

Inhaltsverzeichnis

Erster Teil

Unheil

Der seltsame Traum des Prinzen	5
Salamura und die faulen Marienkäfer	9
Ein Orkan. Begegnung am Waldrand	12
Salamuras und Baias Gespräch.	
Das Lied der Nacht. Verabschiedung	16
Zurück in Kondareti.	
Das Missgeschick eines berühmten Fußballers	19
Wie dreiundzwanzig in einer Nacht geschriebene Gedichte verlorengingen	21
Beratung im Königspalast. Die Weise Ecke-Schn	24
Ratlose Gesandte. Der Zweite Wesir schafft Abhilfe	28
Das hinterlistige Treiben des Staatsältesten	30
Der Prinz wird geweckt.	
Eine falsche Glühwürmchenfee im Palastgarten	33
Wie die verlorenen Marienkäfer gefunden werden	
Wieder am Waldrand. Ein tragischer Vorfall	36
Auf der Suche nach Baia.	
Sirbila und die Stadt der Seilläufer	41
Als eine starke Hand nach Salamura griff	46
Allez Hopp, der Hinkende Gaukler	49
Das Training	51
Ein Plakat. Sirbila findet Salamura	54
Der Brief des Alten Boxers	58
Der Flöte spielende Gauklerjunge. Vierfacher Salto	61
Faule Eier. Salamuras Fluchtversuch	66
Die Stadt der Boxer. Der Alte Boxer	69
Ein Streit. Der Alte Boxer gewinnt	73
Das Boxtraining. Erste Kämpfe	80

Entkommen!	85
Im Reich der Dichter. Agamemnon Schubla.	90
Klatsch und Tratsch.	95
Eine Unterhaltung auf der Veranda	98
Der Empfang im Klub. Ein verdorbener Lyrikabend	100
Die fünfzehnte Königsstatue. Der Zweite Wesir ist endlich zufrieden	106
Baia im Königspalast	110
Hüpfspiel und Blindekuh	115
Die Absage des Fußballers und die geheime Kerkerzelle.	
Eine Kerze in Printas Fenster	124
Die vergebliche Suche nach Baia. Printas Entführung	129

Zweiter Teil

Heldentaten

Die Ratschläge des Ehrwürdigen Poeten	134
Am Obstladen. Printa im Schönheitssalon	137
Die Kondarettiner fordern die Freilassung ihres Fußballers	142
Salamura beim Staatsältesten.	
Karborbala, der Leibwächter des Staatsältesten	146
Karborbala vermöbelt die Kondarettiner.....	150
Salamuras erster Kampf mit Karborbala	154
Salamura freundet sich mit den Kondarettinern an	158
Der geheime Tunnel	161
Eine Bekanntmachung hängt in Kondareti aus.	
Der Schmied Dakadaka ist verstimmt	166
Baia und die goldenen Funkelsterne	171
Der Gaukler aus dem Morgenland	176
Der Gaukler aus dem Morgenland zeigt den	
Kondarettinern seine Künste, aber dann...	180
Salamuras zweiter Kampf mit Karborbala	186
Salamura trifft den Prinzen.	
Ein Stüber erschüttert ganz Kondareti	194
Auf der Insel	200

Die Glühwürmchen fliegen aus, um Baia zu suchen und werden fündig	204
Holzfäller auf der Insel	210
Ein vom Baum geschleudertes Lasso	215
Vom Schornstein in die Zelle	219
Der Staatsälteste erkennt seine Tochter nicht wieder.	
Der Hinterhalt der Kondaretiner	224
Karborbala im Käfig. Kerkermeister Rasa im Schwitzkasten	229
Der Staatsälteste bricht sein Versprechen.	
Salamura in der geheimen Zelle	234
Der Schmied Dakadaka findet Salamura und Baia.	
Karborbala soll Schmied werden	238
Die Siegesfeier. Sonnenaufgang	243
Hier endet das Märchen wirklich	251