# Rüpfchen, Schna und Rover Luzimars Plan

Es ist ein wunderschöner Sommermorgen, die goldgelbe Sonne schickt wärmende Strahlen zur Erde und vertreibt den flauschigen Bodennebel, der die Täler von König Gelbmantels Reich plüschig umhüllt. Rüpfchen sitzt auf der Veranda des Häuschens am Teich und liest in ihrem Lieblingsbuch "Aufstieg und Untergang der auch einmal ein Korn findenden Hühner im dritten Zeitalter und die Auswirkungen auf die Verwaltung der Futterreserven der Drachenfarmen von König Gelbmantel". Schna steht daneben bei seiner Werkbank und schnitzt Buntstifte für die Kinder von König Gelbmantels Burgkindergarten, während Rover, den Kopf in die Hufe gestützt, das Schilf am Teich beobachtet und nachdenkt.

So vergeht nach und nach die Zeit als plötzlich ein Bote vor dem Zaun des Häuschens steht und ruft: "Hallo! Ich bin ein Gesandter des Königs! Seid Ihr Rüpfchen, Schna und Rover?" "Ja sind wir," brummt Rover "was führt Dich denn zu uns?" "Der König möchte, dass ihr so schnell als möglich zu ihm in die Burg kommt, es geht um den bösen Fiesling Luzimar - mehr weiss ich auch nicht" antwortet der Bote. "Luzimar?" fragt Rüpfchen "Das muss was Ernstes sein, wir kommen gleich mit".

So machen sich die Drei mit dem Gesandten auf den Weg und schon bald erreichen sie die königliche Burg am Berg über der Stadt. König Gelbmantel wandelt sichtlich aufgeregt vor seinem Thron auf und ab. "Gotteseidank, dass ihr gleich gekommen seid" meint er "es ist etwas Schlimmes passiert."



Rüpfchen, Schna und Rover erhalten vom König einen Auftrag

"Was ist denn geschehen, Majestät?" fragt Schna.

"Stellt Euch vor, Luzimar ist wieder zurückgekehrt und er will den Wunderwald mit den Drachenfarmen mit seinen finsteren Gesellen erobern. Wenn ihm das gelingt, wird unser Königreich verarmen, weil wir ja darauf angewiesen sind, die Drachen zu exportieren und wir ja sonst kaum eine Einnahmequelle haben. Ihr seid die einzige Hoffnung für unsere armes Volk!" berichtet der König mit zittriger Stimme. Die Drei schauen einander kurz an und dann sagt Rüpfchen:

"Selbstverständlich helfen wir Euch, Majestät. Was ist denn zu tun?" Der König blickt erleichtert: "Reist in das Land

Umkehrien und sucht die drei magischen Gegenstände mit denen man einen guten Bannzauber über den Fiesling Luzimar legen kann, damit unser Reich für alle Zeiten in Ruhe und Frieden leben kann." Rüpfchen, Schna und Rover verabschieden sich vom König und kehren in ihr Häuschen zurück um die Sachen für ihre Reise zu packen.

Im Häuschen angekommen meint Schna: "Rüpfchen, Du bist doch Hexe in Ausbildung. Was meinte der König denn mit den drei magischen Gegenständen?" Rüpfchen rollt die Augen: "Mein lieber Schnali", sie nennt ihn manchmal so, "so genau weiss ich das leider auch nicht, ich denke, ich muss da in mein Hexenhandbuch schauen."



Rüpfchen sucht im Hexenhandbuch

Sie geht zum Bücherschrank, um ein grosses, dickes Buch zu holen und setzt sich damit an den Tisch. Schna und Rover stellen sich neben sie und blicken gespannt auf die vergilbten Seiten. Rüpfchens Finger gleiten über das Inhaltsverzeichnis. "Ahhh, da ist es - Bannzauber gegen Fieslinge!" ruft sie triumphierend "Seite 4448!"

Sie blättert durch das Buch, dass es nur so staubt. "So," sagt sie "hier steht alles ganz genau, wir brauchen die Knoblauchzahnpaste des Vampirjägers Knackowitsch, den leuchtenden Pflasterstein der lustigen Elfe Ixxi und den Blitzfänger des Muskelkaters Arniebass um eine Apparatur zu konstruieren, die Luzimar aus dem Zauberwald vertreibt. Der Bauplan für dieses Gerät ist auch hier drinnen."

Rover schlägt Schna vor Freude auf die Schulter: "Kommt, lasst uns keine Zeit verlieren, wir müssen schnell unsere Sachen packen", meint er und trabt in sein Zimmer. Schna und Rüpfchen tun ihm ein Gleiches und gehen ebenfalls in ihre Zimmer.

Eine halbe Stunde später stehen unsere drei Helden, jeder mit einem Rucksack bepackt, vor ihrem Häuschen am Teich, bereit auf die grosse, abenteuerliche Reise in das geheimnisvolle Land Umkehrien, von dem man sonderbare Dinge hört, zu gehen. "Sperr gut zu und pass auf den Schlüssel auf, Rover", sagt Schna. "Jaja, schon gut" erwidert Rover "ich bin doch kein kleines Fohlen mehr, ich bin schon grossrössig!"



Rüpfchen, Schna und Rover beginnen die Wanderung zum See

So wandern unsere drei Freunde guter Dinge aus der Stadt hinaus, es geht über Feldwege, Waldstrassen und manchmal auch querfeldein, bis sie zum grossen Kristallsee kommen. "Ein kleines Stück noch" sagt Rover "dann kommen wir zum Hafen, dort liegt unser Schiff vor Anker, dass uns über den See nach Umkehrien bringen wird." "Ich freu mich schon auf die Schifffahrt, "meint Rüpfchen "ich hab sowas noch nie gemacht, na gut, ich bin ja erst 341 eindrittel Jahre alt ".

"Na hoffentlich wirst Du nicht Seekrank" feixt Schna vergnügt.

In der Ferne sind bereits die Schiffe zu erkennen, die im Hafen liegen, die Sonne glänzt am Himmel und spiegelt sich im

Wasser, es sieht aus, als ob lauter kleine Fünkchen über den See blitzen. Rüpfchen, Schna und Rover gehen schnellen Schrittes dem Hafen entgegen und nach nicht allzulanger Zeit erreichen sie ihr erstes Ziel. Geschäftiges Treiben herrscht an den Piers, Matrosen, mit Seesäcken bepackt, eilen zu ihren Schiffen, Männer mit Handkarren bringen Güter zum Verladen und am Himmel kreisen Möwen.



Rüpfchen, Schna und Rover erreichen den Hafen

Rüpfchen schaut fasziniert, als Rover eine Seemannskneipe entdeckt und meint: "Ach, hab ich einen Durst, das wäre das richtige Lokal für uns, um etwas zu trinken!" Schna dreht sich zu Rover: "Na Du willst doch nicht mit uns in so eine Spelunke gehen, schau da drüben ist ein Kaufmann, da können wir ein

kühles Mineralwasser kaufen." Rüpfchen und Schna gehen zum Kaufmannsladen, während Rover, ein wenig missmutig, hinterher trabt.

Nachdem sich unsere Freunde mit einem kühlen Wasser gestärkt haben, gehen sie zum Fahrkartenschalter, um sich die Tickets für die Überfahrt nach Umkehrien zu besorgen. "Euer Schiff liegt rechts, auf Pier 3" sagt der Verkäufer "gute Reise wünsch ich". "Oh danke" sagt Schna und nimmt die Karten.

Ein schönes, weisses Schiff ankert am besagten Pier und unsere Helden werden von einem eleganten, wenn auch etwas dicken, Kapitän herzlich begrüsst. Er hat einen grauen Bart und die goldenen Knöpfe seiner Kapitänsuniform glänzen in der Sonne. "Ich habe eine Nachricht von König Gelbmantel bekommen, Ihr sollt die beste Kabine am ganzen Schiff haben" sagt er mit einem freundlichen Lächeln und geleitet sie unter Deck.

Die Kabine ist schön und geräumig und Rüpfchen schaut vergnügt durch das Bullauge auf die sanften Wellen.

Eine Weile später, als die Sonne rotglühend am Horizont im Wasser veschwindet, setzt sich das Schiff in Fahrt, die Schornsteine rauchen und das Signalhorn tutet zum Abschied ein paar Mal. Rüpfchen, Schna und Rover sinken müde in ihre Kojen und schlafen bald ein. Morgen werden sie in Umkehrien sein, dem sonderbaren Land, von dem man sich seltsame Dinge erzählt.

## Inzwischen in Luzimars Lager.....

Luzimar schaut grimmig, als er seinen finstern Gesellen den Plan erklärt, wie er die Drachenfarmen im Zauberwald erobern will. "Es ist die Zeit gekommen um mich für die Schmach zu rächen, als mich König Gelbmantel aus seinem Reich verbannt hat, nur weil ich mich nicht an die kindischen Gesetze halten wollte, die er erlassen hat. Alle sollen immer nett und lieb zueinander sein, das macht doch überhaupt keinen Spass!"



Luzimar ist sehr zornig über König Gelbmantel

"Niemand in diesem armseligen Flecken hat jemals zu mir gehalten, keiner hatte den Mut mit mir zusammen ein paar lustige Dinge zu treiben, immer musste ich alleine alles aushecken, ob es nun darum ging, einen Schornstein zu verstopfen und danach über die Bewohner des Hauses zu lachen, wenn sie hustend herausgelaufen kamen oder damals als ich die Zugbrücke von König Gelbmantels Burg angesägt habe und er bei seinem morgendlichen Spaziergang ins Wasser vom Burggraben fiel" erzählt Luzimar mit bebender Stimme.

"Das Volk wird uns huldigen müssen, wir, meine treuen Gesellen, können machen was immer wir wollen. Man wird uns Gold und Edelsteine bringen, wir werden die feinsten Speisen zu essen bekommen, in Himmelbetten schlafen und das ganze Jahr über Ferien haben."

Er trommelt mit seinen Fingern auf einer skizzierten Karte herum und deutet auf die Drachenfarmen: "Wir werden in ein paar Tagen die Ausrüstung haben, die wir benötigen um die Wachen zu betäuben und zu fesseln, dann holen wir die Drachen aus ihren Boxen und treiben sie in den Zauberwald und dann können wir in aller Ruhe zusehen, wie König Gelbmantel ratlos versucht, sein Reich zu retten und dann wird ihm nichts Anderes übrigbleiben, als "er kneift die Augen zusammen und brüllt mit erhobener Stimme" mich zum neuen König zu machen!!"

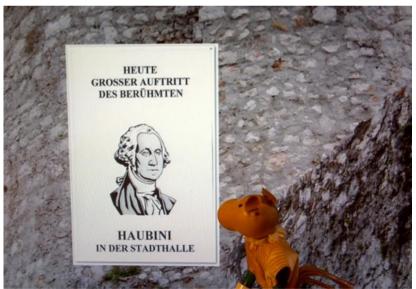
Die finstern Gesellen zucken ein wenig, als Luzimar sein Gebrülle loslässt, aber dann klatschen sie in die Hände und rufen: "Luzimar, ein Hoch auf Luzimar!!"



Luzimar wird von den finsteren Gesellen bejubelt

Ein neuer Morgen bricht an, Rüpfchen steht fasziniert am Bug des Schiffes und lässt sich den Wind in ihr Haar wehen, Rover und Schna trinken ihren Frühstückskakao und schauen auf den See hinaus. Plötzlich erkennt Rüpfchen Land am Horizont. "Da" ruft sie aufgeregt "das ist Umkehrien!!" Das Schiff nähert sich dem Seeufer und unsere Freunde erleben die erste Überraschung. Neben der Stadt erhebt sich ein Berg mit einem Wasserfall, was an sich ja noch nichts Aussergewöhnliches wäre, doch der Wasserfall fliesst bergauf. Rover rollt mit seinen grossen Augen und Schna kratzt sich nachdenklich am Kopf. Rüpfchen schaut mit offenem Mund und stottert bloss: "Na sowas!"

Das Schiff legt im Hafen an, unsere Freunde verabschieden sich vom Kapitän und gehen an Land. Ein freundliches Städtchen breitet sich vor ihnen aus, hinter der Stadt erkennt man einen hübschen Wald und ein paar Berge. Rover bleibt vor einer Wandtafel stehen und liest: "Heute grosser Auftritt des berühmten Haubini in der Stadthalle." Er kann mit dem Namen nicht viel anfangen und so wendet er sich an einen Mann, der neben ihm steht: "Entschuldigen Sie bitte - wer ist denn dieser Haubini?" Der Mann blickt erstaunt: "Sie sind wohl nicht von hier? Haubini ist unser berühmtester Star, der grösste Schlafkünstler, den unser Land jemals hervorgebracht hat." Der Mann wendet sich vom staunenden Rover ab und geht seines Weges.



Rover bestaunt das Plakat des berühmten Haubini

Schna schaut Rüpfchen fragend an: "Wie finden wir eigentlich nun die drei Leute, von denen wir die magischen Gegenstände holen sollen?" "Ich glaube, wir sollten zum Bürgermeister gehen, der wird uns am ehesten weiterhelfen können" meint Rüpfchen. So machen sich die drei Freunde auf den Weg zum Bürgermeister.

Das kleine Rathaus steht in einem hübschen Park, Blumen zieren den Schotterweg, der zum Eingang führt. Ein paar Schmetterlinge fliegen tänzelnd durch die Luft. Der Portier begrüsst die Besucher und Rover fragt nach dem Bürgermeister. "Einen Augenblick" meint der Portier "ich melde Euch gleich an." Ein paar Minuten später empfängt ein nett aussehender, älterer Mann unsere drei Abenteurer.

"Also meine Lieben - womit kann ich Euch denn helfen?" fragt er sanft. "Lieber Herr Bürgermeister, wir sind auf der Suche nach dem Vampirjäger Knackowitsch - können Sie uns sagen, wo wir ihn finden?" fragt Schna. "Aber selbstverständlich" erwidert dieser "er wohnt eine Tagesreise von hier entfernt hinter dem Zwergengebirge, ich gebe Euch eine Landkarte, da ist der Weg genau eingezeichnet." Schna schaut erfreut, nimmt die Karte und bedankt sich bei dem freundlichen Herrn. "Gute Reise" ruft der Bürgermeister noch und unsere Freunde winken vom Rathauspark zum Abschied.

"Bleib einmal stehen Schnali" ruft Rüpfchen "wir müssen die Karte genau ansehen, damit wir nicht falsch gehen!" Rover nickt und so studieren sie die Karte. "So, wir müssen die Stadt Richtung Osten verlassen, dann den Bach entlang bis wir in die kleine Au kommen, dort werden wir unser Zelt aufschlagen und übernachten" meint Schna und fährt mit dem Finger den Weg auf der Karte ab.



Unsere Freunde suchen auf der Karte den richtigen Weg

So marschieren sie im Gänsemarsch durch ein kleines Stadttor und kommen zum Bach. Das Wasser gluckert lustig und ein paar Fische tummeln sich darin. Über dem Gewässer fliegen einige Libellen, die metallisch glänzen. Mit schnellem Schritt geht es voran und Kilometer um Kilometer wird zurückgelegt, so vergeht die Zeit und unsere Freunde erreichen, schon ein wenig müde, die kleine Au. "So, jetzt ist es Zeit das Nachtlager aufzuschlagen " meint Rover und legt seinen Rucksack auf den

Boden. Sie suchen einen geeigneten Platz um das Zelt aufzuschlagen und sammeln Holz für ein Lagerfeuer.

13

Als es dämmrig wird, sitzen unsere Helden am knisternden Lagerfeuer, Rüpfchen kocht Tee, während Schna und Rover an langen Stöcken Brot zum Nachtmahl rösten. Plötzlich hören sie von hinten eine Stimme die sagt:" Hallo - wer seid Ihr - woher kommt Ihr - wo wollt Ihr hin?" Sie drehen sich um und sehen mit grosser Vewunderung - einen sprechenden Pilz mit einer blauen Kappe. Ein stotterndes "Grüss Dich" kommt über Rüpfchens Lippen als sie zusehen wie der Pilz ans Lagerfeuer hüpft und mit einem grinsenden Gesicht fragt: " Habt Ihre ein Stückehen Brot für mich?" Rover reicht mit grossen Augen eine Scheibe Brot herüber und der Pilz beisst herzhaft davon ab. "Wir sind Rüpfchen, Schna und Rover und kommen von der anderen Seite des Kristallsees, wir sind auf der Suche nach drei magischen Gegenständen um einen Bannzauber über den



Rüpfchen, Schna und Rover lernen Gerhard, den Pilz, kennen

14

bösen Luzimar erzeugen zu können." sagt Schna und schaut den Pilz fragend an. "Aha", sagt dieser "ich bin Gerhard und wohne hier, freut mich Euch kennenzulernen!"

Gerhard erzählt ein wenig von seiner Familie, er hat 44 Schwestern und 36 Brüder und sie leben alle miteinander hier in der kleinen Au. Er erklärt, dass der Lieblingssport in Umkehrien Fersenball ist und dass es Meisterschaften im Kratertiefklettern gibt. Rüpfchen, Schna und Rover hören ihm fasziniert zu und es ist ein wunderbarer Abend. Gerhard sagt: "Meine Freunde, es ist schön Euch getroffen zu haben, aber leider muss ich jetzt heim. Ich wünsche Euch alles Gute für Eure Mission!"

Sie geben einander die Hände und verabschieden sich herzlich

voneinander, Gerhard hüpft in den Auwald zurück und unsere Freunde gehen müde in ihr Zelt, um für den nächsten Tag ausgeschlafen zu sein. Schna löscht das Licht aus und schon bald schlafen die Drei tief und fest ein.

Der nächste Morgen bricht an, die Sonne leuchtet am blauen Himmel und schickt ein paar warme Strahlen durch die Bäume in der kleinen Au, Rover steht am Bach und wäscht sich den Schlaf aus den Augen, Rüpfchen frisiert sich und Schna putzt seine Zähne. Kurze Zeit später stehen sie mit den Rucksäcken am Rücken bereit zum Abmarsch. In ein paar Stunden werden sie dem Vampirjäger Knackowitsch begegnen.

Nach einer langen Wanderung erreichen unsere Helden das Zwergengebirge. "So - noch über den Mützenpass" sagt Schna und deutet auf die Karte "und danach kommt die Wieselwiese auf der das Haus vom Vampirjäger Knackowitsch steht."

15

Nach kurzer Zeit kommen unsere Freunde auf der besagten Wiese an, vor ihnen steht ein Haus und davor ein hagerer, schon fast dünner Mann mit einer grossen Nase, der soeben einen Vogelkäfig baut. "Guten Tag" sagt Rover" wir sind Rüpfchen, Schna und Rover - sind Sie der berühmte Vampirjäger Knackowitsch?" "Oh ja das bin ich" erwidert der Mann "ich wusste gar nicht, dass ich so bekannt bin. Was wollt Ihr denn von mir?" "Wir kommen aus König Gelbmantels Königreich um die drei magischen Gegenstände zu holen, die man für einen Bannzauber gegen Fieslinge braucht" sagt Rüpfchen. "Soso" meint Knackowitsch "Ihr habt da wohl Probleme mit dem bösen Luzimar? Wenn das so ist helfe ich Euch gerne, es gibt da bloss eine kleine Gegenleistung, die ich von Euch dafür verlange, setzt Euch in den Garten, ich mache

#### Kaffee und es gibt einen selbstgebackenen Kuchen."



Unsere Freunde treffen Herrn Knackowitsch

16

Unsere Freunde machen es sich auf einer Holzbank im schönen Garten bequem, rundum stehen Apfel- und Birnbäume, ein paar Vögel zwitschern ihre fröhlichen Lieder und Bienen summen geschäftig um die hübschen Blümchen, um Blütenstaub zu sammeln. Knackowitsch kommt mit einem grossen Tablett, auf dem der Kaffee und ein lecker aussehender Zwetschkenkuchen Platz finden und stellt es auf den Tisch neben der Bank. "Bitte bedient Euch" lacht er ihnen zu. Unsere Helden lassen sich so etwas nicht zweimal sagen, sie sind sehr hungrig von der langen Wanderung und der Kuchen schmeckt wunderbar. Rüpfchen erzählt die Geschichte von Luzimar, dem Wunderwald und den Drachenfarmen und sie bittet Knackowitsch um die Knoblauchzahnpaste. "Ich gebe Euch die

Zahnpaste gerne, allerdings, gibt es dafür auch eine Gegenleistung" sagt Knackowitsch und deutet auf sein Haus. "Ja das ist doch selbstverständlich, woran haben Sie denn gedacht?" fragt Schna und wartet gespannt auf Antwort. "Also, es ist eigentlich ganz einfach, die Fenster meines Hauses müssten wieder einmal gestrichen werden und wenn Ihr schon da seid, wäre es eine grosse Hilfe für mich!" "Oh ja gerne" ruft Rüpfchen vergnügt und klatscht in die Hände.

Gestärkt von der guten Jause machen sich unsere Freunde ans Werk. Knackowitsch teilt Pinsel und Farben aus und gibt jedem der Drei ein Zeitungsblatt, damit sie sich daraus eine Malermütze basteln können. Es ist eine lustige Arbeit, die Pinsel bringen frische Farbe auf das alte Holz und schon bald schaut das Haus sehr nett und freundlich aus. Knackowitsch ist sichtlich von der Hilfe angetan und lobt unsere Freunde für deren gute Arbeit. "Ihr habt Euch die Knoblauchzahnpaste mehr als redlich verdient" sagt er und reicht Rüpfchen einen



Unsere Helden haben Hr. Knackowitsch Haus neu gestrichen

kleinen Karton mit ein paar Tuben davon "ich würde mich freuen, wenn Ihr heute Nacht hier im Haus schlafen würdet, das ist auch bequemer als im Zelt." Dieses Angebot nehmen unsere Freunde nur zu gerne an, sie sind müde von der Reise und vom Fensterstreichen und freuen sich auf eine heisse Dusche und ein weiches Bett. Sie wünschen Herrn Knackowitsch eine angenehme Nachtruhe und begeben sich in Ihr Zimmer.

Am nächsten Morgen hat Knackowitsch für unsere Helden ein tolles Frühstück vorbereitet, damit sie sich für die nächste Etappe ihrer Wanderung stärken können. Rover trinkt seinen Orangensaft und fragt Knackowitsch: "Sagen Sie, wieso haben Sie gestern eigentlich einen Vogelkäfig gebastelt?" "Ach" sagt Knackowitsch "ich war früher so erfolgreich als Vampirjäger, dass es nicht mehr viele von ihnen in Freiheit gibt und so musste ich mich um ein anderes Betätigungsfeld umsehen und

18 nachdem ich früher Käfige für Vampire gebaut haben, war das eigentlich nur logisch." "Aha" meint Rover und rollt mit seinen grossen, braunen Augen.

Nach dem Frühstück ist es Zeit aufzubrechen um die lustige Elfe Ixxi zu besuchen. Knackowitsch zeigt unseren Freunden den Weg auf der Karte und sagt:" Ich danke Euch für Euren Besuch und die Hilfe beim Fensterstreichen, dafür hab ich noch eine besondere Belohnung für Euch!" Rüpfchen schaut neugierig als er in den Schuppen geht und kurz darauf mit einem Tridem wieder herauskommt. "Uiui" ruft sie freudig "ein Fahrrad mit drei Sitzen, das ist ja toll!" "Ich glaube, damit wird Eure Reise ein bisschen bequemer und schneller gehen und ich

gebe es Euch gerne" sagt Knackowtisch leicht gerührt "wenn Ihr wieder in der Nähe seid, besucht mich doch einmal!!" "Das machen wir gerne Herr Knackowitsch" sagt Schna und schüttelt ihm die Hand. Unsere Helden steigen auf das Tridem und radeln den Weg über die Wiese, dabei drehen sie sich immer wieder um und winken Knackowitsch, der in seinem Garten steht und mit einem Taschentuch in der Hand zurückwinkt.

Knackowitsch hat unseren Helden den Weg genau erklärt und Ihnen erzählt, dass Ixxi auf einer Insel im Veilchenfluss lebt. Unsere Freunde treten fest in die Pedale und so kommen sie flott vorwärts, am Himmel bauschen sich kleine Schäfchenwolken und ein paar Vögel ziehen elegant ihre Kreise. Hin und wieder passieren sie ein Dorf aus dem neugierige Bewohner zu ihnen herüberschauen und ab und zu winken ihnen die Leute auch. Rover hält den Lenker fest in seinen starken Hufen, Schna passt auf, dass sie sich nicht verfahren und Rüpfchen geniesst die schöne Landschaft und lässt sich den Fahrtwind durch das Haar wehen.

19



Rüpfchen, Schna und Rover fahren mit dem Tridem

So vergeht kaum ein halber Tag und sie erreichen das Ufer des Veilchenflusses und mit grossem Erstaunen erkennen sie woher er seinen Namen hat, denn der Fluss hat eine violette Färbung. "Also, dieses Umkehrien ist schon etwas Besonderes" meint Rover und Rüpfchen nickt beipflichtend. Schna schaut sich am Ufer um und meint: "Da drüben ist die Insel auf der Ixxi lebt, ich sehe bloss leider nirgends eine Fähre oder ein Boot, mit dem wir hinüberfahren könnten".

Da ertönt ein zweistimmiges "Hallo Freunde!" und es nähern sich zwei Schildkröten. Unsere Helden grüssen zurück und

20 stellen sich vor. Die Schildkröten lächeln und sagen: "Wir sind

Ingrid und Wolfgang und wohnen gleich hier. Wenn Ihr zu Ixxi wollt, braucht ihr ein geeignetes Fahrzeug um über den Fluss zu gelangen. Leider gibt es hier nirgendwo einen Bootsbauer und so müsst ihr Euch wohl selbst ein Floss bauen!" "Ooh" meint Rüpfchen " wie sollen wir denn das machen, wir haben überhaupt kein Werkzeug dafür!" "Na das ist kein Problem" beruhigt sie Ingrid" das können wir Euch gerne leihen, Ihr braucht nur mit zu unserem Häuschen kommen, dort gibt es alles was Ihr benötigt."

So folgen Rüpfchen, Schna und Rover den beiden Schildkröten und Wolfgang leiht ihnen eine Axt, eine Säge, einen Hammer, Nägel und ein langes Seil. Er zeigt ihnen eine Stelle, an der ein paar Baumstämme liegen, die der Fluss im Laufe der Zeit angeschwemmt hat und so machen sich unsere Freunde ans Werk, um ein schnittiges Floss zu bauen, mit dem sie über den Fluss fahren können.

"Rover" sagt Rüpfchen "holst du bitte ein paar Baumstämme."
"Das ist wieder typisch "murrt Rover" immer muss ich arbeiten wie ein Pferd!" "Du bist ein Pferd" rufen Rüpfchen und Rover vergnügt und so machen sich die Drei fröhlich ans Werk. Mit kräftigen Schlägen schmettert Rover mit der Axt Späne aus den Stämmen, Schna schneidet mit der Säge das Holz in gleich grosse Stücke und Rüpfchen verbindet sie mit dem Seil. Über die Stämme werden ein Paar Querstreben genagelt, damit das Floss nicht im Fluss auseinander bricht und in der Mitte pflanzt Schna einen Mast auf dem ein buntes Fähnchen befestigt wird.

Am hinteren Ende wird ein Ruder montiert, damit das Floss steuerbar ist. Stolz stehen unsere Helden vor ihrem tollen Wasserfahrzeug und schieben es in den Fluss. Rüpfchen legt ein Stück Seil um einen Baum, um es zu befestigen.



Schna nagelt das Floß zusammen

"Ach, ich brauche jetzt dringend eine Erfrischung" lacht Schna und zieht sich seine Badehose an. Er springt gekonnt in das Wasser und Rüpfchen und Rover folgen ihm. Sie plantschen ausgelassen herum, spritzen sich gegenseitig an und geniessen es, fröhlich herumzuschwimmen. Nach einer Weile müssen sie aber wieder aufhören, die Werkzeuge werden zu Ingrid und Wolfgang zurückgebracht, sie verabschieden sich voneinander

und gehen zu ihrem Floss. Die Rucksäcke und das Tridem werden auf dem Wasserfahrzeug verstaut und festgemacht. Schna setzt sich ans Ruder und Rover stösst das Floss vom Ufer ab.



Rüpfchen, Schna und Rover überqueren den Veilchenfluss

Das Floss gleitet sanft durch das Wasser und ein paar Minuten später erreichen sie das Ufer von Ixxis Insel. Rover springt behende an Land und vertäut das Floss an einem starken Baum. Die Insel ist stark mit Nadelbäumen bewaldet und am Boden wächst flauschiges Moos. Schna schaut sich nach dem Weg um und ruft seine beiden Begleiter zu sich, als er zwischen den Bäumen einen schmalen Durchgang findet. "Da hinten sieht man ein Baumhaus - da muss Ixxi wohnen" sagt er.

Unsere Freunde machen sich auf, um die lustige Elfe zu suchen. Schon bald stehen sie vor dem Baumhaus, jedoch ist Niemand zu sehen. "Was machen wir nun?" frag Rover und Rüpfchen meint: "Ich habe da eine Idee - wir werden sie einfach rufen!" "Gut das machen wir" sagt Rover und die Drei stellen sich in einer Reihe auf und wie aus einer Kehle rufen sie: "Hallo Ixxi!"

Nach kurzer Zeit fliegt Ixxi aus dem Wald heran und landet neben unseren Helden, in ihrem Arm hält sie einen Korb mit frischen Beeren, sie ist von schlanker Statur und hat wundervolle Flügel, die in den Regenbogenfarben leuchten. "Hallo" ruft sie - wer seid Ihr denn?" "Hallo Ixxi" sagt Rüpfchen "wir sind Rüpfchen, Schna und Rover und kommen zu Dir, weil wir Deine Hilfe benötigen." Ixxi greift sich in ihr langes, glänzendes Haar und fragt dann: "Worum geht es denn genau?" Schna erklärt ihr die Geschichte von Luzimar und Ixxi hört aufmerksam zu, dann meint sie: "Nun es ist doch selbstverständlich, dass ich Euch dabei helfe, was kann ich für Euch tun?" Rover tritt näher an Ixxi heran und meint: "Liebe Elfe, wir bräuchten von Dir den leuchtenden Pflasterstein, damit wir eine Apparatur bauen können, um Luzimar zu vertreiben, kannst Du uns diesen Wunsch erfüllen?"

"Der Pflasterstein ist sehr wertvoll" antwortet sie "aber für einen guten Zweck werde ich Euch den Stein geben, ihr müsst mir nur bei einer Sache behilflich sein." Schna nickt und fragt: "Was können wir denn für Dich tun?" Ixxi blickt mit ihren schönen, grünen Augen unsere Freunde an und erklärt: "Ich bin gerade dabei Beeren zu sammeln, um daraus Fruchtsaft zu



Unsere Freunde treffen die Elfe Ixxi

pressen, den die Kinder in Umkehrien so gerne trinken, helft mir bitte beim Pflücken, ihr könnt auch soviele Beeren essen, wie ihr wollt." "Oh, das ist eine schöne Arbeit die wir gerne für dich erledigen werden" lacht Rover.

Ixxi fliegt hoch zum Baumhaus und kommt mit drei Körben zurück, sie führt unsere Freunde in eine Lichtung im Wald, in der rundherum alle möglichen Sträucher mit verschiedensten Beeren in allen erdenklichen Farben wachsen. "So, da wären wir, ihr könnt von jedem Strauch pflücken und naschen" sagt sie mit sanfter Stimme. Unsere Helden machen sich an die Arbeit, sie nehmen die Früchte vorsichtig von den dünnen Ästchen und legen sie in die Körbe. Ab und zu verschwindet

eine der köstlichen Beeren auch im Mund von Rüpfchen, Schna und Rover. So arbeiten sie den ganzen Tag mit Ixxi, am Abend ist eine grosse Anzahl an Beeren von den Sträuchern gepflückt und im Presshaus der Elfe zu wohlschmeckenden Fruchtsaft verarbeitet worden.

Müde sitzen sie nun unter dem Baumhaus im flauschigen Moos, Ixxi hat ein wenig zu essen gemacht und man labt sich am süssen Nektar, den man aus den Beeren gepresst hat. "Ihr habt Euch den Pflasterstein redlich verdient" sagt sie und mit zarten Flügelschlägen fliegt sie zu ihrem Baumhaus empor um nach kurzer Zeit mit einem Päckchen wieder zu kommen. Sie setzt sich zu unseren Freunden und öffnet es vorsichtig. Ein wundervoller, bläulicher Schimmer dringt in die Dämmerung des Abends und Rüpfchen, Schna und Rover schauen verzückt auf den Lichtschein. "Oh ist das schön" meint Rüpfchen.



Ixxi bringt unseren Helden den leuchtenden Pflasterstein

"Nehmt den Stein und baut damit Euren Apparat" sagt Ixxi und überreicht ihn Rover. "Er ist schwer und Du scheinst der Stärkste zu sein" zwinkert sie und Rover grinst ein bisschen verlegen.

Die Abenddämmerung bricht sanft über die kleine Insel, als unsere Freunde ihr Zelt aufschlagen und sich zum Schlafen bereit machen. Die Sterne funkeln am Himmel, der Mond wacht am Firmament und ab und zu verglüht eine Sternschnuppe. Ixxi wünscht ihnen eine gute Nacht und schöne Träume und begibt sich in ihr Baumhaus. Rüpfchen löscht das Licht und schon bald schlafen alle tief und fest.

\*

## Inzwischen in Luzimars Lager......

Luzimar ruft seine finsteren Gesellen zu sich um ihnen einen Auftrag zu erteilen. "Es ist eine Ladung mit Stacheldraht und Holzpflöcken eingetroffen, geht tief in den Wunderwald und errichtet dort eine grosse Koppel, damit wir die gefangenen Drachen unterbringen können, los beeilt Euch gefälligst" schnauzt er. Die Bande verschwindet wortlos und Luzimar lehnt sich in seinem grossen Stuhl zurück.

"Wartet nur, ihr komischen Bürger von König Gelbmantels Reich, wenn ich erst König bin, wird sich Vieles ändern" murmelt er kaum verständlich "ich werde Euch Euer ganzes Geld wegnehmen, damit ich ordentlich in Luxus leben kann." Er schaut in die Luft und beginnt plötzlich hämisch zu lachen "Hähähähähääääääääääääääää......"

Am nächsten Morgen werden unsere Freunde von sanftem Vogelgezwitscher geweckt, Tau hängt an den Grashalmen und die Sonne lässt ihn silbrig funkeln. Rüpfchen streicht Butter auf Brote, Schna kocht Kakao und Rover steht auf einer Wiese und pflückt Blumen. Ein paar Minuten später kommt Ixxi mit einem Glas Beerenmarmelade, um mit unseren Freunden zu frühstücken. Sie erklärt ihnen den Weg zum Muskelkater Arniebass und sagt: "Es war sehr nett Eure Bekanntschaft gemacht zu haben, ich wünsche Euch alles Gute auf Eurem Weg." Rover sieht sie an und meint dann: "Danke, dass Du uns geholfen hast, ich hab Dir dafür einen Strauss Blumen gepflückt." Ixxi nimmt die Blumen mit einem bezaubernden Lächeln, drückt Rüpfchen und Schna an sich und gibt Rover mit den Worten: "Kommt mich doch einmal wieder besuchen. wenn Ihr in der Nähe seid" einen Nasenstüber. Rover errötet und stottert: "Gerne."



Rover schenkt Ixxi Blumen

Ixxi begleitet unsere Helden noch zum Floss, sie verstauen ihr Gepäck und besteigen ihr Wasserfahrzeug. Rover stösst das Floss ab und sie winken der hübschen Elfe, die mit ihren farbigen Flügeln zurückwinkt. Das violette Wasser spritzt kühl vom Bug über das Gefährt und schon bald erreichen Rüpfchen, Schna und Rover das andere Ufer. Das Floss wird an Land gezerrt und das Tridem abgeladen. Schna studiert aufmerksam die Landkarte. Er meint schliesslich: "Ixxi hat den Weg sehr gut beschrieben, doch ich denke, der Berg auf dem Arniebass lebt, dürfte ziemlich steil sein." "Nun, dann werden wir ihn wohl bezwingen müssen" lacht Rover und zupft Rüpfchen an den Haaren. "Ach, du bist heute aber übermütig" sagt sie und klopft ihm leicht auf seine Hufe. Schna löst das Seil vom Floss und meint: "Ich denke, das können wir vielleicht noch brauchen."

Unsere Freunde steigen auf ihr Tridem und radeln neben dem Fluss auf einem schattigen Weg, in der Ferne sehen sie schneebedeckte Gipfel von dem Gebirge, in dem sich der Berg von Arniebass befindet. Sie überqueren ein paar sanfte, grüne Hügel und fahren an reifen Kornfeldern vorbei, deren Halme sanft im Wind hin und her tänzeln. Manchmal sehen sie in einer saftigen Wiese ein Häschen sitzen und am Himmel ziehen kleine Schäfchenwolken ihres Weges.

Nach ein paar Stunden Fahrt ist es Zeit für eine Rast, das Fahrrad wird an einen dicken Baum gelehnt und man sucht im Schatten ein lauschiges Plätzchen, Schna legt sich in die Wiese und kaut an einem Strohhalm, Rüpfchen lehnt am Stamm des Baumes und liest ein Wenig in einem Buch und Rover setzt sich auf einen kleinen Hügel, der sehr einladend wirkt.

sich, Rüpfchen und Schna schauen erschrocken und fragen was denn los sei. "Ieeeeeehhhhhh" schreit Rover "überall beisst und juckt es mich!!!" Da sehen seine beiden Begleiter das Malheur, Rover hat sich in einen Ameisenhaufen gesetzt und überall krabbeln die kleinen, dunklen Tiere auf ihm herum. Rüpfchen und Schna eilen ihm zu Hilfe, sie entfernen die Ameisen von ihrem armen Kameraden, schon bald hat sich Rover beruhigt und sinkt etwas ermattet in die Wiese. Rüpfchen holt eine kühlende Salbe aus der Reiseapotheke und hilft Rover beim eincremen.



Rover wird von den Ameisen gebissen

"Danke meine Freunde, was würde ich bloss ohne Euch anfangen." sagt Rover und legt seine Hufe auf die Schultern von Rüpfchen und Schna. "Ach Rover" lacht Rüpfchen "wir

30 sind doch auch sehr glücklich darüber, dass Du bei uns bist." Unsere Helden bereiten sich aufs Weiterfahren vor, Schna überprüft das Fahrrad und schon bald geht die Fahrt weiter.

Am späten Nachmittag erreichen sie den Fuss des Berges, auf dem Arniebass wohnt. Ein alter Mann mit einem sehr langen weissen Bart und einer Glatze sitzt auf einer Bank und raucht eine Pfeife. Er sieht unsere Freunde an und sagt dann: "Jo wo wollts Ihr denn hin?" Rover stösst Rüpfchen an und deutet auf den alten Herrn, denn er hat die Unterwäsche über der Oberkleidung an. Schna grüsst den Mann höflich und erklärt ihm, dass sie zu Arniebass wollen, der Mann sagt: "Do müssts aber gut kraxln können, der wohnt da ganz oben am Gipfel, er ist der Wirt von der Hinterhuzlerhütte." Er deutet auf den steilen Berg und seine Augen blitzen auf. "Do war ich oft als junger Bursch oben um Edelweiss zu pflücken."



Der alte Mann zeigt unseren Freunden den besten Weg zum Einstieg in die Wand des Berges und unsere Helden verabschieden sich von dem netten Herrn. Schna versteckt das Tridem in einem Gebüsch und holt das Seil um damit eine Seilschaft zu bilden. Rover geht an der Spitze, danach folgt Rüpfchen und Schna bildet das Ende. So wandern sie ein Stückchen bergauf und schon bald stehen sie vor der steilen Wand die sie erklimmen müssen. "So, jetzt wird es ein Wenig anstrengend werden " philosophiert Rover und ergreift den ersten Felsvorsprung. Er zieht sich gekonnt nach oben und hilft Rüpfchen dabei, ebenfalls nachzukommen. So klettern unsere Freunde nach und nach in die Höhe und ab und zu geniessen sie den wunderbaren Ausblick über Umkehrien, der sich vom steilen Fels aus bietet. Ein paar Dohlen fliegen kreischend



Rüpfchen, Schna und Rover erklimmen den Berg

umher und es sind auch ein paar Gämsen zu sehen, die flink über die Geröllhalden des Berges huschen.

Nach ein paar Stunden ist es soweit und unsere Helden überwinden das letzte Stück der Felswand und dann stehen sie auf einem Plateau am Berg. In nicht allzugrosser Entfernung sehen sie bereits die Hinterhuzlerhütte, in der Arniebass wohnt. Eine kleine Rauchfahne steigt aus dem Schornstein auf und weist Rüpfchen, Schna und Rover den Weg. Sie marschieren über eine saftige Wiese, auf der hübsche Blumen blühen und man sieht auch hin und wieder ein Murmeltier, das neugierig seine Nase in die Luft reckt. Kaum eine halbe Stunde später erreichen sie die Hütte, Schna klopft an die Tür und von drinnen ist eine Stimme zu hören, die "Herein" ruft.



33

Unsere Freunde betreten die Hütte und vor ihnen steht Arniebass, der soeben mit einem grossen Kochlöffel eine Suppe in einem Kessel über dem Herd umrührt. Er ist von sehr kräftiger Statur und trägt einen aufgezwirbelten Schnurrbart. "Hallo ihr Drei" grüsst er und fragt: "Wollt Ihr eine anständige Suppe?" Unsere Freunde grüssen Arniebass und setzen sich an einen grossen Holztisch und der starke Muskelkater stellt jedem eine Schüssel mit Suppe hin. Er setzt sich zu Ihnen und fragt: "Na, was führt Euch denn so weit herauf?"

Rüpfchen erklärt Arniebass die Umstände ihrer Reise und der kräftige Bursche hört interessiert zu. Sie erklärt ihm, dass sie zur Konstruktion der Apparatur den Blitzfänger benötigen und ob er bereit wäre, ihnen dieses Gerät zu überlassen. Arniebass schaut freundlich und meint: "Selbstverständlich werde ich Euch den Blitzfänger geben, ich bitte Euch dafür nur um eine kleine Gefälligkeit." "Aber gerne, Arniebass" sagt Schna "was willst Du denn, dass wir für Dich tun?" "Nun, meine Lieben, es ist Folgendes, die Wasserleitung zu meiner Hütte ist schon ziemlich morsch und ich müsste sie dringend erneuern, alleine ist das aber sehr schwer und es wäre toll, wenn Ihr mir dabei behilflich sein könntet." Unsere Freude schauen einander kurz an und mit einem Lächeln meint Rüpfchen: "Das machen wir doch gerne für Dich."

Arniebass geht hinter seine Hütte um mit seinem Werkzeugkasten zurückzukommen. Er erklärt Rüpfchen, Schna und Rover wie die Wasserleitung gelegt werden muss, er deutet auf einen kleinen Gebirgsbach, der fröhlich gluckert. "Von dort werden wir das Wasser ableiten." Voller Elan beginnen die Vier Bretter zu schneiden, zu hobeln und zusammenzunageln, sodass eine Rinne entsteht, die sie dann auf Füsse aus

# 34 Rundhölzern stellen. Nach einer Weile ist die Leitung soweit fertig, dass sie an den Bach angeschlossen werden kann und Arniebass legt mit Rover das letzte Stück der Rinne. Das kühle Nass findet seinen Weg durch die Leitung und mündet in einen grossen Holztrog vor der Hinterhuzlerhütte.



Unsere Freunde helfen Arniebass bei der Wasserleitung

Arniebass schaut stolz auf das Werk und sagt:" So, meine Freunde, jetzt werden wir uns waschen und dann mache ich uns eine g'scheite Brettljause." Ein wenig müde von der schweren Arbeit sitzen die Vier am grossen Holztisch und geniessen die köstliche Jause mit Bergkäse und einem selbstgebackenen Brot und man trinkt einen Birnenmost, der den Durst ordentlich löscht. Arniebass erzählt von seinen sportlichen Erfolgen, er

war oftmaliger umkehrischer Meister im Kratertiefklettern und ein angesehener Fersenballspieler, Rover fachsimpelt mit ihm ein Wenig, da er gerne Fussball spielt und diese beiden

35

Sportarten verwandt sind. Ein schöner Abend neigt sich dem Ende zu und unsere Freunde gehen in das Matratzenlager der Hinterhuzlerhütte um für die Rückreise in König Gelbmantels Reich ausgeruht zu sein.

Am nächsten Morgen leuchtet die Sonne die Schneefelder im Gebirge golden aus, als unsere Helden erwachen. Der Duft von selbstgebackenem Brot lockt sie in die Stube, in der Arniebass Frühstück zubereitet. Sie setzten sich wieder an den grossen Tisch und Arniebass setzt sich zu ihnen. "Meine Freunde" sagt er "Ihr habt einen sehr weiten Weg heim und ich weiss, dass die Zeit für Euch knapp werden kann, deshalb werde ich Euch etwas borgen, womit Ihr viel schneller nach Hause kommen werdet, kommt bitte mit vor die Hütte, dann zeige ich es Euch".

Rüpfchen, Schna und Rover folgen Arniebass gespannt, vor der Hütte ist ein kleiner Zeppelin mit einem Passagierkorb an einen Holzpfahl befestigt, damit er nicht wegfliegen kann. "Meine Freunde, mit dem Zeppelin seid Ihr in ein Paar Stunden in König Gelbmantels Reich, ich habe Euch meine Luftfahrtskarte in den Korb gelegt und die Route eingezeichnet, es wird also kein Problem sein, den Weg zu finden." Schna bedankt sich und verspricht, den Zeppelin so schnell als möglich zurückzubringen.

Unsere Helden verstauen ihre Rucksäcke und die drei magischen Gegenstände im Passagierkorb, sie verabschieden sich herzlich von Arniebass der ihnen viel Glück wünscht, Rüpfchen setzt sich die Pilotenbrille auf und klemmt sich ans Steuer, Schna nimmt die Luftfahrtskarte zur Hand und Rover

36

wirft den Motor an, der eine kleine Luftschraube antreibt, die dafür sorgt, dass der Zeppelin zu steuern ist. Arniebass löst das Seil vom Holzpflock und das Luftfahrzeug gewinnt rasch an Höhe.



Rüpfchen, Schna und Rover fliegen mit dem Zeppelin

Unsere Freunde winken dem kräftigen Burschen, er winkt zurück und der Zeppelin bahnt sich seinen Weg durch die kühlen Lüfte. Von oben ist fast ganz Umkehrien zu sehen, unsere Helden passieren den Veilchenfluss und Ixxy's Insel, bald darauf die Wieselwiese und sehen Herrn Knackowitsch's Haus, einige Zeit später erkennt man die kleine Au und sie überqueren die hübsche Hauptstadt Umkehriens um kurz darauf zu beginnen, den Kristallsee zu überfliegen.

37

Der Zeppelin macht flotte Fahrt und nach ein paar Stunden Flug über den schönen See ist König Gelbmantels Reich zu erkennen. Die Burg am Berg über der Stadt ist sehr deutlich zu sehen und Rüpfchen steuert sie an. Kurze Zeit später landen unsere Freunde im Burggarten. Rover vertäut den Zeppelin an einem Metallring, der im Boden eingelassen ist als König Gelbmantel, sichtlich aufgeregt zu ihnen eilt. "Gottseidank, dass Ihr da seid, wir haben nicht mehr allzu viel Zeit um Luzimar aufzuhalten - Wie ist es Euch denn ergangen?"



Unsere Freunde berichten König Gelbmantel von der Reise

"Wir haben alle Gegenstände bekommen, Majestät "ruft Schna" wir müssen nur mehr in unser Häuschen, um die Apparatur zu

bauen, die wir für den Bannzauber benötigen." König Gelbmantel schaut ein Wenig erleichtert. "Ich werde Euch einen Wagen kommen lassen, damit Ihr so schnell als möglich

## 38

zum Häuschen kommt." Der König winkt einen Diener heran und flüstert ihm etwas ins Ohr, der Diener verschwindet eilends und schon bald steht der Wagen für unsere Freunde im Burggarten. Rüpfchen, Schna und Rover besteigen die Karosse um sich heimfahren zu lassen.

Beim Häuschen angekommen läuft Rüpfchen sofort zum Bücherschrank um das Hexenhandbuch zu holen, in dem der Bauplan für die Maschine ist, die aus den drei magischen Gegenständen gebaut werden muss, um den Bannzauber gegen Luzimar zu erzeugen. Rover und Schna bringen die Gegenstände ins Häuschen und holen Werkzeug. Rüpfchen legt den Plan auf den Küchentisch und studiert ihn aufmerksam, sie weist Rover an, einen Gartenschlauch zu holen und Schna besorgt einen Trichter und ein altes Ofenrohr, welches in vier gleich grosse Stücke geschnitten wird. Sie packt den leuchtenden Pflasterstein aus und montiert die vier Stücke des Rohres jeweils an eine Seite während Rover mit Schna den Gartenschlauch am Trichter befestigen.

Danach wird der Blitzfänger an der Oberseite des Pflastersteins angebracht und Rover baut mit Schna ein kleines Wägelchen mit vier Rädern und einer Deichsel, auf das man die Apparatur stellen kann. An der Vorderseite des leuchtenden Pflastersteins wird nun der Trichter montiert, sodass die Enden der Rohre in den Trichter münden, der Gartenschlauch wird zusammengerollt und auf die Deichsel gelegt.

Zum Abschluss steckt Rüpfchen jeweils eine Tube der Knoblauchzahnpaste in die Rohre und ruft: "So fertig, lasst uns zu den Drachenfarmen fahren!"



Rüpfchen, Schna und Rover bauen den Apparat

Rover und Schna ziehen die Apparatur zum Wagen, der vor dem Häuschen wartet während Rüpfehen noch ins Häuschen zurückeilt um ein geheimnisvolles Säckehen aus Leinen zu holen. Das Gerät wird im Kofferraum verstaut, unsere Helden steigen ein und der Fahrer braust in Richtung der Drachenfarmen los.

\*

Inzwischen.....

Luzimar hat seine finsteren Gesellen um sich geschart, um ihnen die letzten Einzelheiten seines Planes zu verraten und die Rollen dabei zu verteilen, ein paar Leute der Bande sind dazu

40 auserkoren die Wächter zu betäuben, die Anderen dazu um die Drachen in die dafür gebaute Koppel im Wald zu treiben.

"In wenigen Stunden werde ich der Herrscher über dieses armselige Reich sein und ich werde König Gelbmantel persönlich von seinem Thron stossen und ihr, meine treuen Kameraden, werdet alle in Reichtum mit mir schwelgen können, wenn wir das Volk bis auf den letzten Groschen auspressen - Ich bin böse, verschlagen, gemein und hinterhältig holen wir uns, was unser ist!!" sagt Luzimar mit grimmigem Unterton.

Er stellt sich an die Spitze seiner Kumpanen und deutet mit einem Handzeichen den Abmarsch an. Die Bande folgt ihm in einer Reihe in Richtung der Drachenfarmen.



Luzimar ist mit den Gesellen auf dem Weg zu den Farmen

41

Der Wagen mit unseren Helden stoppt mit quietschenden Reifen vor den Drachenfarmen, der Apparat wird entladen und in Stellung gebracht, der Gartenschlauch von Rover entrollt, er hält das vordere Ende in seinen Hufen, Rüpfchen und Schna stehen links und rechts von ihrem Kameraden. "Jetzt brauchen wir ein Gewitter" sagt Rüpfchen und deutet auf die dunklen Wolken am Himmel. Schna nickt und Rover schaut angespannt der Strasse entlang, auf der Luzimar mir seinen finsteren Gesellen kommen muss.

Kurze Zeit später ist es soweit und die Bande trifft ebenfalls bei den Drachenfarmen ein. Luzimar schaut erstaunt auf unsere Helden und poltert dann mit drohender Stimme: "Wer seid Ihr denn - gebt den Weg frei, sonst wird es Euch schlecht ergehen!" Er hebt seinen Arm drohend und ballt eine Faust.



Luzimar trifft auf unsere Helden im Wald

42

Rüpfchen zwickt die Augen zusammen und sagt: "Luzimar, hier ist Dein Weg zu Ende, wir sind Rüpfchen, Schna und Rover und handeln im Auftrag von König Gelbmantel, wir werden nicht zulassen, dass Du unserem Volk Schlimmes antust!" Luzimar dreht sich zu seinen Spiessgesellen um und ruft:" Los meine finstere Meute, greift Euch die drei Witzfiguren!" und die Bande beginnt sich auf unsere Helden zuzubewegen. In diesem Moment saugt der Blitzfänger einen Blitz aus den dunklen Wolken am Himmel, der leuchtende Pflasterstein beginnt in fluoreszierendem blau aufzuleuchten, die Rohre glühen orange und es zischt sehr laut, Rover hält den Schlauch fest und es entströmt ein grünblauer Rauch aus der vorderen Düse, der Luzimar und seine Bande völlig einhüllt.



Luzimar und die Gesellen sind vom Rauch umhüllt

43

Man hört aus dem Nebel ein lautes Husten und ein paar Flüche, dann verzieht sich der Rauch und die finsteren Gesellen stehen bewegungsunfähig auf der Strasse vor den Drachenfarmen. Rüpfchen, Schna und Rover springen zu ihnen hin und fesseln sie mit den Schnüren, die für die Wachen vorgesehen waren, dann greift Rüpfchen zu dem geheimnisvollen Leinensäckchen, dass sie aus ihrem Häuschen mitgenommen hat. Sie nimmt einen Löffel heraus und geht zu Luzimar, der mit grossen Augen schaut. Rüpfchen taucht den Löffel in das Säckchen und schaufelt etwas von einem weissen Pulver damit in Luzimars offenen Mund.

"Was ist denn das?" fragt Rover erstaunt und Rüpfchen antwortet: "Das ist Läuterzucker, der macht aus bösen Fieslingen nette und liebenswerte Menschen." "Das ist toll" freut sich Schna und schlägt Rover auf die Schulter. Nach und nach bekommt jeder der finsteren Gesellen einen Löffel des Zuckers und langsam beruhigt sich die Meute.

Kurze Zeit später trifft König Gelbmantel mit seiner Staatskarosse ein, er schaut sehr erleichtert, als Schna ihm die Gefangenen zeigt und Rüpfchen erklärt dem König die Wirkung des Läuterzuckers. "Du meinst also, dass Luzimar nicht mehr der böse Fiesling ist, der er vorher war?" fragt er Rüpfchen etwas ungläubig. "Ja, Majestät, es ist ein uraltes Rezept und es verfehlt niemals seine Wirkung" antwortet sie mit einem Lächeln. Der König kann seine Freude nicht verbergen und geht zu Luzimar. Er blickt ihn an und fragt dann: "Luzimar, schwörst du dem Bösen ab?"

Luzimar schaut mit gesenktem Blick und antwortet dem König mit leiser Stimme: "Ja, mein König, ich war so schlecht und

## 44

böse, aber diese Zeiten sollen nun vorbei sein und zum Zeichen meiner Läuterung werde ich meinen Bart abrasieren und meinen Namen in Guldomar ändern." König Gelbmantel löst die Fesseln vom nunmehrigen Guldomar und reicht ihm die Hand "Ich bin sehr glücklich darüber, dass diese Geschichte ein gutes Ende gefunden hat und ich biete Dir an, als Gärtner in meinem Burggarten zu arbeiten." Guldomar, der ehemalige Luzimar, schaut erstaunt und sagt mit zittriger Stimme:" Das würde ich gerne tun, Majestät." König Gelbmantel meint: "Dann soll es so sein und zur Feier dieses grossartigen Ereignisses gebe ich ein grosses Fest, bei dem alle Bürger unseres Reiches und auch alle Personen eingeladen sind, die unseren drei Helden bei der Erfüllung ihres Auftrages geholfen

## haben!"



Luzimar gelobt dem König Besserung

45

Rüpfchen, Schna und Rover freuen sich sehr über das Gelingen ihres Werkes, es ist spät geworden und der Fahrer bringt unsere Helden zurück zu ihrem Häuschen am Teich. Müde steigen unsere Freunde aus, sie verabschieden sich vom Fahrer und bald liegen sie in ihren Betten und schlafen tief und fest ein.

Am nächsten Morgen macht sich Rüpfchen auf den Weg zur Burg, sie wird mit dem Zeppelin nach Umkehrien fliegen um die Gäste für das Fest zu holen. Rover und Schna bleiben im Burggarten um bei den Vorbereitungen für das grosse Fest zu helfen. Es ist viel zu tun, Lampions und Girlanden werden aufgehängt, Tische und Bänke aufgestellt und ein köstliches Buffet vorbereitet. Eine Tanzkapelle übt für den Abend und

alle Menschen in König Gelbmantels Reich freuen sich auf die grosse Feier. So vergeht der Tag fast wie im Flug und gegen Abend finden sich nach und nach die Gäste ein, die ungeduldig auf die Rückkehr von Rüpfchen warten.

Plötzlich ist das Brummen des Motors vom Zeppelin zu hören, Rüpfchen steuert den Burggarten an, im Passagierkorb sitzen Herr Knackowitsch, Ixxi, Arniebass, der Kapitän des Schiffes, das unsere Freunde über den Kristallsee gebracht hat, der Bürgermeister von Umkehriens Hauptstadt, die beiden Schildkröten Ingrid und Wolfgang und Gerhard, der Pilz mit der blauen Kappe. Rüpfchen landet unter dem Jubel der Gäste im Garten, die Passagiere steigen aus und werden von König Gelbmantel begrüsst.

Der König stellt sich auf die Bühne und beginnt eine kurze Ansprache zu halten, er lobt den Einsatz unserer Helden und dankt den Personen, die ihnen dabei geholfen haben. Rüpfchen,

## 46

Schna und Rover werden auf die Bühne gebeten, die versammelte Menge jubelt unseren Freunden zu und klatscht vor Freude. König Gelbmantel heftet unseren Helden die grosse Verdienstmedaille seines Reiches an die Brust und Rüpfchen, Schna und Rover schauen ein Wenig verlegen, aber auch stolz.



Rüpfchen, Schna und Rover werden vom König geehrt

König Gelbmantel eröffnet das Fest, es wird gesungen und getanzt, viele Gäste wollen sich mit unseren Helden unterhalten oder fotografieren lassen und sie müssen immer wieder die Geschichte ihrer Reise nach Umkehrien erzählen und dann erscheint Guldomar, der ehemalige Luzimar, am Fest. Er geht zu Rüpfchen, Schna und Rover und sagt: "Ich möchte Euch dafür danken, dass ich nun auch ein Mitglied Eures Landes sein

47

darf und möchte Euer Freund sein." Unsere Helden blicken Guldomar an und dann sagt Schna: "Das wirst Du für immer sein."

So geht ein grosses Abenteuer zu Ende und Rüpfchen, Schna und Rover freuen sich auf das Nächste.....



Rüpfchen, Schna und Rover verabschieden sich und freuen sich auf das nächste, grosse Abenteuer