

INHALT

Erstes Kapitel, in dem die Geschichte mit einem Bums anfängt	5
Zweites Kapitel, in dem Jim einen Leuchtturm erfindet, der groß und klein zugleich ist	16
Drittes Kapitel, in dem wieder eine große Reise ins Unge- wisse beginnt	27
Viertes Kapitel, in dem die Reisenden eine seltsame Be- kanntschaft machen, die sie zu einem Abstecher ins Bar- barische Meer veranlasst	35
Fünftes Kapitel, in dem Jim und Lukas vom »Kristall der Ewigkeit« erfahren	44
Sechstes Kapitel, in dem die beiden Freunde das Geheim- nis des ersten Meerkönigs Gurumusch auffinden	53
Siebentes Kapitel, in dem Jim über die Lösung des Rätsels stolpert und die Kerzen erlöschen	60
Achtes Kapitel, in dem Verschiedenes unbeweglich wird und für die Freunde eine ungemütliche Nacht be- ginnt	67
Neuntes Kapitel, in dem Jim einen Unterschied sucht und Verschiedenes zu fliegen anfängt	73
Zehntes Kapitel, in dem Jim und Lukas das »Perpetumo- bil« erfinden	79

Elftes Kapitel, in dem die dicke, alte Emma in die Luft geht und die Erfinder endlich zum Frühstück kommen	86
Zwölftes Kapitel, in dem das »Perpetumobil« fast an der »Krone der Welt« zerschellt	96
Dreizehntes Kapitel, in dem die Freunde für eine Fata Morgana gehalten werden	105
Vierzehntes Kapitel, in dem Jim und Lukas zwei Freunde vor zwei Ungeheuern retten	113
Fünfzehntes Kapitel, in dem Lukas und Jim einen Großgurumuschmagnetfelsenklippenwarter finden	120
Sechzehntes Kapitel, in dem zum ersten Mal seit hunderttausend Jahren ein Feuerwesen und ein Wasserwesen Freundschaft schließen	131
Siebzehntes Kapitel, in dem Jim etwas sehr Schmerzliches erleben muss und Lukas einen kühnen Plan fasst	141
Achtzehntes Kapitel, in dem die Reisenden auf dem Meeresgrund eine seltsame Stadt sehen	148
Neunzehntes Kapitel, in dem ein falsch geschriebener Brief die Freunde auf die richtige Spur führt	159
Zwanzigstes Kapitel, in dem der »Goldene Drache der Weisheit« erwacht	168
Einundzwanzigstes Kapitel, in dem ein meerblaues Schiff mit einem blinden Passagier vorkommt	179
Zweiundzwanzigstes Kapitel, in dem die große Seeschlacht mit der »Wilden 13« stattfindet	187
Dreiundzwanzigstes Kapitel, in dem das Schiff mit den blutroten Segeln im »Land, das nicht sein darf« ankommt	202
Vierundzwanzigstes Kapitel, in dem Jim den Stern im »Auge des Sturms« erblickt	211
Fünfundzwanzigstes Kapitel, in dem Jim Knopf das Geheimnis seiner Herkunft erfährt	224

Sechszwanzigstes Kapitel, in dem Ping Pong sich ein Denkmal verdient und der »Goldene Drache der Weis- heit« beim Kaiser von Mandala in Ungnade fällt	235
Siebenundzwanzigstes Kapitel, in dem das Ungrade grade wird	243
Achtundzwanzigstes Kapitel, in dem die Piraten sühnen und ein neues Lied anstimmen	252
Neunundzwanzigstes Kapitel, in dem Prinz Myrrhen sein Land findet	262
Letztes Kapitel, in welchem die Geschichte mit mehreren freudigen Überraschungen endet	272