

LTB
276

WALT
DISNEY'S

Lustiges Taschenbuch



Ein
tolles
Hobby

DONALDS
SAMMEL-
POSTKARTEN



Neu im Kühlregal! Die ersten
Milch-Minis
 im
 Schokobody!

**Kinder
 Prof.
 Rino**



Gewinn
 einen von 111
 Kuschel-Prof's

Limited Edition von *sigikid*
 (Kuschelfigur 35 cm groß)

**Kinder
 Prof. Rino**
 Die ersten
 Milch-Minis mit
 einer Creme aus
 frischer Vollmilch
 im knackig-kühlen
 Schokobody

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Teilnahmebedingungen:

Einfach diesen Coupon oder eine Postkarte mit Namen und
 Anschrift und dem Stichwort: Kinder Prof. Rino Gewinnspiel
 bis zum 15.9.2000 (Datum des Poststempels) senden an:
 Ferrero D-60624 Frankfurt am Main

Es nehmen nur ausreichend frankierte Briefe oder Postkarten am Gewinnspiel teil.
 Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



WALT DISNEY

Ein tolles Hobby



EGMONT EHAPA VERLAG GMBH

© 2000 DISNEY ENTERPRISES INC. Walt Disneys Lustiges Taschenbuch wird in regelmäßiger Folge verlegt und herausgegeben in der **Bundesrepublik Deutschland** von: Egmont Ehapa Verlag GmbH, Im Riedenberg 54, D-70771 Leinfelden-Echterdingen; in **Österreich** von: Egmont Verlag Ges.m.b.H., Postfach 113, A-1140 Wien; in der **Schweiz** von: Egmont AG, Kempitalstr. 56, CH-8308 Illnau ZH, E-Mail: scegm@sce.egmont.com.

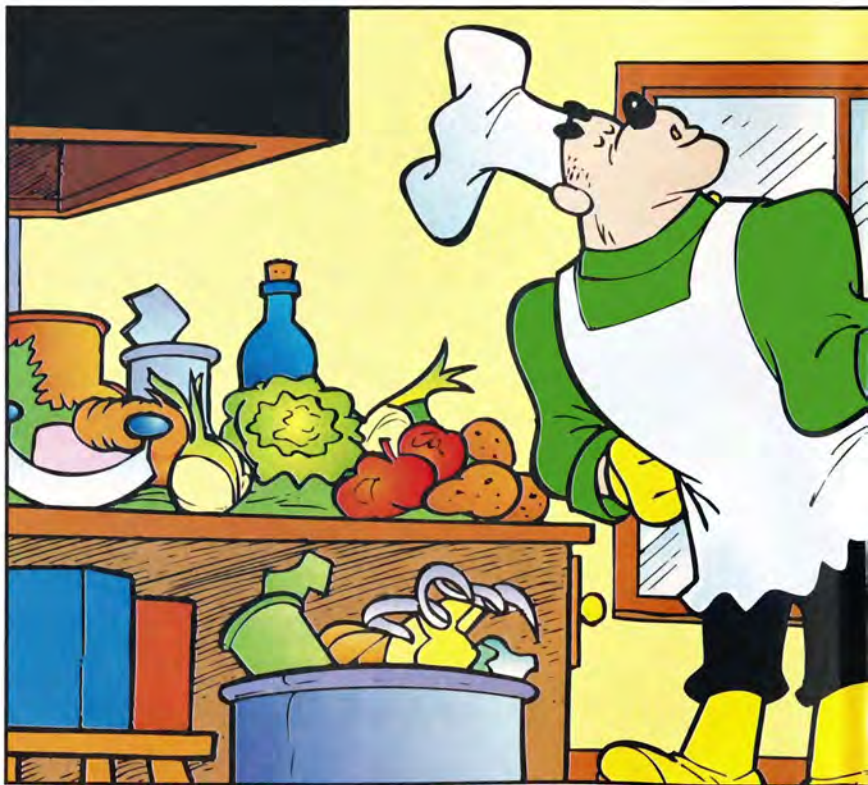
Verantwortlicher Redakteur: Harald Saalbach; **Übersetzung:** Peter Daibenzeiher, Michael Nagula, Eckart Sackmann, Klaus Strzyz, Susanne Walter.

Abonnementservice: Für die **Bundesrepublik Deutschland:** Egmont Ehapa Verlag, Service Direktvertrieb, Postfach 81 06 40, 70523 Stuttgart, Tel.: 0711/7252-271, Fax: 0711/7252-392, E-Mail: service.direktvertrieb@ehapa.de, Leserservice: 0711/7971-508. Für die **Schweiz:** Abo-Service A bis Z GmbH, Postfach, CH-4105 Biel-Benken, E-Mail: egmontabo@abo-service.ch, Tel. 061/726 94 44, Fax 061/721 90 72, Jahresabo-Preis: SFr. 85.-. Für **Österreich:** Egmont Verlag, Tel. 01/91 076-320, Fax 01/91 076-318, E-Mail: Abo@egmont.at. **Druck:** Graphischer Großbetrieb, Pöfneck. Internet: <http://www.ehapa.de>

www.lustiges-taschenbuch.de

Diesen Monat: Mega-Gewinnspiel mit kultigen Preisen!

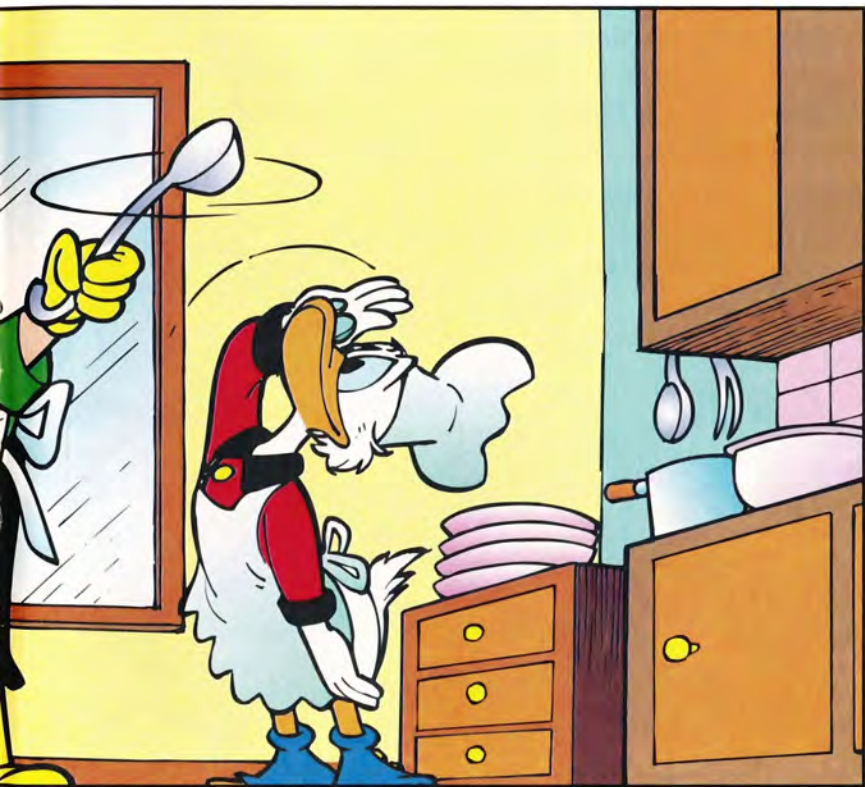
Wenn dir was fehlt: Bestell-Hotline: 0711/7252-281



WALT DISNEY'S

Lustiges Taschenbuch

Nr. 276





Hallo, Freunde!

Eins könnt ihr mir glauben, mit Onkel Dagobert ist man ganz schön gestraft! Diesmal bittet er mich händerringend, ihm bei seiner Nominierung zum Vorsitzenden des Milliardärs-Klubs zu helfen. Alles, was ihm dazu noch fehle, sei ein tolles Hobby! Tja, was tut man nicht alles für seinen Onkel! Natürlich versuche ich nach Kräften, ihn bei seiner Suche zu unterstützen. Aber erstens stellt er sich unglaublich ungeschickt an und zweitens steht diese ganze Aktion offenbar unter einem unglücklichen Stern. Und so kommt es, wie es kommen muss: Ich hab den ganzen Ärger am Hals und bin am Ende doch mal wieder der Leidtragende...

Ist das nicht mehr als ungerecht? Ihr werdet mir sicher Recht geben! Außerdem erwartet euch natürlich noch jede Menge Lesespaß mit den folgenden Geschichten:

Das Amulett der Elfen

Das Scherbengericht

Wunder der Natur

Geheimsache Shuttle Omega

Ein heilloses Durcheinander

Ein tolles Hobby

Der Retter aus der Zukunft

	5
	78
	101
	129
	167
	191
	220



Der geniale Daniel Düsentrrieb hat mal wieder eine bahnbrechende Alarmanlage konstruiert und in Onkel Dagoberts Geldspeicher eingebaut! Sein Pech ist allerdings, dass auch Gundel Gaukeley gerade eine ganze Reihe übelster Hexentränke gebraut hat, mit denen sie Onkel Dagoberts geliebten Glückszehner endgültig in ihren Besitz bringen möchte. Klar, dass es zu einer gewaltigen Auseinandersetzung



kommt, bei der nur so die Fetzen fliegen! Hätte Daniel Düsentrrieb, der sonst ja eher ein stiller und bescheidener



Mensch ist, nicht Hilfe aus der Zukunft erhalten, wer weiß, wie diese haarsträubende Geschichte dann ausgegangen wäre...

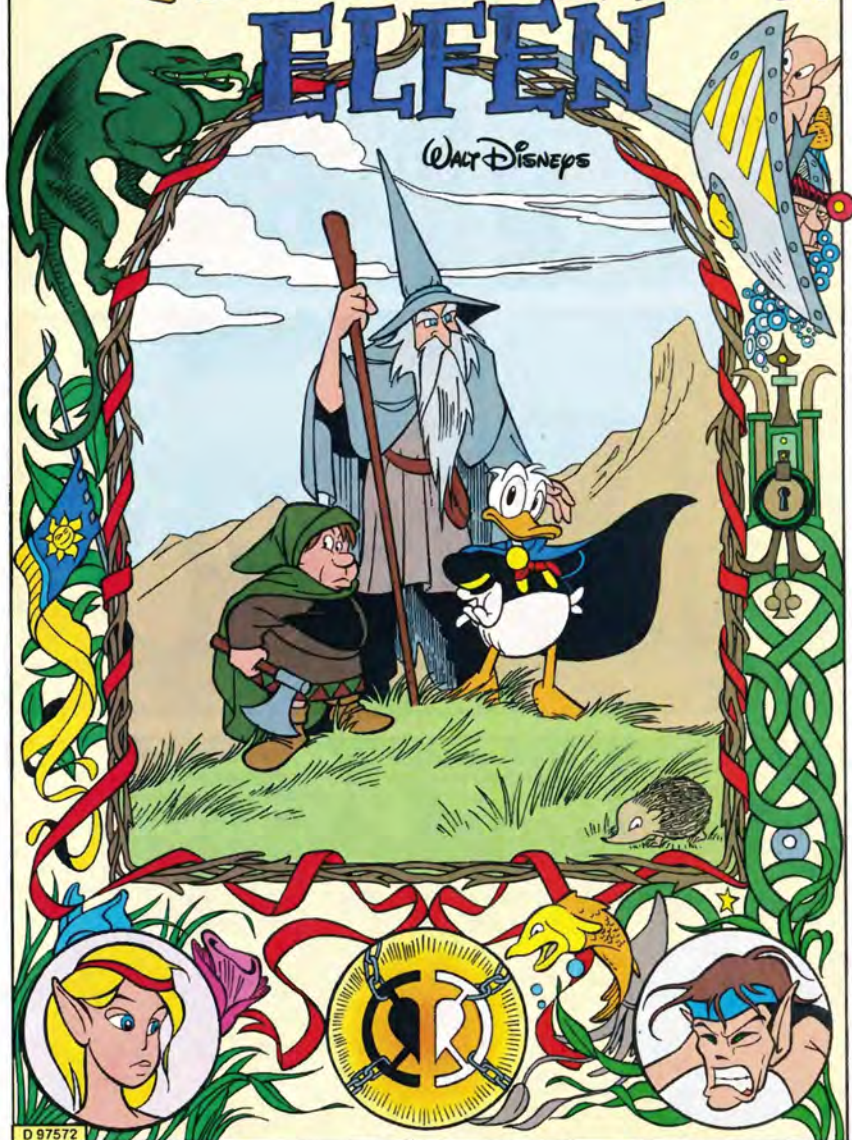


Alles Gute und bis bald!

Euer **Donald**

DAS AMULETT DER ELFEN

WALT DISNEY'S



D 97572

Spectrum Associates (Story), Manrique (Zeichnungen)

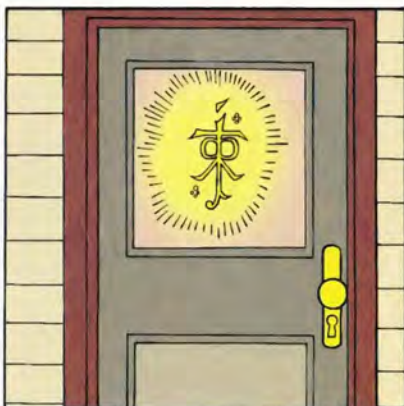












Am Abend...

So, die Tafel wäre bereitet, wie es so schön heißt! Ich nehme an, das wird als Imbiss zwischendurch genügen!



Ha! Ich freu mich schon, bis ich meine selbst gebastelte Rüstung vorführen kann! Da werden die Leute Augen machen!



DING!
DONG!

He? Wer kommt denn da zu früh?



Brodo und Bibbin...



...zu Diensten!

















Schön und gut! Aber wenn die Reise wirklich so wichtig ist, wieso schleppen wir dann diesen unnützen Menschling da mit?



Das nimmst du zurück! Ich bin überhaupt nicht unnützlich! Ich...

Halt, Donald, denk nach! Wer nützlich ist, wird auch benutzt, richtig? Richtig! Und das bedeutet eine Reise wider Willen ohne Rückkehrgarantie, richtig? Richtig! Na, in dem Fall...



Berry hat Recht, Herr Sandalf! Ich bin so unnützlich, dass ich mich selbst nicht mitnehmen würde!



Aber nein, Donald! Eines Tages wird sich dein Nutzen erweisen! Hab ein wenig Geduld!



Doch nun genug der Rede! Wir wollen uns zur Ruhe begeben, damit wir morgen bei Kräften sind!

Im Morgen-grauen brechen wir auf!























Viele
Strophen
später...

Es ist wirklich Pech, dass wir so kurz vor Galadthon
noch einmal Rast machen müssen! Aber in der
Finsternis wär der Abstieg ins Tal zu gefährlich!



Kommt, lasst uns Holz für ein
Feuer sammeln! Du, Brodo,
bleibst hier und passt derweil
auf unseren furchtsamen
Freund auf!



Eigentlich sollte **er** ja das Holz
zusammenklauben! Schließlich
liegt's nur an ihm, dass wir so
langsam vorangekommen sind!



Ach ja? Mit dem Packen auf
dem Rücken wieselst du
auch nicht leichtfüßiger durch
den Wald als ich! Was ist da
drin? Wackersteine?

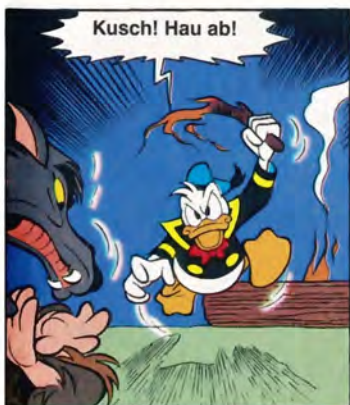


Nein! Essen!

Meine
Kuchen!

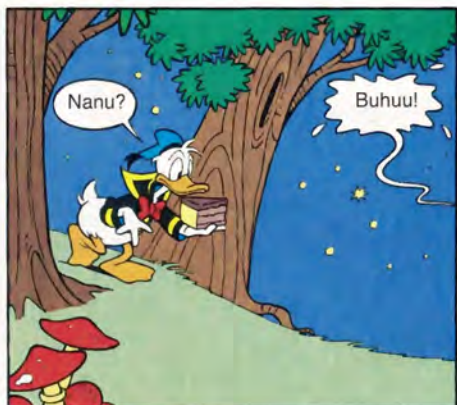








Einiges
später...









Tags darauf steigen die Reisenden ins Tal hinab und erreichen Galadhon, die Heimat der Elfen...

Die Elfen sind friedliebende Wesen, die in unserer Welt als heilig verehrt werden! Behandle sie stets mit Respekt, Donald!

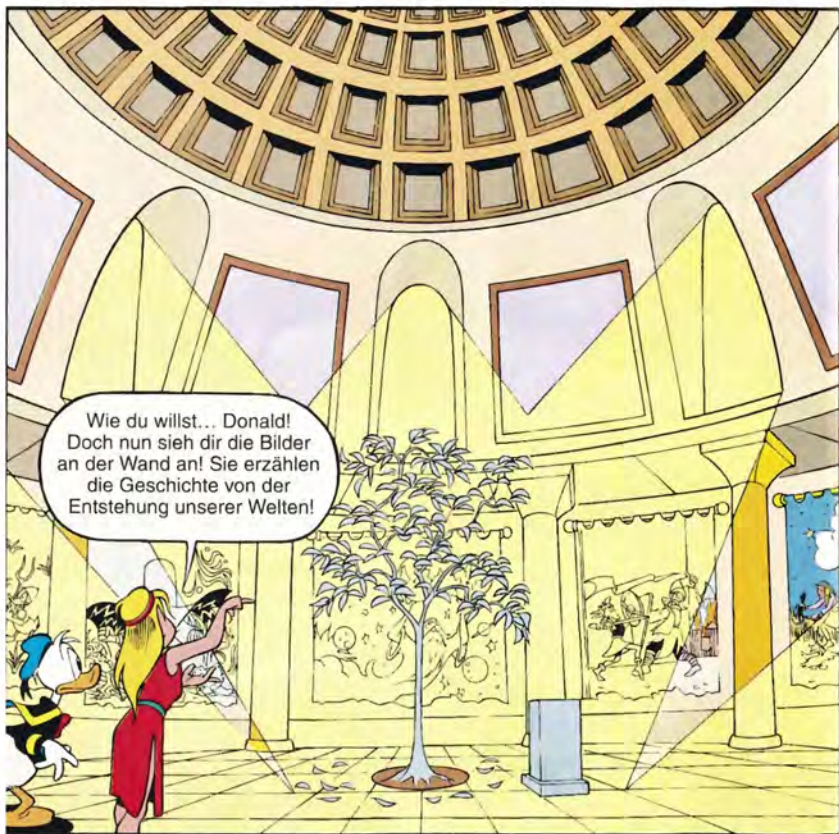


Im Namen aller Elfen heiße ich euch in unserer Stadt willkommen, ihr Wanderer zwischen den Welten!









Im Anbeginn der Zeit
schufen die Götter die Erde
als einen Ort voller Magie,
Fantasie und Wunder!
Alle Lebewesen befanden
sich im Zustand vollkommener
Harmonie!



„Bis einer der Götter,
Morgroth mit Namen,
beschloss, die Macht auf
Erden an sich zu reißen...“



„Er pflanzte Hass und Gier in die
Herzen der Menschen und benutzte
sie für seinen Kampf gegen die
Geschöpfe des Lichts...“



„Die Götter fochten
erbittert gegen
Morgroth und am
Ende konnten sie
ihn besiegen...“



„Doch er hatte bereits so viel Böses in
die Herzen aller gepflanzt, dass selbst die
Götter es nicht mehr ausmerzen konnten...“

Dabei wussten sie genau, dass die Menschen viel zu schwach waren, um die Magie, die die Erde erschaffen hatte, zum Guten zu nutzen! Darum beschlossen sie, die Welt zu teilen!



„Es entstand unsere Welt, eine neue Welt, in der die Wunder der Magie weiterhin Bestand hatten, wie zu den Zeiten unserer Vorfäter...“



„Zwischen den beiden Welten errichteten die Götter eine magische Schranke, damit die Menschen die Macht der Magie zwar noch ahnen, aber nie wieder gebrauchen konnten!“



„Diese Grenze wird aufrechterhalten durch die Kraft eines zweigeteilten Amuletts... die dunkle Seite steht für die Mächte des Bösen und die weiße für die des Guten!“



„Solange die schwarze Hälfte nicht von der weißen getrennt wird, herrscht Gleichgewicht zwischen Gut und Böse, das es den Menschen ermöglicht, ihre Angelegenheiten unter sich zu regeln...“



Werden die beiden Hälften jedoch voneinander getrennt, schwindet die Macht des Guten und unser beider Welten sind dem Untergang geweiht!













Und
deshalb...

Nun wisst ihr, wie es um
unsere Welt bestellt ist!
Nur unser Freund Donald
kann uns vor einem grauen-
vollen Ende bewahren!



Er wird die weiße Hälfte des
Amuletts mit sich nehmen, damit er
so bald wie möglich zusammenfügen
kann, was niemals hätte getrennt
werden dürfen!



Leider wird die Kraft, die unsere
Welt am Leben hält, noch schneller
schwinden, sobald auch das letzte
Stück des Amuletts den Tempel
verlassen hat!





Daher...

Gib gut auf das Amulett Acht, Donald! Wenn die Teile erst zusammengefügt sind, werden die Kräfte unserer Welt wieder erstarren!



Doch endgültig gerettet wird sie erst sein, wenn das Amulett seinen Platz im Tempel des Lichts wieder eingenommen hat!



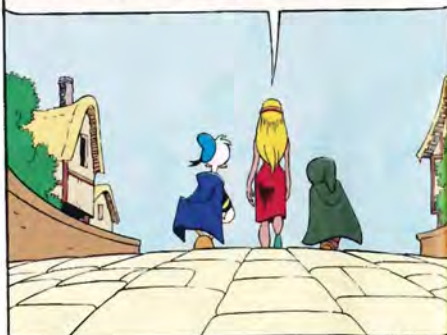
KA-DRRRROMM!



Keine Panik! Da zieht nur ein Gewitter auf!



Nein, das bedeutet, dass der Sand im Stundenglas unserer Welt zur Neige geht!













Und so hasten die beiden ohne Pause weiter durch den Wald, dessen Lebenskräfte sichtlich schwinden...



...bis sie im letzten Licht der untergehenden Sonne am Fuß der Grauen Berge ankommen...



Erst als die Finsternis undurchdringlich wird, bereiten sie sich ein karges Lager für die Nacht...



Der arme Donald kriegt kein Auge zu angesichts der schier unlösbaren Aufgabe, die vor ihm liegt...



Mit dem ersten Tageslicht bricht man erneut auf, wobei es nun Brodo ist, der offenbar von dunklen Vorahnungen gequält wird...





Schließlich, am zweiten Tag, nachdem die beiden die Stadt der Elfen verlassen haben...

Schau, Donald! Am andern Ende der Brücke ist das Tor zum Tunnel der Zwerge! Sieht nicht sehr einladend aus, hab ich Recht?

Und ob! Aber wir müssen da rüber!



Wenn ich nur nicht so müde wäre...



Pass auf!



Wenn du hier oben schlafwandelst, siehst du die Brücke im Handumdrehen von unten!

Danke, Donald!



Ich glaube, den Rest des Weges geh ich lieber auf Nummer Sicher!



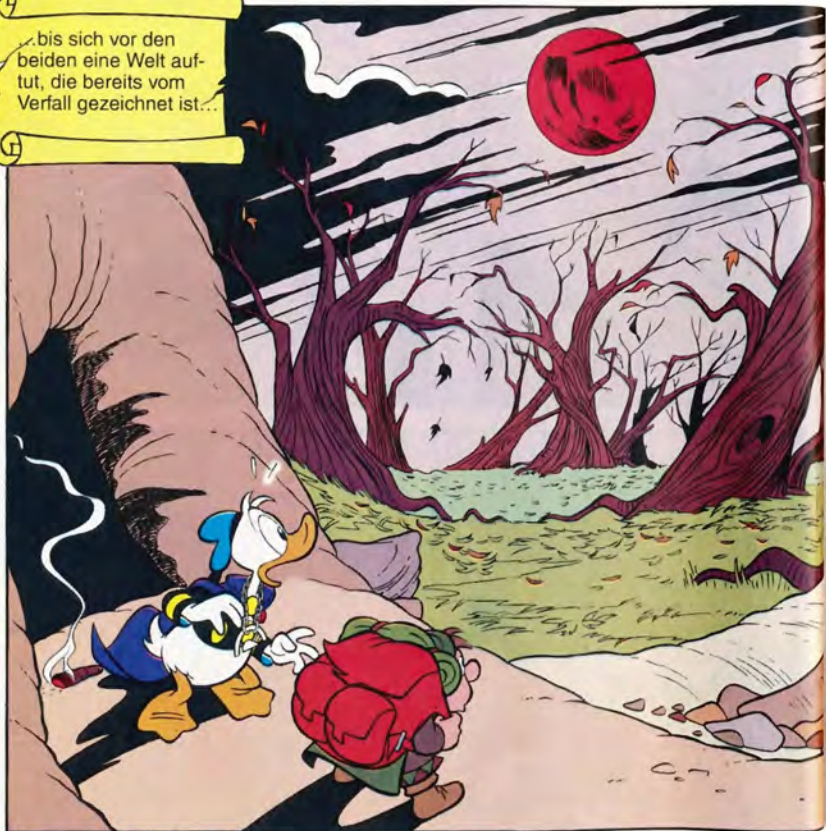




Ereignislos
verstreichen die
Stunden in dem
finsternen Tunnel...

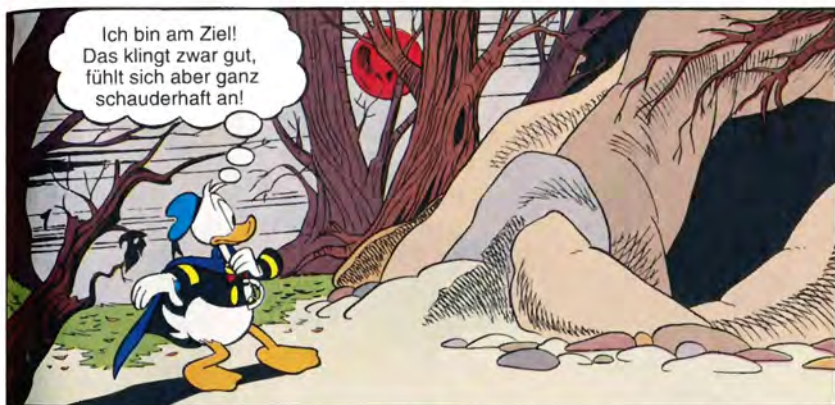


...bis sich vor den
beiden eine Welt auf-
tut, die bereits vom
Verfall gezeichnet ist...



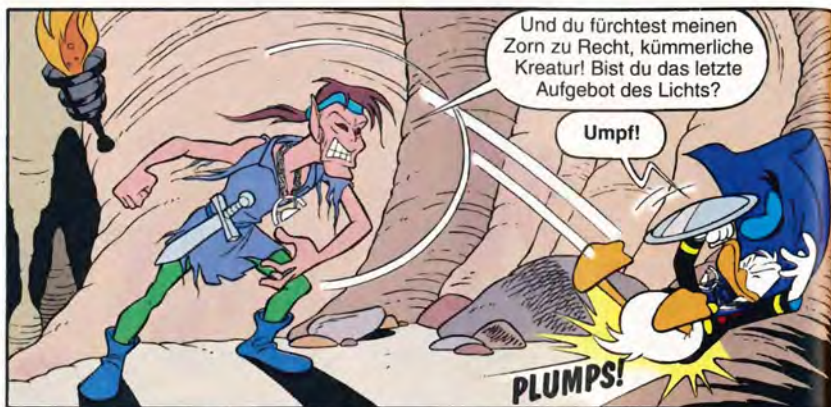














„Und dieses Wesen, das durch die Ruinen streift, den wilden Tieren gleich... wer ist das?“



„O neein!
Ich bin es
selbst!“



Nein! Nein,
das wollte ich nicht!
Aah!



Ich will nicht schuld
sein am Untergang
einer Welt! Schluchz!



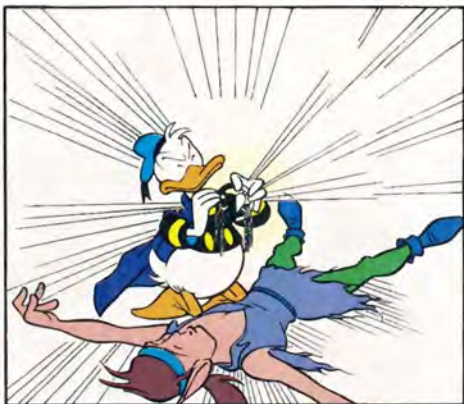
Das ist meine Chance!
Vielleicht merkt er in seiner
Verwirrung gar nicht, dass ich
im Zweifelsfalle niemals...

Hilf mir doch, bevor
es zu spät ist! Bitte!











Und darum, auch wenn das Gesetz es ausdrücklich von mir verlangt, werde ich dich nicht aus unserem Volk verstoßen!



Aber hier an unserem Hof bist du nicht länger willkommen! Du wirst fern von hier unter einfachen Elfen leben... und der Tempel des Lichts wird dir auf ewig verschlossen sein!



Aber... wer bewacht dann das Amulett?



Das wird die Zukunft zeigen! Doch nun genug! Das Urteil ist gesprochen, wie unser Brauch es verlangt!



Und jetzt wird es höchste Zeit, dass wir ein Fest feiern, von dem das Volk der Elfen bis in die zehnte Generation erzählen soll!

Du wirst sehen, Donald, so zart wir Elfen auch wirken... wenn es ums Feiern geht, können wir zäh sein wie die Zwerge!



Und es wird
tatsächlich ein
rauschendes
Fest...



Siehst du, Donald,
ich wusste von Anfang an,
dass ich mit dir die richtige
Wahl getroffen hatte!

Sie brauchen mir
nicht mehr zu schmei-
cheln! Ich hab Ihnen
längst verziehen!



Aber ich
hab Angst,
dass mir
meine Nefen
übel nehmen,
dass ich so
lange weg
war!

Ein Glück, dass
ich ein Zauberer
bin! Du wirst sehen,
ich kümmere mich
um den Rest!









Deshalb...



Er hat gesiegt, weil er reinen Herzens ist, richtig?

Ich erzähle euch eine Geschichte aus einer magischen Welt! Sie handelt von den Mächten des Lichts und der Finsternis und von einem strahlenden Helden, der so ist wie du und ich...



WALT
DISNEY



Essen ist fast fertig, Jungs!



78













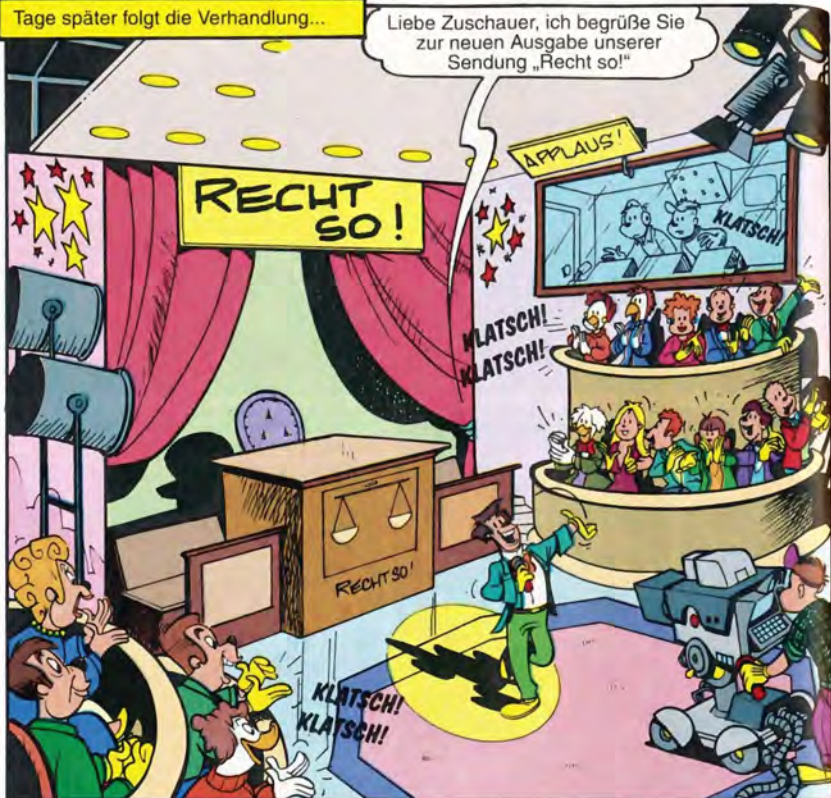






Tage später folgt die Verhandlung...

Liebe Zuschauer, ich begrüße Sie zur neuen Ausgabe unserer Sendung „Recht so!“



Ich darf Ihnen die gegnerischen Parteien der heutigen Verhandlung vorstellen!



Beide so berühmt wie berüchtigt: die Panzerknacker und Dagobert Duck!

























WUNDER DER NATUR

WALT DISNEY'S



Carlo Pedrocchi (Story), Guido Scala (Zeichnungen)

ENTENHAUSENER KURIER

DIE TURBOMATE ~ DAS SCHNELLSTE GEMÜSE DER WELT!

SENSATION AUF
DEM GEMÜSE-
MARKT!

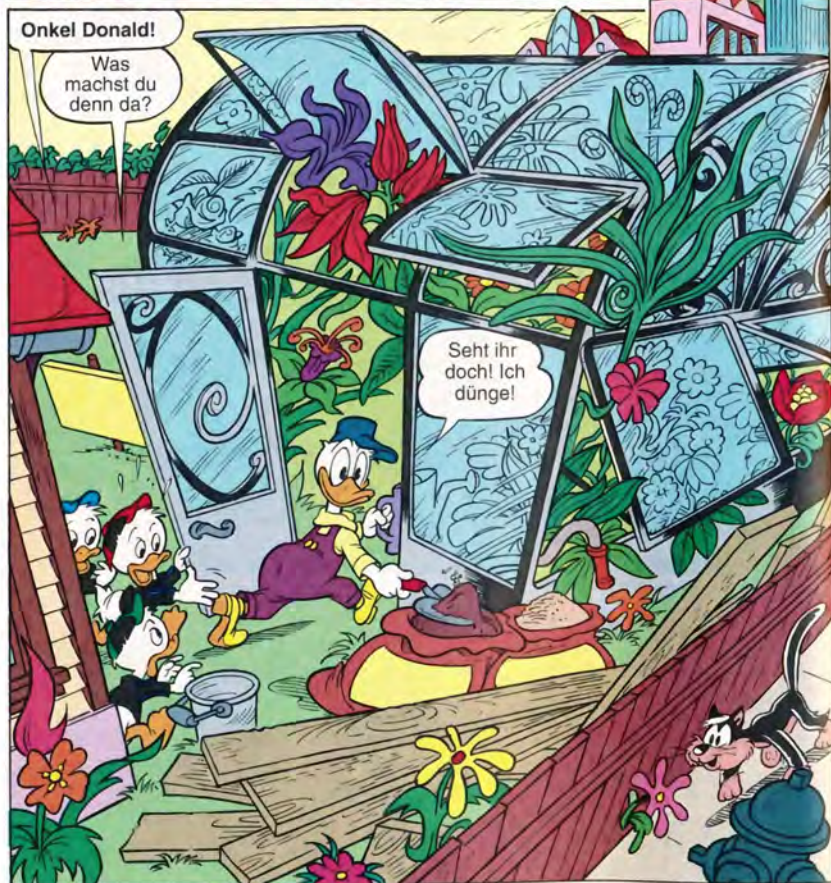
DER BOTANIKER
PROFESSOR DR.
DRÄNGELMANN-
PÜNGELICH STELLT
EINE NEUE
ZÜCHTUNG VOR...



„Die Tomate
der Zukunft... am selben
Tag gesetzt, gewachsen und
verspeist! Und in genau dem
Tempo wird auch ihr Erfinder
reich und berühmt!“

















Dann, reichlich spät am nächsten Tag...

Ich hab verpennt! Um die Zeit sollte die Presse schon hier sein!



Aber bevor ich die anrufe, schau ich nach, wie's meinem Meisterwerk geht!



Besser als Nachbar Hirschel, will ich schwer hoffen!

HUST! HUST! KEUCH!





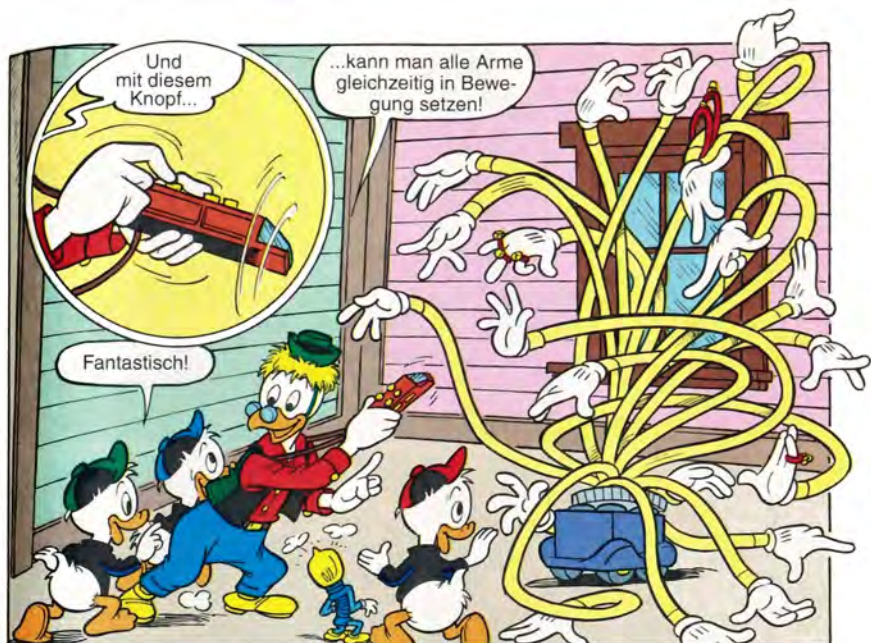


Die Zeit vergeht, doch das große Ziel bleibt bestehen...

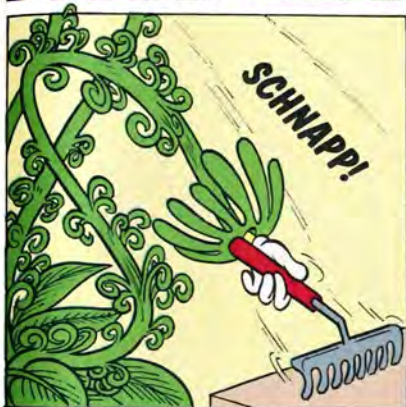




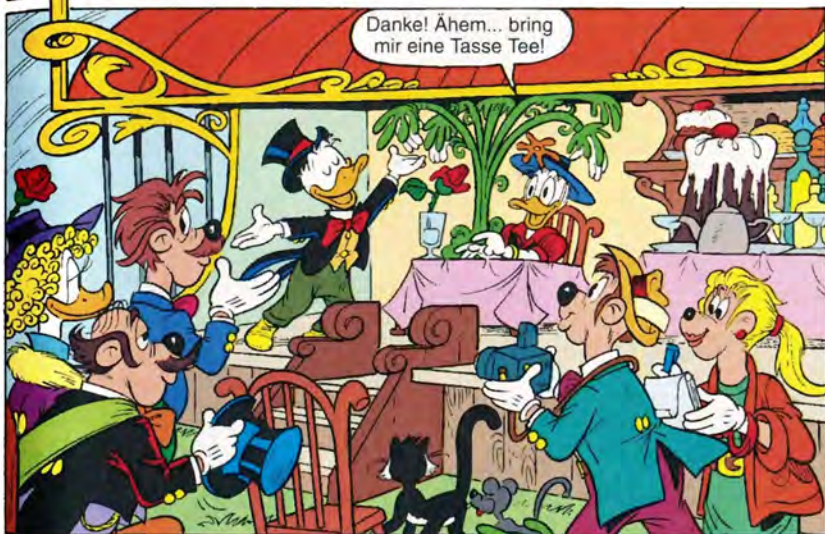
















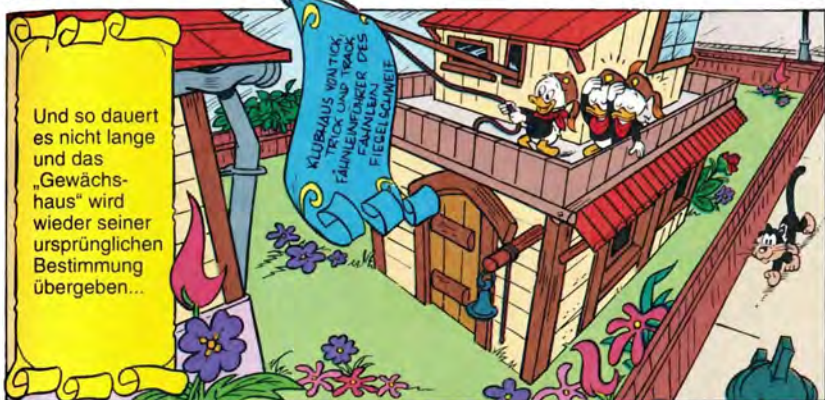


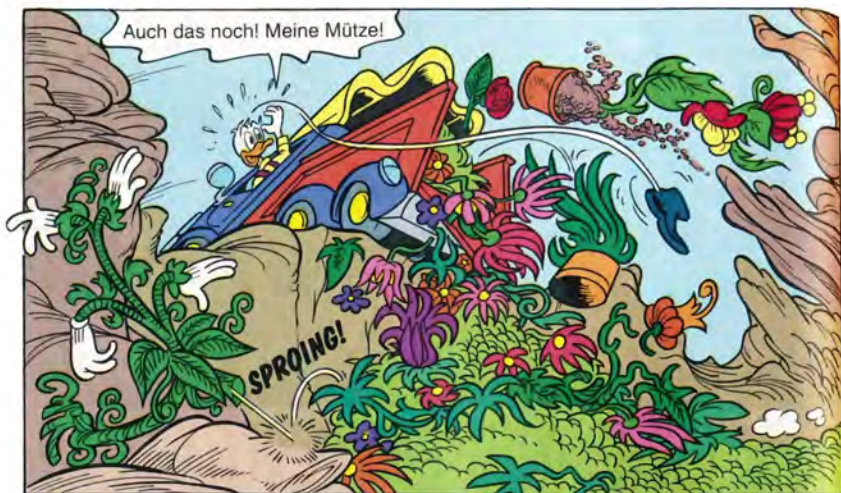












GEHEIM- SACHE SHUTTLE OMEGA

Es gibt Tage, an denen einen das Pech auf Schritt und Tritt verfolgt. Für Micky ist das heute so ein Tag...

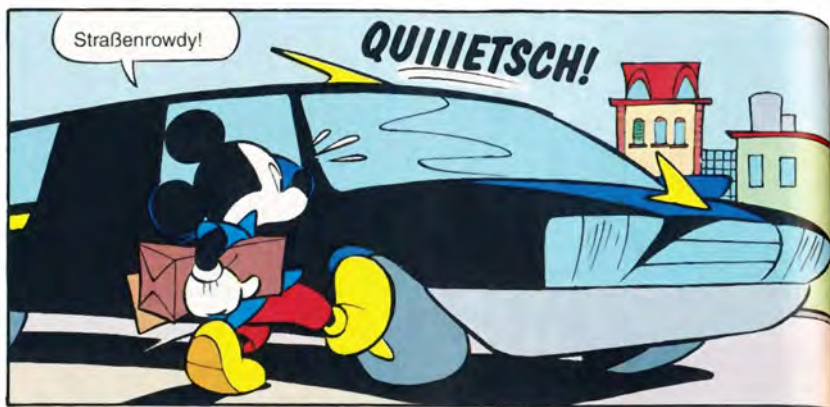
WALT DISNEY'S

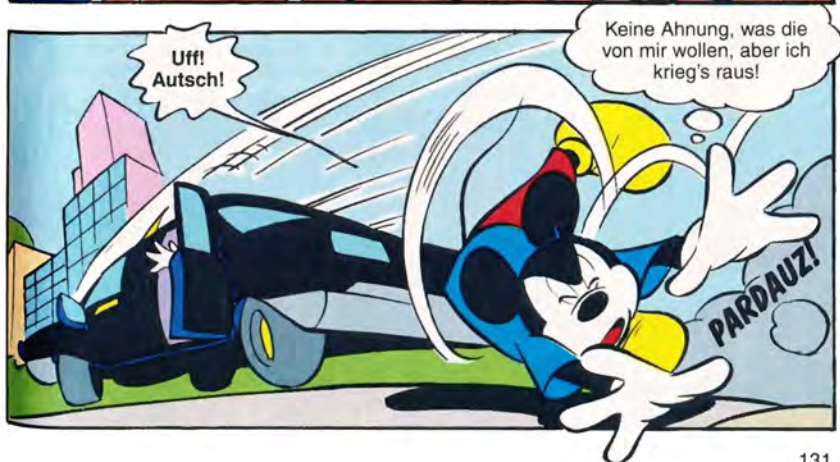
Meinst du den?

Klar, oder siehst du noch einen mit Löffelohren?

D 98291

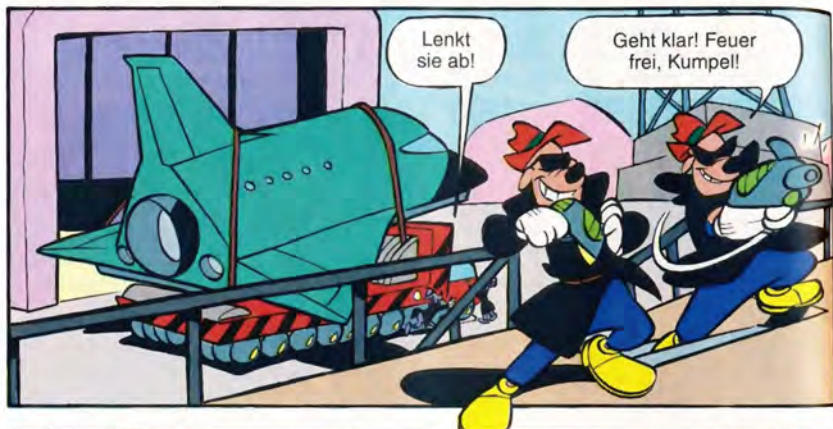
Stefan Petrucha (Story), Miguel (Zeichnungen)













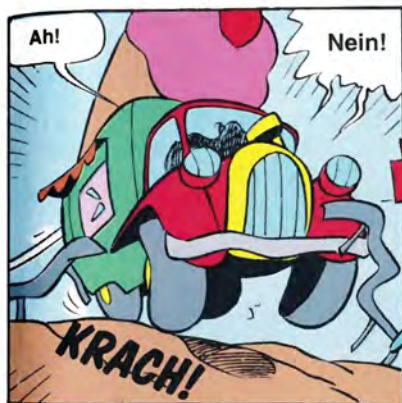




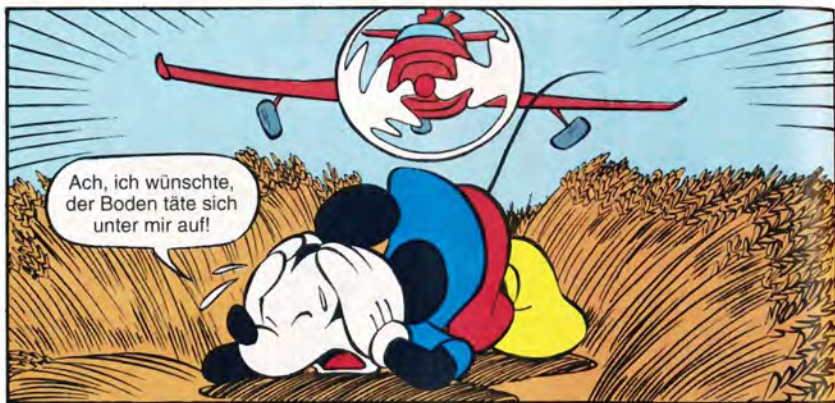














Hören Sie, mein Freund! Ich habe Ihnen zwar viel zu verdanken, aber ich will endlich wissen, mit wem ich es zu tun habe!

Nur zu verständlich, das ist Ihr gutes Recht. Ich bin Mick Milani, Doppelagent.

KLICK!

Oh!

Aber...

...Sie... Sie sind mir ja wie aus dem Gesicht geschnitten!

Das Gleiche könnte ich von Ihnen behaupten. Andererseits habe ich mir immer einen Bruder gewünscht.



Ja, ein ultrawichtiger Fall und Sie stecken bis zum Hals mit drin. Phil wird's Ihnen erklären.



Die Typen, die Sie verfolgen, sind Spione. Ihr Plan ist, einen Fernsehsatelliten so umzuprogrammieren, dass er ein Signal ausstrahlt, das alle Menschen dazu bringt, ihnen zu gehorchen.

Meine Güte!



Den sollte Mick beschaffen, er ist ja angeblich auf ihrer Seite. Zuerst wollten wir ihnen eine Fälschung andrehen...



Das gestohlene Shuttle soll sie ins All bringen, aber sie brauchen noch den Code für die Programmierung.



...aber die Gauner haben ein Duplikat des Satelliten, mit dem sie herausfinden können, ob der Code wirklich stimmt.



Hm! Das ist ja alles gut und schön, aber was habe ich damit zu tun?



Nun, wir hatten vor, den Spionen den echten Code zu überlassen, um sie in Sicherheit zu wiegen.



Danach sollte Mick ein Signal aussenden, das uns direkt zu ihnen geführt hätte. Ende des Plans.



Enorm riskant! Aber es steht ja auch das Wohl und Wehe der ganzen Welt auf dem Spiel.

Sie müssen uns helfen, Micky! Wir brauchen Zeit. Überbringen Sie den Spionen den Code, damit ich im Hintergrund bleiben kann!



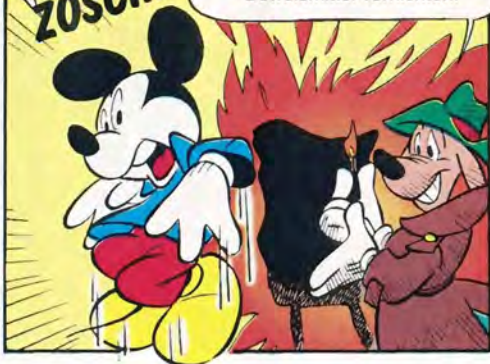
Es ist gefährlich, aber ich habe so viel von Ihnen gehört! Sie sind unser Mann!



Aah!

ZOSCH!

Tut mir Leid, ich muss alle Beweismittel vernichten.



Man trifft eine Entscheidung...

Also gut, Mick, ich mach mit. Aber wehe, Ihre Falle schnappt nicht im richtigen Moment zu!

Danke, Micky, ich wusste, Sie lassen uns nicht hängen.



Der Code steckt in der Innentasche. Hier ist ein Handy, mit dem Sie uns nach der Übergabe kontaktieren können.



Die Spione wissen schon Bescheid. Sie holen Sie jeden Moment hier ab.



Hast du endlich Vernunft angenommen, Mick? Wozu dann das ganze Theater?

Ihr hättet mir doch nie geglaubt, dass ich den Code noch nicht habe, oder?



Kurze Zeit
später, am
Strand...

Kommt nicht in Frage!
Ich übergebe ihn nur
dem Boss persönlich!

QUIIETSCH!

Auch recht,
Kumpel.

Vorsicht! Ihr fahrt ja direkt
auf den Felsen zu!

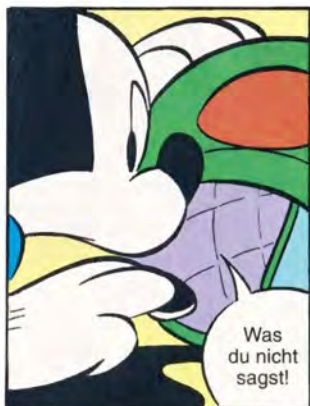
Jetzt
bist du
platt,
was?

Das ist das Tor
zu unserem Versteck.

Gefällt's dir?

Äh, nicht
schlecht!







Hören Sie, wir wollen gerade die Spione stellen,
die das Shuttle gestohlen haben! Auf dem Pratzberg!
Meine Leute und ich sind vom Geheimdienst!



Ach ja? Und wieso weiß
ich nichts von der Sache?



Weil sie streng
geheim ist!



Und so, kurz
darauf...

Unglaublich! Ich hatte
noch nie einen Minister
am Telefon, Mick!

Gut, dass er gerade im
Büro war. Uns bleiben nur
noch ein paar Minuten.







An Bord des
Shuttles...

Wie kommen Sie dazu,
mich zu entführen? Ich
habe doch alles zu Ihrer
Zufriedenheit erledigt!

Dafür bin ich dir auch sehr dankbar.
Sobald unsere Mission hier erfüllt ist,
wird die ganze Welt mir gehören!



So, jetzt möchte ich dich zu einem
kleinen Raumsparzierung einladen!



Und keine faulen Tricks, kapiert?
Meine Knarre funktioniert im All
genauso gut wie auf der Erde!



Abgesehen von
dem Rückstoß,
den ein Schuss
verursacht.

Wenn Sie hier draußen
abdrücken, zerreißt es
Ihren Schlauch und Sie
trudeln glatt davon!

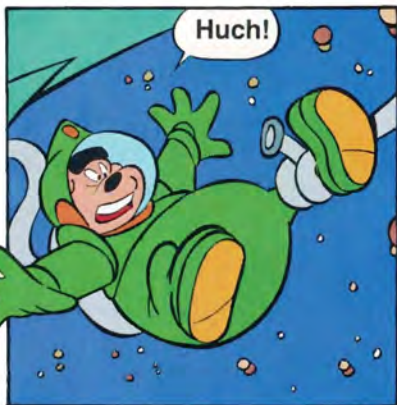


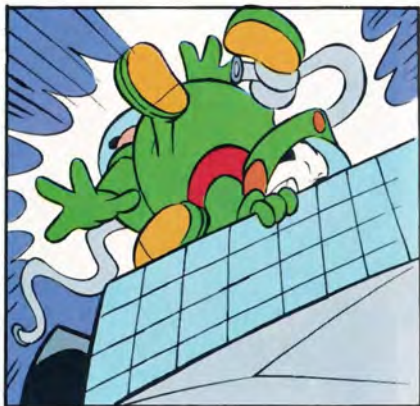
Ich speise den neuen
Code nicht ein! Basta!











Ich hab's! Wenn wir etwas Sauerstoff ablassen, trägt der Rückstoß uns hinüber. Aber dazu müssen wir zusammenarbeiten.



Im Moment hasse ich nur eines mehr als dich, und das ist die Vorstellung, hier draußen vor die Hunde zu gehen.

Also... einverstanden!



Sind Sie so weit?

Einen kleinen Moment noch!



Jetzt bin ich so weit!



Hahaha! Danke für den Superflitzer! Schnapp nur nicht zu lange nach Luft, Kumpel, das strengt mächtig an!





Stimmt! Da schnappe ich doch lieber dich!



Mach die Fliege!

Von wegen, du Halunke! Erst dreh ich dir die Luft ab.



Uff! Ächz! Hätte nie gedacht, dass dieser Winzling solche Kräfte hat! Japs!

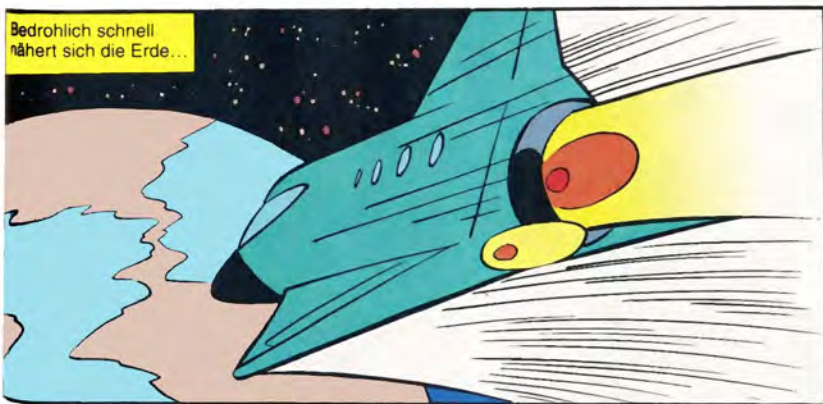
Gllp!



Es geht doch nichts über eine erfrischende Brise.



Hier, willst du auch was? Aber nicht zu viel, sonst wachst du noch auf.



Doch Micky
landet
butterweich...

Herr Milani hat die Armee
über alles in Kenntnis gesetzt,
Herr Maus! Gratuliere!

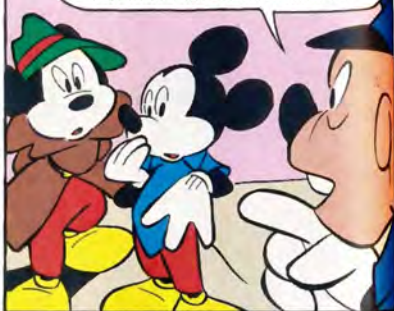
Sie sind ein wahrer
Held, junger Mann! Ohne
Sie wäre die Erde in die
Hände eines brutalen
Tyrannen gefallen!



Das verdanken Sie nur ihm.
Ich freue mich, dass ich Ihnen
helfen konnte, Mick!



Eins müssen Sie uns noch
verraten, meine Herren. Wir vom
Geheimdienst wüssten gerne, wer
von Ihnen tatsächlich Mick ist.



Sie sind zwar augenscheinlich Herr
Maus, aber so wie Sie das alles gemanagt
haben, sind wir nicht mehr so sicher,
wer nun der echte Agent ist! Hihi!

Pah!
Grummel!



EIN HEILLOSSES

WALT DISNEY'S

DURCH EIN ANDER

Einmal im Jahr findet in Entenhausen eine große Industriemesse statt und es versammeln sich Aussteller aus aller Welt...



Fabio Michelini
(Story),
Fabio Celoni
(Zeichnungen)

Die Messeleitung ist stolz darauf, in diesem Jahr einen ganz besonderen Gast begrüßen zu dürfen...

Diese Maschine wäscht nach der neuesten Methode!

Und die wäre?



Die Ganzkörpermethode!

Was ist das denn?



Magda führt es Ihnen gerne vor!

Mit Vergnügen!

Schluck! Die Dame brauchte eher einen neuen Schneider!



WUSCH!
KLACK!

QUOTSCH!
QUOTSCH!

WASCH!
WISCH!













Donald ist völlig verzweifelt...

Ich frage Herrn Düsentrieb! **Huch!**
Was ist denn da los?



Was sind das bloß für komische Vogel?
Und noch dazu so viele!



Phantastisch!
Wirklich toll!

Da haben Sie aber was Schönes erfunden!

Wirklich?



Absicht war es nicht!
Eigentlich war das Ganze ein Versehen!

Alle großen Erfindungen sind so entstanden!

Stimmt!





Nach einigen unzulänglichen Erklärungsversuchen...









Unterdessen
woanders...

Aufwachen, Hubs!
Du hast jetzt wirklich
genug geschlafen!

Chr... was?



Aaaaaaah!

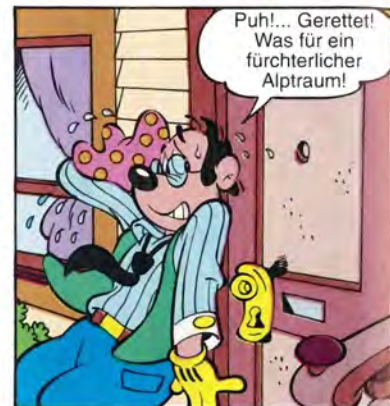


Hilfeee! Ein Dick-
häuter-Mutant!

Ob ihn meine
ultravegetale Schön-
heitsmaske so
erschreckt hat?

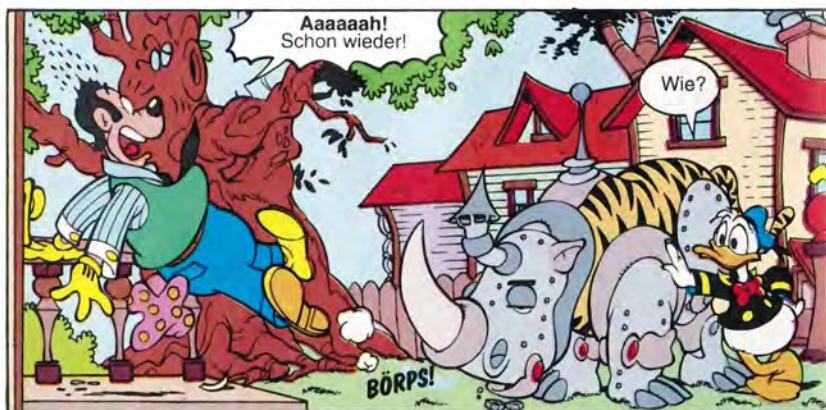


Puh!... Gerettet!
Was für ein
fürchterlicher
Alptraum!



Aaaaaaah!
Schon wieder!

Wie?







Ungeduldig wartet inzwischen Onkel Dagobert auf der Messe...

Hmpf! Dieser elende Liederjan! Wo steckt der Kerl denn bloß? Ich habe schon mehrfach versucht, ihn zu Hause anzurufen, aber...



...nichts! Er ist weg! Hat sich wohl in Luft aufgelöst!

Warten Sie mal...



... vielleicht wissen die Kinder ja etwas!

Tag, Onkel Dagobert!



Was tut ihr denn hier?

Wir haben dich schon überall gesucht!

Onkel Donald ist nämlich verschwunden!

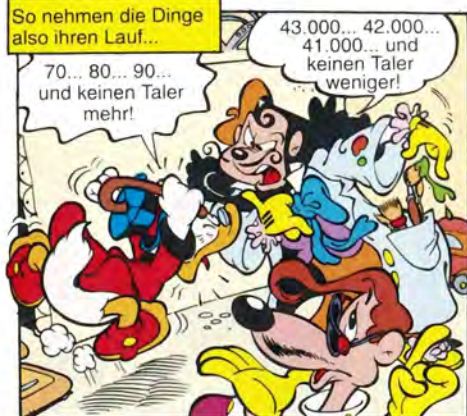




So nehmen die Dinge
also ihren Lauf...

43.000... 42.000...
41.000... und
keinen Taler
weniger!

70... 80... 90...
und keinen Taler
mehr!



Keuch! Ich erhöhe...
keuch!... auf 1.778
Taler und 85
Kreuzer!

Ich... keuch!
bin einver-
standen!



Und los geht's!

Ich möchte, dass Sie mit Ihrem Bild die ganze Farb-
keit, Lebendigkeit und überhaupt die ganze
Welt der Kinder und ihrer Fantasie
einfangen!

Natürlich!

Hihihi!

Wie poe-
tisch!



PLITSCH!
KLECKS!
PINSEL!

Fertig!

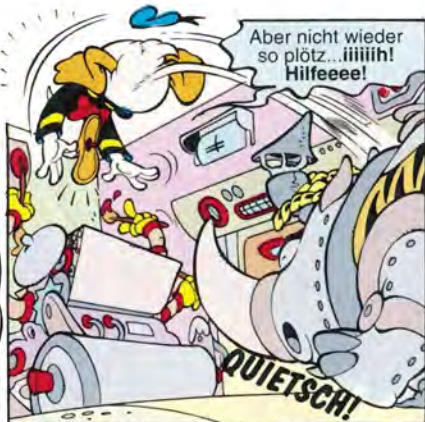
Was? Scho-
schon fertig?



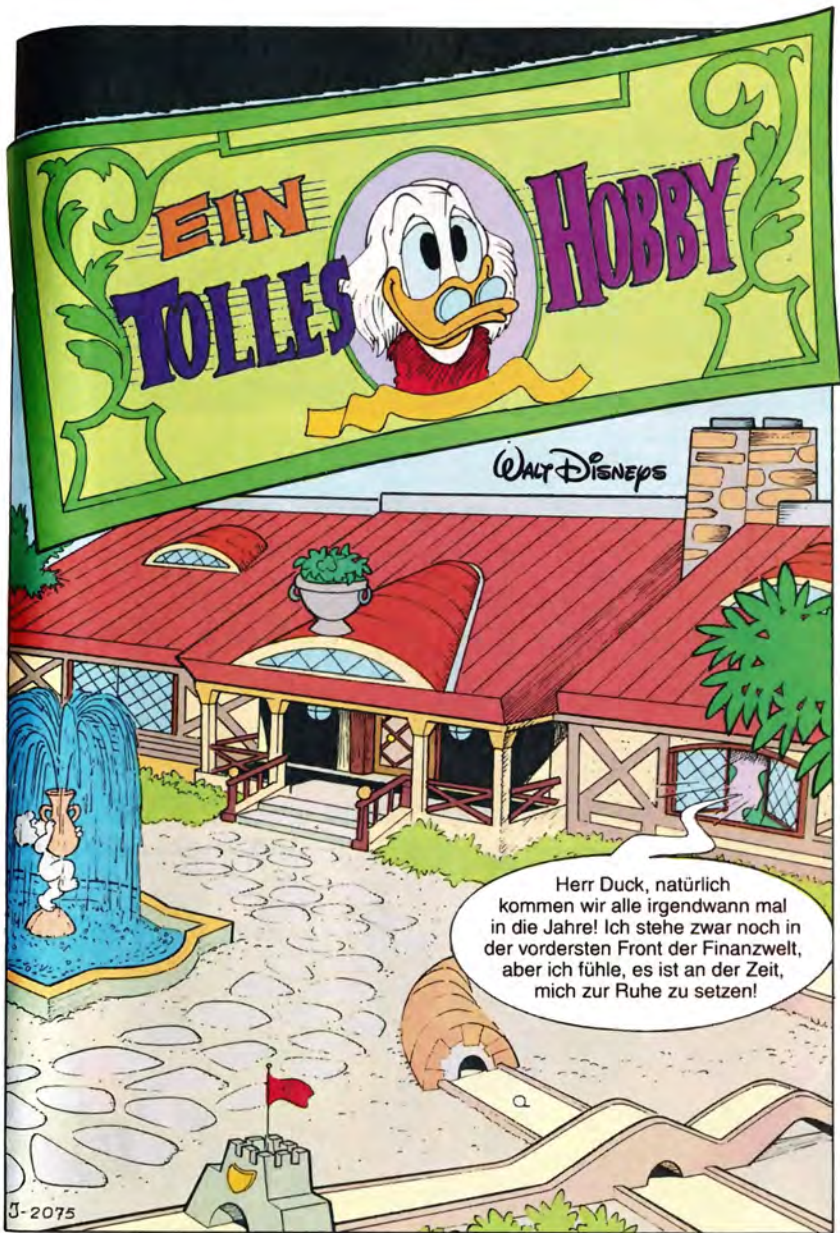


Viele Umwege und viele Stunden später nähert sich auch Donald dem Ort des Geschehens...









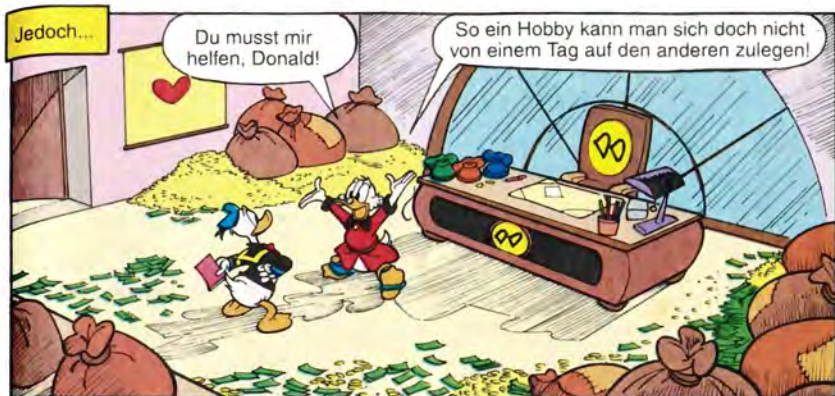
Carlo Panaro (Story), Romano Scarpa (Zeichnungen)

HOR 1

























Daher...

Dieser elende Raffzahn verlangt doch glatt 10 000 Taler Schmerzensgeld! Für diesen lächerlichen Fenstersturz! Eine Unverschämtheit!



Soll ich dir einen anderen Koch besorgen?

Nichts da! Von dieser Kocherei will ich nichts mehr wissen!



Das war nicht das Richtige. Ich brauche ein anderes Hobby... vielleicht etwas Künstlerisches...

Hm...



Ich hab's! Der Bürgermeister spielt Saxophon! Das könntest du doch sicher auch, oder?

Aber ja! Ich liebe Musik über alles! Besonders gern höre ich das Klimmern von Goldmünzen!



Ich habe einen Freund, der Musik macht! Um diese Zeit ist er bestimmt am Proben!

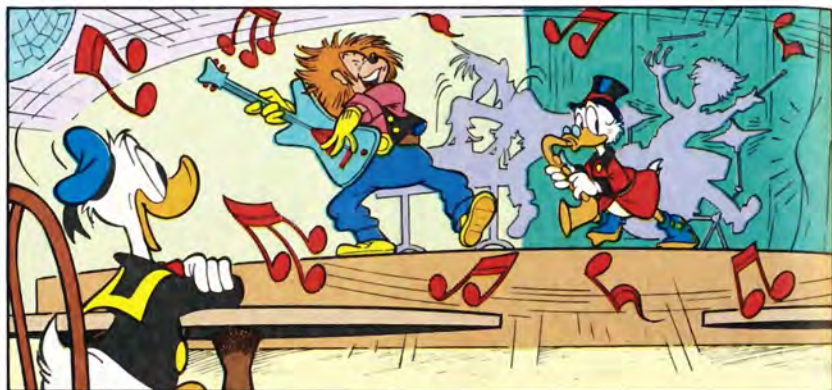
Der hilft dir bestimmt!



Was du da verlangst, ist nicht gerade einfach, mein lieber Donald! Um ein Instrument zu beherrschen, muss man nicht umsonst jahrelang üben!





























Grrr! Musstest du Blödmann unbedingt wieder zu den Hundezüchtern gehen?

O nein! Diese verfressenen Kötter zerstören meine kostbaren Plakate!

?!



Später, im Geldspeicher...

Diese alberne Suche nach einem Hobby ist kostspieliger, als ich dachte! Und ich bin noch keinen einzigen Schritt weiter gekommen!



In meinem Buch steht...

Verschone mich gefälligst mit deinem blöden Buch! Ich habe endgültig genug davon! Von dir übrigens auch!



Und was willst du deinem Freund vom Milliardärs-Klub erzählen?

Mein lieber Herr Duck!

Schluck! Ich... äh... hallo!



Ich war zufällig gerade in der Nähe und wollte nur rasch guten Tag sagen!

Sie sehen aus, als hätten Sie Sorgen?

Aber nein! Das täuscht! Hehe!



Fein! Ich wollte nämlich gern mit Ihnen über Ihre Hobbys reden und... oh! Was ist denn das?



Sie brauchen mir gar nichts mehr zu erzählen! Ich habe verstanden! Man muss sich ja nur diese wunder-vollen Münzen ansehen!



Sie sind also Münzsammler! Und zwar in ganz großem Stil! Damit steht Ihrer Präsidentschaft für den Milliardärs-Klub nichts mehr im Wege! Herzlichen Glückwunsch, Herr Duck!



Münzen sammeln sei kein Hobby, hast du doch gesagt, oder? Und wegen deinem hirnlosen Gebrabbel hatte ich nichts als Ärger!



Das werd ich dir heimzahlen, Nefee!



Ich werde dir ein bahnbrechendes neues Hobby verschaffen! Bücher verschlingen, und zwar am Stück!



ENDE

DER RETTER AUS DER

ZUKUNFT

WALT DISNEY

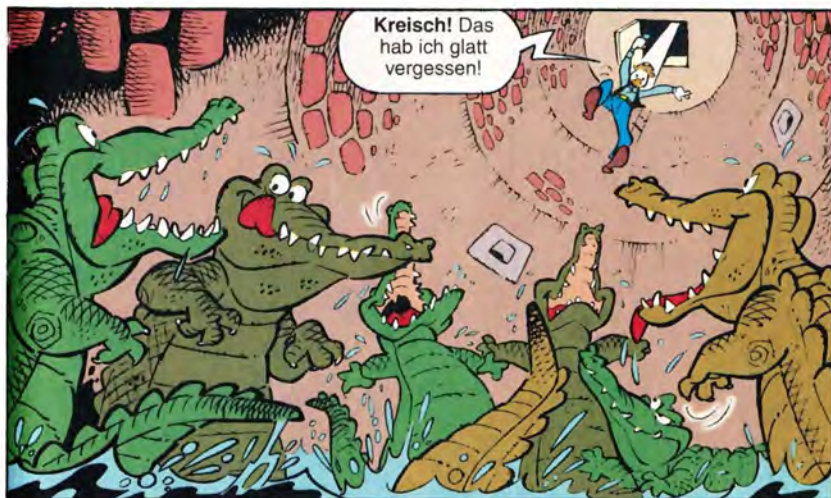
ZAPP!

ZING!

Ach du
heiliger
Bimbam!

ZONG!

D 97629



Wenn die Fernbedienung jetzt versagt, dann gute Nacht, Marie!



So ein Glück, es hat geklappt!



Herr Duck hielt das Netz zwar für überflüssig...



...aber ich konnte mich dann doch durchsetzen! So, ich glaube, den Rest erspare ich mir!



Das heißt, ich würde gern, aber die Fernbedienung will nicht! Was ist denn da los?



Autsch! Die Batterien sind wohl am Ende! Typisch Herr Duck... spart, wo er kann! Zum Glück hab ich neue dabei!



Ich will mich ja nicht selbst loben, aber mir scheint, das neue Sicherheitssystem für Herrn Dicks Allerheiligstes ist das Geld wert, das er mir zahlt. Auch wenn's wie üblich nicht viel ist!



Sicher, hier und da muss ich die Anlage noch etwas genauer einstellen, doch das ist kein Problem!



Glücklicherweise ist der Gute gerade in Grönland, um dort den Verkauf von Tiefkühltruhen anzukurbeln! Doch halt, ich darf die neuen Batterien nicht vergessen!



So, ich stell alles auf Automatik und dann machen wir ein kleines Pauschen, was, Helferlein?





Schnarch dich rein ...

... in deine neue Lieblings-Bettwäsche

Donald & Co

135x200 cm und 80x80 cm
Aus 100% verstärkter
Baumwolle



Donald-Bettwäsche
für nur schlappe

DM 39,95

zzgl. Porto-/Versandkosten

lustiges
Taschenbuch



Porto-/Versandkosten:
Die Porto-/Versandkosten betragen pauschal DM 8,95.
Ab einem Bestellwert von DM 55,- Porto-/Versandkosten GRATIS.
Angebot solange der Vorrat reicht

☐ **Ja**, ich bestelle ☐ Stück Donald Duck
Bettwäsche für je nur DM 39,95 zzgl.
Porto – und Versandkosten

☐ **Ja**, mein Bestellwert liegt über
DM 55,- Meine Porto – und
Versandkosten sind **GRATIS**.

Rechnung an:

Name/Vorname: SA 10

Straße/Haus Nr.:

PLZ/Wohnort:

Unterschrift:

Donald Duck Bettwäsche an:

Name/Vorname: SA 20

Straße/Haus Nr.:

PLZ/Wohnort:

Geburtsdatum:

e-mail:



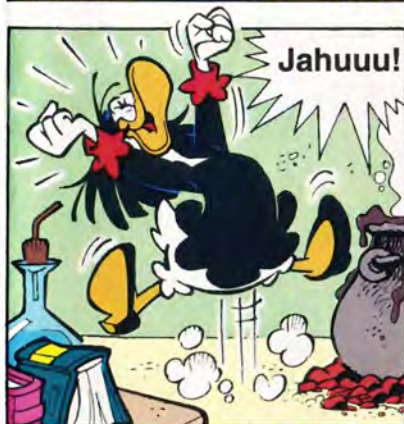
Bitte frankieren! →



Antwortkarte

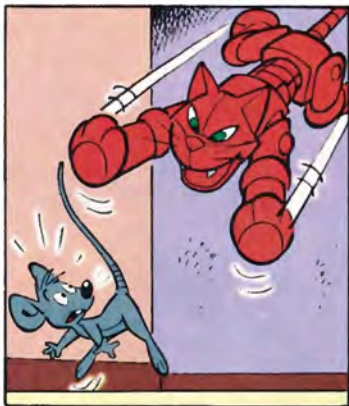
Netplosion GmbH
Service Direktvertrieb
Postfach 81 06 40

70523 Stuttgart





Herr Düsentrieb schläft indes den Schlaf des Gerechten, wohl wissend, dass sein Sicherheitssystem noch das kleinste Mäuschen erfasst...



Sollte Gundels Aufwand also vergebens sein?

So, das ist das letzte Tränklein!



Mir kam zu Ohren, dass Bertel diesen Düsentrieb beauftragt hat, seinen Geldspeicher aufzurüsten!



Durchaus verständlich, aber leider sinnlos! Gerüstet bin ich nämlich auch, und zwar für alle Eventualitäten!



Aus dem Weg, ihr dummen Gänse! Ich bin auf Geschäftsreise!



Tatsächlich ist Gundel dank ihrer neuen Zauberkräfte nur Sekundenbruchteile später über ihrem Ziel, ohne dass sie bemerkt worden wäre...

Hyaa, hyaa, hyaa!
Was ist, Bertel,
bist du bereit zum
Kampf?



Aber selbst wenn,
wird's dir wenig
nützen!



Doch halt, was
geschieht denn jetzt?

UUUUUU!!
UUUUUU!!
UUUUUU!!



Wieso geht der Alarm los, ohne dass auf
den Monitoren etwas zu sehen ist?
Irgendjemand muss
hier eingedrungen
sein!



Wenn ich nur
wüsste... aah!

Hallo!





Gundel Gaukeley?

Richtig! Sie konnte nämlich unser Sicherheitssystem überlisten, weil sie sich unsichtbar gemacht hat!



Und zwar um Punkt ein Uhr mittags! Jetzt ist es zwölf, das heißt, in einer Stunde wirst du ich sein!



Willst du damit sagen, dass mein Alarmsystem versagt hat?

Genau das! Ich bin nur gekommen, um dich vor ihr zu warnen!



Wenn du nicht aufpasst, wirst du ihren Angriff nicht einmal überleben! Und dann gibt's uns beide nicht mehr... buhuuu!



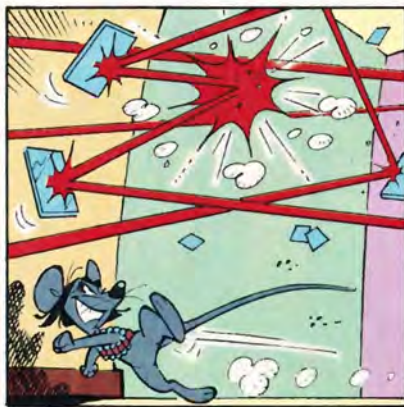


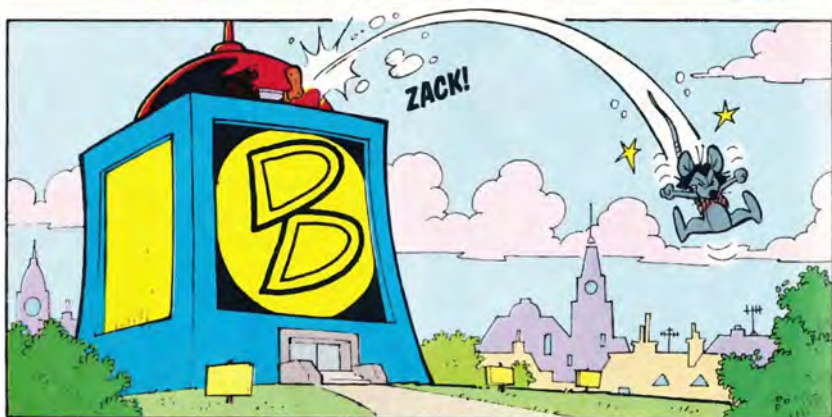
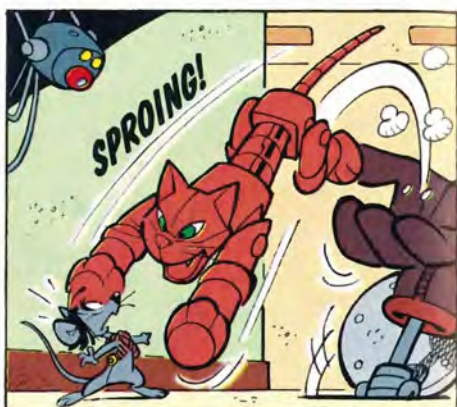




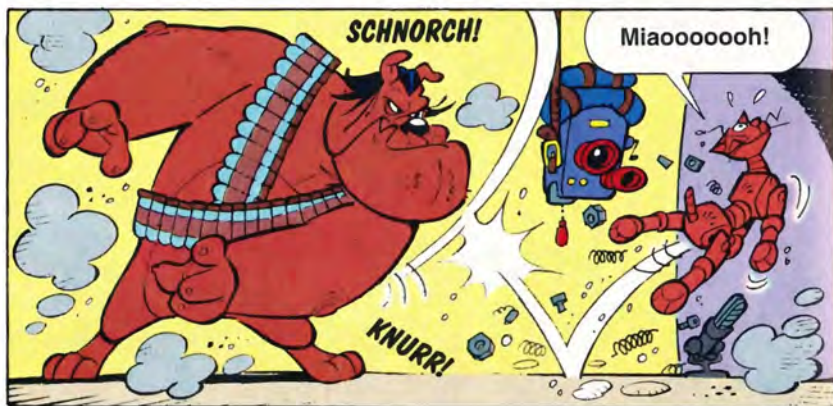
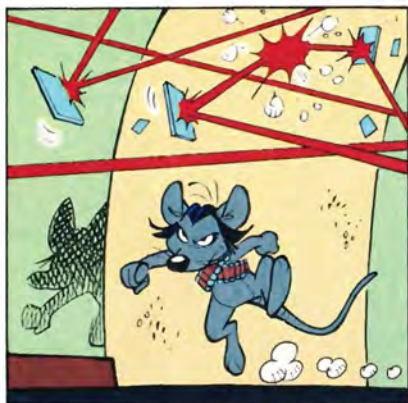
Während-
dessen...













Unser großer Vorteil ist, dass Gundel nicht weiß, dass wir zu zweit gegen sie antreten!



Obwohl, wenn ich zwei sage, ist das nicht ganz richtig! Sie wird noch einen dritten Gegner haben!



Einer ist nämlich bestens darüber informiert, wie man das Hexenweib nach eins noch besiegen kann, und das ist unser zukünftiges Ich von zwei Uhr nachmittags!



Eine gute Idee!
Ich frage mich nur...



...warum ich mich nicht daran erinnern kann, diese Idee gehabt zu haben, als ich du war!

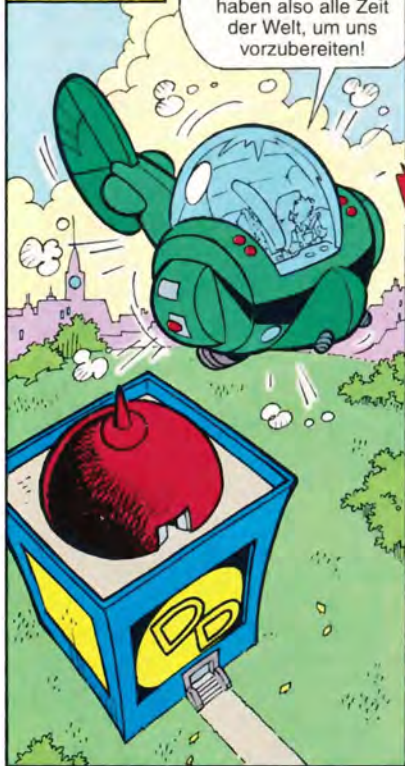


Um genau zu sein, ich weiß nicht einmal mehr, dass ich dich, also mich getroffen habe! Das muss doch einen Grund haben!



Gleich darauf,
um zwei Uhr...

Denk dran, wir sind
in der Zukunft! Wir
haben also alle Zeit
der Welt, um uns
vorzubereiten!



Ah, interessant! Schau dir diese
Tür an! Das dürfte dich überzeugen,
dass wir Gundel besiegt haben!



Sie hat sie bei ihrer ersten Attacke um
kurz nach zwölf gesprengt und jetzt ist sie
wieder repariert, und zwar von unserem
Ich von zwei Uhr!



„Im Übrigen würde es mich nicht wundern,
wenn der Gute uns in diesem Moment bereits
erwartet...“



Hallo, ihr zwei! Ihr wollt sicher
wissen, ob ich Gundel schlagen
konnte, stimmt's? Nun, ich konnte!

Euch zu erklären, wie ich's geschafft habe, wäre etwas schwierig, und außerdem werdet ihr's ja selbst sehen! So, die hier braucht ihr allerdings dazu!



Ob wir ihm vertrauen können?



Warum nicht? Er hat Gundel besiegt, also brauchen wir nur das zu tun, was er auch getan hat!

Halt, Moment, fast hätte ich's vergessen! Ohne die hier geht's nämlich nicht!



Bitte sehr!



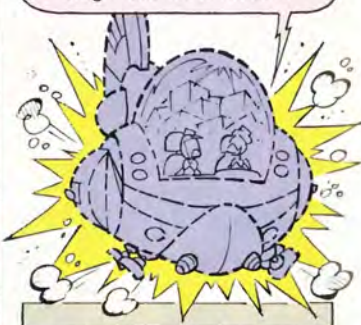
Und so...

Fertig, das war die letzte Kiste! Wir können starten!

Nun kommt's drauf an, pünktlich um eins an Ort und Stelle zu sein...



...um Gundel den Glückszehner und damit den sicher geglaubten Sieg wieder zu entreißen!

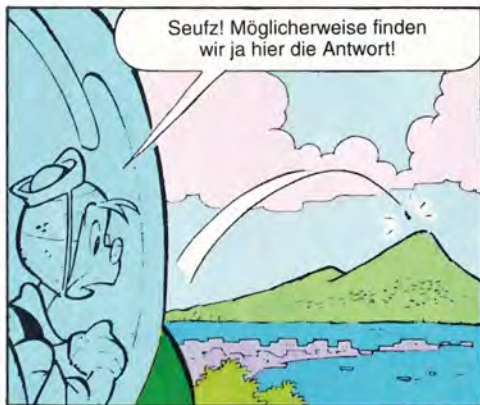


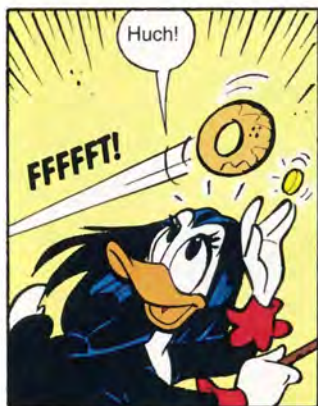
Zurück also
zu ein Uhr...

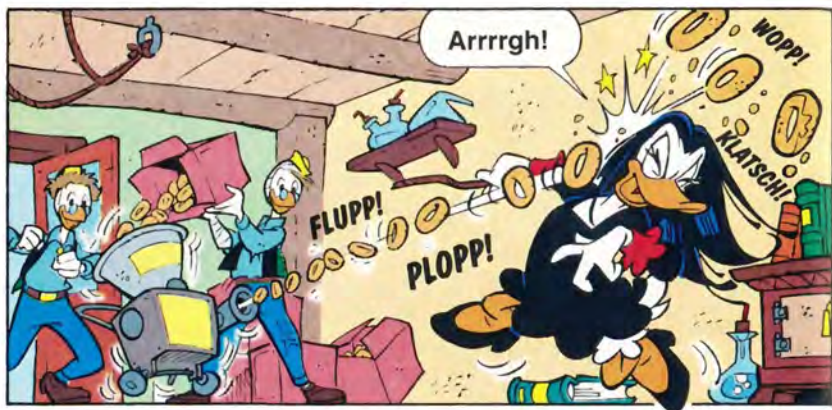
Beim Zauberstab der Circe,
dies ist der Tag meines
größten Triumphs! Bertels
Glückszehner ist mein!

Schau, das da unten
bist du, wie du gerade
versuchst, dich zur
Zeitmaschine zu
schleichen!













Doch wohin mit der Krö... äh, Gundel?

Du willst sie hier am Teich aussetzen?
Ja, wieso denn?

Gleich und Gleich gesellt sich gern!
Und wenn sie Glück hat, lässt der Zauber ja bald nach!



Krooak!
Krohoak!



Kroak!



So, erledigt! Du siehst, es lohnt sich, ab und an eine gute Idee zu haben!

Nun fang bitte nicht wieder damit an!





Da ist es mir das Höchste, Dinge zusammenzubauen, und plötzlich macht's mir enormen Spaß, Dinge zu zerstören. Ja, manchmal lernt man ganz neue Seiten an sich kennen!



Aber nur so können wir sicher gehen, dass Gundel uns nicht gleich verfolgt!

Vergiss bloß den Glückszehner nicht, wenn wir gehen!



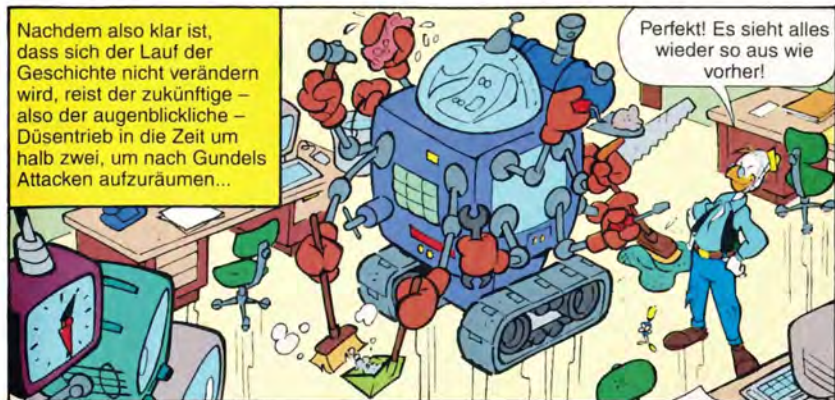
Ich bitte dich! Und du kannst mir glauben, bis Herr Duck wieder zurück ist, werd ich die Augen offen halten, damit nicht...

Vorsicht, pass auf!





Nachdem also klar ist, dass sich der Lauf der Geschichte nicht verändern wird, reist der zukünftige – also der augenblickliche – Düsentrieb in die Zeit um halb zwei, um nach Gundels Attacken aufzuräumen...



Bleibt nur noch, dass ich genügend Schmalzkringel und eine Ballmaschine besorge, bevor die beiden anderen um zwei hier aufkreuzen!



Die Schmalzkringel hole ich bei Bäckermeister Bullerjahn, die schmecken am leckersten!



Ein Gedicht, schatz, njam! Fast zu schade, um Gundel damit zu bombardieren!



Und so fügt sich doch noch alles zu einem guten Ende...

Womit wieder einmal bewiesen wäre, dass es für jedes Problem eine Lösung gibt! Auch wenn es dazu dreier Genies von meiner Sorte bedarf!

Nicht zu vergessen: Zeitmaschine, Ballmaschine, Staubsauger und reichlich Schmalzkringel!! Ohne die geht's nicht!

SCHMALZ-
KRINGEL

Wobei besonders Letztere nicht zu verachten sind! Hihi!

ENDE

Lustiges Taschenbuch Nr. 277 ab 12. September 2000 überall,
wo es Zeitschriften gibt!



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 Gagas-Gagas
- *-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 Klingen
- *-Nr. 19 Das falsche Gold
- *-Nr. 20 Der Hahn aus Mexiko
- *-Nr. 21 Das Goldelixier
- *-Nr. 22 Der alte Pirat
- *-Nr. 23 In Kaiser Dagoberts 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 Korallenkünguruh
- *-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 rasende 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 Phantomas!
- *-Nr. 42 Flug ins Ungewisse
- *-Nr. 43 Der Schatz des Pharaos
- *-Nr. 44 Phantomas 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 Kopf hoch, Donald!
- *-Nr. 52 Micky immer auf Achse
- *-Nr. 53 Dagobert, der Milliardienakrobat
- *-Nr. 54 Micky, der Meisterdetektiv
- *-Nr. 55 Dagobert macht Geschichten
- *-Nr. 56 Achtung – fertig – los!
- *-Nr. 57 Phantomas gegen Phantomime
- *-Nr. 58 Donald, der Held des Tages
- *-Nr. 59 Frisch erzählt, ist halb gewonnen
- *-Nr. 60 Donald ohne Furcht und Tadel
- *-Nr. 61 Ohne Donald geht es nicht!
- *-Nr. 62 Micky auf Gespensterjagd
- *-Nr. 63 Micky, der rosene Reporter
- *-Nr. 64 Onkel Dagoberts Traumreisen
- *-Nr. 65 Spaß mit Micky und Minni
- *-Nr. 66 Donald dreht durch
- *-Nr. 67 Micky Maus – Superstar
- *-Nr. 68 Alles Gute, Donald!
- *-Nr. 69 Dagoberts große Schau
- *-Nr. 70 Rund um die Welt mit Micky Maus
- *-Nr. 71 Die Geschäfte des Onkel Dagobert
- *-Nr. 72 Viel Lärm um Donald
- *-Nr. 73 Micky greift ein
- *-Nr. 74 Der Stolz der Familie
- *-Nr. 75 Ferien mit Phantomas
- *-Nr. 76 Ein Fall für Micky
- *-Nr. 77 Gestatten, mein Name ist Duck!
- *-Nr. 78 Onkel Dagobert gibt sich die Ehre
- *-Nr. 79 Dagobert Duck auf Taler-Safari
- *-Nr. 80 Fantastische Geschichten mit Micky
- *-Nr. 81 Donald im Rampenlicht
- *-Nr. 82 Donald vor! Noch ein Tor!
- *-Nr. 83 Phantomas bittet zum Tanz
- *-Nr. 84 Mit Volldampf ins Abenteuer
- *-Nr. 85 Ein Hoch auf Donald Duck
- *-Nr. 86 Aus dem Leben eines Milliardärs
- *-Nr. 87 Micky ist wieder da!
- *-Nr. 88 Donald sticht in See
- *-Nr. 89 Der Boß bin ich!

- Nr. 90 Micks Mondfahrt
- Nr. 91 Der Weg zum Erfolg
- Nr. 92 Donalds bunte Welt
- Nr. 93 Die Macht des Goldes
- Nr. 94 Micky groß in Form
- Nr. 95 Onkel Dagobert erzählt
- Nr. 96 Donald bleibt auf Kurs
- Nr. 97 Olympisches Allerlei
- Nr. 98 Vorhang auf für Micky und Gamma
- Nr. 99 Onkel Dagobert schwimmt im Geld

*-Nr. 100 JUBILÄUMS-AUSGABE

- *-Nr. 101 Donald setzt sich durch
- *-Nr. 102 Hut ab vor Phantomas!
- *-Nr. 103 Süssesträume
- *-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 Prarie
- *-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 Herzlichen Glückwunsch, Micky!
- *-Nr. 132 Im Reich der Sterne



Ab nach Entenhausen!

DA LACHT DAS SAMMLERHERZ!



- *-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
- *-Nr.140 Der ewige Zweite...
- Nr.141 Der Tiger von Masalia
- Nr.142 Goldene Träume
- Nr.143 Das Geheimnis der Silberleuchter
- Nr.144 Phantomias und Bubble Billy
- Nr.145 Das Talermonster!
- Nr.146 Die Sportskanonen
- Nr.147 Gold unter Wasser
- Nr.148 Der magische Ring
- Nr.149 Der goldene Krieger
- Nr.150 JUBILÄUMS-AUSGABE
- Nr.151 Der Dimensions-Sprung
- Nr.152 Der Unglücksbringer
- Nr.153 Der Schatz der Teufelszinne
- Nr.154 Phantomias und die Dünnli-Diät
- Nr.155 Abenteuer im Regenwald
- Nr.156 Antike Geschäfte
- Nr.157 Phantomias jagt Spectaculus
- Nr.158 Der indische Tempel
- Nr.159 Das Geheimnis von Paris
- Nr.160 Der wahre Pioniergeist
- 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 dreizähne 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 und das 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 Phantomias 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 ohne Furcht und 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 Zauber-Zylinder
- Nr.220 Das Geheimnis des 313
- Nr.221 Das Buch der Wünsche
- Nr.222 Der erste Held von Olympia
- Nr.223 Die Zeitwanne
- 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 LTB
- Nr.231 Phantomias 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 Phantomias 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 Phantomias
- Nr.247 Donald, der Ballzauberer
- Nr.248 Gefangen im Fürchtelorst
- 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 Geschichte in Transsylvanien
- Nr.255 Donald in Aktion
- Nr.256 Die Vulkaninsel
- Nr.257 Der Zauberer von Hokopoka
- Nr.258 Der Waldgeist
- Nr.259 Die große Flut
- Nr.260 Der Alptraum-Abwasch
- Nr.261 Donald Duck – King of Comics
- Nr.262 Dämonische Doppelgänger
- Nr.263 Eine irrwitzige Irrfahrt
- Nr.264 30 Jahre mit Phantomias
- 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 Geldsack
- Nr.271 Donald Donnerson auf großer Fahrt
- Nr.272 Die Wunderblume
- Nr.273 Kleine Sensationen
- Nr.274 Im Fußballfieber
- Nr.275 Das Nest im Weltraum
- Nr.276 Ein tolles Hobby

Die Adresse für Fans und Sammler! Jetzt bestellen bei:

Egmont Ehapa Verlag
Service Direktvertrieb
Postfach 81 06 40
70523 Stuttgart
Tel.: 0711/72 52-2 81
Fax: 0711/72 52-3 92

www.lustiges-taschenbuch.de

Einige Bünde sind zur Zeit leider nicht lieferbar!

Bünde mit Glitzercover
(* Neuauflage mit neuem Titel.)



ERLEBE DIE SUPER RTL- STARS LIVE!



Die Fun & Action Tour ist wieder unterwegs und bringt deine Stars zu dir: Commander David, Jellabies, Newton, Metty und der Super Toy Club zum Mitmachen!

Du kannst jeden Tag einen Internetfähigen Computer von „Coole Schule“ und andere tolle Preise gewinnen! Tourdaten: im Family Text auf Seite 175 oder unter

www.SUPERRTL.de



super
RTL



DM 6,80



00276



LIRE 7200 • PTAS 625