

Goblins 2 - Komplettlösung

von [Kerstin Häntsch](#)

Der Sohn des Königs Angoulafre ist entführt worden. Vom Magier Modemus erfährt der König, daß der böse Dämon Amoniak den Prinzen entführt und zum Narren degradiert hat. Die beiden Goblins Fingus und Winkle sollen den Prinzen retten.

FINGUS: - Diplomat (ernsthaft,höflich,vorsichtig)

WINKLE: - Spaßvogel (lustig,frech,wagemutig)

Welt 1 (Dorf, Brunnen, Zauberer und Riese)

Dorf:

- * Winkle greift nach der Wurst und Fingus gleichzeitig nach der Flasche, während die beiden alte Leute lachen
- * nun gehen sie zum Brunnen

Brunnen:

- * Fingus macht den Springbrunnen an und Winkle benutzt die Flasche mit dem Wasserstrahl
- * Winkle benutzt die Flasche mit der Kröte -> die verschwindet
- * Fingus klopft an die Tür und redet mit dem Zauberer
- * Fingus nimmt den Stein und benutzt ihn mit der mechanischen Vorrichtung
- * Fingus zieht nun an der Sprosse und eine Leiter erscheint, über die Winkle aufs Dach steigt und durchs Fenster klettert -> wird vom Zauberer rausgeschmissen
- * Winkle versucht es nun durch den Schornstein -> wird wieder rausgeworfen
- * der Zauberer gibt nun aber nach und läßt die beiden in sein Haus

Zauberer:

- * zuerst reden beide mit dem Zauberer
- * Winkle zieht am Schwanz des Vorlegers, während Fingus sofort die Streichhölzer aus dem Kopf des Vorlegers nimmt
- * Fingus benutzt erst die Flasche und dann die Streichhölzer mit dem Teekessel
- * durch den Wasserdampf kommt ein Schlüssel zu Vorschein
- * Winkle pustet das Feuer unter dem Kessel aus
- * Fingus nimmt den Schlüssel und geht zur Kuckucksuhr
- * Winkle stellt sich am Vorleger auf
- * Fingus benutzt den Schlüssel mit der Uhr -> ein Kuckuck mit einem Schlüssel kommt heraus und Winkle wirft sofort einen Stein auf den Kuckuck -> der läßt den Schlüssel fallen

- * Fingus nimmt den Schlüssel mit

Brunnen:

- * mit dem Schlüssel die Kellertür öffnen und den Wein mitnehmen

Dorf:

- * Fingus benutzt die Flasche mit den Blumen und nimmt eine Blume mit
- * Blume mit dem vornehmen Herren benutzen -> der schläft dann ein
- * Winkle stellt sich auf das Podest und Fingus drückt auf den Knopf -> Winkle landet auf dem Dach und holt die Wurst

Riese:

- * Winkle hält die Henne fest und Fingus haut der Henne gleichzeitig die Wurst auf den Kopf -> die Henne läßt ein Ei fallen, welches die beiden mitnehmen
- * Fingus benutzt die Wurst mit dem Schlagloch vor dem Hund -> Winkle geht schnell am Hund vorbei
- * Winkle geht durch das Loch und unten wird dann das Loch zum Fuchsbau frei
- * Fingus und Winkle gelangen durch das Loch zum Fuchsbau zum Riesen
- * Fingus benutzt die Streichhölzer mit dem Holzstapel und das Ei mit dem Feuer
- * davon wacht der Riese auf -> dem Riesen die Wurst und den Wein geben -> Weg frei

Welt 2 (Tom, Kael, Graben, Vivalzart, Musiken)

Kael:

- * Winkle benutzt die Flasche mit der Nymphe -> diese fliegt auf einen Ast
- * Winkle benutzt die Flasche mit Kael (Baum) und dieser läßt ihn auf seine Hand und auf den Baum -> dort schüttelt Winkle eine Blüte vom Ast während Fingus genau unter dem Ast steht und die Blüte auffängt
- * Fingus benutzt die Blüte mit dem Stein (darunter ist eine Biene) und nimmt den Stein danach noch einmal hoch -> eine Biene fliegt heraus und gibt Fingus den Honig
- * Fingus stellt sich auf den kleinen Felsen und Winkle hebt den Stein an, so daß die Biene herausfliegt -> Fingus benutzt die Biene um zur Nymphe zu kommen
- * Fingus gibt der Nymphe den Honig und diese zeigt ihm dafür einen Pilz
- * Fingus holt sich den Pilz
- * Winkle klopft bei Vivalzart an die Tür und zeigt ihm den Pilz
- * die beiden dürfen nun zu Vivalzart in die Wohnung

Vivalzart:

- * Winkle redet mit Vivalzart und tut den Pilz in den Apparat
- * Fingus schaltet den Apparat ein
- * Fingus stellt sich auf die Platte unter dem Geier und Winkle holt erst einen Wurm aus dem Einmachglas und drückt dann auf den Knopf -> Fingus fliegt zum Geier hoch und Winkle benutzt schnell den Wurm mit dem Geier -> Fingus bekommt ein Stück Fleisch ab und wirft es dem Pyrania ins Glas -> der spuckt den Knochen aus
- * Winkle hebt den Knochen auf und gibt ihm Vivalzart, der den Knochen in den

Abfalleimer wirft, aber vorher muß Fingus auf dem Abfalleimer stehen, damit er zum Regal gelangt

- * Fingus nimmt die Wäscheklammer weg und durch den Apparat fließt eine Flüssigkeit, die unten in eine Schale tropft
- * Fingus nimmt noch das Freundlichkeitselixier und klettert wieder vom Regal runter
- * Fingus benutzt die Flasche mit dem Gefäß und verschwindet -> Winkle tut das auch
- * beide landen bei den Musikern

Musiker:

- * Winkle holt aus dem Scheinwerfer einen Schlagstock raus
- * Fingus benutzt die Wäscheklammer mit dem Rohr
- * Winkle benutzt den Schlagstock mit dem Fangnetz
- * Fingus und Winkle benutzen gleichzeitig die Feder und es öffnet sich eine Tür, durch die Fingus geht
- * Winkle geht durch das Loch
- * Fingus redet mit dem Gitaristen und der spielt eine Melodie -> Winkle fängt die Note mit dem Netz auf
- * Fingus benutzt die Feder und Winkle holt in der Zeit eine Luftpumpe aus dem Scheinwerfer
- * die Luftpumpe benutzt er mit dem Saxophonist und aus dem Saxophon kommt eine Stechmücke -> Fingus muß vorher durch das Loch und dann die Stechmücke mit dem Netz fangen
- * Fingus bleibt über dem Saxophonisten stehen -> Winkle benutzt die Stechmücke mit dem Scheinwerfer und der Trommler trommelt -> Fingus fängt die Note auf
- * jetzt geht Winkle durch das Loch und Fingus benutzt die Luftpumpe mit dem Saxophonist -> der spielt und Winkle fängt die Note mit dem Netz
- * jetzt haben sie eine Melodie

Tom:

- * Winkle wirft den Ball mit einem Stein herunter -> ein Männel schnappt sich den Ball und verschwindet im Haus
- * Winkle geht in das Haus in dem das Männel verschwunden ist und Fingus geht in das Haus unterhalb der Uhrmacherei, wenn das Männel unten aus dem Haus guckt und nimmt ihm den Ball weg
- * Winkle geht zum Korb und Fingus gibt den Ball an den Basketballspieler -> der wirft den Ball in den Korb -> Winkle muß durch den Korb springen und den Ball dadurch zum Rathaus schießen, damit der Bürgermeister herausguckt
- * Fingus und Winkle reden mit dem Bürgermeister
- * Winkle benutzt die Melodie mit dem Haus ganz unten und die Melodie geht in die Uhr
- * Fingus klopft an die Uhrmacherei und erhält den Zeitsand

Graben:

- * Fingus und Winkle gehen nacheinander in den Turm und werfen jeweils eine Bombe heraus
- * Fingus hebt die Bombe vor dem Wächter auf und Winkle benutzt gleichzeitig die Streichhölzer mit der Bombe -> der Wächter explodiert
- * Fingus hebt nun die Bombe am Graben auf und Winkle benutzt die Streichhölzer mit der Bombe -> der Teppich fliegt auf die Schloßmauer

- * Fingus holt wieder eine Bombe aus dem Turm und Winkle hebt sie auf, während Fingus die Bombe anzündet -> der Teppich fliegt genau bis zu Soka
- * Winkle und Fingus benutzen nacheinander den Teppich und holen sich Rat bei Soka
- * Fingus benutzt den Zeitsand mit dem Graben und geht zur Öffnung -> Winkle auch

Welt 3 (Schmiede, Wachleute, Brunnen)

Wachleute:

- * Fingus hebt die Mayonaise auf
- * Winkle geht zu Rustik -> der wirft ein Messer auf Stalopikus, welcher dann schreit und in seinem Mund ein Kaugummi zum Vorschein kommt, welchen dann Fingus schnell nehmen muß
- * Fingus benutzt den Kaugummi mit dem Schrank und erhält einen Abdruck
- * Fingus benutzt die Mayonaise unter dem Regal (wo der Schädel mit den Hörnern ist)
- * dann geht Fingus auf das Regal und springt von oben auf die Mayonaise -> die spritzt Gremelon ins Gesicht und Winkle nimmt schnell den Degen weg
- * Mayonaise wieder mitnehmen

Schmiede:

- * Fingus nimmt den Hocker und Winkle benutzt die Mayonaise mit -> Fingus benutzt den Hocker mit Fokus und holt sich dabei ein Stückchen Fleisch
- * Fingus gibt dem Schmied den Abdruck und den Degen
- * Winkle benutzt den Hocker mit Oto und Fingus hält sich an der Lanze fest
- * Fingus springt auf den Blasebalg und der Schmied macht einen Schlüssel
- * den Schlüssel vom Schmied geben lassen und den Amboß mitnehmen

Wachleute:

- * Fingus benutzt das Fleisch mit Amidal und dieser verliert dabei das Gebiß
- * nun benutzt Fingus den Schlüssel mit dem Schrank und holt den Tauchanzug Nr. 1 heraus; Winkle holt den Tauchanzug Nr. 2 aus dem Schrank

Brunnen:

- * Winkle geht durch den Tunnel und drückt auf einen Knopf -> eine Tür erscheint
- * Winkle hebt die Axt an und Fingus drückt den Knopf dahinter -> die Tür öffnet sich
- * Fingus geht durch den Tunnel und der Drache bewegt seinen Mund -> nun geht Winkle durch die Tür des Drachens und erschreckt Schwarzzy
- * Fingus benutzt nun schnell den Hocker mit der Winde
- * Winkle erschreckt Schwarzzy mit dem Gebiß und Fingus benutzt noch den Amboß mit Schwarzzy
- * der Deckel des Brunnens ist nun offen
- * Fingus benutzt den Tauchanzug Nr.1 und Winkle Nr. 2

Welt 4 (Meerjungfrau, Wrack)

Wrack:

- * Winkle stellt sich auf den Ausguck und fängt den Lampenfisch, der erscheint wenn Fingus das Leuchtfener benutzt
- * Winkle geht durch die Tür und ein Schädel fällt herab

Meerjungfrau:

- * Fingus geht durch das Loch und erscheint auf einer Plattform über der Krake -> Winkle benutzt die Muschel und wirft sie nach oben -> Fingus fängt die Muschel auf und legt sie ab
- * Fingus benutzt den Hocker mit dem Seepferdchen
- * Winkle geht durch das Loch auf die Plattform
- * Fingus benutzt die Höhlung und wirft eine Spinne heraus -> unter der Plattform, auf der Winkle steht, erscheint eine Hand -> auf diese wirft Winkle die Muschel
- * Winkle hebt die Muschel an und holt einen Handschuh und einen Seestern hervor
- * Fingus benutzt den Handschuh mit dem Gelmonster und holt aus der Flasche ein Pergament auf dem eine Botschaft vom Prinzen steht
- * Winkle holt eine Perle aus der Flasche und und nimmt dann wieder den Handschuh vom Gelmonster herunter -> Hocker mitnehmen

Wrack:

- * Fingus benutzt den Lampenfisch mit dem Fragezeichen -> eine Truhe erscheint
- * Winkle benutzt das Leuchtfener und eine Muräne erscheint -> unterdessen stellt Fingus sich auf die blaue Muschel (rechts im Bild) -> nun benutzt Winkle das Steuerrad und ein kleiner Fisch erscheint, den sich die Muräne schnappen will -> die Muschel springt auf und Fingus fliegt zur Holzstatue
- * Winkle benutzt den Seestern mit der Truhe -> sie öffnet sich
- * sobald die Truhe offen ist benutzt Fingus die Holzstatue um zur Truhe zu gelangen und den Degen zu nehmen
- * Fingus benutzt den Degen mit dem Schädel und bekommt einen Diamanten

Meerjungfrau:

- * Fingus gibt der Meerjungfrau den Diamanten und die Perle -> sie gibt den Weg zur Hälfte frei
- * Winkle nimmt den Hocker wieder mit
- * Fingus zeigt dem Kraken das Pergament und der gibt den Weg ganz frei

Welt 5 (Vorrat, Thron, Rüstung)

Vorrat:

- * Fingus geht zum Schwertfisch und dabei fällt ein Salztopf herunter
- * Fingus hebt den Deckel an -> darunter ist ein Männel -> Winkle benutzt das Salz mit dem Männel und darf sich eine Feile aus dem Topf nehmen
- * Winkle zieht am Strick links oben, während Fingus sich am Strick unten rechts festhält -> so kommt Fingus zu Colibrius, der gefangen ist
- * Fingus benutzt die Feile mit der Kette und Colibrius ist frei -> Fingus holt sich eine

Heftzwecke

- * Winkle benutzt das Salz mit den Buletten und Fingus geht zu der Stufe, die oberhalb des Kochs ist (vor die Stufe stellen und Freudentrank parat halten)
- * Winkle stellt sich hinter den Koch und wartet bis dieser hochgehoben wird, dann benutzt er die Heftzwecke mit der Kiste, auf der der Koch sitzt
- * beim Hinsetzen kommt der Koch auf die Heftzwecke und wirft eine Bulette hoch
- * Fingus benutzt den Freudentrank mit der Bulette -> diese Bulette erhält dann der Bulettenfreund im Thronsaal und wird dadurch freundlich

Thron:

- * Fingus nimmt den Pfeffer
- * Winkle benutzt den Hocker mit der Felsbrüstung und Fingus steigt über die Hände von Winkle nach oben -> dort drückt er einen Knopf und unten geht eine Tür auf, durch die Winkle auch nach oben gelangt
- * Fingus zieht an der Zunge und Winkle geht erst durchs Ohr wenn das Auge sich öffnet und kann dann die Krone nehmen
- * nun zieht Winkle an der Zunge und Fingus geht durchs Ohr (von rechts) -> durch das Auge, das sich öffnet, kann er auf das andere Auge drücken und eine Schabe kommt zum Vorschein
- * nun muß alles sehr schnell gehen (eine Frage des Timings); Winkle schaut auf der linken Seite durch die Öffnung, während Fingus in dem Moment mit dem Handschuh durch das Loch rechts greift und sich die Schabe holt
- * Fingus setzt die Schabe auf das Loch und benutzt den Freudentrank mit der Schabe
- * auf die gleiche Art und Weise besorgen sich die beiden noch eine Schabe, die sie dann mitnehmen

Rüstung:

- * Fingus steigt auf die Rüstung und holt sich die Feder, die er dann mit dem Topf des Malers benutzt und so einen Pinsel erhält
- * Winkle benutzt den Stein und kann nun den Helm der Rüstung öffnen -> darunter ist der richtige König -> Winkle setzt ihm die Krone auf
- * Fingus setzt die Schabe ans Loch und benutzt nacheinander den Pinsel, den Freudentrank und den Pfeffer mit der Schabe -> diese gelangt dann als Marienkäfer getarnt zum Dämon, der dann vom Thron verschwindet
- * Winkle und Fingus gehen noch einmal zum Thron und Fingus hebt den Narren vom Hocker und alle drei gehen zurück zur Rüstung
- * Winkle stellt sich unter die Maschine und der Narr drückt auf einen Knopf der Maschine, woraufhin Winkle klein wird und verschwindet
- * mit Fingus geschieht das gleiche

Zwischenstop

- * Fingus nimmt das Streichholz
- * Winkle drückt auf das Schloß und eine Schabe erscheint
- * Fingus hebt den Messergriff auf und Winkle gleichzeitig die Messerspitze und das ganze zwei mal, so daß das Messer verrückt wird
- * Fingus nimmt nun das Lesezeichen und benutzt es mit der Kerze
- * Winkle benutzt das Streichholz mit dem Auge und es fällt heraus

- * der Narr schießt das Auge weg und zerbricht dabei die Brille
- * Fingus benutzt den Glassplitter mit dem Lichtstrahl erhält dann Wachs
- * den Wachs benutzt er mit dem Siegel und erhält einen Abdruck, welchen er mit dem Schloß einsetzt und ein Korn erhält
- * dieses Korn benutzt er mit dem Dorf auf der Landkarte und eine Pflanze wächst -> alle drei benutzen die Pflanze, um sich abzuseilen

Kael

- * Winkle geht durch das Loch und erhält eine Bohne
- * Fingus hebt den Stein an -> darunter ist ein Maulwurf
- * Winkle benutzt die Bohne mit dem Maulwurf, während Fingus gleichzeitig die Mütze wegnimmt
- * Winkle benutzt das Streichholz mit den Äpfeln und Fingus fängt mit der Mütze unten den Apfel auf
- * Winkle benutzt den Apfel mit dem Loch und holt so den Narren vom Baum
- * der isst einen Pilz und verschwindet -> Winkle und Fingus essen auch einen Pilz

Seifenblase

- * Fingus geht zu den Kegeln und eine Bowlingkugel erscheint -> Winkle springt vom Stern aus auf die Kugel und steckt sie ein
- * Winkle benutzt die Bowlingkugel mit dem Deckel und Fingus springt auf der Platte
- * die Bowlingkugel fliegt hoch und wirft die Sicherheitsnadel auf den Schirm
- * eine neue Bowlingkugel holen -> Winkle benutzt die Kugel wieder mit dem Deckel, und geht diesmal auf das Brett vorn links -> Fingus benutzt die Platte -> die Kugel springt auf das Brett und Winkle kommt zum Narr
- * Winkle benutzt die Antenne und es erscheint eine Seifenblase, auf die sich Winkle setzt -> wenn Winkle mit der Seifenblase auf dem Deckel ist, muß Fingus auf die Platte springen, so daß Winkle mit der Seifenblase zum Schirm fliegt und dort die Sicherheitsnadel nehmen kann
- * noch einmal eine Bowlingkugel besorgen
- * Winkle benutzt die Kugel mit dem Deckel und stellt sich auf das Brett -> Fingus benutzt die Platte und Winkle landet wieder beim Narr
- * Fingus geht zu der Platte, die unterhalb des Narren ist, wenn er darauf steht, springt Winkle oben auf die Platte und Fingus fliegt auch hoch
- * Fingus drückt auf den Knopf und wenn der Narr im Seifenbläser ist, drückt Winkle auf die Antenne -> der Narr schwebt nun in der Seifenblase
- * Fingus benutzt die Sicherheitsnadel mit der Seifenblase und der Narr ist frei

Welt 6 (Berg, Pflanze)

Pflanze:

- * Narr stellt sich auf das Katapult (unten)
- * Fingus drückt auf den Knopf und ein Schlüssel erscheint
- * Winkle tritt aufs Katapult und der Narr fliegt zum Schlüssel hoch und nimmt ihn
- * dabei wird er von einem Vogel entführt

Berg:

- * Winkle hebt den Stein hoch und Fingus nimmt ihn hinter ihm weg und legt ihn eine Etage höher -> noch einmal dasselbe und den Stein noch eine Etage höher bringen
- * Fingus stellt sich auf den Kopf des Löwen und Winkle wirft den Stein auf den Löwen
- * Fingus landet beim Kopf und wirft ihn eine Etage weiter runter
- * jetzt den Stein nur eine Etage höher bringen -> Winkle stellt sich auf den Löwenkopf und Fingus wirft den Stein
- * Winkle landet am Loch und geht durch, er kommt zu dem heruntergefallenem Kopf
- * Fingus stellt sich auf den Löwenkopf und Winkle wirft den Kopf auf den Löwen
- * Fingus landet auf dem Felsen mit den !!! (Ausrufezeichen) -> er muß auf den !!! springen bis er auf gleicher Höhe mit Winkle ist und der auf den Felsen aufsteigen kann
- * Winkle hält sich an dem Felsen links oben fest und Fingus muß ganz schnell über Winkle laufen, damit er zu den Vögeln kommt
- * Fingus benutzt die Feile mit dem Käfig und die Vögel sind frei -> nun kann er den Schlüssel nehmen und es geht zurück zur Pflanze, wo der Schlüssel mit der Tür benutzt wird

Welt 7 (Tazaar)

Tazaar:

- * Fingus holt den Bleistift vom Regal
- * Winkle benutzt das Zauberwasser mit dem Narren, der daraufhin ins Totenreich verschwindet
- * Winkle benutzt 3x den Bleistift mit der Tafel bis Tazaar den Schwamm wegwirft, den Winkle nun nehmen kann
- * Winkle stellt sich auf das braune Viereck neben dem Lehnstuhl und Fingus geht zum Porträt
- * Fingus benutzt den Bleistift mit dem Porträt und Tazaar wirft einen Bummerang nach ihm -> in diesem Moment springt Winkle auf den Lehnstuhl und fängt den Bummerang
- * Winkle benutzt den Humper mit Tazaar und der wirft einen Zahnstocher weg
- * Fingus muß nun schnell den Bummerang mit dem Zahnstocher benutzen
- * Winkle benutzt den Zahnstocher mit dem Skelett und eine Flasche fällt heraus, aus der Wasser fließt
- * Fingus benutzt den Schwamm mit der Pfütze
- * Winkle geht nun zur Pfeife und erzeugt mit ihr Rauch, den Fingus mit dem Schwamm auffängt -> eine Tür erscheint, durch die beide gehen

Welt 8 (Totenreich)

Totenreich:

- * Winkle geht zu den !! in der Nähe der Maus
- * Fingus stellt sich auf das Auge unten rechts und Winkle springt von den !!, so daß Fingus bei der Maus landet, die er mitnimmt
- * die Maus benutzt Fingus mit dem Lehm, aus dem dann ein Krokodil guckt, auf das er steigt und dann fliegt er hoch und gleichzeitig öffnet sich die Hand von Amoniak -> in diesem Moment muß Winkle mit dem Bummerang gegen die Zähne schießen, die Amoniak abbekommt und dadurch den Narren losläßt -> nun muß Winkle schnell auf die !!, damit das Auge auf das Monster fliegt, das neben dem Narren ist

- * Fingus benutzt den Schwamm mit dem Fels
- * der Narr stellt sich auf das Auge und Winkle springt auf die !! -> der Narr fliegt auf den Schwamm und Fingus benutzt nun den Bleistift mit dem Fels (er malt eine Tür)
- * Winkle benutzt schnell den Türgriff -> GESCHAFFT !!!

ENDE!!!

Alle Rechte bei

Kerstin Häntsch /Schluchsee

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.com>

www.kerstins-spieleloesungen.de