

Besuch bei den unbesiegbaren Galliern (SOLA 2024)

Eines Morgens trafen Methusalix, seine Frau und Falbala – sie gönnten sich nach dem grossen Wocheneinkauf noch eine Tasse Kaffee - am Bahnhof Horgen Oberdorf auf eine Schar von Kindern und Jugendlichen. Während einem kurzen Schwatz stellte sich heraus, dass sie sich für einen Besuch im gallischen Dorf angemeldet hatten.

Das Gepäck war schnell auf dem Ochsenkarren verladen. Frau Methusalix und Falbala boten den Kindern an, sie auf dem Weg ins Dorf der Gallier zu begleiten.

Nach einer kurzen Reise erreichten alle das Dorf und wurden sogleich von Asterix und seinem besten Freund Obelix begrüsst. Bei einem kurzen Dorfrundgang erklärten die beiden gallischen Krieger den Kindern die Dorfregeln und was man in einem gallischen Dorf so alles beachten musste.

Unterwegs traf man den Fischhändler Verleihnix, den Schmid Automatix, Gutemine, die Frau vom Chef, und den Druiden Miraculix. Der Dorfrundgang endete vor dem Haus von Majestix, seines Zeichens Häuptling des Dorfs der Unbeugsamen.

Majestix erzählte, dass es momentan nicht genügend Platz und Infrastruktur im Dorf hat, um neue Bewohner aufzunehmen. Aber wenn sie mithelfen wollen, das Dorf grösser zu machen, neue Häuser zu bauen, die sanitären Anlagen wieder in Schuss zu bringen und gegen die Römer anzukämpfen, dann könnte man es gemeinsam in einem oder zwei Tagen schaffen.

Das tönte gut und so packten alle mit an. Man schaufelte, hämmerte, sägte und schon bald war der Platz für die neuen Bewohnerinnen und Bewohner geschaffen.

Am meisten Probleme hatten die gallischen Dorfbewohner mit den Namen der Kinder. Deshalb organisierte Majestix am Abend eine Zeremonie, bei welcher die neuen Bewohnerinnen und Bewohner gallische Namen erhielten und feierlich in die Dorfgemeinschaft aufgenommen wurden. Am Lagerfeuer wurde dann noch gesungen und Dorfgeschichten ausgetauscht.

Am nächsten Morgen rannte plötzlich ein Römer durch das Dorf. Claudius Musculus war gerade beim Training und erklärte uns, dass er sich für die Olympischen Spiele fit mache. Als Zeichen seiner Grösse beschloss Majestix umgehend auch solche Spiele durchzuführen – einfach auf die gallische Art und Weise.

So kämpften zwei gallische Teams in den Disziplinen Stiefelstafette, Mehllauf, Gallierball, Bogenschiessen und Krugstemmen um Ruhm und Ehre. Da Obelix auch mitmachen wollte, verteilte der Druide Miraculix zwischendurch immer wieder Zaubertrank, damit auch die Leute eine Chance hatten, die nicht als kleiner Junge in den Topf mit dem Zaubertrank gefallen waren.

Am Nachmittage stellte uns Obelix seine grösste Passion – nebst der Wildschweinjagd und Römer verhauen - vor: Hinkelsteine herstellen.

Hinkelsteine sind ja ganz praktische Dinger. Man kann sie verschenken oder gegen etwas anderes eintauschen oder einfach als Dekoration in seiner Hütte aufstellen. Wenn da nur das Gewicht nicht wäre.

Deshalb zeigte uns Obelix, dass man aus Speckstein ebenfalls wunderbare Kunstwerke machen kann. So wurde gehämmert und gebohrt, geschliffen und geölt. Und am Schluss waren Ketten, Ringe, Anhänger usw. zu bestaunen. Richtige Schmuckstücke.

Plötzlich stellte ein Dorfbewohner fest, dass Miraculix fehlte. Seit dem Morgen hatte ihn niemand mehr gesehen. Als man dann die Sichel im Gras fand, machten wir uns wirklich Sorgen, denn unser Druide verliess niemals das Dorf ohne seine Sichel. Wir suchten die ganze Umgebung ab und hielten die Augen und Ohren offen, aber keine Spur von Miraculix.

Am nächsten Tag war der Druide noch immer weg. Wir gingen in den Wald und trafen dort auf Waldbewohner, die alles hörten und sahen. Bei jedem Posten mussten wir eine Aufgabe lösen. Als Belohnung erhielten wir einen kleinen Kartenausschnitt. Nachdem wir alle Kartenstücke gesammelt hatten, Setzten wir die Karte zusammen und gingen zu dem einzigen darauf fehlenden Punkt. Dort trafen wir auf den Druiden Acetonix, Er erzählte uns, dass er gesehen hatte, wie einige Römer Miraculix gepackt, gefesselt und ihn fortgetragen haben. Leider begann es bereits einzudunkeln. Deshalb konnten wir die Spuren der Römer heute Abend nicht mehr verfolgen.

Majestix erklärte uns, dass wir spätestens morgen unseren Druiden befreien mussten, denn die Vorräte an Zaubertrank gingen langsam zur Neige. Und ohne Zaubertrank waren wir Gallier nicht mehr unbesiegbar.

Am nächsten Tag fanden wir die Spuren der Römer, welche am Vortag vor uns geflüchtet waren. In mehreren Gruppen folgten wir diesen Spuren. Als wir beim Druidenturm ankamen, wurden wir vom Druiden Turmwohnx begrüsst. Seine Spezialität war die Heilkunst und er passte gut auf das Wohl aller Lebewesen auf. Auch auf das Wohl der Menschen, und das Wohl von Druiden, welche in Römerlagern gefangen gehalten wurden. Aber bevor er uns mehr erzählte, wollte er, dass wir etwas assen. Denn ein voller Magen ist wichtig für die Gesundheit!

Anschliessend erklärte er uns, dass er vor kurzem im Römerlager war, um dort die Fusswarzen des Centurios und die leichten Schürfwunden vom gefangenen Miraculix zu behandeln. Miraculix war mit mehreren Ketten und Schlössern gefesselt. Leider konnte Turmwohnx unseren Dorfdruiden nicht befreien, aber er schaffte es, die Codes der Schlösser auszuspähen. Diese Codes hatte Turmwohnx im Wald versteckt und mit einem Zauber belegt.

Bevor der Druide uns mehr verriet, benötigte er unsere Hilfe. Ein Vogel hatte in der Nähe seine Eier verloren und konnte sie nicht mehr finden. So mussten wir zuerst dem Vogel helfen und seine verlorenen Eier zurück ins Nest bringen, bevor der Druide uns weiterhalf. Turmwohnx hielt Wort und zeigte Asterix, in welchem Römerlager Miraculix gefangen gehalten wurde. Zudem verriet er uns, dass die Römer dieses Gelände genau überwachten.

Die Codes für die Schlösser hatte Turmwohnx ja mit einem Zauberspruch versteckt. Tagsüber waren die Codes unsichtbar, aber kurz nach Sonnenuntergang strahlten sie ein helles Licht aus. So beschlossen wir, uns heute Abend am Römerlager vorbei in den Wald zu schleichen und die leuchtenden Codes zu suchen. Froh, dass wir nun einen guten Plan hatten, verabschiedeten wir uns vom Druiden und machten im Lacus Baldegg noch einen Zwischenstopp.

Zurück im Lager setzten wir uns ans Lagerfeuer, sangen einige Lieder und warteten auf das Einbrechen der Nacht. Sobald es dunkel war, machten wir uns auf den Weg zum Römerlager. Vorsichtig pirschten wir durch den dunklen Wald und mussten immer schauen, dass wir nicht von einer römischen Patrouille entdeckt wurden.

Plötzlich sprang Obelix aus einem Gebüsch. Er war wütend, weil wir zu laut waren und alle Wildschweine, welche er fangen wollte, verscheucht hatten. Und er war doch so hungrig. Obelix wollte, dass wir ihm halfen, ein Wildschwein zu suchen. Im Gegenzug würde er sich unserer Mission anschliessen.

So schlichen wir dem Römerlager entgegen. Plötzlich tauchte eine römische Patrouille auf. Schnell sprangen wir ins Dickicht. Leider war es genau dasselbe Gebüsch, in welchem sich auch die Wildsau versteckt hatte. Mit lautem Gegrünze und Gequietsche jagte das Tier davon. Ich weiss nicht, ob das Wildschwein oder wir Gallier den grösseren Schrecken hatten.

Als wir uns wieder etwas erholt und beruhigt hatten, machten wir uns im Wald auf die Suche nach den Codes für die Schlösser. Der Zauber von Turmwohnx wirkte und schon bald fanden wir die hell leuchtenden Zahlenkombinationen.

Mit den Codes schlichen wir uns zum gefesselten Miraculix und versuchten, ihn zu befreien. Dies gelang uns leider nicht: Es gab vier Schlösser, aber wir hatten nur drei

Codes. Während einige Gallier den letzten Nummerncode zu lösen versuchten, notierte Asterix das Rezept des Zaubertranks.

Als plötzlich eine Römerpatrouille auftauchte, mussten wir flüchten und den armen, gefesselten Miraculix zurücklassen. Aber immerhin hatten wir ja aus seinem Munde das Rezept für den Zaubertrank erhalten und konnten am nächsten Morgen das Getränk wieder zubereiten.

Nach dem Frühstück hatte Obelix immer noch Hunger und wollte mehr zu essen haben, was ihm Frau Methusalix und Bacteria verweigerten. Fuchsteufelswild ging er in den Wald – aber nicht ohne sich vorher in der Küche einige Gegenstände und Nahrungsmittel unter den Nagel zu reissen. Und unter den Gegenständen war natürlich auch der Topf, in welchem wir den Zaubertrank zubereiten wollten.

So folgten wir Obelix und versuchten ihn zu trösten. Da Obelix ein miserabler Koch war, konnten wir ihn zu einem Tausch überreden: Wir fangen Wildschweine für ihn und für jedes Wildschwein gibt uns Obelix einen Topf oder eine Zutat für unser Mittagessen zurück.

Nachdem sich alle die Bäuche vollgeschlagen hatten und satt waren, mischten wir im Topf den Zaubertrank, der uns unbesiegbar machte. Davon wollten wir am nächsten Morgen trinken, ins römische Lager einmarschieren und endlich unseren Druiden Miraculix befreien.

Asterix kam aufgeregt von seinem Morgenspaziergang im Wald zurück und erzählte uns, dass er auf zwei Römer getroffen sei und sie uns zu einem Wettkampf herausgefordert hatten. Wir begleiteten Asterix in den Wald und trafen schon bald auf die römischen Soldaten. Diese erklärten uns das Spiel. Falls wir gewinnen würden, bekommen wir Miraculix zurück. Da die Spielregeln etwas kompliziert waren, gaben uns die Römer etwas Vorbereitungszeit. Wir machten uns mit den Regeln vertraut und traten in gallischen Gruppen gegeneinander an. Sobald wir uns sicher fühlten, begann der Wettkampf. Die römischen Soldaten hatten nicht den Hauch einer Chance und wir feierten unseren Sieg ausgelassen. Als wir schliesslich unsere Belohnung einforderten, wollten die Römer nichts mehr davon wissen.

Der listige Asterix hatte bereits mit so etwas gerechnet, war ins Dorf zurückgerannt und kam wenig später mit dem Topf, gefüllt mit Zaubertrank, zurück. Nachdem alle – ausser Obelix – einen Schluck vom stärkenden Getränk erhalten hatten, gingen wir zum Angriff auf die Römer über. Wir kannten kein Pardon, hügelten sie alle und trieben den Rest der alarmierten Garnison in die Flucht.

Schliesslich befreiten wir den an einen Baum gefesselten Miraculix und gingen zurück ins gallische Dorf.

Unser Häuptling Majestix beschloss spontan, dass dieser Sieg über die Römer heute Abend gefeiert werden muss. So gab es ein grosses Dorffest mit Essen und Trinken und Darbietungen. Es wurden alte Dorfgeschichten ausgetauscht und über neuere Abenteuer berichtet. Und als der Mond schon hoch am Himmel stand, legten sich auch die letzten Gallier in ihren Hütten ins Bett.

Obelix und Methusalix