

LTB
260

WALT
DISNEY'S

Lustiges Taschenbuch

Der Alptraum- Abwasch



Extra:
Donalds
Comic
Klassiker
Folge 6

Dr.Oetker

SCHATZTRUHE

Guckt mal,
die hab' ich ja
noch gar
nicht?!

Wo kommen
die denn
her?

PIRATENMÄSSIG
STARK!!
SOFORT
ENTERN!

BESTIMMT
AUS DER
SCHATZTRUHE
DA!!

Jetzt gibt's neue
piratenstarke Spiel-
sachen zum Sammeln.
Wo? Na, in jeder
Schatztruhe voll piraten-
mäßig starkem Eis.
Schatz! Schleck!





DM 6,80

00260



4 398551 006807



LIRE 7200 • PTAS 625 • LFRS 145

WALT DISNEY

Der Alptraum- Abwasch

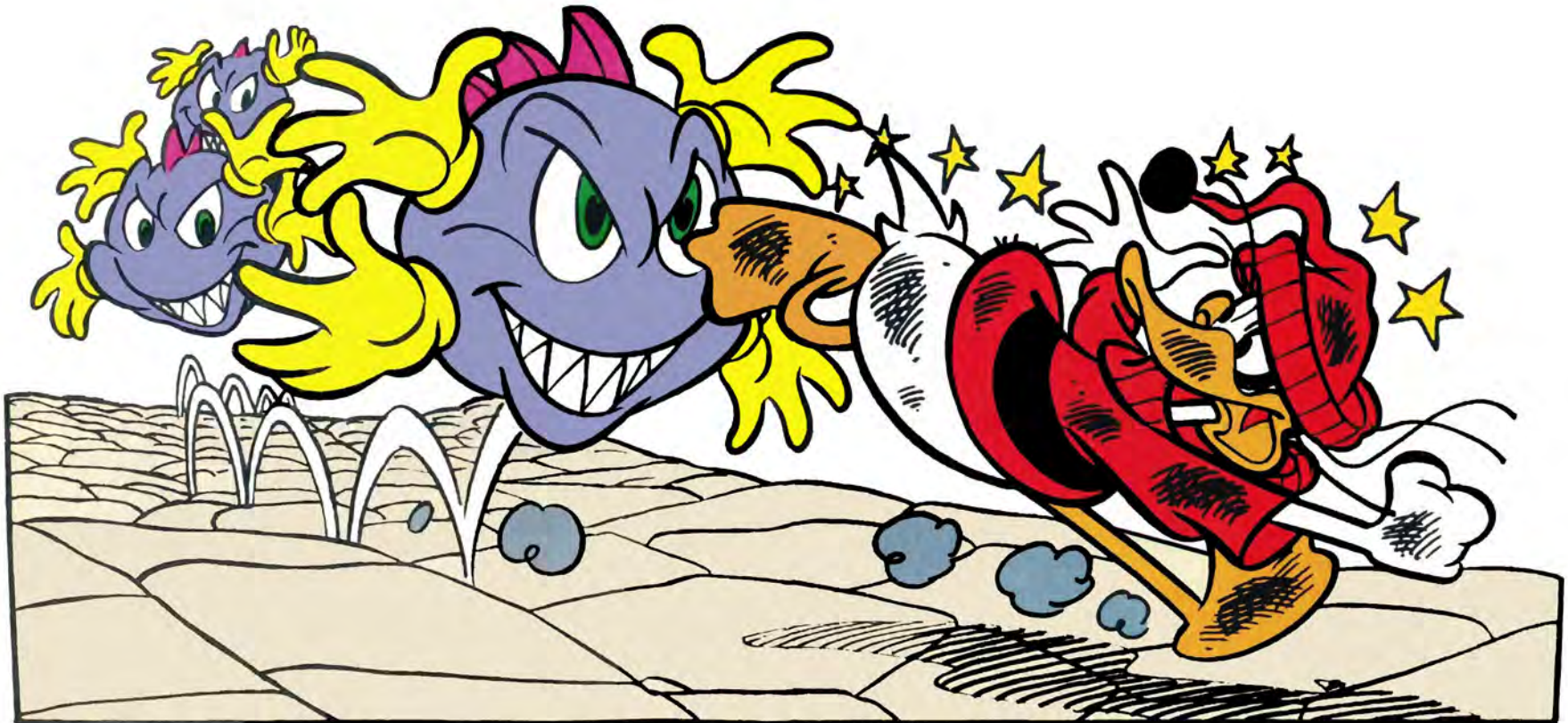


EGMONT EHAPA VERLAG GMBH

© 1999 DISNEY ENTERPRISES INC. Walt Disneys Lustiges Taschenbuch wird in regelmäßiger Folge verlegt und herausgegeben in der Bundesrepublik Deutschland von: Egmont Ehapa Verlag GmbH, Im Riedenberg 54, D-70771 Leinfelden-Echterdingen; in Österreich von: Egmont Verlag Ges.m.b.H., Wienerbergstraße 31-39, A-1120 Wien; in der Schweiz von: Egmont AG, Kempitstr. 56, CH-8308 Illnau.
Verantwortlicher Redakteur: Harald Saalbach; Übersetzung: Gerlinde Schurr, Eckart Sackmann, Peter Daibenzheier, Michael Nagula, Klaus Strzyz.
Abonnementservice: Für die Bundesrepublik Deutschland: Egmont Ehapa Verlag, Service Direktvertrieb, Postfach 81 06 40, 70523 Stuttgart, Tel.: 0711/7252-235, Fax: 0711/7252-392, E-Mail: service.direktvertrieb@ehapa.de, Leserservice: 0711/7971-508. Für die Schweiz: Egmont AG, Tel. 052/346 20 20, E-Mail: M.Kratohvil@sce.egmont.com. Bestellen Sie weitere Ausgaben direkt (pro Ausgabe SFr. 7.50 + SFr. 2.50 Handlingskosten) bei: Abo-Service, Postfach, CH-4105 Biel-Benken, Tel. 061/726 94 44, Fax 061/721 90 72. Jahresabo-Preis: SFr. 85,-. Für Österreich: Egmont Verlag, Tel. 0222/91 076-305, E-Mail: office@egmont.at. Druck: Graphischer Großbetrieb, Pößneck. Internet: <http://www.ehapa.de>

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

WALT DISNEY'S
**Lustiges
Taschenbuch** Nr. 260





Hallo, liebe Freunde!

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

Der Titel hört sich diesmal nicht nur an wie ein Alptraum, das ist auch einer.

Und zwar einer, der sich gewaschen hat! Den hat nicht einmal Onkel Donald verdient, obwohl er sich echt fies uns gegenüber verhalten hat. Er wollte uns nämlich mit einem ganz gemeinen Trick den Abwasch aufbürden, den eigentlich er zu erledigen gehabt hätte. Als er dann auf einem fernen Planeten landet – Daniel Düsentrieb macht's möglich – und im Prunkpalast der Partys rauschende Feste feiert, lernt er sehr schnell die Kehrseite der Medaille kennen: Einer muß den Abwasch machen, und das ist bei seinem üblichen Pech natürlich er! Klar versuchen wir, ihn aus dieser unangenehmen Lage zu befreien. Ob wir allerdings mit unserem Plan Erfolg haben, wird hier natürlich nicht verraten...

Wir wünschen euch wie immer viel Vergnügen mit den folgenden Geschichten:

Der doppelte Stefan Stenzel 5

Der Planet des Propheten 55

Operation Spukschloß 85

Heiße Nächte im Bounty-Klub 115

Mission Mikromaxi 148

Ein begnadeter Architekt 164

Heitere Spiele mit süßen Tierchen... 191

Eigentlich ist Onkel Donald ja selbst schuld, daß er immer in so unangenehme Lagen gerät! Was läßt er sich auch mit unserem chaotischen Onkel Dussel ein. Der verspricht Onkel Donald nämlich ein geruhssames Wochenende auf dem Lande.

Doch es soll ganz



anders kommen, denn Dussel hat für die ungewöhnlichsten Mitbewohner gesorgt, die man sich so vorstellen kann.

Aber, na ja, Onkel Donald ist ja hart im Nehmen! Ihr werdet euch bestimmt bestens amüsieren...

Der Alptraum-Abwasch 220

Macht's gut und auf bald!

Eure **Tick, Trick und Track**

Mitten in der Nacht wälzt sich
Onkel Dagobert schlaflos hin
und her...

DER DOPPELTE

STEFAN STENZEL

WALT DISNEY



Stöhn! Es ist
zum Verzweifeln!
Ich kann beim besten
Willen nicht schlafen!
Nacht für Nacht das
gleiche Drama! Irgend etwas
quält mich, beunruhigt mich,
macht mich nervös, beschäftigt
mich im Unterbewußtsein!
Was ist das nur?

Höchstwahrscheinlich hat es mit
meinen Geschäften zu tun! Anstatt
Schafe zu zählen, sollte ich noch mal
meine ganzen Transaktionen durchgehen!

D 96437

Drei
Stunden
später...

...und die neue Silbermine wirft
auch ordentlich Gewinn ab! Mit
meinen geschäftlichen Aktivitäten
hat meine innere Unruhe
demnach nichts zu tun!



Also muß ich was anderes
übersehen haben! Denk nach,
Dagobert! Streng dich an!

Na klar! Jetzt
hab' ich's!



Mein Lagerhaus! Seit Jahren nehme
ich mir schon vor, seinen kompletten
Inhalt aufzulisten! Aber ich komme
nicht dazu!



Dann beauftrage
doch einen deiner
Leute damit!



Brrr! Nein! Der Gedanke, daß ein
Angestellter in meinem persönlichen Besitz
herumwühlt, jagt mir kalte Schauer
über den Rücken!



Halt, das ist die
Lösung! Schnell das
Telefon her!



Tags darauf,
im Hafen von
Entenhausen...

Lieber Herr Stenzel,
Sie sind nicht nur mein
neuer Buchhalter,
sondern auch mein
vertrauenswürdigster
Mitarbeiter – seit
unserem Abenteuer in
den Geisterbergen*!

Werfen Sie mal einen Blick in dieses
Lagerhaus! Es steckt bis obenhin voll mit
Erinnerungen aus meinem Leben!

Meine Güte,
Herr Duck! Was
bewahren Sie denn in all
den Kisten und Kästen auf?

Genau das ist mein Problem:
Ich weiß gar nicht
mehr so recht,
was alles drin
ist!

*Siehe LTB 244: „Der Schatz der Geisterberge“.



In jener Nacht,
direkt gegenüber
dem Lagerhaus...

ZUR
FETTEN
FLUNDER

Lechz! Kommst du
auf einen Schluck
mit in die „Fette
Flunder“? Den
ganzen Tag malochen
macht Durst!

Klar,
Kumpel!
Vielleicht
können wir
auch gleich
ein paar Typen
aufmischen! Wär'
lustig, was?

Logo! Du hältst sie an den Füßen
hoch und schüttelst sie, und ich
samble auf, was rausfällt!

Prima! Hehe!
Genau solche
Dösel wie die
beiden suche
ich!

Mit denen zieh' ich
die Sache locker
durch!

Inzwischen...

Ah, ich bin erleichtert! Mir ist eine große Last von der Seele genommen!
Bald sind meine Lagerbestände erfaßt!



O ja, auf den guten Stefan Stenzel ist Verlaß! Ich wüßte keinen, dem ich mehr vertrauen würde!



Nun hoffe ich, daß ich nach langer Zeit endlich mal wieder ruhig schlafen kann!



Genieße deine Träume, Dagobert Duck! Denn bald gibt es ein böses Erwachen...



Bsss!... Bsss!...

In der „Fetten Flunder“ indessen...

Und wieder
voll ins
Schwarze!
Hähähä!

Herr Wirt,
zwei neue

Flaschen Britzelwasser für meinen Partner und mich!

Äh...
ja, sofort,
die Herren!

Hört das bald auf?
Wir wollen Ruhe
und Frieden hier
drin!

Na, so ein Zufall, Freundchen! Weißt du,
was uns die Knastbrüder im Kittchen für
Spitznamen gegeben haben?

Das errätst
du nie! Ich bin
„Frieden“ und
er „Ruhe“!

Und dich
nennen wir
„Stech-
mücke“!
Hehe!

Weil du genauso lästig bist
wie die!

Und jetzt
schwirr ab!

ZACK!

Jautsch!







Bei
Sonnen-
aufgang...

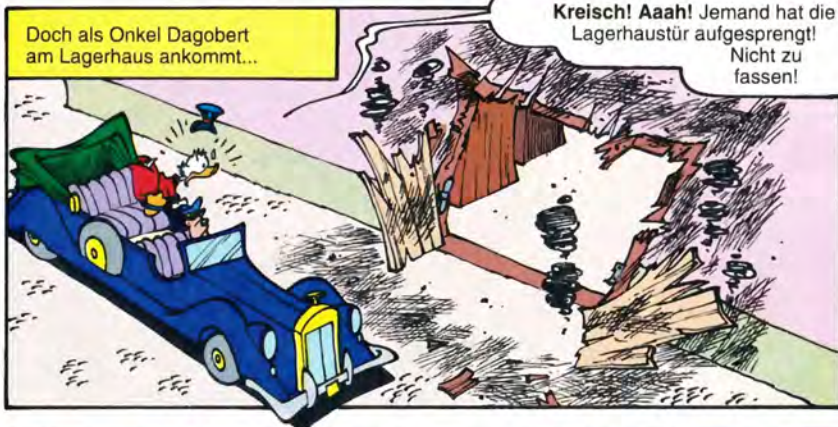
Ah! Seit ewigen Zeiten
hab' ich mal wieder richtig
geschlafen!



Es ist zwar noch ziemlich früh, aber mich
interessiert es brennend, wie weit Herr
Stenzel gestern noch
gekommen ist!



Doch als Onkel Dagobert
am Lagerhaus ankommt...



Kreisch! Aaah! Jemand hat die
Lagerhaustür aufgesprengt!
Nicht zu
fassen!



Hm! Auf den ersten Blick
scheint zwar alles noch
dazusein! Aber das
täuscht!

Nur wenige Minuten später,
im Büro des Lagerhauses...

Gut, daß ich Überwachungs-
kameras einbauen ließ!
So muß ich mir nur das
Band ansehen...



...und schon weiß ich Bescheid!
Gute Güte! Was für ein Knall!



Da sind sie ja schon, die Einbrecher!
Igitt, sind das heruntergekommene Typen!
Halt! Da hinten
kommt...



...Herr Stenzel!
Das gibt's doch
nicht!



Sie durchsuchen das Lager! Aha!
Der Riesentyp schleppt eine Kiste weg,
und Stenzel weist ihm den Weg!



Oje, so was tut weh!
Daß Stenzel, dem ich
so vertraut habe,
mich derart hintergeht,
hätte ich nie gedacht!



Stefan Stenzel
erscheint pünktlich
zum Arbeitsbeginn...

Herr Duck, Sie hier?
Herrje, was ist denn
da passiert?

Schnaub!



Das hier ist der Mann!
Verhaften
Sie ihn!

Was?
Aber...



Tu nicht so unschuldig,
Schurke!

Was geht hier vor, Herr
Duck? Ich versteh' nicht...



Spielen Sie bloß nicht das
Unschuldslamm, Sie scheinheiliger
Betrüger! Sie haben mein
Vertrauen
mißbraucht!



Nehmen Sie ihn mit, und quetschen Sie
ihn aus, bis er alles gesteht!

Mit dem
größten
Vergnügen,
Herr Duck!



Inzwischen in der „Fetten Flunder“,
direkt gegenüber dem Lagerhaus...

Grrr! Dieser Stenzel hält uns wohl
für totale
Volltrottel!

Der hat uns
reingelegt!



Sieht ganz so aus! Schließlich
war ausgemacht, daß er die heiße
Ware herbringt und mit uns teilt!
Und was macht er jetzt,
der Schuft?



Aufs Kreuz
legt er
uns!



He!
Guck mal
kurz da raus!

Das ist Stenzel, die Ratte!

Er wird von den
Bullen abgeführt!
So was!

ZUR
FETTEN
FLUNDER



Wie konnte Stenzel das tun?
Schluchz! Er hatte mein
vollstes Vertrauen!



Laß dir das eine Lehre sein,
Dagobert! Vertrau niemandem mehr
dein Eigentum an! Was war wohl
in dieser Kiste?



Daß ich mich aber auch gar nicht
mehr erinnern kann! Eine Schande
ist das!



Ich muß versuchen, mich
zu sammeln! Mit voller
Konzentration müßte
meine
Erinnerung
zurück-
kehren!



Ja, es klappt! Allmählich kommt Licht ins
Dunkel! Hier drin verwahre ich eine alte
Sardinendose! In der Kiste da steckt ein
noch älteres
Papyrustaschentuch...



...und die geraubte Kiste
enthält... aber ja!
Jetzt fällt es mir
wieder ein!



Nachts im
Entenhausener
Gefängnis...

Du liebe Zeit! Was für eine
schreckliche
Situation!

Aufstehen,
Stenzel!
Sie haben
Besuch!

Wo
steckt er?
Laßt mich zu
ihm!



Sie, Herr
Duck?

Ich bin jetzt dahintergekommen,
was Sie gestohlen haben:
die heilige Jade-Figur von
Porto Gordo!

Was? Die heilige Jade-Figur
von Porto Gordo? Oje!
Das würde ja bedeuten...





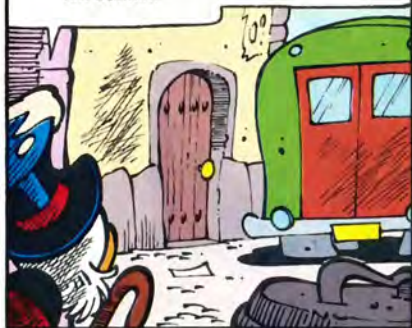


Gerade als die Sonne aufgeht,
erreicht Onkel Dagobert müde und
abgekämpft den Hafen...

Hier ist das Lokal, direkt gegenüber
von meinem Lagerhaus! Sollte das
ein Zufall sein?



Wohl kaum! Außerdem steht hier das
Auto der Ganoven! Also müssen
sie dasein!



In einem der
Hinterzimmer
brennt Licht!
Ich werde
mal einen
Blick
riskieren!





Los, raus mit der Sprache, du Wicht! Wo ist das Ding? Hast du's nicht, oder willst du uns betrügen?

Hier liegt eine Verwechslung vor! Glauben Sie mir!

Aha! Da komme ich ja gerade recht!



Und das sollen wir glauben? Du hältst uns wohl für beknack?

Aber ich sage die Wahrheit! Wirklich!



Der, den Sie suchen, ist mein fieser Zwilling Bruder Sigi Stenzel, genannt Schrullo!



Wie? Was tischt Stenzel den Typen denn da auf?



Grr! Wehe, du willst uns vergackeiern, du Knirps! Dann knallt's!

Bitte lassen Sie mich alles erklären! Ich flehe Sie an!

Halt die Klappe, Frieden, und laß ihn erzählen!



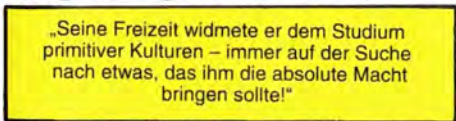
„Von klein an glichen wir uns äußerlich wie ein Ei dem anderen, aber...“



„...vom Wesen her waren wir völlig verschieden. Sigi hatte und hat von jeher etwas Unberechenbares! Trotzdem ließen unsere Eltern uns beide Buchhalter werden!“



„Doch Sigi geriet schon bald auf die schiefe Bahn und knüpfte Verbindungen zur Unterwelt!“



„Seine Freizeit widmete er dem Studium primitiver Kulturen – immer auf der Suche nach etwas, das ihm die absolute Macht bringen sollte!“

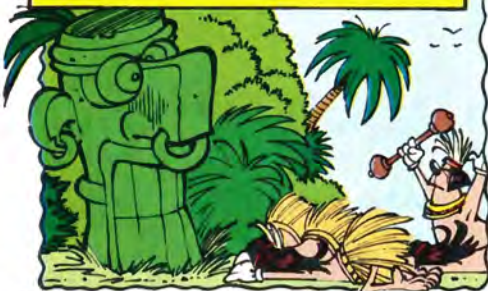


„Und eines Tages fand er dann, wovon er die ganze Zeit geträumt hatte: die heilige Jade-Figur von Porto Gordo!“



„Ursprünglich gehörte sie einem Eingeborenenstamm, der tief im Dschungel des Amazonasgebiets lebt und der die Figur als heilig verehrt!“

„Allerdings wurde sie schon vor langer Zeit gestohlen und wechselte danach so häufig den Besitzer, daß sich ihre Spur verlor!“



„Durch Zufall muß Schrullo die Figur genau in dem Moment aufgespürt haben, als Dagobert Duck mich für sein Lagerhaus anheuerte!“

Mein Bruder wußte natürlich, daß der Amazonas-Stamm den Retter seiner heiligen Figur zu ihrem Gott machen würde!



Genau das war es ja, was er sich Zeit seines Lebens gewünscht hatte! Sicher ist er bereits dort!

Wenn er die Wahrheit sagt, hat uns sein Bruder aber ganz schön reingelegt!

Was? Sag bloß, du glaubst den Quatsch?

Psst! Still! Da ist jemand an der Tür!







Und so, in
kürzester Zeit...

Sehen Sie sich den undurchdringlichen
Regenwald unter uns an, Herr Duck! Da irgendwo
am Azamonas muß
Porto Gordo liegen!

Sie haben recht, Stenzel!
Ich werde versuchen,
dicht am Fluß zu
landen!



Nach meinen Berech-
nungen muß das Eingeborenendorf ungefähr hier
liegen, wo der Fluß
sich teilt!



Wenn dort schon Ihr Bruder ist,
dürfte der Empfang nicht sehr freundlich
werden!

Oje! Seufz!
Sovieel ist sicher!



Man landet bei einem verfallenen Außenposten...

Tag, der Herr! Entschuldigen Sie die Störung! Kann man hier vielleicht ein Boot mieten, um den Fluß zu befahren?

Man könnte schon, Señor, wenn ich noch eines hätte!



Aber das einzige, das ich besitze, wurde vor ein paar Stunden von zwei ziemlich brutalen Kerlen, äh... gemietet.

Ruhe und Frieden! Sie waren schneller als wir! Zu dumm!

Ach, bitte, Amigo, haben Sie kein anderes schwimmtaugliches Fahrzeug? Irgendeines, das nicht absäuft?

Ja, also, wenn Sie mich so direkt fragen...



Ach was! Noch ist das Rennen nicht zu Ende!



Daher...

Du liebe Zeit! Sehen Sie doch nur, Herr Duck! Das Wasser läuft fast schneller rein, als ich es rausschöpfen kann!

Solange Sie noch etwas Vorsprung haben, ist alles okay!



Langsam verrinnt die Zeit, während unsere Helden immer tiefer in den Dschungel eindringen und die Zivilisation weit hinter sich lassen...

Puh! Ein ziemlich schweiß-treibendes Land! Noch dazu primitiv und heimtückisch!



Autsch! Diese umherschwirrenden, blutsaugenden Mistvieher bringen einen ja fast um!



Und im Fluß wimmelt es nur so vor Alligatoren und Wasserschlangen! Igitt!



Finden Sie es nicht auch furchtbar, Herr Duck? Ich denke, wir sollten umkehren!



Wer wird sich denn von solchen Kleinigkeiten abschrecken lassen! Ich will mein Eigentum zurück!



Ein Stück weiter
flußabwärts...

Hurra, wir haben's geschafft!
Stark, wie wir die Stromschnellen
ausgetrickst haben, was?

Freu dich bloß nicht
zu früh! Jede Wette,
daß dieser Duck und
der Zwillingsszwerg
demnächst hier
auftauchen!



Ach Quatsch! Die zwei Komiker
kommen doch nie heil an diesem
Strudel vorbei!



Sag das nicht! Es sei denn, wir zwei
sorgen dafür! Hehe!

Wie willst du das
machen?



Ein paar Stangen Dynamit, die einen Baum zum
Umstürzen bringen, tun da wahre Wunder!

Au ja! Stark! Komm,
wir verstecken uns und
schauen zu!



Wenig
später...

Hören Sie auch dieses unheimliche
Rauschen, Herr Duck?

Ein Rauschen?
Woher denn?

BRAUS!

Gute Güte! Ein Wasserfall,
wenn ich nicht irre!

BRAUS! DONNER!

O nein!
Wir sind
verloren!
Der alte
Kahn wird
zerschellen!

Ruhe! Nehmen Sie sich zusammen,
Stenzel, und tun Sie genau, was ich Ihnen
sage! Das sind nicht die ersten
Stromschnellen, die ich befahre!

BRAUS!

DONNER!



Vorsicht, ein Wirbel! Lehn'n Sie sich nach links!



Und nun das ganze Gewicht nach hinten, bis wir den Felsen hinter uns haben!



Festhalten! Gleich haben wir's geschafft! Da vorne wird das Wasser ruhiger!



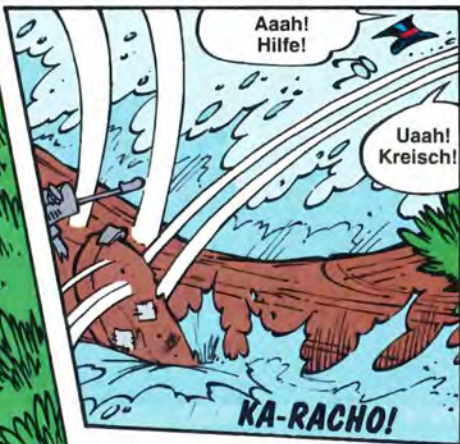
Aah! Was um alles in der Welt ist das?

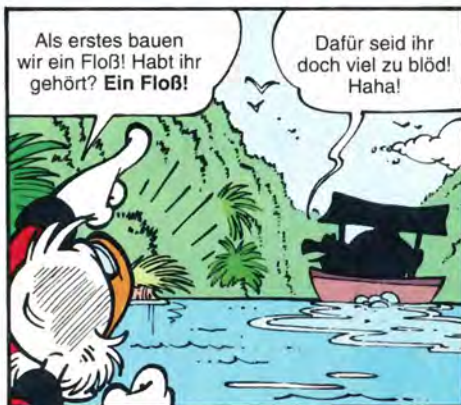
D-da ist was explodiert!



Haha! Die glauben, es sei vorbei! Aber da irren sie sich!

KLICK!





Später...

Na bitte! Unser Floß ist fast fertig!
Nur noch ein paar
kräftige Knoten!

Dann könnte
ich uns
doch...



...schnell ein paar frische
Früchte suchen, Herr Duck!
Wir haben ja keine Vorräte
mehr!



Doch kaum ist der ängstliche
Stenzel ein paar Schritte
weg...

Ich fürchte,
ich habe mich
verlaufen! Hier
sieht's überall gleich aus!



Außerdem habe ich den Eindruck,
als würde ich
beobachtet!



Schluck! Hier ist alles so unheimlich! Hoffentlich
geht's hier zum Fluß zurück!



Uarks!
Kreisch! Ein
Gespenst!



Oder bist du
mein Bruder
Sigi?

Sehr richtig, ich bin dein Zwillingsbruder,
der so lange warten mußte, bis er endlich
am Ziel war! Doch nun bin ich der
Herrscher des Dschungels!

Meine Wachen
kündigten deinen
Besuch an! Ziemlich
dumm von dir,
in mein
Reich ein-
zudrin-
gen!



Dein Reich? Du bist
verrückt, Sigi!

Wehe, du nennst mich noch
einmal Sigi! Mein Name ist
Schrullo! Verstanden? Wenn
du nicht mein Bruder wärst,
wärst du
jetzt verloren!



Der alte Duck, der dich
begleitet, wird dagegen nicht
so viel Glück haben! Ihn
locken wir in eine Falle!



Später...

Wo steckt denn dieser
Stenzel! Das Floß ist doch
längst fertig!

Da bin ich schon,
Herr Duck!



Aber... wollten Sie nicht frische Früchte
sammeln? Wo sind sie denn?

Dafür war keine Zeit!
Ich schlage vor,
wir...







Halt! Nicht! Was machen Sie denn da,
Sie Armeleuchter? Weshalb wenden Sie
plötzlich das Floß?

Weil ich Ihnen nicht
traue... Sigi!



Schrullo heiße ich! Kapiert?
Schrullo!

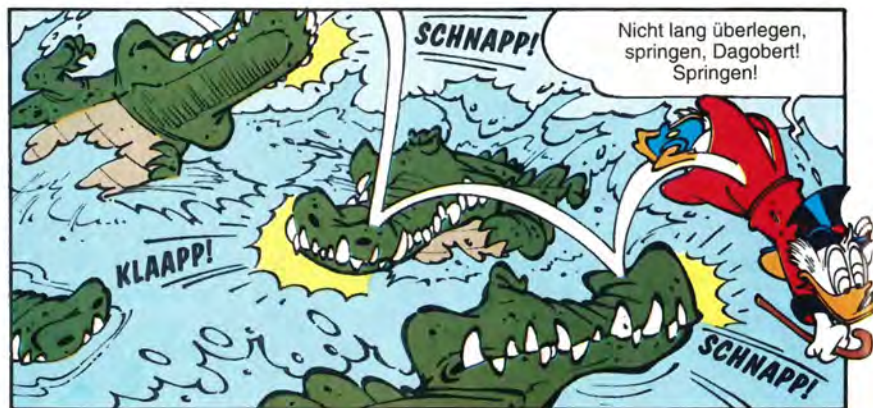
Dachte ich's mir doch!
Was haben Sie mit
Stefan gemacht? Und mit
der Jade-Figur?



Das dürfte im Moment wirklich
zweitrangig sein, Herr Duck! Sie
sollten sich lieber um Ihr eigenes
Wohlergehen kümmern! Sehen
Sie meine Krieger dort?

Heiliges
Kanonenrohr!







Minuten
später...

Puh! Wir haben die Flußbiegung
hinter uns! Ich glaube,
hier sind wir sicher!



Und was machen
wir jetzt mit dem da?

Ich
kann euch
genau sagen,
was ihr tun
werdet!



Ihr fahrt mit mir zurück, um Stenzel
und die Jade-Figur zu holen, und zwar
ohne Widerrede! Ist das klar?

Ich glaube,
Sie brauchen
ein kühles
Bad!

Kapiert ihr Blödiene
denn nicht, daß man uns
jederzeit angreifen
kann?

Was?
Sind Sie
verrückt?



Er hat recht, Frieden!

Natürlich hab' ich recht! Wir
müssen das tun, was dieser
Schrullo am wenigsten
erwartet, sonst kommen
wir niemals
hier raus!



Das heißt, das
Boot versenken
und uns heimlich
zum Dorf
schleichen!



Wenig später im Dschungeldorf,
dem Zentrum von Schruillos
neuem Königreich...

Unsere Suchtrups
haben die ganze
Umgebung durchgekämmt,
o weiser Herrscher!
Aber sie fanden
keine Spur von den
drei Gesuchten!

Ihr habt sie entkommen lassen,
ihr unnützes Gewürm! Ihr lästigen
Insekten! Ich bin viel zu schade
für euch! Einen göttlichen
Monarchen wie mich verdient
ihr gar nicht, ihr Versager!



Inzwischen, bei den beiden Wachposten
am Eingang des Dorfes...

Wie findest du
unsere neuen
König?

Na ja, er hat uns die
Jade-Figur zurückgebracht!
Aber er hat Probleme!
Was sollen wir tun?



Huch!
Hmpf!



Kurz
darauf...



Wirklich nett von den beiden,
mir ihre hübschen Lendenschürzen
zu leihen! Macht's ihnen möglichst
gemütlich, Jungs!

Ist doch logisch! Hehe!

Nun, Ruhe, geht mit
dem Sprengstoff
alles klar?

Sicher, Herr
Duck! Bereit zum
Hochgehen!



Sehr gut! Jetzt wartest du, bis ich auf der
anderen Seite des Dorfes bin!
Und dann los!









Gib mir den Kopfschmuck!
Ich bin hier der König!

Wenn ihr auf mich
hört, dann kriegt ihr
einen freien Tag!



Was, ihr wollt nicht? Dann
erhöhe ich euren Arbeitstag auf
sechzehn Stunden und
verdreifache die Abgaben,
ihr Schufte!



Gehorcht mir, Bürger von Porto Gordo,
und ich führe die 35-Stunden-Woche ein
und düngte eure Felder, daß ihr Korn
im Überfluß erntet!



In dem Fall ist es uns
egal, wer die heilige Figur
brachte! Wir stimmen
für den da!



Eine weise Entscheidung!
Das Volk hat gesprochen!
Verhaftet den Tyrannen!

Hurra! Hurra!
Hurra!





Da wir gerade davon reden:
Weiß jemand, wo die Jade-Figur ist?

Ach,
du Schreck!



Schnell, schwärmt alle
aus und durchsucht das Dorf!
Beeilt euch!



Minuten
später...

Aha! So was Ähnliches hatte
ich mir schon gedacht!

Ah!
Ähem! Tag,
zusammen!

Schätze, unser Spiel
ist aus! Schluck!



Wir sollten die drei Gauner möglichst schnell
in die Zivilisation zurückbringen,
Herr Stenzel!

Willst du nicht hierbleiben,
großer König?



Das würde ich gern, wenn
ich nicht noch was Wichtiges
zu erledigen hätte!



Und so...

Ich bin sehr froh,
mein lieber Stenzel, daß
Sie sich nach Wieder-
herstellung meines Lager-
hauses wieder um die
Auflistung seines Inhaltes
kümmern wollen! Sie
sind eben doch der
vertrauenswürdigste
Mann, den ich kenne!









Zwei Stunden
später...

Wohin mit
ihm?

Lassen Sie
ihn hier! Wir gehen
später in den Zirkus!
Ich hab' Frei-
karten!



Es soll sogar ein Wahr-
sager auftreten!
Ein Prophet!



Zeitlebens träume ich davon,
die Pläne meiner Gegner
vorhersehen zu
können!



Vielleicht lerne ich heute
abend was
dazu!



Daß der Prophet auch ein Scharlatan
sein könnte, fällt ihm gar
nicht ein!

Weil er alles
toll findet, was er
umsonst kriegt!



Einige Zeit
später...

Hochverehrtes
Publikum! Nach
Tieren in der Manege,
erleben Sie nun unglaubliche
Sensationen auf
höherer Ebene!

Ja, so hab'
ich mir einen
Propheten immer
vorgestellt!

Graur!

Unser Wahrsager aus einer fernen
Galaxie prophezeit
Ihnen die
Zukunft!

Sein Können wird Sie
begeistern!













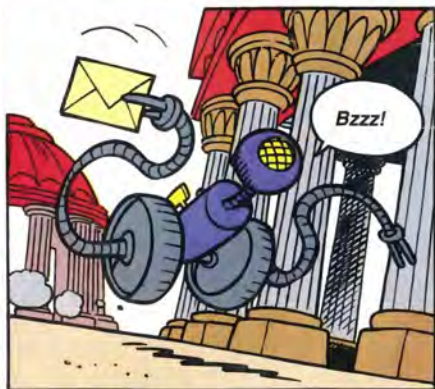
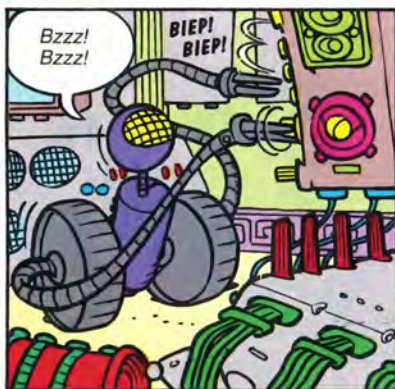
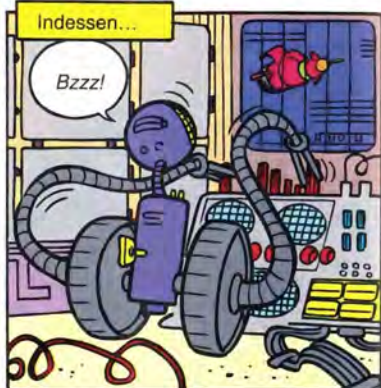


Nach Stunden...





**K
N
U
F
F!**

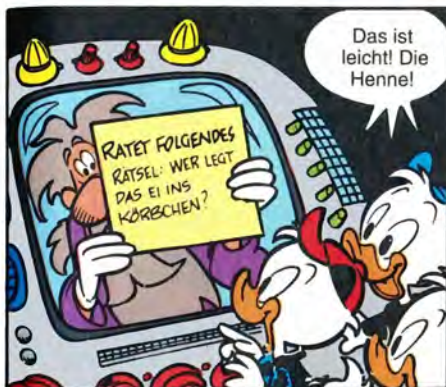




In-
dessen...

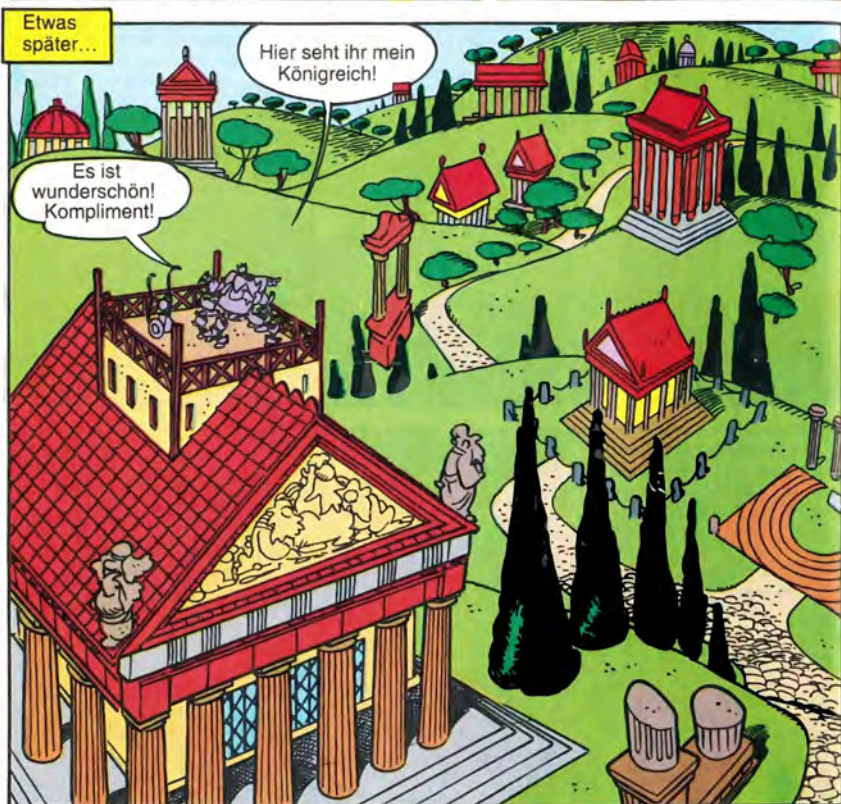
Ein kosmischer
Nebel! Den durchfliegen
wir mit Autopilot!





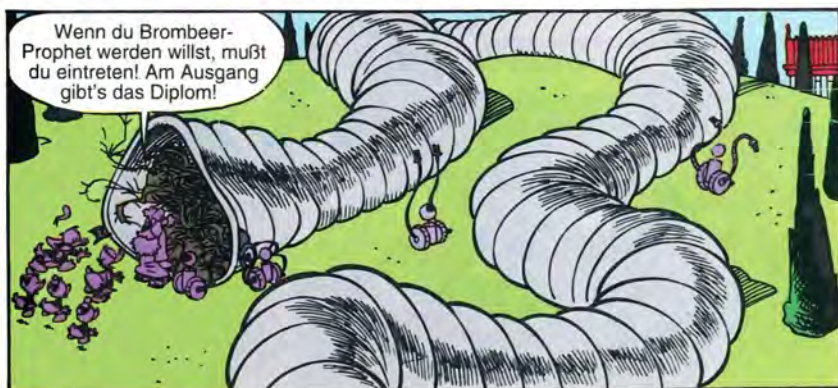














Nach zwei
Stunden...





Später...

Hier können unsere Propheten ungestört und in Ruhe prophezeien!

Ich prophezeie euch, daß auf jede Nacht ein Tag folgt!



Ich sage wahr, daß aus dunklen Wolken Regen fallen kann!



Nun, willst du nicht hierbleiben?

Nein, ich möchte heim!



Aber hier wärest du vor Überraschungen sicher!





BUKRACH!

BUMM!







Und
so...





Giorgio Figus (Story), Alessio Coppola (Zeichnungen)





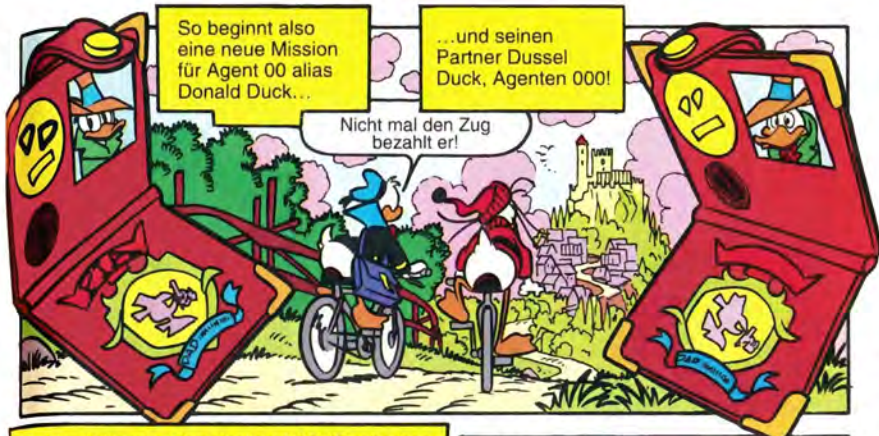




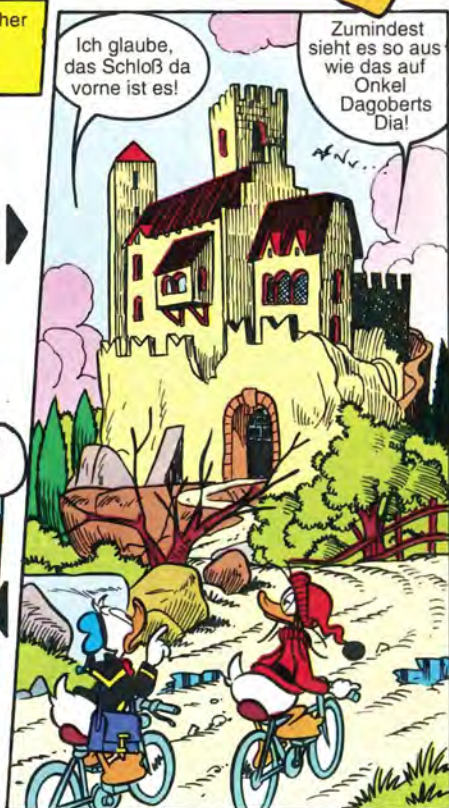
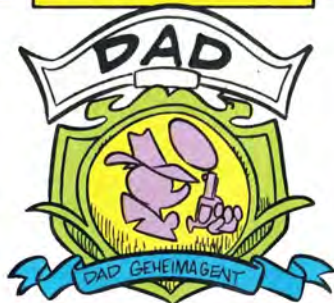








Beide stehen im Dienste des DAD (Duckscher Abwehr-Dienst), der schlagkräftigen, von Onkel Dagobert gegründeten Vermögensverteidigungsorganisation!



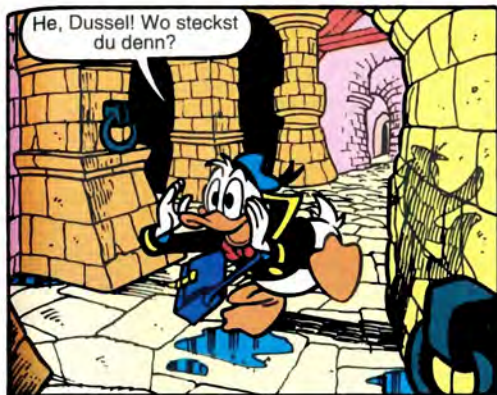


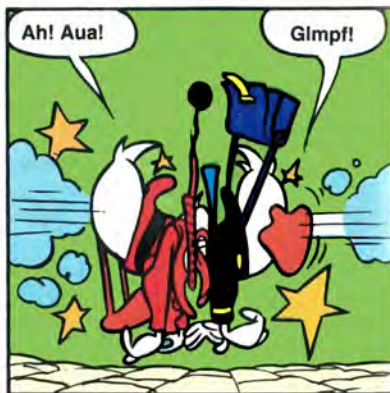


















„Sonst hätten wir ja nie den Zauberstab, die Kristallkugel und all die Dinge entdeckt...“



„...die früher mal einem echten Zauberer gehört haben müssen!“





















Den Dämonensauger sollte sich Herr Düsentrieb patentieren lassen!



Toll, wie der Staubsauger saugt! Nicht so popelig wie meiner daheim!



Schließlich...

Gratuliere, Jungs! Gute Arbeit!







HEISSE NÄCHTE IM BOUNTY-KLUB

WALT DISNEY

Wie man unschwer
sieht, kommt Micky
gerade von einem
Abenteuer zurück...

Ah, tut das gut, wieder daheim zu sein!
Anscheinend hat sich hier während meiner
Abwesenheit nicht viel verändert!

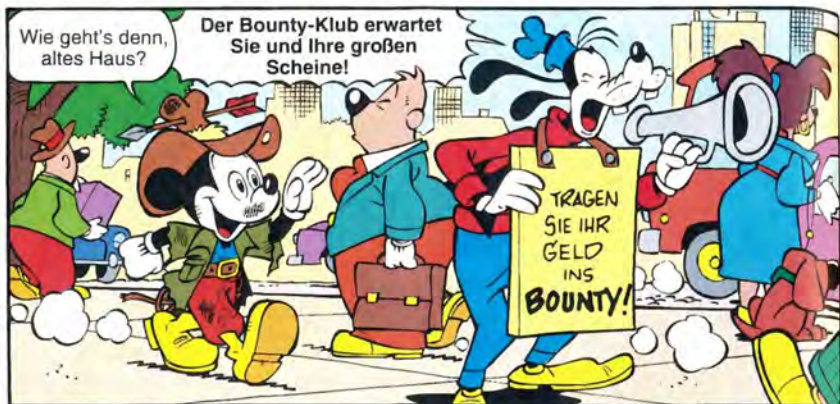


Oh, da ist ja Goofy!

Besucht den
Bounty-Klub!

Das
heißeste Lokal
der Stadt!





Also, wenn du mich fragst, ist das die dümmste Werbestrategie, von der ich je gehört habe!
Aber was soll's!

Viel Spaß noch, ja?

Pah! Du bist ja bloß neidisch, weil du dir so einen vornehmen Klub nicht leisten kannst!



Das muß ich gleich Minni erzählen! Bin gespannt, was sie dazu sagt!



Hallo, da bin ich wieder!

Micky!



Oh, was für eine nette Begrüßung! Hihi!



Drei Monate warst du fort... du weißt ja gar nicht, wie ich dich vermißt hab'! Wie war's denn so am Amazonas?



Ach, na ja... wie du siehst, lebe ich noch!

Erzähl doch mal, was sich hier in Entenhausen getan hat!

Wir haben einen irre tollen neuen Nachtclub!







Hm, sehr eindrucksvoll!

Suchen wir uns
einen Tisch, die Show
geht jeden Moment los!



Sieh dir nur die Leute
an... das sind die Spitzen
der Gesellschaft, Micky!

Wie, der da auch?



Das ist **Kurt Kropp**,
der Rechtsverdreher!
Was will der hier?

Na, hör mal, er ist
einer der Besitzer
des Klubs!



Einer der Besitzer?
Sag bloß, der andere ist...

JAHUUUUUU!

Wir sind die fröhlichen
Freibeuter und tun,
was uns gefällt!



Kater Karlo!

Soweit kommt's noch,
daß der mir den Abend
mit Minni verdirbt!



















Donald in Comic-Strips

In seinen Comics verkörpert Donald im Vergleich zu den Trickfilmen eine völlig andere Person: Seine Umwelt hat nämlich keinerlei Schwierigkeiten, ihn zu verstehen, und er ist mehr oder minder redegewandt.

Man darf auch davon ausgehen, daß Donald – in den Comics – eine verhältnismäßig normale Stimme hat. Wie kommt das?

Walt Disney hatte schon längere Zeit einen Filmpartner für Micky Maus gesucht. In der Tat war auch bereits in einem Kinderbuch von einem gewissen Donald die Rede gewesen. Aber in die Trickfilme einführen konnte man eine Ente erst, wenn man auch die passende Stimme dazu gefunden hatte. Die fand sich eines Tages in der Gestalt von Clarence Nash, der in verschiedenen Rundfunksendungen als Stimmenimitator aufgetreten war und auch schon für eine Großmolkerei Werbeveranstaltungen gemacht hatte. Freunde und Bekannte hatten ihm geraten, doch einmal bei Walt Disney

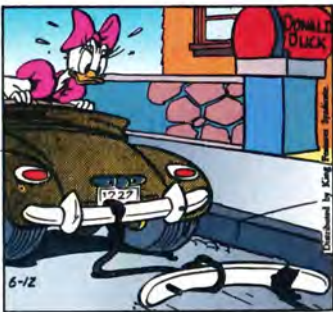
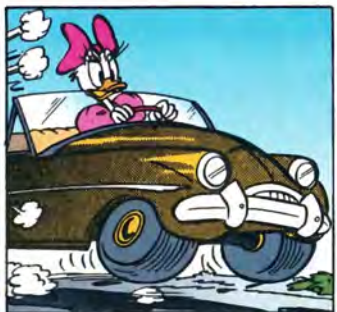
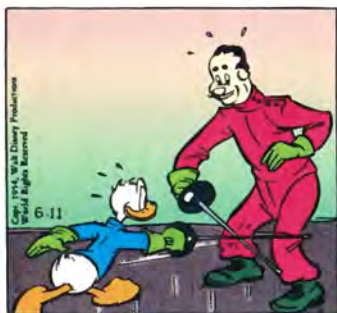
vorbeizuschauen und vorzusprechen. Kaum hatte er das getan, stand seiner Karriere als Donald Ducks Stimme nichts mehr im Wege. Clarence Nash lieh Donald viele Jahrzehnte lang in Film und Fernsehen seine Stimme.

In den Comics konnte man Donalds Charakterstimme hingegen nicht hören. Er mußte also ein richtiger Charakterkopf werden. Und dazu bedurfte es einer normalen Sprechweise, die nicht durch die „entenhafte“ Aussprache auf verhältnismäßig wenige Sätze beschränkt blieb. Sowohl Al Taliaferro als auch Carl Barks – die Zeichner der ersten Stunde – waren sich in diesem Punkt völlig einig. Und Walt Disney fand die Idee, Donald in den Comics „normal“ reden zu lassen, wohl auch gut, sonst hätte er sicher Einspruch erhoben. Es war eben allen Beteiligten klar, daß der Film-Donald und der Comic-Donald sich nicht völlig identisch verhalten konnten und durften...

Wolfgang J. Fuchs



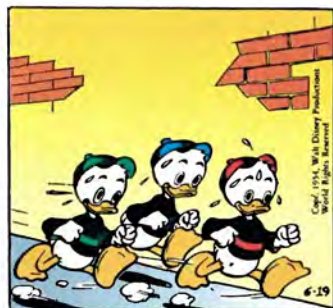
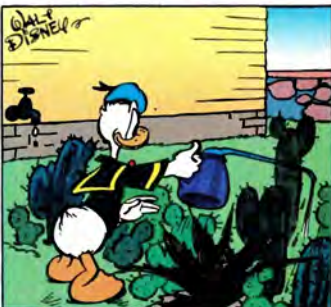
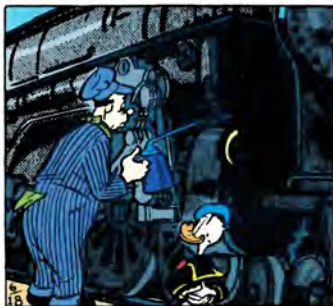
65 Jahre DONALD

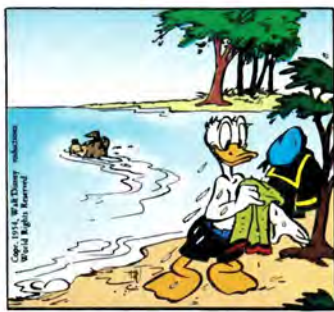




65
Jahre
DONALD









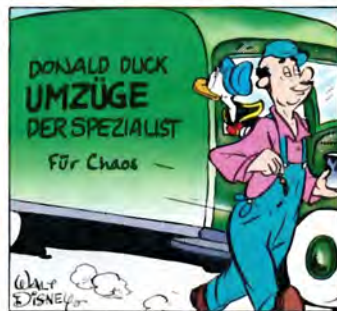
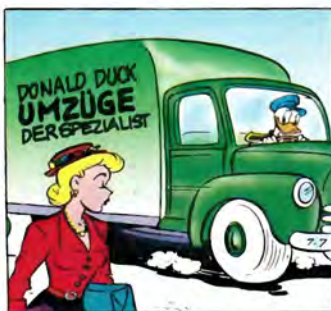
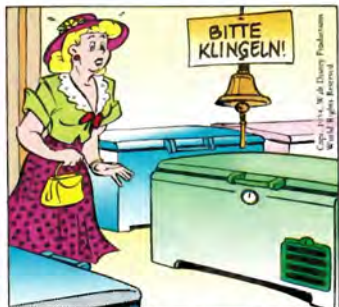


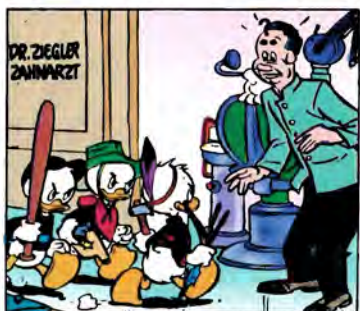
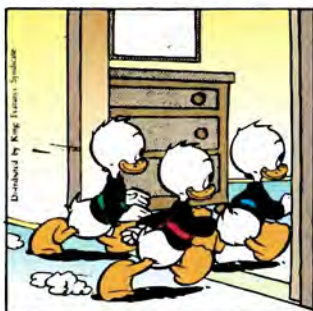






65
Jahre
DONALD





Die Ducks

in Italien
(Folge 6)



Auch diesmal präsentieren wir wieder einige Figuren, die besonders in italienischen Disney-Comics häufig auftreten, und daher bei den Lesern der Lustigen Taschenbücher so manche Erinnerung wecken dürften. Einige dieser Figuren haben, wie zu sehen sein wird, eine ziemlich wechselvolle Geschichte. Heute: **Herren und Personen mit H und K:**



Herr Kohmig

Herr Kohmig

ist der Verleger der „Supercomics“. Er muß einige seiner Hefte zu oft gelesen haben, denn in LTB 162 betätigt er sich

als „verrückter Professor“. Die Einkünfte aus seinen Comics genügen ihm nicht mehr. Er möchte sich durch Raub und Diebstahl bereichern, ohne sich dabei die Hände schmutzig zu machen. Deshalb verwendet er eine Zaubertusche, um Kuno Klecksels Zeichnungen zum (kriminellen) Leben zu erwecken...

sein Volk bewohnbar zu machen, das sich im Umweltschmutz besonders wohl fühlt. Die Ducks vermessen ihm jedoch - zum Glück - in LTB 155 die Tour...

Hexe Hicksi:

Sie schwingt sich auf ihrem Besen Beelzebub in die Lüfte und macht dem guten Donald in LTB 96 das Leben ziemlich schwer. Die Hexe Hicksi hat

insofern eine gewisse Ähnlichkeit mit Donalds Nachbar Zorn-



Hexe Hicksi

giebel, als auch sie - Hex! Hex! - unter verschiedenen Namen auftritt. Im amerikanischen Original trägt die Hexe immer den gleichen Namen, nämlich Hazel. Sie trat erstmals in einem Trickfilm („Trick or Treat“) und danach in seiner Comic-Bearbeitung durch Carl Barks auf. In einer deutschen

Herr Weck

ist ein Außerirdischer, der die Umweltverschmutzung der Erde zügig vorantreiben will, um unseren Heimatplaneten für



Herr Weck

Kinderbuchausgabe dieses Films bekam Hazel einen deutschen Namen, der auch zu ihrem vorstehenden Zahn paßt: Hexe Haselzahn. Doch damit nicht genug: In LTB 85 tritt Hicksi als Hexe Abrakadabra

auf, in LTB 63 spielt sie in einer Romanpersiflage die Hexe Malefax und in LTB 198 verbündet sie sich schließlich vorübergehend mit Gundel Gaukeley...

Hubert Bogart:

Er ist ein Privatdetektiv vom guten alten Schlag: vergammelt, schnoddrig und meistens hilft ihm

das Glück bei der Lösung seiner Fälle. Er tritt zunächst immer zusammen mit dem Außerirdischen Quacky

vom Planeten Ducky auf und sucht stets nach dessen auf Münzgröße geschrumpften Raumschiff. In LTB 194 stellt sich heraus, daß Hubert Bogart „auf allerlei Umwegen“ mit Emil Erpel verwandt ist. Und in LTB 217 darf er dann seinen ersten Fall ohne Quacky lösen...



Hubert Bogart

Dagobert Ducks Geld in seinem Speicher, wo es auch hingehört...

Karoline:

heißt die Tante von Gundel Gaukeley, die zugleich die Oma von Gundels Nichte Wanda ist und an jedem 17. eines Monats bei Gundel auftaucht. Das dabei entstehende Chaos ist nicht nur den Ducks ein Ärgernis...

Klaas Klever:

ist Dagobert Ducks erklärter Intimfeind. Sein Ziel ist es, an Stelle von Dagobert Duck reichster Mann der Welt zu werden. Dabei schreckt



Klaas Klever

Hugo Habicht:

Der üble Erfinder, der Daniel

Düsentrieb zu imitieren

versucht und den

Panzerknackern

beihilflich ist,

macht sich in den

Comicgeschichten, die

im LTB veröffentlicht

werden, wesentlich

rarer als in den Heft-

ausgaben. Immerhin

bleibt in LTB 89 wieder

einmal sein Schnabel

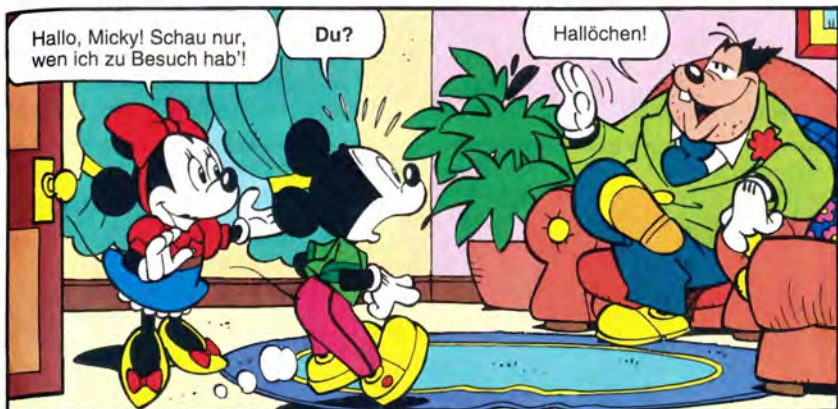
sauber und

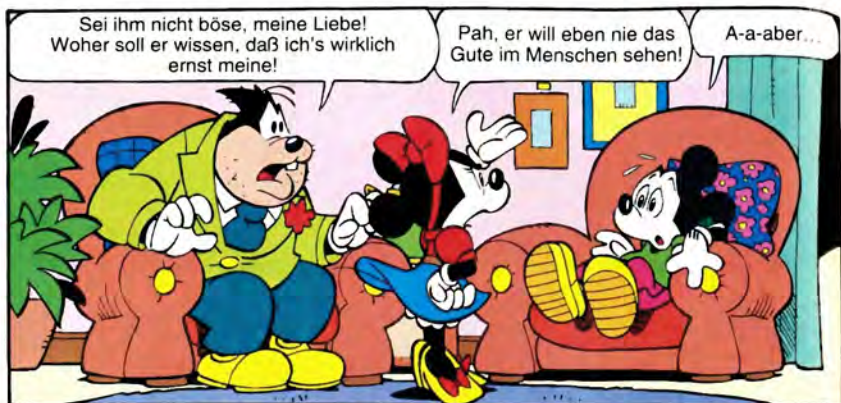


Hugo Habicht

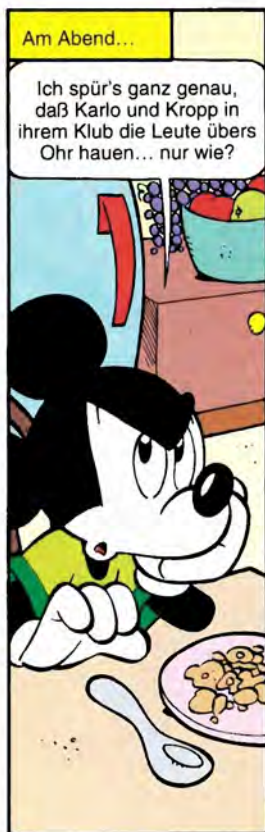
er auch nicht vor Methoden zurück, die oft hart an der Grenze zur Illegalität liegen. Obwohl er sein Ziel sehr verbissen verfolgt und ständig neue Pläne schmiedet, kann er – zu seinem übergroßen Ärger – einem Dagobert Duck doch nicht das Wasser reichen. Klaas Klever taucht seit LTB 30 in schöner Regelmäßigkeit auf. Besonderes Kennzeichen: Er ißt am Ende von Geschichten gerne seinen Hut...

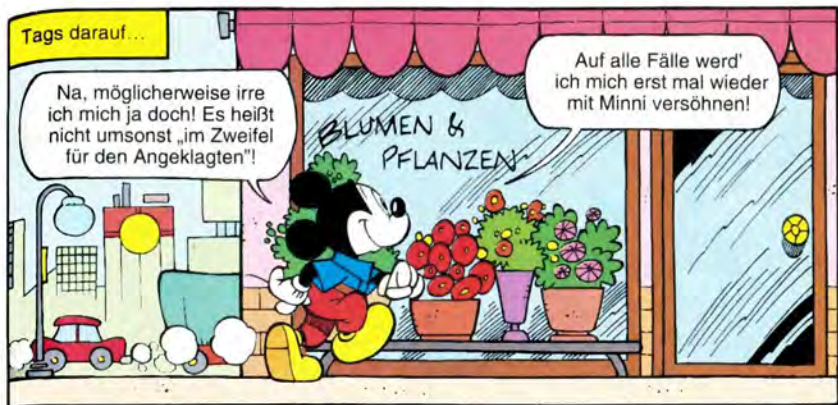
Wolfgang J. Fuchs





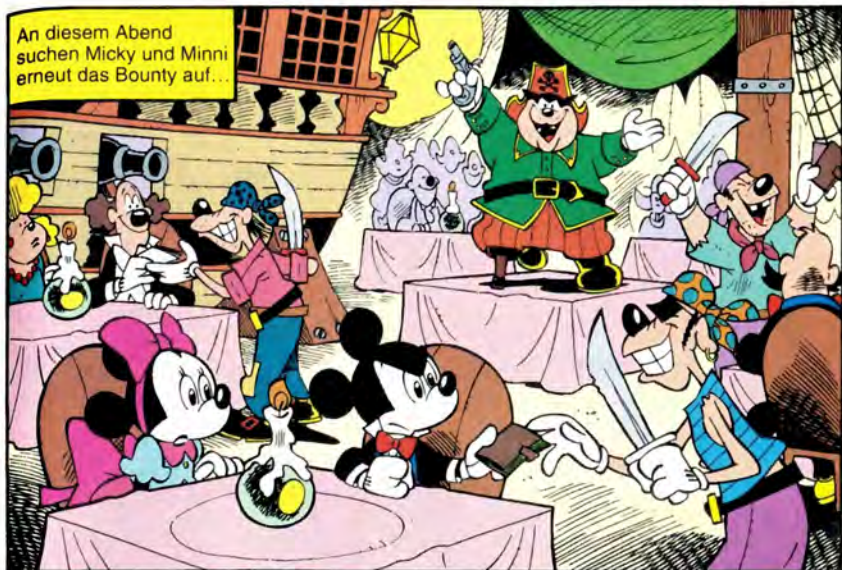








An diesem Abend suchen Micky und Minni erneut das Bounty auf...



Doch als sie ihr Geld zurückbekommen...

?

Ich hab' die Scheine extra markiert, um zu sehen, ob sie ausgetauscht wurden... aber es sind noch die alten!



Vielleicht sind sie ja doch unschuldig!

Nein, unmöglich!



Ah, da ist ja Karlo! Mal sehen, was jetzt kommt!

Minni, meine Süße! Welch eine Freude, dich wieder zum Gast zu haben!



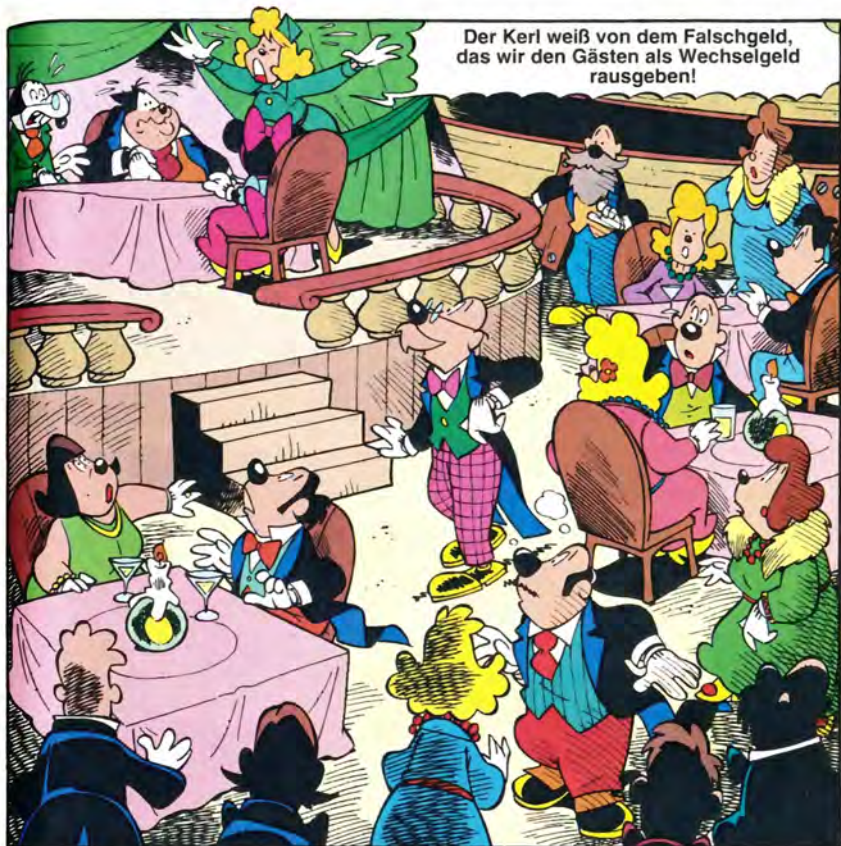




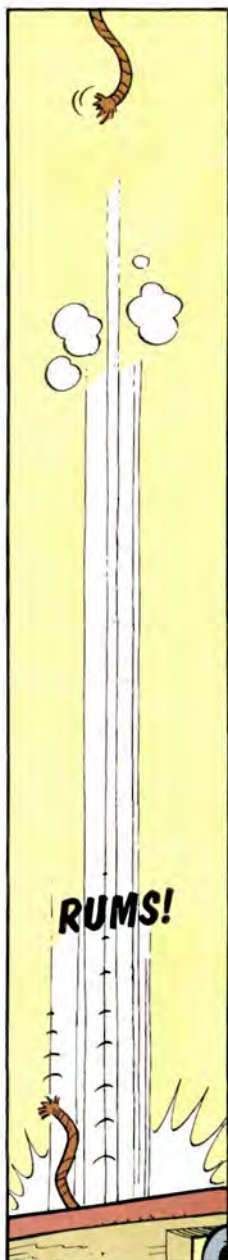
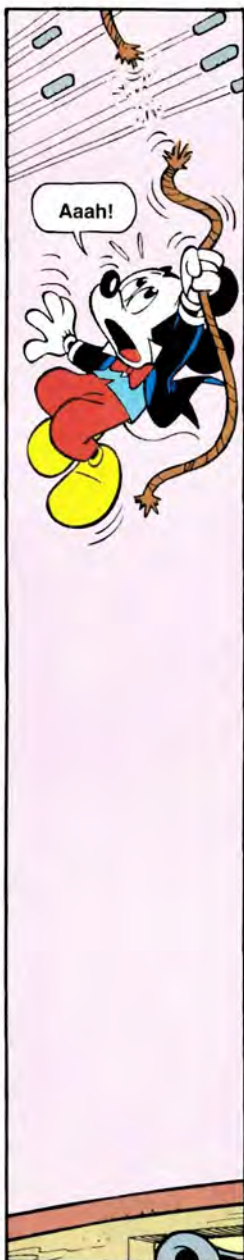
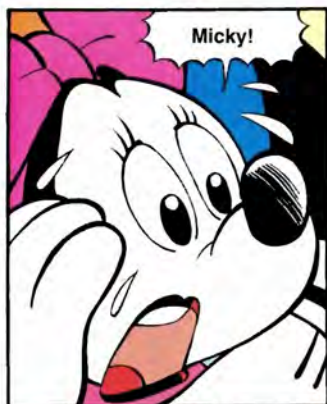


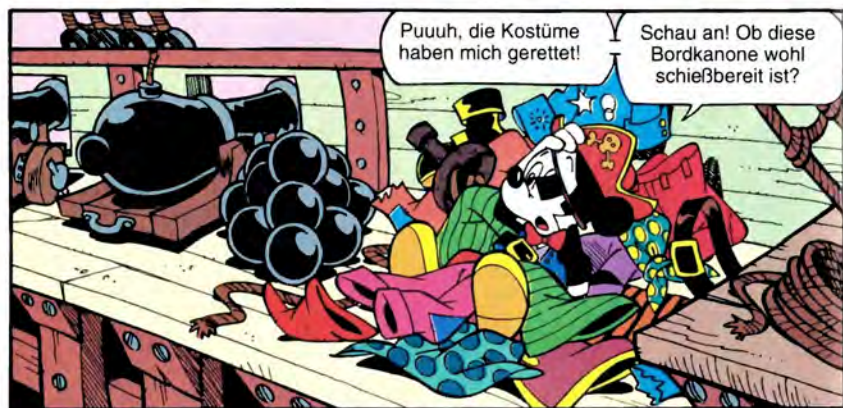




















„So ein Pech!
Auch diesmal
haben sie uns
wieder drange-
kriegt! Dabei fing
alles so gut an!
Wir saßen gerade
gemütlich beisam-
men, als plötzlich
unerwarteter
Besuch herein-
schneite...“

MISSION MIKROMAXI

WALT
DISNEY



J-2446-3
Francesco Artibani (Story), Maurizio Amendola (Zeichnungen)











„176-761 hatte es geschafft! Und keiner hatte gemerkt, was da vor sich ging!“



„Nun müßten wir nur noch die Kurve kratzen! Doch auf dem Weg zum Ausgang...“

He! Seht doch mal, was da ist!



„Berge von Talern!
Der Anblick war überwältigend! Wer sollte dieser Versuchung widerstehen?“

Da drin sollte man jetzt baden können!

Das können und das werden wir!



Nur eine kleine Wolke aus der blauen Dose, und schon geht die Post ab!

Wer zuletzt springt, hat verloren!

Bahn frei!









„Nun hatten wir zwar den Zehner in der Tasche, aber auch Dagobert auf den Fersen! Wir gingen schnellstens stiften...“





„Die Hexe ließ nicht auf sich warten!“

Ihr Idioten! Ich wußte ja, daß das schiefgeht! Hätte ich mich bloß nicht auf euch verlassen!

Ah, da bist du ja!

PUFF!

Wenn du wüßtest, was uns passiert ist! Zu Hause erzählen wir dir alles! Bring uns nur erst hier weg! Bitte!

Ich hatte euch doch gesagt, daß man mit dem Spray sparsam umgehen muß!

Ihr hättet es verdient, daß ihr für immer so bleibt! Oder daß man euch in Kürbisse verwandelt! Nun gebt mir aber erst mal den Glückszehner!

So-sofort, Gundel!

Ich warte!

Augenblick... wo ist er denn? Er war doch eben noch da?

Hier! Jetzt gehört er dir! Aber verwandelt uns bitte ganz schnell zurück!

Hurra! Seit Ewigkeiten habe ich auf diesen kostbaren...

Huch! Verrat! Das ist nicht Dagoberts Glückszehner! Das ist ein ganz normales Zehn-Kreuzer-Stück!

Wie?

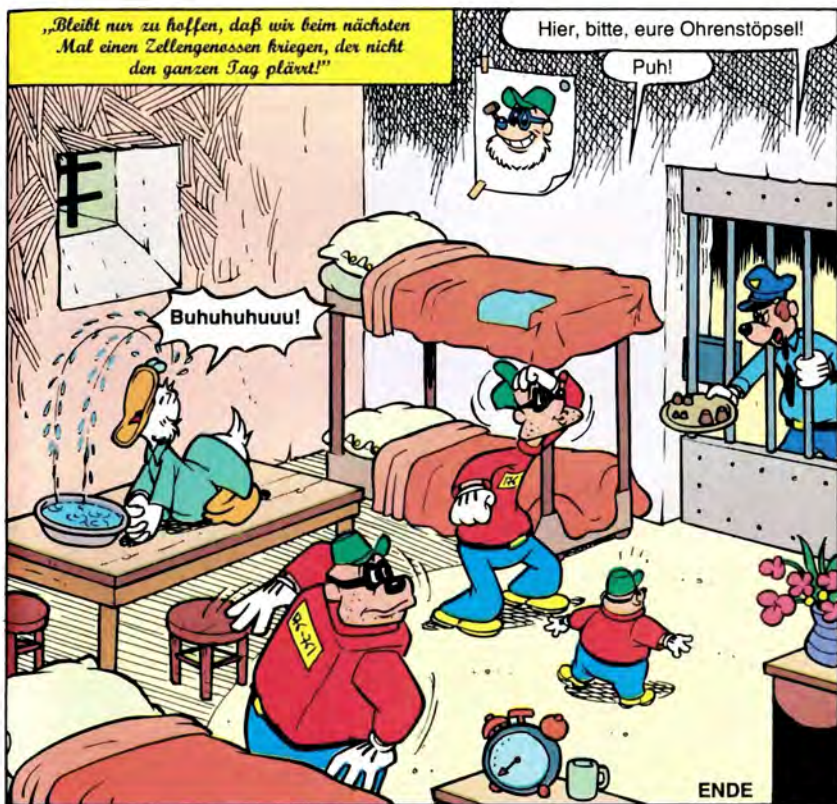




„So war das!
Uns haben sie
auch eingebuchtet!
Und sicher nicht
zum letzten Mal!“



„Bleibt nur zu hoffen, daß wir beim nächsten
Mal einen Zellengenossen kriegen, der nicht
den ganzen Tag plärrt!“



Ein begnadeter Architekt

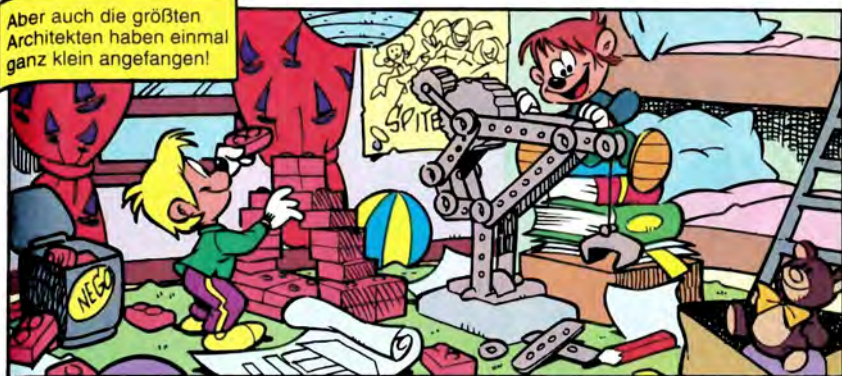
WALT DISNEY

Wer kennt nicht die Häuser
des berühmten Architekten
Frank Floyd Ganswright?

Oder den Erpel-Turm, ein
Meisterwerk der Technik,
gebaut von Gustav Erpel?

Fabio Michelini (Story) Alessandro Perina (Zeichnungen)

Aber auch die größten Architekten haben einmal ganz klein angefangen!



Hier sehen wir solch einen Super-Architekten am Beginn seiner kolossalen Karriere!

Donald ein Super-Architekt?

Na ja... im Augenblick zimmert er nur ein kleines Fort zusammen, aber...



Wie ist denn das möglich?

Ganz einfach!



Er hat einen Fernkurs belegt! „Wie werde ich Architekt in Null Komma nichts? Und berühmt dazu?“



Auf das Fort folgt
eine Hütte...

Komisches
Ding!

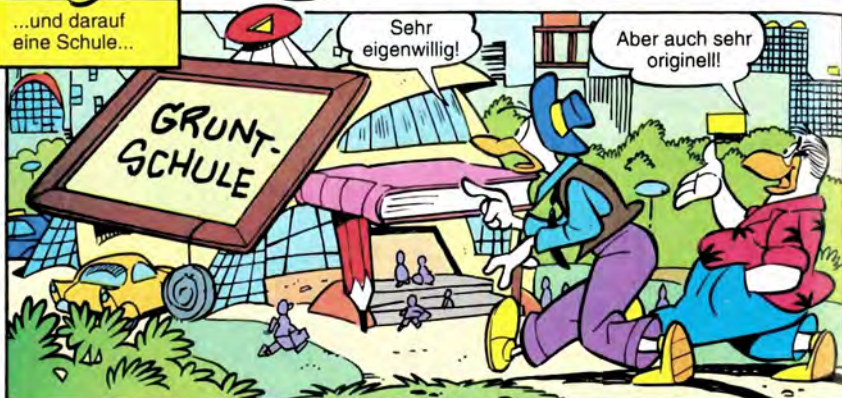
So? Na, mir
gefällt's!



...und darauf
eine Schule...

Sehr
eigenwillig!

Aber auch sehr
originell!



...und dann
ein Kino...

Gewöhnungs-
bedürftig!

CINEMA

Aber sehr
realitätsnah!



Schließlich...

Weißt du, daß Donald schon weit über unsere Stadt hinaus bekannt ist?

Bah! Ich finde nichts an ihm!

Unterdessen, in einem ganz normalen Gebäude...

Schluchz! Seufz! Ach und weh! Ich Ärmster!

Sie Ärmster, wollten Sie wohl sagen!

Mir geht es ja so schlecht!

Und mir noch viel schlechter!

Ich muß sogar schon daran denken, meinen Grund und Boden zu verkaufen!

Seufz! Wieviel?

Ächz! Fünfzig Millionen Taler! Dabei ist er glatt das Doppelte wert!

Ich biete eine Million!













Das Gebäude wird die ganze Geschichte der Architektur in sich tragen! Und was Modernes kommt auch zum Zug!



Ich werde viele Jahrhunderte unter einem einzigen Dach zusammenfassen und...



...die Vergangenheit mit Antennen und Autodesign konfrontieren, den Symbolen unserer mobilen Gegenwart!



Und hübsch bunt muß es natürlich auch werden!



Unfaßbar!

Unglaublich!

Schon wenig später, nachdem der Entwurf in die Tat umgesetzt worden ist...









Die Neuigkeit vom schiefen Turm verbreitet sich rasch...

Unglaublich!
Der erste schiefe
Wolkenkratzer der Welt!

Der absolute
Triumph der
Technik!

天不
亡我!

Unterdessen, in
Entenhausen...

Ihnen und
Ihrem Turm verdankt
unsere Stadt viel!

Danke, Herr
Bürgermeister!





Einige Tage
später, in Donalds
Garten...

Lieber Nefie, ich habe beschlossen, zwei neue
Wolkenkratzer bei dir in Auftrag
zu geben!



Und ich zahle dir
sogar das Doppelte!
Das wären sechzig
Kreuzer die Stunde!
Nun?

Und in ein paar
Millionen Jahren
wäre ich richtig
wohlhabend!



Sagtest du nicht, du würdest es
auch für Ruhm und Ehre tun?

Hm...



Na also! Mit diesem neuen Bau gehst
du in die Geschichte ein!

Juchhuu!



Aber diesmal
prüfst du vorher
den Baugrund!

Versteht sich
von selbst!











Der Bürgermeister
gratuliert aufs neue
den stolzen Söhnen
seiner Stadt...

Durch Sie wird Entenhausen die
berühmteste Stadt der
Welt!

Recht so!



Und durch die V-Struktur sind die
Türme absolut sicher! Jetzt
kann ich Wohnungen
verkaufen!

Äh...



Das könntest du bestimmt, wenn
ich nicht in beiden Türmen die
Decken und Fußböden
vergessen hätte!

Waaas?



Grrr! Du
elender...

Nur die Ruhe, Herr
Duck!



Sie hätten auch diesmal keine
Genehmigung
bekommen!

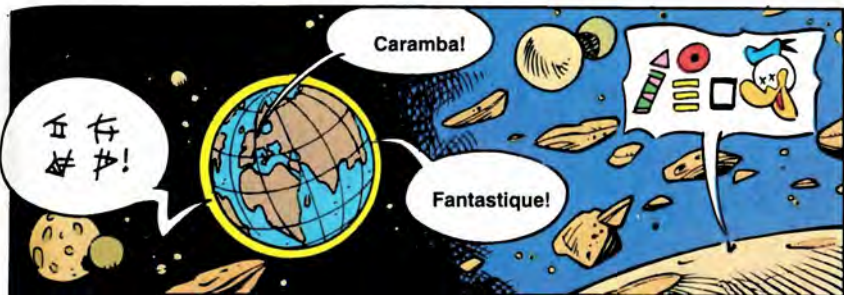
FAUCH!





Auftraggeber Nummer
eins bleibt jedoch
Onkel Dagobert...







Aber dafür ist es leider schon zu spät...



Neueste Nachrichten!
Haus des Exgenies
ist am Einstürzen!

Die Nachricht wird in alle Welt
übermittelt und erregt überall
großes Aufsehen...

Donald Duck
fällt das Haus
über dem Kopf
zusammen!

Architekten-Karriere
durch einstürzendes
Dach beendet!

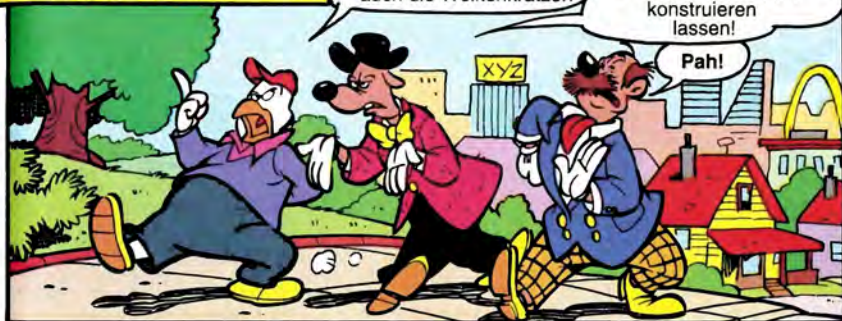


Manchmal reicht eine winzige
Kleinigkeit, um eine bahnbrechende
Karriere zu zerstören...

Wenn dem schon das Dach
einstürzt, dann tun das sicher
auch die Wolkenkratzer!

Ich jedenfalls
würde ihn nicht mal
einen Briefkasten
konstruieren
lassen!

Pah!



Lassen Sie sofort diese
scheußlichen Bauwerke
abreißen!

Sofort, Herr
Bürgermeister!





Und was ist das Ende der traurigen Geschichte?

Hier findet mich Onkel Dagobert nie im Leben! Außerdem ist die Höhle solide gebaut!



Ihr Dach hält schon seit Millionen von Jahren! Trotzdem werde ich es zur Sicherheit etwas verstärken... seufz!



HEITERE SPIELE MIT SÜSSEN TIERCHEN!..

WALT
DISNEY



Carlo Panaro (Story), Lara Molinari (Zeichnungen)

Ferien fördern das Familienleben, heißt es! Gemeinsam die friedvollen Freuden der Freizeit genießen, heißt es! Pah!



Von Freude keine Spur, und Frieden ist in diesem Haus ein Fremdwort!

Uuaaah!



Autsch!

Ups!

Oh!



Entschuldige, Onkel Donald! Du bist doch nicht böse auf uns, oder?



Eher oder! Stock-sauer bin ich!

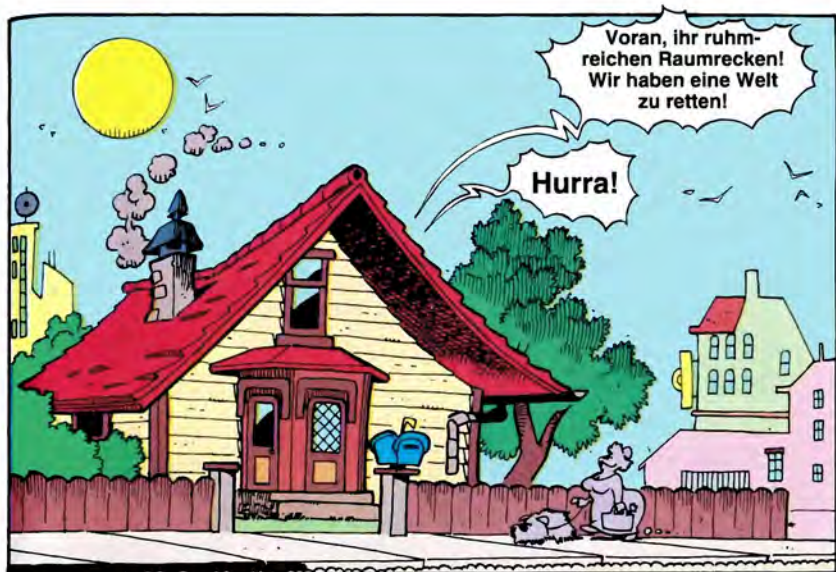
Huch!



Nimmt das denn überhaupt kein Ende mehr?

Doch! Aber erst, wenn all die schrecklichen Schlachten geschlagen sind!



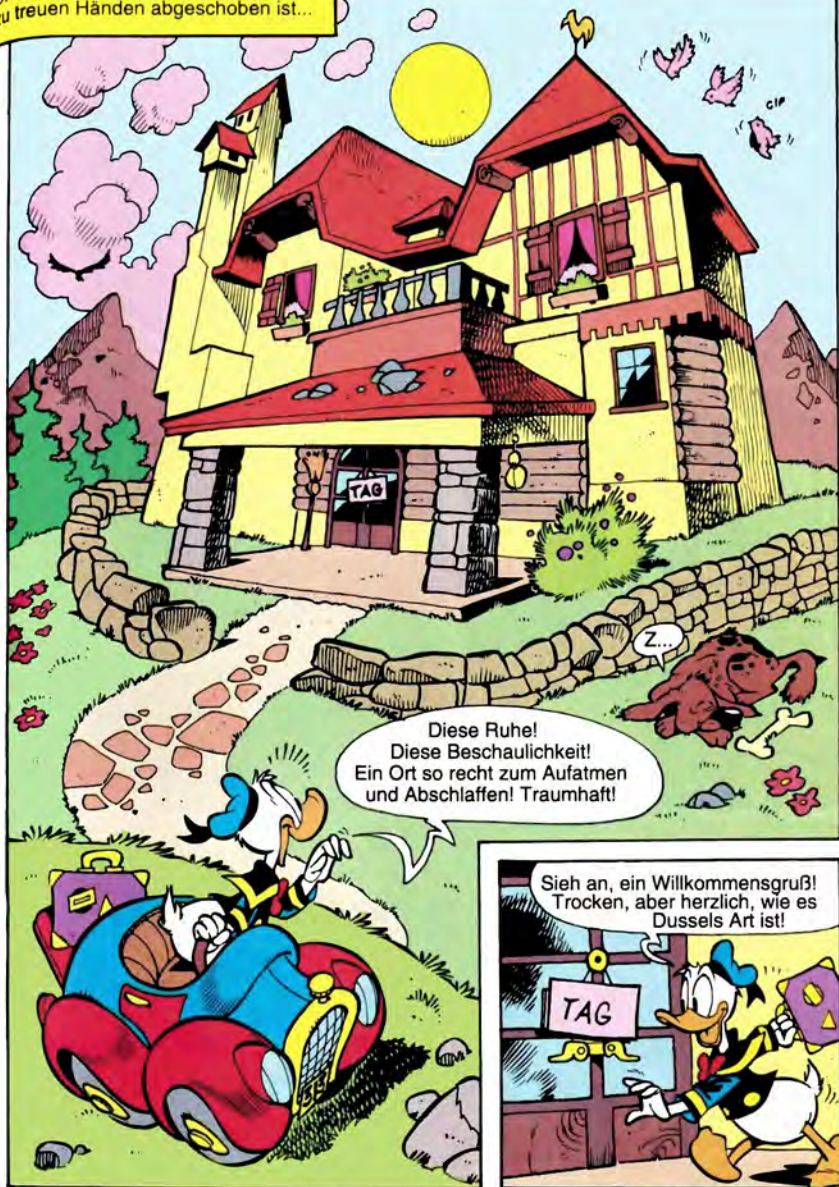


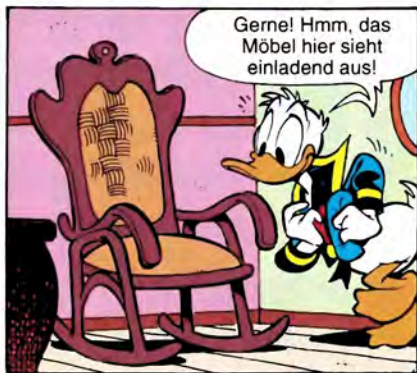


Bald...



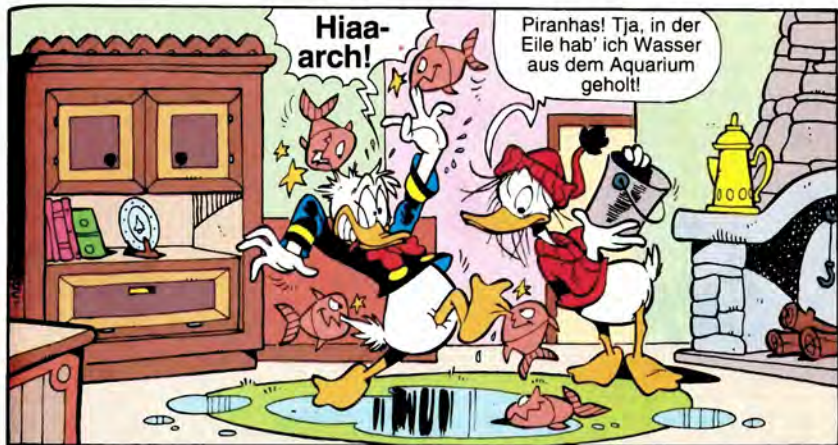
Und nachdem die Rasselbande endlich zu treuen Händen abgeschoben ist...











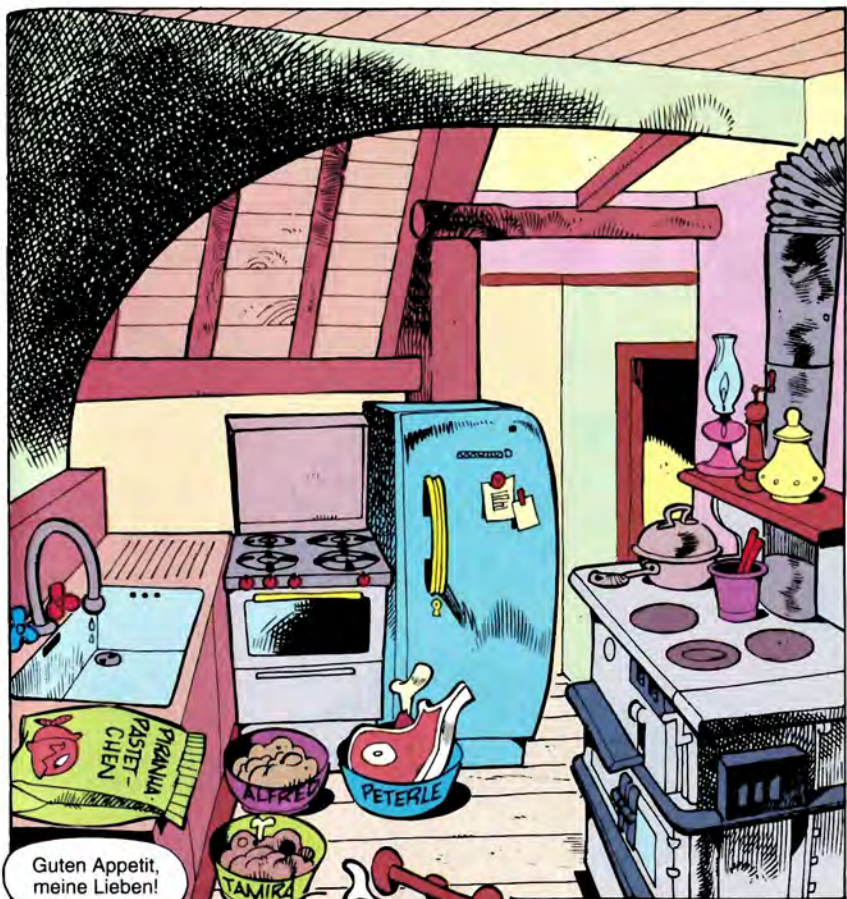






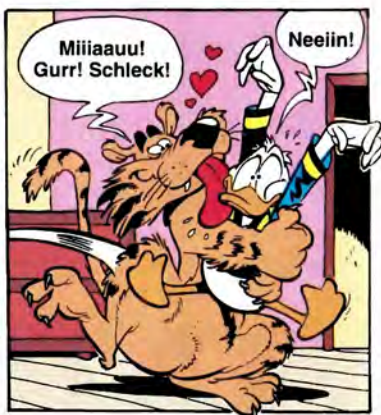














Des Nachts dann...







Wurgs! S-sei so nett und sing! Mir geht die Luft aus!

Schon dabei! Im Früh-tau zu Berge wir ziehn, vallera! 2



Herrgott! Sie drückt nur noch mehr zu!

Versteh' ich nicht!



Da-das gefällt ihr nicht! Sing was anderes!

Ein Schlaflied! Das schlägt bestimmt ein!

Grr!



KRACKS!



Hat sie dich losgelassen, Donald?

Vor Schreck! Aber jetzt sitzen wir im Dunkeln!



Ich hab' eine Taschenlampe!

Herrje! Mach die Funzel aus! So seh' ich noch viel weniger!

KLICK!















Keinen Tag mehr hätte ich es ohne sie ausgehalten!



Hier bitte! Das haben Sie sich redlich verdient!

Ähem... da wäre noch etwas...



Oh!

Wissen Sie, mein Kollege ist dank Gerdas Anhänglichkeit ein wenig vom rechten Weg abgekommen! Ich hoffe, Sie sind versichert?



Schließlich, auf dem Heimweg...

Drei Tage strenge Bettruhe ist das mindeste!



Verzeihung, sind Sie Herr Dussel?

Bin ich! Was kann ich für Sie tun?

Ich habe von Ihrer Pension für Tiere gehört und wollte nachfragen, ob sie mein Teddylein aufnehmen könnten! Ich hab' nämlich dringend mal Urlaub nötig!

Sicher!
Wo ist denn der Kleine?

Uaa-aah!

Oben im Schlafzimmer!

Dussel! Hilfe!
Hierher!

Wie Sie sehen, kümmert sich mein Kollege schon um ihn!

ENDE

DER ALPTRAUM ABWASCH

WALT DISNEY

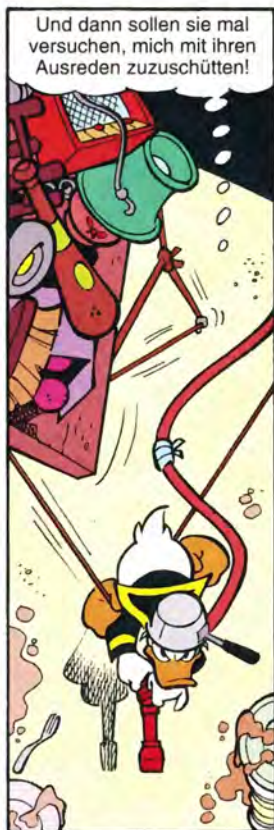


Der Ab-
wasch...

Manche Leute
nehmen ihn hin als
harmloses Ärgernis...

D 97598

Andreas Pihl (Story), Fecchi (Zeichnungen)



POLTER! KRACKS!
RUMPEL!

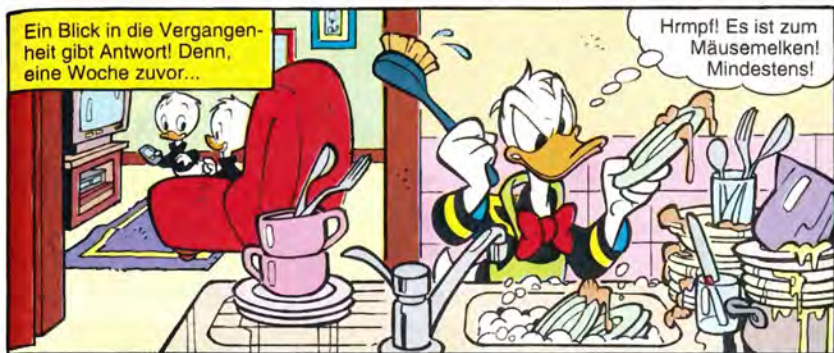
Die Dicks hassen
den Abwasch!

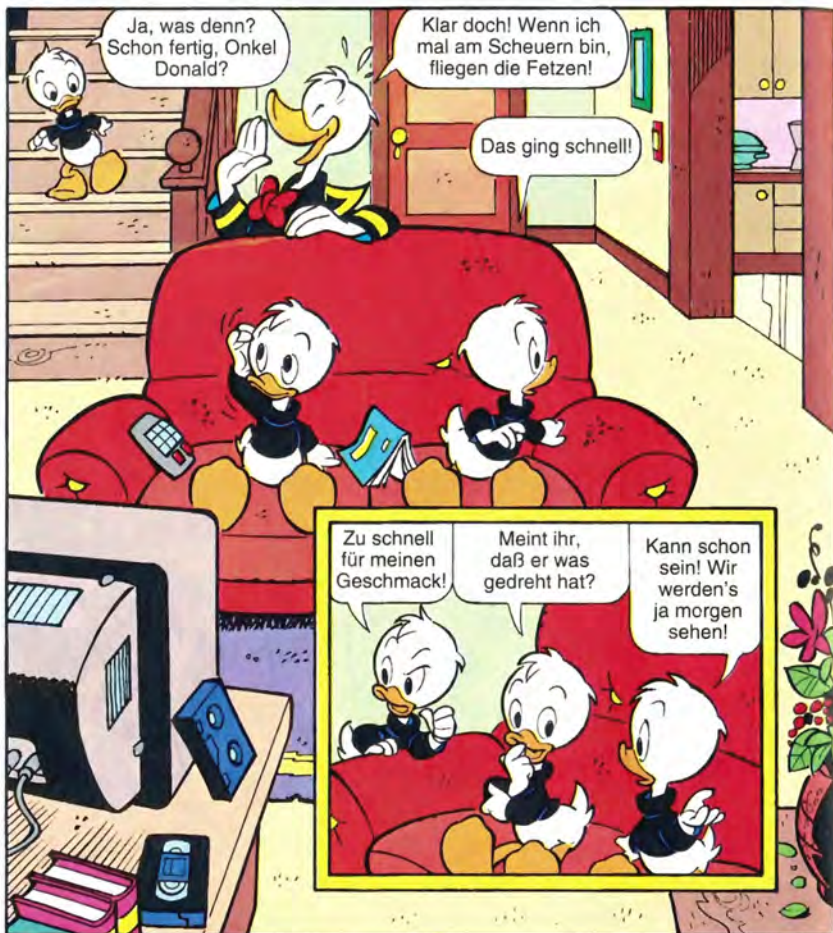
Und tun alles,
um sich vor ihm zu
drücken...

Hehe!
Hehe!

Stöhh!

Trotzdem... die Zustände
hier spotten jeder Vernunft!
Wie konnte es nur so weit
kommen?













Einige Minuten
später...

Hallo, Herr
Düsentrieb! Ich
bin's! Was machen
Sie denn da?

Oh, hallo, Herr
Duck! Ich bastle an
meinem neuen
Schuhputzapparat!



Ich nehme nicht an, daß Sie das gute
Stück ausprobieren möchten, oder?

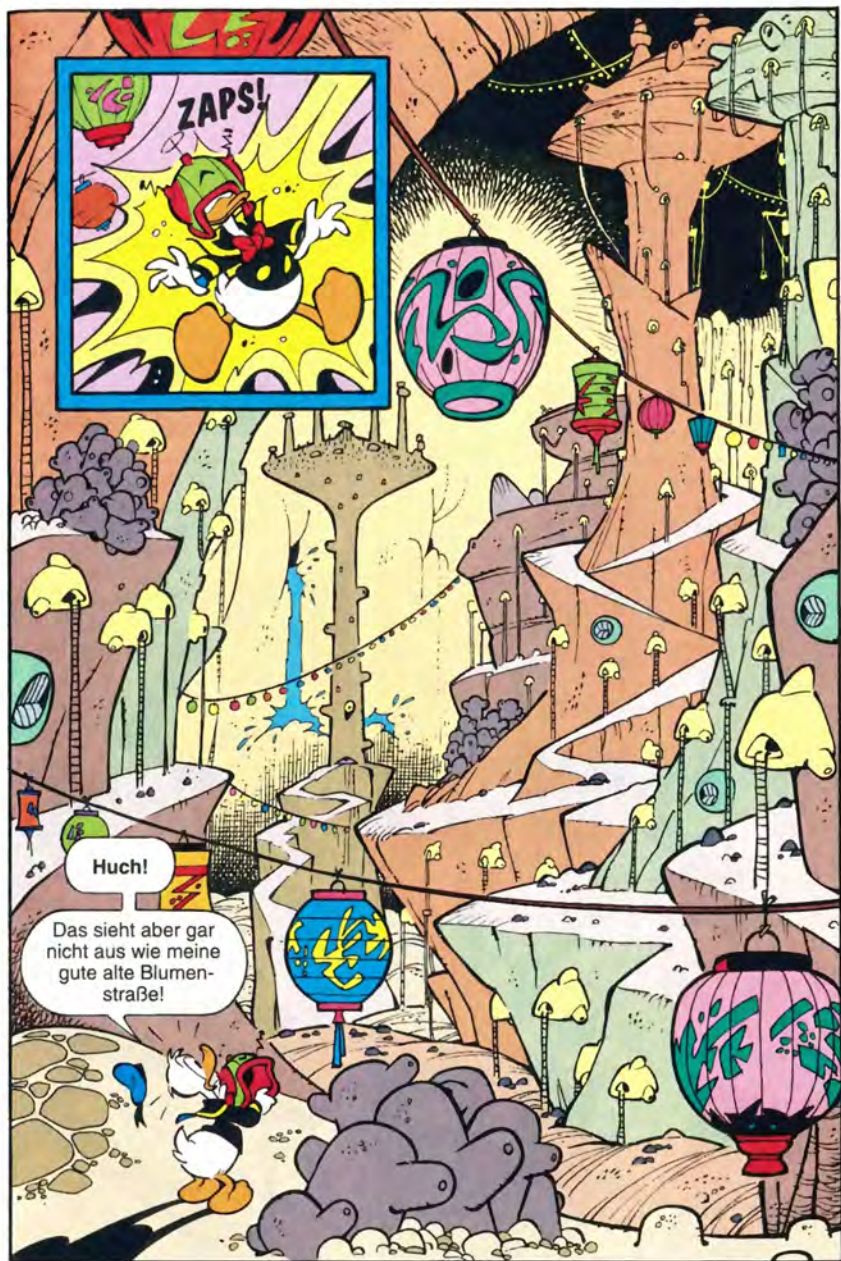
Nein, für mich sieht das eher
aus wie ein Betonmischer! Ich
wollte mich nur mal umschauchen!











Eben dort macht man sich zur selben Zeit
gleichfalls auf zu nächtlichen Unternehmungen...

Was meint ihr, ist
Onkel Donald inzwischen
eingepennt?

Bestimmt! Ich hab' schon
eine ganze Weile keinen
Mucks mehr gehört!



Gut, dann kann's
ja losgehen!

Ich hol' die
Strickleiter!

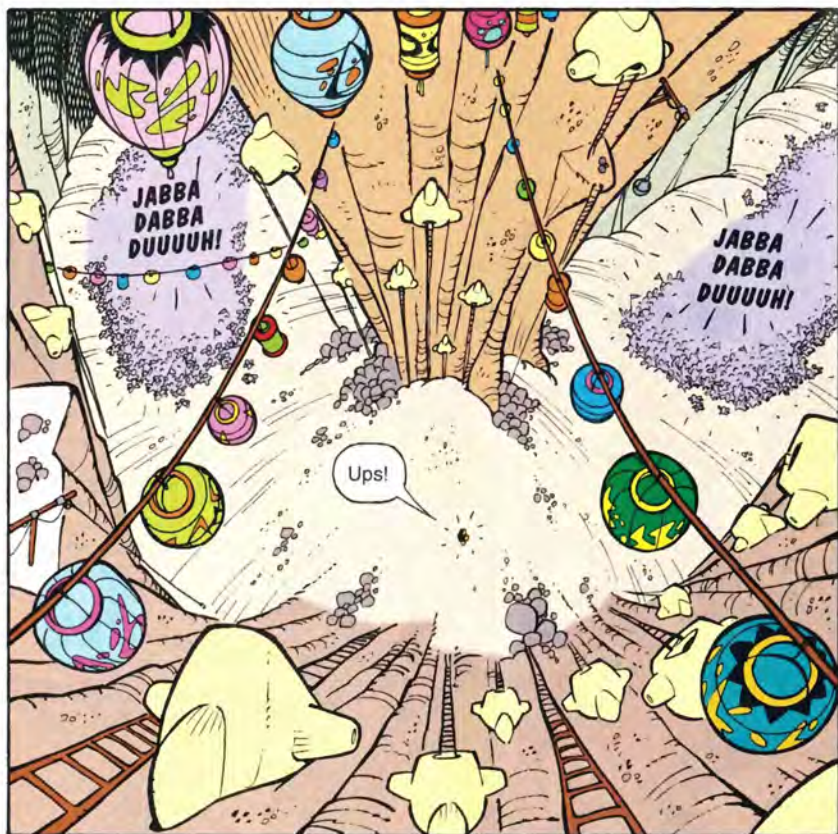


Ob wir bei
Herrn Düsen-
trieb wirklich
was finden?

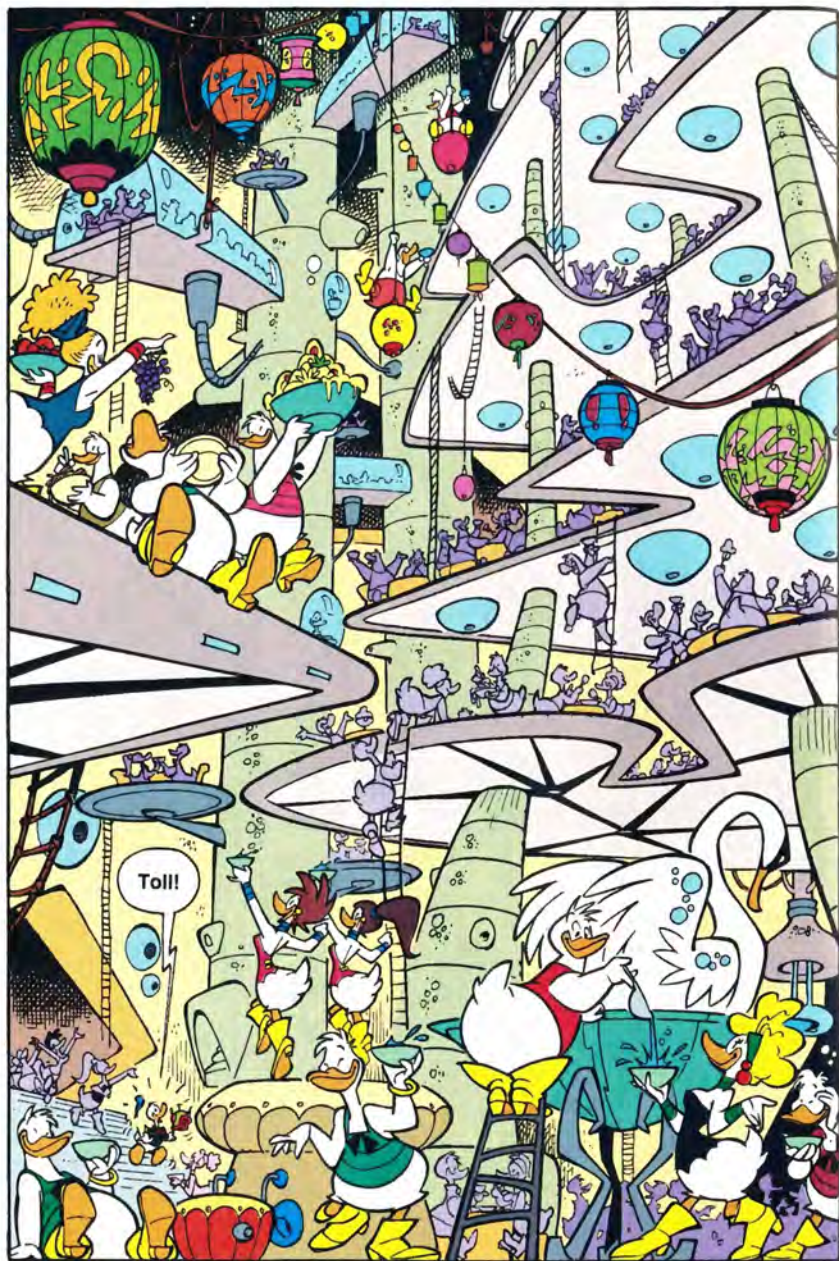
Das hoff' ich! Und
zwar etwas, mit
dem Onkel Donald
nie im Leben
rechnet!

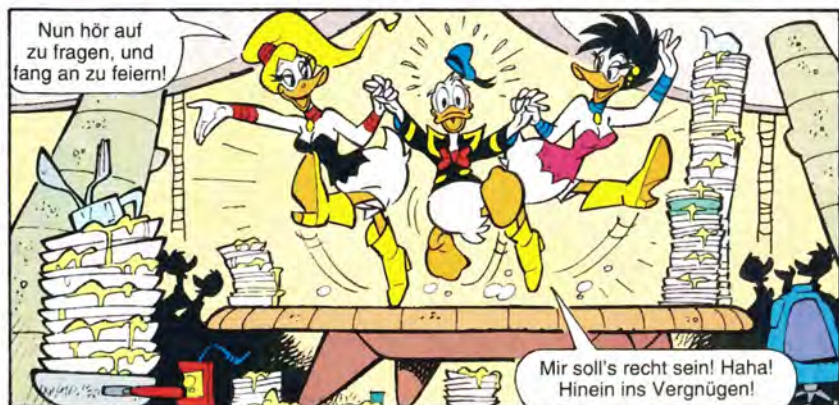












Die Nacht verstreicht in
fröhlich-beschwingter
Ausgelassenheit...



...und Tiegel und Tassen,
Töpfe und Teller stapeln
sich zu wahren Bergen...



Doch auch die schönste
Party hat einmal ein Ende...

Gäh! Bin ich müde, Mädels!
Ich muß mich ein Weilchen
hinsetzen!

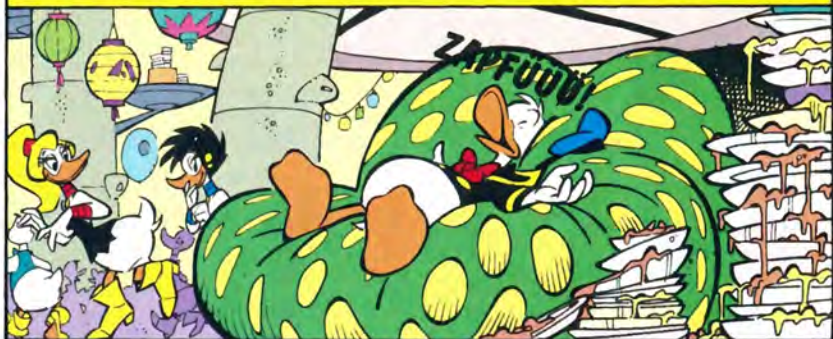
Sicher! Dafür
ist der Sessel
schließlich da!



Und eh man sich's versieht, fordern die
Aufregungen der Nacht ihren Preis...



Einer nach dem anderen ziehen sich die Gäste zurück, sorgsam darum bemüht, den Ermatteten nicht zu stören...



So senkt sich Stille über den Prunkpalast der Partys, nur durchbrochen durch das sanfte Lied des Schlummers...



Doch halt! Ist da
nicht noch etwas?
Das Geräusch
schwerer Schritte?



Und knirschen-
der Zähne?



Und jetzt... nichts
mehr! Als ob
etwas vor der Tür
verharren würde...



Etwas
Riesiges!

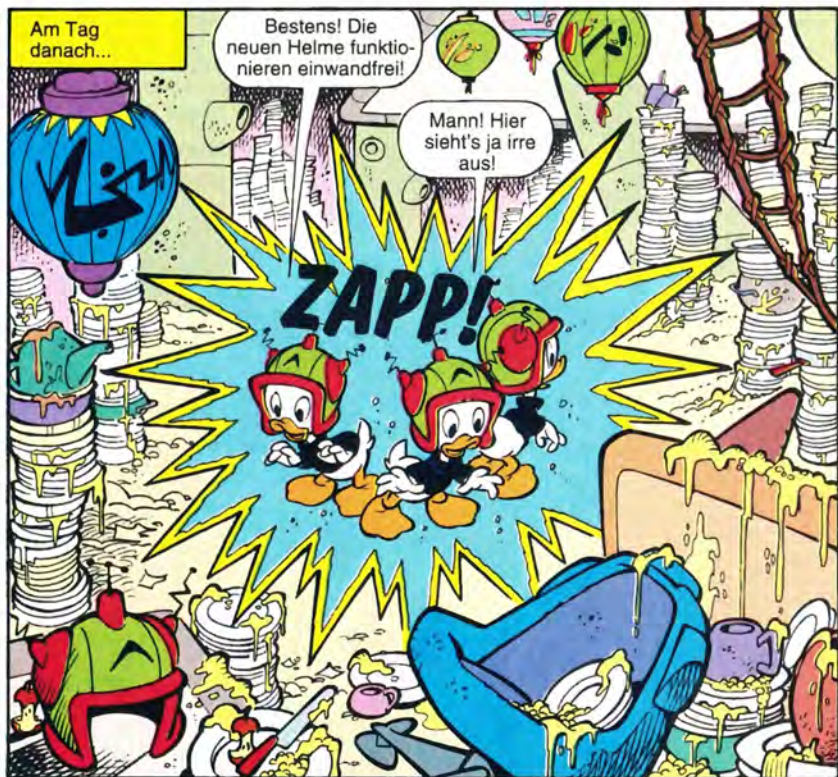


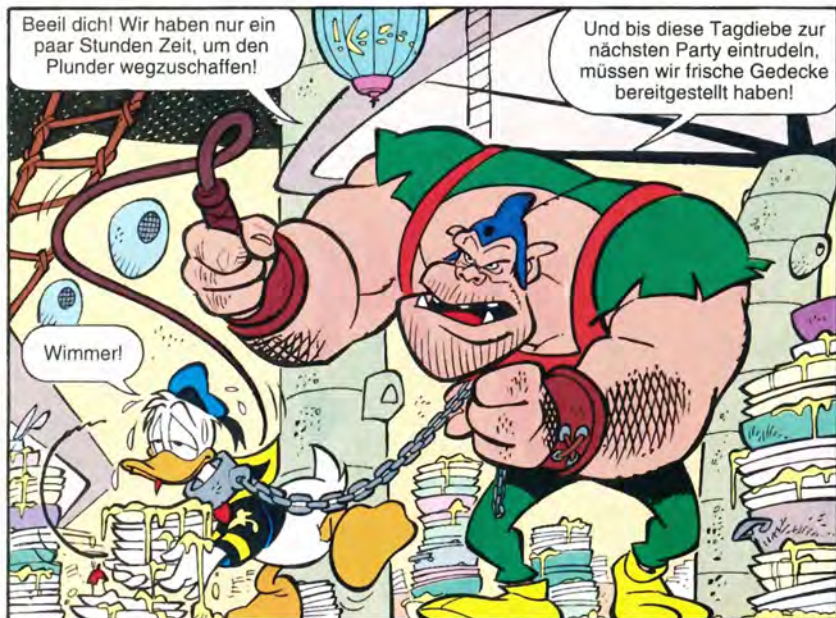
Hmm?



RAAAAAAH!



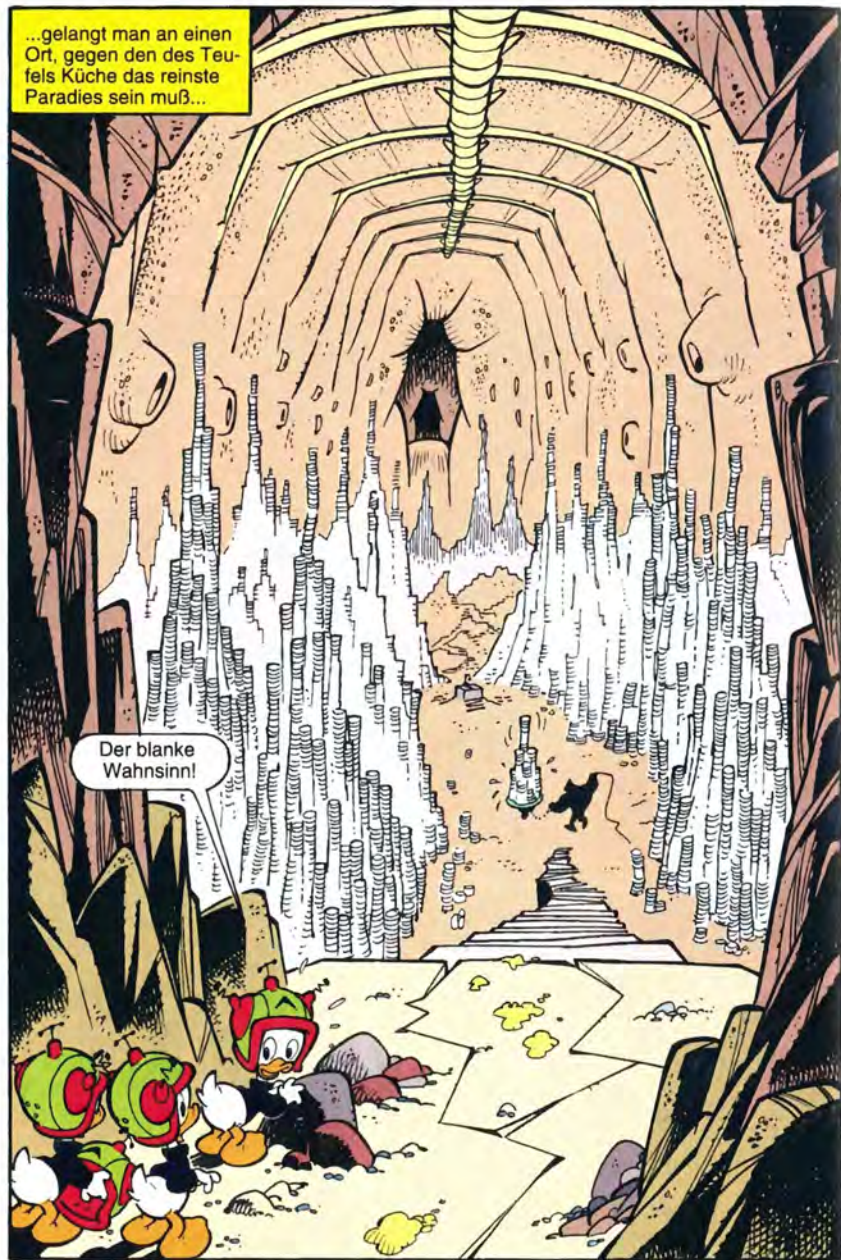






...gelangt man an einen Ort, gegen den des Teufels Küche das reinste Paradies sein muß...

Der blanke Wahnsinn!





Ja, aber bevor wir ihn zurückbringen, gäbe es da noch ein, ähem... kleines Problem zu lösen, Herr Ingenieur!

Meinen Sie, es läßt sich einrichten, daß wir auch größere Gegenstände mit in die siebte Dimension nehmen?

Wäre denkbar! Aber es dauert eine Weile, den Transmitter umzuprogrammieren!



Das trifft sich! Wir müssen auch erst noch ein paar Kleinigkeiten einsammeln!



Später...

Sind Sie soweit, Herr Düsentrieb?

Selbstredend! Und ich habe mich, in aller Bescheidenheit bemerkt, wieder einmal selbst übertroffen!





Unterdessen in der
siebten Dimension...

Vorwärts!
Nicht so lahm!

Oben warten noch Berge von
schmutzigem Geschirr auf dich!

Von mir aus kann
es warten, bis es
schimmig wird!



Die Luft ist rein,
Brüder!

Gut, dann bauen
wir das Zeug
mal auf!

Genau!
Hihi!



Dann, einige Stunden
schlimmster Schufferei
später...

Höchste Zeit für mein
Schönheitsschläfchen!
Huahuahua! Aber du
spülst weiter, klar?



Pssst!

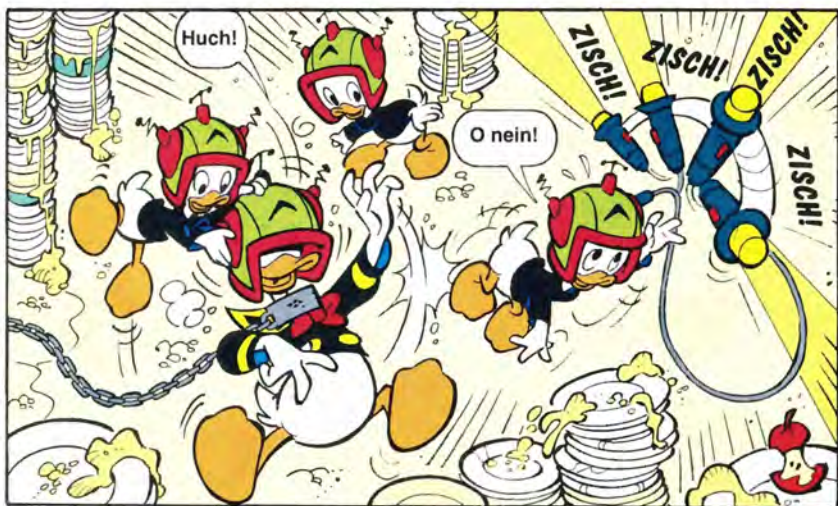


Hier sind wir,
Onkel Donald!

Keine Sorge,
wir holen dich
da raus!

Jungs!







Der Ab-
wasch...

Bitte, Herr Nachbar, Ihre
16 Teller... gestriegelt und
gebügelt sozusagen! Stöhn!



Manche Leute nehmen ihn hin
als harmloses Ärgernis...

Nur Mut, Jungs!
Es wird mit der Zeit
schon weniger...



Aber die Ducks hassen
den Abwasch! Und das
wird sich in Zukunft
wohl kaum ändern...

Mit etwas Glück
haben wir's bis
Weihnachten
geschafft!

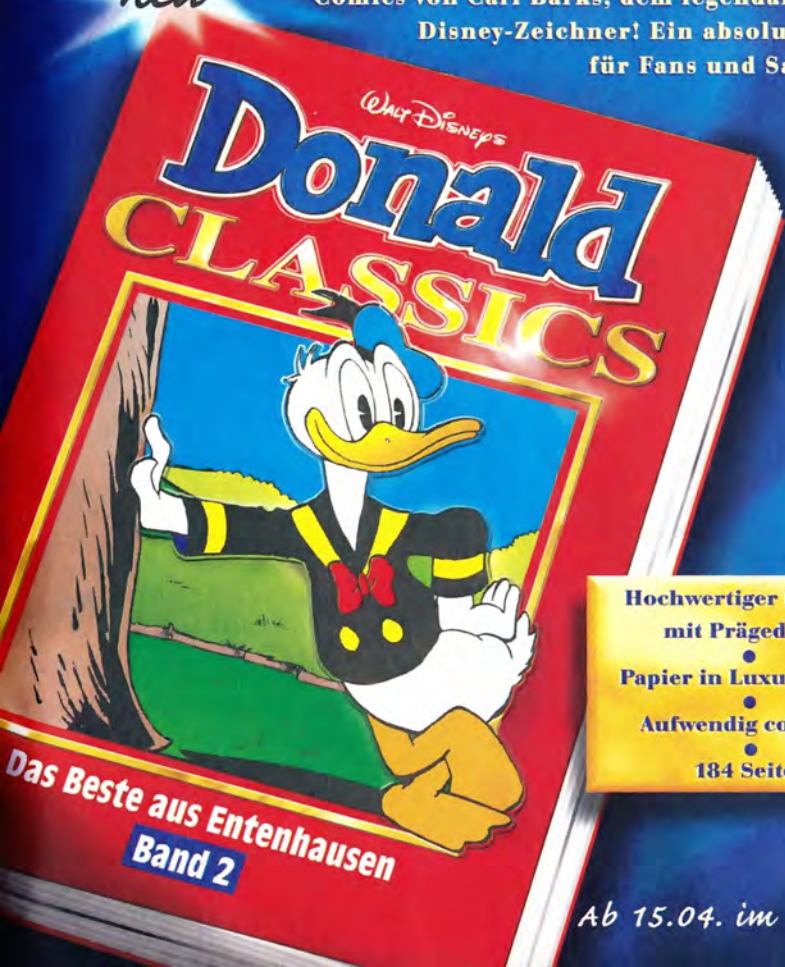


ENDE

Comic-Klassiker für Liebhaber!

**Jetzt
neu**

Der super-edle Band mit den besten Donald-Comics von Carl Barks, dem legendären Walt Disney-Zeichner! Ein absolutes Muß für Fans und Sammler!



**Hochwertiger Einband
mit Prägedruck**

•
Papier in Luxusqualität

•
Aufwendig coloriert

•
184 Seiten

Ab 15.04. im Handel!

TOLLE



Das Buchrückenmotiv
1999-2000
super-stark
doppelt breit!

Zur Jahrtausendwende präsentiert
Walt Disneys Lustiges Taschenbuch
die Überraschung im Doppelpack:

**Das Buchrückenmotiv im XXL-
Format!**

Das Sammlerobjekt startet mit Band
255 im Januar 1999 und wird mit der De-
zember-Ausgabe im Jahr 2000 komplett.

BREITSEITE!



www.lustiges-taschenbuch.de

© DISNEY

Dir fehlt ein Band? Kein Problem! Im Fachhandel sind diese Bände meist vorrätig. Und sollte einer ausverkauft sein, kannst du ihn bei uns bestellen: Egmont Ehapa Verlag Service Direktvertrieb Postfach 81 06 40 70523 Stuttgart

WALT DISNEY'S **Lustiges Taschenbuch**

Ab nach Entenhausen!