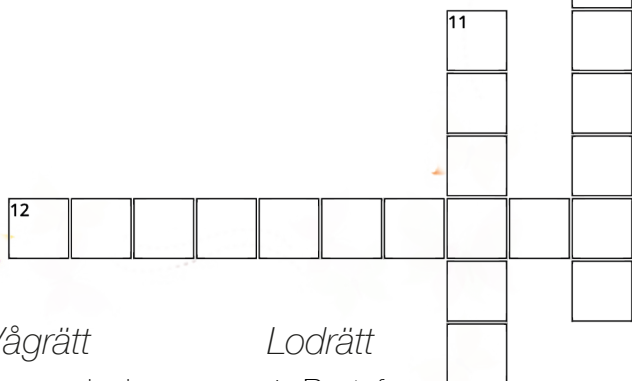
Tillsammans kan dessa arm- och benrörelser kombineras för att uppnå en strålande övning i koordination och grace, tillika ett komplett aerobicpass. Experimentera med olika kombinationer, och lägg gärna till egna poser och variationer för att utmana dig själv och uppnå särskilt slående resultat!



Knep & knåp



**HJÄLP ROGER
UT UR THE
UPSIDE DOWN**

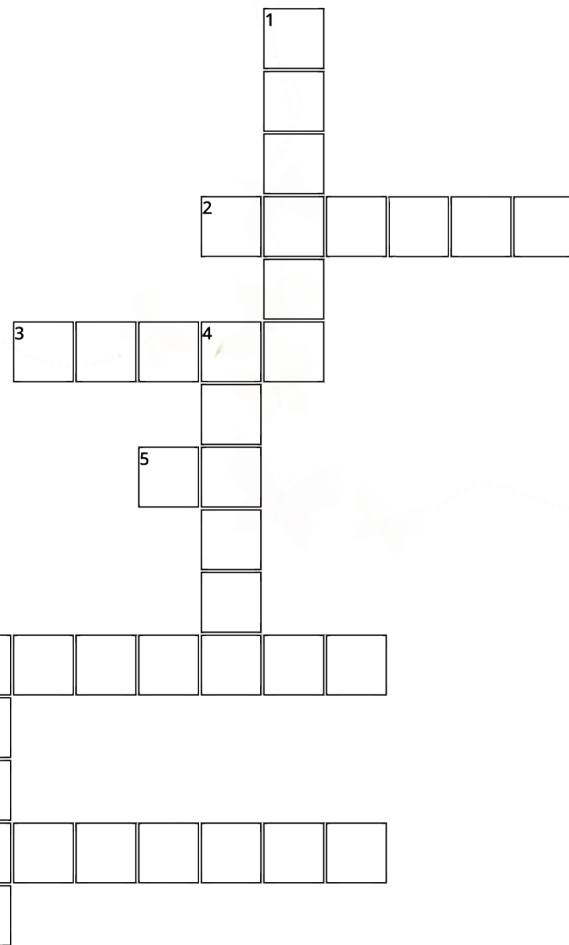


Vågrätt

- 2. ... och demoner
- 3. Stålhäst
- 5. Naturvetarjäm
- 6. Fest här
efter lodrätt 7
- 9. Breddningsmedel
för skuldroma
- 12. 

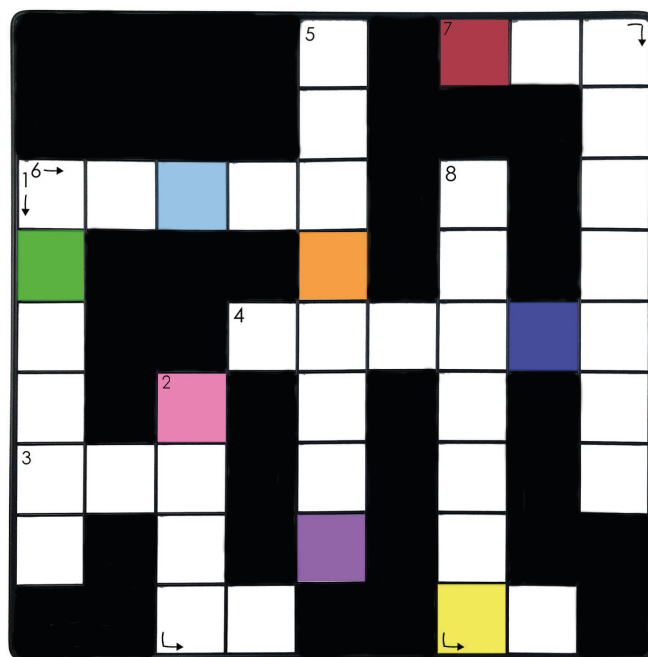
Lodrätt

- 1. Pastaform
eller flygfä
- 4. Bestämd student
- 7. Race
- 8. Där vi bor
- 11. Flygfäns färdmedel



KRYSS-KUL!

- Korsord & RMC-krysset





FINN
15
FEL



FÄRGLÄGG DINA VINGAR



SKAPA DIN D'N'D-KARAKTÄR

DUNGEONS & DRAGONS

CHARACTER NAME

CLASS & LEVEL	BACKGROUND	PLAYER NAME
RACE	ALIGNMENT	EXPERIENCE POINTS

ARMOR CLASS	INITIATIVE	SPEED
STRENGTH	DEXTERITY	CONSTITUTION
INTELLIGENCE	WISDOM	CHARISMA

EQUIPMENT

PASSIVE WISDOM (PERCEPTION)

PERSONALITY TRAITS

IDEALS

BONDS

FLAWS

CHARACTER BACKSTORY

CHARACTER APPEARANCE



Regler

Välkommen till rallyts lagar och regler. Läs igenom dem en gång, läs dem en gång till och sedan ytterligare 10 gånger. Nu är du redo för rally!

Trafikregler:

Brott mot gällande trafikregler medför omedelbar diskvalificering. Stranger Wings högsta prioritet är att alla håller sig säkra ute på rallyvägen.

Utrustning:

Alla lag ska ha med sig all utrustning som står i packlistan (obligatoriskt). Utrustningen kan komma att behövas vid rebuslösning, praktiska moment eller till heldagsuppgiften. Det rekommenderas att ta med utrustningen i fysisk form, men om detta inte är möjligt accepteras digital form. Det skadar inte att ha med fler än en kopia av utrustningen. Se till att packa i god tid!

Blaskan:

Även om du säkert har läst igenom blaskan för att ta dig ända hit bör du läsa igenom den igen. All information kan visa sig vara viktig under rallyt. Blaskan kan både vara er bästa vän och er värsta fiende och det uppmanas att skriva ut ett eller flera extra exemplar så att flera kan kika på blaskan parallellt.

Rallymorgonen:

Det kan självklart vara nervöst natten innan rallyt. Försök att få någon extra timmes sömn så ni både orkar med den långa dagen och sexan. Se till att vara på plats vid starten lite innan er utsatta tid (står på baksidan av blaskan) för uppladdning och beundran av de andra lagen.

Kvällen och morgonen efter:

Sexan börjar preliminärt 18:00 och är ett underbart tillfälle att få tid att prata med de andra lagen och få dansa in i dimman. Dagen efter finns möjlighet till rallybrunch på Värmlands nation då lagen kan hämta ut sina prick-protokoll och prata av sig med läggarlaget.

Tema och utklädnad:

Stranger Wings uppmuntrar lagen att klä ut sig efter valfritt tema. Detta är inte obligatoriskt men bidrar till glädje och gemenskap under rallyt och sexan.

Fulingar:

Det klassiska knepet att följa efter en annan rallybil (också kallat "hänga", "svansa" eller "följa John") är tillåtet, men var försiktig! Man vet aldrig om de ni följer efter faktiskt åker rätt eller bara försöker lura med er på en omväg med flit. Var också försiktig med motståndarlag som försöker lura ut lösningen av er eller som skymmer plock eller kontroller.

Prickar:

- Fel uträknad idealtid eller ankomst efter idealt klockslag: 1p per minut
- Använd ledning: 10p
- Använd lösning: 25p
- Felaktigt motiverad rebuslösning: 1-20p
- Rebuslösning som redovisats på annat sätt än reglerna föreskriver: 10p
- Ej/felaktigt redovisat eller ogiltigt plock: 10p
- Ofullständigt genomförd eller ej redovisad heldagsuppgift: 1-20p
- Övningar vid tidskontroller: 1-20p
- Ej medförd utrustning: 1-15p
- Brott mot gällande trafikregler eller verkligt fusk: diskvalificering

Packlista (obligatorisk):

- Blaskan
- Bibel 2000
- Eng-sve/sve-eng lexikon
- Synonymordbok
- SAOL
- Svenska morsealfabetet
- Svenska semaforalfabetet
- Svenska alfabetet i punktskrift
- Svenska bokstaveringsalfabetet
- Vanliga almanackan för 2023
- Värmlands nations sångbok (från 2019)
- A4-papper
- Pennor, inklusive färgpennor
- Whiteboard-penna
- Linjal
- Gradskiva
- Sax
- Tejp
- Miniräknare
- Kikare
- En Fanta-flaska 1,5 liter
- Minst två telefoner med olika operatörer
- Minst en smartphone med internet och tillgång till Spotify
- Lagets maskot
- Minst en i laget som sett första avsnittet av första säsongen av Stranger Things
- Spegel (liten)
- Frukost, lunch och fika till samtliga deltagare i laget
- Kartdeposition à 300 kr som swishas vid start

Packlista (rekommenderat):

- Extra kopior av blaskan i samma storlek
- Skrivunderlägg
- Extra linjal/gradskiva

Otillåten utrustning:

- Dator
- Internet (om ej annat anges)
- GPS
- Ortnamnsregister och dylika ting



Regler

Start:

Tävlingsstart sker i foajén på Värmlands nation lördagen den 30 september 2023 vid det exakta klockslaget som anges på Blaskans baksida och meddelats laget på förhand. Vid start betalas en deposition för kartan på 300 kr. Detta görs på plats via Swish.

Vid starten får laget en startpåse innehållande:

- Adress och inloggningsuppgifter till hemsida för ledningar och lösningar
- Två ark med lagets startnummer och logotyp
- Heldagsuppgift
- Fotoplockshäfte
- Protokoll för fotoplock och rallyplock
- Fyra kuvert för rebuslösningar
- Journummer
- Övriga hjälpmedel

Innan fordonet lämnar Värmlands nation måste ni fästa arken med startnummer och logotyp på fram- och bakruta så att de syns tydligt men ej skymmer förarens sikt. Arken ska sitta kvar hela rallyt och laget prickbelastas om detta inte följs.

Rebusar:

Vid starten får laget rebus nummer 1. Genom att lösa rebusen erhålls en geografisk plats på kartan. Detta kan vara ett Ortsnamn, ett vägnummer, en teckenförklaring, symbol eller liknande. Svaret skall alltid vara entydigt och kommer annars specificeras av rebusen, exempelvis vilken av två orter med samma namn som är den rätta. Rebusen kommer att leda er till kontroll nummer 2 där rebus nummer 2 finns, osv.

Motivering:

När en rebus är löst måste lösningen motiveras. Detta görs skriftligen på ett separat A4-ark där rebusens nummer och lagnamnet tydligt framgår. Alla leden i lösningen ska motiveras, även om laget tagit en ledning/lösning eller hittat kontrollen på annat sätt. Ofullständig och/eller otydlig motivering ger maximalt 20 prickar. Uteblivande av motivering ger 20 prickar. Varje motivering bedöms av Stranger Wings enligt en förutbestämd mall där varje led i motiveringen värderas.

Kontroller:

Platsen för nästa kontroll anges av rebusen. Varje rebuslapp har en lägesangivelse i högra hörnet i form av ett gradantal och en sträcka i cm. Grader räknas medurs där 0° är norr.

Exempel:

Den angivna sträckan är 11,3 cm och gradantalet är 90°. Rätta svaret på rebusen är "Vasa". Mät då 11,3 cm på kartan rakt österut från Vasa. Mätningen görs alltid från det nedre vänstra hörnet i första bokstaven, tecknet på Ortsnamnet eller den geografiska position ni fått genom att lösa rebusen. Där ska nästa kontroll finnas. Undantag från detta ska framgå av rebusen.

Kontrollen bör ligga inom en radie av 100 m från den uppmätta punkten. Avståndet mellan två på varandra följande kontroller överstiger aldrig 20 cm på kartan, vilket motsvarar 20 km i verkligheten.

En obemannad kontroll är en stolpe längs rallyvägens högra sida. Stolpen kan vara täckt med en sopsäck vid dåligt väder. Stolpen är försedd med en pärm innehållande

kuvert, märkt med lagets namn och logga. Det är ytterst viktigt att bara ta sitt eget lags kuvert. Kuvertet innehåller nästa rebus.

Vissa kuvert innehåller ej en rebus utan instruktionen att "Rallyväg upphör". En vägbeskrivning är bifogad som leder till nästa tidskontroll (TK).

Idealtid:

Varje rebus har information om lösningstid (l) och medelhastighet (v). Laget kommer med hjälp av detta beräkna den så kallade idealtiden (t). Idealtiden är på förhand uträknad av Stranger Wings och är den tiden som Stranger Wings anser är lämplig för att lösa rebusen och ta sig till nästa kontroll.

Idealtiden för varje rebus räknas ut med följande formel:

$$t = (s/v) \cdot 60 + l = \text{idealtid (i minuter)}$$

där s är sträckan (i km) från föregående kontroll, v är hastigheten (i km/h) angiven på rebuslappen och l är uppskattad lösningstid (i minuter) angiven på rebuslappen. Sträckan s fås genom att läsa av fordonets trippmätare. Vid varje kontroll ska alltså trippmätaren läsas av för att korrekt idealtid ska kunna beräknas för rebusen som ledde dit. Idealtiderna för rebusarna adderas och läggs till klockslaget som laget erhöll vid start eller föregående TK.

Vid information om att "Rallyväg upphör" ska, precis som vid de övriga obemannade kontrollerna, trippmätaren läsas av och idealtid beräknas. Dessutom uppmanas lagen att lägga



Regler

till extra tid till sin idealtid, vilket motsvarar tiden mellan kontrollen och tidskontrollen.

Om laget anländer till en tidskontroll (eller målet) senare än sitt ideala klockslag, eller inte kan uppge sin idealtid, ska verklig tid begäras, det vill säga den tid funktionärens klocka visar. Detta ger en prick per minuts försening jämfört med det ideala klockslaget. Felaktigt angivet idealt klockslag ger en prick per minuts fel, oavsett om tiden är tidigare eller senare än den korrekta idealtiden som Stranger Wings räknat ut på förhand.

Stranger Wings vill understryka att idealtiden är väl tilltagen och det är ingen vits att köra fort och ”slå” idealtiden med så stor marginal som möjligt. Idealtiden finns till så att lagen inte ska behöva stressa och bryta mot trafikregler.

Exempel på idealtid:

Rebus 1 uppgav:
Lösningstid: 4 min
Hastighet 20 km/h
Enligt fordonets trippmätare var laget framme efter 8 km.

Idealtid = $(8/20) \cdot 60 + 4 = 28$ min
Efter rebus 5 hittade laget lappen ”Rallyväg upphör, åk till plats X och lägg på 5 minuter på idealtiden”.

Laget summerar alla idealtider för rebus 1-5 (ex. totalt 115 minuter), adderar fem minuter (nu totalt 120 minuter) och lägger på allt till lagets starttid som var 06:00. Lagets idealtid, som anges vid den bemannade tidskontrollen, blir då 08:00.

Rallyväg:

Rallyvägen är den på kartan kortaste tillåtna vägen mellan kontrollerna. Tillåtna vägar är sådana som på kartan eller på annat sätt är utmärkta som allmän väg eller enskilt bättre bilväg (se kartans teckenförklaring). I särskilda fall är även enskild väg tillåtet, vilket då specificeras i rebusen eller på annat sätt. Motorväg är ej tillåtet. Längs rallyväg får laget bara färdas en gång och i en riktning. Rallyvägen får ej korsas, men kan gå över, under eller tangera sig själv. Ovanstående gäller inte inom följande tätorter: Uppsala, Stockholm och Enköping. Vid den sista kontrollen innan en tidskontroll (TK) möts man av ”Rallyväg upphör”. Den följande vägen som är angiven fram till TK räknas ej som Rallyväg och ovanstående regler gäller ej. Rallyvägen återupptas omedelbart efter TK.

Rallyvägen kan ”gafflas”, vilket innebär att Rallyvägen temporärt skiljer sig mellan lagen. Om ett lag åkt fel och tror sig ha hittat nästa kontroll kan de mötas av ett kuvert med instruktion om att det blivit gafflade. Det gäller då att lösa rebusen mer noggrant och ta sig tillbaka till lagets riktiga Rallyväg.

Under rallyt finns 3 tidskontroller. Vid ankomst till varje TK, och vid målgång, ska laget uppge sin idealtid, alternativt verklig tid. Dessutom ska samtliga skriftliga motiveringar till rebusarna som lösts sedan föregående TK (eller start) lämnas in i ett kuvert. Efter att laget anmält sig vid TK har de inte längre chans att motivera lösningen eller beräkna sin idealtid.

När kuvertet lämnats in erhåller laget en starttid då laget kommer att återuppta rallyt. Vid avfärd utdelas även nästa rebus. Innan den nya starttiden får lagets rallyfordon

inte lämna TK, då detta leder till prickbelastning. Vid TK1 intas medhavd frukost, vid TK2 medhavd lunch och vid TK3 medhavd fika. Kaffe och te finns på samtliga TK! Dessutom kommer laget att prövas i praktiska och teoretiska övningar, vilka är obligatoriska att delta i. Under dessa övningar är det otillåtet att använda sig av Blaskan. Övningarna ingår i rallyt och prickbelastas enligt prestation och engagemang.

Fotoplock:

Fotoplock är fotografier av platser eller objekt som finns längs med Rallyvägen. Bilderna är tagna från olika vinklar sett från Rallyvägen, men aldrig bakåt. Viss beskärning eller inzoomning kan ha skett av bilden. Ett fotoplockshäfte med numrerade bilder finns i startpåsen. Laget ska under rallyt hitta platserna och objekten på bilderna i verkligheten och redovisa dessa i fotoplocksprotokollet, även detta inkluderat i startpåsen. Genom att använda sig av kartan ska koordinaterna för fotoplocken redovisas (se detaljer i senare stycke). Varje inkorrekt angiven koordinat, eller avsaknad av koordinater, prickbelastas.

Rallyplock:

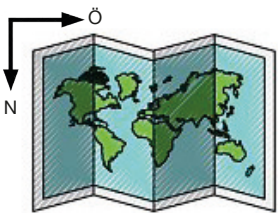
Rallyplock är placerade på höger sida av Rallyvägen med ett avstånd på max tio meter från vägkanten. Rallyplocket är en bild eller skylt som är uppsatt av Stranger Wings och har en tydlig koppling till rallyt. Rallyplocken ska likt Fotoplocken redovisas med koordinater, i detta fall på rallyplocksprotokollet. Varje inkorrekt angiven koordinat, eller avsaknad av koordinater, prickbelastas.

Koordinatangivelser för rally- och fotoplock:

Över kartan sträcker sig ett rutnät i blått som utgörs av horisontella



och vertikala linjer. På kanten av kartan finns ett tvåsiffrigt (jämnt) nummer vid varje sådan linje. De koordinater som ska anges för både rally- och fotoplock är de två numren som tillhör linjerna som korsas närmast plocket i fråga. Numret vid den horisontella linjen, (nordkoordinaten) ska skrivas först och numret vid den vertikala linjen (östkoordinaten) skrivs sist. Det räcker med att redovisa två siffror för varje koordinat (exempelvis N38, Ö48). Görs detta konsekvent i omvänd ordning räknas det som slarv och prickbelastas därefter.



Ledningar och lösningar:

Om ni inte lyckas lösa en rebus behöver ni inte bryta rallyt. Till varje rebus finns minst en ledning (ledtråd till rebusen), vilket ni hittar på lösnings- och ledningshemsidan. Inloggningsuppgifter till hemsidan finns i startpåsen. Ledningen ger inte svaret på rebusen utan bara en knuff i rätt riktning. Om inte ledningen är tillräcklig har även samtliga rebusar en lösning, även den tillgänglig på hemsidan.

Observera att lösningen inte nödvändigtvis är dit ni ska åka, utan ni måste fortfarande mäta på kartan enligt lägesanvisningen på rebusen. Prickar ges naturligtvis då ledning och lösning öppnas. Om både ledningen och lösningen öppnats för samma rebus prickbelastas laget som om bara lösningen öppnats. Rebusen ska fortfarande motiveras efter bästa förmåga enligt den vanliga principen även om ledning och/eller lösning dragits.

Heldagsuppgift:

I startpåsen finns instruktioner till en heldagsuppgift. Laget ska göra

sitt bästa för att utföra uppgiften med glädje och engagemang. Det framkommer även hur heldagsuppgiften ska redovisas och uppgiften ska vara redovisad senast 17:00. Beroende på heldagsuppgiftens utförande kan prickar delas ut.

Målgång:

Målgången är belägen på Värmlands nation och laget måste infinna sig där senast 17:30. Stranger Wings kommer försöka meddela lagen under dagen om deras beräknade målgång är efter 17:30, men det är lagets skyldighet att infinna sig i mål senast vid utsatt tid. Vid målgången sker inlämning av rebuslösningar, idealtid, plockprotokoll och karta. Kartan ska vara rengjord för att depositionen ska återbetalas. Kartan är mattlaminerad och tål exempelvis handsprit.

Mutor och fjäsk:

Stranger Wings tillåter alla vänligt menade mutor och fjäsk. Dessa kan påverka lagets prickbelastning, men det är ingen garanti.

Fusk:

Verkligt fusk, såsom påverkan av kontroller, plock, rallyväg, rallyfordon, manipulerande av lösningar eller liknande är oerhört skamligt och pinsamt och leder till omedelbar diskvalificering och evig vanära. "Småfusk" är däremot tillåtet. Hit räknas exempelvis att följa efter andra bilar, lura in de som följer efter på fel väg eller att skymma plock med sitt rallyfordon.

Protester:

Eventuella protester mottas och behandlas av Stranger Wings. De ska vara utformade skriftligen och lämnas in senast 10 minuter efter lagets målgång, dock senast vid 17:30.

Bruten tävling:

Bruten tävling ska omedelbart meddelas Stranger Wings via det journummer som finns i startpåsen, eller till en funktionär vid en tidskontroll.

Comic sans:

Text av typsnittet Comic sans MS på en rebuslapp är en instruktion som trumfar alla andra regler och ingår inte i själva rebustexten.

Sexan:

Rallysexan hålls på Värmlands nation där samtliga rebusar presenteras, åtråvärda priser delas ut och nästa läggarlag presenteras. Den exakta starttiden för sexan kan ändras under dagen och meddelas i sådana fall till lagen.

Vinnarlaget:

Det lag som samlat på sig minst antal prickar under rallyt vinner. Om två lag har samma antal prickar avgörs segern med ett varsitt tärningskast.

Nästa läggarlag:

Nästa termins rallyläggare (läggarlag) blir det lag med minst antal prickar som ej har läggarimmunitet. Ett lag har läggarimmunitet om minst hälften av medlemmarna varit delaktiga i läggandet av ett tidigare RMC. Laget bör även åka under samma eller liknande namn. Ett lag som erhållit läggarimmunitet kan tillfälligt avsäga sig denna för det aktuella rallyt genom att meddela detta till Stranger Wings senast i samband med starten.

Grattis! Du lyckades läsa igenom hela regelverket. Glöm inte att läsa igenom allt igen (och igen) och att Rally Monte Carl inte är en snabbhetstävling, utan ett sinnestillstånd.



Lagnamn

Starttid

**STRANGER
WINGS**