PLEIN DE TUYAUX SUR POKÉMON JAUNE, À L'INTÉRIEUR

GAME BOY POWER

Présente

POKÉMON MASTERS

SEULEMENT 19.50 Francs

Jette un coup d'œil ! 100 Pokémon or et argent

Bats-les tous ! Tactiques des entraîneurs

La rencontre TROUPE

DES POSTERS POKÉMON !

Quay MAGAZINE PUBLISHING
No 3
FF 19,50
BF 120,00
L 8735 - 3 - 19,50 F

GAME BOY POWER
present
POKéMON MASTERS

© 1999, 2000 Nintendo of Europe GmbH *©1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ™ and ® are trademarks of Nin

POKéPAGES

04-09 OR &ARGENT

Et voici les jeux que tout le monde attendait.
Pour rendre l'attente supportable, nous avons un tas d'infos et un Pokédex Or et Argent au complet!

10-11 POKEMON : LE DESSIN ANIME

On a regardé les épisodes 21-30. La bande se fait rétrécir par Morgane ... Ils font les imbéciles avec des fantômes...et Sacha reçoit un œil au beurre noir !

12 POKÉPROFIL

Ondine n'aime peut-être pas ce bon vieux Psykokwak, mais ce Pokémon de type Eau est l'un des préférés des Pokémon Masters.

13-20 POSTERS

Plein de Posters géniaux pour couvrir ce papier peint craignos que ta mère et ton père ont mis dans ta chambre !

21 POKÉPROFIL

Un autre merveilleux Pokémon Eau appartenant à Ondine.
Hypotrempe a beau être petit, mais il a certainement un grand charme.

22-23 RENCONTRE LA BANDE !

Si tu souhaites te renseigner sur Ondine, le dresseur spécialiste des Pokémon de type Eau, tu es au bon endroit .

24-27 BONS TUYAUX

Si tu n'as pas de chance avec les jeux Rouge, Bleu et Jaune, et si tu es plus un Perdant Pokémon qu'un Dresseur Pokémon, tu trouveras cette partie intéressante.

28-29 LA PAGE DES CASSE-TÊTE DU PROFESSEUR CHEN

Encore plus de casse-tête difficiles du professeur Chen

éditeur
Matt Cundy
matt.cundy@quaynet.co.uk

Traduit par
Peggy Flecknell

directeur des arts
Stephanie West
stephanie.west@quaynet.co.uk

directeur de la distribution
Karen Wyatt
karen.wyatt@quaynet.co.uk

directeur Général
Neil Harris
neil.harris@quaynet.co.uk

publié par
Quay Magazine Publishing Ltd
22, Strand street,
Poole,
Dorset
BH15 1BS
England
Tel: (01202) 670304
Fax. (01202) 679002

Distribué par
Ian Watts International Ltd

Couverture fournie par
NINTENDO

Game Boy Power est une publication indépendante et n'est en aucun cas un produit officiel Nintendo
Les points de vue exprimés dans ce magasine ne sont pas forcément ceux de Nintendo ou de ses developpeurs et distributeur des jeux.

All Pokémon artwork ©1995, 1996 and 1998 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK™ & ®are trademarks of Nintendo. ©1999 Nintendo

Aucune partie de ce magasine ne peut être reproduite sans une permission écrite du distributeur.

Quay
MAGAZINE PUBLISHING

© Quay Magazine Publishing Ltd

OR ET ARGENT

Nous pensions qu'il était temps de faire une mise à jour sur Pokémon Or et Argent, alors nous avons fourré notre nez partout pour trouver toute info sur ces jeux les plus avancés dans l'histoire du monde ! Tu ne vas pas être déçu par ce que nous avons trouvé.

Sur cette page, tu trouveras une liste des caractéristiques excitantes des jeux, qui n'apparaissent pas dans les jeux Rouge, Bleu et Jaune. Tourne la page et tu trouveras les 100 nouveaux monstres de la version Or et Argent ; nous avons même réussi à trouver la plupart des noms anglais ! Cela assouvira la faim de certains affamés des jeux Or et Argent, du moins, pour un moment.

Vieux Amis

La plupart des Pokémon originaux font une apparition dans les versions Or et Argent. Voici une liste des Pokémon qui n'apparaissent pas dans les nouveaux jeux, ou uniquement dans l'un d'entre eux...

Les Pokémon originaux introuvables dans la version or et argent

1. Bulbizarre /Herbizarre/ Florizarre
2. Salamèche/Reptincel/Dracaufeu
3. Carapuce/Carabaffe/Tortank
4. Amonita/Amonistar
5. Kabuto/Kabutops
6. Artikodin
7. Electhor
8. Sulfura
9. Mewtwo
10. Mew

Les Pokémon originaux introuvables dans la version Or

1.Abo et Arbok
2.Goupix/Feunard
3.Miaouss/Persian

Les Pokémon originaux introuvables dans la version Argent

1. Sabelette /Sablaireau*
2. Ferosinge/ Colossinge
3. Caninos/ Arcanin

* Tu peux avoir ces Pokémon dans le coin jeu de la Team Rocket (comme celui de Celadopole)

Nouvelles caractéristiques

Comme tu t'y attends, Pokémon Or et Argent introduisent une grande quantité de changements au monde des Pokémon. Voici quelques changements que tu peux t'attendre à trouver...

★ Des nouveaux Pokémon ! Il y a 100 nouveaux monstres de poche, en tout, et tu peux les découvrir dans nos 4 prochaines pages.

★ Des nouveaux types de Pokémon ! On y présente des Pokémon de type Noir et Acier , qui rendront les Pokémon Psychiques moins supérieurs aux autres types.

★ De nouvelles étapes d'évolution ! Quelques Pokémon de la version Rouge, Bleue et Jaune ont maintenant de nouvelles étapes d'évolution. Quelques Pokémon (comme Flagadoss) ont une étape d'évolution supplémentaire. Quelques Pokémon qui n'évoluaient pas (comme Leveinard) évoluent maintenant, et il y a même des étapes de pré-évolution (comme bébé Pikachu, Pichu)

★ La reproduction ! Comme Nidoran, de la version Rouge, Bleue et Jaune, les Pokémon sont maintenant, soit mâle ou femelle. Si tu emmènes un mâle et une femelle de la même espèce dans un centre de reproduction, tu trouveras peut-être , un œuf, à ton retour.

★ Les Pokématos ! Ta mère te donneras un Pokématos au début du jeu. C'est un petit équipement, qui entre autre sert de mobile, avec possibilité de téléphoner et recevoir des appels.

★ Des sacs à dos ! Un sac pratique que les héros portent. Il est divisé en 4 parties et peut être utilisé pour stocker des marchandises comme les Poké Balls, TMs & HMs et autre marchandise que tu collecteras.

★ Un nouveau Pokédex ! Similaire à celui de la version Rouge, Bleue et Jaune, mais maintenant, tu peux ranger tes Pokémon en 3 façons différentes (Or/Argent, alphabétiquement, numériquement).Il existe un autre atout : quand tu fais face à un Pokémon sauvage, si une Poké Ball apparaît au dessus des caractéristiques du Pokémon, tu sais alors que tu l'as déjà attrapé.

★ Jour & Nuit ! Au début de la partie, on te demande de mettre à l'heure, l'horloge. La partie a des scènes de jour et de nuit, cela dépend de l'heure à laquelle tu joues. Certains Pokémon ne peuvent être attrapés que pendant la journée, ou pendant la nuit.

OR ET ARGENT

Ces nouveaux jeux arrivent avec 100 nouveaux monstres, et nous les avons tous, ici...

#152
NOM ANGLAIS: Chikorita
NOM JAPONAIS: Chikorita
VERSION: les deux
INFO: Un des Pokémon que tu peux choisir au début de la partie. Très certainement un Pokémon de type Herbe.

#153
NOM ANGLAIS: Bayleef
NOM JAPONAIS: Bayleef
VERSION: les deux
INFO: Forme évoluée de Chikorita. Tu peux voir que son collier de graines a des feuilles qui poussent.

#154
NOM ANGLAIS: Meganium
NOM JAPONAIS: Meganiumu
VERSION: les deux
INFO: L'évolution finale de Chikorita. Ses feuilles sont totalement sorties et prêtes à absorber l'énergie solaire.

#155
Nom Anglais: Cyndaquil
Nom Japonais: Hinoarashi
Version: les deux
Info: Un autre choix de Pokémon au début du jeu. Le nom Japonais signifie « Tempête de feu »

#156
Nom Anglais: Quilava
Nom Japonais: Magumarashi
Version: les deux
Info: La deuxième étape de Cyndaquil. Les Quilava de type sauvage peuvent utiliser les attaques Rugissement et Tranche.

#157
Nom Anglais: Typhlosion
Nom Japonais: Bakufun
Version: les deux
Info: La dernière étape de Cyndaquil voit l'apparition d'un monstre enflammé qui se tient sur ses pattes de derrière. Le feu se concentre autour de son cou.

#158
Nom Anglais: Totodile
Nom Japonais: Waninoko
Version: les deux
Info: Un Pokémon de type Eau que tu peux choisir en début de partie. Le nom Japonais signifie « bébé crocodile ».

#159
Nom Anglais: Croconaw
Nom Japonais: Arigeitsu
Version: les deux
Info: Deuxième évolution de Totodile. En Anglais , on a pris la première partie de « crocodile ».

#160
Nom Anglais: Feraligator
Nom Japonais: Odairu
Version: les deux
Info: Dernière et la plus terrifiante évolution de Totodile. Le nom anglais ressemble à alligator.

#161
Nom Anglais: Sentret
Nom Japonais: Otachi
Version: les deux
Info: Le nom Japonais signifie « se tenir sur la queue ». C'est pourquoi, tu peux le voir se balancer sur sa queue. C'est probablement pour inspecter les alentours.

#162
Nom Anglais: Furret
Nom Japonais: Ootachi
Version: les deux
Info: Probablement l'évolution de Sentret. On dirait qu'il a perdu son corps, et n'est qu'une grosse queue.

#163
Nom Anglais: Hoot Hoot
Nom Japonais: Hoho
Version: les deux
Info: Apparemment, un des créateurs du jeu, a vu son oiseau se tenir sur une jambe, et voilà d'où il vient Hoot Hoot !

#164
Nom Anglais: Noctowl
Nom Japonais: Yorunozuku
Version: les deux
Info: Sûrement, un Pokémon de Nuit, que tu ne peux qu'attraper, la nuit tombée.

#165
Nom Anglais: Ledyba
Nom Japonais: Rediba
Version: Argent
Info: Définitivement, un Pokémon de type Insecte. Le nom Japonais signifie « coccinelle ». Donc, attends-toi à un Pokémon qui ressemble à une coccinelle.

#166
Nom Anglais: Ledian
Nom Japonais: Redian
Version: Argent
Info: Il semblerait que cette forme évoluée de Ledyba est un Pokémon Insecte avec le pouvoir de voler.

#167
Nom Anglais: Spinarak
Nom Japonais: Itomaru
Version: Or
Info: Un autre Pokémon de type Insecte, mais regarde de près sa carapace. Vois-tu son visage ? Il est sinistre, hein ?

#168
Nom Anglais: Ariados
Nom Japonais: Araidosu
Version: Or
Info: Forme évoluée de Spinarak. Ce Pokémon de type Insecte a une affreuse corne et des mandibules rampantes. Beurk!

#169
Nom Anglais: ?
Nom Japonais: Kuroba
Version: les deux
Info: Nous pensons que ce Pokémon ressemble à NOSFERALTO. Peut-être qu'il est l'évolution de ce Pokémon de type Poison/Vol.

#170
Nom Anglais: Chinchou
Nom Japonais: Chonchi
Version: les deux
Info: Un étrange Pokémon de type Eau, avec des petites palmes pour se propulser dans l'eau.

#171
Nom Anglais: Lanturn
Nom Japonais: Rantan
Version: les deux
Info: La prochaine évolution de Chinchou. Ce Pokémon de type Eau paraît plus approprié pour l'eau que Chinchou.

#172
Nom Anglais: Pichu
Nom Japonais: Pichu
Version: les deux
Info: C'est une pré-évolution du Pokémon préféré de tous, Pikachu. Tu peux t'attendre à des méchants chocs avec ce Pokémon de type Electrique.

#173
Nom Anglais: Cleffa
Nom Japonais: Pii
Version: les deux
Info: Une autre pré-évolution d'un Pokémon. Celui-là est un bébé MELOFEE, et est de type normal.

#174
Nom Anglais: Igglibuff
Nom Japonais: Pupurin
Version: les deux
Info: Pas difficile de dire que c'est la pré-évolution du Pokémon de type normal, Rondoudou.

#175
Nom Anglais: Togepi
Nom Japonais: Togepi
Version: les deux
Info: La plupart d'entre vous a reconnu ce petit Togepi de « Les vacances de Pikachu », ou de l'épisode « Œuf surprise »

#176
Nom Anglais: ?
Nom Japonais: Togechikku
Version: les deux
Info: Forme évoluée de Togepi. Cette étrange créature-œuf a des ailes. Peut-être que c'est un Pokémon de type Vol ?

#177
Nom Anglais:
Xatu
Nom Japonais:
Neitei
Version: les deux
Info: Un autre Pokémon étrange. Probablement du type Vol, mais on ne peut pas le prendre pour le plus naturel gros bébé.

#178
Nom Anglais:
XOqo
Nom Japonais:
Neiteio
Version: les deux
Info:La forme évoluée de Xatu. Il doit davantage savoir voler, mais c'est quoi ces yeux sur sa poitrine ?

#179
Nom Anglais:
Mareep
Nom Japonais:
Meripu
Version: les deux
Info: Un Pokémon de type Electrique qui ressemble à un mouton. Peut-être que sa laine est super électrique ?

#180
Nom Anglais:
Skiploom
Nom Japonais:
Mokoko
Version: les deux
Info: Probablement, la forme évoluée de Mareep ? Il lui ressemble et est aussi de type Electrique.

#181
Nom Anglais:
?
Nom Japonais:
Denryuu
Version: les deux
Info: Ajoute de la laine et mets-le sur 4 pattes et tu as Mareep ! Le nom Japonais signifie « Dragon électrique ».

182
Nom Anglais:
Bellosom
Nom Japonais:
Kireihana
Version: les deux
Info: Un Pokémon de type Plante qui ressemble un peu à une Tahitienne ! Son nom Japonais signifie « belle fleur »

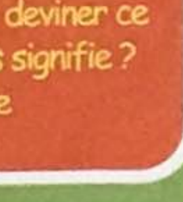
183
Nom Anglais:
Marill
Nom Japonais:
Mariru
Version: les deux
Info: Appelé Pika-blu, par certain, ce Pokémon de type Eau a un rôle dans « Les vacances de Pikachu ».

#184
Nom Anglais:
Azumarill
Nom Japonais:
Mariruri
Version: les deux
Info: Forme évoluée de Marill. Il ressemble à un lapin. Ses oreilles lui permettent d'entendre de très loin.

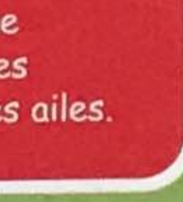
185
Nom Anglais:
Sudowoodo
Nom Japonais:
Usokki
Version: les deux
Info: Un Pokémon étrange qui ressemble beaucoup à un arbre ! peut-être un autre Pokémon Plante qui marche, comme Noadkoko ?

186
Nom Anglais:
Politoed
Nom Japonais:
Nyorotono
Version: les deux
Info: Un Pokémon amphibie. Le nom Anglais suppose que c'est la cas. Probablement un Pokémon de type Eau/Plante ? Sûrement pas !

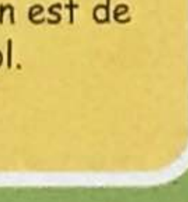
187
Nom Anglais:
Hoppip
Nom Japonais:
Hanekko
Version: les deux
Info: Le nom Japonais signifie « Bébé aile ». Peut-être que les feuilles sur sa tête servent d'hélices ?



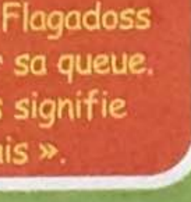
188
Nom Anglais:
Flaaffy
Nom Japonais:
Popo
Version: les deux
Info: La forme évoluée de Hoppip. Les feuilles ont fleuri, mais ses oreilles sembleraient lui permettre de rester en suspension.



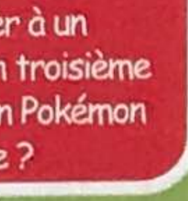
189
Nom Anglais:
Jumpluff
Nom Japonais:
Watakko
Version: les deux
Info: Probablement la troisième et dernière évolution de Hoppip ? Ce petit copain ressemble maintenant à une myrtille !



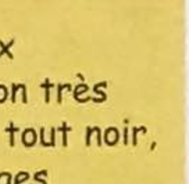
190
Nom Anglais:
Aipom
Nom Japonais:
Eipamu
Version: les deux
Info: C'est un Pokémon coquin qui ressemble à un singe ! Regarde cette main au bout de sa queue. Probablement, utile pour donner des claques.



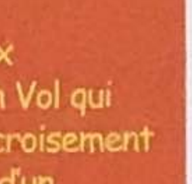
191
Nom Anglais:
Sunkern
Nom Japonais:
Himanattsu
Version: les deux
Info: Un Pokémon bizarre de type Plante., avec des feuilles poussant sur sa tête. Comme l'indique son nom anglais, il est fou du soleil.



#192
Nom Anglais:
Sunflora
Nom Japonais:
kimawari
Version: les deux
Info: Une jolie fleur qui est certainement l'évolution de Sunkern. Peux-tu deviner ce que le nom anglais signifie ? yep, cela veut dire « tournesol ».

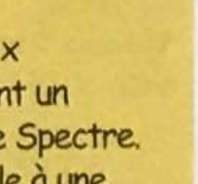


193
Nom Anglais:
Dunsparce
Nom Japonais:
Yanyanma
Version: les deux
Info: Un Pokémon de type Insecte/Vol qui ressemble à une libellule. Il a des couleurs sur ses ailes.

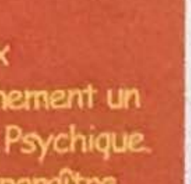


194
Nom Anglais:
Ampharos
Nom Japonais:
Upa
Version: les deux
Info: « Amph- »(comme dans amphibie) suggère que ce Pokémon est de type Eau et Sol.

195
Nom Anglais:
Quagsire
Nom Japonais:
Nuo
Version: les deux
Info: Evolution probable de Ampharos. Ce Pokémon ressemble à un Flagadoss sans Kokyas sur sa queue. Son nom anglais signifie le « roi du marais ».



196
Nom Anglais:
Espeon
Nom Japonais:
Efui
Version: les deux
Info: Les marques sur le front de ce Pokémon-Chat le font ressembler à un Persian. Est-ce un troisième œil ? Peut-être un Pokémon de type Psychique ?



197
Nom Anglais:
Umbreon
Nom Japonais:
Burakki
Version: les deux
Info: Un Pokémon très curieux. Il est tout noir, sauf ses étranges tâches en forme d'annaux d'or.

198
Nom Anglais:
Murkrow
Nom Japonais:
Yamikarasu
Version: les deux
Info: Un Pokémon Vol qui ressembla à un croisement d'un corbeau et d'un dronte. Probablement, un Pokémon trouvable uniquement de nuit?

199
Nom Anglais:
Slowking
Nom Japonais:
Yadoking
Version: les deux
Info: La prochaine évolution d'un Flagadoss. On dirait qu'il porte un Kokyas, en guise de couronne.

200
Nom Anglais:
?
Nom Japonais:
Muuma
Version: les deux
Info: Probablement un Pokémon de type Spectre. Muuma ressemble à une femelle Spectrum, avec ses cheveux longs et son collier.

201
Nom Anglais:
Unown
Nom Japonais:
Annoon
Version: les deux
Info: Très certainement un Pokémon de type Psychique. Unown semble apparaître sous des formes différentes .c.a.d inconnu. (unknown, en anglais).

 # 202

Nom Anglais:
?
Nom Japonais:
Sonansu
Version: les deux
Info: Un Pokémon étrange de type Eau, avec une queue plate, comme celle des castors. Il a 2 marques bizarres au bout de sa queue.

 # 203

Nom Anglais:
Girafarig
Nom Japonais:
Kirnriki
Version: les deux
Info: Comme une partie de son nom l'indique, ce Pokémon ressemble à une girafe. Ceci dit, il semblerait avoir une autre tête au bout de sa queue.

 # 204

Nom Anglais:
Skamory
Nom Japonais:
Kunugidama
Version: les deux
Info: Il partage la deuxième partie de son nom Japonais avec Biriridama (Voltorbe). Probablement un Pokémon éclatant ?

 # 205

Nom Anglais:
Forrestress
Nom Japonais:
Fuoretosu
Version: les deux
Info: Ce Pokémon a l'air d'être bien caché dans sa coquille. On dirait qu'il a des flingues de sortis. Bizarre !

 # 206

Nom Anglais:
Duglari
Nom Japonais:
Nokocchi
Version: les deux
Info: Les petites nageoires indiqueraient que c'est un Pokémon Eau. On dirait qu'il a un méchant dard au bout de sa queue.

 # 207

Nom Anglais:
Gligar
Nom Japonais:
Guraiga
Version: Or
Info: C'est un autre Pokémon qui ressemble à Nosferalto. Peut-être que c'est la prochaine évolution des Pokémon type Poison/Vol ?

 # 208

Nom Anglais:
Steelix
Nom Japonais:
Haganeru
Version: les deux
Info: Un Pokémon semblable à Onix. Son nom suggère qu'il est à la fois de type Acier et Sol.

 # 209

Nom Anglais:
Snubbull
Nom Japonais:
Buru
Version: les deux
Info: Un autre monstre Or/Argent qui a fait ses débuts dans « Les vacances de Pikachu ». Un Pokémon de type normal ?

 # 210

Nom Anglais:
Granbull
Nom Japonais:
Guranburu
Version: les deux
Info: La forme évoluée de Snubbull. Regarde comment ses crocs ont grandi. Ça a l'air tranchant, hein ?

 # 211

Nom Anglais:
Wobbuffet
Nom Japonais:
Harisen
Version: les deux
Info: A en juger à sa ressemblance à un poisson-globe, ce Pokémon est certainement de type Eau.

 # 212

Nom Anglais:
Scizor
Nom Japonais:
Hassamu
Version: les deux
Info: Il a une grande ressemblance avec Insecateur. Certainement, un Pokémon de type Insecte/Vol. Est-ce la prochaine évolution d'Insecateur ?

 # 213

Nom Anglais:
?
Nom Japonais:
Tsubotsubo
Version: les deux
Info: Un Pokémon mystérieux qui vit dans une coquille. Probablement un Pokémon de type Roche ou Sol ?

 # 214

Nom Anglais:
Heracross
Nom Japonais:
Herakuroso
Version: les deux
Info: Ressemble beaucoup à Scarabrute. Heracross est très certainement un Pokémon de type Insecte, et la prochaine évolution de Scarabrute.

 # 215

Nom Anglais:
Misdreavus
Nom Japonais:
Nyura
Version: les deux
Info: Similaire à « Nyarth », qui est le nom Japonais de Miaouss. Ce Pokémon est certainement lié au Pokémon -chat de la TEAM Rocket.

 # 216

Nom Anglais:
?
Nom Japonais:
Himeguma
Version: Argent
Info: Ce mignon Pokémon nounours a un croissant de lune sur son front. Probablement un Pokémon uniquement trouvable de nuit.

 # 217

Nom Anglais:
?
Nom Japonais:
Ringuma
Version: Argent
Info: La forme évoluée de Himeguma. Le cercle sur son torse représenterait une pleine lune.

 # 218

Nom Anglais:
Slugma
Nom Japonais:
Magumaggu
Version: les deux
Info: Une créature étrange qui a l'air visqueuse, mais quand on regarde de près, Slugma est, en fait, un tas de lave chaude.

 # 219

Nom Anglais:
Magcargo
Nom Japonais:
Magukaragu
Version: les deux
Info: Certainement la forme évoluée du Pokémon Feu, Slugma ? Ceci dit , il y a une légère ressemblance à Tadmorve et Grotadmorv.

 # 220

Nom Anglais:
?
Nom Japonais:
Urimu
Version: les deux
Info: Quel Pokémon étrange ! Il a un groin et le dos, tigré.

 # 221

Nom Anglais:
?
Nom Japonais:
Inomu
Version: les deux
Info: Le nom Japonais est semblable à celui d'Urimu, mais si ce porc est l'évolution de celui-ci, on peut dire qu'il y aura eu du changement !

 # 222

Nom Anglais:
Corsola
Nom Japonais:
Sanigo
Version: les deux
Info: Un Pokémon qui a l'air heureux, avec des morceaux qui sortent de partout. Note qu'il a une corne sur son front.

 # 223

Nom Anglais:
Remoraid
Nom Japonais:
Teppouo
Version: les deux
Info: Tu te souviens de cet étrange Corsola, et sa corne sur le front ? Peut-être que ce Pokémon de type Eau, est sa forme évoluée .

 # 224

Nom Anglais:
Octillery
Nom Japonais:
Okutan
Version: les deux
Info: Cest un Pokémon Pieuvre ! On dirait que de sa bouche, plein de mauvaises choses peuvent être crachées. Un Pokémon de type Eau/ Poison ?

 # 225

Nom Anglais:
Delibird
Nom Japonais:
Deribado
Version: Argent
Info: Il ressemble à un Pokémon fou de type Vol. On dirait qu'il a une queue large tombant derrière lui.

 # 226

Nom Anglais:
Mantine
Nom Japonais:
Mantain
Version: Or
Info: Parce que ce Pokémon ressemble à une carpe , on ne risque rien de supposer que c'est un Pokémon de type Eau.

 # 227

Nom Anglais:
?
Nom Japonais:
Eamudo
Version: Argent
Info: Ce Pokémon de type Vol a un bec, des serres et une envergure très larges.

 # 228

Nom Anglais:
Houndour
Nom Japonais:
Derubiru
Version: les deux
Info: Pas le plus beau des cabots, dans ce monde Pokémon. Comme d'autres nouveaux Pokémon, Houndour a des taches particulières.

 # 229

Nom Anglais:
Houndoom
Nom Japonais:
Heruga
Version: les deux
Info: La forme évoluée d'Houndour, avec l'air plus féroce. Ce Pokémon de type Feu a des cornes méchantes et une queue diabolique.

 # 230

Nom Anglais:
Kingdra
Nom Japonais:
Kingudora
Version: les deux
Info: Ce Pokémon de type Eau ressemble incroyablement à Hypocean. Est-ce sa prochaine évolution ?

 # 231

Nom Anglais:
Phanpy
Nom Japonais:
Gomazou
Version: Or
Info: Facile de dire que ce gentil Pokémon éléphant a des attaques aquatiques très convenables, cachées dans sa trompe.

 # 232

Nom Anglais:
Donphan
Nom Japonais:
Donfan
Version: Or
Info: On dirait une forme évoluée de Phanpy. Il ressemble toujours à un éléphant, mais jette un coup d'œil à son armure.

 # 233

Nom Anglais:
Porygon 2
Nom Japonais:
Porigon 2
Version: les deux
Info: Ce n'est pas difficile de deviner de quel Pokémon, est cette prochaine évolution. Un nom adéquat pour cette prochaine génération de Pokémon.

 # 234

Nom Anglais:
Stantler
Nom Japonais:
Odoshishi
Version: les deux
Info: Au premier coup d'œil, ce Pokémon ressemble à un cerf, mais regarde encore, vois-tu des yeux dans ses bois ? Probablement pour effrayer ses ennemis.

 # 235

Nom Anglais:
?
Nom Japonais:
Dooburu
Version: les deux
Info: Vraisemblablement, un Pokémon de type Normal. Ce Pokémon particulier semble utiliser sa queue comme un pinceau de fortune.

 # 236

Nom Anglais:
?
Nom Japonais:
Baruki
Version: les deux
Info: A en juger son attitude, ce Pokémon semble être débrouillard de ses mains, et est sûrement un Pokémon de Type Combat.

 # 237

Nom Anglais:
Hitmontop
Nom Japonais:
Kapoera
Version: les deux
Info: Encore un Pokémon de type Combat. Probablement la forme évoluée de Baruki, et un semblable à Kicklee.

 # 238

Nom Anglais:
Smoochun
Nom Japonais:
Muchuru
Version: les deux
Info: Probablement la pré-évolution de Lippoutou . Donc, ce Pokémon serait de type Glace/Psychique.

 # 239

Nom Anglais:
Elekid
Nom Japonais:
erekiddo
Version: les deux
Info: Ce Pokémon de type électrique ressemble à un bébé Elektek. On dirait que ses oreilles viennent d'une prise électrique américaine.

 # 240

Nom Anglais:
Magby
Nom Japonais:
Bubii
Version: les deux
Info: Une autre pré-évolution ou un autre bébé Pokémon. C'est un Pokémon de type Feu et une jeune version de Magmar.

 # 241

Nom Anglais:
Miltank
Nom Japonais:
Mirutanku
Version: les deux
Info: Est-ce que cette vache Pokémon pourrait être la femelle du Taureau Pokémon, Tauros ? Sûrement, un Pokémon de type Normal.

 # 242

Nom Anglais:
Blissey
Nom Japonais:
Hapinasu
Version: les deux
Info: C'est probablement, la prochaine évolution de ce rare Leveinard. Son nom Japonais signifie « infirmière heureuse ».

 # 243

Nom Anglais:
Raikou
Nom Japonais:
Raikou
Version: les deux
Info: Le premier des trois Chiens Légendaires. Raikou ressemble à un Pokémon de type Electrique. Chacun d'entre eux est rare.

 # 244

Nom Anglais:
Entei
Nom Japonais:
Entei
Version: les deux
Info: Le deuxième Chien Légendaire, et de type Feu. Il a joué dans « the Legendary Tower ».

 # 245

Nom Anglais:
Suicune
Nom Japonais:
Suikun
Version: les deux
Info: Le troisième Chien Légendaire. Il serait un Pokémon de type Eau. Son nom Japonais signifie « Monarque Aquatique ».

 # 246

Nom Anglais:
Larvitar
Nom Japonais:
Yogirasu
Version: les deux
Info: On connaît peu de chose sur ce Pokémon, mais cela pourrait être la première étape d'un changement dramatique de ce petit Pokémon.

 # 247

Nom Anglais:
Pupitar
Nom Japonais:
Sanagirasu
Version: les deux
Info: La deuxième évolution de Larvitar ? Il ressemble un peu à Coconfort et à Chrysacier avant leur troisième et dernière évolution.

 # 248

Nom Anglais:
Tyranitar
Nom Japonais:
Bangirasu
Version: les deux
Info: La dernière évolution de Larvitar ? On dirait que Tyranitar est une bête effrayante, et sa longue évolution vaut le coup d'attendre.

 # 249

Nom Anglais:
Lugia
Nom Japonais:
Lugia
Version: les deux
Info: Un Pokémon de type Vol, et le 4ème Oiseau Légendaire. Il joue un rôle important dans le film Pokémon : Le Film 2000.

 # 250

Nom Anglais:
Ho-oh
Nom Japonais:
Houou
Version: les deux
Info: Un autre Pokémon de type Vol, et de grande importance. Est-ce qu'il est le 5ème oiseau Légendaire ?

 # 251

Nom Anglais:
Selebi
Nom Japonais:
Serebii
Version: Aucune
Info: Comme Mew, Selebi est un de ces Pokémon sournois qui peut-être uniquement téléchargé sur ta cartouche, grâce à une machine spéciale.

Pokémon le dessin animé

Lis tout sur les aventures de Sacha et co, l'attaque des fantômes de la Tour Pokémon, et celle des Tadmorv de Salleville...

22 Quand la télékinésie s'en mêle

A leur arrivée à Saffrania, Sacha souhaite se battre contre le champion d'arène, mais un coureur le prévient que, comme Sacha n'a pas de pouvoir psychique, Morgane est trop dangereuse. Sacha va quand même à l'arène et y rencontre une petite fille. Durant le combat Sacha se rend compte que la fille est une poupée contrôlée par Morgane. Pikachu est battu par Abra (qui évolue en Kadabra), et Morgane rapetisse la bande et les téléporte dans une ville construite de maisons de poupées. Tout semble perdu, jusqu'à l'apparition du coureur qui les ramène finalement à Saffrania. Il leur explique que la seule façon de vaincre Morgane est avec l'aide d'un Pokémon Fantôme de Lavanville. La bande s'en va à sa recherche...

23 La tour de la terreur

La bande arrive à Lavanville, et Sacha les convainct d'entrer dans la sinistre tour Pokémon, qui est habitée par les fantômes Fantominus, Spectrum et Ectoplasma. Ceux-ci les font fuir, mais Sacha refuse de partir les mains vides, et il retourne dans la tour avec Pikachu. Ils découvrent que les fantômes sont seuls et souhaitent juste s'amuser. Un chandelier tombe sur Sacha et Pikachu ; Les fantômes emmènent leur esprit pour un tour de Lavanville. Quand ils retournent dans leur corps, Sacha et Pikachu décident de repartir sans fantôme. Ceci dit, à leur départ, Spectrum les suit pour remercier Sacha d'avoir joué avec lui.

24 La revanche

Sacha revient à Saffrania avec Spectrum pour combattre Morgane. La bataille se prépare et quand Sacha appelle Spectrum, celui ci n'apparaît pas. Ils arrêtent le combat, mais Morgane attrape Pierre et Ondine et les rétrécit. Sacha est sauvé par le coureur, qui est, en fait, le père de Morgane. Sacha trouve Spectrum jouant avec la Team Rocket, et ensemble, ils retournent à l'arène. Le combat commence et Spectrum disparaît encore ! Pikachu arrive et combat Kadabra. Spectrum apparaît, et fait l'imbécile, jusqu'à ce que Morgane et Kadabra se mettent à rire. Sacha est déclaré vainqueur. Il obtient le Badge Marais ; Ondine et Pierre retrouvent leur taille normale et Spectrum est offert à Morgane.

25 Une rencontre mouvementée

Parce que les autres entraîneurs de Bourg Palette ont attrapé plus de Pokémon que Sacha, quand un Ferosinge se fit offrir des beignets par Pierre, celui-ci veut le capturer. Cependant, quand il lance sa Poké Ball, il n'arrive qu'à attraper une moitié de beignet ! Ferosinge attaque Sacha et lui vole sa casquette de Champion officiel Pokémon. Sacha tente de la récupérer en vain. La Team Rocket apparaît avec l'intention de voler Pikachu, mais ne réussit qu'à énerver Ferosinge. Il évolue alors en Colossinge et s'attaque à la Team Rocket, puis se retourne contre Sacha et ses amis. Sacha appelle Salamèche , qui utilise l'attaque Frénésie pour le battre. Sacha attrape Colossinge et récupère sa casquette, mais pas avant avoir reçu un œil au beurre noir par Colossinge!

26 Un parfum de victoire

La bande arrive à Céladopole et s'arrête dans une parfumerie. Sacha n'aime pas le parfum et offense Erika, la champion d'arène et la créatrice de parfum. Banni de l'arène par Erika, Sacha se laisse embringuer par le plan de la Team Rocket. Il s'habille donc en fille pour entrer dans l'arène. La couverture de Sacha est exposée quand Pikachu le reconnaît. Erika décide de combattre Sacha, et la bataille commence. Pendant ce temps, la Team Rocket essaie de voler la formule du parfum d'Erika et commence un incendie dans l'arène. Tout le monde s'est échappé sain et sauf, excepté l'Ortide d'Erika, qui est resté piégé. Sacha le sauve et, Erika le décore du Badge Prisme pour le remercier de son aide.

27

Sommeil sur la ville

Sacha et ses amis arrivent dans une ville où les enfants ont disparu et où les Pokémon sont en mauvaise forme. Travaillant avec l'officier Jenny, ils remontent à Hypnomade et Soporifik ; 2 Pokémon psychiques à qui on a appris à utiliser leur pouvoir pour aider les membres du Club Pokémon, à se relaxer. Cependant, les ondes de Hypnomade sont trop fortes et ont posé des problèmes. Quand Ondine le regarde, elle est hypnotisée et s'en va en pensant qu'elle est un Otaria ! La bande la suit jusqu'à un parc où ils retrouvent tous les enfants disparus, qui agissent comme des Pokémon. Sacha et Pierre sauvent la situation, en utilisant les pouvoirs de Soporifik pour inverser les effets de l'hypnose. Quand la bande part, ils sont suivis par Psykokwak, qui fut, alors, attrapé accidentellement par Ondine.

28

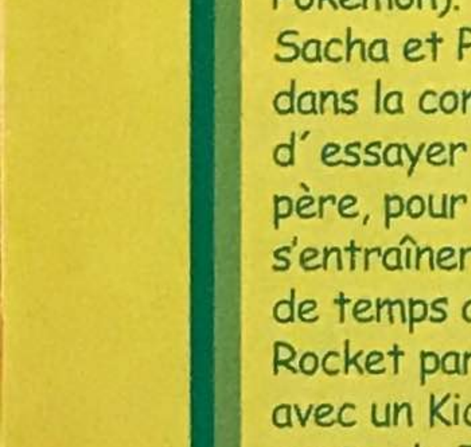
Les Pokemon changent de look!

Pierre est à la recherche d'un salon tenu par un éleveur de Pokémon, Suzie. Il le trouve et y emmène tout le monde. Il demande à Suzie, qui a un très beau Goupix, s'il peut devenir un de ses élèves, mais elle refuse. Pendant ce temps, Ondine est plus intéressée par « La Boutique Rocket», où les Pokémon sont à la dernière mode. Ondine prend son Psykokwak pour le faire relooker, mais elle découvre que le salon est dirigé par la Team Rocket. Ondine est kidnappée et Psykokwak recherche de l'aide. Sacha et Pierre viennent à son aide, mais Pikachu et Racaillou échouent contre leur Pokémon. Suzie arrive à la rescousse avec Goupix. Réalisant qu'elle a encore beaucoup à apprendre, Suzie décide d'aller en apprendre encore plus sur l'élevage de Pokémon. Avant de partir, elle donne Goupix à Pierre pour qu'il en prenne soin.

29

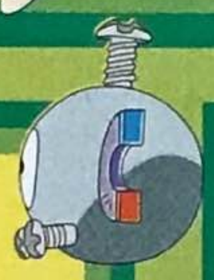
Le Pokémon qui a du punch!

La bande croise un Tygnon, et son dresseur, Anthony. Une fille, appelée Rebecca, apparaît et présente Anthony comme son père. Elle explique qu'il participe au P-1 Grand Prix (un tournoi de Combats Pokémon). Elle persuade Sacha et Pierre d'entrer dans la compétition et d´ essayer de battre son père, pour qu'il arrête de s'entraîner et qu'il passe plus de temps avec elle. La Team Rocket participe au tournoi avec un Kicklee volé, et gagne contre le Tygnon d'Anthony en le collant au sol. La finale est entre le Colossinde de Sacha et le Kicklee de la Team Rocket. Colossinge gagne et Anthony offre de le dresser, et de passer plus de temps auprès de sa famille. Sacha fait ses adieux à Colossinge avant le départ de la bande.

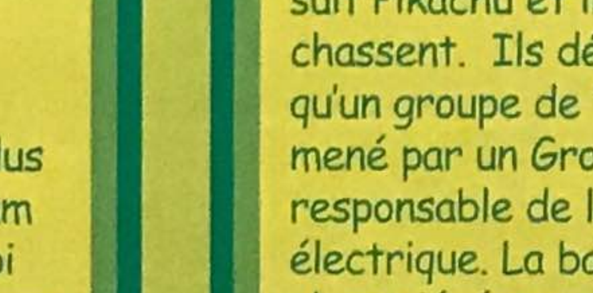


30

Coup de foudre magnétique



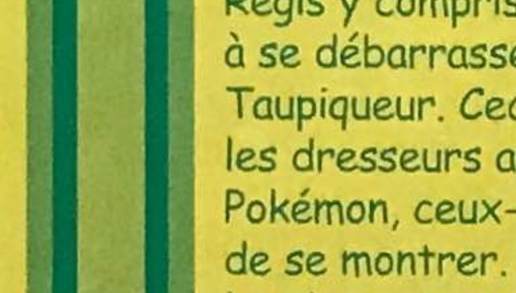
Les amis arrivent à Salleville. Ils vont directement au centre Pokémon, car Pikachu est malade. Lorsqu'ils sont là-bas il y a une panne de courant générale. La bande va à la centrale électrique, pour voir ce qui ne va pas. Quand ils arrivent ils aperçoivent un Magneti qui suit Pikachu et ils le chassent. Ils découvrent qu'un groupe de Tadmorv, mené par un Grotadmorv, est responsable de la panne électrique. La bande est alors piégée par les Tadmorv, quand, soudainement apparaît un Magneti, accompagné de plein de Magneton. Ils battent les Tadmorv, et Pikachu et Magneti vainquent le Grotadmorv, avant que Sacha l'attrape. L'électricité est rétablie. Pikachu se sent mieux et le professeur Chen reçoit le Grotadmorv de Sacha.



31

Barrage contre Pokémon

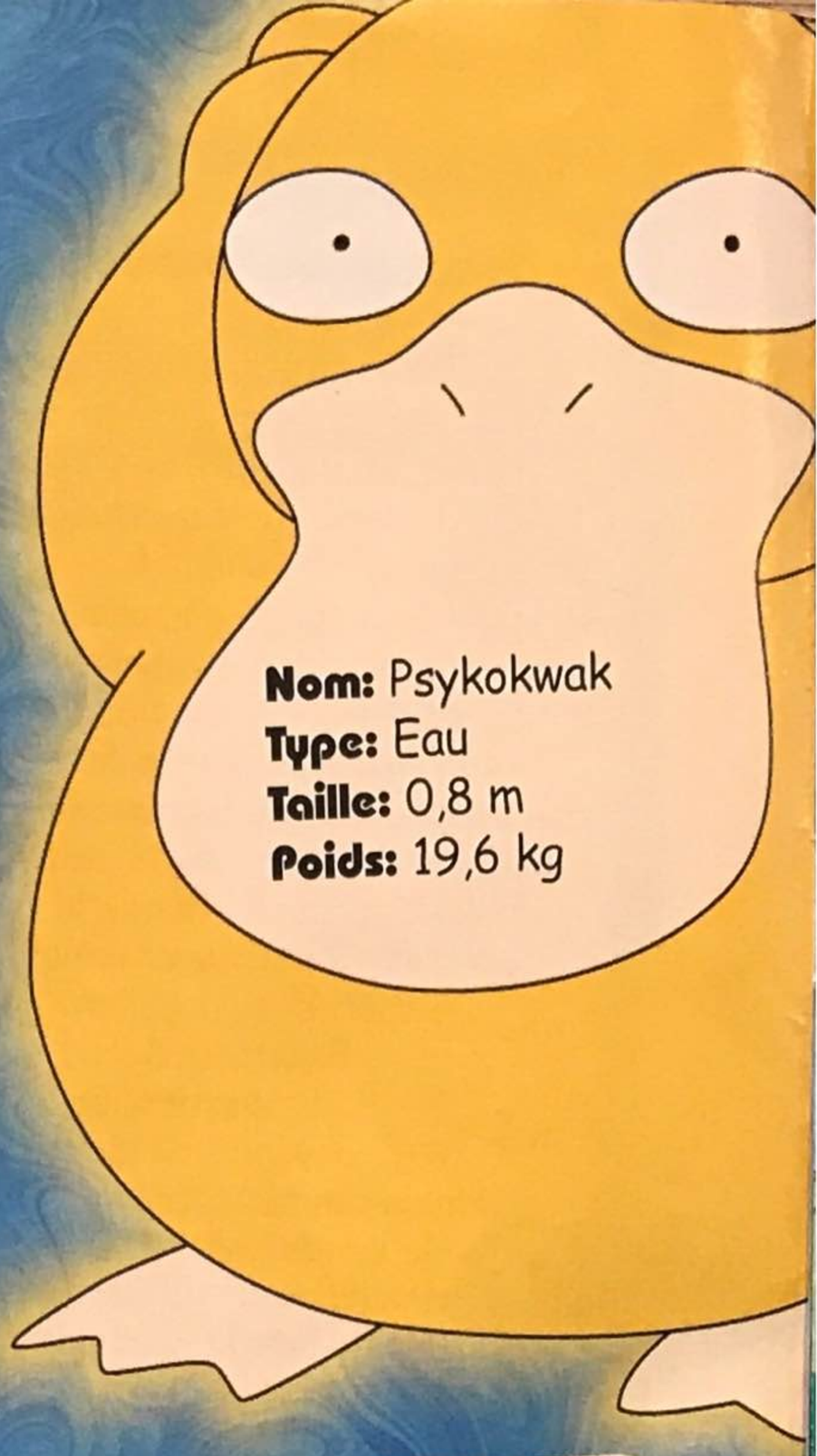
Sur le chemin de Parmanie, la bande se retrouve sur un large site en construction. Ils découvrent qu'un barrage se construit, mais le projet est menacé par un groupe de Taupiqueur, qui cherchent à l'interrompre. La société de bâtiment fait appel aux dresseurs de Pokémon, Régis y compris, pour l'aider à se débarrasser des Taupiqueur. Ceci dit, quand les dresseurs appellent leur Pokémon, ceux-ci refusent de se montrer. Finalement, les dresseurs s'en vont, pensant qu'ils perdent leur temps. Sacha découvre que si le barrage est construit l'habitat des Taupiqueur serait détruit. La société de bâtiment arrête leur projet, et nos amis reprennent leur route, après que les Taupiqueur aient donné une raclée à la Team Rocket.



#054 Psykokwak

Psssssyyyyy ! C'est le cri de ce pauvre vieux Psykokwak, le Pokémon qui a l'air d'avoir toujours un mal de tête de tous les diables. Cela ne l'arrange certainement pas d'avoir Ondine qui lui crie dessus constamment !

Poképrofil



Nom: Psykokwak
Type: Eau
Taille: 0,8 m
Poids: 19,6 kg

Histoire

Dans les jeux de la version Rouge et Bleue, Psykokwak est un Pokémon plutôt commun qui apparaît dans différents lieux aquatiques, tout au long du jeu. Il peut être attrapé si tu le pêches avec la Super Canne à pêche. Dans Pokémon Jaune, Psykokwak est plus difficile à trouver, puisqu'il n'apparaît que sur la Route Six, et ne peut être qu'attrapé si tu as la capacité Surf. Dans le dessin animé , Psykokwak fait son apparition dans l'épisode 27, « Sommeil sur la ville » ; il est accidentellement attrapé par Ondine quand elle fit tomber sa Poké Ball qui s'activa, capturant Psykokwak ! Bien qu'Ondine aime les Pokémon de type Eau, elle pense que Psykokwak est plutôt stupide et inutile. Sa haine pour Psykokwak s'empire, à chaque fois que Psykokwak apparaît alors qu'elle appelle un de ses autres Pokémon. Cependant, avec le temps, Psykokwak lui prouve qu'il n'est pas qu'un Pokémon stupide, et leur relation s'améliore.

5 faits sur Psykokwak

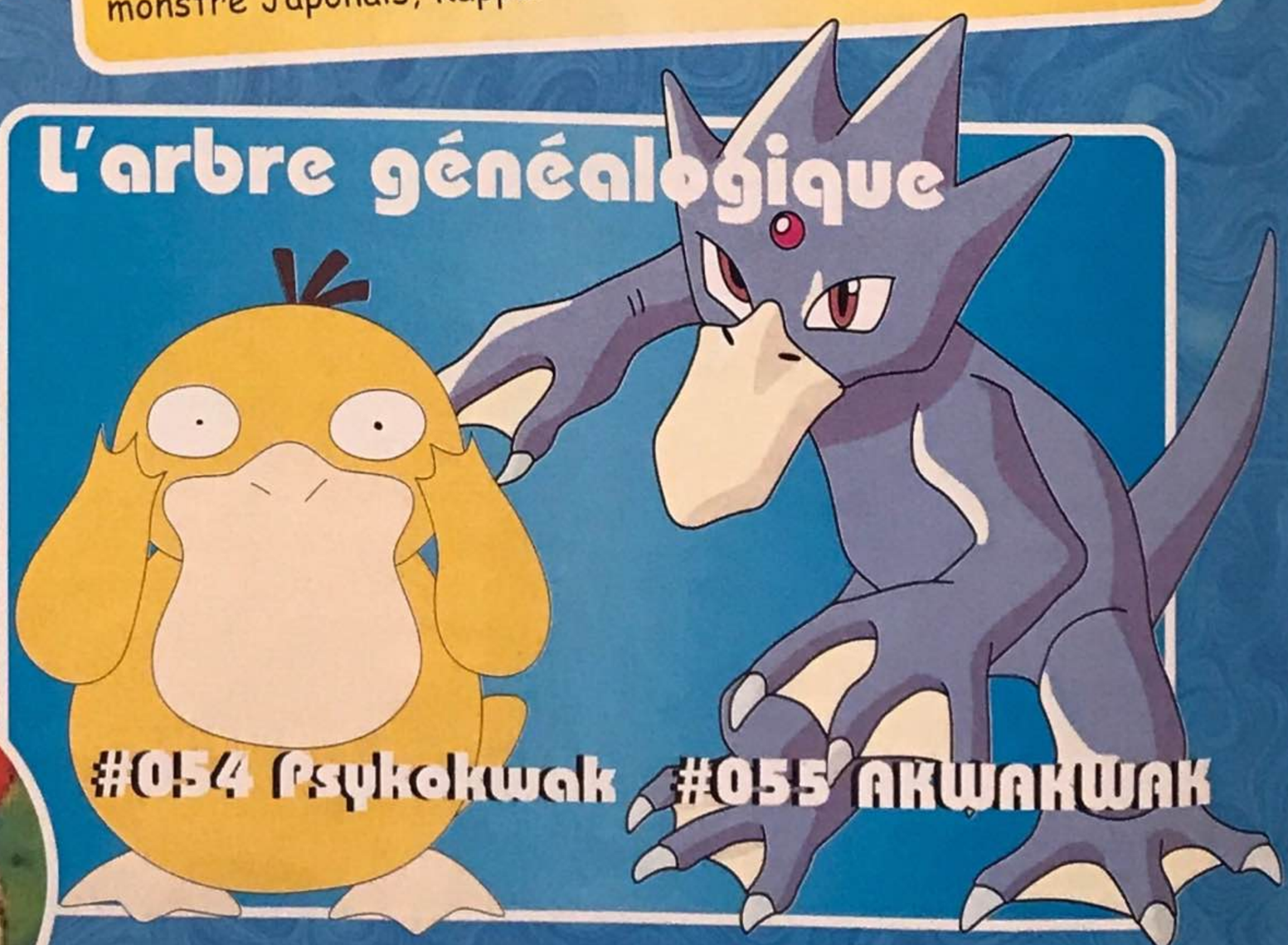
1. Au Japon, Psykokwak est appelé Kodaku. Ko veut dire bébé, et Daku , canard. Ne t'énerve pas Ondine, ce n'est qu'un bébé-canard !
2. Psykokwak se tient toujours la tête, parce qu'il a des maux de crâne violents. Plus il a mal à la tête, plus de puissance il peut déchaîner.
3. Psykokwak utilise souvent ses pouvoirs psychiques, bien que personne ne sache s'il les utilise volontairement ou pas.
4. Tu penses peut-être que Psykokwak a l'air stupide avec son regard vide, mais c'est comme ça qu'il endorme ses ennemis, avant d'utiliser ses pouvoirs psychocinétiques sur eux.
5. Au niveau 33, Psykokwak évolue en un élégant AKWAKWAK, un Pokémon qui est souvent pris pour le monstre Japonais, Kappa.

Les techniques de Psykokwak

Ondine pense peut-être que Psykokwak n'est pas un Pokémon convenable, mais ce petit chenapan a trois attaques à son nom. Cependant, Psykokwak n'est pas un rapide, il n'apprend que sa deuxième attaque qu'au niveau 28 !

Niveau	Attaque	Type
..	Griffe	Normal
28	mimi queue	Normal
31	Entrave	Normal
36	choc mental	Psychique
43	Furie	Normal
52	Hydrocanon	Eau

L'arbre généalogique



© 1999, 2000 Nintendo of Europe GmbH/*©1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ™ and® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1999, 2000 Nintendo

GAME BOY POWER presents POKéMON MASTERS

© 1999, 2000 Nintendo of Europe GmbH ™©1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1989, 2000 Nintendo

POKÉMON

TM

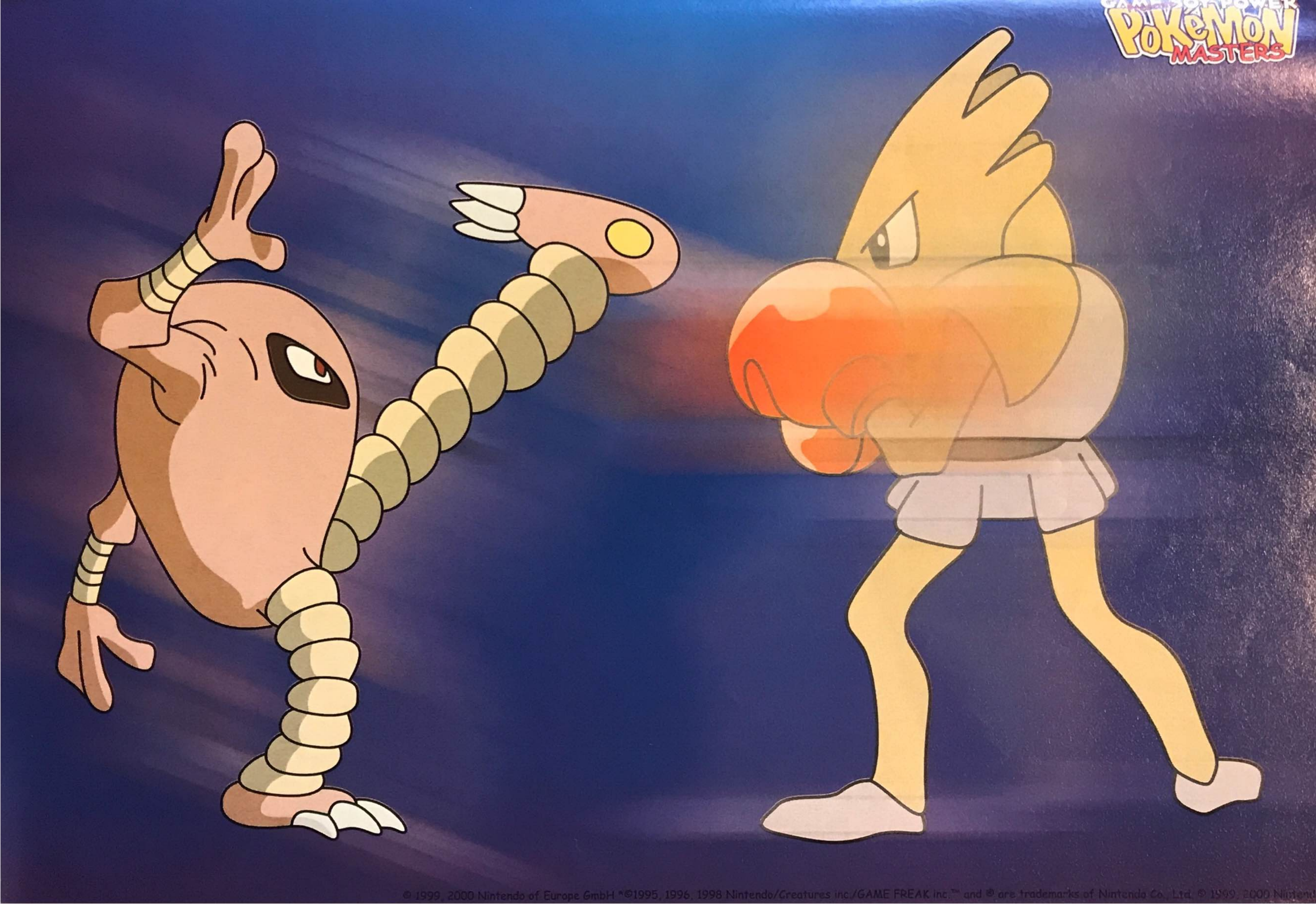
Creatures inc./GAME FREAK inc.™ and © are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1999, 2000 Nintendo

Pokémon

Gotta catch 'em all

© 1999, 2000 Nintendo of Europe GmbH *©1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1999, 2000 Nintendo

Pokémon
STADIUM



© 1999, 2000 Nintendo of Europe GmbH *©1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1999, 2000 Nintendo

GAME BOY POWER presents

POKÉMON MASTERS

#116 Hypotrempe

Mon petit Hypotrempe, un Pokémon de type Eau, qu'Ondine adore, et qui est tout mignon. Fais attention à l'encre !

Poképrofil

Nom: Hypotrempe
Pokémon Type: Eau
Taille: 0,4m
Poids: 8 kg

Histoire

Bien que Hypotrempe apparaisse dans tous les jeux Pokémon Game Boy, son emplacement diffère selon les versions. Hypotrempe est commun dans la version Jaune et Rouge, mais la version Bleue offre un défi aux dresseurs, en effet, Hypotrempe est un Pokémon rare qui n'apparaît qu'à 3 endroits (Route 19, 20 et 21). Dans chaque version, tu as besoin de la Super Canne à pêche pour l'attraper.
Dans le dessin animé, Hypotrempe fut adopté par Ondine, dans l'épisode 19, Tentacool et Tentacruel . La paire persuade un géant Tentacruel de laisser en paix les gens de Porta Vista. Ondine fut très heureuse d'accueillir le petit Hypotrempe dans son équipe de Pokémon. Hypotrempe fut aussi le héros dans « La montagne de l'évolution ». La Team Rocket vole beaucoup de Pokémon, y compris Hypotrempe. Le Pokémon d'Ondine fait gicler une traînée d'encre qui conduit la bande, tout droit à la Team Rocket et aux Pokémon volés. Hourra, Hypotrempe !

5 Faits sur Hypotrempe

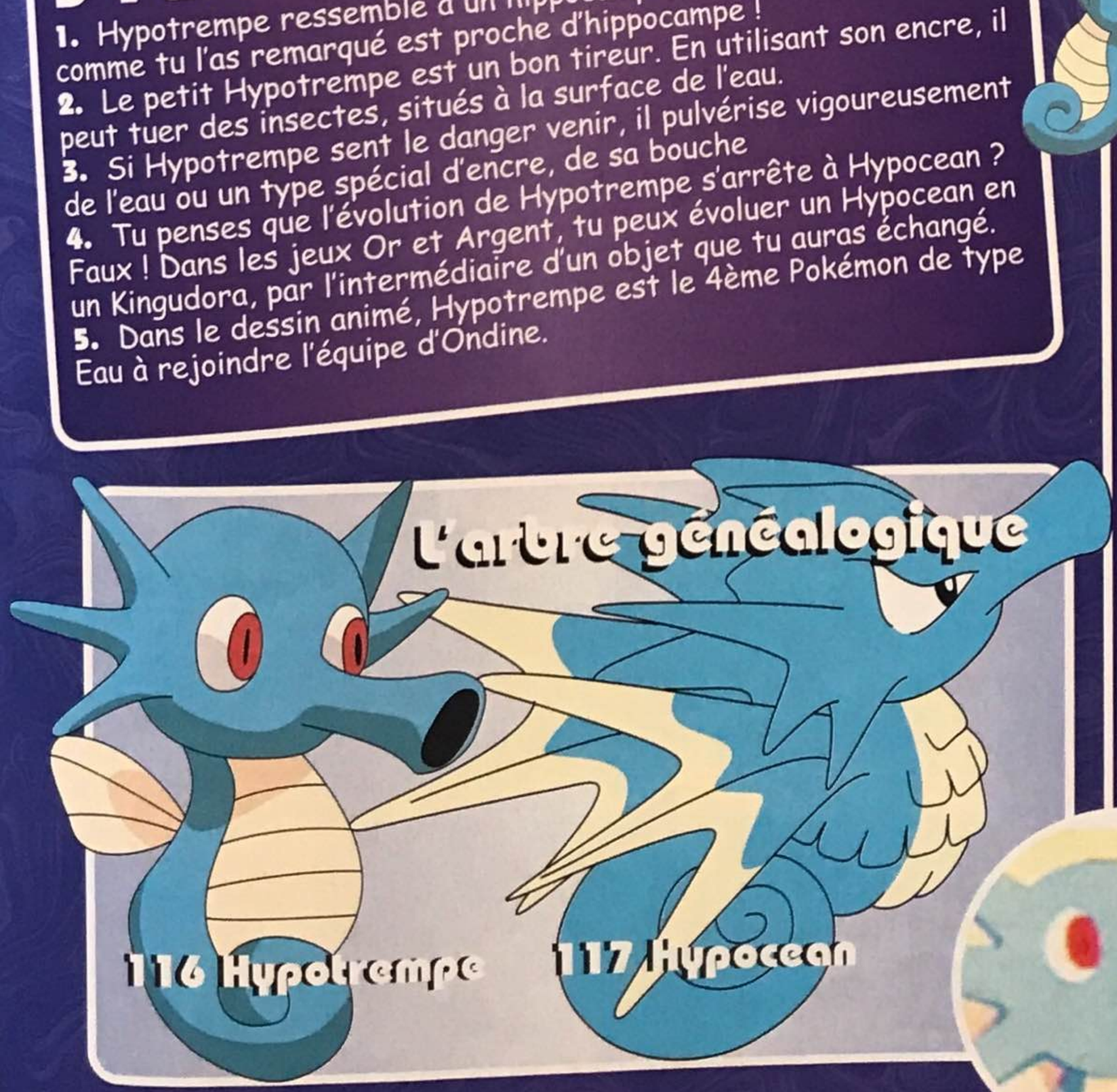
1. Hypotrempe ressemble à un hippocampe, et son nom, comme tu l'as remarqué est proche d'hippocampe !
2. Le petit Hypotrempe est un bon tireur. En utilisant son encre, il peut tuer des insectes, situés à la surface de l'eau.
3. Si Hypotrempe sent le danger venir, il pulvérise vigoureusement de l'eau ou un type spécial d'encre, de sa bouche
4. Tu penses que l'évolution de Hypotrempe s'arrête à Hypocean ? Faux ! Dans les jeux Or et Argent, tu peux évoluer un Hypocean en un Kingudora, par l'intermédiaire d'un objet que tu auras échangé.
5. Dans le dessin animé, Hypotrempe est le 4ème Pokémon de type Eau à rejoindre l'équipe d'Ondine.

Les techniques de Hypotrempe

Hypotrempe est peut-être mignon, mais il a trois différents types d'attaque, à son nom. Hypotrempe vaut le coup d'être obtenu par n'importe quelle équipe de dresseurs de Pokémon.

NIVEAU	ATTAQUE	TYPE
..	Ecume	Eau
19	Brouillard	Normal
24	Groz'yeux	Normal
30	Pistolet a o	Eau
37	Hate	Psychique
45	Hydro canon	Eau

L'arbre généalogique



116 Hypotrempe

117 Hypocean

Rencontre La TROUPE

Jette un coup d'œil aux humains qui ont toutes les Poké Balls, dans le monde des Pokémon. Ce mois ci, Sacha est la star...

Sacha

Sacha est le responsable du groupe et le plus enthousiaste des futurs Maîtres Pokémon du monde entier. Quand Sacha reçut son certificat de Dresseur Pokémon, pour ses 10ans, il quitta le bourg Palette et commença sa grande aventure pour les attraper tous. Son Pokémon acolyte est Pikachu, et ils deviennent les meilleurs amis après un début difficile. Bien que Sacha commence sa recherche seul, sur sa route, il fait connaissance d'Ondine et Pierre. Ses nouveaux amis le soutiennent dans son aventure pour devenir un Maître Pokémon, et lui offrent leur aide et conseil tout au long de sa quête.

Quand Sacha quitta le bourg Palette, il quitta aussi sa mère. Sa mère est très généreuse. Bien qu'elle soit possessive, elle sait qu'à un moment tout garçon doit partir. Elle encourage toujours Sacha à poursuivre ses rêves. On ne connaît pas beaucoup de chose sur le père de Sacha, sinon qu'il était dresseur Pokémon. Personne ne sait où il est , mais peut-être qu'un jour, Sacha le rencontrera.

Les caractéristiques de Sacha

Nom Anglais:
Ash Ketchum

Nom Japonais:
Satoshi

Age - 10 ans

Hauteur - 1.50m

Genre - Male

De - Bourg Palette

Citation : « J'annonce à tous les Pokémon du monde que je vais tous vous capturer et vous vaincre. »

Les voix derrière Sacha

En France, la voix de Sacha est fournie par un garçon de 16 ans. Dans la version Japonaise, une femme appelée Matsumoto Rica a doublé la voix de Sacha . Au Japon, ils disent que derrière tout bon Dresseur Pokémon, il y a une grande dame.

Matsumoto Rica, la voix de Sacha, dans le dessin animé Japonais.

Le savais-tu?

Dans le dessin animé Japonais, Sacha est appelé Satoshi. Il porte le nom du créateur de Pokémon, Satoshi Tajiri. Peut-être que M .Tajiri a créé Sacha à son image quand il était un jeune garçon ?

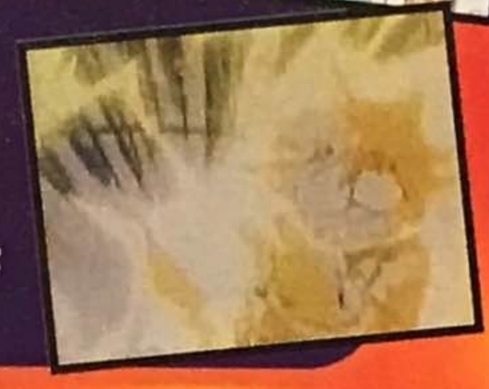
Les Pokémon de Sacha

Sacha a capturé beaucoup de Pokémon dans la première saison des dessins animés, bien qu'il ne les ait pas tous gardés. Voici la liste complète des Pokémon dont Sacha fut le propriétaire à un moment donné.

Pikachu : Le premier Pokémon de Sacha, donné par le Professeur Chen, dans l'épisode 1.
Chenipan : Le premier Pokémon que Sacha a attrapé (Episode 3)
Chrysacier : Evolution de Chenipan, dans l'épisode 3, après avoir vaincu la Team Rocket
Papilusion : Evolution de Chrysacier dans l'épisode 4, après avoir été attaqué par des Dardagnan
Roucoups : Attrapé dans l'épisode 3(avec l'aide de Pikachu)
Bulbizarre : Donné à Sacha, dans l'épisode 10, par une femme gentille, appelé Mélanie
Salamèche : Sacha a adopté ce Pokémon, dans l'épisode 11, après que son dresseur l'ait abandonné.
Reptincel : Salamèche évolue dans l'épisode 40, après avoir maîtrisé une horde de Noadkoko.
Dracaufeu : Reptincel évolue dans l'épisode 43 durant un combat contre Ptera.
Carapuce : Quittant un troupeau de Carapuce, ce Pokémon rejoins Sacha, dans l'épisode 12.
Rattatac : Sacha échange son Papilusion contre ce Pokémon, dans l'épisode 15, mais l'échange de nouveau, à la fin du dessin animé.
Krabby : Attrapé dans l'épisode 13, après avoir pincé le doigt de Sacha.
Colossinge : Attrapé dans l'épisode 24, après que Sacha utilise Salamèche pour le battre. Sacha le donne à un autre dresseur, dans l'épisode 28.
Spectrum : Ce Pokémon solitaire rejoins la troupe, après que Sacha et Pikachu aient joué avec lui. Spectrum reste avec Sabrina à la fin de l'épisode 23.
Grotadmorv : Un Pokémon qui pue, attrapé dans Gringy City, dans l'épisode 29.
Tauros : L'épisode dans lequel Sacha attrape ce Pokémon n'est jamais sorti du Japon. (Episode 35, au Japon)

La rencontre de Pikachu

Le Professeur Chen présente Pikachu à Sacha, lors de son premier jour en tant que Dresseur Pokémon. Pikachu lui souhaite la bienvenue avec une attaque Eclair ! Aïe ! Ca fait mal ! mais nous savons bien que vite ils deviennent de très bons amis.



Sacha attrape Chenipan

Sacha repère un Chenipan lors d'une promenade dans la forêt de Jade. OK ! il se débrouille à attraper le Chenipan, son premier Pokémon. Sacha est enchanté, mais Ondine ne partage pas particulièrement sa joie, car elle n'est pas une fan des Pokémon insectes.

Les grands moments de Sacha

Sacha a eu beaucoup d'aventures lors de son voyage pour devenir un Maître Pokémon, mais certains moments sont plus mémorables que d'autres. Voici un rapide coup d'œil sur cet aventurier intrépide, Sacha.

Premier combat d'arène

Lors de son arrivée à Argenta, Sacha se dirige vers l'arène, pour défier Pierre, le champion d'arène.
Pikachu combat vaillament, mais il n'atteint pas les performances du Pokémon de Pierre. Avec un peu de chance, Sacha bat Pierre et gagne le Badge Roche. Pierre quitte Argenta et rejoint Sacha dans ses aventures.

Bons Tuyaux

Tu trouves que Pierre est dur comme une pierre ? Morgane te déstabilise ? Et bien, Poké-fans, voici l'aide de notre guide expert pour faire face aux plus grandes batailles, dans ce jeu. Bats-les tous !

Argenta
Champion d'arène 1- Pierre

Le groupe des Pokémon rouge et bleu
Racaillou (nv12), Sol /Roche - Onix (nv14), Sol/Roche

La tactique du dresseur : Si tu choisis Carapuce ou Bulbizarre, au début, tu n'auras aucun problème à gagner le Badge Roche. Vérifie, avant le combat, que Bulbizarre sait utiliser l'attaque Fouet Lianes apprise au niveau 13. Sinon, utilise les Pokémon Insecte que tu as attrapés jusqu'à présent. Vérifie qu'ils arrivent au delà du niveau 12.

Le groupe des Pokémon Jaune
Racaillou (nv10), Sol /Roche - Onix (nv12), Sol/Roche

La tactique du dresseur : Pikachu est inutile face à la troupe de Pierre, utilise donc les Pokémon que tu as attrapés. Le Double pied de Nidoran, appris au nv 12, ou le Balayage de Ferosinge, appris au nv 9, sont 2 bonnes attaques qui laissera Pierre dans un nuage de poussière.

Les prix
Le Badge Roche : augmente le pouvoir de tous tes Pokémon et te permet d'utiliser Flash n'importe quand.
TM34- Patience : Ton Pokémon passe 2-3 tours, puis frappe son adversaire, avec 2 fois plus de dégâts, résultant de son attente.

Carmin sur mer
Champion d'arène 3 - Major Bob

Le groupe des Pokémon rouge et bleu
Pikachu (nv18), Electrique - Voltorbe (nv 21), Electrique
Raichu (nv 24), Electrique

La tactique du dresseur : Les Pokémon Sol sont les meilleurs contre l'équipe du Major Bob. Si tu attrapes un Racaillou, sur ton chemin vers le Mont Lune, utilise le. Si tu prends TM 28 (Tunnel) de la Team Rocket, à Azuria, enseigne l'attaque à Racaillou et regarde l'équipe du Major Bob s'évanouir !

Le groupe des Pokémon Jaune
Raichu (nv 28), Electrique

La tactique du dresseur : Les dresseurs de l'édition Jaune ont une épreuve plus facile, puisque le Major Bob ne possède que Raichu. Tu peux battre facilement le Raichu du Major Bob, en utilisant la même tactique que ci-dessus.

Les prix
Le Badge Foudre : augmente la capacité de Vitesse des Pokémon et te permet d'utiliser le Vol.TM 24 - Tonnerre : Une grande attaque à connaître par les Pokémon Electriques.

Azuria
Champion d'arène 2- Ondine

Le groupe des Pokémon rouge, bleu et Jaune
Stari (nv18), Eau - Staross (nv 21), Eau/Psychique

La tactique du dresseur : Les dresseurs de l'édition Jaune n'ont aucun problème contre les Pokémon aquatiques d'Ondine ; Pikachu leur envoie un méchant choc, pour une victoire facile. Les dresseurs de l'édition Bleue et Rouge ont certainement un Pikachu, sinon, un Pokémon de type Plante fera l'affaire.

Les prix
Le Badge Cascade : Le Pokémon t'obéit jusqu'au niveau 30, et te permet d'utiliser Coupe, n'importe quand.
TM11- Bulles d'O : Une grande attaque à connaître par les Pokémon Aquatiques.

Céladopole
Champion d'arène 4 - Erika

Le groupe des Pokémon rouge et bleu
Saquedeneu (nv24), Plante - Empiflor (nv 29), Poison/Plante
Rafflesia (nv 29), Poison/Plante

La tactique du dresseur : Si tu choisis Salamèche au départ, tu n'auras pas de problème à transformer les Pokémon d'Erika en fleurs séchées. Sinon, utilise des Pokémon Insectes ou Vol, attrapés au début du jeu, qui auront sûrement évolue en de puissant Pokémon, comme Dardagnan ou Papilusion. Et, va à un niveau suffisant pour battre les Pokémon d'Erika . Ses Pokémon utilisent la Poudre Soporifique, alors vérifie que tu as quelques Excitants, avec toi.

Le groupe des Pokémon Jaune
Saquedeneu (nv30), Plante - Boustiflor (nv 32), Poison/Plante
Ortide (nv 32), Poison/Plante

La tactique du dresseur : Tu dois avoir pris un Salamèche d'un Dresseur, sur la route 24. Ce Pokémon enflammé n'auras pas de problème à incendier la troupe d'Erika. Vérifie que tu as quelques Excitants, avec toi, au cas où ses maudits Pokémon Plante utilisent la Poudre Soporifique.

Les prix
Le Badge Prisme : Le Pokémon t'obéit jusqu'au niveau 50, et tu peux utiliser la Force, n'importe quand.TM 21 - Mega Sangsue : Une force Plante qui te permet d'absorber l'énergie, équivalent à la moitié des dommages faits par ton adversaire.

Saffrania
Champion d'arène 5 - Morgane

Le groupe des Pokémon Rouge et Bleu

M.Mime (nv37), Psychique - Aéromite (nv 38), Insecte/Poison

Kadabra (nv 38), Psychique - Alakazam (nv 43), Psychique

La tactique du dresseur : Avant de faire face à Morgane, tu dois combattre ses amis. Prépare ton Racaillou/ Gravalanche à renvoyer ses Pokémon Fantôme dans le royaume des spectres, grâce à l'attaque Tunnel. Pour l'équipe des Pokémon Psychique de Morgane, sois sûr que tu aies des puissants Pokémon Insecte. Papilusion est un bon choix, car la Poudre Soporifique est grandement utile. Sinon, utilise ton Racaillou/ Gravalanche, s'il sait utiliser Séisme.

Le groupe des Pokémon Jaune

Abra (nv 50), Psychique - Kadabra (nv 50), Psychique - Alakazam (nv 50), Psychique

La tactique du dresseur : Les dresseurs de la version Jaune auront une bataille difficile, puisque tous les Pokémon de Morgane ont atteint ce haut niveau 50 . Ceci dit, utilise la même tactique que ci-dessus, et tu t'en sortiras. Vérifie que tes Pokémon sont au dessus du niveau 40.

Les prix

Badge Marais: Les Pokémon t'obéissent jusqu'au niveau 70. TM 46 - Psywave : les dommages faits à ton adversaire représentent 1.5 fois le niveau Expérience de ton Pokémon

Parmanie
Champion d'arène 6 - Koga

Le groupe des Pokémon Rouge et Bleu

Smogo(nv37), Poison - Grotadmorv (nv 39), Poison

Smogogo (nv 43), Poison

La tactique du dresseur : Verifie que tu pars au combats avec quelques Antidotes. L'équipe de Koga est formée de méchants Pokémon Poison. Tous les Pokémon, sauf ceux de type Plante et Combat, se battent honorablement contre l'équipe de Koga. Pour de meilleurs résultats, utilise le Séisme de ton Racaillou/ Gravalanche ou le Choc mental de Soporifik/Hypnomade. Tu mets les choses au point, dans l'arène de Parmanie, sans aucun souci.

Le groupe des Pokémon Jaune

Mimitrosse(nv44), Insecte/Poison - Mimitrosse(nv46), Insecte/Poison

Mimitrosse(nv48), Insecte/Poison - Aéromite (nv50), Insecte/Poison

La tactique du dresseur : Les niveaux des Pokémon sont probablement plus élevés, mais les dresseurs de l'édition Jaune n'auront pas de problème avec l'équipe de Koga. Le Salamèche que tu as attrapé sur la route 24, doit maintenant avoir une imposante force de feu, et être suffisamment puissant pour passer un savon aux Pokémon de Koga.

Les prix

Badge Ame : augmente la Def de tous tes Pokémon, et te permet d'utiliser Surf.
TM 06 - Toxik : empoisonne les Pokémon de ton adversaire, et les dommages infligés augmentent à chaque tour.

Cramois'Ile
Champion d'arène 7 - Auguste

Le groupe des Pokémon Rouge et Bleu

Ponyta(nv40), Feu - Galopa (nv 42), Feu

Caninos (nv 42), Feu - Arcanin (nv 47), Feu

La tactique du dresseur : Si tu choisis Carapuce, en début de partie, tu n'auras pas de problème à te débarrasser de la bande des méchants Pokémon d'Auguste. Si tu n'as pas Carapuce, tu devrais avoir pêché quelques Pokémon aquatiques. Sinon, des Pokémon Roche ou Sol iront bien.

Le groupe des Pokémon Jaune

Feunard(nv48), Feu - Galopa (nv 50), Feu

Arcanin (nv 54), Feu

La tactique du dresseur : Tu fais face à une plus petite équipe que celle des versions Rouge et Bleue, mais tous les Pokémon sont à un niveau supérieur. Ceci dit, tu ne dois pas t'inquiéter car le Carapuce que tu reçois de l'inspecteur Jenny, à Carmin sur mer est suffisamment puissant pour calmer l'équipe excitée d'Auguste. N'est-ce pas ?

Les prix

Badge Volcan : augmente la speed VIT de tes Pokémon
TM 38 - Explosion : une attaque Feu puissante

Jade
Champion d'arène 8 - Giovanni

Le groupe des Pokémon Rouge et Bleu

Triopikeur(nv 42), Sol - Nidoqueen (nv 43), Poison/Sol

Nidoking (nv 45), Poison/Sol - Rhinocorne (nv 45), Sol/Roche

Rhinoferos (nv 50), Sol/Roche

La tactique du dresseur : Prend plein de Potions avec toi, pour passer les copains dresseurs de Giovanni. Ceux qui ont attrapé Carapuce, en début de partie, ont l'avantage, ici. Sinon, tout Pokémon Aquatique qui connaît Hydrocanon noiera bientôt l'équipe de Giovanni. D'autres Pokémon, comme ceux du type Plante ou Glace sont bons à avoir.

Le groupe des Pokémon Jaune

Triopikeur(nv 50), Sol - Persian (nv 53), Normal

Nidoqueen (nv 53), Poison/Sol - Nidoking (nv 55), Poison/Sol

Rhinoferos (nv 55), Sol/Roche

La tactique du dresseur : Les Pokémon de Giovanni sont peut-être à un niveau supérieur, mais tu as ce puissant Carapuce qui se débarrassera bientôt de tous ses Pokémon.

Les prix

Badge Terre : Tous les Pokémon t'obéiront.
TM 27 - Abîme : Une attaque puissante qui peut faire s'évanouir ton adversaire d'un coup. N'a aucun effet sur les Pokémon Vol.

Bons Tuyaux

Le conseil des 4

Tu as battu les 8 Champions Pokémon, et tu as gagné tous les badges. Maintenant, il est temps de faire face au Conseil des 4. Surtout achète des Guérisons et Rappels, avant d'entrer dans la bataille. Une fois que tu commences le combat, tu ne peux pas t'échapper au Centre Pokémon pour une remise en forme de ton équipe et, tu ne peux pas échanger tes Pokémon. Vérifie quels sont les Pokémon que tu vas combattre, jette un coup d'œil aux tactiques des dresseurs, et choisis bien ton équipe selon les types de Pokémon qui te serviront. Tu devrais avoir plein de choix de Pokémon, maintenant. Bonne Chance !

Maître des Pokémon Glace Olga

La tactique du dresseur

Les meilleurs Pokémon à utiliser sont ceux des types Feu et Electrique.

Crustabri (nv 53) - Eau/Glace
Lamantine (nv 54) - Eau/Glace
Flagadoss (nv 54) - Eau/Psychique
Lippoutou (nv 56) - Glace/Psychique
Lokhlass (nv 56) - Eau/Glace

Maître des Pokémon Sol/Combat Aldo

La tactique du dresseur

Les meilleurs Pokémon à utiliser sont ceux des types Psychique et Eau.

Onix (nv 53) - Sol/Roche
Tygnon (nv 55) - Combat
Kicklee (nv 55) - Combat
Onix (nv 56) - Sol/Roche
Mackogneur (nv 58) - Combat

Maître des Pokémon Spectre et Poison Agatha

La tactique du dresseur

Les meilleurs Pokémon à utiliser sont ceux des types Psychique et Sol.

Spectrum (nv 55) - Spectre/Poison
Ectoplasma (nv 56) - Spectre/Poison
Nosferalto (nv 56) - Poison/Vol
Arbok (nv 58) - Poison
Ectoplasma (nv 60) - Spectre/Poison

Maître des Pokémon Dragon Peter

La tactique du dresseur

Les meilleurs Pokémon à utiliser sont ceux des types Glace, Electrique et Eau

Draco (nv 56) - Dragon
Leviator (nv 58) - Eau/Vol
Ptera (nv 60) - Roche/Vol
Dracolosse (nv 62) - Dragon/Vol

THE POKÉMON LEAGUE CHAMPION

Le conseil des 4 est à terre, mais cela n'est pas fini ! Pour devenir le champion de Ligue Pokémon, tu dois faire face à Régis une dernière fois.

Bons Tuyaux

L'ÉQUIPE POKÉMON DE LA VERSION ROUGE ET BLEUE

ALAKAZAM (nv 59), PSYCHIQUE - UTILISE DES POKÉMON SOL (SÉISME)
RHINOFEROS (nv 61), SOL/ROCHE - UTILISE DES POKÉMON EAU
ROUCOUPS (nv 61), NORMAL/VOL - UTILISE DES POKÉMON ÉLECTRIQUE

La prochaine série de Pokémon que Régis envoie dépend du choix qu'il a fait qu début du jeu.

S'il a choisi Bulbizarre...
LEVIATOR (nv 61), EAU/VOL - UTILISE DES POKÉMON ÉLECTRIQUE
ARCANIN (nv 63), FEU - UTILISE DES POKÉMON EAU
FLORIZARRE (nv 65), POISON/PLANTE - UTILISE DES POKÉMON FEU

S'il a choisi Salamèche...
NOADKOKO (nv 61), PLANTE/PSYCHIQUE - UTILISE DES POKÉMON FEU
LEVIATOR (nv 63), EAU/VOL - UTILISE DES POKÉMON ÉLECTRIQUE
DRACAUFEU (nv 65), FEU/VOL - UTILISE DES POKÉMON EAU

S'il a choisi CARAPUCE...
ARCANIN (nv 61), FEU - UTILISE DES POKÉMON EAU
NOADKOKO (nv 63), PLANTE/PSYCHIQUE - UTILISE DES POKÉMON FEU
TORTANK (nv 65), EAU - UTILISE DES POKÉMON ÉLECTRIQUE

L'ÉQUIPE POKÉMON DE LA VERSION JAUNE

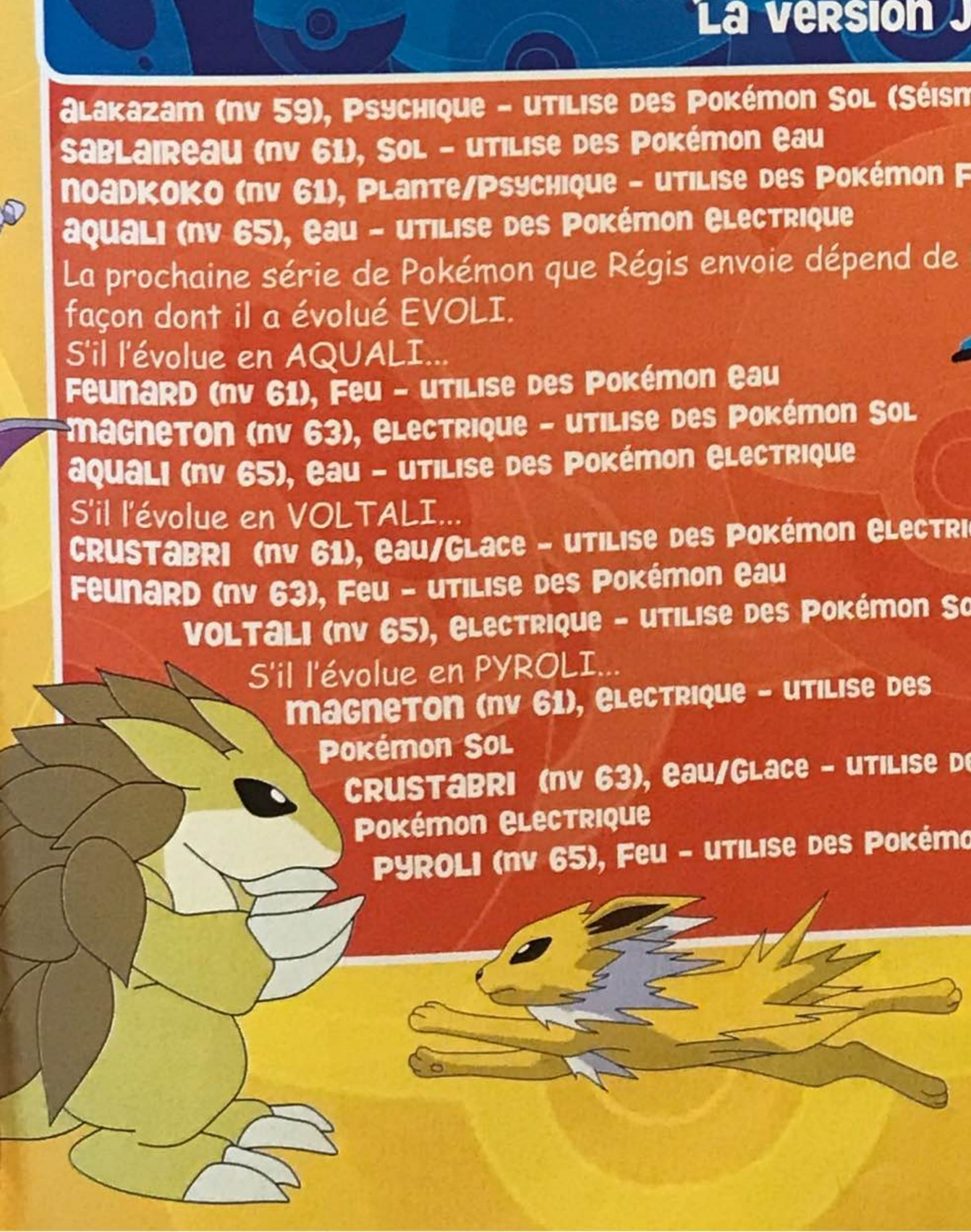
ALAKAZAM (nv 59), PSYCHIQUE - UTILISE DES POKÉMON SOL (SÉISME)
SABLAIREAU (nv 61), SOL - UTILISE DES POKÉMON EAU
NOADKOKO (nv 61), PLANTE/PSYCHIQUE - UTILISE DES POKÉMON FEU
AQUALI (nv 65), EAU - UTILISE DES POKÉMON ÉLECTRIQUE

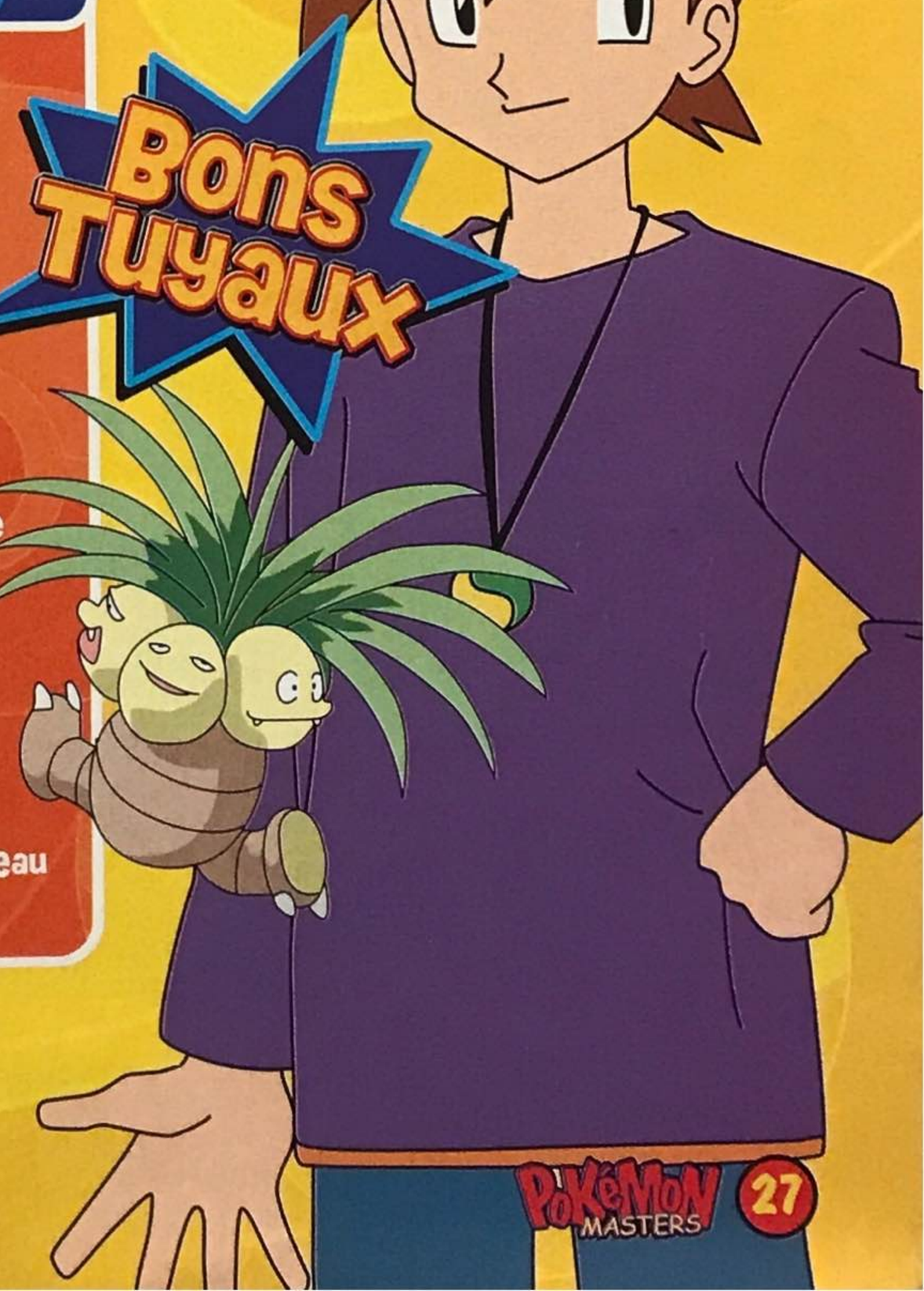
La prochaine série de Pokémon que Régis envoie dépend de la façon dont il a évolué EVOLI.

S'il l'évolue en AQUALI...
FEUNARD (nv 61), FEU - UTILISE DES POKÉMON EAU
MAGNETON (nv 63), ÉLECTRIQUE - UTILISE DES POKÉMON SOL
AQUALI (nv 65), EAU - UTILISE DES POKÉMON ÉLECTRIQUE

S'il l'évolue en VOLTALI...
CRUSTABRI (nv 61), EAU/GLACE - UTILISE DES POKÉMON ÉLECTRIQUE
FEUNARD (nv 63), FEU - UTILISE DES POKÉMON EAU
VOLTALI (nv 65), ÉLECTRIQUE - UTILISE DES POKÉMON SOL

S'il l'évolue en PYROLI...
MAGNETON (nv 61), ÉLECTRIQUE - UTILISE DES POKÉMON SOL
CRUSTABRI (nv 63), EAU/GLACE - UTILISE DES POKÉMON ÉLECTRIQUE
PYROLI (nv 65), FEU - UTILISE DES POKÉMON EAU





Bons Tuyaux

ES-TU UN MAÎTRE POKÉMON ?

Tente ta chance avec la page des casse-tête du professeur Chen

Les mots mêlés de Jessie et James

Cette maudite Team Rocket essaie toujours de poser des problèmes ! Ils ont tripoté mon Pokédex, et maintenant, tout est mélangé. Peux-tu m'aider à remettre dans l'ordre ces noms de Pokémon ?

1. Tubaspko
2. Nratidok
3. Tnemalani
4. Peartacs
5. Sraflefia
6. Cardo
7. Namsiotra
8. Ganetmon
9. Telecoder
10. Urephocam

A Même Type

Jette un coup d'œil aux Pokémon ci-dessous. Peux - tu les mettre par paire, selon leur type ? Par exemple, Electrique avec Electrique, et Eau avec Eau. Simple, hein ?

Osselait
#104

Lokhlass
#131

Staross
#121

Kangourex
#115

Flagadoss
#080

Amonita
#138

rodoudou
#040

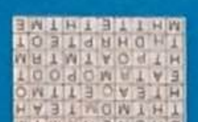
Kabutops
#141

Taupiqueur
#050

Crustabri
#091

Les Casse-tête du professeur

1. Quelle Pierre Elémentaire as-tu besoin pour évoluer Nidorina en Nidoqueen ?
2. Après combien de temps Ramoloss commence à sentir la douleur ?
3. A qui appartenait le Miaouss de Jessie et James ?
4. De quelle couleur est le Nidoran mâle ?
5. Que peux-tu attraper si tu restes trop près du Pokémon Psychique, Kadabra ?
6. Combien de queue a un Goupix à sa naissance ?
7. De quelle couleur est la flamme que Reptincel souffle, quand il s'excite ?
8. Que se passerait-il si tu es suffisamment fou pour attraper une des queues de Feunard ?
9. Pauvre Psykokwak, de quoi a-t-il l'air de toujours souffrir ?
10. Le Pokémon super rare, Lokhlass, a une capacité très spéciale. Quelle est - elle ?



Les DOUBLES de METAMORPH

L'intrus de Mystherbe

1. C 2. B 3. C 4. D

ion de la Team Rocket, Giovanni
ne bleuté
ons 9. un mal de tête

Les devinettes de Sacha

1. Piafabecs 2. Chenipan 3. Mélanie
4. les Sœurs Sensationnelles 5. A7 6. Rose
7. MELOFEE 8. MAGICARPE 9. Violet
10. Il communiqua par l'intermédiaire de Miaouss

L'intrus de Mystherbe

Mystherbe a réuni ces 4 groupes de Pokémon. Il y a un intrus dans chaque groupe, mais as-tu suffisamment de connaissance sur Pokémon, pour trouver l'intrus ?

1. Le quel de ces Pokémon n'utilise pas Armure ?

2. Lequel de ces Pokémon ne peut-être attrapé que dans la version Bleue

3. Lequel de ces Pokémon n'est pas Psychique ?

4. Lequel de ces Pokémon n'a pas besoin d'une Pierre Elémentaire pour évoluer ?

Les devinettes de Sacha

Sacha, étant le héros, est la meilleure personne pour établir un questionnaire sur Pokémon, le dessin animé. As-tu suffisamment bien suivi les aventures de Sacha, Pikachu, Ondine et Pierre, pour pouvoir répondre correctement à ces questions ?

1.. Lors de mon premier jour, en tant que dresseur, quel type de Pokémon m'a presque donné une « becquetée » ?

2. C'était un moment inoubliable pour moi, mais te rappelles-tu quel est le premier Pokémon que j'ai attrapé ?

3. Te souviens-tu du nom de cette gentille femme qui s'occupe des Pokémon blessés et abandonnés, et qui m'a aussi donné un Bulbizarre à dresser ?

4. J'ai gagné mon second Badge, le Badge Cascade, à l'arène d'Azuria. Les Champions d'arène étaient des sœurs, mais sais-tu comment se font elles appelées ?

5. Qui était le Dresseur de Pokémon qui a gagné pour la 99ème fois consécutive, contre moi, et qui a remporté sa 100ème victoire contre la Team Rocket ?

6. C'était triste de dire au revoir à mon Papilusion, quand il trouva un compagnon. Te souviens-tu de la couleur de son compagnon ?

7. Sur le chemin d'Azuria, nous avons traversé les grottes du Mont Lune. C'était là-bas que nous avions trouvé la Pierre Lune, mais quels Pokémon la protégeaient ?

8. Lorsque nous étions à bord du St Anne, James de la Team Rocket s'est fait avoir, lors de l'achat d'un Pokémon inutile. Quel Pokémon était-ce ?

9. Quand nous sommes tombés sur la troupe des Carapuce, de quelle couleur ont-ils menacé Ondine de teindre ses cheveux ?

10. Quand nous étions à Porta Vista, nous avons fait face à un géant Tentacruel. Comment communiquait-il avec les humains ?

Les doubles de metamorph

METAMORPH a la capacité à transformer tous les Pokémon qu'il veut. Peux-tu retrouver le seul METAMORPH, dans cette grille de lettres mêlées.

M	E	H	T	A	T	R	E	H	M
H	T	O	M	E	H	T	T	E	T
P	A	H	T	P	T	A	T	A	E
E	R	O	H	E	H	A	M	T	M
T	H	T	M	D	M	T	E	A	H
H	T	E	A	O	E	T	T	M	O
E	A	T	R	M	O	P	O	D	T
H	T	P	O	A	T	M	T	R	M
T	H	D	H	R	P	T	E	O	T
M	H	T	T	E	T	H	T	M	E

Les mots mêlés de Jessie et James

1. KABUTOPS 2. ARTIKODIN 3. LAMANTINE 4. PARASECT
5. RAFFLESIA 6. DRACO 7. AMONISTAR 8. MAGNETON
9. ELECTRODE 10. MACHOPEUR

Même Type

A&I Sol B&J Eau/Glace
C&E Eau/Psychique D&G Normal
F&H Roche/Eau

Les casse-tête du professeur

1. Pierre Lune 2. 5 secondes 3. le p
4. Rose 5. un mal de tête 6. un
8. Tu peux être maudit pendant 10
10. il peux lire les pensées des gens

GAME BOY POWER

POKéMON MASTERS

©1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1999, 2000 Nintendo

Quiz people

www.quizpeople.com le plus gros site de jeux en ligne en Europe a déjà fasciné des millions de surfers.

Vous pourrez gagner toutes sortes de lots sur ce site, de votre île déserte à votre petit avion. Visiter le site de quizpeople.com, répondez aux questions ci-dessous et un de ces magnifiques cadeaux pourra être à vous !

En renvoyant cette Quizcarte-postale, vous participerez au tirage au sort d'une superbe chaîne Hi-Fi Sanyo DC 007 CM disposant d'un lecteur/enregistreur de MiniDisc, un lecteur de CD 3 plages, des enceintes haute performance et pleins d'autres extras.

Question n°1 :

Où peut-on trouver
le plus gros site de jeux en Europe ?

- ☐ réponse 1 : www.quizpeople.com
- ☐ réponse 2 : à la télévision
- ☐ réponse 3 : à la radio

Question n°2 :

Lequel des trois prix n'est pas le prix principal du concours du jour sur quizpeople.com ?

- ☐ réponse 1 : une île
- ☐ réponse 2 : un avion
- ☐ réponse 3 : un solitaire

Nom: _____

Adresse: _____

Code Postal et Ville: _____

Téléphone: _____

e-mail: _____

Âge: _____ fem/masc: _____

Le coupon doit nous parvenir au plus tard avant le 9 octobre 2000 à l'adresse ci-dessous :

Quiz people

Quizpeople.com A/S
POKÉMON-QUIZ
Vesterbrogade 74, 3.
1620 Copenhague
Danemark

GAME BOY POWER

présente

POKÉMON

MASTERS

QUAY
MAGAZINE PUBLISHING