

**SCHWEINEVOGEL**  
**„SCHNITZELJAGD IN DEN KATAKOMBEN“**  
**Die Geschichte zur Schnitzeljagd 2009**

**Vorgeschichte:**

**DER BAUWAGEN VON SCHWEINEVOGEL UND IRON DOOF**  
**„Willkommen in UNSEREM TRAUEN HEIM!“**

**Vorlesen:**

Iron Doof kommt geschafft von Arbeit nach Hause.

Leider wird er nicht wie üblich von Hausferkel Sid freudig schwanzwedelnd begrüßt.  
Sehr merkwürdig.

Und Schweinevogels Schlüsselband hängt halbwegs ordentlich neben Sids Ausgeh-Halstuch am Haken. Deshalb ist sich Iron Doof sicher, dass die Beiden nicht Gassi gegangen sind.

Wo können sie sein?

Im Wohnzimmer sind sie nicht, denn die „Bombo“-Spielkonsole ist aus.

Vielleicht sind sie ja in Schweinevogels Hobbykeller?

Die Spur der herumliegenden PapierSCHNITZEL scheint jedenfalls darauf hin zu deuten ...

**Kapitel 1**

**SCHWEINEVOGELS HOBBYKELLER:**  
**„HIER SIEHTS AUS WIE UNTER HEMPELS SOFA!“**

Als Iron Doof im Hobbykeller angekommen ist, findet er nur Schweinevogel vor, der an seiner neuen Maschine bastelt: dem SOSSENCHEF 3000. Mit diesem Apparat könnte Iron Doof nach Herzenslust Saucen kreieren, indem er einfach verschiedene Substanzen wild zusammenmischen kann.

Doch kein Hausferkel Sid. Wo kann es sein?

Dummerweise scheint der BAUPLAN der neuen Maschine bis auf einen kleinen SCHNITZEL, auf dem alles Wichtige notiert war, ebenfalls verschwunden zu sein.

Zwar hat Schweinevogel mit seinem Kumpel Swampie alles durchsucht (und Sid hatte dabei eifrig geholfen) – aber gefunden haben sie nix.

Swampie - der übrigens eine vernunftbegabte schleimig-grüne Schlammputze ist - ist schließlich abgedampft und Schweinevogel versuchte, aus dem Gedächtnis die Maschine zu Ende zu bringen, weshalb er nicht so sehr auf Hausferkel Sid geachtet hat.

Ein schweres Versäumnis, das Schweinevogel jetzt zusammen mit Iron Doof nachholt.

Nachdem Schweinevogel und Iron Doof den ganzen Hobbykeller durchsucht haben, wissen sie nur drei Dinge:

1. Hausferkel Sid ist nicht im Hobbykeller.
2. Der Bauplan des SOSSENCHEF 3000 ist auch nicht hier.
3. Der Hobbykeller sieht aus wie ein Saustall.

Vielleicht ist Sid ja im Garten, wo er manchmal über die WIESE tollt, während Iron Doof dieses alte Lied singt:  
"Old McDONALD hat ne Farm - hijahija-ho"?

## **Kapitel 2**

### **IM GARTEN VON IRON DOOF:**

#### **„DU SIEHST AUS WIE EIN KLEINES FERKEL!“**

Schweinevogel und Iron Doof sind hinter den Bauwagen gegangen, in dem sie wohnen. Hier befindet sich das kleine Gärtchen, in dem Iron Doof nach des Tages Mühen Entspannung sucht, indem er Tomaten, Kohlrabi, Salat und Kräuter für seine Soßenkreationen anbaut.

Manchmal wühlt sich Sid dabei durch Iron Doofs geliebte Gartenbeete, was er natürlich eigentlich nicht soll, aber wer kann einem süßen Hausferkel schon böse sein?

Oh, da liegt ja ein SCHNITZELstückchen!

Hm, obwohl Schweinevogel und Iron Doof jeden Stein umgedreht haben, haben sie nur einen weiteren SCHNITZEL von Schweinevogels Maschinenbauplan gefunden ... es WAR also irgendjemand hier!

Und Iron Doofs niedergetrampelte Pfefferminzsträucher deuten darauf hin, dass dieser Jemand im Wald hinter unserem trauten Heim verschwunden ist ...

Iron Doof ist so wütend, dass seine Minze verletzt wurde, dass er diesen Jemand in die Würge nehmen könnte ... oder ihn durch die Luft wirbeln ... oder Schlimmeres.

Aber leider kann Iron Doof ja kein JUDO!

Also stapfen unsere Helden erstmal los.

## **Kapitel 3**

### **IM WALD:**

#### **„ICH HAB GRAD EINEN KNOTEN IM KOPF!“**

Schon leicht verschwitzt erreichen Schweinevogel und Iron Doof im Wald die kleine Lichtung, auf der Iron Doof mit Sid immer Stöckchen-werfen übt. (Eigentlich übt Sid mit Iron Doof, weil Iron Doof im Stöckchen-werfen eine echte Niete ist.)

Doch die Lichtung ist leer.

Das heißt ... nicht ganz leer. Ein SCHNITZEL des Bauplans liegt im Gebüsch.

Und dahinter ... ein Schatten ... ein Gestalt ... Oh mein Gott!

Es ist – es ist – es ist ... Der Weise vom Berg!

Hier?

Und nicht – wie der Name schon sagt – auf dem Berg?

Der Weise vom Berg hält sich den Kopf. Eine riesige Beule lugt aus seinem langen weißen Haar.

Was ist passiert?

Beim Meditieren muss der Weise vom Berg wohl kurz eingeschlafen sein. Und da ist der Weise vom Berg vom Berg gefallen und bis hierher in den Wald gerollt.

Als Schweinevogel den Weisen vom Berg fragt, ob dieser etwas gesehen habe, was bei der Suche nach Hausferkel Sid helfen könnte, versucht der Weise vom Berg angestrengt nachzudenken. Aber sein Gehirn ist ganz verknotet

Schweinevogel muss dem Weisen vom Berg das Gehirn entknoten, damit der seine Erinnerungen wiederbekommt und Schweinevogel und Iron Doof bei der Suche nach Sid helfen kann. Ein kniffliges Unterfangen, denn so ein Weisen-Gehirn kann zuweilen ziemlich verknotet sein!

Doch Schweinevogel hats geschafft! Naja, okay - Iron Doof hats geschafft!  
Da Schweinevogel beim Knotenbinden zu ungeduldig und ungeschickt ist, hat ihm Iron Doof mit seiner Engelsgeduld dabei geholfen, die Gehirnschlingen des Weisen vom Berg wieder in Ordnung zu bringen.

Jetzt kann sich der Weise vom Berg erinnern: Er hörte ein Quieken - etwa so: "Nuff-Nuff!" - und er sah eine große Schattengestalt, die durch die Büsche in Richtung Stadt walzte. Die Schattengestalt lachte dabei hämisch und klang sehr hungrig!  
Worauf also warten? Nichts wie hinterher! Die DACHTERRASSEN in der Innenstadt scheinen ein gutes Ziel!

Aber den richtigen Hinweis zu finden ist wie GLÜCKSRAD spielen!

#### **Kapitel 4: STADTTERRASSEN: „DAS GLÜCKSRAD DES WISSENS“**

Da sich Schweinevogel und Iron Doof keinen anderen Rat wissen, gehen sie in der Stadt dahin, wo man immer noch die besten Tipps bekommt, wenn man gar nicht weiter weiß: auf den Rummelplatz!

Denn auf so einem Rummelplatz tummeln sich wilde Kerle und gewitzte Weiber, die weltgerüst sind und Augen und Ohren immer offen haben. Diese Typen kennen jedes Gerücht und wissen, was los ist!

Und tatsächlich: Ein SCHNITZEL von Schweinevogels Bauplan für den SOSSENCHEF 3000 liegt vor dem Zelt des wortkargen Lenkerbiegers Jan-Jan, der hier ein Geschäft für Glücksräder betreibt!

Aber die wirklich wichtigen Informationen geben solche Jahrmarktsbetreiber natürlich nicht so einfach her! Schweinevogel und Iron Doof müssen sich erst dem "GLÜCKSRAD DES WISSENS" stellen und hoffen, dass sie den mürrischen Glücksrad-Betreiber Jan-Jan durch ein paar Runden Glückrad-Drehen dazu bewegen können, ihnen zu sagen, was er von der mysteriösen Gestalt weiß, die hier durch die Stadt gewalzt sein soll und ob es eine Spur ihres geliebten Hausferkels Sid gibt!

Schon nach 800 Runden Glücksrads-Drehen zeigt sich der Glücksrads-Betreiber gewogen, Schweinevogel und Iron Doof ein paar spärliche Tipps zu geben:

1. Ja, die Schattengestalt kam tatsächlich durch die Stadt gewalzt.
2. Ja, es war eindeutig Hausferkel-Quieken, was man dabei hören konnte.
3. Außerdem sang die Schattengestalt mit greulicher Stimme ein Lied: "O sole mio!"
4. Das kann nur eins bedeuten: Die Gestalt ist entweder Italiener oder sie kommt aus

Italien oder sie will nach Italien fahren oder sie singt einfach nur ein italienisches Lied. Aber Italien ist ja in jedem Fall toll!  
Und jetzt raus hier! Nehmt euch ein Klapprad und zuckelt los – immer schön im ZICKZACK, bis euch die EPIDERMO von den Waden fällt!

## **Kapitel 5: GEN SÜDEN: „RASTSTÄTTEN-ZICKZACK BIS KOMA KOMMT!“**

Total geschafft müssen Schweinevogel und Iron Doof eine Pause bei ihrer wilden Klapprad-Verfolgungsjagd einlegen!

Sie steigen von ihren Klapprädern und setzen sich auf eine Bank am Wegesrand. Eins ist klar: Zwar bewegen sich Schweinevogel und Iron Doof irgendwie Richtung Italien, aber mit so kleinen Rädern kommen sie einfach nicht vom Fleck. Es ist bald Abend und sie haben noch nicht mal den Stadtrand erreicht! Ein anderes Fortbewegungsmittel muss her!

Als sie so überlegen, kommt eine zwielichtige Gestalt und setzt sich neben unsere Helden auf die Bank. Die Gestalt blättert in einem mitgebrachten COMICHEFT. Da entdeckt Schweinevogel, dass ein SCHNITZEL seines Bauplans aus dem Heft hervorlugt!

Iron Doof - krank vor Sorge um Hausferkel Sid - springt der Gestalt an den Hals und will wissen, woher sie diesen Schnitzel hat!

Die Gestalt stottert unsicher und beteuert ihre Unschuld: Das Heft lag am Straßenrand und die Gestalt hat es gerade erst gefunden. Der Schnitzel muss als Lesezeichen dienen!

Und tatsächlich: Auf der Seite, in der der Schnitzel lag, sind Buchstaben eingekreist - aber was bedeuten sie?

Aha! Alles klaro!

Das Lösungswort heißt "Schiff!"

Schweinevogel schlägt sich an die Stirn! Natürlich! Mit einem Schiff kommt man besser vom Fleck als mit dem Klapprad!

Aber woher nimmt man mitten in der Pampa ein Schiff?

Da gibts nur eins: der Bastel-PRINZ weiß es!

Und der hockt - wie Iron Doof aus seiner Klatschtantenrunde weiß - immer in der VEREINSWIESEN-Hafenspelunke!

Also nichts wie rauf auf die Klappräder und hin zum Bastel-PRINZ!

## **Kapitel 6: HAFENSPELUNKE „DER BASTEL-PRINZ“**

In der Hafenspelunke angekommen, sehen Schweinevogel und Iron Doof den Bastel-Prinzen in einer Ecke sitzen. Er bastelt gerade eines seiner berühmten Bastel-Meisterwerke der Prinzen-Bastelkunst.

Um sich sein Vertrauen zu verdienen, gibt es also nur eine Chance: Mitbasteln bis die Finger bluten!

Geschafft!

Nachdem sich Schweinevogel und Iron Doof die Finger wund gebastelt haben, rückt der Bastel-Prinz endlich mit ein paar Informationen raus:

Eine wilde Tüpe war vorhin da. Die gebärdete sich sehr ungehobelt, sprach irgendwas von scharfen Soßen, bella italia und von Ferkelbraten-á-la-Swampwana und zwang den Bastel-Prinzen, ihm ein Boot zu basteln, das ihn sicher übers Mittelmeer bringen würde.

Einen kleinen Karton, aus dem ein jämmerliches Quieken kam, hatte die Tüpe auch dabei.

Achja, ein komischer PapierSCHNITZEL fiel der Tüpe beim Gehen aus der Gesäßtasche.

Schweinevogel und Iron Doof bekommen den Rat, doch runter an die Hafenmole zu gehen und in HALLE 5 vorbeizuschauen - vielleicht ist die Tüpe noch nicht mit dem Boot aufs Meer hinaus!

## **Kapitel 7:**

### **HAFENMOLE**

#### **„RAT MAL, WERWOWAS ICH BIN!“**

Herrjemine!

In der Halle 5 an der Hafenmole angekommen, stellen Schweinevogel und Iron Doof fest, dass hier offensichtlich alle verrückt geworden sind: Statt wie jeder anständige Schiffsbauer Schiffe zu bauen, spielen die Schiffsbauer Märchen nach!

Und bevor Schweinevogel und Iron Doof nicht erraten haben, welche Märchen das sind, ist der Schiffbaumeister von Halle 5 in keinster Weise gewillt, irgendwelche Auskünfte über Hausferkel, ungehobelte Tüpen oder ausgelaufene Boote zu erteilen. Ergo nützt es nüscht: Unsere Helden müssen in ihren Einschlafmärchen-Erinnerungen graben und raten wie die kleinen Teufel!

Täterä und Täterum!

Schweinevogel und Iron Doof haben ihre Aufgabe fantastisch gemeistert und so den Schiffbaumeister von Halle 5 milde gestimmt. Dieser lässt sich nicht lumpen und verrät unseren Schnitzeljägern so manches Geheimnis:

Die wilde Tüpe, groß wie ein Schrank und irgendwie froschartig wie im Froschkönig, schwang sich in das Boot des Bastelprinzen und fuhr aufs offene Meer hinaus - dahin, wohin der Wind ihn trägt!

Da der Schiffbaumeister von Halle 5 den Wetterbericht kennt, weiss er, dass der Wind die Tüpe nach Milano tragen wird, Ankunft im Morgengrauen.

Hm, ein bisschen schludrig schien die Tüpe auch zu sein: Zwar achtete sie peinlich genau auf einen Karton, aus dem man ein ängstliches "Nuff-Nuff!" hören konnte (Die Tüpe nannte den Karton "Meine Wegzehrung"), aber sie verlor diesen SCHNITZEL hier, der offensichtlich zu einem genialen Bauplan für eine Sossenmix-Maschine gehört.

Schweinevogel und Iron Doof schnappen sich ein Schiff und fahren hinterher!

**Kapitel 8:**  
**DAS MITTELMEER**  
**„EIN STURM KOMMT AUF!“**

Das Mittelmeer! Sonnenschein und eine kühle Brise! Möwen füttern und Fische gucken! Blaue Wellen, seichte Nehrungen, ruhige Wasser!

... Pah, denkste!

Kaum sind Schweinevogel und Iron Doof auf hoher See, tobt ein Sturm los, der das Schiff in eine gefährliche Lage bringt.

Um nicht zu kentern, stürmen unsere Helden zum Steuerrad und helfen dem Kapitän mit aller Kraft dabei, das Schiff auf Kurs zu halten.

Bei Neptun!

Alle Mühe war umsonst.

Das Schiff ist gesunken und die Passagiere mussten sich auf Flosse, Fässer und ein kleines Beiboot retten.

Zum Glück ist es jetzt mildes Wetter und der Schiffskoch hat Wasser und Vorräte in Sicherheit bringen können. Und das Ufer ist schon in Sicht!

Schweinevogel, Iron Doof und die anderen Passagiere rudern an Land.

Am Strand findet Schweinevogel einen der SCHNITZEL, untrüglichen Indiz dafür, dass die geheimnisvolle, schrankgroße, irgendwie-grüne, von scharfer Sauce redende, ungehobelte Tüpe mit dem Karton, in dem Hausferkel Sid zu sein scheint, auch hier gestrandet ist.

Und dort drüben ist ja auch eine Strandbar, an der sich ein STAMMTISCH versammelt hat.

Die wissen bestimmt mehr!

**Kapitel 9:**  
**STRANDBAR SIEGISMUNDIS#**  
**„BESCHIEDWISSER“**

In der Strandbar „Siegismundis“ werden Schweinevogel, Iron Doof und die anderen Schiffbrüchigen herzlich willkommen heißen. Sie bekommen wärmenden Tee, Decken, zu Essen und was man sonst so braucht, wenn man gerade einer Schiffskatastrophe entronnen ist.

Beim Wadenwickeln kommt Iron Doof mit dem Stammtischlern der Strandbar ins Gespräch. Die geheimnisvolle, schrankgroße, irgendwie-grüne, von scharfer Sauce redende, ungehobelte Tüpe mit dem Karton, in dem Hausferkel Sid zu sein scheint, war hier, um sich beim altherwürdigen Thowi-Wo-Bowi den Lageplan der römischen Katakomben zu klauen.

Das Ziel ist also klar!

ROM! Die ewige Stadt! Stadt der Cäsaren! Stadt der Antike! Stadt der Katakomben!

Aber wie dorthin gelangen? Die Zeit drängt und die Taschen sind leer!

Vielleicht gibt es ja eine Idee in einer der Broschüren, die hier in der Strandbar liegen?

BINGO! Das ist es!

Danke für den Tipp, altehrwürdiger Thowi-Wo-Bowi!

Obendrauf legt Thowi-Wo-Bowi noch einen neuen SCHNITZEL, den die geheimnisvolle, schrankgroße, irgendwie-grüne, von scharfer Sauce redende, ungehobelte Tüpe mit dem Karton, in dem Hausferkel Sid zu sein scheint, beim Aufbruch verloren hat. (Übrigens sprach diese Tüpe in berlinerischem Akzent. Sehr dubios.)

Schweinevogel und Iron Doof rennen los, denn sie wissen: Beim BINGO kann man Hauptpreise gewinnen - und Hauptpreise können manchmal vier Räder haben, mit denen man sich fortbewegen kann!

## **Kapitel 10**

### **DIE BINGOHALLE**

**„B! !! N! G! O! – WAS HEISST DAS?“**

In der Bingohalle angekommen, staunen Schweinevogel und Iron Doof nicht schlecht: Statt wie erwartet nur Omis vorzufinden, ist hier ein Riesentrubel und von Jung bis Alt sind alle in dieser Stadt verrückt nach Bingo!

Der Hauptpreis ist ein niegelnelneuer Alfa-Edison Romero, Modell Flitzeschnell-nach-Rom-und-rette-Sid!

Also nix wie ran an die Buletten und Daumen drücken, dass die Glücksfee lacht, denn die Katakomben Roms warten auf unsere Lieblingsknuddelhelden!

Gna!

Obwohl Iron Doof nicht den erhofften Hauptpreis (Zur Erinnerung: ein niegelnelneuer Alfa-Edison Romero, Modell Flitzeschnell-nach-Rom-und-rette-Sid) gewonnen hat - weil der nämlich schon von jemand anders gewonnen wurde, hat Schweinevogel noch einen Trostpreis ziehen können: Einen ururururururalten Wagen Marke Wird-schon-noch-irgendwie-fahren-wenns-sein-muss mit Zweitaktmotor und fast vier Rädern. Aber immerhin fährt das Ding umweltbewusst umgerüstet mit Sonnenenergie!

Zwischen den ganzen alten Bingoscheinen entdeckt Iron Doof einen der Bauplan-SCHNITZEL. Offensichtlich hatte die geheimnisvolle, schrankgroß, irgendwie-grüne, von scharfer Sauce redende und dabei berlinernde, ungehobelte Tüpe mit dem Karton, in dem Hausferkel Sid zu sein scheint, die gleiche Idee mit dem Hauptgewinn!

Aha, also war es diese Tüpe, die den Hauptgewinn bekommen hat!

Jetzt schnell hinterher, so wie Schweinevogel es einst von OLE & KAYER, diesem begnadeten Rallye-Team gelehrt bekam!

## **Kapitel 11**

### **STRADA DEL SOL**

**„DIE ABKÜRZUNG“**

Weil die Autobahn nach Rom so wahnsinnig lang und nur schnurgerade ist und es

unsere Helden aber sehr eilig haben, ihrem Hausferkel Sid zu Hilfe zu eilen, nimmt Iron Doof eine seiner berühmten Abkürzungen direkt über die Serpentinenstrassen!

Ein liegengebliebener PapierSCHNITZEL am Eingang in diese gefährliche Welt der steilen Berghänge und tiefen Schluchten zeigt Schweinevogel, dass auch die geheimnisvolle, schrankgroße, irgendwie-grüne, von scharfer Sauce redende und dabei berlinernde, ungehobelte Tüpe mit dem Karton, in dem Hausferkel Sid zu sein scheint, hier entlang gekommen sein muss.

Aber jetzt heißt es auf der Hut sein und volle Konzentration!

Puuuh, was für eine Tortur! Das Auto schleppt sich über Stock und Stein, immer knapp am Rand der Schluchten entlang. Eine nervenaufreibende Angelegenheit für Schweinevogel und Iron Doof.

Doch jetzt ist es überstanden!

Natürlich ist es vollkommen sinnlos, wenn Schweinevogel Iron Doof zu erklären versucht, dass eine Serpentinenstrasse im Nirgendwo unmöglich eine Abkürzung zur schnurgeraden Autobahn sein kann - aber das ist eine andere Geschichte.

Denn jetzt seid ihr in ROM!

Tatsächlich und wirklich!

Es scheint, als ist die Rettung von Hausferkel Sid in greifbare Nähe gerückt!

Doch wie findet man die Katakomben?

Da hilft nur LESEN!

Oder - wenn man wie Schweinevogel sehr lesefaul ist - VORLESEN LASSEN!

Ab dafür und viel Glück!

## **Kapitel 12**

### **ROM**

#### **„DER VORLESE-KLUB“**

In den Tiefen der unterirdischen Stadt unterhalb Roms - also irgendwo da, wo der Eingang der Katakomben sein muss - entdecken Schweinevogel und Iron Doof eine gruftartige Halle, in der eine belesene Dame einen geheimnisvollen, illustren Zirkel der Vorlese-Kunst betreibt.

Die edle Dame hat den von unseren Helden Gesuchten getroffen und sogar versucht, ihn aufzuhalten, als sie seinen finsternen Plan (der sehr viel mit dem Bau einer Maschine für Sossen und dem Verzehr von Ferkeln zu tun hat) erkannte.

Doch der Bösewicht war zu groß und zu grün und zu schlammig, als das sie ihn hätte aufhalten können. Sie konnte ihm nur einen PapierSCHNITZEL entreißen und dadurch hoffen, dass er den Bau der Maschine nicht verwirklichen kann.

Und ohne Maschine keine Sosse.

Und ohne Sosse vielleicht kein schmackhaftes Mahl aus Ferkelbraten mit Sosse?

Aber angesichts der Gefahr, in der unser Hausferkel schwebt, ist es besser, sich nicht auf diese dünne Hoffnung zu verlassen. Lasst Taten sprechen!

Die edle Dame ist mehr als bereit, Schweinevogel und Iron Doof den Weg in die Katakomben zu verraten.

Also hör gut zu!

Trotz der unglaublich komplizierten Wortwahl der Dame wissen unsere Freunde jetzt, wo sie den Schurken finden werden, der ihr süßes Hausferkel Sid bei lebendigem Leibe zu verspeisen gedenkt! Und sie haben auch schon eine schreckliche Ahnung, wer dieser Schurke sein mag!

Sie sind geradezu BAFF, als ihnen klar wird, dass der Böse die ganze Zeit ein wohlbekannter Kerl zu sein scheint, der in Schweinevogels und Iron Doofs Haushalt aus und ein geht! Sie sind BAFF, BAFF, BAFF!

Sie rennen durch die Katakomben, der Rettung ihres Hausferkels entgegen!  
Sid, wir kommen!

### **Kapitel 13**

#### **DIE KATAKOMBEN VON ROM**

#### **„ENTSCHEIDUNGSSCHLACHT IM TELLERWERFEN!“**

Hier sind wir also!

Und alle Befürchtungen von Schweinevogel und Iron Doof sind wahr geworden:  
SWAMPIE ist der Bösewicht!

In der großen Halle der Katakomben (original mit eingestürztem Dach und deshalb weniger dramatisch mit Tageslicht) stehen sie Swampie gegenüber, der gerade dabei ist, die letzten Handgriffe an seinem Nachbau von Schweinevogels genialer SOSSENCHEF 3000-Maschine zu tun.

Sid liegt bereits gefesselt in der Sossenberieselungsanlage, um dann bei lebendigem Leibe (Swampie isst nix Totes) fein mit einer original italienischen, wahnsinnig scharfen Tomaten-Paprika-Knoblauch-Sosse gewürzt und verspeist zu werden.  
Rette Hausferkel Sid!

Nimm alle Teller, die du findest und schleudere sie auf Swampie, um ihm Einhalt zu gebieten! Ziel dabei auf den Knochen, der um seinen Hals hängt, denn wenn der Knochen abfällt, sackt Swampie zu einer Schlampfützte zusammen und die Gefahr ist gebannt!

Ein wilder Kampf entbrennt und Schweinevogel und Iron Doof haben alle Mühe, Swampie in Schach zu halten. Sie werfen alle antiken Teller, Krüge und Amphoren auf den Schurken, die sie nur finden können.

HOSSA! Es ist geschafft! Swampie ist in die Knie gezwungen.

Ein gezielter Wurf gegen Swampies Knochen-Kettenanhänger hat Swampie wieder zur Vernunft gebracht! ... Beziehungsweise ist Swampie erst einmal zu einer Schlampfützte geworden, wie er das immer wird, wenn er seine Knochen-Kette nicht umhängen hat.

Aber als Iron Doof ihm den Knochen dann wieder gab, ist Swampie erfrischt und geläutert wieder auferstanden. Doch Swampie muss lernen, seinen unbändigen Appetit auf lebendige Leute zu beherrschen, wenn er weiter mit seinen Freunden Schweinevogel und Iron Doof abhängen will. Das ist mal klar!

Den Nachbau des SOSSENCHEF 3000 überlässt Schweinevogel den Römern als

Dank für ihre Hilfe. Seitdem sind alle italienischen Nudelgerichte weltweit mit Sossen aus dem SOSSENCHEF 3000 gewürzt.  
Aber irgendwie fehlt da noch was an der Maschine ...  
ZUHAUSE müssen wir mal gucken, was eigentlich auf dem Bauplan stand.

## **Kapitel 14**

### **UNSER TRAUTES HEIM**

#### **„ENDLICH DAHEIM!“**

Schweinevogel, Iron Doof, Swampie und Sid haben ihr großes Abenteuer bestanden! Jetzt sitzen sie in der Küche, sammeln ihre SCHNITZEL und wollen nur noch schnell den Bauplan zusammensetzen, um zu gucken, was an Schweinevogels großer Erfindung, dem SOSSENCHEF 3000, gefehlt hat.

Nanu?  
Irgendwie scheint da ein Teil zu fehlen bei dem Puzzle? Aber allzu weit kann es ja eigentlich nicht sein.  
Vielleicht unter den alten COMICS? Mal COMBOnieren ...

## **Kapitel 15**

### **SCHWEINEVOGELS HOSENTASCHE**

#### **„TASCHENKONTROLLE!“**

Ups!  
Da war wohl was vom Bauplan verschwunden!  
Nachdem Iron Doof und Sid noch mal alles gründlich durchsucht haben, kam Iron Doof in den Sinn, vielleicht doch mal in Schweinevogels Hosentaschen nach dem fehlenden Bauplan-SCHNITZEL zu suchen.  
Und siehe da: Zwischen Büroklammern, Klimpergeld, Kaugummiresten, Taschenmessern, Schrauben, Sammelbildchen und einem Flummy war es:  
Das vermisste letzte Stück zum Puzzle!

Natürlich hat Schweinevogel nicht die geringste Ahnung, wie das da hingekommen sein konnte.  
Du etwa?

## **Zu guter Letzt**

### **UNSER TRAUTES HEIM**

#### **„ENDLICH RICHTIG DAHEIM!“**

Was für ein Abenteuer!  
Aber ach herrlich, endlich ist das Puzzle komplett – jetzt schnell zusammenkleben und die Schatzkarte zurück an ihren richtigen Ort!

Wir sagen Hossa und Gna!  
Sid ist gerettet, Swampie ist wieder in den Kreis der Freunde aufgenommen und Iron Doof kann endlich seine Begonie gießen!

Für so eine Glanzleistung könnte es glatt einen Preis, aber Schweinevogel spielt stattdessen lieber eine Runde „Bombo“ auf seiner Spielkonsole, bevor er sich ins nächste Abenteuer stürzen wird.

Ende

**START:**

**UNSER TRAUTES HEIM: "HALLO? JEMAND ZU HAUSE?"**

Glücklicher Montag (Dachterrasse) (START)

**Aufgabe:**

**Begib dich auf die Suche und folge spielerisch der Schnitzelspur in Schweinevogels Hobbykeller, capito? Capito, ja?**

**Aushändigen:**

- Schatzkarte
- 1 Schnitzel
- Programmheft

**Station 1:**

**SCHWEINEVOGELS HOBBYKELLER:**

**"HIER SIEHTS AUS WIE UNTER HEMPELS SOFA!"**

Capito Spiele (Vereinswiese)

**Aufgabe:**

**Dreht jeden Stein um auf der Suche nach Sid und dem verschwundenen Bauplan!**

Bewertung Jenga: Für jede neu angefangene/gebauete Etage gibt es 1 Pkt.  
Bonuspunkt nach Gutdünken (maximal jedoch 5 Bonuspunkte)

"Old McDONALD hat ne Farm - hijahija-ho"?

**Station 2:**

**IM GARTEN VON IRON DOOF: "DU SIEHST AUS WIE EIN KLEINES FERKEL!"**

Ronald McDonald Haus (Vereinswiese)

**Aufgabe:**

**Wühl dich durch die Beete, bis dich keiner mehr wiedererkennt!**

Kinderschminken – wenigstens 1 Schnitzeljäger wird angemalt – am Liebsten die Teammitglieder gegenseitig.

Bewertung: Wenn sich 1 Teammitglied das Gesicht bemalen lässt = 10 Pkte  
Bonuspunkte: Wenn ALLE Teammitglieder bemalte Gesichter haben = 5 Punkte

**Station 3:**

**IM WALD: „ICH HAB GRAD EINEN KNOTEN IM KOPF!“**

Judoclub Leipzig e.V. (Vereinswiese)

**Aufgabe:**

**Bring die Gehirnschlingen des Weisen vom Berg wieder in die richtige**

**Ordnung, damit der Weise vom Berg sein Gedächtnis wieder bekommt.**  
(Gürtel binden nach Anleitungsblatt)

Bewertung: Wenn 2 Teammitglieder den Gürtel richtig binden = 10 Punkte  
Bonuspunkte: Wenn ALLE aus dem team den Gürtel richtig binden = 5 Punkte

**Station 4:**

**DACHTERRASSEN: "DAS GLÜCKSRAD DES WISSENS"**

L.E. Cycles (Dachterasse)

**Aufgabe:**

**Bring das Glücksrad 6 x zum Glühen und hoffe auf den Hauptgewinn!**

Bewertung: Gelb je 1 Punkt, Grün je 2 Punkte, Blau je 3 Punkte, Rot je 5 Punkte

**Station 5:**

**GEN SÜDEN: "RASTSTÄTTEN-ZICKZACK BIS KOMA KOMMT!"**

Epidermophytie (Dachterasse)

**Aufgabe:**

**Buchstaben suchen und in die richtige Reihenfolge bringen.**

GEHEIM: (Lösungswort: Schiff)

Bewertung: Lösungswort gefunden = 10 Punkte

Bonuspunkte: Nach Gutdünken für gutes Benehmen o. ä. = max. 5 Punkte

**Station 6:**

**HAFENSPELUNKE "DER BASTEL-PRINZ"**

Prinz (Dachterasse)

**Aufgabe:**

**Hilf dem Bastel-Prinz, um ihn gewogen zu halten!**

Bewertung:

Je gebasteltes Objekt gibt es 3 Punkte

Bonuspunkte für Schönheit, Kreativität o. ä. nach Ermessen des Stationsvorstehers,  
jedoch max. 5 Punkte

**Station 7:**

**HAFENMOLE "RAT MAL, WERWOWAS ICH BIN!"**

Halle 5 e. V. (Vereinswiese)

**Aufgabe:**

Märchenraten

Bewertung: Je gelöstes Rätsel mit 1 Tipp = 3 Punkte, aber je gelöstes Rätsel mit 2 Tipps = nur 1 Punkt  
Bonuspunkte:  
Bis max. 5 weitere gelöste Rätsel = ges. 5 Punkte

**Station 8:**  
**DAS MITTELMEER "EIN STURM KOMMT AUF!"**  
DBO (Vereinswiese)

**Aufgabe:**  
Baut ein Boot und versucht, durch die wilden Seestürme das sichere Ufer zu erreichen!

Bewertung: 1 Schiff bauen = 3 Punkte, mehr als 1 Schiff bauen = 5 Punkte  
Anderes Ufer erreichen 5 Punkte  
Bonuspunkte für geschicktes Manövrieren etc. = bis max. 5 Punkte

**Station 9:**  
**STRANDBAR SIEGISMUNDIS "BESCHIEDWISSER"**  
Comicstammtisch (Dachterasse)

**Aufgabe:**  
**Buchstaben suchen und in die richtige Reihenfolge bringen.**  
im Comicstammtisch-Heft

Bewertung:  
GEHEIM: (Lösungswort: Bingo) – Lösungswort richtig gefunden = 10 Punkte  
Bonuspunkte: Nach Gutdünken für gutes Benehmen o. ä. = max. 5 Punkte

**Station 10:**  
**DIE BINGOHALLE "B-I-N-G-O! WAS HEISST DAS?"**  
Bingo (LCFF)/ Mini-Bingo am GlüMo-Stand (Dachterasse)

**Aufgabe:**  
**Mindestens ein Teammitglied muss am Bingo / Mini-Bingo teilnehmen.**

Bewertung: Teilnahme 1 Teammitglied am Bingo = 10 Punkte  
Bonus:  
Wenn ALLE Teammitglieder am Bingo teilgenommen haben = 5 Punkte ODER bei einem „BINGO“ = 5 Punkte ODER alle Treffer auf 1 Tippschein zählen 1 Punkt

**Station 11:**  
**STRADA DEL SOL "DIE ABKÜRZUNG"**  
Ole & Kayer (Vereinswiese)

**Aufgabe:**

**Blindekuh-Hindernisrennen mit ferngesteuertem Mini-Auto**

Bewertung:

Zieldurchlauf = 10 Punkte

Bonuspunkte frei Schnauze, wie Ole & Kayer das gern möchten – jedoch max. 5

Bonuspunkte

**Station 12:**

**ROM "DER VORLESE-KLUB"**

LeseLust e. V. (Oberkeller)

**Aufgabe:**

**Setzt die Buchstaben in die richtige Reihenfolge, um so die richtigen Kreaturnamen herauszufinden.**

Bewertung. Je richtige Lösung 1 Punkt

Bonuspunkte: Zusatzrätzel richtig gelöst je 1 Punkt (jedoch max. 5 Bonuspunkte)

**Station 13:**

**DIE KATAKOMBEN "ENTSCHEIDUNGSSCHLACHT IM TELLERWERFEN!"**

BAFF (Vereinswiese)

**Aufgabe:**

Trefft mit den Frisbee Darts den Knochen um Swampies Hals und befreit so Hausferkel Sid aus den Klauen des Feinschmeckers! 6 Würfe habt ihr!

Bewertung. Treffer am Knochen = 5 Punkte, Swampie-Shirt getroffen = 3 Punkte, Reifen durchschossen = 1 Punkt

Bonuspunkte nach eigenem Ermessen (gute Wurftechnik o. ä.) bis max. 5 Punkte

**Station 14:**

**UNSER TRAUTES HEIM: "ENDLICH DAHEIM!"**

Glücklicher Montag (Dachterrasse) (START)

**Aufgabe:**

**- Puzzle zusammensetzen**

**Station 15:**

**SCHWEINEVOGELS HOSENTASCHE**

Comic Combo Leipzig (Dachterrasse)

letztes SCHNITZEL an Schnitzeljäger austeilen

**ACHTUNG! Hier gibt es KEINE Punkte!**

**ZIEL:**

**UNSER TRAUTES HEIM: "ENDLICH DAHEIM!"**

Glücklicher Montag (Dachterrasse) (START)

**Aufgabe**

- Puzzle zu Ende zusammensetzen und herzeigen
- Wertungsbogen abgeben