

LTB
250

WALT
DISNEY

Lustiges Taschenbuch

250



JUBILÄUMSAUSGABE

WALT DISNEY

JUBILÄUMS- AUSGABE



EGMONT EHAPA VERLAG GMBH

© 1998 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, Tel. 052 346 20 20, Email: sceak@sce.egmont.com.
Verantwortlicher Redakteur: Harald Saalbach; Übersetzung: Gerlinde Schurr, Peter Daibenzelher, Michael Nagula, Eckart Sackmann.

Abonnementservice: Für die **Bundesrepublik Deutschland:** Egmont Ehapa Verlag, Service Direktvertrieb, Postfach 81 06 40, 70523 Stuttgart, Tel.: 0711/7252-235, Fax: 0711/7252-392, Email: service.direktvertrieb@ehapa.de, Leserservice: 0711/7971-508. Für die **Schweiz:** Abo-Service, Postfach, CH-4105 Biel-Benken, Tel. 061/726 94 44, Fax 061/721 90 72. Jahresabo-Preis: sFr. 75,-. Bestellen Sie dort auch einzelne Ausgaben (pro Ausgabe sFr. 7.50 + Handlingskosten). Für **Österreich:** Egmont Verlag, Tel. 0222/91 076-305. Druck: Graphischer Großbetrieb, Pöfneck. Internet: <http://www.ehapa.de>

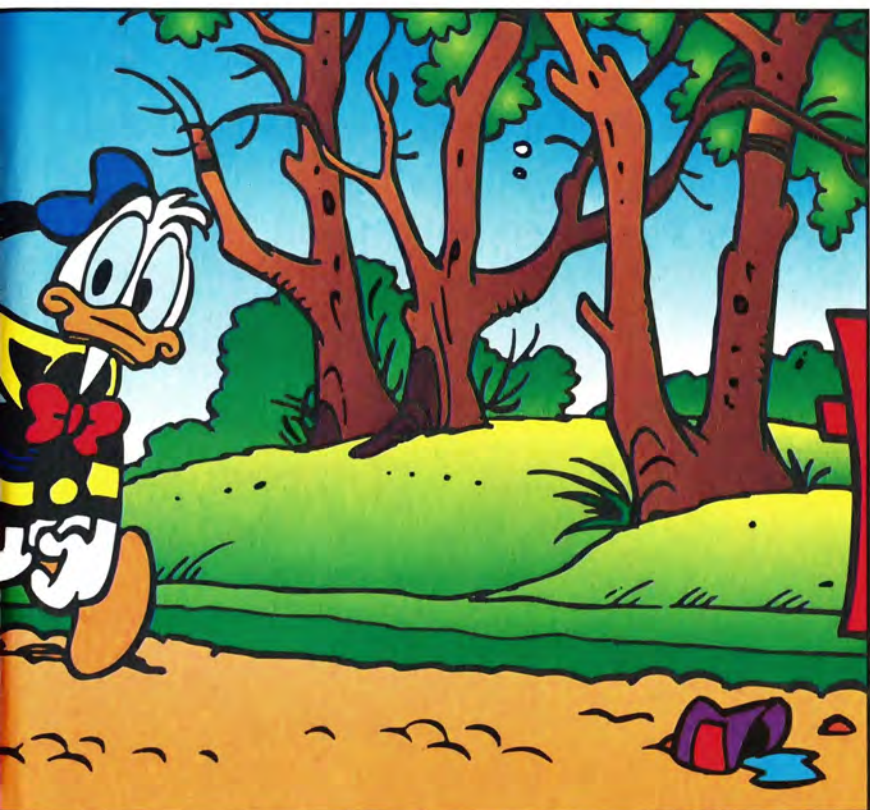
NEU: Ab jetzt mit Lesezeichen zum Sammeln!



WALT DISNEY'S

Lustiges Taschenbuch

Nr. 250



Hallo, Freunde!

Da wir wußten, daß der nächste Jubiläumsband vor der Tür steht, haben wir schnell noch ein paar Abenteuer erlebt, um euch diesmal mit einem besonders dicken Band erfreuen zu können.

Aber im Ernst, wir wünschen euch auf alle Fälle extra viel Spaß mit dieser Extraportion an lustigen und spannenden Geschichten:

Glück und Glas...	5
Allein gegen alle!	37
Ein hartes Spiel	82
Duett oder Duell?	115
Das Märchenmonster	142
Ferien auf dem Mond	172
Einfach schauderhaft!	206
Die verschwundene Erbin	207
Der Pechsträhnen-Planet	255
Knallhart	310
Superstar wider Willen	311
Der Schatz der Zyklopen	330



Macht's gut und
bis demnächst!

Eure

Entenhausener

GLÜCK GLAS

„Eigentlich begreife ich noch immer nicht so ganz, was damals passiert ist – aber es war eine furchtbare Zeit!“

Es gewinnt das Los mit der Nummer 13!

Hurra!

Ah!

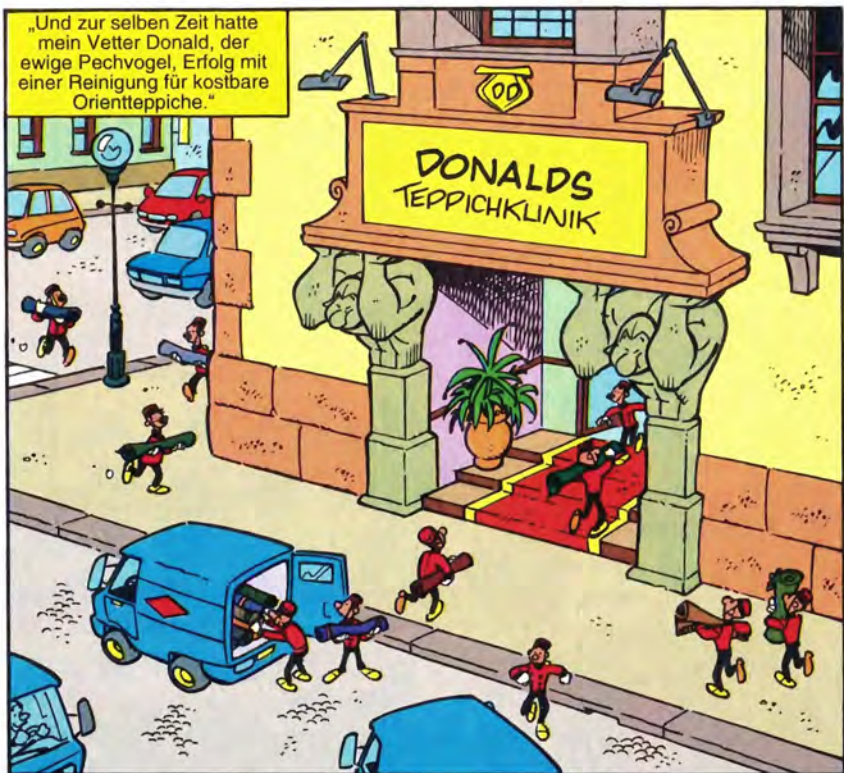
WALT DISNEY

ENTENHAUSENER LOTTERIE

„Irgendwie war die Welt aus den Fugen geraten, die natürliche Ordnung der Dinge auf den Kopf gestellt, denn ich – Gustav Gans, bekanntlich der größte Glückspilz des Universums, hatte plötzlich nur noch Pech.“

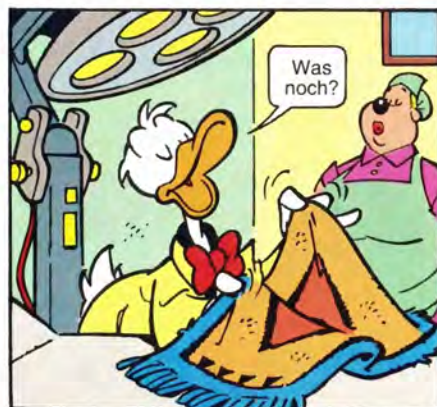
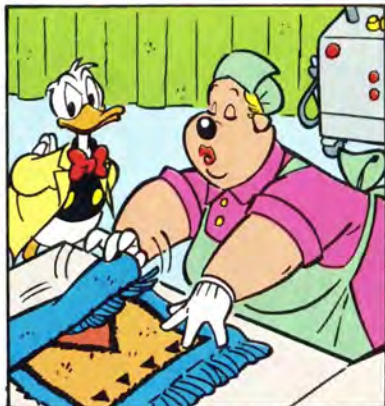
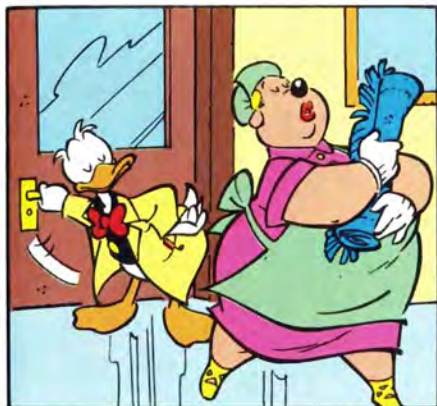
D 97011

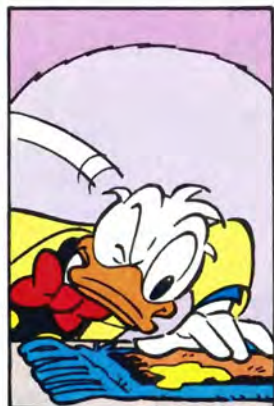
„Und zur selben Zeit hatte
mein Vetter Donald, der
ewige Pechvogel, Erfolg mit
einer Reinigung für kostbare
Orientteppiche.“



„Mit viel
Erfolg!“





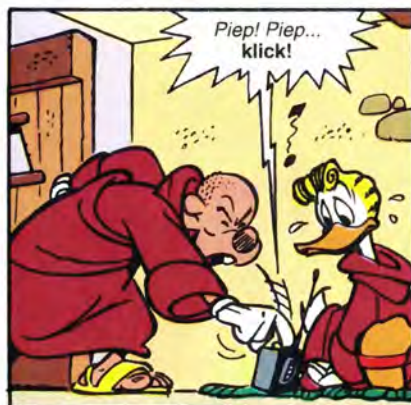












Eine Woche
später...

Jede Faser meines Seins steht
mit dem Kosmos in Verbindung.
Wir sind eins. Wir sind eins.

Der Baum, das
Tal, der Schnee,
das Kalb, alles
gibt unserem
Wesen Halt.



So ein Unsinn!



Jede Faser meines Seins...
schnaub!... ist von schierer
Wut erfüllt! Von Wut auf
mein vermaledeites Pech!



Wo bist du, Glück?
Was habe ich dir getan,
daß du mich so schmähsch
im Stich läßt? War ich dir
nicht treu ergeben?



Oh, ich bin eins mit mei-
ner schlechten Laune
und Frustration! Jede
Faser meines Seins
schreit nach Rache!



Sag mir doch, was
ich dir getan habe,
Glück, daß du mir
so übel mitspielt!

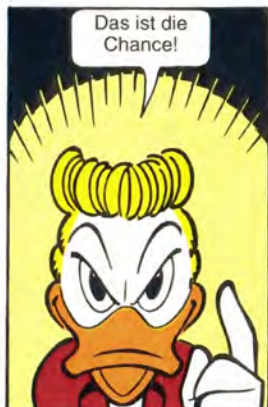








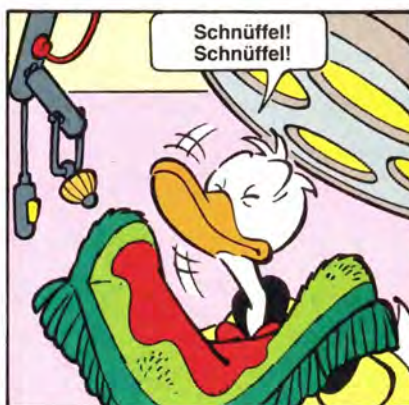


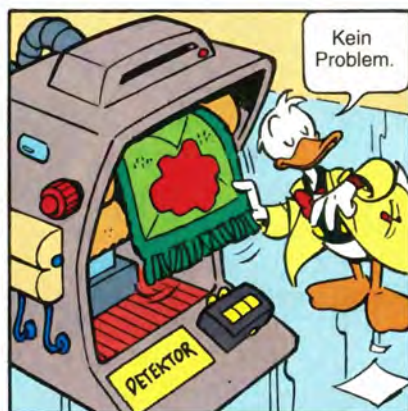
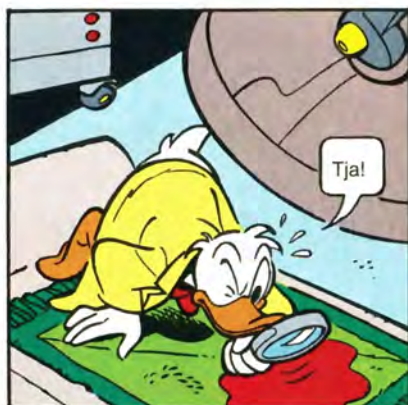






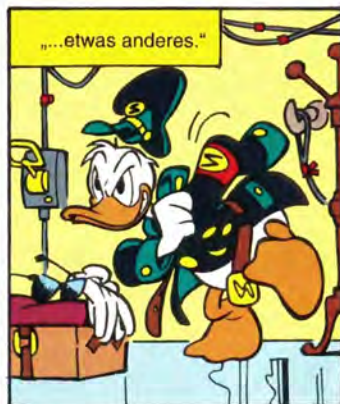


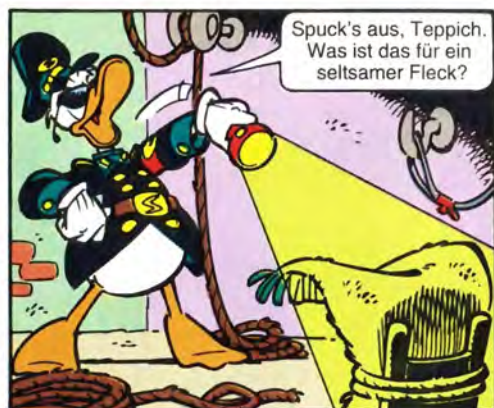






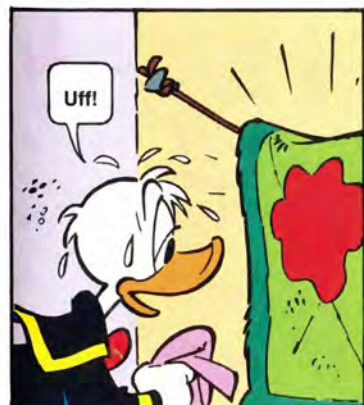


























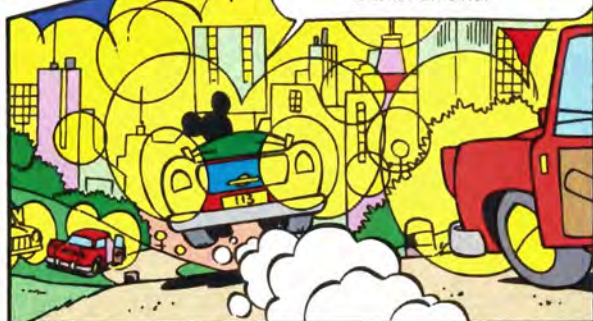




Hier stimmt doch was nicht!
Es ist drei Uhr morgens,
und alles ist hell erleuchtet?



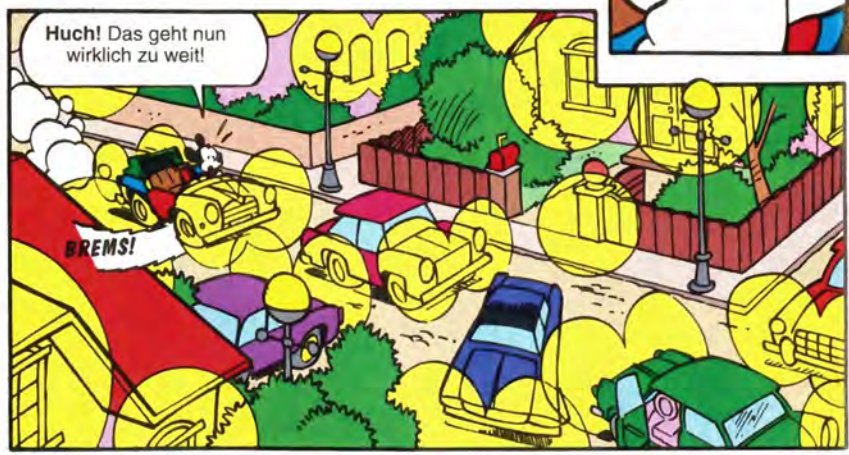
Vielleicht findet ja ein
Konzert statt? Maikel
Gackson und die
Hacksteak Boys!
Die Klimper Family oder
sogar Fido Horn!



Irgendeinen Grund muß es
schließlich haben, daß alle
Lichter an sind!



Aber wenn ein Konzert
stattfände, müßte man
eigentlich was hören,
oder nicht? Und in der
ganzen Stadt ist es
mucksmäuschenstill...
beinahe zu still.

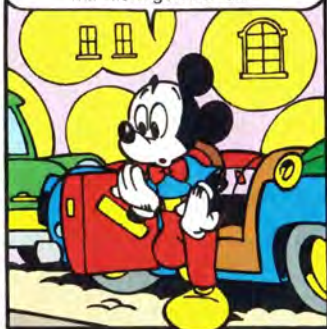


Huch! Das geht nun
wirklich zu weit!

BREMS!



Nicht zu fassen. Hat man so was schon erlebt? Meine Hand wollte mir nicht gehorchen!



Na ja, wahrscheinlich ein Krampf, weil ich stundenlang das Steuer umklammert habe.



Also, ich bin zwar hundemüde, aber dieses Lichtermeer ist schon seltsam. Was mag hier vorgehen?



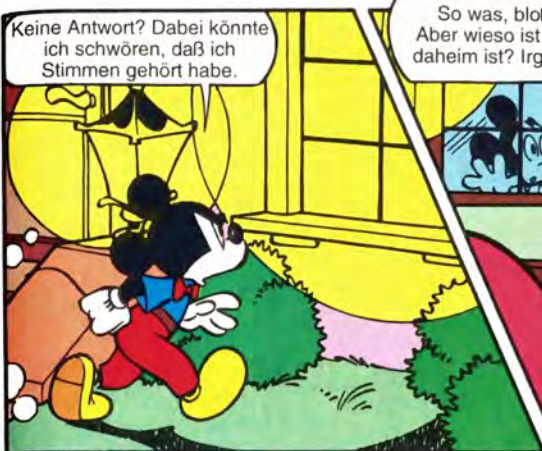
Am besten frage ich jemanden!



Hallo, ist wer zu Hause?
Ich wüßte gern, was sich
in Entenhausen abspielt!



Keine Antwort? Dabei könnte ich schwören, daß ich Stimmen gehört habe.



So was, bloß der Fernseher. Aber wieso ist er an, wenn keiner daheim ist? Irgendwie unheimlich!



Aber so leicht gebe ich nicht auf! Ich versuch's einfach woanders!



Doch leider...

Fehlanzeige!



Sehr viel später...

Hier auch.



Und nachdem Micky die ganze Straße abgeklappert hat...

Unglaublich! Überall brennt Licht, aber es ist kein Mensch da.



Dafür muß es doch eine vernünftige Erklärung geben. Wo könnten die vielen Menschen nur alle sein?



Aber natürlich! Sie haben sich im Gemeindehaus versammelt... oder im Park. Das ist des Rätsels Lösung.



Ah!

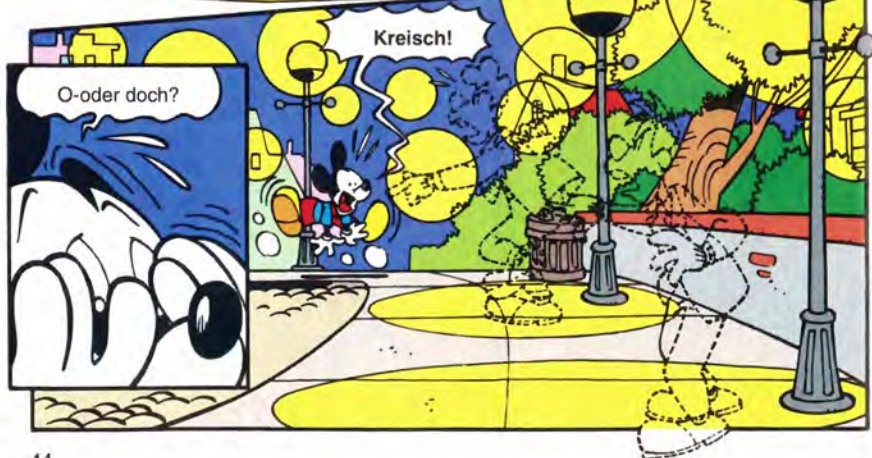


Nein, ich bin nur übermüdet! Das eben habe ich gar nicht wirklich gesehen, das war Einbildung.



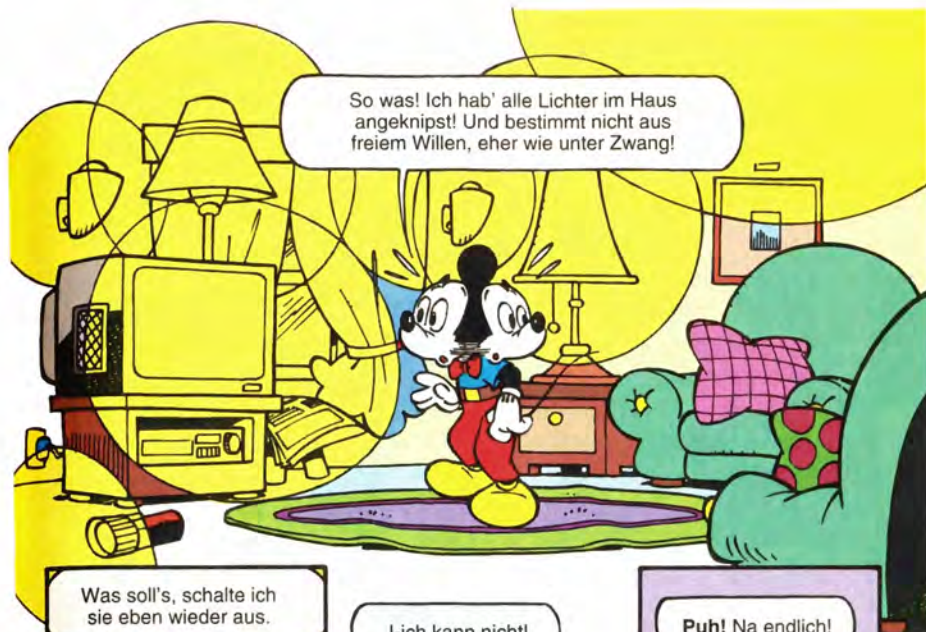
Kreisch!

O-oder doch?









Was soll's, schalte ich sie eben wieder aus.



I-ich kann nicht!



Puh! Na endlich!



Nach großen Mühen...



O Mann, das war vielleicht ein Kampf! Aber dafür ist es jetzt bei mir stockdunkel.

Seltsam, dieser Zwang, überall Licht zu machen. Wie hängt das mit den Gespenstern zusammen?



Und wieso haben die Leute das Licht nicht wieder ausgemacht, wenn sie alle in die Berge geflohen sind?

Seufzt! Eigentlich glaube ich ja gar nicht an Gespenster. Das hier muß eine andere Ursache haben! Aber wo sind die Leute?

KLICK!

PATSCHI!

Was könnte sonst bewirkt haben, daß sich meine Freunde und Nachbarn ohne ersichtlichen Grund in Luft auflösen?

KLICK!

Kreisch! O nein! Minni!

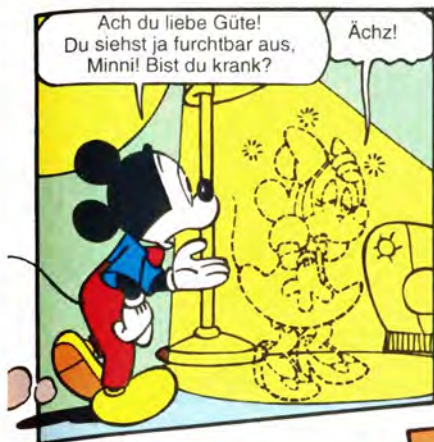
KLICK!

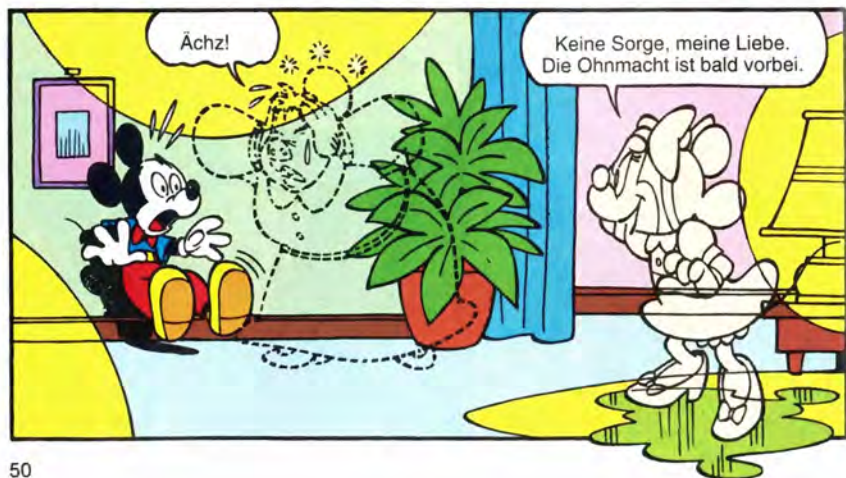
Sekunden später...

Minni?

Was fällt dir Rüpel ein, einfach so ins Haus zu stürmen?

WUTSCH!







Sie ist wohl ein notwendiger Bestandteil der Verwandlung, genau wie die nervösen Zuckungen, die du gerade durchmachst.



Siehst du? Deshalb hast du dich so seltsam gefühlt... du mußtest etwas absondern.



Igitt! Was ist das denn?



Der Eindringling! Den hatte ich ganz vergessen.

Das ist keiner von uns!



Auweia! Etwas sagt mir, daß ich diesen Doppelgängern besser nicht in die Hände fallen sollte.

Ihm nach!

Sie können mich zwar sicher nicht festhalten, weil sie dazu stofflich sein müßten...

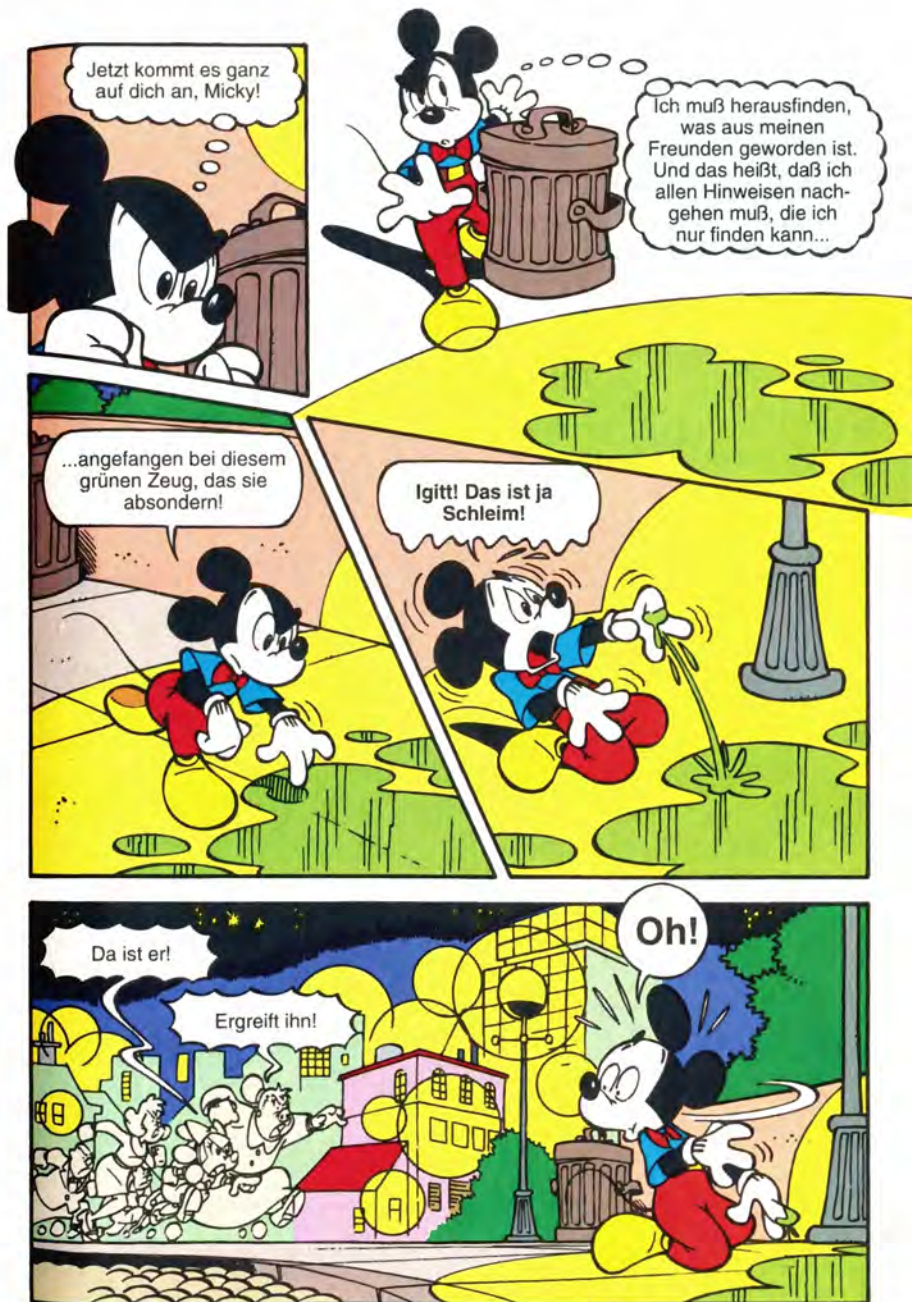
...aber dieses Kribbeln, als Minni mir durch die Finger glitt... **brrr...** darauf kann ich echt verzichten!

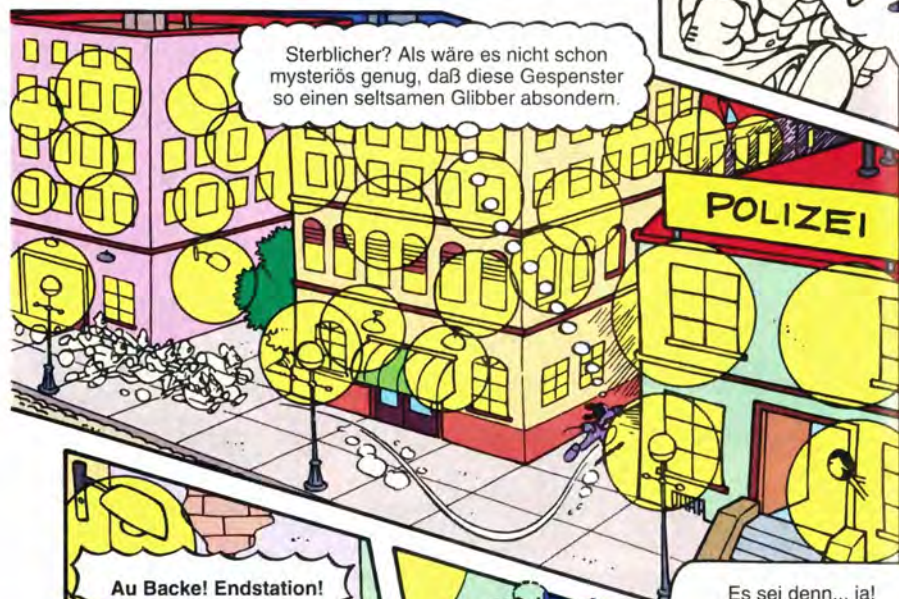
Ach du Schreck!

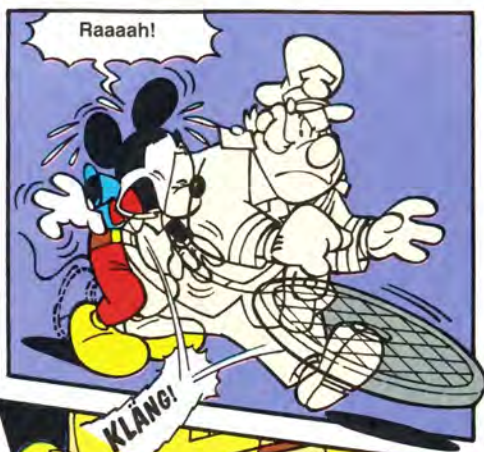
Aaah...

Offenbar wimmelt es hier von diesen Wesen.

Nicht auszudenken, was sie den Bürgern von Entenhausen angetan haben! Hoffentlich... **schluck...** haben sie der armen Minni kein Haar gekrümmt.









Aber Scherz beiseite.
Was fangen wir jetzt mit
dem Sterblichen an?

Keine Ahnung, Hilde. Wir können ihn erst
loswerden, wenn wir wieder eine feste
Form haben.

O nein! Und was ist, wenn er
uns inzwischen zu Schaden
versucht?

Vielleicht stellt er
die ganzen Lichter ab,
bevor unsere Verwandlung
abgeschlossen ist?

Keuch! Dann müssten wir wieder zurück!



Ihr habt recht! Das Risiko ist
einfach zu groß. Wir sollten
den Älteren Bescheid geben.





So eine Zeitverschwendung. Ich würde viel lieber unser neues Zuhause erkunden.



Stimmt. Aber das büßt er uns noch, daß wir den ersten freien Tag seit vierhundert Jahren mit ihm verplempern müssen.



Hörst du? Dir zeige ich noch, warum die Diener im Herzogtum meines Gatten mir den Spitznamen...



...wilde Hilde gegeben haben!

Uaaah!





Ich... ich finde schon einen Weg, um euch aufzuhalten.



Huch! Wir müssen etwas unternehmen.

Stell dich nicht so an, Agatha! Er kann uns nichts tun!



So ist's recht, Sterblicher – komm her! Dann laufe ich durch dich durch und zeige dir, wie man sich bei uns zu Hause fühlt.

Ähzz!



Nein danke. Da tummle ich mich lieber bei den Ratten.



O nein! Der Mistkerl hat uns reingelegt!

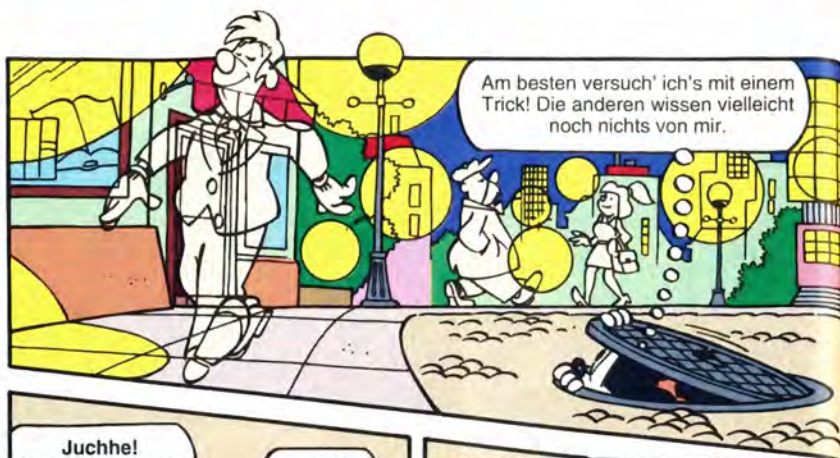


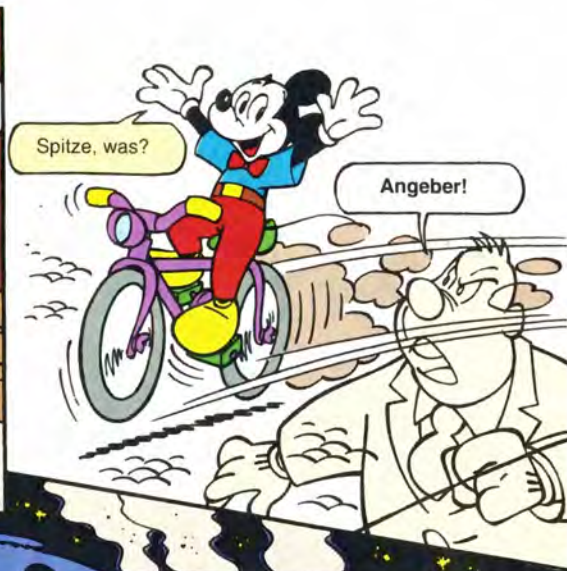


Als hätte Micky nicht schon genug Probleme...









Wenig später...



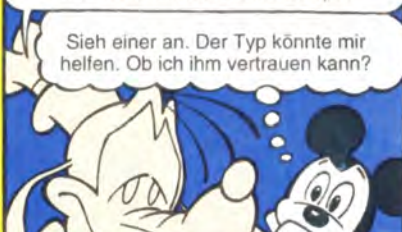




Und es ist ungerecht, unschuldige Menschen dorthin zu verbannen, nur um selbst stofflich zu werden!



Aber was will man machen? Die Älteren haben es so bestimmt. Und jetzt, wo wir immer fester werden, ist es zu spät!



Sieh einer an. Der Typ könnte mir helfen. Ob ich ihm vertrauen kann?



Gehen wir doch gemeinsam vor! Ein Sterblicher und ein Gespenst müßten die Älteren doch besiegen können.



Micky weilt
ihn ein...

Und jetzt will ich zum
Kraftwerk. Aber wenn
ich mehr über euch
wüßte, könnte das sicher nicht
schaden. Wer seid ihr denn eigentlich,
und woher kommt ihr?

Nun ja, das will ich dir gern
erzählen. Am besten fange
ich bei mir an.



„Ich unterhielt den König und
seine Ritter mit meinen Späßen,
doch bald hatten sie sie satt.“



„Also dachte ich mir
etwas aus, um meine
Späße spannender zu
machen – mit Erfolg!“



„Es ist bestimmt schon einige Jahrhunderte
her, da war ich Narr am königlichen Hof.“



„Nur waren es diesmal leider keine Melonen, die mir am Schluß auf den Kopf fielen, und ehe ich mich versah...“



„...befand ich mich im Schattenreich, wo mich ein Licht magisch anzog.“



„Doch bevor ich es erreichte, hörte ich seltsame Klagelaute.“

Schluchz!



„Sie waren so herzerreißend, daß ich mich vom Licht abwandte und instinktiv dorthin begab.“

Buhuhuu!



Wääh!

Buhuu!

Schluchz!

„Ich traf auf die traurigste Ansammlung von Menschen, die mir bis dahin begegnet war.“

Heul!



„Als Hofnarr wußte ich natürlich sofort, wie ich sie aufheitern konnte.“

Dann steckte seine Frau ihm Ameisen in die Rüstung, und das juckte so sehr, daß der König tanzte!

Hahahaha!

„Später fand ich heraus, daß sie das Licht nicht finden konnten und traurig waren, weil sie nicht auf die andere Seite gelangen!“

„Und ich verbrachte so viel Zeit bei ihnen, daß ich es schließlich auch nicht mehr fand, als ich mich danach auf die Suche machte.“

„Aber das störte mich nicht weiter. Ich erzählte Witze und brachte die Leute zum Lachen. Was konnte es Schöneres geben?“

Der König lief ungefähr so, und seine Frau sagte: „Du hast bestimmt keine Brause getrunken!“

Hahahaha!

„Leider hatten einige Zauberer,
die sich die Älteren nannten,
für solche Späße nichts übrig.“



„Ihnen ging es nur um
eines – herauszu-
kommen aus dem
Schattenreich!“

Und nachdem sie Hunderte
von Jahren ihr altes Wissen
ausgetauscht hatten, fanden
sie auch eine Möglichkeit!“

Wir brauchen irdisches Licht,
das stark genug ist, um die
Finsternis zu durchdringen.

Ja! Dann können wir mit
jedem Sterblichen in der
Nähe dieser Lichtquelle
den Platz tauschen!



„Also machten sie sich daran, durch
Gedankenkraft die Menschen auf der
Erde in ihre Gewalt zu bekommen...“



„...was dazu führte, daß überall in
Entenhausen das Licht anging.“



„So wurde der schreckliche Bann der Finsternis überwunden, und die Bewohner des Schattenreichs tauschten mit den Bürgern von Entenhausen den Platz.“

SPRATZEL!

Ich... äh... wollte deinen Freund nicht aus dieser Welt vertreiben, aber das Licht hat mich gegen meinen Willen hierhergezogen.

Diese Schurken!

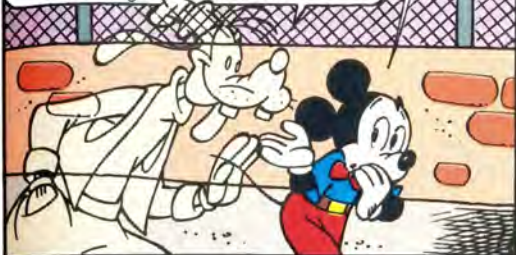
Würde es denn genügen, wenn man alle Lichter einfach ausschaltet? Holt das meine Freunde auch wirklich zurück?

Klar, aber du müßtest dich beeilen. Ich werde mit jedem Moment stofflicher.



Und was wird aus dir? Ich meine, es klingt nicht gerade so, als wäre es im Schattenreich angenehm.

Mach dir um mich mal keine Sorgen. Nach all den Jahrhunderten bin ich da doch längst zu Hause.



Außerdem... hihhihi... habe ich mir eine Menge Possen über die Älteren ausgedacht, und die will ich zum Besten geben!



Bald...

Oha, das habe ich befürchtet. Das Kraftwerk wird bewacht.

Kein Problem!





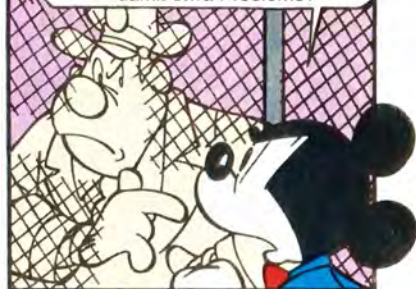
War nicht so gemeint, Balli, aber das hier ist Sperrgebiet.

In der Stadt treibt sich nämlich ein Sterblicher herum, und die Älteren fürchten, daß er Sabotage betreiben könnte.



Wenn ich so darüber nachdenke, sieht dein Freund ganz wie ein Sterblicher aus.

He, ich bin nur ein wenig früher als ihr stofflich geworden. Habt ihr damit etwa Probleme?



Ich lege meine Hand für ihn ins Feuer.

Na ja, wenn du es sagst. Was wollt ihr denn hier?



Euch ablösen, was sonst? Die Älteren meinen, als Stofflicher könnte ich es besser mit dem Sterblichen aufnehmen als ihr.



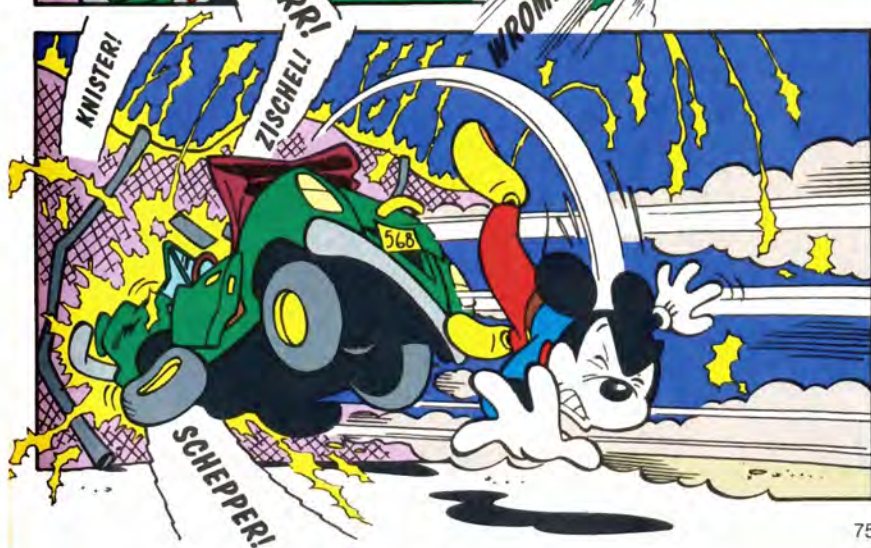
Also nehmt lieber ein tüchtiges Lichtbad. Das ist gut für die kleinen grauen Zellen!

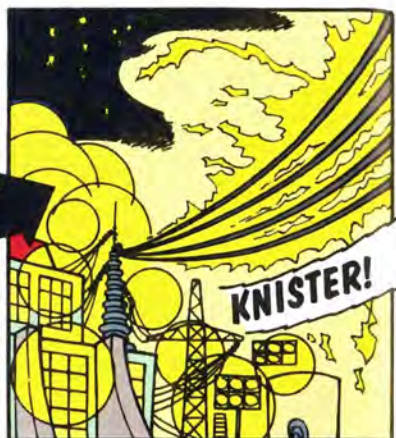
Grr! Für wen hält der sich? Für einen der Älteren?

Wenn ich stofflich bin, komme ich wieder, dann reden wir Tacheles!

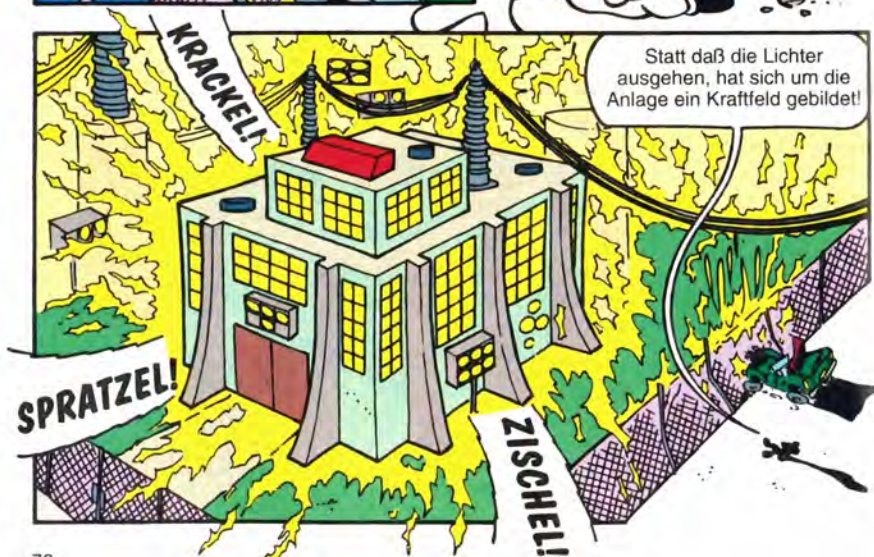








Von wegen Kurzschluß. Ich fürchte, der Plan ist nach hinten losgegangen.

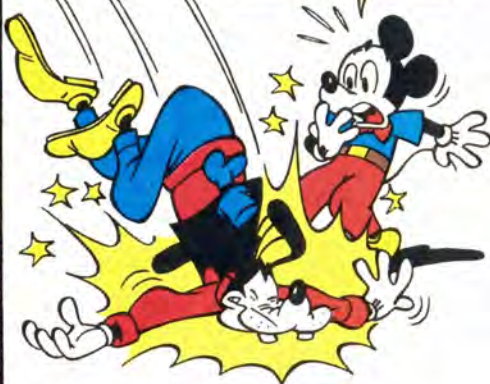




Ahhh! Das hat weh getan!



Meine Güte! Sag bloß,
du bist ganz stofflich?







Und kurz
darauf...

Gott sei Dank. Die Stadt war so schrecklich
leer, daß ich mir schon Sorgen gemacht habe.

Aber aus irgendeinem
Grund sind alle in der
Stadtmitte aufge taucht!



Wenn ich nur wüßte, ob es
Minni auch gutgeht?

Träume ich?

Nicht nur Sie, hoffe ich. Sonst
wäre mir das äußerst peinlich.



Minni!

Bist du das, Micky?





EIN

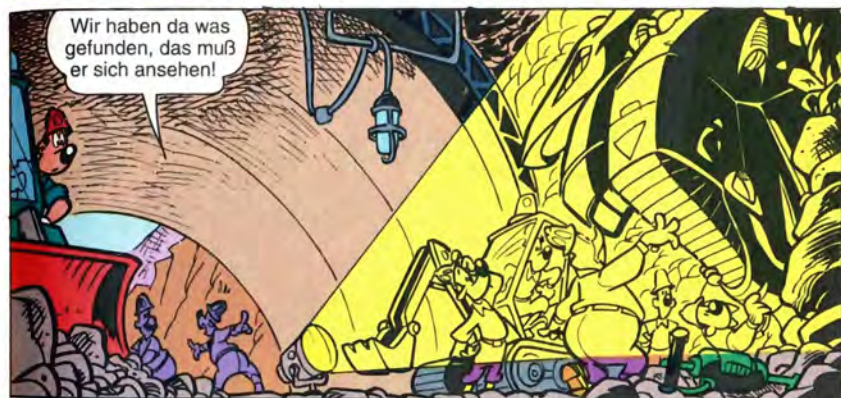
WALT DISNEY

WARTES SPIEL

Die Bauarbeiten an der neuen U-Bahn in Entenhausen sind in vollem Gange...



Rudy Salvagnini (Story), Lucio Leoni (Zeichnungen)



Bis dann der
Kreuzer endlich
fällt...



Eine Sensation! Baptist, geben Sie
Herrn Düsentrieb
Bescheid!

Da zuckt
nix!

Vergiß es!



Plötzlich...

Es klappt
auf!



Halt! Rühren Sie bloß
nichts an!



Warum so
heftig?

Weil das gefährlich sein
kann für Laien! Wer weiß,
was in diesem Ding da
lauert?









Mannhaft gesprochen, doch die Wahrheit ist...



Zur selben Zeit gehen
im Tunnel höchst merk-
würdige Dinge vor...

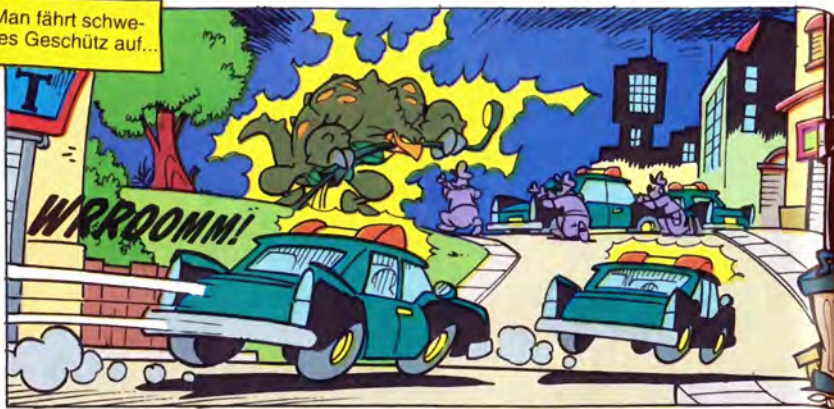








Man fährt schweres Geschütz auf...



Jeder dieser Betäubungspfeile würde eine ganze Herde Elefanten flachlegen!



Doch...

Leider bleiben sie bei dem Kollegen nicht stecken!



Nichts wie weg, Leute!



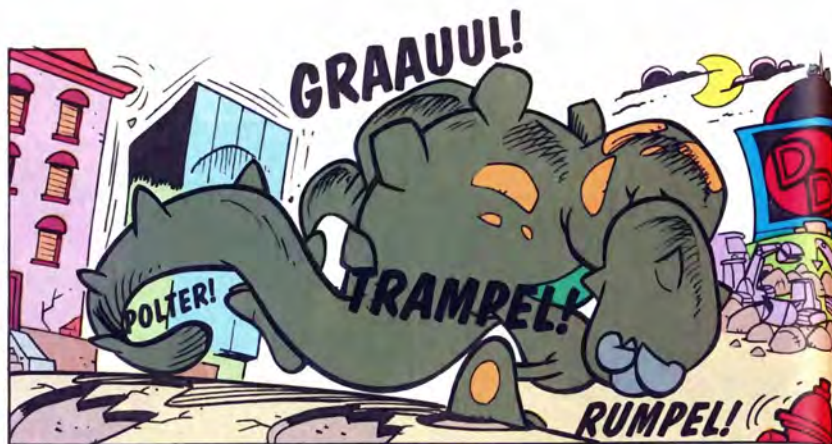
















Derweil...



Der Verteidigungswall macht wenig Eindruck auf das Ungetüm!

Es haut ihn kurz und klein!



Und mit jedem Hieb baut es Energie auf und wird größer!

Schrecklich!



Ah, gleich löst es die Selbstschußanlage aus! Vielleicht ein Fünkeln Hoffnung?

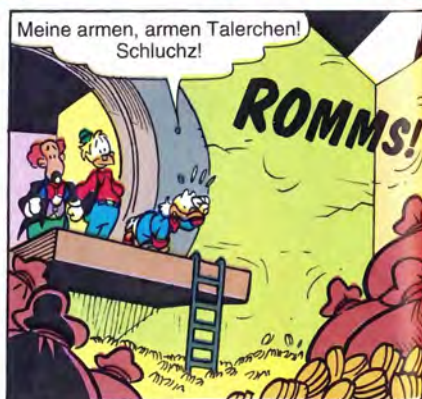














„Wir haben uns gleich auf den Weg gemacht, nachdem wir das Signal empfangen hatten...“

He! Ich glaube, da hat jemand unseren Psycho-Wrestler wieder in Gang gesetzt!

Klasse! Peil ihn an!



Er ging damals zusammen mit einem defekten Forschungs-gleiter verloren!

Gut, daß wir ihn wiederhaben!



Äh, wie war das?
Ein Psycho...

Psycho-Wrestler!
Ein Spiel für lange Reisen!

ROMMS!
ROMMS!



Ein Spiel?

Ja, man erschafft aus seiner Phantasie eine Figur und läßt sie dann gegen die Spielfigur des Gegners antreten!



Hätten Sie die Güte, sich die Erklärungen für später aufzusparen?

?



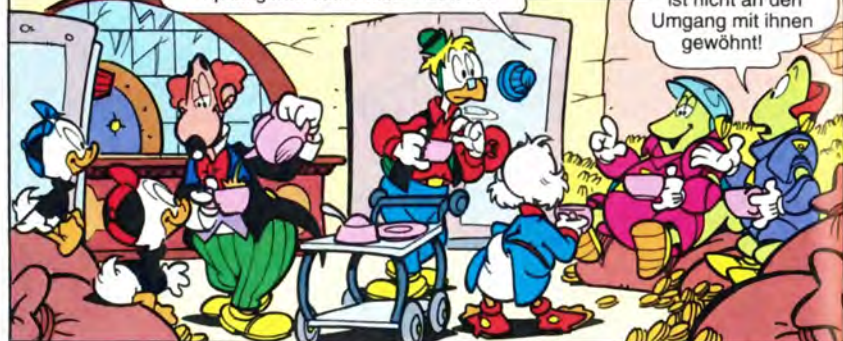




Später...

Es ist schon ungewöhnlich! Normalerweise nehmen die Spielfiguren keine feste Form an!

Aber euer Geist ist nicht an den Umgang mit ihnen gewöhnt!

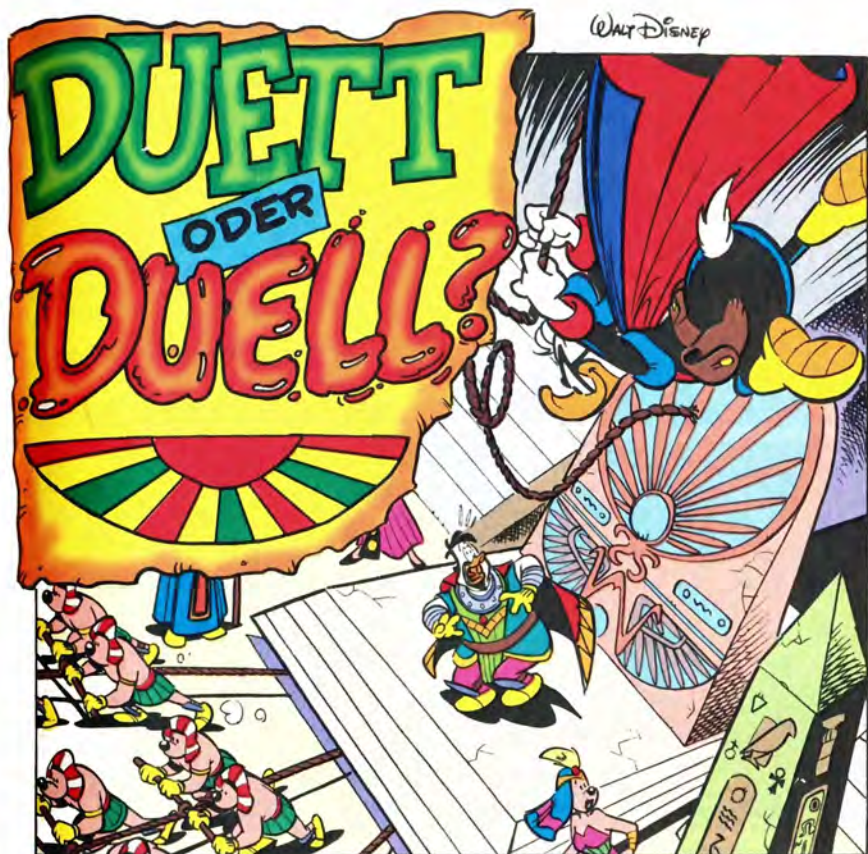










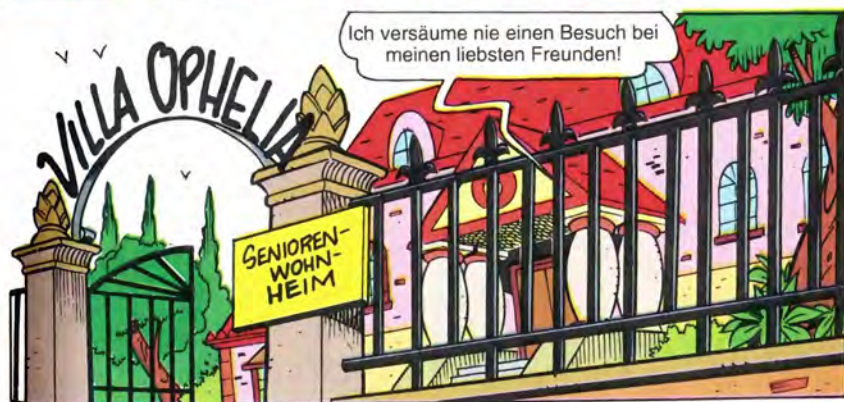


3-Pr 42-3

























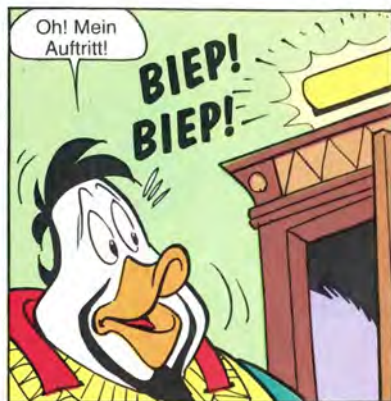




























ENDE





Der Sommer geht zu Ende, worüber der Himmel ebenso betrübt zu sein scheint wie die Menschen...







Wenig später...

Dort, bei der nächsten
Kreuzung geht's rechts
ab!



Siehst du, da sind
wir schon!



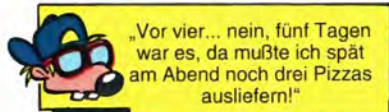
Hmm... läßt dein
Onkel immer die Tür
offenstehn?

Och ja, der Gute ist
etwas schusselig!

















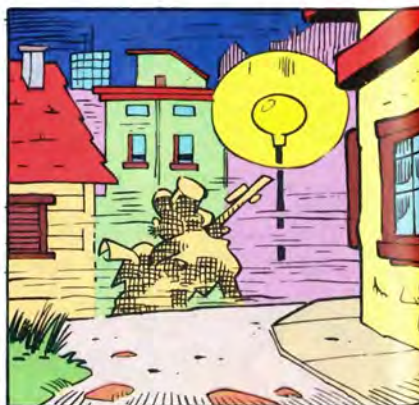


Schwer und unheimlich lastet der Nebel auf den verlassenen Straßen...

































Rudy Salvagnini (Story), Lara Molinari (Zeichnungen)



„Ausgestattet mit der neuesten Technologie
und komplett von Robotern realisiert!“

„Wir bieten echte Traumferien
zu wahren Alpträumen!“



Eine astronomische Investi-
tion, die sich nur
rechnet, wenn
gleich die erste
Reise ein Erfolg
wird! Klar,
Donald?

Keine Sorge!
Auf mich
kannst du dich
verlassen!



Und so, tags darauf...

Die Passagiere unserer ersten Mondreise werden
an Bord gebeten!



Das Weltraumshuttle hebt ab...



3... 2... 1...
null!



Na, wie läuft
es, Donald?

Wie am
Schnürchen!
Sollte was sein,
melde ich mich!
Tschüs,
Onkelchen!

Nanu! Der Bordcomputer zeigt
leichtes Übergewicht an! Ich frage
mich, weshalb! Ob die Passagiere so
schweres Handgepäck dabeihaben?



Ich möchte Sie sehr herzlich an Bord begrüßen
und Ihnen eine angenehme Reise zu Ihrem
Traumziel wünschen!



Da bin ich echt
gespannt! Teuer
genug war es ja!



...und wird aufs Aufmerksamste begrüßt!



Unsere Robot-Zimmermädchen werden Sie zu Ihren Unterkünften bringen!

Also, bis jetzt sieht's ganz okay aus!

Willkommen auf dem Mond, Herrschaften!

Und es sieht nicht nur so aus!



Nachdem alles derart perfekt vorbereitet ist, kann eigentlich gar nichts schiefgehen!



Huhu! Donald!

Diese Stimme! Nein, das gibt's nicht!







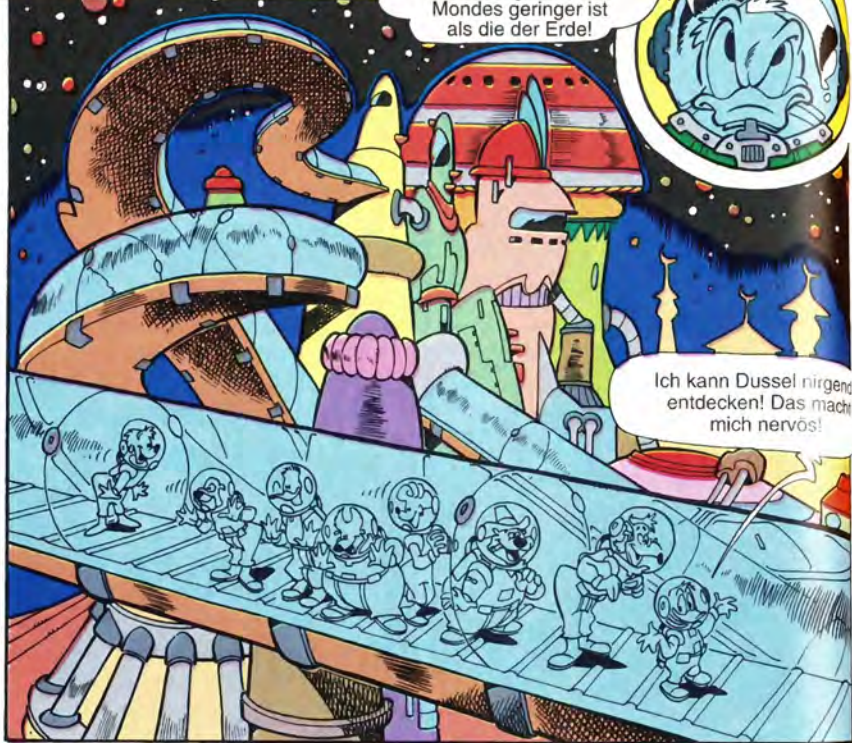


Nach einem erquickenden Schlaf steht der erste Mondausflug auf dem Programm...

Bitte denken Sie daran, draußen keine allzugroßen Sprünge zu machen, weil die Anziehungskraft des Mondes geringer ist als die der Erde!



Ich kann Dussel nirgend entdecken! Das macht mich nervös!



Zu Recht...

Was steht ihr denn so steif da unten rum? Los, kommt hier rauf! Wer am höchsten springen kann!









Dann das Abendessen
bei Kerzenlicht...

Ich hoffe,
Sie genießen diesen
einmalig romantischen
Abend...

Herrlich!
Dieses wunderbare
Panorama!

...an dem am Himmel nicht
der Mond, sondern unsere
Erde scheint!

Die verschiedenen
Gänge unseres
Menüs werden Ihnen
mittels Fließbändern
serviert!

Oh!

Ich habe meine
Tasche vergessen.
Lieber! Bitte, entschul-
dige mich kurz!

Gut, Liebes!
Beeil dich!



Später...



Beim Abendessen...

Zum Auftakt ein erfrischender Fruchtsaft! Greifen Sie ruhig zu, Herrschaften!

O ja! So was mag ich!

Es soll Ihnen an nichts... ah!

KRIEKS!

Etwas Tischmusik gefällig?

KREISCH!

Ih! Japs!

KRÄTSCH!

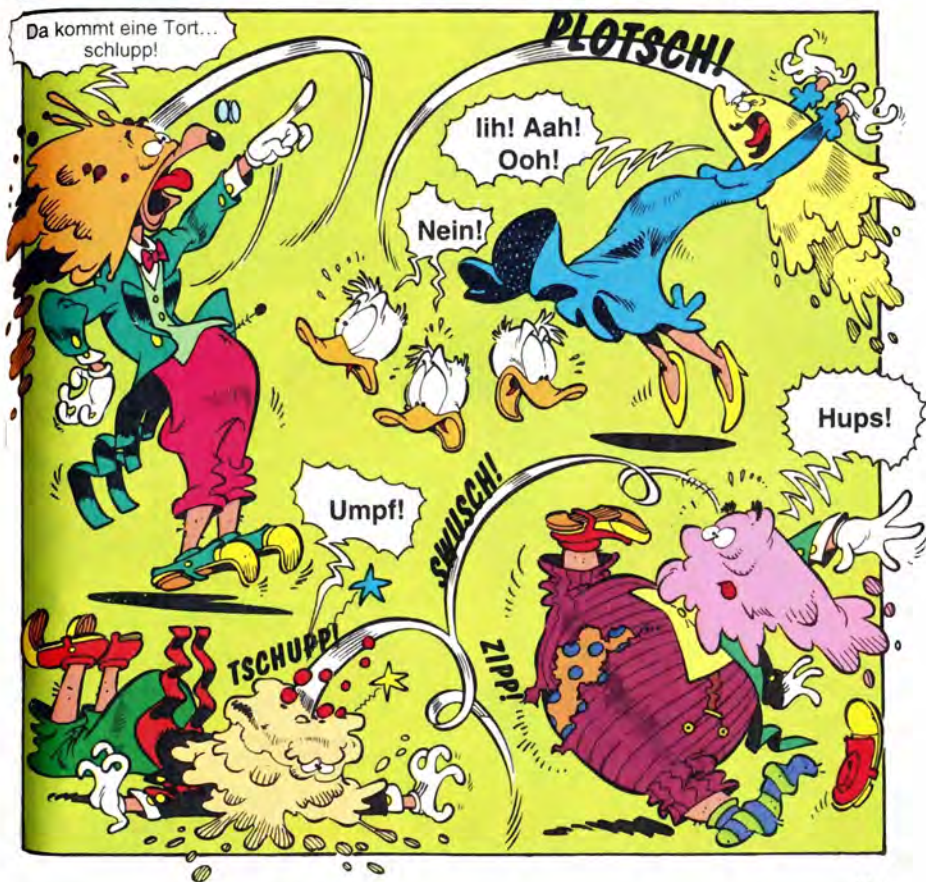
Nein!

Du bist wohl übergeschnappt?

Aber Donald! Was wäre so ein Abend ohne Serenade?

Ruhiger wäre er – und vor allem friedlicher! Gib das Ding her!















Es folgt ein überstürzter Rückzug...



Man bereitet die Verteidigung vor...



Donald ist alleine...



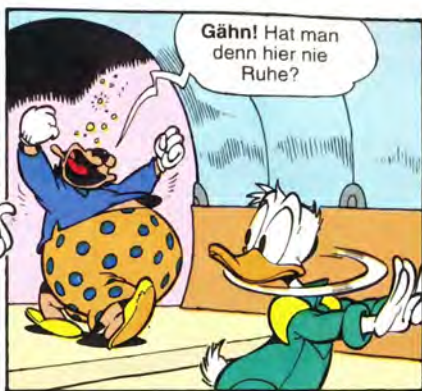
...als plötzlich...





Doch welche
Überraschung...





Beim Aufwachen hört sich die Geschichte dann etwas anders an...



Ihnen hänge ich einen Prozeß an, der Sie aus dem Verkehr zieht!

Nur zu! Ruiniert bin ich eh schon!



Besonders, wenn du
weiter soviel Unheil
anrichtest!

Nein, nein! Keine
Angst! Als nächstes
plane ich etwas ganz
Harmloses!

Wer's glaubt! Dussels Ideen sind nie
harmlos! Besser, ich behalte ihn im
Auge!

Daher...

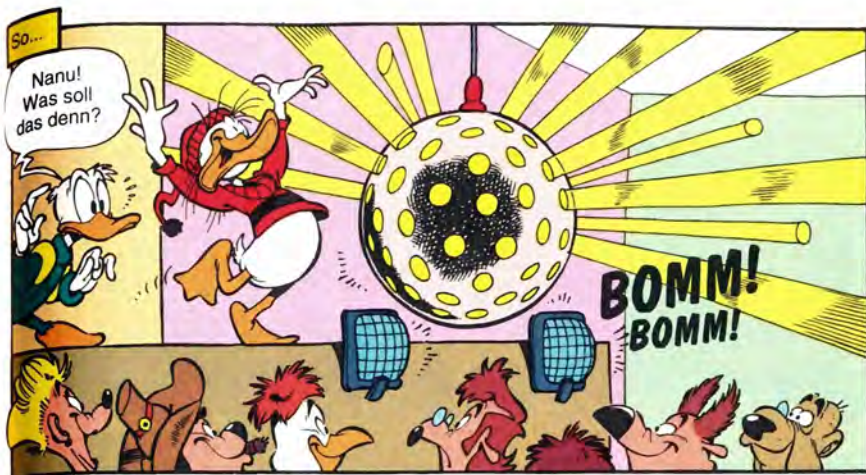
So! Nun ist alles
bereit!

Diesmal scheint
es sich tatsächlich
um was Harmloses
zu handeln! Sieht aus
wie Spielzeug!

Na, Dussel, was macht deine harmlose
Überraschung?
Ja, danke! Ich sage
sie gerade an! Alles okay?

Jedoch...







Noch eine Minute...



Kurz darauf...

Das Dorf war zwar nicht optimal geführt, aber muß man es deshalb denn gleich zerstören?

Tja, so ist Dagobert Duck nun mal: Er macht keine halben Sachen!

KA-WUMM!

Sechs Monate später...

Grrr!
Grmpf!

Wann können wir denn endlich zur Erde zurück?

Wenn Onkel Dagobert nicht mehr sauer ist! Und mach die Lampe aus, sonst entdeckt er uns noch!

ENDE

WALT DISNEY

EINFACH
SCHAUDER-
HAFT!

Paß auf! Jetzt
kommt die Szene,
wo das Gespenst
erscheint!

Hör auf,
mir den Film
zu erzählen,
Donald!

2183-0

Au Mann! Gleich wird's
ganz schlimm! Schau
besser gar nicht hin!
Ich erzähl's dir!

Grmpf!

FLOTSCH!

Schauder!

Dir laufen ja
direkt Schauer
den Rücken
runter! War
der Horror-
film so
gruselig?

Nein,
Daisys Eis ist
so kalt!
Brrr!

SCHÜTTEL!
SCHÜTTEL!
PLOPPI!

???

Nino Russo (Story), Alessandro Barbucci (Zeichnungen)

ENDE

DIE VERSCHWUNDENE ERBIN

Berühmte Persönlichkeiten haben zu allen Zeiten die Neugierde der Menschen und besonders der Journalisten geweckt. So auch Sherlock Ohms, ein Privatdetektiv, der um die Jahrhundertwende in Entenhausen lebte und arbeitete...

Extrablatt! Alles über den morgigen Prozeß! Mysteriöser neuer Zeuge aufgetaucht!

Wo ist er?
Ich muß ihn
dringend inter-
viewen!

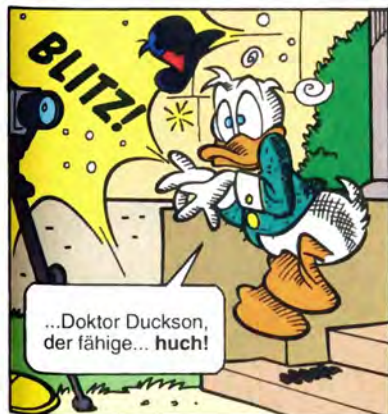
Da kommt Sherlock
Ohms! Lauft
mir nicht vor die
Kamera!

Nicht nur du!
Ich war lange
vor dir da!

QUAKER

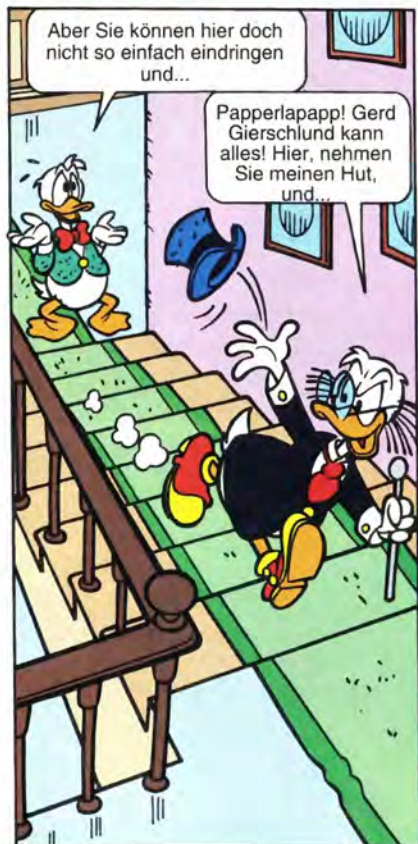
D 96004















Meine Nichte wollte, daß ich mit ihr
zusammen zu Abend esse und dabei eine
persönliche Angelegenheit bespreche!

Schluchz!
Ich bin völlig
verzweifelt!

Aber was ist denn
passiert, Gunda?



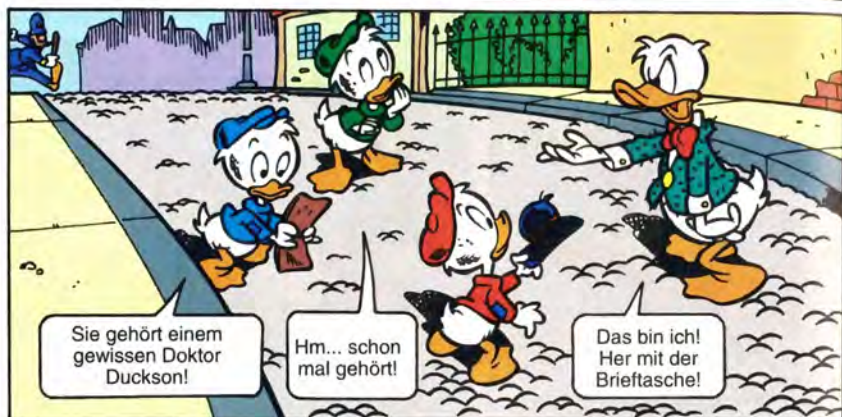










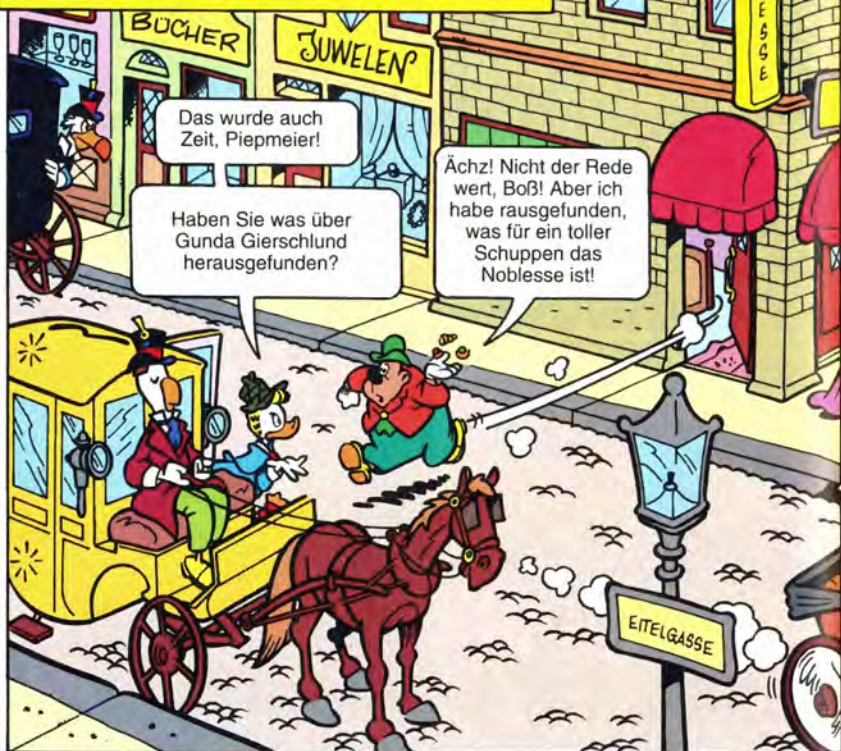




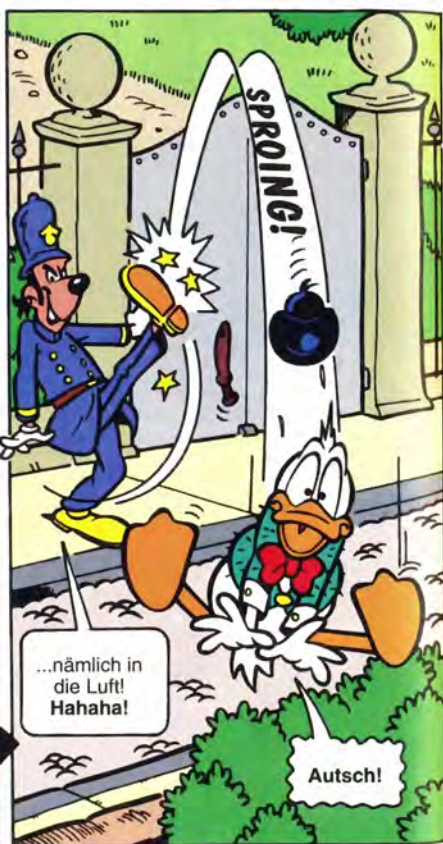




Sherlock Ohms, der allen Kollegen wegen seiner Angeberei ein Dorn im Auge ist, hat notgedrungen den völlig unfähigen Paule Piepmeier als Mitarbeiter engagieren müssen!



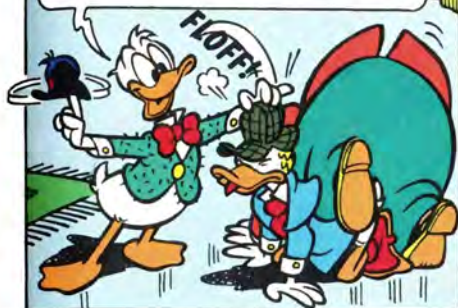








Man sollte eben nur mit den Besten zusammenarbeiten, Ohms! Meine Mitarbeiter stelle ich Ihnen später vor!



Hugo, treiben Sie diese Blagen zurück in die Gosse, aus der sie gekommen sind!

Aber mit Vergnügen!



„Im Augenblick haben sie alle Hände voll zu tun!“

Hihihih! Aufhören! Ich soll aufpassen, daß die junge Dame nicht heimlich zurückkommt!

Von wem hast du den Auftrag?



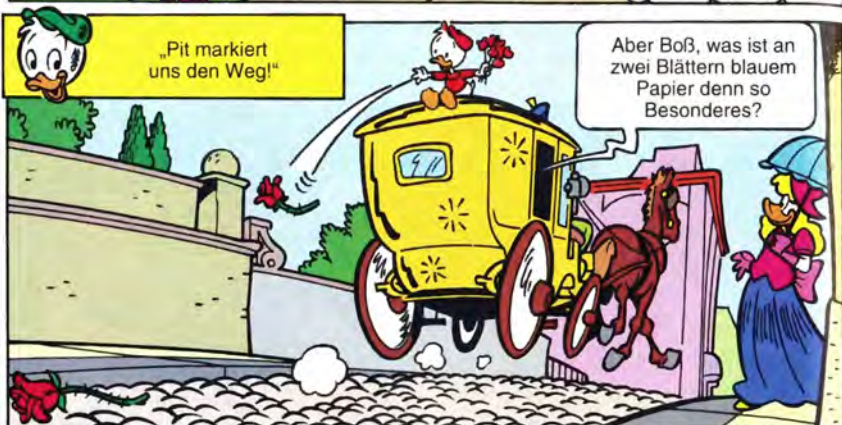
Soso, Sie lassen sich also von kleinen Kindern übertölpeln!

Hoffentlich hat Duckson da drinnen mehr Erfolg!

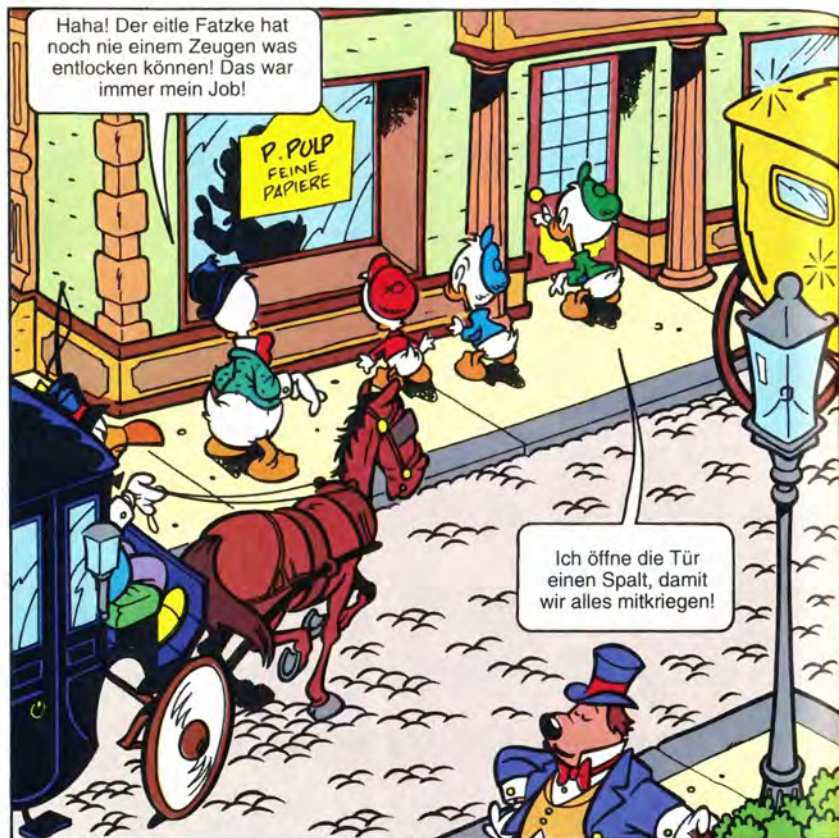






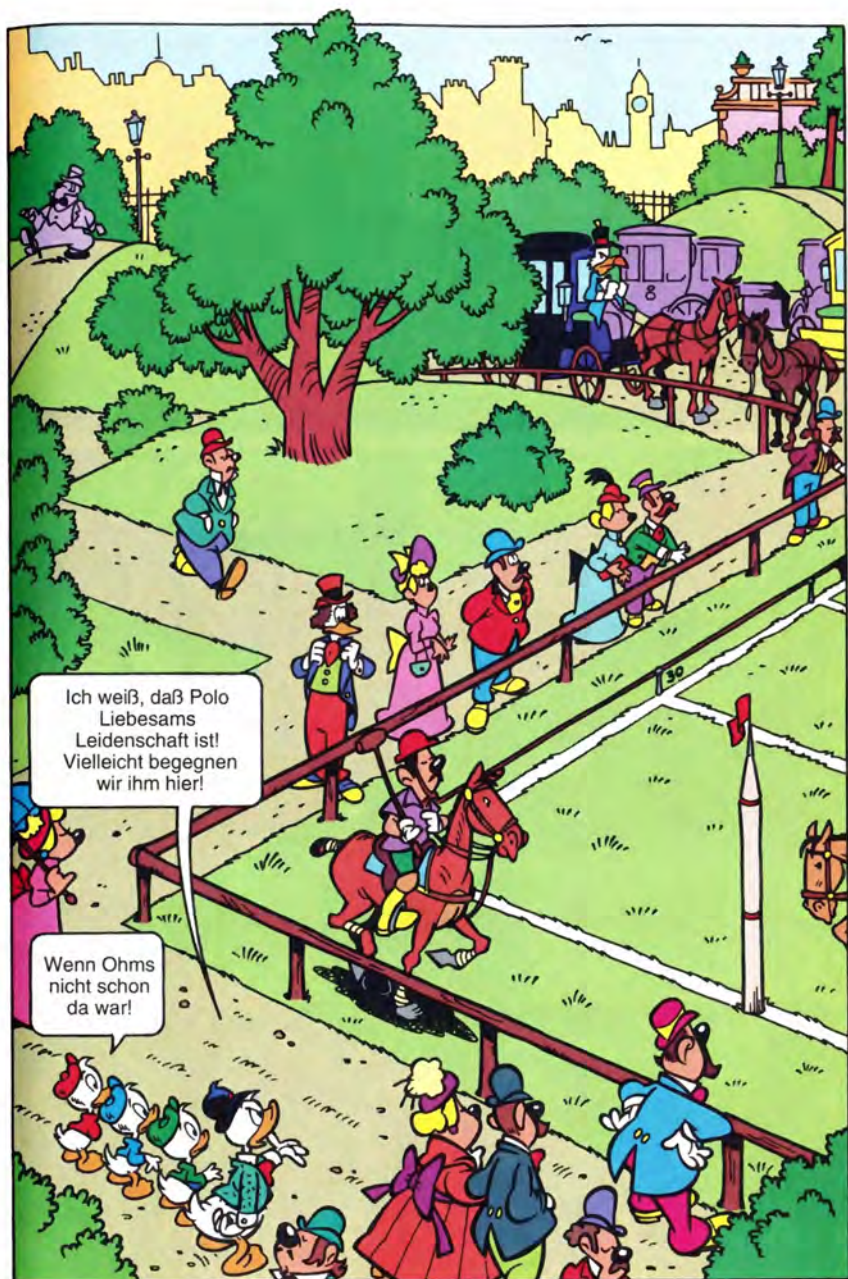








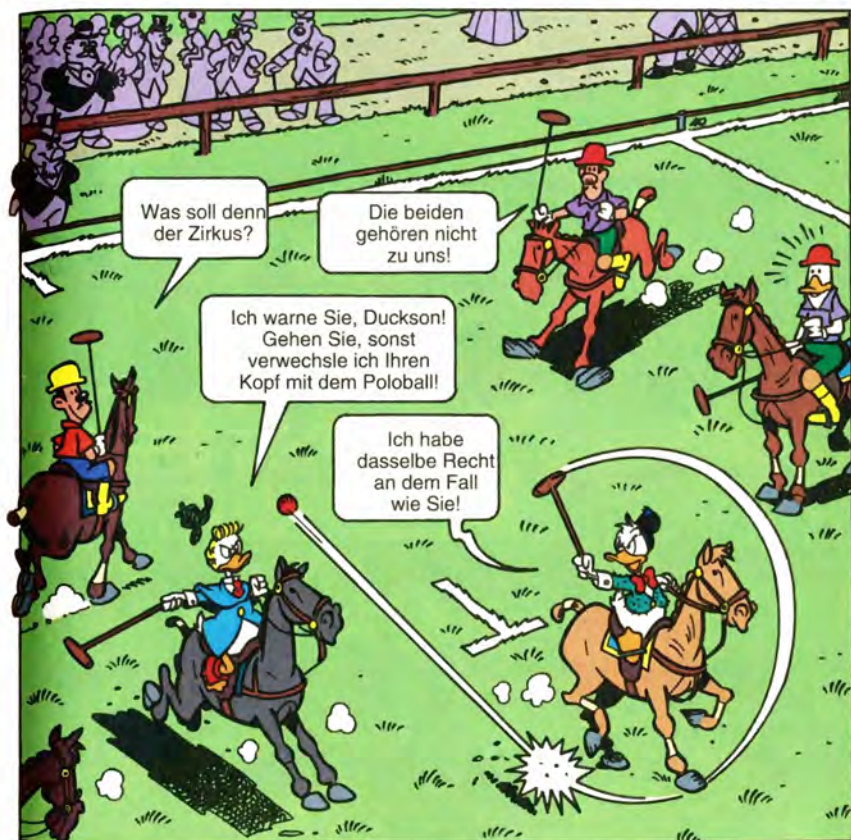




Ich weiß, daß Polo
Liebesams
Leidensams
Vielleicht begegnen
wir ihm hier!

Wenn Ohms
nicht schon
da war!









Wenn die mich kriegen, nehmen sie mich auseinander... hups!



Aufhören! Loslassen!

Haben Sie keine Angst, Doktorchen! Wir sind es nur!



Sehen Sie mal! Das hier haben wir in der Kutsche gefunden!

Und hier ist noch was Interessantes! Schauen Sie mal in die Zeitung!

He, das Papier ist dasselbe wie das von den Briefen!



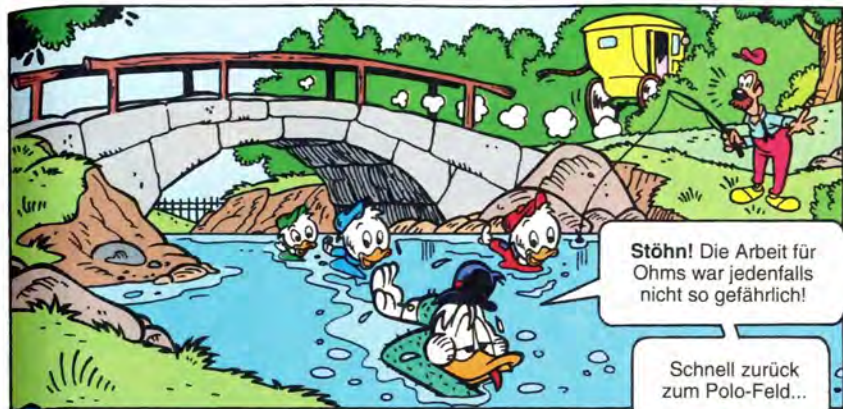
Er hat zwei Sachen angestrichen! Den Prozeß von Gerd Gierschlund und einen Artikel über das Verschwinden von Gunda! Hm...



Hehe!

Die wissen zuviel! Sie müssen weg!

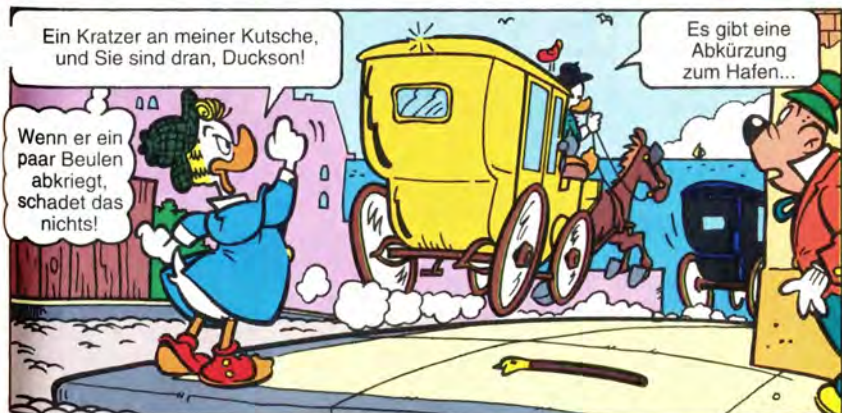


















Aber Sherlock Ohms hat doch auch alles mit angesehen!

Für ein Bündel Taler wird er das schnell wieder vergessen!

Los, vorwärts!



Wenig später weiß die Polizei Bescheid...

Gut, daß Sie sich verfahren haben, Piepmeier!
Jetzt kommt meine große Stunde!

Gern
geschehen
Boß! Japs!



Ich werde Ihnen genau
erzählen, wie ich den
Fall gelöst habe!

Schießen Sie
los, Herr Ohms!

Warten Sie!
Nicht er hat den
Fall gelöst...



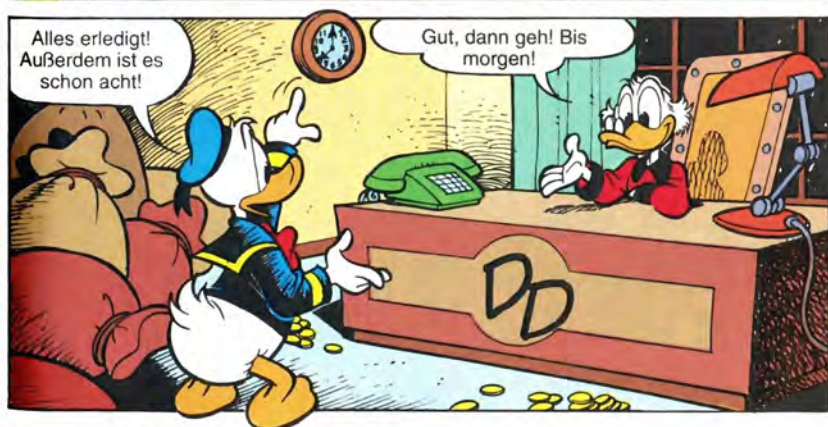
...sondern
eindeutig
Doktor
Duckson!

Und Ohms frühere
Fälle habe ich auch
alle gelöst!

Wie? Dann ist der große
Sherlock Ohms ein Betrüger?



















Und so startet von einem weit entfernten Planeten...



...ein seltsames, grünes Licht, das mit unglaublichem Tempo durch den Weltraum in Richtung Erde rast...



Es geht direkt über Entenhausen nieder...



...und erfäßt unseren Donald...



...um ihn durchs unendliche All zu...



...einem fernen Stern zu tragen, wo er sanft auf einem Diwan landet!



Na ja, zumindest in der Nähe des Diwans!



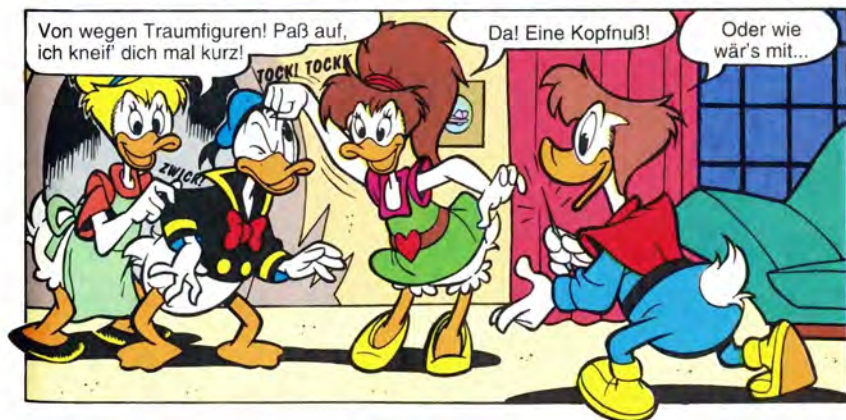
Ui! Das war hart!

Habt ihr gesehen? Großartig!

Unglaublich!

Geradezu einzigartig!



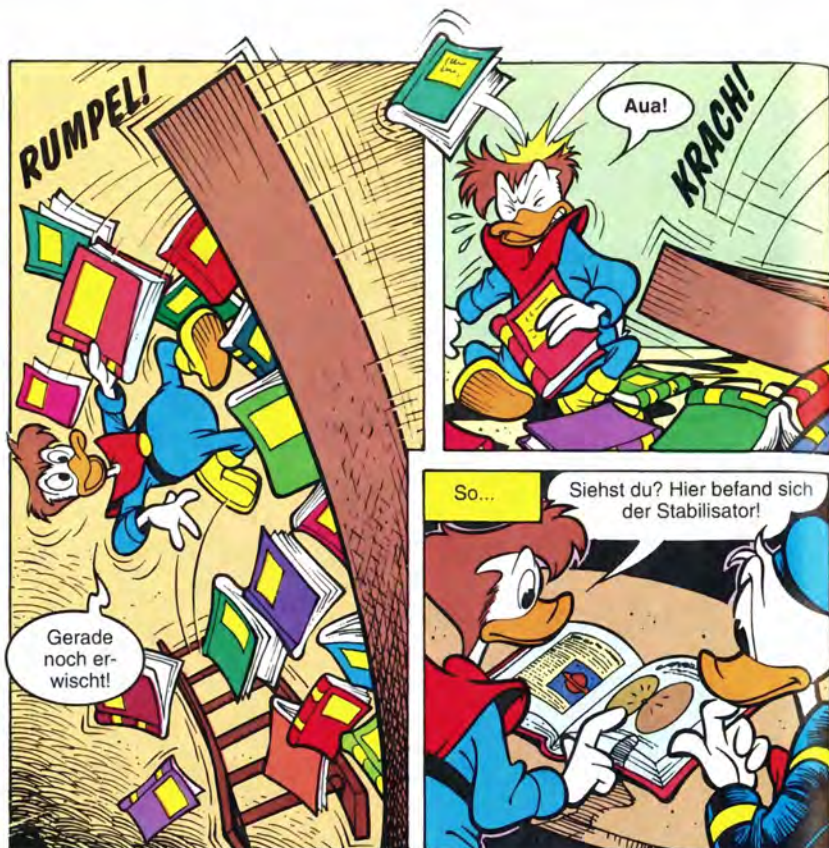












Er nahm die Wünsche
und Träume aller Bewohner
auf...

...und erfüllte sie
gleichmäßig in beiden
Welten...

...so daß Glück und Pech
harmonisch ausgeglichen
waren!



Toll! So was
gefällt mir!

Doch das ist vorbei!



Vor zwei Jahren raubten die Bewohner der
anderen Hälfte den Meteoriten, um alles
Glück für sich zu haben!

Oje!



Seitdem sind sie die
Glückianer, denen
alles gelingt!

Während
wir...



Verstehe! Hier läuft's
genau umge-
kehrt!

Genau! Der Strom-
ausfall ist ein weiterer
Beweis!









Wir haben auch einen Verbündeten bei den Glückianern!



Drom, mein Verlobter, wohnt im ersten Haus hinter der Grenze! Er wird dir helfen!



Ich hab' ihn seit zwei Jahren nicht mehr gesehen! Wir hätten geheiratet, wenn...

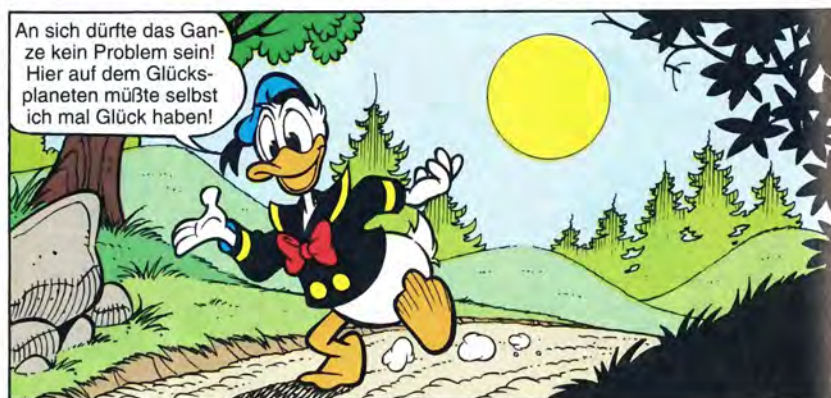


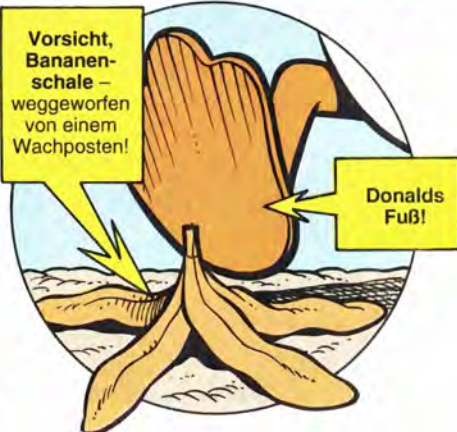
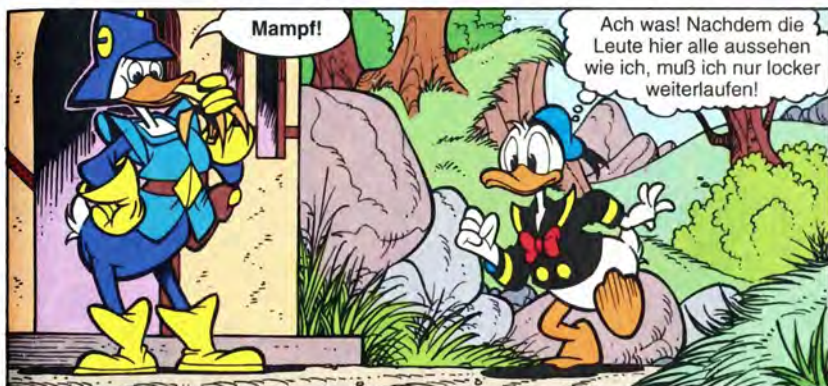
Überredet! Wenn's um die Liebe geht, kann ich nicht nein sagen!

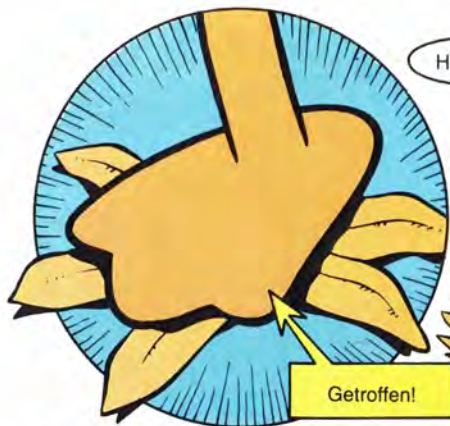


Ich gehe also und hole den Stabilisator und... ach so!







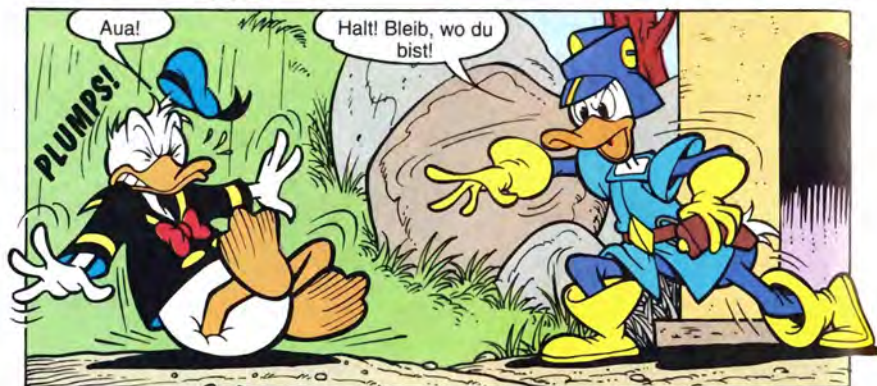


Getroffen!



Hoppla!

Japs!



Aua!

PLUMPS!

Halt! Bleib, wo du bist!

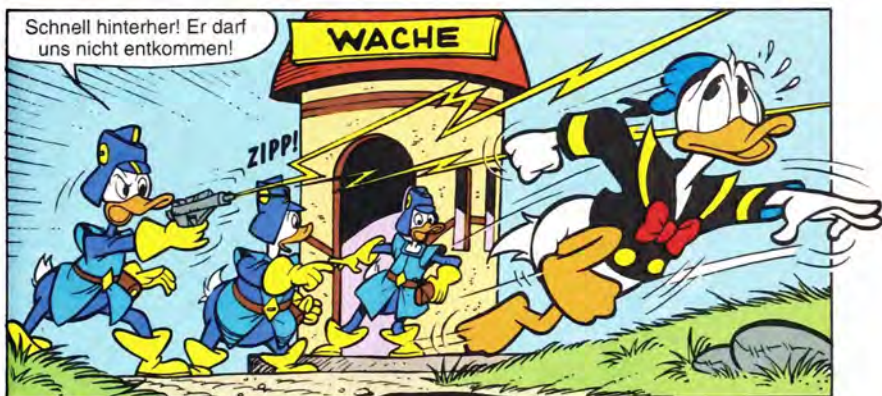


Wer du auch bist, dieser Vorfall ist verdächtig!

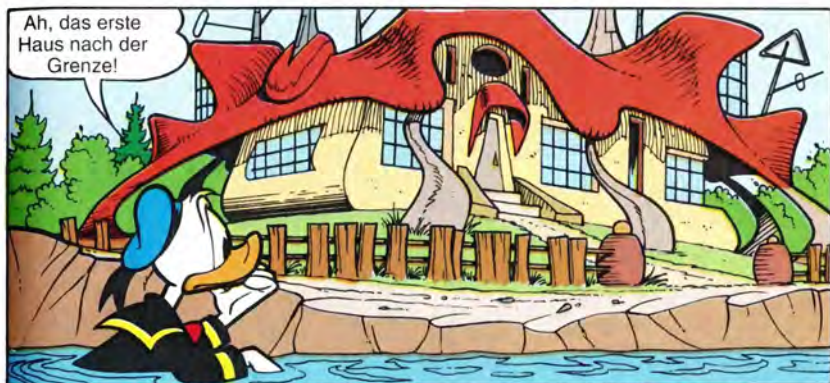


Was gibt's?

Ein unglaublicher Vorgang!















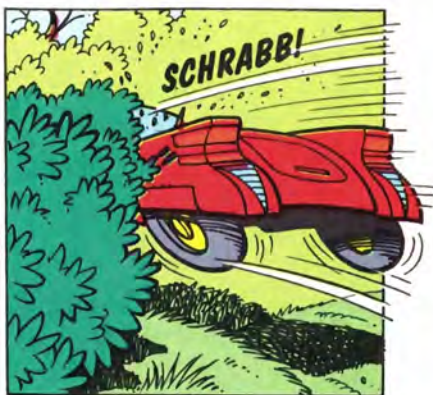












So geht...

Die Bergstrecke ist zwar etwas länger...



...die Reise weiter – bergauf, bergab...

...dafür gibt's hier keine Straßensperren!



Auch der Schaukeleffekt bleibt erhalten...

Du meine Güte! Wo sollen wir mitten in der Wüste Wasser finden?

Nur die Ruhe, Donald!



Zugegeben: Es ist ein Unglück, daß das Kühlwasser kocht!



Aber wir haben Glück im Unglück, weil es fünf Kilometer weiter eine Quelle gibt!

Seufz!









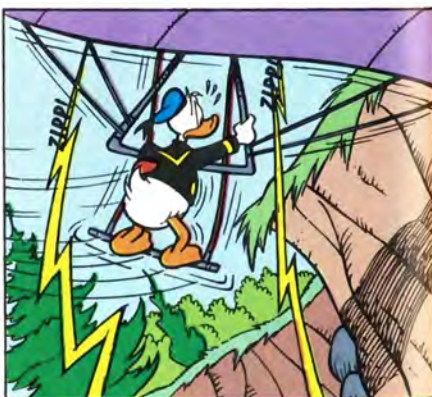


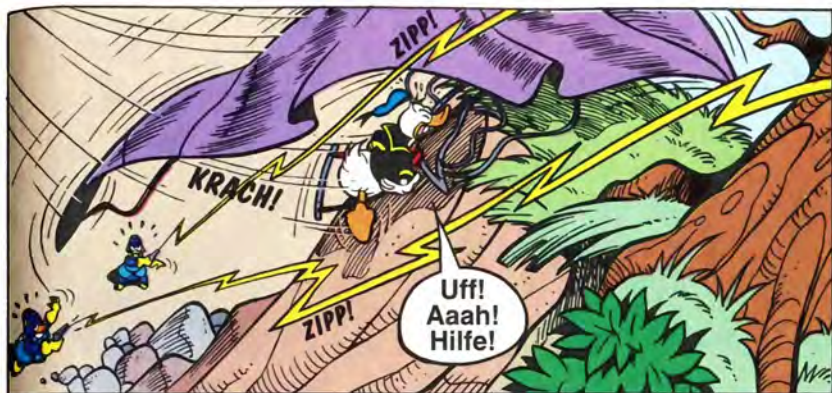
Donald opfert sich erneut...

Wartet! Ich hab' doch noch nie so ein Ding geflogen! Laßt mich erst üben!

Keine Zeit, Donald!

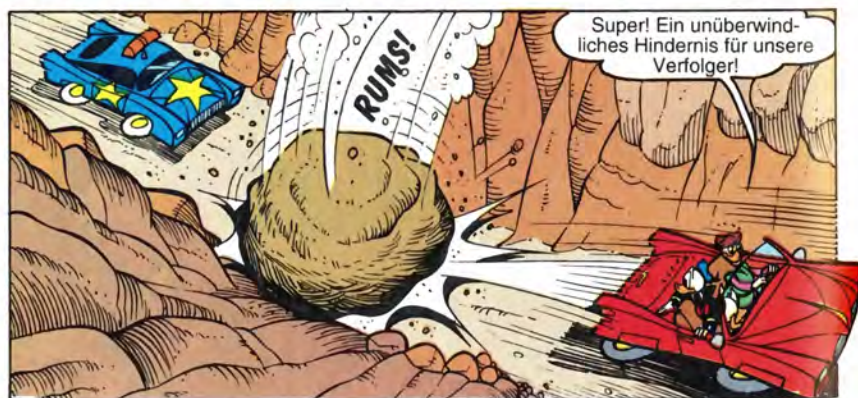
















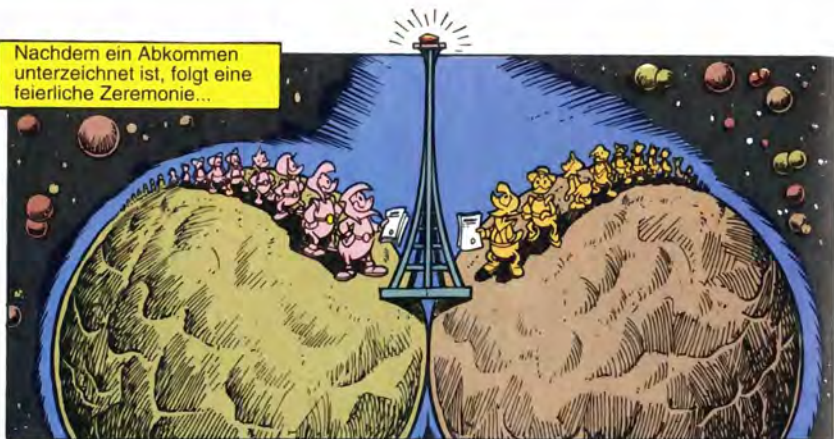


Später...

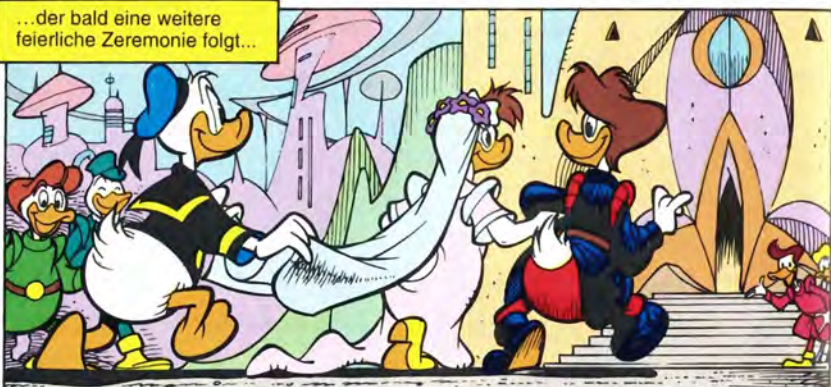




Nachdem ein Abkommen
unterzeichnet ist, folgt eine
feierliche Zeremonie...



...der bald eine weitere
feierliche Zeremonie folgt...



...gefolgt von einer dritten
feierlichen Zeremonie...



Jedoch...

Huch! W-was
ist d-das?

RUMPEL! PUMPEL!

Eine echte
Katastrophe,
Donald!

So früh hatte ich sie
nicht erwartet!
Schnell weg!

Halt! Warte! Meine
diamantbesetzte
Medaille!

RUMPEL!

Dafür ist keine Zeit mehr! Es
kommt auf jede Sekunde an!



Sekunden später schießt Donald erneut mit unglaublichem Tempo durchs All – in umgekehrter Richtung...



...und landet nur 30 Minuten nach Beginn des Abenteuers knapp neben seinem Bett!



Der grüne Richtstrahl! Sirius! Leila! Die Diamant-Medaille...



Grmpf! Nicht mal im Traum hab' ich Glück!

Das scheint nur so, mein Freund! Ich verspreche dir, eines...



...Tages holen wir dich zurück...

...und überreichen dir die Medaille! Ehrenwort!



ENDE



ENDE

Pierpaolo Rovero (Story und Zeichnungen)



Nino Russo (Story), Alessia Marusciello (Zeichnungen)



Wenig später,
bei Prima...

Schreiten wir nun zur
Ziehung unseres Haupt-
gewinners!



Ein Mädchen! Cindy Klein!
Sie wünscht sich einen
Tag mit Ron... Pon...
ich kann's nicht lesen!

Darf ich mal
sehen?



Schluck! Donald
Duck muß das heißen!
Den kenne ich!

So? In welcher
Sportart ist er
denn Meister?



Meines Wissens ist er höchstens
ein Meister in der Hängematte!
Aber wenn unsere Gewin-
nerin ihn aus-
gewählt hat...

Daher...

Ein Eilbrief für Sie,
Herr Duck!





Bei Cindy
inzwischen...



Kurz darauf...















Und so...

Ronald hält übrigens den Rekord im Dauerfliegen!

Mist! Wieso kann ich nie meinen vorlauten Mund halten?



Weißt du, wie man so einen Drachen...

Nein! Keine Ahnung! Ich sollte deinen Ronald besser auf anderem Gebiet schlag...



Da...

Nein! Halt! Wer schiebt denn da?



Mann, hab' ich eine Angst! Furchtbar!

Gar nicht übel! Hehe!















DER SCHATZ DER ZYKLOPEN

WALT DISNEY



Rodolfo Cimino (Story), Comicup (Zeichnungen)

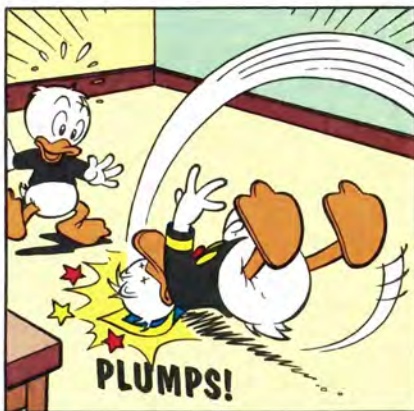


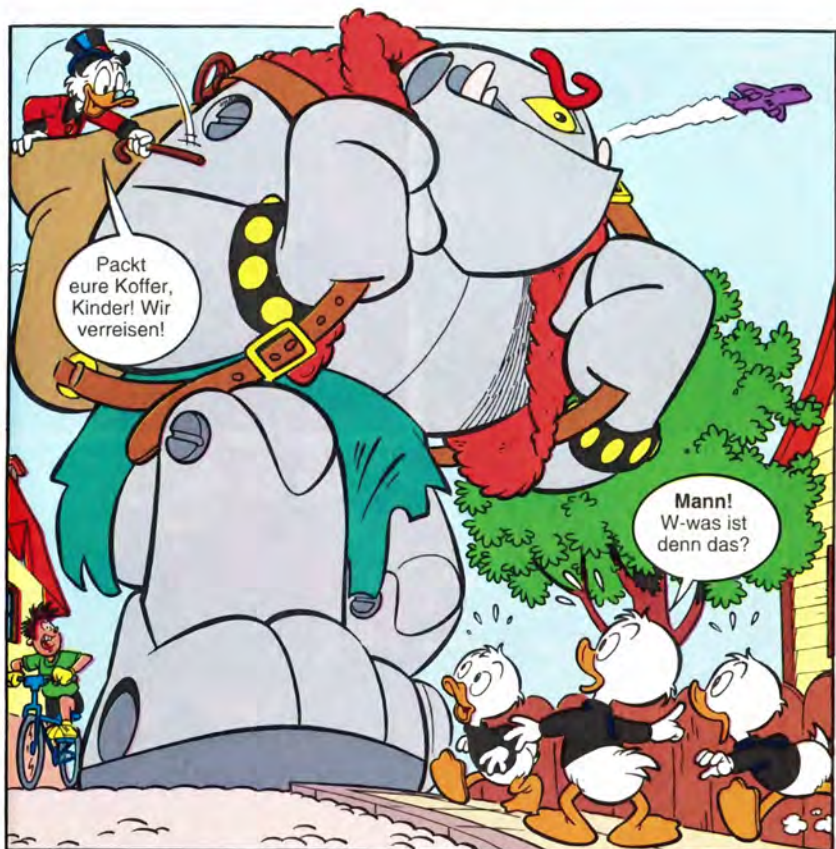
























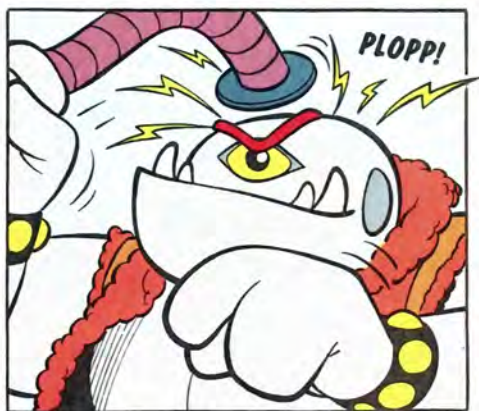
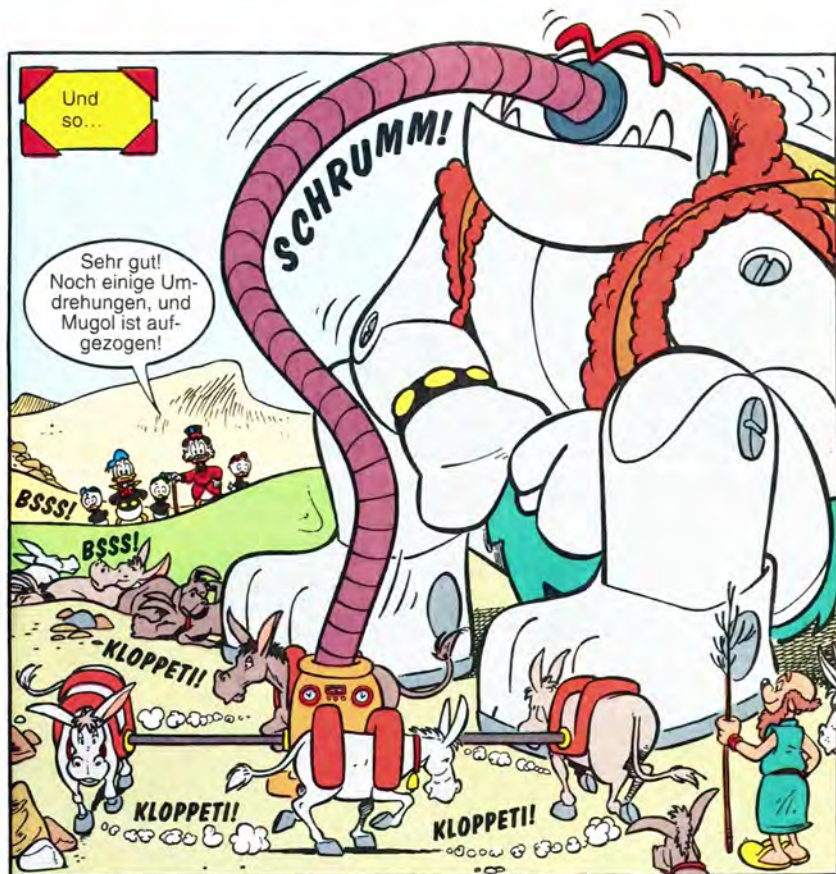




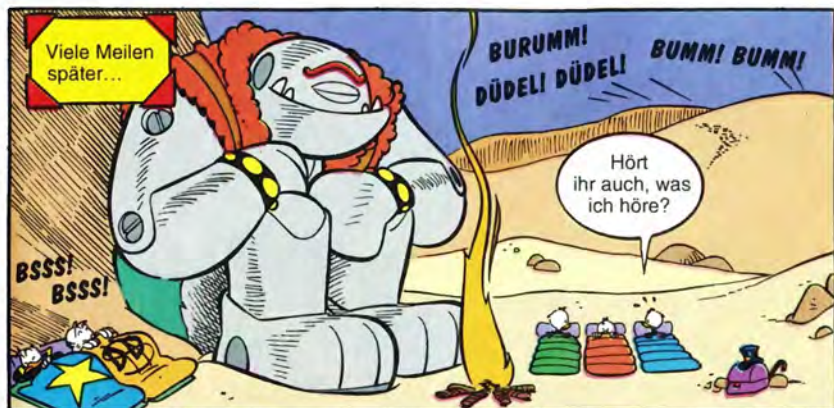






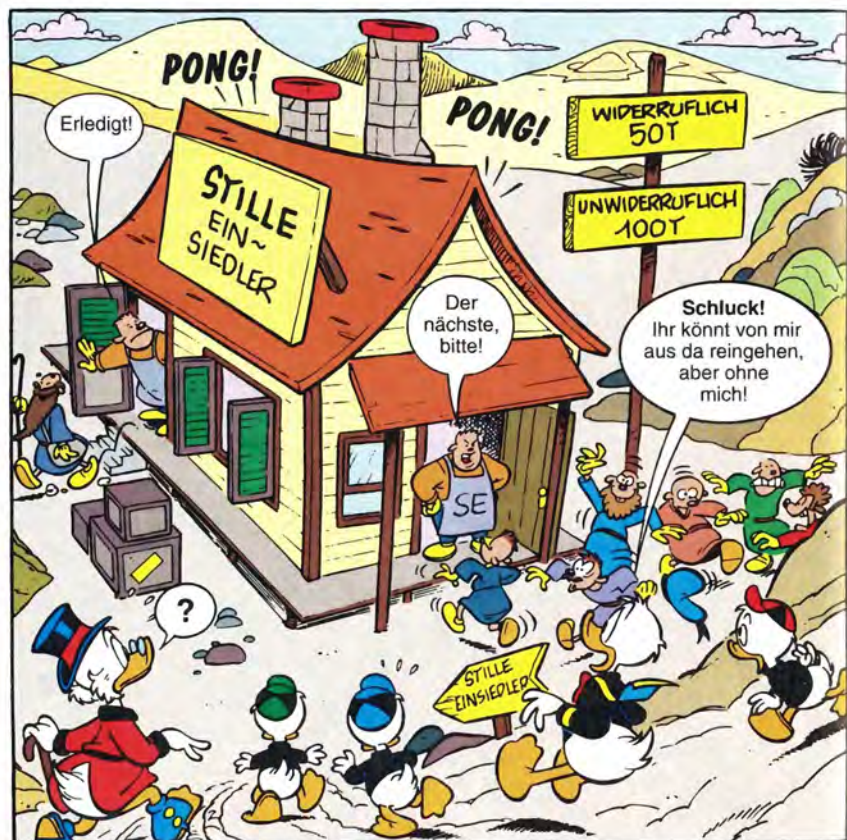








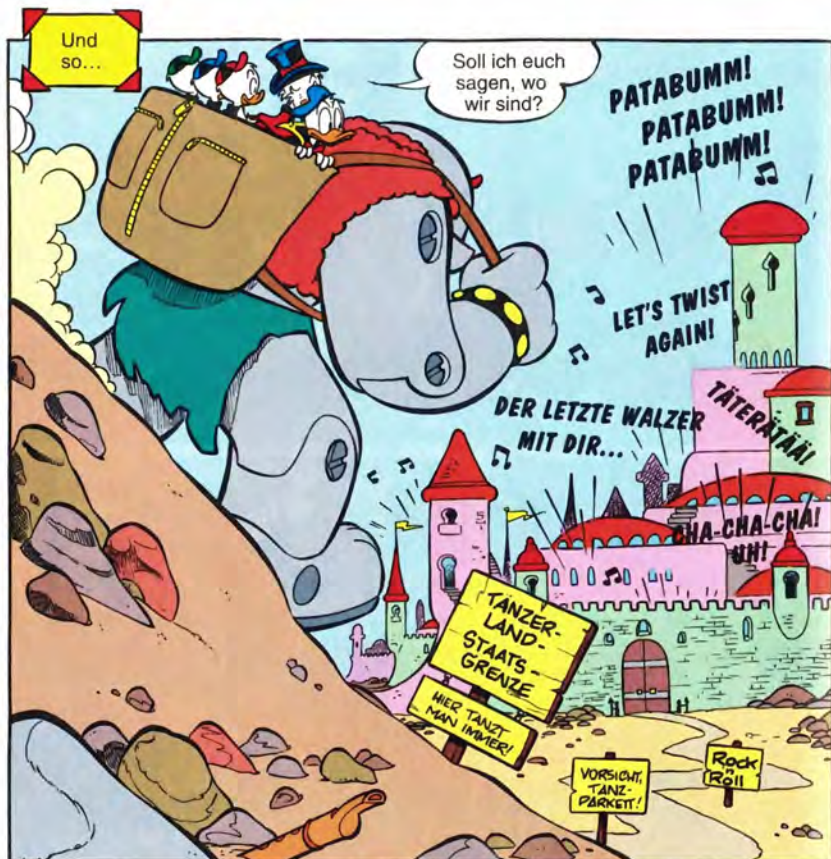








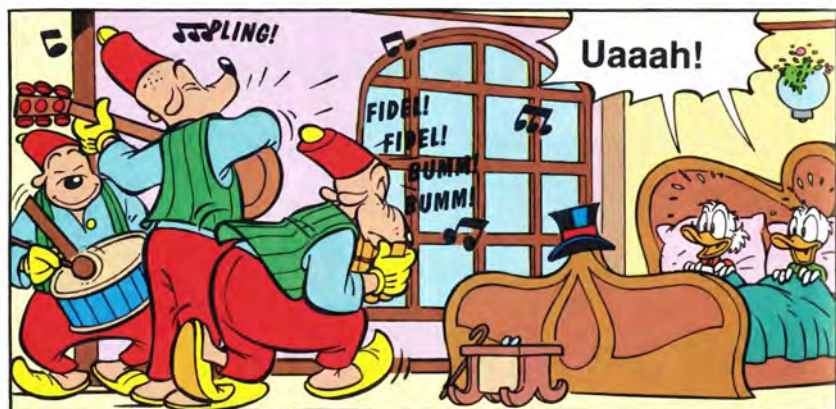






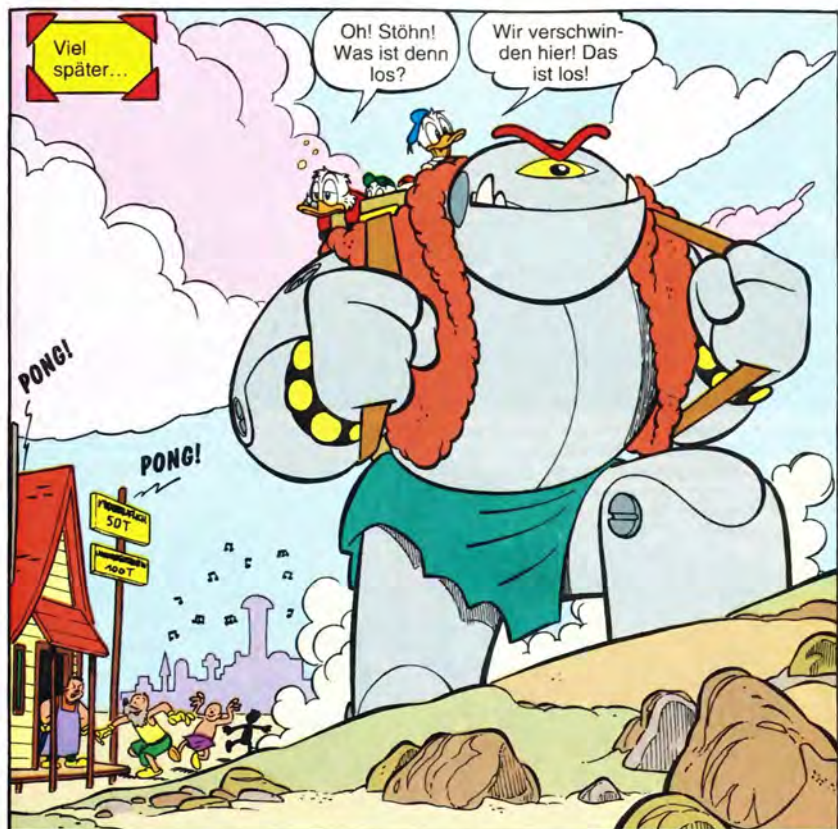








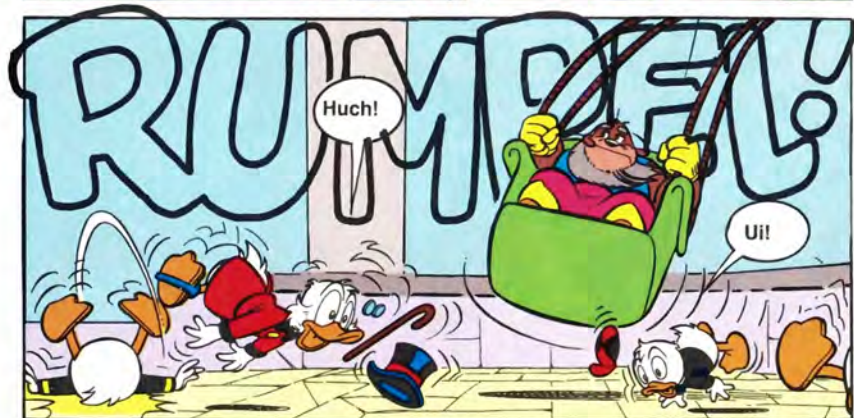










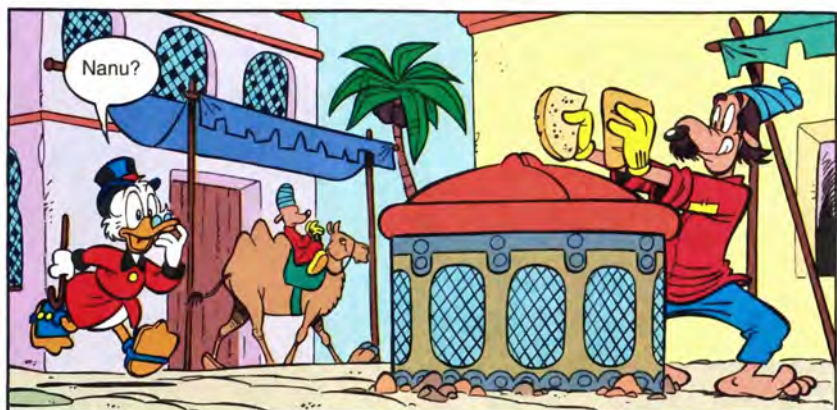




















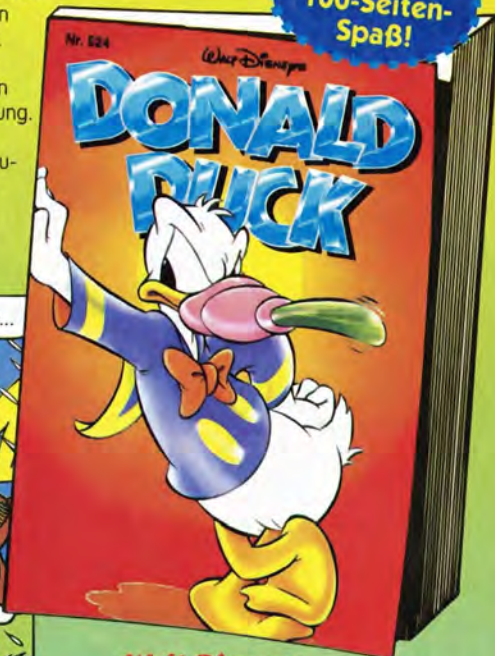




Superfighter Donald!

O bwohl er keinen Auftrag dazu hatte, fühlt Donald sich dennoch für die Sicherheit des Geldspeichers verantwortlich, während sein Onkel Dagobert sich in den Ferien befindet. Daß er die gesamte Panzerknackerbande durch sein Erscheinen beim Geldspeicher in die Flucht schlägt, ist ja auch völlig in Ordnung. Wie aber kommt er dazu, wie ein wildgewordener Eber auf die eigenen Neffen loszugehen, wenn diese in der Nähe des Geldspeichers auftauchen? – Was dahinter steckt, ist schon ein ziemlich starkes Stück!

Der bunte
100-Seiten-
Spaß!



Walt Disney's
DONALD DUCK Nr. 524



Jetzt überall, wo es Zeitschriften gibt!

GEFÄHRLICHER ALLEINGANG!

Also gut, wenn du diese Statuen findest, zahlst du uns eine Lizenzgebühr fürs Ausgraben, wenn nicht ...



Dagobert Duck hat ein Geheimnis entdeckt. Er schließt sich einer Expedition ins „Reich der Mitte“ an, um dort auf eigene Faust die Kriegskasse des „Tönernen Heers“ zu finden.

... macht Mao-Mao dich mit einem Hieb einen Kopf kürzer! Einverstanden?



Einverstanden! Schluck!

Unverhofft macht er jedoch die Bekanntschaft einer grimmigen Horde, deren Anführer ihn vor eine schwierige Aufgabe stellt. Statt Gold zu finden, scheint Herr Duck eher Gefahr zu laufen, sein Leben zu verlieren ...

© Disney

**Witzig!
Spannend!
Cool!**

**ABENTEUER
TEAM
Band 35**





Walt Disney's

MICKY MAUS

Jede Woche mit **EXTRA** viel Spaß!

Zum Ablachen:
Comics mit Donald & Co.



Das gibt es dazu:
Witze, Tips und Tricks,
"Zapp" und natürlich
die coolen Sammel-
serien.

Für Spiel, Spaß, Spannung:
Immer neue Super-Extras.



Jede Woche neu!





LTB Ab nach Entenhausen!

Diese Bände sind bereits erschienen!

*Nr. 1 Der Kolumbusfahrer
 *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 Goldelixer
 *Nr. 22 Der alte Pirat
 *Nr. 23 In Kaiser Dagoberts Diensten
 *Nr. 24 Die Platinguelle
 *Nr. 25 Der Zebriamant
 *Nr. 26 Der wildgewordene Doppelgänger
 *Nr. 27 Beim König der Meere
 *Nr. 28 Die Kantenenphore
 *Nr. 29 Das kostbare Korallenkänguruh
 *Nr. 30 Die Gelbfußindianer
 *Nr. 31 Die rigorose Räumungsklage
 *Nr. 32 Villa zu vermieten!
 *Nr. 33 Der Schatz des Odysseus
 *Nr. 34 Der Mann im Mond
 *Nr. 35 Bräutigam wider Willen
 *Nr. 36 Der Rasende Krieger
 *Nr. 37 Ein harter Kampf
 *Nr. 38 Die durchsichtigen Berge
 *Nr. 39 Der Hexenblitzableiter
 *Nr. 40 Der Kampf 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 hohen Berges
 *Nr. 47 Abenteuer in Mexiko
 *Nr. 48 Der Rote Drache
 *Nr. 49 Der Kalb des Halbmonds
 *Nr. 50 Das verfluchte Elixer
 *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 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 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 vor! Noch ein Tor!
 *Nr. 83 Phantomas bittet zum Tanz
 *Nr. 84 Mit Voldampf 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 eticht in See
 *Nr. 89 Der Böß bin ich!

Nr. 90 Micky's 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 für Micky und Gammia
 Nr. 99 Onkel Dagobert schwimmt im Geld
 Nr. 100 Ein Fest für Donald
 Nr. 101 Dicke Luft im Hause Duck
 Nr. 102 Du bist ein As, Phantomas!
 Nr. 103 Der Duck-Clan
 Nr. 104 Dagobert, das Finanzgenie
 Nr. 105 Ich bin die Nummer eins
 Nr. 106 Donald der Tausendassas
 Nr. 107 Wer zuletzt lacht...
 Nr. 108 Donald ist im Bilde
 Nr. 109 Das Lied der Prärie
 Nr. 110 Donald ist mein Typ!
 Nr. 111 Dagobert dreht voll auf
 Nr. 112 Mit Pauken und Trompeten
 Nr. 113 Manege frei für Donald Duck!
 Nr. 114 Rallye Entenhausen
 Nr. 115 Riesenspaß beim Ringelplatz
 Nr. 116 Ohne Netz und doppelten Boden
 Nr. 117 Die Ducks... vom Wind verweht
 Nr. 118 Donald, der Weltenbummler
 Nr. 119 Fern von Entenhausen
 Nr. 120 Entenhausener Wunschkonzert
 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 goldene 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 Dünndl-Oäkt
 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 Totempfahl
 Nr. 163 Das Schloß der Glenna O'Duck
 Nr. 164 Der Schmutzgeier schlägt zu
 Nr. 165 Der drohährige 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 GRRI!
 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 Zwillingvölker
 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 Phantomas auf Abwegen?
 Nr. 192 Der Wüstenwurm
 Nr. 193 Der Gelbe Baron und sein Elastilon
 Nr. 194 Das Elixer 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 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 Donleone der Schreckliche
 Nr. 216 Der doppelte Dagobert
 Nr. 217 Die Formel des Reichtums
 Nr. 218 Die Zaubertaler-Allergie
 Nr. 219 Der Zaubers-Zylinder
 Nr. 220 Das Geheimnis des 313
 Nr. 221 Das Buch der Wünsche
 Nr. 222 Der erste Held von Olympia
 Nr. 223 Die Zeitwarne
 Nr. 224 Schwabende Schurken
 Nr. 225 JUBILAUMS-AUSGABE
 Nr. 226 Der Geist aus der Karne
 Nr. 227 Scherbert 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 turbulente 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 Regenermacher
 Nr. 246 Falsches Spiel mit Phantomas
 Nr. 247 Donald der Ballzauberer
 Nr. 248 Gelangen im Fürstentum
 Nr. 249 Der verfluchte Professor
 Nr. 250 JUBILAUMS-AUSGABE

Einige Bände sind zur Zeit leider nicht lieferbar!

(* Neuauflage mit neuem Titel.)

Hier ist es:

Das Buchrückenmotiv 1998

242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254

Nicht vergessen!
Band 251 erhaltet ihr
ab 15. September überall,
wo es Zeitschriften gibt!



© Disney



Tolle Optik im Bücherregal!



Sammeln lohnt sich!

13 x über 250 Seiten Comic-Spaß!

Keine Ausgabe mehr verpassen?

Am besten das Vorteils-Abo bestellen beim:
Egmont Ehapa Verlag, Service Direktvertrieb,
Postfach 81 06 40, 70523 Stuttgart,
Fax: 0711/7 25 23 92 oder
<http://www.ehapa.de>

Überall im
Zeitschriftenhandel,
Pressefachhandel
und Bahnhofsbuchhandel.





DM 6,80

00250



LIRE 7200 • PTAS 625 • LFRS 145