

LTB
315

WALT
DISNEY'S

Lustiges Taschenbuch



Die Wunderbrille

Mach dein Spiel mit Beni Querbeet!

Beni Querbeet heißt die Außenreportage im Disney Channel, bei der Beni in ganz Deutschland unterwegs ist. Immer auf der Suche nach allem, was Spaß macht, tollen Events, den neuesten Infos und coolen Typen. Diesen Sommer startet Beni Querbeet mit einer ganz besonderen Mitmach-Aktion:

**BENI
QUERBEET**
MACH DEIN SPIEL!



Der Disney Channel sucht DAS SOMMERSPIEL DES JAHRES!

Das Spiel. Wir sind neugierig auf eure Spielideen. Habt ihr schon einmal ein Spiel erfunden? Dann kann es ja losgehen! Schickt uns eure Spielideen! Als Zeichnung, Foto, Video oder Beschreibung, ganz wie ihr wollt. Bitte Namen, Regeln und das Ziel eures Spiels nicht vergessen! Schickt eure Ideen bis zum 31.08.03 an folgende Adresse: Disney Channel, Mach dein Spiel!, Postfach 12 46, 85730 Ismaning.

Weitere Infos zum Spiel gibt es unter der Infoline 01802/557788 (6 Cent/Anruf) oder www.disney.de/disneychannel.

Die Preise:

Für die originellsten Spielideen gibt es einen exklusiven Fernsehdreh für die Sendung „Beni Querbeet“, und viele andere tolle Preise im Gesamtwert von 5.000 Euro zu gewinnen.



Der Disney Channel – nur auf PREMIERE.
Ohne Werbung und Gewalt.

PREMIERE
Abonnieren Sie eine gute Zeit.

WALT DISNEY

Die Wunderbrille



EGMONT EHAPA VERLAG GMBH

© Disney Enterprises, Inc. 2003

Wird verlegt in Deutschland: Egmont Ehapa Verlag GmbH, Wallstraße 59, D-10179 Berlin; ... **in der Schweiz:** Egmont AG, Kemptalstrasse 56, CH-8308 Illnau ZH, kundenservice@egmont.ch; ... **in Österreich:** Egmont Verlag Ges.m.b.H., Am Heumarkt 7/5, A-1030 Wien. **Chefredakteur:** Peter Höpfner, Wallstraße 59, D-10179 Berlin. **Druck:** GGP Media GmbH, Karl-Marx-Str.24, D-07381 Pößneck. **Anzeigenleitung (verantwortlich):** Olaf Hansen, Egmont Ehapa Verlag GmbH, Raiffeisenstraße 13/1, D-70794 Filderstadt.
Anzeigenverkauf Deutschland: Andrea Kappel Tel: 0711-70708-802/803; **Schweiz:** Armin Kratochwil, www.egmont.ch; **Österreich:** Sylvia Beinhart, Tel: 01-4700991. **Abo-Service ... Deutschland:** Egmont Ehapa Verlag, Leserservice, Postfach 810620, D-70523 Stuttgart, Tel. 0711-7252270, Fax 0711-7252392, E-mail: leserservice@ehapa.de; ... **Schweiz:** ABO-Service A bis Z GmbH, Postfach, CH-4105 Biel-Benken BL, Tel. 061-7269444, Fax 061-7219072, E-mail: egmontabo@abo-service.ch; ... **Österreich:** Egmont Verlag Ges.m.b.H., Postfach 113, 1140 Wien, Tel. 01-91076320, Fax 01-91076318, E-mail: abo@egmont.at

www.lustiges-taschenbuch.de

WALT DISNEY'S
**Lustiges
Taschenbuch** Nr. 315





INHALT

Brille auf – und schon ist man im Urlaub!

Wirklich eine feine Sache, kann ich euch sagen! Onkel Dagoberts neue Wunderbrille ist natürlich der absolute Renner in Entenhausen und seinem erbitterten Konkurrenten Klaas Klever ein Dorn im Auge... Doch auch sonst ist wieder einiges geboten: Der arme Indiana Goof leidet diesmal an so massiven Angstattacken, dass er sogar vor harmlosen Spinnen erschrickt! Franz Gans, von Hause aus eher etwas bequem, mausert sich zu einem wahren Helden. Und schließlich versuchen die Panzerknacker, Onkel Dagobert mit einer recht altertümlichen Dampflokomotive um seine geliebten Talerchen zu erleichtern...



● Ein übler Schwindel	5
● Die Herme der Heroen	40
● Kunstvolles Outfit	68
● Die Wunderbrille	74
● Gedankenaustausch	100
● Viel hilft viel	101
● Ein schlechtes Vorbild	125
● Retter in der Not	126
● Künstlers Freud und Leid	149
● Das Unglückskostüm	163
● Gauner auf Gleisen	188
● Ein guter Trick!	214
● Mission Sasabonsam	215

Also, ich brauche keine Wunderbrille zum Entspannen. Mir reicht da meine Hängematte... Euer **DONALD**

LTB 316 erscheint am 16. September 2003!

Ein
übler

Schwindel

WALT DISNEY'S

Ein Täs-
schen Tee,
Daisy?

Aufgemerkt,
ihr Massen von
Monsternägern da
draußen! Hier gibt es
etwas für euch!

Morgen Abend, Punkt
acht auf Entenhausens
Lieblingssender Kanal Z
live! Lebendiger als das
Leben selbst!

© 2000-063

Mark & Laura Shaw (Story), Fecchi (Zeichnungen)

In „Wunderliche Welt“ geht es diesmal um „Die Wahrheit im Walde“!
Weißt du noch, Debbi, wie letztes Jahr ganz Entenhausen wegen
diesem Plattfuß-Monster Kopf gestanden hat?

Wer könnte das
je vergessen,
Gero!

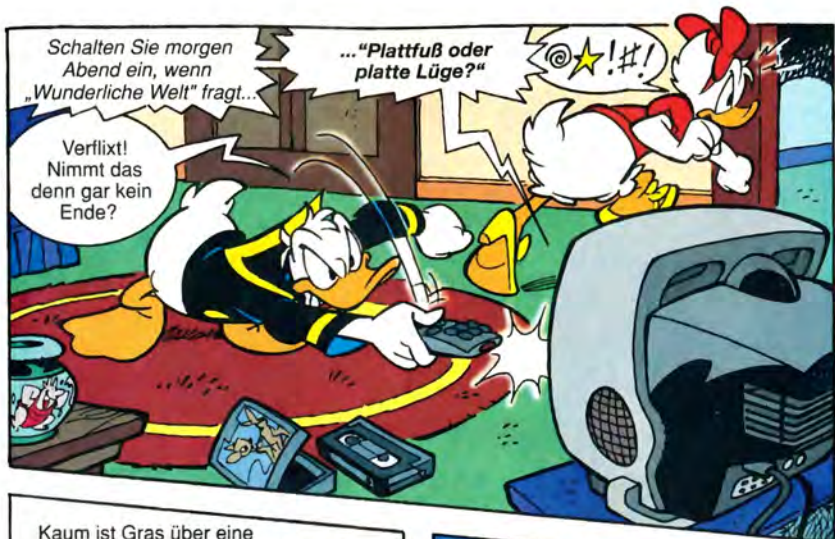
Au.

Ein furchtbares Monster im Fürchtel-
forst! Da war was geboten! Bis sich
zeigte, dass es nur ein Bär war, den
uns so ein bescheuerter Scherzkeks
aufgebunden hatte!

He,
spinnst
du?

Donald Duck heißt
er... falls er nicht den
Namen gewechselt hat
oder unbekannt
verzogen ist!

Das
war meine
beste Bluse, du
Schussel!





...aber dann hab ich einen echten Plattfuß gesehen! Leibhaftig und in freier Wildbahn!

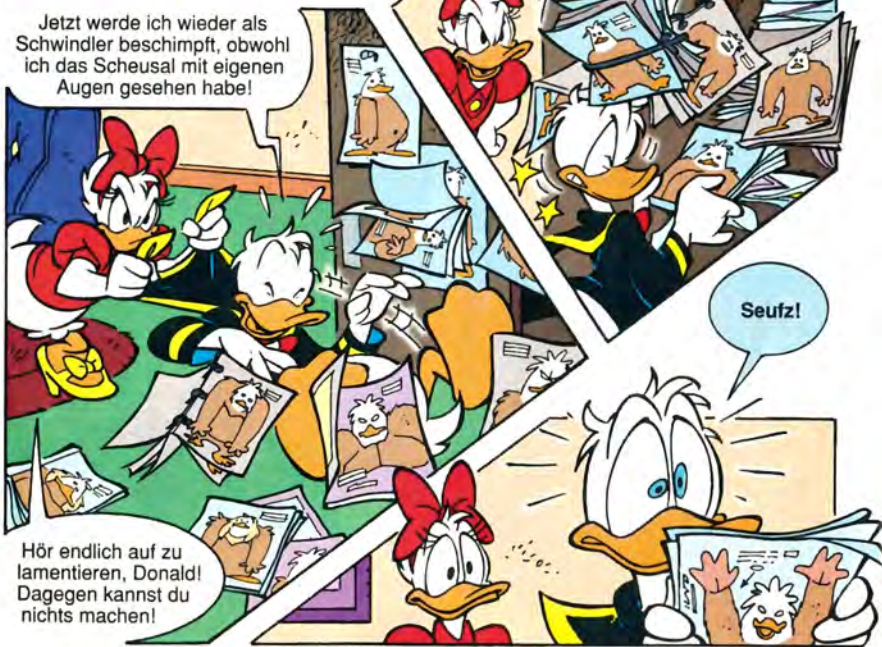
Ich hab ihn sogar gezeichnet! Glaubst du, meine Fantasie wäre zu so was fähig?

Die ist zu vielem fähig, im Gegensatz zu dir!

Kannst du diesen Unsinn nicht endlich begraben?

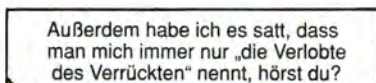
Wie denn, wenn ihn die Fernsehritzen ständig ausbuddeln!

Jetzt werde ich wieder als Schwindler beschimpft, obwohl ich das Scheusal mit eigenen Augen gesehen habe!



Seufz!

Hör endlich auf zu lamentieren, Donald! Dagegen kannst du nichts machen!



Am nächsten Morgen...

Ich wette, Donald war die ganze Nacht über hier draußen im Wald!

FÜRCHTEL-FORST

Na bitte! Da steht ja sein Wagen!

Donald!

TRÖÖT! TRÖÖÖT!

Leise, Daisy! Du verscheuchst meine Fotobeute!

Ich sehe hier nur eine Beute... und zwar des Wahnsinns fette! Du machst dich zum Narren, Donald!

Und mich dazu! Du wolltest heute mit mir zum Zahnarzt und Händchen halten! Hast du das vergessen?

Ja, hab ich! Das hier ist wichtiger!

Komm zu dir!
Was es nicht gibt,
kann man auch
nicht beweisen!

Woran keiner glaubt,
muss es noch lange
nicht nicht geben!

Mit Verlaub, das war
eine kluge Bemerkung
für meine Begriffe!



Und jetzt sei so lieb und geh, Daisy! Wenn
das Monster dich sieht, traut es sich nicht
aus der
Deckung!



Schnauf! Mir fehlen
die Worte! Und das ist gut so, sonst
müsste ich mich ja ewig schämen!

Kuck-
uck!
Brribitt!



Fahr nach
Hause! Ich melde
mich nach der
Sendung bei dir!



Wie der sich auf-
führt! Wenn mein Zorn verraucht ist, werde
ich mich wohl um seinen Verstand kümmern
müssen!







...dass er es mehr als verdient hat, aber ein bisschen schuldig fühle ich mich schon, wenn ich Donald so fies in die Falle tappen lasse!



lieeeks!



Was rede ich auch von Fallen! Ich hätte mir denken können, dass er welche aufstellt!



Schnauf!
Grunz! Murrel!
Stöhn!



Keuch!
Puh! Es hat keinen Sinn! Die Schlinge sitzt zu fest!





Da war doch was,
oder? O nein! Meine
schöne Falle ist futsch!
Wie das denn?

Zerrissen? Ein
daumendickes
Seil? Ich sage
nur... **Plattfuß!**

Er muss
noch in der
Nähe sein!

Nanu?

Daisys Wagen!
Was hat sie denn
heimlich im Wald
zu suchen?

Moment
mal! Das ist
doch...

...eine meiner Zeichnungen vom Plattfuß!
Und da liegt auch noch eine Rechnung
von einem Kostümverleih?

„Leihgebühr für
ein Affenkostüm
mit Ganzkopf-
maske!“

Grunz!

Das ist eine grenzenlose
Gemeinheit, vom Geschmack
mal ganz zu schweigen!

Sie stampft also als Plattfuß durchs
Gebüsch, damit ich mich zum Narren
mache! Das ist nicht nett, o nein!

Na warte, du!
Dann muss ich auch
nicht nett sein!

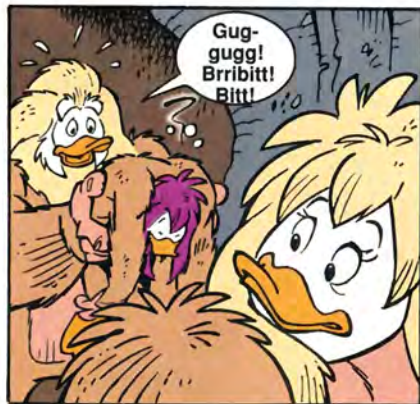


Plattfuß bringt seinen Fund
nach Hause! Vielleicht
kann seine Gefährtin der
Gefallenen aufhelfen...

Kuckuck!
Bribitt!

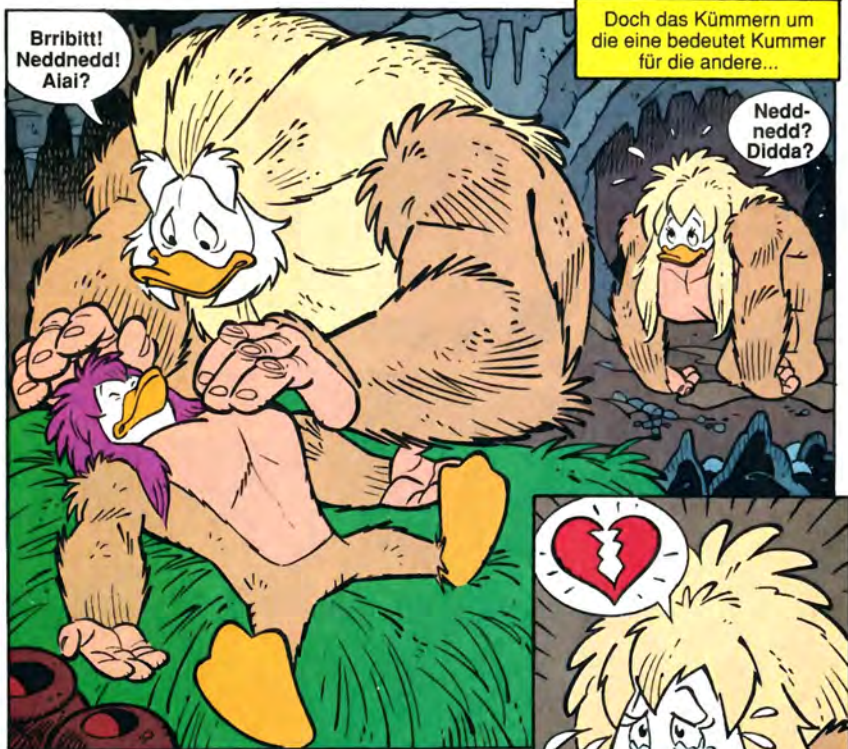


Gug-
gugg!
Brrribitt!
Bitt!



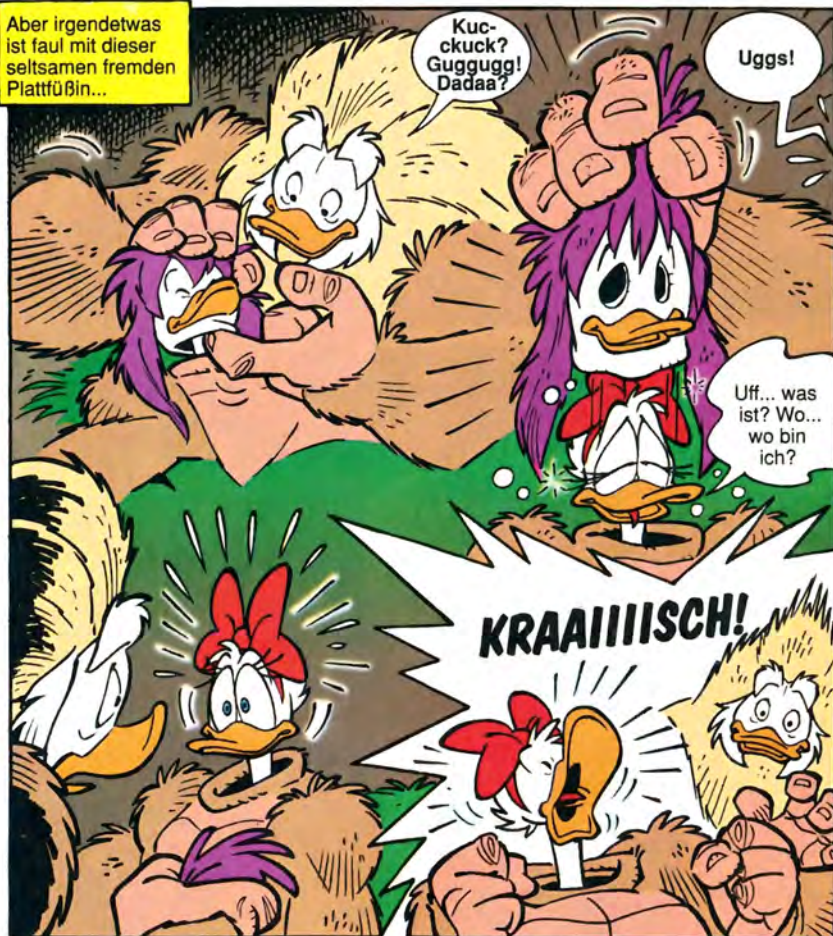
Gugg?
Didda?







Aber irgendetwas
ist faul mit dieser
seltsamen fremden
Plattfüßin...

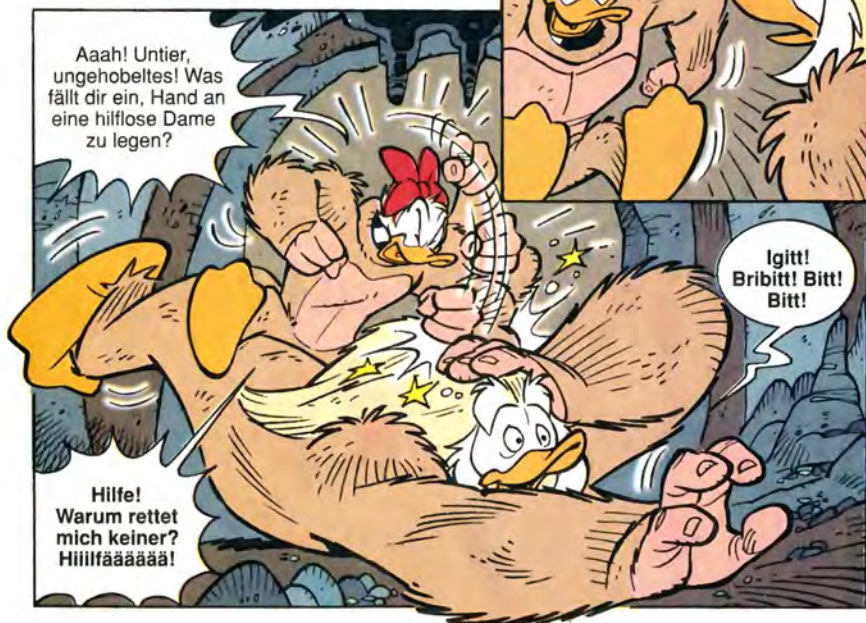


O Graus! O Grauen! Der Wald-
schrat! Der Yeti! Der Plattfuß!
Donald hatte Recht! Wie kann
er es wagen, der Schlawiner?



Geh weg du!
Bleib mir bloß
vom Leib!

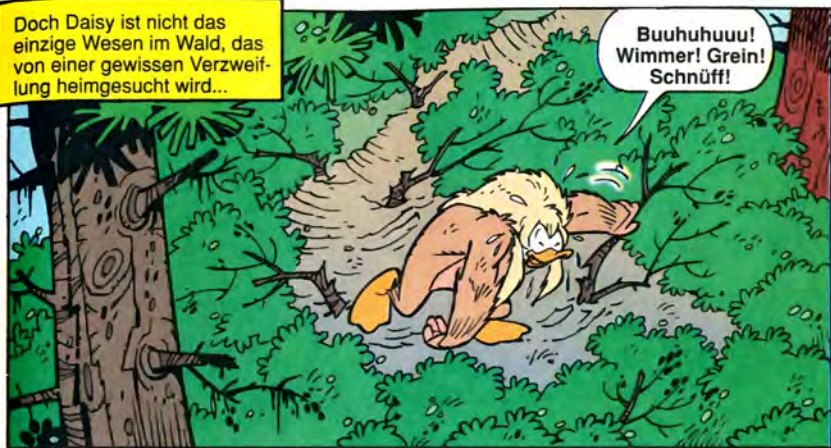
Aaah! Untier,
ungehobeltes! Was
fällt dir ein, Hand an
eine hilflose Dame
zu legen?



Igitt!
Bribitt! Bitt!
Bitt!

Hilfe!
Warum rettet
mich keiner?
Hiiiiifääääää!

Doch Daisy ist nicht das einzige Wesen im Wald, das von einer gewissen Verzweiflung heimgesucht wird...



Buuhuhuuu!
Wimmer! Grein!
Schnüff!

Daisy stampft durch die
Botanik, dass man sie schon
meilenweit im Voraus hört!



Nicht besonders feinsinnig!
Die hält mich wohl für einen
kompletten Volltrottel!

Aber warte nur, mein Schatz! Du wirst
gleich merken, wie gefährlich so ein
Mummenschanz sein kann! Hehe!



Ah, der Plattfuß! Wie er
leibt und lebt! Aber lebendig
nützt du mir nichts!





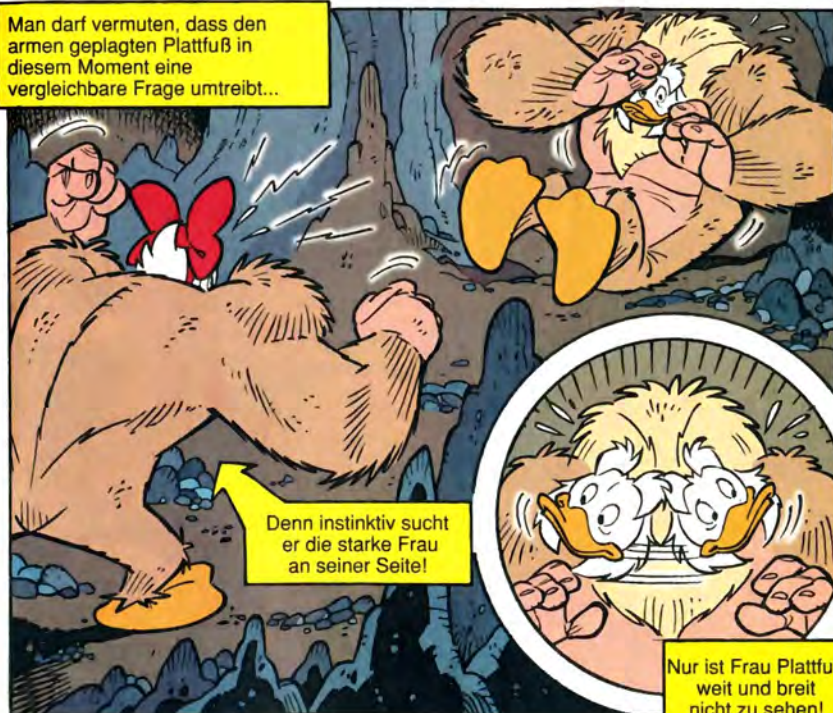
Gleichzeitig, in der Nähe...

Hilfe! Keuch! Schnauf! Ach, ich Unselige!

Warum schützt mich denn keiner vor diesem schrecklichen Scheusal?

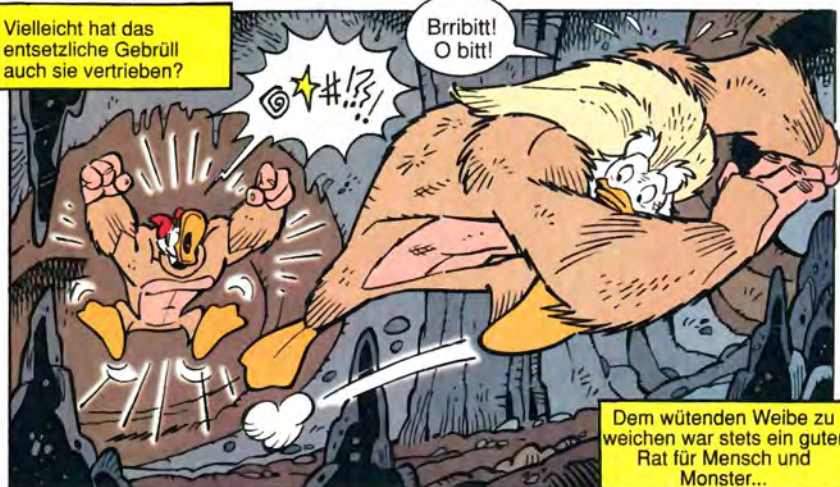


Man darf vermuten, dass den armen geplagten Plattfuß in diesem Moment eine vergleichbare Frage umtreibt...



Nur ist Frau Plattfuß weit und breit nicht zu sehen!

Vielleicht hat das
entsetzliche Gebrüll
auch sie vertrieben?



Brribitt!
O bitt!

Dem wütenden Weibe zu
weichen war stets ein guter
Rat für Mensch und
Monster...



Uff!



Kuckuck!
Kuckuck!
Kuckuck?

Die Spuren der
Gefährtin sind
deutlich zu sehen!



Hahaha!
Haha!

Hier stimmt
was nicht!

Ist das Monster erst
im Sack, lassen wir es
zappeln! Zack! Uahaha!

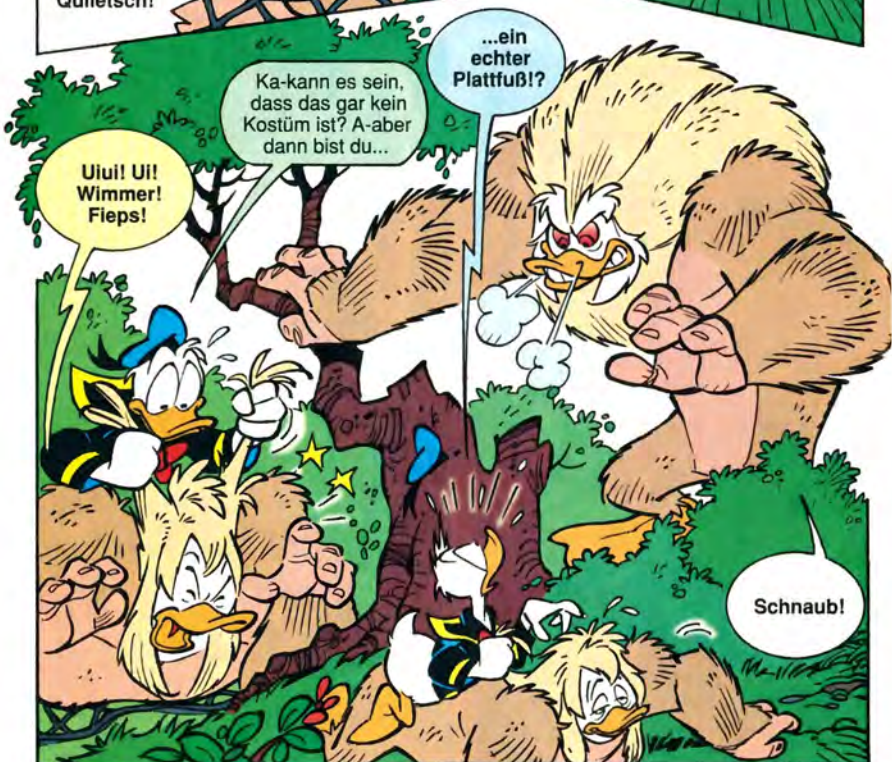
Brribitt?
Uiiips!

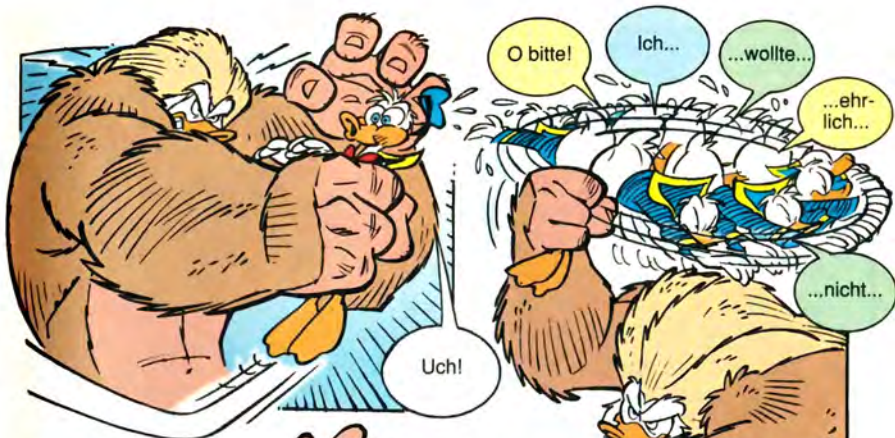
Und mit etwas
erzieherischem Einsatz
macht man das Scheusal
zum Schoßtier!

Hol's
Stöckchen, Schätz-
chen! Ups! Wie unge-
schickt von mir!
Tut mir fast Leid!

PITSCHI!
PATSCHI!

Na ja, genug
gescherzt! Ich
hab Wichtigeres
zu tun,
Daisy!





Ähcz! Ein Glücksgriff, wenn auch ein schmerzhafter!

Und was für ein Glücksgriff! Zwei Plattfüße auf einmal! Wenn das nicht Beweis genug ist!



Ich muss sie nur finden!

Hm... offenbar ist das nicht so einfach! Ich sehe hier bloß die Spuren von dem Weibchen vorhin!



Der Plattfuß versteht sich aufs Spurenverwischen, das muss der Neid ihm lassen!

Hätte ich nur gleich das Betäubungsgewehr benutzt! Aber da dachte ich ja noch, es sei Daisy!



So dacht davor, und jetzt geht alles wieder von vorne los! Ich bin schon ein Pechvogel!

Mittlerweile...

Hier ist das Monster raus,
ich hab's genau gesehen!
Stöhn! Uff, der Stein ist
zu schwer für mich!



KREEIIISCH!



Endlich zurück
im sicheren
Heim, doch...

lillieks!



...der Besucher hat
unangenehme Erinne-
rungen hinterlassen!

Buhuu!
Schnüff!
Buuuh!



Das Ding kann hier nicht bleiben! Das muss zurück, wohin es gehört!

Brrrritt!
Zawitsch!
Zwitsch!

Seufz!

Man fängt
sich...

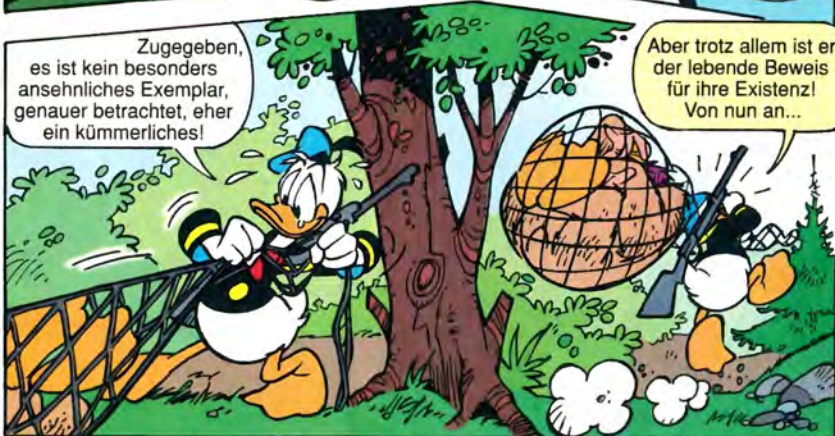
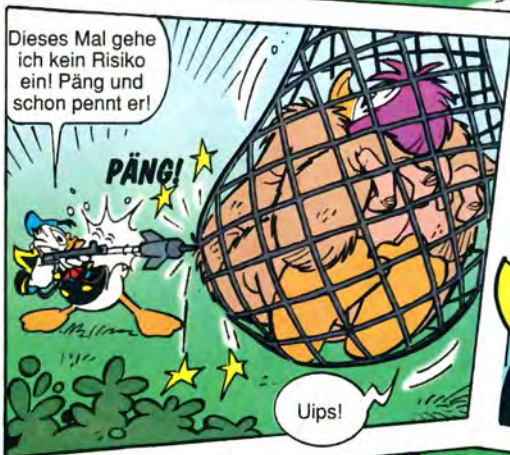
Jetzt hab
ich mich
auch noch
verlaufen!

Donald ist wahrscheinlich ganz in der Nähe, aber
ich traue mich nicht zu rufen! Sonst hört
mich am Ende noch eine
von diesen grauenhaften
Kreaturen!

Wa...
umpf?

Mmpf!
Mmmbl!





...wird mich keiner
mehr ungestraft einen
Schwindler nennen!

Hach, ich
könnte juchzen
vor Glück!

Und jetzt fahre ich
schnurstracks ins
Studio, wo Ruhm und
Ehre warten!

Punkt
acht! Ich
komme gerade
noch rechtzeitig!

Herzlich willkommen
bei „Wunder-
liche Welt“!

Holla!
Wohin mit dem
Fischnetz?

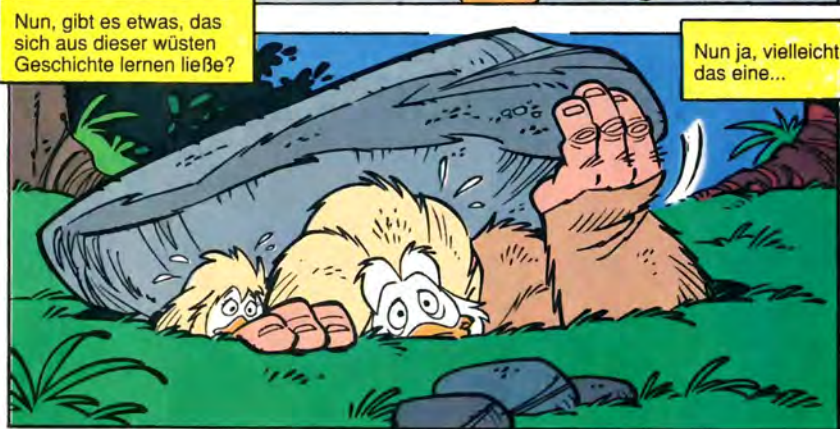
Dein
Auftritt,
Plattfuß!











Wer versucht,
die letzten Geheim-
nisse unserer
Erde zu lüften...

@★!!#?!

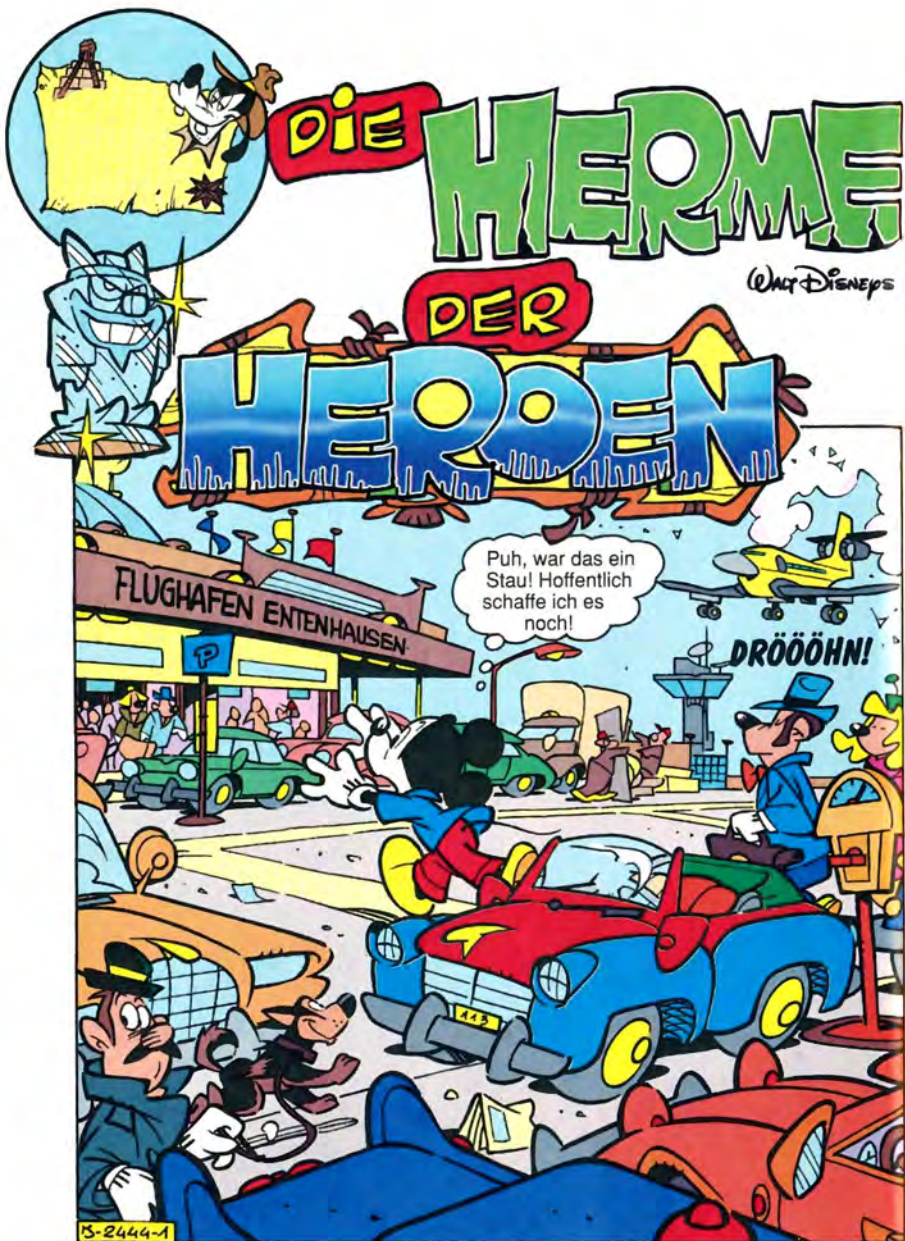
...handelt sich unter
Umständen mächti-
gen Ärger ein!



Denn eins ist
sicher: Die Monster
sind unter uns!

Oder über uns!
Doch das kommt
eher auf den
Standpunkt an...

ENDE



Bruno Sarda (Story), Massimo De Vita (Zeichnungen)







Man gibt nicht auf und leistet zähe Überzeugungsarbeit, bis schließlich...







Man macht das Beste aus dem vagen Rat...







In der nächsten Zeit folgt Micky dem ärztlichen Rat und versucht, seinen Freund wieder an die alltäglichen kleinen Gefahren zu gewöhnen...



Man kann nicht behaupten, dass Indiana zu rasanten Fortschritten neigen würde...



Nach einer harten Woche ebenso rast- wie fruchtloser Mühen, macht sich auch bei Micky eine gewisse Mutlosigkeit breit...

So kommen wir in zehn Jahren nicht ans Ziel!

Leider! Aber leisten kann ich mir das nicht!



Auf mich warten jede Menge Aufgaben, für die ich all meine Kraft brauche! Seufzt!



Als Hasenfuß hat man in meinem Gewerbe keine Zukunft! Und darum...



...bleibt mir nur eines übrig: Ich muss die „Herme der Heroen“ finden!



„Eine Herme ist eine Statue, weißt du? Sie gehörte einst einem Volk am Amazonas und hatte die Macht, ihrem Besitzer alle Furcht zu nehmen!“







Tags darauf sehen wir Micky mit dem Fallschirm über der grünen Hölle des Amazonas abspringen...







Einige ungemein bewegte Stunden später...



„Aber die Zeiten ändern sich offenbar! Womit möchte man neuerdings in den Schlummer gewiegt werden?“



Früh am Morgen
geht es weiter...

Obacht! Ein falscher
Schritt und du bist
alle Sorgen los!

Hast du was dagegen,
wenn ich ein bisschen
schreie, Micky?

Spar dir den Atem, wir sind
gleich wieder auf dem Trock-
nen! Da sind die Höhlen-
berge!



Pass doch auf! Willst
du wegen einem popligen
Papagei in der Pampe
landen? Denk lieber
nach, bevor du Panik
schiebst!

Hat sich
aber gelohnt!

Das da sind uralte
Schriftzeichen in der
Sprache der Mummteken!

Fan-
tastisch! Wir
sind also auf dem
richtigen Weg!



Auf dem Weg in die Bedeutungslosigkeit, werter Kollege! Hähäh!



Da sind Scherben von einem antiken Krug!

Dann kann die Siedlung nicht weit sein!



Aber trotzdem schwer zu entdecken!



Der Urwald hat das Gelände längst wieder zurückerobert!

Sieh mal diese Steinplatte!



Da sind noch mehr davon! Vielleicht war das mal ein Marktplatz!



Komm, wir mähen das Grünzeug ab, dann sehen wir klarer!

Plötzlich so unternehmungslustig?







Doch, so sehr man sich auch abrackert...





Und deshalb,
gleich darauf...

Nicht so hastig!
Was ist mit deiner
Angst, Indiana?
Soll ich nicht lieber
vorgehen?

Vor Höhlen
muss man sich
nicht fürchten!



Aber was ist, wenn da
drin irgendeine Bestie
haust?

Das
kommt selten
vo...



...oaaah!

Herrje! Und
ich hab ihn noch
gewarnt!



Ei-eine Fl-Fle-
Fledermaus!

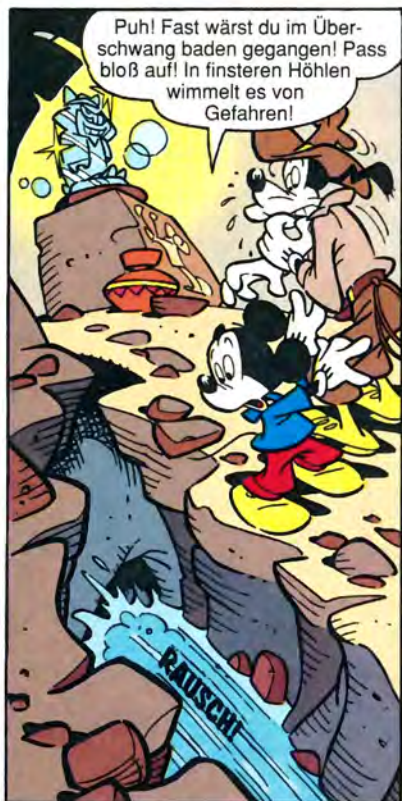
FLAPPI FLAPPI!



Gib mir
die Taschenlampe!
Es ist wohl besser,
wenn ich vorausgehe!













Und gleich
darauf...

Vielen
Dank!

Wofür? Du hast
mir ja auch
geholfen!



Aber leider war der ganze Einsatz
für die Katz!



Ganz und gar nicht!
Immerhin bist du
geheilt!

?!



Als Feigling hättest du nicht
Kopf und Kragen
für mich riskieren
können, stimmt's?

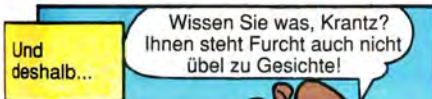
Stimmt!



Ich bin wieder ganz der Alte!

Ho-hoffentlich!





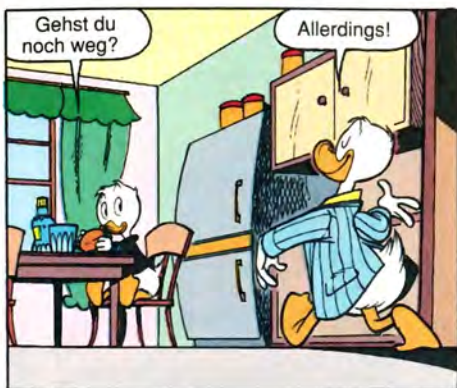
ENDE

WALT DISNEY'S

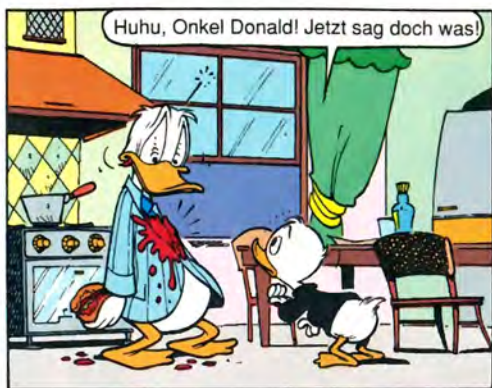
KUNSTVOLLES OUTFIT

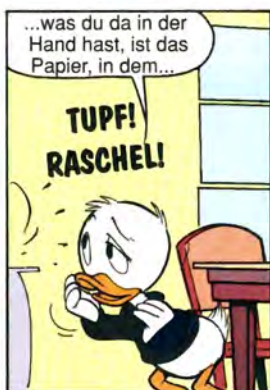


Tito Faraci (Story), Enrico Faccini (Zeichnungen)











Die Wunderbrille



Carlo Gentina (Story), Alessandro Gottardo (Zeichnungen)









Einige Tage
später...

Nun, wie läuft
die Umfrage,
Neffe?

Ich bin fertig! Hier
ist die offizielle
Wunschliste!



Los, ich bin ganz Ohr!

Der am häufigsten geäußerte
Wunsch: so reich zu sein wie
„der alte Duck“! Hihi!



Firlefant! Ersatzlos
streichen und weiter!

Das dachte
ich mir! Ah... Wunsch
Nummer zwei:
Urlaub in schöner
Umgebung!



Die Leute wollen eben raus aus der
Stadt und ihrem Alltagstrott! Davon
träumen offenbar die
zweitmeisten!

Hm... das ist schon
brauchbarer!

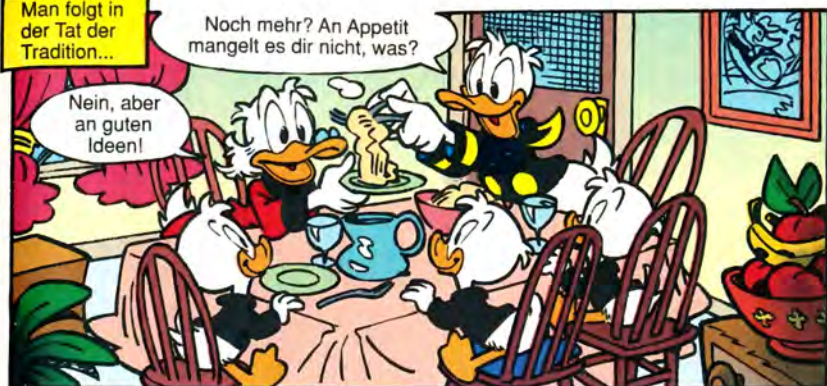




Man folgt in
der Tat der
Tradition...

Noch mehr? An Appetit
mangelt es dir nicht, was?

Nein, aber
an guten
Ideen!



Wie man Urlaubsträume auf technischem
Wege erfüllen soll, ist mir ein Rätsel!

Vielleicht ist es schlicht
unmöglich!?

Na, wo wir gerade
von Urlaub reden...



Ich sehe, du hast dir sozusagen ein tropisches Eiland gegönnt!
Konntest du dir das überhaupt leisten?

Ach, das ist nur
ein Scherz, Onkel
Dagobert!





Und wenig später...

Nun, was fällt Ihnen dazu ein, Herr Ingenieur?

Jede Menge Mikroelektronisches, Herr Duck! Vorausgesetzt allerdings...

...dass mir einige Computer-Spezialisten zur Hand gehen! Aber hoch bezahlte!

Gibs!

Also gut! Ich verlasse mich da ganz auf Ihr Urteil, Herr Düsentrieb!

Danke!

Bald darauf machen sich zahlreiche Genies an ihr geheimnisvolles Werk...

ZAPPS!

KLICK!

KLICKED!

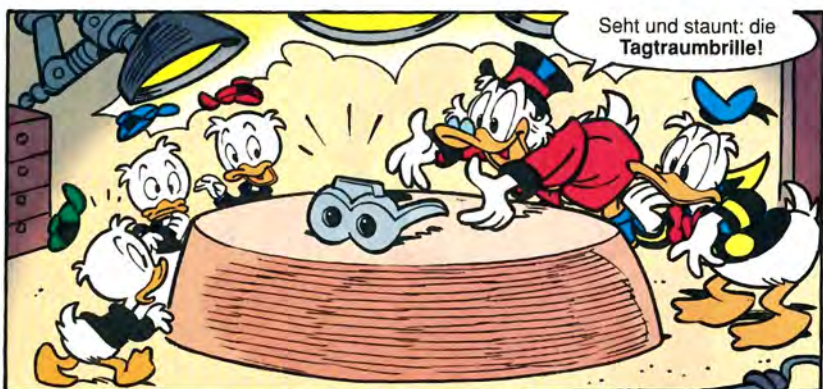
KLICK!

Und wenige
Wochen
später...

Seid ihr auch so neugierig auf Onkel Dagoberts
Neuigkeiten wie ich?

Wir platzen
fast!

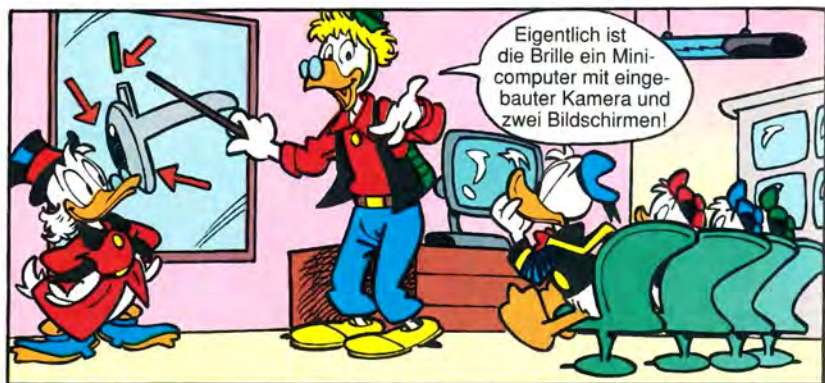
D. DUCK
FORSCHUNGS-
ZENTRUM







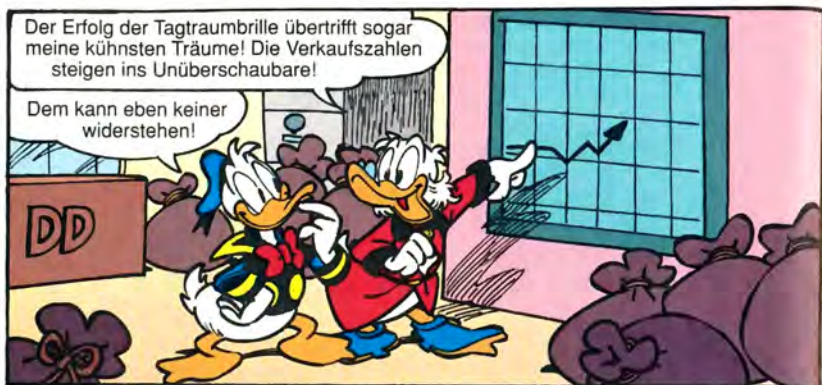














Und so, bereits
wenige Tage
später...



Tags darauf,
nach voll-
brachter Tat...

Bitte sehr! Hier sind die Chipkarten aus dem Lager!

Perfekt! Nun sind nur noch falsche Karten zu

RUBBEL!

Wenn der Markt nicht bald zusammenbricht, fresse ich meinen Hut! Hehe!

Ich freue mich ja schon so auf die „Heitere Landpartie“!

D. DUCK

NEUE TAG-
TRAUM! JEZT
EINGE-
TROFFEN!

Himmel hilf!



Schon bald...

Was? Aber wie ist so etwas möglich?

Seufzt! Ja, wir nehmen die Ware zurück! Was bleibt uns schon übrig?

Was ist denn passiert?

Die Käufer der neuesten Chipkarten werden von schrecklichen Monstern heimgesucht!

SCHRIILL!

Jemand hat die Programme sabotiert! Aber wer?

Lieber Herr Kollege, ich habe Ihnen noch gar nicht zu Ihrem großen Erfolg mit den Tagtraumbrillen gratuliert...

Aber Träume sind Schäume und oft gibt's ein böses Erwachen...

KLICK!



Und so ist es nicht weiter erstaunlich, dass...

...der Verkauf noch einmal deutlich angezogen hat, wie ihr seht!

Deine Albtraumprogramme sind der Renner!

Sind auch total krass!

SABOTIERE GIBS

Die jugendliche Kundschaft freut's, und ich bin nicht traurig darüber!

Da musst du dich ja fast bei Klever bedanken, oder?

Schon geschehen! Ich hab ihm eine Chipkarte mit einem Programm geschenkt, das ich extra für ihn habe schreiben lassen!

Ähem... täuscht der Eindruck, Chef, oder mündet Ihnen Ihr Hut tatsächlich?

Er mündet! Mampf! Die Brille gaukelt mir statt des Deckels eine Delikatesse vor!

ENDE

WALT DISNEYS



Die Natur geht manchmal schon seltsame Wege, oder?
Nimm uns zum Beispiel! Beide sind wir Lebewesen,
und doch grundverschieden!



Du wirkst sympathisch, aber nimm's
mir nicht übel, eine Schönheit bist
du nicht gerade!



Vermutlich bist du manchmal ein bisschen
tollpatschig und nicht gerade der
Schnellste, stimmt's?



Aber das scheint dir nicht viel auszumachen! Im Gegenteil! Du bist
glücklich und genießt das Leben! Recht so... hihi!



Enrico Faccini (Story und Zeichnungen)

ENDE

WALT
DISNEY

Viel hilft Viel

Es ist Sommer in
Entenhausen, alles grünt
und blüht – ein Tag, wie
er schöner nicht sein könnte...

Ein herrlicher
Morgen! Diese Ruhe...
einfach himmlisch!

Fragt sich
nur, wie lange
noch!

J-2445-2

Fabio Michelini (Story), Salvatore Deiana (Zeichnungen)





Aufgrund langjähriger Erfahrung wussten die Nachbarn bereits, was auf sie zukommt! Deshalb...

Trotzdem kann das auf Dauer so nicht weitergehen, Arnfried!

Gut, dass du die Schirme gekauft hast!



Wir müssen der Sache endlich ein Ende bereiten!

Sicher! Aber wie?



Morgen findet ein Treffen des Nachbarschaftsvereins statt! Da gehen wir hin!



Und so, am nächsten Tag in einem geheimen Kellerraum...

Sind alle da?

Alle, bis auf die beiden Streithähne!









Und so...





Man macht sich
also voller Zuversicht
ans Werk...

Einen Bonsai zu züchten ist viel
zu mühsam und zeitaufwändig!
Aber es geht ja
auch anders!



Aus groß mach klein,
das ist das ganze
Geheimnis!



Ein Kinderspiel,
so ein Bonsai! Das
mach ich doch
mit links!



Du liebe
Zelt!

Mein Bonsai ist fertig!

Meiner auch!







Andernorts feiert man
indes das Gelingen des
raffinierten Plans...



Nicht wenn es nach
den beiden
Kontrahenten geht...









Gut beobachtet, denn wenig später...



Zurück auf dem
„Schlachtfeld“...



Von wegen vorsichtig...
hehe! Viel hilft viel,
das weiß jeder
Hobbygärtner!



Sonst schrumpft
überhaupt
nichts!



Ist ja ein Ding! Der will damit
wohl seinen Baum auf Bonsai-
größe verkleinern? Na warte,
Ducki!









Kaum ist es
Mitternacht...

Jetzt müsste der Gier-
schlund eigentlich in den
höchsten Tönen
schnarchen!



Dann frisch
ans Werk!



Nachdem man sich die
Dose geschnappt hat...

Wenn ich meinen Baum
lange genug besprühe, wird er
bestimmt noch kleiner als
der von Ducki!



Ich kann's kaum erwarten, bis morgen
die Jury aufkreuzt! Und mein lieber
Herr Nachbar wird erst
Augen machen!



Den ersten Preis
hab ich schon so gut
wie in der Tasche,
hehe!



Doch der Morgen
bringt Sorgen...

Aaah! Mein
Bonsai ist
verschwunden!



Kreisch! Der Baum ist
völlig zusammen-
geschrumpft!



Daran sind nur Sie und Ihr
dämliches Verkleinerungsspray
schuld!

Wie bitte? Soll das
heißen, Sie haben es mir
geklaut?



Ausgeliehen, nicht ge-
klaut, verstanden?

Grrrr!



Sie haben ange-
fangen mit Mogeln!

Hab
ich nicht!







5-2427-03

WALT DISNEY'S

Ein SCHLECHTES VORBILD



Stefano Enna (Story), Andrea Freccero (Zeichnungen)

WALT DISNEY'S

RETTET IN DER NOT



Die freiwillige Feuerwehr hat Nachwuchssorgen. Jede Hand wird dringend gebraucht...

Und? Haben Sie neue Leute gefunden?

Nun ja, Oma Duck...



...es sind schon vier! Allerdings brauche ich noch einen, um endlich mit dem Training beginnen zu können!

Mjam!

Den finden Sie doch leicht!



Bruno Concina (Story), Carlo Limido (Zeichnungen)





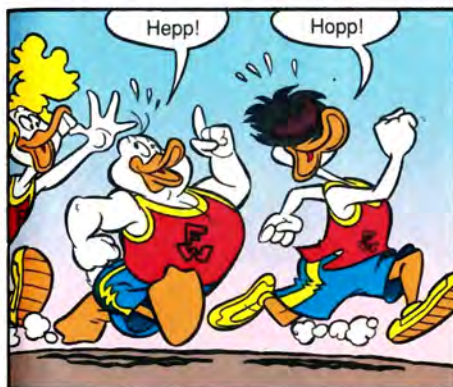
Die Einwände
des Haupt-
manns bringen
Franz zwar
zum Wanken,
doch er bleibt
standhaft...





Am nächsten Tag
um Punkt fünf...

Zuerst ein kleiner Dauerlauf, damit
die Muskeln warm werden! Ich
stoppe die Zeit! Und los!



„Und nun zu unserer zweiten Übung...“



Der erste Brand
wird gelöscht...

Sie müssen den Wasser-
strahl auf das Feuer richten!
Und nicht auf Ihre
Kollegen!

Ähzz! Da-das ist gar
nicht so einfach!



Blub-
ber!
Spotz!

Ich tu ja, was
ich kann!

ZOSCH!



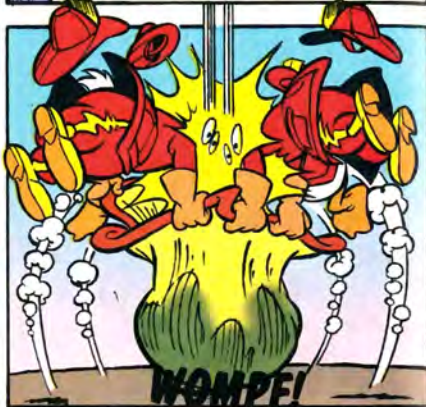
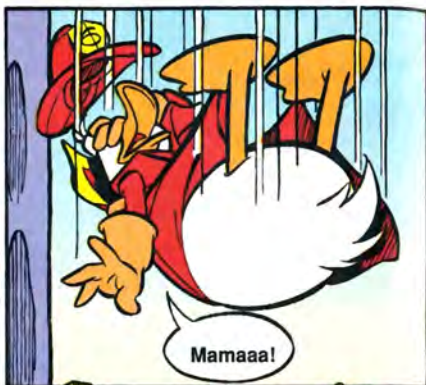
...und die Leiter
erklommen!

Ich kann
ja verstehen,
dass einem beim
ersten Mal etwas
schwindlig...



...wird, aber
doch nicht schon
auf der zweiten
Sprosse der
Leiter!

Bibber!



Später...







Und...



Am nächsten Morgen bei Sonnenaufgang...





Aber es kommt
noch besser...

Das
Essen ist
fertig!

Später!
Ich hab jetzt
keine Zeit zum
Essen!

Werfen Sie mir
einfach ein Brot her-
auf, dann kann ich
beim Essen wei-
terarbeiten!

Aber... du bist schon
seit Stunden
da oben!

Du willst doch nicht
etwa dein Nickerchen
auf dem Dach
machen?

Zum Ausruhen hab
ich erst recht
keine
Zeit!

Um drei Uhr...

Hier kommt euer
Fresschen!



Um vier...



Und um fünf, und keine Sekunde später...



Am Abend...





So geht es Tag
für Tag weiter...



...Essen um Essen...



...und Training um Training!

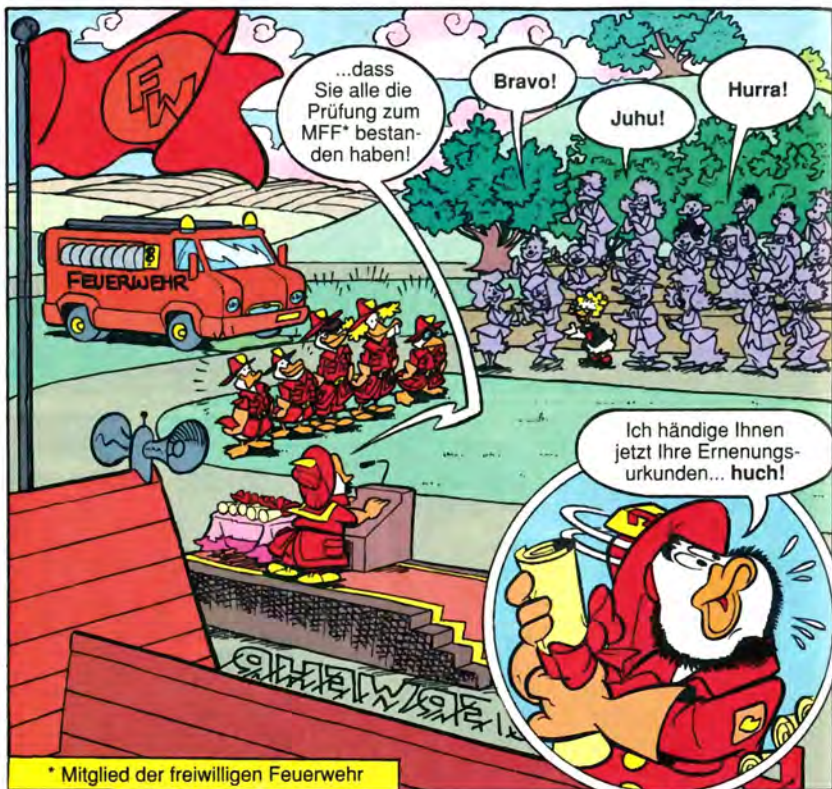


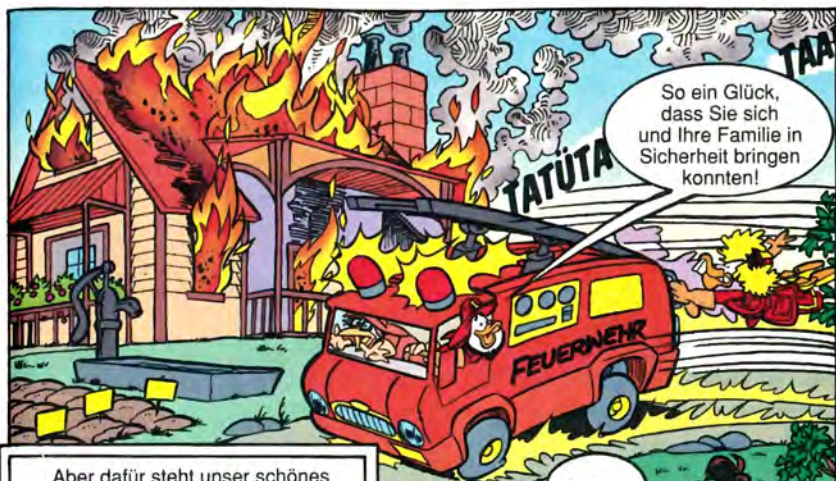
Und auf der Waage...



Dann kommt der große Tag...







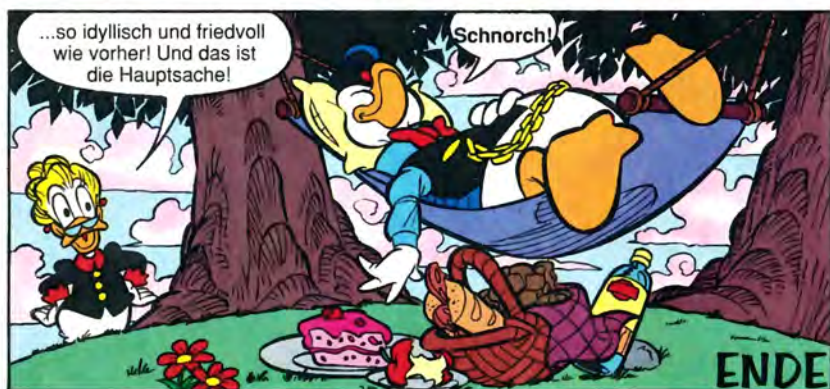
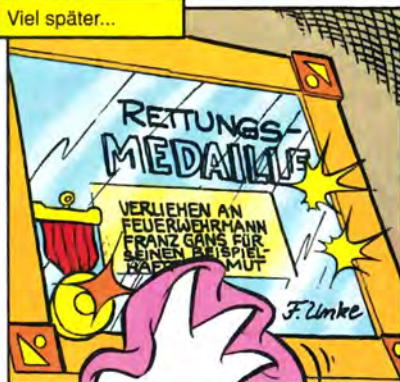




Und buchstäblich in letzter Sekunde...

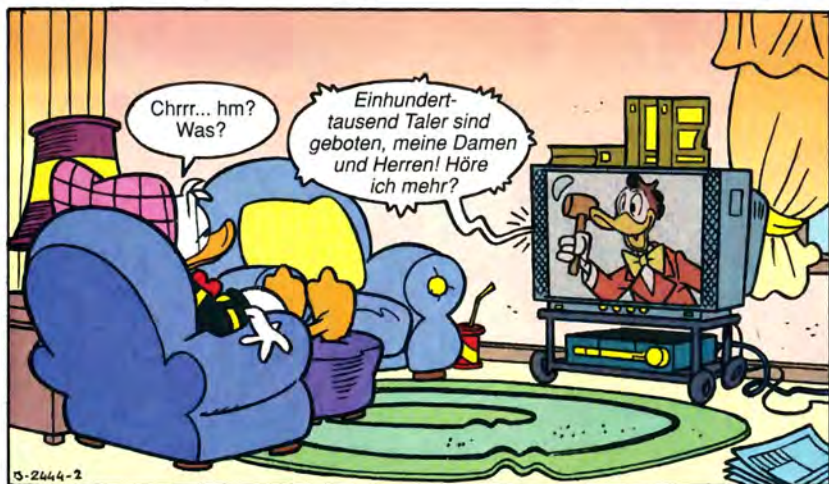


Viel später...



WALT DISNEY'S

KÜNSTLERS FREUD UND LEID



Pier Dario Pennati (Story und Zeichnungen)







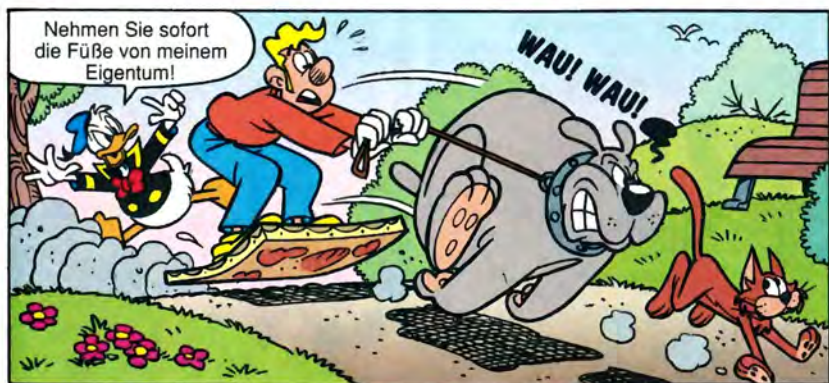
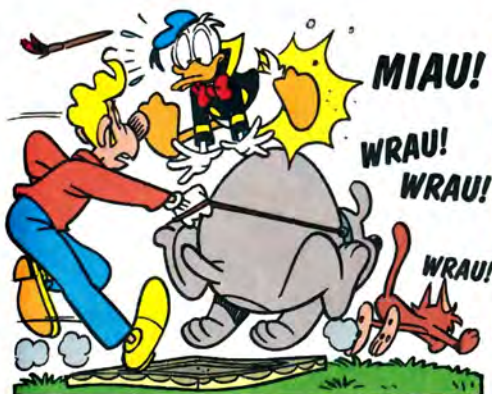




Gesagt,
getan...













Einige Tage
später...

Dreitausendneunhundert... viertausend... und?
Bietet da jemand noch mehr?

Chrrr!
Zzzz... hm?



...und zum Dritten! Verkauft für nur
viertausend Taler! Das ist wirklich ein
Schnäppchenpreis für...

Seufzt!

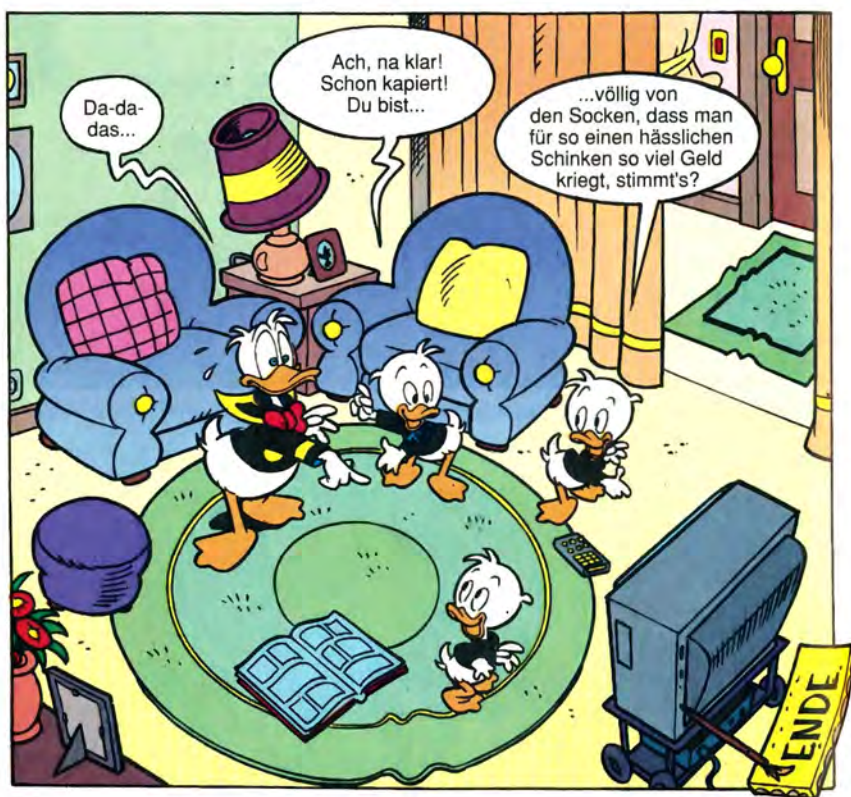


...dieses kraftvolle Gemälde
eines unbekannten Künstlers!



Eindrucksvoll offenbart uns dieses Werk das
sensible Wesen eines Künstlers, der mit dem Einsatz
billigster Materialien seiner Armut trotz...





HERZLICH WILLKOMMEN
ZUM 23. ERFINDERTREFFEN
AUF DER
SUNNENINSEL

Verehrte Kollegen, hier präsentiere ich Ihnen das
holographische Handy! Schluss mit der
ewigen Tastendrückerei und...

Walt Disney's



Das UNGLÜCKS-KOSTÜM

Endlich
erreiche ich Sie,
Herr Düsentrieb!

Huch!

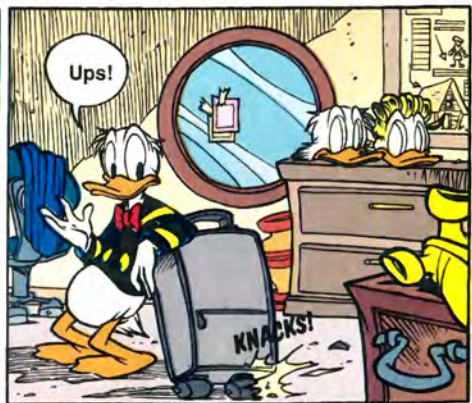
J-2446-6

Bruno Enna (Story), Roberta Migheli (Zeichnungen)



Kurz darauf...





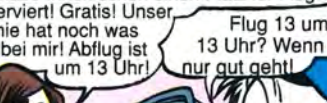
Nenig später...



Ich suche Herrn Lufthans! Herr Düsentrieb schickt mich!

Das bin ich! Ich bin über alles informiert!

Gut! Dann wissen Sie ja, dass ich zur Sonneninsel muss!



Donald Duck is sitting at a computer terminal, looking at the screen. He is wearing a blue sailor suit. The screen shows a simple interface with a small airplane icon and some text. A speech bubble from him says: "Ich habe Ihnen schon einen Platz für Flug 13 reserviert! Gratis! Unser Genie hat noch was gut bei mir! Abflug ist um 13 Uhr!"



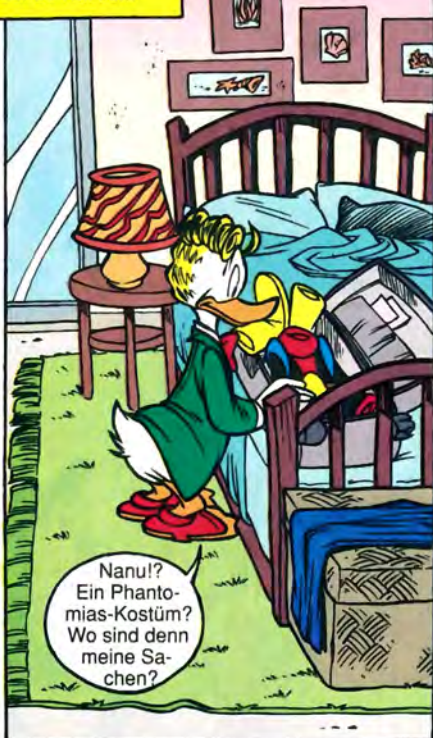


Vielleicht der
Besitzer?

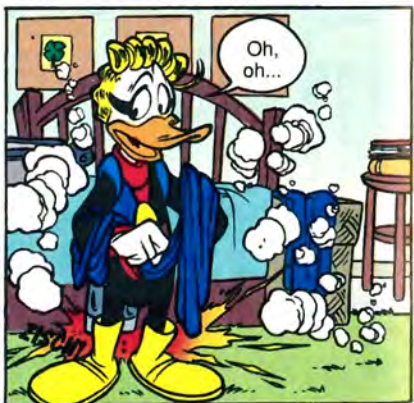




Aber zu Hause...







Unterdessen im
Privatjet Richtung
Sonneninsel...

Ihr Koffer ist im
Gepäckraum!
Möchten Sie ein
Pastetchen?

Aber gern!
Am besten das
ganze Tablett!

Der Gier-
schlund hinter
uns verputzt
die ganze
Bordverpfle-
gung alleine!

Das ist der
Neffe vom
alten Duck!

Meinst du etwa,
dieser Geizkragen
hat ihm den Flug
spendiert?

Keine Ahnung!
Zumindest
scheint er ihn zu
genießen!

Ah! Hier
kann man's
aushalten!

Zur selben Zeit...

Bahn frei!

He!
Die Socken
von meinem
Mann!



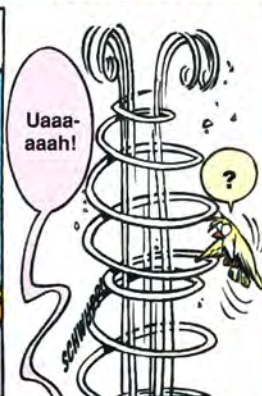


Zur selben Zeit,
vor der Stadt...



Ganz in der
Nähe...







Kurz darauf...









Da, der Boss
ist gelandet! Er braucht
jetzt sicher Hilfe, um
die Geldsäcke auszu-
nehmen!

Gut! Unser
Gefangener ist ja
wohl bestens
versorgt!









Aber trotzdem wird die Chamäleon-Bande nur dank Gustav Gans festgenommen...





Tja, manchmal ändert das Schicksal eben seine Spielregeln, aber am Ende...





WALT DISNEY'S

GAUNER AUF GLEISEN

Ein ruhiger Morgen in
Entenhausen geht zu
Ende! Und zwar
schlagartig...

Also dann,
an die Arbeit,
Männer!



Riccardo Secchi (Story), Giorgio Cavazzano (Zeichnungen)



Und folglich...

THAUS

...tue ich hiermit gewisse Bedenken kund!



Mit anderen Worten: Ich lasse mich auf meinem Grund und Boden nicht anbaggern! Schon gar nicht von einem Bürgermeister!

Ja, es ist Ihr Grund, Herr Duck, das stimmt!



Aber nur bis zu zehn Metern Tiefe! Der Boden darunter ist im Besitz der öffentlichen Hand, die zu repräsentieren ich das Vergnügen habe!

Hmm...



Also finden Sie sich ab und schauen Sie sich das Projekt an!

Hmpf!



Dieser Tunnel ermöglicht eine direkte Straßenbahnverbindung von Entenhausen Süd nach Entenhausen Nord!

Na, was bin ich beeindruckt!









Tagelang gehen die Bau-
arbeiten ihren geregelten
Gang...



...bis eines
Morgens...

Hehehe!
Rüstig, rüstig!

Schnauf!
Keuch!



Keine Scherze, bitte! Warum
haben Sie mich herbestellt?

Nun...



...meine Leute haben feststel-
len müssen, dass sich Ihr Tunnel
an einer Stelle fünf Zentimeter
zu weit auf meinem Besitz
befindet!

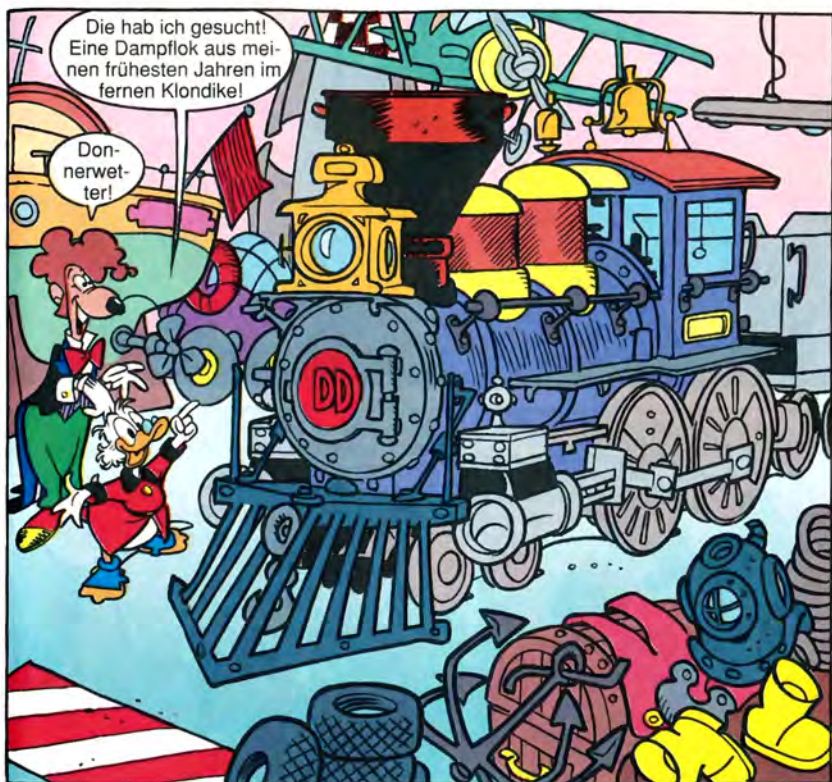
Achtundvierzig Milli-
meter, um gebührend
genau zu sein!

Hier sehen
Sie es!









Tage später...

Na, wie läuft's denn, Brüder?

Es kriecht eher! Arbeit schlaucht tierisch!

Zum Glück ist der Tunnel ja bald fertig!

Du kommst nicht gerade ins Schwitzen vor deiner Kiste, was?

Ich leiste geistige Arbeit! Aber davon habt ihr natürlich keinen Schimmer!

Pah! Während dein Geist auf Sparflamme vor sich hin köchelt, ist der alte Duck drauf und dran, seine Touribahn zu eröffnen!

Krieg dich wieder ein! Der Plan steht und die Aktion kann jederzeit beginnen!

Weihst du uns ein in deinen Geniestreich?

Klar! Hört zu: Wir bohren den Geldspeicher mit dem Bohrer an, den ihr gekrallt habt, und transportieren die Kohle mit einer ähnlichen Lok ab, wie der alte Duck sie hat!







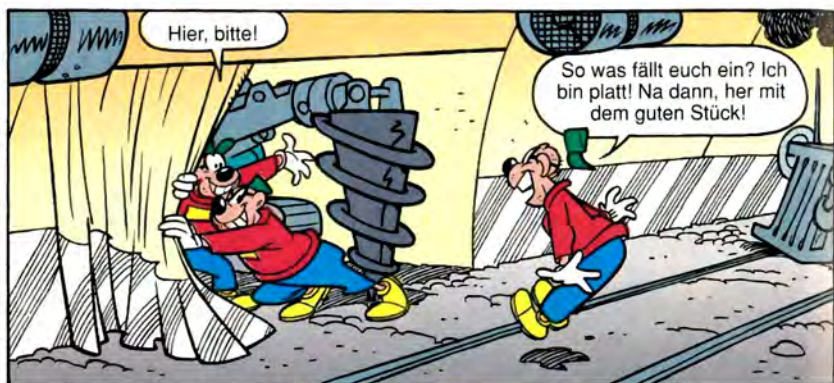
Einige Tage später...

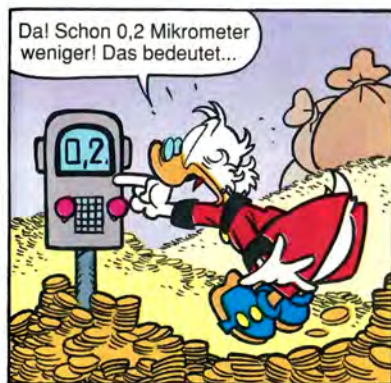




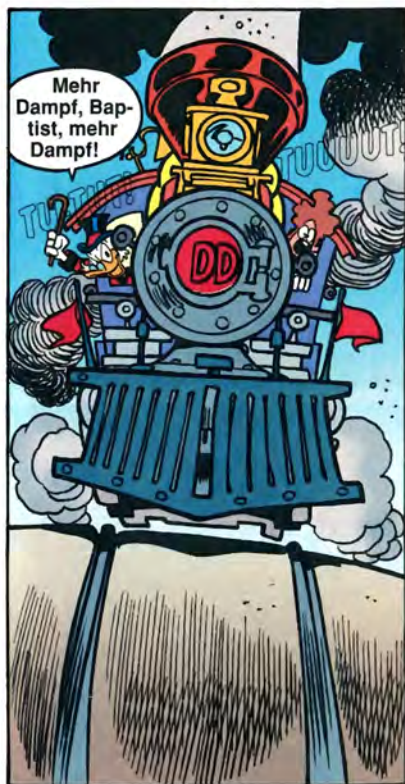
Gleichzeitig...

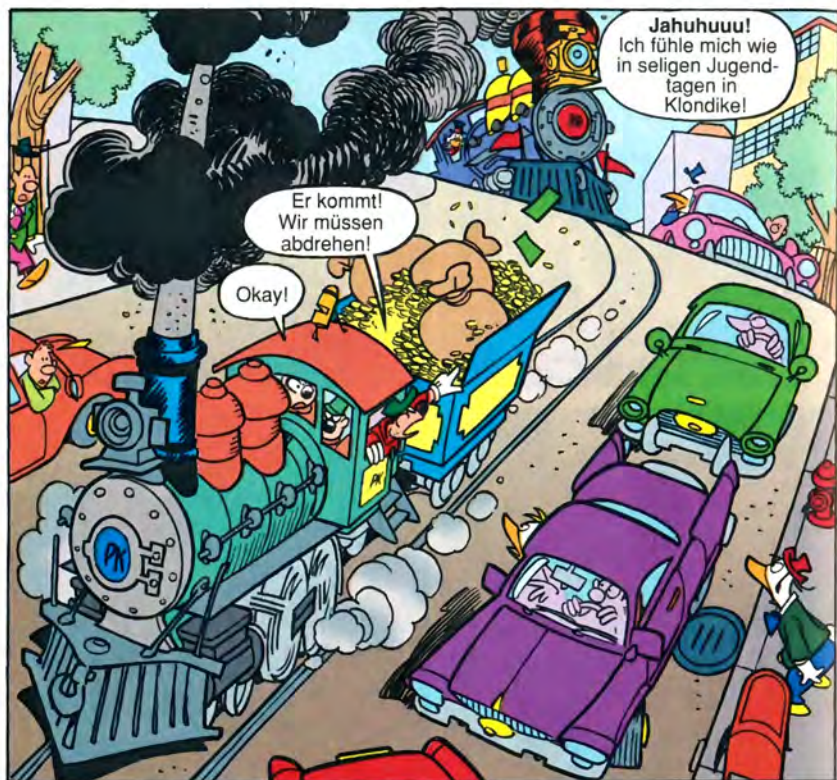




















Und tags darauf...





WALT DISNEYS

EIN GUTER TRICK!



Carlo Panaro (Story), Massimo Asaro (Zeichnungen)

Mission Sasabonsam



WALT DISNEY'S



D 2002-070

Und jetzt tritt kurz zur Seite und mach Platz für den Meisterkoch! Höchste Zeit für etwas Finesse und Fantasie!



Mit einer hauchzarten Prise meiner Fernkochkurs-Spezial-Würzmischung zaubere ich eine Delikatesse, die ihresgleichen...



Hust! U-unübertroffen würzig, wenn auch etwas stark im Abgang, oder?

Abgang wäre gut! Bevor du das ganze Haus in Schutt und Asche legst!

Was? Ich? Du hast doch gekocht!





O.M.A.? Die Organisation zur Abwehr von Monstern aller Art?

Genau!

Eine weitere Bühne des Lebens, auf der du nichts taugst, du elender Nichtskönner!

Ach so, du machst Witze?

Stell dir vor, vor kurzem habe ich das O.M.A.-Handbuch sehr aufmerksam studiert und bin auf sage und schreibe sechs Fehler gestoßen! Daher denke ich...

Du und denken? Überlass das lieber anderen, Dussell! Am Ende muss dann doch wieder ich den Kopf hinhalten!

„Ich erinnere mich noch sehr lebhaft an die Monsterkatze“ in unserer letzten Mission, die uns durch deine Schuld fast gefressen hätte...”

*Nachzulesen in LTB 309!



Durch meine Schuld?
Aber...

Ich hab
die Nase
voll davon,
ständig dein Fall-
schirm, Notnagel und
Stuntman zu sein!

Mir reicht's! Bei diesem Auftrag
gehen wir getrennte Wege,
verstanden?

Aber wir sind
doch Partner, ein
tadelloses Team, ein
dynamisches Duo in Not
und Gefahr...



Grmpf! Vergiss es! Mit
dir als Partner braucht
man überhaupt keine
Feinde mehr!

Ich kann lebhaft auf einen Partner
verzichten, der mich regelmäßig in
lebensgefährliche Situationen bringt!



*Siehe LTB 309!





Ich bitte mir Ruhe aus, rücksichtslose Bande von Barbaren!

Diese Amateure schaffen es tatsächlich jedes Mal, uns schlecht aussehen zu lassen!



Jetzt fehlt nur noch ein gemeinsamer Auftrag zu unserem Glück!

Hrmpf!



So, meine Herren! Haben sich endlich alle wieder beruhigt? Fein! Die Lage: Ein kleines Dorf im afrikanischen Staat Ghombo wird von einem pikanten Phänomen heimgesucht!

Für die Eingeborenen ist völlig klar, wer der Schuldige ist: ein Sasabonsam! Kurz, der Fall ist wie geschaffen für uns! Wir gehen wie folgt vor: Vier Mann, zwei Teams und eine Mission: Stoppt die Kreatur!



Geht klar, Chef! Los, Leute! Auf ins Arsenal!

Äh, einen Moment noch! Was ist denn ein Sasabonsam?



Ein sehr geheimnisvolles Geschöpf, eine Art mannsgroße Fledermaus! Mehr darüber finden Sie im Handbuch!

Alles gelesen und abgespeichert!









Was wissen Sie eigentlich über Sasabonsams, Agent Donald?

Na ja, das sind irgendwie fledernde, äh... Flattermäuse, oder? Ist aber auch egal, denn ich habe den perfekten Plan!

Hier steht eine schöne Schüssel voller knackiger Käfer! Und dort drüben lege ich mich mit dem Gammastrahler auf die Lauer!

Käfer sind eine kulinarische Köstlichkeit für Fledermäuse! Der Sasabonsam wird also garantiert auf die Fliegen käf... äh Käfer fliegen!

Und?

Da Fledermäuse ja bekanntermaßen blind sind, kann mich die Kreatur nicht sehen – und zapp, schon hab ich sie! Klar?

Äh... klar wie Mamas Kartoffel-suppe!

Bitte, das ist meine Falle! Sie gründet auf geistiger Größe und auf fundiertem Fachwissen über Sasabonsams und ähnliches Getier!

Äh... aha!

Es handelt sich hierbei eindeutig um eine kongeniale Kombination aus einem Katapult und einem Netz, das man normalerweise für Schmetterlinge verwendet!



Ach, wirklich?

Wie jeder weiß, ist der Sasabonsam sehr neugierig! Also wird die Falle ihn anlocken! Er landet, kuckt und zuckt und zack! – schon zappelt er im Netz!



Unwahrscheinlich!

Wie? Was heißt hier, unwahrscheinlich?

Ups! Äh... ich glaube, ich sagte wohl etwas in dieser Art, wie?



Was soll das? Wir sind doch Partner! Denken Sie mit!

Na gut, ich denke mit! Ich denke, Sie sind auf dem Holzweg! Warum sollte der Sasabonsam ausgerechnet hier landen?



Einige Argumente später...

Hmpf!

Hmpf!

Das wird sogar noch leichter, als ich dachte! Die Fallen sind absolut untauglich!



Das musst du mir nicht sagen!

In der Nacht...

Schnorch!

?

Schnupper!

Igitt! Was für widerliche Käfer! Was soll das denn?





Vernetzt und zugenäht! Ich
hänge fest! **Dussell?**
Quietsch! Tob! Zeter!



„Ferner sind Sasabonsams... bla, bla, bla... wie
sie dem anatomischen Aufriss auf Seite 122,
Bild 8 entnehmen können... bla...“



Toll!
Echt toll!

Viel
später...



Stöhn! Meine armen Ohren! Dieser Spinner hat die ganze
Nacht durch das Handbuch heruntergeleiert! Kapitel für
Kapitel! Hm... Sasabonsams sind übrigens überhaupt
nicht blind und essen lieber Obst als Käfer!

Ich weiß!

Daher mein Vorschlag: Die nächste
Falle baue ich! Dann können wir
wenigstens sicher sein, dass
sie funktioniert!

Was?



Ich hab irgendwie das dumpfe
Gefühl, dass mich Donald als
Köder missbraucht hat!

Sieht so
aus!







Ich hingegen habe meine Früchte mit reichlich Leuchtgranaten gespickt! So kann ich den Sasabonsam erst blenden und danach gefahrlos fangen!



Hört sich nicht schlecht an, werter Vetter...

Seht doch!



Kreischi! O Mann!
Das ist eindeutig
ein weiblicher
Sasabonsam!



Los, das ist unsere Chance! Vergessen wir unseren Plan, Horst!

Welchen Plan?



Jetzt gilt es zu handeln! Dussel und ich verfolgen das Biest zu Fuß und ihr zwei nehmt die Spezialscooter!

Soll mir recht sein!





Mir nach,
Agent Dussell!
Die schnappen
wir uns!

Schnauf!



Los doch! Tempo!
Da ist meine Mama
ja noch schneller!

Keuch!
Japs!



Da ist sie
wieder! Sie fliegt
eindeutig auf
den Berg zu!

Keuch!
Keuch! Klasse!



Ächz!
Stöhn!

Sie entwischt uns! Wo
bleiben die denn nur?



Na also!



Irgendwie hab ich
das Gefühl, dass die
Sasabonsam absichtlich
langsam fliegt!

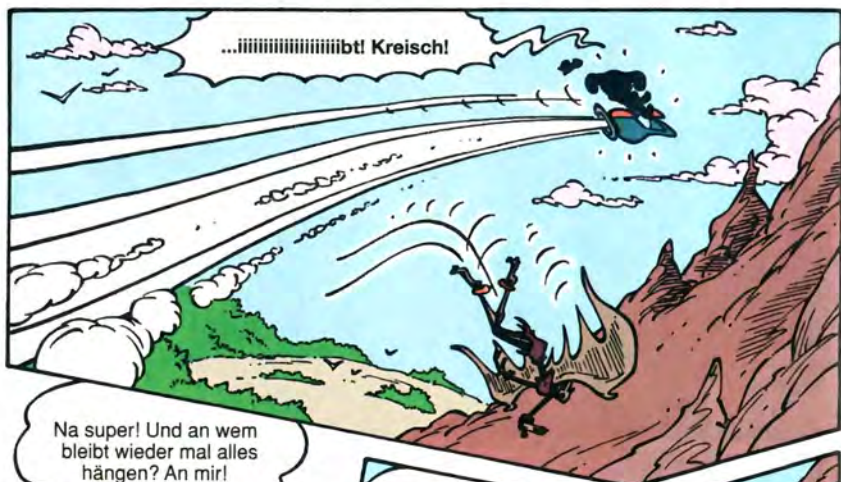
Unsinn!
Warum sollte
sie das tun?

Passen Sie gut auf,
Sie Amateur!



Jetzt zeige ich Ihnen mal,
wie man ordentlich Gas gi...





Na super! Und an wem bleibt wieder mal alles hängen? An mir!



Willkommen in meinem Land, Fremder!



Da sind sie! Und Donald lenkt das Biest sogar ab! Donnerwetter! So viel Geistesgegenwart hätte ich ihm gar nicht zugetraut!



Bestens! Hehe! Das ist die Gelegenheit für Mamas Liebling!



Keine falsche Bewegung! Ich hab dich im Visier, du Untier!



Was sind denn das für Manieren einer Dame gegenüber, Hackmann? Das ist Abena und sie ist sehr freundlich!



Ja, das bin ich!

Und ich habe euch Wichtiges mitzuteil...





Ich versuche schon lange, den Eingeborenen Angst einzujagen, damit sie endlich ihr Dorf verlassen! Sie alle sind in größter Gefahr! Aber... wer glaubt schon einem Monster wie mir?







Wenn der König erst von der neu entstandenen Höhle erfährt, wird er die Oberfläche der Erde erobern und alle Menschen unterwerfen! Das wäre ein grausames Schicksal für euch alle!



Mein Stamm möchte deshalb so schnell wie möglich weg von hier!

Ist dieser König wirklich so schrecklich?



Das ist er!

Was ist das für ein Lärm?



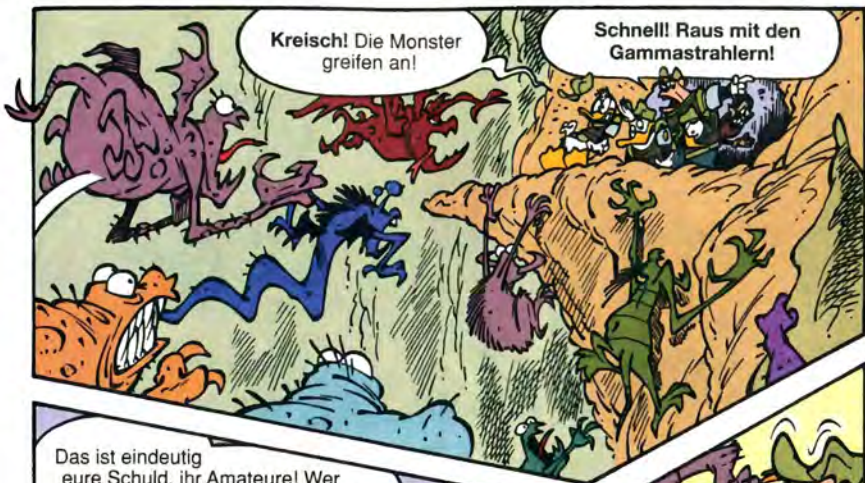
Das ist eine Zeremonie! Sie ehren Makk Moloch, den König der Monster!



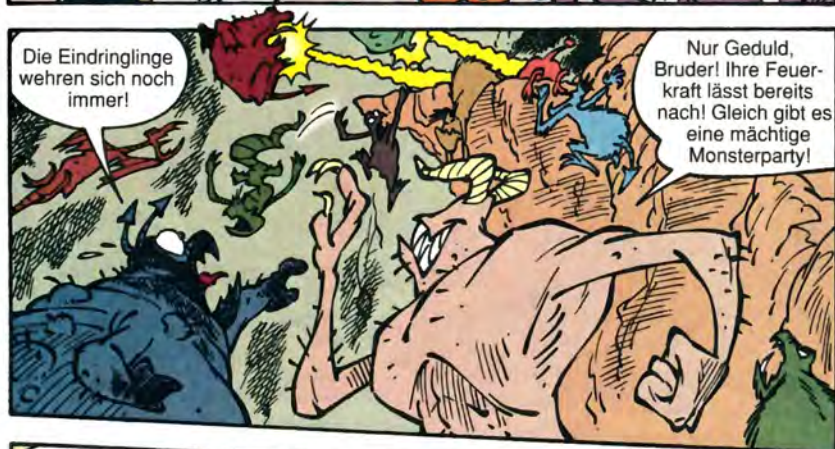
Himmel hilf!
Ich traue meinen
Augen kaum!

MOLOCH!
MOLOCH! MAKKI!
MAKKI! MAKKI!
MOLOCH!
MOLOCH!
MAKKI! MAKKI!
MAKKI!

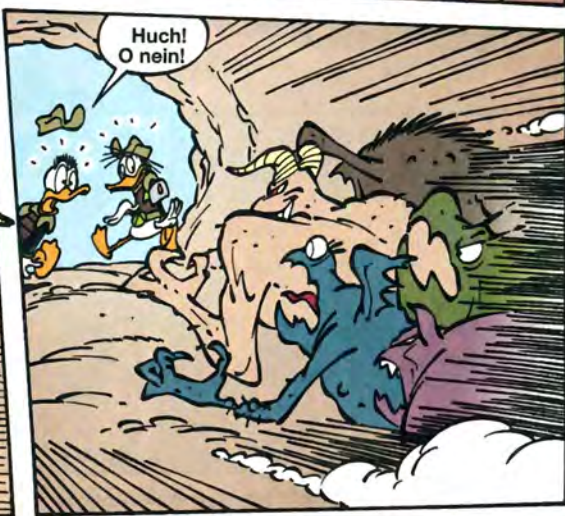














Eine Sekunde noch! Erst müssen wir den Zugang verschließen! Und zwar für immer und ewig!



Das sollte reichen für die nächsten Jahrhunderte!

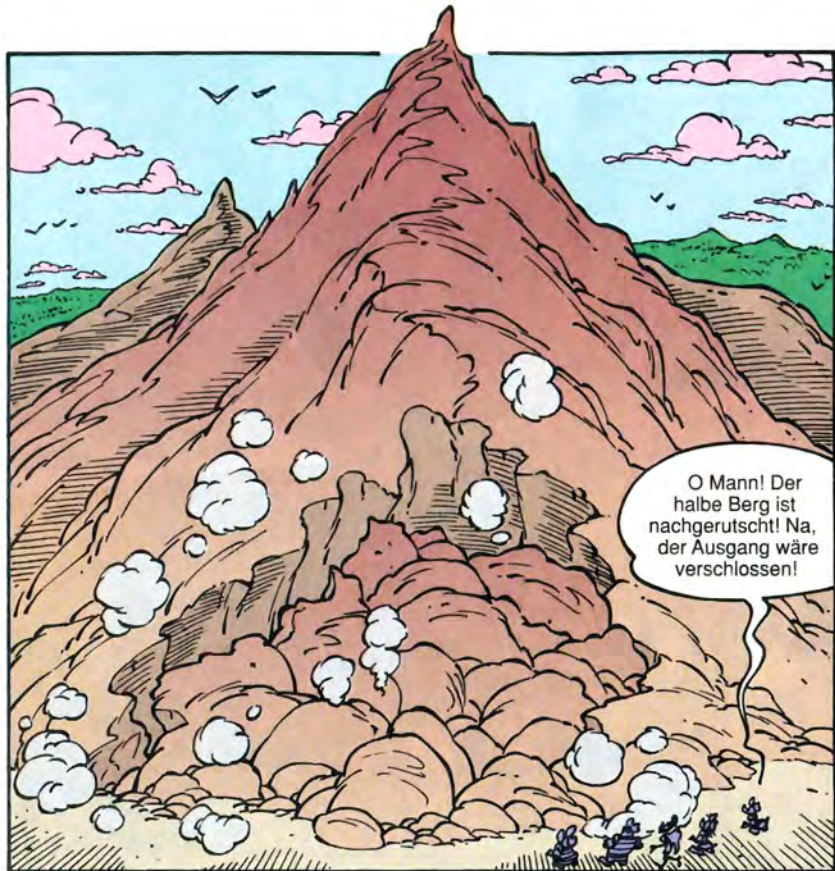


Ich schätze, das werden wir wohl gleich feststellen, Vetterherz!



Lauft um euer Leben!





O Mann! Der halbe Berg ist nachgerutscht! Na, der Ausgang wäre verschlossen!

Tage später, in Entenhausen...

So, so, und Abena ist also wieder bei ihrer Familie?

Ja! Und sie hat versprochen, uns sofort zu informieren, wenn es den Monstern gelingen sollte, sich durch Schutt und Geröll zu wühlen!





Und
so...

Das nenne ich aber mal einen
gelungenen Auftrag! Dein Fach-
wissen und meine Strategie
haben sich wundersam ergänzt!
Manchmal können wir wirklich
voneinander profitieren, was?

Du hast ja so
Recht, Donald!

Ähem... räus-
per... schluck...
wie... äh...
meinst du
das?

Wie ich es sage,
Donald! Ein so
erfolgreiches Team
wie wir sollte in Zukunft
noch viel mehr
gemeinsam
tun!

Ich bin richtig stolz, dass
du bereit bist, etwas von mir
zu lernen, Donald! Also, sieh
her und staune, wenn ich...
bla... bla, bla...

Seufz!
Stöhn!

ENDE



FEHLT DIR WAS?!

Alle Bände auf einen Blick

Kein Problem, bestell doch einfach!

- *-Nr. 1 Der Kolumbusfalter
- *-Nr. 2 Das ewige Feuer
- *-Nr. 3 Der Gürtel aus dem Morgenland
- *-Nr. 4 In geheimer Mission
- *-Nr. 5 Allein auf einer Insel
- *-Nr. 6 Die Reise zum Mond
- *-Nr. 7 Auf der Suche nach dem Füllhorn
- *-Nr. 8 Der fliegende Schotte
- *-Nr. 9 Die Piraten des gelben Meeres
- *-Nr. 10 Aladins Grotte
- *-Nr. 11 Der rätselhafte Eisberg
- *-Nr. 12 Die grünen Steine der Gapas-Gapas
- *-Nr. 13 Der Mann aus Ping-Pong
- *-Nr. 14 Die Dampfwalzen-Rallye
- *-Nr. 15 Der Diamantenkaiser
- *-Nr. 16 Die Reise um die Welt
- *-Nr. 17 Die Wikinger-Expedition
- *-Nr. 18 Gekreuzte Klängen
- *-Nr. 19 Das falsche Gold
- *-Nr. 20 Der Hahn aus Mexiko
- *-Nr. 21 Das Goldelixier
- *-Nr. 22 Der alte Pirat
- *-Nr. 23 In Kaiser Dagokarls Diensten
- *-Nr. 24 Die Platinquelle
- *-Nr. 25 Der Zebrediamant
- *-Nr. 26 Der wildgewordene Doppelgänger
- *-Nr. 27 Beim König der Meere
- *-Nr. 28 Die Kantenamphore
- *-Nr. 29 Das kostbare Korallenkänguruh
- *-Nr. 30 Die Gelbfußindianer
- *-Nr. 31 Die rigorose Räumungsklage
- *-Nr. 32 Villa zu vermieten!
- *-Nr. 33 Der Schatz des Odysseus
- *-Nr. 34 Der Mann im Mond
- *-Nr. 35 Bräutigam wider Willen
- *-Nr. 36 Der rosene Kurier
- *-Nr. 37 Ein harter Kampf
- *-Nr. 38 Die durchsichtigen Berge
- *-Nr. 39 Der Hexenblitzableiter
- *-Nr. 40 Der Kompaß des großen Khan
- *-Nr. 41 Jetzt kommt Phantomias!
- *-Nr. 42 Flug ins Ungewisse
- *-Nr. 43 Der Schatz des Pharaos
- *-Nr. 44 Phantomias ist wieder da!
- *-Nr. 45 Die Weltraum-Kur
- *-Nr. 46 Das Geheimnis des hohlen Berges
- *-Nr. 47 Abenteuer in Mexiko
- *-Nr. 48 Der rote Drache
- *-Nr. 49 Der Kalif des Halbmonds
- *-Nr. 50 Das verfluchte Elixier
- *-Nr. 51 König Drachoberts Dukaten
- *-Nr. 52 In geheimer Mission
- *-Nr. 53 Die Bombastium-Expedition
- *-Nr. 54 Die grüne Sphinx
- *-Nr. 55 Der Löwenbändiger
- *-Nr. 56 Atlantis in Gefahr
- *-Nr. 57 Phantomias gegen Phantomime
- *-Nr. 58 Donald, Prinz von Duckenmark
- *-Nr. 59 Die Zauberschuhe
- *-Nr. 60 Bei den Nachtwandler-Indianern
- *-Nr. 61 Unternehmen Kürbis
- *-Nr. 62 Das doppelte Geheimnis des Schwarzen Phantoms
- *-Nr. 63 Der Zauberrubin
- *-Nr. 64 Düstentrieb unter Verdacht
- *-Nr. 65 Der scharke Magnefotix
- *-Nr. 66 Kampf um die Reistafel
- *-Nr. 67 Auf den Spuren der Indianer
- *-Nr. 68 Die Watschenkappe von Oja
- *-Nr. 69 Der Südsee-Yefi
- *-Nr. 70 Helden des Weltraums
- *-Nr. 71 Abenteuer in Taba-Tabu
- *-Nr. 72 Der Geist aus der Ming-Vase
- *-Nr. 73 Das falsche Gespenst
- *-Nr. 74 Linsen aus Babylonien
- *-Nr. 75 Phantomias greift durch
- *-Nr. 76 Die Krallen der Kali
- *-Nr. 77 Agent Q07
- *-Nr. 78 Gefährliche Versteckspiele
- *-Nr. 79 Gnadenlose Gegner
- *-Nr. 80 Ärger mit den Vorfahren
- *-Nr. 81 Der Kampf ums Gold
- *-Nr. 82 Das erste Fußballspiel der Welt
- *-Nr. 83 Phantomias und die Schwarze Maske
- *-Nr. 84 Der Autoklau geht um
- *-Nr. 85 Der Zauberwald
- *-Nr. 86 Ein gefährlicher Auftrag
- *-Nr. 87 Das grüne Feuer
- *-Nr. 88 Der Schwarze Korsar
- *-Nr. 89 Onkel Dagobert hoch drei
- *-Nr. 90 Mondbasis in Gefahr!
- *-Nr. 91 Das singende Totem
- *-Nr. 92 Der Siegerkuß
- *-Nr. 93 Glanz und Gloria derer von Ducks
- *-Nr. 94 Unter falschem Verdacht
- *-Nr. 95 Der sprechende Zauberberg
- *-Nr. 96 Ungeahnte Talente
- *-Nr. 97 Die heiße Spur
- *-Nr. 98 Die verschwundenen Raketen
- *-Nr. 99 Der blaue Fluch
- *-Nr. 100 JUBILÄUMS-AUSGABE**
- *-Nr. 101 Donald setzt sich durch
- *-Nr. 102 Hut ab vor Phantomias!
- *-Nr. 103 Südseeräume
- *-Nr. 104 Der magische Zylinder
- *-Nr. 105 Andere Länder, andere Sitten
- *-Nr. 106 Der Tüpfelwal
- *-Nr. 107 Der makabre Magier
- *-Nr. 108 Künstlerpech
- *-Nr. 109 Das Lied der Prärie
- *-Nr. 110 Gittas Zauberkünste
- *-Nr. 111 Das Zauberswasser
- *-Nr. 112 Goofy Holmes
- *-Nr. 113 Die Goldsonde
- *-Nr. 114 Der Trompeter von Fort Attacke
- *-Nr. 115 Millionen mit Melonen
- *-Nr. 116 Onkel Dagobert auf Abwegen
- *-Nr. 117 Die Ducks ... vom Winde verweht
- *-Nr. 118 Der große Preis vom Erpelheimring
- *-Nr. 119 Im Lande Liliput
- *-Nr. 120 Die Lichterkrone
- *-Nr. 121 Der vergessene Schrein
- *-Nr. 122 Krieg und Frieden
- *-Nr. 123 Christoph Kolumbus
- *-Nr. 124 Das gläserne Schwert
- *-Nr. 125 Entführt!
- *-Nr. 126 Eine tolle Erfindung
- *-Nr. 127 Die Bergung der Gigantic
- *-Nr. 128 Der Duft des Geldes
- *-Nr. 129 Der Golfstrom
- *-Nr. 130 Olympisches Fieber
- *-Nr. 131 Herrlichen Glückwunsch, Micky!
- *-Nr. 132 Im Reich der Sterne
- *-Nr. 133 Attila der Hunnenkönig
- *-Nr. 134 Der schwebende Geldspeicher
- *-Nr. 135 Kampf um den Mondsand
- *-Nr. 136 Heißes Gold
- *-Nr. 137 Das goldene Faß
- *-Nr. 138 Ein aufdringlicher Begleiter
- *-Nr. 139 Invasion der Robot-Eulen



Das Lottige Taschenbuch

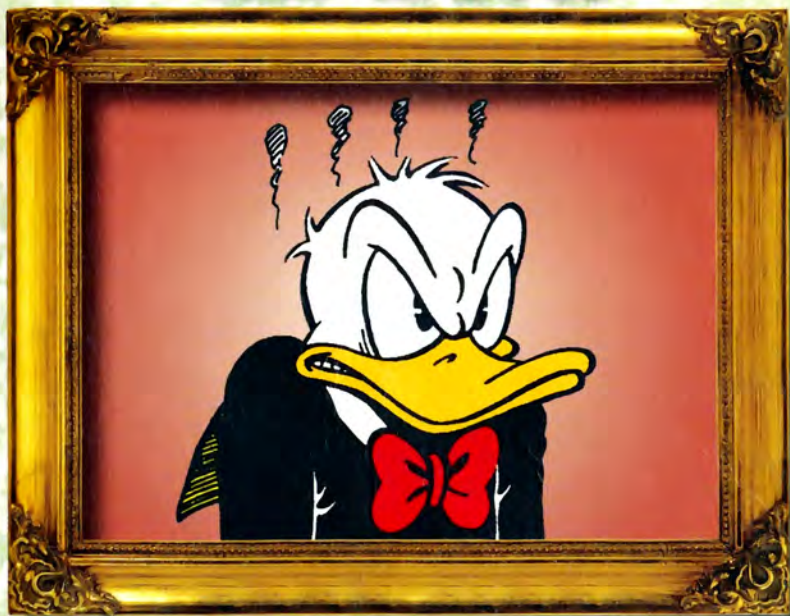
Ab nach Entenhausen!

DA LACHT DAS SAMMLERHERZ!



- * -Nr. 140 Der ewige Zweite...
- * -Nr. 141 Der Tiger von Masalia
- * -Nr. 142 Goldene Träume
- * -Nr. 143 Das Geheimnis der Silberleuchter
- * -Nr. 144 Der Geist des Mandarins
- * -Nr. 145 Das Talermonster!
- * -Nr. 146 Sportlich, sportlich...
- * -Nr. 147 Das geheimnisvolle Geisterhaus
- * -Nr. 148 Der magische Ring
- * -Nr. 149 Phantomas und das Indianerland
- * -Nr. 150 JUBILÄUMS-AUSGABE
- * -Nr. 151 Der Dimensions-Sprung
- Nr. 152 Der Unglücksbringer
- Nr. 153 Der Schatz der Teufelszinne
- Nr. 154 Phantomas und die Dünali-Diät
- Nr. 155 Abenteuer im Regenwald
- Nr. 156 Antike Geschäfte
- Nr. 157 Phantomas jagt Spectaculus
- Nr. 158 Der indische Tempel
- Nr. 159 Das Geheimnis von Paris
- Nr. 160 Der wahre Pionieregeist
- Nr. 161 Der Hexentaler
- Nr. 162 Der goldene Totempfehl
- Nr. 163 Das Schloß der Glenna O'Duck
- Nr. 164 Der Schmutzgeier schlägt zu
- Nr. 165 Der dreizählige Drache
- Nr. 166 Auf König Midas' Spuren
- Nr. 167 Die Sieben Weltwunder
- Nr. 168 Kampf der Galaxien
- Nr. 169 Die schwimmende Insel
- Nr. 170 Eine Braut zuviel
- Nr. 171 Der Schmutzgeier ist wieder da!
- Nr. 172 25 TOLLE JAHRE
- Nr. 173 GRRR!
- Nr. 174 Olympia in Entenhausen
- Nr. 175 JUBILÄUMS-AUSGABE
- Nr. 176 Das Tal der sieben Sonnen
- Nr. 177 Die Jagd auf Karte Nr. 1
- Nr. 178 Der verhinderte Entdecker
- Nr. 179 Die neue Statue
- Nr. 180 Die rätselhaften Zwillingsvölker
- Nr. 181 Der Traum vom Großen Onkel
- Nr. 182 Die Suche nach dem Feuer
- Nr. 183 Die Zauberglocke
- Nr. 184 Eine fantastische Reise
- Nr. 185 Das Wunderpferd
- Nr. 186 Graf Frost u. d. Zepter der Zeit
- Nr. 187 Der Held der Pharaonen
- Nr. 188 Die Perle der Südsee
- Nr. 189 Abenteuer in Absurdistan
- Nr. 190 Prallball im Weltall
- Nr. 191 Phantomas auf Abwegen?
- Nr. 192 Der Wüstenwurm
- Nr. 193 Der Gelbe Baron und sein Elastilon
- Nr. 194 Das Elixier der ewigen Jugend
- Nr. 195 Der Wildbach-Marathon
- Nr. 196 60 JAHRE SUPERSTAR
- Nr. 197 Drachengold
- Nr. 198 Das grüne Gewissen
- Nr. 199 Abenteuer in Pyramontanien
- Nr. 200 JUBILÄUMS-AUSGABE
- Nr. 201 Das Hexenlicht
- Nr. 202 Ein wahrer Held
- Nr. 203 Der Ritter o. Furcht u. Adel
- Nr. 204 Der Palast des Dagomesch
- Nr. 205 Die Adelsprüfung
- Nr. 206 Im Indianerland
- Nr. 207 Der Prügelknabe
- Nr. 208 Die Wächter der Zeit
- Nr. 209 Der gewaltige Zing Zong
- Nr. 210 Eine tolle Entdeckung
- Nr. 211 Der Glücksstern
- Nr. 212 Wo ist Onkel Dagobert?
- Nr. 213 Die Verlorene Welt
- Nr. 214 Der Dieb von Bagdad
- Nr. 215 Donleon der Schreckliche
- Nr. 216 Der doppelte Dagobert
- Nr. 217 Die Formel des Reichtums
- Nr. 218 Die Glückstaler-Allergie
- Nr. 219 Der Zaubер-Zylinder
- Nr. 220 Das Geheimnis des 313
- Nr. 221 Das Buch der Wünsche
- Nr. 222 Der erste Held von Olympia
- Nr. 223 Die Zeitwonne
- Nr. 224 Schwebende Schurken
- Nr. 225 JUBILÄUMS-AUSGABE
- Nr. 226 Der Geist aus der Kanne
- Nr. 227 Scherben bringen Glück
- Nr. 228 Der Goldene Preis
- Nr. 229 Der Gangsterschatz
- Nr. 230 30 Jahre LT8
- Nr. 231 Phantomas und die Zauberer
- Nr. 232 Das Stimm-Wunder
- Nr. 233 Zeit ist Geld!
- Nr. 234 Die Jagd auf das Sumpfmonster
- Nr. 235 Der Schulbus-Fahrer
- Nr. 236 50 Jahre Onkel Dagobert
- Nr. 237 Im Land der Saurier
- Nr. 238 Phantomas enttarnt?
- Nr. 239 60 Jahre mit Tick, Trick und Track
- Nr. 240 Die glorreiche Gänse-Garde
- Nr. 241 Achtung, Aufnahme!
- Nr. 242 Wettlauf der Erben
- Nr. 243 Heiße Tage in Afrika
- Nr. 244 Der Schatz der Geisterberge
- Nr. 245 Der Regenmacher
- Nr. 246 Falsches Spiel mit Phantomas
- Nr. 247 Donaldo, der Ballzauberer
- Nr. 248 Gefangen im Fürchteforst
- Nr. 249 Der verrückte Professor
- Nr. 250 JUBILÄUMS-AUSGABE
- Nr. 251 Schatzsuche im Eis
- Nr. 252 HAPPY BIRTHDAY, MICKY!
- Nr. 253 Das große Wagenrennen
- Nr. 254 Geschäfte in Transsylvanien
- Nr. 255 Donald in Aktion
- Nr. 256 Die Vulkaninsel
- Nr. 257 Der Zauberer von Hakapoka
- Nr. 258 Der Walgeist
- Nr. 259 Die große Flut
- Nr. 260 Der Alptrraum-Abwasch
- Nr. 261 Donald Duck – King of Comics
- Nr. 262 Dämonische Doppelgänger
- Nr. 263 Eine irrwitzige Irrfahrt
- Nr. 264 30 Jahre Phantomas
- Nr. 265 Rennfahrer wider Willen
- Nr. 266 Ferien am Südpol
- Nr. 267 Ab ins Jahr 2000!
- Nr. 268 Jetzt schlägt's 2000
- Nr. 269 Die Lichtdiebe von Kristalon
- Nr. 270 Der Niesende Goldsack
- Nr. 271 Donald Donnerson a. gr. Fahrt
- Nr. 272 Die Wunderblume
- Nr. 273 Kleine Sensationen
- Nr. 274 Im Fußballfieber
- Nr. 275 Das Nest im Weltraum
- Nr. 276 Ein tolles Hobby
- Nr. 277 Dabei sein ist alles!
- Nr. 278 Der König der Tiefe
- Nr. 279 Eine lästige Allergie
- Nr. 280 Der Herr des Dschungels
- Nr. 281 Gefangen in Darkmoor
- Nr. 282 Am Anfang war das Eis
- Nr. 283 Die geheimnisvolle Maske
- Nr. 284 Ein verrücktes Pferderennen
- Nr. 285 Die Suche nach d. Superkraut
- Nr. 286 Unter Wölfen
- Nr. 287 Köp'n Wirrbarts Münze
- Nr. 288 SUPERHELDEN IM DOPPELPAK
- Nr. 289 Vertauschte Rollen
- Nr. 290 Die Monster vom Schlork
- Nr. 291 In den Fängen der Mumie
- Nr. 292 Sprung in die Zukunft
- Nr. 293 100 JAHRE DISNEY
- Nr. 294 Der Plattfuß aus den Wäldern
- Nr. 295 Gefährliche Träume
- Nr. 296 Die OMA schlägt zurück
- Nr. 297 In den Klauen der Krokonen
- Nr. 298 Der Ball ist rund!
- Nr. 299 70 JAHRE SUPERSTAR
- Nr. 300 JUBILÄUMS-AUSGABE 300
- Nr. 301 ES KANN NUR EINEN GEBEN!
- Nr. 302 Der listige Lampengeist
- Nr. 303 Riskanter Einsatz
- Nr. 304 Im Strudel der Zeit
- Nr. 305 Superheld im Anflug
- Nr. 306 Onkel Dagobert blickt durch!
- Nr. 307 Glückwunsch, Glückspilz!
- Nr. 308 Gefahr aus der Tiefe
- Nr. 309 Halt den Schnabell!
- Nr. 310 Der schwarze Schatten
- Nr. 311 Die rote Sonne
- Nr. 312 Die Unterwasser-Pillen
- Nr. 313 313
- Nr. 314 Ferien mit Donald Duck

Blick zurück im Zorn



Don Rosa
Der Wert des Geldes.
Leihgabe aus Sonderheft
195/2003

WALT DISNEY'S

Die tollsten Geschichten von

Donald Duck

In den besten
Sammlungen vertreten.

Jetzt **NEU** im Handel!



Es wundert wirklich niemanden mehr, dass ein Dagobert Duck aus allem Profit schlägt: So natürlich auch aus der Wunderbrille, mit der man optisch in ferne Gefilde reisen kann! Kein Wunder, dass Klaas Klever da neidisch ist! Verwunderlich ist hingegen die Tatsache, dass der knallharte Archäologe Indiana Goof plötzlich Angst vor harmlosen Spinnen hat! Und bei ihrer neuesten OMA-Mission kann Donald und Dussel nur noch ein Wunder retten...

Ein wundervolles LTB mit 13 wunderbaren Geschichten!



D: € 3,95

A: € 4,00



4 195525 903953 1Mm3N2

BeNeLux: € 4,50 E, F, I: € 5,20 P: € 5,20 Cont.