

## Goblins [Lösung]

### Gobliiins

Sie sind klein, niedlich und spezialisiert - die Goblins. Aber wenn sie erst mal zu dritt auftreten, sind sie ein unschlagbare Team. Und das müssen sie auch sein, denn das Leben eines Koboldes ist nicht immer so einfach, wie so manches Märchen glauben machen will....

Der König der Kobolde ist durch eine unheimliche Krankheit dem Wahnsinn verfallen. Drei kleine Goblins unternehmen den Versuch, ein Heilmittel für den König zu finden: Oups der Techniker, Ignatius der Magier und Asgard der furchtlose Kämpfer machen sich auf eine lange und gefährvolle Suche. Was sie dabei durchzustehen haben, sei nun der Nachwelt kundgetan.

#### Vor dem Haus des Hexenmeisters Bild 1 (-)

Zu Beginn schlägt Asgard an den Torbogen, woraufhin der Schädel ins Wackeln gerät und eines Hornes verlustig geht. Dieses nimmt Oups auf, stellt sich unter den Baum und läßt seiner musikalischen Ader freien Lauf. Das behagt weder dem Hexenmeister noch dem Baum, während ersterer nur meckert, läßt der andere einen Ast fallen. Nun hat Ignatius seinen großen Auftritt und verzaubert den Ast in eine Hacke. Diese nimmt Oups an sich und der Weg ins nächste Bild ist frei.

#### Der Apfelbaum Bild 2 (VQVQFDE)

Hier verzaubert Ignatius den zweiten und vierten Apfel von links, beide Früchte gewinnen erheblich an Format. Nun schlägt Asgard zuerst an den zweiten Apfel von links, der daraufhin auf dem Ast landet. Diesen trägt Oups zur Brücke und benutzt ihn dort. Das gleiche Schicksal ereilt den vierten Apfel von links, der ebenfalls noch von Oups zur Schlucht transportiert werden muß. Der Weg über die Schlucht ist frei und Oups kann mit der Hacke den Diamanten aus dem Fels hauen und einstecken.

#### Hereinspaziert... Bild 3 (ICIGCAA)

Wieder vor dem Haus des Hexenmeisters angekommen, benutzt Oups den Diamanten am Guckloch. Der Hexenmeister öffnet daraufhin die Tür und läßt unsere drei Freunde eintreten.

#### Im Haus des Hexenmeisters Bild 4 (ECPQPCC)

Ignatius verzaubert als erstes die fleischfressende Pflanze unter dem Regal, damit sie sich nicht mehr rührt. Nun holt Oups den hinteren Topf, indem er über die Leiter auf den kleinen Tisch steigt. Der Topf wird vor der zweiten fleischfressenden Pflanze geöffnet, ihm entschwebt eine Fliege, die der Pflanze sofort als Nahrung dient. Anschließend klettert Asgard an der Pflanze hinauf und stößt das Buch am Tischende auf die Erde. Oups begibt sich über das Buch auf den Tisch und präsentiert dem Hexenmeister den Diamanten. Der Hexer ist im Prinzip bereit, bei der Heilung des Königs zu helfen - allerdings müssen die drei kleinen Kerlchen erst noch einige Zutaten besorgen.

#### Die Mumienhöhle Bild 5 (FTWKFEN)

Doch der Weg zu den Zutaten ist mehr als steinig, wie sich schon im folgenden Bild zeigt. Als erstes verzaubert Ignatius den Haken, der bei

dem Glöckner aus dem Boden ragt. Der Haken verwandelt sich in eine Liane, an der Asgard den Steinkopf erklimmen kann. Oben angekommen, schlägt er der Statue ins Gesicht, was diese mit einer herausgestreckten Zunge quittiert. Oups stellt sich auf die Zunge und Ignatius begibt sich auf den Felsvorsprung über dem Sarg. Dort verzaubert er das Zeichen auf dem Sarg und begibt sich schnellstmöglich zu Oups auf die Zunge. Durch einen Schlag zur rechten Zeit kann Asgard die beiden Kollegen in Sicherheit bringen, während die aus dem Sarg entwichene Mumie den Glöckner verscheucht. Der dabei sichtbar werdende Pilz, die erste Zutat, kann mitgenommen werden, nachdem sich die Mumie entfernt hat und der Zungenlaut nochmals betätigt wurde.

#### Die Spinnenhöhle Bild 6 (HQWFTFW)

Der Weg zur zweiten Zutat ist noch etwas nervenaufreibender. Der Anfang geht ja noch, denn Ignatius braucht nur die Spinne auf dem Brückenseil zu verzaubern, anschließend kann Asgard über die Spinnenschnur auf den obersten Felsvorsprung klettern. Dort steht er nun vor der zweifelhaften Ehre, die Spinne mit einem der beiden Seile hochzuziehen - welches jedoch das richtige ist, das ändert sich von Spiel zu Spiel. Ist dieses Problem gelöst, schnappt sich Oups die Pistole und feuert an der Leiter unter der schlafenden Spinne einen Schuß ab. Die Spinne wacht auf und flüchtet vor dem Lärm, läßt dabei jedoch ihr Kopfkissen zurück. Dieses legt Oups auf den Brückenstein, über dem vorher die Spinne den Weg verspernte. Jetzt verzaubert Ignatius die hinaufgezogene Spinne erneut, woraufhin diese eine Flasche verliert, die sanft auf dem Kopfkissen landet. Oups nimmt die Flasche und hat damit die zweite Zutat in den Händen. Den Weg in die Freiheit muß Oups allerdings noch mit einem gezielten Schuß auf die große Spinne öffnen.

#### Die Vogelscheuche Bild 7 (DWNDFBV)

In diesem Bild müssen die Goblins beweisen, daß sie auch einen grünen Daumen besitzen. Als erstes verzaubert Ignatius den Beutel auf dem Ast des Baumes woraufhin sich der Beutel zur Mitte des Astes verschiebt. So kann ihn Oups erreichen und sich mit ihm zum Saatfeld neben der Vogelscheuche begeben. Dann stellt sich Asgard neben die Vogelscheuche und Oups benutzt den Beutel mit dem Samen und bestreut das Saatfeld. In diesem Moment erscheinen einige Vögel auf der Bildfläche und versuchen, den Samen aufzupicken. Dies verhindert Asgard, indem er auf die Vogelscheuche schlägt. Nun muß Oups nur noch schnell den Beutel weglegen, sonst kommen die Vögel wieder.

Der Weg zum Gärtnerglück ist nun frei. Ignatius begibt sich auf den Ast über der Vogelscheuche und verzaubert die Wolke, die über der Vogelscheuche hängt. Der Regen läßt eine Pflanze aus dem Boden sprießen, die Oups an sich nimmt. Nun erscheint der Hexenmeister und verlangt die Zutaten. Oups übergibt sie ihm hoffnungsvoll, aber der Meister erweist sich als Fiesling und befördert die drei Freunde in den Kerker.

#### Der Kerker Bild 8 (JCJCIHL)

Dort ist es nicht sonderlich gemütlich, und unsere Goblins ergreifen die Flucht. Ignatius verzaubert das Skelett auf den Holzplatten, wobei es einen Knochen verliert. Diesen verwandelt Ignatius in eine Flöte, die Oups an sich nimmt. Die Schlange, die neben dem Loche an der Wand liegt, ist dankbares Publikum und entschlängelt sich, bis sie den oberen Felsweg erreicht. Asgard kann nun an der Schlange ermporklettern und durch den hohlen Schädel zum Steinhaufen gehen. Ignatius stellt sich auf das erste Brett über der Vase und Asgard schlägt auf den Steinhaufen. Dadurch läßt sich ein großer Stein, der auf das andere Ende des Brettes fällt und Ignatius zu Asgard katapultiert. Das gleiche Spiel wird mit Oups gespielt

und so gelingt die Flucht.

#### Der Wachhund (1) Bild 9 (ICVGBGS)

In diesem Bild nimmt Oups ganz einfach das Fleisch, ohne dem Wachhund zu nahe zu kommen. Dann zeigt er seinen Freunden das lecker Fundstück, und schon ist der Weg zum nächsten Bild frei.

#### Der Riesenbaum Bild 10 (LQPCTJU)

Zuerst benutzt Oups das Fleisch am ersten Baumloch über dem Stein. Der Fangarm nimmt sich das Fleisch und gibt dankend den Weg frei. Nun verzaubert Ignatius den Ast, an dem sich die Blätter bewegen, der sich dadurch vergrößert. Asgard stellt sich jetzt auf den großen Stein unter dem Ast, wo der kleine Ableger nach unten zeigt. Dann stellt sich Oups auf den verzauberten Ast genau über Asgard an die Stelle, wo die Blätter sind. Asgard benutzt nun den Ableger, wodurch der Ast zum Katapult wird und Oups einen Ast höher schleudert. Mit Ignatius wird gleichermaßen verfahren.

Ignatius begibt sich zum Korden, der in der Astgabel klemmt, und zaubert ihn frei. Oups nimmt ihn und verschließt damit das kleine Astloch. Nachdem er dies getan hat, geht er zur Leiter, klettert hinunter, begibt sich auf das Astende über dem Windsack und fällt auf diesen hinab. Er nimmt den Windsack auf und läßt sich von Asgard wieder auf den oberen Ast schleudern. Hier stellt er sich vor das Loch in der Mitte des Baumes. Asgard begibt sich zum Baumloch, aus dem von Zeit zu Zeit ein Vogel herauschaut. Dann schlägt Asgard auf dieses Loch, woraufhin der Vogel einen Fluchtversuch unternimmt, den Oups jedoch mit dem Windsack vereitelt. Mit dem Vogel im Sack geht es ab ins nächste Bild.

#### Der Wachhund (2) Bild 11 (HNWVEKZ)

Hier stellt sich Oups zunächst auf den Schatten unter dem Baum. Von dort aus geht er geradeaus auf den Zaun und läßt, sobald er auf gleicher Höhe mit dem Wachhund ist, den Vogel frei. Dieser flattert nun über dem Torbogen und weckt die Aufmerksamkeit des Wachhundes. Nun begibt sich Ignatius vorsichtig an die Stelle, an der Oups steht und verzaubert den Wachhund, dem dadurch Flügel wachsen. Der Wachhund entschwebt zusammen mit dem Vogel und Asgard kann die Türe zum Anbau einschlagen.

#### Der Anbau Bild 12 (FTQFTLB)

Oups nimmt das Spielzeug, das am Fenster liegt, und übergibt es dem hängenden Skelett, das nun beschäftigt ist. Oups holt sich die Feder aus dem Tintenfaß und kitzelt damit den Fuß des Skelettes. Letzteres fängt an zu lachen und verliert dabei einen Schlüssel. Diesen nimmt Oups und gibt ihn der Hand, die aus dem Käfig im oberen Regal kommt. Es erscheint ein Affe, der voller Freude in die wiedergewonnene Freiheit hüpfte und aus dem Fenster flieht.

Von dort kommt eine lästige Biene in den Raum geflogen. Ignatius verwandelt die Feder in eine Fliegenpatsche, die Oups aufnimmt. Dann geht Oups auf das obere Regal an die Stelle, an der sich die Biene öfters ausruht und erledigt das Insekt mit einem gezielten Schlag. Die Überreste verwandelt Ignatius in einen Wurf Pfeil, den Oups auf das Bild des Hexenmeisters wirft. Durch den Treffer öffnet sich ein Geheimfach, aus dem die Voodoo-Puppe des Königs fällt. Oups nimmt sie auf und greift sich noch die Flasche mit dem Elixier neben dem Skelett.

#### Der Friedhof Bild 13 (DCPKOME)

Als erstes verzaubert Ignatius die unterste Baumwurzel, wodurch eine Pfeife sichtbar wird. Diese nimmt Oups und begibt sich auf den Ast, der sich über den Eiern befindet. Mit der Pfeife lockt er einen Vogel an, der sich auf die Eier setzt und zu brüten beginnt. Nach kurzer Zeit fliegt der Vogel wieder weg, und läßt ein halbgeschlüpftes Küken zurück, welches auf den Ast hüpfet. Asgard zerschlägt die Eierschale und Ignatius verzaubert das befreite Küken. Dank der verzauberten Schwingen kann das Küken Ignatius nun bequem über den Friedhofna Fahrstuhl, der unsere Freunde ins nächste Bild transportiert.

#### Der schwerhörige Weise Bild 15 (TCNGTOV)

Zu Beginn dieses Bildes ist ein Feuerzauber angesagt, indem Oups mit den Streichhölzern auf dem oberen Brettweg das Holz unter dem Kochtopf anzündet. Asgard begibt sich zu dem Haufen Kanonenkugeln und schlägt eine Kugel herunter, dann schlägt er auf die Kanone, damit sich diese gegen die Decke richtet. Oups nimmt die Kugel und steckt sie in die Kanone. Asgard bringt die Wumme mit einem erneuten Schlag dazu, wieder an die Decke zu zielen. Oups feuert die Kanone ab, und von der Decke fällt eine Karotte, die von Oups in die Kanone gesteckt wird. Asgard richtet die Kanone so aus, daß sie auf den Kochtopf zeigt. Ist die Karotte in den Topf geschossen worden, fängt sie an zu kochen. Der Geruch dringt in die Nase des alten Mannes, der dadurch aus seinen Träumen gerissen wird. Leider stellt sich im nächsten Moment heraus, daß der Mann sehr schwerhörig ist und somit eine Hörhilfe benötigt. Also wiederholen Asgard und Oups die Prozedur mit der Kanonenkugel, so daß eine zweite Karotte von der Höhlendecke fällt. Ignatius verwandelt diese Karotte nun in einen Lautsprecher, den Oups aufnimmt und am alten Mann benutzt. Dieser versteht nun die Worte und überläßt Oups einen Holzhammer, den Oups am Gong benutzt. Die Schwingungen verwandeln den Hammer jetzt in ein Pendel, das Oups vom oberen Bretterweg mit in das nächste Bild nimmt.

#### Die Staute der Ruhe (1) Bild 16 (TCVQ RPM)

Die Statue der Ruhe ist in der Lage, den König von seiner Krankheit zu heilen. Dazu nimmt Oups den kleinen Stein und legt ihn auf die Stelle, die mit einem großen X markiert ist. Dann verzaubert Ignatius diesen Stein, der dadurch größer wird. Ein nochmaliges Verzaubern dieses Steins ergibt einen Weg auf die Staue, die Ignatius nun betritt. Er verzaubert die kleine Steinpalme ganz links am Rand der Statue, die sich daraufhin in eine Spitzhacke verwandelt. Diese Hacke schlägt Asgard vom Rand der Statue auf den Unteren Weg. Oups benutzt nun das Pendel auf dem Weg und sucht die Stelle, wo das Pendel ausschlägt. An dieser Stelle gräbt er dann mit der Spitzhacke ein Loch, bis dieses groß genug ist, um in das 17. Bild zu schlüpfen.

#### Die Drachenhöhle Bild 17 (IQDNKQO)

Asgard geht zum Holzhaufen und schlägt ein Holzscheit heraus. Diesen holt sich Oups und benutzt ihn am Fangeisen vor der Holzbrücke. Nun legt Oups den Holzscheit beiseite, so daß ihn Ignatius in eine Spraydose mit Deodorant verwandeln kann. Danach geht Ignatius die Treppe runter und verzaubert den Beutel, der vor dem Drachen auf dem Felsen liegt. Der Beutel schwebt nun auf die kleine Felsplatte und Ignatius verläßt diese nun wieder. Jetzt kommt Oups und nimmt den Beutel schnell an sich, bevor er sich auf den obersten Weg begibt. Hier legt Oups den Beutel erst einmal auf den Boden und holt sich das Deo-Spray, welches er am Holzhaufen auf den Boden stellt. Dann nimmt Oups den Beutel und benutzt ihn auf dem Weg zwischen den Steinen, die zur Mauer gehören. In diesem Moment kommt ein Fuß angehüpft, der aus einem Körperersatzteillager zu stammen scheint. Oups legt den Beutel schnell hin und nimmt das Deo-Spray, während der Fuß bis zur Treppe

hüpft und dort für kurze Zeit verweilt. Sobald sich der Fuß dreht, und wieder zurückhüpfen will, besprüht Oups ihn mit dem Deo. Darauf bleibt der Fuß stehen. Nun nimmt Oups den Fuß auf und legt ihn auf die Felsplatte neben dem Drachen. Dann geht er schnell die Treppe runter während der Drachen den Fuß mit einem Feuerstoß in einen Braten verwandelt. Den Braten nimmt Oups schnell auf und geht zur Holzbrücke, auf die er jetzt den Braten wirft. Diese ist nun satt und läßt unseren Freund auf die andere Seite. Dort nimmt Oups den Dolch auf und geht wieder zur Steinplatte beim Drachen. Er stellt den Dolch auf die Steinplatte und wartet unten an der Treppe, bis der Drache den Dolch mit einem Feuerstoß in eine Fackel verwandelt. Dann nimmt Oups die Dolch-Fackel und steigt einmal die Treppe ab, bevor das nächst Bild erscheint.

#### Die Statue der Ruhe (2) Bild 18 (KKKPURE)

Zuerst klettert Oups auf die Statue und benutzt den Feuerdolch am runden Fenster zwischen den beiden Leitern. Darauf beginnt in dem Fenster ein Feuerchen zu lodern. Nun stellt Oups die Fackel ab und klettert auf die linke Hand der Statue. Dort legt er die Puppe des Königs ab. Dann verläßt er die Hand und klettert die Leiter hinunter. Im selben Augenblick kommt aus dem Mund der Statue ein Feuerstrahl und verwandelt die Puppe des Königs in einen Schlüssel. Genau diesen nimmt Oups und benutzt ihn am Kopf der Statue. Danach stellt er sich wieder auf die Hand und wird von der Statue weggezaubert. Als nächstes steigen auch Asgard und Ignatius auf die Hand und folgen Oups ins nächste Bild.

#### Vor der Burg Bild 19 (NGOGKSP)

Der König ist nun von seinem Wahnsinn geheilt und die Goblins machen sich auf die Suche nach der Zauberwaffe, die sie gegen den Hexenmeister verwenden können. Dabei gelangen sie vor die Burg. Dort klettert Asgard die Leitern hoch und schlägt vor die Bananenstaude, wodurch eine Banane zu Boden fällt. Diese Banane hebt Oups auf und steigt über das Buch auf das Podest, das vor dem schreibenden Wolf steht. Hier benutzt er zuerst die Banane. Dann holt Oups sich die Seife und benutzt diese ebenfalls auf dem Podest. Nun muß er nur noch die falsche Nase vom Steinsims holen und auf dem Podest aufsetzen. Jetzt verwandelt sich der Wolf in einen normalen Schreiberling. Der Schreiber notiert schnell noch etwas in seinem Buch und legt es Oups dann vor die Füße. Oups nimmt das Zauberbuch auf und stellt sich damit vor das Gitter des Burgtores. Als letztes stellt sich auch Ignatius neben Oups und zaubert diesen in das nächste Bild.

#### Der Riese Bild 20 (NNGWTTTO)

Als erstes klettert Ignatius die Leiter hinunter und stellt sich an den Sockel des Steinkriegers. Rechts unter dem Steinschild des Sockels steckt etwas Winziges in der Erde. Dieses verzaubert Ignatius zu einem Hebel, zu dem sich Asgard begibt und ihm einen Schlag versetzt. Aus dem Schild des Steinkriegers entwickelt sich eine Steinleiter, die auf den Sockel führt. Ignatius besteigt den Sockel und zaubert den Stöpsel aus dem Ohr des Riesen. Nun klettert Oups auf den Sockel und benutzt das Zauberbuch am Ohreneingang. Die Worte scheinen dem Riesen zu gefallen, so daß dieser vor Lachen Krokodilstränen vergießt. Der Riese ist nun besänftigt und zieht seinen Zeigefinger ein. Dadurch wird der Weg auf die andere Burgseite frei. Oups legt nun das Zauberbuch erst einmal beiseite und steigt die lange Holzleiter zum Eingang hinauf. Dort liegt im Turm ein Köder versteckt. Auf der anderen Burgseite besteigt er die Höhlenplattform. Oups tauscht den Köder gegen die Schlüssel aus. Der Bewohner der Höhle bleibt wie versteinert vor dem Köder stehen. Oups steigt wieder hinunter und stellt die Schüssel unter das rechte Auge des Riesen. Klar, was kommt: Aus dem Zauberbuch werden wieder Witze am Ohr des Riesen gerissen. Die

Tränen füllen die Schüssel. Dieses Gebräu schüttet Oups dem Höhlenmenschen über den Kopf. Das Shampoo scheint aber ein wenig aggressiv zu sein und der Körper atomisiert sich. Die Schleuder, die nun plötzlich da liegt, greift sich Oups und marschiert ins nächste Bild.

#### Endspurt Bild 21 (LGWFGUS)

Klar, es geht auf den Endspurt zu. Für Oups gibt es keinen Zweifel: Diese Schleuder ist die Zauberwaffe, die den Hexenmeister zur Stecker bringen kann. Aber noch muß sich Oups in Geduld üben. Vor der Burg zielt Oups auf das Seil, das die Bananenstaude hält. Der Volltreffer bleibt nicht ohne Wirkung: Die Staude rauscht in den Graben. Den Hebel, der nun sichtbar ist, stößt Asgard an. Das Eisengitter öffnet sich und ein Hai schwimmt durch den Burggraben. Die Goblins besteigen das ungewöhnliche Taxi mit der Dreiecksflosse und gelangen zur letzten Herausforderung.

#### Der Endkampf Bild 22 (TQNGFVC)

In der Grotte steht der Hexenmeister und vergiftet das Wasser. Um das zu verhindern, geht Ignatius zum Riesenvogelfuß. Den flachen Stein verwandelt unser Zauberer in eine Leiter. Asgard nutzt diesen Weg, besteigt jetzt das Skelett des Riesenvogels und begibt sich zum Knochen des unteren Flügels. Dort stellt er sich hinter den Haken des Gelenkes. Als nächstes benutzt Oups die Schleuder gegen den Hexenmeister. Schwer getroffen segelt dieser in den Kessel. Der Erfolg währt aber nicht lange. Wundersam verwandelt sich der Bösewicht in eine Fledermaus. Die schnappt sich Oups, der anscheinend mit allem nur nicht damit gerechnet hat und landet auf dem Schnabel des Vogels. Jetzt kommt Ignatius' große Stunde. Er steigt auf das Skelett und verzaubert die Fledermaus. Diese läßt Oups fallen und verwandelt sich in eine Schildkröte, schnappt sich Ignatius und hüpf mit ihm auf den Flügel. Mit einem gezielten Schlag auf den Kopf des Panzertieres befreit Asgard seinen Kumpel, wird aber dadurch selbst zum Gefangenen. Der nächste Trick des Hexenmeisters ist die Verwandlung in eine Spinne. Und wie es diesen Tieren nun mal angeboren ist, spinnt die Spinne unseren Asgard ordentlich ein. Für Oups in Sachen Schleuderschuß voll im Training, gibt es überhaupt keine Frage, was zu tun ist.. Ein gezielter Schleuderschuß macht das Spinnenwerk zunichte. Nach so vielen Gemeinheiten wolle die Goblins ihren Bösewicht natürlich unschädlich machen. im Team geht man jetzt an die Vernichtung. Ignatius klettert auf den Vogel und stellt sich neben die Spinne. Oups nimmt den leeren Sack und legt ihn beim Hai auf den Boden. Asgard hat Sendepause und stellt sich neben den Kessel. Ignatius verzaubert die Spinne, die sich in viele kleine Spinnen zerlegt. Jene fallen geradewegs in den Beutel, den Oups aufnimmt. Das ist das endgültige Ende des fiesen Hexenmeisters.

Die Freude im Land ist groß und unsere drei Helden lassen sich von Ihren Landsleuten gebührend feiern, immerhin ein kleiner Trost für die überstandenen Strapazen .