

VAIHDOKKAAT eli ”VAPAANA NORMAALIUDEN KAHLEISTA”

Pelinjohtajalle (tämä kappale käy myös esittelytekstiksi):

Vaihdokkaat on humoristinen ja vauhdikas roolipeli neuvostoliittolaisista epävakoojista Englannissa noin vuonna 1980. Pelissä voi olla mukana yksi pelinjohtaja ja 2-6 pelaajaa.

Pelaajien hahmot ovat neuvostoaikaisia mielisairaalan (käytän tässä ajankuvaan sopivia nimityksiä) potilaita, jotka on erehdyksessä lähetetty vakoojina englantilaiseen pikkukaupunkiin.

Siellä he saavat, vakoojia kun ovat, luonnollisesti erilaisia alaansa kuuluvia tehtäviä suoritettavakseen. Aluksi tehtävät ovat helppoja heidän kenttäkelpoisuutensa testaamiseksi. Ja juuri tuosta vakoojakandidaattien alkuvaiheesta saadaan sujuvasti tämän pelin aihe.

Pelin taustamaailma

Nyt pelinjohtaja kysyne, miksi ihmeessä NL lähettäisi mielisairaiksi tietämiään henkilöitä vakoilemaan isänmaan puolesta. Se on hyvä kysymys, johon löytyy selkeä vastaus; erehdyksessä.

Ja vaikka tuo erehdys olisikin jossakin portaassa huomattu, ei sitä ole voitu korjata, koska neuvostojärjestelmään ei tee virheitä. Ja jos joku virkamies uskaltaisi ääneen moisen epäilyksen lausua, saattaisi hän hyvinkin viettää seuraavat vuotensa vaikka kyseisessä parantolassa kansanviholliseksi nimettynä.

Mikä siis oli tämä kohtalokas erehdys, jonka seurauksena joukko mieleltään järkkyneitä henkilöitä on lähetetty vakoojina ulkomaille?

Kuten kaikki tietävät, aikoinaan Neuvostoliitossa saattoi joutua vankilaan tai mielisairaalaan esimerkiksi poliittisista syistä. Näin oli käynyt myös sille henkilöryhmälle, *jota pelaajien hahmot yllättäen lähtivät korvaamaan*. Vakoojiksi oli siis tarkoitus lähettää vallan toinen joukko.

Olipa nimittäin kerran joukko intellektuelleja, toimittajia, toisinajattelihoita tai muita väärintekijöitä, jotka kukin oli passitettu mielisairaalaan 'hullujen' näkemystensä vuoksi. Siellä he eivät olleet haitaksi muille neuvostoihmisille tai vaaraksi vallanpitäjille.

Toisaalta monet päättäjät tiesivät varsin hyvin, että nämä henkilöt eivät olleet lainkaan mielisairaita, pikemminkin päin vastoin. Niinpä joku keksi, että heistä voisi olla isänmaalle hyötyä. Siihen tarvittaisiin vain tehokas uudelleen koulutus, jota jossakin myös aivopesuksi nimitetään. Kunhan näille oikeasti ihan älykkäille henkilöille pidetään riittävän intensiivinen uudelleen koulutuskurssi, heidän harhautuneet mielensä saadaan neuvostopolitiikalle myönteisiksi. Sen jälkeen heidät voidaan mainiosti lähettää vakoojina maailmalle. Ensinnäkin he pärjäisivät kansainvälisissä kuvioissa paremmin kuin tavalliset kolhoosin kasvatit. Toiseksi jos heille käy huonosti, tappio ei ole suuri – heidän olivat kuitenkin tuomittuja kansanvihollisia. Näin kulki päättäjien ajatus.

Niinpä sisäministeriön alainen tiedusteluvirasto aloitti pilottihankkeen. Tarkoitus oli valita mielisairaalaista neljän (tai niin monen kuin sinulla on pelaajia) hengen ryhmä sinne passitettuja älykköjä, kouluttaa heidät kuuliaisiksi isänmaanpalvelijoiksi ja lähettää sitten ulkomaille tiedustelutehtäviin.

Kaikki meni hyvin ja aivan suunnitelmien mukaan siihen asti kun kyseisiä henkilöitä haettiin laitoksesta. Viraston pikkubussi lähetettiin heitä hakemaan, kuljettajana monivuotinen luottokuski

Ivan.

Iloisenharmaa auto saapui laitoksen etuovelle ja kuljettaja lähti ilmoittautumaan henkilökunnalle. Hän kohtasi vastaavan lääkärin, joka kertoi, että mainitut 'potilaat' olivat juuri ruokailemassa ja tulevat autolle heti sen jälkeen. Kuljettaja-Ivan nyökkäsi ja meni kahvioon juomaan kupposen tsaikkaa ja polttamaan mahorkkasätkän.

Tässä kohtaa sattuma, tuo ikaikaisen hauska veijari, puuttui peliin. Nimittäin sillä aikaa kun Ivan oli kahvilassa, neljä (= pelaajiesi määrä) ihan 'oikeata' hullua sattui temmeltämään pihalla ja huomasi pikkubussin. Tottakai se kiinnosti heitä ja kohta kun kuski palasi autolleen, hän huomasi neljän potilaan kiipeilevän penkkien välissä. No, Ivanilla ei ollut mitään syytä epäillä mitään, mutta tarkkana miehenä hän kuitenkin kysyi ”jaha jaha, siinäkö te nyt sitten olette?”
Johon tietysti yksi hulluista heti vastasi, että ”tässähän me, joko mennään ajelulle?”

Oikeiden valittujen potilaiden saapuessa lääkärin johdolla etupihalle kymmenen minuuttia myöhemmin auto oli poissa. Kuuliaisena puolueen jäsenenä tohtori tuumasi, että tähän oli varmaan syytä, ehkä projektin alkua on siirretty. Eikä tietenkään kyseenalaistanut viraston toimintaa. Vakoojiksi tarkoitettu ryhmä jäi siis parantolaan edelleen ja koulutettaviksi oli menossa joukko 'oikeita' hulluja.

Niinpä tämä ryhmä (=pelihahmot) vietiin koulutuskeskukseen, jossa he tietysti kaiken muun kohelluksen keskellä omaksuivat yllättävän helposti kaiken heille tuputettavan propagandan. Jos jollekin henkilökuntaan kuuluvalle tulikin mieleen, että onkohan jotain pielessä, kun yksi koulutettava tykkää nukkua sängyn alla, yksi kulkee ilman housuja ja yksi tunkee puuroa nenäänsä, hän piti mölyt mahassaan eikä kyseenalaistanut viraston toimintaa.

Ja niin sitten joidenkin viikkojen kuluttua tämä ryhmä lähetettiin uusilla nimillä ja passeilla varustettuna Englantiin, valmiina työskentelemään isänmaan puolesta.

Pelisysteemi

Pelaamisessa on tarkoitus keskittyä vakoojahahmojen esittämiseen, outojen ja hauskojen tilanteiden luomiseen ja käsittelemiseen. Lisää kaoottisuutta tapahtumiin ryöppyä hahmojen *kohtauksista*, eli heidän psyykkisen puolensa oudoista satunnaistapahtumista, joita esiintyy aina välillä.

Hahmossa tärkeä seikka perustietojen lisäksi on sille määritelty mielisairaus tai muut psyykkiset vaivat, jotka sitten vaikuttavat hahmon pelaamiseen koko pelin ajan.

Huomattakoon, että vaikka tässä pelissä mielen sairauksia käsitellään kevyellä ja humoristisella otteella, se ei tarkoita, että tosielämässä niissä olisi mitään naurettavaa tai kevyesti otettavaa.

Päinvastoin, kunnioitettakoon jokaista, joka mielen ongelmistaan huolimatta pyrkii elämään mahdollisimman täyttä ja hyvää elämää. Ne, joiden voimat eivät siihen riitä, saakoon kaiken tarpeellisen avun läheisiltään ja yhteiskunnalta.

Tarkoitus on, että kun pelinjohtaja on lukenut tai omin sanoin kertonut taustatarinan pelaajille, he saavat valmiit hahmot ja alkavat pelaamisen suunnilleen samantien. Säännöt pj voi opettaa pelaamisen kuluessa.

Pelaajat saavat siis valmiit hahmot. Jokainen pelaaja saa kuitenkin valita hahmolleen kolme taitoa tai ominaisuutta, joissa se on keskimääräistä parempi. Jos pelaajille tuottaa vaikeuksia keksiä mainittuja kykyjä, auta heitä antamalla pari vaihtoehtoa, joista valita.

Taidot/ominaisuudet/kyvyt voivat olla yksityiskohtaisia tai väljiä (ketterä, kielitaitoinen, voimakas,

havainnoiva, hyvä kokki, imitaattori, eränkävijä, puuseppä, postimerkkeilijä, rauhallinen tms.). Sillä ei ole kovasti merkitystä, koska ennen pitkää tässä pelissä kaikki kuitenkin menee hullusti, hahmojen taidoista riippumatta.

Jokaisella hahmolla on kuvattu sen vaiva, ongelma tai oireet. Siis syy, miksi se on ollut mielisairaalan asukina. Rohkaise pelaajia pelaamaan hahmonsa omituisuuksia ja outoja tapoja sopivassa määrin, koska ne ovat oleellinen osa pelimaailmaa. Muistuta heitä myös siitä, että hahmoilla on tietysti myös 'normaaleja' hetkiä, jolloin he käyttäytyvät ja toimivat huomiota herättämättä.

KOHTAUKSET

Hahmojen omien sairauksien tai ongelmien lisäksi heitä vaivaavat satunnaiset 'kohtaukset'. Ne ovat pelin suola, salliessaan pelaajien heittäytyä välillä varsin huvittomiksi.

Pelinjohtaja määrittelee kohtausten esiintymistiheyden heittelemällä noppaa aina välillä. Hyvä heittojen väli on pari-kolme minuuttia (reaaliaikaa), mutta mieluumminkin aina tilanteen mukaan. Esimerkiksi aina silloin on kohtausheiton aika, kun hahmoille tapahtuu jotain uutta tai he ovat vähänkään oudossa tilanteessa.

Kohtausheitto toimii yksinkertaisesti. Pj:stä ensimmäisenä vasemmalla puolella istuva pelaaja on 1, seuraava pelaaja on 2 jne. Pj heittää noppaa (N6) ja tulos ilmoittaa, kenelle kohtaus iskee. Jos tulos on 6, se iskee kaikille yhtäaikaan (jokaiselle oma). Jos tulokseksi tulee vaikka neljän pelaajan pelissä 5, eipä osunut kenellekään tällä kertaa!

Myös voi pj määrätä ilman heittoja että jollakin tietyllä hahmolla iskee nyt kohtaus, vaikkapa jännässä tilanteessa.

Kun on määritelty, kenelle/keille kohtaus pamahtaa, heitetään kohtausaulukosta sen laatu käyttäen kahta kuutosnoppaa.

Sitten pelaaja koettaa soveltaa kyseistä tapahtumaa sopivasti hahmonsa käytökseen.

Joskus voi sattua niin, että kohtauksen aihe ei vain sovi tilanteeseen. Silloin pelinjohtaja voi sen huoletta ignoroida ja kuitata vaikka sillä, että 'hahmosi aivastaa'.

Kohtaus kestää hetken aikaa, maksimissaan varmaan muutaman minuutin. Sitten se loppuu, jos ei joku ole jo aiemmin lopettanut sitä muilla keinoin.

Taitojen käyttö

Monet asiat ja hahmojen yritykset voi ratkaista ihan pelinjohtajan päätöksellä. Jos teko tuntuu 'järkevältä' tai tilanteeseen sopivalta eikä vaadi ihme kykyjä, anna sen onnistua. Silloin kun tarvitaan jonkinlaista taitoheittoa, käytetään tavallisia N6:ia. Pari kappaletta riittää.

Normaali **onnistumisluku on 3**. Eli tulos 3 ja sitä isommat antavat hahmolle onnistumisen.

Jos tilanne on hankala tai peräti vaikea, korota onnistumislukua mielesi mukaan.

Hahmojen erikoiskyvyistä on hyötyä siinä, että hahmon koettaessa tehdä jotakin osaamisalueeseensa liittyvää, pelaaja saa heittää **kahta noppaa** ja valita niistä paremman tuloksen. Selkeää ja helppoa. Normaalisti 1N6, omaa taitoa käyttäessä 2N6 / parempi.

Enempää noppa- tai muitakaan sääntöjä ei tähän koetakaan ympätä.

PELAAMISEN PERUSTAKSI

Pelin aloituspaikkana on Stenfordin kaupunki. Edempänä on kuvaus tapahtumista, jotka hahmojen eteen voivat osua. Voit vallan hyvin poiketa juonesta halusi mukaan tai säveltää tapahtumia omasta

päästä. Hiukan sinun on sitä pakko tehdäkin, koska tällaisen porukan kiskottaminen ei kovin pitkälle onnsitu.

Tämän pelin johtaminen on sikäli helppoa, että kukaan ei taatusti odota kovin monimutkaisia tutkimuksia tai juonirakennelmia. Ne menisivät melko hukkaan joka tapauksessa siinä vaiheessa, kun vakoojat harhautuvat omille teilleen tai omiin maailmoihinsa.

Muista ja muistuta pelaajia siitä, että tietokoneita, kännyköitä ja ipadeja ei ole (ainakaan yleisessä käytössä). Sen sijaan on puhelinkoppeja, tietosanakirjoja ja puhelinluetteloita. Ja ihmisiä, joille voi puhua. Hahmot toki osaavat englantia sen verran, että pärjäävät. Eihän heitä muuten voisi vakoojina maailmalle lähettää.

Pidä hullut hallinnassa eli langat käsissäsi. Jos erilaisten tapahtumien seurauksena joukko hajaantuu eri suuntiin, käsittele hahmojen tekemiset erikseen mutta koeta saattaa heidät yhteen. Jos et muuta keksi, voit aina sanoa ”no niin, se ilta kului sitten asioita setvien. Kaikki kuitenkin selvisi ja lopulta olette taas tutussa majapaikassanne.”

Muistuta vielä ennen peliä, että hahmot tosiaan ovat ihan tavallisia neuvostohulluja, jotka eivät saamastaan 'koulutuksesta' huolimatta ole mitään ruudinkeksijöitä. Tai juuri niitä.

Tässä vaiheessa voit jakaa valmiit hahmot pelaajille.
Pelaajat lukevat ne läpi, lisäävät kolme taitoa/ominaisuutta ja peli alkaa.

VAKOOJANA ENGLANNISSA

Peli alkaa siitä, kun hahmot saavat ensimmäisen tehtävän. He ovat edellispäivänä saapuneet Lontoon lentokentältä Stenfordin keskikokoiseen, noin Hämeenlinnan (67.000 as.) kokoiseen kaupunkiin. Heillä on käytössään vuokrahuoneisto, joka on jonkun heistä nimellä vuokrattu. Heidän asunnossaan on valmiina kaikki perustarvikkeet ruokaa, saippuaa ja huonekaluja myöten. Heillä on myös lipasto, jonka salapohjan alta löytyy laatikko täynnä vakoiluvälineitä; kiikareita, kameroita, naamiointitarvikkeita, tiirikoita, elektroniikkaa (huom; tuolloiset välineet eivät olleet ihan pieniä) ja jopa pieniä savupommeja ym. Tuliaseita heillä ei ole käytössään.

Jokaisella hahmolla on väärennetty brittipassi, jossa on oikea kuva ja keksitty nimi. Nimellisesti he ovat skotlantilaisia liikemiehiä, jotka ovat kaupungissa kauppooja tekemässä. Skotlantilaisuus selittää sen, jos hahmon aksentti kuulostaa peribritistä välillä hiukan oudolta.

Anna pelaajille tarvittaessa minuutti aikaa tutustua toistensa hahmoihin, jos ei muuten, niin jokainen ainakin kertoo vuorollaan hahmonsa pääasiat.

Tästä lähdetään seikkailemaan. Kerro asiat omin sanoin ja lisää/poista/muuta kun siltä tuntuu!

Vakoojat (hahmot) saavat kaiken informaation ylemmiltään kirjeitse. Kirjeet he hakevat läheisestä lehtikioskista. Kioskin pitäjälle maksetaan siitä, että hän välittää kirjeitä hahmoille. Noutaessaan heidän on sanottava tunnussana ”totuus” saadakseen mahdolliset kirjeensä.

Niinpä heidän (tai jonkun heistä) on päivän aluksi käytävä aina kysymässä onko viestiä saapunut. Niin tänäänkin. Ja kioskissahan on kirje, jonka sisältä löytyy viesti ”**ottakaa selville missä museon intendentti asuu, selvittäkää hänen kotiolonsa ja asentakaa kuuntelulaite.**”

Sitten tarvitaan pelaajien aktiivisuutta, jotta hahmot alkavat miettimään asioita. Mikähän museo on kyseessä, onko niitä monta? Mikä on intendentti? Miten selvitetään kotiolot? Ovatko ne jotenkin solmussa? Kuuntelulaite? Mihin? Ja niin edelleen.

Jos pelaajilla on hiljainen hetki jakamossa niin rohkaise heitä johonkin suuntaan. Muistuta, että hahmot ovat kuitenkin enemmän tai vähemmän innokkaita tekemään ainakin jotakin. Tämähän on heille täysin uutta ja ihmeellistä.

Asioita, joita he voivat saada selville tässä tai muussa järjestyksessä:

- Kaupungissa on 3 museota; kunnallinen Stenfordin kaupunginmuseo, yksityinen Thruxtonin taidemuseo sekä historiallinen Lasimuseo (paikkakunnalla oli ennen paljon lasiteollisuutta).
- Vain Thruxtonin taidemuseosta löytyy intendentti, muissa työskentelevillä on muut tittelit.
- Kaupunginmuseo on tänään kiinni. Lasimuseo on auki, ja siellä tarjoutuu mahdollisuus jos jonkinlaiseen kohellukseen, varsinkin sopivan kohtauksen sattuessa.
- Jos meno Lasimuseossa menee villiksi ja poliisi saapuu, kts. ohjeet jäljempänä.
- Taidemuseo sijaitsee kaupungin laidalla puiston reunassa. Puistossa on lasten leikkitelineitä ja suihkulähde (näiden kanssa syntyy helposti outoa toimintaa...).
- Intendentin nimi on Ann Hullbury, hän on keski-ikäinen, tyylikäs ja hienostunut nainen. Hän asuu puolen kilometrin päässä omakotitalossa kahden koiransa kanssa. Hänellä ei ole muuta perhettä. Nämä asiat he voivat kuulla henkilökunnalta tai monelta muulta, jos osaavat kysyä.
- Museossa on normaalisti töissä kaksi henkilöä, vahtimestari ja lipunmyyjä. Voit määritellä heidät itse haluamallasi tavalla.
- Intendentti Hullburyn puheille voi päästä, jos kykenee käyttäytymään normaalisti (!). Mikäli hahmot aiheuttavat paljon harmia/meteliä, henkilökunta kutsuu poliisit.
- Jos poliisit saapuvat, heitä on kaksi rauhallista englantilaiskonstaapelia. He koettavat selvittää tilanteen eivätkä halua tarjota putkareissua jos ei ole pakko. Jos hahmot ovat aggressiivisia poliiseja kohtaan, joutuvat konstaapelit toimimaan.
- Jos ei aivan katastrofia satu, hahmot selviävät mahdollisesta putkakäynnistä sakot saaden.
- Jos he menevät jossain vaiheessa Hullburyn talolle asentaakseen kuuntelulaitteita, talo on päivisin tyhjä. Tosin siellä on Hullburyn kaksi pientä terrieriä. Ne ovat ärhäköitä tunkeutujia kohtaan, mutta eivät varsinaisesti vaarallisia.
- Hullburyn talon pihalla on pieni uima-allas.
- Hullburyn talon voit 'sisustaa' mielesi mukaan, mutta on siellä ainakin useita huoneita, paljon koriste-esineitä ja kirjoja. Jos talossa tapahtuu jotakin äänekkästä, naapuri Wilkins voi tulla katsomaan metelin lähdeä.
- Herra Wilkins on noin 60-vuotias gentleman, joka käyttäytyy aina moitteettomasti, vaikka sitten nostaessaan hullua vakoojaa naapurinsa kukkaperästä.

Jos välillä on tapahtumaköyhää, pelaajat eivät keksi mitään tai muuten haluat satunnaistapahtumia

kaupungilla kulkeville hahmoille, niitä seuraavassa. Kaikki tarjoavat aikamoisia mahdollisuuksia – ainakin sopivasti sattuvien kohtausten avustamana.

- - Kaupungilla liikkuva turisti tulee kysymään hahmoilta missä on uimahalli.

- - Uskonnollinen hörhö jakaa lahkonsa lentolehtisiä ja koettaa värvätä hahmoja mukaan.

- - Humalassa oleva pyöräilijä täräyttää kulman takaa hoippuessaan jonkun hahmon päälle niin että tämä kaatuu.

- - Pari pikkupoikaa lähtee seuraamaan hahmoja koska nämä ovat heidän mielestään outoja.

Näillä eväillä pitäisi tarinaa ja pelattavaa Stenfordin kulmilla riittää kolmeksi vartiksi vallan mainiosti. Muista; rohkaise pelaajia ennakkoluulottomaan irrotteluun! Tässä pelissä sitä suorastaan odotetaan.

Hahmot

Hahmoilla on tietysti käytössä englantilaiset, väärennettyihin passeihin merkityt nimet. Siis niitä käytetään.

Kopioi tästä pelaajille hahmolomakkeet.

John Steele

28-vuotias maatyöläinen. Voimakas ja isokokoinen.

Luonteeltaan rauhallinen ja ystävällinen.

Kärsii hallusinaatioista; näkee välillä henkimaailman olentoja ja muita kummallisuuksia, kuvittelee niitä tässä maailmassa oleviksi ja saattaa jutella niille.

Mark Lennon

25-vuotias rautatieläinen. Hintelä ja pitkä kaveri.

Vilkas ja puhelias, hiukan suurentelee asioita välillä.

Kärsii persoonan jakautumisesta; kuvittelee välillä olevansa 6-vuotiaana kuollut pikkusiskonsa Masha. Tällöin puhuu ja käyttäytyy lapsen tavoin.

Jane Doherty

30-vuotias toimistotyöläinen. Anorektisen laiha, lyhythiuksinen.

Esittää koko ajan iloista ja pärjäävä, todellisuudessa miettii paljon itseään ja huoliaan.

Kärsii peloista, pelkää sekä aukeita paikkoja että ahtaita paikkoja. Suhtautuu ruokaan hyvin valikoivasti.

Mary Hill

23-vuotias kauppa-apulainen. Pienehkö, mustahiuksinen.

Varovainen, introvertti.

Kärsii persoonallisuuden muutoksista; välillä on hyvin arka ja pelokas, välillä komentaa toisia hyvin määrätietoisesti eikä silloin siedä vastaväitteitä.

Eddie Potter

34-vuotias sekatyömies. Vanterra ja lyhyt.

Tarkka, epäileväinen, juoppo.

Kärsii vainoharhaisuudesta; kuvittelee milloin kenetkin viholliseksi tai viranomaiseksi.

Koettaa juopotella aina kun mahdollista, mutta salaa.

Nick Spinner

27-vuotias mekaanikko. Kuivan sitkeä ja hiukan kumarassa kulkeva.

Uhkarohkea, koettaa tehdä vaikutusta muihin.

Kärsii hyperaktiivisuuskausista, välillä mikään ei riitä. Pyromaanin elkeitä on myös; Nick on erityisen viehtynyt tuleen ja sen sytyttelyyn.

Kohtaustaulukko (N6 N6 eli eka on kymmit ja toinen ykköset):

- 11 Nauraa pystymättä lopettamaan
- 12 Huutaa suureen ääneen jotain iskulausetta
- 13 Menee jonkun syliin
- 14 Koettaa varastaa jotakin
- 15 Purskahtaa itkuun
- 16 Kieltäytyy liikkumasta
- 21 Alkaa pomppimaan paikallaan
- 22 Mölisee kuuluvalla äänellä siansaksaa
- 23 Sylkee ympärilleen
- 24 Riisuu vaatteitaan
- 25 Käy jonkun kurkkuun kiinni
- 26 Luulee olevansa koira
- 31 Kierii lattialla
- 32 Irvistelee muille
- 33 Läähättää kuuluvasti
- 34 Alkaa huitoa käsillään
- 35 Heiluttelee päätään laajassa kaarella
- 36 Raapii itseään
- 41 Virtsa johonkin
- 42 Valahtaa aivan hervottomaksi
- 43 Menee jonkun lähelle tuijottamaan tätä
- 44 Äänтелеe kuin lehmä

45 Yrittää hypätä liikkuvan auton tms. eteen
46 Haluaa ehdottomasti uimaan
51 Nappaa näkemänsä savukkeet ja syö ne
52 Ryhtyy syömään ruohoa, kiviä tms.
53 Istuu maahan ja kiekuu
54 Luulee olevansa kenguru
55 Kiemurtelee ja sihisee kuin käärme
56 Vääntelee naamalleen outoja ilmeitä
61 Kun joku yrittää puhua, sanoo heti ”Vaiti!”
62 Heiluttaa käsiään kuin yrittäisi lentoon
63 Jähmettyy liikkumattomaksi
64 Katselee muita hyvin epäluuloisesti
65 Alkaa matkia jonkin henkilön tekemisiä ja puheita
66 Ryhtyy laulamaan venäjäksi