

Nr. 155

WALT DISNEY'S

DM 6,50

S 49 -

Fr 6,50

Lire 5300

Plas 495

Lustiges Taschenbuch

Abenteuer im Regenwald



Gute-Laune-Spiele

hohes C bringt spannende Spiele, die irren Spaß machen!



hohes C-Turm

Orangestaffel

Zubehör: Päckchen hohes C, jede Menge Streichhölzer

Abwechselnd darf jeder ein Streichholz so auf das hohes C-Päckchen legen, daß vier Hölzchen immer eine Schicht bilden. Ihr werdet staunen, wie viele Stockwerke sich bauen lassen, bis jemand den Turm zum Einsturz bringt. Gewonnen hat der vorherige Spieler.



Zubehör: Trinkhalme, Seidenpapier

Aus allen Mitspielern werden zunächst zwei Mannschaften gebildet. Auf das Seidenpapier werden zwei Orangen

gemalt und diese ausgeschnitten.

Auf „Los“ saugt der erste Spieler jeder Mannschaft die Seidenpapierorange mit seinem Trinkhalm an und gibt sie, ohne Berührung mit der Hand, an den nächsten weiter. Welche Mannschaft gewinnt den Orangentransport?

Noch mehr Spiele gibt's auf der vorletzten Seite!

WALT DISNEY

Abenteuer im Regenwald



EHAPA VERLAG GMBH

© The Walt Disney Company. Walt Disneys Lustiges Taschenbuch wird in regelmäßiger Folge verlegt in der Bundesrepublik Deutschland durch Ehapa Verlag GmbH, Im Riedenberg 54, D-7022 Leinfelden-Echterdingen 3, in Österreich durch Egmont Verlag Ges.m.b.H., Tivoligasse 52, A-1120 Wien und in der Schweiz durch Egmont AG, Ifangstraße 12 a, CH-8603 Schwerzenbach. Herausgeber: Adolf Kabatek; verantwortliche Chefredakteurin: Dorit Kinkel; Redaktion: Harald Saalbach, Klaus Strzyz; Übersetzung: Gudrun Penndorf M.A. Druck: Officine Grafiche, Arnoldo Mondadori, Verona, 1991.



WALT DISNEY'S

Lustiges Taschenbuch

Nr. 155



INHALT

Hallo, Freunde!

Wißt ihr eigentlich, wie wichtig der Regenwald für die gesamte Menschheit ist und wie verantwortungslos damit umgegangen wird? Wir vom Fähnlein Fieselschweif hatten zwar schon einiges darüber gehört, aber wir konnten im „Abenteuer im Regenwald“ doch noch einiges dazulernen. Außerdem war's natürlich ganz schön spannend! Aber seht selbst!

Wir wünschen euch jedenfalls wie immer viel Spaß mit folgenden Geschichten:

Seiten:



◀ **Abenteuer im Regenwald** **5**

– **Aufbruch im Weltraum** **42**

– **Ein tolles Spiel**

93 ▶

– **Das Geheimnis
des Silbertals**

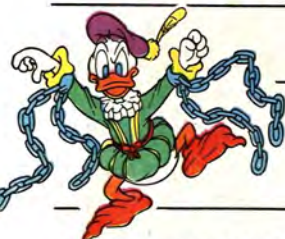
137



– **Ein sinnvoller Sinneswandel** **173**

– **Der unsichtbare Freund** **212**

◀ **Das Gespenst von
Canterville** **237**



Tschüs und bis bald!

Eure

Tick, Trick und Track

ABENTEUER IM REGENWALD

Als Mitglieder des Fähnleins Fieselschweif gehen Tick, Trick und Track der tüchtigen Danny bei ihren Aktionen für den WWF eifrig zur Hand...

Ihr seid wirklich sicher, daß euer Onkel uns diesen ganzen Satz Sondermarken freiwillig abkauft?

Klar, Danny! Den kriegen wir schon rum!



5-4783

Sie sollen ja den tropischen Regenwald retten!

Das geht uns alle an!

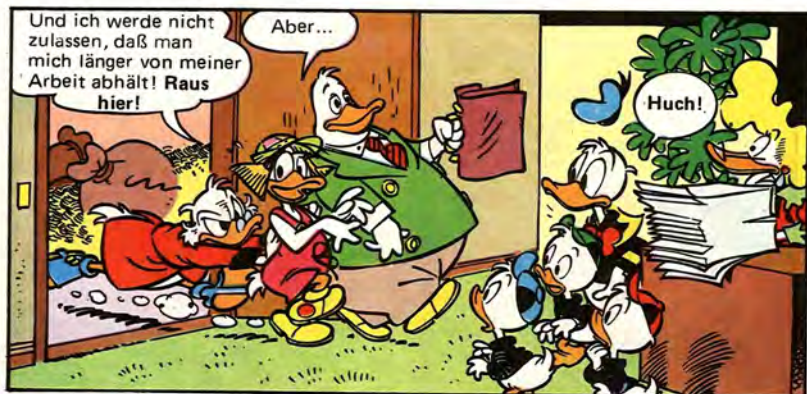


Richtig! Hier geht's ums nackte Überleben!

















Später...

Wir sind da, Jungs! Das ist der Flughafen, der dem Amazonasgebiet am nächsten liegt!

Weck setzt ebenfalls hier zur Landung an!



Was haben Sie hier zu suchen, Herr Duck?

Meine Sache!



Schon! Aber hüten Sie sich, ihre Nase in meine Angelegenheiten zu stecken!

Pah! Man wird sehen!



Vorsicht!

Ja, ja! Schon recht!



Habt ihr gemerkt, daß Herr Weck beim Sprechen gar nicht den Schnabel bewegt?

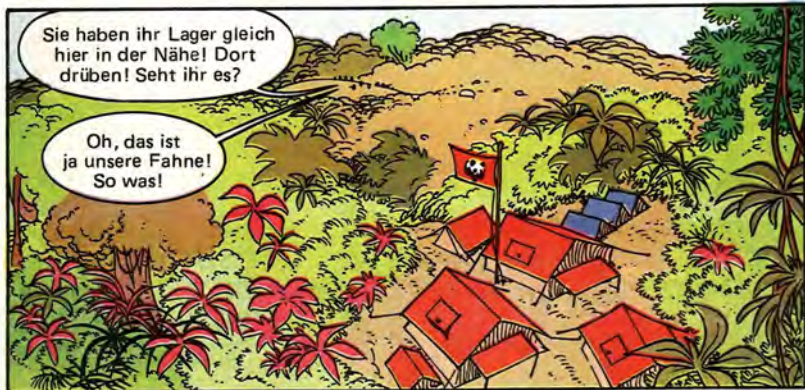
Kommt, Kinder! Ich muß mit meinem Beauftragten hier sprechen!











Am Abend,
im Dorf...

Ich habe euren Onkel vor vielen,
vielen Jahren kennengelernt, als
er hier in der Gegend nach
Smaragden suchte...

Ich bin ihm durch
Zufall begegnet...

Keine falsche
Bescheidenheit,
Manui!

Der Häuptling hat mich vor einem
Schwarm Piranhas gerettet, die gern
mein zartes Fleisch verspeist
hätten!

Oooh!

Jetzt vertritt er meine hiesigen
Interessen.

Nun, ich fürchte, daß es
hier in Kürze nicht mehr
viel zu vertreten gibt,
Dagobert! Posseiros und
Garimpeiros rücken jeden
Tag näher!

Posseiros? Sind
das auch solche
Raubfische?

Die Posseiros sind
vertriebene Dorf-
bewohner, und die
Garimpeiros sind
Goldsucher!

















So ist es...

Hier ist
das Zeichen!
Onkel Donalds
Mütze!



Sie haben diesen versteckten
Pfad eingeschlagen. Jetzt gib
aber Gas, Danny!

Sofort...
Onkelchen!



Inzwischen...

Der Wagen steht schon eine
Weile! Wir sind also am Ziel!
Aber wo?



Oh! Nach Wald sieht das hier
nicht aus!



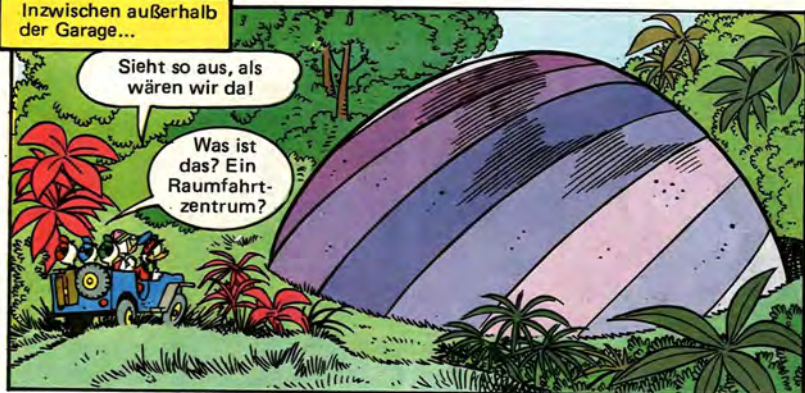
Sieht aus wie eine Garage...
in einem Science-
fiction-Film!



Inzwischen außerhalb
der Garage...

Sieht so aus, als
wären wir da!

Was ist
das? Ein
Raumfahrt-
zentrum?



Es gibt nur einen Weg,
das herauszufinden!
Kommt!



Wo geht's da rein? Die
Wände sind spiegelglatt!
Was machen wir
nur?



Kreisch!

ZIPP!



Donald! Hast
du uns aufge-
macht?

Na klar!

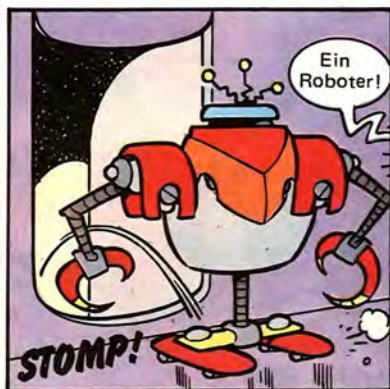




























ENDE

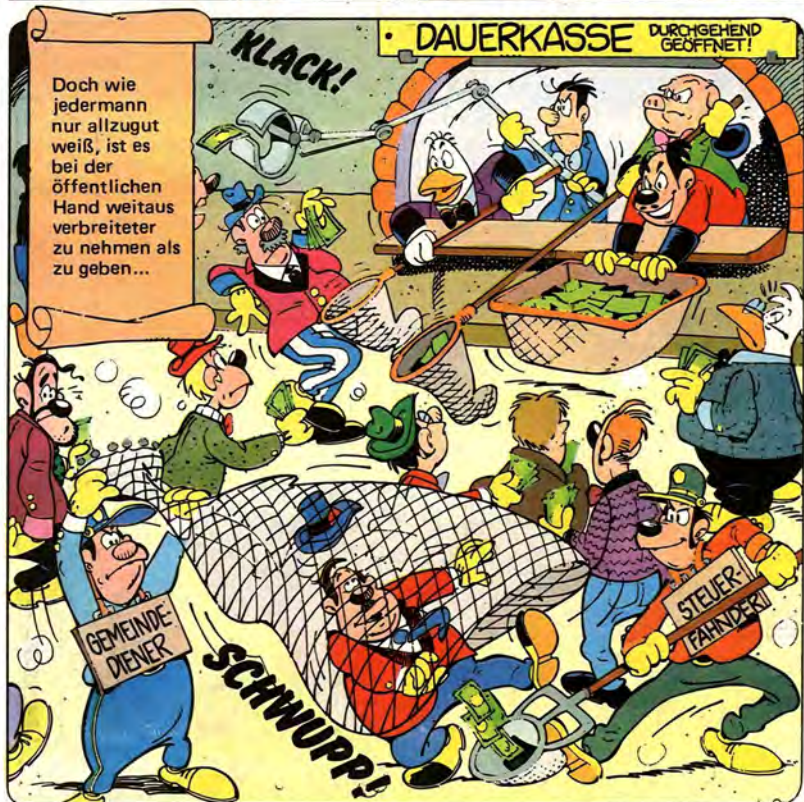
AUFRUHR IM WELTRAUM

Walt Disney











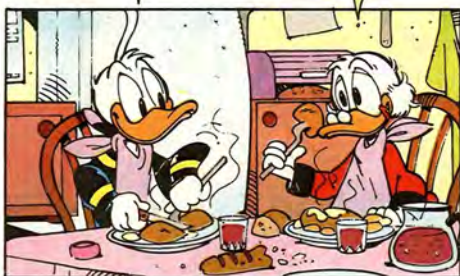






Nun? Was führt dich zu uns?

Die verführerischen Düfte aus deiner Küche, liebster Donald!



Wenig später...





Einige Tage später...

Bis jetzt hat er noch nichts von sich hören lassen! Vielleicht wollte er ja nur unsere Bereitschaft testen?



Wir werfen den Karren an und fahren ein paar Tage in die Berge, Kinder!





Kurz
darauf...

Er plant
ein neues
Projekt!

HÄMMER!
RUMS!

Ja! Er
will jetzt den
Weltraum
erobern!

KLING!

KLING!

Schluck!
Si-si-sind Sie
da sicher?



Aber...

Zu spät,
Kinder! Da
ist er schon!





Kurz
darauf...

Haltet
euch fest!
Wir starten!

SCHNATTER!
SCHNATTER!

ROAAAR!

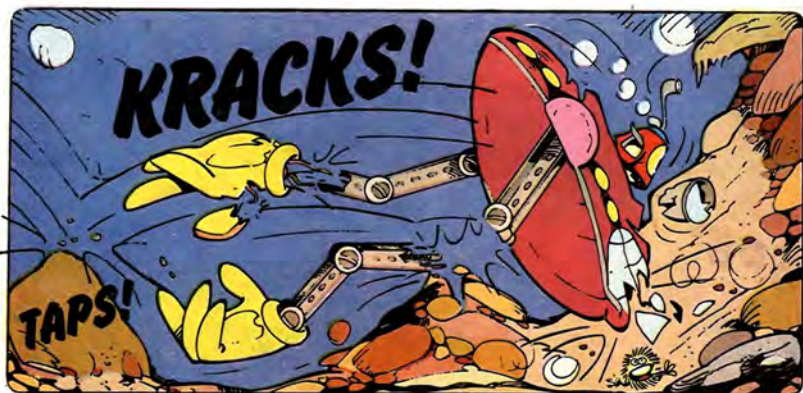
QUIETSCH!

Leben wir noch?

Mach die Augen
auf, Hasen-
fuß!

ZIPP!

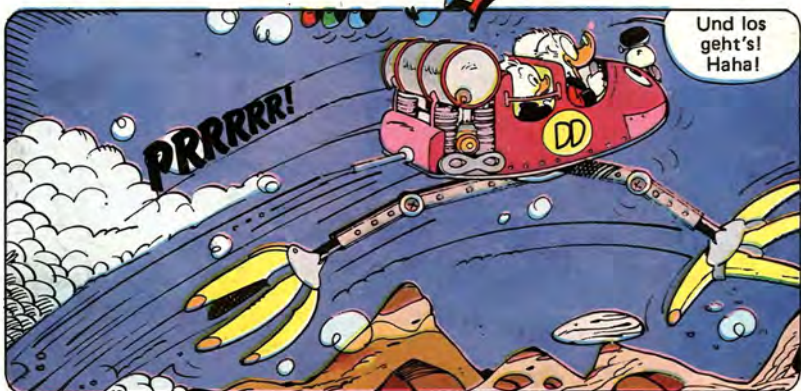
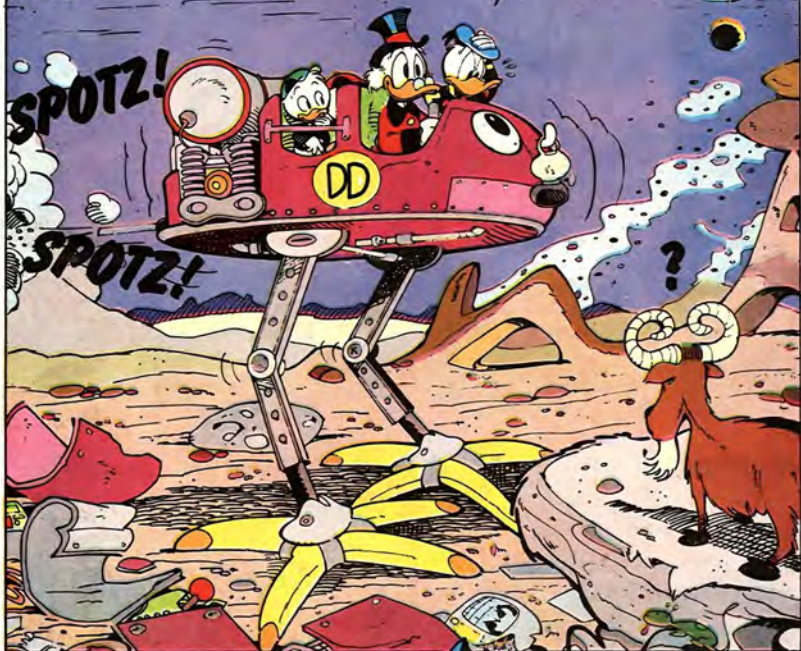




Was Onkel
Dagobert an-
packt, gelingt...

Seht ihr?
Ideen muß
man haben!

Ho-hoffen
wir, daß
es klappt!

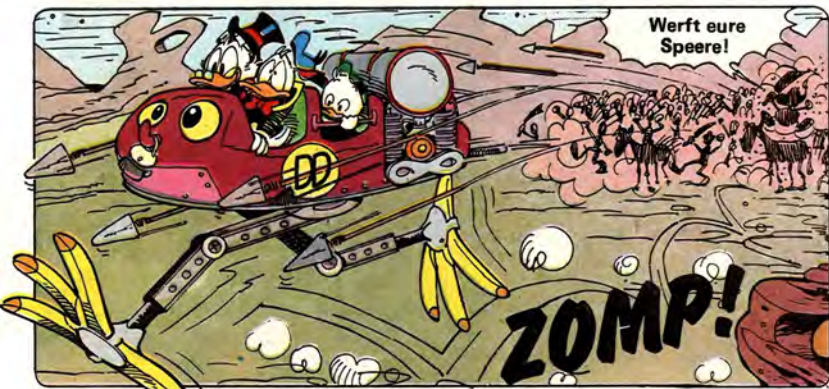






Jedoch, im Morgen-
grauen...





Wenig
später...

Dschingiskatz
sprach von einer
Großen Stadt, die
er erobern will!

Wir haben den
ganzen Planeten
durchquert, ohne
sie gesehen zu
haben!



Wie soll es
jetzt bloß mit
uns weiter-
gehen? Schluck!



Ganz in
der Nähe...

Brave Ziege!
Du gibst
schmackhafte
Milch...



...aus der man köstlichen
weißen Käse machen kann!
Schmatz!



Huch! Riecht's da
etwa nach Wurst?!
So was!

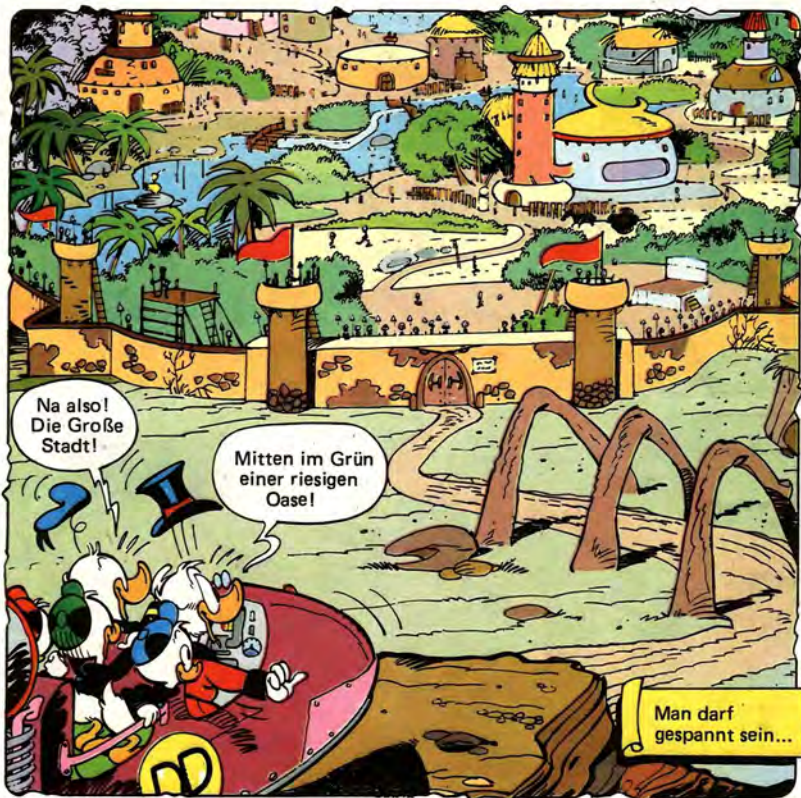








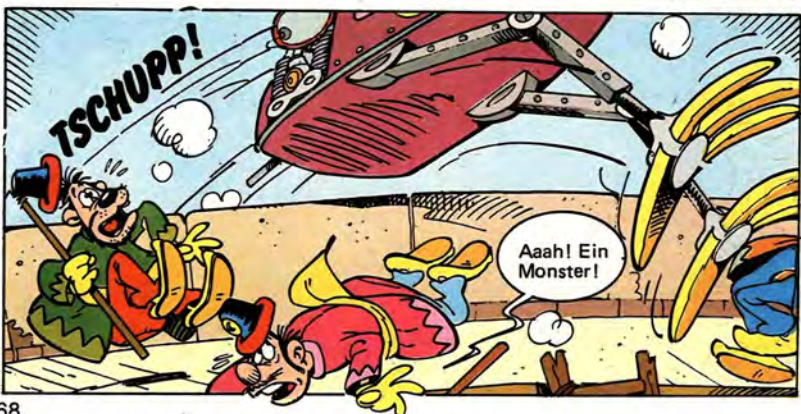
Aber...



Tja, da liegt sie nun, die geheimnisvolle große Stadt
des Planeten Goldobaran, der sich im fernen Gold-
spiralnebel befindet!

Was wird unsere Freunde wohl in ihrem Inneren
erwarten? Vorerst ist man optimistisch...







Und so...

Schief-
gegangen!

Alles
deine
Schuld!

Zum Glück sind die
Kinder frei und können
uns hier wieder
rausholen!

Inzwischen...

Der Hirte hatte
recht!

Die Stadt
bringt echt
kein Glück!

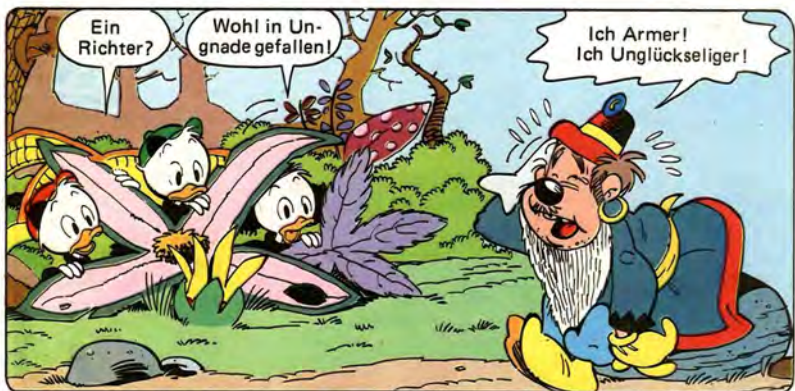
Jetzt tragen wir die Verantwortung!

Es wird nicht
leicht sein, die
beiden zu
befreien!

GEFÄNGNIS

Ich
streng'
mich an,
aber mir fällt
nichts ein!

Mußten wir auch genau
in die Festtafel des
Häuptlings
stürzen?







Daher, tags
darauf...

Freut euch,
Fremde! Ihr
seid frei!

Donald, zwick
mich, ich glaub'
ich träume!



Wo gehn
wir hin?

Zu dem Richter! Er
hat versprochen, uns
alles zu erklären!



Dort
ange-
kommen...

Ihr habt die Wüste und die
farbenprächtige Oase gesehen.
Ihr werdet euch sicher fragen,
weshalb sie von hohen Mauern
umgeben ist!

Wir ahnen
es bereits,
Ehrwürdiger!



















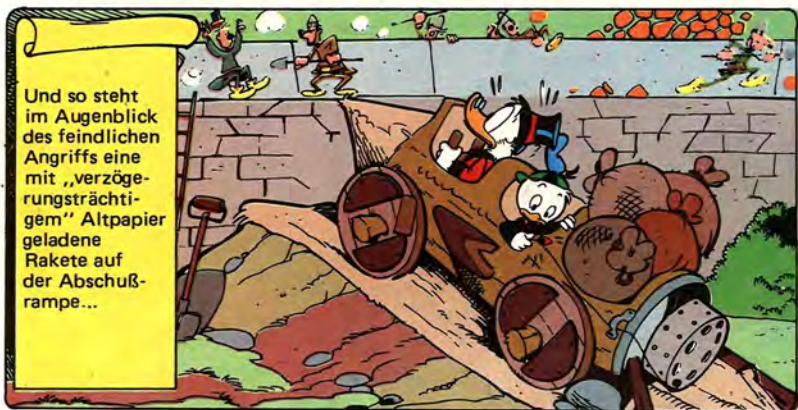
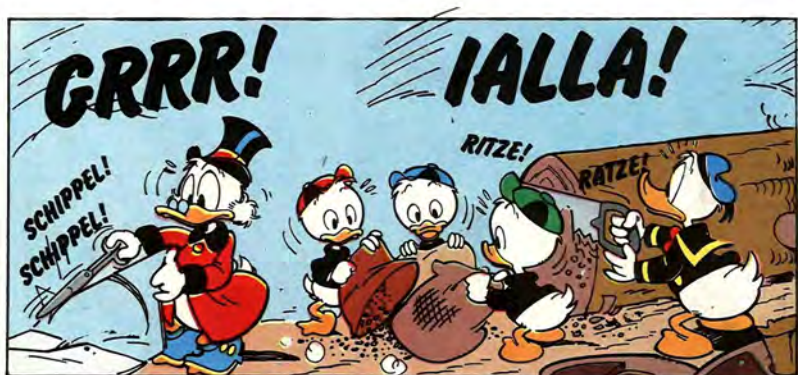














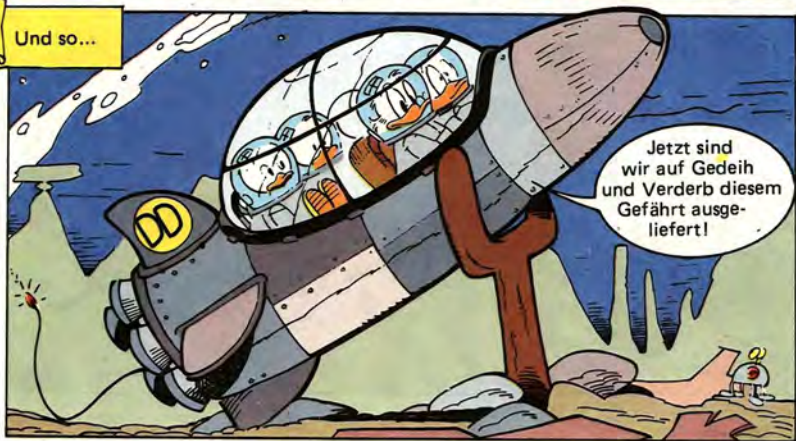
Einige Zeit
später...

Die Luftflaschen und
die Schutzanzüge sind
zum Glück noch zu
gebrauchen!

Auch die
wichtigsten Geräte
sind noch in
Ordnung!



Und so...



Jetzt sind
wir auf Gedeih
und Verderb diesem
Gefährt ausge-
liefert!

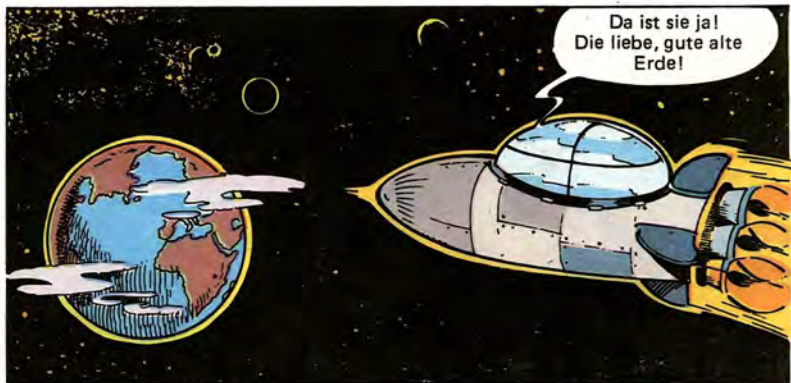


KA-WUMM!



Leb wohl,
Goldbaran!
Auf Nimmer-
wiedersehen!

ROAAR!



Kurz
darauf...

Hiermit überreichen
wir Ihnen feierlich die
Ausbeute unseres
erfolgreichen Aus-
flugs ins All!



Mit den besten
Grüßen!

So, Kinder!
Mit denen bin ich
fertig!



Das war mir der
Ausflug in den
Weltraum wert!
Hahaha!

Ha! Ha!

ENDE

WALT DISNEY

Ein TOLLES SPIEL

Auf unserem Planeten gibt es unzählige Städte. Einige sind an ihren Wahrzeichen sofort zu erkennen...

...Paris durch den weit sichtbaren Eiffelturm...

...wie New York an seiner Freiheitsstatue...

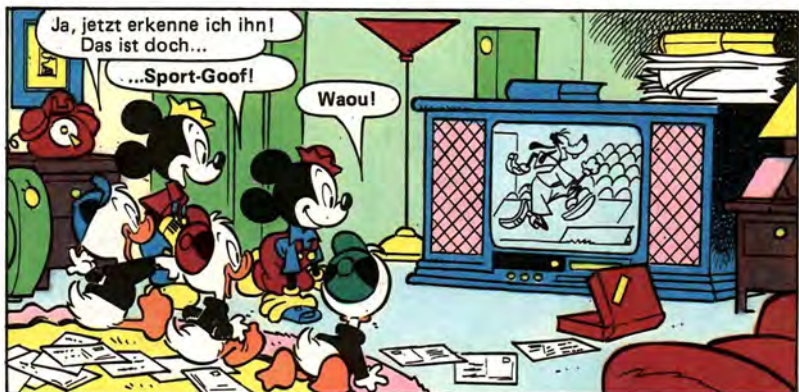


...Rom mit seinem bekannten Kolosseum...



...und natürlich Entenhausen mit dem Duckchen Geldspeicher...

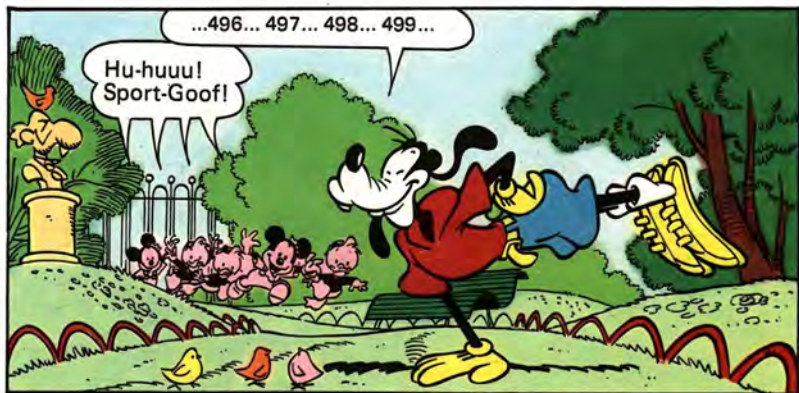
















„Autogramme sind bei ihm kein Problem. Andre Stars tun so, als verteilen sie Almosen...“



Ich gäbe manches drum, könnte ich so sein wie er.

Da bist du nicht der einzige.



Ich bin halt nicht als Sportskanone geboren, sondern als Klops.

Red keinen Quatsch! Es ist alles eine Frage des Trainings.



Verbale Kraftakte helfen da wenig.

Sehr richtig! Wichtig ist, daß man schon als kleines Kind mit dem Training anfängt.



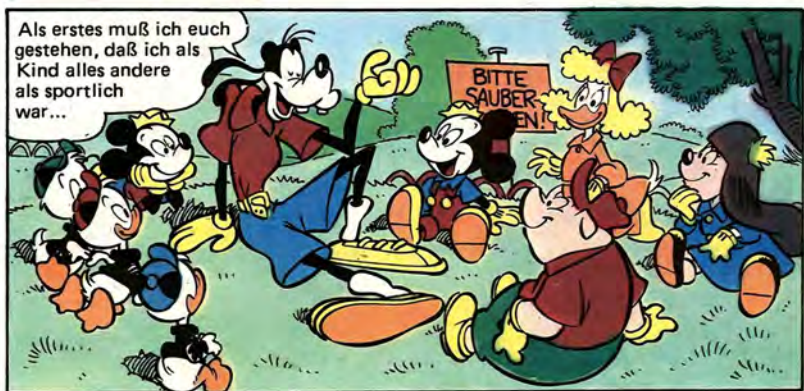
So wie Sport-Goof. Der hat als kleiner Junge mit dem Fußball angefangen.

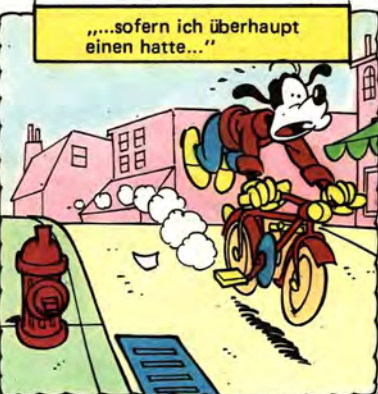
Gar nicht wahr! Mit Leichtathletik hat er angefangen. Wir können ihn ja fragen.



















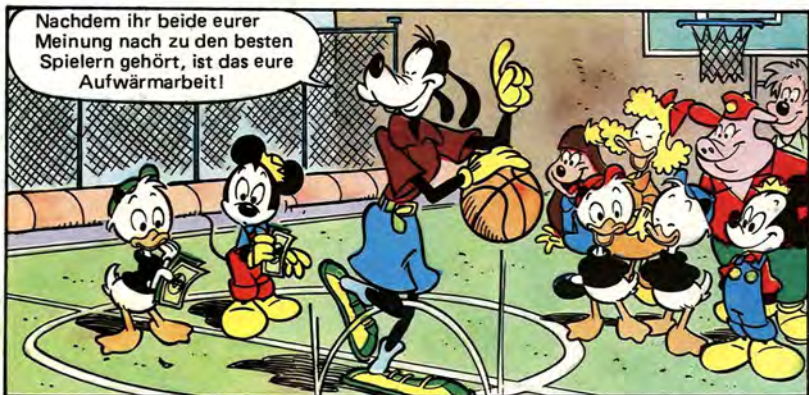
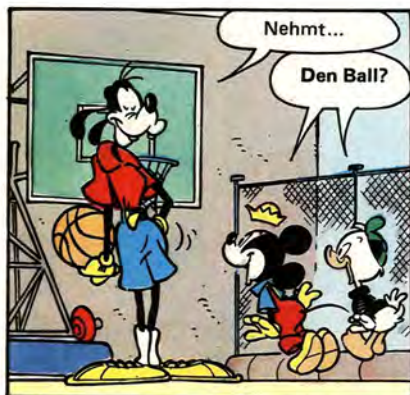






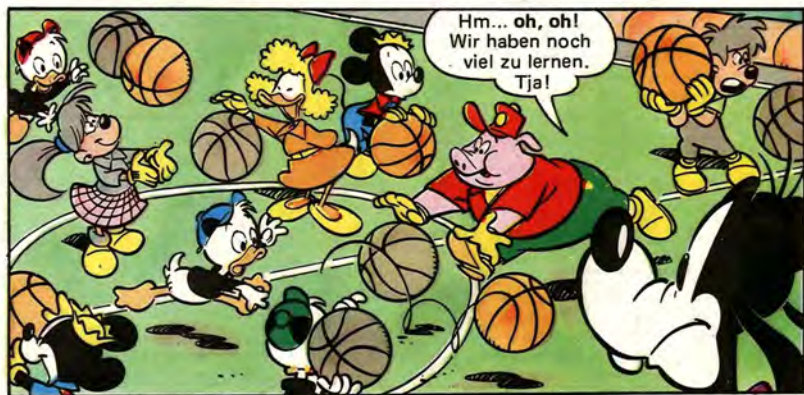


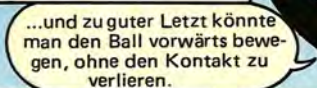
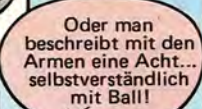
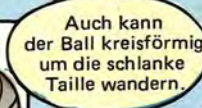








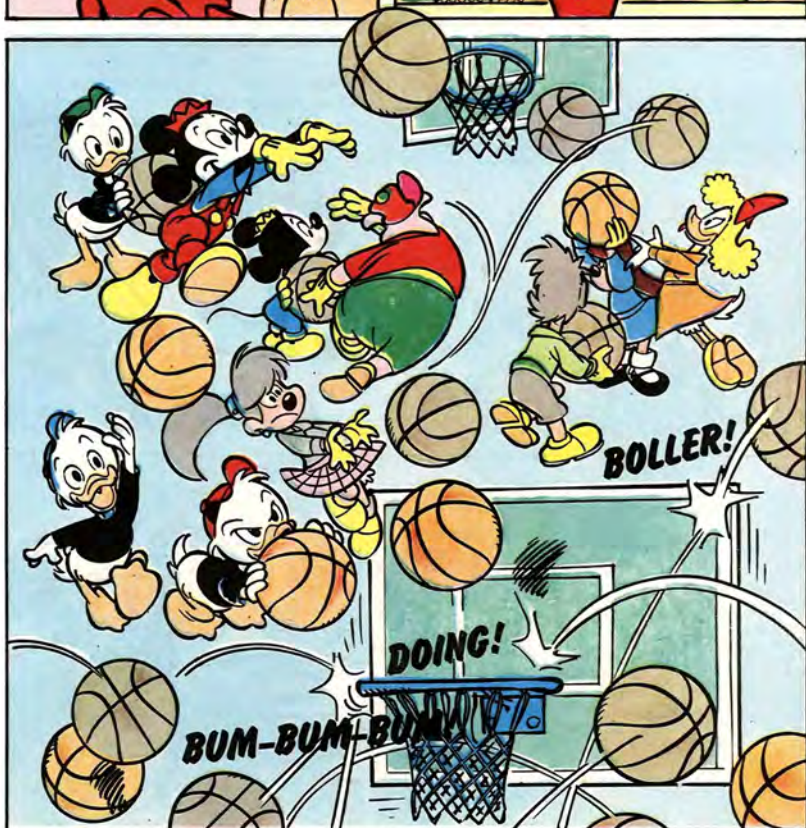




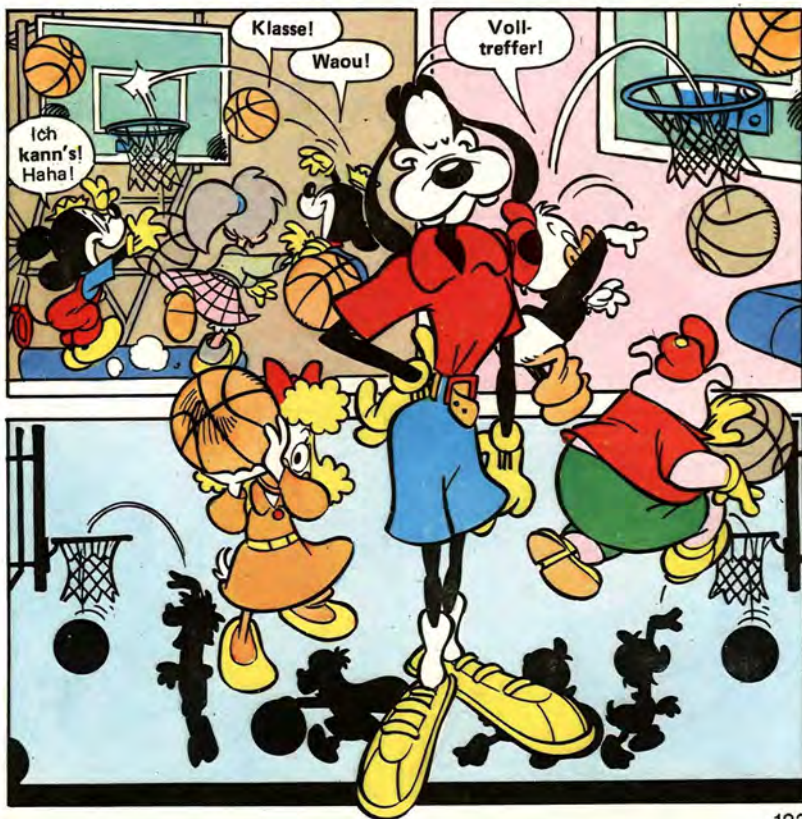
Nun kommen wir zum Werfen des Balls in den Korb, was wahrlich nicht einfach ist. Denn häufig erscheint der Korb unerreichbar.



Da hilft üben, üben und noch mal üben, denn der Ball sollte so oft wie möglich im Korb des Gegenspielers platziert werden.
So etwa!







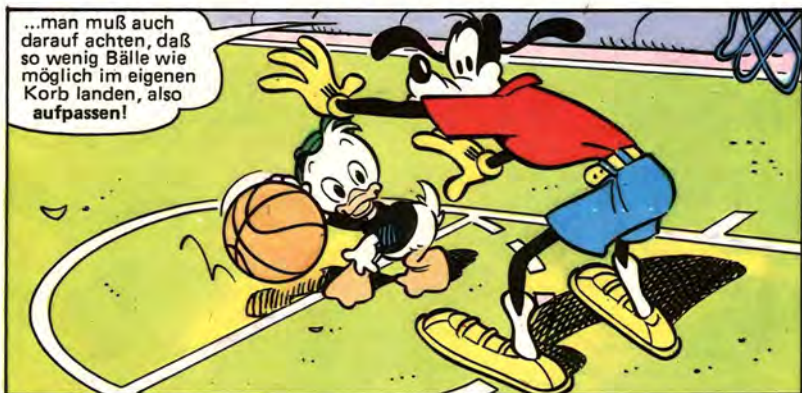


Die Ballabgabe, auch
Passen genannt: Der Ball
wird ein- oder beidhändig
an den Mitspieler
abgegeben.

Versucht, den Ball in
Brusthöhe mit beiden Fäusten
zum Mitspieler zu stoßen. Man
nennt dies den Druckpaß.

Macht ihr das mit
mehreren Bällen, so
trainiert ihr damit die
Reflexe und Wurfgenauig-
keit gleichzeitig.

Nun spielen wir mit
mehreren Bällen,
jeder gegen jeden.
Dabei muß der Ball
schnellstmöglich
wieder abgespielt
werden! Klar? Also,
zack, zack!



Nachdem nun die Regeln
und Verhaltensweisen
erklärt worden sind...

Bis jetzt habt ihr das alles toll
gemacht. Nun machen wir
unser erstes Spiel.



Ist zufällig einer hier, der von
Mathe... äh, wenig hält?



Ja, er!

Er steht irre auf
Kopfrechnen. Haha!

Blödiess!



Da nehm' ich dich doch gleich als
Punktezähler. So
übst du mehrere
Sachen gleich-
zeitig. Hihi!



Zählen und
rechnen...

Einen
Moment!













„...ist für euch später
kein Problem mehr.“

So, nun zeigt mir
mal, was ihr drauf-
habt.



Na, ihr zwei, was
haltet ihr von unserem
Spielchen?



So viel Spaß hatte
ich lang nicht mehr.

Ich könnt's
dauernd spie-
len. Haha!



Doch alles hat ein Ende, nur
die Wurst hat bekanntlich zwei...



Was?
Ist etwa
Schluß?

Och, wie
schade!

Grade ist's so
schön.

Bitte, noch
ein bißchen,
Sport-Goof!

Nur noch fünf
Minuten. Sei
kein Frosch!









...noch sagen, im Leben wie im Spiel gilt: Fair geht vor! Tschühüs!

ENDE

Das Geheimnis des Silbertals

Es gibt Leute, die den Lärm der Großstadt brauchen wie das tägliche Brot – andere hingegen sind davon weniger begeistert...

Schau dir das an!
Dieser Verkehr! Dieser Krach! Diese Auspuffgase!
Ich bin's leid, Goofy!

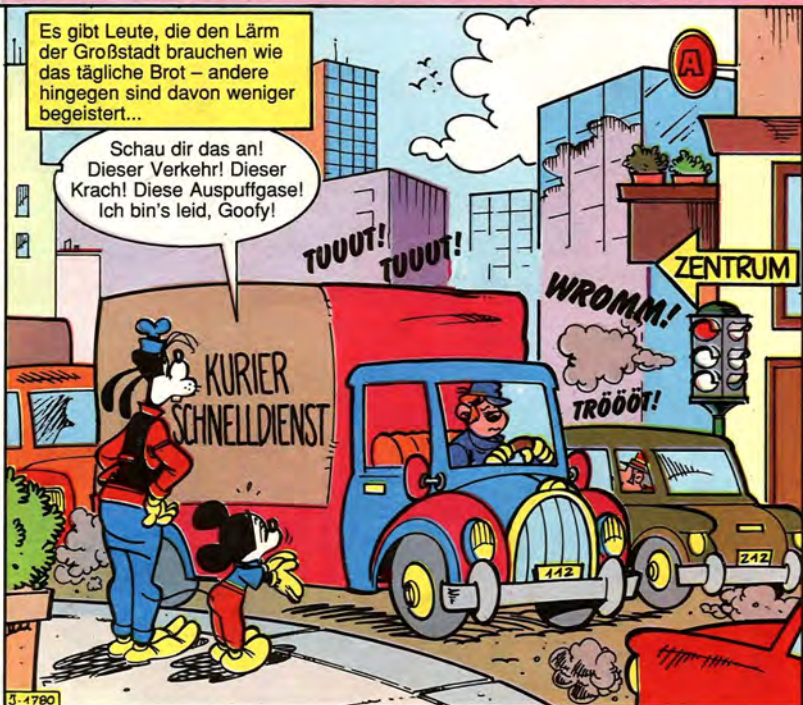
TUUUT! TUUUT!

WROMM!

TRÖÖÖT!

KURIER
SCHNELLDIENST

ZENTRUM







Zeitig am nächsten Tag...

Äh... meinst du nicht, daß wir mit der Ausrüstung etwas übertrieben haben?

I wo! Besser zuviel als zuwenig! So sind wir für alle Eventualitäten gerüstet!

KRATZ!

KRATZ!

Schon, aber ich sag's dir, wir werden schwer zu schleppen haben!

Doch was soll's, fahren wir!

Leb wohl, Entenhausen! Waldachtal, wir kommen!

Ein Hoch auf den Urlaub!

Nach nur zwei
Stunden Fahrt...

Wir müßten gleich da
sein!



Ein Glück, daß wir die Neben-
straßen gefahren sind. Wir
hatten bisher kaum
Gegenverkehr!



An der nächsten Kreuzung
müssen wir aber leider
auf die Hauptstraße,
Micky!

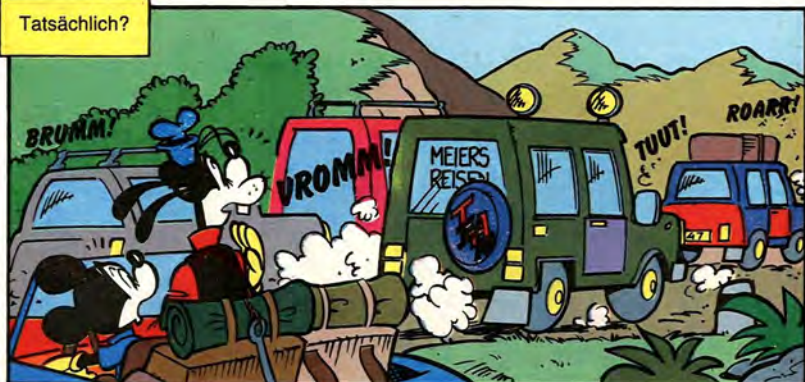
Ah, da ist
ja schon der
Wegweiser!



Na ja, schlimmer als daheim
wird der Verkehr hier draußen
kaum sein!



Tatsächlich?





Ein paar Kilometer weiter...

Das ist keine Straße, sondern eine Baustelle!

Fahr bloß vorsichtig, Micky! Auf meiner Seite geht's ziemlich steil runter!



Hoffentlich hält der Wagen das durch!



Nach dieser Kurve müßten wir eigentlich am Ziel sein!



Geschafft! Wir sind heil angekommen!

Aber dafür bin ich mit den Nerven schwer runter... puh!



Doch anscheinend hat sich's gelohnt! Ist das nicht ein idyllischer Ort?

O ja!









Am Abend in der
Gaststube...

Bei mir gibt's
eine einfache
Küche...

Ihr Bohneneintopf war
jedenfalls köstlich!

Mir hat's
geschmeckt!
Mmm...



Warum setzen Sie
sich nicht zu einem
kleinen Schwätz-
chen zu uns,
Herr Wirt?

Jetzt, da die anderen gegangen sind, könnten
Sie mir doch ein bißchen mehr
über diesen Spuk im
Silbortal erzählen!

Tja...



Wissen Sie, das Silbortal ist schon von jeher ein wild-
romantischer Ort gewesen... kein Wunder, daß sich die
Leute mit der Zeit die unglaublichsten
Sachen darüber zusammen-
gereimt haben...

Ja?





Und so...

Meinst du wirklich, man braucht da keine Angst zu haben?

Gewiß nicht!

Na schön, aber ganz glaub' ich dir trotzdem nicht!

Schlaf gut! Morgen ist deine Angst wie weggepustet!

Du hast gut reden! Wer weiß, ob ich überhaupt schlafen kann!

Nur wenig später...

Aaaah!

Huch!
Was ist passiert?

D-d-da schau mal! Sie will mich verhexen!

Aber von wem redest du denn?





Bald darauf, nach einem reichhaltigen Frühstück...

Ich rate Ihnen, seien Sie vorsichtig!

Keine Angst! In drei Tagen sind wir wieder heil zurück, Herr Wirt!



Mit der Karte, die er uns gegeben hat, können wir uns gar nicht verlaufen!



Also, die erste Nacht verbringen wir in der Hütte vom Alpenverein. Bis dahin sind's sechs Stunden Fußmarsch!



Hauptsache, die Kondition reicht! Aber ich fühl' mich echt topfit!



Entscheidend ist, daß man immer gleichmäßig geht!



Doch gute sechs
Stunden später...

Keuch! Vielleicht haben wir's mit dem Gepäck und dem
Proviant etwas über-
trieben!

Ja, wir haben wohl
eindeutig zuviel
dabei!



Und bis zur Hütte
ist's noch weit!

So schaffen
wir's nie!



Die beste Lösung wäre, alles Über-
flüssige hier zu lassen und es
auf dem Rückweg wieder
mitzunehmen!



Gesagt, getan...

Schon viel
besser,
stimmt's?



Und dazu geht's zur Belohnung
noch ein Stück
bergab!









Man macht sich
ans Werk...

Sobald ich am andern Ufer
bin, sichere ich den Ast.
Dann kannst du gefahr-
los mit den Rucksäcken
nach-
kommen!

Hoffentlich
klappt's!



Feste,
Micky!

Am wichtigsten
ist der
Anlauf...



Schluck!



Achtung!

Der Stock
bricht ab!

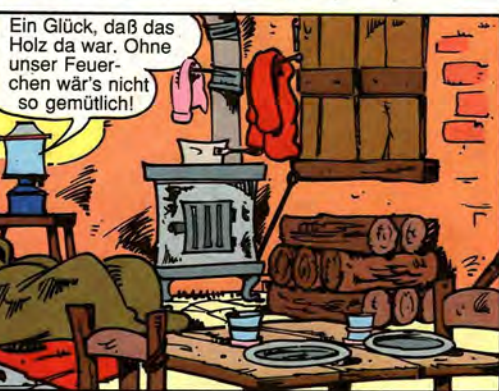


AAAAAH!





Gesagt, getan! Endlich kann man aus den klammen Kleidern schlüpfen, tüchtig verspern und sich dann zur wohlverdienten Ruhe betten...



Doch ein erquicklicher Schlaf will sich nicht einstellen, und so, am nächsten Morgen...

Uff! Ich hab' die ganze Nacht kein Auge zugetan!

Ich auch nicht! Dieses Gejaule! Als ob sich alle Tiere des Waldes gegen uns verschworen hätten!



Wenn wir heut noch ins Tal wollen, müssen wir sofort aufbrechen. Wir haben noch eine hübsche Strecke vor uns!

Ich fühl' mich zwar nicht danach, aber egal...



Hoffentlich hat's aufgehört zu regnen!

Ich seh' mal nach!



Schluck! Schau dir das an! Ein Nebel, daß man die Hand nicht vor den Augen sieht!

Du liebe Zeit!



Das hat uns noch gefehlt! Wie sollen wir uns da zurechtfinden?



Doch nicht allein das
Wetter drückt auf die
Stimmung...

Unberührte Natur schön
und gut, aber was zuviel
ist, ist zuviel...



Richtig unheim-
lich, die Gegend,
findest du
nicht?

Sag nicht solche
Sachen, Micky!



Hast du Angst,
Goofy? Denkst
du vielleicht an die
Geschichten
von den Hexen?

Ich bitte dich,
hör auf!



Hihi! Vielleicht gibt's hier ja
tatsächlich noch Geister
und Gespenster!

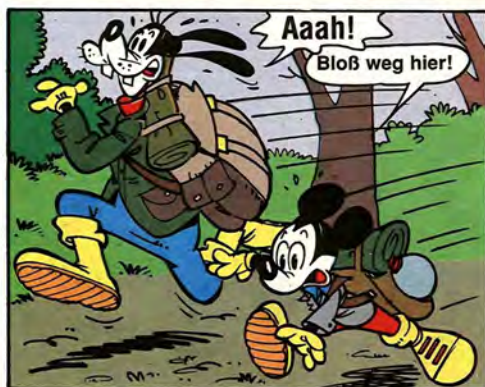
Aaaaah!



Komm, spiel
jetzt nicht verrückt!
Ich hab' doch
nur Spaß gemacht!

A-aber da...
sch-schau nur!





Sehr viel später kommt man endlich zur Ruhe...



Ich... ich hatte plötzlich solche Angst...

Du brauchst dich doch nicht zu entschuldigen, Micky! Mir ging's ja ganz genauso!



Ja, ja... das schlimme ist nur, daß wir durch meine Schuld jetzt keine Karte mehr haben!



Und was nun?



Tapfer schreitet man aus,
doch nachdem man mehrere
Stunden lang herumgeirrt ist...

Nichts zu machen!
Wir drehen uns
ständig im Kreis.
Hätt' ich nur...



Mach dir nicht dauernd Vorwürfe, Micky! In
der Gegend hätten wir
uns auch mit Karte
verlaufen. Das
ist kein Wald,
das ist ein
Labyrinth!



Achtung!



Alles
okay?

• Halb so schlimm! Ich muß
über einen dummen Stein
gestolpert sein!



Das ist kein Stein, Goofy! Das ist ein
ganzer Steinhäufen! Den hat
jemand eigens da
aufgeschichtet!







Und nachdem Micky seinen Freund Goofy zurückgerufen hat...

Eine falsche Hexe, Lautsprecher, ein Tonbandgerät... ich verstehe...



Derjenige, der dieses Theater inszeniert hat, hat garantiert was zu verbergen!



Der Ofen ist noch warm, das heißt, der Hausherr muß hief irgendwo in der Nähe sein!



Was hast du jetzt vor, Micky?

Wir warten hier auf ihn und stellen ihm ein paar Fragen! Ich mag's nicht, wenn man mich für dumm verkauft!



Schon kurz
darauf...

So, die beiden Spione haben das Weite
gesucht. Ist auch besser
so!



Die sind so schnell getürmt,
daß ich nicht mal
mitgekliegt hab',
wohin!



Hihi! Hauptsache, ich hab' sie ein
für allemal vertrieben, und ich seh'
sie nie wieder!



Da haben Sie sich aber geschnitten, Sie
Witzbold! Los, wer
sind Sie?





Es begann an einem Frühlingsmorgen,
als ich zu meinem Vergnügen
dieses Tal erkunden
wollte!



„Ich hatte kein genaues Ziel, ich wollte nur in
der freien Natur sein. Übrigens, dieses
Gebiet hier gehört zu den letzten unberührten
Flecken unserer Umgebung...“



„Plötzlich fiel mein Blick auf ein
wunderschönes Exemplar eines
Wiener Pfauenauges...“



„Der Wunsch, den Falter aus der Nähe zu
betrachten, war so übermächtig, daß ich
jede Vorsicht außer acht ließ...“



„Doch der Sturz erwies sich als
segensreich. Erstens hatte ich mir nicht
weh getan, und zweitens...“



„....sah ich auf der kleinen Lichtung, an deren Rand ich gepurzelt war, ein paar **silberne Mufflons** stehen – eine Rarität sondergleichen!“



Ich traute meinen Augen nicht... man hält diese Tiere nämlich für ausgestorben!



„Mir war klar, um diese Mufflons zu schützen, mußte ich den Wilderern Einhalt gebieten – und dazu schien mir jedes Mittel recht zu sein!“



Also habe ich mich in diese Einsamkeit zurückgezogen und mir all das ausgedacht. Dabei kamen mir der alte Aberglaube und die Furcht der Leute gerade recht!

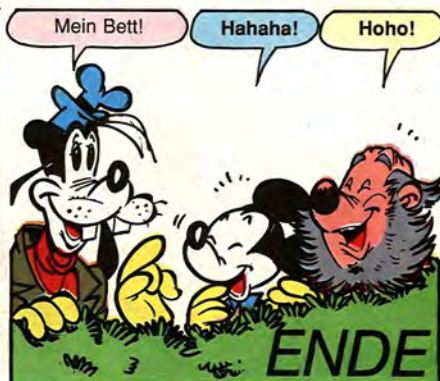




Doch bevor Micky und Goofy das Silbertal wieder verlassen, wird ihnen noch ein Geschenk ganz besonderer Art zuteil...

Schauen Sie! Ich freue mich, Sie an einem meiner größten Erfolge teilhaben zu lassen!

Einmalig, Herr Professor! Daß wir das erleben dürfen!

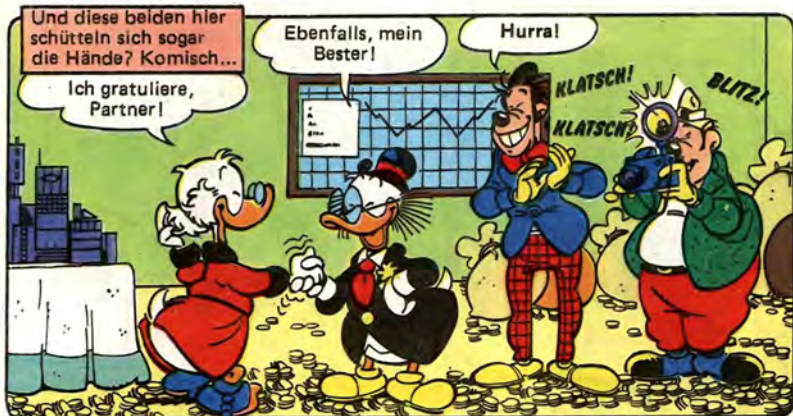


EIN SINNVOLLER SINNESWANDEL

WALT
Disney



Onkel Dagobert und sein
Widersacher Klaas Klever in
doppelter Ausführung? Was
soll das denn? Na, das kann
ja heiter werden...









Doch nicht nur Onkel Dagobert mißtraut seinem neuen Partner, auch Klaas Klever hegt ähnliche Gefühle...



Inzwischen...

Wir sind gleich da, Chef!

Fahren Sie zur Rückseite der Baustelle!



Ich will auf keinen Fall, daß jemand meinen Wagen erkennt!



In einer knappen Stunde bin ich zurück!

In Ordnung, Chef!



Ich tu' ganz unbefangen. Kein Mensch darf mich hier erkennen!

BAUSTELLE
ZUTRITT
VERBOTEN!



Dann mal rein ins Vergnügen!

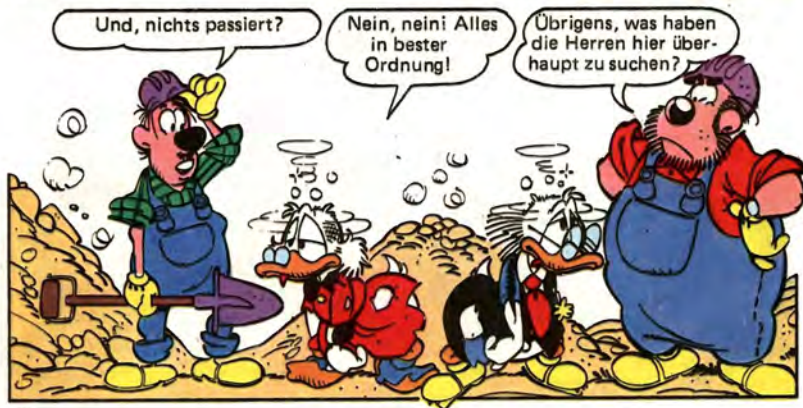




In diesem Augenblick...























Aber nicht alle Milliardäre sind es gewohnt, auf harten Holzbänken zu nächtigen...















Am nächsten Morgen
auf der Baustelle...





Und so, einige Tage später...



Am
Abend...











Später, in einem eleganten Modegeschäft...









Wenig später...









DER UNSICHTBARE FREUND

WALT DISNEY

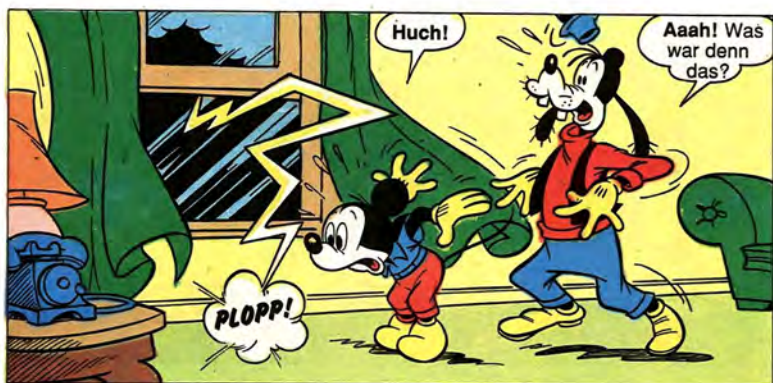
Komisch! Bis eben war der Himmel noch wolkenlos blau, und mit einem Mal...

Ja! Schon gewittert es!

DONNER!

RUMPEL!



















































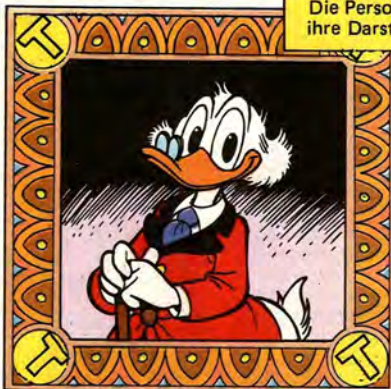
Walt
Disney

Im vorigen Jahrhundert lebte zu London
ein berühmter irischer Schriftsteller
namens Oscar Wilde. Er war nicht nur
ein großer Dramatiker und Lyriker,
sondern verfaßte auch viele unter-
haltsame Erzählungen wie...



Das Gespenst von Canterville

Die Personen und
ihre Darsteller:



Dago B. Otis, ein reicher amerikanischer Geschäftsmann, gespielt von Dagobert Duck.



Seine Gattin **Lucretia R. Tappan-Otis**, dargestellt von Gitta Gans.

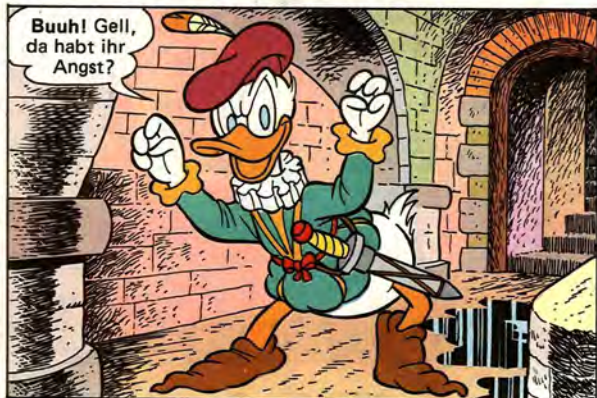


Die Trillinge **Tick, Trick und Track** in der Rolle der schrecklichen **Zwillinge**...



...sowie **Dilly Duck**, welche die Person der liebezienden Tochter **Miss Virginia E. Otis** verkörpert.

Nicht zu vergessen jene Figur, die der Geschichte den Titel gegeben hat, nämlich den schuld-beladenen Geist von **Sir Dimon de Canterville**, meisterhaft in Szene gesetzt von Donald Duck.



Unsere gruselige Geschichte beginnt an einem nebligen englischen Sommerabend vor gut hundert Jahren...



Wir sind da! Das hier ist Schloß Canterville!

How wonderful, Dago Darling!

Toll!



Ein echtes antikes Schloß! Das muß ja ein Vermögen gekostet haben!

Ach was! Dann hätte ich's wohl kaum gekauft!



Ich habe es selbstredend für ein geringes Entgelt erstanden! Ich bin schließlich Geschäftsmann!



Pardon, wenn ich mich einmische, aber man hat sie betrogen!

Was meinen Sie, Fahrer?



Ich muß Sie warnen... das Schloß ist verwünscht! Dort spukt ein schreckliches Gespenst!

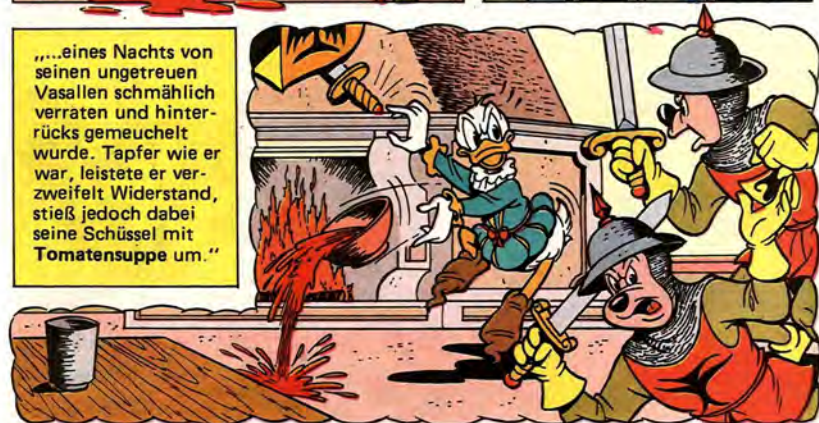
Ist das alles? ich dachte schon, dort gäb's Termiten!

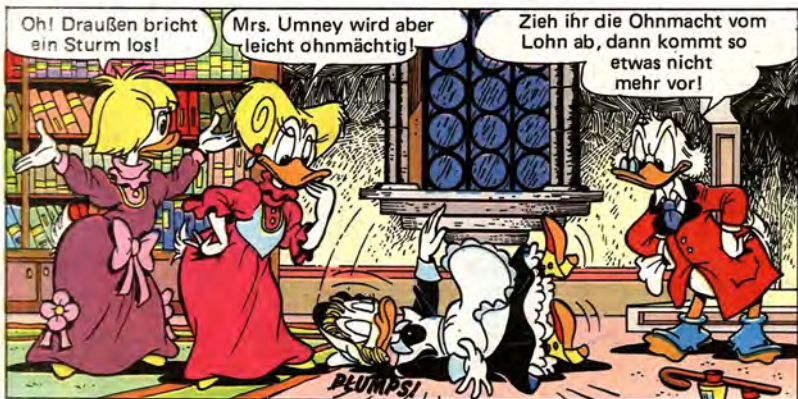






„...eines Nachts von seinen ungetreuen Vasallen schmachläh verraten und hinterücks gemeuchelt wurde. Tapfer wie er war, leistete er verzweifelt Widerstand, stieß jedoch dabei seine Schüssel mit Tomatensuppe um.“





In jener Nacht, während der Sturm draußen wütete...

Buhuuuu!
Aaaaaa!

KNIRSCH!
KLANG!

Da! Das Gespenst
von Canterville!

Natürlich bin ich's!
Wen habt ihr denn
erwartet? Etwa
Phantomias?

KLINK!
KLONK!

KLANK!

Aiiiii!

Schnorch! Was soll
der Lärm da
draußen?

QUIETSCH!
RAUSEL!

He! Schluß mit dem
Gequietsche, ja?

Äh... sprechen Sie mit
mir, mein Herr?

Darf ich Sie bitten, Ihre Ketten
etwas zu ölen? Sie stören mir sonst
nämlich meine
Nachtruhe!



Am nächsten
Morgen...

Hm... der Fleck
ist ja schon
wieder da!



Das heißt, ich muß ihn von neuem
entfernen. Ich wette, da steckt dieses
lächerliche Gespenst
dahinter!



Ich sollte ihm die Ketten abnehmen und
es Miete zahlen lassen!

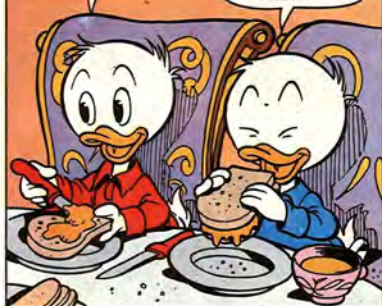
Das Frühstück ist
fertig!

Ist ja
klasse!



Übrigens, wir haben
das Gespenst
gesehen!

Und es
ganz toll
erschreckt!
Hahaha!

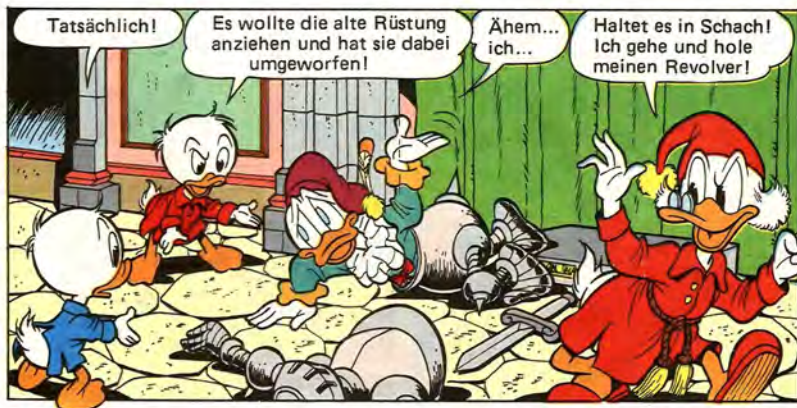


Hihi! Dabei sollte
es eher uns
erschrecken!

Hmpf! Das
ist die größte
Beleidigung seit
300 Jahren!

Richtig geistlos,
der Geist!









Eine gute Woche
später...

Heute ist Freitag, der 13.
— genau der richtige Tag,
um sie so zu erschrecken,
daß ihnen das Blut in
den Adern gerinnt!

















Sie haben es sogar geschafft, meinen Flecken in der Bibliothek zu entfernen!



Stellen Sie sich vor, Ihren Farbkasten mußte ich mir sogar ausleihen, um ihn wieder aufzufrischen!

Hihi! Das hab ich wohl gemerkt!



Wirklich? Und Sie haben es den anderen nicht gesagt?

Das wäre nicht nett gewesen. Man hätte Sie nur ausgelacht!



Aber Sie sind kein sehr guter Maler! Wieso haben Sie denn Grün genommen?



Weil kein Rot mehr da war!

Im Grunde sind Sie ein netter Kerl! Warum wechseln Sie nicht den Beruf?



Das ist nicht so einfach! Ich bin durch einen Fluch an Schloß Canterville gebunden!

Das ist wie ein Zauber, nicht wahr?





Zehn Minuten drauf, als der Gong zum Tee ertönt...

Hast du Dilly gesehen?

Nein. Ich wollte dich gerade dasselbe fragen!

Hihi! Vielleicht ist sie verschwunden!



Ach was, verschwunden! Sie wird im Bett liegen und schmökern. Mrs. Umney holen Sie sie!

Sofort, Sir!



Aber...

Schrecklich! Die junge Dame ist nicht auf ihrem Zimmer!



Mein armes Kind! Wenn ihr was passiert ist?

Beruhige dich, Honey! Ich werde sofort Suchtrups aussenden!



Das ist nicht nötig, Papa! Ich bin ja da!

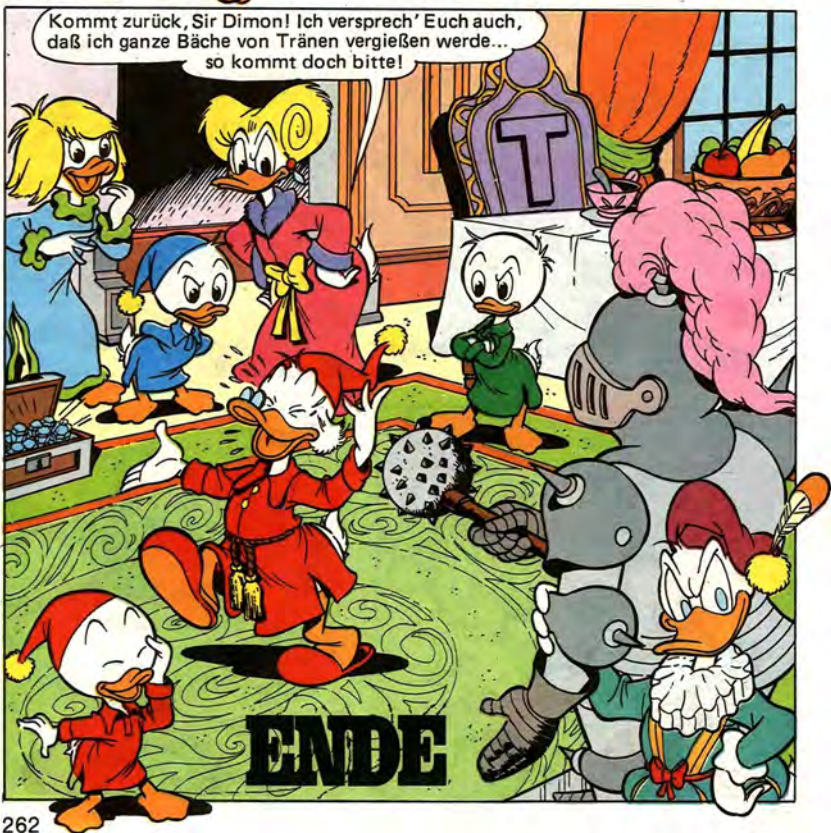
Wie?

KLONK!









Die Buchrücken-Überraschung!

Sieht
echt stark aus
in Deinem
Buchregal!

Ab Band
Nr. 119



Walt Disney's
**Lustiges
Taschenbuch**





Walt Disneys Lustige Taschenbuch- Parade: ★★

- Nr. 1 Der Kolumbusfalter
- Nr. 2 Hallo, hier Micky
- Nr. 3 Onkel Dagoberts Millionen
- Nr. 4 Donald, König des Wilden Westens
- Nr. 5 Onkel Dagobert bleibt Sieger
- Nr. 6 Micky-Parade
- Nr. 7 Donald in 1000 Nöten
- Nr. 8 Donald gibt nicht auf
- Nr. 9 Micky ist der Größte
- Nr. 10 Mit Onkel Dagobert auf Weltreise
- Nr. 11 Hexenzauber mit Micky und Goofy
- Nr. 12 Donald in Hypnose
- Nr. 13 Micky in Gefahr
- Nr. 14 Donald sucht Streit
- Nr. 15 Abenteuer mit Micky und Goofy
- Nr. 16 Donald in 1000 und einer Nacht
- Nr. 17 Micky und Minni
- Nr. 18 Donald ist unschlagbar
- Nr. 19 Pech für die Panzerknacker
- Nr. 20 Onkel Dagobert sieht rot
- Nr. 21 7:0 für Onkel Dagobert
- Nr. 22 Donald auf großer Fahrt
- Nr. 23 Ritter Donald ist der Beste
- Nr. 24 Donald geht ein Licht auf
- Nr. 25 Tick, Trick und Track räumen auf
- Nr. 26 Onkel Dagobert schafft's allein
- Nr. 27 Donald der Große
- Nr. 28 Wer wagt, gewinnt
- Nr. 29 Micky, der Westernheld
- Nr. 30 Hier geht's rund
- Nr. 31 Unverhofft kommt oft
- Nr. 32 Donald im Glück
- Nr. 33 Ein Milliardär hat's schwer
- Nr. 34 Supermicky
- Nr. 35 Aus Onkel Donalds Memoren
- Nr. 36 Onkel Donald auf helber Spur
- Nr. 37 Ehrlich spart am längsten
- Nr. 38 Donald hier – Donald da
- Nr. 39 Eins, zwei, drei – große Hexerei
- Nr. 40 Auf geht's, Micky
- Nr. 41 Donald mal ganz anders
- Nr. 42 Micky denkt am schnellsten
- Nr. 43 Unterwegs in Sachen Gold
- Nr. 44 Phantomas fliegt wieder
- Nr. 45 Bahn frei für Donald!
- Nr. 46 Micky hat den Bogen raus
- Nr. 47 Hoppa, die Ducks kommen
- Nr. 48 Voltreffer für Micky
- Nr. 49 Ohne Fließ kein Preis
- Nr. 50 Dagobert gewinnt immer
- Nr. 51 Kopf hoch, Donald!
- Nr. 52 Micky immer auf Achse
- Nr. 53 Dagobert, der Milliardär-akrobat
- 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 Vollkasko 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's Mondfahrt
- Nr. 91 Der Weg zum Erfolg
- Nr. 92 Donalds bunte Welt
- Nr. 93 Die Macht des Goldenes
- 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 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 Tausendassa
- Nr. 107 Wer zuletzt lacht...
- Nr. 108 Donald ist im Bild!
- 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 Ringelpiez
- Nr. 116 Ohne Netz und doppelten Boden
- Nr. 117 Die Ducks... vom Winde verweht
- Nr. 118 Donald, der Wellenbummler
- 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 JUBILÄUMS-AUSGABE
- Nr. 151 Der Dimensions-Sprung
- Nr. 152 Der Unglücksbringer
- Nr. 153 Der Schatz der Teufelszinne
- Nr. 154 Phantomas und die Dünnil-Diät
- Nr. 155 Abenteuer im Regenwald

Weiche Bände fehlen dir noch in deiner Sammlung? Sämtliche Lustige Taschenbücher gibt es im Buch- und Zeitschriftenhandel.

Sollte der eine oder andere Band wider Erwarten nicht vorrätig sein, bitte direkt bestellen bei:

Ehapa Verlag GmbH,
Postfach 10 12 45,
7000 Stuttgart 10.
Lieferung erfolgt per
Nachnahme.

Nr. 156 – Antike
Geschäfte –
erscheint am
19. März 1991.

Gute-Laune-Spiele

Mehlgipfel

Zubehör: Trinkhalm, Messer, Mehl, Teller

Auf einem großen Teller wird Mehl zu einem steilen Berg getürmt. Der Strohhalm wird als Gipfelfahne oben eingesteckt, und los geht's! Jeder darf abwechselnd mit dem Messer ein

beliebig großes Stück abschneiden, allerdings, ohne daß die Fahne umfällt. Wem das passiert, der scheidet aus. Ein neuer Mehlerg wird gebaut, und weiter geht's, bis nur noch ein Sieger übrig bleibt.



Halbball



Zubehör: 2 hohes C-Trinkhalme, 1 Tischtennisball, Klebeband

Das Klebeband am Tischrand entlang befestigen. Für die Tore zwei Öffnungen frei lassen. Den Tischtennisball in die Spielfeldmitte legen und auf ein vereinbartes Zeichen, nur mit Hilfe der Trinkhalme, den Ball ins gegnerische Tor blasen.

hohes C-Auktion

Zubehör: 10 Orangen

Alle zehn Orangen liegen in einer Reihe. Der erste Spieler nimmt sich eine beliebige Orange. Jetzt kommt der zweite Spieler, dann wieder der erste, und

jeder darf jetzt entweder eine oder zwei Orangen wegnehmen, drei aber nur, wenn sie direkt nebeneinander liegen.

Gewinner ist derjenige, der die letzte Orange nimmt.

hohes C-König

Zubehör: für jeden Mitspieler eine Packung hohes C.

Das Spiel kann über mehrere Runden gespielt werden! Zunächst eine Strecke festlegen und viele Hindernisse aufbauen. Jetzt setzt sich jeder die Packung auf den Kopf, und los geht's.

Wer als erster ins Ziel kommt, ohne daß die Packung herunterfällt, ist hohes C-König!



**Für die Gesundheit nur
vom Besten –
hohes C.
Reich an natürlichem
Vitamin C.**



