



## **Fargefanten og Det Magiske Spillhuset**

I Fargeland finnes det steder som alle vet om, men som få har besøkt. Det mest sagnomsuste av dem alle var Spillhuset.

Det lå helt innerst i Fargelandsveien, der asfalten sluttet og gikk over i en sti av regnbuestøv. Selve huset var ikke til å ta feil av. Det var helt firkantet, med vegger som så ut som enorme spillebrett. Taket var dekket av mønsteret til Ludo, vinduene så ut som Monopol-felt, og pipen var formet som tre gigantiske terninger stablet oppå hverandre. Det ble sagt at hvis man var heldig nok til å komme inn, kunne man spille absolutt alle spill som noen gang var funnet opp – og noen som ikke var funnet opp ennå.

Men å komme inn var nesten umulig. Ventelisten var lengre enn halsen til Oddvar Struts på en god dag. Noen hadde ventet i årevis.

Fargefanten lå i sin fargerike seng og drømte om Yatzy-terninger som regnet fra himmelen, da han bråvåknet av en intens buzzing. Det var gulrottelefonen hans som danset på nattbordet.

Han gned søvnen ut av øynene, rettet på det grønne skjerfet med F-medaljen som han sov med, og tok telefonen. «Hallo? Fargefantens her!»

Stemmen i den andre enden var treg og søvning. Det var Dovendyret Dåven. «Hei... Fargefantens...» gjespet Dåven. «Jeg... kan ikke... komme i dag...» «Komme hvor?» spurte Fargefantens utålmodig. Dåven snakket så sakte at melken i kjøleskapet rakk å gå ut på dato mellom hver setning. «Til... Spillhuset... Jeg har fått... fargekopper...»

Fargefantens gispet. Fargekopper var Fargelands versjon av vannkopper, men i stedet for røde prikker, fikk man prikker i alle regnbuens farger som lyste i mørket. Det klødde forferdelig, og man måtte holde seg inne i minst en uke.

«Å nei, stakkars deg, Dåven!» sa Fargefantens, samtidig som hjertet hans gjorde et lite hopp av glede. «Så...» fortsatte Dåven sakte. «Vil du... ha... billetten min?»

Fargefantens brukte nøyaktig ett sekund på å bestemme seg. «JA! Ja, tusen millioner takk, Dåven! God bedring!» Han la på før Dåven rakk å si «hade».

## **Køen og Vokteren**

Fargefantens kledde på seg i rekordfart. Han pusset den røde nesen sin til den skinte, og pilte ut døren. Han småløp hele veien nedover Fargelandsveien, forbi de fargerike husene, forbi bakeriet som luktet kanelboller, helt til han så det firkantede huset i det fjerne.

Selv om det var tidlig på morgenen, var køen allerede lang. Det sto en fargerik blanding av dyr og ventet tålmodig. Grevlinger med kortstokker i lommene, ekorn med sjakkbrett under armen, og en elg som så ut til å øve på mimelek med seg selv.



Ved den enorme inngangsdøren, som så ut som et "Start"-felt i et brettspill, sto dørvakten. Det var ingen ringere enn Prumpe-pinnsvin. Han var kjent for to ting: Piggene sine, som var skarpere enn nyspissede blyanter, og en fordøyelse som lagde lyder som kunne skremme vekk tordenvær. Han sto med armene i kors og et strengt blikk over lesebrillene.

«Billett!» brummet Prumpe-pinnsvin til en nervøs rev foran i køen. «Eh, jeg glemte den hjemme, men jeg lover at...» *PRRRRT!* sa det fra pinnsvinets bakende. En liten, grønn sky sev ut. «Ingen billett, ingen spill. Neste!» sa pinnsvinet kontant, og reven luntet skuffet vekk.

Fargefantent svelget tungt da det ble hans tur. Han holdt frem den gylne billetten han hadde fått overført fra Dåven. Prumpe-pinnsvin myste på billetten. Han snuste på Fargefantent. Så nikket han kort. «I orden. Gå inn. Og ikke juks i Ludo.»

### **Det Store Spillet**

Inne i Spillhuset var det enda mer magisk enn ryktene sa. Det var mye større på innsiden enn på utsiden. Taket var en kuppel som viste stjernebilder formet som spillbrikker. Gulvet var et mylder av stier som lyste opp når man gikk på dem. Man kunne høre lyden av tusen terninger som trillet, kort som ble stokket, og glade rop fra vinnere i fjerne rom.

Ingen visste på forhånd hva dagens hovedspill skulle være. Det var det som gjorde det så spennende. Alle deltakerne samlet seg i en stor, rund hall i midten av huset.

Plutselig ble lyset dempet, og en fanfare lød fra usynlige høyttalere. En stor skjerm senket seg ned fra taket. Det lyste opp med glitrende bokstaver:

### **DAGENS SPILL: FARGEBLANDING!**

Et kollektivt gisp gikk gjennom salen. Fargeblanding! Det var ikke et brettspill eller et kortspill. Det var et kreativt spill.

En dyp stemme runget gjennom rommet: «Velkommen, spillere! I dag er oppgaven enkel, men vanskelig. Dere skal blande en farge. Men ikke en hvilken som helst farge. Dere skal lage en farge som ALDRI har blitt sett i Fargeland før. Den må være unik. Den må være spektakulær. Og den må ha et navn.»

Stemmen tok en kunstpause før den avslørte premien.

«Og vinneren... vinneren får den største æren i Fargeland. Vinnerens farge skal brukes til å male Fargelands Kirke! Og kirken skal ha den fargen i et helt år!»

Fargefantent kjente at det kriblet i magen. Male kirken? Kirken som sto midt på torget og var det høyeste bygget i byen? Det var en ære større enn å vinne i Monopol ti ganger på rad.

### **Kaos i blandebollen**



Dørene åpnet seg inn til et enormt laboratorium fylt med alt man kunne tenke seg. Det var tønner med basisfarger, men også hyller fylt med de rareste ingredienser.

Konkurransen var i gang. Det ble et fargerikt kaos uten like.

En bever ved siden av Fargefantent prøvde å blande fargen "Gjørme-Glitter". Han kastet jord, vann og en pose med gullstøv oppi en bøtte og rørte rundt med halen sin. Det så mest ut som... vel, glitrende gjørme.

En elegant flamingo forsøkte å lage "Rosa Drøm" ved å blande jordbærsyltetøy, rosa sukkerspinn og kronblader fra roser. Det luktet himmelsk, men fargen ble litt klissete.

Fargefantent sto foran sin tomme blandebolle. Han tenkte. Hva var en farge som ingen hadde sett før? Han så på sin egen oransje pels. Han så på det grønne skjerfet. Han trengte noe som var glad, noe som lyst opp.

Han løp bort til hyllen med "Natur-ingredienser". Han tok en stor neve med solstråler som var fanget på glass. Han helte det i bollen. Det lyste blendende gult. Så fant han en kurv med modne rognebær. De var knallrøde og trillefjerde. «Aha!» tenkte Fargefantent. «Ikke en jevn farge. En farge med tekstur!»

Han knuste rognebærene forsiktig, så de ble til små, røde prikker i den gule solstrålemalingen. Han rørte rundt. Det så ut som en marihøne som hadde badet i solen. Det var en farge som gjorde at man fikk lyst til å hoppe og danse. «Jeg kaller den: 'Solprikk-Sprett'!» sa Fargefantent fornøyd.

Litt bortenfor sto Siv Undulat. Hun var en liten, grønn undulat som vanligvis var veldig stille. Hun hadde gått en helt annen vei. Hun hadde samlet bark fra ti forskjellige tresorter i Fargeland: Eik, bjørk, furu, og til og med litt av det sjeldne Regnbue-treet. Hun malte barken til fint støv og blandet det med saften fra grønne blader. Fargen hun fikk var en dyp, mystisk skogsgrønn som nesten så ut til å bevege på seg. Den glitret svakt av treverket. «'Skogens Hemmelighet'», kvitret Siv lavt.

### **Juryens vanskelige valg**

Tiden var ute. En gongong lød, og alle måtte legge ned rørepipene.

Juryen kom inn. Den besto av Borgermester Robert Dunkel (den store orangutangen i fin dress) og Strutsen Pål. Pål var kjent som den mest kresne kunstkritikeren i Fargeland. Han gikk med monokkel og rynket alltid på nebbet.

De gikk fra bord til bord. Borgermester Dunkel nikket høflig til beverens glitrende gjørme, men Pål bare fnyste og sa «For grisete!». De smakte litt på flamingoens syltetøy-maling og konkluderte med at den var bedre på brødiskiva enn på kirkeveggen.

Til slutt sto de igjen med to finalister: Fargefantent med sin 'Solprikk-Sprett', og Siv Undulat med 'Skogens Hemmelighet'.



Borgermester Dunkel så på Fargefantens gule, prikkete farge. «Den er så... lystig! Den får meg til å ville le!» buldret han. Strutsen Pål studerte Sivs dype grønnfarge gjennom monokkelen sin. «Men denne... denne har dybde. Den har karakter. Den er sofistisert!» sa han og hakket anerkjennende i bordplaten.

Juryen trakk seg tilbake for å diskutere. Det tok lang tid. Man kunne høre høylytte diskusjoner fra bak døren. Borgermesteren ville ha det gøyale, Strutsen Pål ville ha det elegante.

Til slutt kom de ut igjen. Borgermester Dunkel kremtet. «Dette har vært den vanskeligste avgjørelsen i Spillhusets historie,» sa han. «Vi har to farger som er helt unike, og helt motsatte. Vi klarer rett og slett ikke å velge én vinner.»

Fargefantens kjente ørene henge litt. Hadde han tapt?

«Derfor,» fortsatte Borgermesteren, «har vi bestemt at det blir delt førsteplass!»

Et jubelbrus gikk gjennom salen. Fargefantens og Siv Undulat så på hverandre og smilte.

### **En kirke i to deler**

Uken etter var det stor festivitas på torget i Fargeland. Hele byen hadde møtt opp for å se den nymalte kirken.

Det var et syn ingen hadde forventet.

Den venstre halvdelen av kirken var malt i Siv Undulats 'Skogens Hemmelighet'. Den var dyp grønn, elegant og glitret mystisk i solen. Den høyre halvdelen lyste mot dem i Fargefantens 'Solprikk-Sprett'. Den var knallgul med glade, røde rognebær-prikker som så ut som konfetti på veggen.

Det var rart. Det var uvanlig. Men det var helt fantastisk.

Prumpe-pinnsvin, som hadde fått fri fra jobben som dørvakt for anledningen, felte en liten tåre (og slapp en liten, rørt promp). Selv Dovendyret Dåven, som nå var frisk av fargekoppene (bortsett fra en liten blå prikk på nesens), hadde kommet seg ned til torget for å se.

«Det er... det vakreste... jeg har sett...» sa Dåven sakte.

Fargefantens sto ved siden av Siv Undulat og så opp på mesterverket deres. Han hadde kanskje ikke vunnet alene, men dette var enda bedre. De hadde laget noe sammen som fikk hele Fargeland til å smile. Og han visste at det kommende året kom til å bli det mest fargerike året i byens historie.



Rødt, gult og litt magi – nå er Fargefantens historie forbi

© **Fargeland.no** Denne historien er utarbeidet og eies av Fargeland.

Idé av Henrik Jagland Sæterdal. Kopiering eller videresalg er ikke tillatt uten avtale.

Last ned flere historier på [www.fargeland.no](http://www.fargeland.no)