

DI ABENTEUER FOM HARTMUT

Der Hartmut kommt mit seinem Onkel fon 1 Aufßfluhg zurück. Es ist schonn dunkel.



Auf 1 Mahl bleibt das Autoh stehen unt 1 helles Licht kommt fon ohben. Kleine bun-te Lichter fliegen an ienen fohrbet.



Danach benimt sich der Onkel gans merkwürdig. Er sammelt Apfall unt baut Berge aus Kartoffelprei.

Dann fert er zu 1 Berg woh ausiet wie sein Kartoffelprei in grohs.

Halt! Sie dürfen hier nicht weiter!

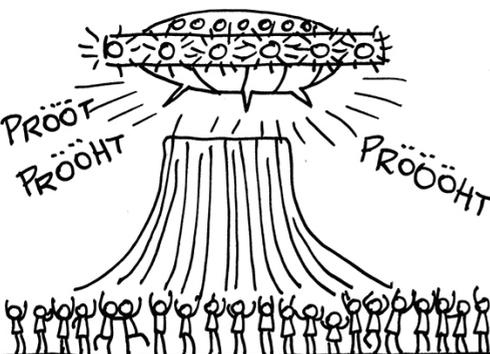
Höhr auf mit dehm Essen zum Spihlen! Daführ hab ich nicht gekocht!

Ahber ich hab auf dem Berg neulich mein Hendi lit-genlassen!



Am Ahbent kommt 1 rißiges Raumschiff zu dem Berg. Es macht Techno-Leitschow unt Blaßmusik.

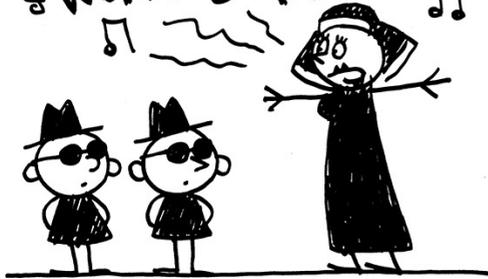
Die Auserirdischen fon dem Raumschiff lahden den Onkel 1 mit ienen weckzumfliegen.



DI ABENTEUER FOM HARTMUT

Der Hartmut und sein Bruder müssen Geld sammeln für das Weisenhaus wo sie mahl gewohnt haben.

♪ MONNY MEKS THE
♯ WORLD GO ROUNT ♯



Sie wollen 1 Konzert mit ierer alten Bant machen. Aber zu ehrst müssen sie alle einsammeln.

HIT THE ROOHD,
JACK



Sie wehrden verfolkt fon der Pollitzei, ein pahr Natzis, Musikantenstahdel-Cauboy und einer Exferlohten, die sie dauernt in die Luft sprengt.



Sie spihlen ier Konzert und bekommen dafür 1 Haufen Geld, befor die Pollitzei und die Armen sie festnehmen.

♪ EEVERIBOODI
NEETS
SOMMBOODI ♯



ler negstes Konzert spihlen sie im Gefengnis.

♪ DENZ TO THE
JEEHLHAUS
ROCK



DI ABENTEUER FOM HARTMUT

Der Hartmut unt seine Freunde machen zusammen Musick im Haus foh 1 alten Ohma.



Ahber das ist nuhr zur Tarnung. In Echt überfallen sie 1 Geltransport. Die Ohma soll ienen helfen, das Gelt in Sicherheit zum bringen.



Der Plahn klapt. Die Ohma hohlt den Koffer. Ahber woh die Gengster ap-hauen wollen, endeckt sie das Gelt im Inztrumenten-koffer.



Jetzt müssen die Reuber die Ohma beseitigen das sie nicht petzt. Ahber Mort können sie nicht so richtig.



Die dohfen Gengster bringen sich alle gehgenseitig um. Die Leichen werfen sie in den Gühterzugh.



Am Ende sint sie alle weck. Die Ohma will das Gelt zurück gehen, ahber die Pollitsei glaubt das sie sich alles nuhr eingebildet hat.



DI ABENTEUER FOM HARTMUT

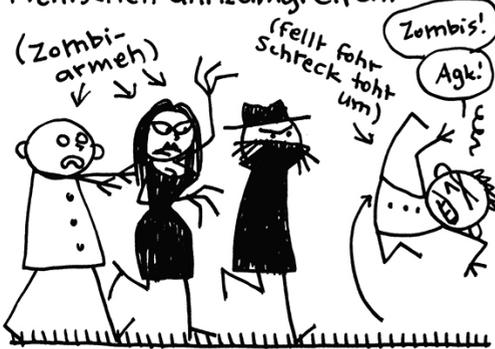
Der Pilloht Hartmut fligt mit seinem Flugzeug. Auf 1 Mahl sieht er neben sich 1 Uhfo!



Die Auserirdischen in dem Uhfo wollen die Mentschheid fernriichten!



Sie habben 1 Strahl, mit demm sie Tohte in Zombis ferwandeln können. Sie machen 1 Zombiarmeh um die Mentschen ahnzugreifen.



1 fon den Zombis bricht beim Hartmut 1 unt endführt seine Freundin.



Der Hartmut und seine Freunde fon der Armeh finden das Fersteck der Auserirdischen unt ferhauen sie.



Die Auserirdischen können noch mit ierem Uhfo starten, aber dann eckspodiren sie in der Luft. Die Mentschheid ist gerettet! * BOFF! * Ugs! *

