

Digedags

Die **Digedags** waren von 1955 bis 1975 die Haupthelden der in der DDR erschienenen Comiczeitschrift *Mosaik*. Die drei Protagonisten *Dig*, *Dag* und *Digedag* erlebten in mehreren großen Serien Abenteuer in Raum und Zeit. Der Schöpfer dieser Comicreihe ist der Zeichner Hannes Hegen (1925–2014). Die Hefte wurden in einem vielköpfigen Künstlerkollektiv gestaltet.

Inhaltsverzeichnis

Entwicklung

Heftserien

Titelliste

- Hefte 1–89 (Südsee-, Römer-, Weltraum- und Erfinder-Serie)
- Hefte 90–151 (Runkel-Serie)
- Hefte 152–211 (Amerika-Serie)
- Hefte 212–223 (Orient-Serie)
- Hefte 224–229 (Wiederholungshefte)

Personen und Tiere

- Dig, Dag und Digedag
- Südsee-Serie
- Römer-Serie
- Weltraum-Serie
- Erfinder-Serie
- Runkel-Serie
- Amerika-Serie
- Orient-Serie

Lexikon, Filme und Vdeos

Mosaik im Ausland

Die Digedags auf der Theater-Bühne

Literatur

Siehe auch

Nachweise

Weblinks

Entwicklung

Die ersten *Mosaik*-Hefte waren Comics mit Sprechblasen. Später ging man dazu über, Textbalken unter die Bilder zu setzen, was dem Comic Prosacharakter gab. Im Grunde beinhaltete das *Mosaik* seitdem keine Comics mehr, sondern Bildergeschichten. Zurück ging diese Entwicklung insbesondere auf die Zeichner der Hefte und allen voran auf den künstlerischen Leiter Hannes Hegen. Man wollte nicht, dass durch die Sprechblasen die Bilder verdeckt werden. In der letzten, im Orient spielenden Serie kehrte man wieder zu den Sprechblasen zurück, allerdings waren diese nicht mehr abgerundet. Sie standen eckig außerhalb des Bildes, quasi anstelle der wegfallenden Textbalken. Mithin war ungeachtet der Sprechblasen das Bild fast ohne Abdeckung – bis auf eine dünne Verbindung zwischen der Figur und ihrem Text.

Die Hefte erschienen zunächst vierteljährlich, umfassten 32 Seiten und kosteten 95 Pfennige, ab 1957 erschienen die Hefte monatlich mit 24 Seiten zum Preis von 60 Pfennigen. Bis 1960 erschien die Zeitschrift im Verlag Neues Leben, danach wurde sie an den Verlag Junge Welt abgegeben. Hegen kündigte im November 1973 seinen Vertrag mit dem Verlag zum 1. Juli 1975 (Heft 223), wobei ein neuer Vertrag unter der Bedingung möglich gewesen wäre, dass er nur noch sechs Hefte pro Jahr mit 32 Seiten liefern müsste. Der Verlag ging auf dieses Angebot nicht ein, da er einerseits auf den vollen hohen Gewinn, den das Mosaik monatlich erwirtschaftete, zur Quersubventionierung der meisten anderen, sehr verlustreichen Kinder- und Jugendzeitschriften angewiesen war und andererseits die mit der Mosaik-Produktion beschäftigten Angestellten auch entsprechend auslasten musste. Da die Urheberrechte an den Figuren der Dagedags bei Hannes Hegen lagen, musste die Dagedag-Serie mit dem Heft 223 eingestellt werden. Während der Arbeit an den letzten Heften der Amerika-Serie und den ersten Heften des Orient-Zyklus wurde parallel ab 1974 zunächst von Lothar Dräger und Wolfgang Altenburger, ab Anfang 1975 dann unter Hinzuziehung des *Mosaik*-Kollektivs, die neue *Abrafaxe*-Serie vorbereitet, deren Figuren im Januarheft 1976 die Dagedags ablösten. Davor erschienen im zweiten Halbjahr 1975, ermöglicht durch eine lizenzrechtliche Vereinbarung zwischen Hegen und dem Verlag, noch einmal als Nachdruck die Hefte 90 bis 95 in fortgesetzter Nummerierung. Dieser Nachdruck diente unter anderem dem Test des neuen drucktechnischen Verfahrens, bei dem von einer Bogenoffsetmaschine auf eine Rollenoffsetmaschine umgestellt wurde. Aufgrund dieser Umstellung hatten die *Abrafaxe*-Hefte nur noch einen Umfang von 20 statt bisher 24 Seiten.

In den frühen 1990ern begann der Buchverlag Junge Welt, in Lizenz die *Mosaik*-Hefte 1 bis 223, von denen die Ausgaben der ersten Jahrgänge unter Sammlern mittlerweile zu hohen Preisen gehandelt werden und kaum noch auf dem Sammlermarkt erhältlich sind, als auflagenlimitierte Reprint-Kassetten nachzudrucken. Parallel wurde die komplette Dagedags-Serie in verschiedenen Formaten, hauptsächlich aber in Form von Hardcover-Sammelbänden, teilweise bearbeitet, wiederveröffentlicht. Hierbei knüpfte man an eine Tradition an, die bereits mit der Buchveröffentlichung der Runkel- und Amerika-Serien in den 1960er und 1970er Jahren begonnen hatte.^[1] Einzelne Hefte der Weltraum-Serie wurden Ende der 1990er in einem vergrößerten Format herausgebracht. Seit der vollständigen Integration des Buchverlages Junge Welt in den Tessloff Verlag zu Beginn des Jahres 2006 werden die Sammelbände und Reprintmappen von diesem herausgegeben. Seit 2007 ist nunmehr die gesamte Dagedags-Serie in Buchform erhältlich, wobei die Erfinder- und Weltraum-Serie nun vollends getrennt wurden (in den Heften wurde immer abwechselnd über beide Serien erzählt).

Mittlerweile werden ältere Originalhefte, insbesondere die der Ritter-Runkelserie vorhergehenden Exemplare ab Nr. 89 abwärts und die sich in guten bis sehr guten Erhaltungszuständen befinden, zu teils extrem hohen Sammlerpreisen gehandelt. So erzielte eines der schätzungsweise nur noch 10 in diesem guten Zustand befindlichen Hefte der Nr. 1 von 1955 beim Online-Auktionshaus Ebay im Jahre 2012 den Enderlös in Höhe von 6605 EUR.

Eine Ausstellung zu den Dagedags zeigt das Zeitgeschichtliche Forum Leipzig sowie das Verkehrsmuseum Dresden

Heftserien

Nummer 1–12

bilden noch keine eigenständige Serie, bauen aber handlungsmäßig aufeinander auf. Nach einem märchenhaften Auftakt im Orient, einer Schiffsreise und einer Auseinandersetzung mit Piraten stranden die Dagedags auf einer Südseeinsel. Dort bauen sie nach diversen Abenteuern einen Zirkus auf und begeben sich auf Welttournee. Nicht zur fortlaufenden Handlung gehören die Hefte 3 und 5, in denen Tiere die Protagonisten sind.

Nummer 13–24

umfassen die *Römer*-Serie. Die Handlung setzt an der Stelle ein, wo Heft 12 endete und setzt die Handlung um den neu gegründeten „Zirkus Dagedag“ fort. Durch einen Wirbelsturm werden die Dagedags mit ihrem Schiff ins antike Rom versetzt, wo sie als Zirkusbetreiber Karriere machen. Selbst der Kaiser ist von ihnen begeistert. Damit erwecken sie den Neid der alten Favoriten des Caesaren. Diese verschwören sich und schicken Truppen nach Rom. Der Angriff kann dank der Dagedags abgewehrt werden. Weil das Volk die Dagedags gerechterweise als Sieger feiert, fallen sie nun auch beim missgünstigen Kaiser in Ungnade und werden in die Fremdenlegion gesteckt. Mit ihren Streichen gelingt es ihnen, dort ein solches Wirrwarr anzurichten, dass die Legion zerfällt und die Soldaten in ihre Heimat flüchten. Als die Dagedags nun erfahren, dass der Kaiser inzwischen beschlossen hat, ihre Zirkustiere mit

Gladiatoren in die Arena zu schicken, trennt sich Digidag von seinen Gefährten, um in Rom alles in Ordnung zu bringen. Unterdessen flüchten Dig und Dag mit ihrem neuen Freund, dem germanischen Koch Teutobold, nach Malta. Dort lernen sie den Wissenschaftler Sinus Tangentus kennen. Gemeinsam gelingt es ihnen, den Bau eines Kriegshafens auf Malta zu verhindern. Nach dem Sieg über eine römische Flotte entdeckt man am Himmel einen Meteoriten, der nach der Einschätzung von Sinus Tangentus in der Sahara niedergehen muss. Er beschließt, diesen zu suchen, und die Digidags schließen sich ihm an.

Nummer 25–44

umfassen den ersten Teil der sogenannten *Weltraum-* oder *Neos*-Serie, die direkt an die *Römerserie* anknüpft. Der vermeintliche Meteorit entpuppt sich als Raumschiff vom Planeten Neos, das Dig, Dag und Sinus Tangentus ins All entführt. Auf dem Neos geraten sie in den Konflikt zwischen den zwei Staaten dieses Planeten, der Republikanischen Union und dem Großneonischen Reich, die den Gegensatz von Sozialismus und Kapitalismus versinnbildlichen. Später begleiten die Digidags den Raumschiffkapitän Bhur Yham auf einer Weltraumexpedition.

Nummer 51, 52, 56, 57, 61, 62, 66, 67, 72 und 73

bilden den zweiten Teil der *Weltraum*-Serie und erzählen anhand von Zwischenlandungen auf verschiedenen Planeten die Evolutionsgeschichte des Lebens auf der Erde. Parallel zum zweiten Teil der *Weltraum*-Serie umfassen ...

Nummer 45–50, 53–55, 58–60, 63–65 und 68–71

den ersten Teil der *Erfinder*-Serie, in dem die Entwicklung der Dampfmaschine von der Antike bis zu James Watt erzählt wird.

Nummer 74–89

umfassen den zweiten Teil der *Erfinder*-Serie. Darin begleiten die Digidags bedeutende Erfinder des 19. Jahrhunderts, wie Werner von Siemens und Wilhelm Bauer.

Nummer 90–151

umfassen die *Ritter Runkel*-Serie. Sie spielen im Jahr 1284. Dig und Dag begleiten den tollpatschigen Ritter Runkel auf der Suche nach einem Schatz, den sein Vater einst in Kleinasien zurücklassen musste. Gegen Ende der Serie, in Heft 141, taucht Digidag, der seine Gefährten während der *Römer*-Serie verlassen hatte, wieder auf. Er ist im Kaiserreich China in eine hohe Beamtenposition aufgestiegen.

Nummer 152–211

ab August 1969 umfassen die *Amerika*-Serie. Sie spielen in den Jahren 1860/61. Die Digidags sind in New Orleans als Zeitungsreporter tätig. Eine Reihe von Verwicklungen führt sie in die Rocky Mountains, wo sie eine Goldmine entdecken. Das Gold wollen sie zur Befreiung der schwarzen Sklaven spenden.

Nummer 212–223

umfassen die *Orient*-Serie. Im Jahr 1835 helfen die Digidags der ägyptischen Prinzessin Fatima, die in Istanbul gefangen gehalten wird, zur Flucht in ihre Heimat.

Nummer 224–229

umfassen erneut die ersten Folgen der *Ritter Runkel*-Serie.

Schwarze Serie

Als sogenannte *Schwarze Serie* bezeichnet man mehrere Hefte der *Amerika*-Serie aus Überhangbeständen für fremdsprachige Ausgaben. Um die bis auf den Text gedruckten fertigen Druckbogen noch nutzen zu können, wurde zeitversetzt eine kleine weitere Auflage gedruckt. Um die Kosten dafür so gering wie möglich zu halten, verzichtete man auf die farbigen Initiale und den

magentafarbenen Schriftzug „Mosaik“ und druckte diese ebenfalls in Schwarz. Die Hefte gibt es somit in zwei Ausführungen. Bekannt sind die Hefte der *Amerika*-Serie 176 bis 183 und 185 bis 187. Darüber hinaus wurde der sonst weiße Mosaik-Schriftzug, auf allen für den Export gedruckten Heften der Nummer 105, auch den deutschsprachigen, ebenfalls in Schwarz gedruckt.

Titelliste

Hefte 1–89 (Südsee-, Römer-, Weltraum- und Erfinder-Serie)

1. Auf der Jagd nach dem Golde
2. Bei Windstärke 12
3. Die Bimmel-Bummelbahn
4. Im Kampf gegen Piraten
5. Wer wagt – gewinnt
6. Der überlistete Krake
7. Die große Explosion
8. Die rasende Seemühle
9. Das Urteil des Singongo
10. Der Kampf um den Korsarenschatz
11. Der Aufruhr im Dschungel
12. Die Zirkuspremiere
13. Im Wirbel des Tornados
14. Der Anschlag auf den Zirkus
15. Die Ballade vom armen Strupp
16. Das verhängnisvolle Gastmahl
17. Die Verschwörung
18. Der Angriff aus der Luft
19. Die Siegesfeier
20. In der Fremdenlegion
21. Der Überfall im Theater
22. Das Geheimnis des Leuchtturms
23. Die Reise nach Syrakus
24. Der Aufstand der Fischer
25. Die Entführung ins All
26. Notlandung auf dem Mars
27. Die neue Sonne
28. Alarm in der Raumstation
29. Auf dem Neos verschollen
30. Der Staudamm am schwarzen Fluss
31. Unternehmen Garnele
32. Der Blitz als Entdecker
33. Digedanium – Metall vom Meeresgrund
34. Geheimsache Digedanium
35. Die große Flugschau
36. Harte Schule
37. Maschine CB-5 auf Prüfstand
38. Maschine CB-5 in Gefahr
39. Ein rätselhafter Fund
40. Tatort Papageienstraße 12
41. Das Geheimlabor im Stollen 5
42. Erdölpiraten
43. Elefant gesucht
44. Geheimakte KF 3 verschwunden
45. Ziolkowski weist den Weg
46. Erfindungen nicht gefragt
47. Keine Sklaven für den König
48. Der Silberschatz in der Bärenhöhle
49. Silbergrube „Letzte Hoffnung“
50. Das letzte Fest
51. Im Zeichen des Wassermanns
52. Die Entdeckung des Algensees
53. Die Mission des Obristen von Ladestock
54. In des Harzes finsternen Gründen
55. Der König sucht Erfinder
56. Schreibtisch Ahoi!
57. Schwein muss man haben
58. Die Angst vor dem Kometen
59. Der Streit um die Sonntagsperücke
60. Die letzte Fahrt des „King William“
61. Der Lurch mit der Brille
62. Im Lande der Saurier
63. Die Reise nach England
64. Glücksritter
65. Als Kuriere der Zarin
66. Die Tierstimmenjäger
67. Auf Affenfang im Gletschereis
68. Die Vier vom Sklavenschiff
69. Der Kanonenraub zu Glasgow
70. Der naschhafte Hund von Soho
71. Lord Groggy ist dagegen
72. Die verschlüsselte Botschaft
73. In grauer Vorzeit
74. Jeder einmal Vizekönig von Peru
75. Der Aufstand in den Anden
76. Pepperkorns Pagodenfest
77. Schmugglerjagd in Knistermeckelfingen
78. Der Golem ist wieder los
79. Krach im Hoftheater
80. Berliner Geschichten
81. Die gewonnene Wette
82. Der Kampf um die Badewanne
83. Der Fall Meinrath
84. Die findigen Reporter
85. Der schwarze Wal von Fehmarnsund
86. Der Eskimoklub
87. In Triest verschollen
88. Die Türken in Venedig
89. Der Schatz der Armada

Hefte 90–151 (Runkel-Serie)

- 1.
90. Das Turnier zu Venedig
91. Die schwimmende Burg
92. Karneval am Canale Grande
93. Der Stierkampf zu Genua
94. Feuerzauber auf hoher See
95. Als Gefangene der Pisaner
96. Kapitän Fiascos Niederlage
97. Der Sieger von Vllamare
98. Auf dem Rübenstein
99. Das Geheimnis der Ruinenstadt
100. Dagedag in Rom
101. Flucht in die Katakomben
102. Die Hochzeit mit dem Meer
103. Die Spur führt nach China
104. Tumult auf der Mirabella
105. Die Seeräuberburg
106. Der neunköpfige Drache
107. Die Befreiung der Prinzessin
108. Von Räubern verfolgt
109. Der Grenzstrategie
110. Der Hammel vom Kastel Peripheria
111. Der Schönheitswettbewerb
112. Die Prinzen von Makkaronien
113. Das Wagenrennen
114. Das vergoldete Krokodil
115. Die Flucht der Suleika
116. Die Hofastrologen
117. Die Ankunft der Kaiserbraut
118. Hochzeitsvorbereitungen
119. Hochzeit mit Irene
120. In Hoffnungsloser Lage
121. Der Alte vom Berge
122. Unternehmen Göttertrank
123. Der Sturm auf die Insel
124. Das zerhackte Schiff
125. Der Pokal des Siegers
126. Flucht durch die Dardanellen
127. Landung in Kleinasien
128. Die letzten Tage von Neurübenstein
129. Das Gold der Rübensteiner
130. Die Schatzsuche
131. An den Ufern des Euphrat
132. Türkischer Honig für Basra
133. Die Nacht im Serail
134. Im Persischen Golf
135. Der Muezzin und die Perlenfischer
136. Die falschen Perlen
137. Das Wrack des Nearchos
138. Der Kampf um den Wüstenbrunnen
139. Schiffbruch vor Harmoza
140. Die goldene Rüstung
141. Der Gesandte aus Kambaluk
142. Der Unsichtbare
143. Der Gefangene im Wüstenschloss
144. Die Schenke im Paradiest
145. Ritter Runkels Heimkehr
146. Hochzeit auf Burg Rübenstein
147. Drachenkampf und Bärenjagd
148. Ritter Runkel auf Abwegen
149. Die Rübensteiner Festspiele
150. Der Sturm auf die Kuckucksburg
151. Ritter Runkels große Stunde

Hefte 152–211 (Amerika-Serie)

- 1.
152. In Amerika – Karneval in New Orleans
153. Die große Herausforderung
154. Der Start zum Rennen
155. Die erste Etappe
156. Die Nacht auf der Sandbank
157. Ankunft in Baton Rouge
158. Die Pirateninsel
159. Der Junge mit dem Banjo
160. Bei den Mississippi-Piraten
161. Das Erbe des Goldsuchers
162. Das verschwundene Testament
163. Der Weg in die Freiheit
164. In Kansas City
165. Im Indianerlager
166. Das Fort am Bärenfluss
167. Flucht zu den Indianern
168. Am Fuß der Rocky Mountains
169. Der alte Goldsucher
170. Die Rache der Piraten
171. Die Jagd nach dem Truthahn
172. Die Sage von der gefiederten Schlange
173. Landung in Mexiko
174. Flucht in den Urwald
175. Der Zorn der Götter
176. Der Überfall auf den Prärie-Express
177. Goldtausch in New-Orleans
178. Gefährliche Geheimnisse
179. Unternehmen „Louisiana“
180. Aufruhr in Turtleville
181. Das Flatboot aus St. Louis
182. Zwischenfall im Palast-Hotel
183. Auf dem Missouri
184. Die Herrscherin der Lüfte
185. Das Rodeo von Buffalo Springs
186. Überraschungen am Biberfluss

187. Das große Glasperlengeschäft
188. Schwarzer Plan mit gelben Tüpfen
189. Der Sieg mit den Dampforgel
190. Der Angriff auf die Insel
191. In der Mine gefangen
192. Das Opfer der Tölteken
193. Im Tal der Enttäuschung
194. Ankunft in Frisco
195. Der Pfandleiher von China-Town
196. Die Fahrt nach Panama
197. Schiffbruch am Capo Diabolo
198. Der stärkste Mann der Welt
199. Die Dschungelbahn

200. Schussfahrt zum Atlantik
201. Die seltsamen Flibustier
202. Die Affenplage von San Felipe
203. Die Kanonen der Bella Espagna
204. Auf Kaperfahrt
205. Das Bananenwunder
206. Das Schiff aus England
207. Das Waffenlager
208. Verlobung auf San Felipe
209. In den Sümpfen von Florida
210. Rückzug durch Feindesland
211. Wiedersehen mit Jenny

Hefte 212–223 (Orient-Serie)

1.
212. Das Kaffeehaus zur süßen Ruhe
213. Der ungetreue Schatzmeister
214. Der Sultan räumt auf
215. Große Pläne
216. Das vertauschte Kamel

217. Fliegende Teppiche über Istanbul
218. Im goldenen Käfig
219. In den Türmen des Schweigens
220. Die Spur der schönen Fatima
221. Alarm im Hafen
222. Der große Fang
223. Fatimas Heimkehr

Hefte 224–229 (Wiederholungshefte)

Nachdrucke der Hefte 90 – 95 der Runkel-Serie.

Personen und Tiere

Dig, Dag und Digidag

Dig, Dag und Digidag sind durch ihr Äußeres sehr klar voneinander zu unterscheiden, charakterlich wirken sie aber im Vergleich zu den späteren Abrafaxe manchmal fast austauschbar. Dennoch entfalten sich einige Charakteristika:

- *Dig* ist von den Dreien am häufigsten abgebildet. Sein Körpersein Kopf und seine Nase wirken kugelförmig, seine Haare sind schwarz. Die meisten der Digidag-Erfindungen stammen von ihm. Er wirkt rational und diszipliniert, wobei er ab und zu die Fress-Attacken seines schwarzhaarigen Nachfolgers Califax vorwegnimmt. Dig kann hypnotisieren.
- *Dag* ist blond, sein Kopf birnenförmig. Charakterlich ist er der unprofiliertere der Digidags. Eigenschaften wie Impulsivität, Hilfsbereitschaft und Sehstärke tauchen in einigen Episoden auf.
- *Digidag* ist erkennbar an den roten Haaren und dem länglichen Kopf. Er wurde ab dem 21. Heft aus der Serie genommen und blüht, als er wieder auftaucht, regelrecht auf. Er gibt den Ton an und sein Wagemut schlägt bisweilen in Leichtsinn um.

Gemeinsam ist den Digidags das Eintreten für Gerechtigkeit und ein Verbundensein mit den „kleinen Leuten“. Dass sich der Strich bei den Figuren im Laufe der Jahre verfeinerte, ist gerade bei den drei Hauptfiguren zu erkennen. Ab der Ritter-Runkel-Serie, vor allem aber ab der Amerika-Serie wirken sie geschwungener und jugendlicher.

Südsee-Serie

- *Arakulk*, Häuptling eines Südseevolkes, auf dessen Insel die Digidags gestrandet sind.
- *Babuk*, egoistischer Matrose, der die Digidags zu Schiffsjungen ausbilden soll.
- *Iffi* und *Fiep*, Schiffsmäuse, die sich mit den Digidags anfreunden.

- *Nero*, treuer Löwe der Digidags, will anfänglich Digidag fressen, weil der ihn im Schlaf stört, wird aber nachdem Di ihn hypnotisiert hat zu einem zahmen Haustierbegleitet die Digidags nach Rom.
- *Salang* und *Bakuku*, Eingeborene.

Römer-Serie

- *Alfio*, Sohn eines maltesischen Fischers und Sklave des Fabrikanten Schamponius. Geliebter von Olivia.
- *Cäsar Celsius*, unfähiger, römischer Fantasiekaiser
- *Columbine*, jodelnde Kuh der Digidags.
- *Julius Gallus*, Zirkusdirektor von Rom und einer der Gegenspieler der Digidags.
- *Olivia*, Tochter des Fabrikanten Schamponius und Braut von Alfio, dem sie nach Malta folgt.
- *General Panopticus*, unfähiger General der römischen Fremdenlegion, wird von seinen Untergebenen nur *General Quasi* genannt, weil er das Wort „quasi“ ständig im Munde führt.
- *Sinus Tangentus*, römischer Forscher und Wissenschaftler begleitet die Digidags bis auf den Neos.
- *Strupp*, Anführer der römischen Straßenhunde.
- *Teutobold*, germanischer Koch und Freund der Digidags, flieht mit diesen aus der Fremdenlegion und begleitet sie bis nach Malta.
- *Rostus Clamottus*, römischer Schrotthändler

Weltraum-Serie

- *Balduin Brummer*, neonischer Tierstimmenjäger, nimmt an einer Weltraumexpedition teil.
- *Herr Enterich*, Assistent im Patentamt auf dem Neos.
- *Mac Gips*, Agent des großneonischen Reiches und einer der Gegenspieler der Digidags im Weltraum.
- *Eusebius Knaller*, neonischer Großwildjäger, nimmt an einer Weltraumexpedition teil.
- *Dr. Knilch*, neonischer Wissenschaftler will nach Aufstachelung durch seine Frau, die Entdeckung des *Digedanium* für sich beanspruchen.
- *Frau Knilch*, ehrgeizige Gattin des Dr Knilch, sie tut alles um die Digidags davon abzuhalten, dass sie den Machenschaften ihres Gatten auf die Schliche kommen.
- *Dr. Meise*, neonischer Psychiater, nimmt an einer Weltraumexpedition teil.
- *Neunspäher*, unfähiger Privatdetektiv
- *Quintilius Quick*, neonischer Filmregisseur mit einem Hang zu Dramatik und alten Witzen.
- *Prof. Schlick*, neonischer Tiefseeforscher, Entdecker des *Digedanium*-Metalls aus Meeresschlamm
- *Prof. Schluck*, neonischer Tiefseeforscher.
- *Dr. Schluck*, neonischer Flugzeugkonstrukteur, Zwilling Bruder von Prof. Schluck, wird oft mit diesem verwechselt.
- *Ehrenfried Stopfer*, neonischer Tierpräparator, nimmt an einer Weltraumexpedition teil.
- *Udo Swamp*, neonischer Wissenschaftler nimmt an einer Weltraumexpedition teil.
- *Tonio Turbo*, neonischer Testpilot.
- *Herr Tuscher*, neonischer Zeichner und Maler, nimmt an einer Weltraumexpedition teil.
- *Peer Tyla*, neonischer Raumschiffkommandant, spioniert für das großneonische Reich.
- *Bhur Yham*, neonischer Raumschiffkommandant.

Erfinder-Serie

- *Pjotr Alexejewitsch*, Kurier der Zarin, die Digidags begleiten ihn durch Sibirien.
- *Wilhelm Bauer*, Erfinder des U-Bootes *Brandtaucher*.
- *August Borsig*, Berliner Lokomotivbauer
- *Otto von Guericke*, Bürgermeister von Magdeburg, reist mit den Digidags zum Kaiser nach Regensburg.
- *Heron*, Erfinder der Aeolipile (Heronball).
- *Ktesibios*, Erfinder eines Pfeifenkessels.
- *Kuno*, ehemaliger *Rottenmeister* der Digidags, hintergeht diese ständig.
- *Oberst Meinrath*, unfähiger österreichischer Spion, Gegenspieler von Major von *Reßkow*.
- *Monopolos*, schurkischer Klempner in Alexandrien, der anderen die Erfindungen stiehlt und als seine eigenen ausgibt.

- Thomas Newcomen, englischer Schmied und Erfinder einer Dampfmaschine.
- Denis Papin, Erfinder des Schnellkochtopfes.
- Mijnheer Pepperkorn, bankrotter Handelsmann in Rotterdam, der die Digidags nach Nürnberg begleitet.
- August Pickel, im Mosaik Erfinder der Pickelhaube.
- Thomas Savery, englischer Erfinder einer Dampfmaschine.
- Major Eitel Egbert von Teskow, preußischer Offizier und Abwehrchef, Gegenspieler des Oberst Meinrath.
- James Watt, englischer Erfinder einer Dampfmaschine.
- Konstantin Ziolkowski, russischer Raumfahrtpionier

Runkel-Serie

- Adelaide von Möhrenfeld, Runkels Liebste, ihretwegen zieht der Ritter in den Orient.
- Ajas Seifin Behaeddin, Scheich von Ormuz, verbietet den privaten Besitz von Perlen.
- Aktivos Diplomatos, Gesandter des Kaisers von Byzanz, der eine Frau für den Kaiser von Byzanz suchen soll und sich für Suleika entscheidet.
- Alexander der Große, makedonischer König und Eroberer, dessen goldene Prunkrüstung Runkels Schatzsuche erfolgreich beendet.
- Alter Möhrenfelder, Vater von Adelaide von Möhrenfeld und Freund von Kunibert von Rübenstein.
- Ambossos, Schmiedegeselle in Konstantinopel und Anhänger der „Blauen“.
- Andronikos II., der aufgeblasene Kaiser des Byzantinischen Reichs, mit dem Suleika zwangsverheiratet werden soll. Die Digidags und Runkel verhindern das und sollen dafür geköpft werden. Sie werden aber zum Dienst in der byzantinischen Armee „begnadigt“ und sabotieren erfolgreich die Strafexpedition gegen die freiheitsliebende Insel Pordoselene. Andronikos' Darstellung im Mosaik ist recht klischeehaft und entspricht nicht der historischen Wahrheit.
- Anselmo, Abenteurer und zusammen mit Ebaldo Glücksritter in Konstantinopel.
- Arenus Rundus, Ritter Janos als von den Digidags erfundener angeblich bester Wagenlenker aus Makkaronien.
- Bakbak, Bekbek und Bukbuk, unfähige Alchimisten, begleiten die Digidags von Basra nach Ormuz.
- Balduin I. (Lateinisches Kaiserreich), Kaiser von Konstantinopel zur Zeit des Besuches von Digidag.
- Ben Fawzi, Wirt der „Schenke im Paradiestal“ und Kumpan des Serdars zur Ausplünderung ahnungsloser Wüstenreisenden.
- Cavaliere Carlo di Carotti, der Gegenspieler der Digidags und Ritter Runkels in Venedig.
- Cäsar, treuer Reithammel Digidags zur Völkerwanderungszeit beim Besuch Peripherias um das Jahr 519.
- Chor der Schmeichler, Hymnensänger am kaiserlichen Hofe zu Konstantinopel zur Verbreitung von guter Laune.
- Don Cavallo di Zossq, Lenker beim Wagenrennen in Konstantinopel mit Digidag, wurde von Hottos Kapottos unlauter in den Sand geschickt.
- Eisenbeiß, Knecht des Grafen Kuckucksberg.
- Eulalia und Euphrosine, Töchter des Bürgermeisters von Peripharia beim Schönheitswettbewerb zur Suche nach der Braut vom Kaiser von Konstantinopel.
- Flibusteri, Geschwadercommodore der Genuesen in Konstantinopel.
- General Barras, Mitglied des kaiserlichen Generalstabes in Konstantinopel.
- General Etappos, Mitglied des kaiserlichen Generalstabes in Konstantinopel.
- General Kapitulantos, Mitglied des kaiserlichen Generalstabes in Konstantinopel.
- General Katastropholos, Mitglied des kaiserlichen Generalstabes in Konstantinopel.
- General Kommissos, Bezwinger (unter maßgeblicher Hilfe Digidags) des Alten vom Berge, dem Oberhaupt der Assassinen.
- General Parados, Militär beim Kaiser Balduin I. in Konstantinopel.
- General Schikanos, Militär beim Kaiser Balduin I. in Konstantinopel.
- Graf Kuck von Kuckucksberg, Runkels Gegenspieler in Deutschland, Konkurrent um die Gunst von Adelaide von Möhrenfeld, später Raubritter
- Graf Willibald, Urgroßvater des Kuckucksbergers und beim Würfelspielen vom Teufel geholt.
- Hamid, Perlenfischer und Verbannungsgenosse der Digidags zum Ertauchen einer ganzen Bootsladung Austernperlen für den Scheich von Ormuz.
- Hassan, genannt der Alte vom Berge, Oberhaupt der Assassinen in den wilden Bergen Kurdistans.
- Heino Runkel von Rübenstein, der langjährige Begleiter der Digidags (Hauptartikel: Ritter Runke).
- Herzog Eberhard der Beleibte von Schnorrershausen, Landesfürst, dem die Kuckucksberger, Möhrenfelder und Rübensteiner unterstehen; ernennt Ritter Runkel zum Graf von Rübenstein, die Digidags zu Rittern und schickt den Kuckucksberger nach einer Gefangenschaft ins Ausland in die Verbannung.

- *Hokus und Pokus*, Dag und Dig als verkleidete Hofastrologen beim Kaiser von Konstantinopel.
- *Holofernes*, Hund des Gärtners Narzissos in Konstantinopel.
- *Horos Kopos*, Hofastrologe beim Kaiser von Konstantinopel.
- *Hottos Kapottos*, Lenker beim Wagenrennen in Konstantinopel und Gegner von Digidag.
- *Illusionos*, Gaukler & Hypnotiseur auf dem Markt von Konstantinopel.
- *Irene von Thessalonien*, Künftige Braut des Kaisers von Konstantinopel.
- *Janos Koloda*, ein serbischer Ritter, Verlobter von Suleika.
- *Justinian I.*, Kaiser und Verfasser der Rennordnung vom 31. Oktober 551.
- *Kapitän Fiasko*, unfähiger pisanischer Galeerenkapitän.
- *Kapitän Kombyses*, Kapitän des Schiffes "Herkules" der kaiserlichen Flotte und zum Hotel umfunktioniert.
- *Kastor und Kleo*, Geschwisterpaar & Fischer von Pordoselene, erhalten die Warnung der Digidags vor dem bevorstehenden Überfall.
- *Klexos Graphos*, Schreiber des Kastells Peripheria zur Völkerwanderungszeit beim Besuch Digidags um das Jahr 519.
- *Knastos*, Oberhofkerkermeister in Konstantinopel.
- *Krachos Karambolages*, Lenker beim Wagenrennen in Konstantinopel der "blauen" Partei.
- *Kunibert von Rübenstein*, Vater von Ritter Runkel, träumt ständig von ruhmreichen alten Zeiten und will, dass sein Sohn einen von ihm im Orient vergrabenen Goldschatz sucht.
- *Kuno*, braver Reitesel von Digidag bei seinem Besuch der Burg Neurübenstein in Kleinasien.
- *Kurvos Rasantes*, Lenker beim Wagenrennen in Konstantinopel der "grünen" Partei.
- *Letscho von Brühistan*, Prinz und Auserwählter Gemahl der Prinzessin Terrina von Makkaronien.
- *Lydia*, Tochter des Bürgermeisters der Insel Pordoselene.
- *Mogeleos*, Oberhofschiedsrichter beim Wagenrennen in Konstantinopel.
- *Musa ibn Abdalla*, als Muezzin verkleideter Perlendieb.
- *Mutawakkel*, faules Lieblingskrokodil des byzantinischen Kaisers und ein Geschenk des Mamelukensultans. Runkel wird, nachdem er ein getürktes Wagenrennen gewonnen hat, zu dessen Aufpasser als Oberhofkrokodilwärter bestellt.
- *Nafi ibn Asra*, Aufseher des Scheichs von Ormuz.
- *Narzissos*, Gärtner der kaiserlichen Vorgärten am Hofe von Konstantinopel.
- *Nearchos*, Admiral Alexander des Großen und Flottenkommandant beim Rückzug vom Indien-Persien-Feldzug.
- *Oberhofvorhangzieher*, Zeremonienmeister beim Kaiser von Konstantinopel.
- *Ökonomos*, Bauer und Vetter des Fischers in Konstantinopel, wohin die als Kaiserbraut erkorene und von den Digidags entführte Suleika in Sicherheit gebracht wird.
- *Peter Silius*, Kanzler des virtuellen Hofes der Digidags als die Prinzen von Makkaronien.
- *Pollux*, Hund vom Hofastrologen beim Kaiser von Konstantinopel.
- *Prinzen von Makkaronien*, Verkleidung von Dig & Dag am Hofe des Kaisers von Konstantinopel.
- *Runkelius Rübensteinius*, Ritter Runkel als von den Digidags erfundener angeblicher Gehilfe des Arenus Rundus aus Makkaronien.
- *Scharlatanius*, Burgalchimist auf dem Rübenstein.
- *Schnappzu*, Knecht des Grafen Kuckucksberg.
- *Sebak*, Laut des Mamelukensultans angeblicher Krokodilgott der Pharaonen von dem Mutawakkel in gerader Linie abstammt.
- *Sokrates*, rachsüchtiger Papagei des pisanischen Galeerenkapitäns Fiasko und Runkels tierischer Intimfeind.
- *Spaghetti von Nudelonien*, Prinz und Gemahl der Prinzessin Terrina von Makkaronien.
- *Stupides Militarios*, Strategos, Festungskommandant des Kastells Peripheria zur Völkerwanderungszeit beim Besuch Digidags um das Jahr 519.
- *Suleika*, eine orientalische Prinzessin, die von den Teufelsbrüdern gefangen gehalten wird. Ritter Runkel und die Digidags befreien sie und begleiten sie in ihre Heimat.
- *Supponius der 22. und 23.*, König und Königssohn des virtuellen Hofes der Digidags als die Prinzen von Makkaronien.
- *Tebaldo*, Abenteurer und zusammen mit Anselmo Glücksritter in Konstantinopel.
- *Terrina*, Prinzessin des virtuellen Hofes der Digidags als die Prinzen von Makkaronien.
- *Teufelsbrüder*, eine Piratenbande, die es auf ein Lösegeld für Suleika abgesehen haben. Namentlich bekannte Mitglieder der Bande sind der Anführer *Bogumil*, *Achmed*, *Enterhaken-Ali*, *Krakenzahn* und *Tigerhai*.
- *Türkenschreck*, das treue, aber bereits betagte Schlachtross von Ritter Runkel.
- *Wrunkl*, Laut Runkel dessen Stammvater der Rübegeist der alten Cherusker

- *Zellos Karzeros*, Kerkermeister des Kastells Peripharia zur Völkerwanderungszeit beim Besuch Digidags um das Jahr 519.

Amerika-Serie

- *Samuel Baxter*, Kapitän des Luxusdampfers *Louisiana* und Konkurrent von Jonathan Joker, Neffe von Victoria Jefferson.
- *Ben*, Sklavenjunge, dem die Digidags zur Flucht verhelfen.
- *Käpt'n Blubber*, früherer Kapitän eines Walfängers, der jetzt seit vielen Jahren in San Francisco lebt. Mit seinem alten Schiff können die Digidags aus San Francisco fliehen, erreichen allerdings ihr Ziel nicht, da das Schiff auf ein Riff läuft.
- *Dan Botcher*, Erfinder, will mit seinen Luftfahrzeugen hochhinaus.
- *Bud Brandy*, trinkender Taugenichts in New Orleans und Anschwärzer Ben's.
- *Captain Clever*, Offizier des Geheimdienstes der Nordstaaten.
- *Coffins*, angeblicher Prediger, Anführer der Mississippi-Piraten und Hauptgegner der Digidags. Versucht erfolglos, den Digidags ihre Goldmine abzufragen und wird beim Versuch, diese zu sprengen, getötet.
- *Flapdoodle*, falscher Lord, will mit Waffenschmuggel seine Baumwollspinnerei retten.
- *Abe Gunstick*, alter Goldsucher, der sich durch ein gefälschtes Testament an seinem Widersacher Jefferson rächen will und die Digidags so in die Rocky Mountains lockt.
- *Jack und Doc Tombstone*, die beiden Kumpane von Coffins, sie werden des Öfteren von Coffins verraten, Coffins jedoch zieht sie immer wieder durch Tricks auf seine Seite.
- *Victoria Jefferson*, geb. Miller, eine reiche Witwe aus New Orleans, Gegenspielerin der Digidags in der Amerika-Serie. Tante von Samuel Baxter
- *Jeremias Joker*, Plantagenbesitzer, der von den Digidags zunächst für einen Piraten gehalten wird. Wie sich später herausstellt, hilft er geflohenen Sklaven dabei, in die Freiheit zu gelangen. Dies geschieht durch den sogenannten Sklavenexpress, der auch von den Digidags tatkräftig unterstützt wird.
- *Jenny Joker*, Tochter von Jeremias Joker. Sie liebt Bob, den Sohn des Plantagenbesitzers Morris, dem mit ihrem Vater nicht immer derselben Meinung ist.
- *Jonathan Joker*, Bruder von Jeremias Joker und Kapitän des heruntergekommenen Schaufelraddampfers *Mississippi Queen*.
- *Joshua Jefferson*, raubte einst Abe Gunsticks Gold, wurde Reeder in New Orleans und heiratete die einstige Opernsängerin Victoria Miller, in der Handlung verwitwete Victoria Jefferson.
- *Käpt'n Kidd*, Papagei von Mrs. Jefferson.
- *General Knocker*, ehemaliger General und Südstaatenpatriot, ist hinter dem Goldgeheimnis der Digidags her.
- *Lobby*, Regierungsvertreter aus Washington, versucht den Digidags das Geheimnis des Goldes zu entreißen, um es den Südstaaten zuzuführen.
- *Bob Morris*, Verlobter von Jenny Joker, obwohl Südstaatler, hält er zum Norden.
- *Pedro*, stärkster Mann der Welt, der von Dig mittels Hypnose bezwungen wird. Nach Wiederherstellung seiner Kräfte wird er Freund der Digidags.
- *Major Pinkerton*, zunächst Kommandant eines Forts in der Prärie, später wegen Unfähigkeit in einen kleinen Stützpunkt in den Rocky Mountains strafversetzt. Anfangs macht er gemeinsame Sache mit Mrs. Jefferson (nachdem er von Colonel Springfield unter Druck gesetzt wurde), später schließt er sich jedoch den Digidags an, nachdem ihn die Army endgültig vom Dienst suspendiert hat.
- *William Potter*, Besitzer und Herausgeber des *New Orleans Magazine*, Chef der Digidags.
- *Rote Wolke*, hilfsbereiter Häuptling und Freund der Digidags.
- *Roy Ross*, berüchtigter Pferdedieb in Turtleville, sitzt ein und spielt mit dem Sheriff Poker.
- *Käpt'n Smoky*, Besitzer einer Barkasse auf dem Missouri River. Er schließt sich später den Digidags an.
- *Leutnant Sniffer*, Offizier des Geheimdienstes der Nordstaaten.
- *Colonel Horatio Springfield*, ein Offizier mit guten Beziehungen nach Washington, D.C., bester Freund von Mrs. Jefferson und Konkurrent von Major Pinkerton, sie gingen zusammen auf die Kriegsschule und können sich nicht darauf einigen, wer der bessere Befehlshaber ist.
- *Isabella di Tornado*, Tochter des Don Manuel di Tornados, heiratet Pedro, den stärksten Mann der Welt.
- *Don Manuel de Tornados*, schrulliger Gouverneur einer spanischen Antilleninsel, der mit seinen dafür wenig geeigneten, friedliebenden Untertanen die Flibustier wiederbeleben und die Karibik unsicher machen will.

Orient-Serie

- *Achmed, Ibrahim und Omar*, Gardisten des Sultans in Istanbul.

- *Ambroise Freluquet*, französischer Ballonfahrer
- *Fatima*, entführte Tochter eines Beduinenfürsten, wird von den Digidags befreit.
- *Habakuk*, Kamel der Digidags, kann tanzen.
- *Mahmud II.*, Sultan des Osmanischen Reiches, wird von allen Seiten bestohlen und versucht verzweifelt, an immer neues Geld zu kommen.
- *Mustafa al Mansur*, Schatzmeister des Sultans, besitzt die Sklavin Fatima und versucht, ihre Befreiung zu verhindern.
- *Sadi*, Töpfer und Freund der Digidags in Istanbul, verhilft Fatima zur Flucht.
- *Zurga*, Sklavenhändler und Freund des Schatzmeisters, für die Entführung von Fatima verantwortlich.

Lexikon, Filme und Videos

Aufgrund der Vorlagen wurden Filme und Videos hergestellt:

- *Dig, Dag und Ritter Runkel* (Ostfilm, 1994), eingestellter Pilotfilm zu einem geplanten Digidags-Flickfilm
- *Die Digidags in grauer Vorzeit* (Junge Welt, 1999), vom Buchverlag Junge Welt hergestellte Kauf-VHS

Zudem verfasste Pfeiffer das *Digedag-Universum*, ein großformatiges, reich bebildertes Lexikon aus dem Buchverlag Junge Welt, rund um das *Mosaik* von Hannes Hegen und die Digidags. Das Lexikon ist in mehrere Themenbereiche aufgebaut, unter denen die Stichworte alphabetisch geordnet sind: Erfindungen, Fahrzeuge, Fluggeräte, Handlungsorte, Maschinen, Mineralien, Personen, Schiffe, Speisen, Strafregister und Tiere. In einigen Fällen bietet das Lexikon Informationen, die über das hinausgehen, was man auch schon in den Heften selbst finden kann.

Mosaik im Ausland

Neben den Ausgaben für die DDR und den auf besserem Papier für den westdeutschen und österreichischen Markt gedruckten Hefte wurde das *Mosaik* auch zeitweise in anderen Ländern vertrieben:

- Albanien: *Mozaik*
- Belgien und Niederlande: *Dig en Dag op Stap*
- Finnland: *Mosaiikki*
- Jugoslawien: *Mozaik*
- Ungarn: *Mozaik*
- vermutlich Vereinigte Staaten: *Mosaic*

Die Digidags auf der Theater-Bühne

Der Regisseur für Musiktheater Martin Verges aus Berlin hat von Hannes Hegen, dem „Vater“ des *Mosaik* als einziger Bühnenautor die Erlaubnis, die Digidags auf Theaterbühnen zu bringen. Das erste Stück „Ritter Runkel und die Digidags“ (ein Spektakel mit Musik nach dem *Mosaik* von Hannes Hegen, Musik: Walter Thomas Heyn) hatte 2000 in Berlin Premiere. Es wurde auch in Rheinsberg (2001), in Borna (2002), im Harzer Bergtheater Thale (2003) und auf der Freilichtbühne Wismensee (2005) aufgeführt.

Martin Verges' zweite *Mosaik*-Inszenierung „Ritter Runkels große Stunde“ (ein Musical nach dem *Mosaik* von Hannes Hegen, Musik: Karsten Wolf) kam ab 2003 in Bautzen sehr erfolgreich auf die Bühne mit fast 37.000 Zuschauern. Diese Aufführung hat der Tessloff Verlag 2006 auf einer DVD für die Nachwelt dokumentiert (ohne ISBN o.ä. - die DVD trägt am Ringloch auf der Silberseite den Eintrag „DOCdata Germany TESS 080806 L5“).

Das Stück wurde auch in Senftenberg, Schwedt, Annaberg-Buchholz und Plauen/Zwickau gezeigt.

Für die Aufführungen in Schwedt/Oder 2004 und 2005 gab es eine musikalisch andere Bühnenumfassung (Musik Arnold Fritzsche).

Literatur

- Thomas Kramer: *Das Mosaik-Fan-Buch. Die ersten 89 Hefte des „Mosaik von Hannes Hegen“* Dietz Verlag, Berlin 1993, ISBN 3-320-01811-6

- Thomas Kramer: *Das Mosaik-Fan-Buch. Teil 2. Die Hefte 90 bis 223 des „Mosaik von Hannes Hegen“ sowie unveröffentlichte Textvorlagen*. Dietz, Berlin 1994, ISBN 3-320-01848-5
- Thomas Kramer: *Micky, Marx und Manitu Zeit- und Kulturgeschichte im Spiegel eines DDR-Comics 1955 - 1990 ; „Mosaik“ als Fokus von Medienerlebnissen im NS und in der DDR*Weidler, Berlin 2002, ISBN 3-89693-195-4 (Dissertation Universität Leipzig 1989, 405 Seiten).
- Reinhard Pfeiffer: *Digedag-Universum* Buchverlag Junge Welt, Berlin 1996, ISBN 3-7302-1001-7.
- Petra Kock: *Das Mosaik von Hannes Hegen. Entstehung und Charakteristika einer ostdeutschen Bildergeschichte* Logos-Verlag, Berlin 1999, ISBN 3-89722-115-2
- Jean Auquier: *Mosaik von Hannes Hegen – Abenteuer Wissensk Kosmos. Der Comic aus Ost-Berlin. Mit Abbildungen aus den ersten 100 Heften* Katalog zur Ausstellung vom 25.11.07 bis 27.01.08 im Historischen Waisenhaus der Franckeschen Stiftungen zu Halle. Franckesche Stiftungen, Halle (Saale) 2007, ISBN 978-3-939922-01-8
- Matthias Friske: *Die Geschichte des Mosaik von Hannes Hegen. Eine Comic-Legende in der DDR*. durchgesehene und ergänzte Auflage. Lukas, Berlin 2010, ISBN 978-3-86732-067-2
- Mark Lehmstedt: *Die geheime Geschichte der Digedags. Die Publikations- und Zensurgeschichte des „Mosaik“ von Hannes Hegen (1955–1975)* Lehmstedt, Leipzig 2010, ISBN 978-3-937146-99-7.
- Reiner Grünberg, Michael Hebestreit: *MOSAIK-Handbuch. Die Welt der Digedags* Lehmstedt, Leipzig 2012, ISBN 978-3-942473-22-4

Siehe auch

- MosaPedia
- Mosaik (Zeitschrift)

Nachweise

1. siehe Liste aller Digedags-Sammelbände(http://mosapedia.de/wiki/index.php/Liste_aller_Digedags-Sammelbände)

Weblinks

- www.digedags.de (*Seite benötigt Adobe Flash Player*)
- www.mosapedia.de ein Wiki zum Mosaik
- Stefan Pannor: *DDR-Comic „Mosaik“: Die drei kleinen Fluchthelfer* Spiegel Online, 17. Februar 2012

Abgerufen von <https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Digedags&oldid=172137833>

Diese Seite wurde zuletzt am 20. Dezember 2017 um 16:39 Uhr bearbeitet.

Der Text ist unter der Lizenz „Creative Commons Attribution/Share Alike“ verfügbar; Informationen zu den Urhebern und zum Lizenzstatus eingebundener Mediendateien (etwa Bilder oder Videos) können im Regelfall durch Anklicken dieser abgerufen werden. Möglicherweise unterliegen die Inhalte jeweils zusätzlichen Bedingungen. Durch die Nutzung dieser Website erklären Sie sich mit den Nutzungsbedingungen und der Datenschutzrichtlinie einverstanden.

Wikipedia® ist eine eingetragene Marke der Wikimedia Foundation Inc.