

SPECIAL

DIGIMON

MONSTERS

Des infos, des jeux,
des magnets...

Mag

Ton calendrier

Les TOONS

BOB et SCOTT

présentent

2001



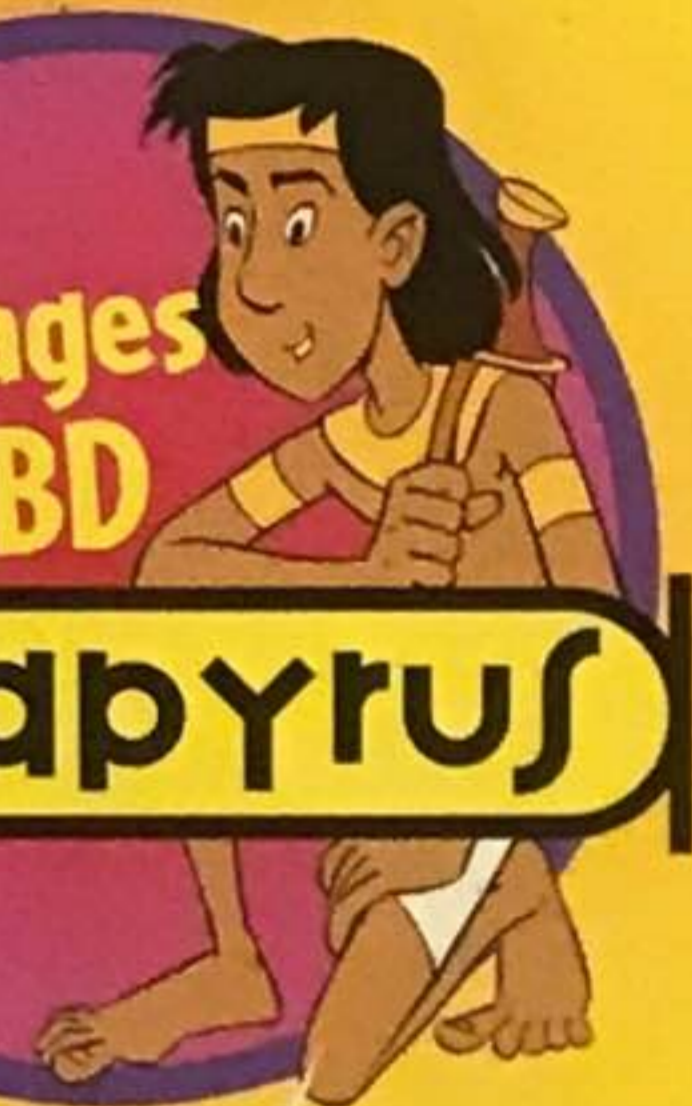
HÉ ARNOLD!



La suite
du roman

18 pages
de BD

papyrus



Tes BD
10 pages
de +

Ta BD

POKÉMON



ARGAÏ
présente
le XXI^e
siècle



24 F

n° 5

L 5782 - 5 - 24,00 F

Du nouveau pour ton petit frère ou ta petite sœur !

chez ton marchand journaux

Le Nouveau Magazine



de 4 à 7 ans

TECHOU



52 pages
d'histoires et de jeux !



29 F

SPÉCIAL FRANKLIN !
Une aventure complète

Un poster
Ton CD de jeux interactifs

Une bande dessinée




N°1

BONNE ANNÉE!

3



GRANDE DIGINOUELLE

La rédaction s'est digivolvée : tu as déjà trouvé les 3 magnets aux couleurs des Digimon et ce n'est pas tout ! Les petits monstres digitaux ont envahi les pages de ton 

En route pour le XXI^e siècle avec Argai qui le connaît bien !

Arnold est là, lui aussi pour te raconter la suite de son expédition souterraine.

Les Pokémon et Papyrus continuent leurs aventures en BD.

Enfin, pour t'accompagner tout au long de cette année qui commence, tous tes héros favoris de  t'ont préparé un super calendrier à découper au centre de ton 

Pourquoi ? Parce que !



HEARNOLD © 2000 YACOM INTERNATIONAL INC. ALL RIGHTS RESERVED. THE ARNOLD AND ALL RELATED TITLES, LOGOS AND CHARACTERS ARE TRADEMARKS OF YACOM INTERNATIONAL INC. CREATED BY CRAIG BARTLETT. DIGIMON TM & © 2000 NINTENDO. © CARRERE TF1-LA COLONIALE-D'OCEN FILMS. POKÉMON TM & © 2000 NINTENDO. © CARRERE TF1-LA COLONIALE-D'OCEN FILMS.



A Noël, les Digimon ont envahi nos chambres et nos coffres à jouets. Mais ce n'est pas fini, l'année nouvelle sera Digimon sur toutes sortes d'écrans !

Spécial scoops



Mag a mené l'enquête et peut dès maintenant, te donner quelques infos en avant-première : en février, un grand jeu Digimon sur PlayStation, en mars, les épisodes de la série télé en vidéo, cet été les Digimon en vedettes d'un vrai film de cinéma... Décidément 2001 sera bien une année Di--di--di--- digimon !

Sais-tu que Tai a une petite sœur que tu n'as pas encore pu voir car elle était grippée quand son frère est parti pour ces fameuses vacances qui l'ont mené à la rencontre du digimonde ?

Nous avons trouvé son portrait.

La voici, elle s'appelle Kari et il te reste la colorier.



Digi rendez-vous sur



On les croyait coincés dans le Digimonde ! Ils ont trouvé la sortie !!! Le problème, c'est que Myotismon et tous les méchants Digimon qui sont sous ses ordres ont, eux aussi, trouvé le passage entre les deux mondes... Mais qui est ce Myotismon ? C'est un Digimon Fantôme de type Virus, il ressemble à un vampire et en est à son niveau Ultime... Ses attaques "Griffe Cauchemar" et "Attaque Macabre" sont redoutables... Il vient semer la terreur dans le monde réel, pour mettre ainsi fin à la quête des Digisauveurs... Tout n'est donc pas gagné pour nos héros qui vont continuer à sauver le Digimonde... et la Terre sur



... et sur **TEOU!**

TEOU! a pensé à tout !

Clique et découvre la liste complète des personnages et de leurs Digimon à chaque niveau de digivolution avec une fiche descriptive. Sans compter un jeu d'aventure, et des coloriages.



Digimon, ça colle !

Les Digimon vont enfin pouvoir partager ta vie. Tu as déjà trouvé 3 magnets dans ton **TEOU!** Mag mais sais-tu qu'il en existe 56 différents ? Bien sûr, ils se collent sur la porte de ton frigo comme tous les magnets qui se respectent mais ceux-là disposent en plus d'un super poster magnétique prêt à les accueillir tous.

Il existe cinq couleurs de magnets (bleu, rouge, vert, argent et or) chacune correspondant à un degré de rareté (de 1 à 5). Tu peux les trouver par pochette de 4, comme le poster magnétique, dans les points de vente presse. Et maintenant, à toi de jouer !

TM & © 2000 A. HONCO, TOEI ANIM.

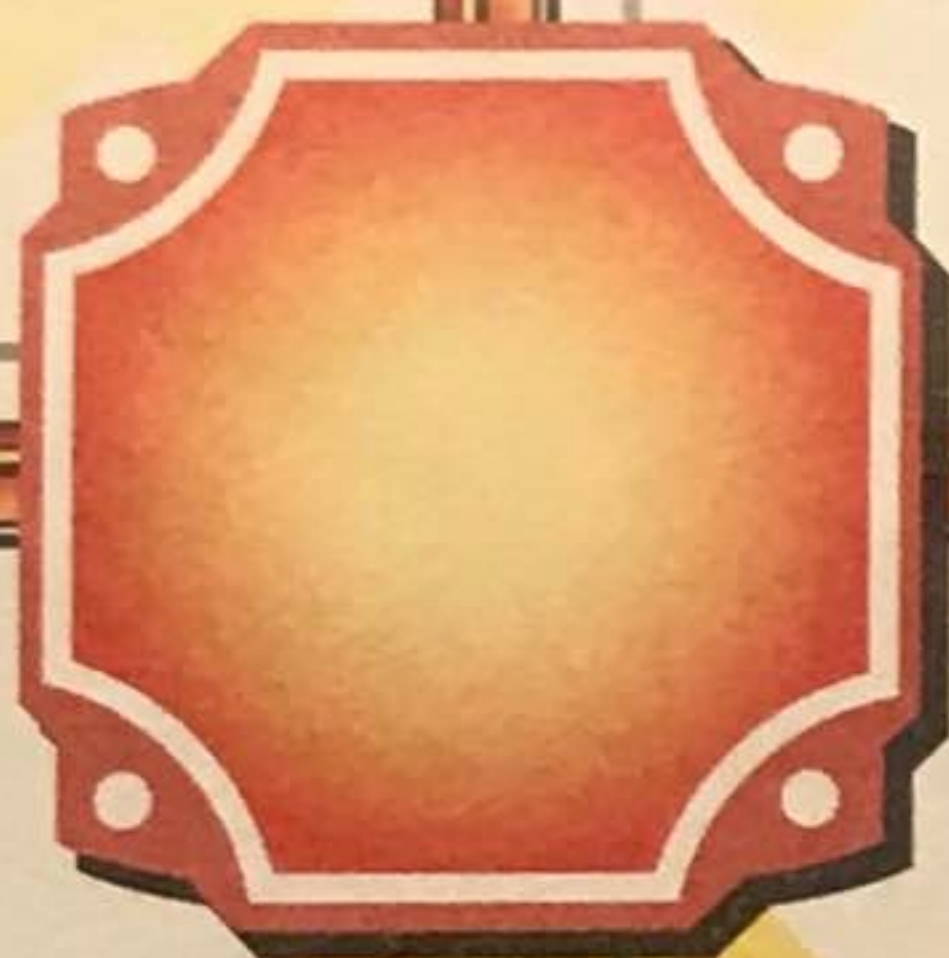
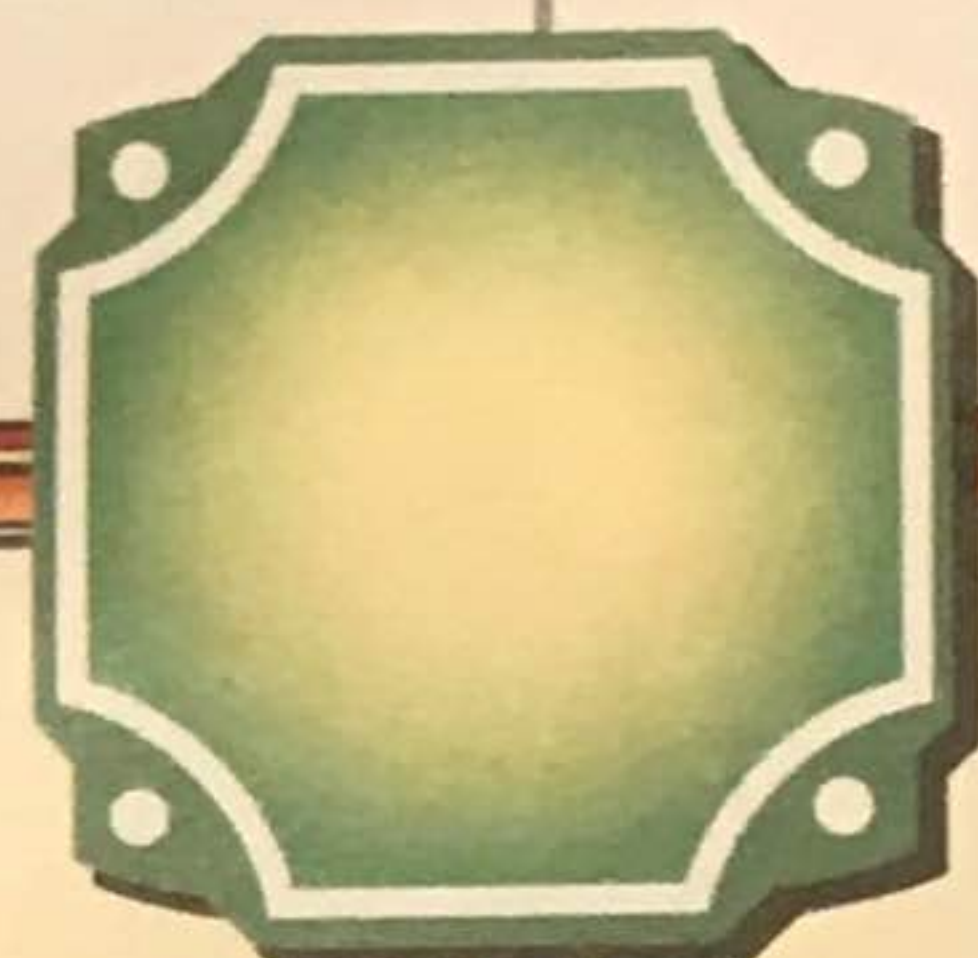
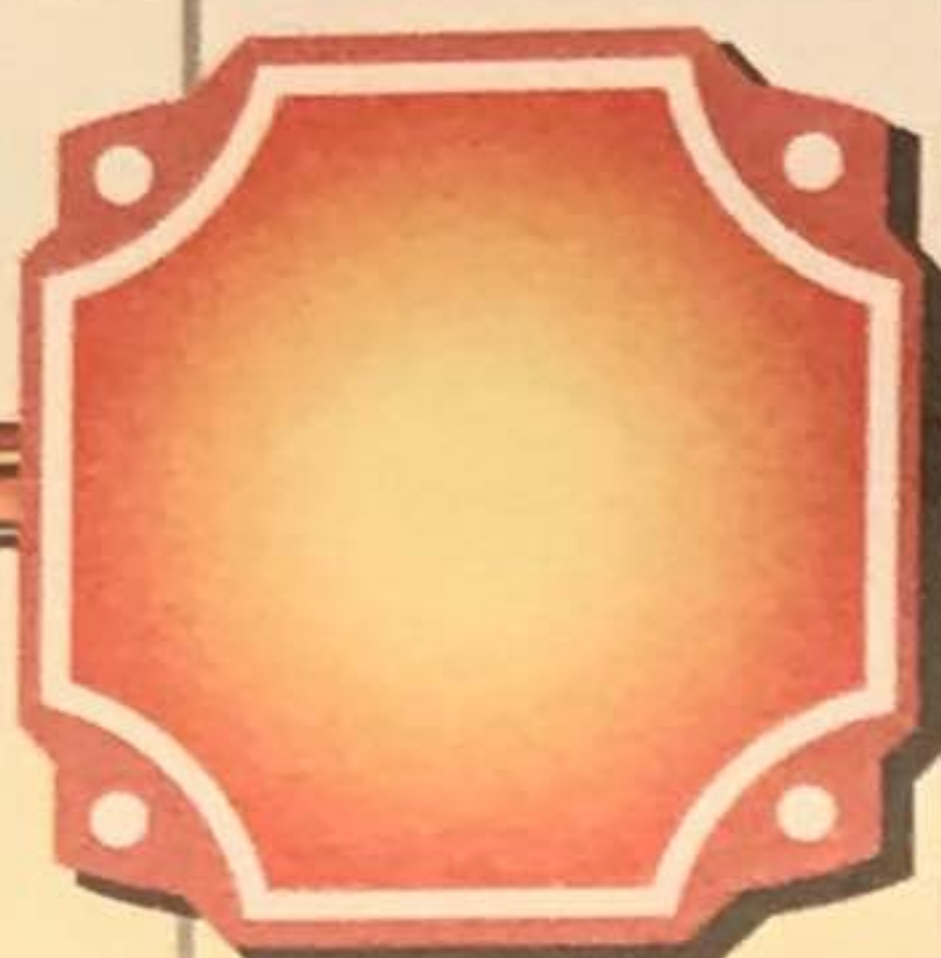


FIXIZ

Il te faut 1 dé et des magnets Digimon.
Pour commencer, utilise les trois magnets que tu as trouvés dans
Puis, plus tu auras collectionné de nouveaux magnets, plus ton



DÉPART



But du jeu : Parcourir tout le circuit et parvenir exactement à la case (si on a trop de points, on recule).




Début de la partie : Les joueurs lancent le dé. Celui qui a le plus de points choisit son pion-magnet en premier, puis le second choisit le sien. Les magnets restants sont posés face cachée sur la case




Déplacement des pions : À chaque tour de jeu, les pions-magnets se déplacent d'autant de cases que le nombre de points donnés par le dé plus le nombre de points de degré de rareté notés sur le magnet en jeu. Par exemple : dé 4 + magnet 2 = 6 points.

Les cases : Les pions-magnets se déplacent de case en case en suivant les lignes.

Si le pion-magnet arrive sur une case de la même couleur que lui (par exemple, une case bleue pour un magnet de force 1), le joueur rejoue immédiatement.

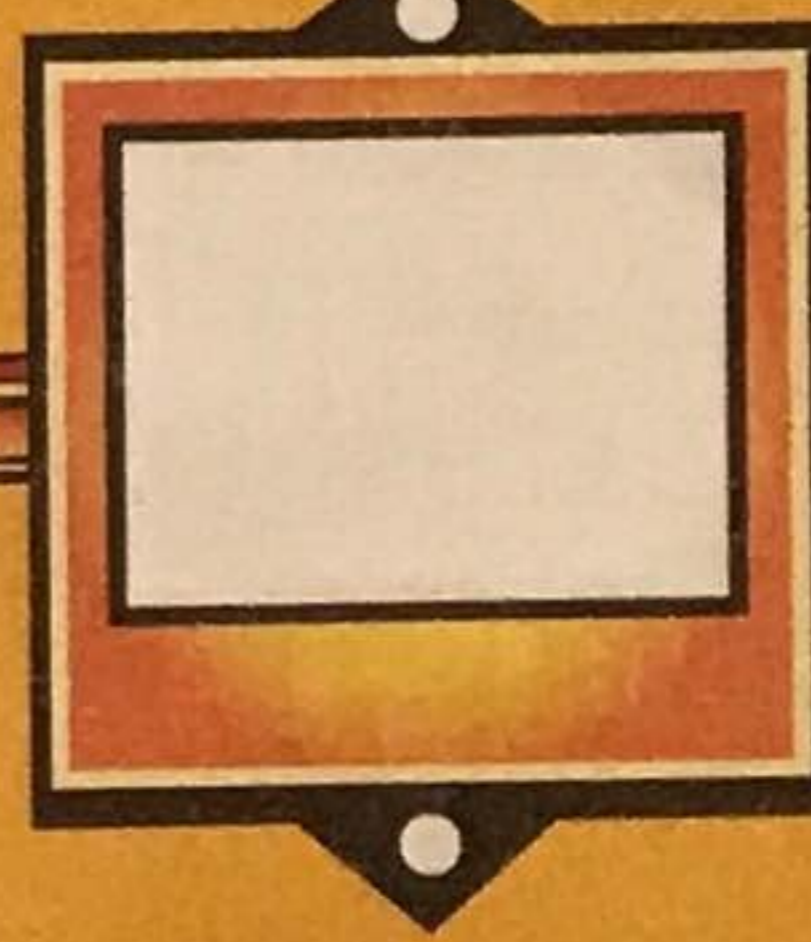
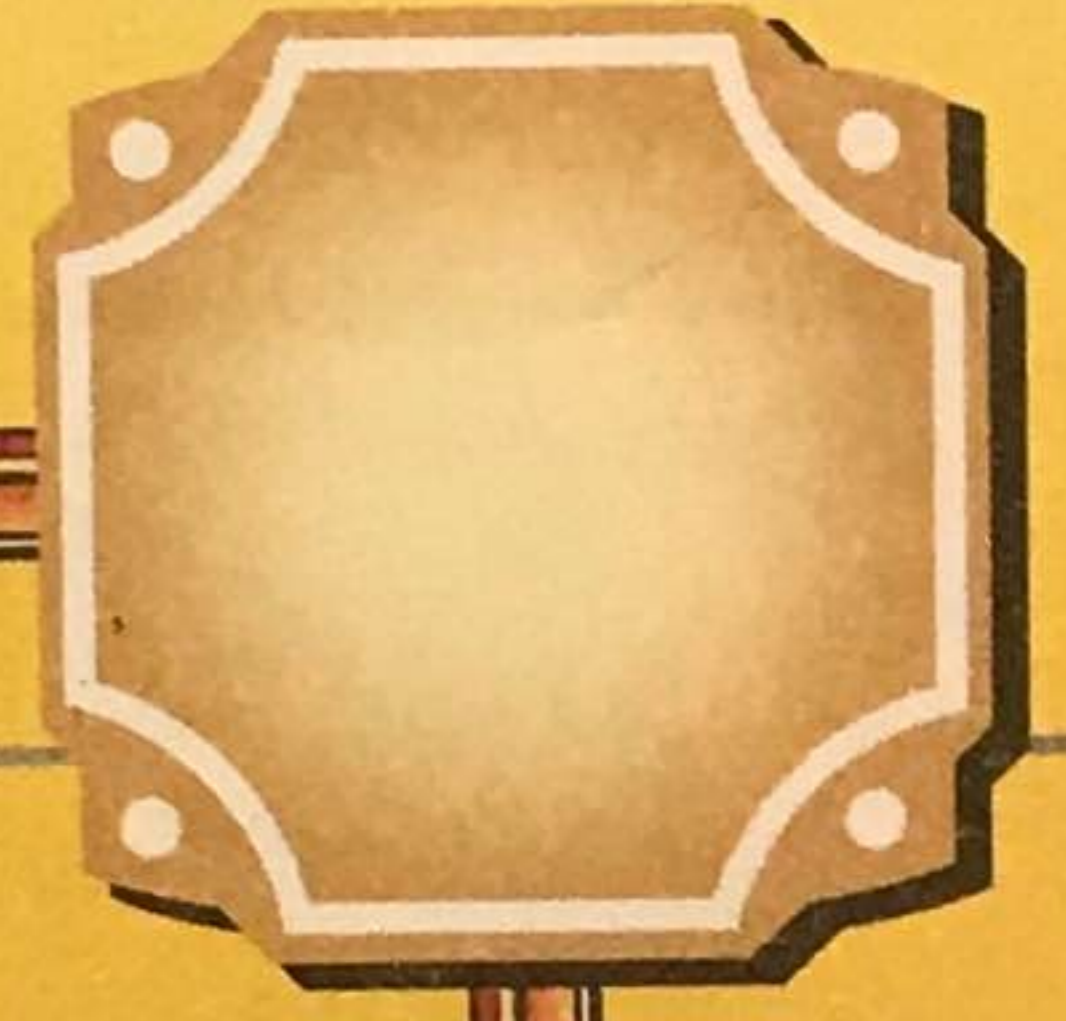
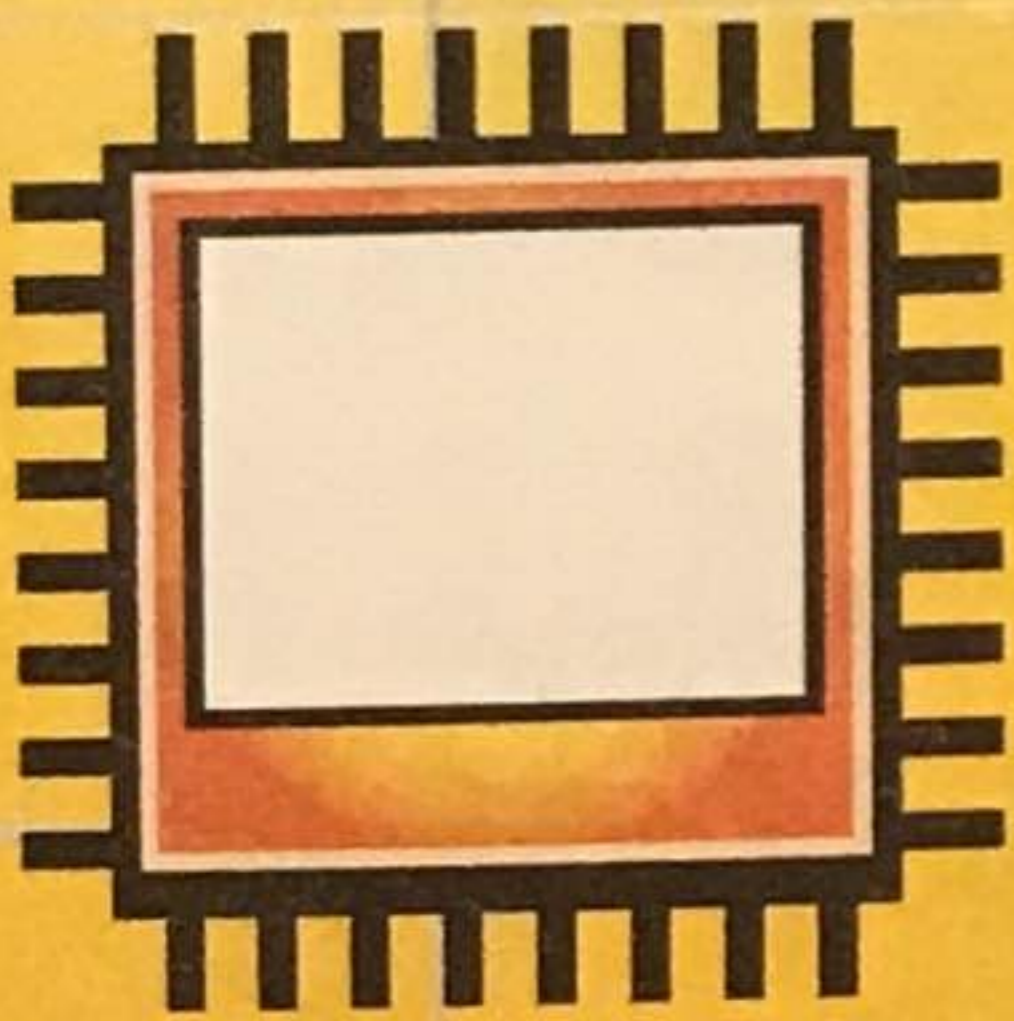
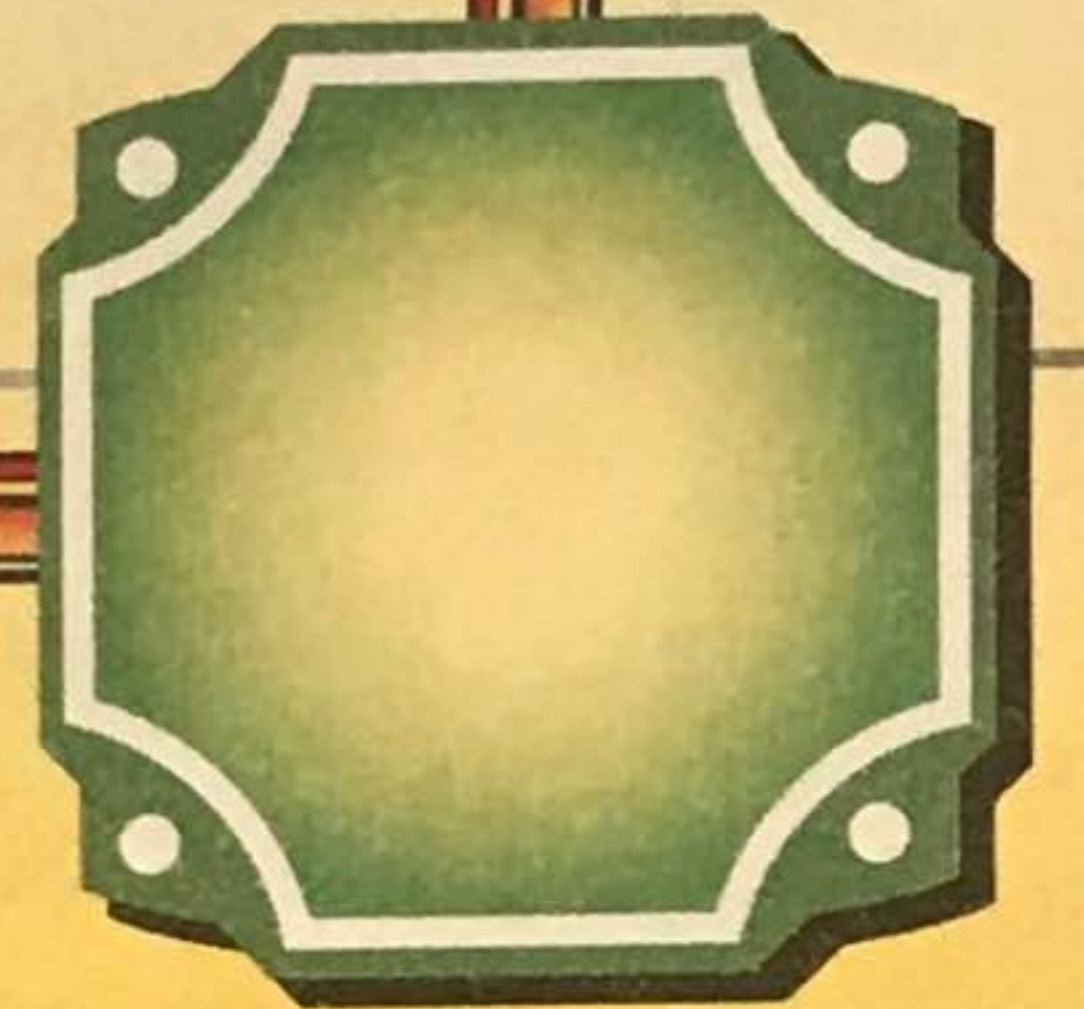
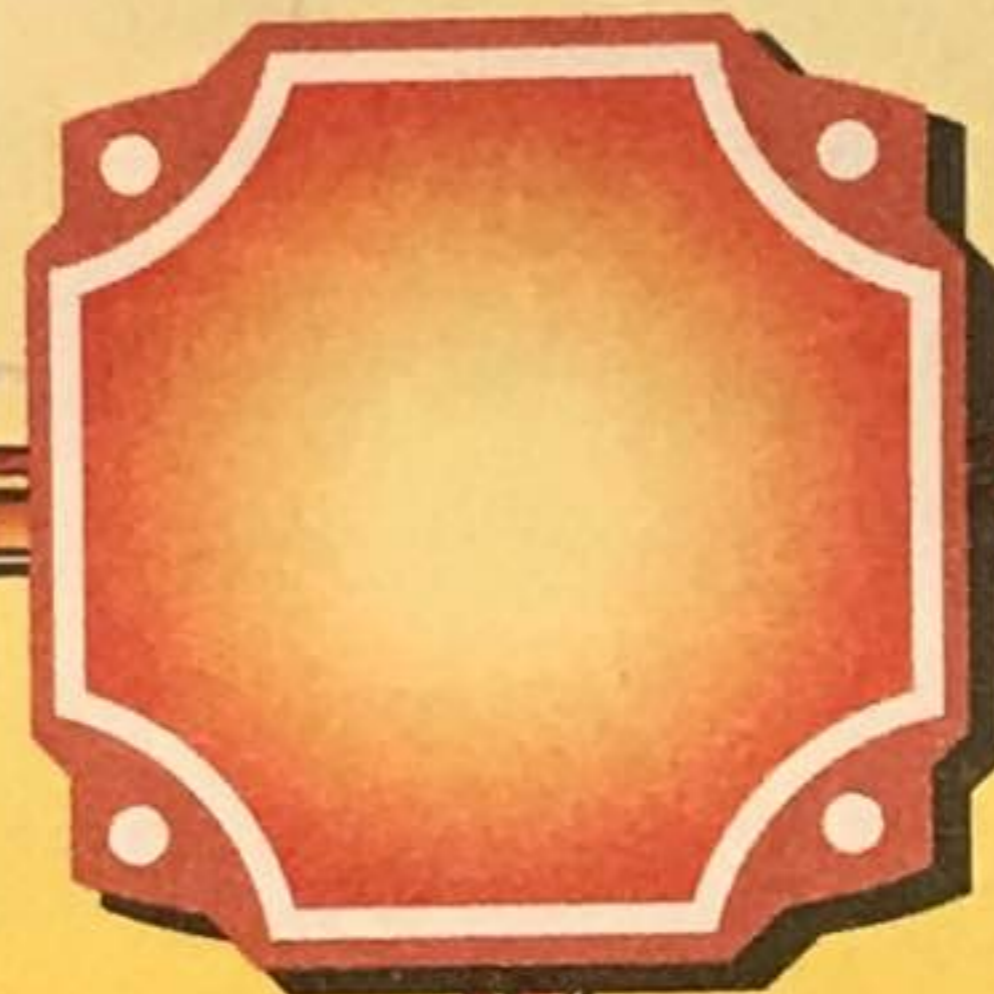
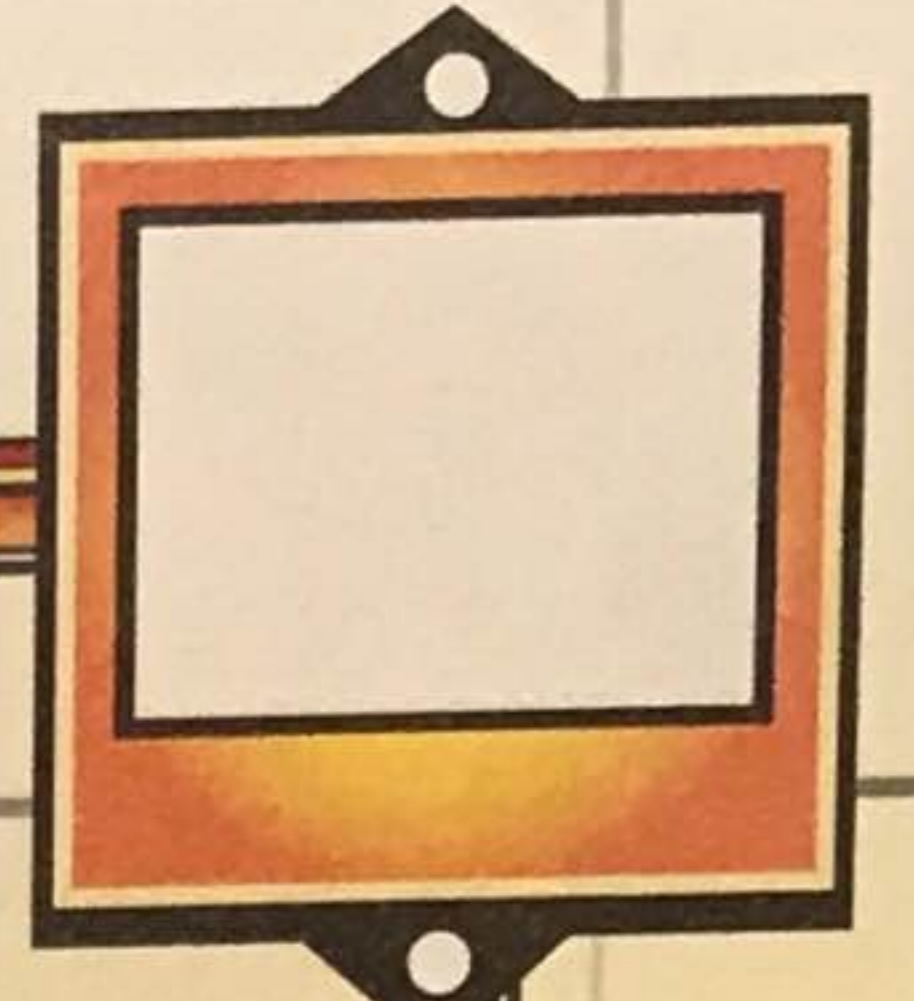
Si le pion-magnet arrive sur une case  , le joueur peut immédiatement échanger son magnet contre un autre choisi au hasard dans la réserve.

Si le pion-magnet arrive sur une case  , il recule jusqu'à la précédente case de sa couleur.

Que le meilleur gagne !



on Mag .
eu sera animé.



Entre dans le monde de l'extrême avec les Rocket Power. Tous ont la même passion : avoir des sensations et se faire peur...



Reggie Rocket

C'est elle la grande soeur d'Otto. Elle vient d'arriver au collège en sixième. En plus des sports de glisse, elle adore écrire. Elle fait, d'ailleurs, un fanzine qui parle de glisse.

Otto Rocket

C'est le plus casse-cou de toute la bande (qui porte son nom de famille d'ailleurs). Il a 9 ans et vient de rentrer en CM2. C'est aussi le frère de Reggie et le fils de Remundo



Son vrai prénom est Maurice, mais il déteste qu'on l'appelle comme ça ! Il déteste aussi qu'on l'appelle Le Mollusque.

Comme Otto, il a 9 ans et vient d'entrer en CM2. Il est dingue de cinéma et filme toutes les figures de ses potes. Il passe aussi pour le moins futé de la bande.



Twister Rodriguez

Sam Dullard




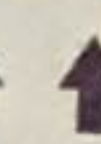



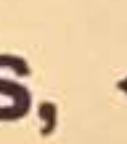
C'est le dernier arrivé dans la bande. Il vient du Kansas et est plutôt du genre intello, même s'il est un merveilleux gardien de hockey. Il est aussi dingue d'ordinateur. Il n'a que 9 ans et entre en sixième, dans la même classe que Reggie. C'est lui qui a hérité du surnom de Mollusque au grand bonheur de Twister !!!






Sam adore la vitesse !
 Mais là, on dirait qu'il a quelques petits soucis...

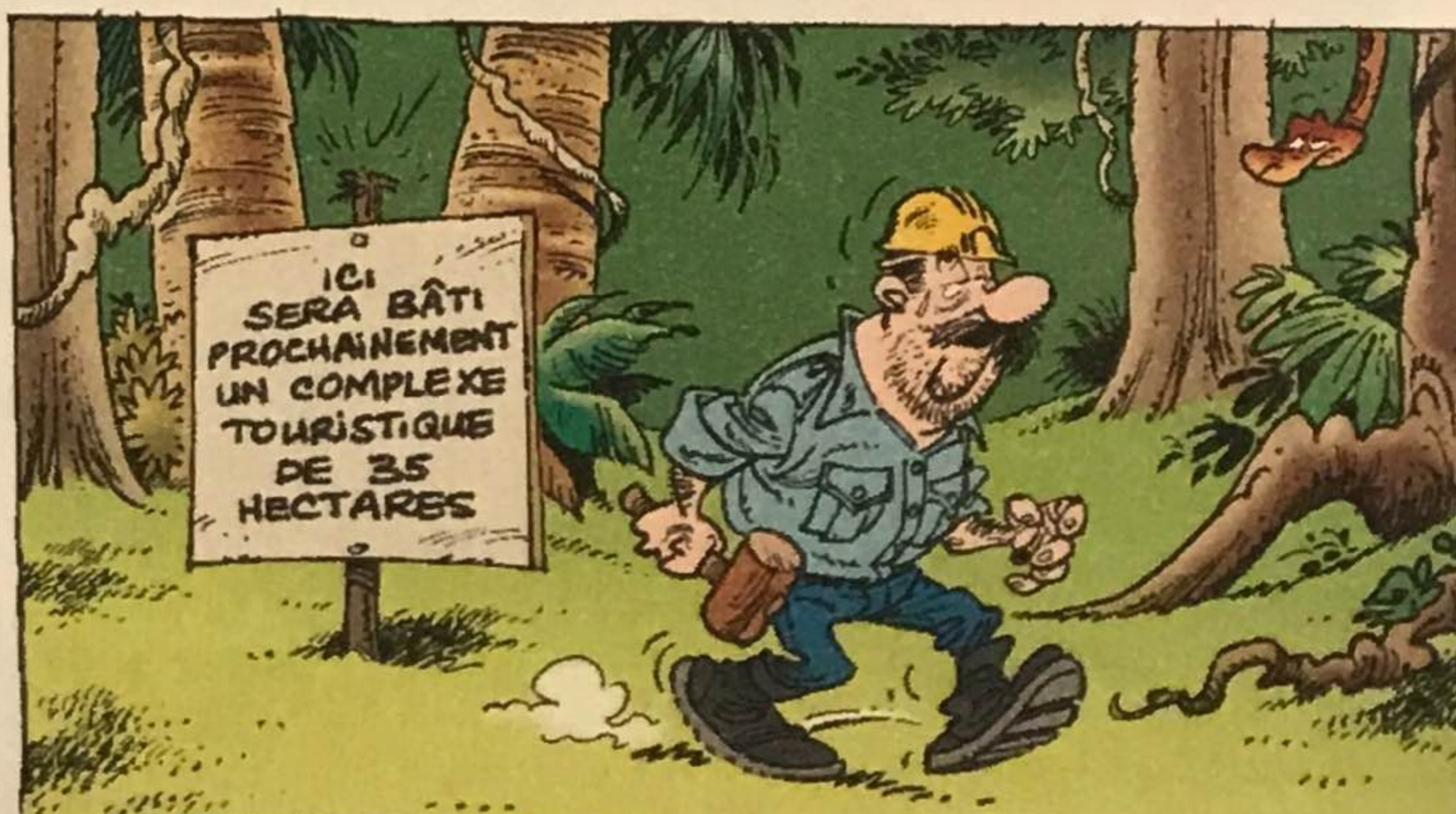


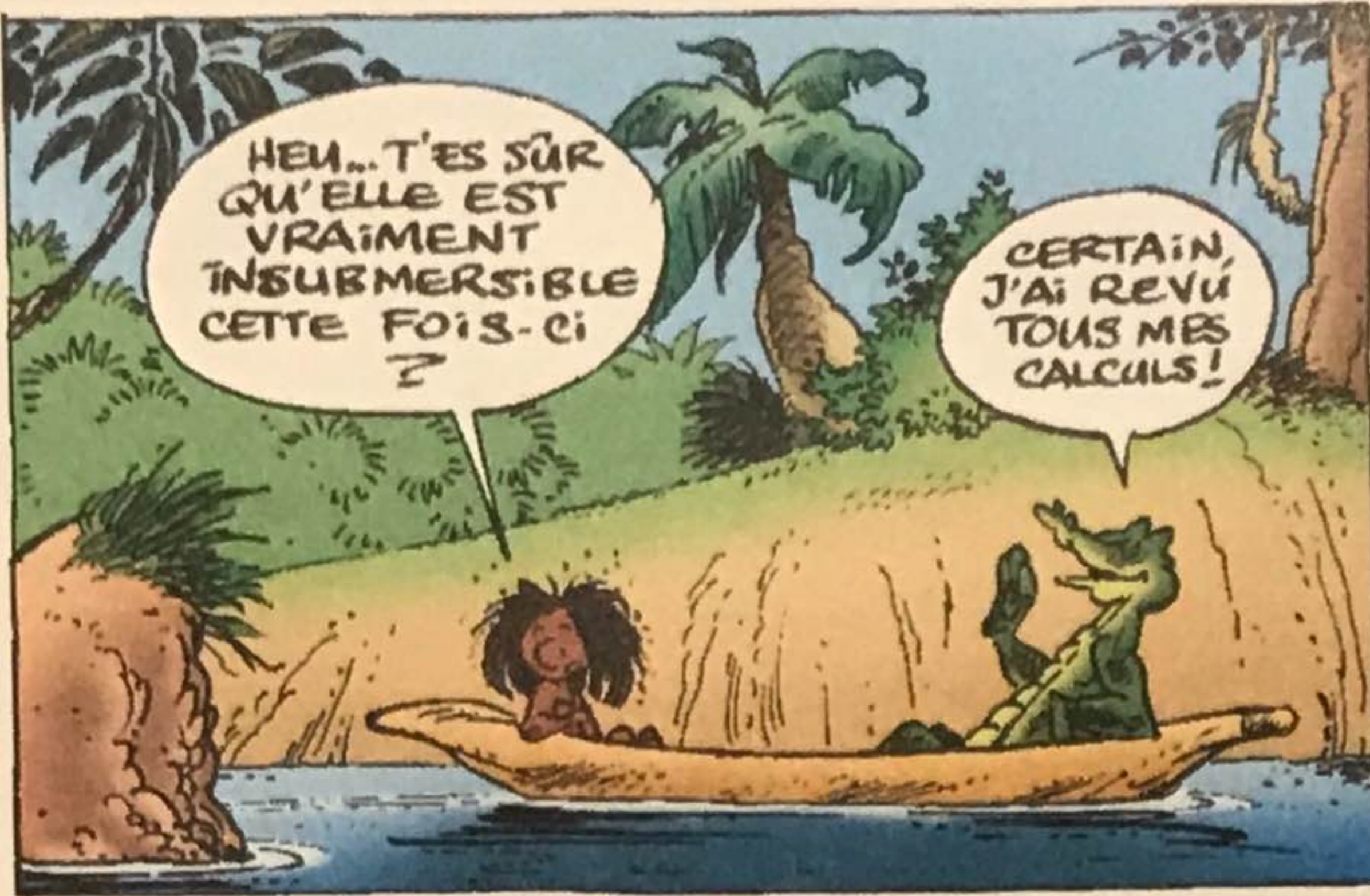
Pour savoir ce qui se passe, suis les flèches !
 Pars de la case bleue puis avance d'une case en suivant le sens indiqué par chaque flèche.
 Quand tu rencontres , inscris la lettre dans une case, en bas de la page.
 Par exemple,      signifie que, en partant de la case bleue, tu dois monter de trois lettres et inscrire la lettre A dans la première case.
 Puis,  , signifie que tu dois aller une fois vers la gauche et marquer la lettre T.

T A O I
 X J S M
 E P L R
 N  ! U

À toi de jouer !







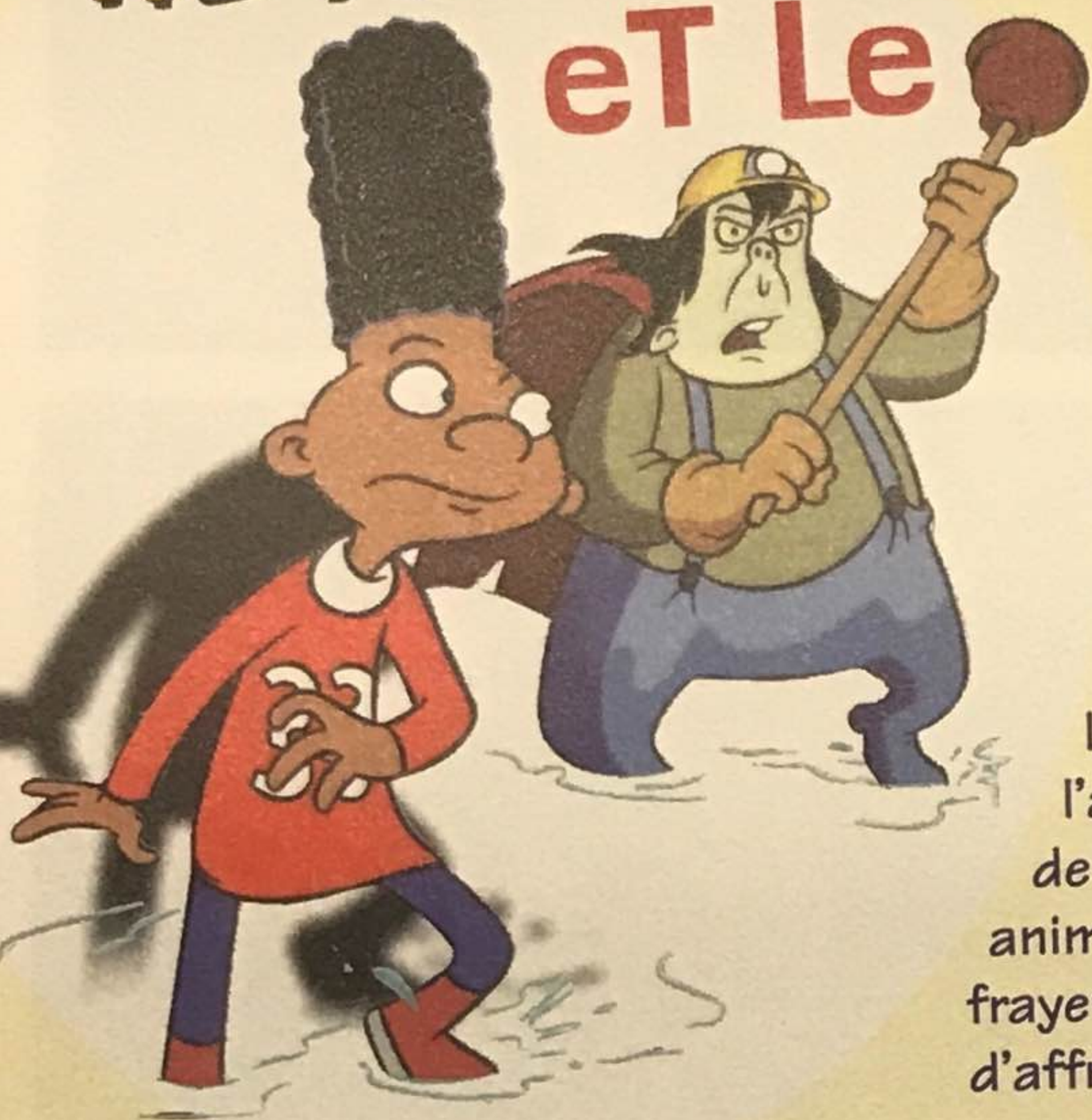
CRAIG BARTLETT

HÉ ARNOLD!

HÉ ARNOLD!
eT Le

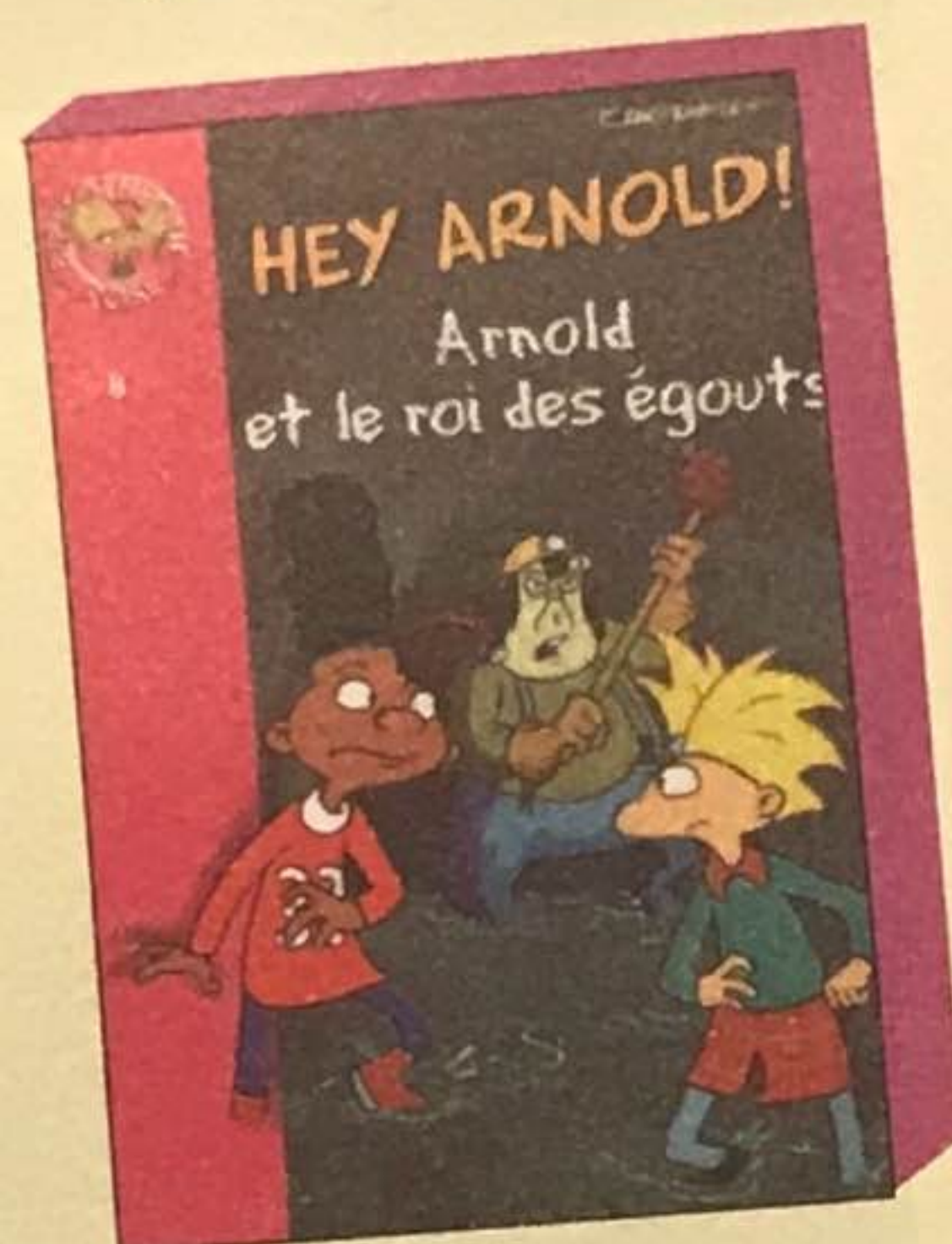
Roi DeS éGouTS

(Suite)



Résumé

L'eau de la ville est coupée. Alors que tout le monde s'interroge, Arnold et Gerald s'enfoncent sous terre à la recherche du Roi des Égouts. Les deux copains l'aperçoivent en train de parler avec d'inquiétants animaux géants. Malgré leur frayeur, nos héros décident d'affronter ces monstres...



Deuxième essai

Le lendemain soir, Arnold et Gerald se donnèrent rendez-vous au même endroit. Dans le tunnel, l'odeur était encore plus abominable que la veille. Le petit ruisseau qui coulait au milieu était étroit et peu profond. Cette fois, Gerald évita d'éclairer les murs avec le faisceau de sa lampe de poche. Ils voulaient atteindre la grande salle le plus vite possible.

Tout à coup, Arnold se rendit compte qu'ils avaient les pieds mouillés. Il regarda par terre. "Gerald ? Tu n'as pas l'impression que le ruisseau s'élargit ?"

Gerald baissa les yeux à son tour.

"C'est vrai. On a moins de place pour marcher. Et l'eau coule plus vite."

Ils poursuivirent leur chemin. L'eau continua de monter. Bientôt, ils en eurent jusqu'aux chevilles, puis jusqu'aux genoux.

"Arnold, j'en ai assez."

- Allez, Gerald ! On est presque arrivés."

Ils apercevaient l'ouverture qui donnait sur la grande salle.

Soudain, ils entendirent un bruit de cascade derrière eux. Ils se retournèrent. Un véritable torrent se déversait dans le tunnel, le remplissant presque jusqu'au plafond !

Emportés par le puissant courant, Arnold et Gerald se retrouvèrent sous l'eau. Ils remontèrent tant bien que mal à la surface. Mais il n'y avait rien pour s'accrocher, et ils furent portés par la cascade qui tombait dans le bassin.

Quelques secondes s'écoulèrent, terrifiantes, pendant lesquelles les deux garçons se débattirent furieusement. Pour finir, ils réussirent à nager jusqu'au mur. Ils ressurgirent directement derrière la chute d'eau et s'agrippèrent aux pierres, essoufflés.

"Gerald ? Ça va ?"

Arnold s'étrangla et cracha une gorgée d'eau.

"Tout va bien, Arnold. Je me suis toujours demandé quel effet ça faisait de plonger dans les toilettes."

- Épatant ! Surtout, ne lâche pas prise.

Je crois que c'est le meilleur endroit pour nous cacher en attendant Sam.

- C'est justement ce que je me disais. Personne ne s'attend à ce que deux intrus se cachent dans des eaux d'égout. Nous n'avons absolument rien à craindre !” Arnold détacha une main pour repousser les cheveux tombés sur son front. Quelque chose attira son attention. “ Regarde ! Le voilà !”

Les deux amis s'avancèrent prudemment pour jeter un coup d'œil de l'autre côté de la cascade, dont la force avait subitement diminué. Avec un sourire satisfait, le Roi des Égouts contemplait la piscine depuis le bord, en face. Il observait les formes sombres qui y nageaient. Arnold et Gerald le voyaient remuer les lèvres, mais ils ne pouvaient entendre ses paroles.

“ Arnold, je n'ai aucune envie d'aller nager avec les rats, gémit Gerald. Est-ce qu'on peut s'en aller, s'il te plaît ?”

- Désolé, Gerald, mais pour le moment, on est coincés, à moins que tu ne veuilles traverser le bassin pour demander à Sam de te sortir de là.

- Non, non. Ça va. Je vais patienter.” Gerald se rapprocha du mur et rajusta sa prise.

Ils restèrent accrochés là pendant une éternité, tandis que le Roi des Égouts suivait les mouvements des bêtes dans l'eau. À bout de forces, Arnold et Gerald commençaient à se dire qu'ils ne tiendraient pas une minute de plus, quand l'une des créatures fit surface juste devant Arnold et le fixa de ses yeux jaunes.

“ Euh... Gerald ? murmura Arnold.

- Oui ?

- J'ai l'impression que ce ne sont pas des rats.

-Comment ça ?

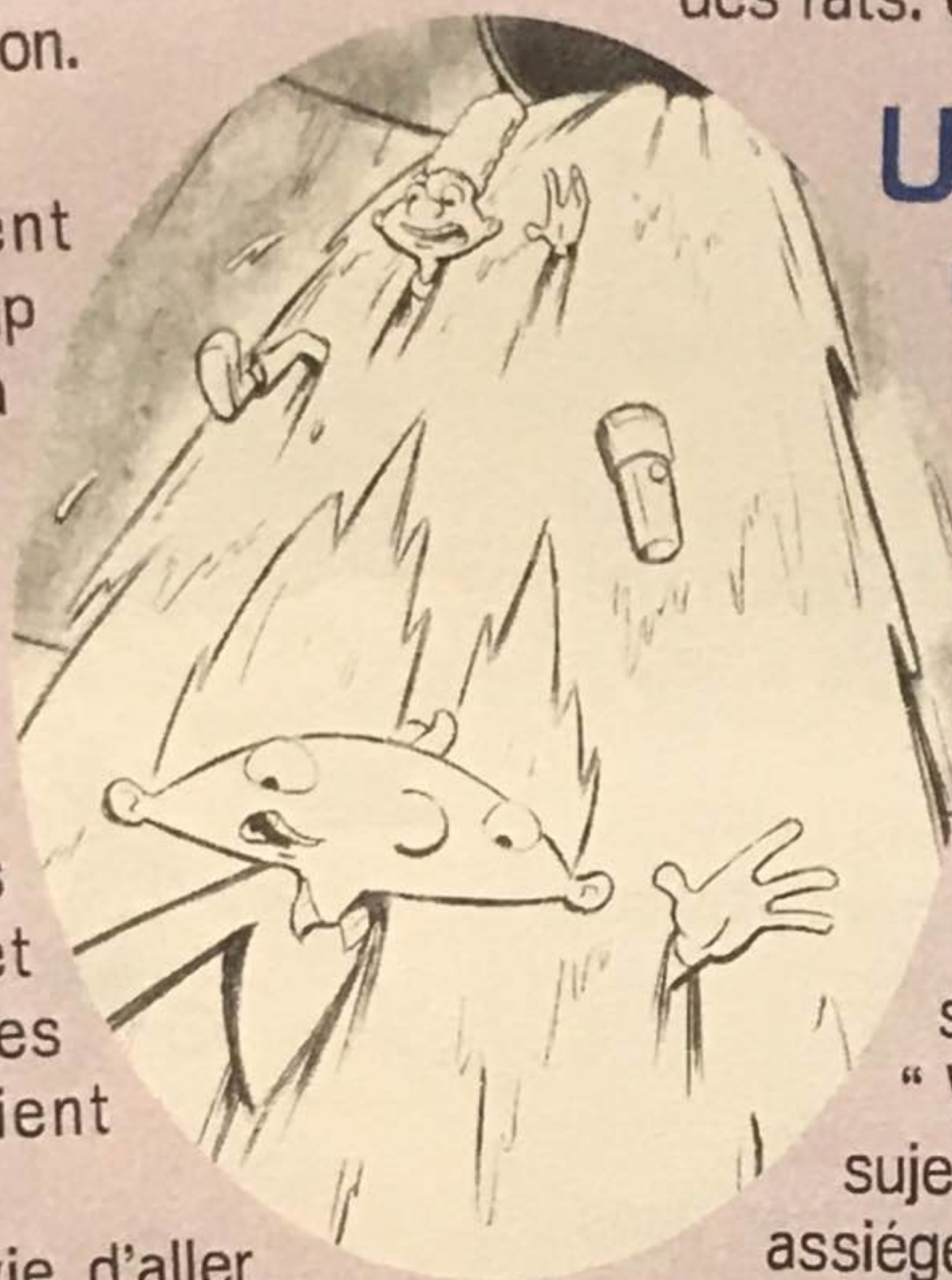
- Les rats ont des oreilles, non ?

- En général, oui.

- Et des moustaches ?

- Où veux-tu en venir, Arnold ?

- Ne panique pas, Gerald, mais... ce ne sont pas des rats. Ce sont des alligators !”



Une rencontre désagréable

“ Des alligators ? hurla Gerald. Aaaaaaaahh ! Je veux sortir ! Au secours !”

Il se mit à frapper comme un fou contre le mur.

Alarmé par tout ce vacarme derrière la cascade, le Roi des Égouts leva la tête. Puis il rappela ses alligators.

“ Venez, mes beautés, mes loyaux sujets. Vite ! Vite ! Le royaume est assiégé !”

Dès que le dernier de ses reptiles eut disparu dans le tunnel, il courut derrière eux.

Tout à coup, l'ouverture parut s'élargir. Le bassin se vidait ! Arraché au mur, emporté par le courant, Gerald se dirigeait droit vers le tunnel. Arnold s'accrocha un instant de plus. Mais quand il perdit Gerald de vue, il lâcha prise et se laissa porter, lui aussi, par le tourbillon.

Dans les virages, l'eau les bousculait contre les parois. Arnold et Gerald burent la tasse plus d'une fois. À bout de souffle, ils ne pouvaient rien contre le flot.

Brusquement, le tunnel s'élargit, le courant ralentit, et les deux garçons atterrirent sur une vaste plate-forme inclinée, en béton. Ils restèrent allongés plusieurs secondes à cracher et à tousser.

“ Que faites-vous ici ? rugit quelqu'un derrière eux. Je vous ordonne de vous expliquer !”

L'écho de la voix rebondit contre les parois de l'immense salle souterraine.

Se redressant légèrement, Arnold et Gerald virent le Roi des Égouts, assis sur son trône.

Il agitait son débouchoir à ventouse en les fixant d'un air furieux. Son visage large avait une couleur bleutée, comme lors de leur dernière rencontre.

Arnold se leva péniblement.

“ Euh... Votre Altesse ? Nous venons vous apporter des nouvelles de... des habitants en Surface. Et chercher des réponses, aussi ”, commença Arnold.

Le Roi des Égouts grogna.

Arnold enchaîna précipitamment :

“ Pour commencer, pourquoi coupez-vous l'eau pendant une heure chaque nuit ?

- Le Prince des Canalisations ne répond pas aux questions. Il les pose ! Et si vos explications ne lui plaisent pas, il vous donne à manger à ses Gardes Royaux ! ”

D'un geste impérial, le Roi des Égouts balaya l'espace. Arnold et Gerald remarquèrent plusieurs alligators de tailles différentes, vautrés mollement autour de lui.

“ Justement, mes Gardes Royaux ont faim. Ils viennent de prendre leur bain quotidien dans le bassin que je leur ai créé. L'exercice physique les maintient en forme.

- J'aurais dû m'en douter. Si les égouts sont peuplés d'alligators, ce ne peut être qu'à cause de ce cinglé, marmonna Gerald.

- Ainsi, vous coupez l'eau de la ville pour que ces bêtes puissent nager chaque soir ? Mais vous ne pouvez pas continuer ! Les gens sont furieux, là-haut. Si vous ne cessez pas très vite, ils vous y forceront, déclara Arnold.

- Je dois au moins cela à mes chéris. Ils sont en bonne santé. J'ai sauvé chacun d'entre eux du froid et de la négligence des Habitants en Surface. Ces inconscients qui achètent des bébés alligators, tout mignons, et qui s'en débarrassent dans leurs toilettes quand ils grandissent. ”

Le Roi des Égouts contempla les reptiles immobiles.

“ Grâce à mes soins, ils ont repris des forces. Je les ai nourris et soignés ici, dans mon

royaume des profondeurs. Et maintenant, ils sont à mon service. ”

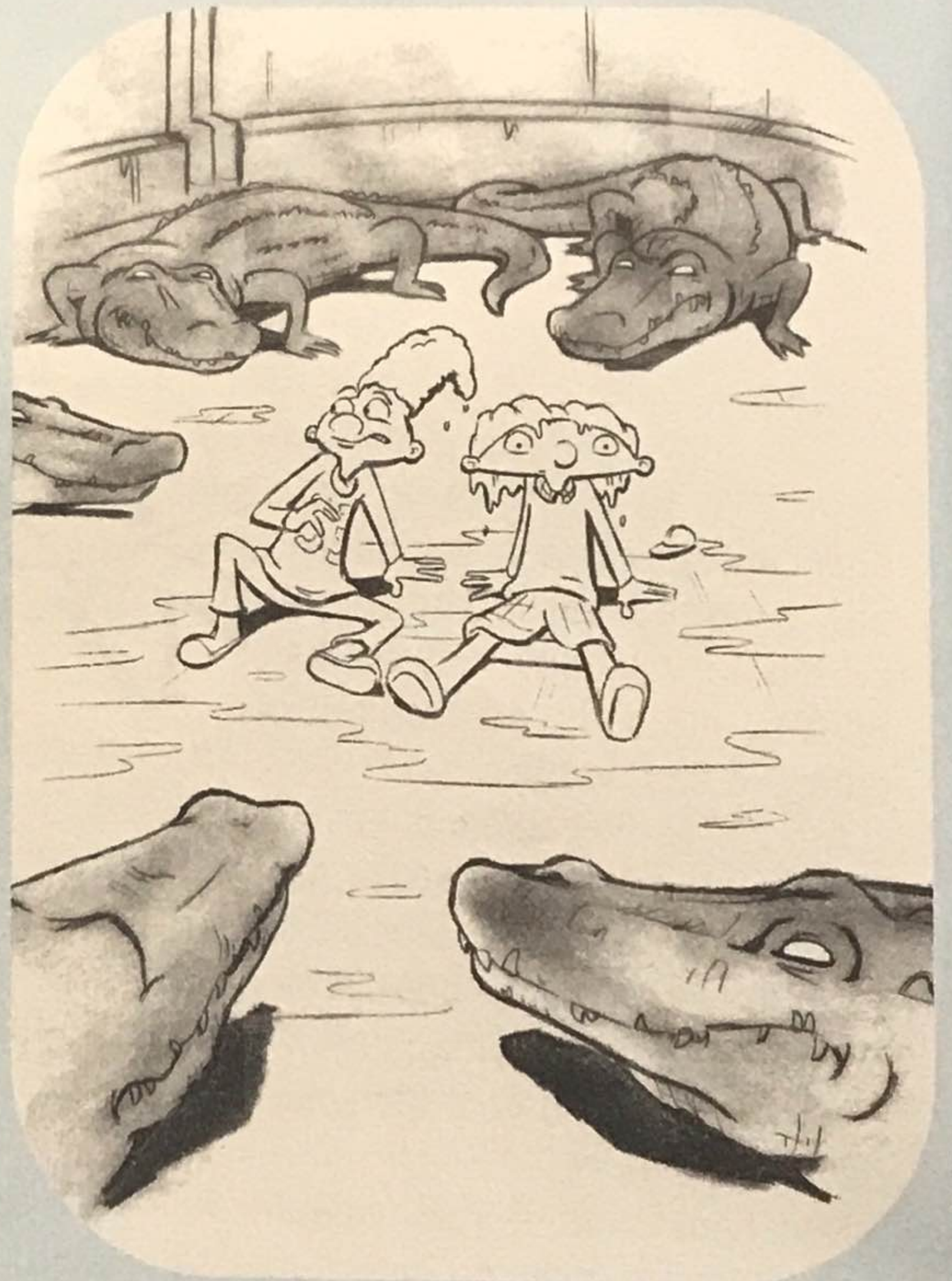
Il lança un regard noir aux deux garçons.

“ Partez ! Vos menaces me laissent indifférent. ”

Arnold et Gerald se regardèrent, désespérés.

La tâche n'allait pas être facile.

Cependant, Arnold avait une idée.



Gigantor attaque !

“ Sam... ”, commença Arnold.

Le Roi des Égouts le dévisagea d'un air agacé.

“ Excusez-moi... Votre Altesse, bredouilla Arnold. Vous ne pouvez pas continuer. Le maire a décidé d'envoyer une équipe du FBI dans les égouts. Vous serez découvert, et les égoutators vous emmèneront... là-haut, en Surface. ”

Le Roi des Égouts eut un mouvement de recul, comme s'il venait de recevoir un coup de poing. Arnold insista :

HÉ ARNOLD!

eT Le Roi DeS éGouTS

15

“ Vous devez arrêter de couper l'eau. C'est le seul moyen de les empêcher de mener leur enquête.

- Mais il faut que mes Gardes Royaux puissent nager. Avant d'avoir ce bassin, ils étaient faibles et malades. Si je leur supprime leur séance d'exercices, mes nobles gardes vont dépérir. Ils finiront par mourir ! s'écria Sam, effondré.

- Si vous voulez mon avis, ils me paraissent déjà assez pitoyables”, intervint Gerald.

C'était la vérité. Les alligators étaient mornes, tristes et fatigués. Le Roi des Égouts les examina, et parut soudain chagriné.

“Et vous ? demanda Arnold. Ce n'est pas sain pour un être humain de vivre ici.

- Je ne suis pas comme tout le monde ! rugit le Roi des Égouts.

- Bien sûr que non, le rassura Arnold. Mais Sam, c'est horrible, ici.

C'est sale, ça sent mauvais et...

- Sans compter le manque d'hygiène ! ajouta Gerald.

- Justement, c'est là que vous vous trompez ! s'exclama Sam. Bien sûr, il y a l'odeur, mais je bénéficie des mêmes comforts que vous autres, qui habitez en Surface, et ce, sans jamais m'exposer à... à la lumière.”

Il alla se planter devant un énorme tuyau accroché au mur.

“Voyez donc ! Chaque jour, je prends une douche chaude, et je me lave...”

Il tourna une valve, et une eau savonneuse jaillit.

“... Grâce au bricolage habile de votre Sire Savonnettes-à-Bulles !

- Sire Savonnettes-à-Bulles ?” s'étonna Gerald.

Il se tourna vers son copain.

“La Quarante-cinquième rue, tu connais ? chuchota Arnold...”

C'est formidable, Votre Altesse, vraiment épatant ! Mais... et les alligators ? Regardez-les !

— C'est assez ! Je refuse d'écouter vos bêtises !”

Il ferma le robinet, et l'eau cessa de couler.

“Courtisans, amenez-moi le terrifiant Gigantor, mon plus grand champion !

Il est temps d'attaquer ! Gigantor !”

Arnold et Gerald échangèrent un coup d'œil inquiet, avant de se concentrer sur les alligators.

Ils se demandaient lequel d'entre eux était Gigantor.

Brusquement, l'énorme canalisation qui servait de douche à Sam se mit à trembler et à gronder. Le Roi des Égouts courut tout au bout et souleva un énorme couvercle.

Un alligator gigantesque surgit. Sa tête était deux fois plus grosse que celles des autres.

“Saisis-les, Gigantor ! Saisis-les !” hurla le Roi des Égouts en sautillant de joie.

La bête géante glissa à terre et se précipita sur les deux garçons. Ses yeux étaient froids, ses dents, horriblement pointues. Arnold et Gerald cherchèrent où se cacher. Mais il n'y avait aucun moyen de s'échapper !

Retrouvailles inattendues

Effrayé, Arnold fixa l'alligator. Mais soudain, un détail le frappa.

“Stubby ? murmura-t-il tout bas.

— Quoi ? s'écria Gerald.



- Regarde sa queue ! C'est Stubby, l'alligator d'Harold !" Gerald l'examina attentivement. En effet, l'animal avait une queue minuscule, nettement plus courte que celles des autres. " Mais Arnold, Stubby ne mesure que quinze centimètres ! hurla Gerald.

- Il mesurait quinze centimètres, mais c'était il y a deux ans ! riposta Arnold, avant de se tourner vers le géant... Stubby ? "

Gerald s'y mit aussi.

" Gentil, Stubby ! "

L'alligator s'immobilisa un instant.

Il cligna des yeux, troublé.

Le Roi des Égouts avait du mal à dissimuler sa surprise et sa colère. Pourquoi Gigantor n'attaquait-il pas ?

Arnold et Gerald attendirent, raides comme des piquets. Pour finir, Arnold s'accroupit.

" Stubby, mon vieux, comment vas-tu ? "

L'alligator se roula sur le dos. Arnold lui caressa le ventre. Stubby eut un grognement triste.

" Vous voyez, Votre Altesse, il est malheureux.

Il a besoin d'être avec ses compagnons... en Surface ! "

Le Roi des Égouts se tordit les mains de dépit. Il savait qu'Arnold avait raison.

" Je sais, je sais ! J'ai fait tout ce que j'ai pu, mais ça ne suffit pas.

Hélas ! Comment puis-je venir en aide à mes trésors ? "

Sans cesser de caresser Stubby, Arnold s'adressa à Gerald.

" Il y a bien l'élevage de l'oncle de Harold. Peut-être qu'il serait d'accord pour recueillir tous ces magnifiques spécimens.

- Bonne idée, Arnold ! En tout cas, il saura quoi en faire. "

Ils se tournèrent vers Sam, qui s'était recroquevillé sur son trône, le visage dans ses mains.

" Et vous, Votre Altesse ? "

Sam se redressa. Les larmes coulaient sur ses joues.

" Vous pouvez prendre mes Gardes Royaux. Je sais que c'est ce qu'il y a de mieux pour eux. Mais moi, vous ne m'emmènerez jamais. Mes rats et moi resterons ici, dans mon royaume. Pour rien au monde je ne consentirai à m'aventurer... en... en Surface.

D'ailleurs, qui sait ? Une fois les Gardes Royaux exilés, peut-être que les rats se montreront moins sauvages. "

Il eut un sourire triste.

" Très bien, Votre Altesse. Faisons un pacte.

Vous nous permettez de nous occuper des alligators. En échange, vous ne couperez plus l'eau chaque nuit, dit Arnold.

- Ce ne sera plus nécessaire, marmonna le Roi des Égouts.

- Et nous, on ne parlera ni de vous, ni de votre royaume aux habitants en Surface.

Mais laissez-nous notre eau, d'accord ?

Il fait chaud, là-haut ! "



HÉ ARNOLD!

eT Le Roi DeS éGouTS

17

Ce n'est plus qu'une légende

Le lendemain, Arnold et Gerald eurent le plaisir d'annoncer à Harold que son petit Stubby avait été retrouvé. Ce fut encore plus drôle quand Harold vit à quel point il avait grandi.

Comme convenu, le Roi des Égouts mena tous les alligators au point de rendez-vous : une mare près du centre municipal de traitement des eaux usées. L'oncle de Harold était là avec son gros camion. Il y fit monter tous les alligators et les transporta jusqu'à sa ferme, en Floride. Il emmena même Harold avec lui, pour lui montrer leur nouvelle demeure.

Plus tard, cet été-là, par une journée particulièrement chaude, Arnold, Gerald et plusieurs de leurs camarades se rassemblèrent devant l'une des fontaines du parc pour se rafraîchir les pieds.

" Hé ! Les gars ! Je suis rentré ! s'écria Harold en courant vers eux. La Floride, c'était génial ! Les alligators se portent à merveille ! Et Stubby est la vedette de l'élevage. Je suis tellement fier de lui ! "

Il sourit à Arnold.

" Merci, Arnold. Je suis heureux que tu aies pu sauver mon Stubby. Et toi aussi, Gerald, merci. "

Harold avait remarqué que son copain se tenait loin du bord, et qu'il avait gardé ses chaussettes et ses chaussures.

" Il fait chaud ! s'exclama Harold. Pourquoi ne mets-tu pas les pieds dans l'eau comme les autres ? "

Gerald grimaça.

" Je ne sais pas, je... j'ai un peu peur. Depuis que j'ai vu tous ces alligators qui nageaient... "

- Voyons, Gerald, il n'y en a plus ! Ce n'est plus qu'une légende, rappelle-toi ! "

lança Arnold.

Gerald commença à délayer ses baskets.

" Oui, tu as raison.

Ce n'est plus qu'un mythe... grâce à nous.

Mais la prochaine fois que tu iras rendre visite au Roi des Égouts,

Arnold...

Emmène donc

Helga

à ma place.

D'accord ? "



Cette aventure de
HÉ ARNOLD!

est publiée dans
la bibliothèque rose
chez Hachette.

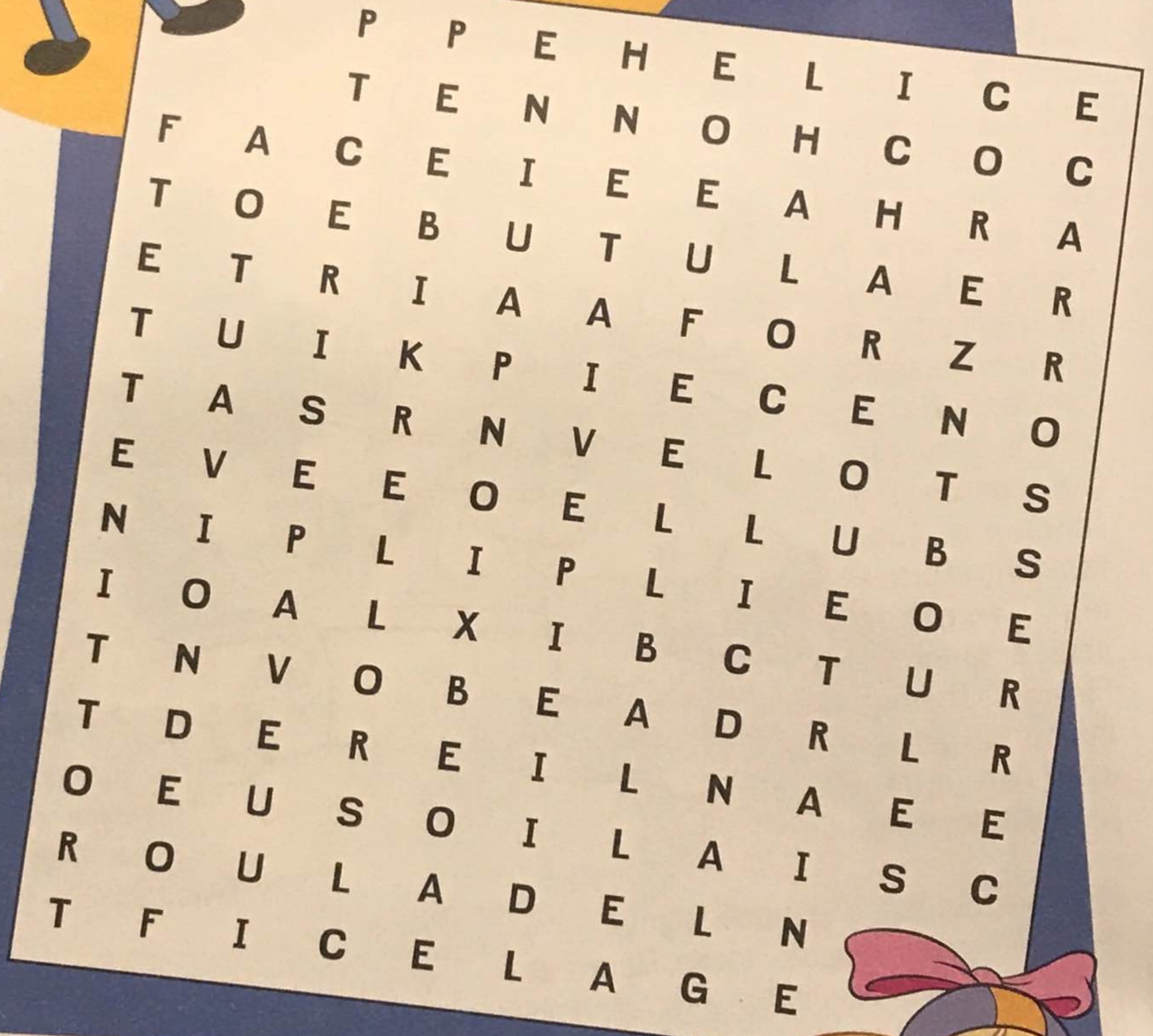
Dans la même collection :
Arnold président.





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 légume avec lequel tu peux jouer aux billes !



- AUTO
- AVION
- BALLE
- BILLE
- BOULE
- BULLE
- CARROSSE
- CERCLE
- CERISE
- CHAR
- COCHONNET
- ÉPAVE
- FACE
- FICELAGE

- FUSÉE
- GLAND
- HALO
- HÉLICE
- NOIX
- ŒIL
- ŒUF
- ONDE
- PIÈCE
- PNEU
- ROLLER
- ROULADE

- ROULEAU
- SERRE
- SKATE
- TOURBILLON
- TRAIN
- TROTTINETTE
- TURBINE
- VÉLO
- VOLANT
- ZÉRO



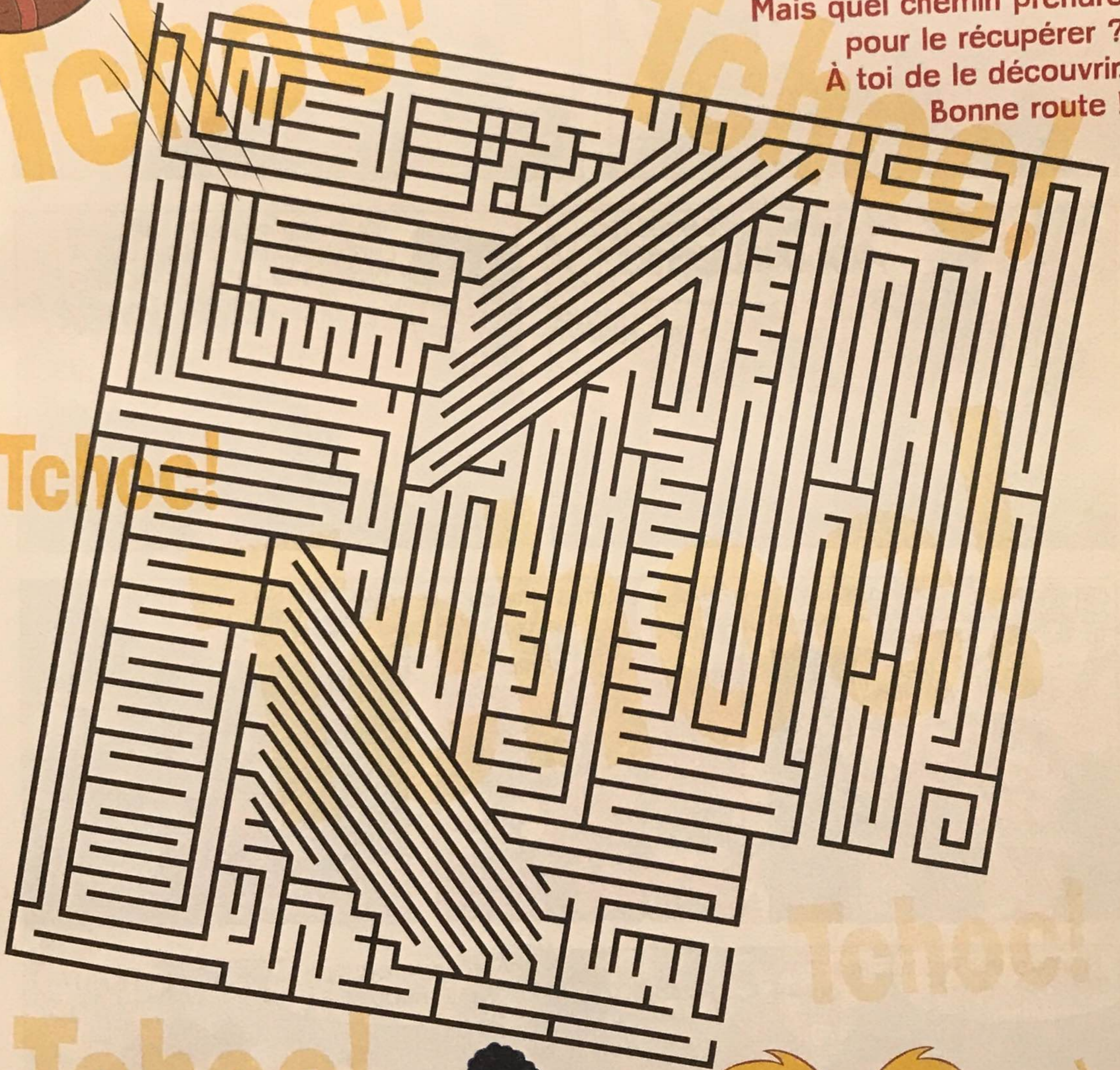
Joue avec HÉ ARNOLD!

19

NICKELODEON



Arnold a shooté dans le ballon...
Mais quel chemin prendre
pour le récupérer ?
À toi de le découvrir.
Bonne route !





LES JEUX SONT FAITS !

Pari sera toujours pari





Tu veux rire ? Regarde un peu ce qu'imaginaient tes arrière-grands-parents du XXI^e siècle... Quelle que soit l'époque, soit ils se sont complètement trompés, soit ils ont eu des idées géniales... **qu'on réalisera peut-être un jour !**

Écoute un peu ce que le président américain de 1877 à 1881, Hayes, a pu annoncer... "Le téléphone est une invention étonnante, mais qui voudra un jour se servir d'un tel appareil ?"

On est loin des pots de yaourt reliés par un fil. L'ancien président aurait un sacré choc si on lui mettait un téléphone portable dans les mains.

Comme quoi, il faut faire attention à ce qu'on dit !



“Le cheval restera, alors que la voiture n'est qu'une nouveauté sans lendemain, une lubie”. Voilà ce que disait le directeur de la Michigan Savings Bank afin de dissuader Henri Ford d'investir dans l'automobile...

Décidément, les Américains sont étranges. D'accord, à Paris, on pouvait encore voir quelques voitures à cheval dans les années 1960, mais ça tenait plus du folklore. Imagine, aujourd'hui, des embouteillages de chevaux.



C'est vrai, il y aurait moins de pollution mais merci les odeurs de crottin !

En 1783, les frères Montgolfier lançaient le premier ballon dans les airs. Normal d'imaginer de se déplacer, 250 ans plus tard, en train volant et de se poser sur les toits des maisons.

Vue plongeante garantie !



Que penses-tu de cette machine à apprendre les leçons imaginée au 19^e siècle ? Le contenu des livres serait broyé, mouliné et injecté directement dans les cerveaux à l'aide d'un casque posé sur les oreilles. Plus besoin d'apprendre par cœur. Ce serait automatique.

Je suis sûr que cette invention ne te semble pas trop farfelue !



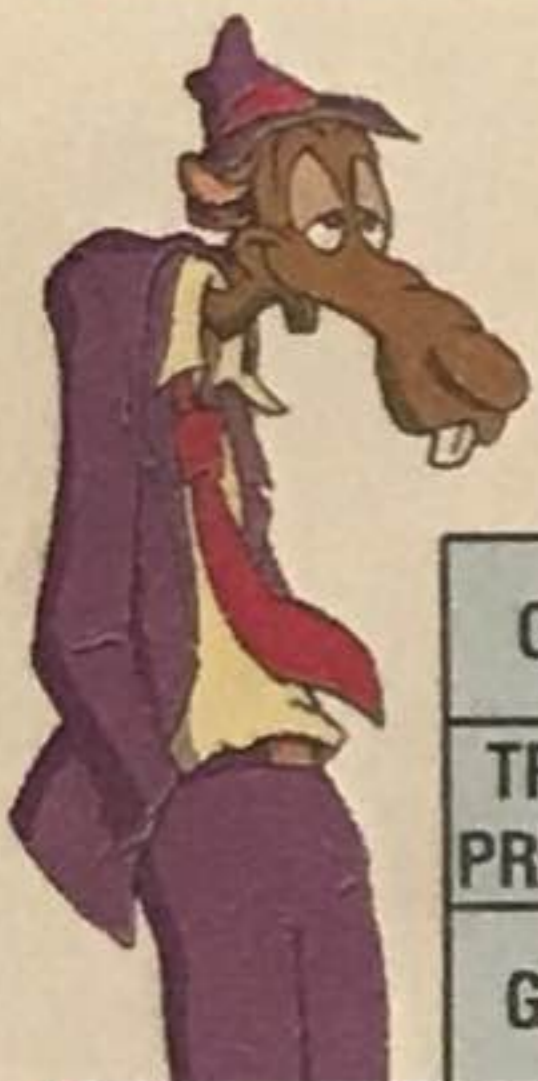
En 1943, Thomas Watson, fondateur d'IBM, croyait en son projet. "La demande mondiale en ordinateurs n'excédera pas cinq machines".

Vous avez dit ordi... n'importe quoi !





	PAS POLI RISQUÉ		GROS MAMMIFÈRES PORTE-BONHEUR		2 ROMAIN			
						LA TIENNE		
	SPORT D'HIVER BOUT DE SQUELETTE							
					DIEU DU SOLEIL ÉGYPTIEN	PRÉCÉDENT BOMBE		TRÈS GRAND DOUCHES FROIDES
FIN D'ÉCOLE DÉBUT DE SOTTISE			CHAM-PIGNON ELLES FONT MAL					
								SE PROMÈNE
					MÉTAL JAUNE	UT PRONOM PERSONNEL		
	COPINE TRAVAUX PRATIQUES GRANDE		COPIES CONFORMES JUSTE APPARUS					
ROI DES ANIMAUX CHAPEAU DE CUISINE						FATIGUÉ IMPOSÉ		
							ADJECTIF POSSESSIF DO	
ZÉROS VIEILLE					ELLE OUVRE LA PORTE ALUMINIUM EN COURT			
				IL PIQUE EXCLAMATION				
BOUCHE DE L'OISEAU	ATTELA						ARTICLE DÉFINI	
			FRAPPÉS					



Ne fais jamais confiance aux gnomes de la Reine Noire ! Surtout à ceux qui montrent leurs cheveux orange : ce sont des menteurs. Les autres sont aussi méchants mais au moins, ils disent la vérité. Lis bien ce qu'ils disent et dénonce le coupable.

LE COUPABLE NE PORTE PAS D'ARME.



LE COUPABLE N'EST PAS AU-DESSUS DE MOI.



LE COUPABLE EST UN MENTEUR.



LE COUPABLE MONTRE SES AILES.



LE COUPABLE, CE N'EST PAS MOI !

LE COUPABLE NE PORTE PAS D'ÉPÉE.



LE COUPABLE N'A PAS D'AILES.



LE COUPABLE NE PORTE PAS DE FAUCILLE.

LE COUPABLE, CE N'EST PAS MOI.



HATTUSIL, LE PUISSANT SOUVERAIN HITTITE, EST EN ROUTE VERS THÈBES.



APRES DE LONGUES ANNÉES DE CONFLIT, IL A ACCEPTÉ L'INVITATION DU PHARAON MÉRENRE À SIGNER UN NOUVEAU TRAITÉ DE PAIX.

PENDANT CE TEMPS, AU PALAIS DE PHARAON...





NOS GUETTEURS VIENNENT DE ME RENDRE COMPTE, PHARAON. LA CARAVANE HITTITE EST AUX PORTES DU SINAI.



TRES BIEN ! ENFIN, RAUSER, SI LES DIEUX LE VEULENT, CE SERA A NOUVEAU LA PAIX.



SOUDAIN...

VIE, SANTE, FORCE. O SEIGNEUR DU DOUBLE PAYS !



MENEHETET ? JE LE CROYAIS EN EXIL.

MON PERE L'A FAIT REVENIR POUR L'OCCASION.



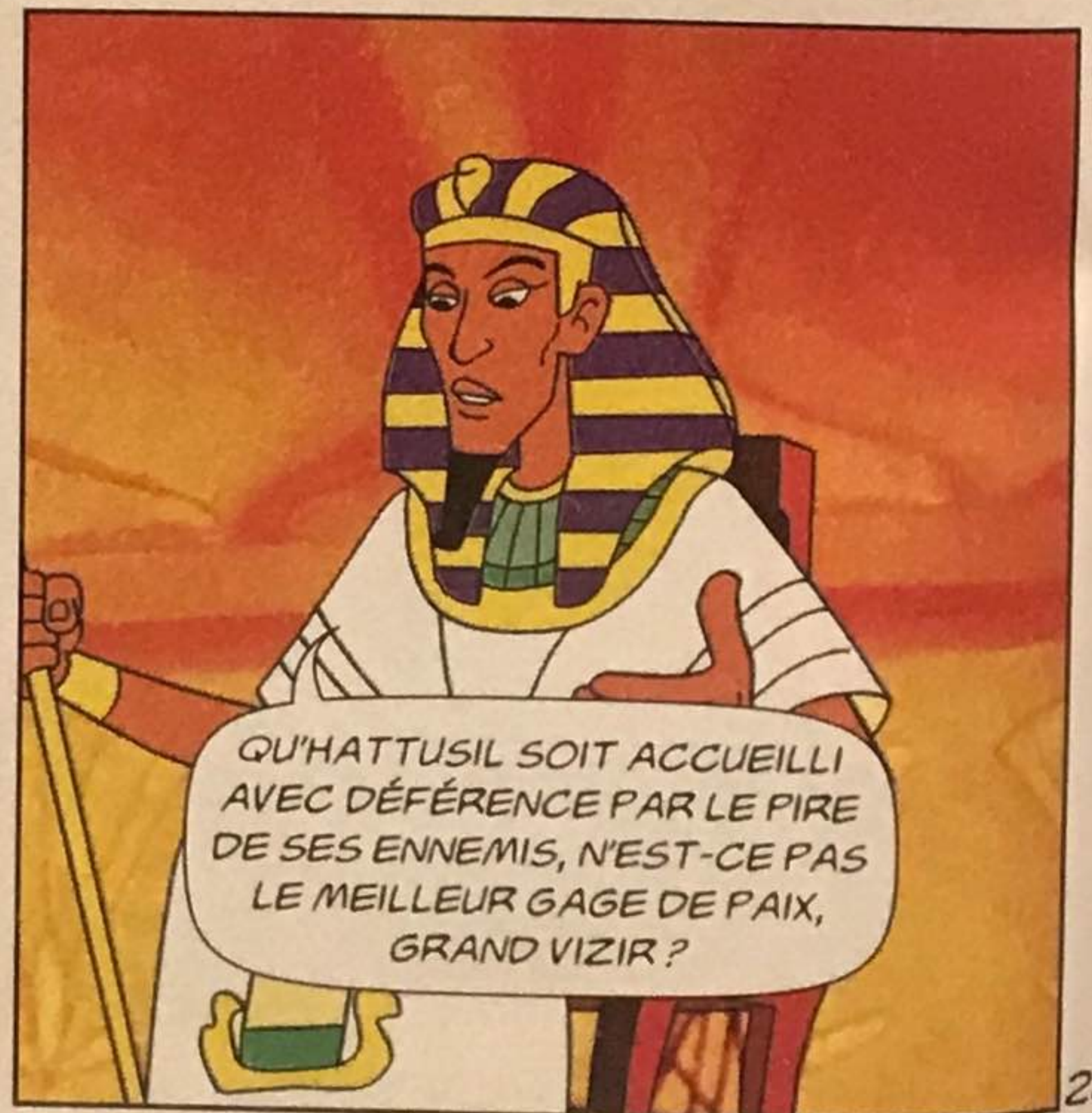
... POUR LUI FAIRE COMPRENDRE QUE LE TEMPS DE LA GUERRE EST REVOLU !



MES HOMMES SONT DEJA PRETS, SEIGNEUR !



ILS S'EMPARERONT D'HATTUSIL DES QU'IL AURA FRANCHI LES MURS DE THEBES.





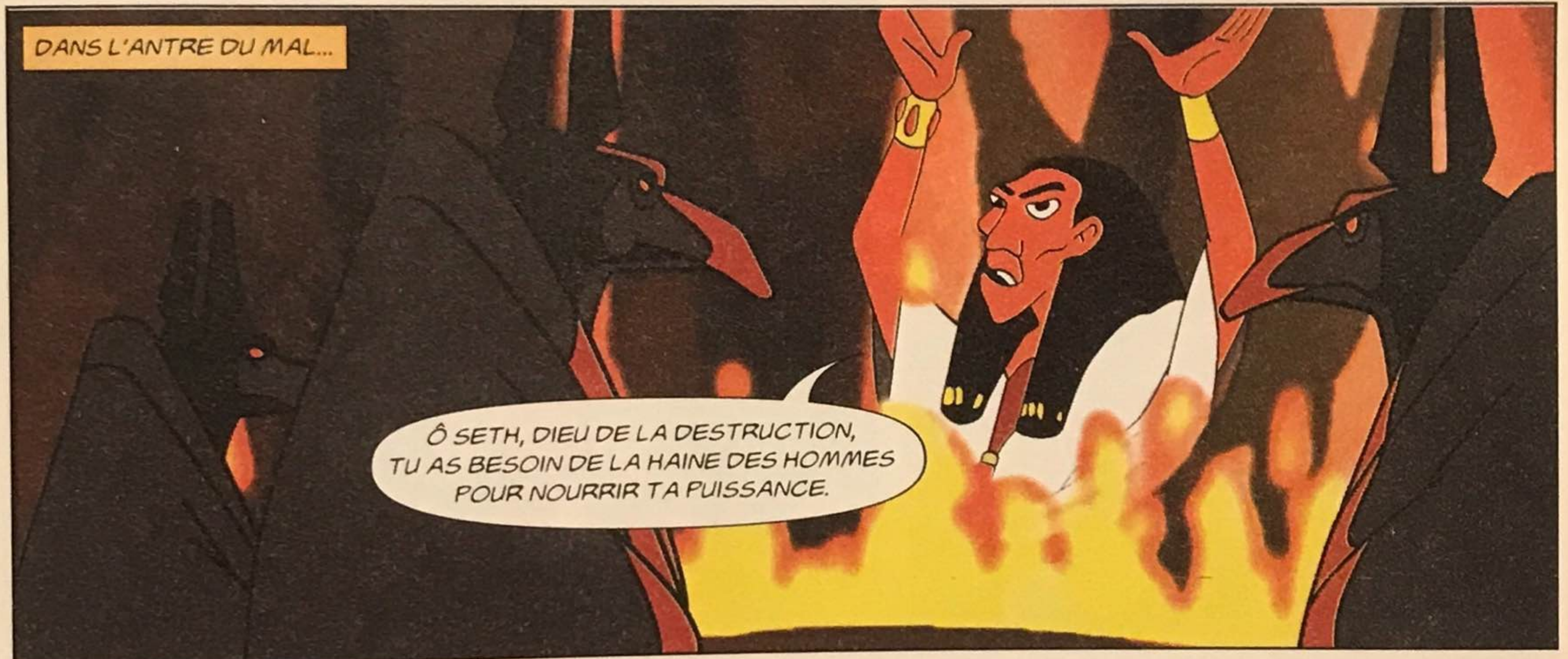
RAOUSER A TROUVÉ LE MOYEN D'ACCOMPLIR CE PRODIGE. N'EST-CE PAS, RAOUSER?



IL S'AGIT DE CRÉER UN CLIMAT FAVORABLE POUR CETTE NÉGOCIATION HISTORIQUE, GRACE À LA HARPE D'ATHOR.



VIENS, THÉTI. J'AI BEAUCOUP DE CHOSES À TE DIRE.

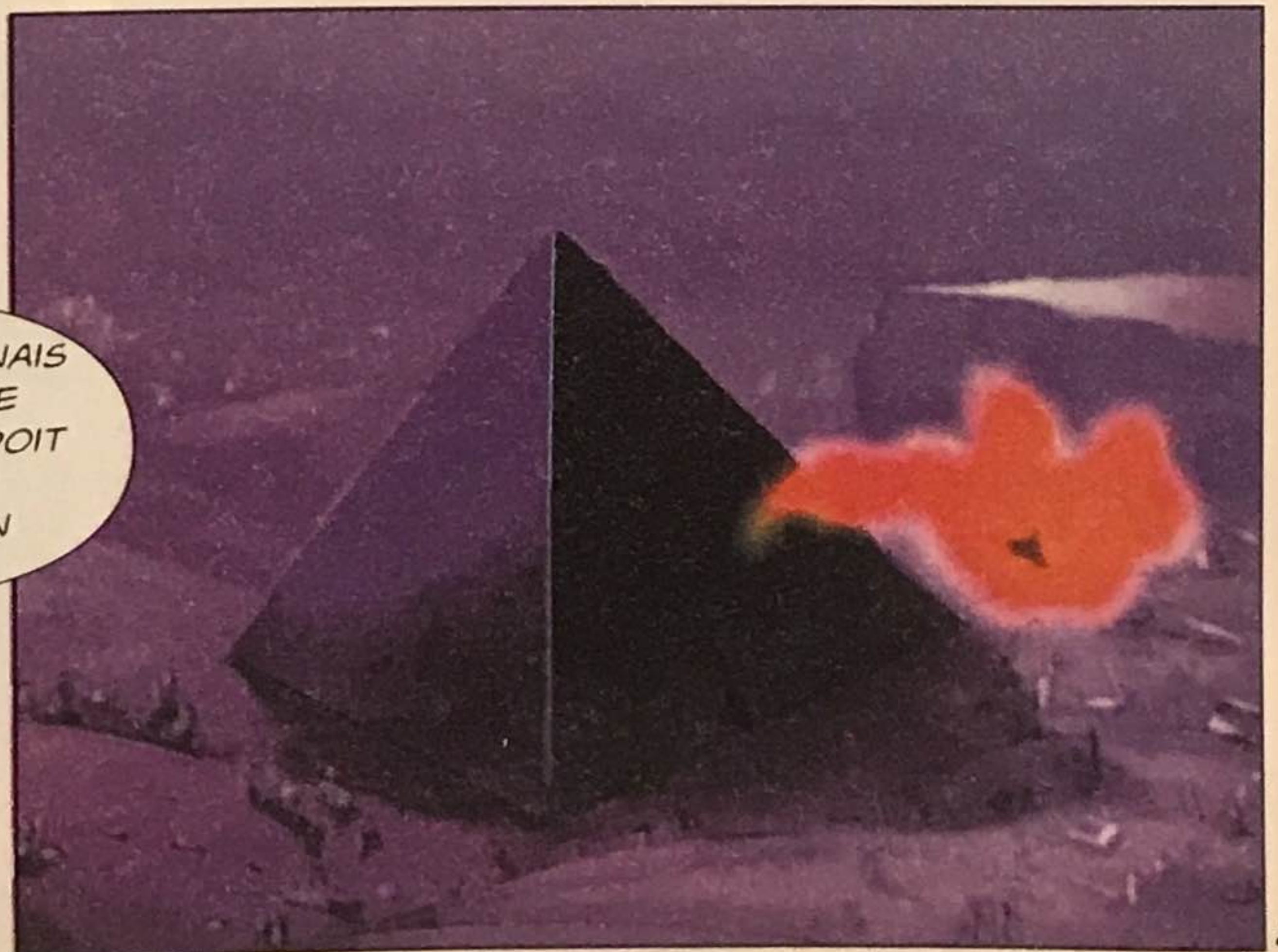


DANS L'ANTRE DU MAL...

Ô SETH, DIEU DE LA DESTRUCTION, TU AS BESOIN DE LA HAINE DES HOMMES POUR NOURRIR TA PUISSANCE.



CYNAP ! TU CONNAIS TA MISSION. CE TRAITÉ DE PAIX DOIT DEVENIR UNE DÉCLARATION DE GUERRE.





LA HARPE D'HATHOR JOUE
UNE MUSIQUE SI HARMONIEUSE
QU'ELLE ENCHANTE LES
CŒURS ET APAISE LES
ESPRITS.



ET MOI, GRANDE
PRETRESSE D'ISIS,
JE SUIS LA SEULE
À POUVOIR EN
JOUER !



FORMIDABLE !
JE ME DEMANDE SI
ELLE A LE POUVOIR DE RENDRE
LES PRINCESSES UN PEU
PLUS MODESTES !

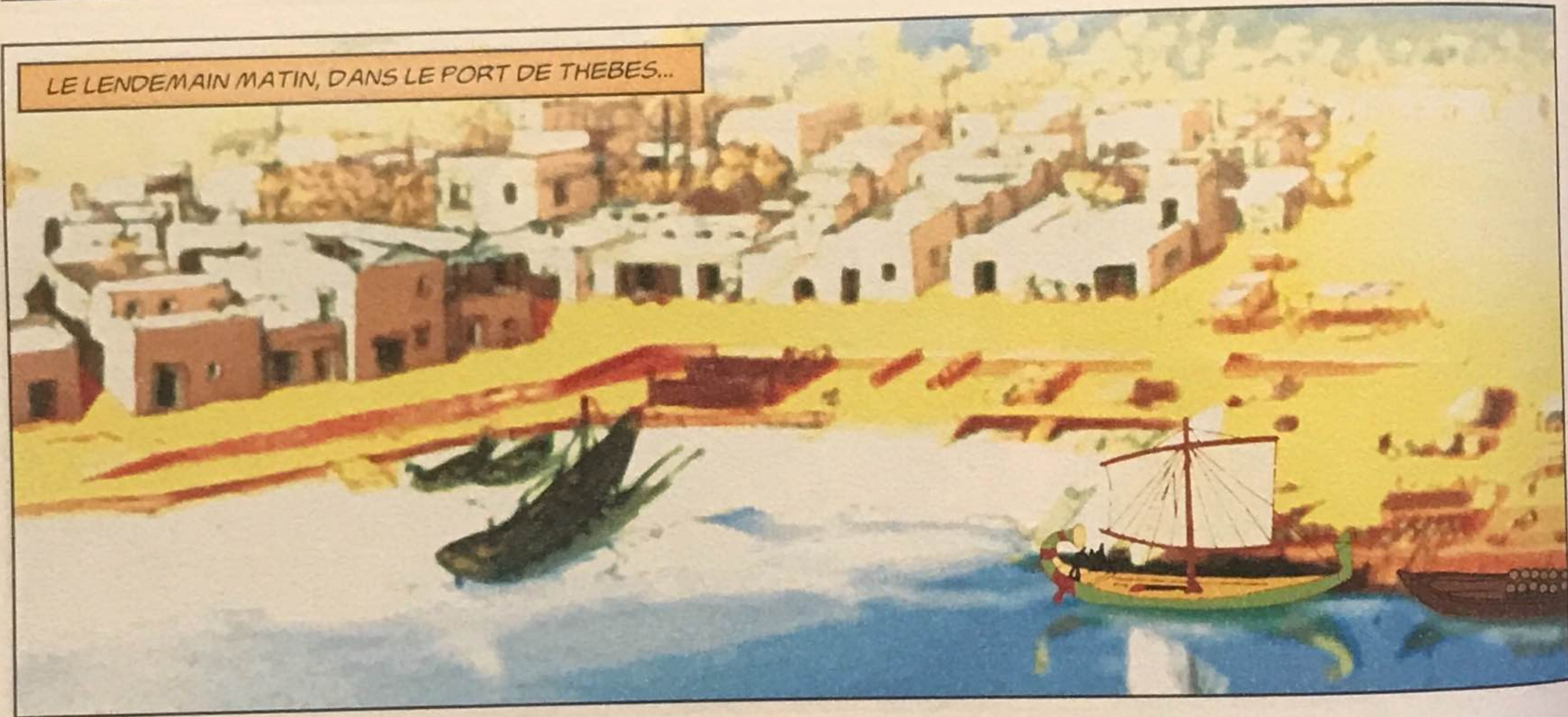


MAIS,
OÙ SE TROUVE
CETTE HARPE,
RAOUSER ?



DANS LE SANCTUAIRE
DES JARDINS D'HATHOR. LÀ
OU LA DÉESSE DE LA MUSIQUE
ET DE LA FÊTE JOUE POUR
LES AUTRES DIEUX.



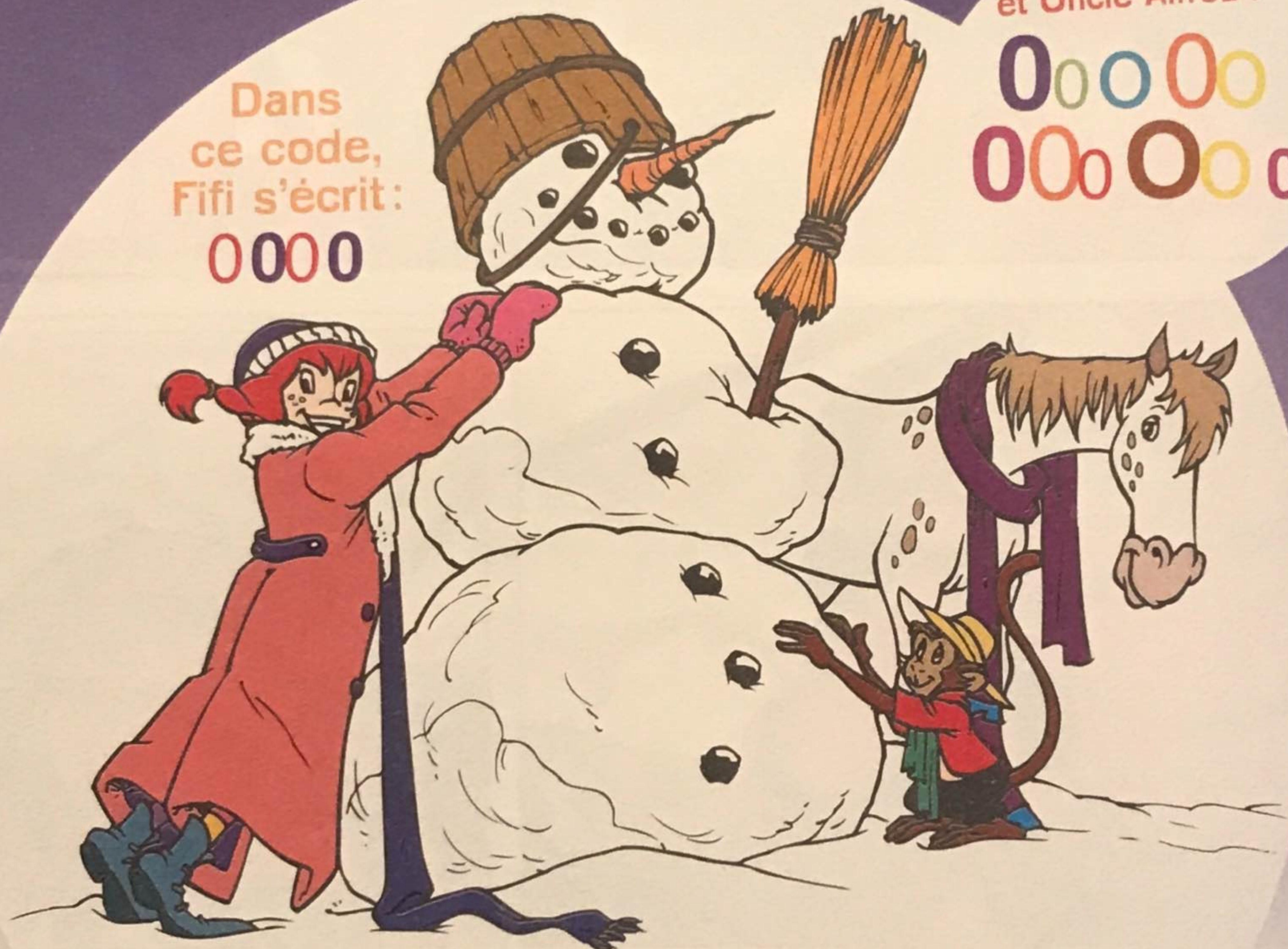




Pour connaître le conseil que te donne Fifi, décode son message où chaque lettre est toujours remplacée par le même signe.

Dans ce code, Fifi s'écrit :
0000

et Oncle Alfred :
00000
00000



0000 00 00000 0000000 000000
U

0000 000000 0000,

00 0'0000000 0000000 !
J

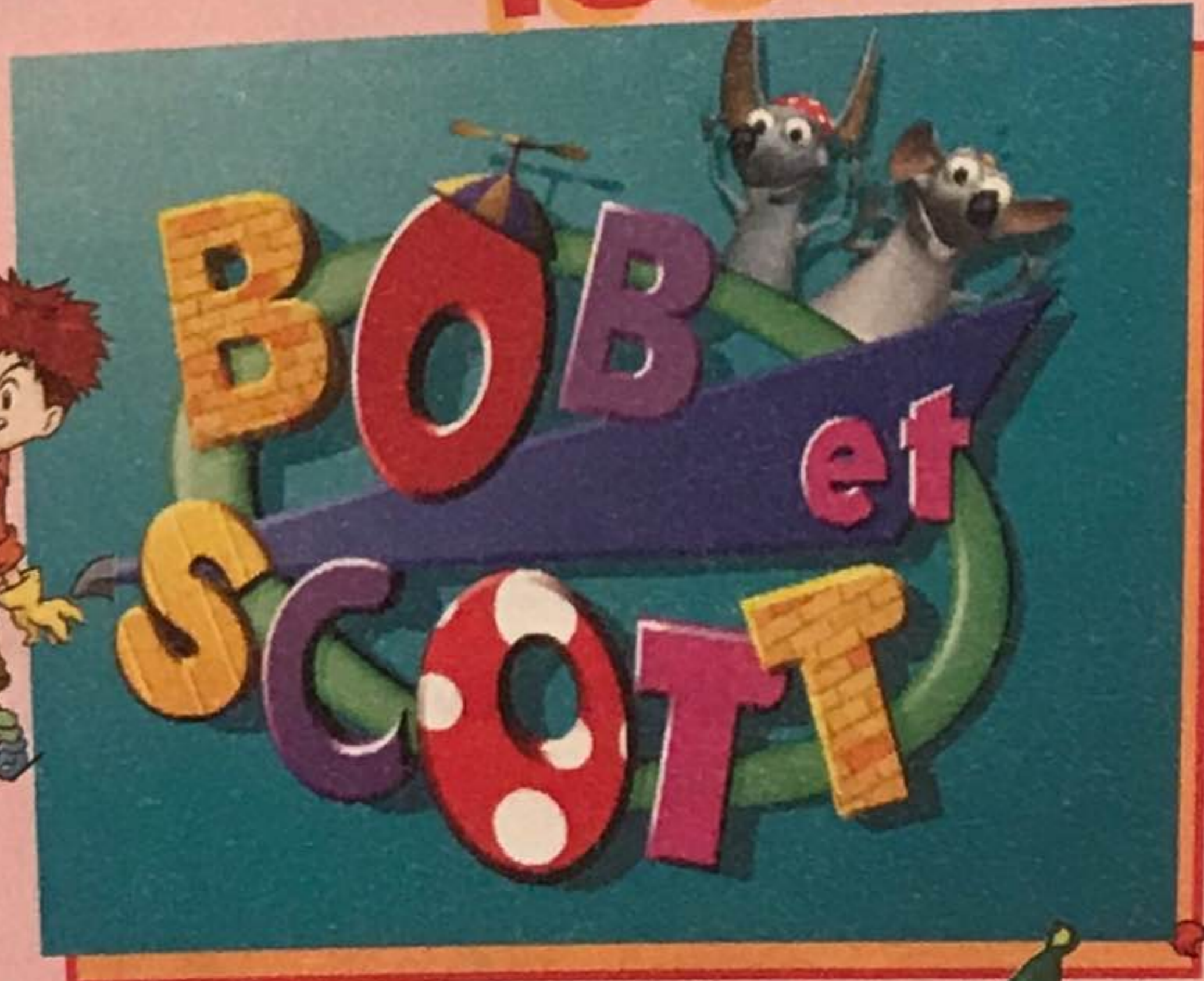
Dans le trou,
glisse un brin de fil solide
ou de laine et noue-le. Ainsi, tu pourras tourner
les pages tout au long de l'année
et afficher ton calendrier
au mur de ta chambre.



Pour fabriquer
ton calendrier 2001,
c'est tout simple : détache au centre
de ton TFI Mag les pages 32 à 38.
Plie-les en deux et perce un trou au milieu,
pas trop près du pli pour éviter
de déchirer ton calendrier.



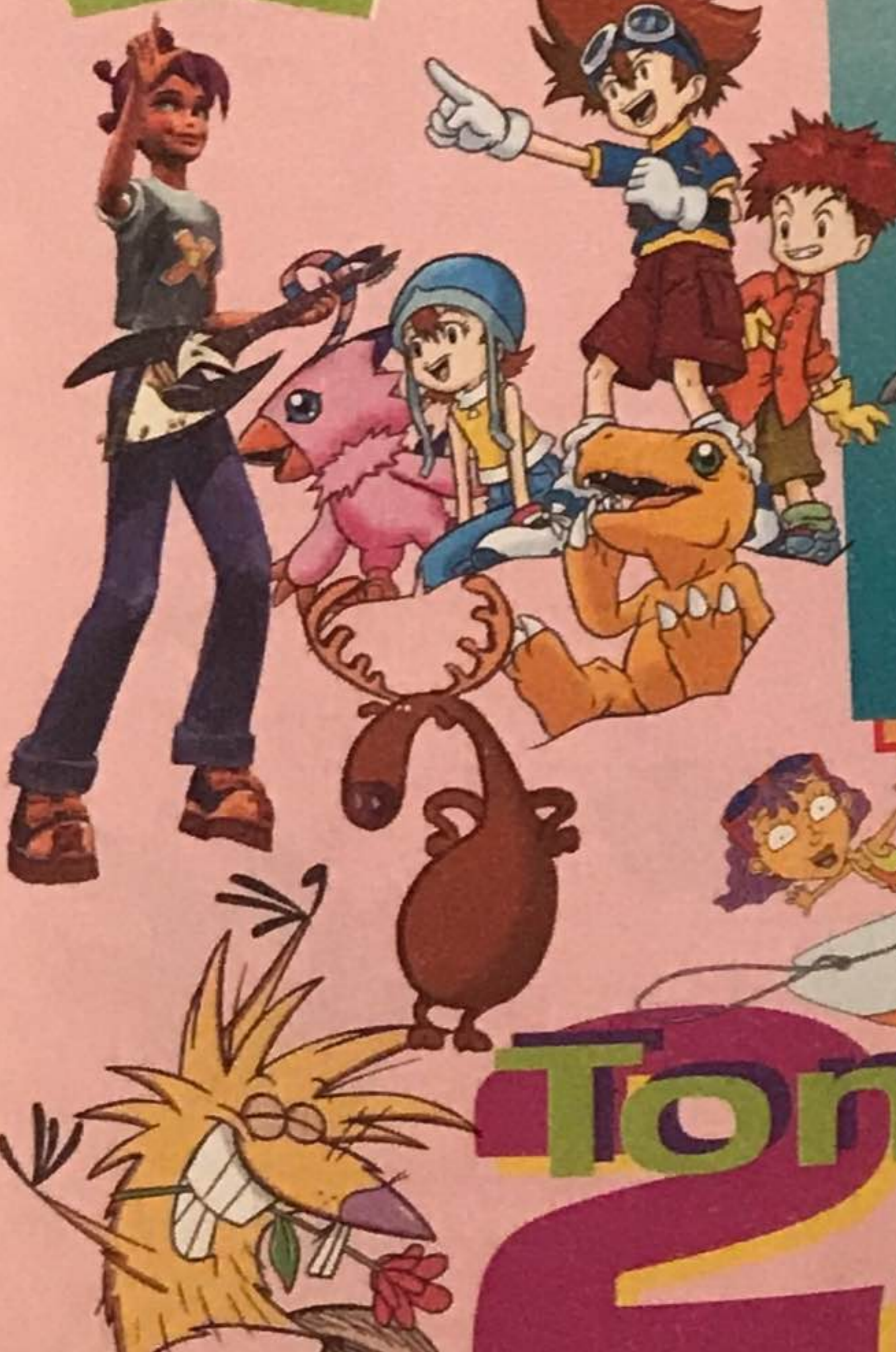
Les **TOONS**



présentent

Ton calendrier

2001



Les fêtes à organiser :

Les livres à lire :

Mes résolutions :

Mes projets :



MON ANNÉE 2001

Ici, je colle
ma photo

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Date de naissance _____ (à rappeler aux copains)

Note toutes les dates importantes pour toi cette année... Pour ne rien oublier !

Les anniversaires à ne pas manquer :

Date _____	Qui _____	Cadeau prévu _____
------------	-----------	--------------------

Date _____	Qui _____	Cadeau prévu _____
------------	-----------	--------------------

Date _____	Qui _____	Cadeau prévu _____
------------	-----------	--------------------

Date _____	Qui _____	Cadeau prévu _____
------------	-----------	--------------------

Les fêtes à souhaiter :

Date _____	Qui _____
------------	-----------

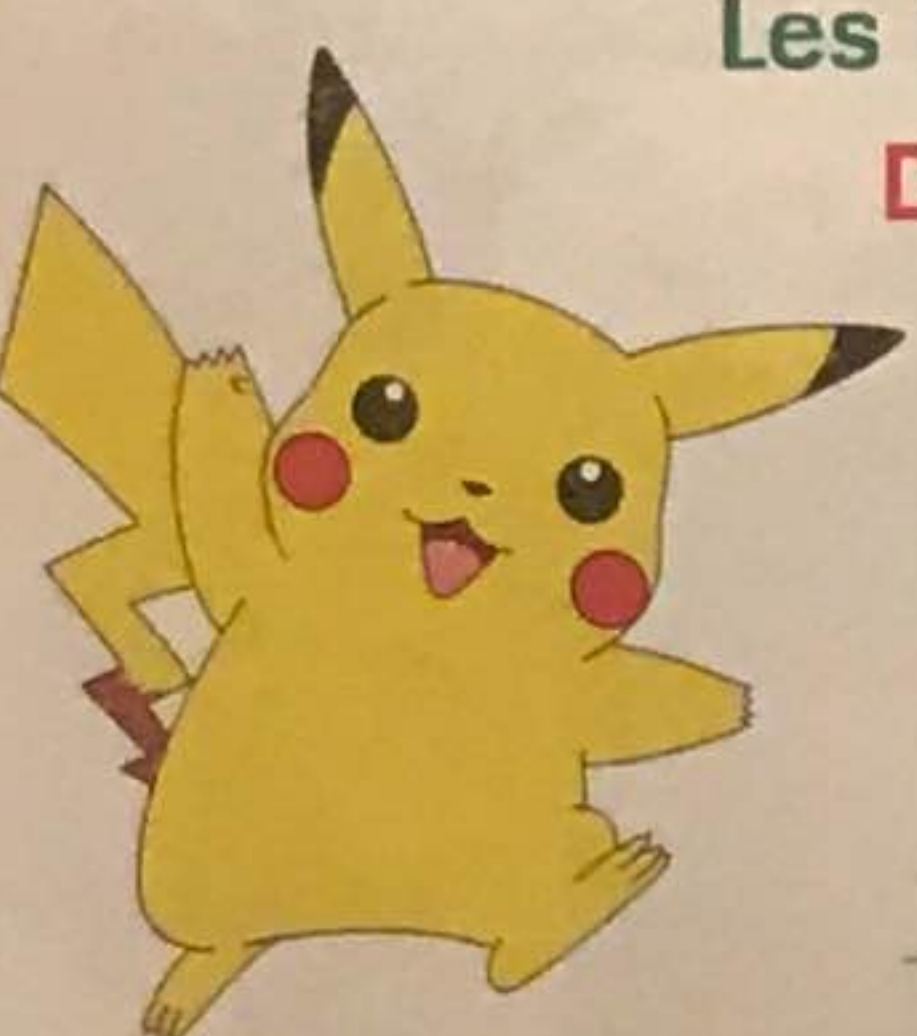
Date _____	Qui _____
------------	-----------

Date _____	Qui _____
------------	-----------

Les dates des vacances :

_____ Mes projets _____

_____ Mes projets _____



L	17
M	18
M	19
J	20
V	21
S	22
D	23
L	24
M	25
S	26
J	27
V	28
S	29
D	30
L	31

Noël

Hiver



Pourquoi, à la cathédrale orthodoxe de Paris, célèbre-t-on deux fois Noël ?

Parce que le calendrier orthodoxe est en retard sur le nôtre. Noël est donc fête en français le 25 décembre et en russe le 7 janvier.



DÉCEMBRE

S	1
D	2
L	3
M	4
M	5
J	6
V	7
S	8
D	9
L	10
M	11
M	12
J	13
V	14
S	15
D	16

JaNVier

L	1	jour de l'an
M	2	
M	3	
J	4	
V	5	
S	6	
D	7	Épiphanie
L	8	La rentrée
M	9	
M	10	
J	11	
V	12	
S	13	
D	14	
L	15	



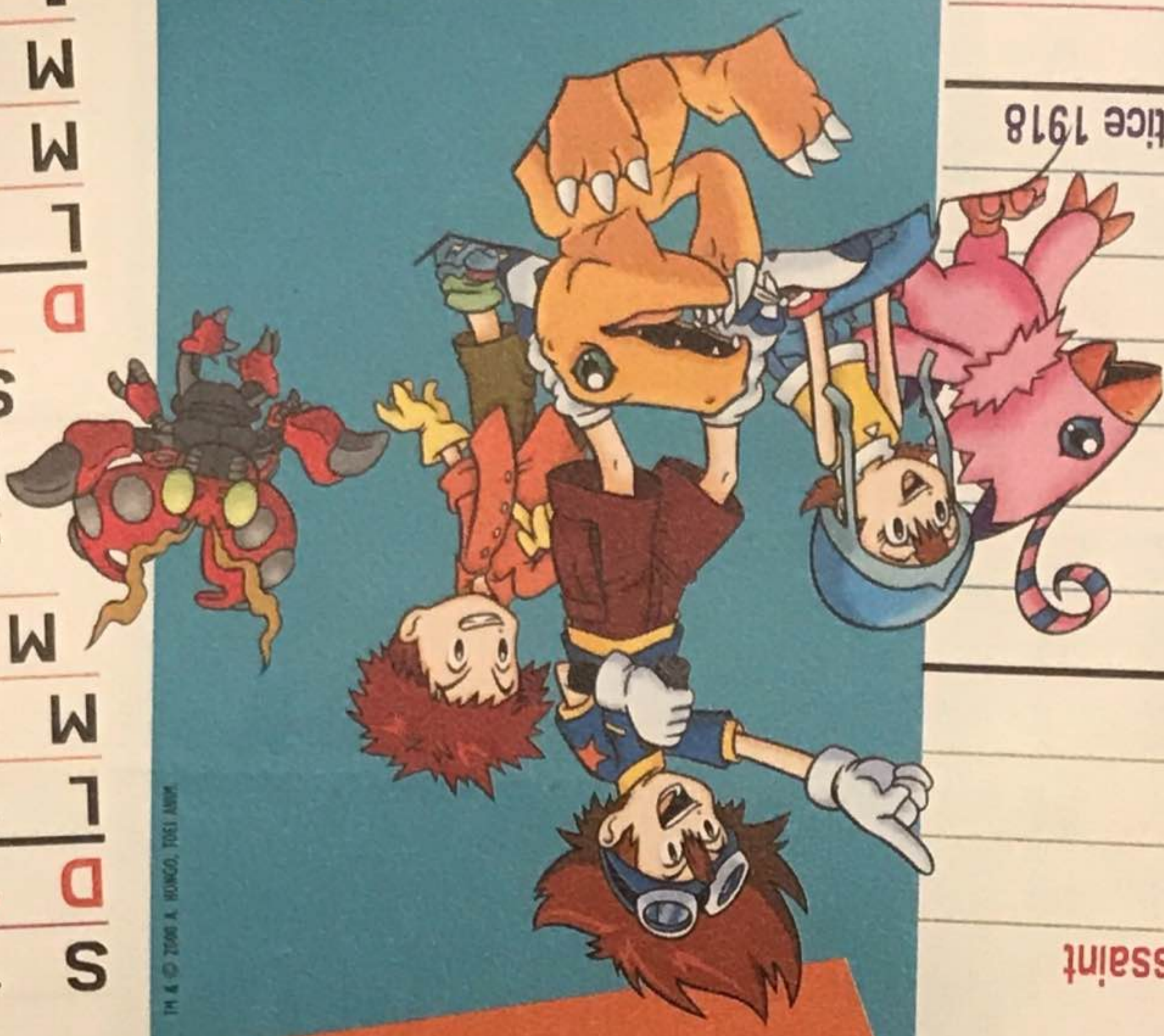
Pourquoi tous les pays du monde ne sont pas en 2001 ?
 Parce que leurs calendriers sont fondés sur des religions différentes qui n'ont pas toutes choisi le même événement comme un "zéro". Ainsi, les musulmans sont en 1422 et les juifs en 5761.

© 2000 JUNIOR TY GRIFF & CO KG

M	16
M	17
J	18
V	19
S	20
D	21
L	22
M	23
M	24
J	25
V	26
S	27
D	28
L	29
M	30
M	31

Pourquoi peut-on compter l'âge de Suzanne en lustre même si ce n'est pas une lumière ?
 Parce que un lustre c'est une période de cinq ans !

NOVEMBRE



TM & © 2006 A. BUNCO, TESI AMM

S	17
D	18
L	19
M	20
M	21
J	22
V	23
S	24
D	25
L	26
M	27
M	28
J	29
V	30

Armistice 1918

Toussaint

J	1
V	2
S	3
D	4
L	5
M	6
M	7
J	8
V	9
S	10
D	11
L	12
M	13
M	14
J	15
V	16

Février



Saint Valentin

Mardi gras

Pourquoi le calendrier hindou comporte-t-il six saisons ?

Parce que, en plus de nos quatre saisons, il comptabilise la saison des pluies et la saison de la rosée.

J	1
V	2
S	3
D	4
L	5
M	6
M	7
J	8
V	9
S	10
D	11
L	12
M	13
M	14
J	15
V	16

S	17
D	18
L	19
M	20
M	21
J	22
V	23
S	24
D	25
L	26
M	27
M	28

© 2006 WACOM INTERNATIONAL, INC. ALL RIGHTS RESERVED. NY, ARHOUD AND ALL RELATED TITLES, LOGOS AND CHARACTERS ARE TRADEMARKS OF WACOM INTERNATIONAL INC. CREATED BY CANG HARTETT

M	17
J	18
V	19
S	20
D	21
L	22
M	23
M	24
J	25
V	26
S	27
D	28
L	29
M	30
M	31

Halloween

Pourquoi le mois d'octobre 1582 fut-il très court ?
 Parce que l'ancien calendrier était si faux qu'il avait pris dix jours d'avance sur le soleil.
 Cette année-là, on passa directement du 4 octobre au 15 !



octobre

L	1
M	2
M	3
J	4
V	5
S	6
D	7
L	8
M	9
M	10
J	11
V	12
S	13
D	14
L	15
M	16

MaRS

J	1
V	2
S	3
D	4
L	5
M	6
M	7
J	8
V	9
S	10
D	11
L	12
M	13
M	14
J	15
V	16



Pourquoi le printemps commence-t-il le 21 mars ?
 Parce que c'est le jour du solstice, c'est-à-dire que les jours commencent à rallonger ce jour-là.

S	17
D	18
L	19
M	20
M	21
J	22
V	23
S	24
D	25
L	26
M	27
M	28
J	29
V	30
S	31

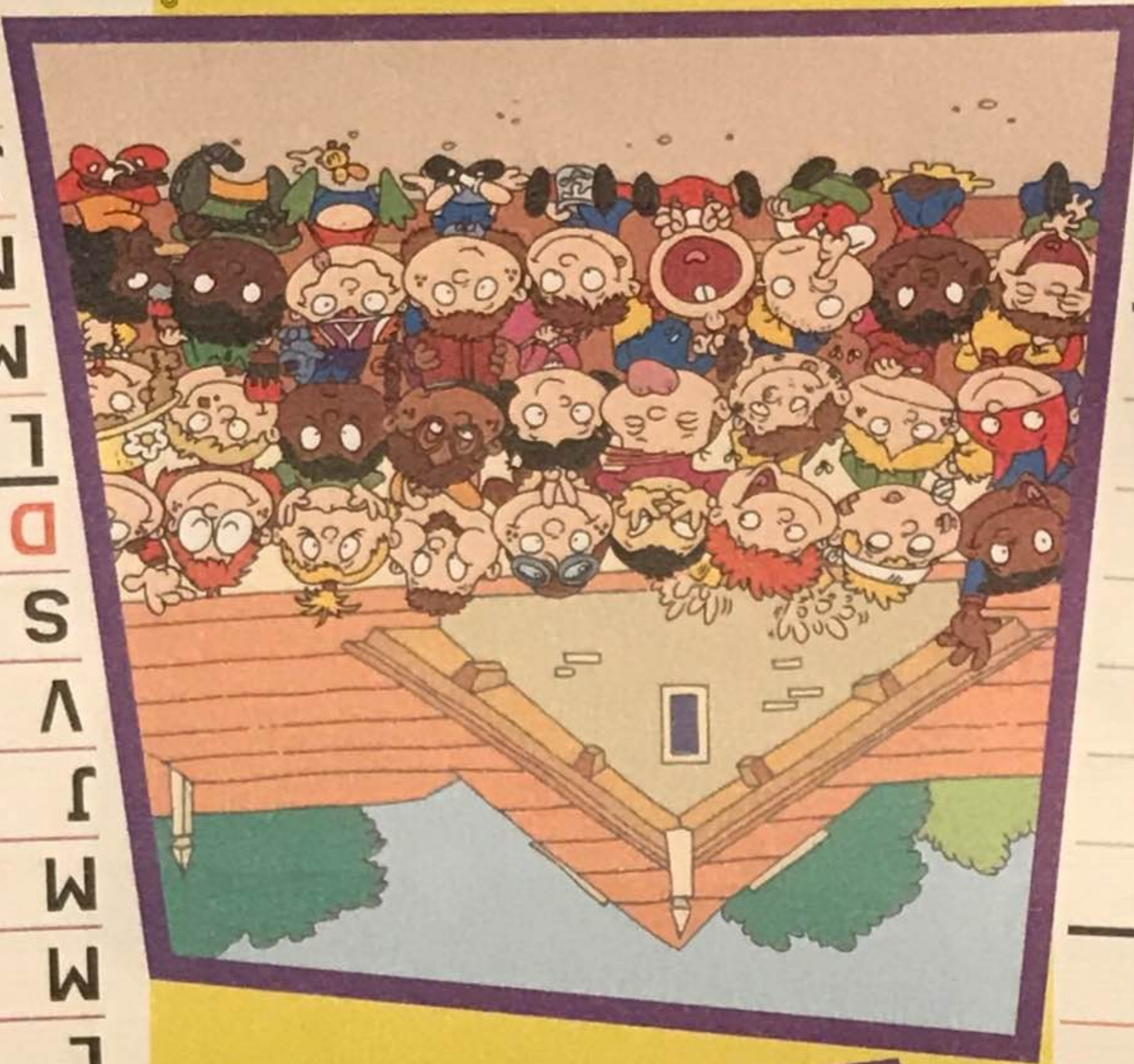
Printemps

© 1991 - ZAP ANTONIO, CREATIS, GARE FALLA, TY TOTO, UOMO, H. DALLI. © POUCHI PROJECT '91. POUCHI PROPRIETÀ E MARCHI REGISTRATI.

Pourquoi septembre se nomme-t-il "septième mois" alors que c'est le neuvième ? Parce qu'autrefois, à Rome, c'était bien le septième mois de l'année. Puis, la date du début de l'année fut changée et septembre devint le neuvième mois.


© SPLASH HOLDING LTD 2000

L	17
M	18
M	19
J	20
V	21
S	22
D	23
Automne	
L	24
M	25
M	26
J	27
V	28
S	29
D	30



S	1
D	2
L	3
M	4
M	5
J	6
V	7
S	8
D	9
L	10
M	11
M	12
J	13
V	14
S	15
D	16

Septembre

D	1	
L	2	
M	3	
M	4	
J	5	
V	6	
S	7	
D	8	
L	9	
M	10	
M	11	
J	12	
V	13	
S	14	
D	15	Pâques

avril

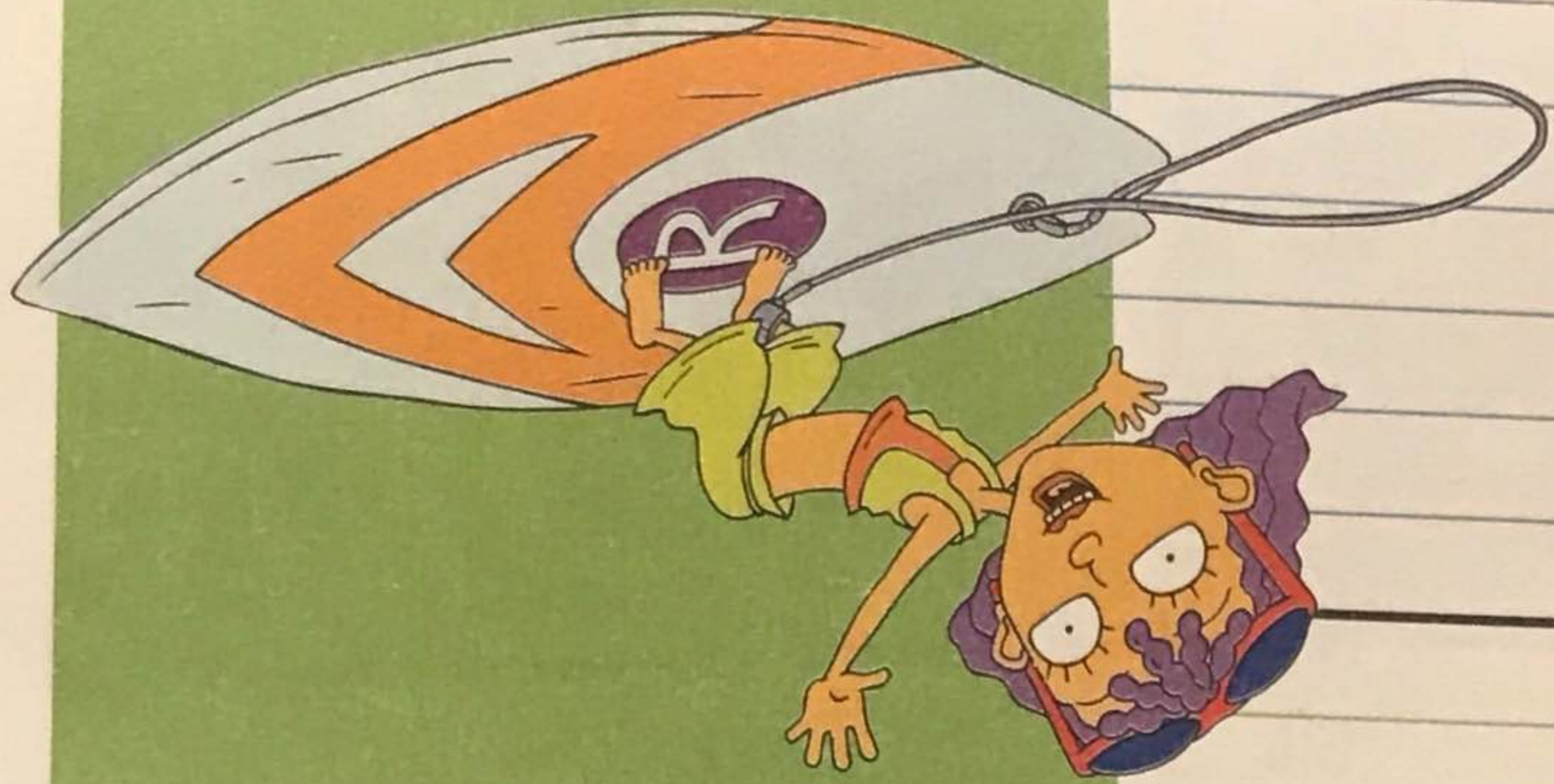


Pourquoi accroche-t-on des poissons dans le dos des copains le 1^{er} avril ?

Parce que, dit-on, autrefois, l'année commençait ce jour-là. Mais, cette explication est aussi une farce. En fait, dans chaque région l'année commençait à une date différente : Noël, Pâques, par exemple, jusqu'en 1564.

L	16
M	17
M	18
J	19
V	20
S	21
D	22
L	23
M	24
M	25
J	26
V	27
S	28
D	29
L	30

Pourquoi de 1792 à 1805, le 15 août s'est-il appelé le 5 fructidor ? Parce qu'à cette époque, un nouveau calendrier avait été adopté afin les mois portaient des noms évoquant les saisons et les cultures.



août

V	17
S	18
D	19
L	20
M	21
M	22
J	23
V	24
S	25
D	26
L	27
M	28
M	29
J	30
V	31

M	1
J	2
V	3
S	4
D	5
L	6
M	7
M	8
J	9
V	10
S	11
D	12
L	13
M	14
M	15
J	16

Assomption

Mai



M	1	Fête du travail
M	2	
J	3	
V	4	
S	5	
D	6	
L	7	
M	8	Victoire
M	9	
J	10	
V	11	
S	12	
D	13	
L	14	
M	15	
M	16	

J	17	
V	18	
S	19	
D	20	
L	21	
M	22	
M	23	
J	24	Ascension
V	25	
S	26	
D	27	Fête des mères
L	28	
M	29	
M	30	
J	31	

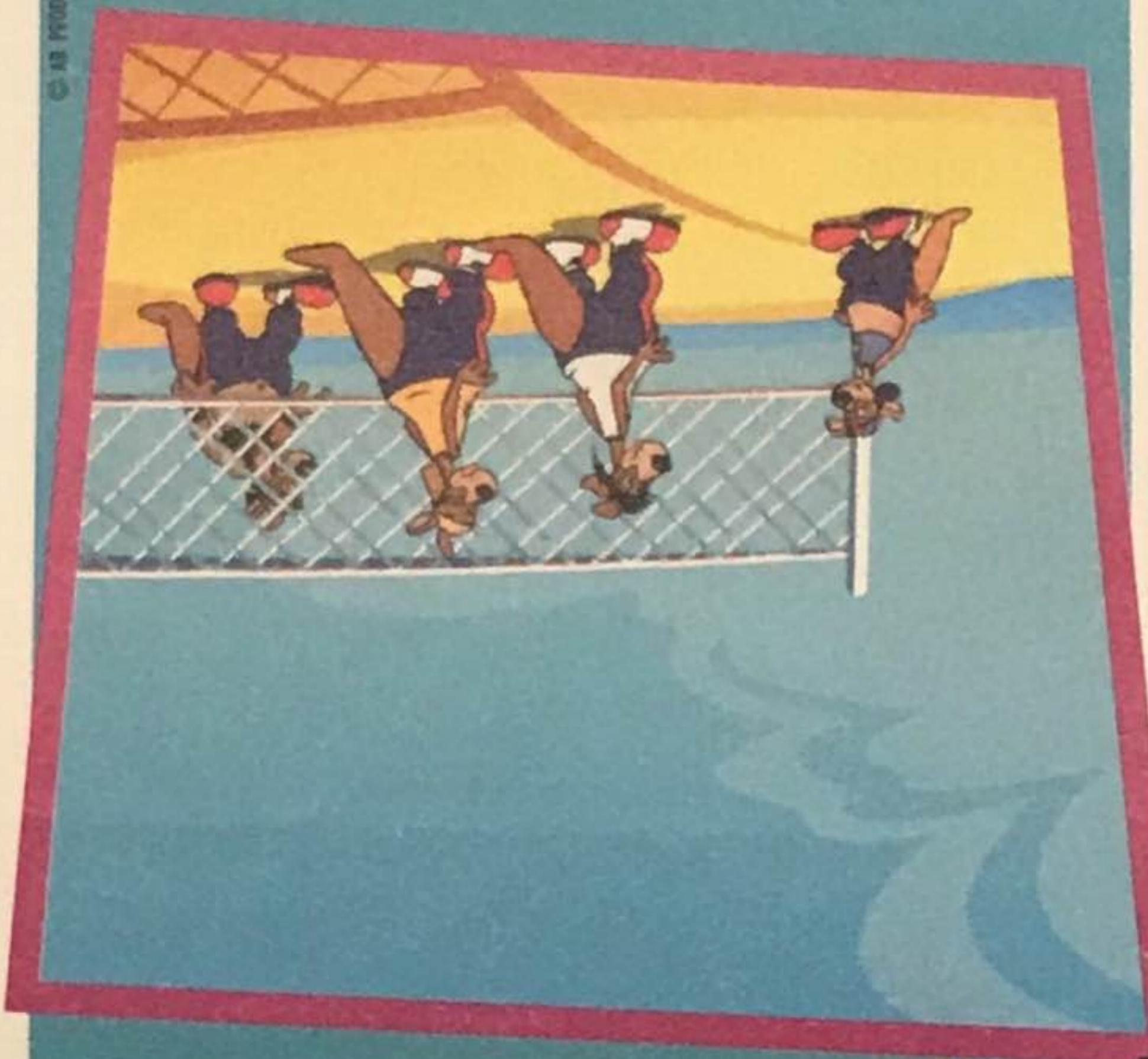
Pourquoi la date de la fête de l'Ascension change-t-elle tous les ans ? Parce que la date de cette fête religieuse est fixée d'après l'ancien calendrier lunaire.

TM & © 2000 NINTENDO

M	17
M	18
J	19
V	20
S	21
D	22
L	23
M	24
M	25
J	26
V	27
S	28
D	29
L	30
M	31

© M. PRODUCTION MONDRIJN

Pourquoi faut-il beaucoup de décades pour faire une décennie ?
 Parce qu'une décade c'est dix jours et qu'une décennie c'est dix ans.



JUILLET

D	1
L	2
M	3
M	4
J	5
V	6
S	7
D	8
L	9
M	10
M	11
J	12
V	13
S	14
D	15
L	16

Fête nationale

V	1
S	2
D	3
L	4
M	5
M	6
J	7
V	8
S	9
D	10
L	11
M	12
M	13
J	14
V	15

Juin



Pourquoi l'été commence-t-il le 21 juin ?
 Parce que c'est le jour de l'équinoxe où la nuit est exactement aussi longue que le jour.

À partir de demain, les jours vont raccourcir !

S	16
D	17
L	18
M	19
M	20
J	21
V	22
S	23
D	24
L	25
M	26
M	27
J	28
V	29
S	30

Été

Vacances d'été

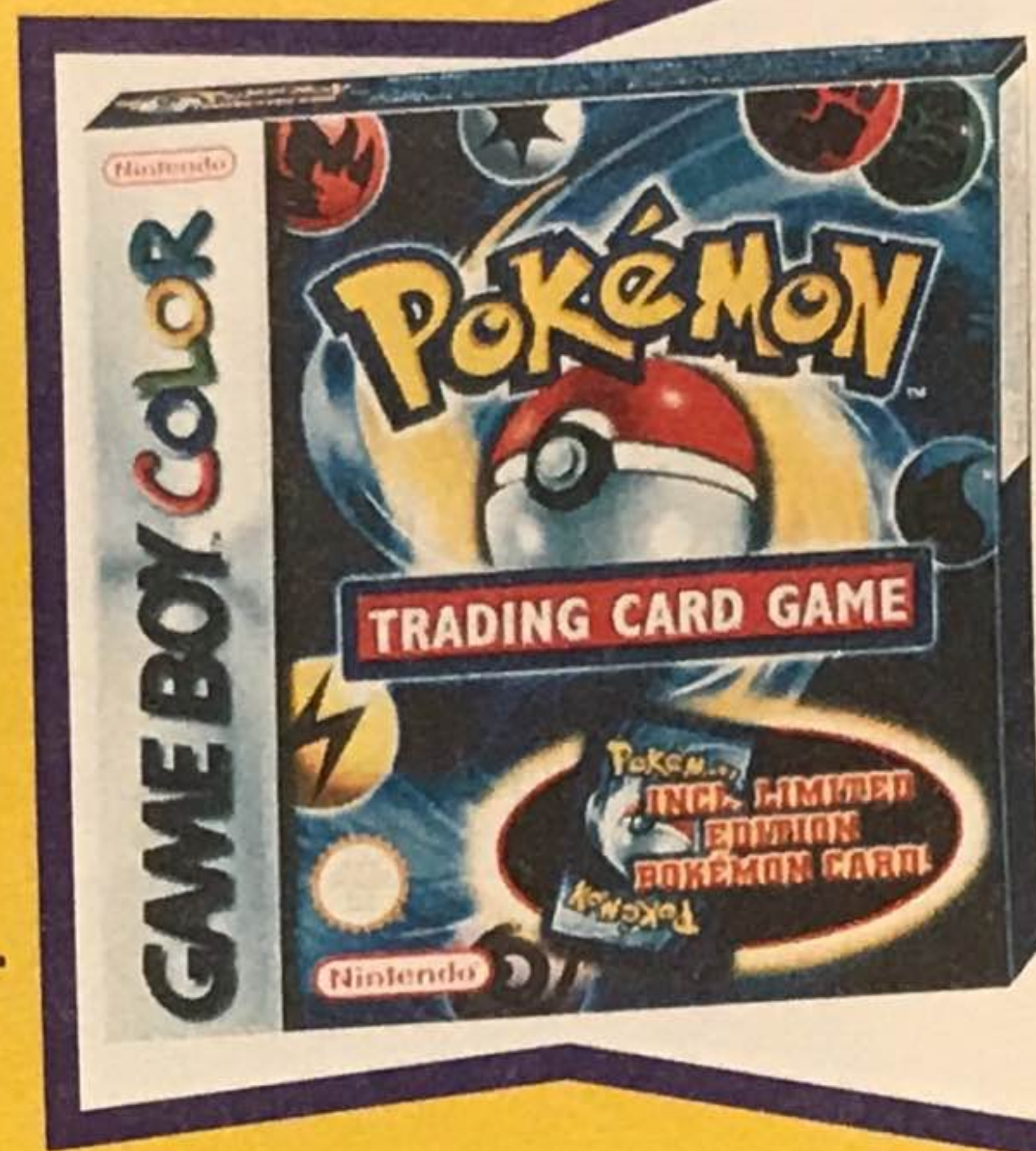
Le Pokémon Trading Card Game est le dernier-né des jeux Pokémon sur Game Boy Color.

Évidemment, tu sais déjà jouer aux cartes Pokémon éditées par Wizards of the Coast... Alors sur la version électronique, tu apprécieras les nombreux bonus :

27 nouvelles cartes totalement inédites et une véritable carte Pokémon exclusive !

Le principe du jeu est simple : tu dois battre tous les joueurs pour devenir un Grand Maître Pokémon et obtenir les quatre cartes légendaires... Tu pourras aussi échanger tes cartes avec tes copains, grâce au câble Game link.

Et si, en plus, tu as l'imprimante Game Boy, tes cartes ne seront plus virtuelles !



À partir du 6 janvier 2001, la ligue Pokémon des cartes à jouer et à collectionner reprend dans plus de 200 magasins de jeux et de jouets ! À cette occasion, rejoint la ligue ! Wizard of the Coast t'offre en super exclusivité la carte de Mew, le 151^e Pokémon.



Pour les jeux Pokémon or et argent sur Game Boy Color, il te faudra patienter encore un peu, ils ne sortiront pas avant avril 2001 ! Mais ça vaut le coup d'attendre puisque tu découvriras sur les versions or et argent 100 nouveaux personnages...

Le 21 février est un jour à marquer d'une pierre blanche pour les Poké-fans ! C'est le jour de la sortie d'un coffret regroupant deux cassettes vidéo de dix épisodes chacune de la série Pokémon. Un véritable coffret collector à garder précieusement !





Inscris horizontalement dans cette grille les noms des Pokémon de l'image et, si tu ne te trompes pas, tu liras verticalement le nom des Pokémon à tête rouge. Pour t'aider, nous avons déjà inscrit certaines lettres à leur place.

							M	A	R	R	I	L		
P	S	Y	K	O	K	W		A	K					
									F					
				J	O	L	I	F	L	O	R			
	B	V	L	B	I	Z	A	R	R	E				
			M	I	M	I	T	O	S	S				
							P	I	K	A	C	H	V	
					C	A	R	A	P	V	C	E		

Trouve tous les mots de la liste dans la grille. Attention, les Pokémon t'ont réservé une surprise : les mots ont été écrits en zigzag comme sur l'exemple. Tu peux te déplacer horizontalement, verticalement, de gauche à droite et de droite à gauche mais pas en diagonale. Tes héros sont vraiment gentils : une lettre n'est utilisée qu'une fois. Les lettres restantes te donneront le nom du Pokémon qui dort au pied de la grille!



- ABRA
- ANTIPARA
- CANARTICHO
- CARAPUCE
- CELADOPOLE
- COMBAT
- EAU
- FORT
- INVINCIBLES
- JOELLE
- KADABRA
- ONDINE
- POKEMON
- PTERA
- RAICHU
- ~~REPTINGEL~~
- SUCCES
- SACHA
- TETARTE
- VIVACITE

R	E	P	T	A	B	K	O	P	A	S
F	L	E	N	R	R	E	A	H	C	C
O	R	C	N	A	A	M	O	N	R	A
O	T	N	E	N	T	I	A	E	A	P
N	D	I	O	C	A	P	U	E	C	U
O	R	A	I	A	R	A	K	A	D	A
H	U	H	C	N	E	C	N	A	R	B
C	I	T	R	A	L	A	T	E	V	F
M	O	C	E	S	O	D	A	T	I	V
B	I	B	L	L	P	S	R	T	E	A
A	C	N	E	L	O	E	J	E	I	C
T	V	I	P	T	S	C	O	E	T	E
I	N	A	R	E	U	C	X	L	L	E



Arnold et Gérald

adorent faire des kilomètres à vélo. Quand il y a des embouteillages, ça va plus vite! Mais connais-tu, aussi bien que tes héros, le code du bon cycliste ?



1

Que signifie ce panneau ?

- A Tu peux foncer : accès autorisé pour les vélos seulement.
 B Pédale fort : c'est interdit uniquement aux motos.
 C Fais demi-tour : l'accès est interdit aux bicyclettes.

2

Que dois-tu faire quand tu vois ce panneau ?

- D Vas-y : la piste est faite spécialement pour toi.
 E N'y va pas, c'est réservé aux trottinettes!
 F Laisse tomber, c'est interdit aux vélos.



4

En ville, une voiture te dépasse. Quel intervalle doit-elle laisser au minimum entre elle et ton vélo ?

- J 1 m - K 1,50 m - L 2 m



3

Et celui-ci ?

- G Interdit aux 2 roues et voitures.
 H Seuls les vélos peuvent passer.
 I Il est interdit aux vélos de stationner.



5

Il fait nuit et tu dois rentrer chez toi à vélo. Que fais-tu ?

- M Tu manges un ver luisant.
 N Tu ne fais rien, les voitures n'ont qu'à faire attention.
 O Tu mets ta dynamo et des bandes phosphorescentes sur ton blouson.

Joue avec HÉ ARNOLD!



Arnold et Gérald adorent jouer au billard !



Dans ce laby, tu peux passer d'une boule à une autre horizontalement ou verticalement si elles ont le même numéro ou si elles sont d'une même couleur. Sauras-tu aller de la boule jaune, en haut à gauche, à la boule jaune, en bas à droite ?

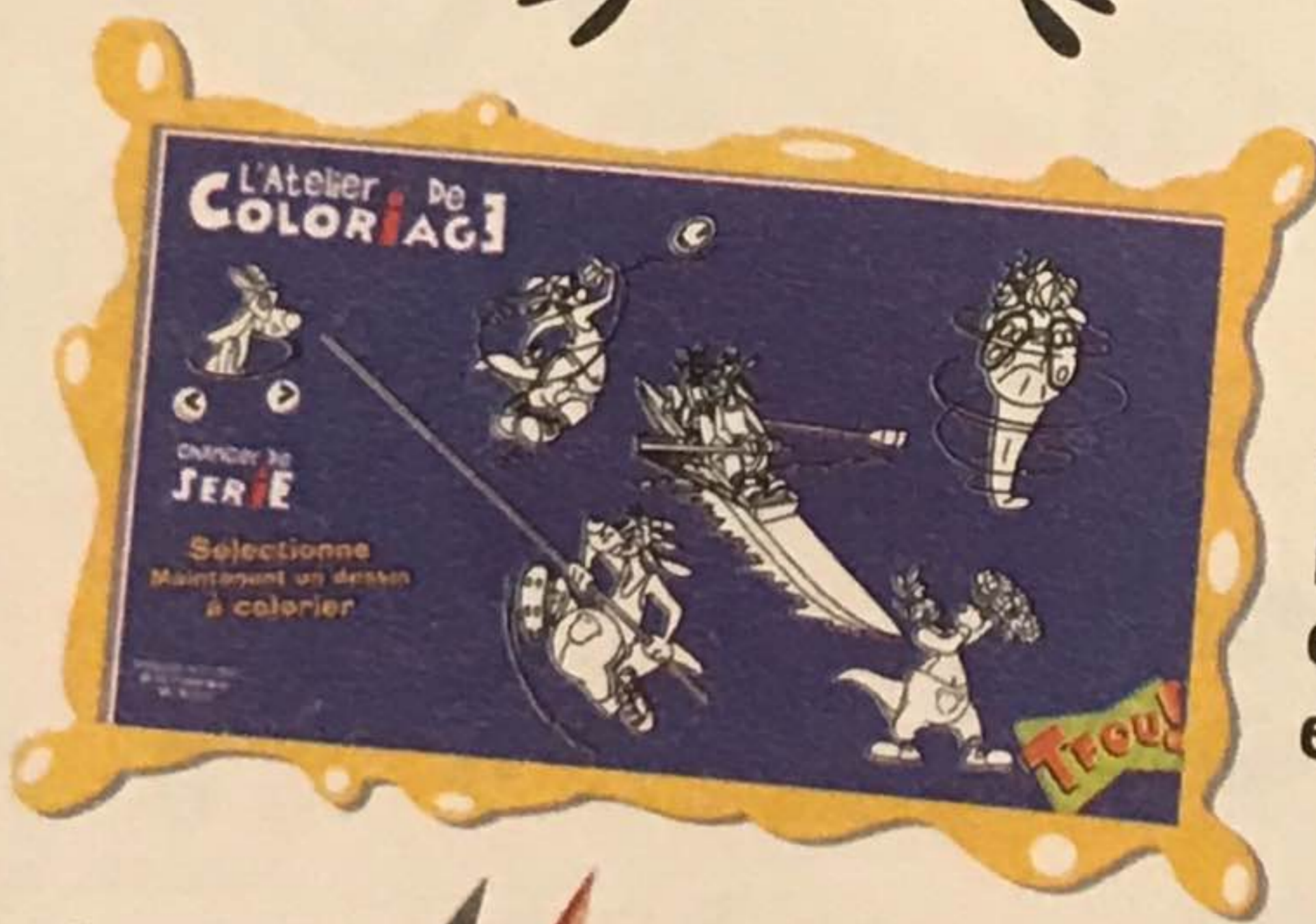
				5	5	3	1	1	8
				1	2	3	8	8	8
9	9	1	2	1	1	2	3		
2	5	4	2	8	1	2	6		
2	5	2	2	7	7	5	1		
7	7	2	1	1	6	6	1		
6	6	5	3	3	3	9	9		
2	6	4	8	6	6	2	2		
2	9	4	1	1	8	8	2		
2	1	3	3	4	4	2	7		

“IL y a Que Du

DES Nouveaux Coloriages!



Retrouve de nouveaux coloriages des Castors Allumés et ils en verront de toutes les couleurs !



Les Kangoo. aussi t'attendent pour voir la vie en rose, en bleu, en multicolore !



Grâce à **Trou!** et à son nouveau forum, rencontre d'autres Tfounautes ! C'est super amusant et pratique pour se dire des tonnes de trucs et se faire des tas de Tfoucopains et Tfoucopines.

Neuf sur TEOU!

Des Nouveaux Jeux !!!



▲ L'homme Canon, c'est canon et il faut marquer le plus de points possible !!!

◀ Basket au cirque : dresseur de basketteurs, c'est ton nouveau métier !

Et le tant attendu jeu d'Argai, où tu dois faire sauter Oscar pour qu'il récupère un max d'ingrédients afin de les donner à Barnabé et Argai !!!



L'astuce De TEOU! Mag

Dans le jeu d'Argai, pour redonner de l'impulsion à Oscar, donne un mouvement avec le vaisseau dans le sens inverse de la trajectoire du gros Oscar. Il repartira encore plus fort !



eN DiReCT **CHeZ Toi** PaR La PoStE!

**AGENDA TACTILE
AVEC STYLET
ET COUVERCLE
RABATTABLE**

18 fonctions :
parlant, répertoire téléphonique,
horloge, calendrier, code secret,
alarme, journal personnel, mémo,
calculatrice, emploi du temps...
219 F. REF 007



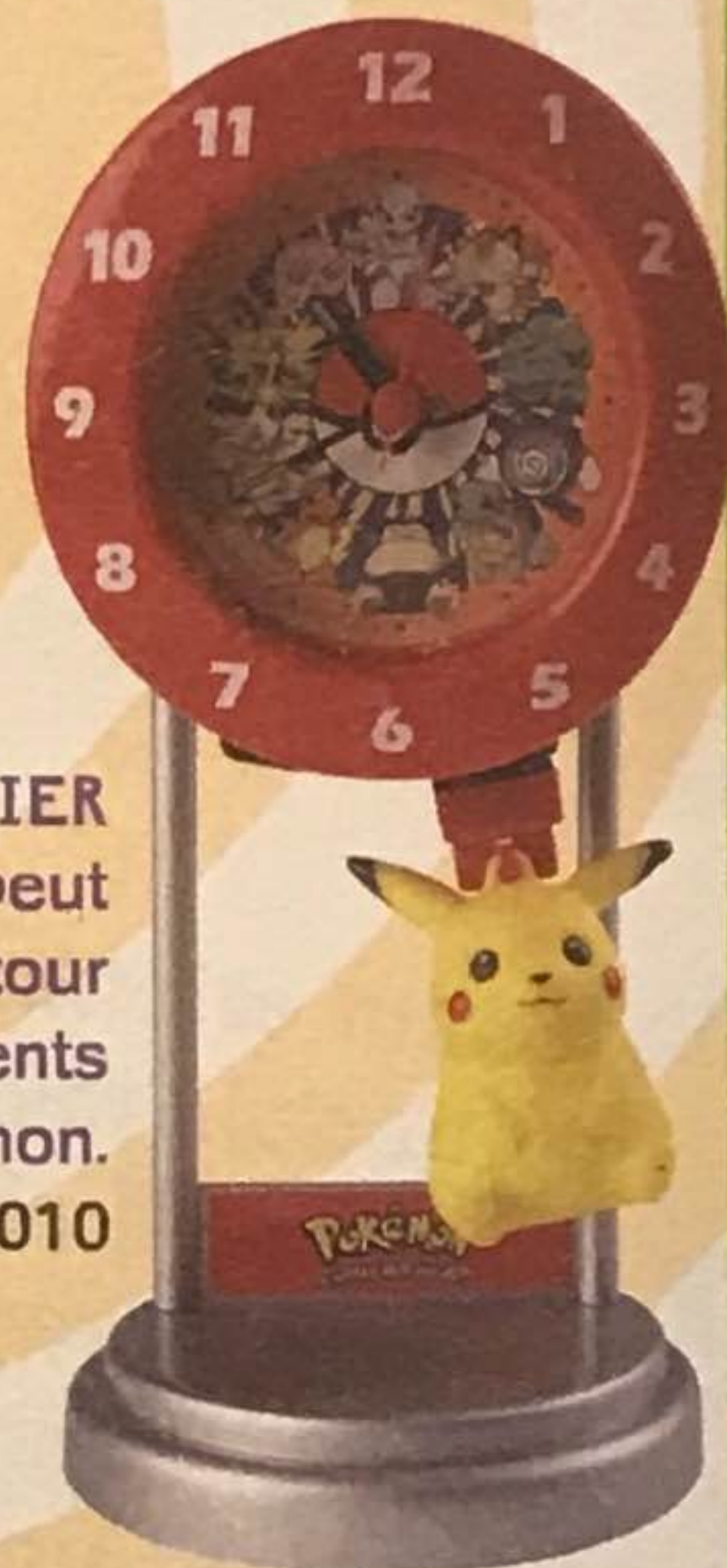
**MONTRE ANALOGIQUE AVEC
PIKACHU en 3D sur le cadran.**
Bracelet transparent
avec différents
personnages Pokémon.
139 F. REF 008

RÉVEIL PIKACHU

Quartz musical-Alarme à répétition.
Lorsqu'on appuie sur le bouton
"Démo" le générique Pokémon
se déclenche.
139 F. REF 009



**PENDULE À BALANCIER
PIKACHU** sur socle et peut
être suspendue. Contour
rouge, fond avec différents
personnages Pokémon.
149 F. REF 010



BON DE COMMANDE • LIVRAISON GRATUITE (France Métropolitaine)

REF	Nom du produit	Quantité	prix unité	Total
007	Agenda tactile		219 F	F
008	Montre Pikachu		139 F	F
009	Réveil Pikachu		139 F	F
010	Pendule Pikachu		149 F	F
TOTAL de la commande				F

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Règlement par Chèque bancaire ou postal joint libellé à l'ordre de : Best Net - 38, rue de Berri 75008 Paris
OFFRE VALABLE EN FRANCE MÉTROPOLITAINE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

Signature des Parents



Es-tu prêt(e) pour le XXI^e siècle?

Argaï n'a aucun problème pour passer d'une époque à une autre. Pour le prince du Moyen-Age, débarquer en 2075 est une aventure ordinaire !

Et toi, es-tu résolument moderne ou plutôt démodé ? Est-ce que l'avenir te fait peur, t'attire ou te laisse indifférent ? Pour savoir si tu es prêt pour le XXI^e siècle, fais vite ce test !



1 Es-tu déjà allé(e) sur internet ?

- A - Internet ? Connais pas !
- B - Tu y es déjà allé(e) quelquefois chez un copain.
- C - Oui, tu y vas souvent.



2 Tu notes tes adresses :

- D - Dans ton carnet d'adresses ou ton cahier de textes.
- E - Dans ton agenda électronique ou sur ton ordinateur.
- F - Sur des post-it que tu perds aussitôt !



3 Et la musique ?

- G - MP3 n'a aucun secret pour toi et tu penses que les MiniDisc sont l'avenir.
- H - Tu écoutes la radio ou des cassettes.
- I - Tu n'as que des CD, évidemment.



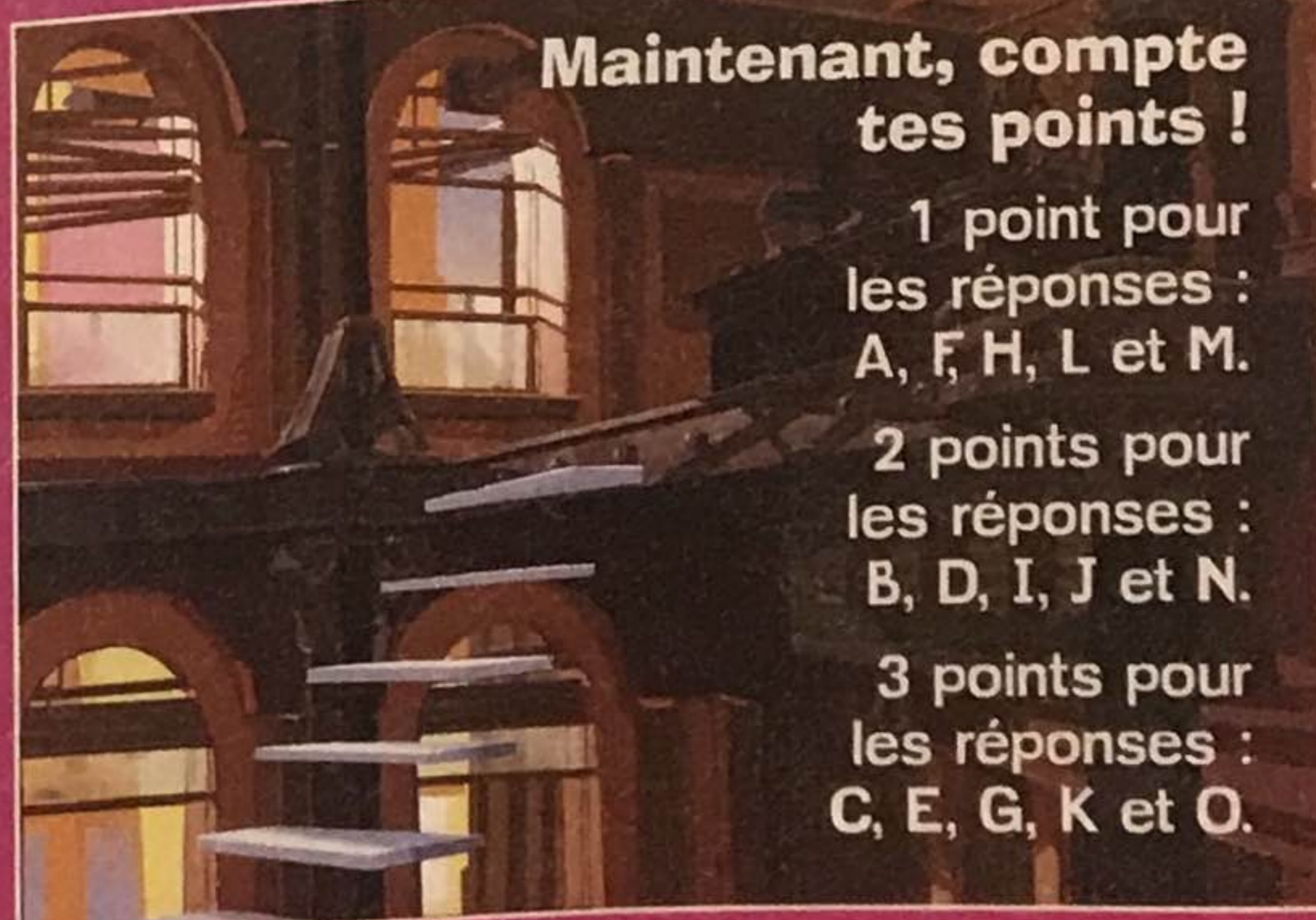
4 Selon toi, comment te déplaceras-tu quand tu auras ton permis ?

- J - En voiture, comme aujourd'hui, sauf que ce sera toi au volant.
- K - En patinette volante.
- L - Tu n'arrives pas à l'imaginer.



5 Qu'y aura-t-il dans ton assiette en 2075 ?

- M - La même chose que te sert ta mère mais en moins bon !
- N - Des plats déshydratés.
- O - Des pilules-repas.



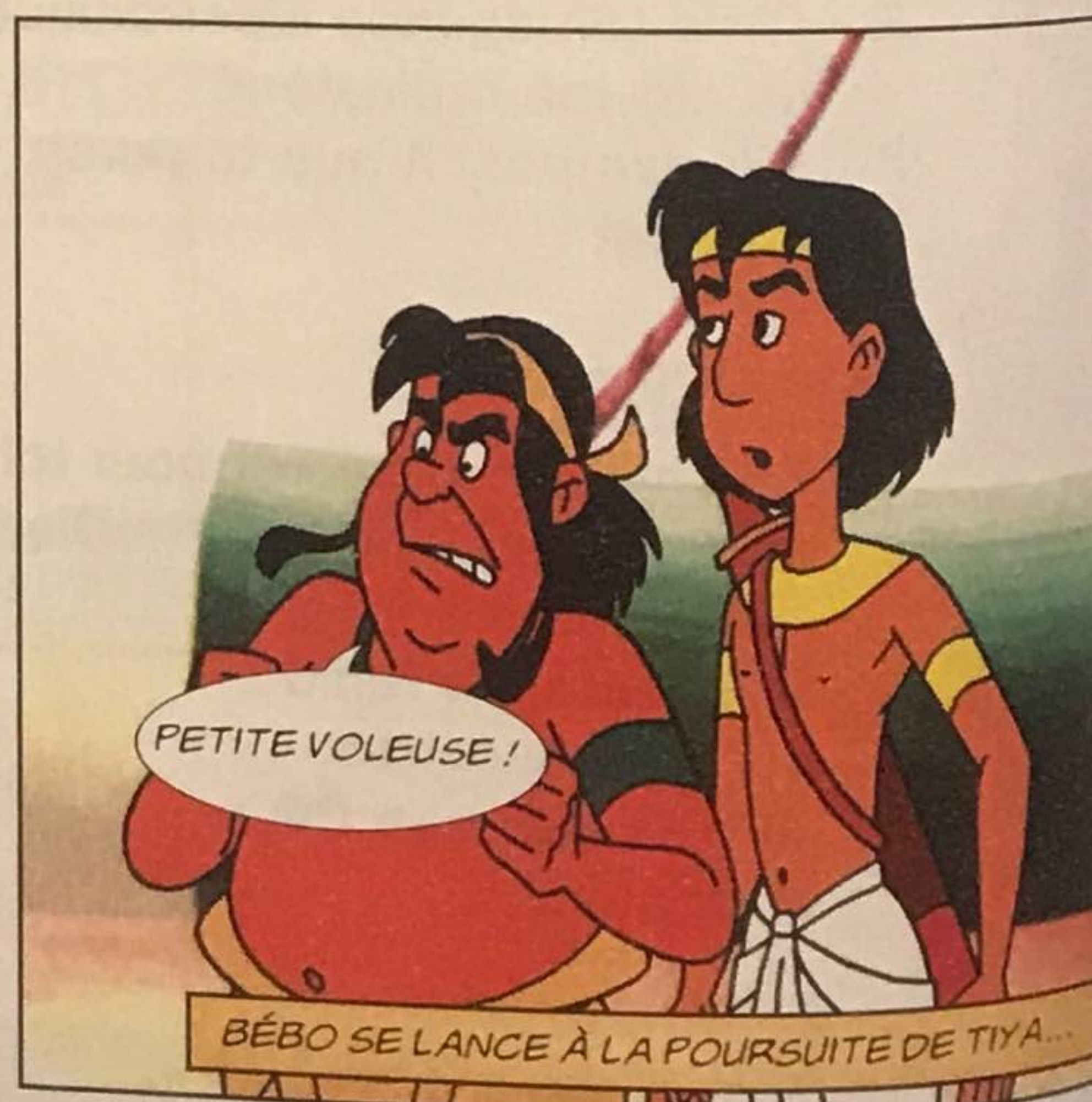
Maintenant, compte tes points !

1 point pour les réponses : A, F, H, L et M.

2 points pour les réponses : B, D, I, J et N.

3 points pour les réponses : C, E, G, K et O.

Ça y est ? Tu peux aller en page 66 pour lire les résultats du test.



THÉTI ARRIVE AVEC RAOUSER...

ALORS, TOUT EST
PRÊT, PAPYRUS ?



THÉTI LUI RÉPOND SUR LE MEME TON HAUTAIN...

TRES BIEN, MON AMI !
ALORS, EN ROUTE !


N'OUBLIE PAS, THÉTI,
RIEN NE DOIT TE FAIRE
RENONCER. ET QUOI QU'IL
ARRIVE, AIE CONFIANCE
EN HATHOR !

TU PEUX COMPTER
SUR MOI, RAOUSER !

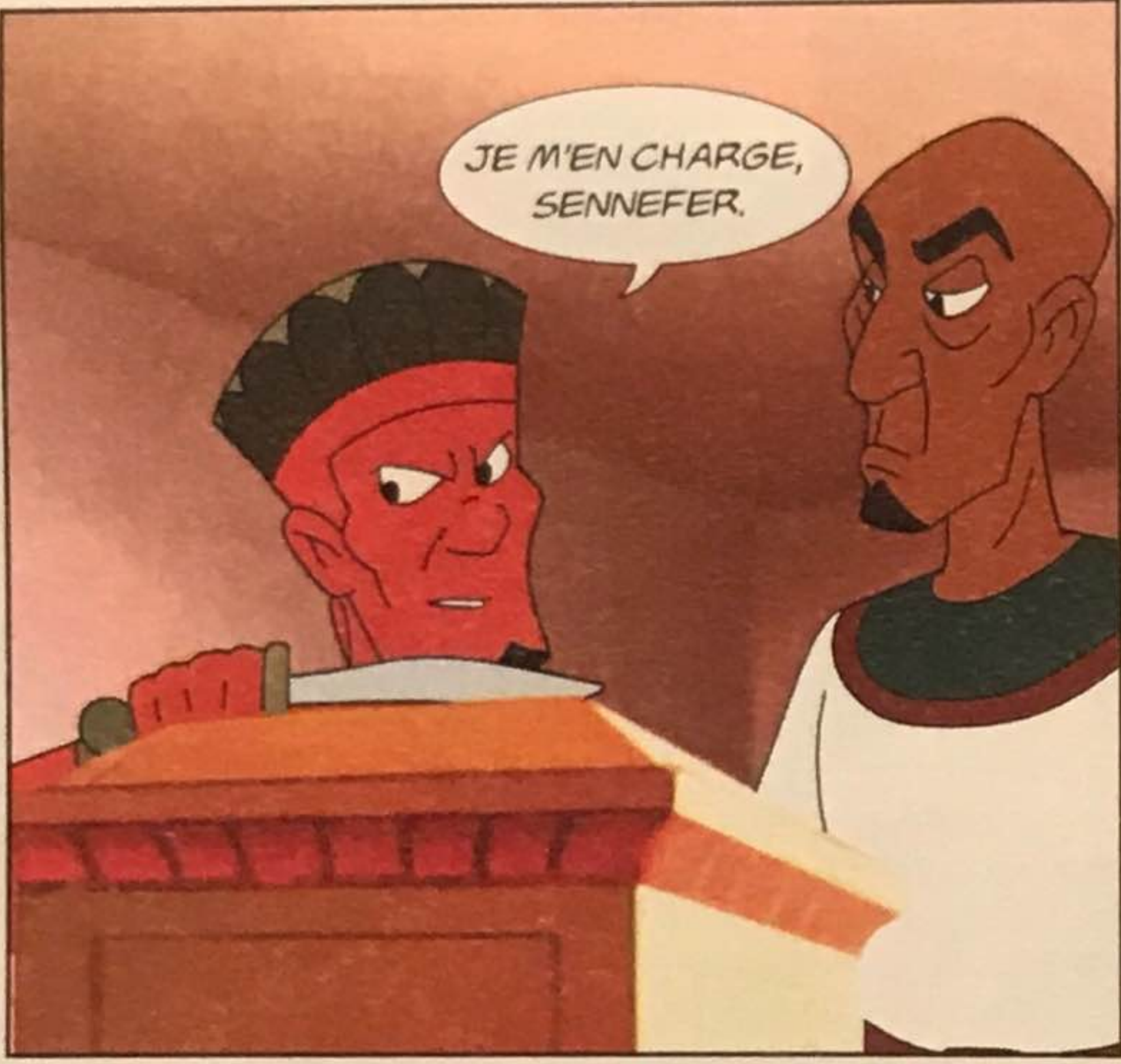
QUANT À MOI,
MODESTE PECHEUR,
J'ESPERE QUE LA
PROMENADE SERA
AGRÉABLE.

QUE LES DIEUX SOIENT
AVEC VOUS, MES AMIS !


AU MEME INSTANT...




VOILÀ LE COFFRE QUE NOUS
CHERCHIONS ! IL SUFFIT DE L'OUVRIR
ET LE PAPYRUS D'HATHOR
SERA À NOUS.



JE M'EN CHARGE,
SENNEFER.

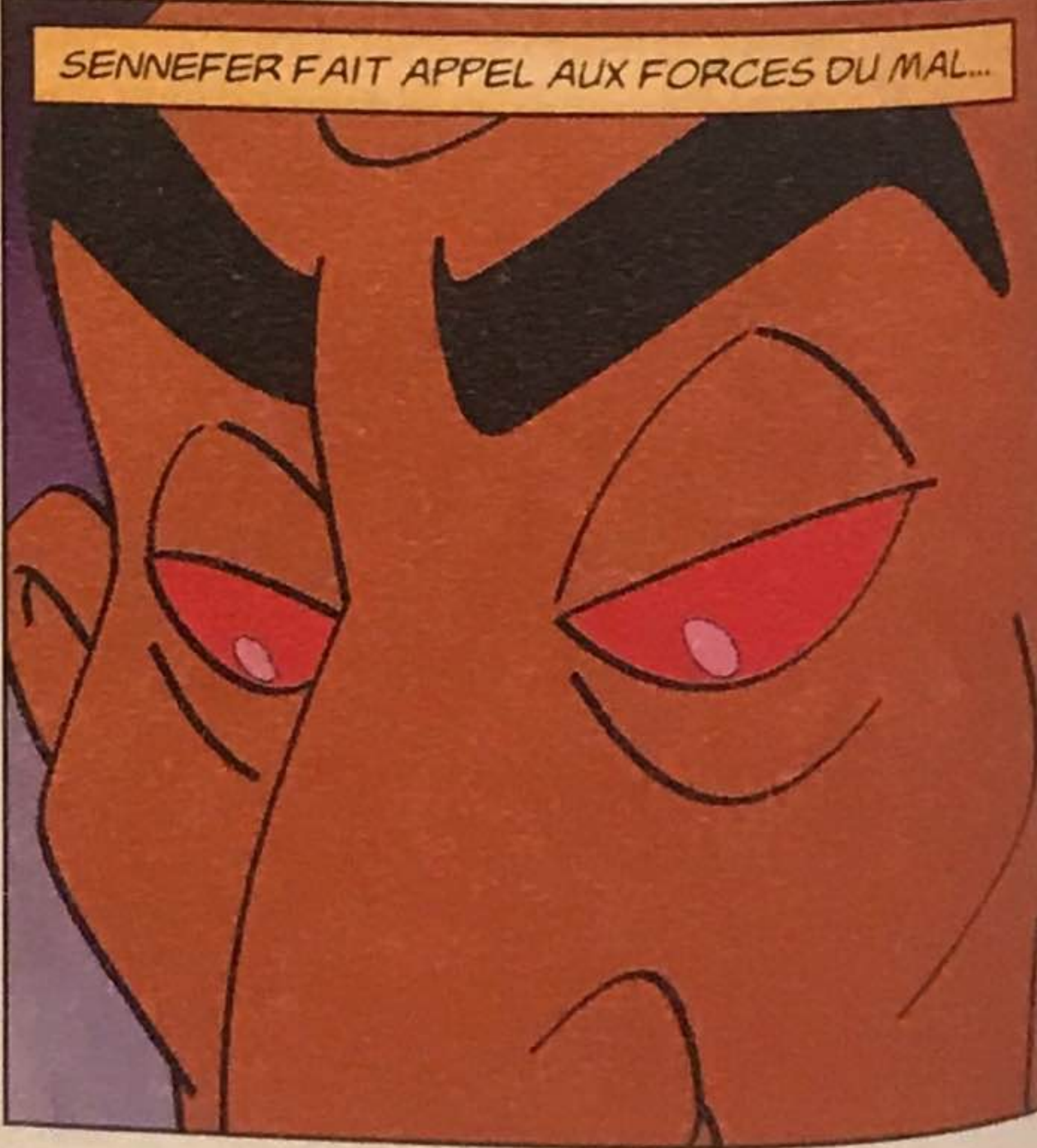


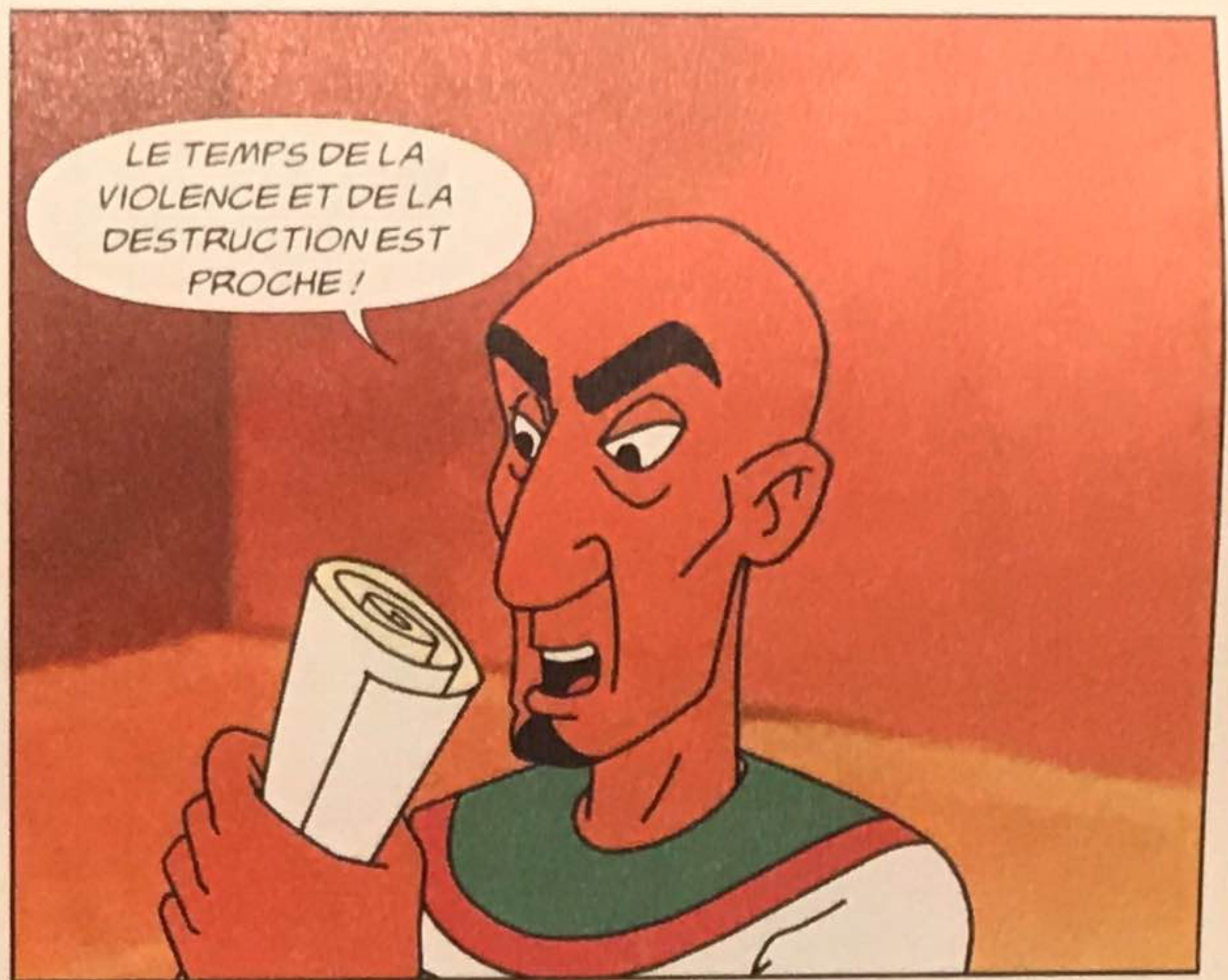
TON GLAIVE SERAIT
IMPUISSANT. FAIS
PLUTÔT LE GUET ET
LAISSE-MOI AGIR.



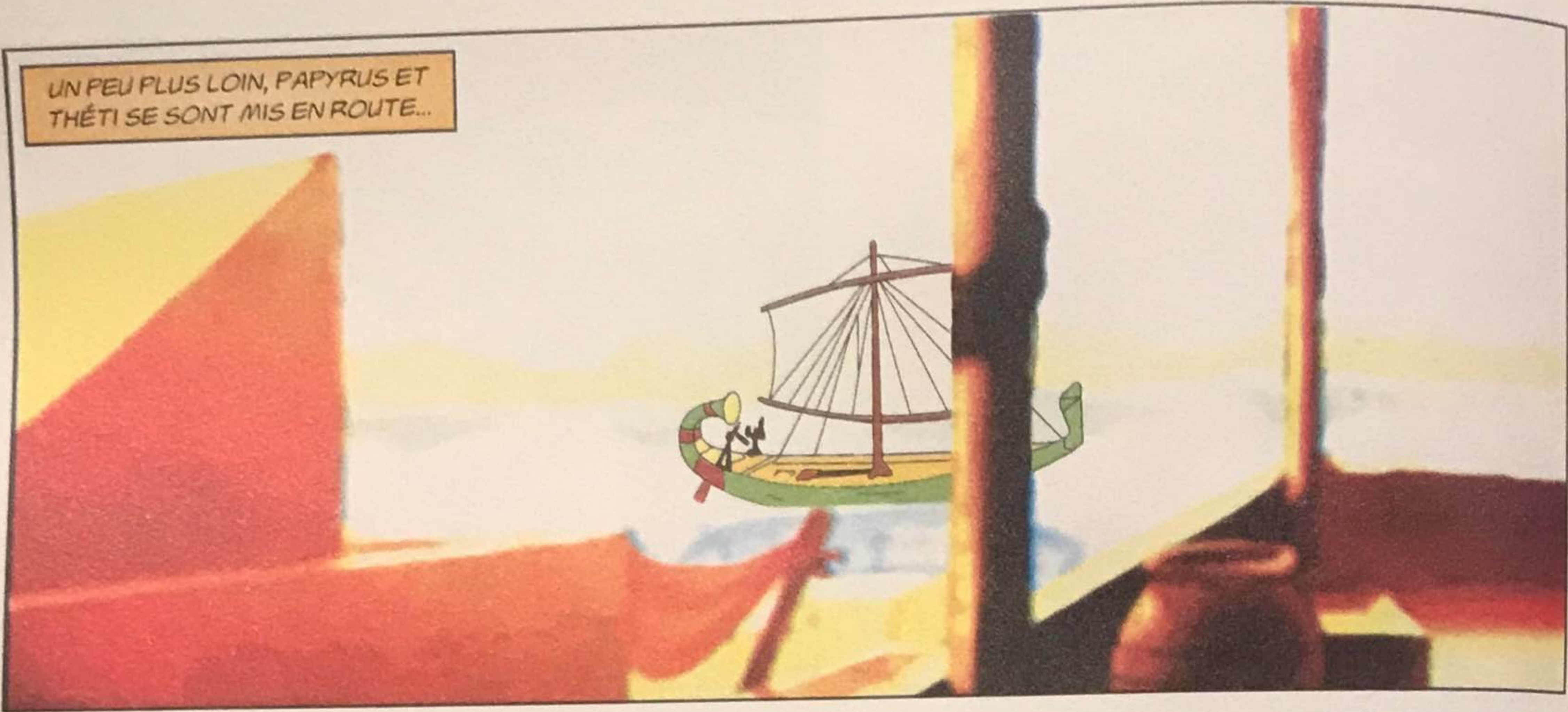
JE POURRAIS BIEN TE
FAIRE CHANGER DE TON !

SENNEFER FAIT APPEL AUX FORCES DU MAL...





UN FEU PLUS LOIN, PAPYRUS ET THÉTI SE SONT MIS EN ROUTE...



BON VOYAGE,
PAPYRUS!



REVIENS-NOUS VITE!
THEBES EST SI TRISTE
SANS TOI!



BON, CHEPSI,
RÉFLÉCHISSONS... QUEL
CADEAU POURRAIT BIEN
NOUS OFFRIR BÉBO?



BÉBO A ENFIN RÉUSSI À REJOINDRE
LES DEUX PETITS VOLEURS...

TIYA, PETIT DÉMON!
RENDIS-MOI MA
BOURSE!



ATTRAPE-MOI
D'ABORD, BÉBO



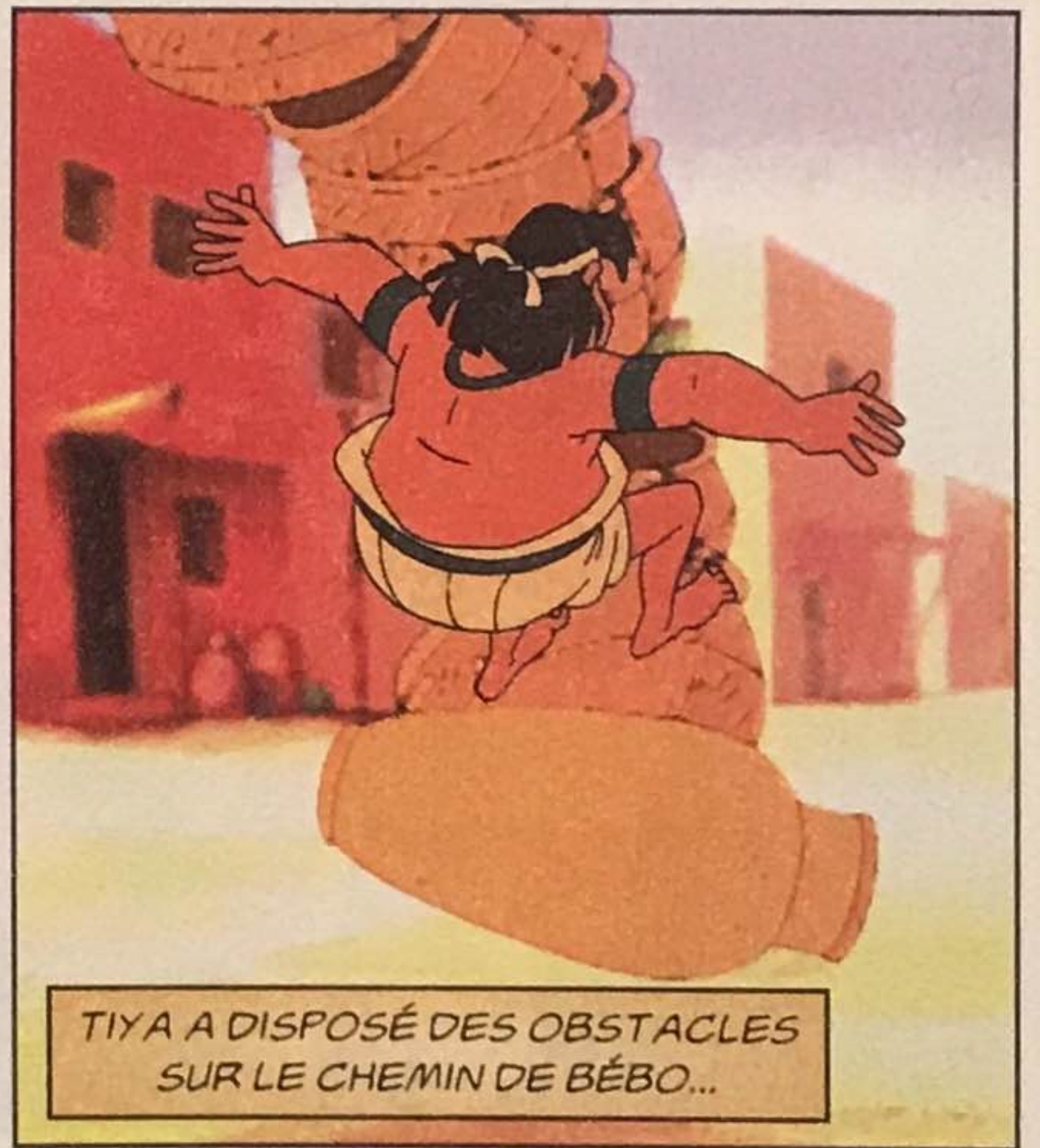
ET LA COURSE CONTINUE DANS LES RUES DE THEBES...



NON LOIN DE LÀ, SENNEFER S'ENFUIT AVEC LE PAPYRUS D'HATHOR...



TIYA A DISPOSÉ DES OBSTACLES
SUR LE CHEMIN DE BÉBO...



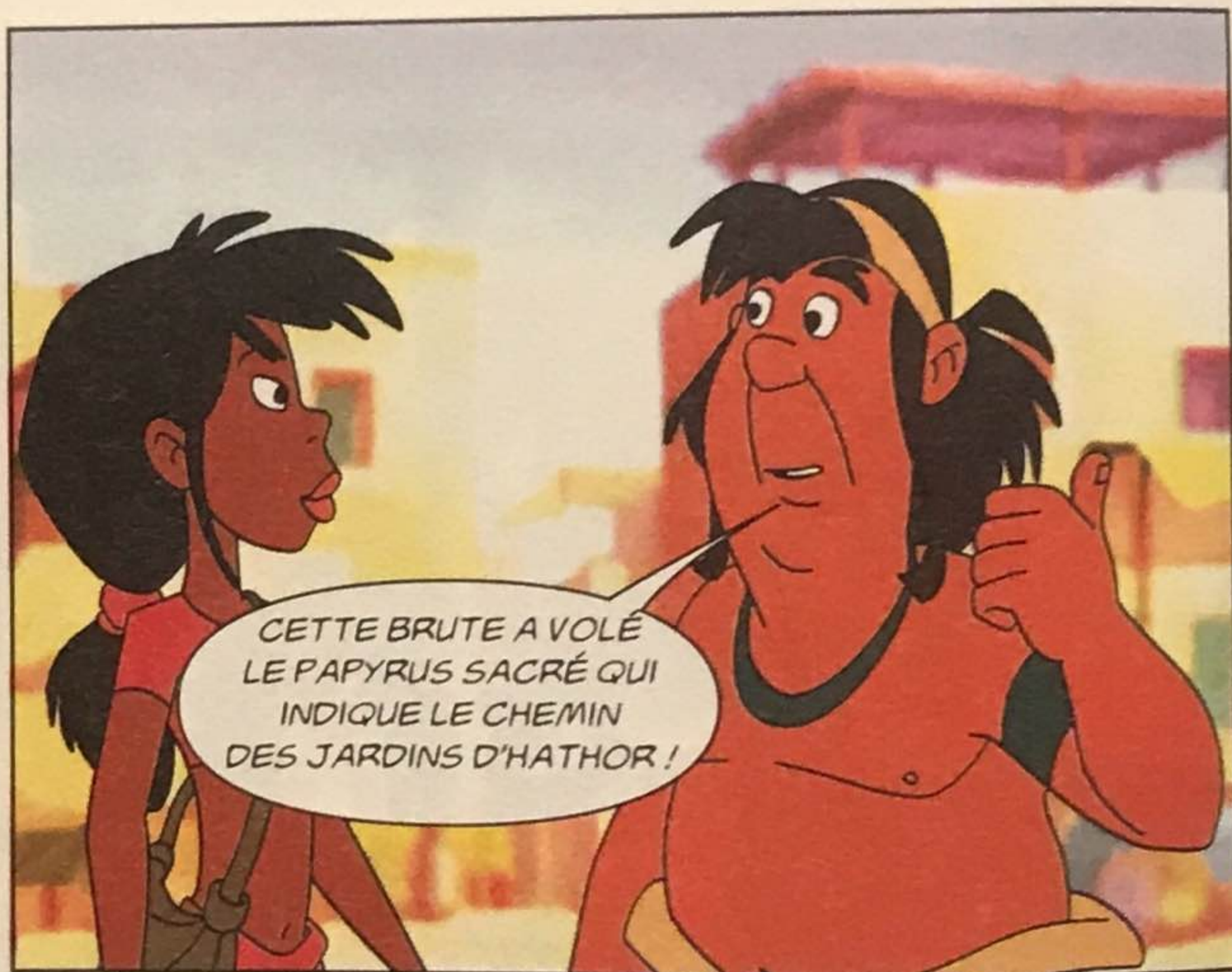
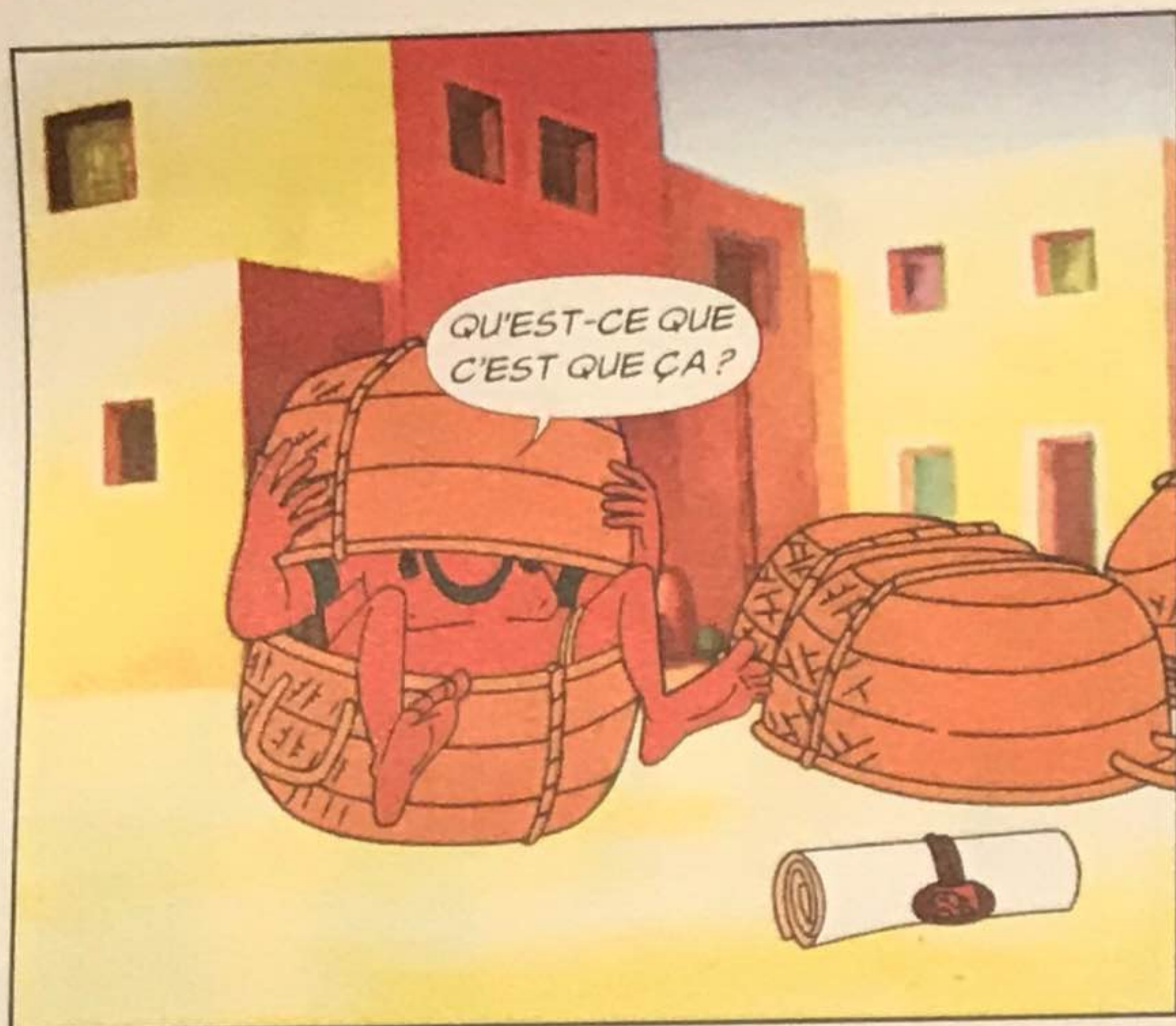
UNE DES EMBÔCHES DESTINÉES
À BÉBO SE FRACASSE CONTRE
LE CHAR DE SENNEFER...

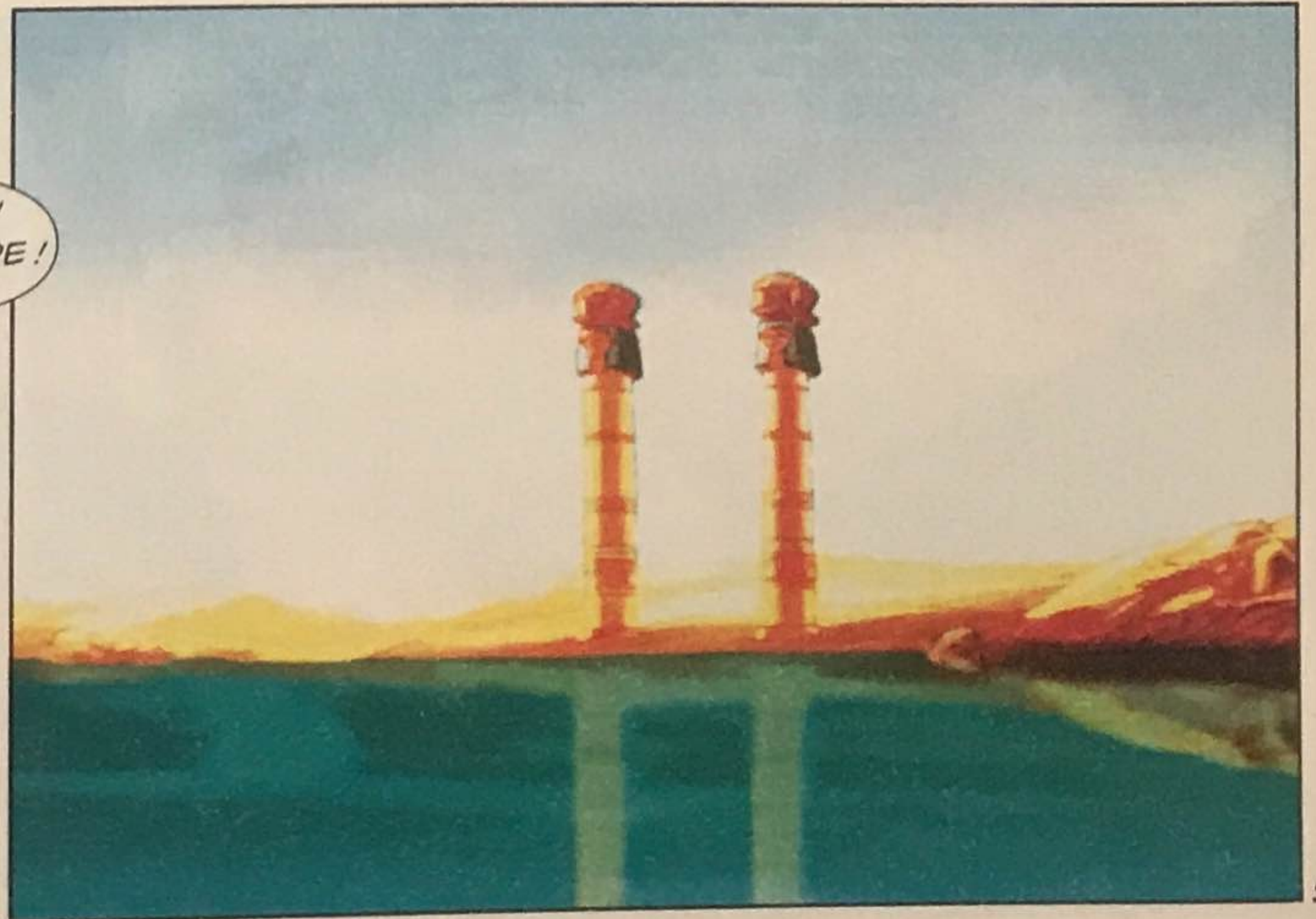
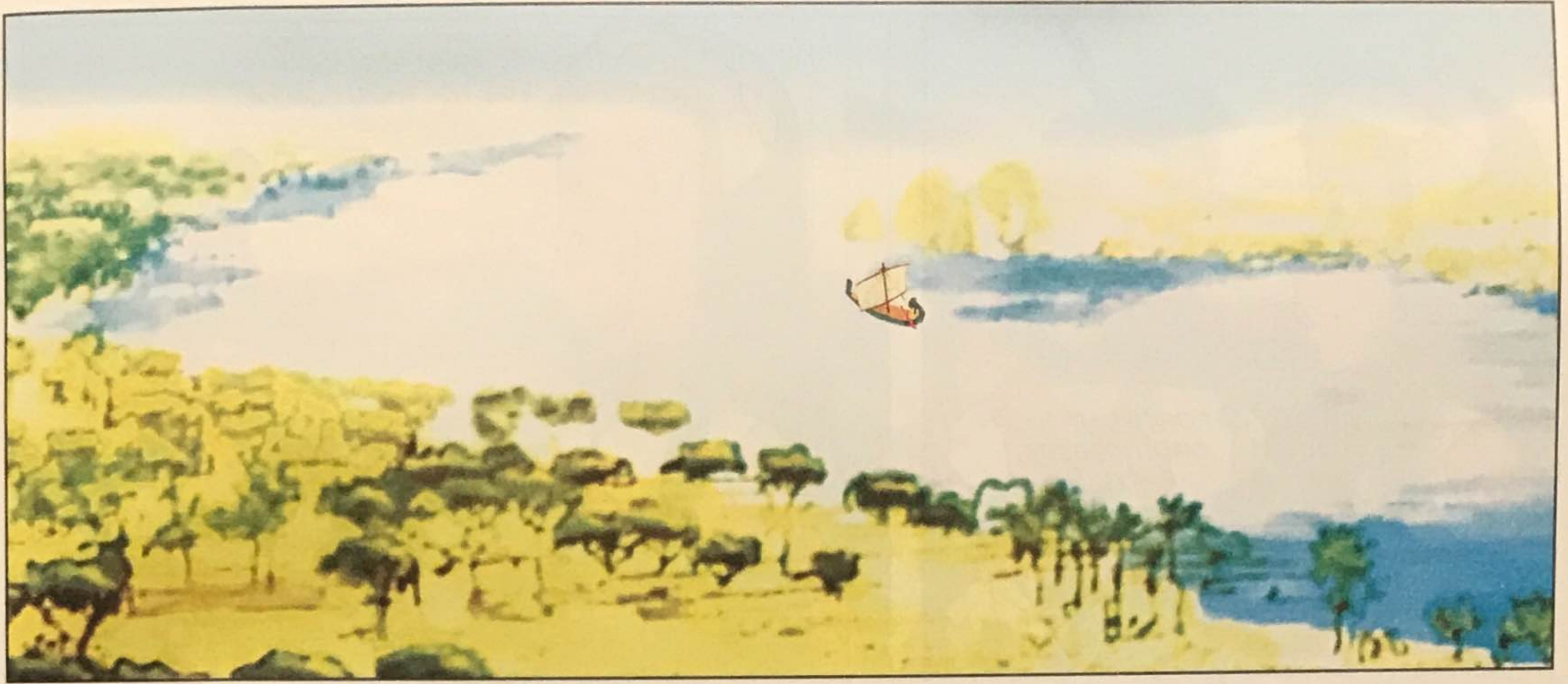


SENNEFER EST DÉSÉQUILIBRÉ ET LAISSE TOMBER LE PAPYRUS !

PAR LES DIEUX !

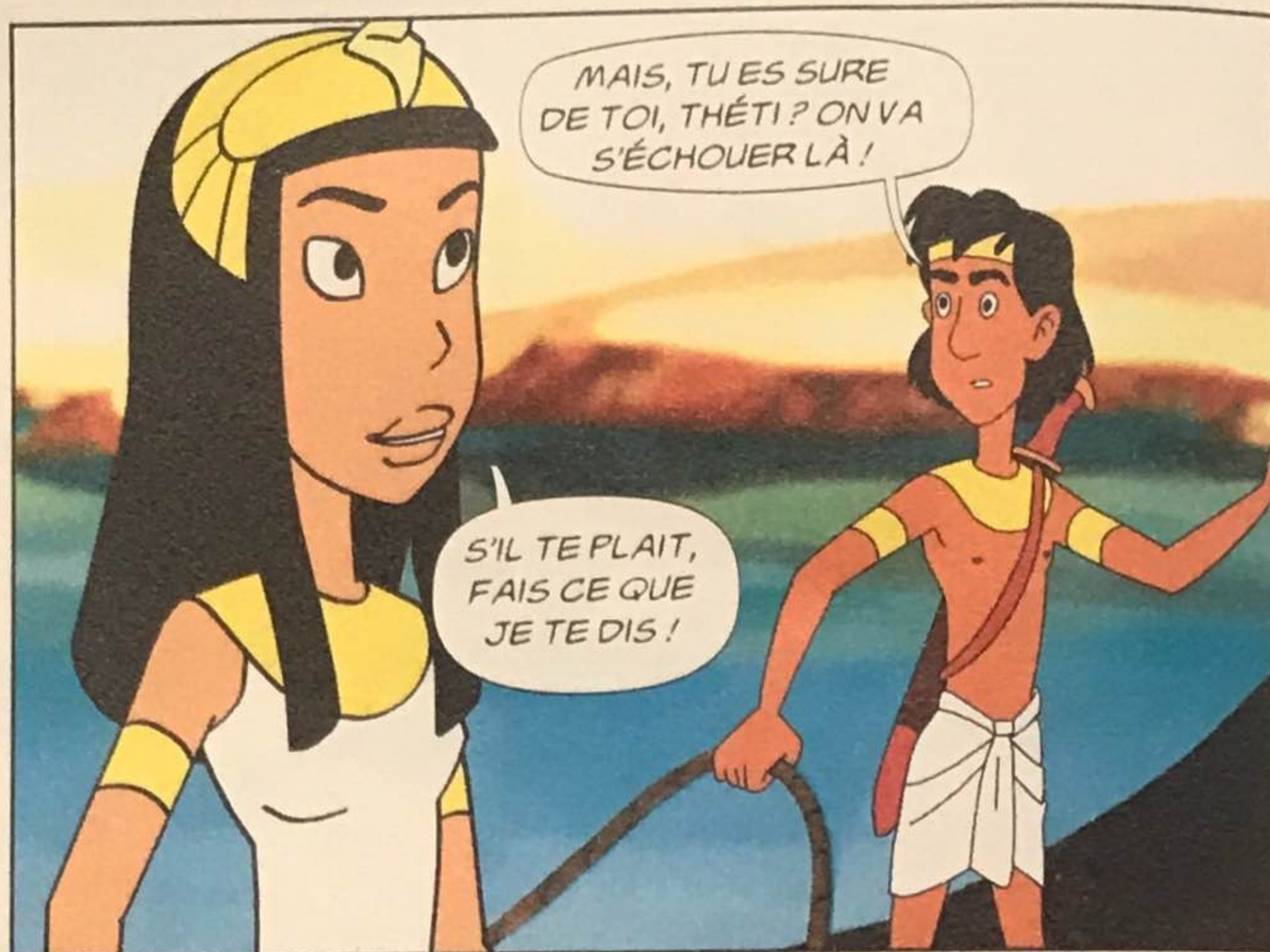








LA PORTE D'HATHOR!
DROIT DESSUS,
PAPYRUS!



MAIS, TU ES SURE
DE TOI, THÉTI? ON VA
S'ÉCHOUER LÀ!

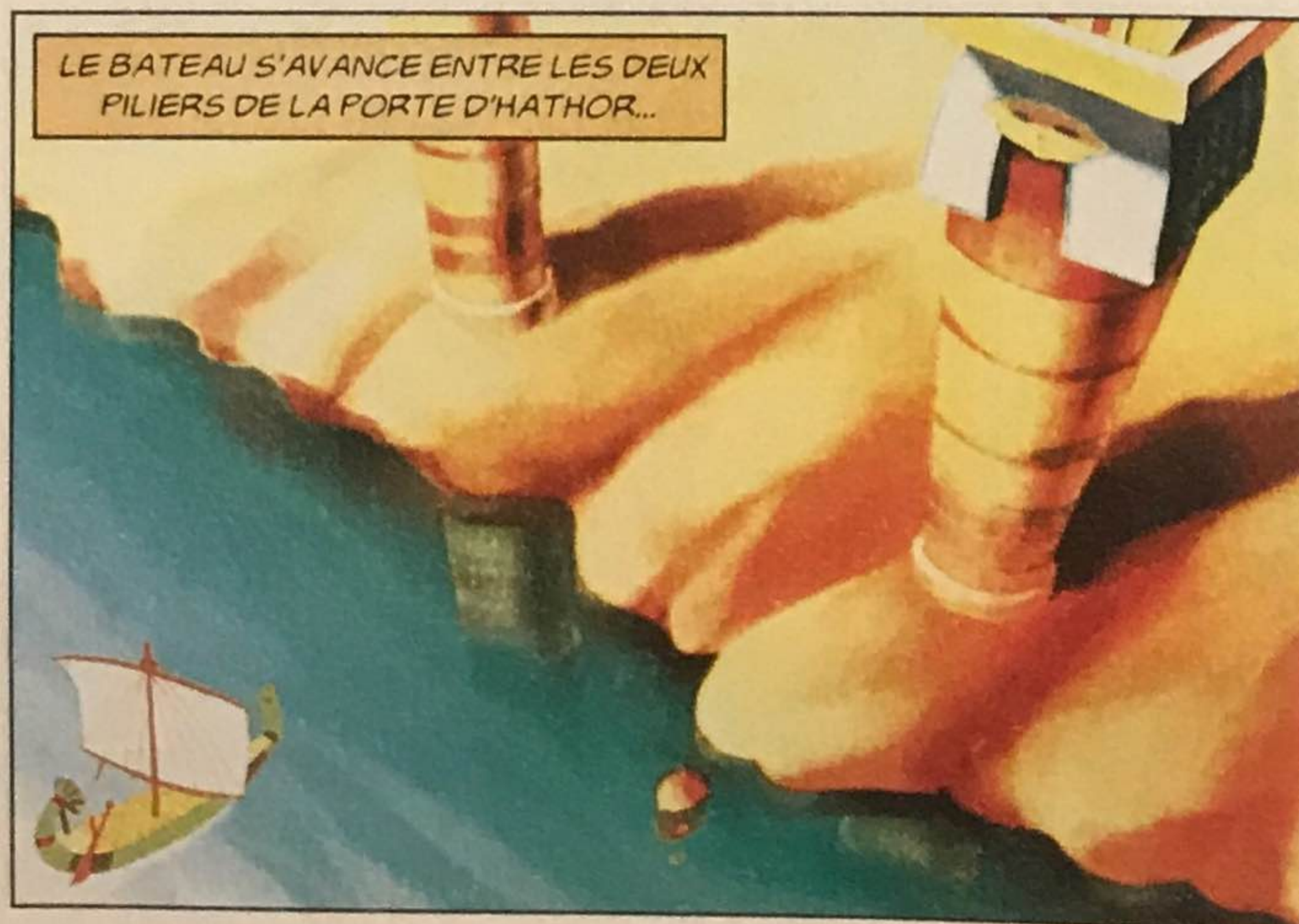
S'IL TE PLAÎT,
FAIS CE QUE
JE TE DIS!



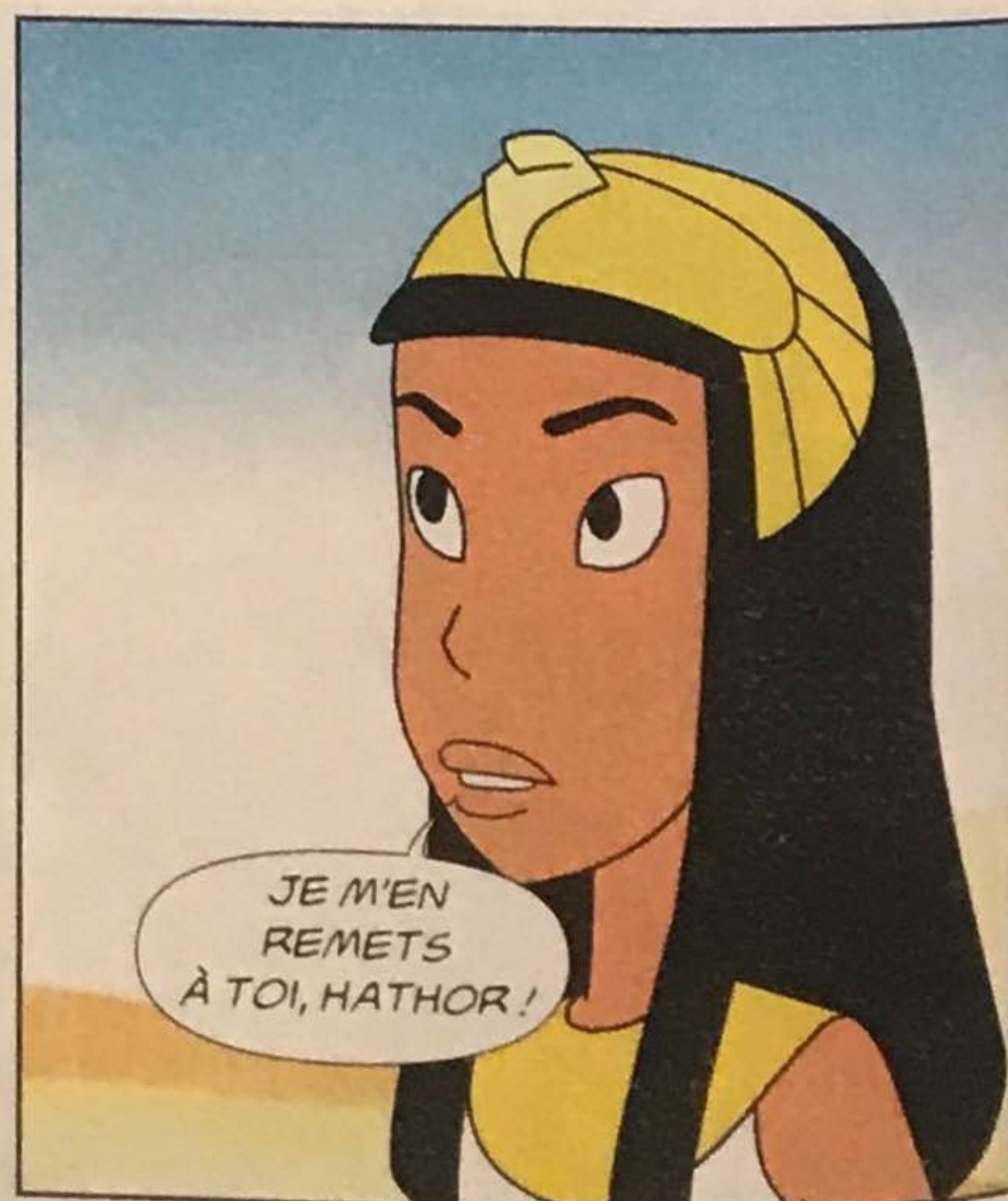
C'EST FOU CE QU'ON
PEUT FAIRE POUR LE
BON PLAISIR D'UNE
PRINCESSE!



Ô HATHOR!
UNE JUSTE CAUSE
GUIDE NOS PAS. AU
NOM D'ISIS, OUVRE-
NOUS
LA VOIE.



LE BATEAU S'AVANCE ENTRE LES DEUX
PILIERS DE LA PORTE D'HATHOR...



JE M'EN
REMETS
À TOI, HATHOR!

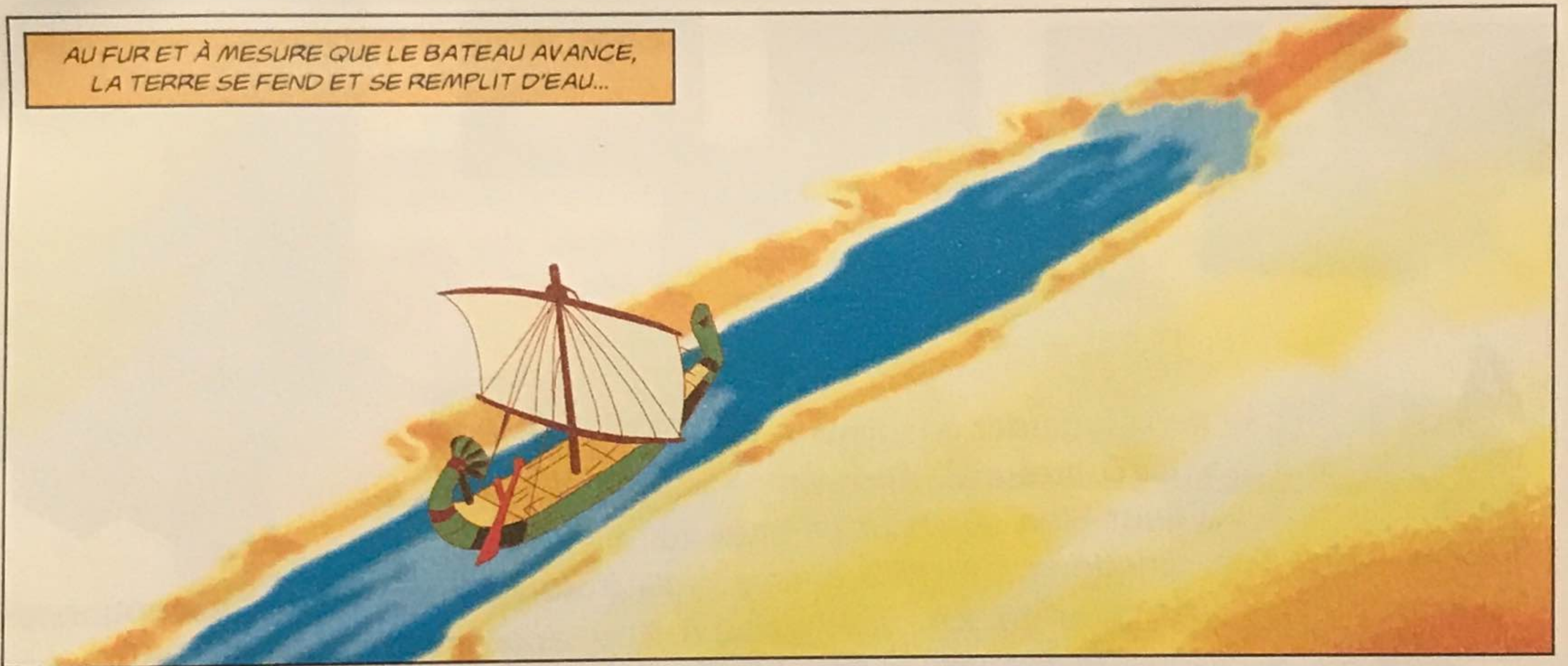
ET LA TERRE S'OUVRE DEVANT LE BATEAU.



OH!
PAR LES DIEUX!

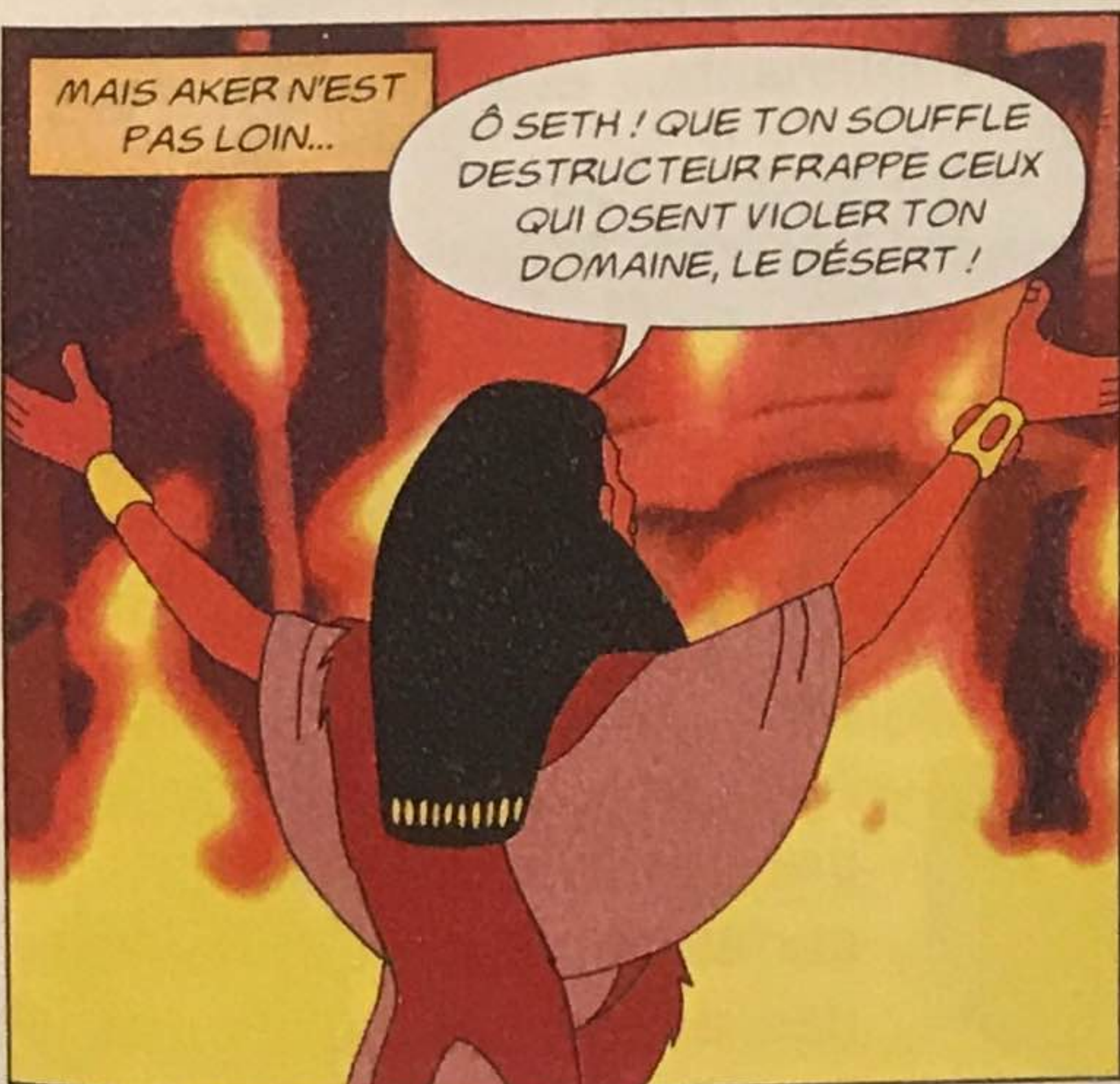


AU FUR ET À MESURE QUE LE BATEAU AVANCE,
LA TERRE SE FEND ET SE REMPLIT D'EAU...

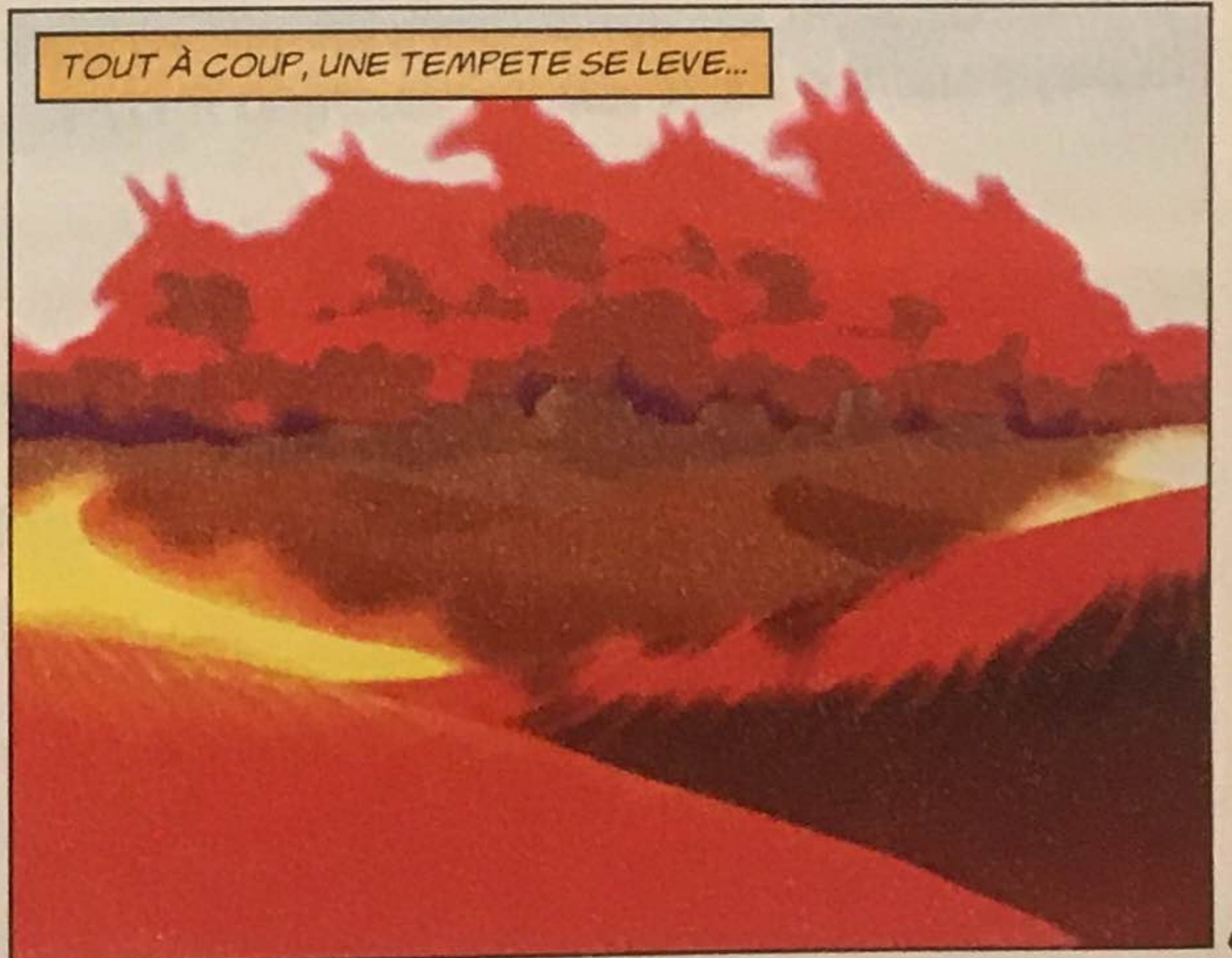


MAIS AKER N'EST
PAS LOIN...

Ô SETH ! QUE TON SOUFFLE
DESTRUCTEUR FRAPPE CEUX
QUI OSENT VIOLER TON
DOMAINE, LE DÉSERT !



TOUT À COUP, UNE TEMPÊTE SE LEVE...





LES PIRATES Te PRÉSENTENT LES CONSOLES DU 3^e MILLÉNAIRE

T'as pas reçu de PlayStation à Noël ? Pas de problème : des consoles, il y en a plein d'autres, en attendant toutes les nouveautés que te mijotent les constructeurs pour cette année !

La plus récente : la PlayStation 2



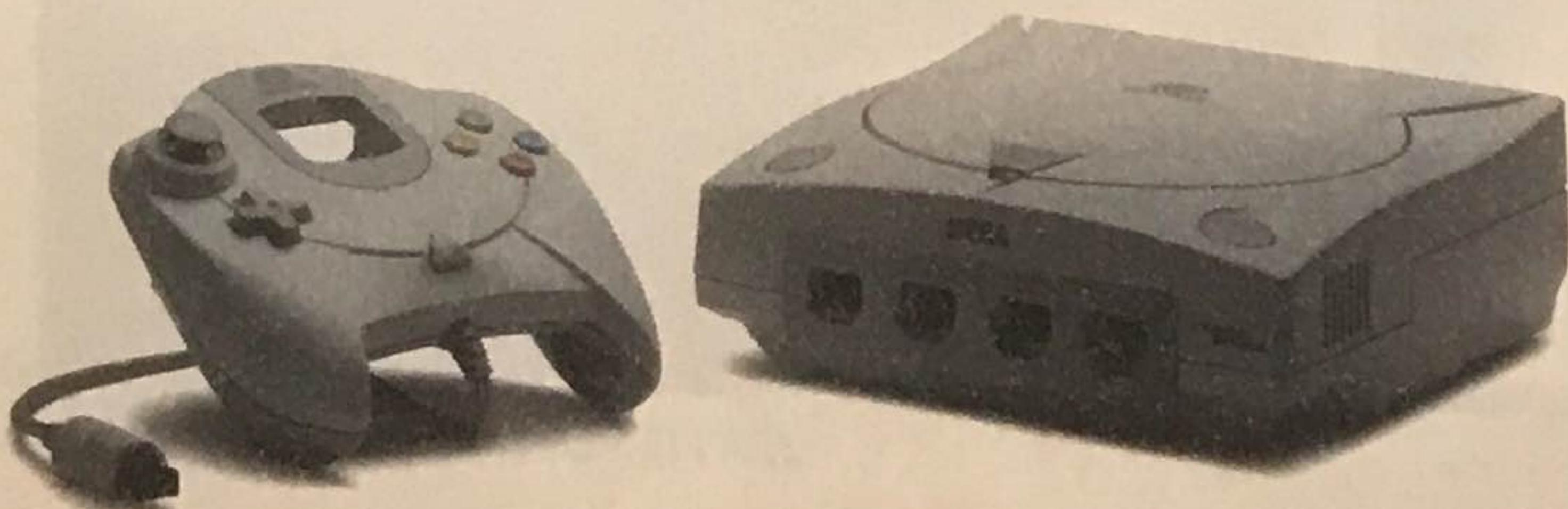
Avec la PS2, tu peux regarder des films (grâce au lecteur DVD intégré), écouter de la musique et jouer bien sûr, tout ça chez toi ! Tu vas avoir des émotions : la PS2 a une qualité sonore numérique exceptionnelle et promet des effets spéciaux vertigineux. Les anciens jeux PlayStation sont compatibles. À l'avenir, la PS2 se connectera à plein d'appareils : un magnétoscope, une caméra ou un appareil photo numériques, une imprimante... et à Internet. Mais là aussi, patience ! Elle est chère, 3000 F. C'est le hic...

La plus branchée : la Dreamcast



Dreamcast.

Un sacré avantage : elle est deux fois moins chère que la PS2, environ 1500 F, bonne nouvelle pour tes parents. Elle offre des jeux d'excellente qualité, ça tu le sais sûrement.



Mais surtout, c'est la première "web console". Avec elle, tu te connectes à Internet, tu surfes, tu reçois et tu envoies des e-mails. Alors, si tu es un fou du surf, plonge pour la Dreamcast.



GAME BOY ADVANCE



La grande sœur de la GAME BOY !

Là aussi, garde tes anciens jeux. Tu joueras encore avec sur la nouvelle GAME BOY. Tu pourras toujours l'emporter avec toi car elle reste portable et tu profiteras encore plus des images car l'écran va s'agrandir.

La GAMECUBE : puissance en perspective !

Au programme : voyage sur Internet et un max de jeux. Tu pourras même inviter tes copains pour une super partie à quatre. Tout ça, pour un prix plutôt raisonnable : 1500 F.

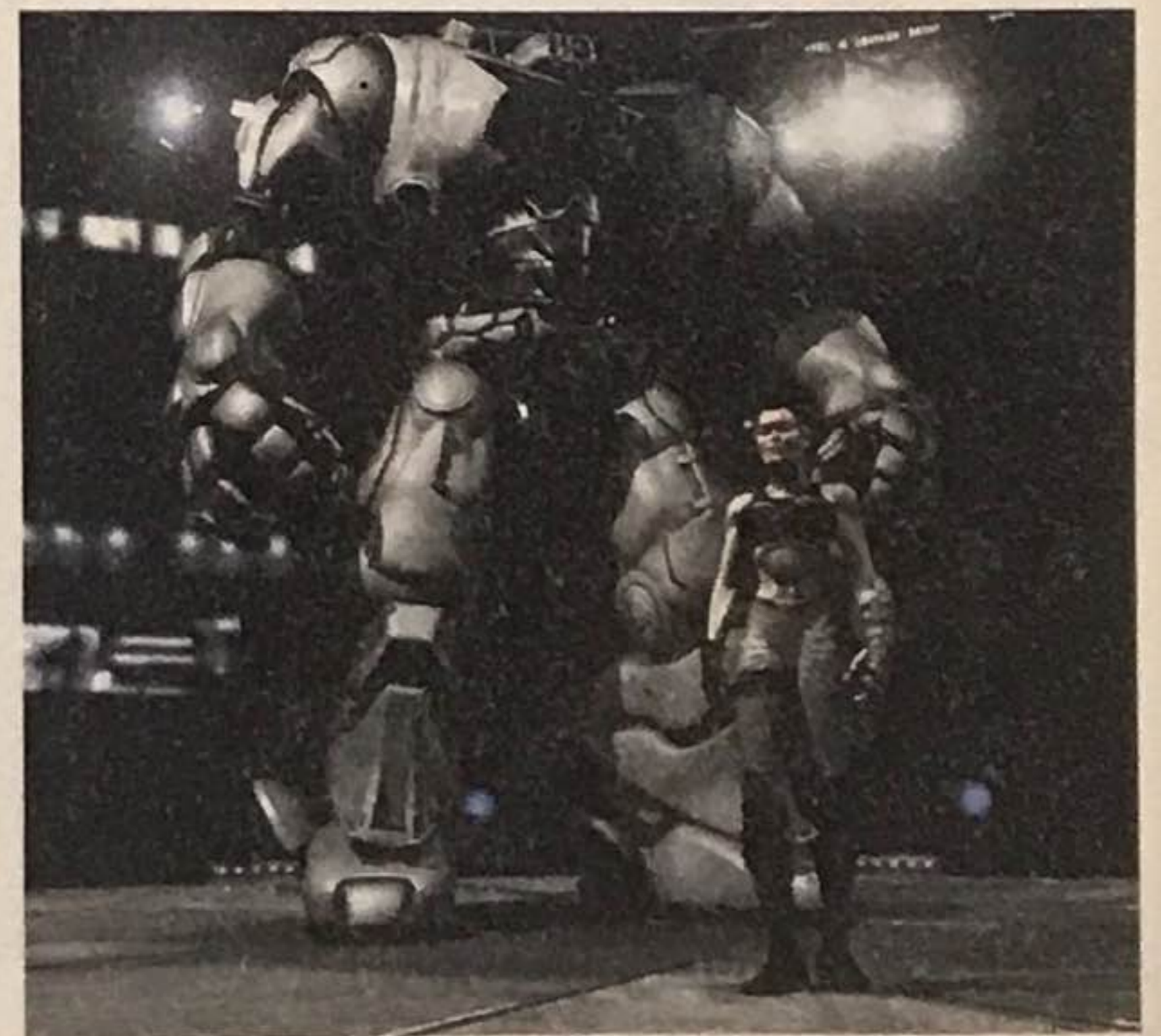
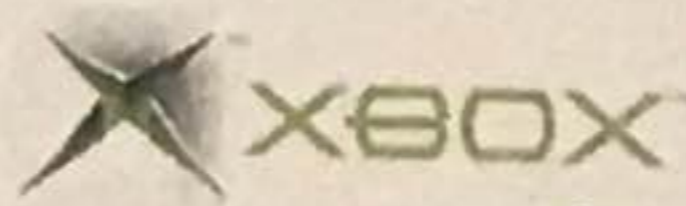


NINTENDO
GAMECUBE



La console du futur : la XBOX !

On sait encore peu de choses sur cette console qui devrait sortir à la fin de l'année. Sauf qu'elle devrait être méga puissante. La PS2 n'a qu'à bien se tenir. Tu joueras en réseau et liras les DVD-vidéo. Pour le prix, mystère... Microsoft reste discret.



Attention, tes copains sont en danger, les Digimon sont désarmés ! Rends à chaque Digimon son attaque à l'aide des indices.



1 **Sumac Vénéneux**
C'est l'attaque d'un Digimon d'une fille

Digimon :

2 **Décharge Electrique**
C'est l'attaque du Digimon du « cerveau » du groupe

Digimon :

3 **Spiro Tornade**
C'est l'arme d'un Digimon de race volatile

Digimon :

4 **Attaque Massue**
C'est l'attaque du Digimon du « bébé » du groupe

Digimon :



Joue avec Les



65



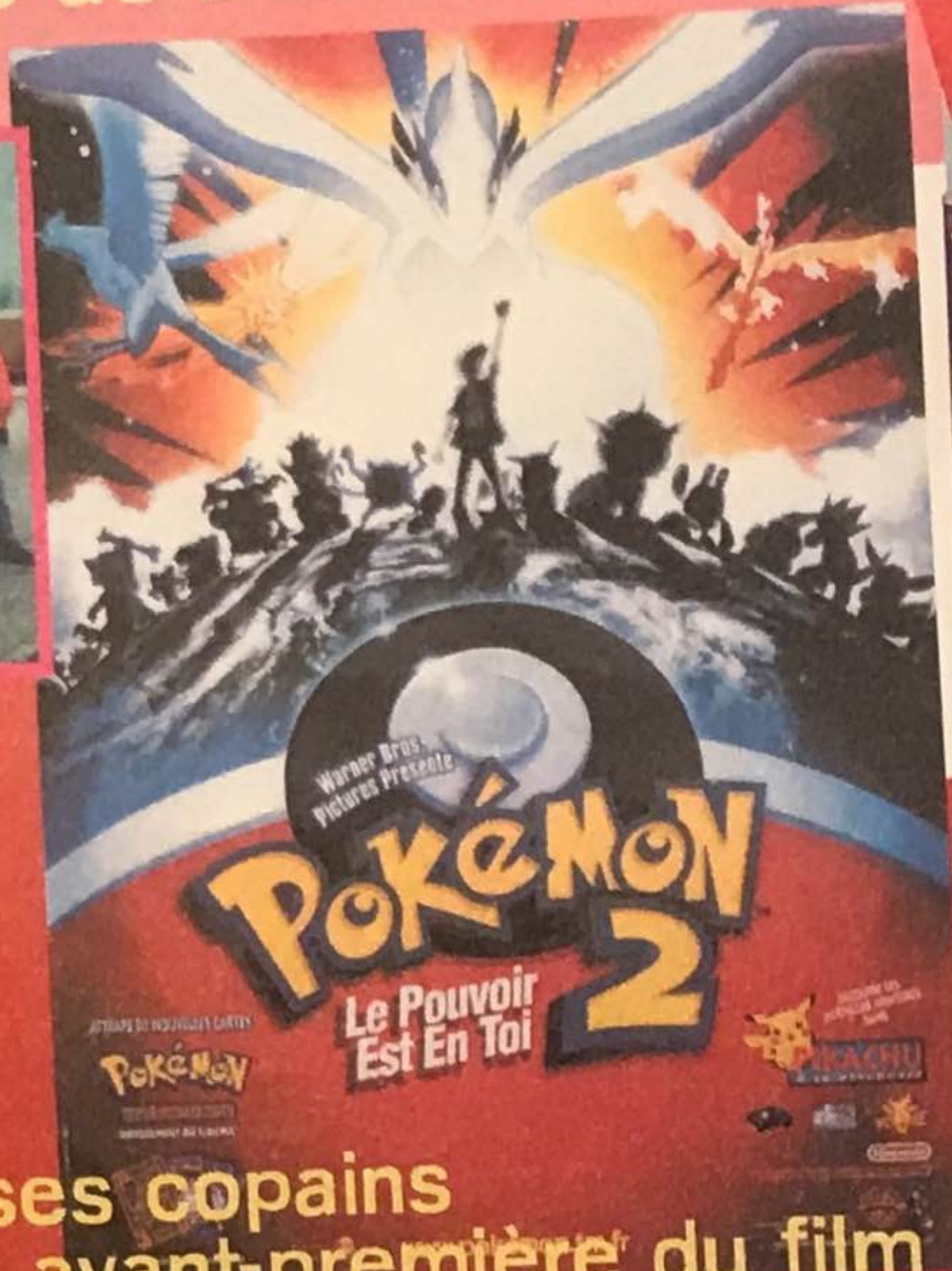
Cherche
les **7**
éléments
qui ont
changé
de couleur.



Bravo à tous,
vous avez fait preuve de beaucoup d'imagination
dans vos poèmes !



La grande gagnante
c'est Julie Lambert,
12 ans, de Saint-Pierre
du Perray (Essonne) !
Grâce à elle,
une cinquantaine de ses copains
ont pu assister à une avant-première du film
au cinéma Arcel de Corbeil-Essonnes.



Ils ont gagné
la cassette vidéo



Alice Bigot
Anne-Charlotte Monte
Audrey Carré
Aurélien Riffard
Benjamin Guerry
Cédric Blondé
Célian Vasseur

Christophe Chafcouloff
Clément Rouquette
Damien Durand
Dilan Dogan
Emmanuelle Nadal
Florian Etienne
Franck Peslherbe
Geoffrey Guilloux
Ghislain Knepper
Guillaume Wayne
Hary Clerc
Hugo Lévêque
Hugo Portefaix

Jean-Bertrand Couret
Jérémy Lécureuil
Joffrey Traoré
Julien Mourier
Julien Nardini
Karine Espinasse
Kenzo Pierrot
Laëtitia Hoerth
Laura Sibille
Loïc Suzat
Loup Uberto
Lucie Dhainaut
Ludivine Baconnais
Madison Mottet
Magali Maisonnave
Manon Mattio-Gallorini

Marie Sarraute
Marine Rohmer
Matthieu Tessier
Maude Koster
Maurane Mazars
Mickaël Guignet
Mohamed Labidi
Naresh Fazaal Karim
Nhu-Thi Tran
Nicolas Dhinaut
Pierrick Schmitt
Raphaël Guérout
Sophie Aubier
Yann Mercier

Voilà son poème :

Le monde était terrassé,
Par trois titans réveillés.
Le climat chamboulé,
Les Pokémon étaient désespérés.
La neige, la foudre et le feu
S'abattaient sur nos amis courageux.
Ondine était inquiète,
Mais pas pour la Team Rocket.
Sacha devint malgré lui,
L'élus de l'île Chamuti.
Il y rencontra Mélodie,
Et devint son ami.
Ondine n'était pas d'accord,
Après tout, elle n'avait pas tort !
Lugia était très mystérieuse,
Mais si majestueuse...
Quand l'instrument de Mélodie résonne,
Lugia ne craint personne.
Sacha doit réunir des sphères et des îles,
Y arrivera-t'il ?
Pour savoir ça...
Rendez-vous au cinéma !

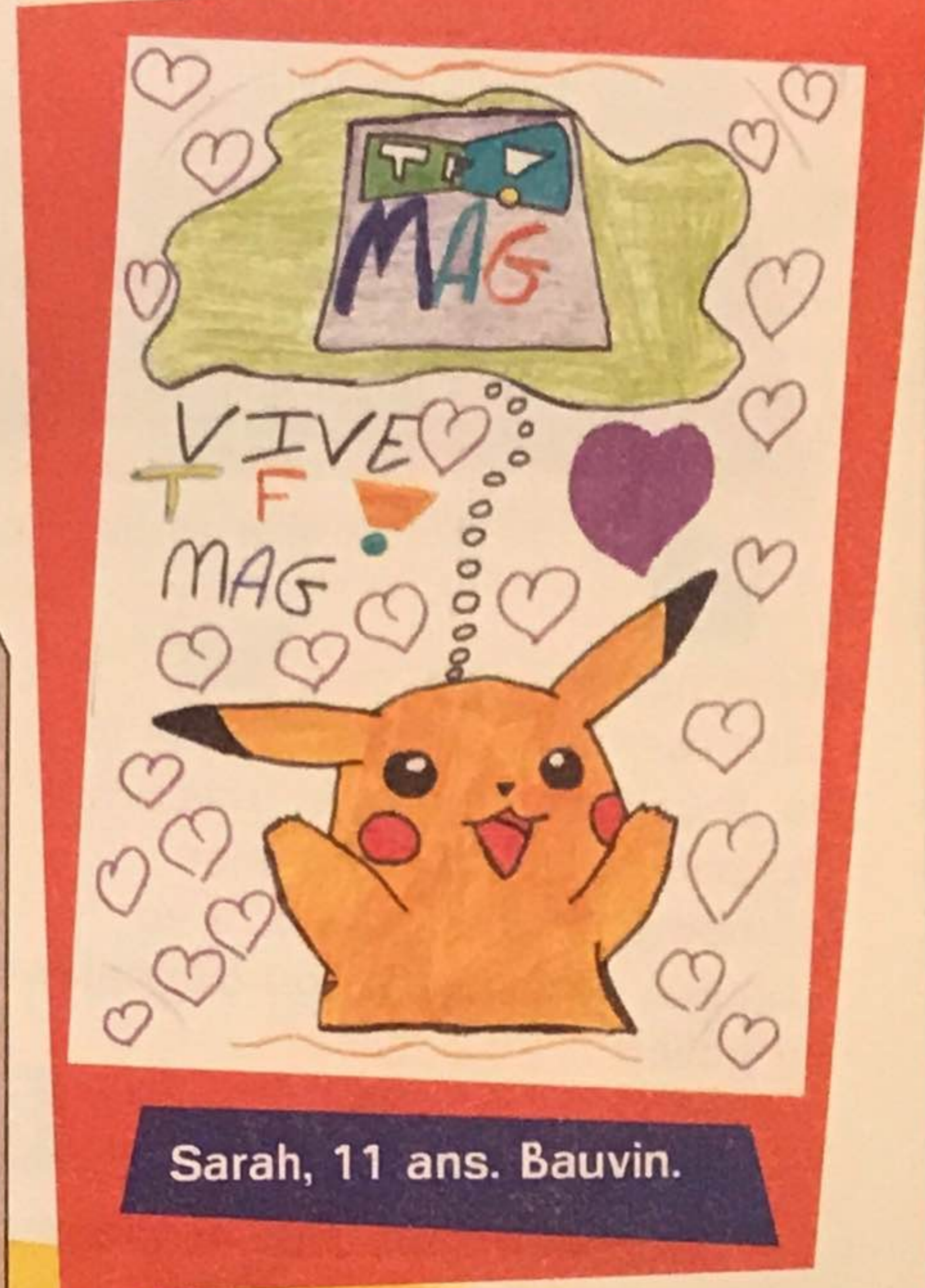
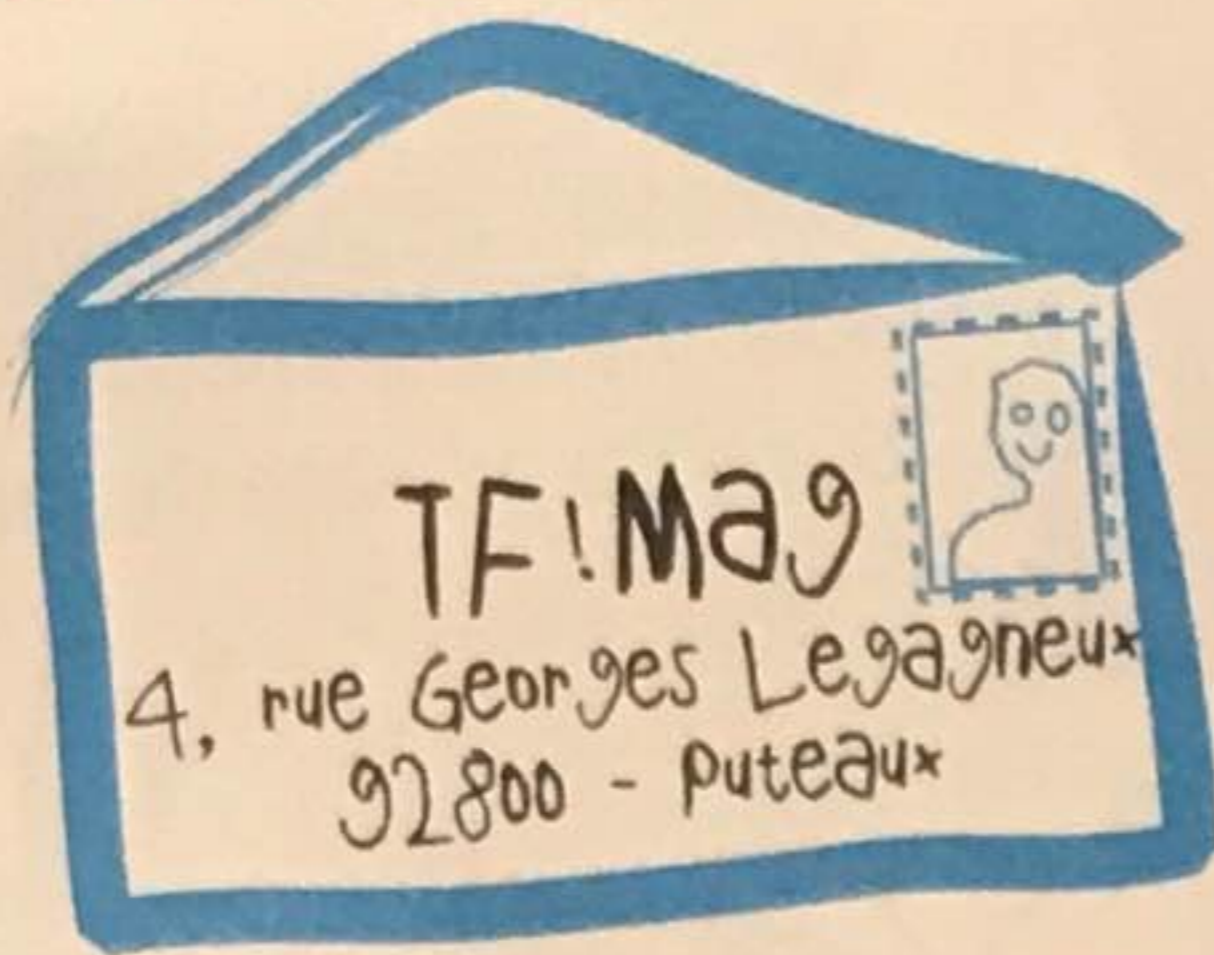


Ils ont gagné
deux invitations

Adrien Jaillant
Alexis Le Millin
Aline Gabry
Anne-Sophie Civade
Anthony Gamain
Anthony Montémont
Arnaud Vanhoutte
Cécile Criado
Cécilia Ristic
Christelle Ruppin
Christopher Guy
Claire Catherine
Clémence Conton
Clément Gerbaud
Damien Payet
Eve Lecherbonnier
Fanny Cruccioli
Floriane Fernandes
François Ferchaud
Jérémy Madonna
Jordan Martin
Judith Thomas
Julie Pietruszka
Julien Mourier
Kévin Bagnis
Lauren Ejngoren
Loïc Thiaw-Wing-Kaï
Lucie Hostein
Ludivine Gaillard
Matthieu Rablade
Matthieu Sauval
Maxime Dupont
Mélanie Guigon
Nicolas Treiber
Noémie Jacquemin
Nolwen Fauvy
Omar Afakir
Pauline Jannaire
Pauline Objois
Philippe Audi-Dor
Rosemary Bo
Sami Beurton
Sébastien Chavanel
Simon Laubet-Xavier
Thibaud Brochet
Toine Michelet
Valentina Delille
Victor Faivre
Vincent Bolut
Yann Clauss

Voici quelques-uns des plus beaux dessins et photos que nous avons reçus. Norbert et Daggett attendent le tien !

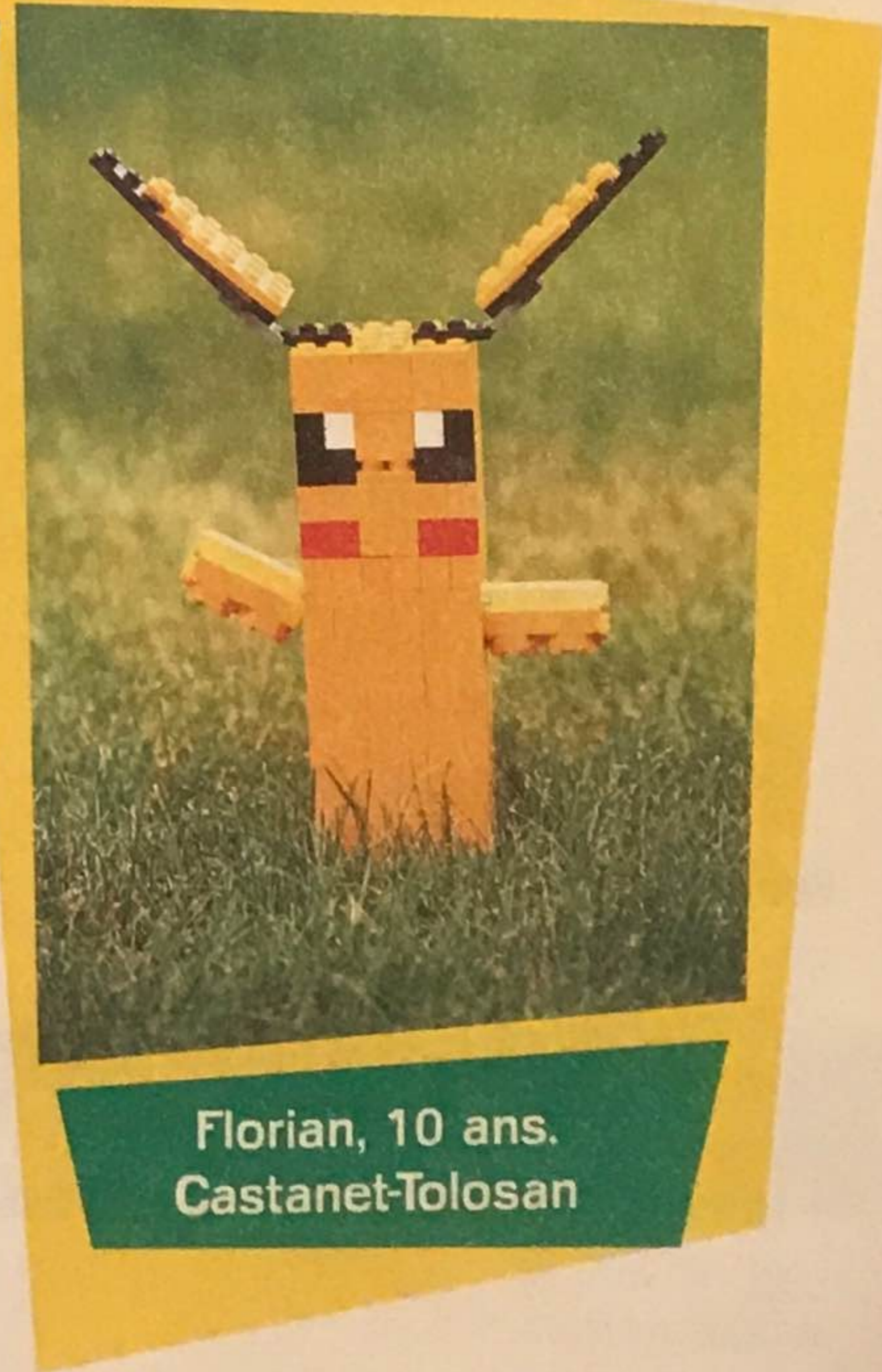
Envoie-le à



Sarah, 11 ans. Bauvin.

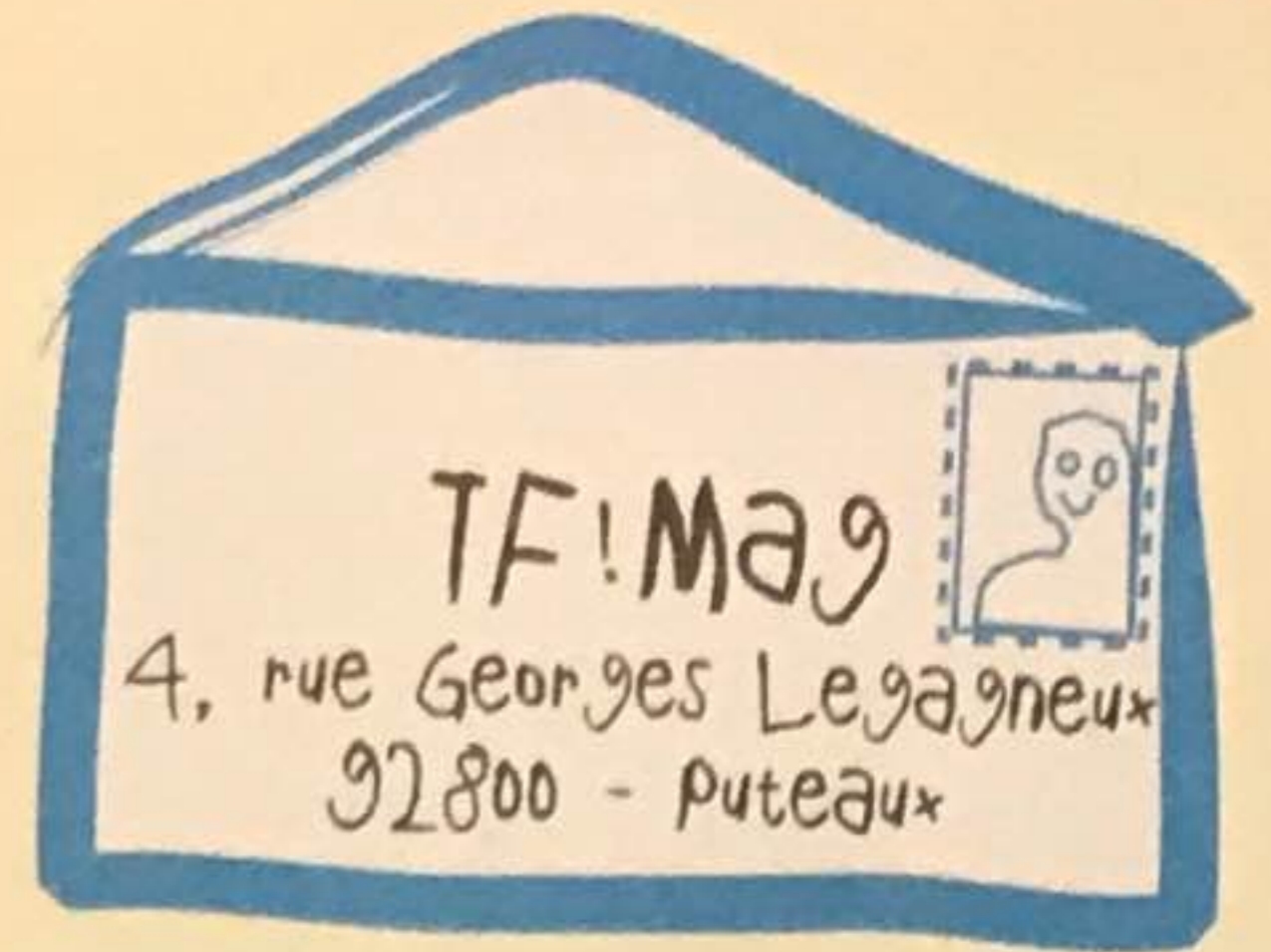


Cindy, 8 ans. Marolle-Broué.



Florian, 10 ans. Castanet-Tolosan

Norbert et Daggett vous remercient de nous avoir envoyé plein de blagues super rigolotes ! Seulement voilà, elles sont tombées par terre et quelques mots ont glissé. Alors, pour rire des blagues de nos TF!-fans, remets les mots perdus à leur place.



Toi aussi envoie-nous tes blagues à cette adresse ! Et puis, comme les Castors adorent les grimaces, tu peux ajouter ta photo grimaçante, nous la publierons !

1

Trois hommes ont des [] bizarres. Le premier s'appelle Fou, le deuxième Rien et le troisième Personne. Un jour, Personne tombe à l'eau. Rien, qui l'a vu tomber, demande à Fou d'appeler la police :

- Bonjour, je suis Fou. J'appelle pour Rien, Personne est tombé à l'eau.

ANTOINE, LILLE.

2

Sophie est insupportable. Le soir, à bout de [], sa maman crie :

- Allez, monte te coucher, tu me fatigues !
- Ça alors, c'est incroyable ! Chaque fois que tu es fatiguée, c'est moi que tu envoies au lit.

ÉMILIE, MONTIGNY-LE-BRETONNEUX.

3

Pendant un match de boxe, un spectateur hurle :

- Vas-y, Bob, dans les dents !
- Son voisin lui demande :
- Vous avez parié sur Bob ?
 - Non, je suis le [] de Bill, son adversaire !

LUC,
ERGUÉ-GABÉRIC.



4

Deux Américains visitent le Louvre et passent devant une [] entourée de bandelettes.

- Que peut bien vouloir dire cette inscription " 954 AV JC " ?
- C'est sûrement le numéro de la voiture qui a renversé ce malheureux...

EMMANUELLE, GWENGAT.




LES BLAQUES DES CASTORS ALLUMÉS

NICKELODEON

69

5 Comment se fait-il que, depuis quelque temps, à chaque fois que j'entre dans votre bureau, je vous trouve en train de rêvasser, au lieu de travailler ?

- C'est à cause de vos , chef !
Avant elles grinçaient, alors, je vous entendais arriver !

UGO, PARIS.

7


Trois hommes sont sur une île déserte. L'un d'entre eux trouve une bouteille, il la frotte et un génie en sort.

- Vous avez le droit de faire trois vœux chacun, dit le génie.
- Je veux retrouver ma famille ! dit le premier.

Et son vœu est exaucé.

- Je veux rentrer chez moi ! dit le deuxième.

Et hop ! Son vœu est exaucé.

- Je veux que mes  reviennent ! dit le troisième.

Et son vœu est exaucé !


ERWAN, AULNAY-SOUS-BOIS.



LES CASTORS ALLUMÉS




6

Dans une , Pascal observe attentivement la patronne.

- Mais qu'as-tu, petit malpoli, à me détailler comme ça ? Tu veux ma photo ?
- Non, c'est ma maman : elle m'a demandé de venir voir si vous aviez une tête de veau !

KILLIAN, MENDE.

8

Deux hommes sont dans le désert. Ils ont très . Soudain, ils trouvent une boîte de sardines.

L'un deux l'ouvre et voit deux sardines : une grosse et une petite.

Il garde la grosse pour lui et donne la petite à son ami.

- Tu n'as pas honte de garder la grosse et de me donner la petite ? s'insurge son ami.
- Et toi, qu'aurais-tu fait à ma place ?
- Ben... je t'aurais donné la plus grosse !
- De quoi tu te plains, alors ! Tu l'as déjà, la plus petite !

MARILOU, PARIS.

**AMIS
BOUCHERIE
CHAUSSURES
DENTISTE
FAIM
MOMIE
NERFS
PRÉNOMS**



Pourquoi un éléphant est-il entré au gouvernement ?
Parce que il manquait un ministre de la Défense !



Les crazy frites débarquent dans ton assiette !

Trois goûts différents pour les frites du nouveau millénaire : frites ail et fines herbes pour accompagner ton steak, frites paprika avec ton escalope à la crème et frites bacon avec une omelette ou un cheeseburger. Mc Cain. 10,50 F.

Choisis ton Digimon préféré parmi ces peluches toutes douces et toutes mignonnes. Bandai. 60 F.



Avec ces super calendriers 2001

aux couleurs de Digimon ou de Pokémon, à toi de choisir avec quels monstres tu veux passer l'année ! Cinéstore. 89 F.
Tél : 08 91 67 00 01 (1,49 F/min.)



Ces trois tee-shirts aux couleurs éclatantes sont réservés aux Digi-fans ! Du 5 au 12 ans. Cinéstore. 119 F.
Tél : 08 91 67 00 01 (1,49 F/min.)

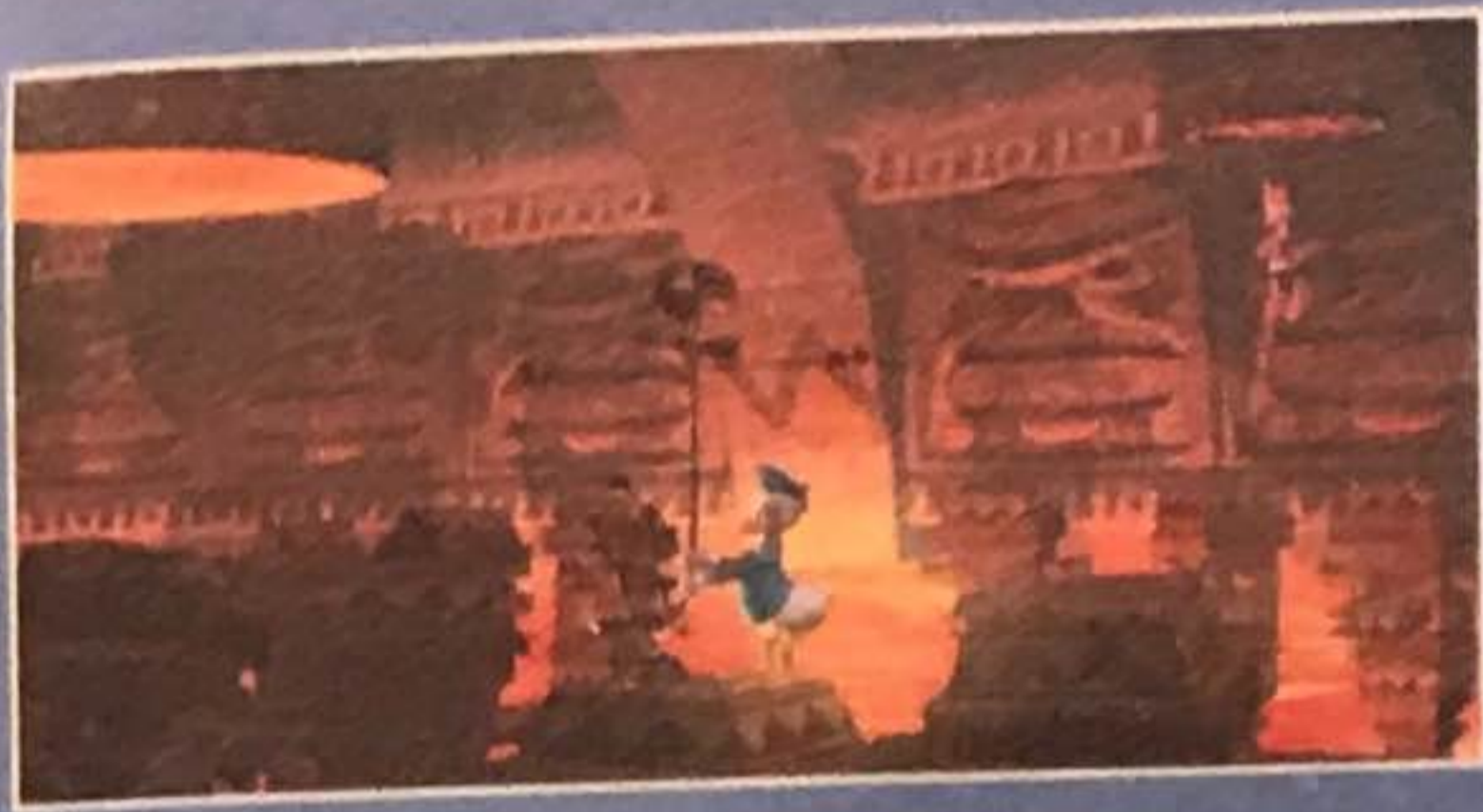


Bernadette, la poule de Chicken Run, couve... une radio ! Tu règles le volume en lui tournant la tête et tu changes les stations en bougeant sa collerette. Cinéstore. 229 F.
Tél : 08 91 67 00 01 (1,49 F/min.)

SHOPPING

71

ATTENTION,
les volailles
envahissent
les jeux vidéo !



Le jeu est disponible sur PlayStation 1 et 2, Nintendo 64, Dreamcast, Game Boy Color et PC CD-Rom.

Daisy a été kidnappée par Merlok

et la mission de Donald est de délivrer sa bien-aimée ! Il doit traverser cinq mondes différents et surmonter de nombreux obstacles pour sauver Daisy. Tous les personnages sont en 3D et tu entendras plein d'effets sonores. Ubi Soft.

Après le film, Ginger, Rocky et les autres débarquent sur Game Boy Color



Le but de ce jeu : empêcher les poulettes de finir dans une tartelette ! Les vingt niveaux de difficulté croissant reprennent l'univers délirant du film. En plus, des instructions te sont données au début de chaque niveau pour t'aider à finir le jeu et sauver les poulettes ! THQ.



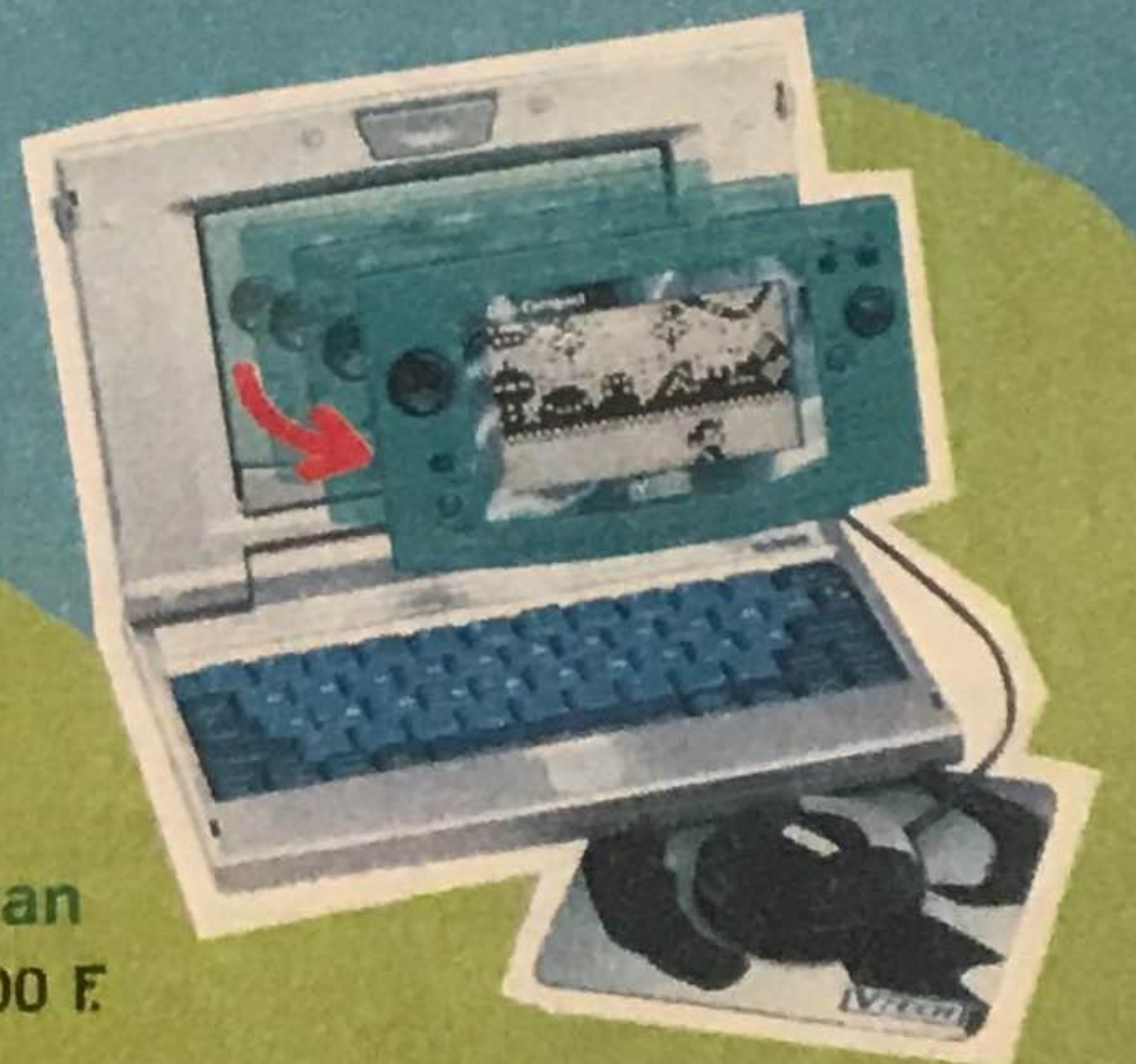
L'hiver vient de commencer et tu as déjà hâte d'être en été ?

Rien de tel qu'une partie du jeu de société "Le trésor d'Iloka" pour te faire patienter ! Ou alors, assemble les pièces d'un puzzle Flipper et Lopaka. Tu verras, l'hiver te paraîtra moins long ! Tilsit Kids. 80 F le puzzle, 219 F le jeu de société.



Rentre tes numéros de téléphone dans l'agenda

et crée les portraits de tes amis, calcule tes moyennes avec la calculatrice, amuse-toi avec les douze jeux, révise ton français et tes maths, organise tes rendez-vous, fais des dessins : voici quelques-unes des nombreuses activités du Duo Compact ! Le plus de cet ordinateur, un écran détachable que tu peux emporter partout. VTECH. 500 F.



● **Page 9**

● Attention ! Je ne peux plus m'arrêter !

● **Page 18**

● PETIT POIS

● **Page 19**

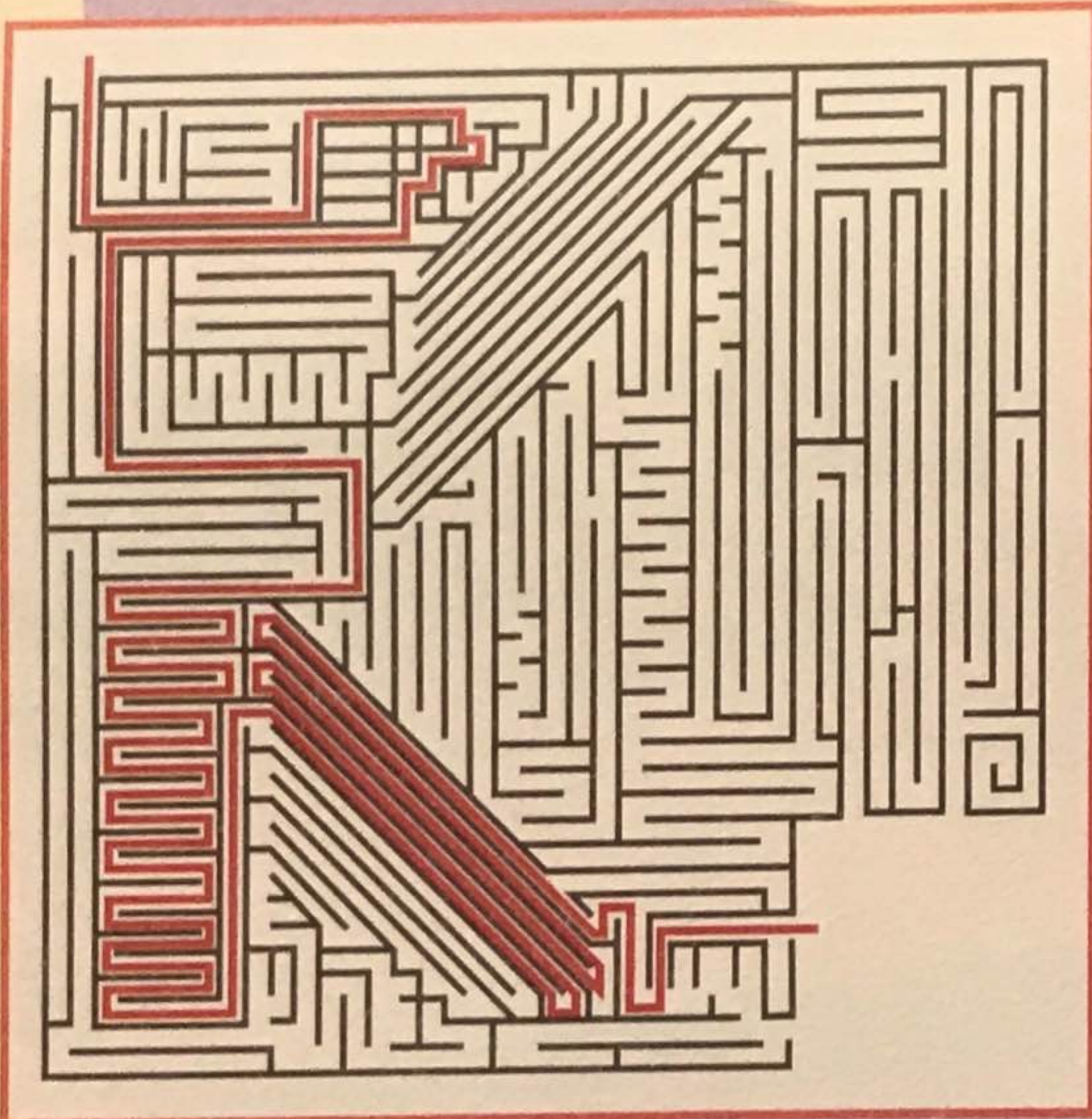
● **Page 23**

● C'est le gnome qui porte une hache en bas à gauche.

● **Page 30**

● Pour ne pas avoir froid, fais comme moi, ne t'arrête jamais !

● **Page 40**



MARILL
 PSYKOKWAK
 F
 JOLIFLOR
 ELEKID
 BULBIZARRE
 MIMITOSS
 PIKACHU
 CARAPUCE

● **Page 22**

■	■	■	B	■	B	■	T	A	■	■
■	■	A	R	■	A	■	■	N	■	■
■	■	C	U	■	L	■	■	G	■	■
S	O	R	T	■	E	■	O	E	■	■
■	S	O	■	■	I	■	R	O	■	■
■	■	B	A	■	G	■	A	B	■	■
■	■	A	M	■	R	■	O	U	■	■
■	■	T	P	■	I	■	S	I	■	■
■	L	I	O	■	N	■	R	O	■	■
T	O	Q	U	■	E	■	■	S	■	■
■	N	U	L	■	S	■	■	O	■	■
A	G	E	E	■	E	■	A	C	■	■
■	U	■	S	■	C	■	A	U	■	■
B	E	C	■	■	L	■	L	T	■	■
■	■	■	■	■	E	■	U	■	■	■

● **Page 41**

● Ronflex

● **Page 42**

● 1 C - 2 D - 3 H - 4 J - 5 O.



Page 43

				5	5	3	1	1	8
				1	2	3	8	8	8
9	9	1	2	4	1	2	3		
2	5	4	2	8	1	2	6		
2	5	2	2	7	7	5	1		
7	7	2	1	1	6	6	1		
6	6	5	3	3	3	9	9		
2	6	4	8	6	6	2	2		
2	9	4	1	1	8	8	2		
2	1	3	3	4	4	2	7		

Page 57

Les 7 différences sont :
 Le short de Tai a changé de couleur; Tentomon est devenu bleu; le symbole de Gabumon a changé de couleur; les bottes de Mimi ne sont plus blanches; la pierre sur le chapeau de T.K. n'est plus bleue mais orange; la plume de Biyomon a des couleurs différentes; Joe a les cheveux violets.

Page 47

Résultats du test

Tu obtiens moins de 8 points :

Tu es plus que démodé, tu es carrément moyenâgeux ! Tu sais à peine ce qu'est internet, et pire, tu n'as même pas envie de le savoir !

Pourtant, on est au XXI^e siècle, il va falloir te mettre au futur !

Tu obtiens entre 8 et 12 points :

Tu vis avec ton temps, tu suis le mouvement, mais surtout tu ne le précèdes pas ! Ça va, tu es bien dans ton époque.

Tu obtiens plus de 12 points :

Wahou ! Tu t'intéresses à tout ce qui est technologie, futur, progrès. Une chose est sûre, tu es prêt pour le XXI^e siècle ! Pense quand même à garder les pieds sur terre...

Page 56

- 1/ Sumac Vénéneux est l'attaque de Palmon.
- 2/ Décharge Électrique est l'attaque de Tentomon.
- 3/ Spiro Tornade est l'attaque de Biyomon.
- 4/ Attaque Massue est l'attaque de Patamon.



Page 60 - 61

- 1 - PRÉNOMS.
- 2 - NERFS.
- 3 - DENTISTE.
- 4 - MOMIE.
- 5 - CHAUSSURES.
- 6 - BOUCHERIE.
- 7 - AMIS.
- 8 - FAIM.

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.



TM & © 2000 NINTENDO



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 05/02/2001. 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 01/03/2001.


TFE! Mag n°5

Sais-tu déjà à qui tu vas envoyer une carte pour la Saint-Valentin ?


Une chose est sûre, cette année, tu ne seras pas le seul ou la seule à fêter la Saint-Valentin puisque Bob se lance à l'eau et déclare sa flamme à Vanessa !

Wahou, ça va faire des étincelles !

Et puis si tu n'as pas d'amoureux ou d'amoureuse, rassure-toi !

Dans le numéro 6 de , tu ne trouveras pas que des petits cœurs !



Il y aura encore plus de jeux avec les Pokémon, les Castors Allumés, les Digimon, Hé Arnold, Argai et Rocket Power, les fous de glisse. Et puis retrouve aussi des BD, des infos, du brico et bien sûr, un super cadeau : un masque d'explorateur pour découvrir dans ton  des supers panoramiques en 3D.



numéro 5 janvier 2001

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.

Abonnements : Best Net, 38 rue de Berri-75008-Paris. Virginie Fourquet : 01 46 25 10 10.
Comité de rédaction : Georges Attal, Karine Evrard, Célia Gallais, Ingrid Gautier,
Pascal Guichard, Michèle Lecreux, Brigitte Legendre, Estelle Pommereau,
Franck Pusset, 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.
Rédaction : L'@clef, Célia Gallais, Hélix, Clémence Roux de Luze, Valérie Videau.
Dessins pages 63-64 Pierre Ouin.

Remerciements 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 et ses trois magnets DIGIMON.
Imprimé en Belgique par Nevada-Nimifi.
Allée de la Recherche, 30.
Bruxelles 1070. Belgique.

ABONNEMENTS : BEST-NET, 38, rue de Berri, 75008 Paris. Virginie Fourquet : 01 41 38 28 27

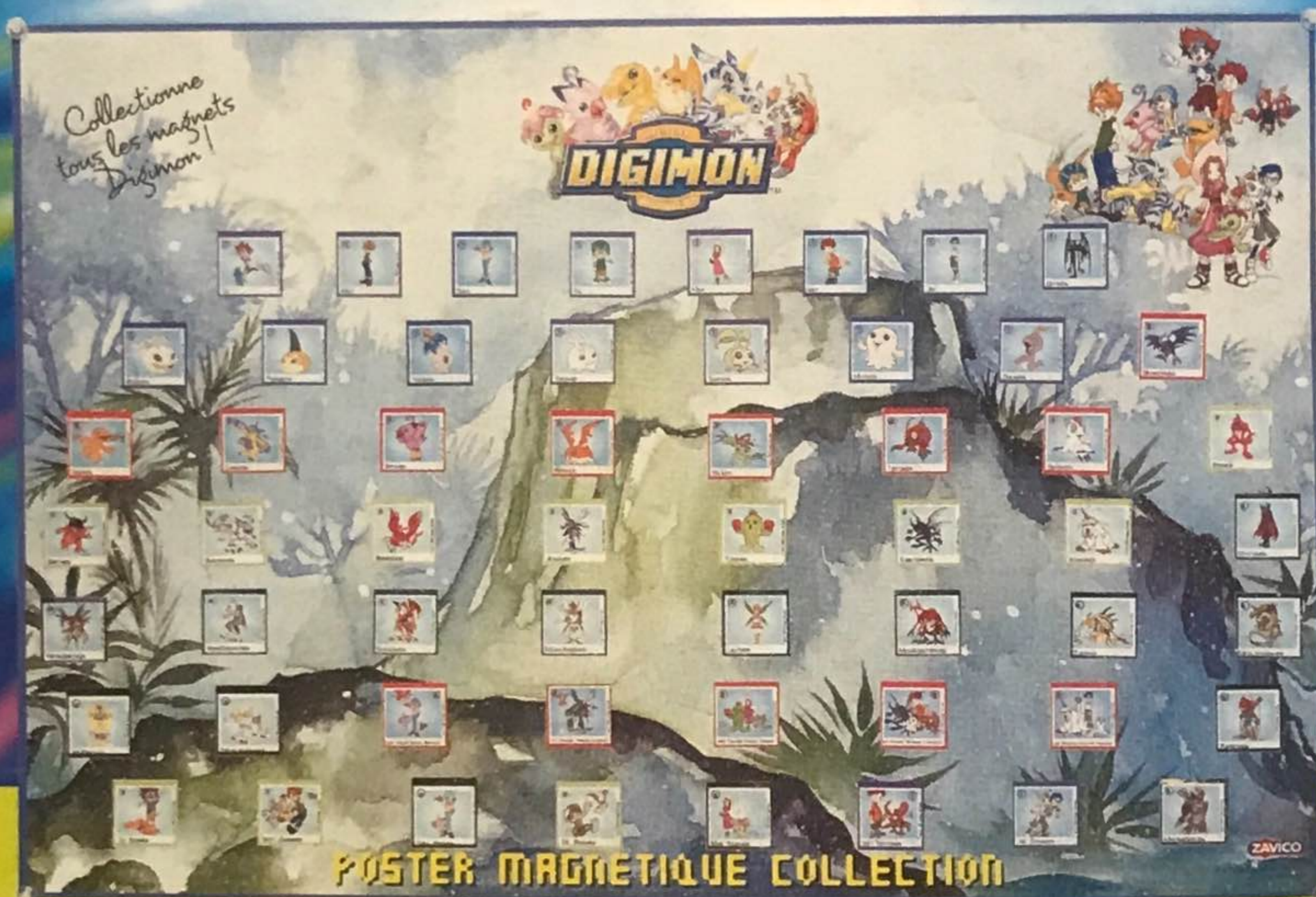


FIXIZ[®]

POSTER MAGNETIQUE



**C'est magique !
Ce poster est en papier magnétique.
Tu peux positionner des magnets dessus !**



**56 magnets FIXIZ Digimon
à collectionner**

*Certains
sont très rares !*



Découvre vite les règles du jeu
à l'intérieur des pochettes de
magnets FIXIZ.



Le poster et les magnets FIXIZ sont disponibles dans tous les points de vente Presse, magasins de jouets spécialisés, grands magasins...

™ & © 2000 Akiyoshi Hongo,
Toei Anim. Licensed through
Saban Consumer Products France.

**FOX
KIDS**[™]
www.foxkids.fr

ZAVICO[®]
On grandit en jouant.