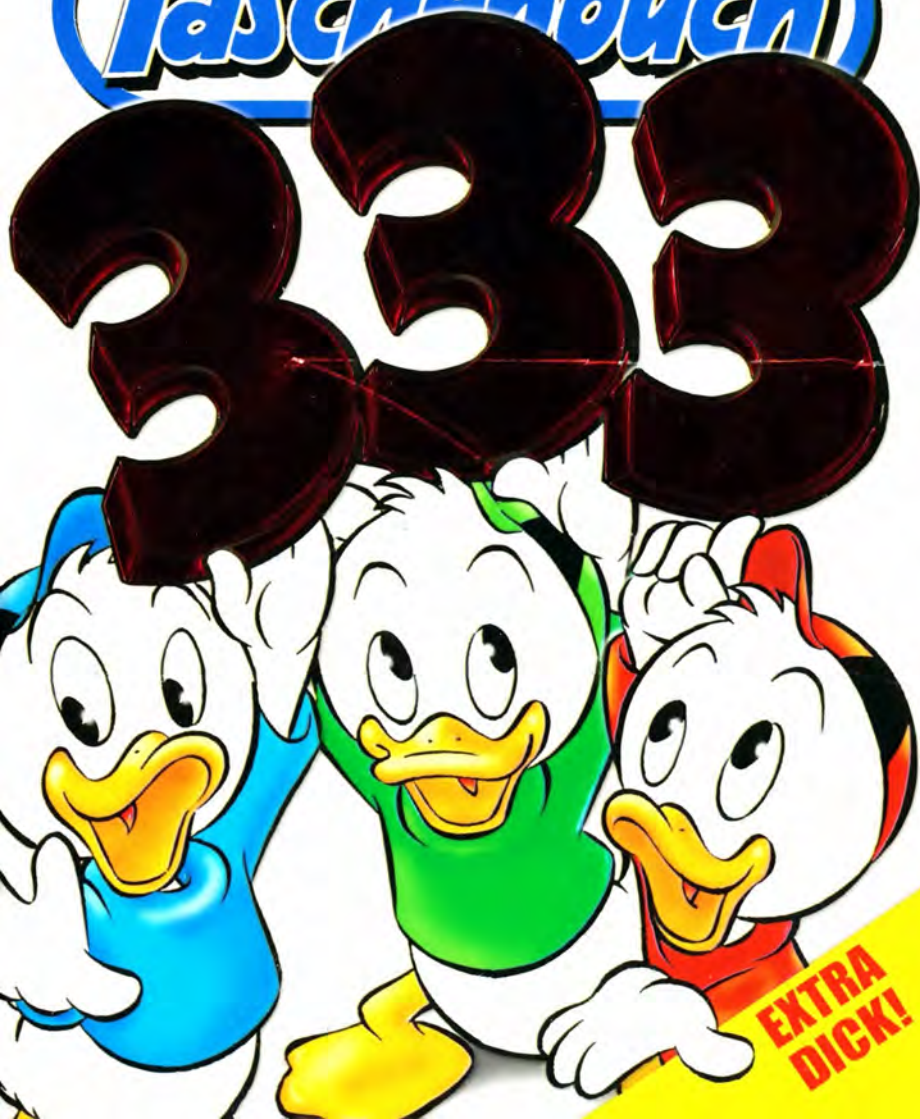


LTB
333

mit 333 Seiten Comics!

WALT
DISNEY'S

Lustiges Taschenbuch



EXTRA
DICK!

WALT DISNEY

Lustiges Taschenbuch

Nr. 333



EGMONT EHAPA VERLAG GMBH

© Disney Enterprises, Inc. 2005

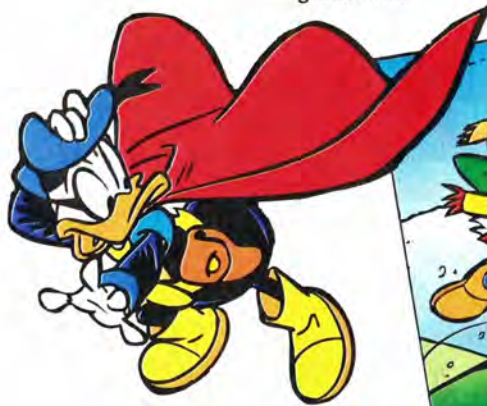
Walt Disney's Lustiges Taschenbuch erscheint vierwöchentlich bei Egmont Ehapa Verlag GmbH, Wallstraße 59, D-10179 Berlin. **Chefredakteur:** Peter Höpfner, Wallstraße 59, D-10179 Berlin. **Druck:** GGP Media GmbH, Karl-Marx-Straße 24, D-07381 Pößneck. **Anzeigenleitung (verantwortlich):** Olaf Hansen, Egmont Ehapa Verlag GmbH, Raiffeisenstraße 13/1, D-70794 Filderstadt. **Anzeigenverkauf Deutschland:** Andrea Kappel, Tel: 0711-70708-802/803. **Anzeigenverkauf Österreich:** Sylvia Beinhart, Tel. & Fax: 01-470099. **Abo- und Leserservice Deutschland:** Lustiges Taschenbuch Leserservice 20080 Hamburg; Leserservicenummer: 01805/7005800 (0,12 €/Minute), Fax: 01805 / 8618002 (0,12 €/Minute), E-mail: leserservice@ehapa.de. Abo-Jahrespreis: €49,40 für 13 Ausgaben. **Schweiz:** Lustiges Taschenbuch Leserservice, Postfach 6002, Luzern, Tel: 041 3292285, Fax: 041/ 3292204, E-mail: leserservice@ehapa.ch. Abo-Jahrespreis: SFR 92,00 für 13 Ausgaben. **Österreich:** Lustiges Taschenbuch Leserservice, Postfach 5, 6960 Wolfurt, Tel: 0820 / 001087, Fax: 0820 / 001086, E-mail: leserservice@ehapa.at. Abo-Jahrespreis: € 52,00 für 13 Ausgaben

www.lustiges-taschenbuch.de



INHALT

Ein frohes neues Jahr wünsche ich euch – natürlich auch im Namen aller anderen Entenhausener. Sagt selbst, ist es nicht ein netter Zufall, dass das erste Taschenbuch im neuen Jahr eine so auffällige Nummer trägt? Genau das haben wir uns auch gedacht und die Gelegenheit beim Schopf ergriffen, die Zahl der Comicseiten in diesem Band auf satte 333 zu erhöhen. So fängt man das Jahr doch gerne an, oder? Außerdem dürft ihr mir gleich in der ersten Geschichte helfen, wieder in meinen geliebten Geldspeicher zurückzukommen. Ihr werdet sehen, die Sache ist recht verzwickelt, denn ich habe dummerweise die Fernbedienung meiner Sicherheitsanlage verloren. Und dass in den übrigen Geschichten ebenfalls ordentlich was geboten ist, könnt ihr mir ruhig glauben...



COMICS

■ Das Neujahrsspiel	3
■ Spione unter sich!	46
■ Eine knifflige Aktion	76
■ Der Gesang der Sirenen	98
■ Die Spur des Purpurnen Rächers	124
■ Ein triumphaler Erfolg	164
■ Invasion der Superhelden	171
■ Ein erfolgreicher Hochstapler	196
■ Amundsens Talisman	216
■ Des Ruhmes Last...	249
■ Der frische Wind des Abenteuers	264
■ Die Stimmgabel des Pharaos	286

Alles Gute für 2005!
Euer

ONKEL DAGOBERT



WALT DISNEY

Das NEUJAHRSSPIEL



Dies ist keine gewöhnliche Geschichte. Man liest nicht Seite für Seite, sondern man springt von Level zu Level wie bei einem Computerspiel!

Folgt den Hinweisen, trifft die richtige Wahl und helf mir dabei...

...wieder in meinen Geldspeicher zu kommen. Aber Obacht! Es gibt nur einen richtigen Weg! Wenn ihr eine falsche Entscheidung trifft, heißt es, noch mal starten... und zwar ganz von Anfang an!

Seid ihr bereit? Fein! Dann folgt mir in Level eins und schon kann das Abenteuer beginnen!

J-2353-1

Alberto Savini (Story); Alle, die auf Seite 47 unterschrieben haben... (Zeichnungen)

LEVEL 1

Hmpf! Obwohl heute der 31. Dezember ist, musste ich einfach versuchen, im Stadtpark eine gebrauchte Tageszeitung zu finden...

Doch heute hat offenbar keiner Zeit für Zeitungen! Die sind wahrscheinlich alle schon mit den Gedanken bei ihrer Silvesterfeier!

Ich meine, ich verlange ja gar nicht, dass die Leute die Zeitung lesen! Aber kaufen ist doch wohl das Mindeste, was man erwarten darf!



Da wage ich mich bei dieser Affenkälte ins Freie, und das in meinem Alter! Das reinste Gift für mein Rheum...



...aaaah!



Ich hab die Fernbedienung für das Sicherheitssystem verloren! Wie komme ich nun in den Geldspeicher?



So was Dummes!
Und weiter geht's
mit Level 2!

LEVEL 2



Nur welchen?

Versuchen, den Geldspeicher aufzubrechen? Dann gehe zu Level 15!

Zurück in den Park, um die Fernbedienung zu finden? Dann gib dich zu Level 22!

LEVEL 3



Oje, was nun?

Soll Dagobert Duck das Angebot ablehnen? Dann springe zu Level 28!

Soll er das Angebot annehmen? Dann geht es weiter mit Level 10!



Aber wie?

Soll er versuchen, den Geldspeicher aufzubrechen? Dann gehe zu Level 19!

Soll er ohne Übersetzungsautomat mit dem Eichhörnchen sprechen? Dann bist du richtig bei Level 13!

LEVEL 5



Jedoch...



Nun denn...

Für den Versuch, die Tür des Geldspeichers zu knacken – gehe zu Level 11!

Für den Versuch, ein Fenster des Geldspeichers zu knacken – gehe zu Level 19!

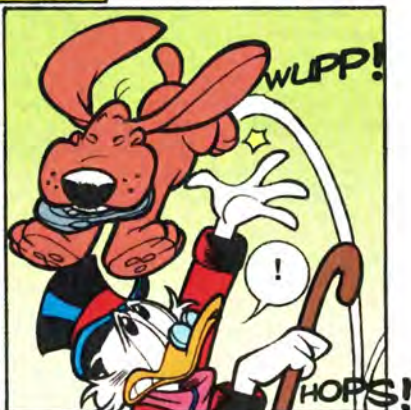
Ich denke ja gar nicht daran, etwas zu kaufen, was mir schon gehört!

LEVEL 6

Wo ist sie? Wo?



*Übersetzung: Was macht der denn da?



*Übersetzung: Verstehe! Er will spielen!



Gehe direkt zu Level 34!

LEVEL 7



Zeit für eine Pause?

Den Tee annehmen? Gehe zu Level 31!

Den Tee ablehnen? Springe geschwind zu Level 25!

LEVEL 8



Was soll Dagobert Duck jetzt tun?

Den Zehner auf die sanfte Tour herausleiern? Springe zu Level 32!

Oder lieber handfeste Maßnahmen ergreifen? Dann bist du richtig bei Level 17!

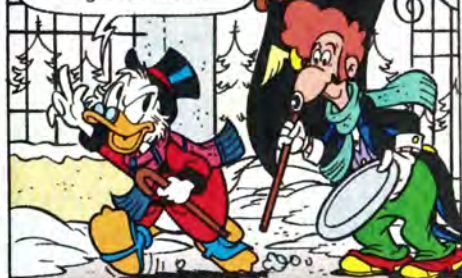
Level 9



Blättere weiter bis Level 29!

Level 10

Soll keiner behaupten, dass mir der Wunsch nach Fest und Feierlichkeit meiner Mitbürger nicht am Herzen liegt. Das tut er!



Fast so sehr wie die Gewinne meiner Glühbirnenwerke! Wenn der Bürgermeister bei mir kauft, sind die Stromkosten ein Klacks!



Onkel Dagobert! Hilf mir! Rette mich!

Retten? Wovor?



Vor den Gläubigern! Die wollen mir an den Geldbeutel. Aber der ist leer, und wie!

Alles andere wäre auch fast ein Wunder!



Bitte leih mir was, Onkel Dagobert! Nur dieses eine Mal noch! Es ist ja nicht viel...

Wie viel?

Zweihundert Taler!



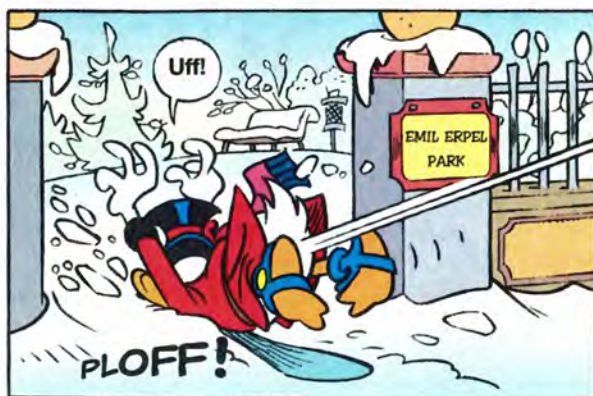
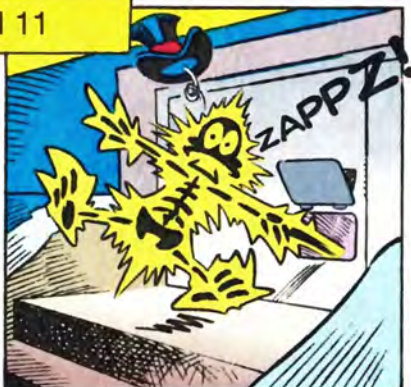
Ups!

Wird Onkel Dagobert Donald das Geld leihen? Dann gehe zu Level 33!

Wird er ihm das Geld nicht leihen? Dann bist du richtig bei Level 21!

Und so...

Level 11



Begib dich
schnell zu
Level 27!

LEVEL 12



Verlockend, oder?

Das Angebot annehmen? Dann gehe zu Level 9!

Darauf bestehen, dass man für zwei Kreuzer Nüsse abgefüllt bekommt? Auf zu Level 26!

Deshalb...

LEVEL 13

Irgendwie muss ich mich dem Tier verständlich machen!



Höre, äh... sieh mir zu! Was ich von dir will, ist...



...das da! Genau! Das gehört mir! Her damit!



Kecker?



Ach, wie dumm! Jetzt hab ich das Tierchen verschreckt!



Da bleibt nur zweiterlei...

Das Eichhörnchen verfolgen? Gehe zu Level 34!

Die Verfolgung aufgeben, ehe sie beginnt? Gehe zu Level 27!

Level 14



Tja, da ist guter Rat gefragt...

Ohne Übersetzungs-automat in den Park? Dann gehe zu Level 13!

Versuchen, den Geldspeicher aufzubrechen? Schnell zu Level 19!

LEVEL 15



Fragt sich nur, wo...

Ist es besser, die Tür aufzubrechen? Dann gehe zu Level 11!

Ist es sinnvoller, ein Fenster aufzubrechen? Schnell zu Level 19!

„...Neujahrswohl-
tätigkeitsbasar!“

Level 16

So eilig? Willst du
etwa für den Basar
spenden?



Nein, ich will
die Fernbedienung, die dir
das Eichhörnchen gegeben
hat. Die gehört mir!



Tja, ich fürchte, da gibt
es ein kleines Problem.

Sprich. Ich
rechne mit
allem.



Sie steckt irgendwo in einem
dieser vielen Päckchen!

Nei!in!



O doch! Und wenn du sichergehen
willst, wirst du sie alle
kaufen müssen.

Stöhn!



**Ach, es gibt
kein Erbarmen
auf der Welt!**

**# Alle Päckchen
kaufen? Gehe
(schauder!) zu
Level 39!**

**# Schluss mit
den Ausgaben?
Dann gehe zu
Level 6!**

LEVEL 17

Deshalb...

Von einer frechen Eichratz wie dir lasse ich mich nicht berauben!

Überleg's dir! Noch hast du die Wahl!

Und beißen schon gar nicht! Da werd ich ganz schnell biestig!

Entweder du rückst den Zehner freiwillig raus oder...

RASSE!

KLAPPER!

Oder!

Sehr bedenklich, wie man als Bürger von Amts wegen in seiner Entfaltung behindert wird! Nun gut, dann bleibt mir nur, das Eichhörnchen zu finden oder mich mit der Feile am Geldspeicher zu versuchen.

BESCHLAG-NAHMT!

Wer die Wahl hat, ist auch nicht besser dran...

Versuchen, den Geldspeicher zu knacken? Gehe zu Level 19!

Versuchen, das Eichhörnchen wieder zu finden? Gehe zu Level 34!

Im Tausch gegen nichts?
Für wen hältst du mich?

LEVEL 18

...für einen knausrigen
alten Knacker!

Na...

Pah!
Verschenkt meine
Fernbedienung und
dann...

Moment! Es wird ja wohl wissen, an
wen es sie verschenkt hat!

Komm zurück! Ich hab
meine Meinung
geändert!

Seufz!
Es ist ver-
schwunden!

Was soll man da
nur machen?

Weitersuchen?
Schnell zu
Level 34!

Aufgeben?
Dann gehe zu
Level 27!

LEVEL 19



Ein paar geharnischte Worte später...



Gehe zu Level 27!

LEVEL 20

Ich hab nicht den Eindruck, dass mich das weiterbringt. Reden müsste man mit dem Tierchen.



Und ich weiß auch wie! Mit Hilfe eines Übersetzungsapparates!



So was erfindet Herr Düsentrieb nebenbei!



Doch...

Das hat noch gefehlt!



Was mache ich jetzt?
Wage ich es oder wage ich es nicht?



Riskant, riskant...

Reingehen?
Dann zurück
zu Level 7!

Auf das Ende
des Versuches
warten? Schnell
zu Level 14!

LEVEL 21

Nein! Ich rate dir, trage deine Schulden wie ein Mann, aufrecht und erhobenen Hauptes!

Du hast gut reden! Hör dir die Meute mal an!



Der gemeine Gläubiger kennt bekanntlich keine Gnade!

Rupft den Kerl!

Ein beschämendes Schauspiel!



Später aber...

Und deine Gläubiger? Sag bloß, du hast ihnen noch einen Kredit abgeschwätzt?

Nein, ich hab sie bezahlt. Und das verdanke ich Daisy.



Sie hat mir so ein technisches Dingsbums geschenkt, eine Art Fernbedienung, die ich teuer verkaufen konnte!



Hehehe! Wie ich es liebe, wenn dem alten Geizkragen mal die Spucke wegbleibt!



Nun aber schnell zu Level 27!

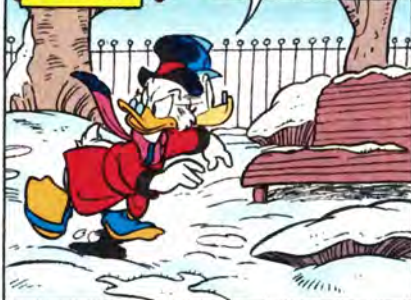
LEVEL 22

Den Geldspeicher zu knacken ist ein Ding der Unmöglichkeit! Ich muss unbedingt die Fernbedienung finden!



Wo soll ich anfangen? Vielleicht am besten bei der Bank dort drüben.

Daher...



Sie! Haben Sie etwas, das mir gehört?

Hätt ich das, wär ich sicher nicht hier!



Oder doch lieber am Kaffeestand?



Der Herr hat seine zweite Tasse nicht getrunken. Ich nehme sie, ehe sie verkommt!

Wie jeden Morgen! Seufz!



Frisch gestärkt setzt man die Suche fort! Aber wo?

Lieber in der Nähe der Bank? Zurück zu Level 5!

In der Nähe des Kaffeestandes? Weiterblättern zu Level 30!

LEVEL 23



Tja, was tun?

Versuchen, das Eichhörnchen zu finden? Gehe zu Level 34!

Versuchen, den Geldspeicher zu knacken? Gehe zu Level 11!

LEVEL 24



Jetzt aber schnell zu Level 27!

LEVEL 25



Wenn das kein Schlag ist!

Den horrenden Preis bezahlen? Dann gehe zu Level 36!

Das Angebot ablehnen? Flott sodann zurück zu Level 4!

LEVEL 26

Ich ziehe es vor,
für zwei Kreuzer
Nüsse und acht
Kreuzer Restgeld
zu bekommen.

Im
Ernst?



Hehe! Der
Panzerkna-
cker, der mich leimt,
muss erst noch
geboren werden.



Dann...

Machen wir
also die Probe aufs
Exempel!

?



Eins, zwei,
drei, Test!
Versteht
du mich?

Eins, zwei,
drei, Test!
Ich verstehe
dich!

Komische
Begrü-
ßung!



Tauschen wir?
Die Nüsse
gegen dieses
Ding, das du
mir vorhin
gezeigt hast.

Das hab ich
nicht mehr.
Kriege ich
die Nüsse
trotzdem?



Oje, was nun?

Dem
Eichhörnchen
die Nüsse
schenken? Hurtig
zu Level 37!

Ihm die Nüsse
nicht schenken?
Schleich dich
zu Level 18!

Deshalb...

LEVEL 27

Buhuuu!



Hopp, hopp,
zurück zu Level 2!

Und diesmal
keine falschen
Entscheidungen,
bitte!

LEVEL 28



Begib dich ohne Umwege zu Level 27!

LEVEL 29

Sehr viel später...



Nun aber
schnell zu
Level 27!

LEVEL 30



Allerdings! Was tun?

Dem Eichhörnchen folgen? Gehe zu Level 8!

Nachsehen, wovon der Mann da redet? Dann schnell zu Level 23!

LEVEL 31

Aber gern! Ihr Tee ist stets so köstlich wie kostenlos.

Kümmerst du dich darum, Helferlein?

Was ich brauche, ist ein Gerät, um mit einem Eichhörnchen zu plaudern.

Oh, nichts leichter als das! Wenn ich Ihnen kurz erklären darf, wie...

Sie dürfen nicht! Sagen Sie mir, wie lange es dauert!

In einer Stunde müsste es fertig sein, Herr Duck!

Gut, ich erwarte Sie! Dieser Tee ist übrigens eine eher bittere Erfahrung.

Später...

Gäh! Bin ich müde! Zu dumm, dass ich hier kein Nickerchen halten kann...

Begib dich schnellstens zu Level 29!

LEVEL 32

Hmm... ich sollte es trotz allem wohl mit Freundlichkeit probieren.



Sei so gut, Kleiner, gib mir den Zehner wieder. Was willst du damit?



Aber... das ist ja die Fernbedienung!



Gibgibgibgibgibgibgibgib!

Glib!



Wie weiter?

Versuchen, im Guten mit dem kleinen Nager zu verhandeln? Dann gehe zu Level 20!

Zu handfesten Mitteln greifen? Auf zu Level 35!

LEVEL 33



Jetzt aber ganz schnell zu Level 16!

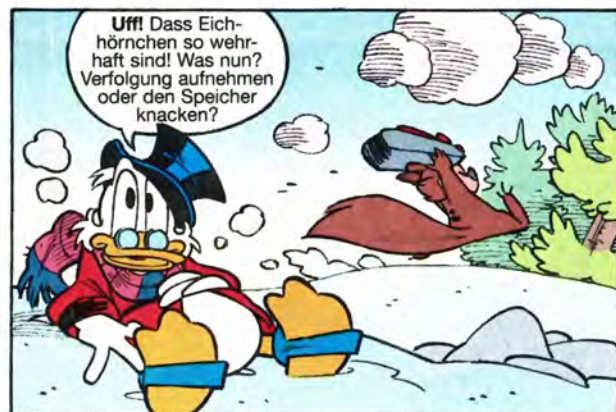
Man müht sich
redlich, jedoch...

LEVEL 34



Weiter geht's
mit Level 27!

LEVEL 35



Gar nicht so einfach, oder?

Dem Eichhörnchen folgen? Dann gehe zu Level 34!

Versuchen, den Geldspeicher zu knacken? Auf zu Level 19!

LEVEL 36

Leider hatte ich heute schon erhebliche Ausgaben, Herr Ingenieur...

Verstehe! Also gut, ich schenke Ihnen das Ding!

Warum erfinden Sie nicht etwas, das mit Luft läuft? Gute Idee!

Sie nicht etwas, das mit Luft läuft?

Mit Sparen kenne ich mich aus!

Wenig später, im Park...

Leckere Nüsse!

NÜSSE

Soll ich? Das Eichhörnchen würde sie sicher mögen...

NÜSSE

Eine schwere Entscheidung. Schließlich geht es um Geld...

Keine Nüsse kaufen? Ab zu Level 38!

Doch Nüsse kaufen? Dann schnell zu Level 12!

LEVEL 37



Immerhin gibt es zwei Möglichkeiten...

Baptist aus dem Weg gehen? Dann schnell zu Level 24!

Baptist anhören? Begib dich zu Level 3!

LEVEL 38

Meine armen Nerven!
Lang halte ich das nicht
mehr aus!

Sie Ärmster! In dem
Fall rate ich zu einer
Portion Nüsse! Das
wirkt Wunder!

NÜSSE

Nüsse sind nämlich reine
Nervennahrung, wie man
ja weiß!

FÜR BEKTEL
WUPPI

Hier! Weil heute Silvester ist,
schenke ich
sie Ihnen!
Danke, ich kann
einen Happen
vertragen!

Doch bald...

Hehe! Wusst ich doch, dass
er nicht widerstehen kann,
wenn's was umsonst gibt!

SCHNIRCH!

Ich hab keinen Dunst, wozu
das Ding gut sein soll! Aber
verschern lässt sich auf
dem Schwarzmarkt alles!

SCHNURCHEL!

Jetzt aber
schnell zu
Level 29!

LEVEL 39



Blättere geschwind um zu Level 40!

„Noch zwei Sekunden...“

LEVEL 40

„Noch eine...“



„Und los!“



„Frohes neues!“



Nun aber mit Schwung zu Level 41!

LEVEL 41

Das ist ja gar kein
Feuerwerk aus
zweiter Hand! Die
Jahreszahl
stimmt genau!

2005

Na?
Zufrieden?

Und
wie!
Haha!

In Wirklichkeit ist es ein
steinaltes Feuerwerk, bei dem man
damals die Zahlen vertauscht hatte.
Ein echtes Schnäpp-
chen! Hehe!

Aber die Familie freut sich,
und das kann mir nur recht
sein. Ich hoffe, auch euch hat
dieses Spiel Freude
gemacht!

Und für alle Leser, die es noch nicht wissen...
hier ist der richtige
Lösungsweg!

1-2-22-30-8-32-
20-7-25-36-12-
26-37-3-10-33-
16-39-40-41-42!

Und jetzt noch
ein kurzer
Abstecher zu
Level 42!

Sämtliche
Entenhausener,
auch die, die nicht
mitgespielt haben,
wünschen allen
Lesern ein...

**FROHES NEUES
JAHR
2005!**

[illegible]

ENDE

WALT DISNEY

Splone unter sich!

Daisyyyyy, du
bist mein Au-gen-
stern! Daisyyyyy,
hab dich
zum...

DRAUSSEN
BLEIBEN!

KEIN
ZUTRITT!

DU BIST
GEMEINT,
ONKEL DONALD!

Kicher! Oh, Donald,
du alter Schwerehörer!

Mann, habt ihr
je so einen
Schmus gehört?

?

D 2003-091

Mark & Laura Shaw (Story), Flemming Andersen (Zeichnungen)





Das kommt nur daher, dass sie sich immerzu diese Spionagethriller im Fernsehen ansehen! Da lernt man das!

Oder doch? Hm...

Aber ich kann sie ja nicht ständig im Auge haben!

Was nun: Heiligt der Zweck die Mittel? Dürfen Eltern ihren Kindern hinterherspionieren?

Selbstredend! Es ist doch nur zu ihrem Besten!

Danke, gutes Gewissen! Hehehe!

Keine Ursache!

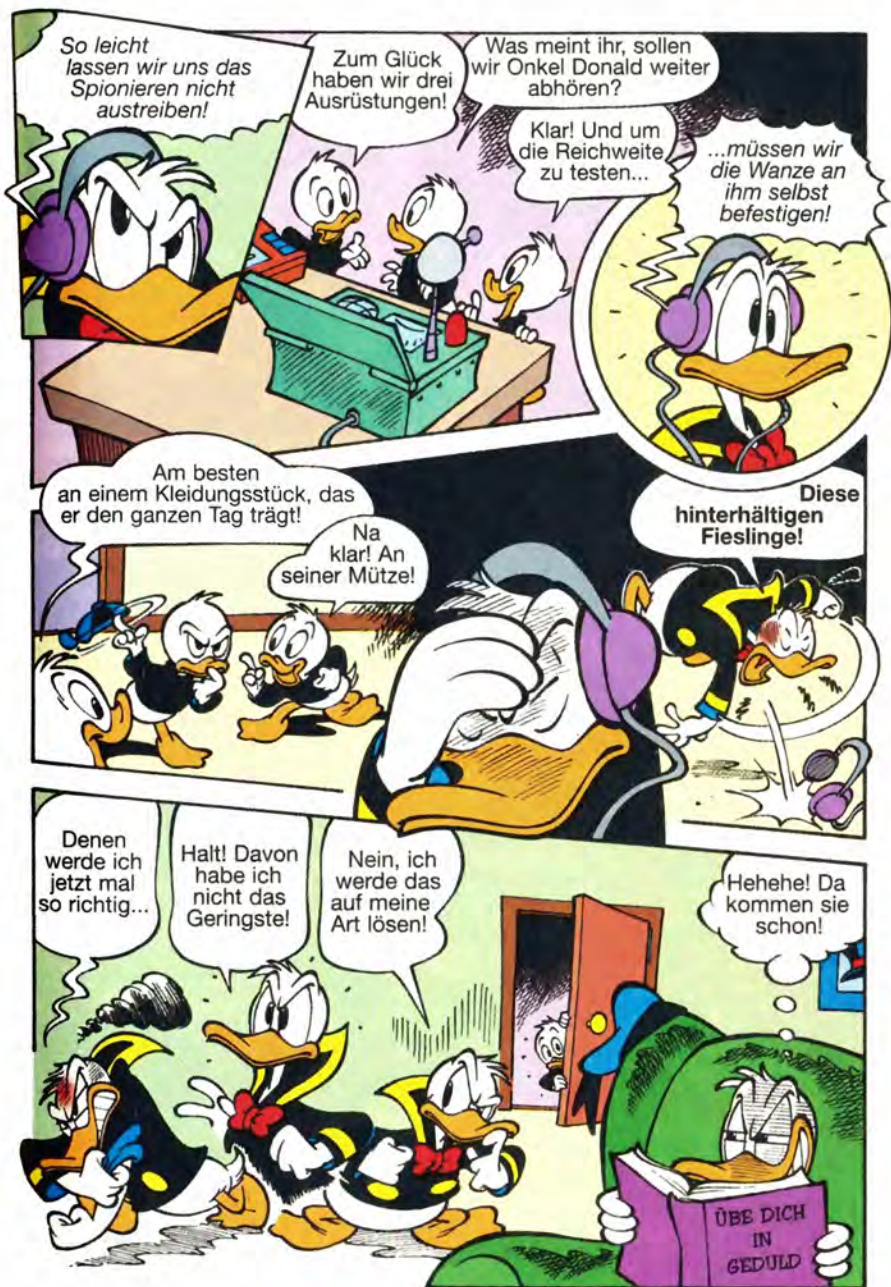
POFF!

Tja, aber wo soll ich mein drittes Auge installieren, ohne dass sie es herausfinden?

Außerdem müssen sie es natürlich ständig bei sich haben!

Aha!



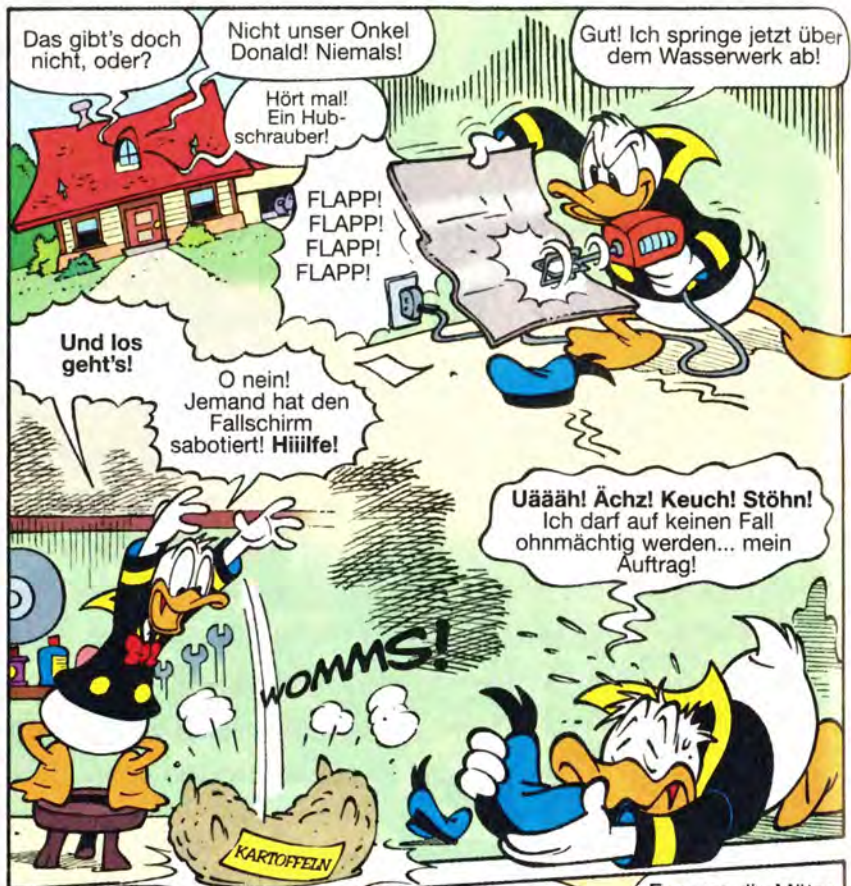




Gut, dass du gerade da bist! Du könntest meine Mütze ausbürsten!





























Unterdessen...

Der Boss wird sich freuen, dass ich den Ring so schnell geknackt habe!

Du? Aber nur in deinen Träumen!

Hier spricht der Boss!

Boss, ich habe alles aufgeklärt!

Von wegen! Ich war das!

Hört zu, ihr Dummfacken! Hier kommen immer noch merkwürdige Nachrichten rein!

Sperrt die Ohren auf!

Hier Agenten X, Y und Z an Basis!

Ja, was gibt es denn?

Wir haben noch mal Glück gehabt! Diese bescheuerten Geheimdienstler haben nicht uns, sondern Donald Duck festgenommen!

Es war eben eine prima Idee, euch als unschuldige Kinder zu verstellen! Das habt ihr wirklich super gemacht!

Wir hatten aber auch Glück, dass unsere Gegenspieler so selten dämlich waren!

Da hast du einen schönen Bock geschossen!

Pah! Ich kenne den Kerl nicht mal!

Jetzt dürfen wir aber keine Zeit mehr verlieren! Wir vergiften das Wasser, und dann nichts wie weg!

Wir werden Entenhausen endgültig von der Landkarte radieren!

Dann wünsche ich euch viel Glück, Agenten X, Y und Z!

Die Kinder waren die richtigen Spione, du Nulpe!

Aber nein!

Du hast den Falschen erwischt!

Hört mir genau zu: Entweder erledigt ihr das oder ihr seid erledigt!

Gibbs! Verstanden!

Ihr seid doch wirklich zu dämlich!

Zieh Leine! Wir haben zu arbeiten!

Du hast richtig Glück!

Bist du auch sicher...

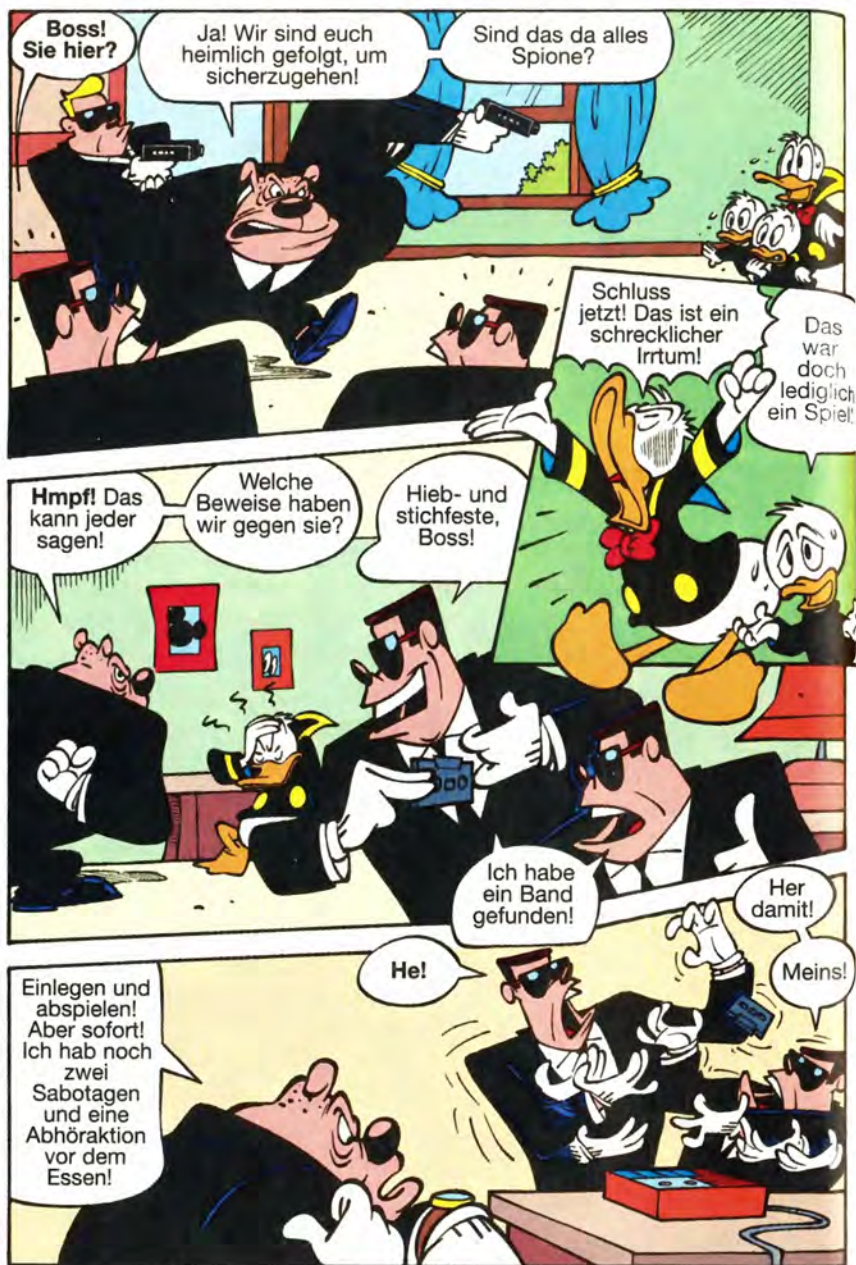
...dass der nichts weiß?

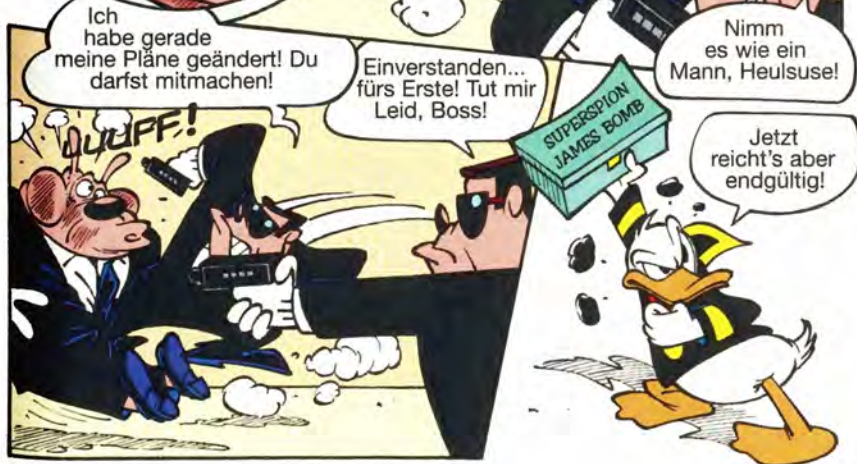
Ich bringe sie um, diese kleinen Monster!









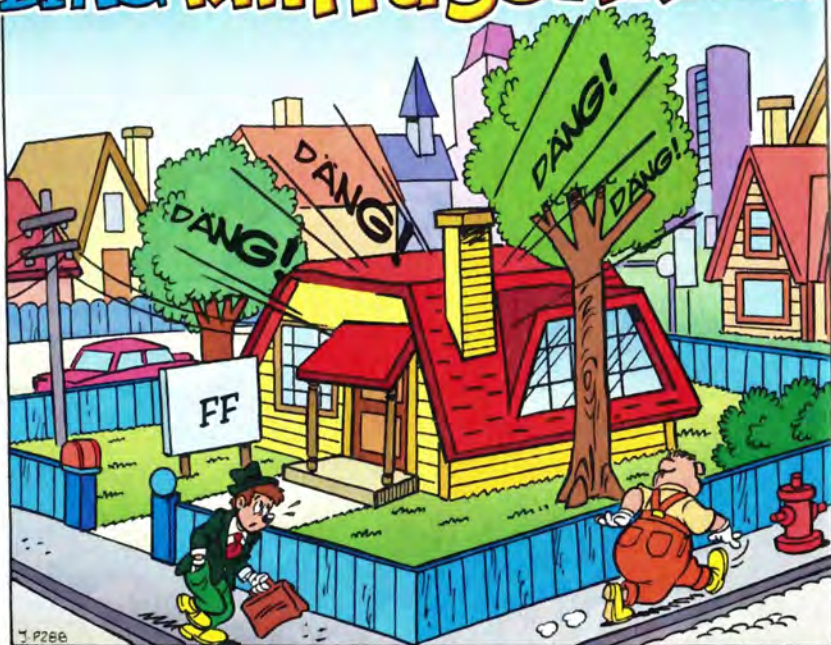






WALT DISNEY

Eine knifflige Aktion



Giorgio Figus (Story), Sandro Dossi (Zeichnungen)







Und so, wenige
Tage später...

Herzlich willkommen, liebe Zuschauer,
zu unserer neuen Quizsendung
„Ratet mal“!

RATET MAL!





Die erste Frage...



...und die nächste...



Und...



Aber das kann sich schnell ändern! Hier die nächste Frage...

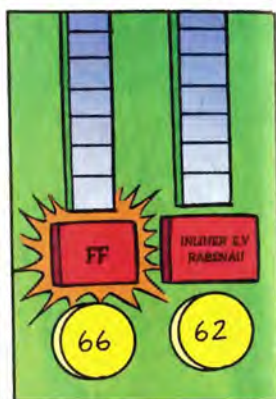
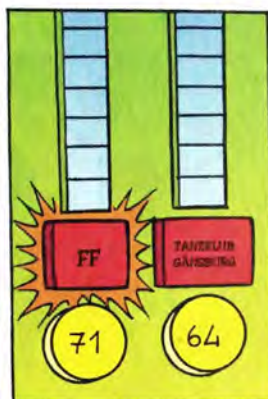


Wie heißen die drei Monde des Planeten Baltanos?





Und so schiebt sich das aufrechte Fähnlein unaufhaltsam nach vorn...

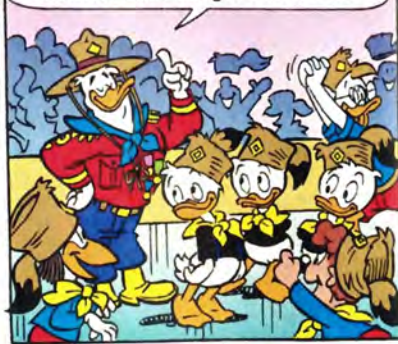


Und...

Super! Ihr habt es tatsächlich bis ins Finale geschafft!



Bereitet euch nur gut darauf vor!



Man liest also, so
viel man kann...



...und wo man
geht und steht.

Die Quadratwurzel einer Zahl
errechnet man,
indem man...

He, du!



Du hast wohl Tomaten auf den
Augen, oder was?

?!



Inzwischen haben die drei
auch eine gewisse
Berühmtheit erlangt...

Wir drücken euch
die Daumen!

Bitte ein
Autogramm!



Und endlich...



Diesmal dürft ihr sogar Hilfe in Anspruch nehmen, wenn ihr nicht weiterwisst.



Euch stehen zur Verfügung: Dieser Computer...





Und es läuft bestens...

Bravo! Die Antwort ist richtig!



Und wieder ganz ohne Hilfe, meine Damen und Herren!



Noch drei Fragen, und die 20000 Taler gehören diesen klugen Jungs!

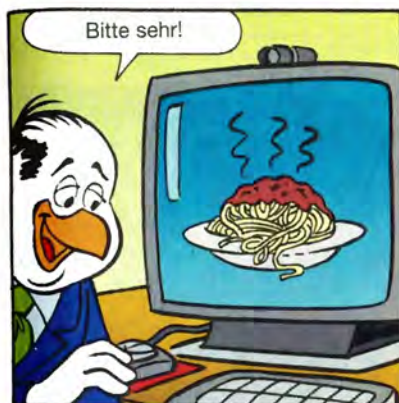


Die erste Frage kommt aus dem Bereich Musik.



Welches Instrument spielte der berühmte Musiker Zacharias Zupferl?



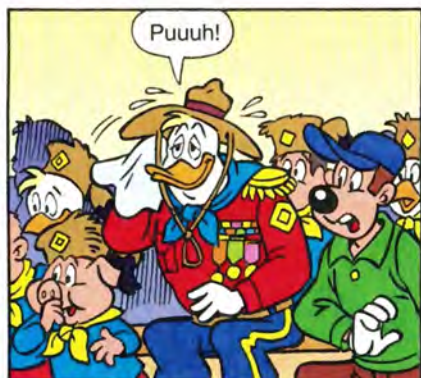












„...Professor Primus von Quack.“

Oh, das Telefon!





Zu spät! Der Anrufer hat schon aufgehängt.







Später...

Wir möchten dich gerne etwas fragen.

Nur zu!



Diese Quizfrage war doch wirklich schwer.



Woher wusstest du die Antwort?

Tja, das verdankt ihr lediglich meinen Nickerchen.



Wir Freunde der Hängematte lieben Sepp Schlummerle...



...weil er der weltbeste Hersteller von Hängematten ist!

!





Walt Disney

Der Gesang der Sirenen



J-2515-5

Hergehört, Jungs! Ich überbringe freudige Nachrichten!

Sag bloß, du hast Arbeit gefunden?



Freudig war das Wort. Nein, Onkel Dagobert hat die Panzerknacker in den Knast gebracht!

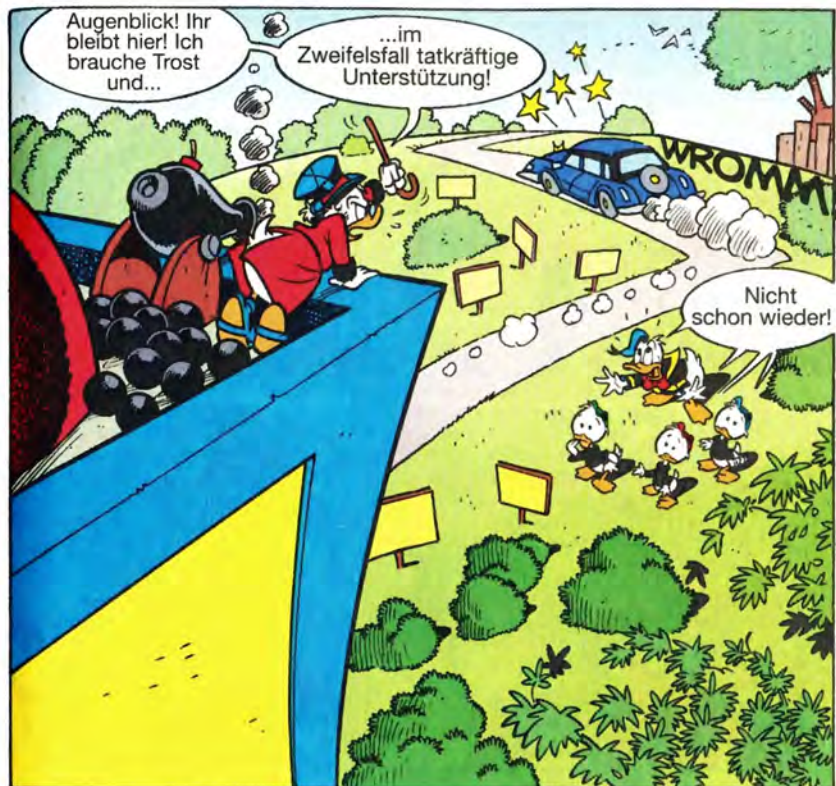
Na prächtig! Dann ist er sicher bester Laune!



Rodolfo Cimino (Story), Luciano Milano (Zeichnungen)







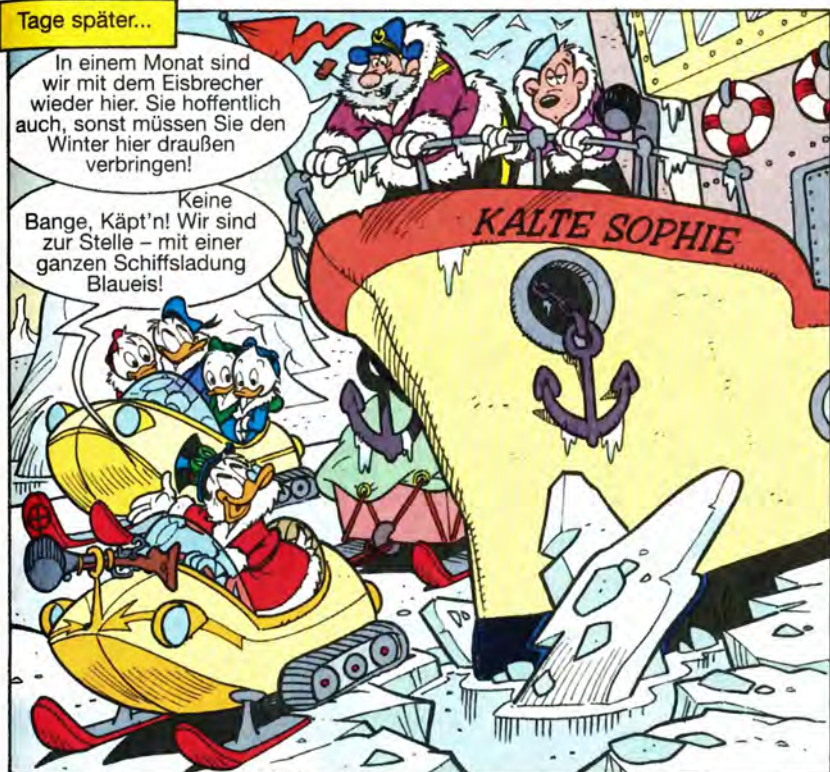




Tage später...

In einem Monat sind wir mit dem Eisbrecher wieder hier. Sie hoffentlich auch, sonst müssen Sie den Winter hier draußen verbringen!

Keine Bange, Kapt'n! Wir sind zur Stelle – mit einer ganzen Schiffsladung Blaueis!





Hundert Meilen später...

Bisher haben wir nur ganz gewöhnliches Eis gefunden. Davon aber mehr, als mir lieb ist. Was hast du jetzt vor?

Dumme Frage. Weitersuchen!

Den Fachleuten zufolge nach einer spiegelglatten blauen Eisfläche.



Von dort aus gelangt man in eine Höhle, in der das Blaueis seit ewigen Zeiten verborgen liegt.

Jetzt haben wir nur noch 2000 Meilen vor uns, Donald. Bist du froh?

Sieht man das nicht?



Einiges später...

Sieh mal, da ist eine
Öffnung im Eis.



Aber glatt ist die Fläche nicht gerade.

Egal!



Zu mir, kleine
Würflein, blau und
fein...

Er singt. Das
verspricht erst mal
nichts Schlechtes.



Eisige Würflein,
alle mein... argh!

Oder
doch?





Und wieder hundert Meilen weiter nördlich...

Hier bleiben wir. Ich muss mich etwas erholen, auch wenn man's mir nicht ansieht.



Künftig höre ich jedenfalls auf den Rat der Fachwelt und gehe nur noch die glatte Wand hoch, einmal so gesagt.



Wunderbar! Das ist Musik in meinen unterkühlten Gehörgängen.



Dann können wir uns endlich auch mal ausgiebig aufs Ohr hauen!



Derweil, ganz in der Nähe...



Doch...

Was fällt euch ein!
Statt euch um die Fischnetze
zu kümmern, verschandelt
ihr die Umgebung?!
Schämt euch!



Marsch an die
Arbeit, oder es
gibt heute
Abend keinen
Lebertran!

Eigentlich sind es gute Jungs.
Aber manchmal brauchen sie
eben einen Schubs in die
richtige Richtung.



Um das Kunstwerk muss ich mich
nicht kümmern. Das schafft der
nächste Schneesturm aus der Welt!



Stunden später...

Auf die Beine,
ihr Faulpelze! Das
Frühstück ist
längst fertig!



Ach? Schon
erholt?





Aber...

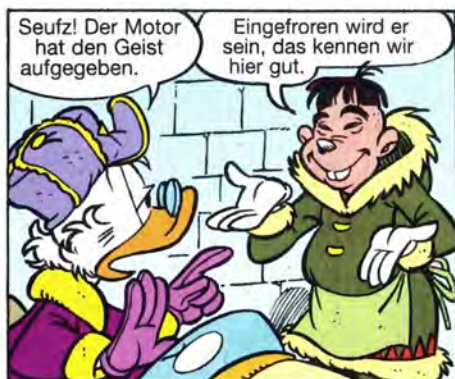
So langsam hab ich
mir das nicht
vorgestellt!

Ich hasse es,
wenn ich
Gegenwind
habe!

WUOOOSCH!









Wenig später...









Bald danach...





Gleichzeitig...

Sie schlafen! Fast schon ein Wunder, bei diesem Radau!

DROHN!

SNIRCH!
SÄG! ZAPFÜÜÜ!
SNIRCH!



Am nächsten Morgen...

Da kommen die Einheimischen.

Ich möchte nur wissen, wo Onkel Dagobert bleibt.



Ein Glück! Ich war schon in Sorge!

Mit leeren Händen und doch zufrieden?

Hach, ihr glaubt gar nicht, wie gut ich geschlafen habe!



Aber... wo ist denn das Blaueis?

Da, wo es hingehört! Wofür hältst du mich? Denkst du, ich schände ein Heiligtum?



Es gibt Grenzen des Gewinnstrebens, selbst für mich! Nun schaff den Schlitten ran!

Ist ja gut!



Und schließlich...

Lebt wohl,
Freunde!

WROAAA!

Wartet! Hier ist ein Brief von unserem
Ältesten für euch!

Danke!

Und später, zurück an
Bord des Eisbrechers...

Mach auf, Track! Ich
bin rasend gespannt, was
der Älteste schreibt!

„Ich wusste, was euer Groß-
onkel vorhatte. Aber ich war sicher,
dass die Gesänge und sein gutes
Herz ihm den rechten Weg
weisen würden!“ – Hihi!

Er
ist eben leicht zu
durchschauen, der
Gute!

ENDE

Die SPUR des Purpurnen RÄCHERS

WALT DISNEY

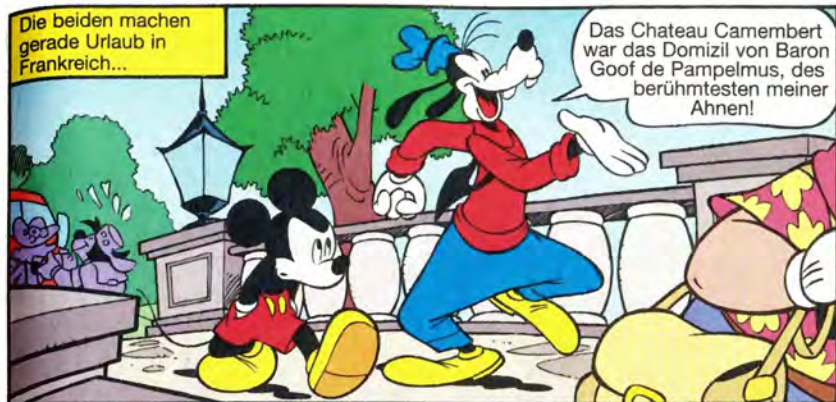
Oha! Was treiben Micky und Goofy denn da? Na, um das verstehen zu können, müssen wir die Geschichte wohl von Anfang an erzählen...

Weiche zurück!

Pah! En garde!

D 2001-141

Paul Halas (Story), Joaquin (Zeichnungen)

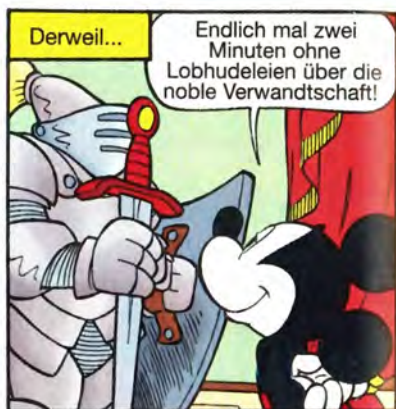




...der während der
Revolution zahllosen
Adligen das Leben gerettet
hat?

Ist mir nicht entgangen!
Du redest ja von nichts
anderem, seit wir in
Frankreich sind!







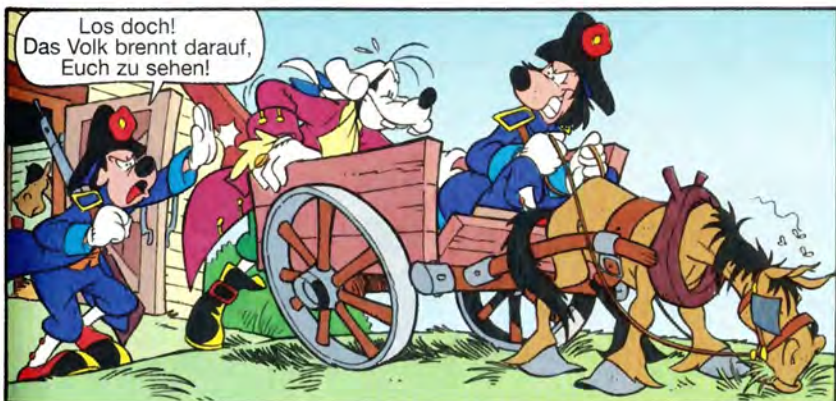
















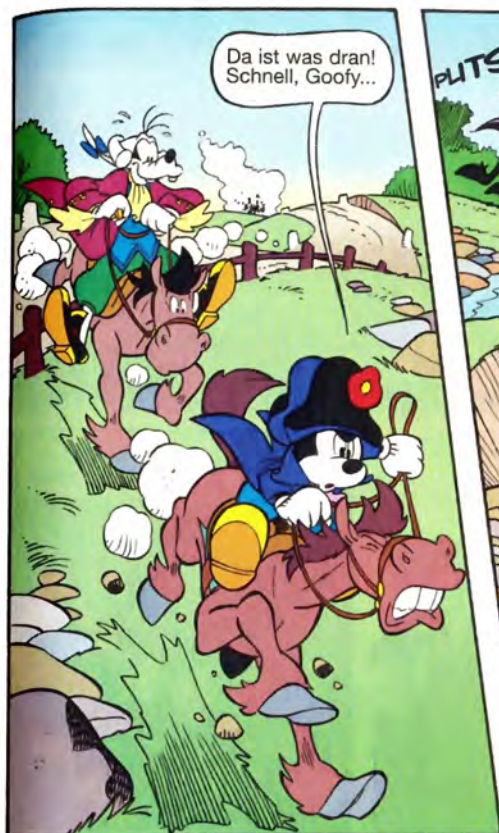
















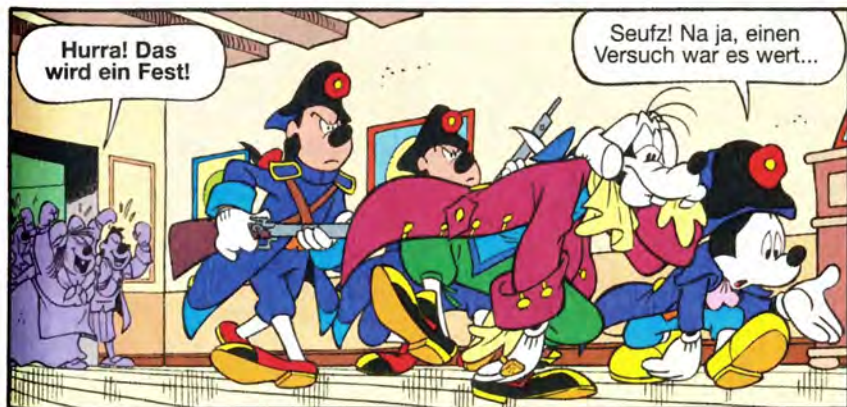


















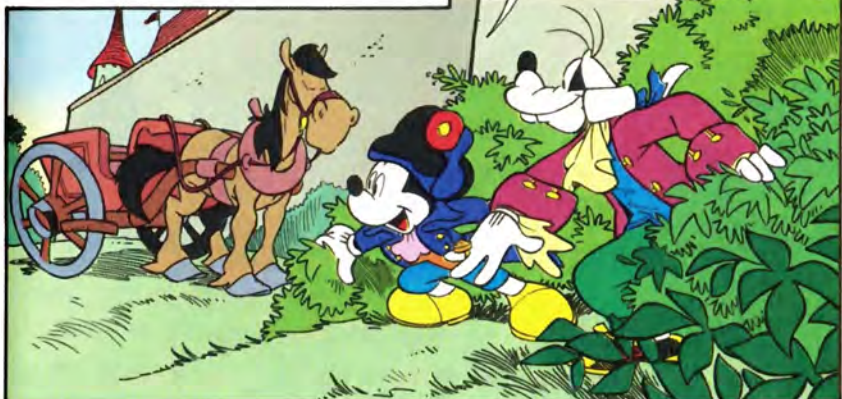
„Anfangs war es ein Kampf um
Freiheit, Gleichheit und
Brüderlichkeit...“



„...aber dann musste ich
erkennen, dass sich das, was
einmal eine gerechte Sache
gewesen war, in eine grau-
same Hexenjagd gegen alle
verwandelt hatte, die einen
adligen Namen trugen...“





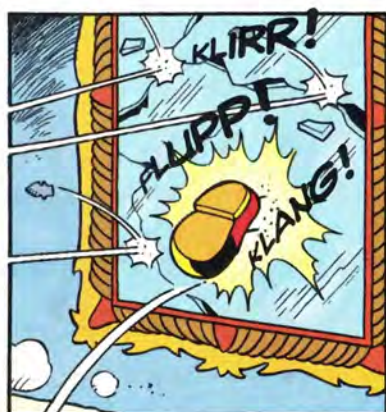














Ein triumphaler Erfolg

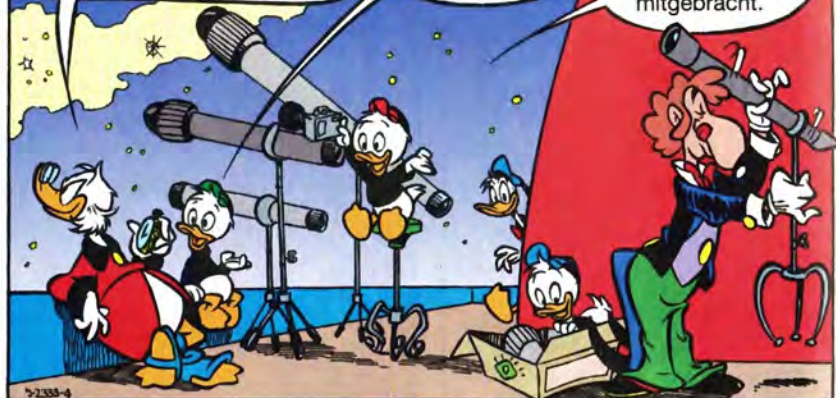
WALT DISNEY

Ort: Duck'scher Geldspeicher in Entenhausen, Zeit: 21.32 Uhr...

Noch drei Minuten, Kinder!
Dann müsste er endlich
auftauchen.

Und du glaubst,
dass man ihn
sieht?

Hoffentlich! Ich
hab extra meinen
Fotoapparat
mitgebracht.



Ja, und ich bin nicht der Einzige. Seht
mal da runter!

Halb Entenhausen steht
im Park bereit.



Giorgio Pezzin (Story), Mariano Baggio (Zeichnungen)

Dort sind auch meine Kollegen vom
Milliärdärsklub.



Selbst Klaas Klever ist gespannt, und wie man
sieht, passt ihm das überhaupt nicht. Hehe!



Da! Ich sehe ihn! Ganz
deutlich!



Na, seid ihr schon neugierig geworden,
worauf offenbar ganz Entenhausen gespannt
wartet und warum Klaas Klever so missmutig
dreinblickt, liebe Leser?



Drehen wir
einfach die
Zeit ein
wenig zurück,
um Licht in
diese Ange-
legenheit zu
bringen...



So, jetzt ist alles bereit für die Enthüllung des neuen
Brunnens im Stadtpark, Herr Bürgermeister. Sie können
beginnen.



Aah, mit dem
größten
Vergnügen!



Am nächsten Tag, im Rathaus...

Das ist eine Provokation! Das dürfen Sie nicht zulassen!

Ich fürchte, das ist nichts mehr zu machen, Herr Klever!

RATHAUS

Und so...

Weißt du, was dein Lieblingsfeind da treibt?

Er renoviert seinen protzigen Palast! Ich würde zu gerne wissen, was sich hinter den Planen verbirgt!

Das darf doch nicht wahr sein, dass sich einfach jeder Schmalspur-Milliardär ein Denkmal setzen kann!

Der Brunnen gehört nun mal den Bürgern Entenhausens.

STOMP!

Wahnsinn! Dieser Pimpf hat mich tatsächlich deklassiert!

Na ja, nach deiner Glanztat im Park wird er versuchen, dich zu übertrumpfen!

Das wird ihm niemals gelingen, diesem Emporkömmling! Ein Möchtegern-Milliardär wie er hat einfach nicht das Zeug dazu!

Mann! Die ist mindestens doppelt so groß wie deine!

Glaubt ja nicht, dass ich mir das gefallen lasse! Von diesem Gernegroß schon gar nicht! Los, kommt! Dem werde ich zeigen, wo Bertel den Most holt!



Und kurz darauf spannt eine monumentale Klever-Nachbildung die Stahlseile der Stadtbrücke...



Wenig später thront eine riesige Dagobert-Duck-Statue auf dem Kamin der Duck'schen Gießerei...



Doch Dagobert Duck hat wie so oft noch ein Ass im Ärmel. Und damit wären wir wieder am Anfang der Geschichte angelangt...

Ich platze vor Neugier!

Das verschlägt euch garantiert die Sprache, hehehe!



Ein Meteorit, in den eine begnadete Hand mein Abbild gemeißelt hat! Ich glaube kaum, dass er diese Skulptur jemals übertreffen kann! **Hahaha!**

Ooooooooooh!

Unglaublich! Das übertrifft alles bisher da Gewesene, Chef!

Ich bin geschlagen!

Gigantisch! Und dieser Meteorit kreist mit deinem Abbild jetzt für immer um die Erde?

Aber nein! Nur ein paar Wochen. Meine Techniker haben ihn mit einem ferngesteuerten Antriebsaggregat aus seiner Umlaufbahn gelenkt. Bald verschwindet er wieder in den Tiefen des Alls.

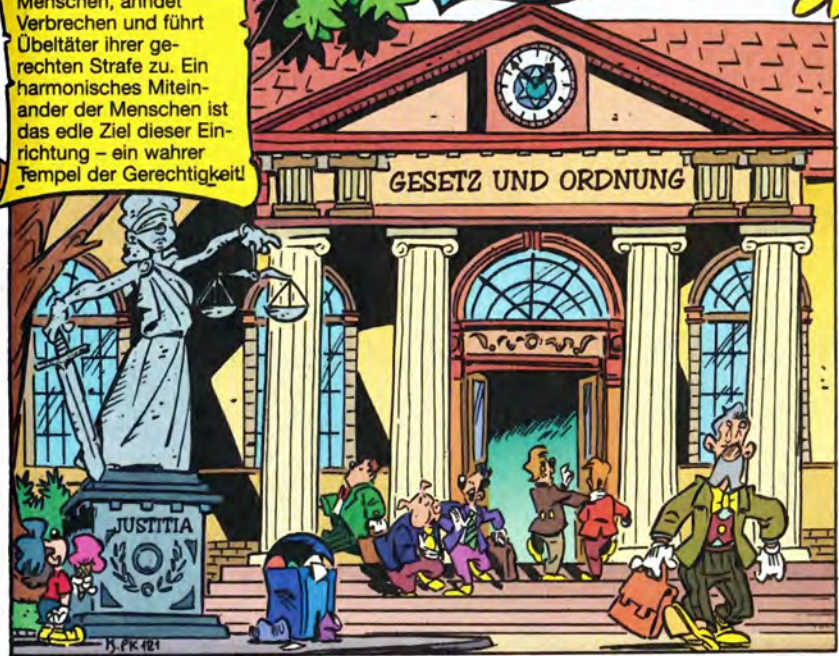
Zur Feier des Tages und um diesen Triumph gebührend zu feiern, habe ich die Honoratioren der Stadt zu einem Bankett eingeladen, das diesen Tag unvergesslich machen wird!



WALT DISNEY

Invasion der Superhelden

Das Gerichtsgebäude von Entenhausen! Hier entscheidet man über das Wohl und Wehe von Menschen, ahndet Verbrechen und führt Übeltäter ihrer gerechten Strafe zu. Ein harmonisches Miteinander der Menschen ist das edle Ziel dieser Einrichtung – ein wahrer Tempel der Gerechtigkeit!



Lucio Leoni (Story), Emanuela Negrin (Zeichnungen)

Doch nicht immer geht es
weihervoll und ruhig zu –
es gibt Ausnahmen...

Versager!

Aua!

STOMP!

Wie konnte ich nur auf einen
Möchtegern-Anwalt wie Sie hereinfliegen!

Ich habe mein
Bestes gegeben,
Herr Zoffel!

Sehen Sie, diese Dokumente sprechen eine
deutliche Sprache! Sie beweisen, dass
keine Bestechung im Spiel war und Sie
nur ein paar nette Gespräche geführt
haben, um sich das
Baugelände zu sichern!

Pah!

Das Problem ist nur, dass Sie die
Dokumente nicht vorgelegt haben! Sie sind
vierzig Minuten zu spät! Meine Verhandlung
ist schon längst vorbei! Ich bin verknackt
worden, und das ist allein
Ihre Schuld!

Schluck!

Ich werde dafür sorgen, dass Sie kein Bein
mehr auf den Boden kriegen! Suchen Sie sich
schon mal einen anderen Job!

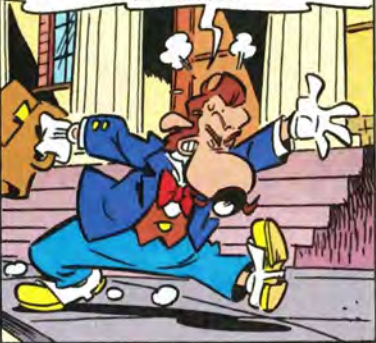
Das lag am Verkehr, Herr Zoffel. Bitte
glauben Sie mir! Es gab einfach kein
Durchkommen, und dann war kein
Parkplatz zu finden!



Interessiert mich nicht! Ich werde Inserate schalten, Rundschreiben verschicken und aller Welt mitteilen, was für eine Nichte Sie als Anwalt sind! Ihre Tage sind gezählt!



Dieser elende Lump! Erst besticht er die Eigentümer, und jetzt bin auch noch ich der Dumme.



O nein! Bitte nicht!



Ja, noch etwas näher...

Halt! Das ist mein Auto!

Aha, Anwalt Ehrlicher! Kaum zu glauben, dass Sie sich eines Verkehrsdelikts schuldig gemacht haben!

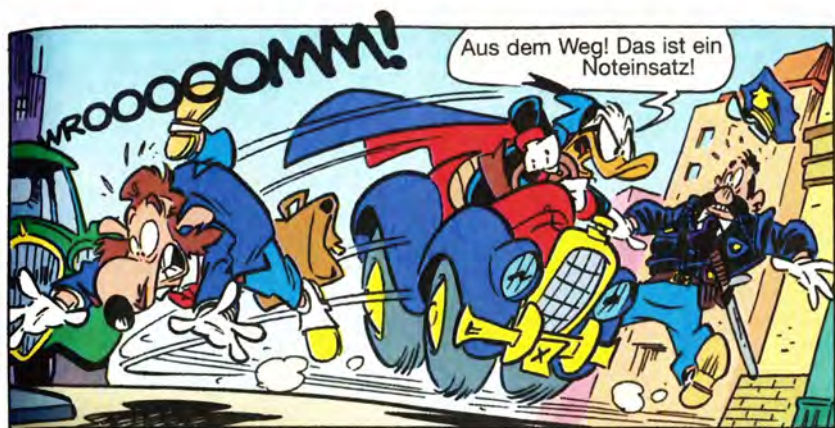


Ich, äh...

Sie haben Glück, dass ich gute Laune habe! Sie dürfen Ihre Strafe gleich hier bezahlen, und den Abschleppwagen schicken wir wieder weg. Hm, schauen wir mal...



















Einen Moment! Wissen Sie denn mit Sicherheit, dass er wirklich ein Superheld ist? Das könnte schließlich jeder behaupten, oder?



Natürlich, aber...

Vielleicht ist er nur so ein Neunmalkluger in einem Kostüm, der sich ins Fäustchen lacht, weil er uns an der Nase herumführen kann. Haben Sie das schon bedacht?



Tja, äh... könnte schon sein...

Ich schlage vor, Sie lassen ihn frei und beobachten jeden seiner Schritte. Dann sind wir auf der sicheren Seite.



Seufz! Da hat er sich wieder mal geschickt um eine Entscheidung herumgedrückt, der Herr Bürgermeister. Das darf auf keinen Fall an die Öffentlichkeit dringen.



Ach du Schreck!

Reporter stürmen die Wache?





Am
nächsten
Morgen...



Also wirklich! Das
ist wieder mal
typisch für unsere
Polizei!



Hier steht, dass sie jemanden
freigelassen haben, weil er die gleichen
Rechte wie Phantomias für sich in
Anspruch nahm!

Das wird dein
Freund nicht
gerne hören.

Sicher nicht, er war immer ein Sonderfall.
Aber rechtlich gesehen hatten
Bürgermeister und Polizei wohl keine
andere Möglichkeit.



Oje! Das klingt
irgendwie
erschreckend!

Hahaha! Also, mir gefällt's!
Jemand näht sich ein Kostüm,
rast durch die Gassen und kann
nicht bestraft werden, weil er sich
als Superheld
ausgibt!



Da!

Donnerknispel! Seit wann gibt
es hier so viele Superhelden?



Weg da!

**Bahn frei für
Muskel-Maxe!**





O nein! Die Reifen sind platt! Herr Düsentrieb liegt mir schon ewig in den Ohren, dass ich sie überprüfen lassen soll.



Dann muss ich eben die Propellerstiefel nehmen. Aber erst bringe ich mein Auto in Sicherheit. Am besten hier!



Ich wechsele nur noch rasch das Nummernschild, damit keiner auf dumme Gedanken kommt!



Und ab dafür!



Aber...

Entsetzlich! Sieht ganz so aus, als käme ich zu spät!

Buhuhuuu!









Ich bin völlig Ihrer Meinung, wenn auch aus anderen Gründen. Die Finanzen der Stadt sind erschöpft, wir stehen kurz vor dem Ruin. Und aus welchem Grund?



Was?
Aber...

Kein Verkehrssünder kann mehr zur Kasse gebeten werden und kein Mensch will mehr irgendetwas bezahlen!



„Diese maskierten Taugenichtse stolzieren einfach gratis in unsere Museen und öffentlichen Gebäude...“

Ich muss nichts zahlen. In Wirklichkeit bin ich nämlich Kritiker und schreibe über Ihre neue Ausstellung.

Und Sie?

Wir sind Rocket Rangers, die lebenden Flummis. Hier soll es eine Invasion quadratischer Aliens geben.



„Sogar in der U-Bahn...“

Zur Seite! Diese Frau dort ist eine Superschurkin!

Ihre Fahrkarte, bitte!

Bitte helfen Sie mir! Dieser Spinner verfolgt mich schon seit Stunden!



„Uns gehen Millionen an Einnahmen verloren. Auch die öffentlichen Einrichtungen von Entenhausen stecken in der Krise...“



Und so,
anderntags...

Weg da! Ich verfolge
einen Superschurken!



Ack!

Halt!

QUIETSCH!



Was soll das?
Sie behindern
eine Verfolgung!

Ach ja? Sie
sehen eher so aus,
als würden Sie zu
einem Maskenball
fahren.



Sind Sie verrückt? Ich bin ein
Superheld, der seine Pflicht erfüllen
muss! Also, aus
dem Weg!

Ja, das sagen
sie alle.



Hier! Ich hab
was für Sie!

Was ist das?



Das ist ein Überweisungsformular für
eine neue Steuer, die seit gestern erhoben
wird. Natürlich nur unter Superhelden!
Wer nicht blecht, wandert in den Knast!

Waas?
1500
Taler?



Und bald...

Was ist das für eine Überweisung?

Ja, Liebes, ich vergrabe mein Kostüm im Garten.

Und dann baust du das Auto um! Klar?

Ich hab noch nie ein Kostüm getragen.



Zum Teufel mit den Heldentaten!



Hihhi!

Das läuft ja wie geschmiert!



Ab sofort herrschen wieder Recht und Ordnung. Jetzt klingelt's in den Kassen!

Endlich hat die Not ein Ende! Hehe!



Das verdanken wir nur dem einzig echten Superhelden.

War mir eine Ehre, Herr Kommissar. Ich denke, die Leute haben ihre Lektion gelernt. Jetzt trickst so schnell sicher keiner mehr.





Ein erfolgreicher Hochstapler

WALT DISNEY



Annamaria Durante (Story), Giampaolo Soldati (Zeichnungen)





Etwas später...







Und so...

Oha!
Hier geht's aber
ganz schön
nobel zu!



Sieh mal,
wer da ist!

Wahnsinn! Das ist ja
Dagobert Duck!

Hallo!



Die tun alle so, als sei ich
wirklich der reichste
Mann der
Welt!















Unterdessen, im
Geldspeicher...

Morgen erwarten
mich zähe
Verhandlungen!



Dieser von Reichfels ist ein ganz
schön harter Brocken! Und ich
möchte ihm unbedingt die
Wasserwerke abkaufen!



Nanu? Was war das denn
für ein Geräusch da
draußen?



Kreisch!
Das sind
Einbrecher!
Achz!

















WALT DISNEY



Amundsens TALISMAN



Ein geheimnisvolles Sprichwort aus dem fernen Patagonien lautet: „Wer seinen Glücksbringer aus den Augen verliert, verliert sich selbst!“

UT 135 A

Es gibt Leute, die Briefmarken, Schmetterlinge oder Muscheln sammeln. Dagobert Duck hingegen nennt unter anderem eine riesige Sammlung von Glücksbringern sein Eigen...

SELTENE GLÜCKSBINGER



Meine Sammlung ist so einmalig, dass ich keinem Angestellten erlaube, sie anzurühren.

Wenn es um Glück geht, darf man nichts auf die leichte Schulter nehmen.

Hmm... Da hab ich wohl ein paar Staubflöckchen übersehen!



Herr Duck! Herr Duck! Gerade ist eine eilige Nachricht aus Südafrika abgegeben worden! Schnauf!



Romano Scarpa (Story und Zeichnungen)



Doch einer der Glücksbringer bleibt unbemerkt!
In einer Ecke steht noch immer...



...ein grinsendes Abbild der seltenen
Spezies des gehörnten Pinguins!



Zur selben
Zeit ist
Donald so
sehr in seine
Zeitung
vertieft, dass
er alles um
sich herum
vergisst...



AUKTIONSHAUS





Da Donalds Proteste auf taube Ohren stoßen, bleibt ihm nichts anderes übrig, als seinen Erwerb zu inspizieren...







Nachdem sich Donald stundenlang den Kopf zerbrochen hat, beschließt er, seine Neffen in die Sache einzuweihen...



Und was das Transportmittel angeht, bleibt den Dicks nichts anderes übrig, als das neue Eigentum nach Kräften zu überholen...





Kurz darauf bei Daniel Düsentrieb...

Hallo, Herr Düsentrieb!
Schnauf! Ich brauche dringend
Ihre Hilfe! Bitte hören Sie mir
genau zu...

?



Wenn wir die Antarktis noch
erreichen wollen, solange es dort
Sommer ist, sollten wir uns
sputen!

Schon gut!
Wir beeilen
uns ja!

PLITSCH!
PLATSCH!

WUMM!
KLANG!



Tja, Kinder, ich
würde sagen, wir
haben's geschafft!

Allerdings,
Onkel Donald!



Endlich,
nach
einer
vollen
Woche
schwerster
Plackerei...

Wir nehmen Proviant auf, schlafen uns aus,
und morgen gehen wir auf große
Fahrt! Einverstanden?

Aye, aye, Käpt'n!



Und so bricht im Morgengrauen die große
Expedition zur Antarktis auf...

**Anker
einholen!**

Leinen los!

**Ruder hart
steuerbord!**

?

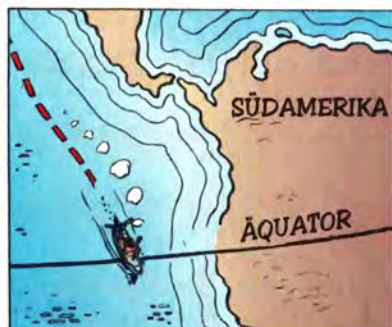


Halt, Kinder! Bitte wartet noch
einen Moment!

Ahoi, Kumpels! Da
ist eine Landratte,
die was von euch
will!



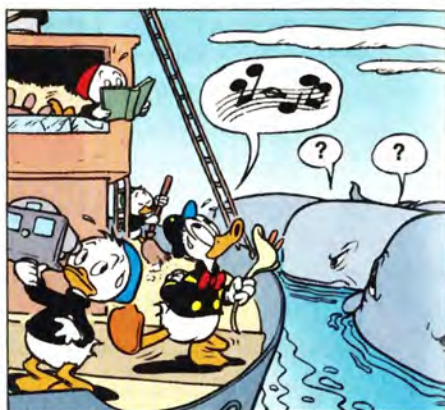




Nach zwanzig langen Tagen passiert man endlich den Äquator...







Schon seit Tagen müssen die Dicks immer größeren Eisbergen ausweichen...



...bis endlich...

Seht doch! Die Antarktis!



Das ist die Adelaide-Insel! Grahamland liegt im Westen und die Alexander-Insel im Süden!



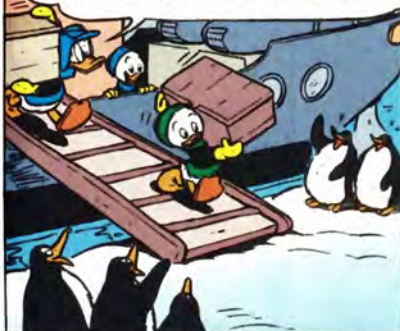
Wenn wir in diese Bucht hineinfahren, können wir das Schiff am Packeis des Palmerarchipels vertäuen!



Und zwei Tage später...



Hmpf! Also, entweder freuen sich diese seltsamen Vögel im Frack, uns zu sehen oder sie lachen uns aus!



Ich glaube, Letzteres trifft eher zu, Onkel Donald!

Unverschämte Bande!



Schnell ist ein Basislager errichtet, und unsere Polarforscher treffen ihre Vorbereitungen zur Vermessung der unerforschten Gebiete...



Hier sind wir jetzt, Kinder! Und wenn wir morgen in aller Frühe aufbrechen...



...erreichen wir nach zehn Tagen das unbekannte Territorium in der Mitte dieses Dreiecks!

Wie viele Basislager müssen wir denn noch errichten?



Gar keins! Der Hubschrauber kann alle Vorräte transportieren, die wir brauchen, und der Glücksbringer beschützt uns vor jeder Gefahr!



Währenddessen in Entenhausen...



Haben Ihre Instrumente schon etwas aufgefangen, Herr Düsentrieb?

Nein, dafür ist es noch ein wenig zu früh!

Verflixt! Die Warterei kostet mich Unsummen!



Tags darauf...

Sind alle überlebenswichtigen Geräte an Bord, Kinder?

Ja!



He! Was ist denn in euch gefahren? Ich hätte doch gedacht, ihr seid froh, dass wir endlich gehen!



Schnell, zieht mich rein, Kinder! Ich hasse Abschiedsszenen!



Keine Sorge... wir kommen bestimmt wieder! Wir haben einen Talisman dabei!



So was! Die tun gerade so, als hätten sie ein Gespenst gesehen!



Und bald...

Und los geht's, Kinder!

Macht's gut, ihr kleinen Pinguine! Wir sehen uns in etwa einem Monat wieder!



Der lachende Glücksbringer wirkt so fröhlich wie immer! Aber wird er den Ducks auch wirklich Glück bringen?



Tag für Tag gleitet der Hubschrauber durch die einförmige und schweigende Eislandschaft...



Mann! Ist das eine trostlose Gegend! Hier würde ja sogar ein Einsiedler vereinsamen!



Als die Ducks ihr Ziel erreichen, machen sie vor dem gebirgigen Hochland Halt...

Das ist der Bereich, den wir kartographieren müssen, Kinder! Los, packt die Instrumente aus!



Seid sorgfältig bei der Arbeit! Unser Haus hängt davon ab!



Brrr! Schauer! Dieser eisige Wind geht einem ja durch Mark und Bein!

Sektor vier vertikal 1470!

Sektor vier horizontal 2812!



Schon kurz darauf...

BOARR!

Der Anfang wäre gemacht, Onkel Donald!

Ich hätte nicht gedacht, dass das so einfach ist! Und es war nicht einmal gefährlich!





Nach getaner Arbeit setzt man die Expedition fort...



Wir fliegen über vulkanisches Gelände, Onkel Donald!



Ja... aber mit dem Rauch stimmt irgendetwas nicht!

He! Wir werden in den Krater gesogen! Ich hatte Recht! Der Rauch quillt nicht heraus – er quillt hinein!



Der Krater hat uns verschlungen!



Ups! Und jetzt spuckt uns ein anderer Krater wieder aus!

Puuh! Gerettet!



Unser Glücksbringer funktioniert wirklich perfekt... schluck!



Und wieder raus!

Das geht mir so langsam an die Nerven! Wir müssen schleunigst an Höhe gewinnen!

Jetzt sind wir sicher! Doch bevor wir die Gegend verlassen, sollten wir sie vermessen!

Klar, Chef!



Unterdessen in Entenhausen...

Wie sieht's heute aus, Herr Düsentrieb?

Tut mir Leid, immer noch nichts, was Sie interessieren könnte!



Schnaub! Wie konnte ich meinem unfähigen Neffen nur vertrauen?



In der Antarktis setzen Donald und die Kinder unverdrossen ihre Arbeit fort...

Mit dem Abschnitt sind wir fertig! Los, schnell ins Warme!



Doch plötzlich...

Grundgütiger! Wo kommt denn auf einmal der viele Nebel her, Onkel Donald?



Er ist so dicht, dass ich mich kaum bewegen kann!

Gut, dass der Hub-schrauber in der Nähe ist! Aber um ihn zu erreichen, müssen wir uns den Weg freischaufeln!



Das Zeug ist wie Gelatine...

Verdammt gefährliche Gelatine! Schnell bevor wir eingeschlossen werden!



Keine Sorge, Kinder! Wir haben's geschafft!

Hurra!







Gerade noch rechtzeitig...

Keuch! Sobald wir die Gegend kartographiert haben, setzen wir uns ab!



Wenigstens scheint der Glücksbringer zu funktionieren!

He! Dieser Berg muss mindestens 3000 Meter hoch sein! Vom Gipfel aus könnten wir die Gegend gut überschauen!



Du hast Recht! Ich lande auf dem Vorsprung gleich vor uns!



Wir arbeiten besser von drinnen. Da sind wir sicher vor der Kälte.



Und als sie fertig sind...

Einen Augenblick! Ich will nur schnell die Temperatur messen, bevor wir starten!



Japs! 92 Grad... unter null!



Kreisch! Da schießt jemand auf mich!





Die tapferen Geographen setzen ihre Arbeit trotz aller Widrigkeiten noch einige Tage fort...

Bis schließlich...

Versammelt euch, Kinder! Ich habe euch etwas zu sagen!



Unsere Arbeit hier ist beendet! Diese Vermessungspläne...



...retten unser Haus! Jetzt müssen wir doch nicht unter der Stadtbrücke schlafen!



Ein dreifaches Hoch auf unseren Glücksbringer!

Der kriegt einen Ehrenplatz auf dem Kaminsims!



Es geht nach Hause, Kinder!



Dum-dideidei!



Zur selben Zeit...

Schlechte Neuigkeiten, Herr Duck! Ich fürchte, es besteht keine große Hoffnung mehr!



Ächz! Stöhn! Das Schlimmste ist, dass mich diese verrückte Expedition jede Minute um fünfhundert Taler ärmer macht!



Doch die Begeisterung unserer vier unerschrockenen Forscher ist ungebrochen...

Ich könnte zerspringen vor Glück!

22 2

Ich auch! In weniger als einer Woche dürften wir wieder im Basislager sein!

Du, Onkel Donald! Sieh doch mal, die seltsamen Blumen da unten!

Ich wette, die Botaniker bei uns zu Hause würden sie sich liebend gern genauer ansehen!

Die Wette hättest du klar gewonnen! Los, Kinder, die nehmen wir jetzt mal unter die Lupe!

Raus mit euch und pflückt nach Herzenslust!

ROMMS!

Halt! Warte!

Sieh dir das an!

?

Der Hubschrauber versinkt! Wir sind wohl auf einem Feld mit Treibsand gelandet, das mit einer dünnen Schneesicht bedeckt war!



Die vier Dicks landen zwar sicher, aber dann wird ihnen schnell klar, dass ihre Lage alles andere als rosig ist...



...und vier bitterkalte
antarktische Nächte!



Endlich, am Morgen
des fünften Tages...

Wir
sollten die
Route über-
prüfen!

He! Der
Glücksbringer
zeigt in eine
andere Richtung!



Sinnlos, darüber
nachzugröbeln! Der
Pinguin hat sicher
seinen Grund!

Ja,
Onkel
Donald!



Nur Mut, Onkel Donald! Der
Glücksbringer sagte, dass wir
diesen Weg
nehmen sollen!

Du bist als
Nächster
dran!

Schluck!



Wie oft haben wir eigentlich schon
die Richtung gewechselt? Einundvierzig
oder zweiundvierzig Mal?

Spar dir den
Atem!



Äh! Wir sind erledigt!
Wir können nicht mehr!

Kommt, wir
suchen Schutz in
dieser Höhle!



Unermüdlich
setzt man den
Marsch fort,
obwohl aus
den halben
Rationen
längst viertel
Rationen
geworden
sind...

Und als der letzte Bissen verspeist ist...



Wir haben uns gründlich verirrt...



...und nichts und niemand auf der Welt kann uns jetzt noch retten!

Aber... was ist mit dem Talisman?



Pah! Ich fresse einen Besen, wenn der wirklich Amundsens gehört hat! Das war sicher der Glücksbringer von Captain Scott, denn seine Expedition kam nie zurück!

Grrr! Ich kann diese lachende Fratze nicht mehr sehen!



Diese Höhle ist zu klein für uns beide! Ich verpulvere gern mein letztes bisschen Kraft, um diesen grinsenden Frack aus der Höhle zu schmeißen!



Das kann kein Glücksbringer sein... uns jedenfalls hat er nur Unheil gebracht!



Kein Wunder, dass die Pinguine davon-gelaufen sind!



Donald ahnt nicht, dass sein Wutanfall weit reichende Folgen haben wird! Der Talisman ist nämlich in einer ganz besonderen Art von Felsen gelandet...

Inzwischen in
Entenhausen...



Heureka, Herr Duck! Hier
sind die Daten, auf die
Sie gewartet haben!



Ich bezahle die Rechnung
später! Ich darf jetzt keine
Sekunde verlieren!



In der Antarktis
schlafen die
erschöpften
Forscher in der
Wärme ihres
Gasofens! Doch
auch der
Brennstoff wird
bald zur Neige
gehen...



Gäääähn! Ich frage
mich, wie lange wir
wohl geschlafen
haben!



Mann, ist das stickig hier
drin. Etwas frische Luft wird
mir gut tun.



Ihr werdet mich für durchgeknallt
halten, wenn ich euch
erzähle, was ich gerade
gesehen habe,
Kinder!







Des ★ Ruhmes ★ LAST...

WALT DISNEY



Nino Russo (Story), Pier Dario Pennati (Zeichnungen)

Doch...

Kreisch! Was machen denn meine ganzen Möbel draußen im Garten?



Au verflüxt! Ich hab Onkel Dagobert die Miete nicht bezahlt!

Hallo, Donald!



Was willst du hier? Hat Onkel Dagobert dich engagiert, um mich rauszuschmeißen?

Wovon redest du?



Spiel nicht das Unschuldslamm! Wie kannst du mir das antun?

Ach, du meinst die Möbel? Die habe ich rausgestellt, weil ich Platz brauche!



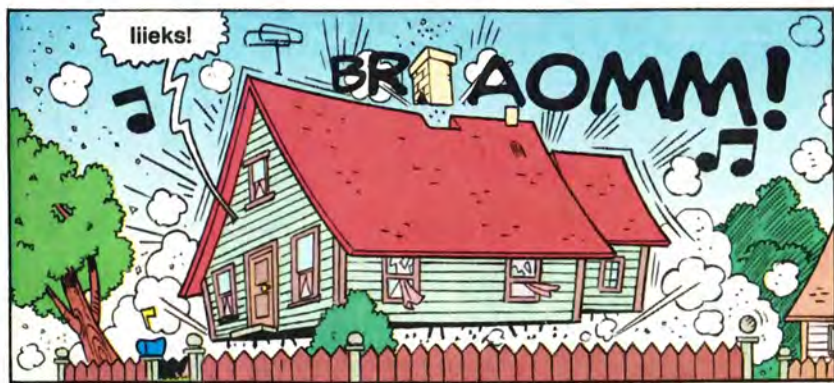
Soll ich dich auch mal rausstellen?

He! Lass das! Was soll denn das?

















Geraume Zeit
später...

Keine schlechte Idee, auf
den Knien zu rutschen!
Aber das reicht leider
nicht!

Was soll
ich denn noch
tun?

GNIELTSCH!

Hm... na ja, irgendwas Aufregendes!
Vielleicht könntest du auf einem
Flugzeug tanzen?

Was?
Wie
bitte?

Warum tust du
das nicht?

Ganz einfach,
weil ich's nicht
kann!

Ja, das ist der Dreh! Da
fängt die Jury an zu
toben! Hehe!

Wieso lasse ich mich bloß
immer wieder überreden?

SWUSCH!











WALT DISNEY

Der frische Wind des Abenteuers

Dagobert Duck ist ein umtriebiger Geschäftsmann, doch selbst ihm wird es manchmal zu viel...

Ja, kaufen Sie! Verkaufen! Nein, kaufen!

Diese Verträge müssen Sie noch unterzeichnen, Herr Duck.

Hier ist Ihr Tee!

Endlich reagiert die Börse! Das Geschäft zieht an! Sehr gut!

Ups!

Danke, das war keinen Moment zu früh.

Klack!

ROFF!

Augusto Macchetto (Story), Andrea Ferraris (Zeichnungen)







Man spart sich lange Erklärungen und lässt Taten sprechen...







Wenig
später...

Oha! Die Schürfstelle hat
die Form eines
Schwimmbeckens!



Wirklich?
Das ist aber
seltsam.



Nein, nicht
weiter!

O doch! Ich weiß
genau, dass wir hier
auf Gold stoßen!

?!



Äh, guten
Morgen.

Was
wollen diese
Leute, Ulf-
Eugen?

Blubb!



Dann...



Das Schürfen in der Stadt scheint wenig Erfolg versprechend, daher folgt man dem Ruf der Berge...

Aaah, der hohe Norden! Kaum zu ertragen, dieses eisige Klima! Hier können wir ungestört schürfen!

Ga-ga-ganz schön ka-ka-kalt!



Keine Sorge, das Goldfieber wärmt von innen.

I-i-ich merke nichts.



Abwarten! Beim Graben wird Ihnen schon warm.

Brr!



Uff! Das Eis war früher aber weicher.



Doch...

Egal, das war sowieso die falsche Stelle.

Schnüff!

Schnüff!

Ah, hier nehme ich schwach etwas wahr.

Das wundert mich nicht.

Schnüff!

Nicht weit von hier liegt eine Chemiefabrik.

Seien Sie doch nicht albern. Ich rieche ganz klar Gold.

Aber jetzt schlafen wir erst mal eine Runde.

Was? Hier? Aber ich bin Butler und kein Waldläufer!

Weiß ich! Brauchen Sie eine Decke?













Und...

Hurra! Meine Nase hat mich nicht im Stich gelassen! Gold!

Fantastisch, Herr Duck!



Ist das nicht ein herrliches Stück, Baptist? Fast wie in alten Zeiten!



Sind Sie jetzt zufrieden?

Und wie! Ich fühle mich wie neu-geboren!



Vor lauter Glück möchte ich Ihnen ein Geschenk machen.

Oh!



Wir fliegen nach Hause!

Wirklich großzügig von Ihnen!





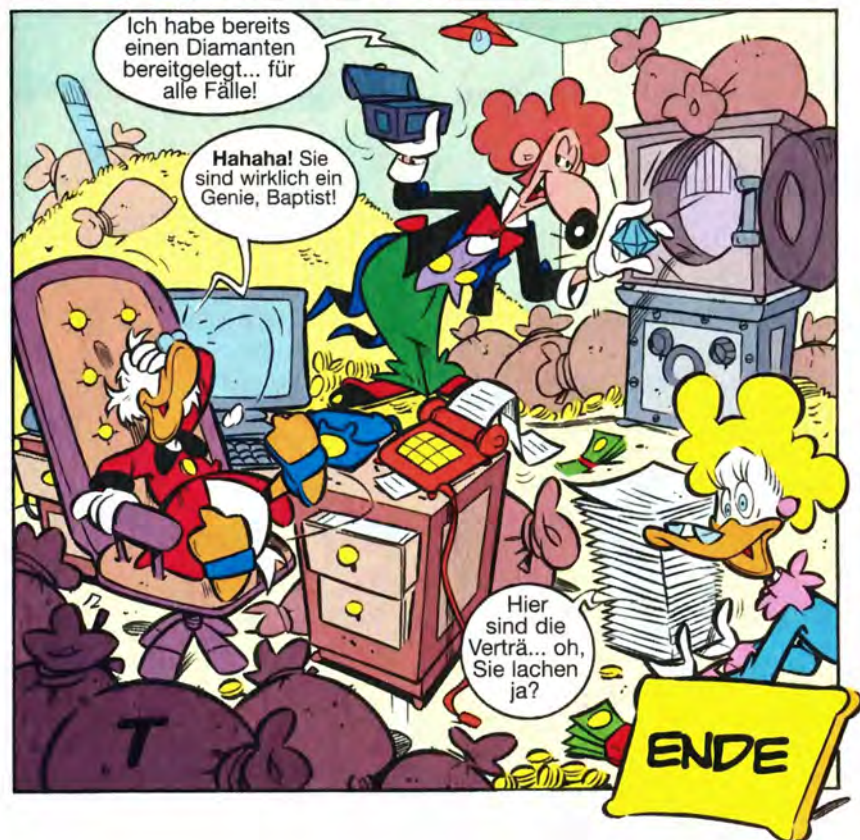


Doch die Piloten haben Nerven aus Stahl...



Und so...





WALT DISNEY

„Wer versteckt sich denn da vor der Polizei? Es ist tatsächlich Donald, der im Alleingang ein Verbrechen aufklären will, das die Zukunft seiner Heimatstadt bedroht. Wie konnte es dazu kommen? Werfen wir eine Blick zurück...“

Die Stimmgabel des Phantoms

Los, sucht weiter! Bringt mir diesen schrägen Vogel, verstanden?



D 2000-193

„In eisiger Nacht verfolgte Detektiv Danny
Danger eine heiße Spur. Im Schutz der
Schatten beobachtete er einen
größtenwahnsinnigen Wissenschaftler, der
plante, die Weltherrschaft an sich zu reißen...“

Hahaa! Hehee! Ich werde meinen
Superstrahl vom Mond abprallen
lassen und die Großstädte der Erde
einschrumpfen, bis sich die Welt vor
meinem Genie verneigt!







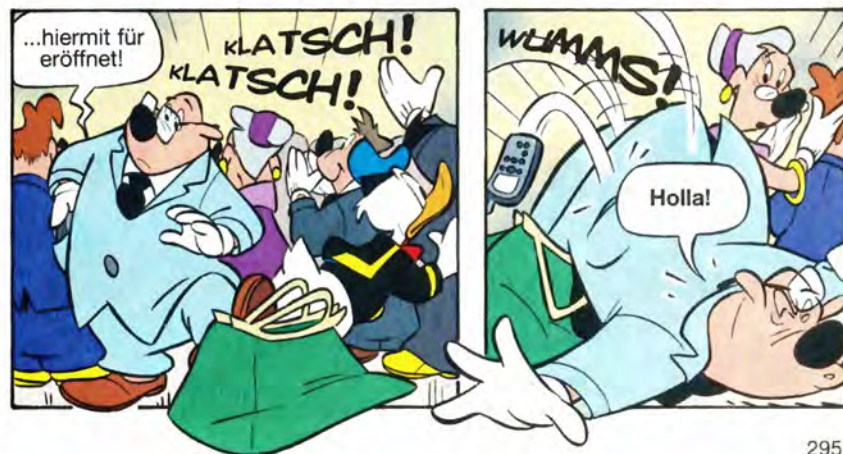






















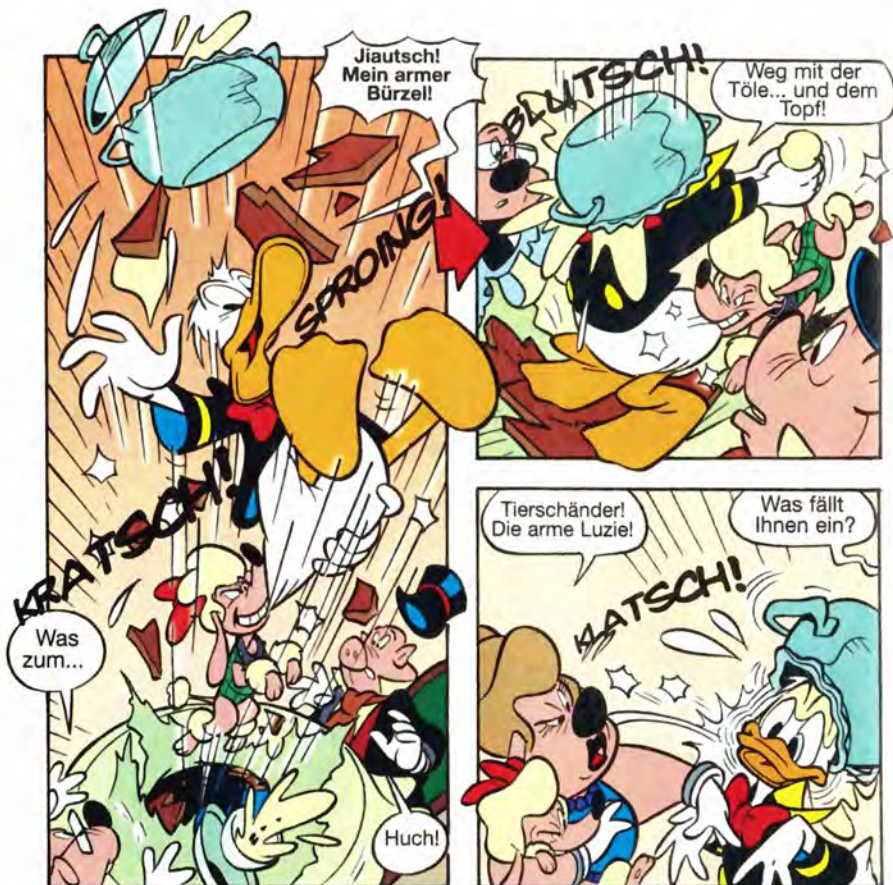












































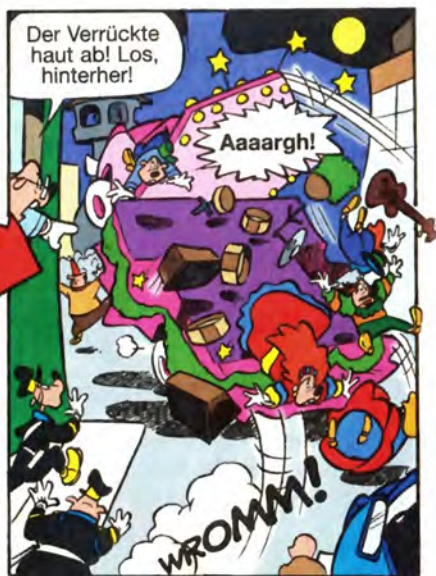






















Ohne Sie hätte Entenhausen einen verrückten Pharaao zum Tyrannen gehabt. Den Bürgermeister hatte er ja auch schon bedroht!

Und nur, weil er nicht Museumsdirektor wurde. Ein Wahnsinniger!



Wie haben Sie das nur geschafft?

Oh... äh... na, wie immer! Simple Logik und ein klein wenig Glück.



So bescheiden? Nun gut, ich respektiere das.

Wie schön. Seufz!



Donald, du bist ein Held. Und ein großer Detektiv!

Das ist mein Stichwort!



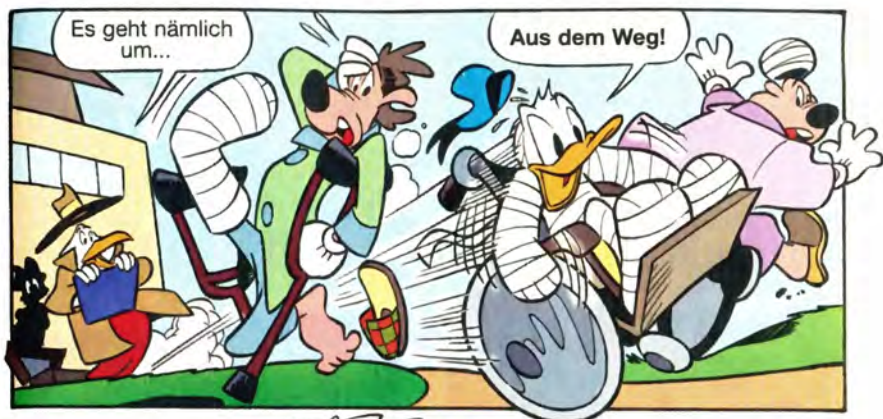
Ich habe hier Ihre Detektivlizenz! Gedruckt, genehmigt und gestempelt!

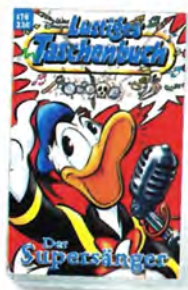
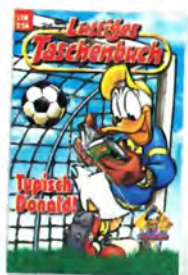
Äh... danke! Su-super!



Ach übrigens, ich habe hier einen sehr kniffligen Fall, bei dem ich Ihre Hilfe brauchen könnte.







**Das neue LTB
„Stromausfall in Enten-
hausen“ erscheint am
1. Februar 2005!**

Feier- stimmung!



**Ein-
malig!
Mit Super-
sammel-
ordner!**



WALT DISNEY'S

Die tollsten Geschichten von Donald Duck

**In den besten Sammlungen vertreten.
Ab 11. Januar 2005 im Handel!**

Die Gewinnzahlen des Monats:

1

besonderes Buch!

3

Donald-Neffen!

12

starke Geschichten!

80

Seiten mehr!

333

LTB-Ausgaben!

Alle Angaben mit Gewähr!

D: € 4,20 A: € 4,30 SFR 7.80



4 195525 904202

0 0 3 3 3

E, F, I: € 5,20 P: € 5,20 Cont. BeNeLux: € 4,80