

LTB
266

WALT
DISNEYS

Lustiges Taschenbuch

Extra:

Donalds
Comic
Klassiker
Folge 12



Ferien am Südpol

May the POWER be with you

Die ganze Welt der PlayStation-
Spiele für nur 4,90 DM:

- Alle neuen Spiele im Test
- Ausblick auf die kommenden
Tophits
- Cheats und Codes sowie
Komplettlösungen der
Highlights
- News der kommenden
Superkonsole
PlayStation 2

PLAYstation**POWER**



X-PLAIN



VERLAG

WALT DISNEY

Ferien am Südpol



EGMONT EHAPA VERLAG GMBH

© 1999 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., Wienerbergstraße 31-39, A-1120 Wien; in der **Schweiz** von: Egmont AG, Kempttalstr. 56, CH-8308 Illnau.

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

Abonnementservice: Für die **Bundesrepublik Deutschland:** Egmont Ehapa Verlag, Service Direktvertrieb, Postfach 81 06 40, 70523 Stuttgart, Tel.: 0711/7252-235, Fax: 0711/7252-392, E-Mail: service.direktvertrieb@ehapa.de, Leserservice: 0711/7971-508. Für die **Schweiz:** Egmont AG, Tel. 052/346 20 20, E-Mail: M.Kratochwil@sce.egmont.com. Bestellen Sie weitere Ausgaben direkt (pro Ausgabe SFr. 7.50 + SFr. 2.50 Handlingskosten) bei: Abo-Service, Postfach, CH-4105 Biel-Benken, Tel. 061/726 94 44, Fax 061/721 90 72. Jahresabo-Preis: SFr. 85,-. Für **Österreich:** Egmont Verlag, Tel. 0222/91 076-305, E-Mail: office@egmont.at. **Druck:** Graphischer Großbetrieb, Pöfneck. Internet: <http://www.ehapa.de>

Internet: <http://www.lustiges-taschenbuch.de>

NEU: Ab jetzt mit Lesezeichen zum Sammeln!



WALT DISNEY'S

Lustiges Taschenbuch

Nr. 266





Hallo, Fans!

In der
Heftmitte:
Die tollen
Comic-Klassiker
mit Donald!

Abgesehen von Onkel Donald, der natürlich wieder mal meint, er müsste

uns herumkommandieren, sieht es anfangs wirklich so aus, als könnten wir unterhalt- und erholsame Ferien in der Antarktis verbringen. Doch bald stellt sich heraus, dass wir nicht die einzigen Bewohner von Onkel Dagoberts einsam gelegener Mine sind, denn es melden sich geheimnisvolle „Bewohner der Tiefe“ zu Wort und außerdem wimmelt es in Kürze von merkwürdigen Besuchern... So, mehr wird natürlich nicht verraten! Jetzt wünschen wir euch erst mal viel Vergnügen mit den folgenden Geschichten:

Ferien am Südpol

Gnadenloser Goldpoker

45

Kur in den Wolken

81

Es darf nur einen geben! 113

Der Uhr auf der Spur 149

Stellt euch vor, unser Onkel Donald ist im Besitz einer wertvollen Uhr. Nun, genauer gesagt war er es, bevor sie ihm vor vielen Jahren auf einer Klassenfahrt verloren ging. Da er sich nicht mehr so genau erinnern kann, versucht er, die Uhr mit Hilfe seiner alten Klassenkameraden wiederzufinden. Die nutzen natürlich die Gelegenheit, ihn zu ärgern und zu piesacken wie damals in



der Schule. Ob unser notorisch vom Pech verfolgter Onkel tatsächlich Glück hat, erfahrt ihr in dieser nervenaufreibenden Geschichte...

Die „UFO-Burg“ 172

Das Schlafen der Lämmer 211

Macht's gut und bis bald!

Eure

Tick, Trick und Track



Ferien AM SÜDPOL

WALT DISNEY

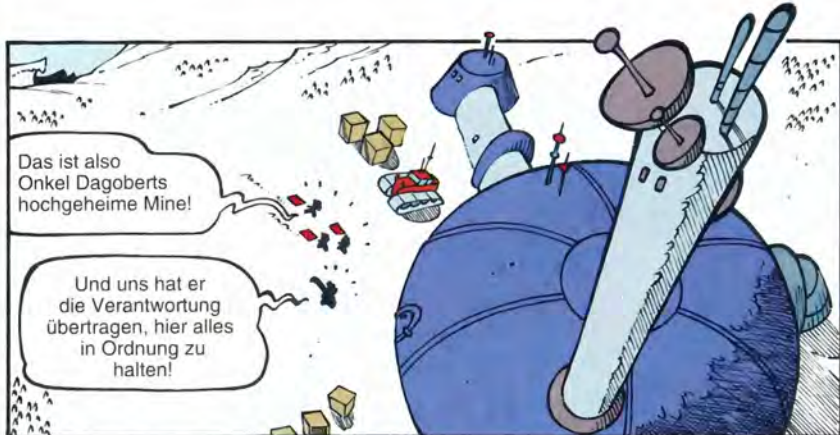
Mann!
Wochenlang
Ferien am
Südpol!

Den ganzen Tag
werd ich Schlitten
fahren!

Kommt, Kinder!
Die Mine ist gleich
da drüben!

Seht doch!
Hier wimmelt's
von
Pinguinen!

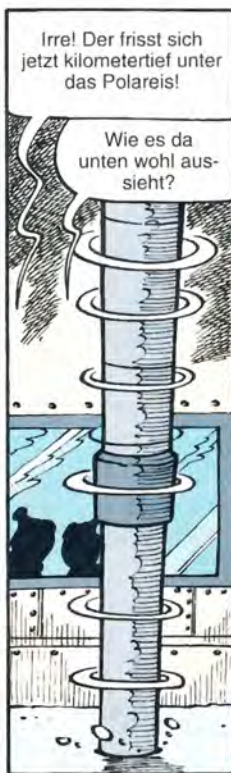
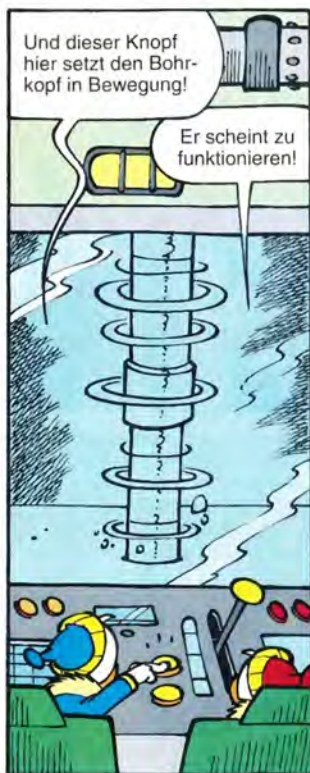
D 98279





































Hier muss
es sein!

Richtig!
Da oben!

Das ist der Eis-
tunnel zur Station!

Huch!

Was ist
denn jetzt
los?

Ich stecke fest! Den Rest des Wegs
muss ich wohl laufen!

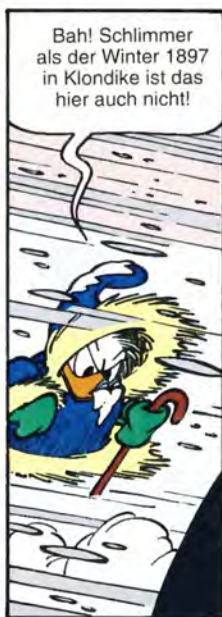


















Woher wisst ihr überhaupt von der Mine, ihr Ganoven?

Na, woher wohl?

Wir haben uns an deine Verwandten gehalten!

Der Rest war ein Kinderspiel!

Und was ist mit den Monstern aus der Tiefe?

Schluck!

Er hat Recht! Wenn die Monster kommen, fressen sie uns alle auf!

Auch den alten Duck! Es sei denn, er sagt uns sofort, warum es hier geht!

Also los! Raus mit der Sprache!

Na schön, ich hab wohl keine Wahl, oder?





Vermutlich kommt das
von der vielen Erdnussbutter!
Hihihi!

Schmeckt
sie euch?

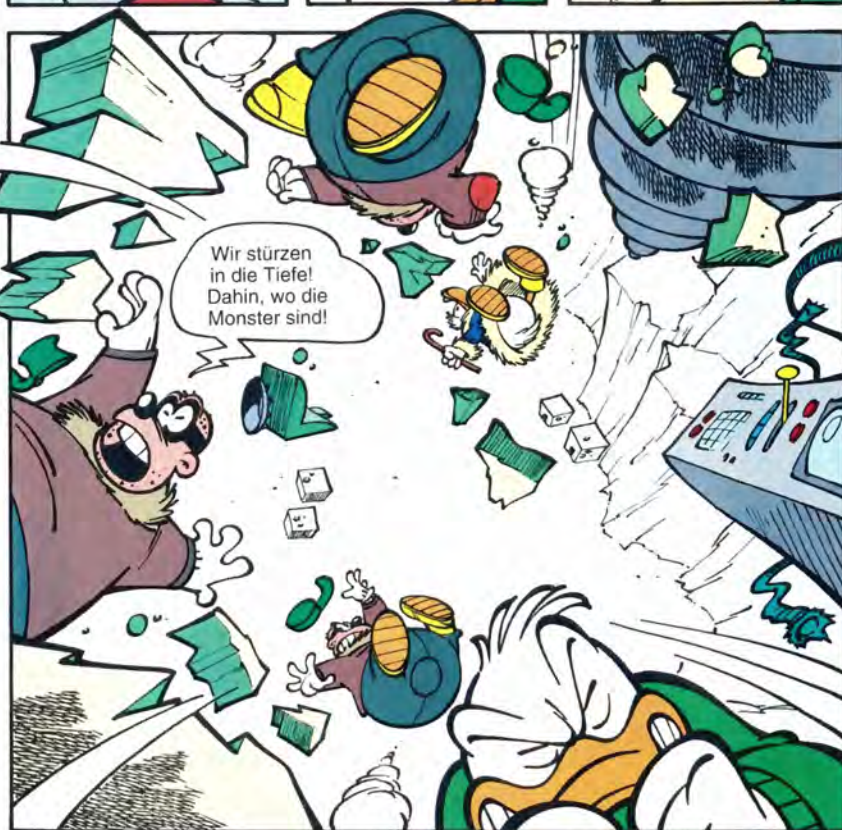
Und wie!

Aber nun
kommt!

Willkommen
in Pinguinia,
dem Reich
unter dem
Eis!

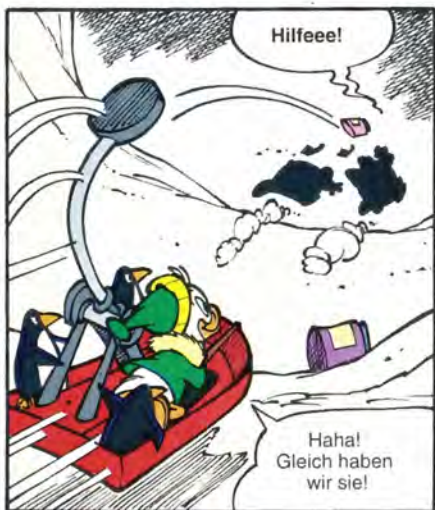
Seht mal!
Das ist
unser Bohrer!

























Und deshalb, viel später...

Das war der letzte
Schuldschein!



Danke, dass du mir ausgeholfen hast,
Donald! Ich bin momentan etwas
knapp bei Kasse, weißt du!

Und knapp bei Verstand,
das weiß ich auch!



Aber wenn ich Vetter Gustav so sehe,
bist du da in bester Gesellschaft!



Hahaha! Ich lach mich scheckig!
Tausend Taler für eine wurm-
stichige alte Kritzelkommode!



Du hältst nicht viel von Antiquitäten,
was? Dann möchte ich bloß wissen,
warum du dich hier rumtreibst!



Dumme Frage, wirklich! Weil unter all
dem Gerümpel gelegentlich wahre
Schmuckstücke lauern, darum!



Die gilt es zu erkennen und mit sattem Gewinn an irgendwelche Sammler zu verhöckern!



Und wie soll das gehen? Du kannst doch einen Backofen nicht von einem Biedermeiersofa unterscheiden!

Nein, aber das erwarte ich auch gar nicht von mir!



Wozu hat man eine Glücksfee, die einen im Bedarfsfalle unauffällig auf den Wert einer Antiquität aufmerksam macht?



Ein Zucken im kleinen Finger, ein Kribbeln in der Na... ha...



...hatschi!

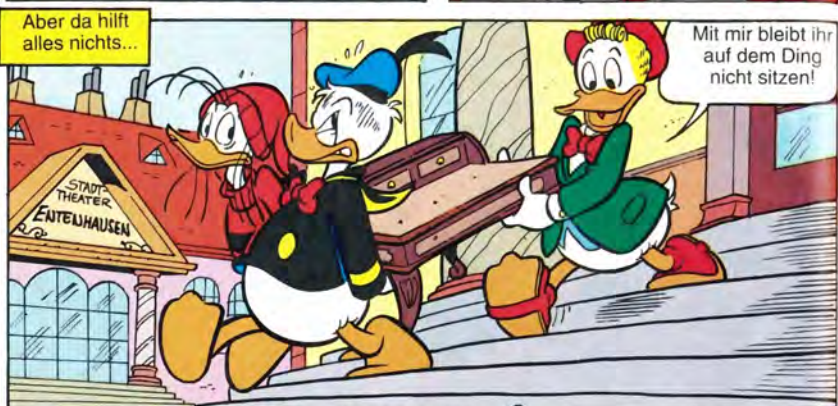


Wohlsein!

Danke! Und wo wir grade davon reden... das Wohl meines Vettters liegt mir natürlich am Herzen!







**K
R
A
C
K
S!**





„Wisse, dass ich drei weitere Asse mit Hinweisen auf die Lage meines Schatzes an meine treuesten Gefolgsleute, Fietje Felbein und die Gebrüder Plum, übergeben habe, ohne dass einer etwas vom andern ahnt.“





Über den Computer im Einwohnermeldeamt hab ich die Adressen der Nachkommen unserer drei Piraten in null Komma nichts rausgekiegt!



Und beim Auslosen hab ich natürlich den gezogen, der am nächsten bei Entenhausen wohnt!



Dort drüben ist es! Da kann man ja fast rüberschwimmen! Haha!

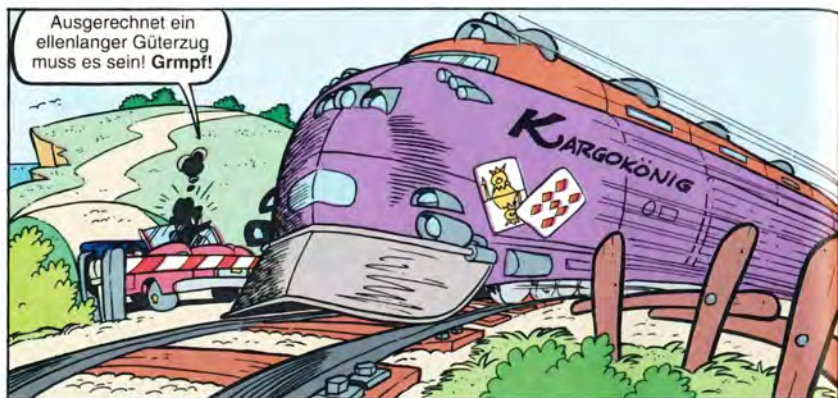


Wenn ich nicht so in Eile wäre, hätt ich tatsächlich gute Lust auf einen Sprung ins kühle Nass!



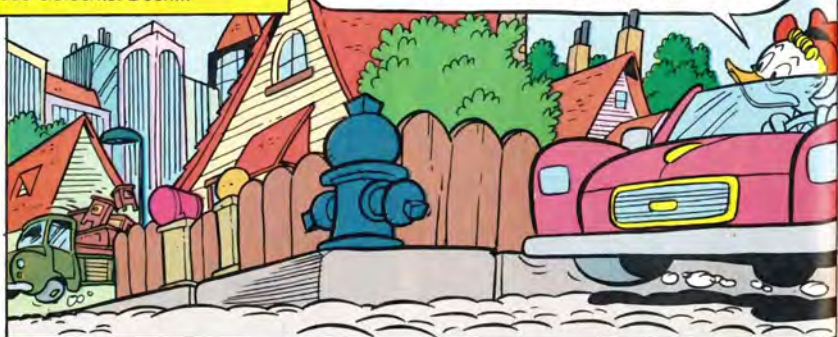


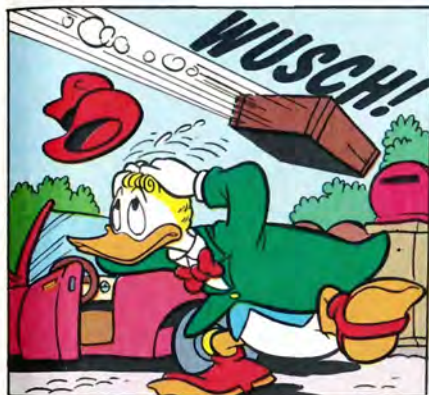




Ja, selbst der Glückliche vergisst mal sein Glück im Eifer des Gefechts. Doch...

Wenn ich schon mal hier bin, mach ich eine kleine Pause bei mir zu Haus und dann...





Da ist ja die Karte,
hinter der ich her bin!



Das beweist mal wieder hübsch anschaulich,
dass es überhaupt keinen Sinn macht, hinter
dem Glück herzuhetzen!



Zumindest nicht, wenn man eine Fee
hat, die das Erhoffte mit allem Drum und
Dran ins Haus liefert... portofrei und per
Eilpost!

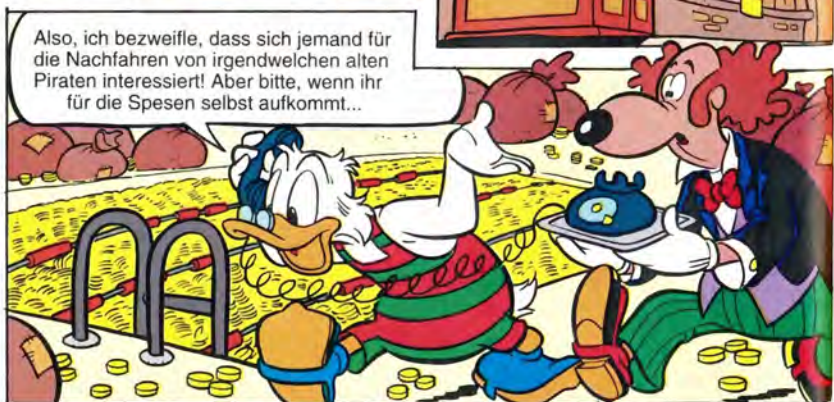


Gleichzeitig, weit entfernt, in einer kleinen
Hafenstadt namens Kap Raff...

Das wird bestimmt
ein spannender Artikel,
Onkel Dagobert!



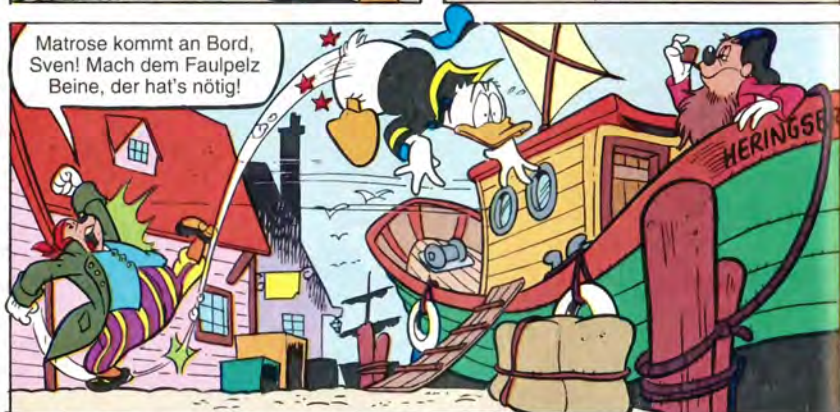
Also, ich bezweifle, dass sich jemand für
die Nachfahren von irgendwelchen alten
Piraten interessiert! Aber bitte, wenn ihr
für die Spesen selbst aufkommt...





„...und ich seh mich unten im alten
Hafenviertel um!“

Na, wer sagt's denn? Auf meinen
Riecher ist Verlass... und außerdem
hab ich den Postboten gefragt! Hihi!









Und die Karte wurde von Generation zu Generation weitergereicht! Es würde mir schwer fallen, mich davon zu trennen!



Verstehe! Aber vielleicht kann ich Ihnen ein kleines Trostpflaster anbieten? 100 Taler? 200...



Wenig später...

2000 Taler! Und er ist doch ein Halsabschneider!



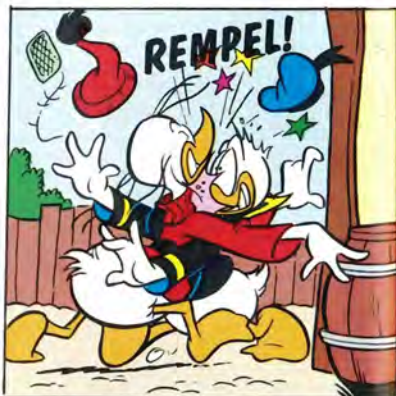
Aber ich denke, das ist die Karte allemal wert!



Ich meine, was sind schon zweitausend läppische Taler, wenn man die Chance hat, auf einen Schatz zu stoßen?



REMPER!







„Nein, du hörst mir nicht zu, Donald! Das Ass hat er in einem Koffer zurückgelassen. Wie alle Sachen von seinem Großvater, das haben mir alte Freunde von ihm erzählt!“

Dem neuen Besitzer war sehr an dem Koffer gelegen... er hoffte auf antiken Kleinkram! Sammlerzeug halt!





Und Pipo Plums Köfferchen... hast du das vielleicht auch wieder, ähem... veräußert, Onkel Dagobert?

Nicht so direkt, sonst schöpft er Verdacht!

Ich staune über euer journalistisches Gespür! Sogar das mit dem Koffer voll Krimskrams habt ihr ausgegraben!

Krimskrams? Ich dachte, du hättest was Wertvolles drin vermutet?

Und zu Recht! Schließlich stammen die Sachen von einem richtig echten Piraten!

Ich merk schon, der Koffer hat es euch angetan! Dann will ich mal nicht so sein...

Seht euch selbst an, was drin ist!

Ha! Jetzt heißt es, einen kühlen Kopf bewahren!

A-aber der ist ja leer!

Wäre es möglich, dass ihr das hier vermisst?

Da-das fehlende Ass!





Und deshalb, einige Tage später...





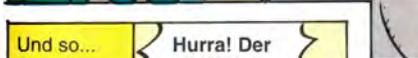


Später...

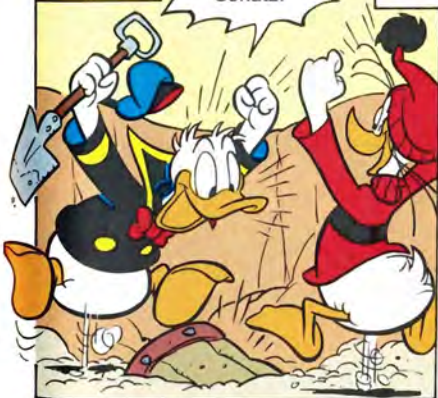




Frag nicht! Aber ich hab den echten Papageienfelsen gefunden!



Hurra! Der Schatz!













KUR IN DEN Wolken

WALT DISNEY



Rodolfo Cimino (Story), Alessia Martusciello (Zeichnungen)



Kurz darauf...









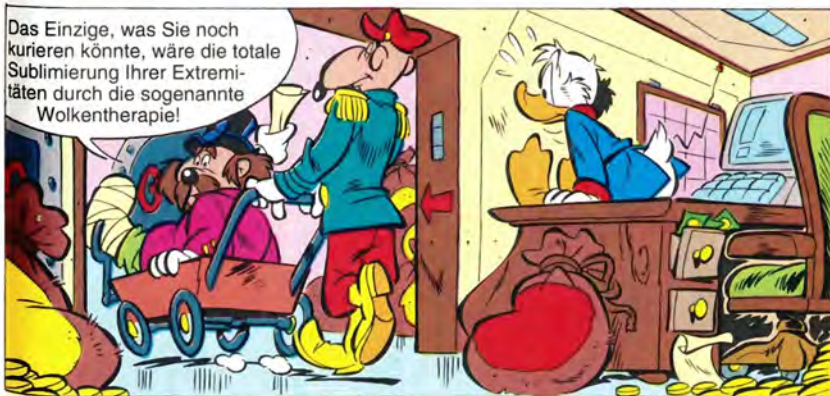






















Endlich, 2000 Meter weiter oben...













Weitere
Tage
später...

Dank der Höhenluft
und der Wolkengymnastik
habe ich tatsächlich
keine Schmerzen
mehr!



Wieso also nicht
das Übungstempo
steigern?

Zumal
die Geschäfte
rufen!



Hm! Dann mach
ich am besten die
Prüfung jetzt
gleich!

Was?



Nein!
Halt!

HÜPF!



Du bist noch
nicht so
weit!



Stimmt...

Dz! Ihr Geschäftsleute
seid einfach zu ungeduldig!
So was lernt man nicht
im Flug!









Und, wieder
zurück in
Entenhausen...



Immerhin
soll er seine
Fußschmerzen und
Krämpfe jetzt los
sein!

Dafür hat
er's nun an der
Birne, oder
was?



Zwei
Monate
darauf...

So, wird Zeit,
dass ich mich wieder
profaneren Dingen
widme...



...und aus
meiner Erhebung
kräftig Kapital
schlage!















Eine Woche später, in der kargen Hochebene von Timbuktu....



ES DARF NUR... **EINEN** GEBEN!

WALT DISNEY

Wenn Gamma aus der Zukunft zu Besuch kommt und eine neue Erfindung mitbringt, kann alles Mögliche passieren! Diesmal endet ein harmloses kleines Experiment fast in einer Katastrophe...



D 98210

Es begann alles damit,
dass Micky eines Abends
zwei Verabredungen auf
einmal getroffen hatte...

MONTAG
2

Oje! Was mach ich nur? Ich hab
Minni versprochen, mit ihr tanzen zu
gehen, und mit Goofy wollte ich
heute flippern!

Wenn ich in den Klub gehe, wird Minni
außer sich sein... **huch!** Mein Wecker!
Nur noch eine halbe Stunde, um mich
zu entscheiden!

SCHRIILL!
SCHRIILL!

Meine Güte!
Wieso seh ich die
Uhr doppelt?

SCHRIILL!

Mit mir ist doch alles in Ordnung,
oder? Ich werd doch nicht verrückt?
Aber wieso kann ich beide Uhren
anfassen?

Weil sie
echt sind!
Hihi!

Grüß dich, Micky!
Wie geht's, wie steht's?
Was sagst du zu meinem
neuen Verdopplerstrahl?

Gamma!







Oje! Vielleicht hätte Micky noch ein paar Minuten warten sollen...

Micky?
Ich bin's,
Gamma!



Huch!

Hmpf!

Hopp
la!

Tut mir Leid!

Aua!



He, Micky!
Wenn man den Strahl
bei Menschen benutzt,
dann verdoppeln sie sich
von alleine immer
weiter!

Wo steckst
du denn?



Ah, da ist ja
der Strahler!



Jetzt kann
ich die Kopien
wenigstens aus dem
Verkehr ziehen!

Tschüs!
Tut uns Leid, dass
wir durch die Tür
gefallen sind!

ZOPPI!



An zwei Orten! Und obwohl erst alles gut zu laufen scheint, ist die Katastrophe schon vorprogrammiert...

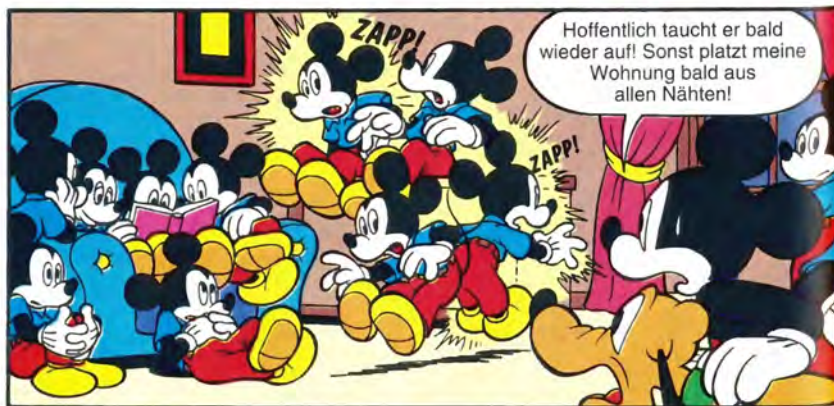
Ich pudere mir mal kurz das Näschen, Micky! Ach, ich kann's kaum erwarten, mit dir das Tanzbein zu schwingen!

Nur zu!











Und mit der Unabhängigkeit wächst auch das Selbstbewusstsein...

Micky und Gamma wollen uns verschwinden lassen! Das wäre, als hätte es uns nie gegeben!

Empörend! Haben die denn überhaupt keine Skrupel?



Für die sind wir bloß Kopien! Aber was können wir schon daran ändern? Wir können uns schließlich nirgends verstecken!



Jetzt hab ich's! Wir schnappen uns den Strahler und verdoppeln damit die Erde! Dann haben wir eine ganze Welt nur für uns allein!



Tolle Idee! Genau das machen wir! Und zwar sofort!











65 Jahre Donald

Donald in Comicstrips



Wieso begegnen sich eigentlich Familie Maus und Familie Duck so selten? Diese Frage taucht immer wieder einmal auf. Immerhin hat doch Micky Maus in den frühen Trickfilmtagen tatkräftig Donalds Karriere gefördert und viele klassische Trickfilmabenteuer zusammen mit Donald, Goofy und Pluto bestanden. Warum also treten sie nicht nach wie vor gemeinsam in den Comics auf? Wohnen sie überhaupt beide im selben Ort?

Ganz offensichtlich, ja. Aber in verschiedenen Stadtteilen und mit Sicherheit nicht in nächster Nachbarschaft. Es gibt diesbezüglich unterschiedliche Vermutungen. Es ist die Rede von M- und D-Entenhausen oder von Entenhausen A und B. Andere Vermutungen lauten, Donald und Micky leben in Entenhausen Süd und Nord, auf jeden Fall aber auf unterschiedlichen Seiten der durch Entenhausen führenden Bahngleise. Das alles sind wilde Spekulationen, wenn nicht gar haltlose Gerüchte. Es ist schlicht und einfach so,

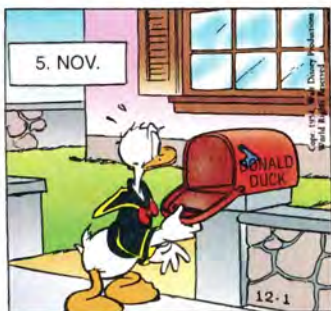
dass Donald und Micky sich nur noch selten sehen, weil sie unterschiedliche Interessen und Wirkungskreise haben.

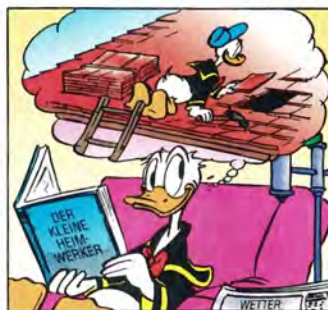
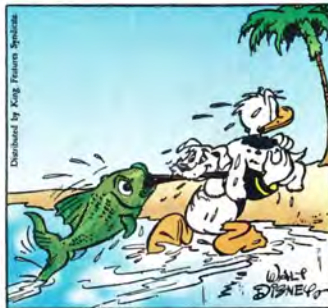
Früher waren beide arme Schlucker, die gemeinsam ins Abenteuer zogen. Heute ist Micky ein anerkannter Detektiv und Donald ein Hansdampf in allen Gassen mit einem reichen Erbonkel, der so viel von seiner Zeit in Anspruch nimmt, dass für Treffen mit Micky Maus in der Regel nur noch bei Jubiläen oder beim Besuch von Disneyland Zeit bleibt.

Der praktische Hintergrund ist, dass es sinnvoll war, sich auf die jeweiligen Figuren und ihr Umfeld zu konzentrieren, als es neben dem Micky Maus-Comicstrip auch eigene Strips mit Donald, Pluto und Goofy gab. Um jeder Serie einen auf Anhieb erkennbaren eigenen Charakter zu geben, verzichtete man darauf, die Figuren in allen Serien gemeinsam auftreten zu lassen. Diese Trennung wurde dann auch auf die Hefte übertragen...

Wolfgang J. Fuchs



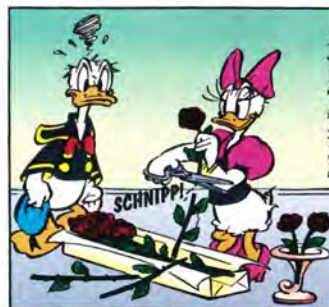




65
Jahre
DONALD

65 Jahre DONALD

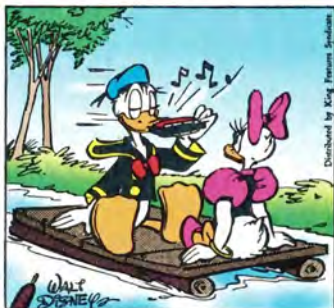




65 Jahre DONALD



Copyright 1914, Walt Disney Productions
World Rights Reserved



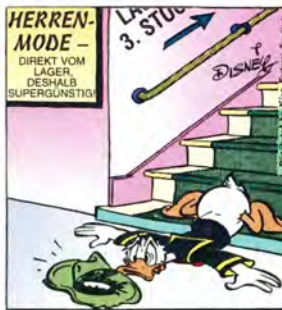
Disseminiert by King Features Syndicate

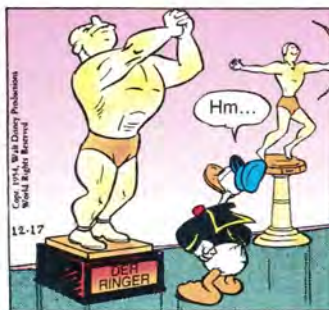


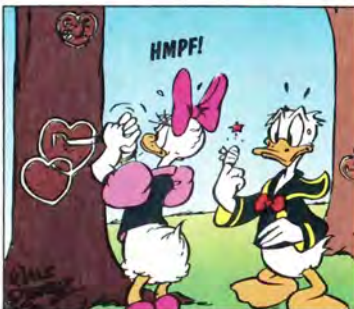
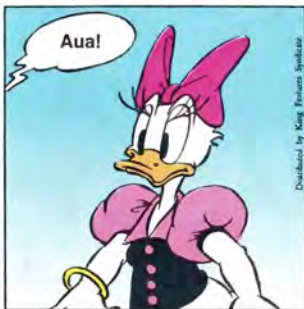
Copyright 1914, Walt Disney Productions
World Rights Reserved



Disseminiert by King Features Syndicate





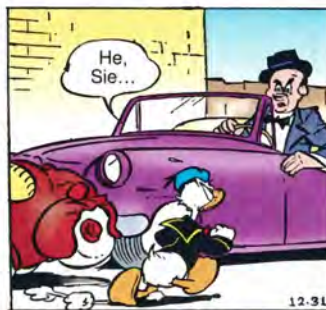


65
Jahre
DONALD









Donald Duck in Italien (Folge 10)



Nachträge und Korrekturen

Im letzten Teil dieser Informationen über Figuren aus dem Entenhäuser Umfeld, stellen wir noch einmal einige Personen vor, die bevorzugt in Italien zum Einsatz gelangen, wobei auch einige alte Bekannte aus Amerika zu finden sind.

Franz Gans:

Ursprünglich wurde er als Donalds verfressener Vetter im Trickfilm eingeführt, später in den Strips wurde er zum Besitzer eines Bauernhofs und noch später zu Oma



Franz Gans

Ducks (faulem) Knecht. In den LTBs ist er (wie etwa in LTB 254) oft ähnlich tölpelhaft wie Dussel Duck. Er verkörpert das Komiker-Duo Dick und Doof in einer Person, egal, ob er mit Donald bei der Feuerwehr oder gerade auf Schatzsuche in Sibirien ist...

Gernot Griesel:

Donalds Kindheit ist ein weitgehend unerforschtes Gebiet. Dank

LTB 254 kennt man nun aber immerhin einen seiner einstigen Klassenkameraden. Als Erwachsener, der wieder in Donalds Leben tritt, erweist sich Gernot Griesel allerdings als wahrer Plagegeist. Er nervt nämlich immer noch gigantisch, weil er ständig allerlei Schabernack anstellt. Donald rettet seinen alten Klassenkameraden in dieser Geschichte aus den Händen der Panzerknacker...



Gernot Griesel

Graf Bracula:

Noch ein transsylvanischer Graf, mit dem es die Ducks zu tun bekommen. Mit Hilfe seines Dieners Tristan lockt er die Ducks



Tristan



Graf Bracula

und Klaas Klever in LTB 254 auf sein Schloss. Graf

Bracula will aber kein Blut, er plant vielmehr, der reichste Vampir der Welt zu werden. Dazu müsste aber erst einmal seine Erfindung, ein Gedankenabsaugsensor, am richtigen Kopf angebracht werden...

Kunz Krummschnabel

ist ein alter Bekannter von Dagobert Duck aus seiner Goldgräberzeit am Klondike. Er taucht unverhofft in LTB 4 auf und behauptet, Dagobert habe ihm damals vertraglich die Hälfte seines zukünftigen Vermögens zugesichert...



Kunz Krummschnabel

Bruder Dagobert 1922 einmal zehn Taler geliehen hat, die mittlerweile mit Zins und Zinseszins auf die stattliche Schuld von 10.000 Talern angewachsen sind...

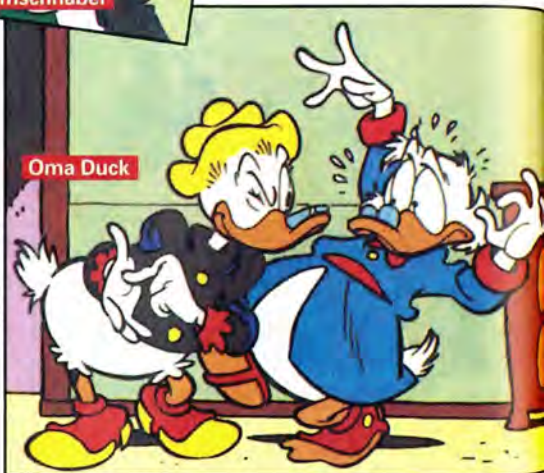
Mutige Rechner an die Front: Welchen Zinssatz hat Oma Duck demnach für rund 75 Jahre in Rechnung gestellt?

Tja, das war's vorläufig mit den Infos aus Entenhausen. Die nächsten beiden LUSTIGEN TASCHENBÜCHER werden extradicke „Millennium-Bände“ ohne diese Sonderseiten sein...

Wolfgang J. Fuchs

Oma Duck

ist keine Erfindung der italienischen Texter und Zeichner. In die Comicstrips wurde sie bereits von Al Taliaferro eingeführt und erst später in den Comic-Heften heimisch. Mittlerweile spielt sie auch in vielen Geschichten aus Italien eine tragende Rolle. Zum Beispiel erfährt der staunende Leser in LTB 243, 251 und 254 unter anderem, dass sie ihrem

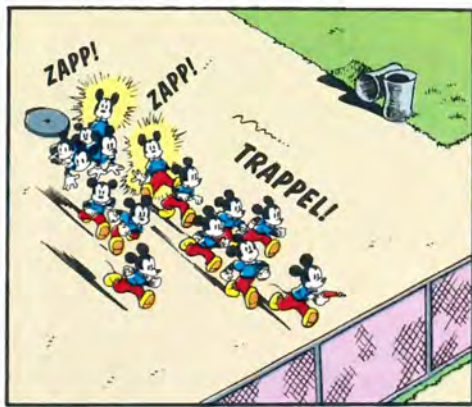


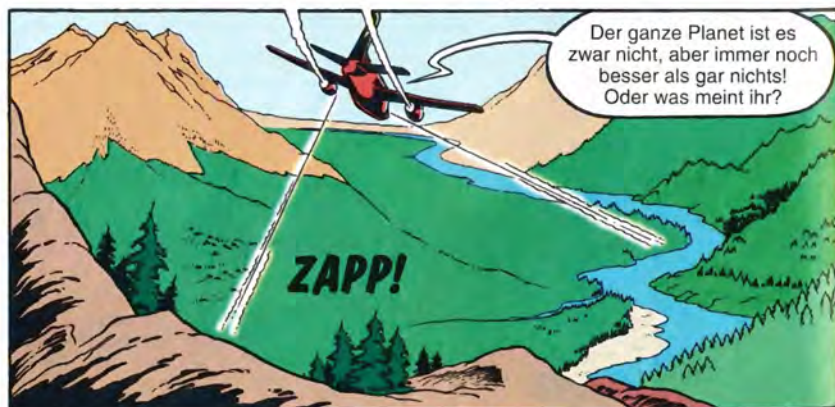
Oma Duck

Erstauftritte:

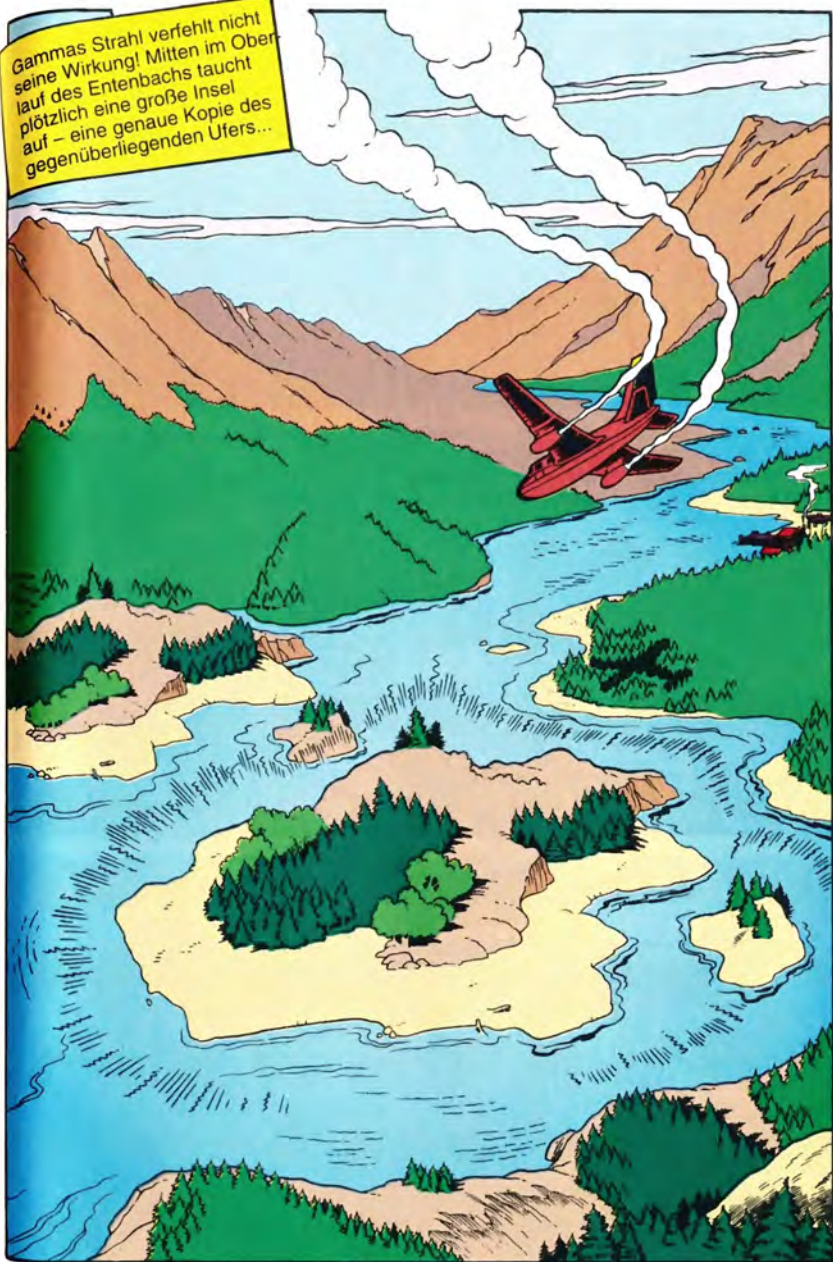
Ein aufmerksamer Leser hat uns darauf hingewiesen, dass zwei Angaben in LTB 259 und 260 nicht ganz korrekt sind. Gitta Gans taucht nicht erst in LTB 35, sondern bereits in LTB 1 „Der Kolumbusfalter“ auf und Klaas Klever nicht erst in Band 30, sondern natürlich schon in LTB 19, auch wenn sein Name hier noch gar nicht genannt wird.

Wir hatten etwas missverständlich geschrieben, dass die Figuren ab den von uns genannten LTBs regelmäßig zu sehen waren.





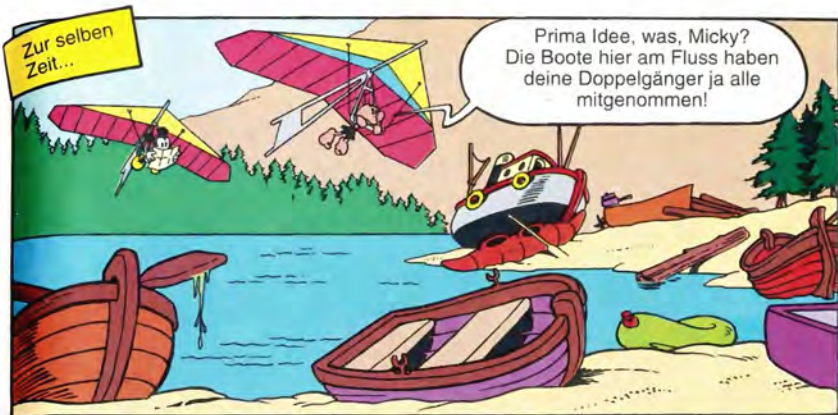
Gammas Strahl verfehlt nicht
seine Wirkung! Mitten im Ober-
lauf des Entenbachs taucht
plötzlich eine große Insel
auf – eine genaue Kopie des
gegenüberliegenden Ufers...









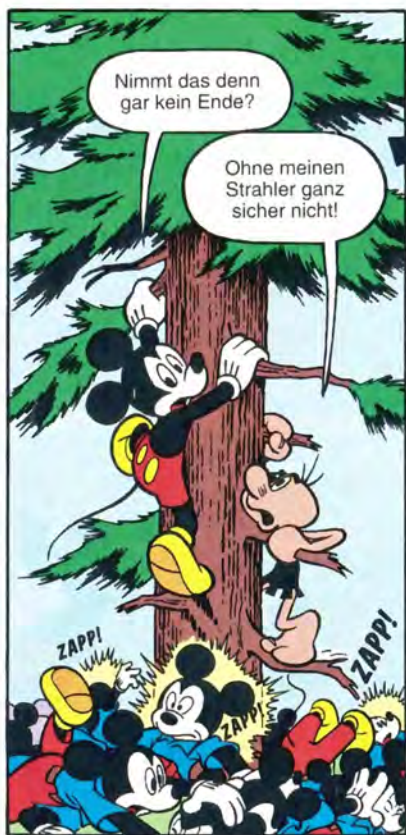












Oje, oje! Schluck! Durch das Gewicht der vielen Mickys wird die Insel zu schwer! Nicht mehr lange und sie versinkt im Fluss!

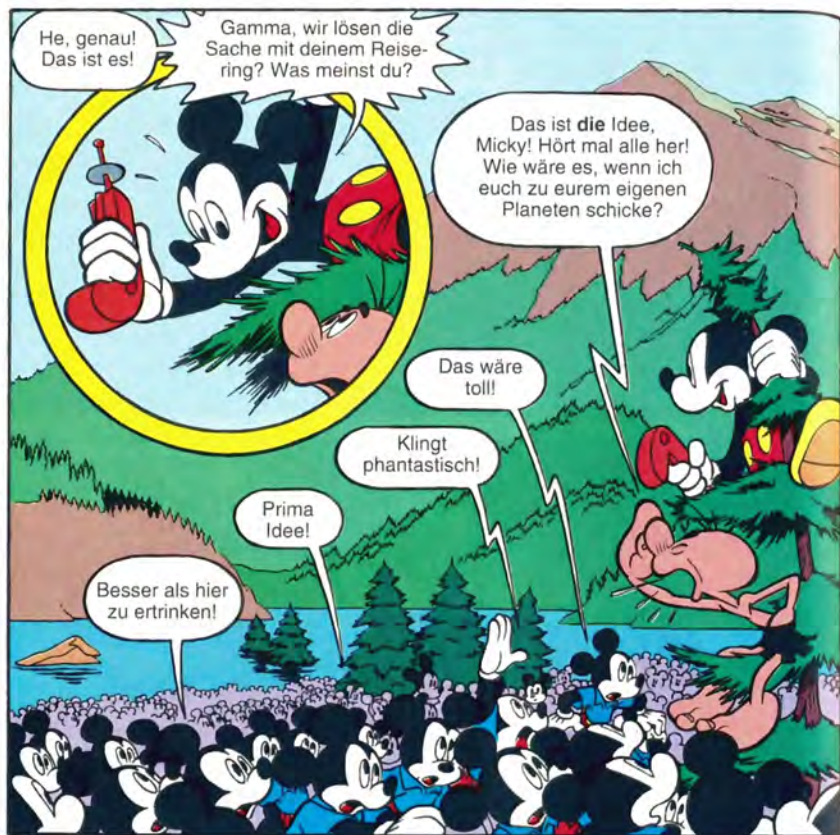


Die Gefahr
wird allen
klar...

Wir werden zu viele, Brüder!
Wir müssen ihnen den Strahler über-
lassen! Entweder wir opfern einige von
uns oder wir ertrinken alle im Fluss!









Während Mickys Doppelgänger in ihre neue Heimat übersiedeln, hebt sich die Insel allmählich aus den Fluten!



Viele Stunden später...

Na also! Das war das letzte Exemplar!

Und keiner verdoppelt sich mehr!



Moment mal! Wenn wir uns nicht mehr vermehren, könnten wir doch auch auf der Erde bleiben!



Um Himmels willen, nein! Ich bin und bleibe der einzige Micky Maus! Es darf nur einen geben!











Bald...

Dann bin ich gegen einen Tropfstein gerannt, der da ganz plötzlich von der Decke hing...

PROF.
GRÜBLER-WARUAS
FACHARZT FÜR
VERGESSUCHKEIT
UND VERGLEICH-
BARE FÄLLE

BEZAHLT
WIRD IM
VORAUS!

...und an den Rest des Ausflugs kann ich mich beim besten Willen nicht mehr erinnern, Professor!

Hm, hm, solche Fälle habe ich nicht oft, aber umso lieber!

VERGISS-
MEINNICHT

Wissen Sie, ich habe damals etwas verloren und ich würde zu gerne wissen, wo das war!

DIPLOM IN
FÖRTER-
SCHRITTENER
VERGESS-
CHKEIT

Ich muss dieses Etwas nämlich unbedingt wieder finden, weil ich entdeckt habe, dass es für mich von höchstem Wert ist!

Von persönlichem, versteht sich, falls Sie gerade an die Rechnung denken sollten!

WISSEN
SIE NOCH,
WAS DER KNOTEN
IN IHREM TASCHEN-
TUCH BEDEUTET?

WENN NICHT,
SIND SIE HIER
RICHTIG!

Tja, wie soll ich sagen... In Fällen wie dem Ihren, greife ich bevorzugt zur klassischen Methode!

TASCHENTÜCHER
ENTKNOTEN NUR
GEGEN BAR-
ZAHUNG!



Deshalb...

Gut, ich kann mich
also drauf verlassen, dass ihr
alle kommt?

Klar, Donald, altes
Haus! Das wird ein
Riesenspaß!

Ich komm gern... wenn
ich bis zum Abendessen
wieder zu Hause bin!

Sicher, um neun am
Busbahnhof, genau wie
damals!

Nach all den Jahren ist die
Bande also wieder glücklich
vereint...

Immer noch
gut in Form,
was, Bulli?

Und du, Piggli? Kommst
immer noch an keiner
Imbissbude ungempapft
vorbei, richtig?

Hallo,
Boldi!

Donald!

BUSBAHNHOF

ENTENHAUSEN
GROTTEN-
BURG



Ganz der alte
Witzbold wie
früher!

Du sagst
es, mein
Guter!

Nur die
Mittel sind
moderner
geworden!











Dort haben wir gegessen, weißt du nicht mehr?

Ach herrje!
Das wird ein
Gewaltmarsch!



Moment!
Damals hat Entenhausen
gegen Gänsburg 1:3 verloren!



Und du deine
Wette, das sollten wir nicht
verdrängen, mein Lieber!

Du erinnerst dich,
um was du
gewettet hattest?



So...

Stöhn! Seid ihr sicher, dass ich
ausgerechnet Piggie auf den Berg
geschleppt habe?

SCHMATZ!



Ja! Und du warst genau-
so platt wie heute!

Röchel!



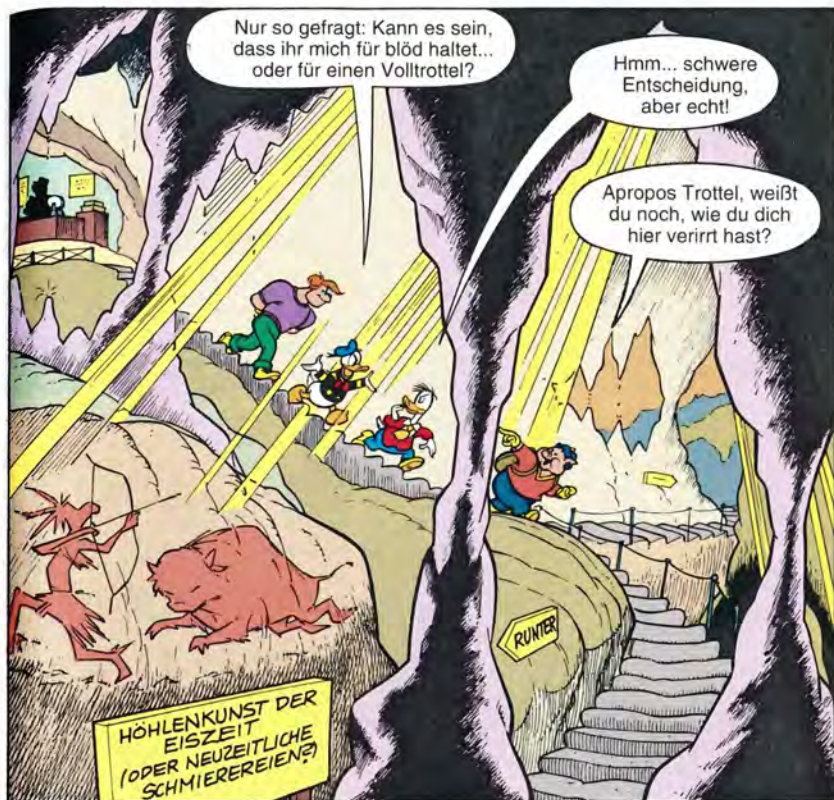


Später...









Richtig! Bei der wolltest du Eindruck schinden und hast geprahlt, dass du ihr ihren Zehner wiederholst!

Aber dummerweise war er da runtergerollt!

Aha! Klingt gut! Bestimmt hab ich damals bei der Kletterei meine Uhr verloren!

Lass das lieber, Donald, sonst verläufst du dich gleich wieder!

Quatsch! Schließlich bin ich heute erwachsen und weiß, wo's langgeht!

Doch....

Links oder rechts? Und wenn ja, macht es überhaupt einen Unterschied?

Der Nase nach geht's jedenfalls nicht ohne Schrammen in diesem Steindschungel!





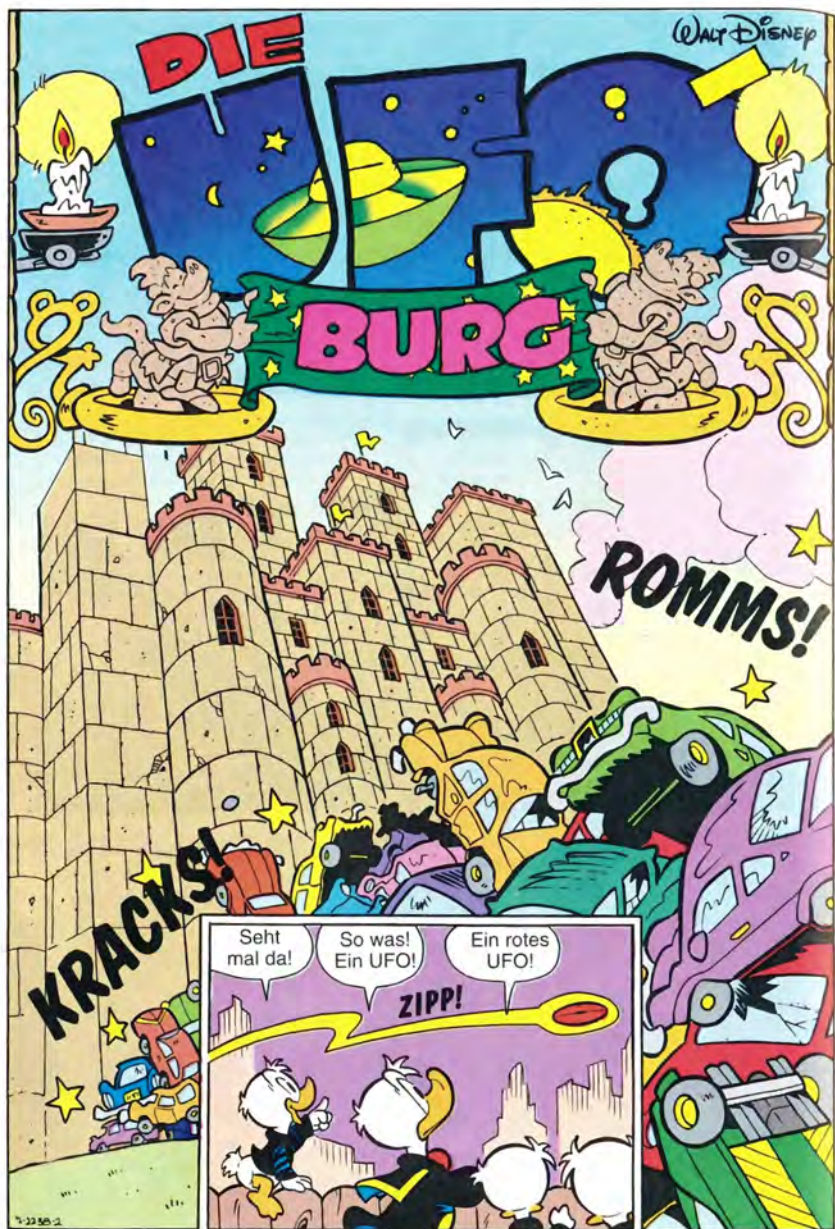






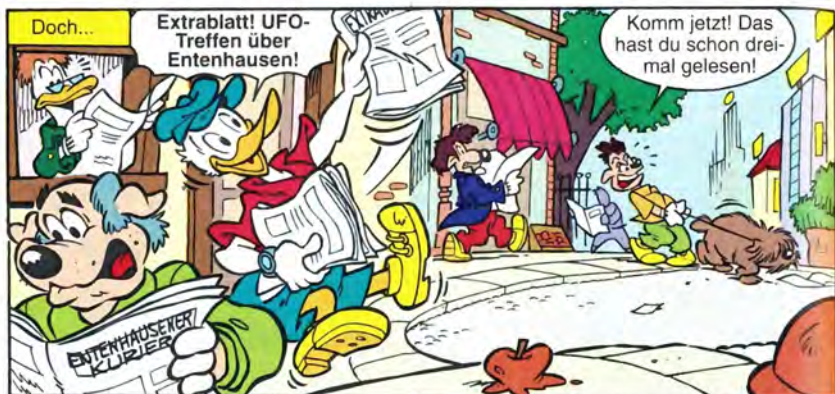






Rodolfo Cimino (Story), Gianpado Soldati (Zeichnungen)











Und als die Nacht
hereinbricht...

Was soll
das noch
werden?

ZISCH!



Am Ende eine
Invasion?

PATAWOMM!



Das wird dem
Chef nicht
gefallen!



Derweil...

Hast du
das gehört?

Allerdings! Hat
ja laut genug
gescheppert!





















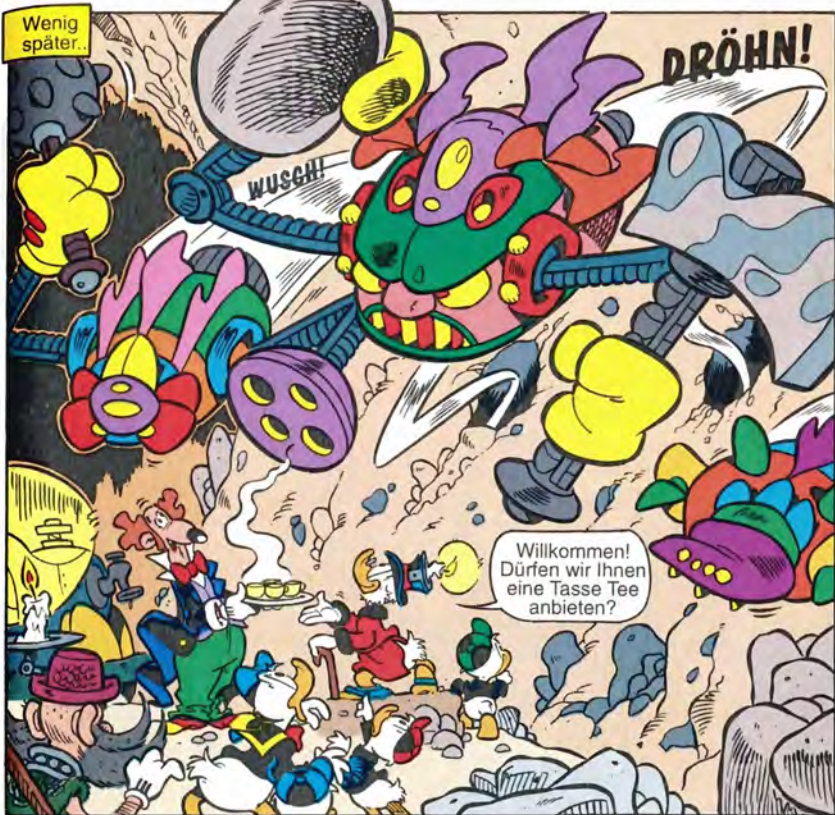






















Diesmal
muss es
einfach
klappen!

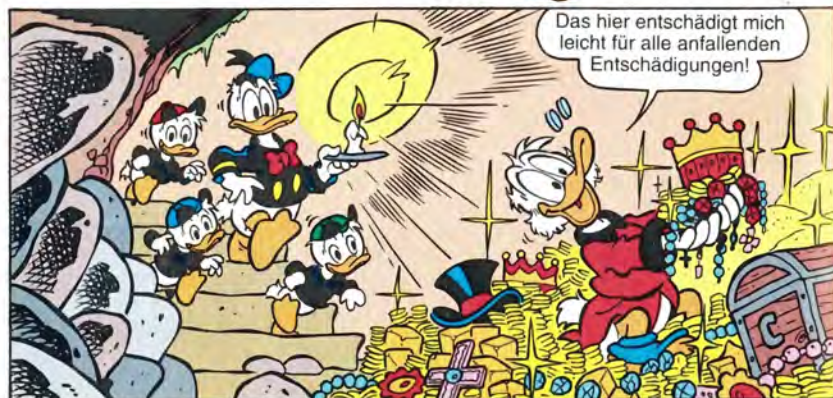
DRÖHN!



DONNER!

Hurra!

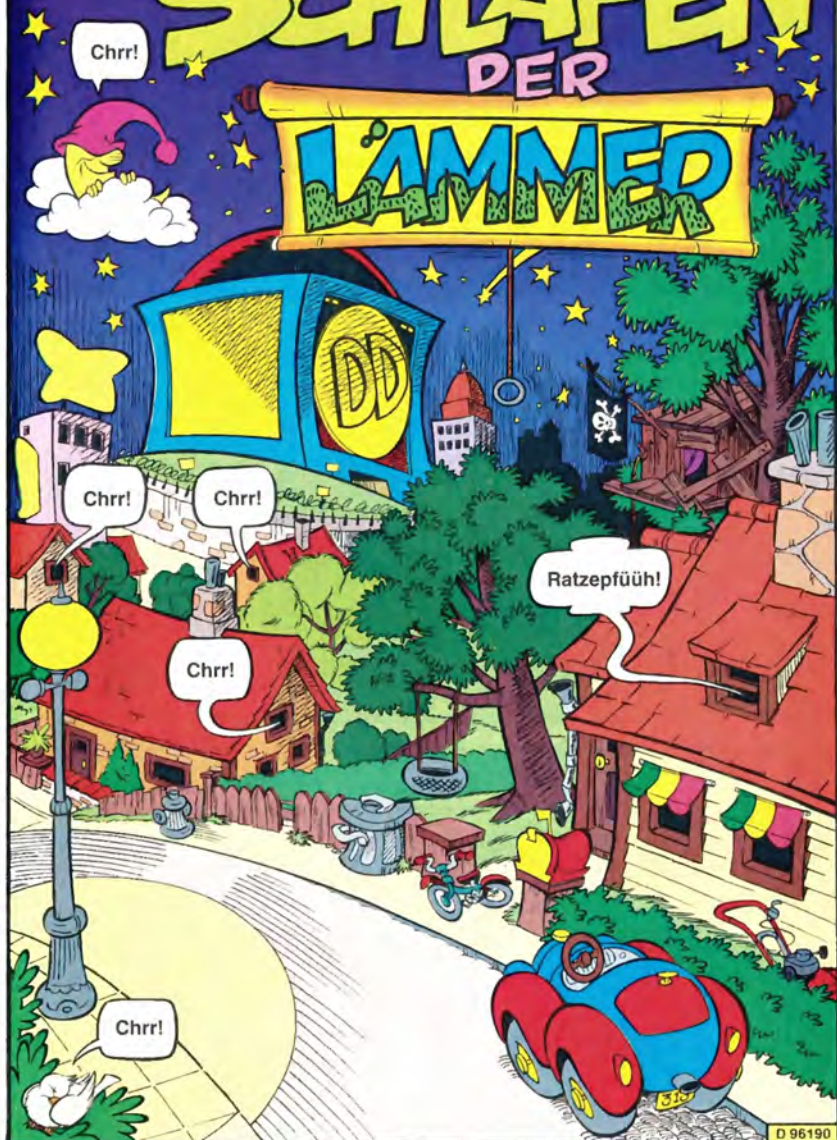








DAS SCHLAFEN DER LÄMMER



Natürlich gibt es Ausnahmen...



...denn manche können es sich einfach nicht leisten, der Ruhe zu frönen!



Der Preis dafür wäre zu hoch...

I-ich... chr... darf nicht... einschlafen...



...sogar für den reichsten Mann der Welt!

Pah! Man sagt, wer schläft, sündigt nicht! Aber wenn die Lämmer schlafen, kommen die Wölfe!

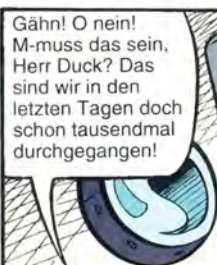


Bei mir würden sie gleich in Scharen einfallen!





Aufgewacht, Herr Düsentrieb! Ich will, dass Sie mir die neue Anlage noch einmal genau erklären!



Gähne! O nein! M-muss das sein, Herr Duck? Das sind wir in den letzten Tagen doch schon tausendmal durchgegangen!



Ihr Geldspeicher ist jetzt absolut einbruchssicher, und falls es doch einmal Probleme gibt, stehe ich Ihnen sofort zur Verfügung!



Denken Sie dran... Maschinen machen keine Fehler, nur Menschen! Deshalb haben Sie mich doch beauftragt, Ihren Geldspeicher von oben bis unten mit den...



...neuesten Hightech-Errungenschaften zu versehen! Wenn jemand einzudringen versucht, geht der Alarm los und wir beide werden umgehend geweckt!



Keine Bewegung, ihr Gangster! Ich meine, zeigt euch! Und wehe, ihr greift zur Waffe, dann seid ihr fällig!



Bliiep!
Kaffee...
gefällig?

Der neue Sicherheitsroboter!
Den hatte ich glatt
vergessen!



Vielen Dank, mein Freund, großartige Idee!
Jetzt fallen mir nicht mehr so schnell
die Augen zu!

Bliiep!
Gern geschehen...
Herr Duck!



Da hätte ich
Herrn Düsen-
trieb doch
fast Unrecht
getan!

GLUCK!
GLUCK!



**Pfui
Spinne!**

Spotz! Der
schmeckt ja
grässlich!



Bäh! Aber was kann man von einer Maschine
auch anderes erwarten? Zum Glück gibt es
eine Erfrischung, die mir viel besser
bekommt!



Geweihtes Wasser aus Loch Lurch, belebend und verjüngend,
aus dem fernen Schottland
importiert!



Ein leichter Sprühfilm aufs Gesicht
und die Erschöpfung ist
wie weggeblasen!



Was?



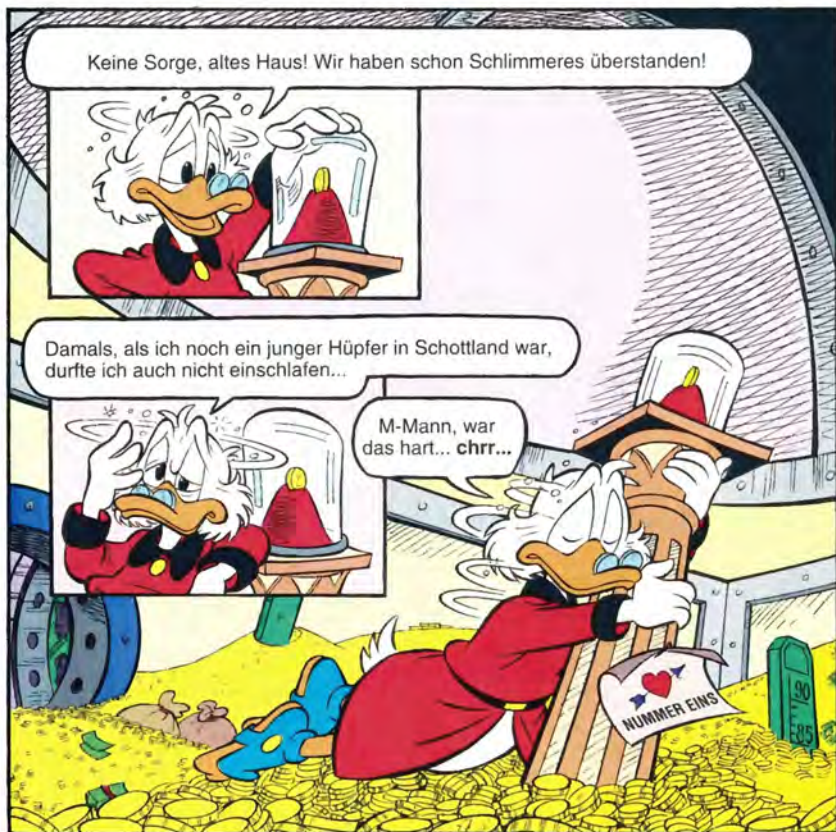
Knurr! Trocken wie eine
Wüste in Nullmeeristan!



Verflüxt! Ich hab wohl alles
an Donald vergeudet,
als ich versuchte,
ihn wach zu halten,
damit er meine
Münzen poliert!

Hat nur leider
nicht viel
genützt!





Und schon träumt
Onkel Dagobert
von früher...



Das geweihte Wasser
von Loch Lurch wird
dich schon lehren, wach zu
bleiben, Bertel!



Ein Hirte darf nicht
schlafen!



Du weißt doch, wenn die
Lämmer schlafen, kommen
die Wölfe!



Hier hast du deinen Zehner wieder,
mein Junge! Ich hab ihn dir
entwendet!



Das wird dir hoffentlich eine
Lehre sein, immer die Augen
offen zu halten!



Schließlich graut
der Morgen über
Entenhausen...

...und alle ehrbaren
Bürger erwachen...

RRRRR!
RRRRR!
RRRRR!

DRRRRR!

DRRRR!

...und erheben
sich aus den
Federn!

Das wird ein toller Tag!

Nun ja, nicht
gerade alle!

SNARCH!

RRRRR!
RRRRR!
RRRRR!



Und so...



Bliiep! Achtung!
Unbefugte betreten den
Geldspeicher!







Und kurz
darauf...

Eine Reise
in deine
Heimat?

Ja, das Wasser von
Loch Lurch hilft mir
nämlich, wach zu
bleiben!



Deshalb will
ich die
Fässer
auffüllen!



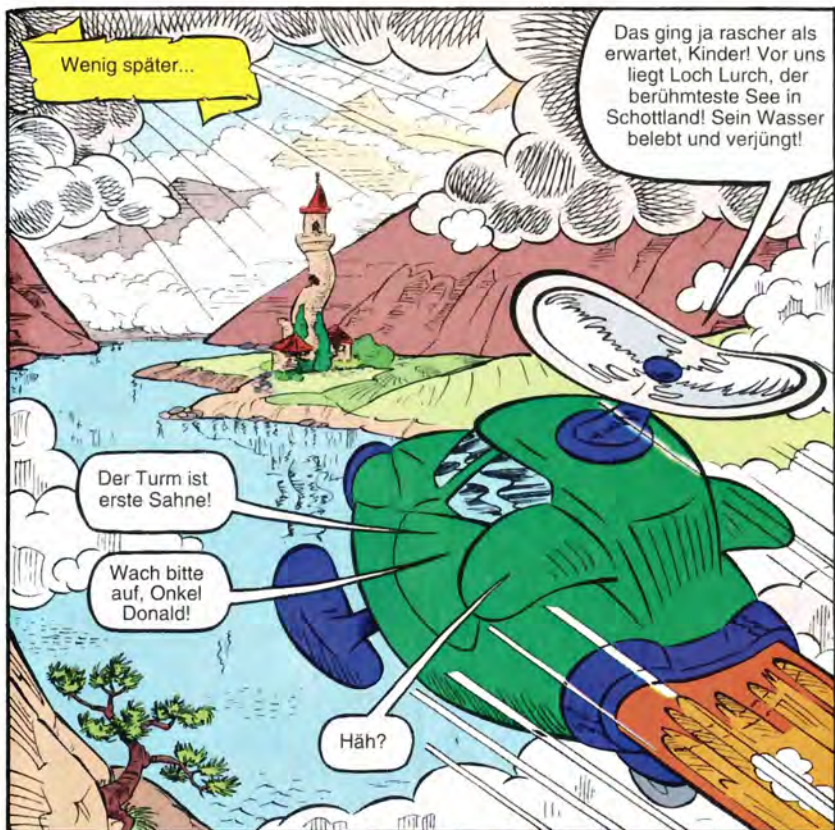
Herr Düsentrieb
ist so nett, uns
hinzufliegen!

Aber beeilen Sie sich, Herr Ingenieur!
Bei Einbruch der Dunkelheit müssen wir
wieder in Entenhausen sein!



Sie wissen doch: Wenn die
Lämmer schlafen, kommen
die Wölfe!





„Die Menschen kommen von weit her, um in dem geweihten See zu baden! Ein einziger Sprung ins belebende Wasser genügt!“



„...und schon ist ein alter Schotte wie ich den ganzen Winter so quietschfidel wie ein Jüngling im Frühling!“







„Doch dann las er immer mehr geheimnisvolle Bücher und sein Ehrgeiz wurde grenzenlos!“



„Er vertiefte sich völlig in seine Bücher...“



„...und als er die Dudelsack-Werkstatt zum zwanzigsten Mal in die Luft gesprengt hatte, verbot sein Vater ihm weitere Experimente!“



„Und da...“

Verzeih, Vater, aber ich muss meinen eigenen Weg im Leben finden!



Leb wohl, mein Sohn, und achte darauf, was du zusammenbraust!

Drusus verschwand und die nächsten fünfzig Jahre hörte man im Dorf nichts mehr von ihm! Er geriet in Vergessenheit!

Doch dann kehrte er eines Tages zurück! Es hieß, er habe es als Hofalchemist des schottischen Königs zu einem großen Vermögen gebracht!





„...und am nächsten Morgen war McDruide um Jahre gealtert! Der Turm hatte von da an die Form einer Schlange!“



„Dabei muss er auch sein ganzes Vermögen verloren haben, denn den Rest seines Lebens verbrachte McDruide in äußerster Armut!“



Hör lieber auf zu erzählen, sonst schläft Onkel Donald noch ein!

Aber eins wüsste ich doch gern!

Das hat man nie herausgefunden!

Was geschah in der Nacht mit dem Turm?



Und McDruide's Geschichte ergab keinen Sinn! Er behauptete nämlich, sein Geld sei ihm im wahrsten Sinn des Wortes davongelaufen!

Barer Unsinn, Kinder! Das war nur eine seiner ständigen Phantastereien!

Was?

Wollt ihr einen Blick ins Innere des Turms werfen?



Und so...

Ach herrje, ein
schrecklicher
Zustand! Das
Trumm könnte
jeden Moment
herunterfallen!

Stimmt!
Hütet euch, das Gemäuer
anzurühren!



Nanu? Wieso muss man denn erst zum Eingang hochsteigen?

Ist doch klar! Weil wir hier im Keller des Turms stehen!



Eigentlich stehen wir in einer Art Geldspeicher! Schnupper! Den Mauern haftet noch der köstliche Duft des Goldes an!



Im Ernst? Und wozu hat er das komische Rohr da oben gebraucht?

Ich frag mich, was am andern Ende ist?



Natürlich seine alchemistische Werkstatt! Was denn sonst?



Ja! Und da hat er versucht, Gold herzustellen!



Und durch das Rohr hat er's dann runtergeschickt!



Aber das ist unmöglich! Man kann kein künstliches Gold herstellen!

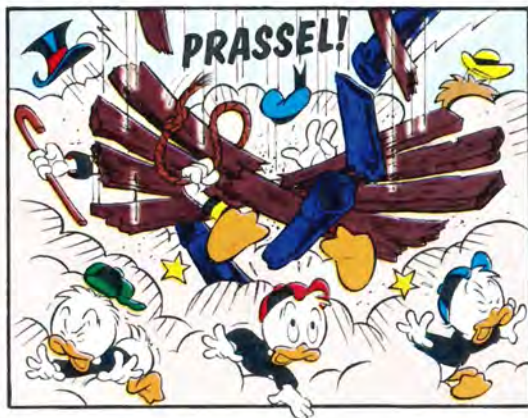
Oder?

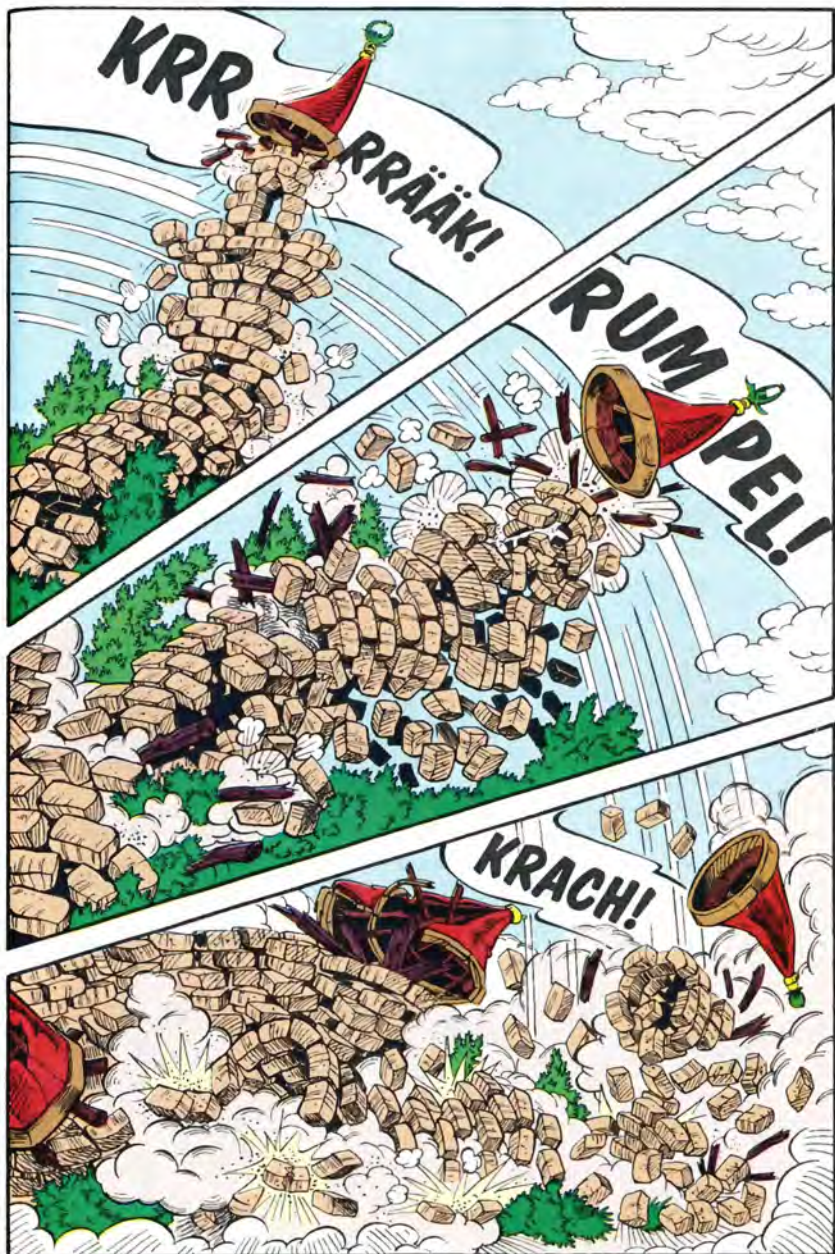


Nun ja, jede Materie besteht aus winzigen Molekülen und noch winzigeren Atomen und... murmel, murmel...

Es kommt wohl nur darauf an, die richtige Kombination zu finden!







Alle Wetter, das war knapp!

Hehehe! Ein Jammer, dass der Turm schon so auffällig war, was? Aber beim nächsten Sturm hätt's ihn ohnehin erwischt!

TAP!
TAP!
TAP!

Ach ja?
Dir geb ich Sturm!

Seht doch nur!
Die Spitze vom Turm
ist in den
See
gefallen!

Und jetzt treibt sie im
Wasser wie
ein Boot!

So was! Da unten liegt doch was, Brüder!

Ich glaube, jetzt bekommen
wir ein paar Antworten auf
unsere Fragen!

TAGEBUCH
Drusus
McDruid



„Trotz meiner endlosen Mühen und Anstrengungen löste ich das Rätsel um den Stein der Weisen schließlich doch nur durch reines Glück!“



„Und das Geheimnis, das sich mir enthüllte, überstieg noch meine kühnsten Erwartungen!“



„Meine Forschungen hatten mich glauben lassen, dass der Stein die magische Fähigkeit besaß, jede Art von Materie in die Substanz zu verwandeln, die man haben will!“



„Stattdessen zeigte sich, dass der Stein nur aus gewöhnlichem Granit bestand!“



„Er trug jedoch eine Inschrift, die jenes Geheimnis enthüllte, nach dem die Menschheit schon so lange suchte!“





Jede Wette, dass die
Inschrift von einem
Weisen stammte!

Na klar!
Daher auch der
Name des Steins!



He, hört euch
das an: „Diese
Inschrift war das
Rezept für eine
erlesene Mixtur!“



„Der Sud konnte verwendet werden: als
Mundspülung, als Liebestrank, als Lebens-
elixier und als Spray, mit dem man alles in
Gold verwandeln konnte!“ – **Kreisch!**
Habt ihr das gehört?



Gold!

Beruhigen Sie sich
doch, Herr Duck!



Hicks!

Uff!

He, er ist
ohnmächtig!



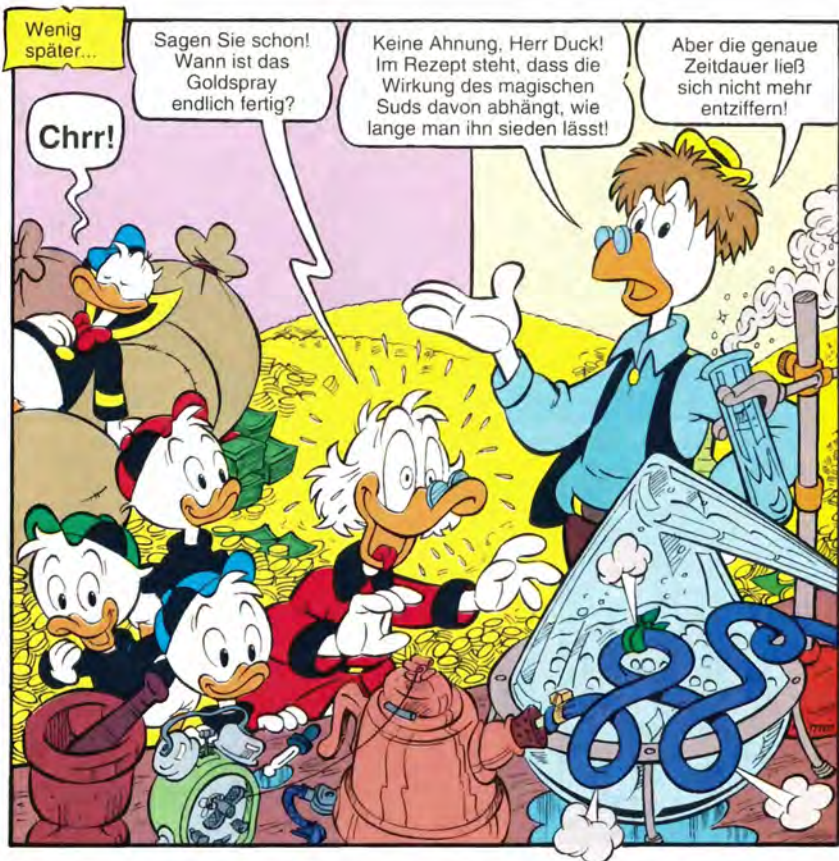




Somit wäre das Rezept komplett...

Jetzt wissen wir auch, wieso Drusus doch noch heimkehrte! Er brauchte die einzigartige Qualität des Seewassers, um seine Formel zu vervollständigen!





Aufwachen, Neffe!
Geh gefälligst ins Lager und
hol uns ein paar Spray-
flaschen!

Umpf!

ZACK!

Du schläfst noch immer? Nun, das wird
das geweihte Wasser von Loch
Lurch schnell
ändern!

Chrrr!

SPRÜH!
SPRÜH!

Nicht, in der
Flasche
ist der Sud!

Zu spät...

Aah!

Ich bin putzmunter
und voller Tatendrang!

Hat denn
keiner was für
mich zu tun?

Na gut! Dann polier ich
einfach die Münzen!

Meine
Güte!

So kennt
man ihn...

...gar
nicht!

Setzen Sie den Versuch
fort, Herr Ingenieur!
Ich kümmere mich um
meinen irren Neffen!















Sag mal, bist du nicht der herzige und sanftmütige kleine Kerl, der uns tagein, tagaus poliert hat?



Für diese Güte schulden wir dir reichlich Dank!

Du darfst so viel von uns ausgeben, wie du willst!





Danke für das tolle Angebot...

...aber es wäre mir lieber, wenn die vier hier wieder zum Leben erwachen würden!



Kein Problem! Wir wissen alles über die Macht des Goldes.

Wir sind ja auch Gold!



He!

Wo sind wir hier?

Und was ist das?

Äh... eigentlich war das etwas anders gemeint!



Da wir euch zum Leben erweckt haben, meine lieben Freunde, seid ihr jetzt ein Teil von uns!

Ja, Meister! Wir hören und gehorchen!



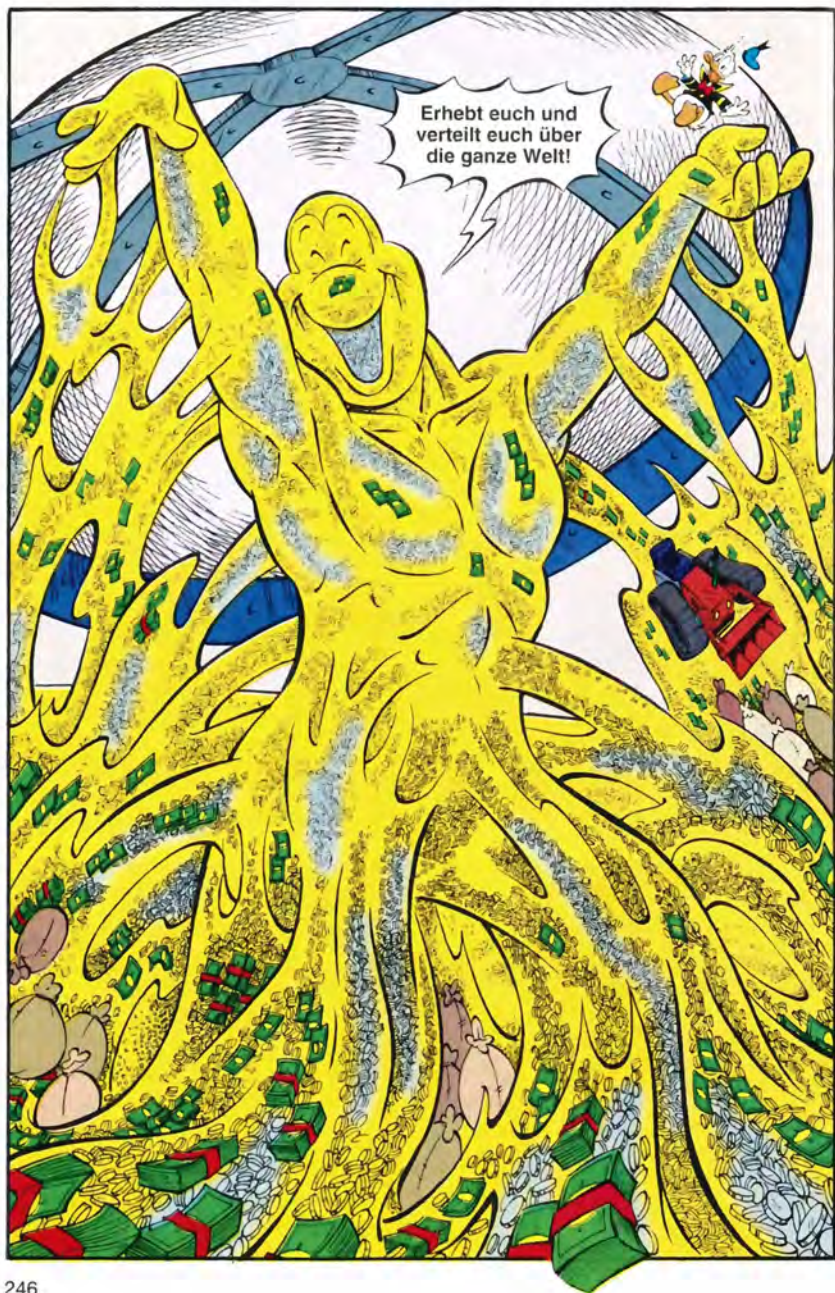
Gut! Dieser schäbige Schundnickel hat Strafe verdient! Lasst ihn seine eigene Medizin kosten!

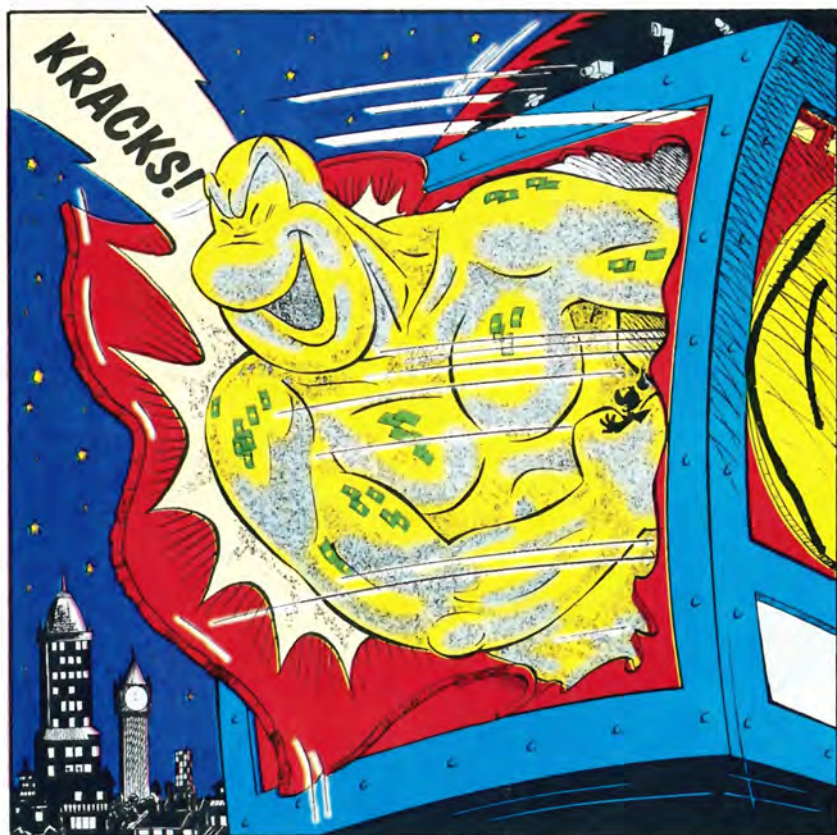
Euer Wunsch ist mir Befehl, Meister!

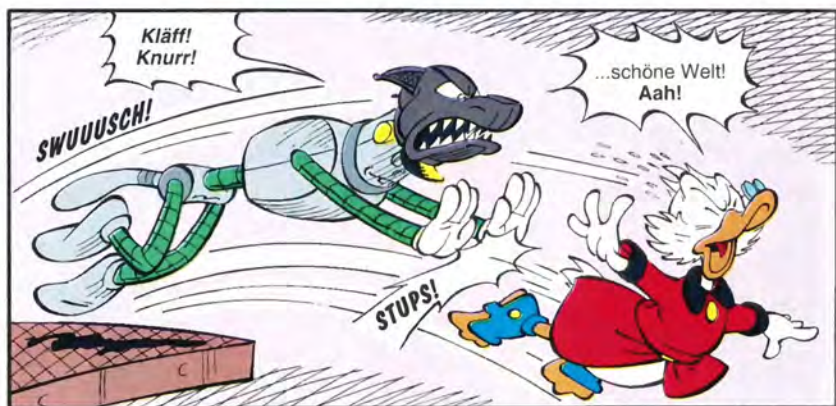
He, nicht doch!

















Onkel Dagobert kommt wieder zu sich...

PLATSCH!



Tut uns Leid, Onkel Dagobert, aber alles andere hatten wir schon probiert!



Du hast wieder diese furchtbaren Alpträume gehabt, was?

Ähem... ja, genau!



Klare Sache! Du vertraust eben Herrn Düsentriebs Sicherheitsanlage nicht! Deshalb kannst du nachts auch nicht mehr schlafen!



So geht das nicht weiter! Du richtest dich noch zugrunde!

Wieso stellst du deine Wachleute von früher nicht wieder ein?

Technik ist gut und schön, aber ohne ein wenig Menschlichkeit kommt doch keiner aus!

Piep! Krks!



Hmpf! Pah!



Also gut, ich ruf sie an!
Von mir aus kriegen sie sogar
den Zucker gratis!



Das Leben geht also weiter, und als die Dunkelheit sich wieder auf Entenhausen herabsenkt, geben sich alle ehrbaren Bürger der Stadt...



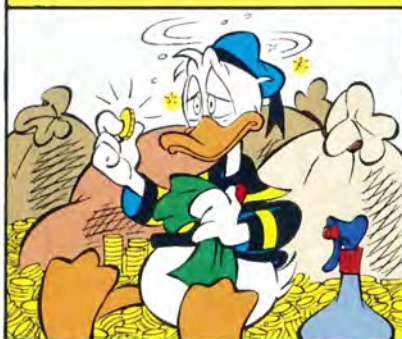
...einem tiefen, erholsamen Schlummer hin...



...um anderntags gut ausgeruht und voller Tatendrang wieder ans Werk gehen zu können!



Natürlich gibt es Ausnahmen...



...doch die können sich ein Nickerchen von Zeit zu Zeit leisten!



11/07/2006 04:19:23 PM

CayA2224 (100%)

1

ab September

PLAYMOBIL-RC-Train:
Die ideale Spielbahn!

- Funkfern gesteuert
- Riesengleisanlagen
- Supersicherheitsbremse
- Für drinnen und draußen

Noch mehr tolle Neuheiten
gibt's brandheiß!
Im neuen PLAYMOBIL-
Sortimentsprospekt! Hol
ihm die bei deinem Spiel-
warenhandel!

playmobil
www.playmobil.com

Bereits erschienen:

- *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 Klingen
- *Nr. 19 Das falsche Gold
- *Nr. 20 Der Hahn aus Mexiko
- *Nr. 21 Das Goldelixier
- *Nr. 22 Der alte Pirat
- *Nr. 23 Im Kaiser Dagoberts Diensten
- *Nr. 24 Die Platinquelle
- *Nr. 25 Der Zebriamant
- *Nr. 26 Der wildgewordene Doppelgänger
- *Nr. 27 Beim König der Meere
- *Nr. 28 Die Kanarienvogel
- *Nr. 29 Das kostbare Korallenkänguruh
- *Nr. 30 Die Geißelindianer
- *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 Milliardenkrobat
- *Nr. 54 Micky, der Meisterdetektiv
- *Nr. 55 Dagobert macht Geschichten
- *Nr. 56 Achtung – fertig – los!
- *Nr. 57 Phantomas gegen Phantomine
- *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 rasende 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 vorf! Noch ein Tor!
- *Nr. 83 Phantomas bittet zum Tanz
- *Nr. 84 Mit Vollampf 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 Micky 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 JUBILAUMS-AUSGABE
- *Nr. 101 Donald setzt sich durch
- *Nr. 102 Hut ab vor Phantomas!
- *Nr. 103 Südesträume
- *Nr. 104 Der magische Zylinder
- *Nr. 105 Andere Länder, andere Sitten
- *Nr. 106 Der Topfwal
- *Nr. 107 Der makabre Magier
- *Nr. 108 Künstlerpech
- *Nr. 109 Das Lied der Prärie
- *Nr. 110 Gittas Zauberkünste
- *Nr. 111 Das Zaubenwasser
- *Nr. 112 Gooly 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 Phantomas und seine Freunde
- *Nr. 122 Querfeldein über Stock und Stein
- *Nr. 123 Onkel Dagobert lebe hoch!
- *Nr. 124 Wettlauf ins Ungewisse
- *Nr. 125 Freie Fahrt für Phantomas
- *Nr. 126 Donald, der Pechvogel
- *Nr. 127 Die Ducks auf Abwegen
- *Nr. 128 Goldregen bringt Segen
- *Nr. 129 Einer spielt falsch!
- *Nr. 130 Olympisches Fieber
- *Nr. 131 Herzlichen Glückwunsch, Micky!
- *Nr. 132 Im Reich der Sterne
- *Nr. 133 Die neue Eiszeit
- *Nr. 134 Traum oder Wirklichkeit?
- *Nr. 135 Donald im Pech
- *Nr. 136 Heißes Gold
- *Nr. 137 Das glühende Faß
- *Nr. 138 Donald – ganz locker
- *Nr. 139 Voll in Fahrt
- *Nr. 140 Der ewige Zweite...
- *Nr. 141 Der Tiger von Masalia
- *Nr. 142 Goldene Träume
- *Nr. 143 Das Geheimnis der Silberleuchter
- *Nr. 144 Phantomas 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 JUBILAUMS-AUSGABE
- *Nr. 151 Der Dimensions-Sprung
- *Nr. 152 Der Unglücksbringer
- *Nr. 153 Der Schatz der Teufelszinne
- *Nr. 154 Phantomas und die Dünne-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 Totemplahl
- *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 JUBILAUMS-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 Zwillingssyökar
- *Nr. 181 Der Traum vom Großem Onkel
- *Nr. 182 Die Suche nach dem Feuer
- *Nr. 183 Die Zauberglocke
- *Nr. 184 Eine fantastische Reise
- *Nr. 185 Das Wunderpfand
- *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 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 JUBILAUMS-AUSGABE
- Nr. 201 Das Hexenlicht
- Nr. 202 Ein wahrer Held
- Nr. 203 Der Ritter ohne Furcht und Adel
- Nr. 204 Der Palast des Dagesch
- 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 Donleer 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 Schwelbende Schurken
- Nr. 225 JUBILAUMS-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 Phantomas und die Zauberer
- Nr. 232 Das Stimm-Wunder
- Nr. 233 Zeit ist Geld!
- Nr. 234 Die Jagd auf das Sumpflmonster
- 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 glorieöse 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 Regermacher
- Nr. 246 Falsches Spiel mit Phantomas
- Nr. 247 Donald der Balzauberer
- Nr. 248 Gefangen im Furchtelonst
- Nr. 249 Der verdrückte Professor
- Nr. 250 JUBILAUMS-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 Hokapoka
- Nr. 258 Der Waldgeist
- Nr. 259 Die große Flut
- Nr. 260 Der Alptraum-Abwasch
- Nr. 261 JUBILAUMS-AUSGABE
- Nr. 262 Dämonische Doppelgänger
- Nr. 263 Eine irrwitzige Irrfahrt
- Nr. 264 30 Jahre Phantomas
- Nr. 265 Rennfahrer wider Willen
- Nr. 266 Fenen am Sudpol

Einige Bände sind zur Zeit leider nicht lieferbar!

(* Neuauflage mit neuem Titel.)

Abonnementservice:

Egmont Enapa Verlag
Service Direktvertrieb
Postfach 81 06 40
70523 Stuttgart

Tel. 0711/7252-235; Fax: 0711/7252-392

<http://www.lustiges-taschenbuch.de>

HIER SIND DEINE FREUNDE!



DEINE DISNEY-FREUNDE WIRBELN JETZT IN DER SUPER TOON TIME. GEMEINSAM MIT VIELEN WEITEREN HELDEN. BIST DU DABEI?

TÄGLICH VON 18.00 BIS 20.15 UHR

super
HD LIVE



DM 6,80

00266



LIRE 7200 • PTAS 825 • LFRS 145