

# Goblins 3 - Komplettlösung

von [Kerstin Häntsch](#)

## Hauptdarsteller :

Blount - ein Reporter

## weitere Personen:

Chump - ein Papagei

Fulbert - eine Boa

Ooya - ein Zauberer

Wynonna - ein Mädchen

Die Geschichte beginnt damit, daß Blount mit einem Luftschiff unterwegs ist, welches aber beschossen wird und bereits von allen verlassen wurde. Blount ist der letzte auf dem Luftschiff. Er muß es unbedingt verlassen. Aber wie ???

## Luftschiff:

- \* auf der linken Seite des Schiffes ist ein Seil an einem Geländer angebunden -> das muß Blount lösen
- \* ein Papagei, namens Chump, kommt am Seil herunter
- \* Chump ist in einem Sack gefesselt und Blount muß ihn befreien
- \* zuerst den Golfschläger aufheben, dann 2x in die Kiste auf der rechten Seite greifen; dabei kommt ein Pfeffersäckchen zum Vorschein und ein Abflußboy
- \* Blount klettert auf die Leiter zu Chump und holt ihn mit dem Golfschläger herunter -> Chump fällt in ein Loch -> dort holt ihn Blount mit dem Abflußboy heraus
- \* neben der Tür befindet sich ein Haken -> den macht Blount mit dem Ecu (Geldstück) ab -> den Haken hängt er an eine Schlinge
- \* Chump muß auf eine Leiter klettern und ein Gewicht hochziehen -> Blount nimmt gleichzeitig den Schirm, der am Haken hängt, in Empfang
- \* nun stellt sich Blount auf die Hand, die ganz rechts am Luftschiff ist und Chump springt auf die Bodenplatte -> dadurch wird Blount durch die Luft gewirbelt und landet an der Stelle, wo der Zahn liegt, den er sich einsteckt
- \* Blount begibt sich nun zum Faß auf der linken Seite und steigt ein
- \* er steckt den Schirm in die Öffnung und säbelt mit dem Zahn das Seil durch -> so kommt er auf die Erde und trifft Wynonna, in die er sich total verliebt

## Wynnona:

- \* als erstes muß Blount den Schirm mit der Heißluft einsetzen, die in der Nähe des Spaltes ist -> er wird durch die Luft zum Spalt hochgehoben -> durch den Spalt sieht er Wynnona und verliebt sich in sie
- \* seine Aufgabe ist es nun, die Wächter alle abzulenken, die Wynnona gefangen halten

- \* Blount muß bei den Wächtern Herkules und Gramelon den Golfschläger einsetzen
- \* den Biskuit, der auf dem Weg liegt, muß Blount einstecken
- \* dem Wächter Makistus gibt er den Ecu und benutzt gleichzeitig den Golfschläger mit ihm
- \* Makistus fliegt durch die Luft und verliert dabei den Ecu und seinen Helm
- \* Blount steckt seinen Ecu wieder ein und legt das Biskuit in den Helm und benutzt anschließend seinen Golfschläger mit dem Biskuit -> die Krümel, die entstanden sind, steckt er ein
- \* nun geht Blount auf eine Bodenplatte, um auf die andere Seite zu kommen, auf welcher eine Hand liegt, die er mitnimmt
- \* Blount benutzt die Hand mit dem Wächter Kendo und während sich dieser davon ablenken läßt, setzt Blount seinen Golfschläger ein und wirbelt Kendo in die Luft -> die Hand wieder aufheben
- \* Blount stellt sich auf den Felsen hinter Banzai und schüttet ihm die Krümel ins Hemd -> während Banzai verwirrt ist, benutzt Blount den Golfschläger mit ihm ->
- \* Banzai verliert bei seinem Flug ein Schild, daß sich Blount nimmt
- \* das Schild hängt er an einen Ast
- \* Blount stellt sich auf den Felsen hinter Zembla und schüttet Pfeffer über ihn -> Zembla niest und fällt gegen das Schild -> ein Knüppel bleibt liegen -> den nimmt Blount
- \* jetzt ist Chump an der Reihe -> er muß mit dem Wächter Django reden und der steckt dann die Zunge raus -> Blount muß ganz schnell die Zunge zu fassen bekommen -> damit schnipst er Django weg
- \* Blount legt den Knüppel an die Stelle der Leiter, wo eine Sprosse fehlt und klettert hinauf
- \* der Wächter Punky steht nun genau unter ihm und neben Blount liegt ein großer Stein
- \* Chump redet mit Punky, der dabei einen Schritt nach vorn macht und Blount muß im richtigen Augenblick den Stein fallen lassen
- \* damit ist auch der letzte Wächter besiegt, aber Blount kommt nicht mehr dazu mit Wynnona zu reden, denn Farboulus, der auch gefangen war, hat sich einfach Wynnona geschnappt und ist mit ihr auf und davon
- \* damit ist das Kapitel beendet -> Blount landet in einem Wolf

### **Wolf:**

- \* erst einmal ist alles ganz dunkel -> dann findet Blount auf der rechten Seite Streichhölzer, die er aufhebt und in der Rauhzone rechts oben benutzt -> er gelangt in eine Art Höhle
- \* als erstes bricht Blount ein Stück von der Sense ab und steckt es ein
- \* in einem großen Glas ist eine Schöpfkelle, die Blount mit dem Blut an der Wand benutzt, um das Blut abzuschöpfen
- \* das Blut füllt er in eine Flasche
- \* mit dem Stück von der Sense trennt Blount eine Wasserspritze von einer Clownsfigur ganz links im Bild ab -> von der Figur nimmt er auch noch die Brille mit
- \* Blount öffnet den Schädel und mit den Streichhölzern zündet er das Holzbein des Piraten an
- \* die Flasche mit dem Blut stellt er auf den Sockel
- \* nun setzt Blount die Sense mit den drei Irrlichthöhlen ein und aus jeder Höhle kommt ein Irrlicht geflogen -> diese müssen alle eingesammelt werden ( Rotlicht mit Hilfe der verschlossenen Flasche in die Kugel bringen; Gelblicht durch Löschen des Feuers und Blaulicht aus dem Schädel)

- \* das gelbe Irrlicht in die Kugel tun und es erscheint ein gelber Knopf, den Blount betätigt, damit er den Spiegel erhält
- \* nun kommt das Blaulicht in die Kugel, worauf eine grüne Hand erscheint -> diese benutzen und Blount erhält einen Korken, den er auf die Flasche mit dem Blut macht -> auf die grüne Hand noch den Spiegel stecken
- \* mit der Kelle werden das Blaulicht und das Gelblicht herausgefischt und das Rotlicht wird in die Kugel gesetzt
- \* es erscheint ein roter Vampir -> mit ihm reden -> ihm das Stück von der Sense geben -> er erhält dadurch einen Vampirzahn
- \* nun kommt zum Rotlicht noch das Blaulicht in die Kugel und ein violettes Spektrum erscheint -> die Brille mit ihm benutzen
- \* zum Schluß kommt noch das Gelblicht in die Kugel und damit wird diese Kapitel beendet -> Blount kommt zu einem Schloß und einem Drachen, dem er helfen muß

### Drachen:

- \* Blount stelle sich auf den Hebel der Drachenfalle und Chump versucht das Fleisch wegzunehmen -> dabei fliegt Blount auf das Schloß und kann mit der Prinzessin und dem König sprechen, die ihn bitten den Ritter hinter dem Dornengestrüpp zu befreien
- \* Blount nimmt sich den Dolmen und den behauenen Stein mit
- \* er geht zum Dornengestrüpp und legt den Dolmen darauf
- \* dann stellt er sich auf den Dolmen und spricht mit dem Ritter -> dieser gibt ihm Memorandum, daß er dem Drachen geben soll
- \* Blount findet einen Heuhaufen und nimmt ihn mit -> er taucht ihn ins Becken und erhält einen Schwamm, mit dem er das Feuer löscht -> nun kommt er an die Gabel ran -> mit dieser holt er das Fleisch aus der Falle
- \* ganz rechts im Bild findet man eine Tür zu einer Herberge
- \* dort muß Blount hingehen
- \* Blount steigt durch einen Riß und kommt auf einen Tisch, auf dem Zuckerstückchen liegen -> er nimmt eins mit und gelangt durch den Schoppen wieder nach unten
- \* Blount findet einen Löffel, den er auf den Stein (der am Boden liegt) legt -> Chump stellt sich auf den Löffel und Blount benutzt das Zuckerstückchen mit dem Löffel, so daß Chump auf ein Regal fliegt
- \* auf dem Regal steht Paprika -> während Chump am Paprika rührt und niest, hält Blount das Fleischstück hin, damit es von der Paprikawolke gewürzt wird
- \* Blount geht zum Drachen zurück
- \* er steckt die Gabel in das Nasenloch der Drachenhöhle
- \* in das Ohrloch steckt er den Ecu
- \* das Memorandum muß Blount mit dem Becken benutzen
- \* nun steckt er das Würzfleisch auf die Gabel -> der Drache kommt um sich das Fleisch zu holen und weil es scharf ist bekommt er Durst und trinkt aus dem Becken, wodurch er sein Gedächtnis zurück erhält
- \* Blount holt sich seinen Ecu wieder und geht in die Herberge

### Herberge:

- \* in der Herberge ist der Kapitän des Luftschiffes, der seinen Dollarschein, der bei der Maus Othello ist, wieder haben will
- \* Blount geht zu Othello -> er befestigt den Abflußboje am Sockel
- \* dann verschwindet Blount durch den Riß, um auf den Tisch zu kommen, wo er sich wieder ein Zuckerstückchen holt

- \* Blount und Chump stehen auf dem Tisch bei dem Kunden -> Blount gibt dem Kunden Zucker, während Chump sich die Leine holt
- \* Blount bringt die Leine am Abflußboy an und klettert zu Othello
- \* er spricht 2x mit ihm -> dann gibt er Othello den Ecu und bekommt dafür den Schlüssel für die Tür -> Blount öffnet sie und schickt den Drachen rein, der die Dollarnote holt und dann wegfliegt -> Blount steckt die Dollarnote ein, verschließt die Tür und bringt Othello den Schlüssel zurück, wofür er seinen Ecu wieder bekommt-> den Dollarschein gibt Blount dem Kapitän -> dieser gibt ihm dafür einen Brief an einen Freund von ihm, der Blount ein Transportmittel besorgen soll
- \* Blount spricht 2x mit Korin -> sie möchte einen schönen Stein und Blount gibt ihr den behauenen Stein, dafür sagt Korin das Blount Wynnona im Knauf des Degens sehen kann -> Blount tut es

### Degen:

- \* nun geht es erst einmal mit Wynnona weiter -> sie will von Faboulus, der auf einem Turm sitzt, ihren Labyrinthschlüssel wieder haben
- \* Wynnona geht zum Biest und benutzt es -> sie erhält Zündschnur
- \* mit Metahnalpa, dem Inka reden
- \* vom Pulverfaß Pulver holen
- \* neben dem Mönch liegt ein Stöckchen -> nehmen und mit Flintstein benutzen -> aus dem Mönch kommt der Zauberer Ooya -> Faboulus hat einen Sack mit Zaubereien von ihm, den er braucht
- \* Wynnona setzt nun das Stöckchen mit dem Schädel ein und der Helm fällt ab -> sie nimmt ihn mit
- \* ganz rechts im Bild, in der Nähe der Tür, befindet sich glitschige Rinde -> sie benutzt den Flintstein mit der Rinde und es fließt Leim heraus, den sie mit dem Helm auffängt
- \* Wynnona benutzt den Flintstein mit der Panflöte und erhält kleine Rohre -> Rohr in Vertiefung stellen -> Pulver in Rohr füllen -> Zündschnur dran -> Leim darüber -> damit ist eine kleine Dynamitladung fertig -> den Flintstein mit dem Stein benutzen und das Dynamit wird angezündet -> dann auf das klicken, was gesprengt werden soll
- \* erst einmal den Felsstein sprengen, der in der Nähe der Rinde liegt, darunter befindet sich Bambus
- \* mit dem Dynamit auf die Tür des Turms, die Mauer und den Balken schießen
- \* ein Rohr in die Vertiefung stecken und mit Flintstein bearbeiten -> es wird eine neue Flöte für Inka
- \* dem Inka die Flöte geben -> der spielt und ein Kondor kommt geflogen -> sofort Ooya mit Kondor benutzen -> der fliegt mit ihm zum Turm und schnappt sich seinen Sack mit Zaubersprüchen
- \* Ooya mit dem Schädel und dem Bambus benutzen -> aus dem Bambus werden große Rohre für große Dynamitladungen und auf dem Schädel sind neue Zündschnüre
- \* mit einer großen Dynamitladung den Turm sprengen
- \* Faboulus winkt mit dem Schlüssel und sobald Wynnona mit ihm redet, verwandelt er sie in einen Schmetterling -> das Kapitel ist abgeschlossen -> Blount hat alles gesehen und verläßt nun die Herberge -> er geht in die Stadt

### Stadt:

- \* die Stadt teilt sich auf in den Gemüseladen, die Stadt selbst und das Labor des Alchimisten
- \* Blount muß in diesen drei Abschnitten handeln

- \* als erstes geht Blount in den Gemüseladen

### Gemüseladen:

- \* Blount gibt dem Gemüsehändler den Brief und den Ecu
- \* der Gemüsehändler sagt, daß der Kapitän ihm etwas schuldet und er Blount kein Gefährt besorgen kann
- \* das Boa-Ei und den Schlüssel muß sich Blount nun holen
- \* Blount benutzt den Schlüssel mit der Mondlampe, dabei wird er zum Werwolf (Wer-Blount), aber bei Tageslicht ist er Blount
- \* dann öffnet Blount den Topf und Chump kommt herausgeflogen, aber Chump fliegt weg
- \* Wer-Blount geht zum Schrank und wirft diesen runter -> dann geht er auf das Wandbrett, von wo aus er auf den Schrank springt -> im Schrank ist nun eine Öffnung aus der er einen Hammer holt
- \* danach setzt sich Wer-Blount auf den Diwan und eine Sprungfeder kommt zum Vorschein -> diese wird benutzt um auf das Regal zu kommen -> dort setzt Wer-Blount den Hammer mit der Trophäe ein
- \* ein Horn fällt ab, welches er aufhebt und auch die Spagetti werden mitgenommen
- \* der Hammer wird mit der Truhe eingesetzt und eine Lockflöte kommt zum Vorschein -> bevor es zurück zur Stadt geht bekommt der Gemüsehändler noch eins mit dem Hammer auf den Kopf -> er rückt den Ecu heraus, den Wer-Blount einstecken kann

### Stadt:

- \* mit der Oma reden, die aus dem Fenster sieht
- \* den Schirm auf dem Dach an der defekten Stelle plazieren und wieder zur Oma gehen, die sich freut und Blount eine Wärmflasche schenkt
- \* an der Tür des Alchimisten klingeln und 2x mit ihm reden
- \* der Alchimst öffnet die Tür und Blount darf ins Labor

### Labor:

- \* im Labor wird die rechte Hand benutzt um Gegenstände aufzuheben und die linke Hand um etwas auszulösen, das Inventar ist im Raum verteilt
- \* als erstes wird die Wärmflasche auf das Boa-Ei gelegt -> eine kleine Schlange schlüpft aus dem Ei
- \* die linke Hand liest im Zauberbuch die Rezepte für die Mixturen und mit dem Seitenumblätterer wird eine Seite im Zauberbuch umgeschlagen
- \* im Zauberbuch lesen was für das Wuchselixier benötigt wird
- \* mit der linken Hand den Wasserhahn betätigen und mit der rechten Hand das Wasser in den Kessel schütten -> die Spagetti in den Kessel werfen und mit dem Feuerzeug den Kocher anmachen
- \* die gekochte Nudel aus dem Kessel nehmen und in den Mischer tun
- \* die Eierschale in den Mörser legen und mit dem Stampfer zerkleinern -> die zerkleinerte Eierschale in den Mischer werfen
- \* das Horn auf den Aschenbecher legen und mit dem Feuerzeug anzünden -> das verbrannte Horn in den Mischer tun
- \* die linke Hand betätigt den Knopf des Mixers und es kommt das Wuchselixier in eine Schale gelaufen
- \* dieses Elixier der kleinen Schlange geben -> diese wird groß -> die Schlange heißt

Fulbert -> und damit geht es wieder in den Gemüseladen

### Gemüseladen:

- \* Fulbert muß den Knopf betätigen und aus der Falltür kommt eine Krake, die sich das Fleisch holt
- \* Blount springt mit dem Hammer in die Falltür, verprügelt die Krake und bekommt den Knochen
- \* nun hebt Blount den Nachtschrank an und Fulbert schiebt die Seife unter dem Schrank hervor -> damit ist das Kapitel beim Gemüsehändler beendet
- \* Blount und Fulbert gehen jetzt wieder in die Stadt zurück, wo auch noch so einige Aufgaben auf sie warten

### Stadt:

- \* Blount gießt den jungen Trieb mit Wuchselixier
- \* dann benutzt er den Hebl und eine Kugel an einem Seil kommt herunter -> auf diese Kugel stellt sich Blount während Fulbert den Hebel betätigt -> Blount landet auf dem Dach -> Fulbert klettert an dem Trieb nach oben
- \* Fulbert und Blount zur Schuhsohle schicken -> Fulbert legt sich als Weg über die Dächer und Blount läuft drüber und holt sich die Sohle -> über den Kamin kommen sie schnell nach unten
- \* Blount gießt die Knospe mit dem Wuchselixier -> sie wird groß
- \* Fulbert klettert an ihr hoch und erschreckt die junge Frau, die ihren Brief fallen läßt, den Blount gleich aufhebt -> dann erschreckt Fulbert die Frau noch einmal und sie läßt eine Florianblüte fallen, die Blount sofort auffangen muß
- \* nun wird Blount die Wärmflasche auf das Boucassierei legen und einer kleiner Boucassier kommt aus dem Ei -> er bekommt etwas von dem Wuchselixier -> dann geht es erst einmal zurück ins Labor

### Labor:

- \* im Zauberbuch lesen was man für den Speedmix braucht
- \* Wasser und Sohle in den Kessel geben -> Sohle kochen und gekochte Sohle in den Mischer geben
- \* Knochen in den Mörser legen und mit dem Stampfer zerkleinern -> zerkleinerte Knochen in den Mischer tun
- \* Florianblüte in den Destillationskolben tun -> mit dem Feuerzeug den Bunsenbrenner anzünden -> man erhält Florianessenz -> diese in den Mischer geben
- \* mit der linken Hand den Knopf des Mixers betätigen -> erhalte Speedmix -> diesen in eine Flasche füllen -> wieder in die Stadt gehen

### Stadt:

- \* Blount nimmt Speedmix ein
- \* Fulbert und Blount gehen zur Glocke -> Blount benutzt die Lockflöte mit der Glocke -> dann muß er sofort zu Jeff, dem Boucassier und ihn antippen, damit er das Boucassierweibchen sieht, dabei verliert Jeff eine Feder, die Blount dann schnell aufheben muß
- \* Blount sieht sich den Liebesbrief 2x im Spiegel an und findet das Rezept für das Fliegeelixier -> er geht gleich ins Labor

### **Labor:**

- \* Wasser in die Schüssel am Fenster gießen und dann die Seife in die Schüssel tun -> das ergibt Seifenwasser
- \* mit dem Ecu den Ventilator einschalten und dann schnell den Schlüssel nehmen, ihn in das Seifenwasser tauchen und vor den Ventilator halten -> das ergibt eine Seifenblase, die in den Mischer fällt
- \* Feder auf den Aschenbecher legen und anzünden -> die Asche der Feder in den Mischer tun
- \* Memorium in den Destillationskolben tun und den Brenner anzünden
- \* es entstehen Lachtränen, die auch in den Mischer kommen
- \* Mischer einschalten und das Flugelixier ist fertig
- \* dieses in die Flasche füllen -> dann bekommt Blount Flügel, damit ist das Kapitel beendet -> Blount fliegt zu den Wolken

### **Wolken:**

- \* Blount findet in den Wolken den Zauberer Ooya wieder und in einem Eisblock ist die Pouche Bussi eingefroren
- \* als erstes nimmt Blount das Messer mit und dann holt er sich mit dem Golfschläger die Angelschnur -> damit besitzt er eine Angel
- \* Blount benutzt die Angel mit dem Wolkeneck und angelt eine Wolke hervor
- \* dann spricht Blount mit Ooya
- \* nun fliegt Blount zum Blasebalg, bei dessen Benutzung ein Ballon davonfliegt -> an diesen Ballon muß sich Ooya festhalten -> so kommt er auf den Fels, wo ein Büschel ist -> dieses verwandelt er in einen Gigant
- \* Blount benutzt wieder den Blasebalg -> Ooya hängt sich an den Ballon und fliegt auf den nächsten Felsen -> er zaubert aus dem Stein, der dort liegt, einen Weg
- \* nun können Ooya und Blount nach Foliander gehen

### **Foliander:**

- \* hier liegt Kolossus in einer Hängematte und beschießt alle Luftschiffe -> Faboulus ist auch hier -> er ist gefangen
- \* Blount angelt sich mit der Angel ein Fernrohr
- \* Ooya stellt sich auf die Schippe und fliegt auf das Katapult
- \* Blount stellt das Katapult nach vorn -> geht dann zum Teleskop und sieht durch -> danach schießt Kolossus auf ein Schiff, wobei Ooya zum Käse fliegt und in diesen eine Made zaubert
- \* nun stellt sich Blount auf die Schippe, nach dem das Katapult wieder im Normalzustand steht -> Ooya stellt das Katapult nach vorn und geht zum Bild mit den Schiffen, wo er eins fliegen läßt auf das Kolossus schießt und somit Blount zum Käse bringt
- \* Blount angelt sich mit der Angel den Wurm
- \* nun geht es erst einmal zurück zu den Wolken

### **Wolken:**

- \* im Wolkenloch angelt Blount eine Sägefisch
- \* Ooya muß auf den Felsen zum Giganten gehen

- \* Blount schneidet 3x mit dem Messer Ballast von der Gondel ab, dabei fällt die Ziege auf dem einen Felsen um (1 Sack in Gondel erst)
- \* Blount benutzt den Blasebalg und Ooya hält sich am Ballon fest, während Blount sofort zur Wolke geflogen kommt und mit dem Messer in diese sticht, so das es regnet und der Gigant niest, wobei ooya bis zu den Geysieren fliegt
- \* Ooya stellt sich auf den nicht aktiven Geysier und Blount hält den Geysier (bei den Säcken) zu -> Ooya fliegt bis zum Frosch
- \* nun kann Ooya in die Gondel einsteigen -> Blount muß noch einige Säcke in die Gondel werfen bis diese am Eisblock ankommt und Ooya aussteigen kann
- \* Blount sieht sich mit dem Fernrohr den Fleck an und sieht die Pouche Bussi
- \* Ooya zaubert Bussi aus dem Eis und geht zurück nach Foliander

### Foliander:

- \* Blount benutzt das Hammerwerk und stellt das Katapult ganz nach hinten, während Ooya zum Bild geht und ein Schiff abschickt, auf welches Kolossus schießt -> er trifft sich aber selber und verliert seinen Helm
- \* nun wird der Sägefisch mit der Säule angesetzt, was Blount aber hinter Gitter bringt
- \* Ooya zaubert aus Blount noch einen Blount, einen Schatten Blount
- \* dieser setzt Bussi auf den Kopf von Kolossus

### Kolossus:

- \* zuerst wird Bussi zum Zahn geschickt, wo er einen Zahnstocher findet, den er dann ins Auge steckt
- \* durch das linke Ohr kommt Bussi zum Sandkorn, welches er dann mit Hilfe der Träne aus dem Gesicht befördert (ziehen am Haar)
- \* mit dem Zahnstocher muß Bussi alle Mitglieder einer Flohfamilie erledigen
- \* ist das geschehen geht Bussi zum Haar und zieht daran
- \* Kolossus vergießt eine Träne, auf die sich Bussi setzen muß, damit er das Sandkorn zu Blount schießen kann

### Foliander:

- \* Schatten-Blount nimmt das Sandkorn und wirft es in die Maschine
- \* Ooya läßt wieder ein Schiff fliegen und Kolossus schießt
- \* dabei geht die Maschine kaputt und ein Getriebe fällt heraus
- \* Schatten-Blount benutzt das Messer mit dem Ansageroboter und es entsteht eine Höhlung in die er das Getriebe steckt
- \* der Roboter gibt den Pollen frei, den Blount auf Kolossus Kopf tut

### Kolossus:

- \* Bussi stellt sich auf die Nase -> Kolossus hebt seine Hand und Bussi geht wieder zur Nase, dabei wird er auf das Stirnband geschnippst und kann die Pollen holen
- \* Bussi plaziert den Zahnstocher im Nasenloch und den Pollen im linken Ohr
- \* wenn Bussi nun den Kragen benutzt muß Kolossus niesen und dieses Kapitel ist beendet; Blount landet bei der Prinzessin Xina und bekommt ein Interview, wobei Mondlicht ins Zimmer fällt und er zu Wer-Blount wird

### Xina:

- \* Fulbert auf den Kerzenständer schicken, dabei fällt die Kerze herunter
- \* Wer-Blount redet mit Xina -> wenn sie ihn küsst, hält sich die Wahrsagerin die Augen zu und Wer-Blount muß schnell den Zauberstab nehmen
- \* wenn Wer-Blount mit Xina spricht kommt auch ein Leibwächter, der immer schießt -> schnell den Hammer auf den Leibwächter schlagen und Wer-Blount bekommt eine Pistole
- \* Fulbert auf das Gericht auf dem Tisch schicken und dann Wer-Blount zum Gemüse schicken, er schlägt auf den Tisch und Fulbert fliegt an einen Kronleuchter, der nun schwingt -> jetzt muß Wer-Blount schnell auf den Kronleuchter springen und kommt zum Fenschel, den er mitnimmt
- \* Fulbert und Wer-Blount durch die Tür schicken -> Fulbert muß eine Brille holen, die Wer-Blount auffängt und mit der er jongliert -> Fulbert muß nun schnell durch die Tür zurück bis zur Bodenplatte, ganz links im Bild, um die Brille aufzufangen -> Wer-Blount kommt nach und holt sich die Brille, mit deren Hilfe er die Zwiebel holt
- \* nun nimmt Wer-Blount die Kerze und setzt sie in der folgenden Reihenfolge auf die Kerzenhalter und benutzt dann jeweils den Zauberstab mit den Kerzen, so daß sich dann der Springbrunnen öffnet (erst Mitte, dann links, dann rechts)
- \* der Springbrunnen ist offen -> Wer-Blount mit Ecu einsetzen und er geht durch den Springbrunnen zum König Bodd

#### **Bodd:**

- \* mit dem König Bodd reden und ihm die Hand schenken
- \* zu Man, den Furchtlosen gehen und die Zwiebel benutzen, dieser läßt die Axt fallen, die Blount mitnimmt
- \* Fenschel mit Fil, den Babar, einsetzen
- \* Tibo, dem Sohn von Bodd, die Pistole geben
- \* Blount holt sich einen Teller und geht dann zum Hafnarr, welchen er den Zauberstab gibt
- \* Fulbert zum Loch mit den Wanzen schicken -> eine Wanze fällt dem König Bodd auf den Thron und er schlägt sie mit dem Pantoffel
- \* in der gleichen Zeit muß Blount dem Hofnarr noch den Teller auf den Zauberstab geben, dabei schießt Tibo immer gleich mit der Pistole und wenn es im richtigen Moment passiert, fällt dabei der Pantoffel von Bodd runter und Fil vor die Füße -> dann muß sich Blount ganz schnell den Pantoffel holen und einstecken
- \* nun wird Fulbert auf die Lanze geschickt und er bringt dabei den Leuchter zum Schwingen
- \* Blount muß im richtigen Moment auf den Leuchter springen und gelangt dann zum Käfig, in dem Wynnona sitzt -> mit ihr reden
- \* jetzt geht es zurück zu Xina, in dem Blount den Zauberstab mit dem Kerzenhalter benutzt (Mitte-Hinten-Vorn)
- \* der Springbrunnen öffnet sich -> Ecu mit Öffnung benutzen und Blount kommt wieder zu Xina

#### **Xina:**

- \* als erstes wieder durch Fulbert den Leuchter zum Schwingen bringen und Blount auf den Kronleuchter schicken, damit er die Axt in den Topf legen kann
- \* Fulbert muß sich in die Nähe des Kerzenständers begeben
- \* Wer-Blount geht zur Feuerstelle und Fulbert klettert auf den Kerzenständer -> der

**Koch schießt die Axt und der Schädel fällt herunter**

**\* Wer-Blount kann nun den Schädel und die Axt aufheben**

**\* er gibt Xina den Pantoffel und sie verspricht ihm, Wynnona zu helfen, wenn er im Labyrinth für sie gewinnt**

**\* Wer-Blount geht durch den Springbrunnen zu Bodd zurück**

### **Bodd:**

**\* Blount gibt Bodd den Schädel und dieser verspricht ihm, Wynnona zu helfen, wenn er im Labyrinth für ihn gewinnt**

**\* nun geht Blount nach draußen und er tritt in zwei Identitäten gegen das Labyrinth an  
-> als erstes muß er Schach spielen**

### **Schach:**

**\* hier gibt es ein Schachbrett, auf dem schon der König, Wächter, der Henker und eine Anstandsdame stehen, -> es gibt auch eine Spielregel**

**\* die Aufgabe besteht erst einmal darin die Figuren (Mörder und Liebhaber) herzustellen und dazu geht es erst einmal zur nächsten Welt**

### **Spinne:**

**\* Wer-Blount ist wieder im Einsatz zusammen mit Fulbert**

**\* auf Seite 1 im Buch liest Wer-Blount und dann geht er zum Astloch, aus dem nach dem Pfeifen von Wer-Blount, ein Schütze herausieht**

**\* dieser Schütze braucht Pfeile, deshalb springt Wer-Blount 3x auf das Geometriebuch, wo Pfeile herunterfallen, die er dem Schützen gibt, der dafür mitkommt**

**\* Fulbert zum Staubhäufchen schicken und Wer-Blount zur Tabellenkalkulation -> wenn Fulbert auf Staub schlägt muß Wer-Blount den Staub einatmen und dann niesen, damit die Zahlen alle vom Papier fliegen -> da kommt die Spinne und schnappt sich die Zahl 9**

**\* Wer-Blount sammelt alle Zahlen ein, holt sich den Pinsel, sieht sich die 2 Bücher an und erhält einen Zirkel und Kreide**

**\* dann holt er sich das Pferd und geht zur Spinne**

**\* Fulbert geht zum Bild mit der Mondlandschaft und stellt sich vor den Mond, wobei aus Wer-Blount Blount wird und die Spinne erschreckt -> sie läßt die 9 fallen, die sich nun Wer-Blount holen kann**

**\* mit dem Beil macht er aus dem Lineal Holzblöcke -> einen einstecken**

**\* mit dem Zirkel auf dem Blatt Papier eine 8 malen und dann alle Zahlen, außer der 0, in das Tintenfaß tun und den Pinsel eintauchen**

**\* den Ecu mit der Karre benutzen und mit dem Pinsel einen Esel davor malen -> Wer-Blount bekommt so einen Marmorblock**

**\* im Buch eine Seite umblättern und mit dem Pinsel einen Weg auf die Seite malen -> dann Turm auf der anderen Seite anwählen, kommt ein Ritter -> diesem das Pferd geben und Wer-Blount hat einen Reiter**

**\* auf der nächsten Seite ist ein Haus -> dort pfeifen, eine Frau guckt raus -> 2x mit dem Pinsel am Haus malen, dann fällt eine Mandoline aus dem Haus -> und es geht zurück zum Schach**

### **Schach:**

- \* die rechte und die linke Hand mit den Bällen benutzen, dabei kommt ein Riß ins Schwein, dort den Ecu einwerfen und Othello kommt aus dem Schwein heraus
- \* mit dem Zirkel auf dem Marmorblock malen und mit der Kreide auf dem Holzblock
- \* mit der rechten Hand den Hammer holen und mit der linken Hand den Holzschneider  
-> Holzschneider wird an Holz gehalten und Hammer auf Holzschneider -> es entsteht eine Figur -> dasselbe mit Meißel und Hammer am Marmorblock machen -> dann beide Figuren mit der rechten Hand nehmen und in die Farbe tauchen -> mit dem Pinsel die Figuren vervollständigen und auf das Spielfeld stellen
- \* nun kann das Spiel beginnen, in dem eine Hand zum Märchenbuch geht

### **Spiel:**

- \* den Bogenschützen auf den grünen Quadraten so lange hin und her rücken bis die beiden Wächter beseitigt sind und der Schlüssel vom Turm gefallen ist
- \* den Mörder auf das Quadrat mit dem Hebel hinter der Anstandsdame bringen -> Mörder bewegt Hebel -> Henker verschwindet
- \* Mörder auf das gelbe Quadrat schräg vor der Anstandsdame stellen
- \* Liebhaber bis zum Turm bringen
- \* mit der rechten Hand die Mandoline halten und mit der linken Mandoline spielen -> Othello erstarrt -> mit der rechten Hand Othello nehmen und auf das blaue Quadrat vor die Anstandsdame setzen, so das diese erschreckt und verschwindet
- \* den Reiter auf das blaue Quadrat vor den König plazieren und dann von dort aus erst in die linke und dann in die rechte Ecke setzen, um die Ritter zu erledigen -> in der rechten Ecke stehen lassen
- \* Bogenschützen auf das grüne Quadrat, das in Linie mit der linken Ecke liegt (ganz unten), stellen
- \* Mörder auf Quadrat mit Axt stellen -> König wird erledigt
- \* Liebhaber auf das blaue Quadrat bringen, wo vorher die Anstandsdame stand und dem Liebhaber mit der rechten Hand die kleine Mandoline geben -> die Prinzessin erscheint auf dem Turm
- \* den Liebhaber auf das Quadrat vorm Turm bringen -> er nimmt den Schlüssel und geht in den Turm -> damit ist das Kapitel beendet

### **Spiegel:**

- \* hier gibt es neben Blount noch einen Spiegel-Blount
- \* von den Spiegeln kommt man noch zum Hirn, wo Blount und Wer-Blount zusammen in Aktion treten
- \* bei den Spiegeln nimmt Blount zuerst das Ei des Universums und setzt es mit dem Zeitspiegel ein, wobei ein Kücken herauskommt
- \* diese Kücken gibt Blount über den Durchgang zu Spiegel- Blount
- \* der benutzt das Kücken mit dem Abmagerungsspiegel und schickt das Magerkücken über den Durchgang zu Blount zurück
- \* Blount steckt das Magerkücken in den Zugang zur kleinen Nadel, wobei sich der kleine Zeiger der Uhr richtig einstellt
- \* das Magerkücken kommt nun 2x in den Mastspiegel und wird über den Durchgang zu Spiegel-Blount geschickt, der das Mastkücken in den Zugang zur großen Nadel steckt, wobei der große Zeiger der Uhr richtig eingestellt wird
- \* der Wecker klingelt und der Dämon wacht auf
- \* das Mastkücken wird wieder mit dem Abmagerungsspiegel benutzt und zu Blount geschickt

\* Blount schickt das Kücken in den Zeitspiegel und es wird eine Henne daraus, die anschließend noch in den Mastspiegel geschickt wird und es wird eine Masthenne -> nun geht es zum Hirn

### Hirn:

- \* Blount benutzt das Wuchselixier mit der Knospe und schickt Fulbert auf die Pflanze, so daß Fulbert einen Knopf drücken kann, der den Weg zum Gehörgang frei gibt
- \* Wer-Blount zur Erinnerungsvitrine schicken -> er schlägt sie ein
- \* Blount kann nun den Knopf der Erinnerungsvitrine immer wieder drücken und es erscheinen Chump, Ooya, Kolossus, Prinz-Clown und der Drachen als Bild
- \* wenn Kolossus erscheint wird Wer-Blount mit ihm benutzt und es fällt ein Sandkorn herunter, daß Blount aufhebt
- \* Wer-Blount stellt die Weiche so ein, daß das Transportmittel für Nervenergie (Wagen) in Richtung Visionssee fahren kann
- \* Blount und Wer-Blount fahren zum Visionssee
- \* Wer-Blount springt in den See, auf dem dann lauter Augen erscheinen -> daraufhin benutzt Blount das Sandkorn mit dem See, wobei ein Ballon mit einem Fisch darin auftaucht
- \* Wer-Blount und Blount gehen über die Bodenplatte zurück
- \* Blount fährt mit dem Wagen wieder zum See -> dadurch kommt der Ballon zum Platzen und der Fisch schwebt ein Stück
- \* nun muß Wer-Blount schnell die Weiche geradeaus stellen und mit dem Wagen fahren -> dabei hängt er sich an den Fisch, der ihn zur Lockflöte bringt -> dort holt sich Wer-Blount die Lockflöte aus der Mauer und kehrt über den Brunnen und durch die Tür zurück
- \* Blount benutzt noch einmal das Sandkorn mit dem See und wenn Wer-Blount die Weiche wieder zum See gestellt hat fährt Blount wieder zum See, so daß der Ballon platzt und Wer-Blount stellt die Weiche geradeaus -> so kann Blount schnell mit dem Wagen zum Fisch gelangen, der ihn zur Lockflöte bringt, die Blount einsteckt und über den Brunnen zurück kommt
- \* Blount benutzt die Lockflöte mit dem Gehörgang und der Drachen erscheint -> Blount gibt ihm das Wuchselixier -> er benutzt den Drachen, um zu den Körnern zu gelangen
- \* dort setzt Blount die Masthenne ein, die bis auf ein Korn alles auffrißt, -> diese Korn ist ein Wahnkorn, daß Blount einsteckt
- \* nun geht Blount zur Traumpfütze und benutzt dort die Lockflöte
- \* der Drachen kommt und läßt die Pfütze verschwinden -> Blount kann sich nun den Schlüssel nehmen
- \* die Lockflöte wird jetzt mit der Pallisade benutzt -> der Drachen kommt und legt alles in Schutt und Asche
- \* Blount öffnet nun mit dem Schlüssel die Schatulle, in der eine Schönheitssalbe ist, die er mitnimmt -> zu den Spiegeln

### Spiegel:

- \* der Dämon bekommt das Wahnkorn und verschwindet
- \* Blount geht mit der Schönheitssalbe zum Schönheitsspiegel und wenn er sich fertig eingesalbt hat, muß Spiegel- Blount zum Häßlichkeitsspiegel gehen -> die Häßlichkeitssalbe erhält er wenn der Dämon verschwindet
- \* wenn Blount und Spiegel-Blount im richtigen Moment vor den Spiegeln stehen, kommen sie zum Ausgang und das Kapitel ist beendet -> dann geht es zur letzten Welt

zu den Göttern

**Götter:**

- \* Wer-Blount zerstört mit dem Beil die Palisade und mit dem Hammer die Mauer
- \* nun klingelt Wer-Blount erst an der einen Klingel und eine Hand erscheint , die zu einer Kette geht, und dann geht es zur zweiten Klingel, wo auch eine Hand erscheint die auf der anderen Seite an der Kette zieht -> dadurch wird die bittere Quelle für kurze Zeit abgelassen
- \* Wer-Blount kann auf die Ketten steigen und eine Partitur fällt von den Göttern herunter -> die Partitur muß in die Quelle getan werden -> dann klingelt Wer-Blount wieder bei beiden Händen und wenn die Kette oben ist, steigt er ins Becken und holt die beiden Partituren heraus
- \* die gelbe Partitur kommt auf das Pult des Engels und die rote Partitur auf das Pult des Dämons
- \* Wer-Blount spricht mit den Göttern und bekommt einen Zeitfaden
- \* damit der Engel spielt, muß ein Ecu in die Auereole -> eine Note bleibt eine Weile schwebend über der Quelle
- \* dann benutzt Wer-Blount schnell den Hammer mit der Wolke bei dem Dämon und dieser spielt -> es bleibt ebenfalls eine Note über der Quelle
- \* Wer-Blount legt den Zeitfaden über die beiden Noten und benutzt dann beide Klingeln -> die Hände verbinden die Noten und die Götter sind wieder vereint -> damit ist Goblins 3 beendet

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>