

**LOT VAN 50 SUSKE EN WISKE ALBUMS -WILLY VANDERSTEEN**

HUIDIG BOD

€16,56

Biedingen 10

Minimum volgend bod € 17,39

Loopt tot 01 oktober 2026 om 19:57

**BESCHRIJVING****21302**

Dit lot bestaat uit een gevarieerde verzameling albums uit en rond het universum van **SUSKE EN WISKE**, met reguliere albums, heruitgaven, kortverhalen, reclame- en gelegenhedenuitgaven en enkele nevenreeksen. De verhalen combineren avontuur, humor, fantasie, geschiedenis, tijdreizen en uitvindingen van professor Barabas en spelen zich af op uiteenlopende locaties en in verschillende tijdperken.

De reeks werd gecreëerd door de Antwerpse stripmaker **WILLY VANDERSTEEN (1913-1990)**. Na verloop van tijd werd de productie steeds meer een werk van Studio Vandersteen; onder meer Paul Geerts en later andere scenaristen en tekenaars zetten de reeks voort, waardoor in dit lot verschillende generaties van de reeks vertegenwoordigd zijn.

Tekensijl

De tekenstijl van Suske en Wiske is in de loop van de decennia zichtbaar geëvolueerd. De oudere verhalen hebben doorgaans een eenvoudige, expressieve en sterk karikaturale lijnvoering, terwijl latere albums strakker zijn uitgewerkt, volledig in kleur verschijnen en meer dynamiek en detail in personages en achtergronden tonen.

Korte inhoud per album

03 – DE DOLLE MUSKETIERS – REEKS DE 10 BESTE VOLGENS STUDIO VANDERSTEEN

Suske, Wiske, Lambik en Sidonia raken in de ban van verhalen over musketiers en worden met de teletijdmachine naar de zeventiende eeuw gebracht. Daar beleven ze een avontuur in de wereld van de musketiers en ontmoeten ze Jerom.

07 – ANGST OP DE 'AMSTERDAM' – REEKS DE 10 BESTE VAN STUDIO VANDERSTEEN

Professor Barabas wordt betrokken bij het onderzoek naar het historische VOC-schip Amsterdam, dat in 1749 bij Hastings strandde. Suske en Wiske proberen het raadsel rond vreemde stemmen uit het wrak en gebeurtenissen uit het verleden op te lossen.

7 – DE GRAPPEN VAN LAMBIK

Dit album behoort tot de humoristische nevenreeks waarin Lambik centraal staat. In deze reeks probeert hij onder meer als zelfstandige allerlei klusjes uit te voeren, waarbij zijn zelfvertrouwen en onhandigheid regelmatig tot komische situaties leiden.

8 – DE KNIKKENDE KNOKEN – REEKS HET BESTE VAN SUSKE EN WISKE

Lambik probeert verzekeringsmakelaar te worden en krijgt een mysterieuze fles waaruit drie angstaanjagende geesten ontsnappen. De zoektocht naar de oorsprong van de fles brengt de vrienden met de teletijdmachine naar het middeleeuwse Antwerpen en bij Jan Zonder Vrees.

70 – DE SPOKENJAGERS

Jerom gaat werken op het kasteel van een barones waar zich 's nachts merkwaardige gebeurtenissen voordoen. De vrienden ontdekken dat een kist met spoken en een oud familieconflict achter de problemen zitten.

76 – DE IJZEREN SCHELVIS

De vrienden ontmoeten een zeemeermin die afkomstig is uit de omgeving van de Griekse eilanden en betrokken raakt bij een strijd om kostbare parels. Met de bathyscaaf De IJzeren Schelvis reizen ze naar de zeebodem om haar te helpen.

86 – TEDERE TRONICA

Professor Barabas werkt aan Tronica, een vrouwelijke cyborg die de aandacht trekt van een internationale spionagebende. Suske, Wiske en hun vrienden proberen de uitvinding tegen de bende te beschermen.

88 – DE TAMDAMKLOPPERS

De vrienden reizen naar Afrika om meer te weten te komen over het verleden van Lambiks vader. Daar raken ze verwickeld in een avontuur met sprekende mensapen, geheimzinnige tegenstanders en een raadsel rond een bolhoed.

110 – DE ZINGENDE ZWAMMEN

Een meisje op wie Lambik past wordt meegenomen in een vliegende ballon die op een paddenstoel lijkt. Suske en Wiske volgen het spoor van de vreemde ballonnen en proberen de verdwenen kinderen terug te vinden.

125 – DE TEXASRAKKERS

Lambik ontdekt in een fles een verkleinde Texas-ranger die vertelt dat zijn collega's hetzelfde lot hebben ondergaan. De vrienden vertrekken naar het Texaanse Dumb City om de verantwoordelijke bende tegen te houden.

126 – DE WINDMAKERS

Lambik wordt geconfronteerd met mysterieuze letters, verdwijnende boodschappen en een onverwachte slakkenplaag. Samen met zijn vrienden en de familie Boemerang probeert hij te achterhalen wie hierachter zit.

129 – PRINSES ZAGEMEEL

Een geheimzinnige Arabier wil Schanulleke bemachtigen en Lambik laat zich verleiden door een magische formule. De vrienden ontdekken vervolgens dat het materiaal waaruit Schanulleke bestaat verbonden is met een betoverde prinses.

130 – DE STEENSNOEPERS

In het huis van Sidonia verschijnt een klein prehistorisch dier dat stenen eet en aanzienlijke schade veroorzaakt. Het dier blijkt in gevaar omdat anderen geld aan zijn bijzondere eigenschappen proberen te verdienen.

134 – DE WITTE UIL

Suske en Wiske raken betrokken bij de ontvoering van Arthur en reizen uiteindelijk naar een afgelegen gebied in China. Daar proberen ze een prinses te helpen die door een machthebber van haar troon is verdreven.

153 – DE NARE VARAAN

De vrienden proberen de eenzame Sidonia in contact te brengen met een varaan waarvan wordt beweerd dat hij eigenlijk een prins is. Wanneer het dier ontsnapt en richting de Antwerpse Zoo trekt, ontstaat een zoektocht naar zijn ware achtergrond.

159 – DE MINILOTEN VAN KOKONERA

Een buitenaards wezen landt bij Sidonia en vertelt dat op zijn planeet alle bloemen door een meteoriet in goud zijn veranderd. Omdat de bewoners daardoor zonder voedsel zitten, reizen de vrienden naar Kokonera om hen te helpen.

164 – DE RAAP VAN RUBENS

Lambik belandt in het Antwerpen van de zeventiende eeuw en ontmoet Isabella Brant, de vrouw van Peter Paul Rubens. Hij komt in het atelier van Rubens terecht en wordt er als nieuwe leerjongen aangenomen.

165 – DE SPUTTERENDE SPUIER

Een zeer oude man vertelt de vrienden over een bijzonder kruid met gevaarlijke eigenschappen. Wanneer Lambik ermee experimenteert, blijkt het mengsel levenloze voorwerpen tot leven te kunnen brengen.

187 – DE DROEVIGE DUIF

Sidonia wordt uitgenodigd voor een schoonheidswedstrijd, maar achter de uitnodiging blijkt een heel ander plan te schuilen. Lambik en de anderen raken hierdoor betrokken bij een geheimzinnige onderneming waarin vogels, vermommingen en ontvoering een rol spelen.

188 – DE SNOEZIGE SNOWIJT & HET VLIEGENDE HART – DUBBELALBUM

In De Snoezige Snowijt wordt de dochter van sneeuwkoningin Hiverna door de teletijdmachine naar het heden gebracht, waarna de vrienden haar proberen terug te brengen. In Het Vliegende Hart reizen de vrienden naar Amoras om een betoverde vorstenfamilie te helpen.

189 – DE BELHAMEL-BENDE

Overall verschijnen plotseling prehistorische tekeningen en enkele kleine figuren uit het verleden duiken in het heden op. Het avontuur draait om deze jonge tekenaars, de teletijdmachine en een geheimzinnige gemaskerde man.

192 – HET BRETOENSE BROERTJE

Schanulleke komt tot leven en vertelt dat ze graag een broertje zou hebben. De zoektocht brengt de vrienden naar het eiland Arzur, waar een nieuw poppetje tot leven moet worden gebracht terwijl Noormannen op een schat jagen.

213 – DE EENZAME EENHOORN

Sidonia raakt gefascineerd door de geheimzinnige planeet Fabelar en reist erheen. Suske, Wiske en Lambik volgen haar en treffen er een prinses, dwergen en een eenhoorn aan.

223 – DE KLEURENKLADDER

Een raadsel rond de teletijdmachine en een schilderij van Vincent van Gogh brengt de vrienden naar Parijs in de negentiende eeuw. Kunst, geschiedenis en een persoonlijke kwestie rond Lambik lopen in het avontuur door elkaar.

230 – LAMBIK BABA

Sidonia, Suske en Wiske komen via een adoptieproject in India terecht. Lambik verdwijnt naar het verleden en wordt daar als een heilige vereerd, waardoor de vrienden hem opnieuw moeten zien terug te vinden.

233 – DE KLINKENDE KLOKKEN

Een pendule die Lambik voor Sidonia koopt blijkt verbonden te zijn met gebeurtenissen in China en een bijzondere uitvinder. Wanneer een kwaadaardige kracht in de klok terechtkomt, raken klokken en tijdsaanduidingen wereldwijd ontregeld.

247 – HET KOSTBARE KADER

Tijdens een verblijf in de Pyreneeën raken Suske en Lambik betrokken bij een zaak rond illegaal geproduceerd plutonium. Het avontuur speelt zich gedeeltelijk af tegen de achtergrond van wielrennen.

249 – DE RAZENDE RACE

Na een kartwedstrijd komt Lambik in conflict met de Amerikaanse stuntpiloot John Speed. Die confrontatie groeit uit tot een grotere race waarin competitie, snelheid en gevaar centraal staan.

262 – HET ENGE EILAND

Dit verhaal voert de vrienden naar een afgelegen eiland waar ze met ongewone en bedreigende gebeurtenissen geconfronteerd worden. Zoals in veel verhalen uit deze periode worden avontuur en fantasie gecombineerd met de onderlinge samenwerking van de vaste personages.

292 – DE NACHTWACHTBRIGADE

Professor Barabas onderzoekt Rembrandts De Nachtwacht, waarbij een experiment ervoor zorgt dat Sidonia in het schilderij en vervolgens in het verleden terechtkomt. De vrienden reizen naar het zeventiende-eeuwse Amsterdam om haar terug te halen.

294 – DE TIKKENDE TINKAN

Een verhaal dat begint met een defecte stofzuiger en de terugkeer van Theofiel Boemerang groeit uit tot een ruimteavontuur. Suske en Wiske onderzoeken vreemde gebeurtenissen rond een buitenaardse planeet.

306 – DE STRALENDE STAF

De aankomst van Sinterklaas loopt mis wanneer zijn schip bijna tegen de kade botst en een ontvoering voor onrust zorgt. Suske en Wiske ontdekken gaandeweg dat er meer achter de gebeurtenissen schuilgaat.

308 – DE GAMEGOEROE

Suske wint een computerspel en wordt door de maker ervan uitgenodigd op een privé-eiland. Daar ontdekt hij dat de monsters uit het spel werkelijkheid zijn geworden.

323 – BARABAS DE BALORIGE

Het verjongingsmiddel van professor Barabas wordt gestolen, waarna hij uit frustratie naar de oertijd vertrekt. Terwijl Suske en Wiske hem proberen terug te halen, blijkt het middel onverwachte gevolgen te hebben.

325 – HET SCHRIKKELSPOOK

Tijdens een vlucht worden de vrienden geconfronteerd met de geest van een piloot uit de Eerste Wereldoorlog. Sidonia besluit naar het verleden te reizen om een gebeurtenis die vele levens kostte te proberen recht te zetten.

329 – SUSKEWIET

Suske kweekt voor professor Barabas een eeuwenoud zaadje uit tot een bijzondere plant. De plant blijkt meer te kunnen dan verwacht en zorgt voor spanningen tussen Suske en Wiske.

342 – DE ZWARTE ZWEVERS

Tijdens een duik naar een Spaans schip ontmoeten Suske en Wiske een onderwaterbewoonster die hen naar de stad Humidus brengt. Daar raken ze betrokken bij een machtsstrijd en proberen ze een veroordeelde vrouw te helpen.

362 – DE KALE KROON

Lambik vertelt een verhaal over Suzko en Wizka, twee aangenomen kinderen van een overleden tsarina die allebei aanspraak maken op de troon. Ze moeten verschillende proeven afleggen terwijl tegenstanders hun tocht proberen te saboteren.

Ongenummerde en speciale uitgaven

DE POTTENPROEVER – SPECIALE EDITIE VZW KEIZER KAREL OLEN

Het verhaal speelt rond Olen en verwijst naar de lokale overlevering rond Keizer Karel. Een oud volksverhaal en een bijzonder recept vormen het uitgangspunt voor het avontuur.

SOS SNOWBELL

Een familielid van Sidonia vraagt de vrienden mee naar Alaska omdat Snowbell onder invloed staat van een magisch boek. Suske en Wiske proberen de betovering te verbreken.

DE PRONTE PROFESSOR

Dit is een kortverhaal van Studio Vandersteen dat buiten de reguliere hoofdreeks verscheen. De uitgave sluit qua personages en tekenstijl aan bij de moderne Suske en Wiske-verhalen.

TANTE BIOTICA

Dit kortverhaal werd gemaakt rond het thema verantwoord antibioticagebruik. Het avontuur combineert de bekende personages met een informatieve insteek.

DE BLIJDE BROODETERS

Dit is een speciale reclame-uitgave uit het Suske en Wiske-universum. Het stripverhaal is gekoppeld aan het thema brood en voeding.

SCHANULLEKE – EIKO, DE WIJZE BOOM

Deze uitgave behoort tot de Schanulleke-reeks en richt zich sterker op jonge kinderen. Het boekje is geschikt om te leren lezen of om samen met kinderen voor te lezen.

DE BLIKKEN BLUTSER – REEKS DE 10 BESTE VOLGENS STUDIO VANDERSTEEN

Suske, Wiske en Lambik komen in de middeleeuwen terecht. Lambik schrijft zich in voor een steekspel terwijl Suske en Wiske een geheim in een kasteeltoren onderzoeken.

HET VERLOREN ZWAARD – AGFA FILM

Dit is een bijzondere gelegenheids- of reclame-uitgave buiten de reguliere hoofdreeks. Het verhaal draait rond een verloren zwaard en is opgezet als een korter Suske en Wiske-avontuur.

DE RAMMELENDE RALLY – TOERISME PROVINCIE ANTWERPEN VZW

De vrienden vormen twee teams en houden een rally door de provincie Antwerpen. Verschillende plaatsen en bezienswaardigheden uit de regio maken deel uit van het verhaal.

DE TUF-TUF-CLUB

Een klassiek Suske en Wiske-verhaal uit de vroegere periode van de reeks. Humor, fantasie en geheimzinnige gebeurtenissen worden gecombineerd in een avontuurlijk verhaal.

DE SPRIETATOOM

Professor Barabas ontwikkelt een formule waarmee mensen, dieren en voorwerpen kunnen worden verkleind. Wanneer de uitvinding in verkeerde handen valt, proberen Suske en Wiske de situatie recht te zetten.

TAKI TATA

Dit betreft een bijzondere uitgave binnen het bredere Suske en Wiske- en Studio Vandersteen-aanbod. Het is geen regulier genummerd album uit de hoofdreeks.

EIGENSCHAPPEN

De beschrijving en de eigenschappen worden mede opgesteld met behulp van AI en kunnen fouten bevatten.

ID	VEL-21302
Staat	Gebruikt
Gewicht	7,24 kg
Verzendmethode	vanaf € 6,60 Afhaalpunt vanaf € 6,60, thuislevering vanaf € 7,49. Zelf afhalen is gratis, bij Kringwinkel Kringwinkel Antwerpen, Deurnsebaan 52, 2170 Antwerpen.

Opmerkingen

Dit betreft een tweedehands lot. In één van de boeken staat op de voorpagina een boodschap met stift geschreven. Daarnaast vertonen de boeken gebruikssporen en kunnen er enkele beschadigingen aanwezig zijn die passen bij de leeftijd en tweedehandsstaat.

Het lot wordt aangeboden in de staat zoals zichtbaar op de foto's. Na een grondige controle bleken er enkele dubbele titels tussen te zitten. Deze zijn vervangen door andere titels. Hierdoor komen de foto's niet voor 100% overeen met de uiteindelijke samenstelling van het lot.

CO2-besparing	ongeveer 7,2 kg
	Geschat op het gewicht van dit stuk, omdat je het tweedehands koopt in plaats van nieuw.

AFHALEN

KRINGWINKEL KRINGWINKEL ANTWERPEN

Deurnsebaan 52
2170 Antwerpen

Maandag	08:30 - 16:45
Dinsdag	08:30 - 16:45
Woensdag	08:30 - 16:45
Donderdag	08:30 - 16:45
Vrijdag	08:30 - 16:45
Zaterdag	Gesloten
Zondag	Gesloten

AANGEBODEN DOOR

KRINGWINKEL ANTWERPEN

online@dekringwinkelantwerpen.be
+32485288256
BTW BE0442423037
14 dagen retourrecht. Een bod is bindend en kan niet meer ingetrokken worden.

BIEDINGEN

WANNEER	BIEDNAAM	BOD
26 september 2026 01:04	bonte-rumachtige-eland (automatisch bod)	€ 16,56
26 september 2026 01:04	oprechte-zwarte-bodywarmer	€ 15,77
25 september 2026 20:21	bonte-rumachtige-eland (automatisch bod)	€ 15,01
25 september 2026 20:21	nachtblauwe-sprankelachtige-toonbank (automatisch bod)	€ 14,10
25 september 2026 20:21	bonte-rumachtige-eland	€ 13,42
25 september 2026 20:21	nachtblauwe-sprankelachtige-toonbank (automatisch bod)	€ 12,78
25 september 2026 20:21	bonte-rumachtige-eland	€ 12,17

WANNEER	BIEDNAAM	BOD
24 september 2026 11:40	nachtblauwe-sprankelachtige-toonbank	€ 11,59
24 september 2026 11:32	oprechte-zwarte-bodywarmer	€ 11,03
24 september 2026 08:23	nachtblauwe-sprankelachtige-toonbank	€ 10,50

Scan de QR-code voor de actuele stand van deze veiling.