

EXCLUSIF!
HÉ ARNOLD!

1 super CD-Rom de jeux
+ une nouvelle aventure!

**Mag
Super
Noël!**

100 pages avec
les Pokémon,
les Digimon, Papyrus,
Argai, Hé Arnold,
Les Castors Allumés,
Fifi Brindacier,
et Père Noël



24 F

BELGIQUE 170 FB • SUISSE 7 FS

L 5782 - 4 - 24,00 F



**Ta BD
Pokémon**

et tout
sur ton site

Trou!

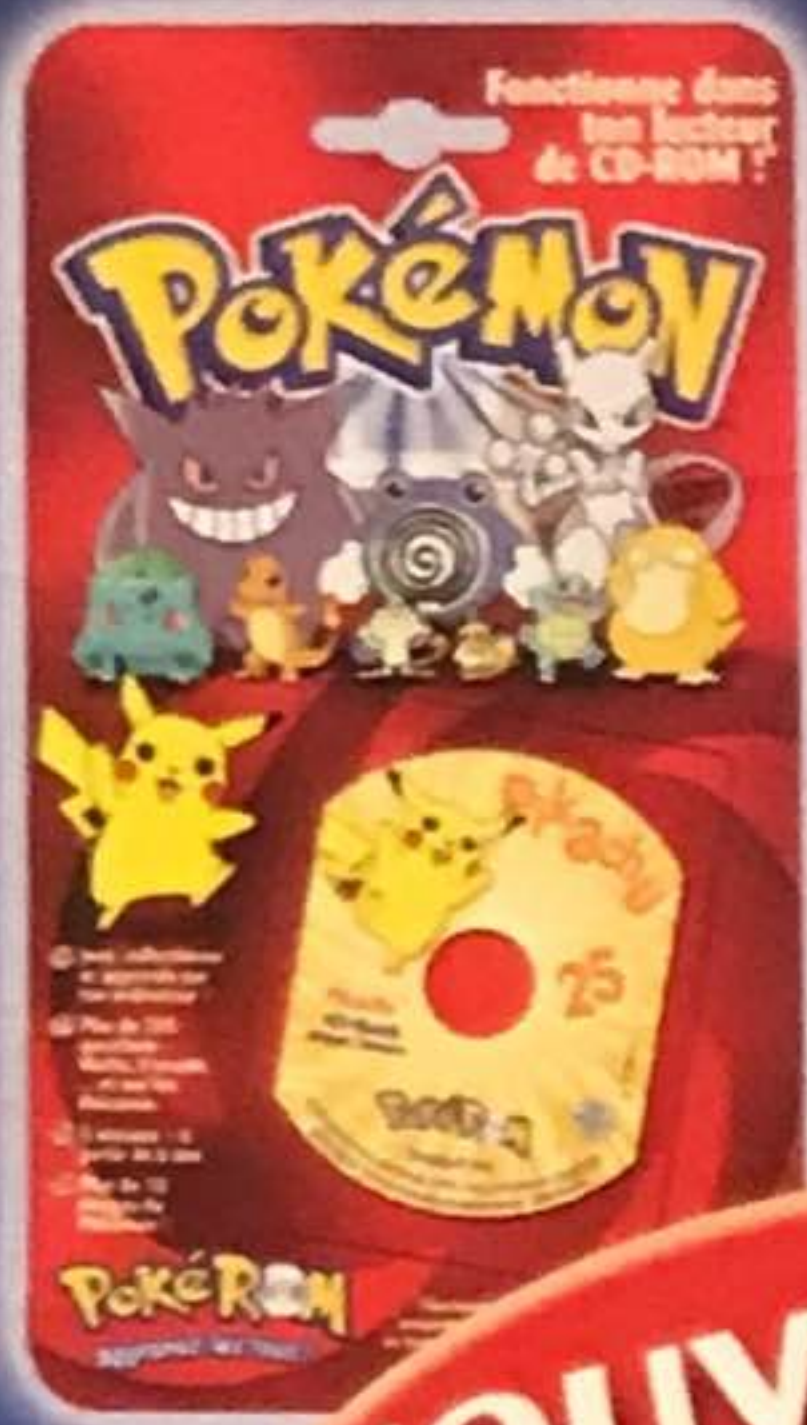


n°4

TU PENSAS TOUT CONNAÎTRE SUR LES POKÉMON ?

POKÉROM


Apprenez-les tous!





NOUVEAU!
Des mini CD-ROM
À COLLECTIONNER!



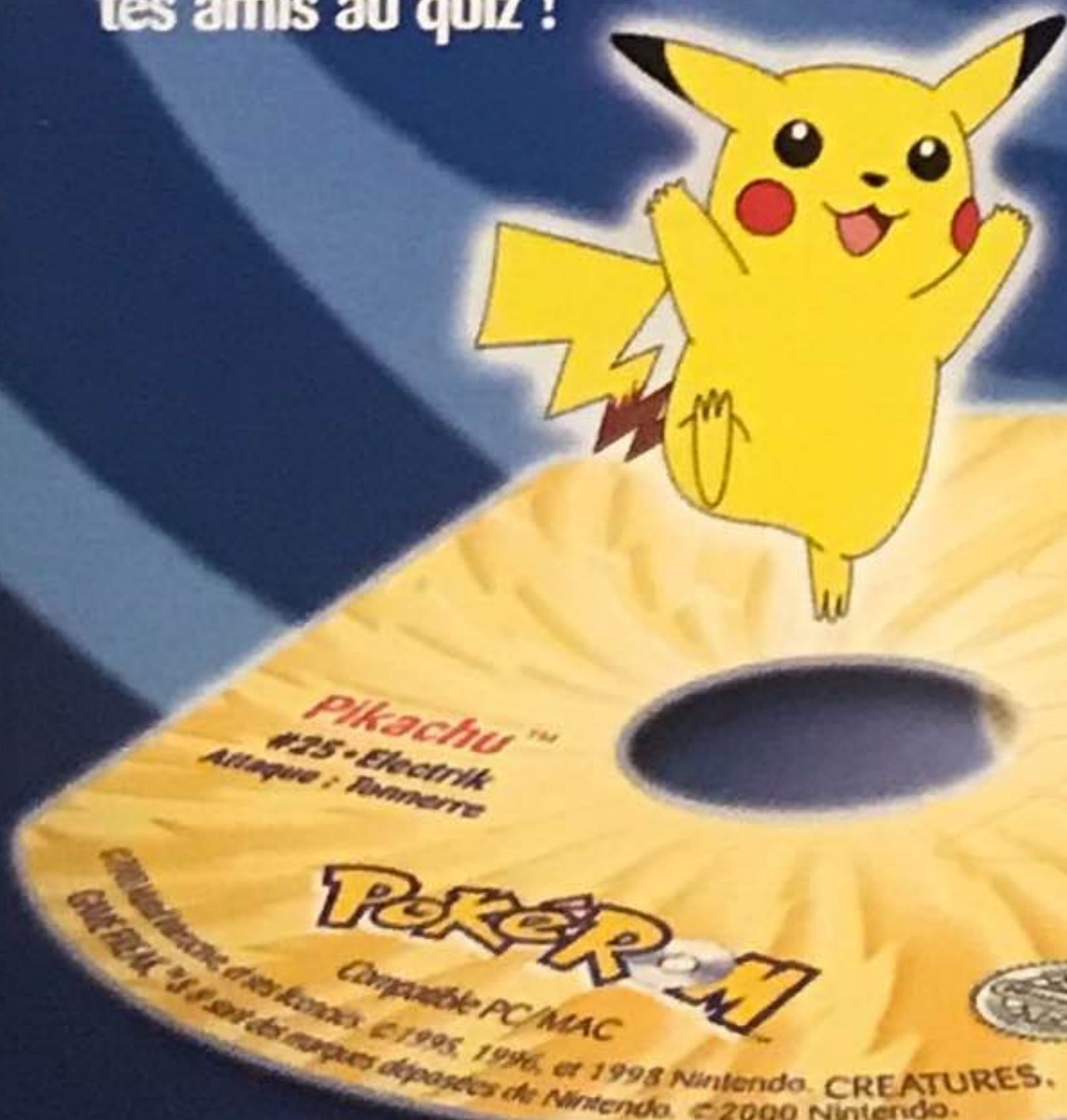
Collectionne-les
tous!

 Sois incollable sur les Pokémon, et aussi en maths, en français...

 Gagne et collectionne des images de Pokémon à imprimer!

 Joue à plusieurs et défies tes amis au quiz!

© 2000 Mattel Interactive, a division of Mattel, Inc. © 1995-2000 Nintendo/CREATURES/GAME FREAK. TM & © are trademarks of Nintendo. © 2000 Nintendo. All rights reserved.



N° Indigo 0 803 020 010



www.tlc-edusoft.fr





BONJOUR !



L'invité vedette de ce numéro de ton c'est... **HÉ ARNOLD!**



Pourquoi ? Parce qu'on est tous comme Helga ! On l'aime...



Surtout quand on peut jouer avec lui sur un CD-Rom comme celui que ton **TEF! Mag** t'offre ce mois-ci. Super cadeau, non ? Normal, c'est Noël !

TEF! Mag t'offre **4 jeux**
HÉ ARNOLD!



NICKELODEON



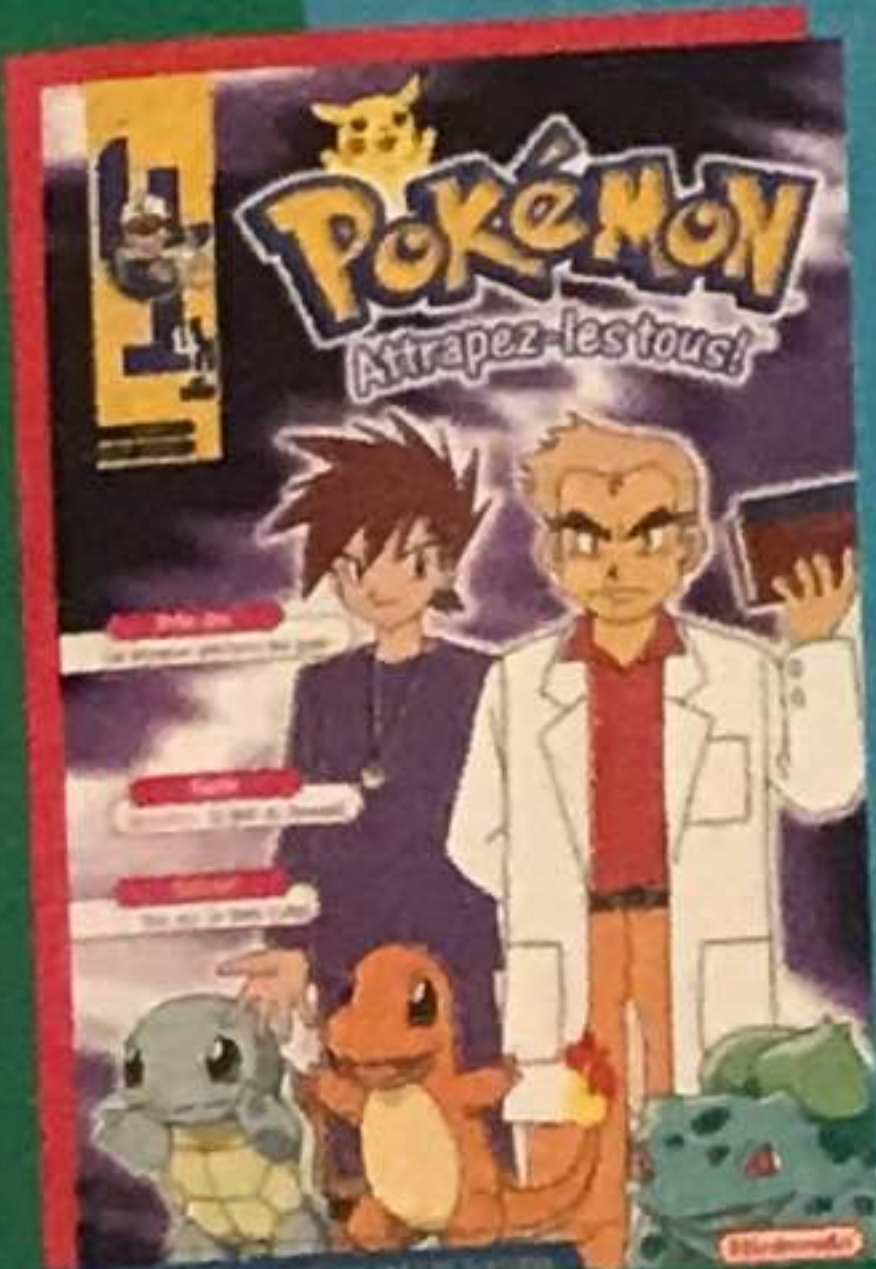
extraits de

Génymatik

L'ENCÉPHALO-JEU

Mais le garçon à la petite casquette est aussi le héros d'une aventure stupéfiante où il rencontre le Roi des Égouts !!!

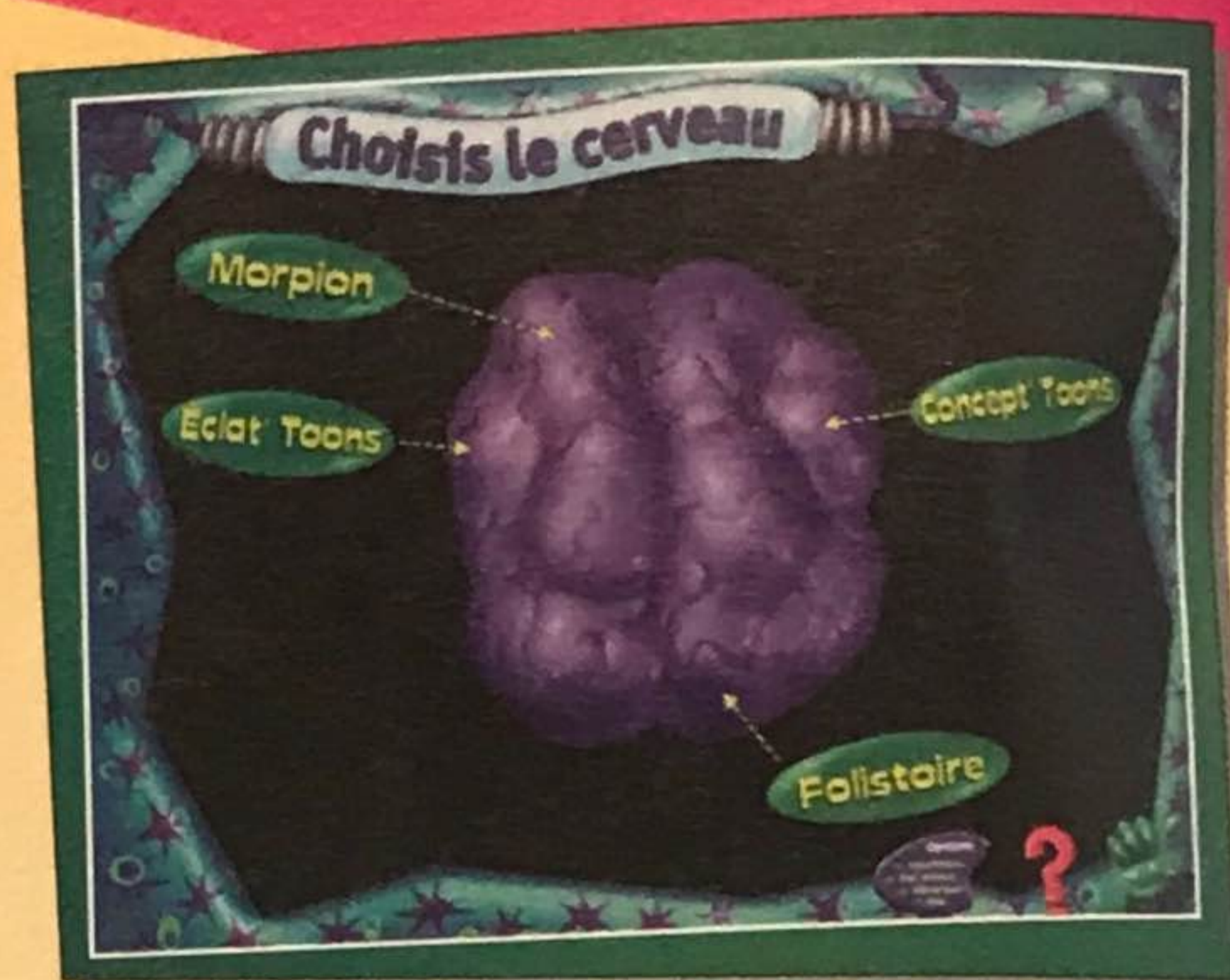
Tous tes héros préférés de **TEF!** sont là pour t'aider à préparer un Noël gigantesque plein de surprises avec le maxi jeu des mini cadeaux, 33 pages de jeux et la suite de la BD Pokémon pour compléter ta collection !



Pourquoi ? Parce que !

Tu rêves d'entrer dans ta télé pour jouer avec tous tes toons préférés ?

Grâce à Génymatik, ton rêve devient réalité. Rejoins Arnold, Gérald et Helga pour des heures maxi-drôles !



MORPIONS



Logique, mémoire et stratégie sont tes meilleurs alliés pour nettoyer le tableau de tous ses pions !

Le but du jeu : marquer un maximum de points. Pour cela, clique sur les pions identiques placés côte à côte et supprime-les avec la main en bas de l'écran.

Si tu n'as plus de pions identiques côte à côte, utilise tes deux jokers. Plus tu alignes de pions identiques, plus ton score est élevé.

Les icônes

Lorsque tu es prêt, clique sur l'icône Jouer.

Avant de commencer à jouer, va y faire un tour pour connaître la règle du jeu, la signification des commandes. Tu pourras personnaliser tes personnages, changer le niveau des jeux... Ton écran est plein de surprises.

Pour quitter le jeu et retourner au cerveau, clique sur la partie visible du cerveau en bas de l'écran.

Pour quitter l'application Génymatik.

ÉCLAT' TOONS

Quelles combinaisons de couleurs et de personnages te permettront de réaliser le meilleur score ?

Sélectionne un personnage puis une couleur et appuie sur le champignon. À toi de découvrir comment les personnages s'associent aux couleurs pour marquer un max de points !



4 SUPER JEUX

Génymatik

L'ENCÉPHALO-JEU

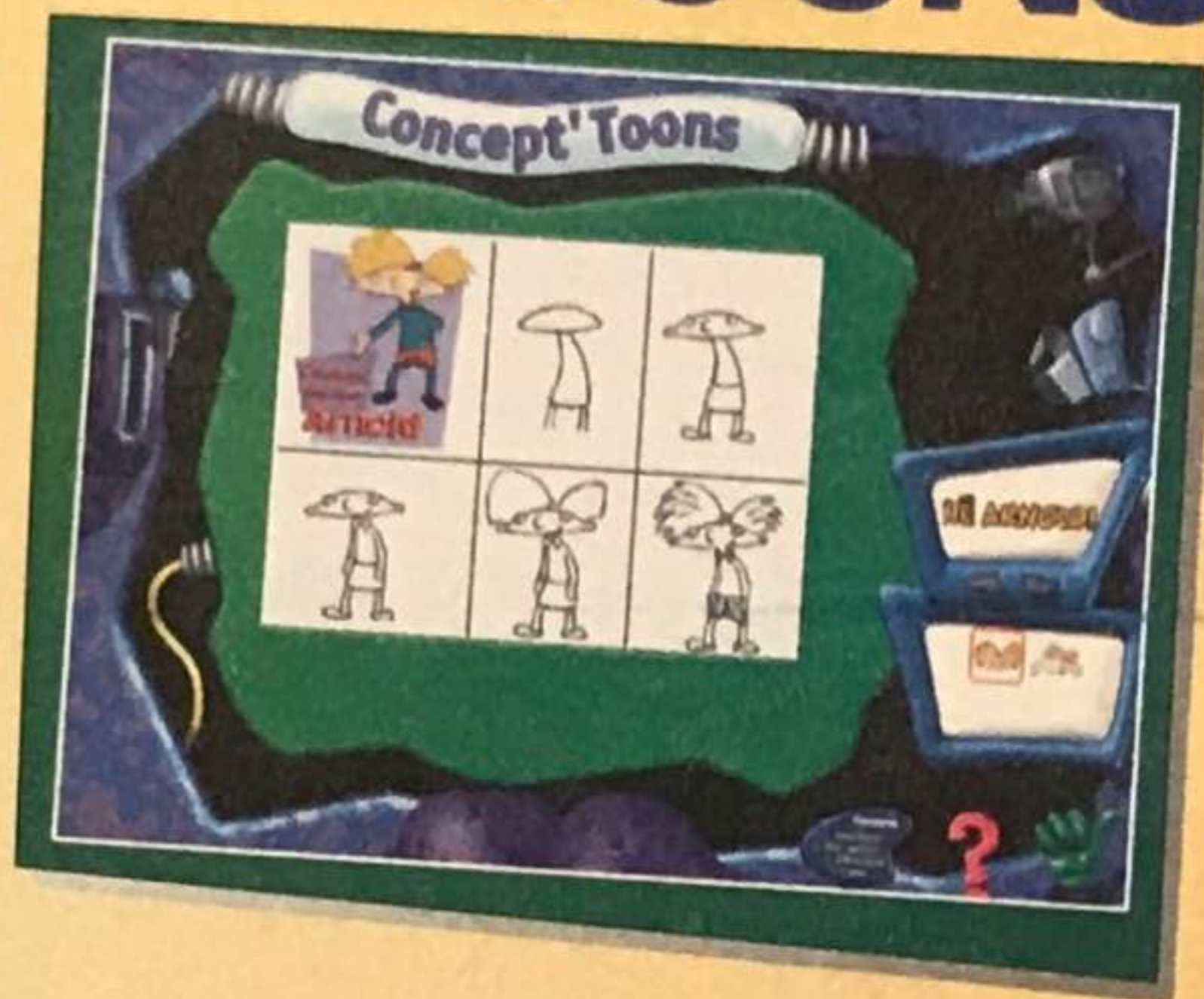
Version de démonstration jouable



CONCEPT'TOONS

Regarde les dessinateurs créer leurs personnages et entraîne-toi !

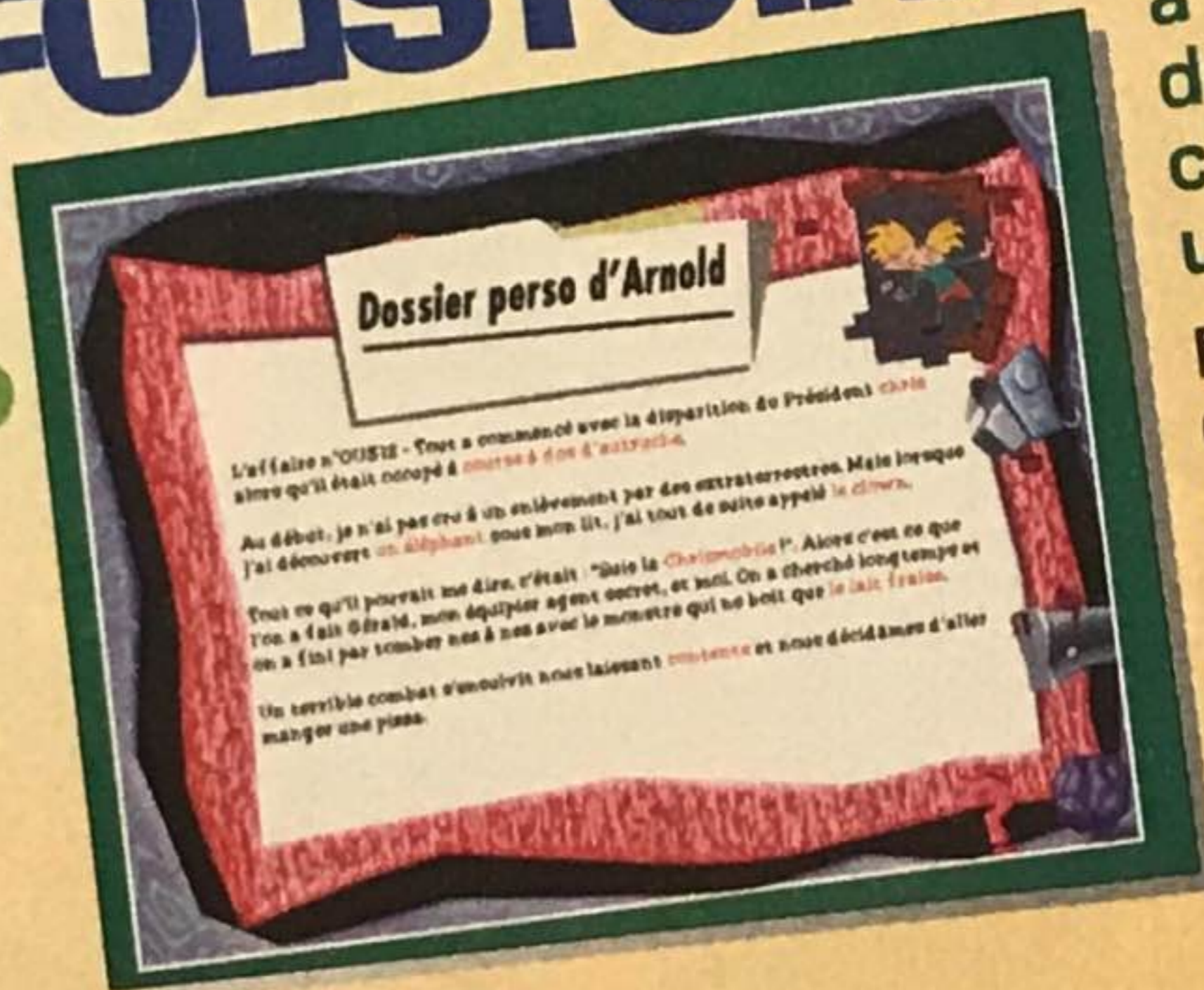
Enfin, tu vas pouvoir dessiner tes héros préférés : Arnold et Helga !
Envoie-nous tes dessins, on verra si tu es meilleur que nous.



FOLISTOIRE

Tes réponses à des questions délirantes composeront une histoire hilarante !

Réponds aux questions que Génymatik te pose et clique sur OK.
Admire le résultat final : tu es devenu un écrivain hors pair. Quelle rigolade !



Retrouve plein d'autres super jeux sur le CD-ROM Génymatik,

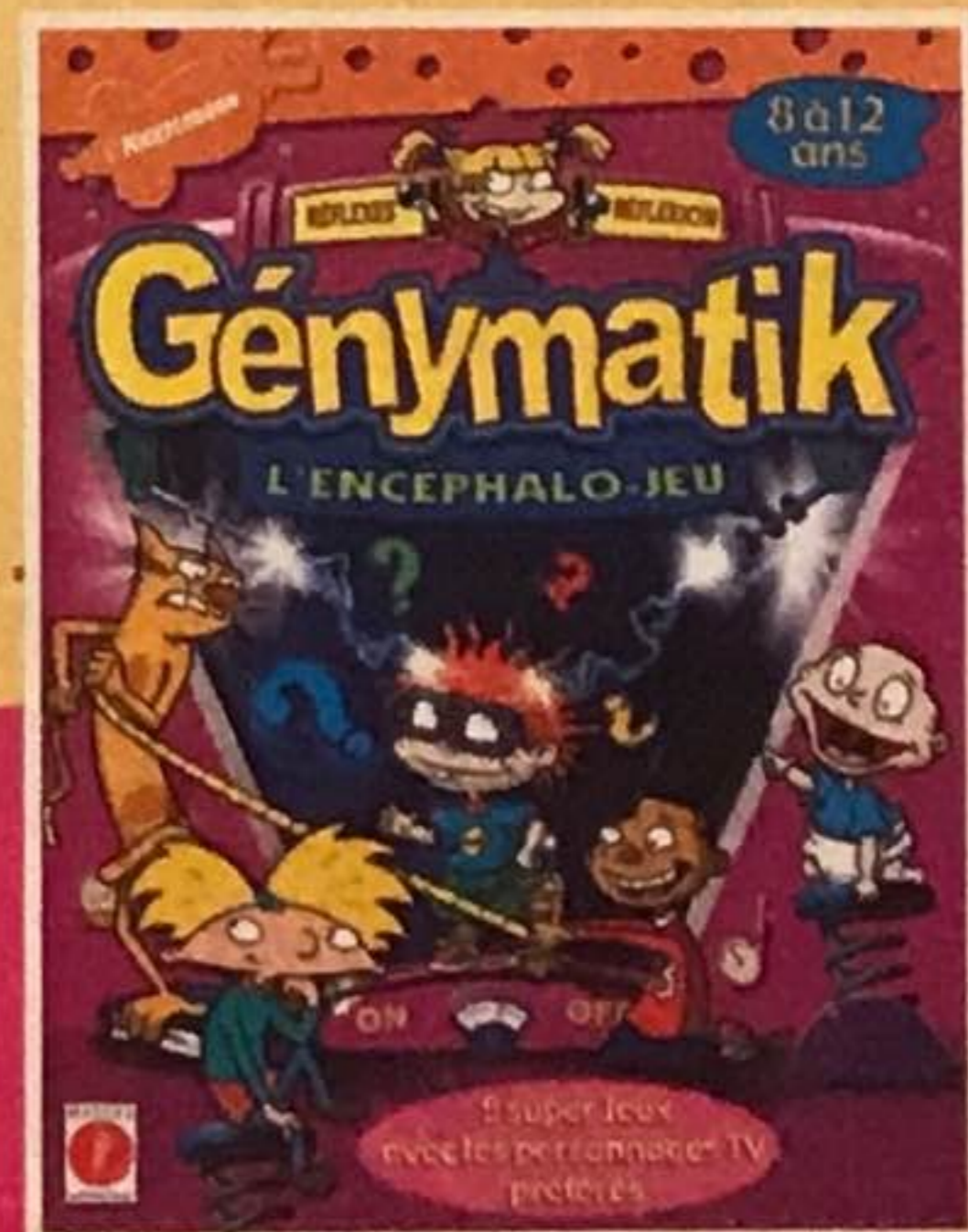
ainsi que tous tes personnages de dessin animé préférés : la famille Delajungle, Drôles de monstres, les Razmoket, les Castors Allumés...

Pour installer Génymatik à partir du bureau de Windows 95/98

- 1/ Insère le cédérom dans ton lecteur. La fenêtre d'installation apparaît.
- 2/ Clique sur le bouton Installer et suis les instructions affichées à l'écran.

Si la fenêtre d'installation n'apparaît pas après l'insertion du cédérom :

- 1/ Clique sur le bouton Démarrer et choisis Exécuter.
- 2/ Tape D:\Install.EXE dans la case Ouvrir.
- 3/ Clique sur Installer et suis les instructions.
- 4/ Si tu n'y arrives pas, fais-toi aider par un grand.



NICKELODEON



Copyrights © 2000 Mattel Inc., et ses licenciés. © 2000 Viacom International Inc. Tous droits réservés. Nickelodeon et tous les autres personnages et logos sont des marques déposées de Viacom International Inc. Les Razmoket créés par Arlene Klasky, Gabor Csupo et Paul Germain. La famille Delajungle et Drôles de monstres créés par Kelsey Cripps, Inc. Nickelodeon créé par Peter Dinklage. Le Arnold créé par Craig Bartlett. Les Castors Allumés créés par Mitch Schauer. Nickelodeon créé par Joe Murray. Toutes les autres marques appartenant à leurs détenteurs respectifs.

Pendant qu'Arnold et Gérald achètent leurs cadeaux de Noël, cherche 7 différences entre ces deux images.



Pourquoi le Père Noël fait-il des cadeaux le 25 décembre ?


Parce que s'il les faisait le 1^{er} mai, on l'appellerait le Père Muguet !

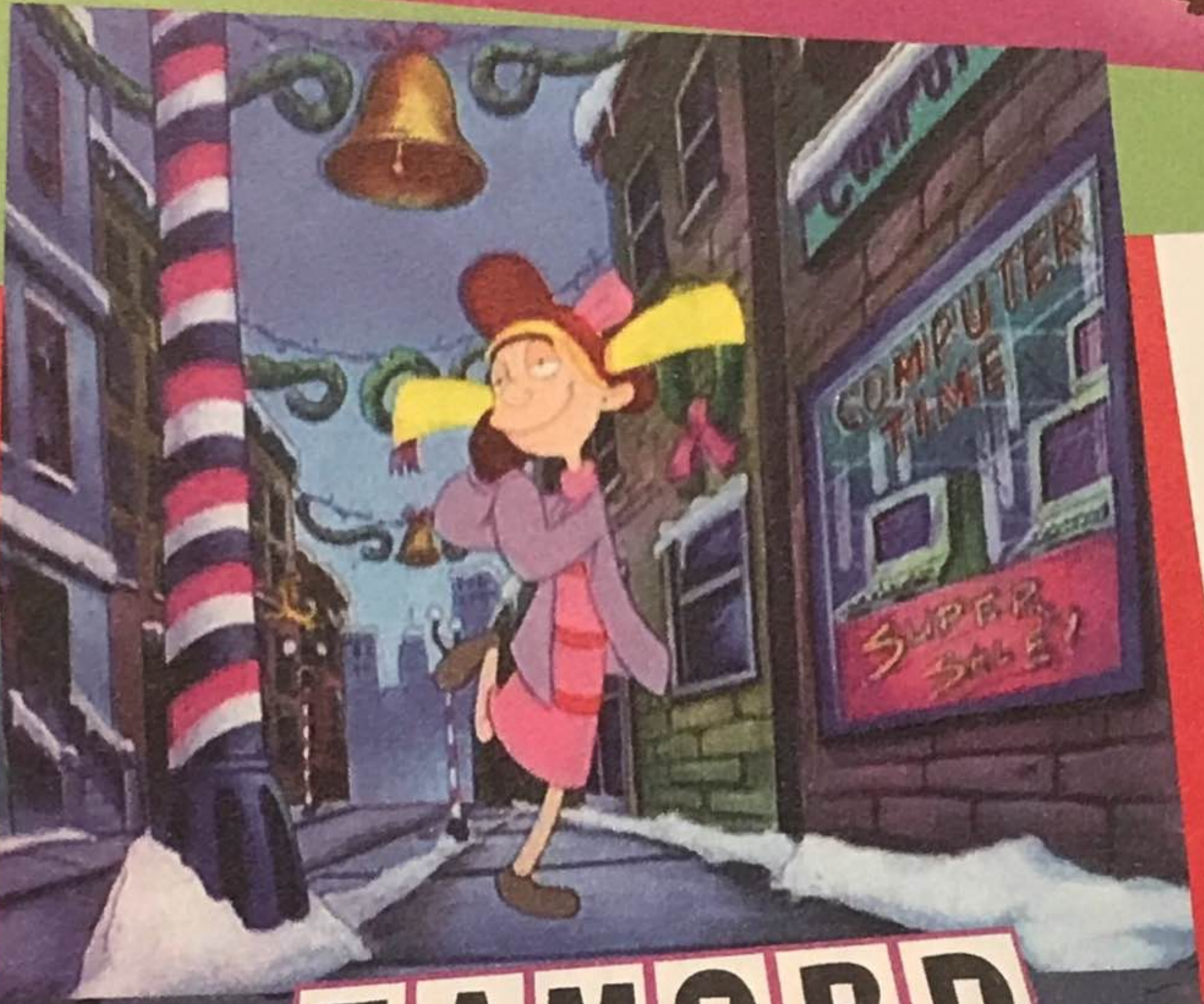
Joue avec HÉ ARNOLD!

NICKELODEON




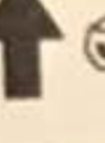


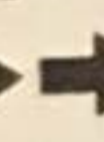





7

Helga rêve...
Pour savoir ce
qu'elle voudrait
offrir à son bien-aimé...
suis les flèches.
















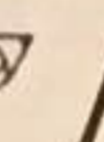
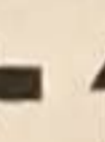




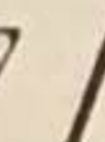










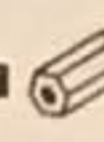
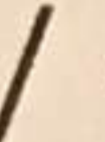









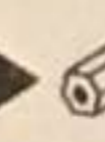



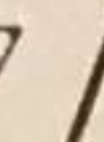






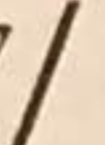





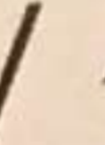





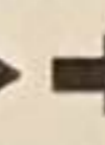









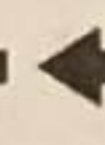
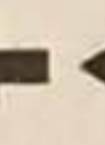


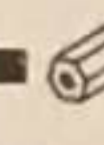
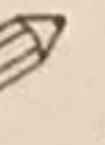





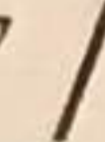






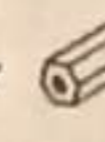
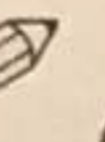


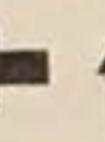

Pars de la case rouge
puis avance d'une case
par flèche dans le sens
indiqué. Quand tu
rencontres le signe ,
inscris la lettre corres-
pondante dans une case
verte, au bas de la page.



Z	A	M	O	R	D
Q	F	X	H	P	L
G	C	N	J	L	U
E	T		V	S	I

Par exemple,     
signifie que, en partant
du carré rouge, tu dois
monter de trois lettres
puis inscrire la lettre **M**
dans la première case.
Puis :       ,
signifie qu'après avoir
avancé de trois lettres
vers la droite, tu dois
descendre de trois et
inscrire **i** dans la
deuxième case.
À toi de continuer !

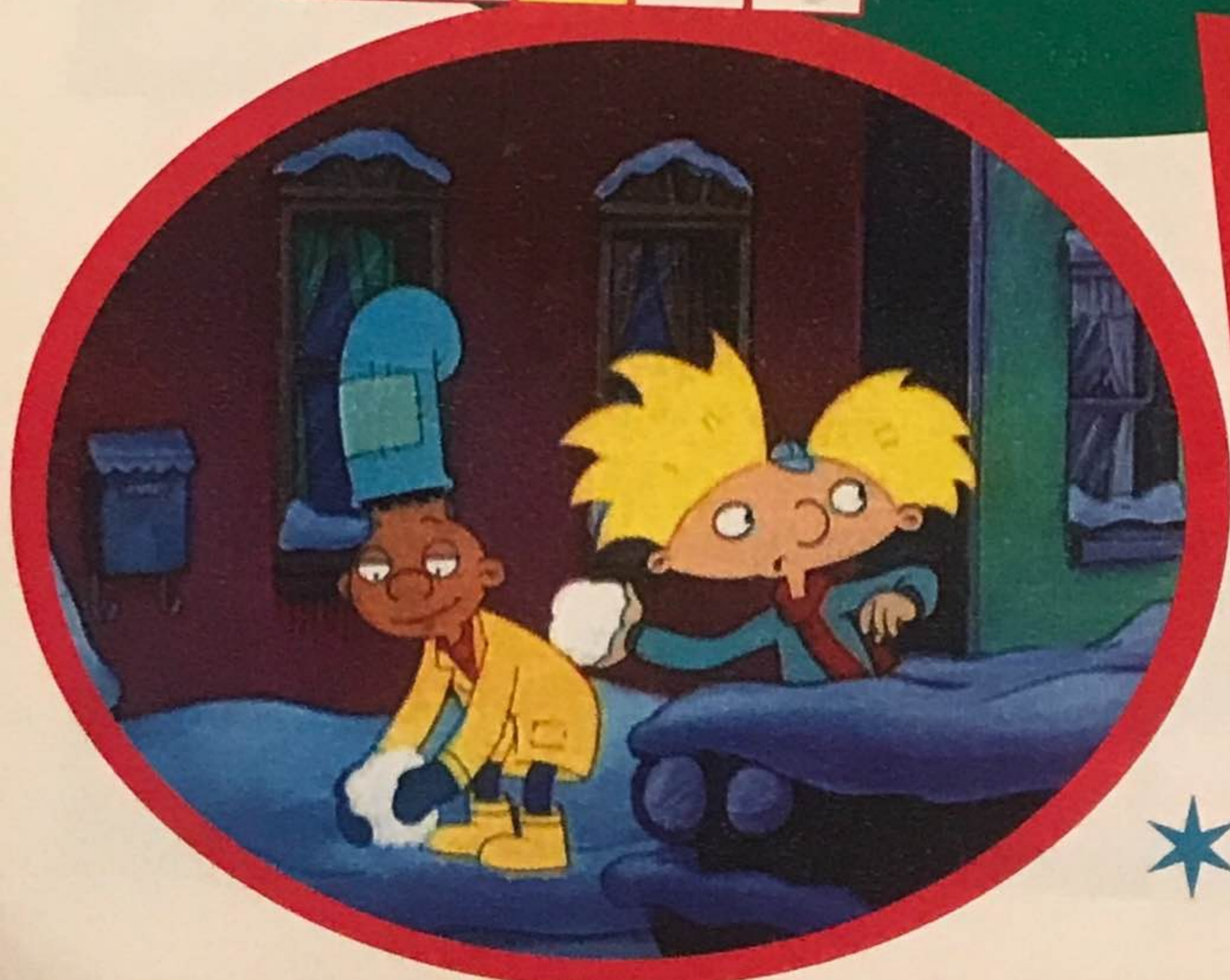
© 2000 VIACOM INTERNATIONAL INC. ALL RIGHTS RESERVED. NICKELODEON, HEY ARNOLD AND ALL RELATED TITLES, LOGOS AND CHARACTERS ARE TRADEMARKS OF VIACOM INTERNATIONAL INC. CREATED BY CRAIG BARTLETT.

     /         /    /    /   /         /
  /   /       /   /         /
     /       /    /      /               /
     /        /       /

M I [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
[] [] [] [] [] [] [] [] [] []

HÉ ARNOLD!

Aide Arnold et Gérald à inscrire horizontalement les mots inscrits en bas de la page et tu liras, verticalement, un mot de saison.



VERGLAS

GLACE

NEIGE

GRÊLE

HIVER

FROID

FRIMAS

BROUILLARD

UNE aVeNTuRe De HÉ ARNOLD!

NICKELODEON

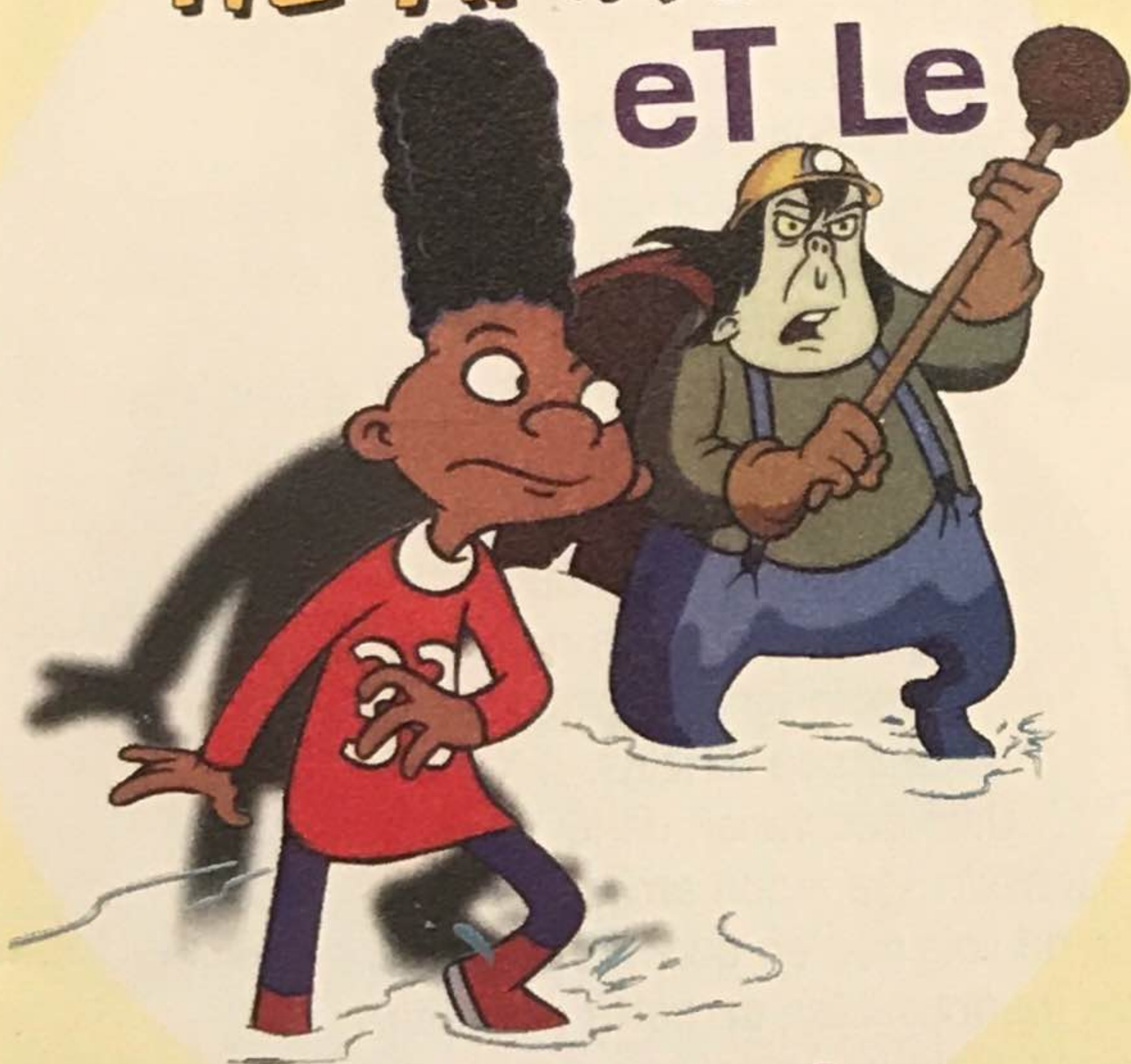
9

CRAIG BARTLETT

HÉ ARNOLD!

eT Le

Roi DeS éGouTS



- Ah, oui !" intervint Helga en fronçant le nez.

Elle était appuyée contre la rampe. Le ruban rose dans ses cheveux paraissait tout ramolli.

" Hier soir, ma mère a fait une lessive, très tard. Ce matin, les vêtements étaient encore pleins de savon. La machine s'était arrêtée en plein milieu du lavage. Quand elle a vu ça, ça l'a découragée.

Elle est allée se recoucher.

- Quelle idée de couper l'eau ! s'exclama Harold.

- Personne ne comprend," dit Gerald.

À cet instant, Grand-père arriva.

" Qu'est-ce que vous fabriquez tous là, avachis comme des fleurs fanées ? Dégagez ! s'exclama-t-il en agitant son journal. En cas d'incendie, vous constituez un véritable danger !"

Arnold aperçut le gros titre, en première page :
COUPURES D'EAU À MINUIT : LA MUNICIPALITÉ S'INTERROGE.

" Grand-père, tu peux nous prêter ton journal, s'il te plaît ? demanda Arnold.

- Bien sûr, petit. Ensuite, tâche de faire quelque chose d'utile. Moi, je vais rincer mon linge pendant qu'il y a encore de l'eau."

Grand-père gravit les dernières marches et entra dans la maison.

Arnold parcourut l'article.

" Alors ? murmura Gerald, en lisant par-dessus son épaule. Ils donnent une explication ?

- Ils ne comprennent pas, répondit Arnold. Mais le maire a ordonné qu'on arrête toutes les fontaines.



Quelle chaleur !

Arnold et ses amis étaient réunis devant sa maison.

" Qu'est-ce que j'ai chaud," dit Harold, vauté sur une marche du perron.

" On a tous chaud, Harold. On n'y peut pas grand-chose," répondit Arnold.

Il était assis en haut de l'escalier, un jeu de cartes à jouer humides et collantes entre les mains.

" Tu n'as qu'à aller pêcher, ajouta-t-il.

- Avant, quand il faisait une chaleur pareille, ils nous ouvraient une bouche d'incendie pour qu'on puisse jouer dans l'eau, gémit Stinky. Pourquoi pas aujourd'hui ?"

Sid s'essuya le front et rajusta sa casquette de base-ball, qu'il portait à l'envers.

" Il se passe quelque chose de bizarre, en ce moment. Chaque nuit, pendant un certain temps, l'eau est coupée.



- C'est nul ! marmonna Helga.
- Et si on allait à la piscine, avant qu'ils ne la ferment ?" suggéra Arnold en se levant.

Dix minutes plus tard, ils se retrouvaient devant l'entrée. Un gardien moite de transpiration était en train de coller

une affiche sur la porte :
PISCINE FERMÉE.

Ils grognèrent. "Fermée ?"

- Oui, fermée, répliqua le gardien. Le maire a dit : pas de piscine, pas de fontaines, pas de bouches d'incendie sauf en cas d'urgence, jusqu'à ce qu'on ait résolu le mystère des coupures d'eau."

Les enfants retournèrent chez Arnold. Des voisins étaient rassemblés devant le poste de télévision que M. Green le boucher avait installé dans sa boutique. Bien entendu, ils regardaient les informations. "Qu'est-ce qu'ils disent, Monsieur Green ?" demanda Arnold.

Le boucher se tourna vers lui en haussant les épaules.

"Ils pensent que c'est une sorte de panne. Le plus curieux, c'est que l'eau cesse toujours de couler entre minuit et une heure du matin."
"Regardez ! C'est M. Dixie, le maire !" s'exclama Harold.

En effet, l'air fatigué, M. Dixie montait sur une estrade officielle.

"Le mystère sera bientôt résolu, annonça-t-il. J'ai fait venir une équipe spécialisée du FBI pour s'en occuper.

- Le FBI ? Cool !" s'exclama Sid.

Le maire poursuivit son discours :

"On les appelle les Égoutgators. Ils exploreront chaque centimètre cube des canalisations jusqu'à ce qu'ils trouvent le problème."

- Les Égoutgators, c'est ridicule ! fit remarquer Stinky.

- Pas du tout ! riposta Helga.

Des tas de gens sont persuadés



que les égouts des grandes villes sont infestés d'alligators.

Il paraît qu'ils se nourrissent de rats et d'ordures.

- Pas possible !" s'écria Stinky, les yeux ronds. Helga leva les yeux au ciel.

"Un jour, les poules auront des dents, Stinky.

- Ça paraît un peu idiot comme ça, mais quand on y réfléchit, c'est assez rigolo, dit Arnold.

- Oui ! renchérit Gerald. Ce sont peut-être les alligators qui coupent l'eau.

- Les alligators ?

Espèces d'andouilles !

La chaleur vous monte à la tête !"

Arnold ignora cette dernière remarque d'Helga.

Une idée venait de lui traverser l'esprit.

Il s'adressa à son ami.

"Je ne vois pas en quoi les alligators pourraient être responsables de cette situation, Gerald. Mais je pense à quelqu'un d'autre..."
Ils échangèrent un regard complice.

"Ah, oui ! Bien sûr ! Le Roi des Égouts !" souffla Gerald.

Pauvre Stubby...

"Le quoi ?" bredouilla Helga.

Personne n'en croyait ses oreilles. Gerald hésita.

"Je... Bof ! Non, laissez tomber.

Allez ! Raconte ! insista Harold.

Oui, Gerald. En tant que Gardien des Légendes Urbaines, c'est ton devoir ! ajouta Sid.

- Bon, mais... Vous savez, ça n'a rien d'une légende. Ça nous est vraiment arrivé, à Arnold et à moi."

Stinky et Sid se rapprochèrent.

"On n'en a jamais parlé, parce qu'on savait que personne ne nous croirait ! déclara Arnold.

- Arrêtez de tourner autour du pot !

On vous écoute," râla Helga.

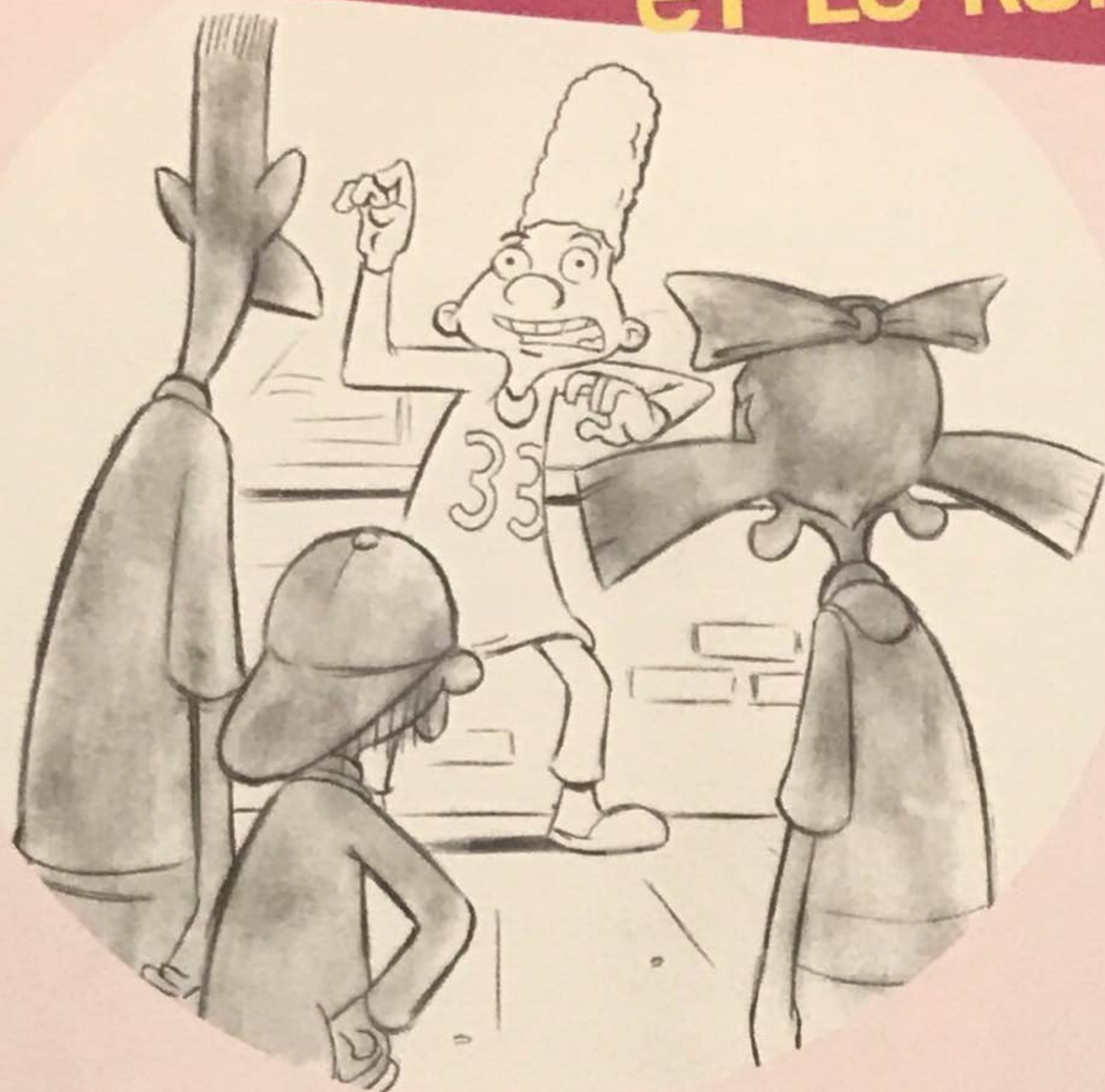
D'un signe de tête, Arnold invita Gerald à prendre la parole. Ce dernier se leva et s'éclaircit la voix :

"Un jour, il y a très longtemps, Arnold et moi sommes descendus dans les égouts.

HÉ ARNOLD!

eT Le Roi DeS éGouTS

11



On cherchait la montre de Grand-père. En fait, ce qu'on a vu, c'est un immense tunnel, avec des ruisseaux et des rivières qui partaient dans tous les sens. Il faisait très noir. Il y avait des rats. Et l'odeur... Pouah ! Horrible ! On a retrouvé la montre... et autre chose. On a trouvé... le Roi des Égouts !

- Le Roi des Égouts, tu m'en diras tant ! interrompit Helga, d'un ton moqueur.

Et qui l'a élu roi ? Les cafards ?

- Il s'est couronné lui-même, je suppose, répondit Gerald. En tout cas, il vit sous la terre. Il règne sur les rats et les cafards. Il ne sort jamais. Il voulait nous garder, Arnold et moi, pour qu'on s'occupe de ses Rats Royaux.

Il a bien failli réussir. N'est-ce pas, Arnold ?
- Parfaitement ! Mais à la dernière minute, on a pu s'échapper par une bouche d'égout. Quand on a soulevé le couvercle, il a vu la lumière. Il a poussé un cri terrible, et il a disparu dans l'obscurité.

- Dans les profondeurs de son royaume souterrain. On n'a plus jamais entendu parler de lui, précisa Gerald.

- À moins que..., murmura Arnold en regardant son ami.

- À moins que ce soit lui, le responsable des coupures d'eau.

- Les gars, je n'y comprends plus rien ! s'exclama Stinky.

Et les alligators, dans tout ça ? "

Tout à coup, Harold gémit :

" Je vous en supplie, ne parlez plus d'alligators !

- Qu'est-ce que tu as encore, gros bébé ? siffla Helga. Tu en as peur, des alligators ?

- Non, je n'ai pas peur d'eux ! C'est juste que... c'est... c'est... Oh ! Stubby !

Mon pauvre petit Stubby ! "

Harold fondit en larmes. Arnold se tourna vers Sid.

" Qu'est-ce qu'il raconte ?

- Il a eu un alligator domestique, expliqua Sid.

- Mon oncle Stanley habite en Floride.

Il a un élevage, là-bas. Il m'a envoyé Stubby, il y a deux ans, hoqueta Harold.

- Il mesurait environ quinze centimètres de long.

Et il avait une queue minuscule, ajouta Sid.

- Quinze centimètres exactement ! répéta Harold, je l'ai mesuré avec ma règle ! Mon oncle ne voulait pas de lui, à cause de sa petite queue. Alors, il me l'a offert. Je lui donnais des bouts de viande à manger. Il connaissait son nom. Quand je l'appelais, il venait. Il adorait qu'on lui caresse le ventre. Je lui disais :

" Mets-toi sur le dos, Stubby," et il se mettait sur le... "

Harold se mit à pleurer de plus belle.

" Qu'est-ce qui lui est arrivé, Harold ? "

demanda gentiment Arnold.

Harold était tellement bouleversé qu'il ne put lui répondre. C'est Sid qui acheva le récit :

" Un jour, Harold l'a emmené se baigner dans la grande fontaine du parc. Stubby a disparu sous l'eau, et il n'est plus jamais remonté."

Agacée, Helga fit la moue.

" Bon, ça suffit, avec vos histoires ridicules !

Et le Roi des Égouts ? Est-ce que vous allez vous débrouiller pour le retrouver ? "

Gerald secoua la tête.

" Ce n'est pas une bonne idée.

Il est dangereux.

- On devrait essayer d'aller lui parler, murmura Arnold.

- Quoi ? s'exclama Gerald.

- Si quelqu'un est au courant, c'est bien lui. Et puis, si les hommes du FBI débarquent, il pourrait avoir de gros soucis."

Helga ricana.

" Allez, tête d'ovale ! Retrouve-nous ton roi mythique. Avant qu'on ne tombe en poussière !"

Arnold se tourna vers Gerald.

" Ce soir, minuit ?

- D'accord, acquiesça Gerald avec un sourire forcé. Mais j'ai comme l'impression que je vais le regretter."

Expédition nocturne

Tard ce soir-là, Gerald frappa à la porte de la chambre d' Arnold.

" Tu as apporté le plan. Formidable ! " approuva Arnold en le lui prenant des mains pour l'étaler devant eux.

Gerald était plutôt mal à l'aise.

" Oui, mais... euh... Je... Je me disais que ce serait peut-être mieux de réfléchir..."

- À quoi ?

- S'il faut s'enfuir très vite, ce plan ne suffira pas. Surtout si ce drôle de type nous pourchasse. Rappelle-toi, il était effrayant.

On est vraiment obligés de... ?

- Nous avons un mystère à résoudre, Gerald. Pour pouvoir de nouveau utiliser les fontaines et les bouches d'incendie.

- Mouais... marmonna Gerald, peu convaincu.

- Pour que Grand-père ne soit plus obligé de se coucher les mains collées l'une contre l'autre parce qu'il n'a pas pu les laver.

- Les mains collées l'une contre l'autre ?

- Il a posé du papier peint.

- En pleine nuit ?

- Oui, bon, tu connais Grand-père. Et puis, j'ai pensé à Sam. Je m'inquiète pour lui.

- Sam ?

- Tu sais bien... le Roi des égouts."



Gerald leva les yeux au ciel.

" Je ne savais pas que vous vous appeliez par vos prénoms.

- Je n'ose pas imaginer ce qu'il va devenir, si les gars du FBI le découvrent. On doit au moins le prévenir, pour qu'il puisse se cacher.

- Arnold, j'ai beaucoup de mal à me faire du souci pour un individu qui a failli me transformer en Valet des Rats Royaux.

- Je sais qu'il est un peu cinglé, Gerald. Mais il risque d'avoir des ennuis.

De toute évidence, il est seul. "

Gerald soupira.

" D'accord, d'accord. On y va. Qu'on en finisse !"

Ils vérifièrent leur matériel, qu' Arnold avait préparé sur son lit : deux torches électriques, le plan, la montre de Gerald, et une pelote de ficelle.

" À quoi ça va nous servir ? " demanda Gerald.

- C'est pour nous guider. On attachera la ficelle en entrant, et on la déroulera tout au long de notre chemin. Comme ça, on pourra revenir en arrière sans se perdre.

- Vivement que ça se termine."

Ils mirent leurs affaires dans leurs poches.

HÉ ARNOLD!

eT Le Roi DeS éGouTS

13

“ Bientôt minuit, Arnold.

- On y va.”

Ils descendirent l'escalier sur la pointe des pieds et ouvrirent tout doucement la porte d'entrée, qui avait tendance à grincer.

La rue était déserte.

“ Par où veux-tu entrer ?” demanda Gerald.

Arnold désigna un couvercle de bouche d'égout muni d'une poignée.

“ Là... J'ai déjà regardé. Il y a une échelle.”

Ils le soulevèrent et le glissèrent sur le trottoir, puis scrutèrent le puits obscur.

“ Il fait drôlement noir, là-dedans, Arnold.

- C'est pour ça qu'on a pris des torches électriques.”

Arnold commença à descendre. Bientôt, il disparut complètement. Gerald entendait ses pas résonner sur les marches en métal.

“ Tu viens, Gerald ?

- Oui, oui, j'arrive.”

Il s'enfonça à son tour dans l'obscurité.

À la découverte du souterrain

Après une descente qui lui parut interminable, Arnold posa enfin le pied sur la terre ferme. Pivotant lentement sur lui-même, il balaya l'obscurité avec la lumière de sa torche. Devant lui, s'ouvrait un large tunnel en pierre, au milieu duquel coulait une eau noire. Il attacha le bout de la ficelle à un barreau de l'échelle et chuchota :

“ Ça va ?

- Oui, oui, oui, grommela Gerald en le rejoignant. Finissons-en le plus vite possible, Arnold.

- D'accord. Surtout, ne te prends pas les pieds dans la ficelle.”

Ils s'engagèrent dans le tunnel, marchant chacun d'un côté du ruisseau.

“ Arnold... Il y a des yeux qui nous regardent, et puis qui disparaissent.

- Ce doit être ton imagination, Gerald. Ou alors, ce sont les rats.

- Ah ! Oui, les rats...”

Gerald décida de se mettre du même côté qu' Arnold.

Ils avancèrent doucement. L'odeur était épouvantable, l'air, lourd et moite.

“ Arnold ? Ce ruisseau a rétréci, ou est-ce encore mon imagination qui me joue des tours ?

- Non, tu as raison, il est de plus en plus étroit. Et l'eau coule de moins en moins vite.

Je me demande ce que ça signifie.”

Au fur et à mesure qu'ils avançaient, le ruisseau se transforma en un mince filet d'eau, puis il n'y eut plus rien. Un peu plus loin, Arnold et Gerald découvrirent une vaste ouverture. Au fond, il y avait un peu de lumière. En se rapprochant, ils entendirent un bruit d'eau qui allait s'écraser contre les murs.

Gerald consulta sa montre. Il était presque une heure du matin. Il le signala à Arnold, qui hocha la tête et posa le doigt sur ses lèvres.

Ils éteignirent leurs lampes.



Ils étaient sur le seuil d'une immense salle souterraine. Elle était remplie d'une eau noire comme l'encre, qui se déversait dans un gigantesque bassin. Arnold et Gerald remarquèrent de petites vagues à la surface. " Je me demande pourquoi ça bouge autant.

- C'est peut-être le courant. Regarde, Gerald ! Le niveau baisse.

- Et très vite, en plus ! Tu vois ? Elle sort par ce tunnel, là-bas."

Gerald pointa le doigt vers le fond. à cet instant, un mouvement attira leur attention. Une silhouette humaine se dressait à l'entrée de l'autre tunnel, coiffée d'un casque muni d'une lampe de mineur, un débouchoir à ventouse entre les mains.

" Le Roi des Égouts !" chuchota Arnold.

Le roi et ses sujets

" Le Roi des Égouts ! Qu'est-ce qu'il fabrique ?" demanda Gerald.

Il semblait observer le bassin à ses pieds. Dans la pénombre, Gerald et Arnold distinguèrent des formes sombres d'animaux qui en sortaient et le rejoignaient à l'entrée du tunnel.

Le Roi des Égouts leur parlait :

" Bravo, mes trésors ! Vous devez avoir faim.

Il est temps de regagner les appartements royaux. "

Puis, soudain, il disparut dans le noir, sa cape volant derrière lui.

Gerald et Arnold durent rester sur place jusqu'à ce que la surface de l'eau redevienne lisse et tranquille.

" Ça ne coule plus. On va le suivre, déclara Arnold.



- Quoi ? Tu es fou ? Comment veux-tu qu'on atteigne l'autre côté ?

- Il suffit de traverser, affirma Arnold. Ça n'a pas l'air trop profond.

- Je ne mets pas les pieds là-dedans.

Qui sait ce qu'on va y trouver ?

- Que veux-tu qu'on fasse d'autre ?

On a retrouvé Sam.

Il faut aller lui parler.

- On l'a retrouvé, Arnold,

et puis, on l'a perdu. On viendra

un peu plus tôt la prochaine fois, et on essaiera de discuter avec lui.

- Tu as peut-être raison. Au moins, on sait où il est entre minuit et une heure du matin.

- Génial, Arnold ! Mission accomplie.

Et maintenant, sortons d'ici.

- D'accord. On recommencera demain soir.

De toute façon, je crois que je préfère m'adresser à lui d'ici," dit Arnold.

Il parlait dans le vide : Gerald avait déjà commencé à enrouler la ficelle et gagnait la sortie.

La suite de cette palpitante aventure dans le prochain numéro de



Cette aventure de **HÉ ARNOLD!** est publiée dans la Bibliothèque Rose chez Hachette Jeunesse.

Dans la même collection : **Arnold président.**



HÉ ARNOLD!



					LUGE				GRUPE DE COPAINS
					BRAVO !				
					PRONOM PERSONNEL				PRONOM
					DIEU ÉGYPTIEN				DÉBUT D'ESPOIR
ASTRE		DÉSHÉRITA		MER DU NORD					
ASSEZ					OPINIONS				
25 DÉCEMBRE					POSA À COTÉ				
				ANIMAL TETU				EU ENTRE SES MAINS	OBSERVÉES
TRACE							TRAIN RAPIDE		
RIDE							VIANDES DE NOEL		
		ÉPUISERA		SOUS LE SAPIN					
LIQUIDE				CRI DE BÉBÉ				IL COURT MOINS VITE QUE LA TORTUE ?	
		CAILLOU		IL TIRE LE TRAÎNEAU À NOËL		MAUVAIS			
						PAS ICI			
								SATISFAIT	VRAI
POLI AVEC LES FILLES					CHANGER L'AIR				
					LES TIENS				
							LE SANG DE L'ARBRE		
CUBE									
AUX PIEDS DU PÈRE NOËL		AU MILIEU DE LA FIGURE					CHAMP		
							COMBAT À DEUX		





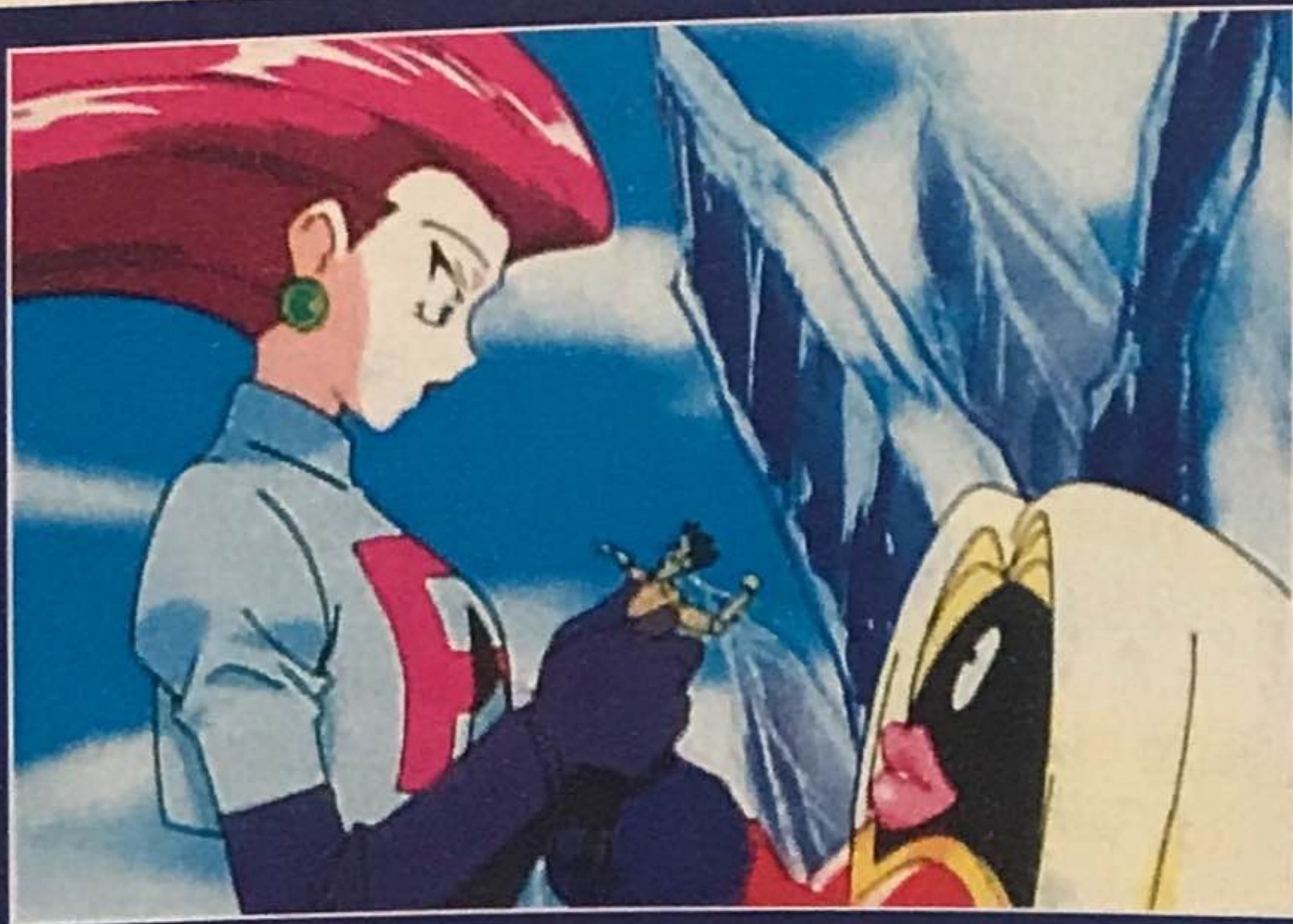
a trouvé dans sa grande hotte magique un épisode des **POKÉMON** pokédingo !!!



Sacha, Pikachu, Ondine et Pierre rencontrent sur une plage un Lippoutou. Ils comprennent assez vite que ce Lippoutou est celui du Père Noël !!!



Ils décident alors d'aller le lui rapporter. Mais, comme d'habitude, la Team Rocket prépare un sale coup ! Ils décident de suivre nos héros préférés...



On apprend ainsi qu'un Lippoutou du Père Noël avait effectivement pris un joujou à Jessie, mais c'était pour le réparer !!!



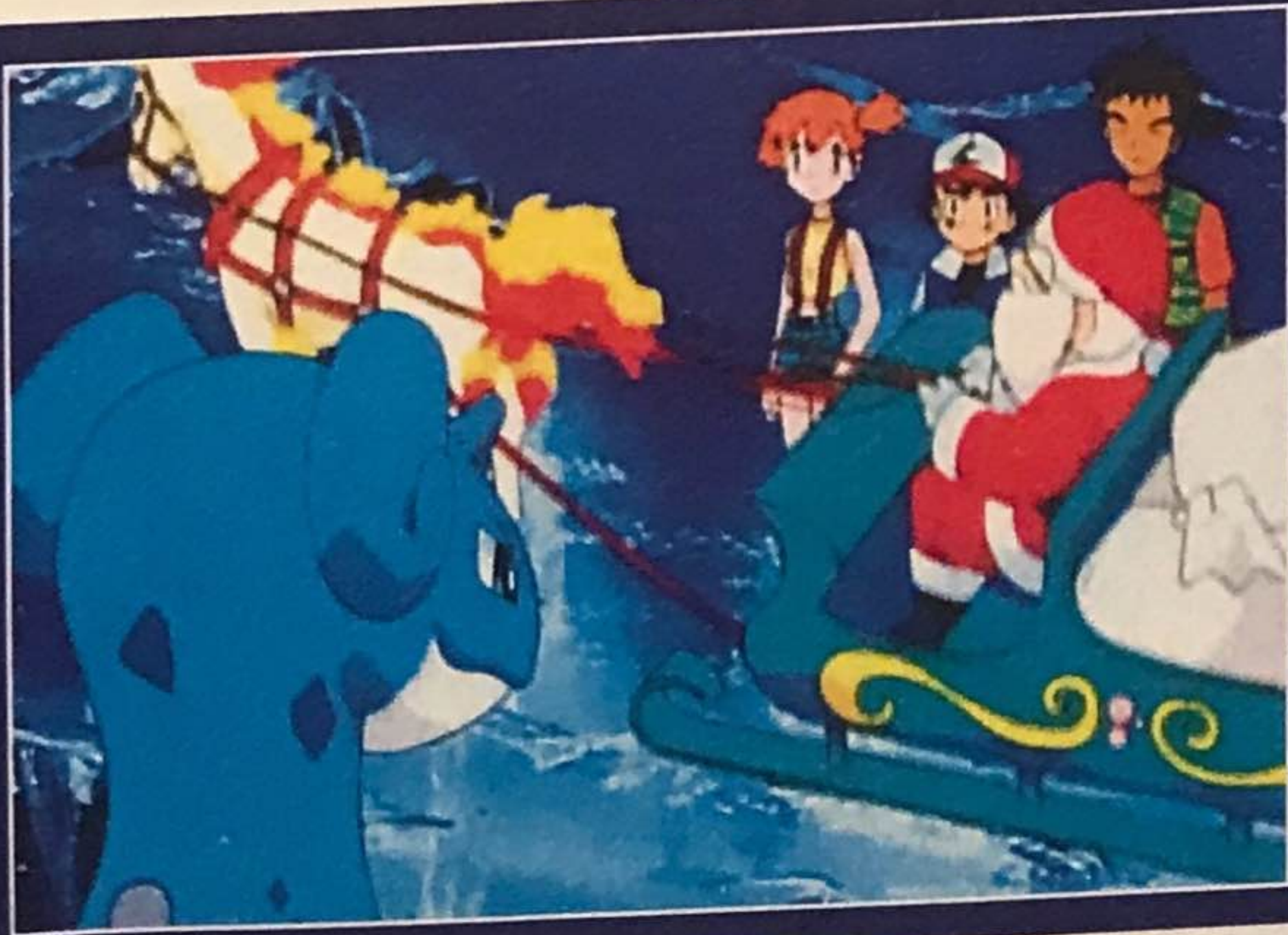
Le Lippoutou lui rend le jouet avant de les faire s'envoler tous les trois vers d'autres horizoouooooouons.



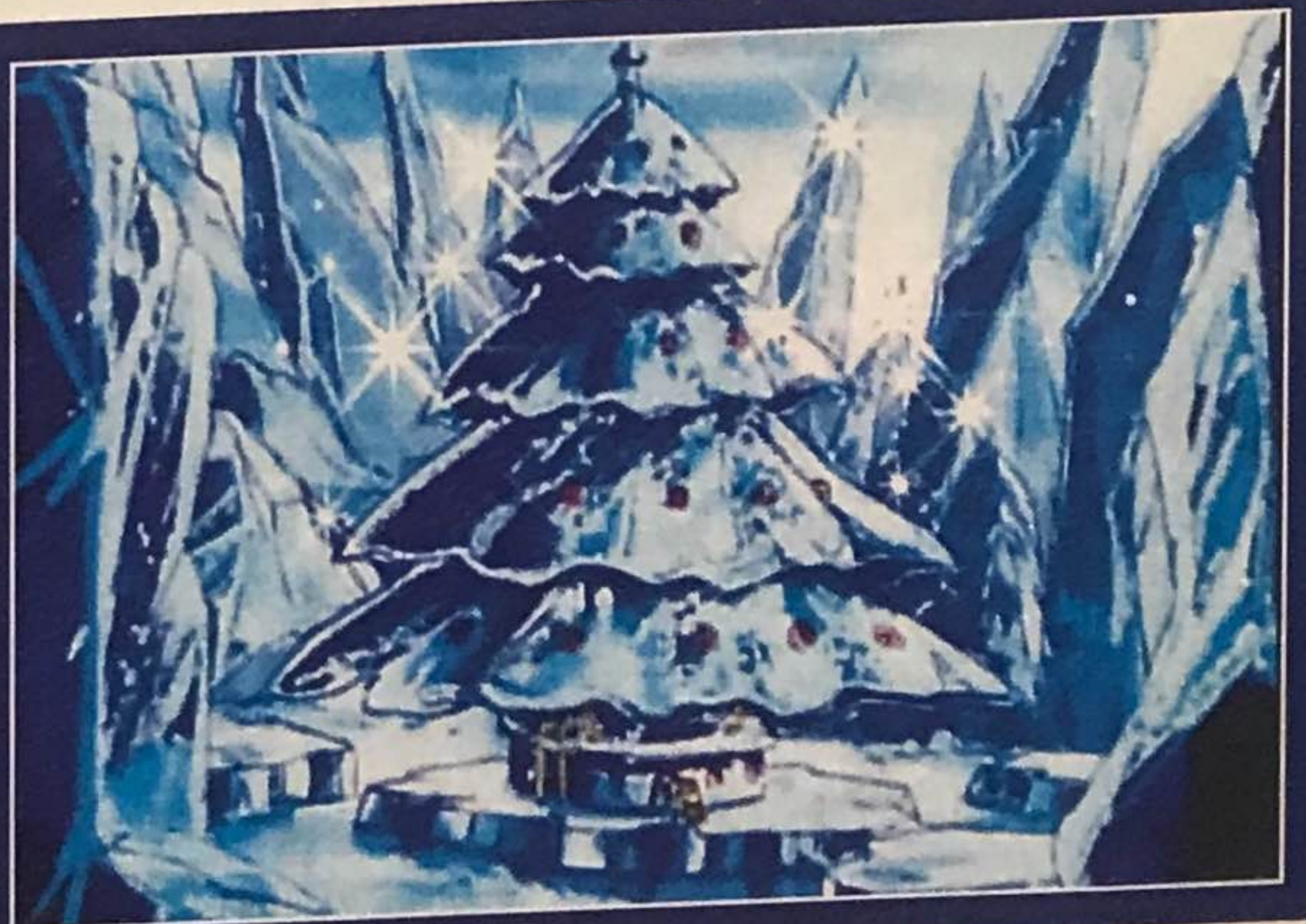
Pourquoi Jessie n'aime pas le Père Noël ? Parce qu'il lui a volé un joujou quand elle était petite ! Elle veut donc se venger en volant tous les cadeaux...



Mais le Père Noël est un dresseur de Lippoutou exceptionnel et utilise leurs pouvoirs pour récupérer les cadeaux !!!



Ce Père Noël est plutôt original : son traîneau n'est pas tiré par des rennes mais par un Ponyta !!!



Nos amis ne repartent pas les mains vides après cette aventure, ils ont tous reçu des cadeaux ! Même Pikachu !!!

Dans le film

POKÉMON 2

Le Pouvoir Est En Toi



un grand poids pèse sur les épaules de Sacha : il doit rapporter les trois sphères sacrées pour restaurer la paix dans l'île de feu, de glace et de foudre.

Son parcours est semé d'embûches et les trois Titans sont loin de lui faciliter la tâche !

Dans ce code, A vaut 1, B vaut 2 etc, mais pour rendre le message plus difficile à déchiffrer, les nombres sont écrits en chiffres romains !

XX-XV-XXI-XIX
 XII-V-XIX
 XVI-XV-XI-V-VI-I-XIV-XIX
 XV-XIV-XX
 XVIII-V-XIV-IV-V-XXVI
 XXII-XV-XXI-XIX
 XIX-XXI-XVIII
 XII-IX-XII-V
 XV-XVIII-I-XIV-VII-V
 I-XXII-V-III
 XVI-IX-XI-I-III-VIII-XXI

À TOI DE
 LE TRADUIRE !

ReTRouVe

au CiNéMa à PaRTiR Du 20 DéCeMBRe.



Joue avec Les

POKÉMON

19



..... km

James, Jessie et Miaouss, dans un sous-marin en forme de poisson, pédalent de toutes leurs forces. Pour savoir quelle distance ils ont parcouru, résous cette petite énigme : ils ont avancé de deux fois plus de kilomètres qu'il n'y a de voyelles dans les deux prénoms des membres de la Team Rocket moins le nombre de lettres composant le nom de leur Pokémon.

Artikodin, Eleckor et Sulfura sont les trois titans vedettes du film : à eux trois, ils pèsent 168 kg. Le plus petit, Artikodin ne pèse que 55,4 kg. Le plus gros Sulfura pèse la moitié du poids total des trois titans moins 24 kg. Alors, combien pèse Elecktor ?

POKÉMON 2

Le Pouvoir Est En Toi



..... kg

Pourquoi tous les parapluies sont-ils de la même couleur quand il neige ?

Parce qu'en hiver un parapluie est ouvert.. (tout vert !).



Le 18 novembre dernier, se sont déroulés les championnats du monde de jeu de carte Pokémon. Les champions français ont été redoutables comme tu l'a peut-être vu le 3 décembre sur **TF1** mais, le champion du monde est américain, il a 14 ans et vient de Chicago.



Teddy Cantrel (13 ans), Antony Cousien (14 ans) et Alizée Guilhin (11ans), les trois champions français.



POUR GAGNER UNE PELUCHE

Le jury de la rédaction choisira les dessins les plus farfelus et les pyjamas les plus originaux !!!

1^{er} prix

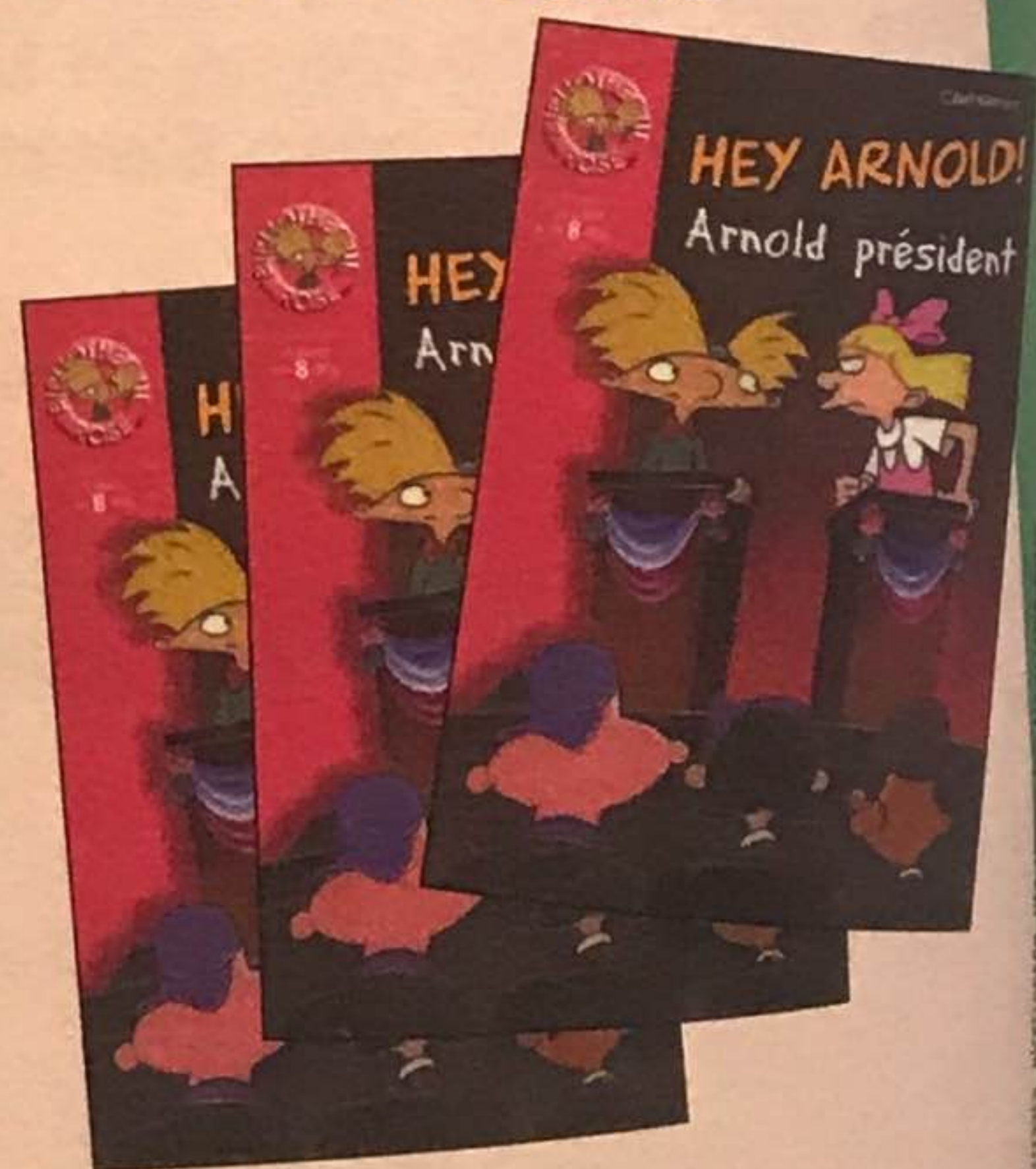
Les trois peluches Arnold, Gérald et Helga.

Du 2^e au 50^e

Une peluche au choix.

Du 51^e au 76^e

Le livre "Hé Arnold!" président.



Colle le dessin de tes 3 héros en pyjama sur un carton de la forme d'une carte postale et, au dos, colle ou recopie le bulletin-réponse de la page ci-contre.

HÉ ARNOLD!™

21



Ils sont mignons
les trois copains
en peluche !

On a envie
de les câliner,
les doudouner,
les camoufler
dans sa chambre !
Mais attention !
Avant, il faudra
les mériter...

DeSSiNe-LeS eN PyJaMa !!

BULLETIN-RÉPONSE À DÉCOUPER ET À COLLER AU DOS DE TON DESSIN

EXTRAIT DU RÉGLEMENT DU CONCOURS

Art 1 - TFI Mag organise un concours «Hé Arnold!» sans obligation d'achat, ouvert à toute personne résidant en France métropolitaine et âgée de moins de 13 ans. Les membres du personnel de la société organisatrice et leur famille ne peuvent y participer.

Art 2 - Pour participer à ce concours, il faut envoyer le bulletin-réponse complet découpé ci-contre ou le recopier sur papier libre et l'envoyer avant le 5 janvier 2001 à l'adresse suivante : TFI Mag, Concours Hé Arnold! - 38, rue de Berri - 75008 PARIS.

Art 3 - Les gagnants seront désignés par un jury parmi les bulletins remplis lisiblement et complètement. Le jury composé des membres de la rédaction choisira les dessins les plus originaux.

Art 4 - Ce jeu est doté de 76 prix d'une valeur totale de 7 992 F.

Art 5 - Les noms des gagnants seront publiés dans le numéro 6 de TFI Mag.

Art 6 - Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Simonin-Conty, huissier de justice à Paris IX^e, 54, rue Taibout.

Je fais une croix sous la peluche que
je préférerais recevoir si je gagne :



Ma date de naissance

Mon prénom

Mon nom

Mon adresse

Ville

Code postal



CONCOURS
HÉ ARNOLD!
38, rue de Berri
75008 PARIS

POKÉMON 2

Le Pouvoir Est En Toi

sort le 20 décembre au cinéma.
En plus, avant le film, tu verras Pikachu dans un dessin animé inédit :
une bonne raison d'arriver à l'heure !

Ça commence comme une comédie musicale mais, soudain, c'est la tempête, les Nœunœuf menacent de s'envoler, il faut les aider !
Chuutt, tu n'en sauras pas plus !!!



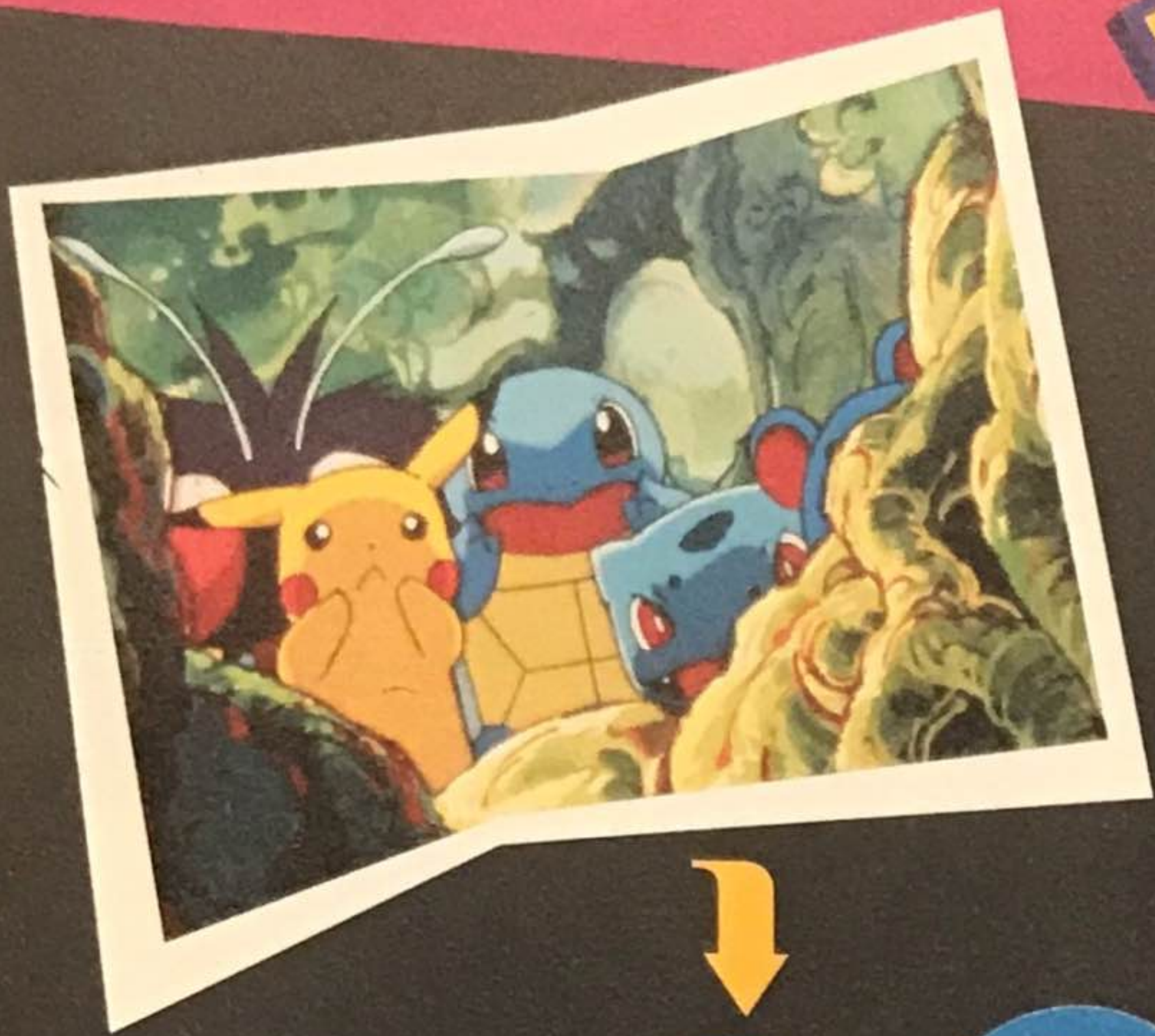
En France, ce dessin animé s'appelle Pikachu à la rescousse, mais dans les autres pays ? Essaie de retrouver à quel pays correspond chacun de ces titres.

GRÈCE - FINLANDE - ITALIE
SUÈDE - PORTUGAL - ISRAËL

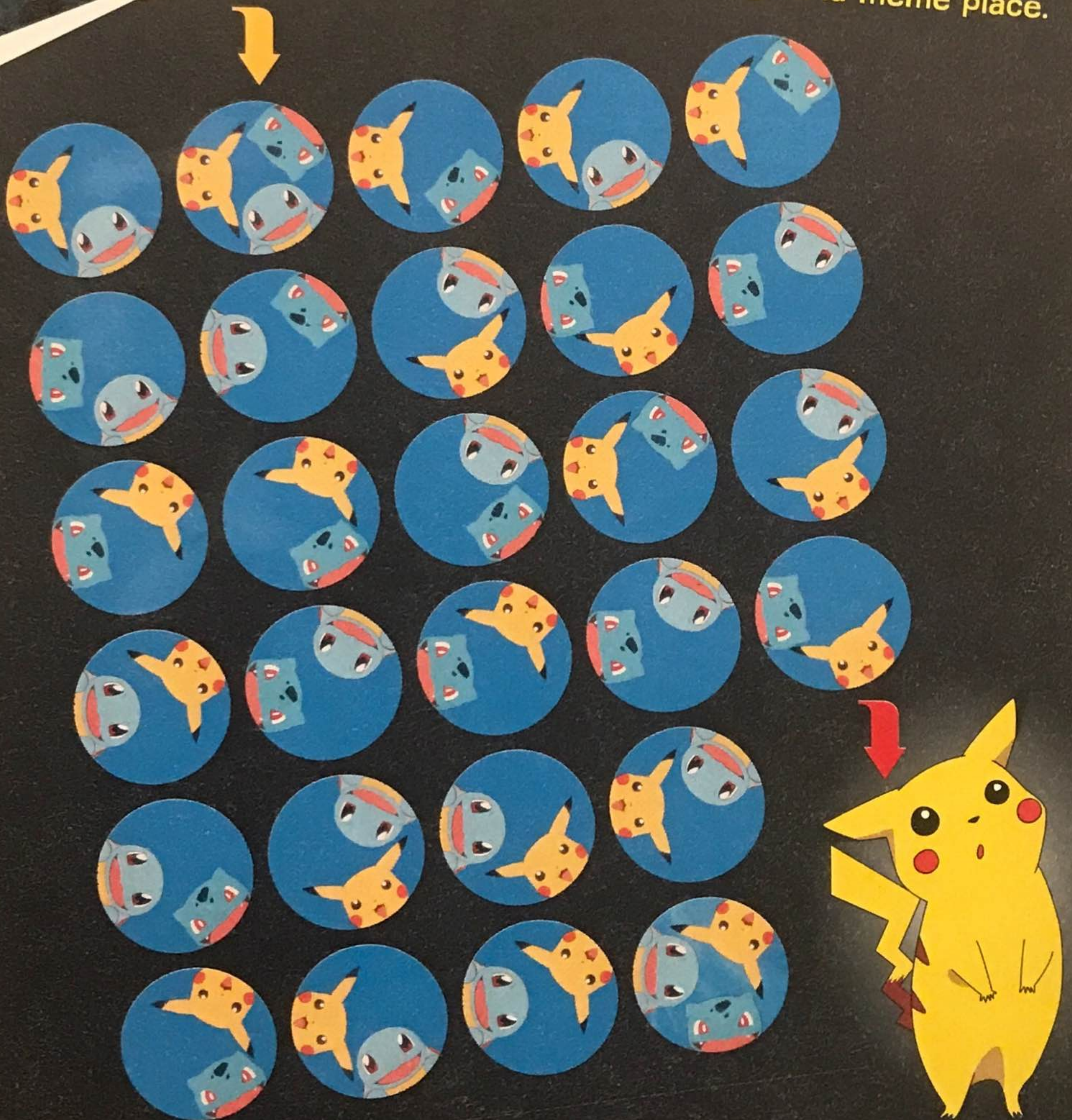
Joue avec Les

POKÉMON

23



Sauras-tu traverser ce labyrinthe en passant de cercle en cercle horizontalement ou verticalement (jamais en diagonale) ? Une seule condition, c'est que les deux cercles voisins doivent avoir un même personnage à la même place.



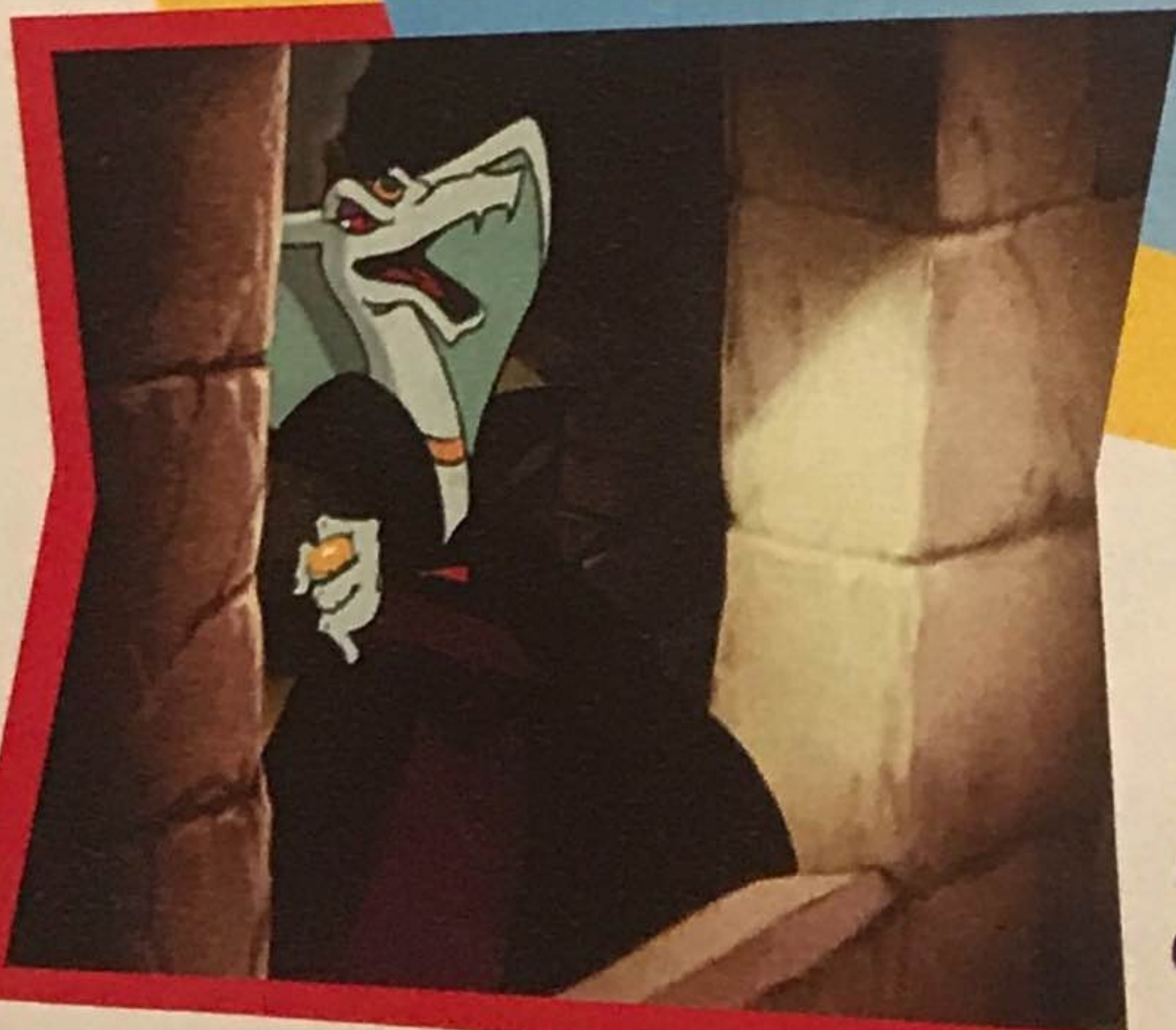
Raye dans cette grille tous les mots de la liste.
Ils sont écrits horizontalement, verticalement,
en diagonale, à l'endroit ou à l'envers.
À la fin, il te restera 9 lettres
pour écrire le nom
d'un quartier de New York..



	E	R	S	O	L	D	A	T	R	
	N	E	U	C	S	E	C	C	A	
	U	V	I	P	A	S	S	E	C	
K	H	C	U	T	I	R	T	R	D	S
N	H	N	A	E	R	V	I	L	E	O
C	H	A	S	S	E	O	N	N	R	K
T	O	R	R	O	N	P	M	A	C	K
U	R	G	A	E	A	N	G	E	L	E
P	B	A	N	C	T	H	U	T	R	H
E	L	I	H	E	U	C	C	R	O	G
U	E	A	R	I	R	I	E			
R	W	N	N	T	E	T	V			



ACCÈS	KHAR	RANCUNE
ANGÈLE	LIVRE	REINE
ARGAÏ	NATURE	SAUVER
CAMP	NOIRE	SOLDAT
CÉDER	OSCAR	SUITE
CHAOS	PACHA	TERRE
CHASSE	PASSÉ	TICH
COGNER	PEUR	TRAHI
DESTIN	PLAN	TRIBU
GUEKKO	PRINCE	VÉCU



Joue avec aRGaï

25



Angèle a trouvé
7 différences entre
ces deux images. Et toi ?

Tes bonshommes de pain d'épice

Pour préparer tes bonshommes de pain d'épice, il te faut :

- 275 g de farine + un petit peu pour ton rouleau et la table
- 100 g de sucre en poudre
- 120 g de beurre
- 1/8 de litre de mélasse
- 1 œuf
- 2 pincées de cannelle en poudre
- 1 pincée de gingembre en poudre
- 1 petite pincée de clous de girofle pilés
- 1 cuillerée à café de levure chimique
- 1/2 cuillerée à café de bicarbonate de soude
- 1/2 cuillerée à café de sel

Préparation : 35 minutes. Cuisson : 7 à 8 mn.
Thermostat 4 - 180° C. Réfrigération : 1 heure.

① Dans un saladier, mélange la farine et le sucre avec le beurre coupé en morceaux, la mélasse et l'œuf. Ajoute les épices, la levure, le bicarbonate et le sel.

② Demande à un adulte de travailler le tout au batteur électrique jusqu'à obtenir une pâte homogène.

③ Couvre le saladier avec du papier alu et mets-le au réfrigérateur pendant une heure.

④ Une heure plus tard, sors le saladier du réfrigérateur et la tôle à pâtisserie du four, puis allume-le, thermostat 4 - 180° C.

⑤ Farine le plan de travail et le rouleau à pâtisserie. Étale la pâte sur une épaisseur d'environ 3 millimètres.

Si tu peux résister à la tentation de les manger tout de suite, accroche-les au sapin avec un ruban.



⑥ Découpe une quinzaine de formes simples (sapins, bonshommes ou cœurs). Recouvre la tôle à pâtisserie d'une feuille de papier cuisson. Disposes-y tes formes.

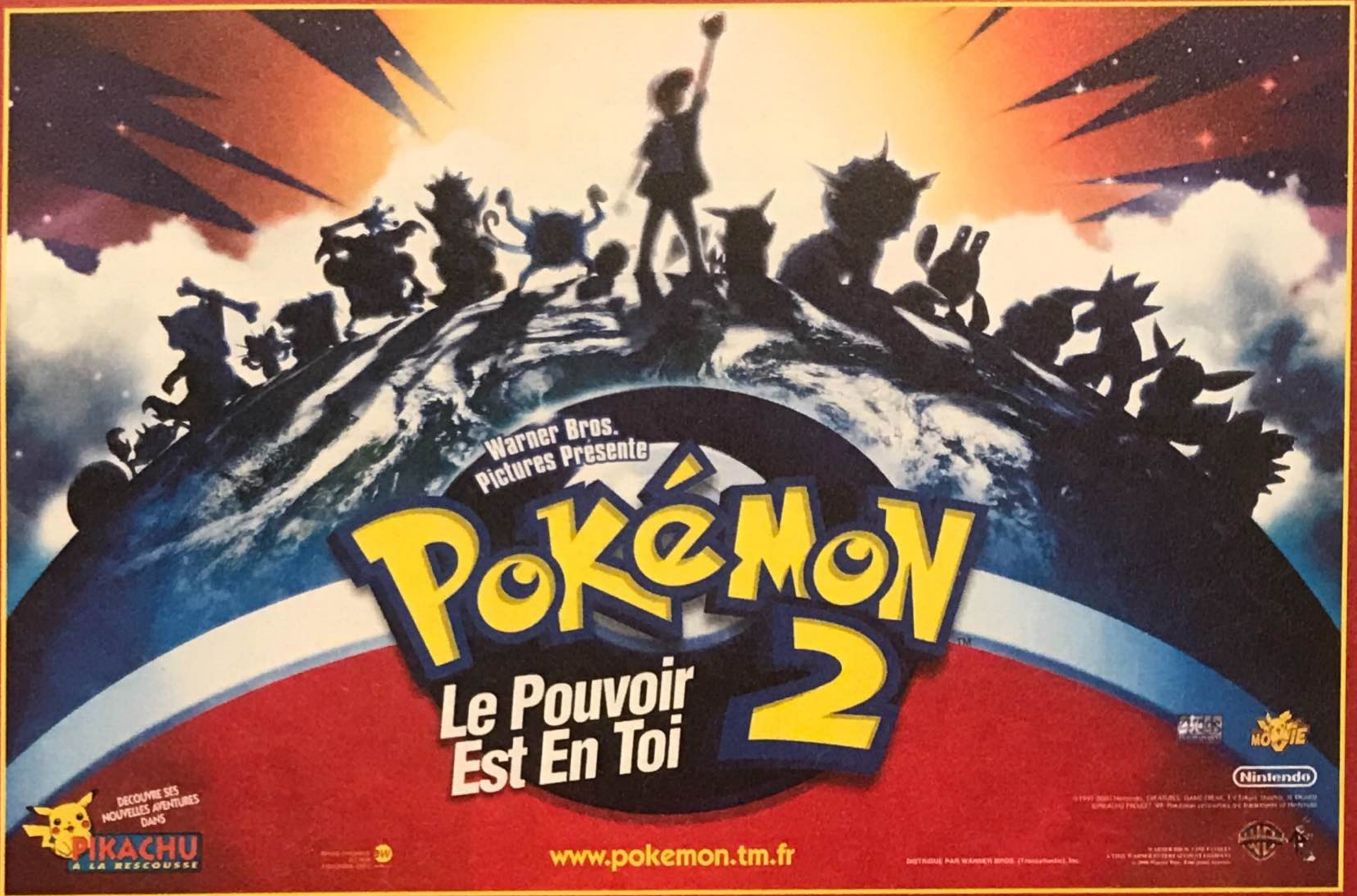
⑦ Demande à un adulte de mettre la tôle dans le four pendant 7 minutes, jusqu'à ce que tes formes soient bien dorées.

⑧ Au sortir du four, décore tes formes avec les bonbons et dessine la bouche de tes bonshommes avec de la gelée de groseille.

Pour le décor :
Des petits bonbons
De la gelée de groseille



**DÈS LE 20 DÉCEMBRE AU CINÉMA,
VA VOIR POKÉMON 2 LE POUVOIR EST EN TOI.**



À CETTE OCCASION, REÇOIS L'UNE DES 4 CARTES COLLECTOR EXCLUSIVES.



**DU 20 AU 26 DÉCEMBRE,
ATTRAPE LA CARTE
HOLOGRAPHIQUE
"ANCIENT MEW"**.**



**DÈS LE 27 DÉCEMBRE,
REÇOIS L'UNE DES 3 CARTES
REPRÉSENTANT LES
"POKÉMON LÉGENDAIRES"**.**

ATTRAPE 4 NOUVELLES CARTES

POKÉMON

CARTES À JOUER À COLLECTIONNER

UNIQUEMENT AU CINÉMA



Qu'y a-t-il dans ces cadeaux ?

Des surprises dont voici la liste. Pour aider Fifi, range tous ces noms dans la grille.

Attention ! Ils doivent se croiser.

Un conseil :
commence par placer le mot le plus long et le mot le plus court. Ensuite... à toi de faire les bons choix !!!

2 lettres
AS

3 lettres
BAL
ZOO
LIE

4 lettres
BLOC
GANT
NEON
PAIN
TELE

5 lettres
CORDE
NATTE
SIEGE

6 lettres
CRAIES
CRECHE
MEDUSE

7 lettres
CONSOLE
OCARINA
POINTES

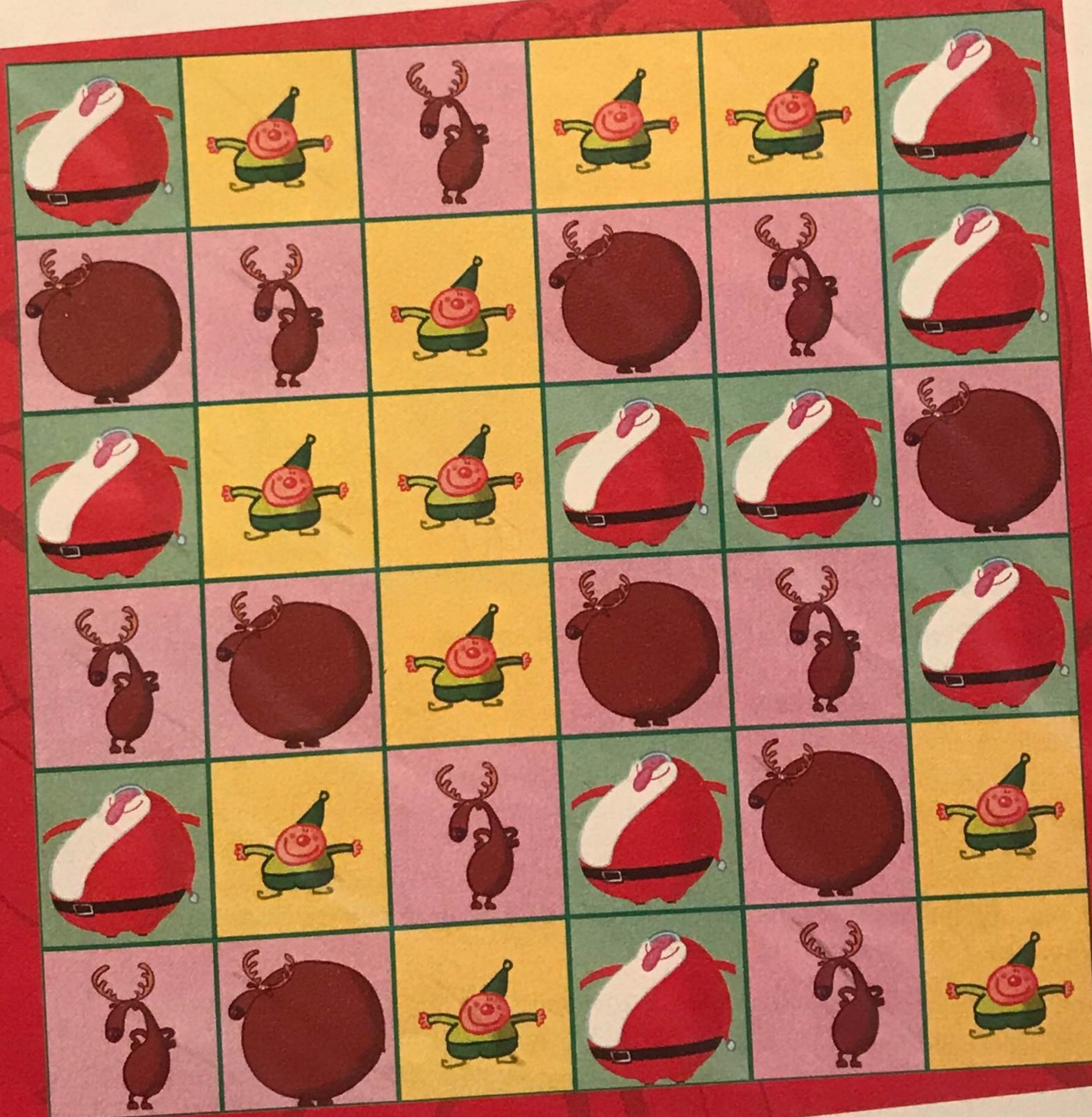
10 lettres
ORDINATEUR



Joue avec PÉPÈRE Noël

29

Dans cette grille, raye tous les Pères Noël qui sont à côté d'un lutin et tous les lutins qui sont à côté d'un Père Noël, horizontalement ou verticalement, puis tous les rennes qui sont côte à côte. Combien reste-t-il de Pères Noël, de lutins et de rennes ?





te réserve des tonnes de surprises pour les vacances de Noël !!!

Tout d'abord, ouvre bien tes oreilles : le TOP DJ NOËL débarque sur ton écran. Les Castors Allumés, Franklin, Pikachu et Sacha, Arnold et Helga... chantent pour toi, rien que pour toi !

À partir du samedi 23 décembre, tu vas pouvoir appeler le 08 92 70 47 08 (2,21 F la minute) et voter pour ta chanson préférée.

Tu vas découvrir plein de nouveaux dessins animés :

● **Franklin, le film**

Franklin et le Chevalier Vert.


● **On a volé les rennes du Père Noël !**

● **Le Mystère Violaine** avec son héros Jojo.

● **Ça Bug un Max**

Tu te souviens : c'est le dessin animé, écrit par la classe de Montauban, qui a gagné à l'Opération Toons 2000.


Tu pourras aussi découvrir :

● **Les Contes Défaits :**  t'avait raconté le tournage dans le N°2 !

● Le désopilant **Pépère Noël**, ses rennes fainéants et le lutin taquin.

Et aussi : Les Souris des 4 saisons - Teddy et Annie - Lapitch.

Et un énorme cadeau !

En plus,  te réserve une **MÉGA SURPRISE** pour le soir de Noël, avec... un Pokéréveillon !

Rendez-vous donc le 24 décembre à 20h50 sur **TF1** pour 100 minutes de **Pokémon** JAMAIS VUS en France !!!

Alors, vivement les vacances !!!



Franklin et le Chevalier Vert



Le Mystère Violaine



On a volé les rennes...



Bug et Bugsie

Pépère Noël



RÉSULTATS Du Jeu

39

LES BONNES RÉPONSES ÉTAIENT :

- 1 Il utilise sa queue pour nager à l'envers : **Hypocéan.**
- 2 L'infirmier des Pokémon : **Leveinard.**
- 3 Il a été créé à partir d'un cheveu fossilisé de Mew : **Mewtwo.**
- 4 Il a des ailes en forme de rasoir et date des dinosaures : **Insécateur.**

**BRAVO !
BRAVO !
BRAVO !**

Bravo aux 25 heureux gagnants de la super console :



- Julien VILLANUEVA, Roisel.
- Kévin STRAUB, Strasbourg.
Laure ABRAHAM, Sainte-Cécile.
Logan CLUBER, Vallauris.
Marie SCHUWER, Wintzenheim.
Romy LERNO, Lesdin.
Sophie GERAL, Coubron.
Sophie WALMÉ, Sartrouville.
Stephen ABRARD, Mesnilesnard.
Thomas ANSELM, St-Nom-la-Bretèche.
Tiffany LE JEHAN, Gouesnou.
Vincent JOURDAIN, Houdain.
Virgile DEGOS, Lüe.
Yann CLUZEL, Villefranche de Rouergue.

- Aselle RICHARD, Tracy-sur-Mer.
Audrey GUILBERT, Sorcy St-Martin.
Bilal TABEL, Paris.
Catherine COLLET, Lahestre.
Fabien BONNET, Bagnols sur Ceze.

- Florine ROUX, Sandrans.
Guillaume BLANCANEUX, Calmont.
Hugo DRELON, Calais.
Julien MOLTEAU, Reims.

Ils ont gagné une montre



- Adrien COYARD, Charleville-Mézières.
Alban MONCANUT, Ceaulmont.
Alexandre DELMAS, Sainte-Radegonde.
Baptiste GADOU, Toulouse.
Benjamin DUFLO, La Cerlangue.
Claire VACHEROT, Saint-Genest.
Coralie SALARD, Roquebrune
Coraline CARRERE-LAAS, Ajaccio.
Dimitri SELOSSE, Villeneuve d'Ascq.
Émilie GAUDIN, Vertou.
Émilie NEROT, La Baule.
Etienne MOISY, La Frenaye.
Fabien ORY, Allonnes.
Gaëlle REDAUD, Levet Bouflou.
Galaad MONNERAY, Frazé.
Geoffrey BISIG, Gumery.
- Guillaume PROBIN, Gaillefontaine.
Hadrien GIROD, Pontcharra.
Jason PETIT, Sens.
Jonathan GUILLERMET, Riorges.
Jonathan HEIMLICH, Froeschwiller.
Jonathan MESSIKA, Paris.
Jonathan SAUVESTRE, Courmon.
Julie EYSSERIC, Obormes.
Julie NEBOUT, Reims.
Julien LICVEN, Saulxure.
Justine ROUSSARIE, Compiègne.
Karen CHARLES, Saint-Pierre d'Oléron.
Kévin TUJAGUE, Toulouse.
Leslie CHABRIER, Gevry.
Lucile LEBEAU, Saint-Gratien.
Marine FOUTIEAU, Livry Gargan.
Marion PHILIPPON, Evreux.
Marlène POIRON, Anthon.
- Mathilde PILORGE, Le Val-Saint-Père.
Maxime EYRAUD, Fontenay sous Bois.
Mehdi MESSAD, Saint-Étienne.
Mélisande GALÉRA, Fleury-Mérogis.
Mélody GITZ, Saint-Cyr-sur-Morin.
Michelle GARCIA, Paris.
Michaël DUFOUR, Carpentras.
Nathalie VERBEIREN, Namur.
Nicolas PERSONNIER, Narbonne.
Pauline BRUNET, Talcy.
Robin PERNELLE, Paris.
Robin SIBILLA, Villeneuve-d'Ascq.
Sébastien DELOUBES, La Réole.
Vanessa DUFUS, Champigny.
William GRISOT, Cambrai Air.
Yannick SAHR, Forbach.

- Alexis DESCHAMPS, Veigné - Anguerrand AUBERT, Maubeuge - Benjamin LIEKENS, Mouchin - Benjamin LANDRÉ, Quimper - Chloé ALLÈGRE, Fontaine - Chloé LAMOOT, Saint-Michel-sur-Orge - Colin BRUHIÈRE, Viry-Châtillon - David BOIVENT, Saint-Gilles - David HOPIC, Digne-les-Bains - Emma MAUGER, Le Mans - Fabien QUENSON, Saint-Léger - Jérôme LOUISET, Corme-Écluse - Jonathan ALLÈGRE, La Roche Blanche - Justine CORLI, Chassieu - Marie REGEFFE, Plobsheim - Mickaël CLÉMENT, Pont-Saint-Esprit - Noé FAMELART, Ifs - Paul PRUDHOMME, Boulogne-sur-Mer - Sayah METEOUKKI, Soyaux - Sébastien BARTOLI, Ajaccio - Sébastien MARTINEZ, Cogolin - Simon FAURE, Larnod - Tiffany VENOT, Bretignolle-sur-Mer - Yannick BALTHAZAR, Perrou - Yannis PERRIN, Beauregard l'Évêque.



Ils ont gagné une vidéo





Joue avec La Noiraude



Ne va pas croire que la Noiraude est une vache folle ! Pas du tout ! Elle est juste un peu malade ou du moins elle s'inquiète souvent et alors... elle téléphone à son docteur pour lui raconter toutes ses misères : qu'elle refuse de porter une cloche, qu'elle rêve de devenir une princesse ou qu'elle a peur d'être une crémerie...

vite, vite ! "Allô, docteur ? C'est la noiraude."



Elle n'est pas toute jeune non plus. Sa première apparition à la télé date de 1974 ! Parles-en à tes parents, ils l'ont adorée et ils adoreront revoir en vidéo ces 30 épisodes vachement drôles avec toi.

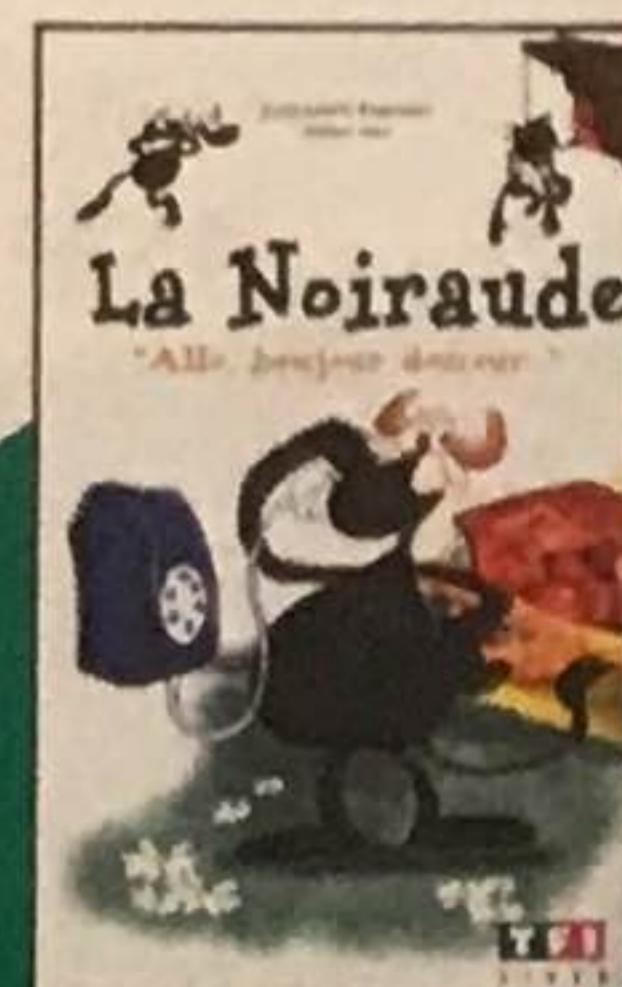


Et aujourd'hui, pour transmettre son message à son docteur, elle a choisi un code. Pour traduire son message, regarde le clavier du téléphone et remplace chaque chiffre par une des lettres qui lui sont associées.

2556 ! 3628387, 2'378 52 66472833.
53 8687 2773553 7687 8687
768424837 86 569389 6635 !



La Noiraude.
TF1 vidéo



TEST : cadeau à l'eau ou cadeau rigolo ?

Ça t'est déjà arrivé de recevoir à Noël un lot de mouchoirs à carreaux alors que tu rêvais d'une paire de baskets ou d'un jeu vidéo ?

Eh oui, ce n'est pas toujours facile d'avoir une tante Odette, Huguette ou Henriette ! Mais, c'est facile de critiquer, parce qu'on a tous un côté tante Jeannette, et ce n'est pas toujours évident de trouver le bon cadeau pour la bonne personne. Allez, teste-toi, et va ensuite en page solution voir si tu n'es pas un peu fainéant ou carrément radin !!!



Qu'offrirais-tu à Helga ?

- A - Un poster géant d'Arnold
- B - Trois kilos de carottes, ça rend aimable !
- C - Des leçons de violon

À Arnold ?

- G - Une nouvelle chemise
- H - Une médaille de générosité
- I - Une formation de détective privé



À Gerald ?

- D - Un paquet de chips
- E - Un rendez-vous chez le coiffeur
- F - Une balle de base-ball signée par le meilleur joueur du monde

À Bob ?

- J - Un CD de slow
- K - Un hamburger
- L - Un dîner en tête à tête avec Vanessa



MéGa-TeST

43



À Scott ?

- M - Une tenue de super-héros
- N - Une boîte de pansements
- O - Une BD

À Norbert et Daggett ?

- P - Un tronc d'arbre
- Q - Une nuit pizzas et films d'horreur à gogo
- R - Un robot pour faire le ménage



À Sacha ?

- S - Un Dracaufeu obéissant
- T - Un aller sans retour pour d'autres horizons à offrir à la Team Rocket
- U - Un Rondoudou muet



À Ondine ?

- V - Un pantalon !
- W - Le pouvoir de dresser son Psykokwak
- X - Un nouveau vélo



Maintenant, compte tes points !

1

point pour les réponses B, D, H, K, N, P, U et V.

2

points pour les réponses C, E, G, J, O, R, T et X.

3

points pour les réponses A, F, I, L, M, Q, S et W.

POINTS

Ça y est ? File page 64 pour lire ton résultat ! ▶▶▶



ATTENTION!

les monstres maléfiques
attaquent le Digimonde !

Pour le défendre,
7 super Digimon
s'associent à Tai
et ses copains.

**Tout un programme
virtuel !**

L'union fait la digiforce

Tai est le chef de la
bande. Il n'a peur de
rien et aime
l'action.

Son partenaire :
Koromon se
digivolve en Agumon
(Disciple), Greymon
(Champion),
MétalGreymon
(Ultime) et en
WereGreymon
(Méga).

Il enseigne à Tai les
qualités nécessaires
pour devenir chef.



**Mimi
et Palmon**

Mimi est la starlette de la bande.
Elle est charmante, mais égocentrique.
Son partenaire : Tanemon, qui se digivolve en
Palmon (Disciple), Togemon (Champion), puis
en Lillymon (Ultime).
Grâce à lui,
Mimi oublie
de se plaindre.

Le digivice

Un accessoire indispensable !
C'est grâce à lui que Tai
et ses amis ont été propulsés
dans le Digimonde.



Opération transformation : la digivolution !

Pour décupler leur force, les Digimon se digivolvent. Dès qu'un danger apparaît, ils se transforment en monstres superpuissants. Quatre stades avant d'être le plus fort : Disciple, Champion, Ultime jusqu'à atteindre le stade Méga pour certains.



Sora la courageuse.

Sora est la plus responsable du petit groupe ! Elle aimerait parfois se lancer à corps perdu dans l'aventure... C'est sans compter sans son côté protecteur !

Yokomon essaye de la rendre plus insouciante. Son partenaire : Yokomon qui se digivolve en Biyomon (Disciple), Birdramon (Champion) puis en Garudamon (Ultime).

La sortie du film DIGIMON au cinéma est prévue pour l'été 2001 en Europe. PATIENCE...

Izzy et Tentomon.

Izzy, c'est le petit génie de l'informatique ! Le problème, c'est qu'il est tellement absorbé par sa soif de connaissance qu'il ne voit pas toujours le danger. Heureusement, Tentomon est là pour le protéger.

Son partenaire : Motimon qui se digivolve en Tentomon (Disciple), Kabuterimon (Champion) puis en MégaKabuterimon (Ultime).



Alors, prêts pour la Digimania ? On a même entendu dire que le maire de New York aurait déclaré le 17 novembre Journée Digimon !



Raye dans cette grille tous les mots de la liste. Ils sont écrits horizontalement, verticalement, en diagonale, à l'endroit ou à l'envers.

À la fin, il te restera 8 lettres pour écrire le nom d'un objet indispensable dans le Digimonde !



S	P	I	R	B	A	D	E	T	I	S
O	I	E	D	A	A	U	L	T	R	A
R	E	G	I	N	O	M	L	A	P	N
A	G	I	G	D	I	G	I	M	O	N
N	E	E	N	E	Z	M	G	M	T	I
O	R	N	O	L	Z	P	I	X	E	L
M	S	V	M	I	Y	R	N	M	M	I
O	O	U	U	O	E	R	O	E	E	L
T	R	R	R	T	N	U	M	X	R	L
N	E	E	U	I	I	S	I	P	I	Y
E	H	B	R	A	V	E	T	E	T	M
T	A	Y	A	I	A	U	O	R	E	O
K	C	C	G	E	R	L	M	T	E	N

MOTIMON

NEIGE

PALMON

PIÉGER

PIXEL

RAVIN

RUSÉ

SEUL

SITE

SORA

TÉMÉRITÉ

TENTOMON

TK

TOILE

ULTRA

VIRUS

ABRI
BANDE
BRAVE
CYBER
DANGER
DIGIMON
EXPERT
GARURUMON
GIGA
HÉROS
IZZY
KABUTÉRIMON
LILLYMON
MATT
MIMI
MONSTRE



Un jeu pour 2

Pour jouer au loto-Digimon, il te faut un dé, un crayon et deux pions par joueur. Au début de la partie, chaque joueur choisit deux des sept enfants de la première ligne et pose ses pions dessus.

Le gagnant sera le premier qui aura réussi à poser un de ses pions successivement sur le héros de son choix, puis sur son Digimon et sur ses deux évolutions (c'est-à-dire sur les 4 dessins d'une même colonne). Par exemple, le joueur qui a choisi T.K., aura gagné s'il réussit à se poser, dans l'ordre, sur l'image de T.K., puis de Tokomon, de Patamon et d'Angemon.

Mais ce n'est pas si simple puisque c'est le dé qui décide des déplacements.

Dès qu'un joueur a posé un pion sur une des cases qui l'intéresse, il l'entoure d'un coup de crayon.

Les déplacements : chaque joueur lance le dé et il peut, au choix :

- déplacer un de ses pions d'autant de dessins qu'il a de points, dans toutes les directions : horizontalement, verticalement ou en diagonale, mais en ne faisant qu'un seul virage par tour.
- ou déplacer de la même façon un des pions de son adversaire pour l'éloigner de son but.

Que le meilleur gagne !



enCORE Du Neuf

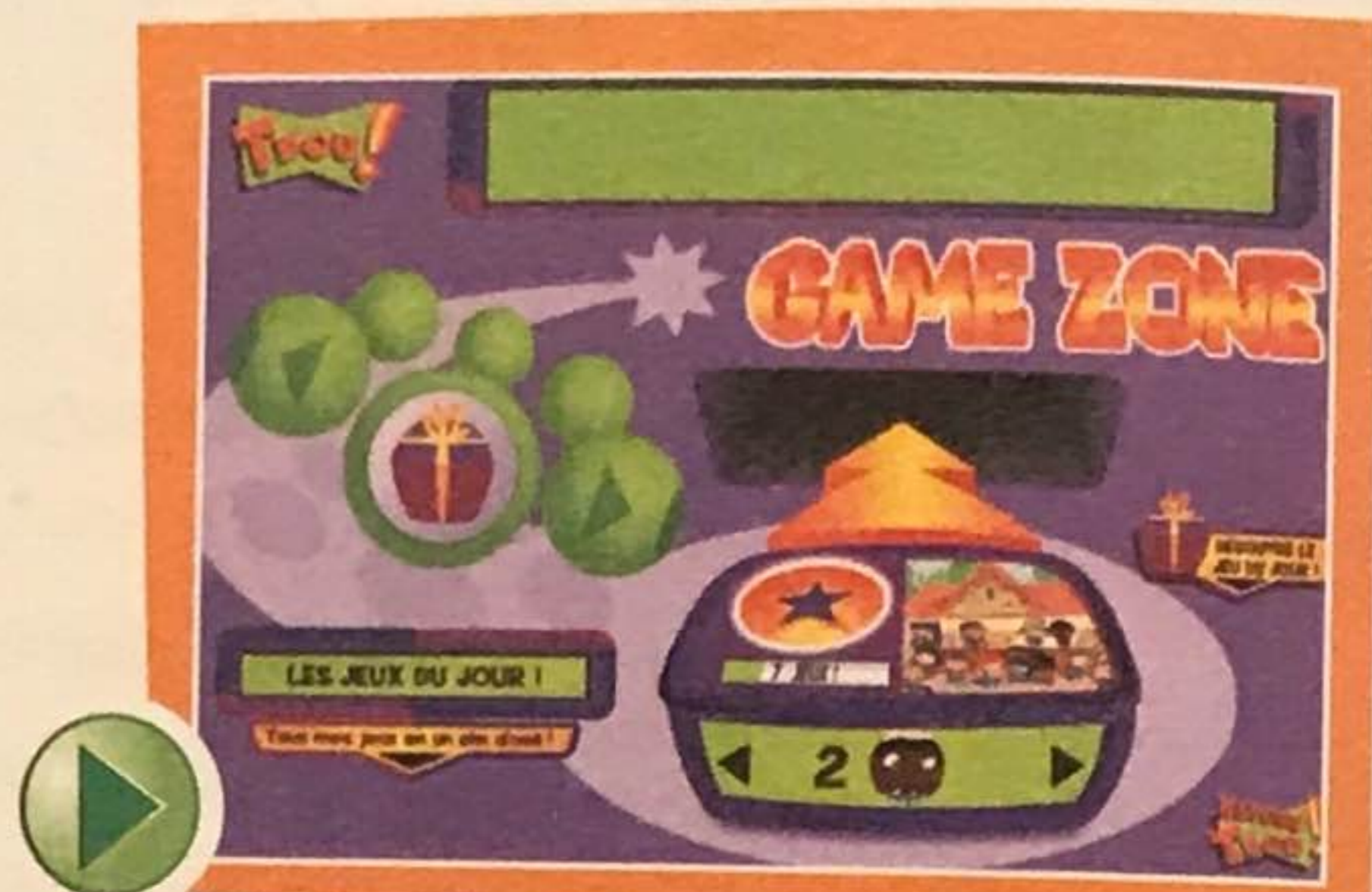
SUR

TFOU!



Mag t'en a parlé
en exclusivité dans
le numéro 3.

Mais tu ne savais
pas encore à quoi
elle ressemble !
La voici, la nouvelle
Game Zone...
Pas mal, non ?



Il y a aussi la nouvelle
rubrique courrier

- Tu peux :
- écrire à tous tes héros ;
 - lire le courrier de la semaine ;
 - les plus drôles et hallucinants e-mails reçus par **TFOU!** ;
 - parler avec les Tfounautes sur le forum ;
 - t'inscrire à l'actu de **TFOU!**, pour savoir plein de trucs ;
 - envoyer des cartes postales électroniques à tes copains ;
 - et, trouver des réponses aux questions que tu te poses sur **TFOU!**

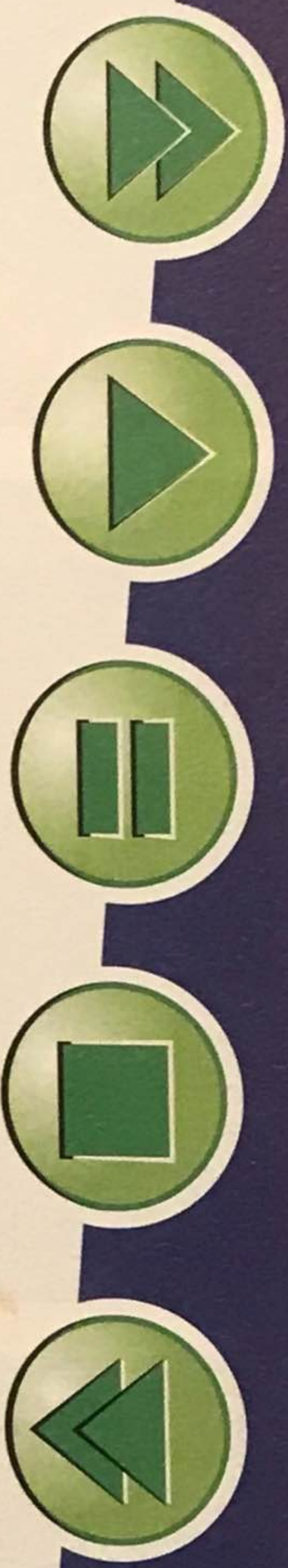
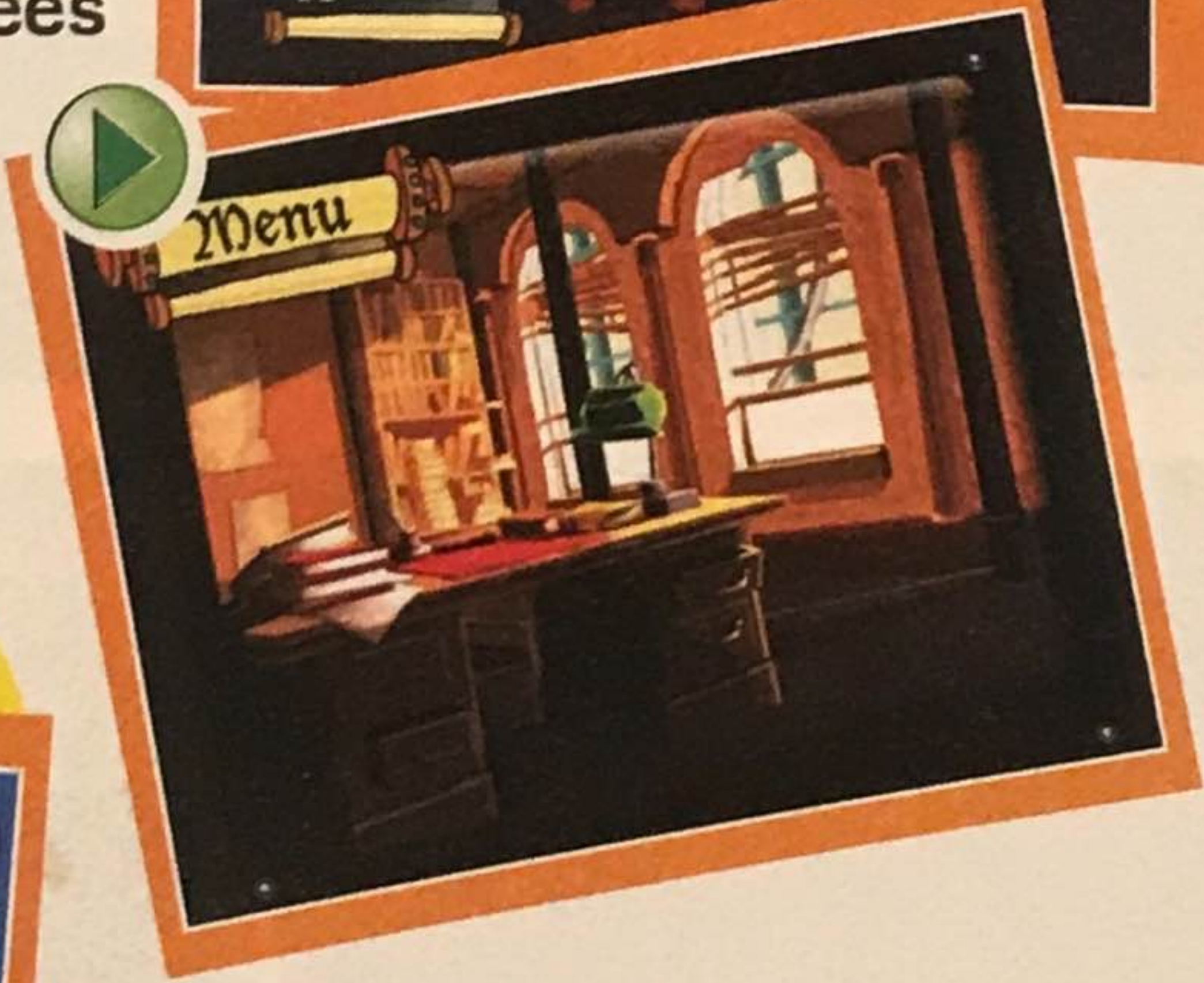
COMPLÈTEMENT SCOTCHÉ

Et pour les séries ? Il y en a **2 nouvelles en ligne !!!**



Les Rocket Power sont désormais sur **TFOU!** Tu peux faire du snowboard, les colorier et bien entendu leur écrire !

Argaï est lui aussi arrivé sur **TFOU!** Tu peux visiter le bureau d'Oscar... et y découvrir des infos cachées un peu partout.



MeNT

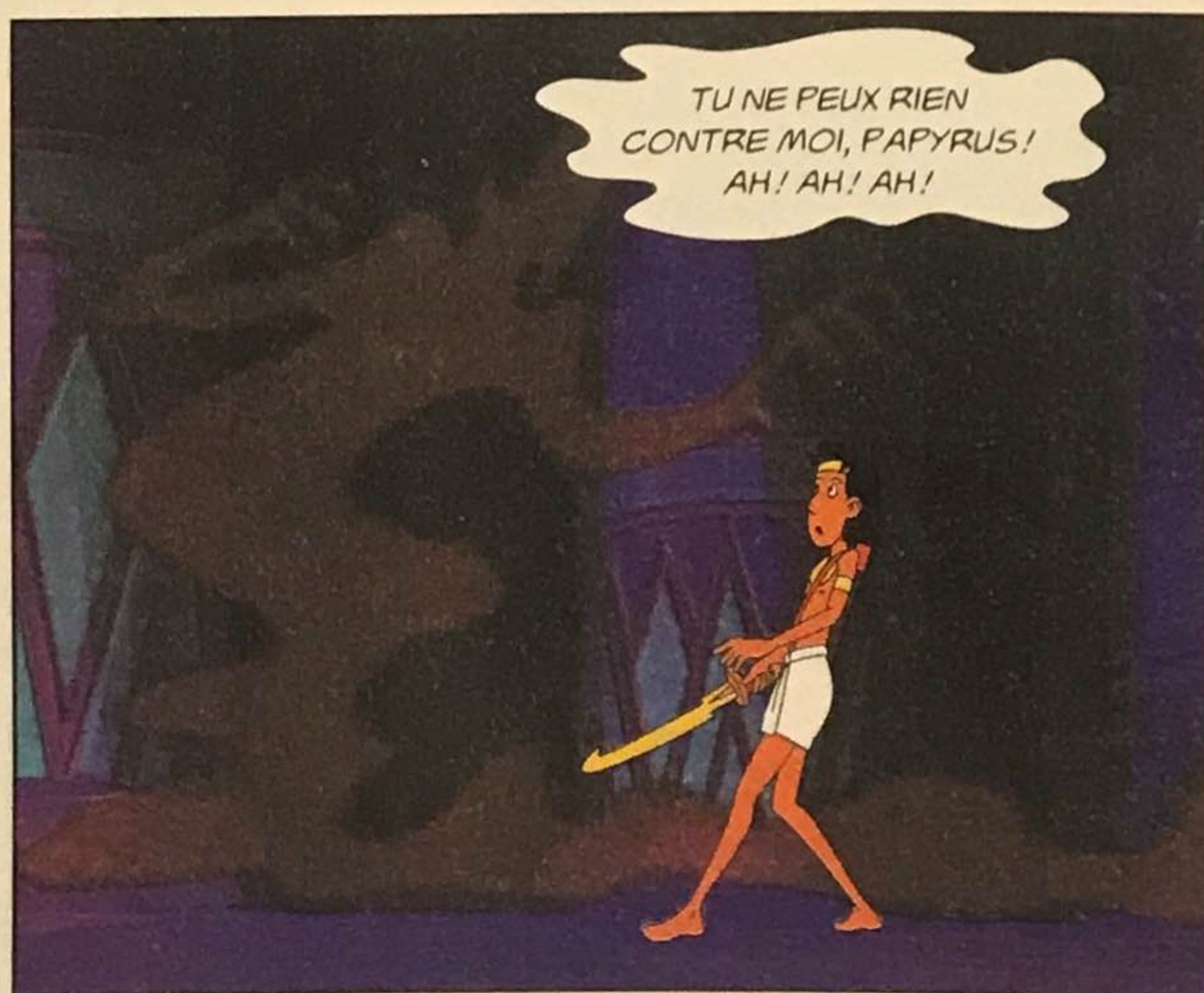
e

TFOU!

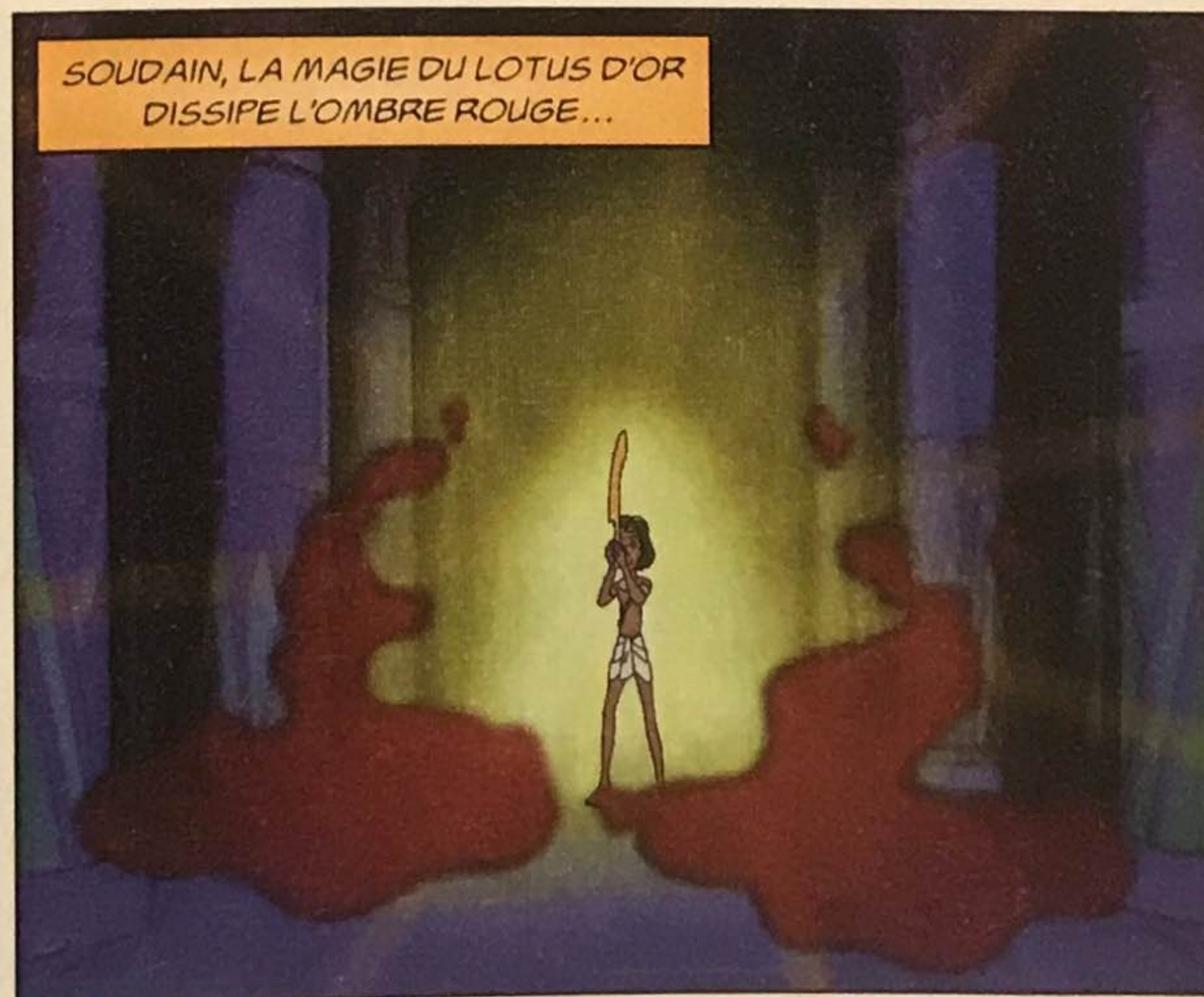
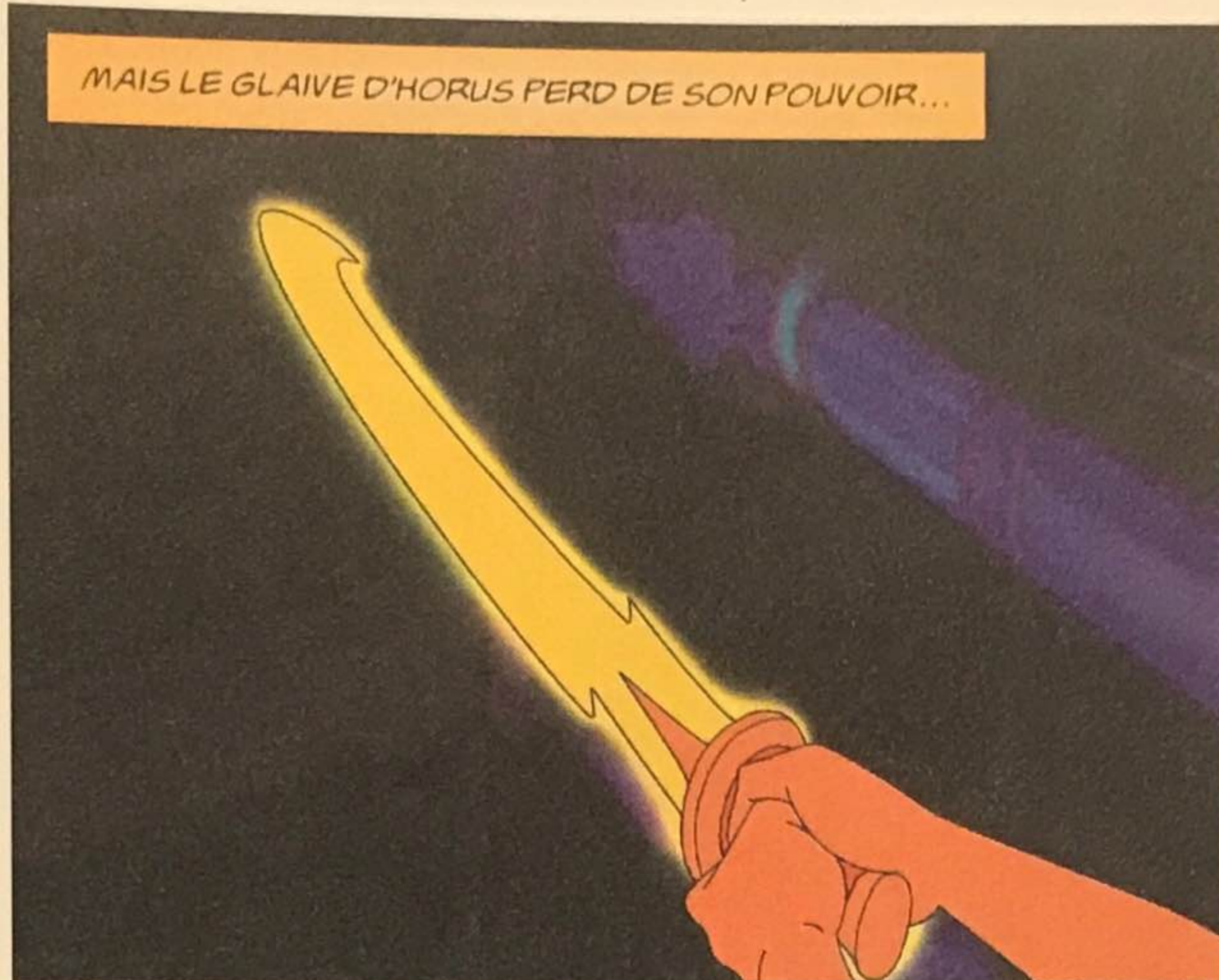
Clique et t'es scotché !

On y entre de 2 façons :

www.tfou.fr ou www.tf1.fr



Résumé du précédent épisode : Après avoir délivré la Vallée des Lotus du maléfice de Seth, Papyrus arrive au palais et retrouve Théli et Seth changés en statues de pierre...





MAIS AKER DÉCHAÎNE LES FORCES DU MAL...

Ô SETH! MAÎTRE D'OMBOS,
DÉCLENCHE TOUTE TA PUISSANCE
ET FRAPPE!



NON!



PAPYRUS EST PÉTRIFIÉ À SON TOUR.



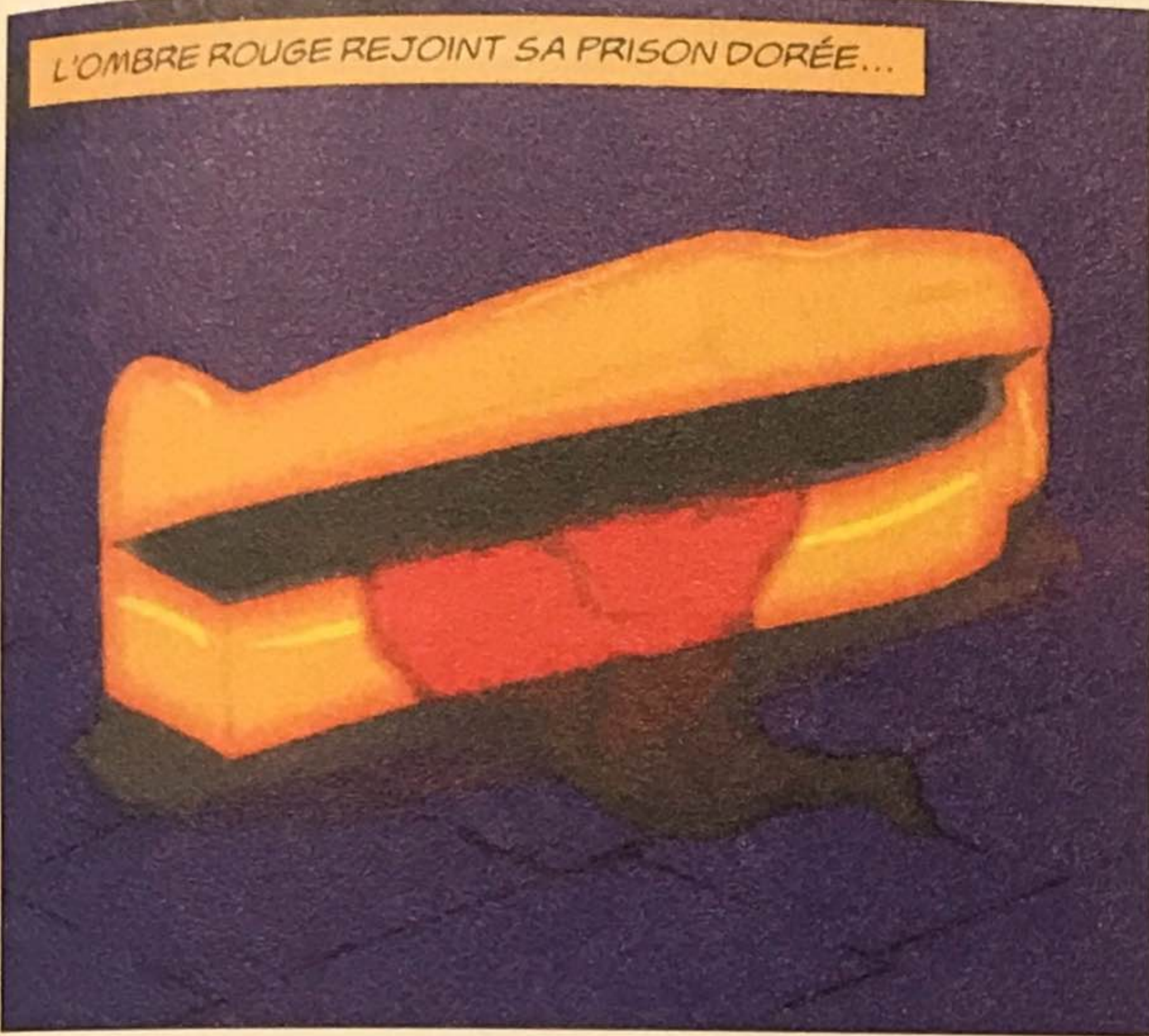
MAIS LA PUISSANCE MAGIQUE DU LOTUS D'OR
SE FAIT PLUS FORTE...



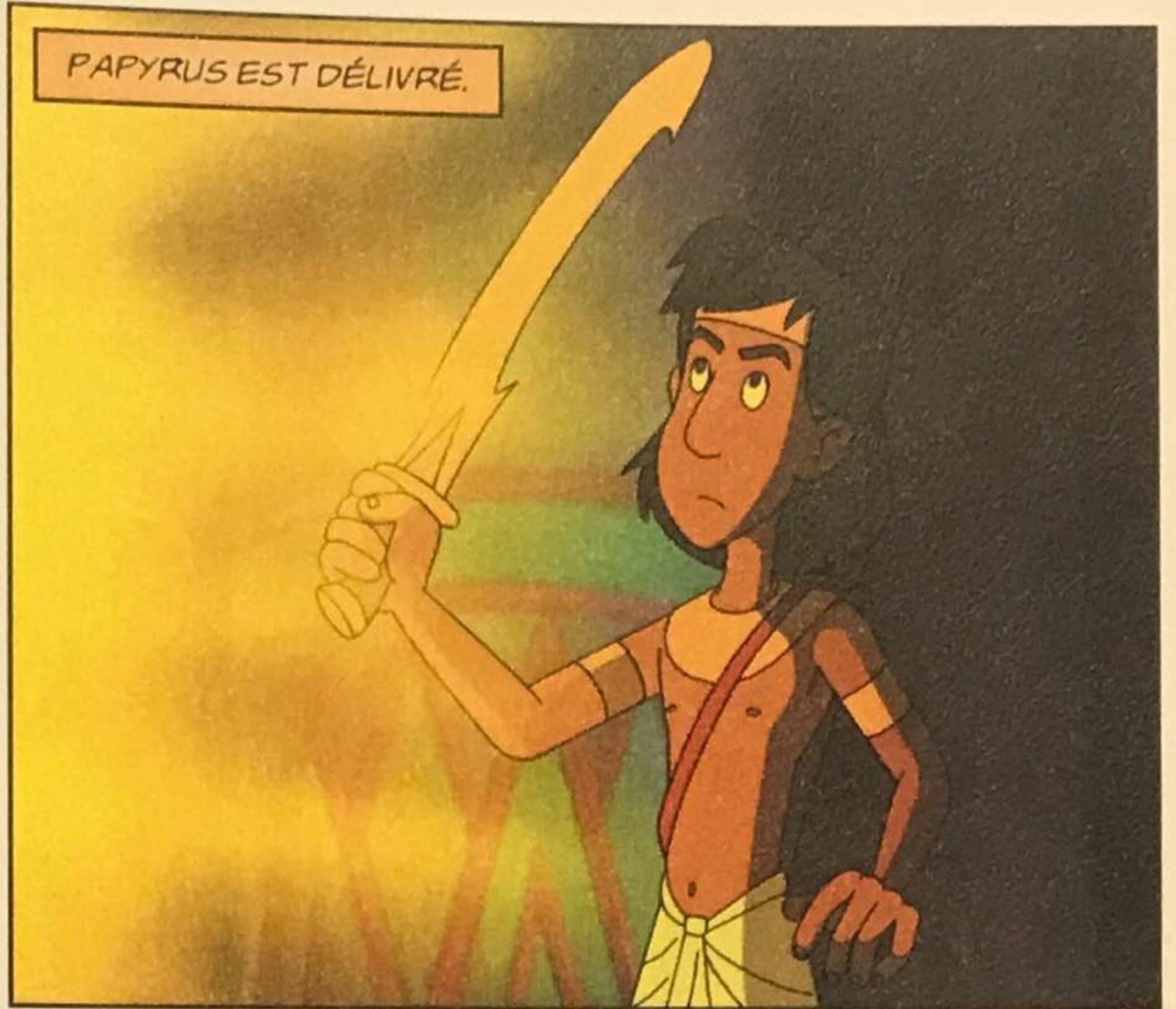
ET LUTTE CONTRE LES FORCES DU MAL...

SETH! MAÎTRE D'OMBOS!
NE M'ABANDONNE PAS!

L'OMBRE ROUGE REJOINT SA PRISON DORÉE...



PAPYRUS EST DÉLIVRÉ.



ET BIENTÔT, UN À UN, SES AMIS RETROUVENT VIE...



SOIS REMERCIÉ,
GÉNIE!

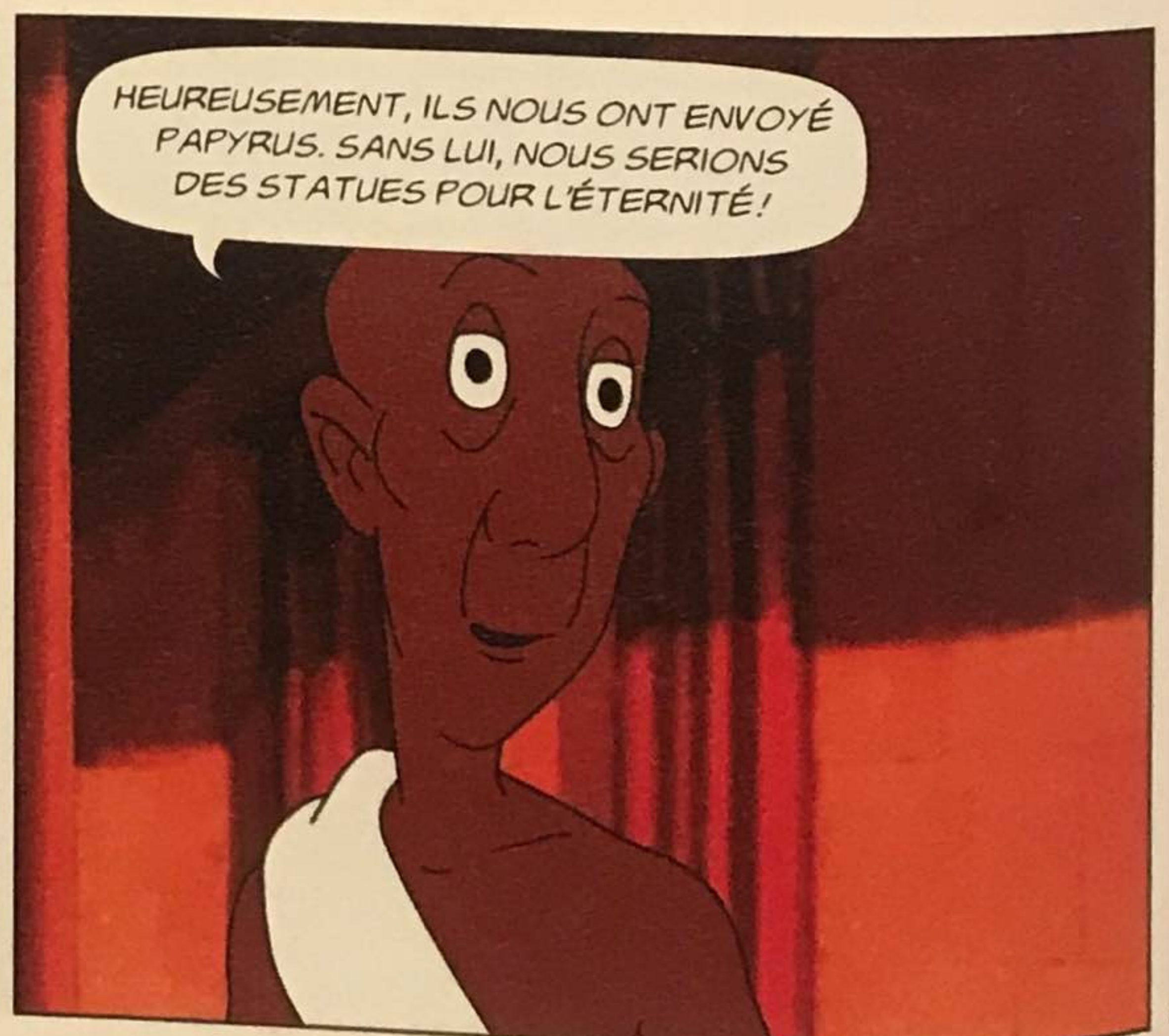
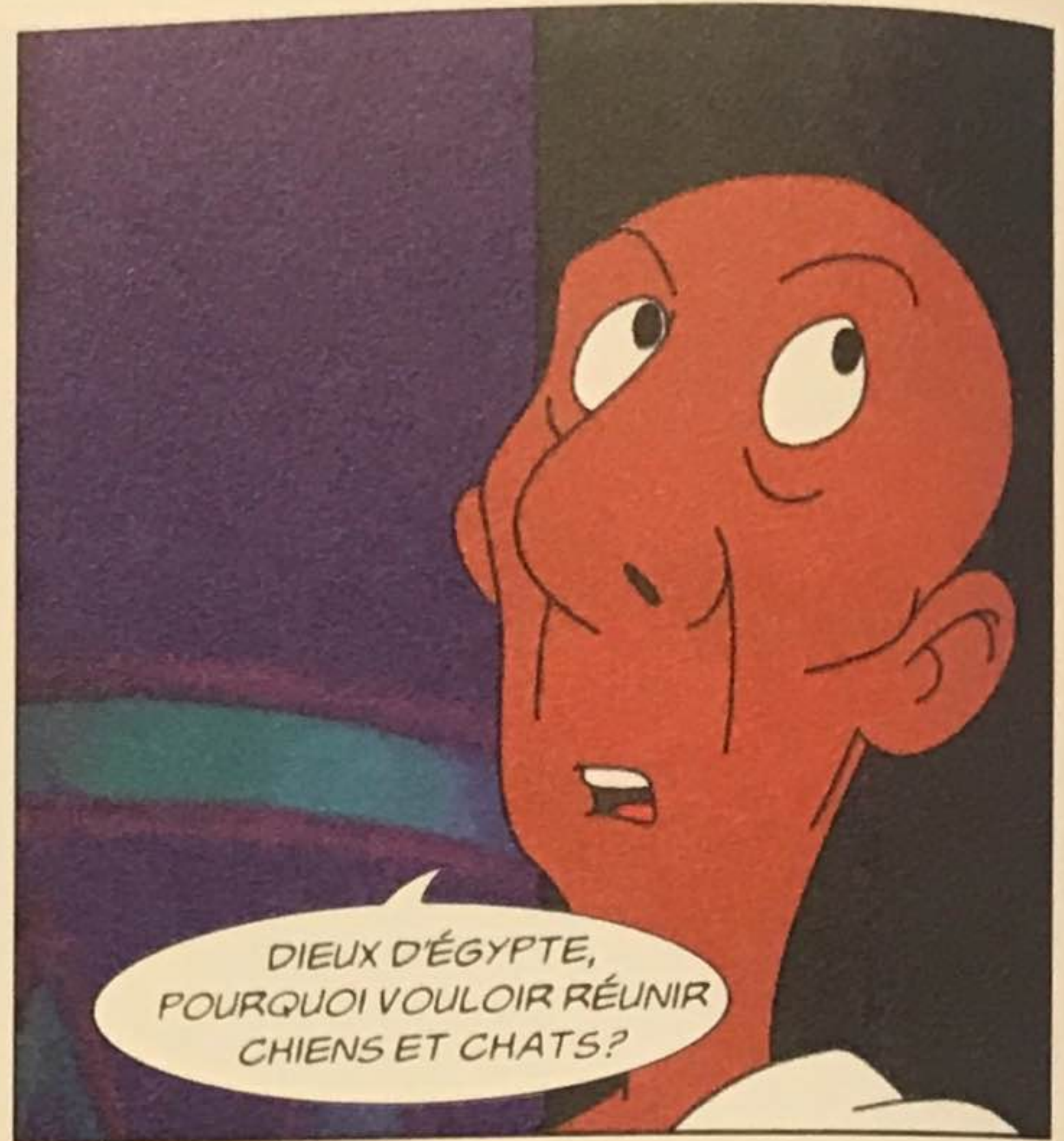


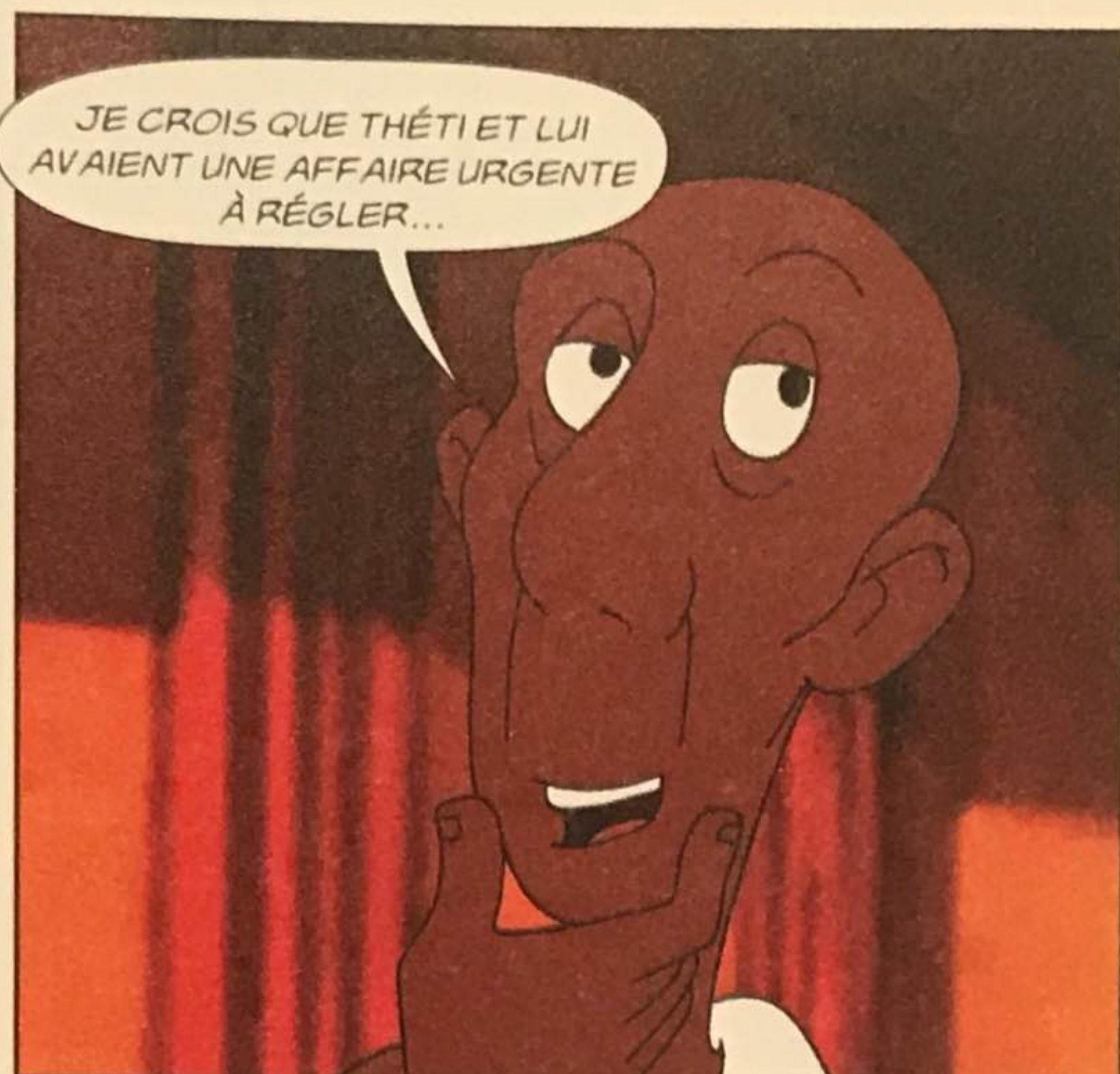
PAPYRUS!
TU ES VIVANT!

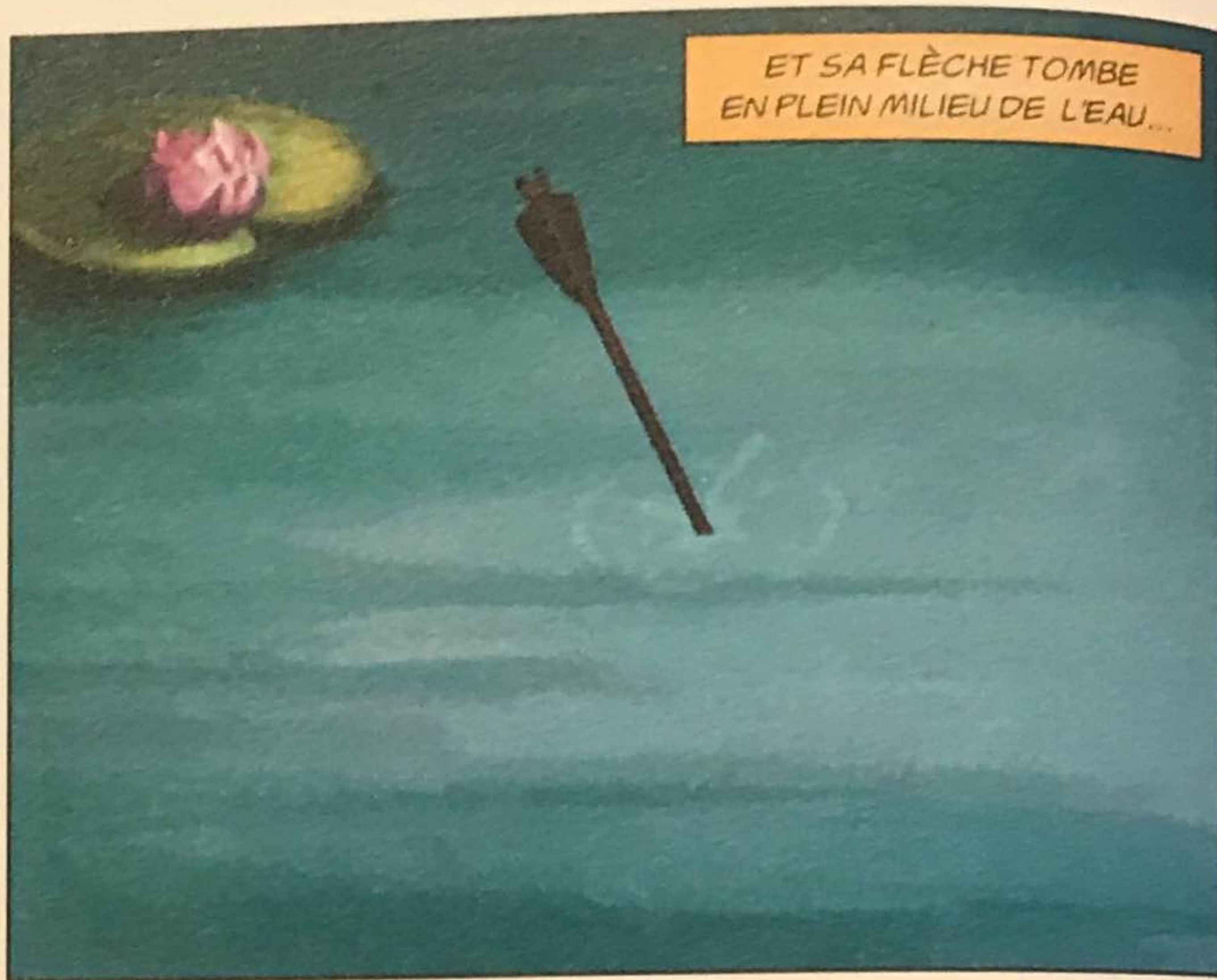


ÉVIDEMMENT!
TU TE CROYAIS DÉBARRASSÉE
DU PETIT PÊCHEUR!









FIN DE L'ÉPISODE ET RENDEZ-VOUS DANS
POUR UNE NOUVELLE AVENTURE DE PAPYRUS.



© DUPUIS 1999 - RÉALISATION ET VIDÉOGRAPHE PAR MIRAGES ET LÉGENDES, PARIS

CaChe -CaChe

C'est la panique au supermarché !
Retrouve les triplés, compte les caddies
et cherche le cochon, le pingouin
et le petit lapin.

57



Norbert et Daggett sont complètement allumés ! Ils ont kidnappé des mots. Si tu veux rire des blagues de nos lecteurs, trouve vite les mots qui manquent. Ils sont remplacés par des



Toi aussi envoie-nous tes blagues !

1 Un monsieur arrive à l'hôpital. En jardinant, il s'est fait piquer par une dizaine d'abeilles.

- Ne vous inquiétez pas, dit le docteur, je vais juste vous faire une petite

LAETITIA, BRUXELLES.

PAURE !

2

Dans un avion, une hôtesse prévient les passagers :

- Vous êtes priés d'attacher vos

- Désolé, s'écrit un passager un peu bête, je n'ai que des bretelles !

MAUD, FERNEY-VOLTAIRE.

Certain



5 Un conducteur dit fièrement aux passagers :

- Vous allez voir, avec ma voiture on peut monter à 200 !

- Ah bon ! Et on n'est pas

CINDY, VITRY-SUR-SEINE.

Quel

?



3

- Tu sais, mon père, tous les jours, il fait des

- Il est chirurgien ?

- Non, comptable !

YAËL, NÎMES.

garden



4

Quel est le point commun entre les échecs et une photographie ?

Dans les deux cas, si tu n'es pas

SÉBASTIEN, LA RÉOLE.

Bullock

Les Blagues Des Castors allumés

NICKELODEON

LES CASTORS ALLUMÉS

59



BRILLANT
CEINTURES
COCHONS
MANGE
OPÉRATIONS
PIQÛRE
SAVONNETTE
SERRÉS
VACHE

6

Deux Esquimaux visitent la France.

- Si on allait au cinéma ?

- Oh non !

Il paraît qu'on nous

ÉDOUARD, CHARTRES.

musée

à l'entracte !

8

Que fait un Pikachu dans de l'eau avec une

Réponse : des Bulbizarres !

SÉBASTIEN, LA RÉOLE.

Savonnette ?

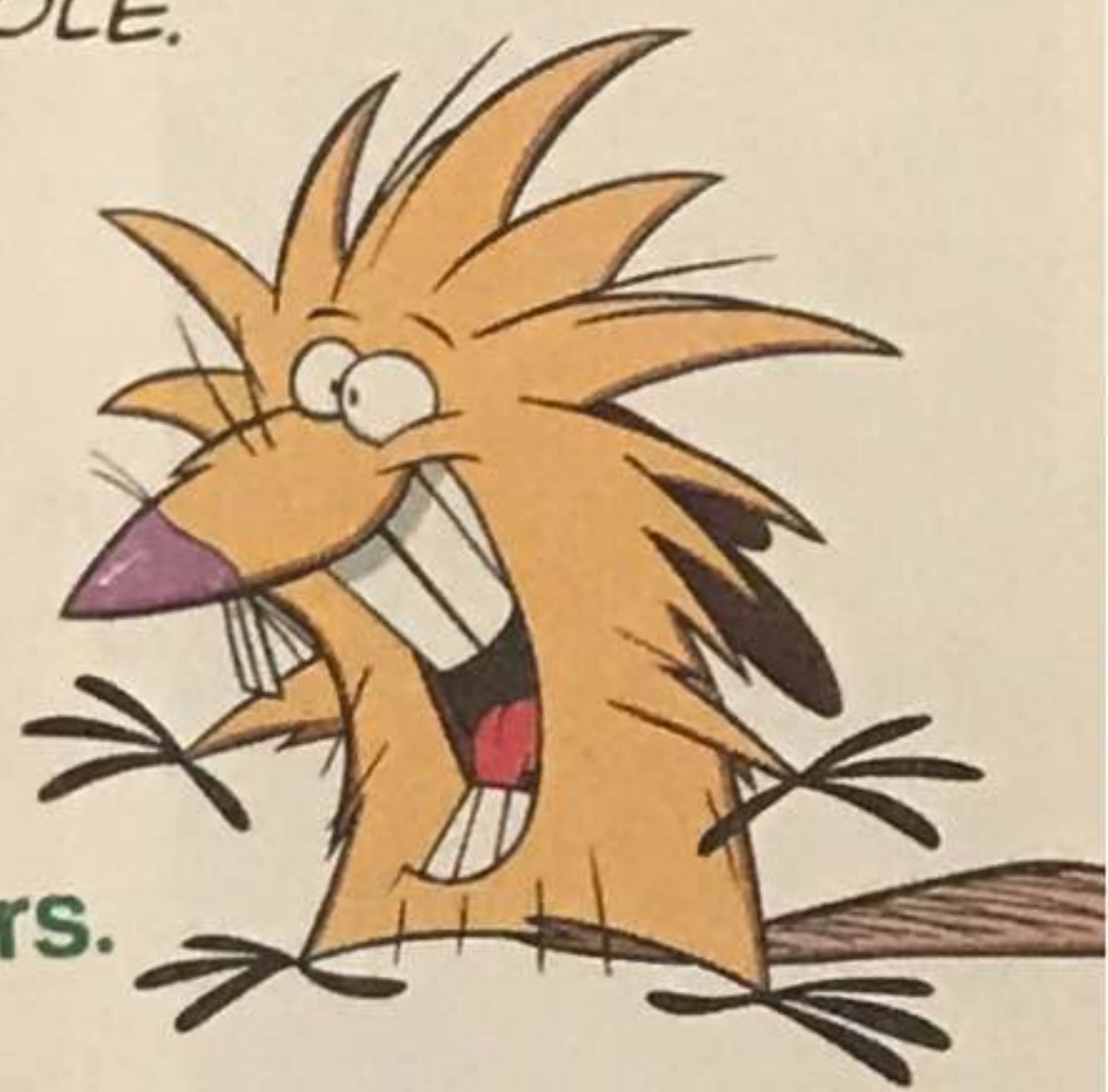
9

Vincent vient de visiter une ferme. Il dit à son père en rentrant à la maison :

- Papa, j'ai vu des cochons qui parlent comme toi quand tu dors.

ROZENN, SAINT-MALO.

cochons



7 Un photographe veut prendre une

- Attention ! On ne bouse plus !

ADRIEN, EVRY.

vache

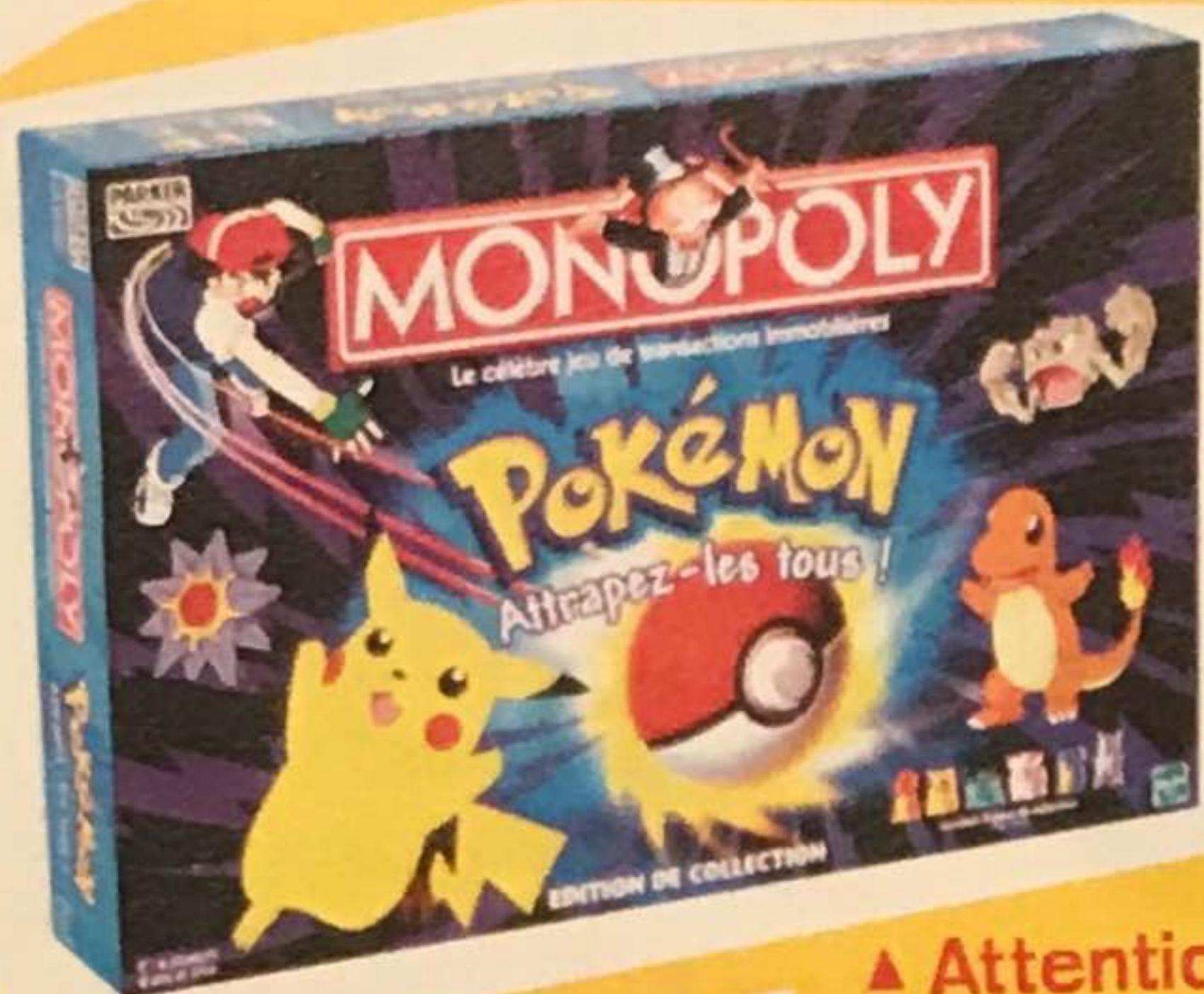


Pourquoi fixe-t-on une étoile en haut du sapin de Noël ?

Parce que si elle n'est pas fixée, elle tombe !

Imagine la tête d'Helga si elle apprend que des milliers d'enfants s'endorment avec sa "face de banane" adorée dans leurs bras ! ▶ Cette peluche existe également version Gérard et Helga, mais elle est vendue sans le fauteuil !

139 F. Lansay.



▲ Attention ! dans cette version du Monopoly, ce ne sont pas des hôtels que tu vas pouvoir acheter mais des centres et des boutiques Pokémon ! Après, à toi de devenir le promoteur immobilier le plus riche de la Poképlanète !

250 F environ. Parker.

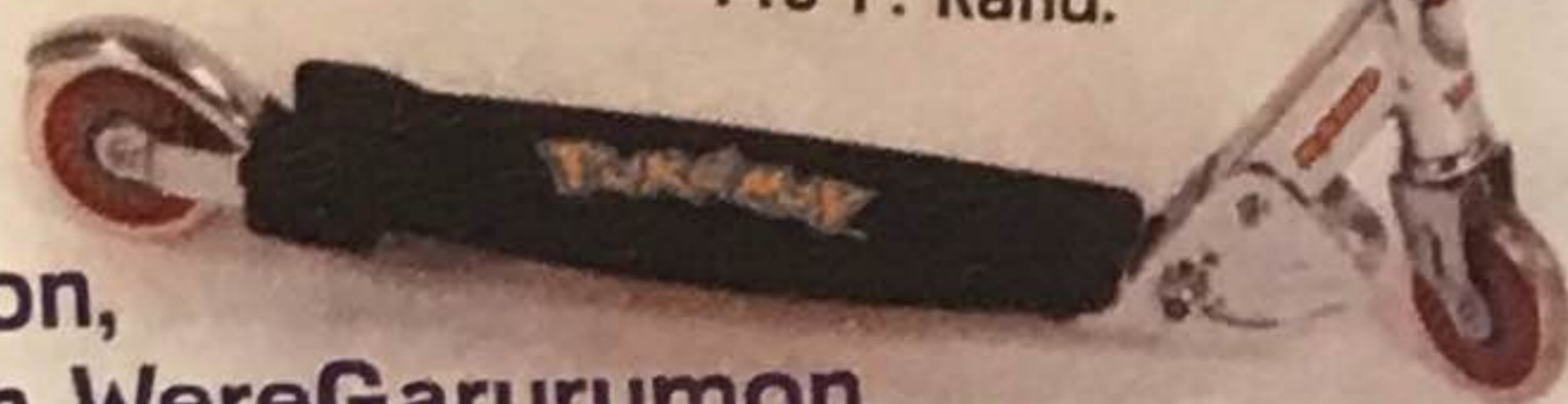
◀ Digivolve Greymon en MetalGreymon, Patamon en Angemon, Garurumon en WereGarurumon et Birdramon en Garudamon à volonté ! En un rien de temps, tu transformes tes petits monstres digitaux en un dinosaure, un ange, un loup et un faucon superpuissants. 70 F environ. Bandai.



Elle te fait envie cette peluche ? Eh bien va vite en page 20 pour notre super concours, il y en a 53 à gagner !

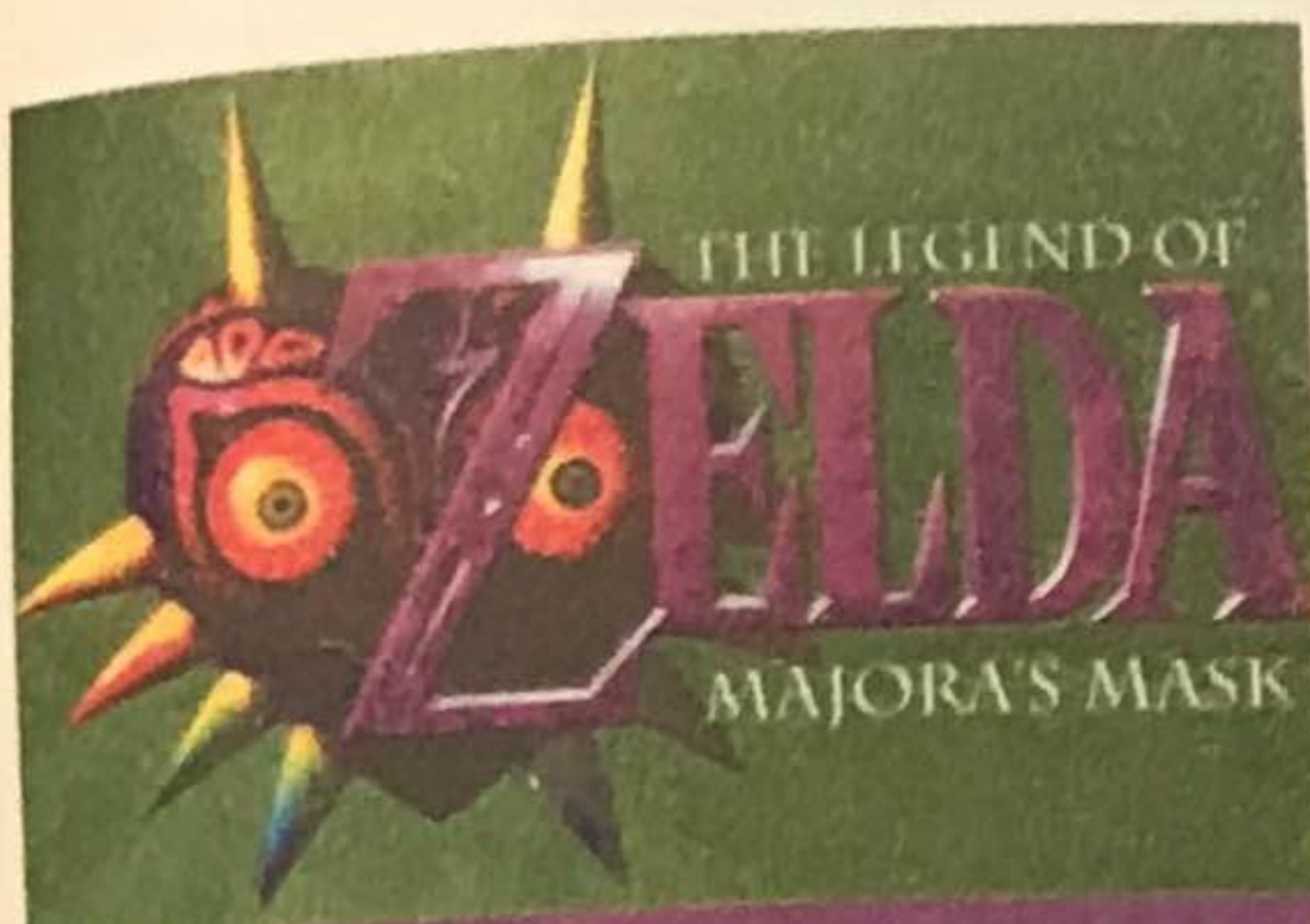
Pratique, ta trottinette Pokémon, tu peux la plier et la traîner partout. Et quand tu en as assez de la porter, tu la déplies, tu montes dessus et ça roule ! C'est surtout prévu pour ça !!!

449 F. Rand.



Le SHOPPING De Noël

61



Demande à un "vieux", il te parlera avec émotion de Zelda, le premier grand jeu d'aventure sur Nintendo. Puis, montre-lui ce que Link est maintenant capable de faire... Il va être jaloux ! La légende de Zelda Majora's Mask sur Nintendo 64 nécessite l'expansion Pak (vendue séparément pour admirer tous les effets spéciaux).

429 F. Nintendo.

Tu auras l'air hyper cool avec ton tee-shirt Pokémon ! Taille : du 6 au 12 ans, excepté le tee-shirt noir, qui existe aussi en taille adulte, c'est ton papa qui va être content !

119 F. Cinéstore. Tél : 08 91 67 00 01 (1,49 F/min.)



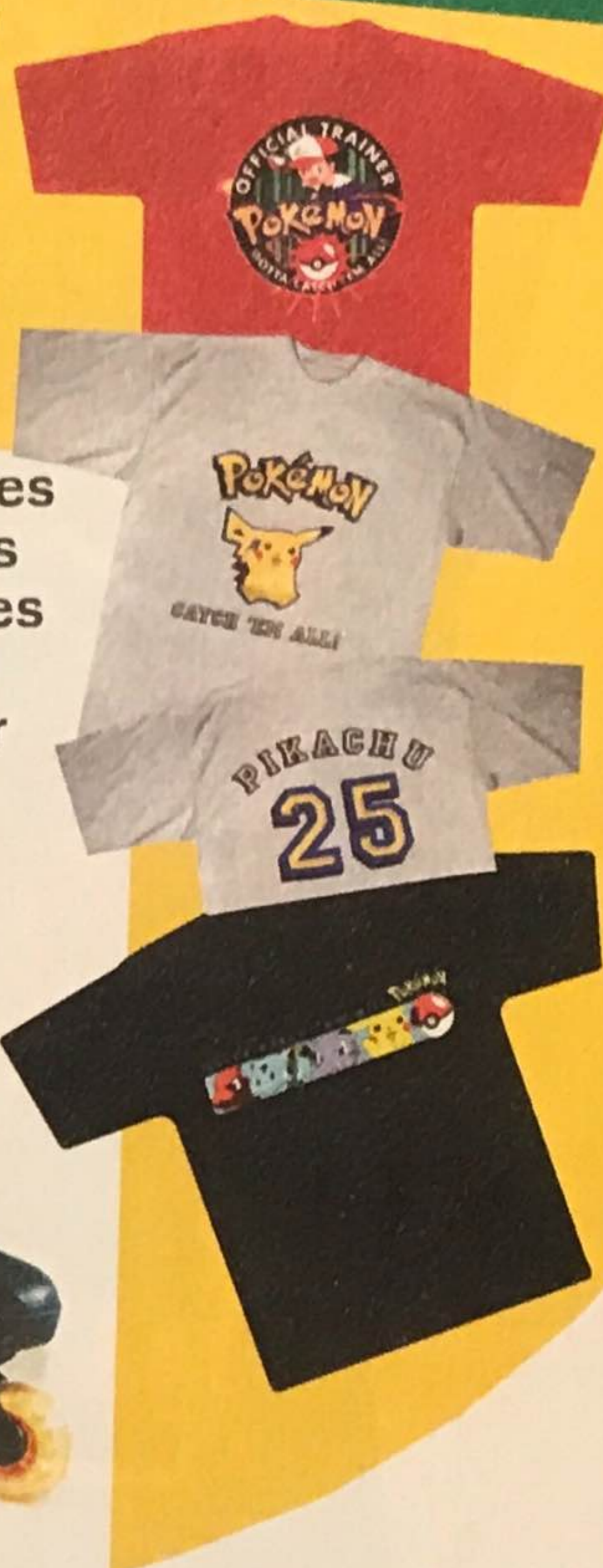
► Résistants aux gamelles et confortables pour tes chevilles et tes pieds, les V100 te permettent de débiter dans le roller en toute sécurité.

Du 28 au 38. 149,95 F. Decathlon.



► Si tu es un pro du roller-blade, les V 110 sont pour toi. Tu vas pouvoir

slider, rider et frimer ! Serrage maximum pour une sécurité optimale, et puis tu pourras déchausser vite fait grâce aux trois boucles à décrochage rapide. Du 32 au 38. 269,95 F. Decathlon.



◀ Défie tes copains et copines avec le jeu Maître Dresseur Pokémon ! Après avoir capturé, échangé et confronté vos Pokémon, vous vous affronterez pour la grande finale, à Plateau Indigo. Que le meilleur dresseur gagne !

MB. 179 F.



► Rassure-toi, ce parfum Pokémon ne sent pas du tout comme Ortide ! Au contraire, il sent super bon la pistache, la pomme et la vanille. Et puis, pour Noël, tu trouveras le parfum vendu en coffret avec la montre Pokémon. 60 F le parfum seul. 95 F avec la montre. Vendu en supermarché.



Dans le film

POKÉMON 2

Le Pouvoir Est En Toi

Sacha rencontre d'étranges créatures !
Trouve 7 différences entre ces deux images qui les représentent.



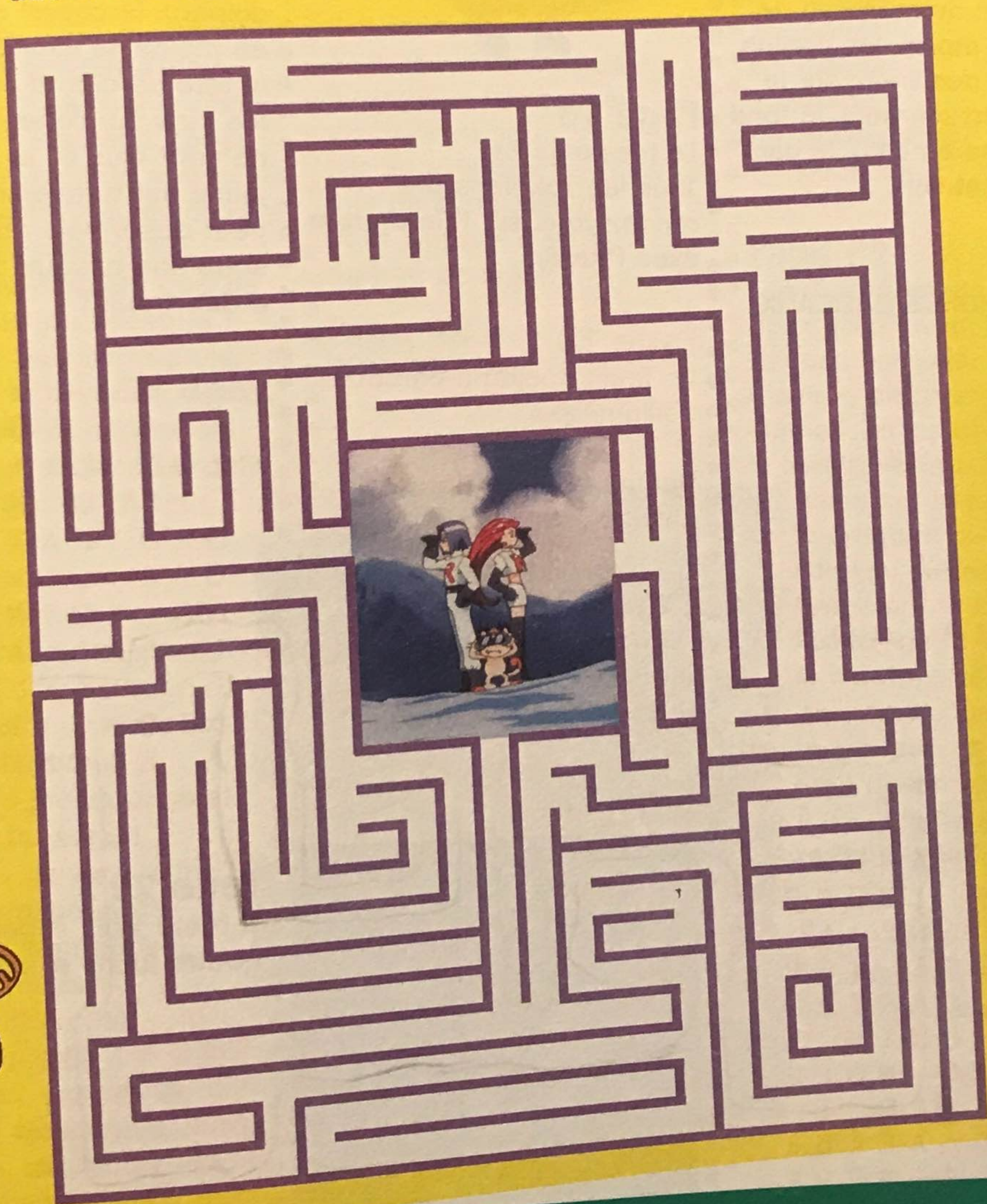
Joue avec Les

POKÉMON™

63

La Team Rocket est perdue sur la banquise.

James, Jessie et Miaouss vont partir chacun de leur côté.
Lequel des trois réussira à sortir du labyrinthe ?



Pourquoi le Père Noël fait-il tirer son traîneau par des rennes ?

Parce que les reines, elles, n'ont pas voulu !

Page 6

Les sept différences sont :
 une partie de la guirlande manque, pas d'étoile jaune sur le cadeau rouge à droite de la vitrine, un bout d'écharpe de Gérald en plus, les poches du manteau de Gérald en moins, les étoiles à la place des traits sur le cadeau vert d'Arnold, le fond de la vitrine en bleu, le gant d'Arnold est vert.

Page 7**MILLE TENDRES CADEAUX****Page 8**

F R O I D
 N E I G E
 G L A C E
 H I V E R
 F R I M A S
 B R O U I L L A R D
 V E R G L A S
 G R E L E

Page 15

A S T B
 R E R A
 E N M A N C H E
 T R O P I D E E S
 N O E L A N E L
 I N D I C E T G V
 P L I C A D E A U
 E A U O U I N E
 S L N U L S
 G E R A L D I
 A R E A E R E R
 G A L A N T S E V E
 D E N E Z P R E
 B O T T E S D U E L

**Page 18**

Le message est :
 Tous les Pokéfans ont rendez-vous sur l'Île orange avec Pikachu.

Page 19

La Team Rocket a parcouru 3 kilomètres.

Sulfura pèse 60 kg et Elecktor 52,6 kg.

Page 22

Du haut en bas, les pays :
 Israël, Grèce, Portugal, Suède, Italie, Finlande.

Page 23**Page 24****CHINATOWN****Page 25**

Les 7 différences sont :
 la lance d'Argaï est plus courte, le pic de la tente a disparu, le cheval a un sabot en moins, la bannière sous la tête du cheval est verte, les pics sur l'épaule d'Argaï ne sont plus là, la bannière jaune est turquoise et Argaï peut désormais respirer sous son casque car il a des trous !

Page 28

C G M
 Z O O C R A I E S
 R O N D
 O R D I N A T E U R
 C E S S
 A S P O I N T E S
 R B A L A I
 I L I E T E L E
 N E O N T G
 A C C R E C H E

Page 29

Il reste trois Pépères Noël, quatre lutins et trois rennes.

Page 41

Allô, docteur, c'est la Noiraude. Je vous appelle pour vous souhaiter un joyeux Noël.

Page 42-43

Tu obtiens moins de 8 points :

- Qu'est-ce qui s'est passé ?
- Tu ne regardes jamais TF! ?
- Tu ne connais plus tes héros ? Ou alors... tu es vraiment radin ! Tu détestes offrir des cadeaux mais quand tu n'as plus le choix, que tu es vraiment obligé d'acheter quelque chose, tu choisis le truc le moins cher. Moche ou pas, tu t'en fiches, du moment que ce soit gratuit ou presque !
- Peut-être que cette année tu pourrais essayer de voir ce qui fait plaisir à ceux qui t'entourent et faire un petit, tout petit effort. Allez !

Tu obtiens entre 8 et 12 points :

- En général, tu n'as pas vraiment d'idées quand tu dois faire un cadeau.
- Soit tu choisis un cadeau le moins original possible (tu serais même du genre à offrir plusieurs années de suite la même chose), soit tu tombes totalement à côté de la plaque !!!
- Un conseil, essaye de fabriquer tes cadeaux, au moins, tu y auras mis ton cœur, et tu seras plus original que d'habitude... enfin, sauf si tu les crées à la chaîne !

Tu obtiens plus de 12 points :
Bravo ! Ou bien tu es méga incollable sur les héros de TF!, ou tu es vraiment très généreux et à l'écoute des autres.

Tu serais bien du genre à préparer tes cadeaux de Noël en août car tu détestes les faire à la dernière minute, et ta hantise, c'est la rupture de stock !

Page 46
DIGIVICE

Page 57



Il y a 12 caddies en comptant celui de la souris, le cochon est dans celui du monsieur en pyjama.

Pages 58-59

- 1 - Piquêre
- 2 - Ceintures
- 3 - Opérations
- 4 - Brillant
- 5 - Serrés
- 6 - Mange
- 7 - Vache
- 8 - Savonnette
- 9 - Cochons

Page 62

- Les 7 différences sont :
- deux ailes en moins pour l'oiseau sur la lance de la créature de gauche, les plumes vertes ont disparu,
- la bande verte au lieu d'être

jaune sur la tunique de la créature du milieu, l'oiseau est devenu rouge sur le sceptre, l'éclair sur la tunique de la créature de droite est plus court, les yeux de la créature de droite ne sont plus marron et il n'a plus de triangle rouge sur le front.

Page 63

Miaouss réussit à sortir du labyrinthe.



Ne rate plus aucun rendez-vous avec



CADEAU !

Sois toujours à l'heure avec ta montre

POKÉMON

Fais des économies !

ABONNEMENT DÉCOUVERTE
 6 numéros : 144 F
 + 1 montre Pokémon : 69 F
Total : 213 F
Pour toi : 120 F
 Soit une économie de 93 F

ABONNEMENT FIDÉLITÉ
 12 numéros : 288 F
 + 1 montre Pokémon : 69 F
Total : 357 F
Pour toi : 230 F
 Soit une économie de 127 F



RETROUVE TOUS LES MOIS Pokémon, Hé Arnold !, les Castors Allumés, Digimon, les Pirates de la télé et les Toons.

TOUTES LES NOUVELLES DE TES ÉMISSIONS PRÉFÉRÉES SUR

Des jeux, des BD et des reportages. Les infos sur le site Et plein de surprises et de cadeaux.



BULLETIN-RÉPONSE À DÉCOUPER OU À RECOPIER

- Je m'abonne pour 6 numéros au prix de 120 F
- Je m'abonne pour 12 numéros au prix de 230 F

(cocher la case choisie)

Je joins un chèque à l'ordre de Best Net - 38, rue de Berri 75008 Paris.

Nom

Prénom

Date de naissance

Adresse

Code postal

Ville

Fille ou Garçon

Les rubriques que j'ai préférées dans ce numéro :

1

2

3

Signature des parents obligatoire

Offre valable jusqu'au 30/12/2000. Pour la France métropolitaine uniquement. Les informations demandées ici ne sont communiquées qu'au destinataire précisé. En application de la loi du 6/01/78, elles donnent lieu au droit d'accès et de rectification auprès de l'éditeur. L'envoi des cadeaux s'effectuera à partir du 15/10/2000.

à BieNTÔT! 67

Incroyable,
quand on te retrouvera
pour le prochain numéro de **TFI Mag**
on aura changé d'année,
de siècle et même de millénaire !!!

Compte sur nous, on va fêter ça
ensemble avec toujours Arnold,
les Pokémon, les Castors
Allumés, les Digimon
et tous les copains de **TFI**

Ce sera un spécial calendrier
et nous rêverons ensemble
du futur. Si tu as une idée
sur ce que sera le monde
dans les années à venir,
envoie-nous tes dessins,
tes inventions
et tes projets...

Dès le début de chaque mois
chez ton marchand de journaux
avec toujours plus de jeux, d'infos, de bricos,
de cadeaux **TFI Mag** et de surprises.

**Et, surprise !
Un cadeau Digimon...**

**Rendez-vous en 2001,
Pourquoi ?
Parce que!**



numéro 4, décembre 2000

est édité par : Best Net, 38 rue de Berri-75008-Paris.

Tél : 01 46 25 10 10, Fax : 01 46 25 10 01.

SARL au capital de 50.000 F.

Directeur de la publication : Georges Attal.

Directrice administrative : Virginie Fourquet.

Comité de direction : G. Attal, M. Lecreux, V. Videau.

Comité de rédaction : Georges Attal, Karine Evrard, Célia Gallais, Ingrid Gautier,

Pascal Guichard, Michèle Lecreux, Brigitte Legendre, Estelle Pommereau,

Franck Puset, Guillaume Rostain, Clémence Roux de Luze, Valérie Videau.

Rédactrice en chef : Michèle Lecreux.

D.A. : Pascal Guichard et Agnès Chargui.

Maquette : Olivier Panillard et Stéphane Elbaze pour le Studio Altair, Paris.

Conception des jeux : L@clef, Célia Gallais, Hélis.

Dessin page 57 : Titti Boulay.

Photos page 31 à 38 : Gilbert Fallissard

Merci à Franck Salomé pour sa collaboration

TFI Mag est une publication sous licence TFI Licences.

Régie publicitaire : TFI Publicité. Tél. : 01 41 41 33 96.

Inspection des ventes et réassort :

PROMEVENTE : Jean-Marie Gamba : 01 41 34 95 88

Le contenu de ce magazine ne peut être reproduit

par quelque moyen que ce soit sans l'autorisation

de l'éditeur et des ayants droit des personnages.

Publication régie par la loi numéro 49956

du 16 juillet 1949 sur les publications

destinées à la jeunesse.

Dépôt légal à la date de parution.

N° ISSN : en cours.

N° commission paritaire : en cours.

TVA intracommunautaire : en cours.

Ce numéro n'est complet

qu'avec son encart BD agrafé au centre du journal

et son CD-Rom.

Imprimé en Belgique par Nevada-Nimifi.

Allée de la Recherche, 30, Bruxelles 1070, Belgique.



*Le contenu des numéros peut faire l'objet de modifications sans préavis.

ABONNEMENTS : Best Net 38



Warner Bros.
Pictures Presente

POKÉMON 2

Le Pouvoir
Est En Toi

ATTRAPE 4 NOUVELLES CARTES

POKÉMON

TRADING CARD GAME

UNIQUEMENT AU CINÉMA*



BANDE ORIGINALE
DU FILM
DISPONIBLE CHEZ

www.pokemon.tm.fr

DECOUVRE SES
NOUVELLES AVENTURES
DANS
**PIKACHU
A LA RESCOURS**



© 1997-2000 Nintendo. FICHAJES, GAME BOY, TV, TOYS, SHOPPING, POKÉMON, PIKACHU PROYECT '99. Pokémon prohibido en su totalidad.

WARNER BROS. CINE FAMILIA
A TIME WARNER ENTERTAINMENT COMPANY
© 2000 Warner Bros. Tous droits réservés.
DISTRIBUE PAR WARNER BROS. (Translation)



**AU CINÉMA
LE 20 DÉCEMBRE**

