

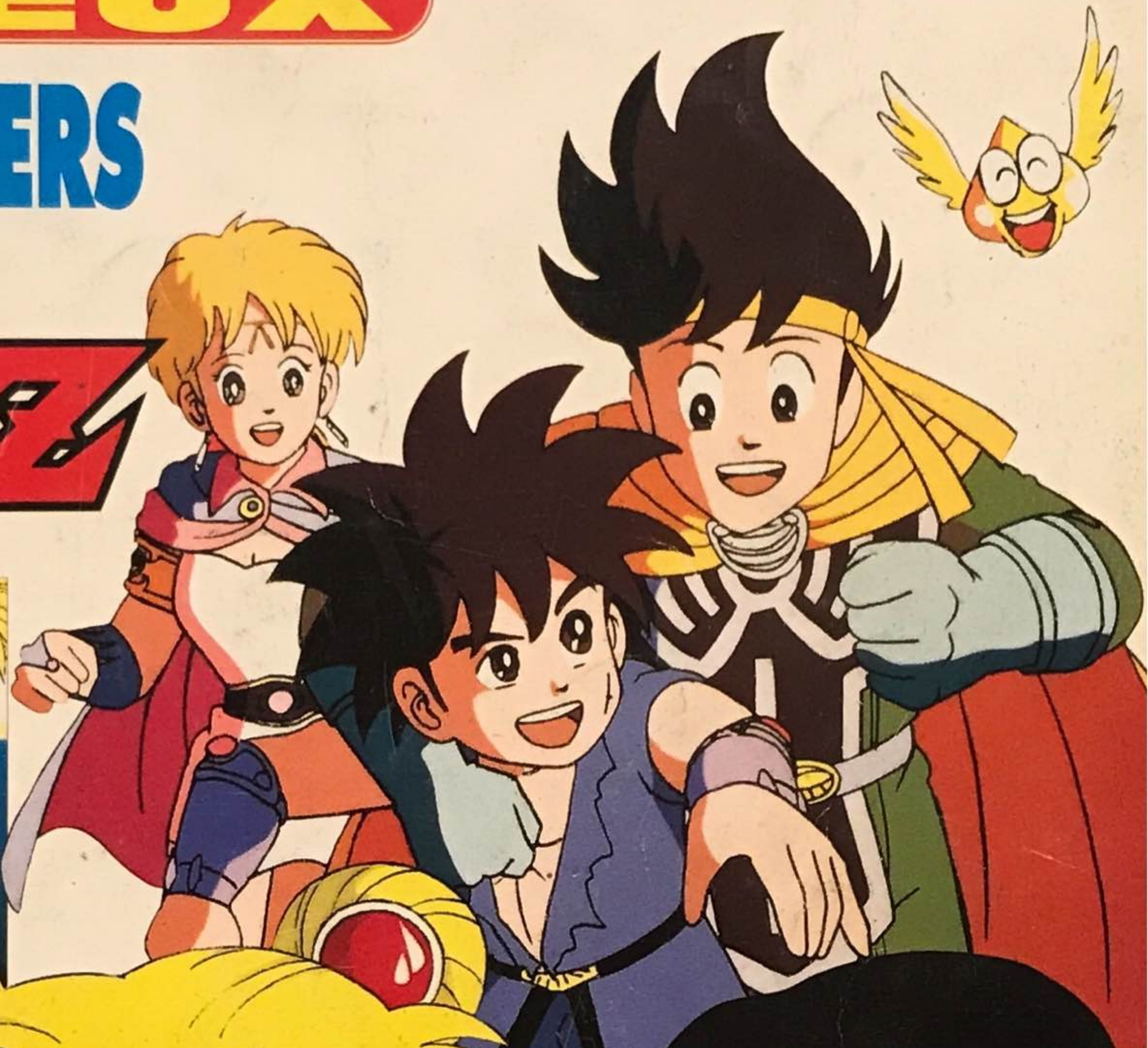
**VEDETTE
PLUS**

MANNGA

JEUX

**2 SUPER POSTERS
GEANTS**

DRAGONBALL Z



**JOUEZ AVEC
FLY
RANMA
SAILOR
MOON**

TESTS

MOTS FLECHES

LABYRINTHES

MOTS CACHES

DIFFERENCES



VEDETTE PLUS

NUMERO HORS SERIE

DRAGON BALL Z

**EN CADEAU
1 FIGURINE
DRAGON BALL Z
A COLLECTIONNER**



**LES TRANSFORMATIONS ET
L'EVOLUTION DES HEROS**



**4 SUPER
POSTERS
GEANTS**

T 5584 - 6 H. 25,00 F. RD



**2 SUPER
MAGAZINES**

**POUR VOS
VACANCES**

**HORS
SERIE**

Dorothée MAGAZINE

DRAGON BALL Z

**DANS CE NUMERO
7 TATOUAGES**



**LA PUISSANCE DES HEROS
DE 10 A 1 500 000**

**4 CARTES
POSTALES
DRAGON BALL Z**

QUI EST LE DOCTEUR EGUI ?



T 4793 - 19 H. 25,00 F. RD



**EN CADEAU
DES TATOUAGES
1 FIGURINE ET DES
CARTES POSTALES**

DRAGON BALL Z

EN VENTE CHEZ VOTRE
MARCHAND DE JOURNAUX

Tous vos héros préférés sont comme vous, prêts à partir en vacances ! Ils vous attendent dans ce super numéro de Manga Jeux pour bien sûr, jouer avec vous. Mots fléchés, jeux des différences, tests, vrai ou faux... vous passerez de bons moments en compagnie de Sailor Moon, de Fly, de Sangoku, de Ranma et d'Olive et Tom. Ceux qui ne les connaissent pas bien apprendront certainement beaucoup de choses sur tous ces héros. Ceux qui suivent régulièrement leurs aventures, pourront ainsi faire le bilan sur leurs connaissances ! Alors, maintenant, c'est à vous de jouer et bonnes vacances à vous tous.



SOMMAIRE

SAILOR MOON

- LES TROIS VISAGES DE BUNNYPAGE 4
- JEUXPAGE 6
- RETROUVEZ LES DIFFERENTES SAILORSPAGE 8
- JEUXPAGE 10
- MOTS FLECHESPAGE 11

FLY

- FLY VRAI OU FAUXPAGE 12
- JEUXPAGE 14
- MOTS FLECHESPAGE 17

DRAGON BALL Z

- CONNAISSEZ-VOUS BIEN DRAGON BALL Z ?PAGE 18

RANMA

- JOUEZ AVEC RANMAPAGE 30
- JEUXPAGE 32
- MOTS FLECHESPAGE 35

OLIVE ET TOM

- SAURIEZ-VOUS LES DEPARTAGER ?PAGE 36
- JEUXPAGE 38
- MOTS FLECHESPAGE 40

2 SUPER POSTERS DRAGON BALL Z PAGE 19

Vedette Plus N° 9 - juillet, août, septembre 1996. N° de commission paritaire: 75585. N° ISSN: 1152-5154. DIRECTEUR DE LA PUBLICATION, DIRECTEUR DE LA REDACTION: Denis Bortot. REDACTRICE EN CHEF: Andrea Bureau. REDACTRICES : Sylvie Bullo, Nathalie Crespeau. SECRETAIRE DE REDACTION: Pascale Cancalon. MAQUETTISTE : Thomas Beynon, pour les jeux APAR. ILLUSTRATIONS : Naoko Takeuchi/Kodansha, Shueisha, Bird studio Toei Animation. DEPOT LEGAL: juillet 1996. COMITE DE REDACTION (loi 49.956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse) MEMBRES: Denis Bortot, Claude Berda, Marc Sillam. PUBLICATION TRIMESTRIELLE EDITEE par SFC, SA au capital de 750.000F - R.C.B. 334 323 961 - 144 avenue du Président Wilson 93210 La Plaine St-Denis. PPAUX ACTIONNAIRES: Jean-Luc Azoulay, Claude Berda. REDACTION, DIRECTION, ADMINISTRATION : 144 avenue du président Wilson 93210 La Plaine St-Denis. PUBLICITE : Corinne Povels (1) 49.22.20.01 REASSORTS : 05 31 32 68. Dorothée Magazine - Imprimé en France par Fava Print - Photogravure : SCPP - Diffusion : Transport Presse.

LES TROIS VISAGES DE



5 Sa mère s'appelle Séléné
.....

16 Elle rêvait
de vivre sur Terre
.....

14 Elle lutte contre
l'agence des Ténèbres
.....

8 Avec Bourdu, devenu
son mari, elle a une petite
fille nommée Camille
.....

12 Son serre-tête est en
réalité un frisbee lunaire
.....

11 Avant l'attaque de la reine
Béryl, elle vivait dans un palais
avec Artémis et Luna
.....

10 Elle a un petit
frère nommé Charly
.....

9 Quand elle est attaquée par
Andénian, sous l'emprise de Béryl,
son pendentif lui sauve la vie
.....

1 Elle est
amoureuse
du prince
Andénian
.....

13 Elle adore
les bandes dessinées
.....

Elle s'appelait Sérénity quand elle vivait sur la lune. Réincarnée sous le nom de Bunny, c'est sous l'identité de Sailor Moon qu'elle se bat contre les forces du mal. Mais qu'elle soit princesse, simple lycéenne ou guerrière, l'héroïne des Sailors vous passionne tout autant. A vous maintenant de prouver que vous savez faire la différence entre ses trois identités. Essayez de déterminer à quel visage de votre héroïne ces affirmations se rapportent. Vous êtes fans de Sailor Moon ? A vous de jouer.

SAILOR MOON

6 A l'issue de son voyage dans le temps, Camille tombe sur sa tête
Bunny

4 C'est à cause de Beryl qu'elle a perdu sa mère
Serenity

17 Quand elle rencontre Bourdu dans sa chambre d'hôpital, elle lui donne une rose
Bunny

2 Elle utilise un bâton de lune et une broche magique
Sailor Moon

15 Elle est enfermée par le prince Diamant dans un palais de cristal
Serenity

7 Elle pratique la "cicatrisation lunaire"
Sailor Moon

3 Son nom est Rivière
Bunny

19 Les Sailors étaient ses filles de compagnie
Serenity

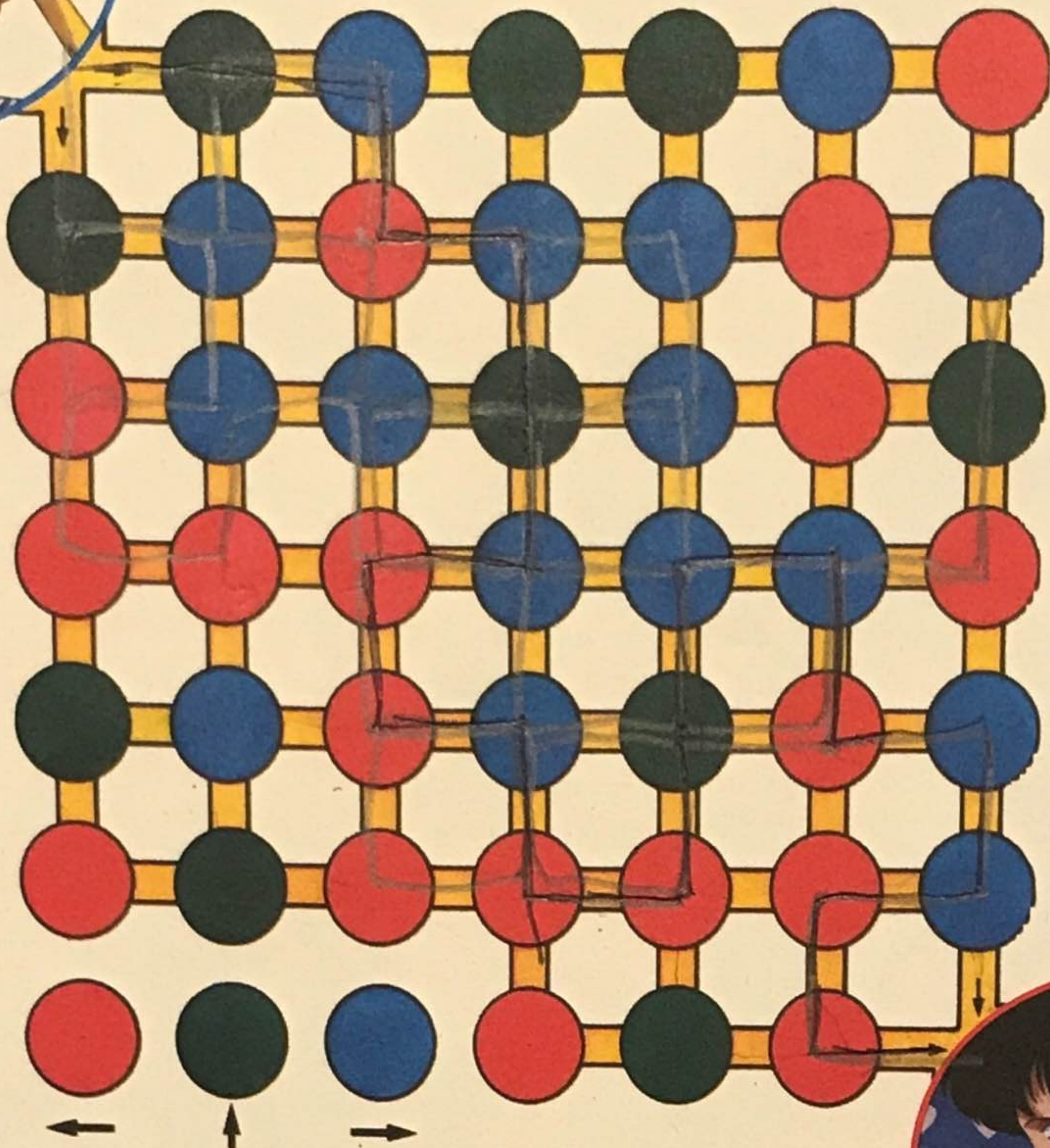
18 Seules sa mère et sa copine Nanou ont le droit d'entrer dans sa chambre
Bunny

SAILOR MOON : 2 7 9 12 14
SERENITY : 1 4 5 11 15 16 19
BUNNY : 3 6 8 10 13 17 18

LES RESULTATS



LABYRINTHE

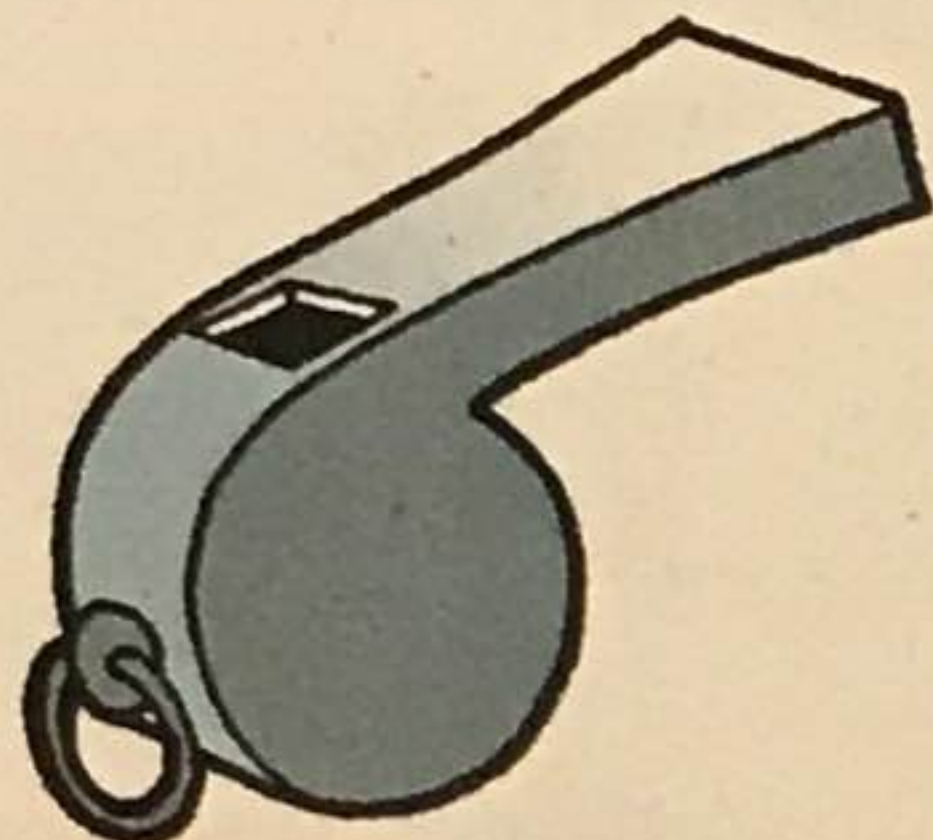
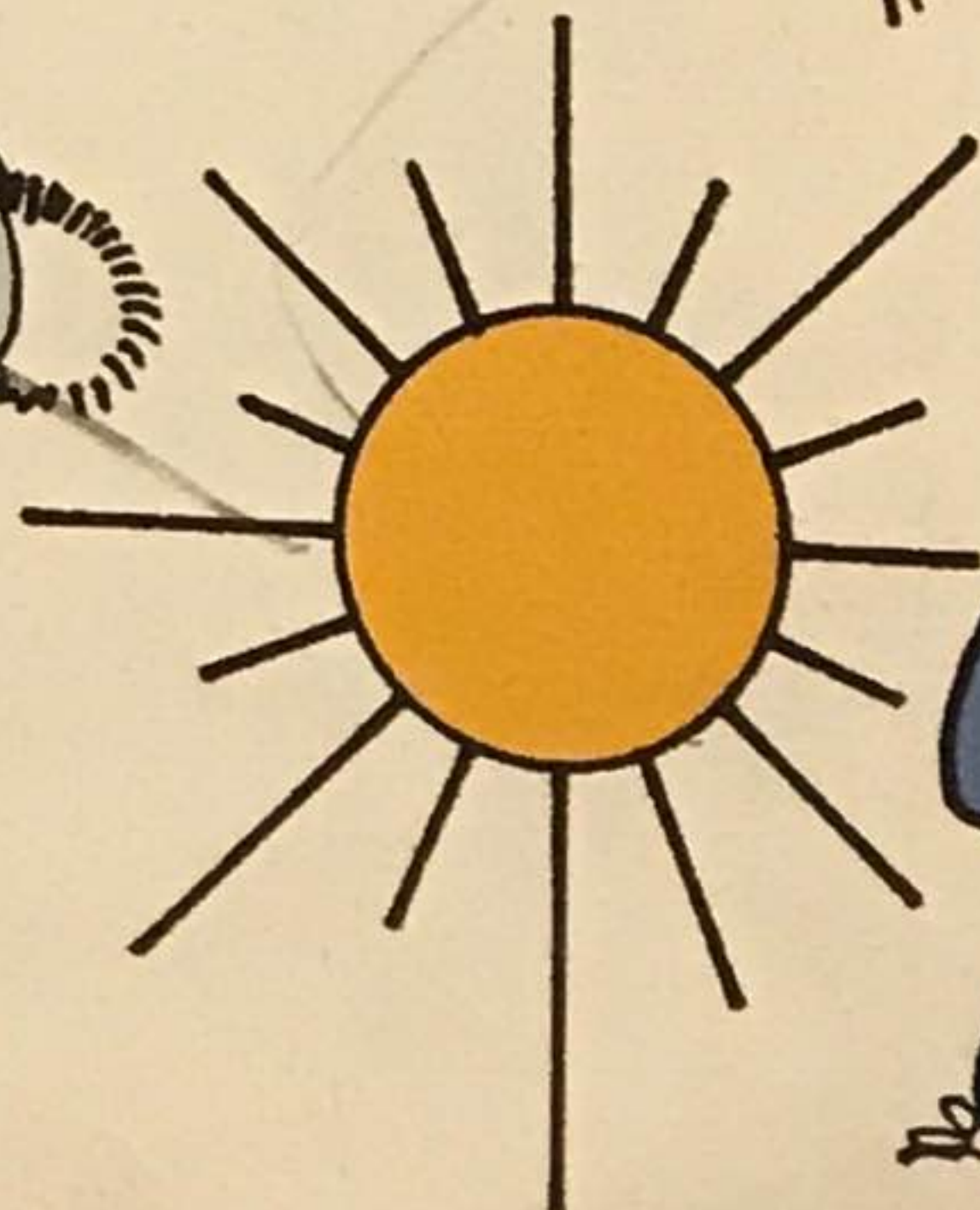
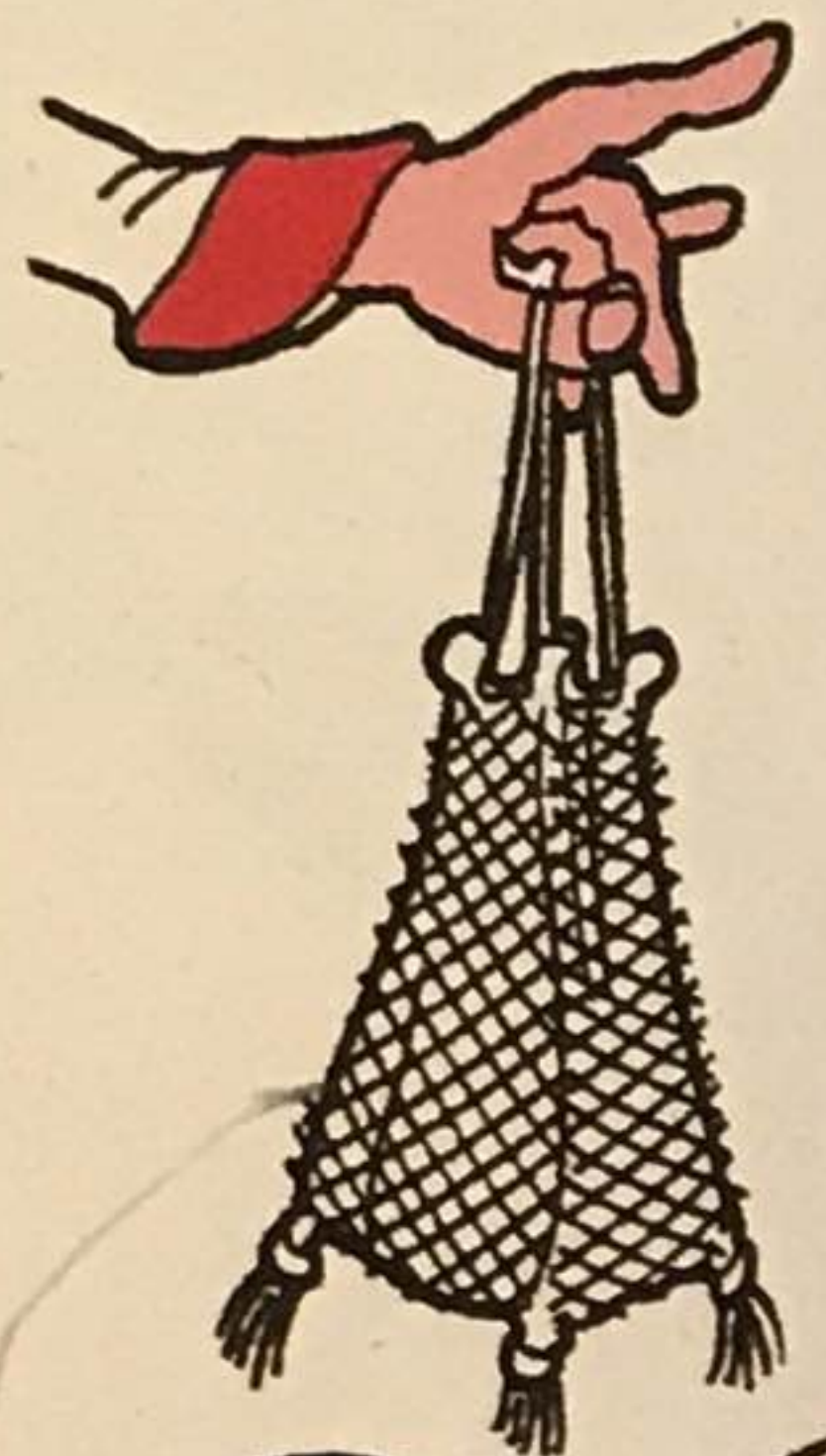


Peux-tu aider Sailor Moon à retrouver Bourdu, en sachant qu'à la rencontre d'un cercle rouge tu dois tourner à gauche, à la rencontre d'un cercle vert tu dois aller tout droit, et à la rencontre d'un cercle bleu tu dois aller à droite ?



LE POINT COMMUN

Sailor Mercury n'arrive pas à trouver un point commun entre tous ces éléments dessinés, peux-tu l'aider ?

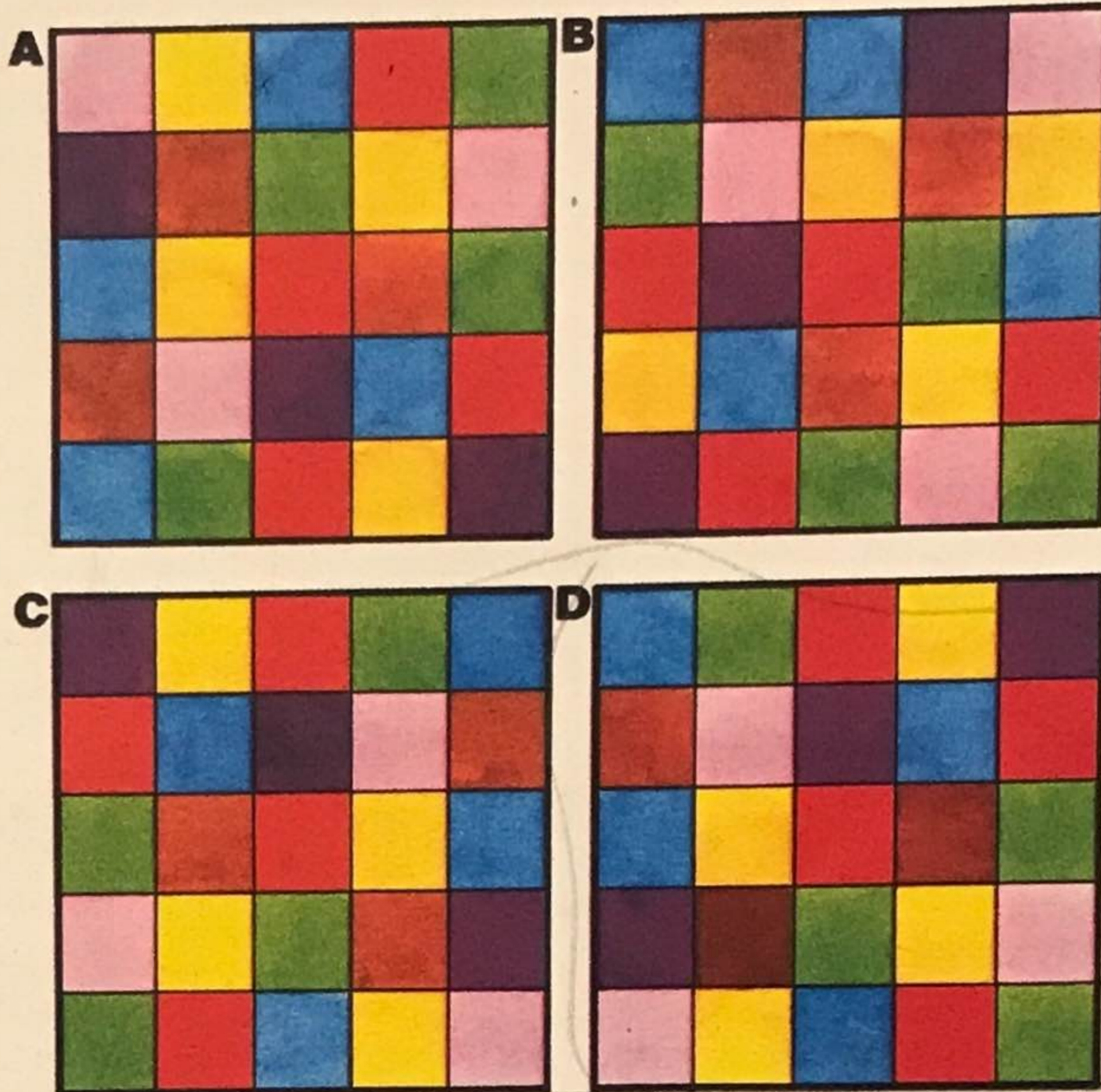


Solution page 41

LE CARRE DIFFERENT



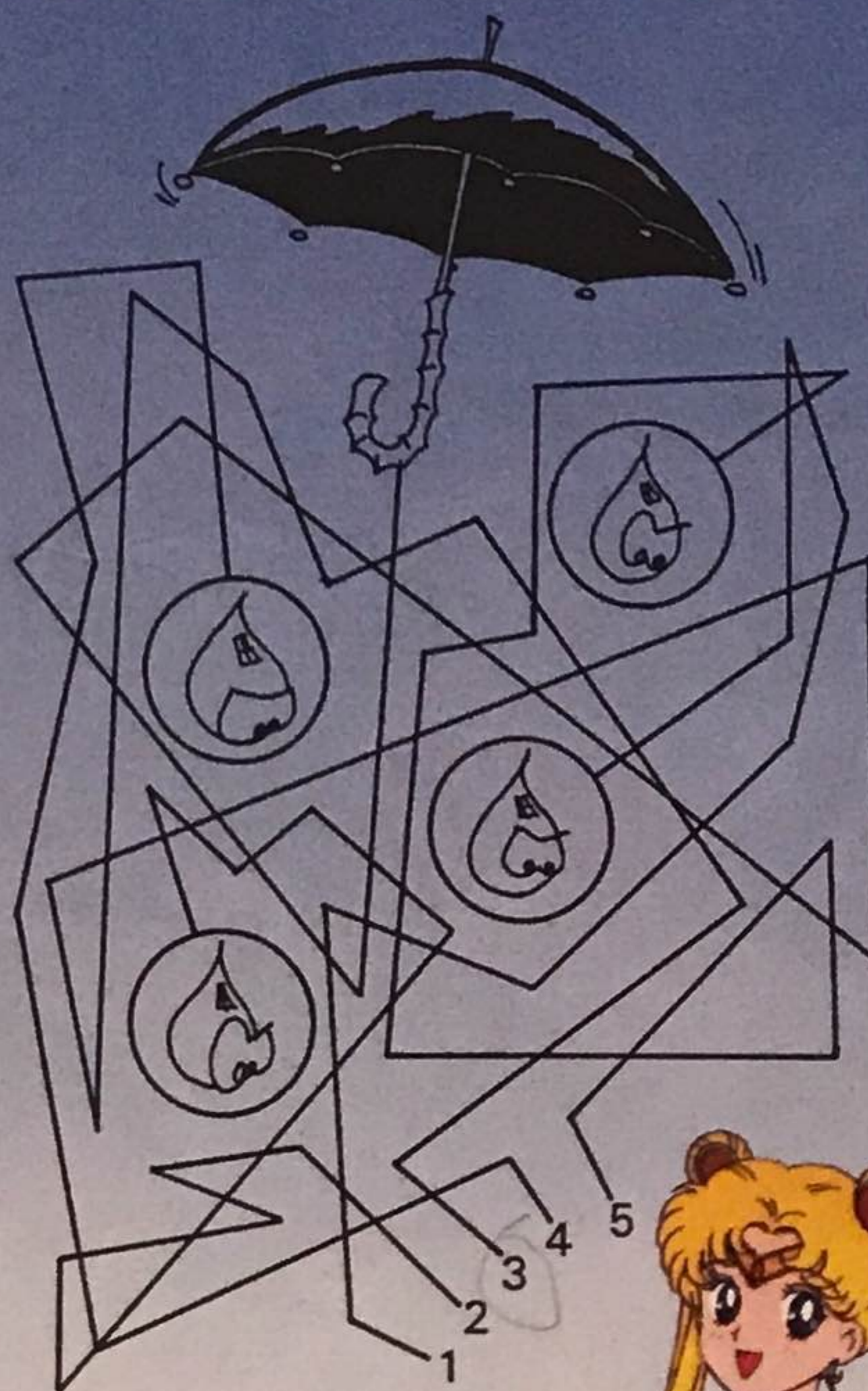
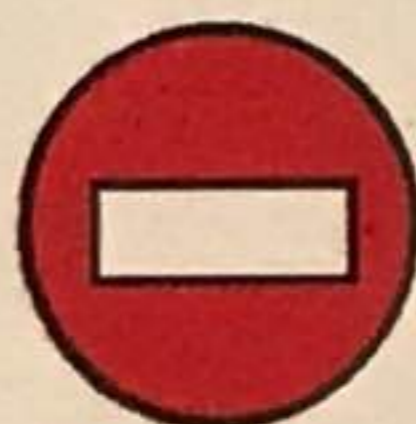
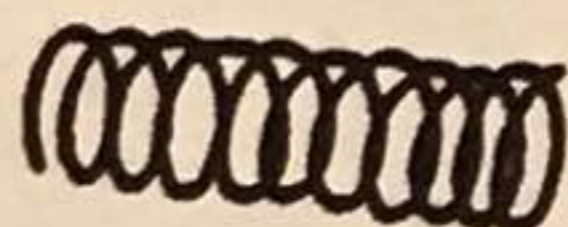
Lequel de ces carrés est différent des trois autres ?



L'OISEAU CACHE



A partir des initiales de ces 7 dessins, tu dois trouver le nom de cette silhouette d'oiseau



Aide Molly à trouver son parapluie sans se mouiller. 3



VOUS CONNAISSEZ PAR CŒUR LES AVENTURES DE SAILOR MOON ET DE SES SEPT COMPLICES. MAIS SEREZ-VOUS ASSEZ CALÉS POUR LES DÉPARTAGER ? CONNAISSEZ-VOUS LEURS POUVOIRS, LEURS HABITUDES, LEURS PETITS DÉFAUTS ? AMUSEZ-VOUS À LES RETROUVER À TRAVERS CES AFFIRMATIONS. ET ATTENTION AUX PIEGES !

1 Elle a les cheveux verts :
.....

2 Elle pratique l'athlétisme :
.....

3 Elle peut faire apparaître ses lunettes magiques en pressant sa boucle d'oreille :
.....

4 Sa douceur et sa gentillesse sont des handicaps quand elle doit se battre :
.....

5 Elle est passionnée par les motos :
.....

6 Elle est la plus âgée des Sailors :
.....

7 Très douée en informatique, elle est la seule à savoir se servir de l'ordinateur de Mercure :
.....

8 Elle est la première à être devenue une Sailor :
.....

9 Comme Bunny, elle est amoureuse de Bourdu :
.....

10 Au collège, tout le monde la prend pour une prétentieuse :
.....

11 Elle est étudiante à l'université :
.....

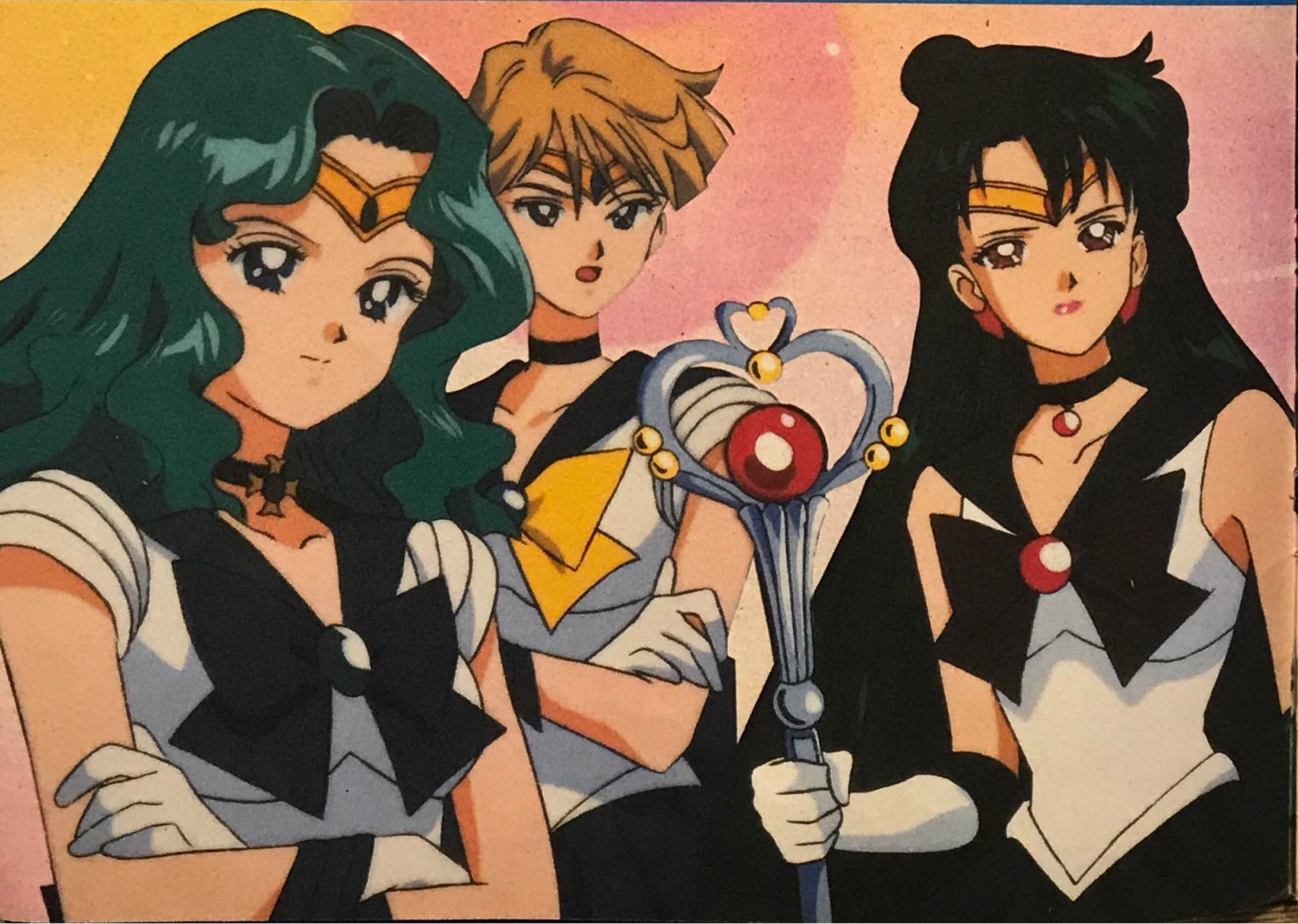
12 Sa formule est "Arme du feu, agis tout de suite" :
.....

13 Elle peut déclencher des tempêtes :
.....

14 Son grand-père est le gardien d'un temple :
.....

15 Quand elle était en Angleterre, elle jouait beaucoup au volley-ball :
.....

RETROUVEZ





LES SAILORS

16 Elle peut solidifier l'eau :

17
Son arme est le croissant d'amour :

18
Elle rêve de devenir pilote de course :

19
Elle adore faire la cuisine :

20
Elle est la gardienne de la porte du temps :

21
Elle joue du violon :

22
Elle a un grand pouvoir sur l'eau :

23
Petite, elle collectionnait les papillons :

24
Elle sait lire l'avenir :

25 Elle pratique la natation :

26
Elle est très belle, mais elle fait tout pour ressembler à un garçon :

27
Sa chambre sert de salle de réunion aux Sailors :

28
Elle est la seule à n'avoir jamais été réincarnée :

29
Elle rêve de devenir chanteuse et actrice :

30
Elle rêve de devenir médecin, comme ses parents :

31
Elle peut manipuler les flammes et créer toutes sortes d'armes :

32
C'est la plus puissante des Sailors :

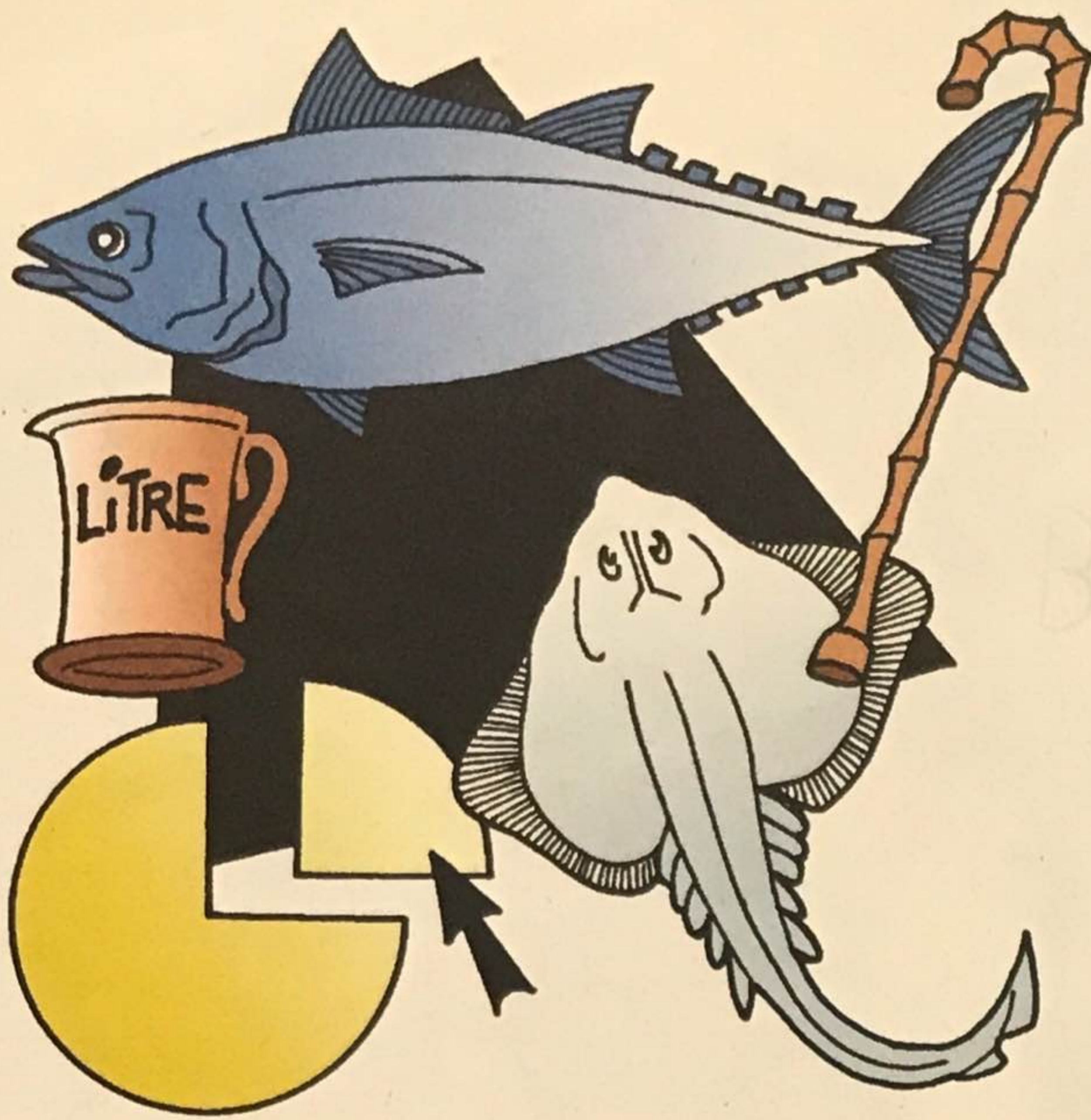
LES RESULTATS

SAILOR MARS (Roya) : 9 12 14 24 27
 SAILOR VENUS (Mathilde) : 8 15 17 29
 SAILOR MERCURY (Molly) : 3 7 10 19 22 30
 SAILOR JUPITER (Marcy) : 23 13 32
 SAILOR URANUS (Frédérique) : 2 5 11 18 26 31
 SAILOR NEPTUNE (Myliène) : 1 4 16 21 25
 SAILOR PLUTON : 6 20 28



LA BONNE LETTRE

Quelle lettre dois-tu ajouter à chacun de ces éléments dessinés pour aider Raya à former phonétiquement des mots de la langue française ?



LE BON DETAIL

Cinq détails ont été retirés de cette scène, mais un seul est identique à l'original, peux-tu le retrouver ?



1



2



3



4



5

Solution des jeux page 41

MOTS FLECHES

Sailor Uranus	E	Elle s'est divertie	A	Deux fois	i	Champion	A	S	Saison	E	Elles viennent toutes de la lune		
La peur en donne	E	Saison	A			Copain	A	S	Pour monter à cheval	E			
	T		M	B	L		M	E	N	T	S		
Pour ranger les lunettes	E	T	U	I	Là	Début d'île	I	L	Cœur de beau	E	A		
						Pluriel de notre							
Art graphique	D	E	S	S	I	N	Début de lever	L	E	Troisième personne	i		
Chat blanc	E	De contrôle	E	Dure à monter en vélo	C	O	T	E	Masculin d'elle	I	L		
									Enlever				
	A	R	I	H	M	i	S	Morceau chanté par un artiste seul	S	O	L	O	
Vache de l'antiquité	i	O	Vêtement						La mienne	T	île	R	
									Etendues d'eau				
Début de querelle	Q	U	E							M	E	R	S
Sport													
	S	Y	A	F						A	R	E	Impôt
12 mois	E	Venues au monde	F						Surface	Député	Monnaie de Roumanie	T	
									Brisés				
	A	Début de nez	N	E						C	E	L	A
	N	Liaison	E	T	Liaison	E	T	Règle	Un de l'arbre maléfique	A	L	E	X
		La chatte						De mer					
Début de lever	L	E	Peut être bleu ou gris	C	Nettoie	E	S	S	U	I	E		
Transport					Fleuve africain								
	B	U	S	À la mode	I	N	Vieille préposition	E	S	Note	Dieu égyptien	Fin d'infinifit du 1er groupe	
			Note				Article						
Fille de Bunny	N	C'est la première	M	E	I	C	L	E	U	R	E		
	C	A	M	I	L	L	E	Vedette	S	T	A	R	



FLY

VRAI OU FAUX

Fly a vécu, comme tous les héros, des aventures incroyables et palpitantes. Entre ses amis et ses ennemis, il a mené de nombreux combats. Répondez par vrai ou faux aux questions suivantes pour savoir si vous connaissez bien la vie de Fly.



1 Fly protège le royaume de Rapounika
VRAI FAUX

2 Le royaume est menacé par le seigneur des Ténèbres :
VRAI FAUX

3 Fly a été élevé par Blas :
VRAI FAUX

4 Il faut traverser une forêt avant d'arriver au palais du roi :
VRAI FAUX

5 Des monstres étaient prisonniers du seigneur des démons :
VRAI FAUX

6 Fly habitait sur l'île de Dreamisland :
VRAI FAUX

7 Ivan est un guerrier :
VRAI FAUX

8 L'assistant d'Ivan s'appelle Pop :
VRAI FAUX

9 Le roi se nomme Lomos :
VRAI FAUX

10 Fly a sur le front la licorne divine :
VRAI FAUX

11 Enekki est l'ennemi de Fly :
VRAI FAUX

12 La princesse s'appelle Léona :
VRAI FAUX

13 Sam a capturé le roi :
VRAI FAUX

14 Fly deviendra l'élève d'Ivan :
VRAI FAUX

15 Les guerriers s'appellent les Braves :
VRAI FAUX

16 Les squelettes qui attaquent sont indestructibles :
VRAI FAUX

17 Enekki a été l'élève d'Adler :
VRAI FAUX

18 Fly est sauvé par un oiseau géant :
VRAI FAUX

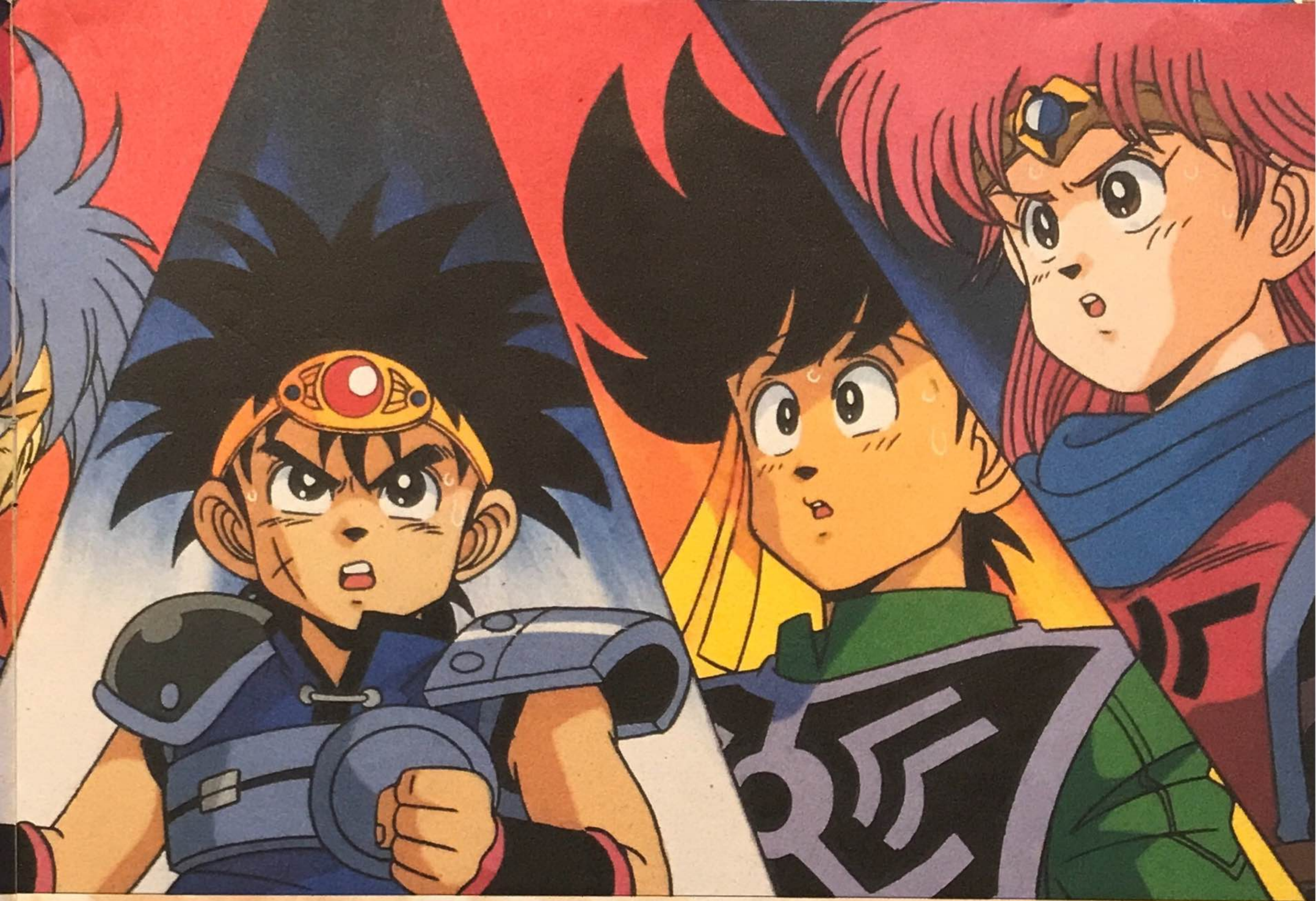
19 Sam a trouvé un coquillage magique :
VRAI FAUX

20 Crocodile a tué le frère d'Enekki :
VRAI FAUX

21 Un robot légendaire aide Fievel :
VRAI FAUX

22 Fly est toujours accompagné par une mascotte :
VRAI FAUX

23 Adler dirige les armées du mal :
VRAI FAUX



24 Fly rencontre Sam sur une île :
 VRAI FAUX

25 Le grand-père de Fly est un célèbre guérisseur :
 VRAI FAUX

26 Enekki est le chef des Braves :
 VRAI FAUX

27 Lorsque Fly est arrivé sur l'île, il était en bateau :
 VRAI FAUX

28 Ivan veut venger Fly :
 VRAI FAUX

29 Les nouveaux Braves soutiennent les ennemis de Fly :
 VRAI FAUX

30 Fly tient ses pouvoirs des anciens guerriers :
 VRAI FAUX



LES RESULTATS

COMPTEZ VOS POINTS

Comptez un point par bonne réponse

1 : Faux; 2 : Vrai; 3 : Vrai; 4 : Vrai; 5 : Vrai; 6 : Faux; 7 : Faux; 8 : Vrai; 9 : Vrai; 10 : Faux; 11 : Vrai; 12 : Vrai; 13 : Faux; 14 : Faux; 15 : Vrai; 16 : Vrai; 17 : Faux; 18 : Vrai; 19 : Vrai; 20 : Faux; 21 : Vrai; 22 : Vrai; 23 : Vrai; 24 : Faux; 25 : Vrai; 26 : Faux; 27 : Vrai; 28 : Vrai; 29 : Faux; 30 : Vrai.

DE 1 A 10 POINTS : Vous êtes un tout nouveau fan de "Fly" et vous ne connaissez pas encore tous les secrets de ce dessin animé. Mais cela viendra !

DE 11 A 20 POINTS : Vous connaissez plutôt bien "Fly".

Regardez quelques épisodes de plus pour en savoir davantage.

DE 21 A 30 POINTS : Vous êtes un vrai fan de Fly et cela se voit tout de suite. Rien ne vous échappe !

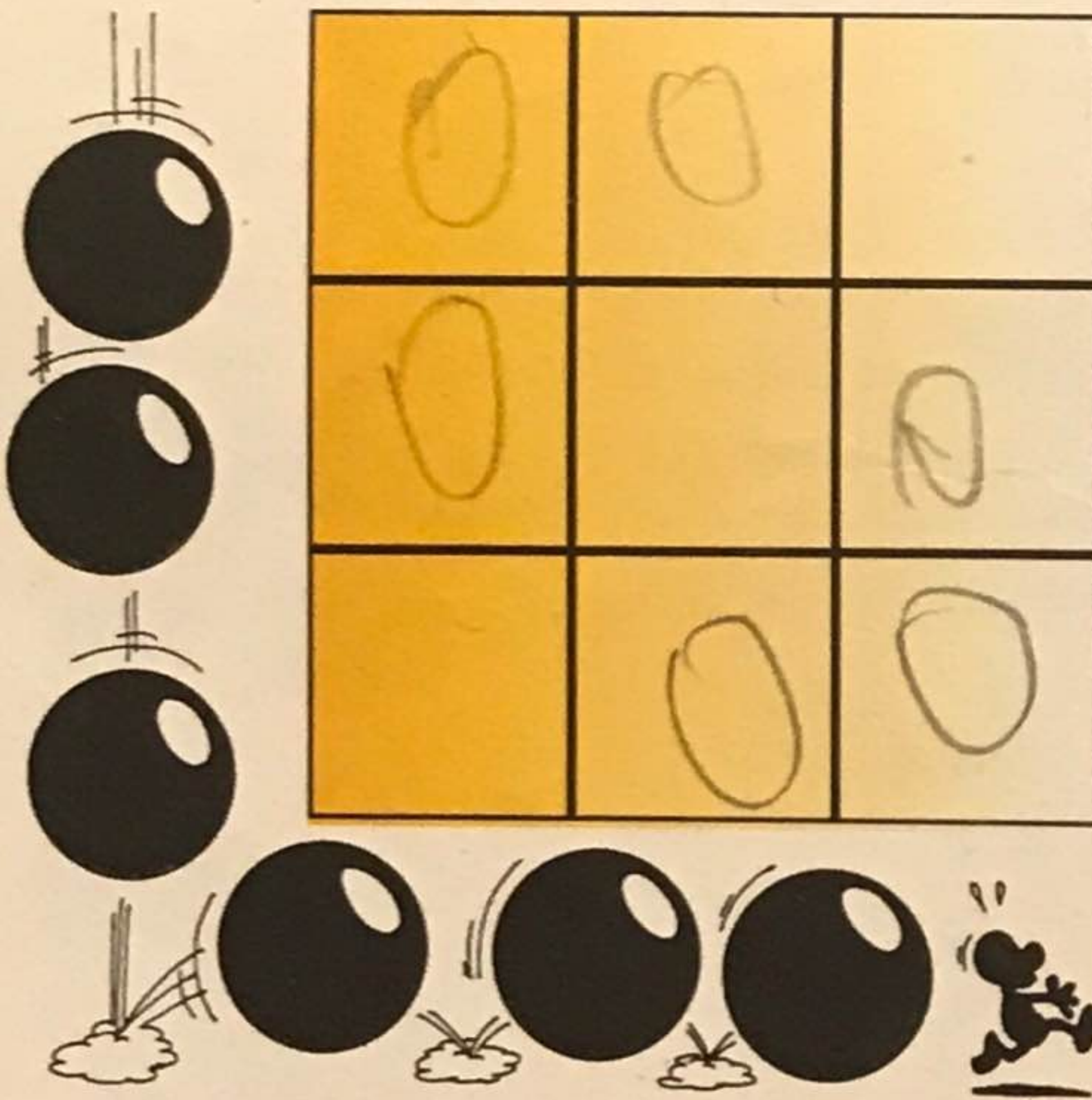
LES DIFFERENCES

Il y a trois différences entre les deux images, peux-tu les retrouver ?



LES BOULES

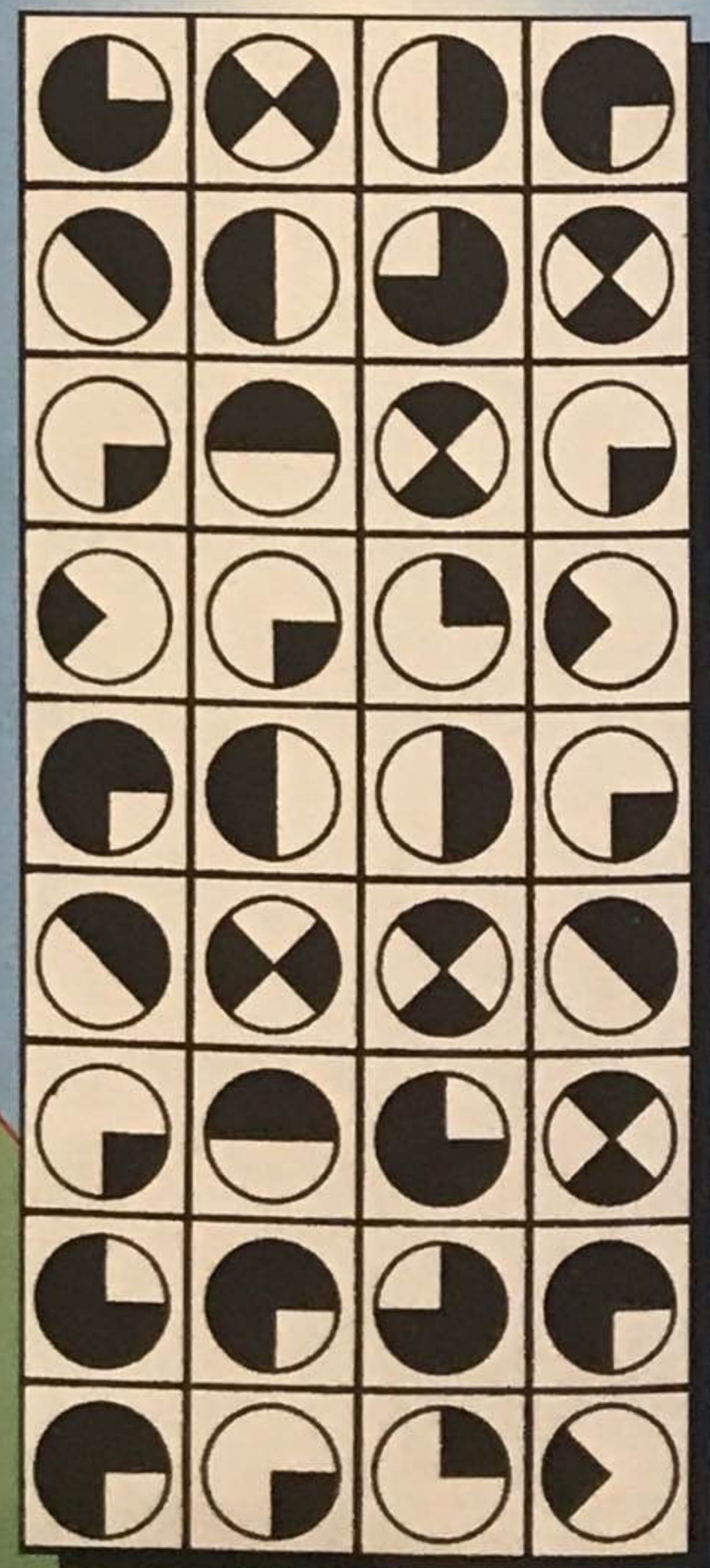
A toi de mettre ces 6 boules dans le carré en ayant horizontalement et verticalement, et en diagonale seulement deux boules dans la lignée.



LA FIGURE CACHÉE



Aide Fly à trouver la seule figure n'étant pas en deux exemplaires, dans une rangée (soit verticalement, soit horizontalement).



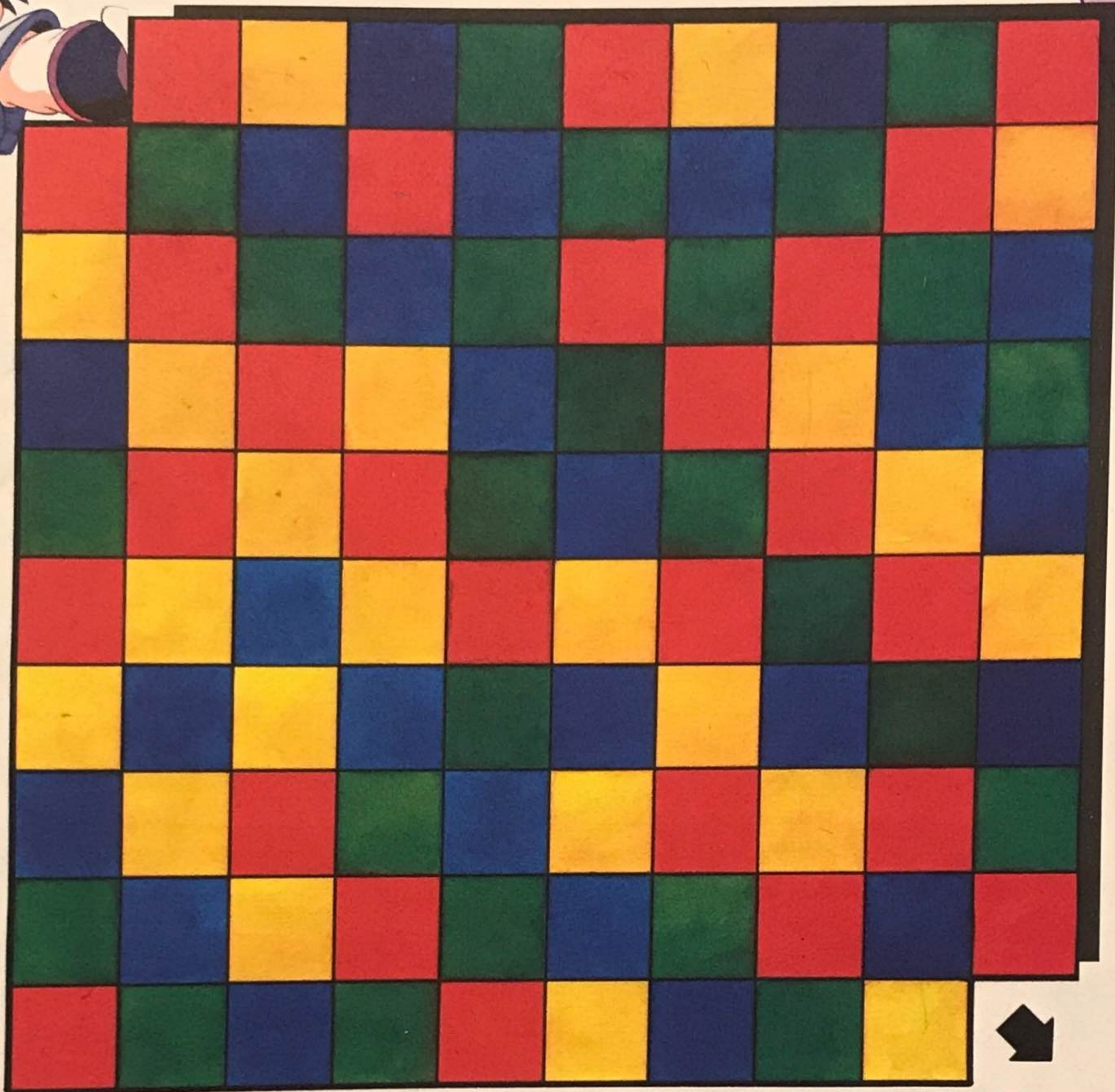
QUI EST-CE ?

Avec les lettres, recompose le nom d'un personnage bien connu.





LE BON CHEMIN

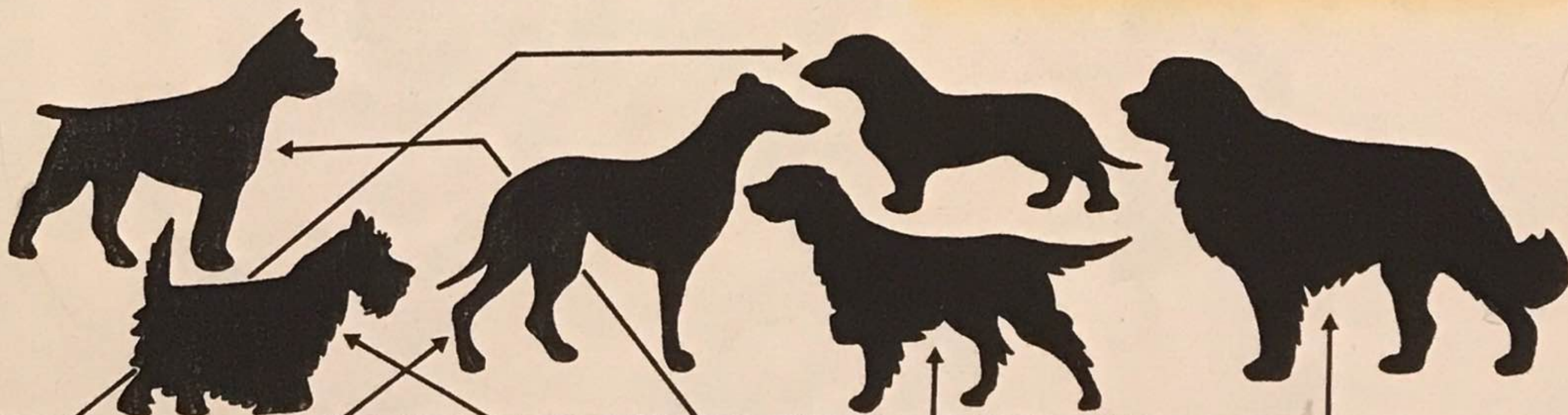


Pour réunir ces deux amis déplace-toi de case en case verticalement ou horizontalement, et franchis ce labyrinthe en alternant toujours dans le même sens : le rouge, le jaune, le bleu et le vert.



LES BONS CHIENS

Trouve le nom de chaque silhouette, puis à l'aide des « lettres chiffrées » découvre le nom d'un septième chien.



1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

DANS LE MIROIR

A toi de trouver les trois erreurs commises dans le reflet du miroir.



LE BON BOUT

Peux-tu aider Fly à compléter cette figure en retrouvant la bonne pièce ?



Aide Fly à sortir du labyrinthe...

Solution des jeux P.41

MOTS FLECHES

Fly protège...	A	Sport		Oiseau noir et blanc		Mesure de l'âge						
Ivan en est un		Station		Pour ouvrir		Période						
	L											
Causer	T										Venu au monde	
Métal précieux	R	R	Note		Début d'ennui	E	N					
					Sorte de lance							
	R			Lomos en est un		De théâtre	E					
		Fleur					Île où habitait Fly					Mauvaise note
Voies	N	Monnaies italiennes					Lui					Vif, alerte
			Tuer									
Pas rapides	A		Partie de train						Début d'ersatz	Début de secret		
					Ecoliers				E	S		
Oiseau ou fruit					Métal							
Gros perroquet				Indéfini								
Fleuve de Sibérie				Son jour est une fête			Donné de l'air		R	E		
		Perdu						Début de mise	M	I	S	Eux
		Peaux-rouges										
					Saint normand	Partis				A		
Sur la route peut être futé		Contraire de lui		Note			Lui			Début de tirade		
				Songe								
Début de devant			Début de rôtir	R	O	Le dessin en est un	Propres					
Contraire de campagne			Article				La mienne					
	V	I	L	L	E	En expirant on la rend				Début d'avenir		Dans
						En matière de						
Haussera		L						Surface	A	I	R	
Bête												
		E	Face à l'ouest	E	S		Il est magicien		V			

CONNAISSEZ-VOUS B

Avis aux nombreux fans de Dragon Ball Z ! Certains regardent ce dessin animé depuis le début; d'autres le découvrent mais tous l'adorent. Pour savoir si vous connaissez bien la vie des héros de cette série, répondez aux questions suivantes et faites le point !



BIEN DRAGON BALL Z

1 **KAKALUTO EST LE FILS DE :**

- A Badack
- B Sangoku
- C Petit Cœur

2 **LE GUERRIER MILLENAIRE NAIT TOUS :**

- A Les dix ans
- B Les vingt ans
- C Les mille ans

3 **KAKALUTO N'EST AUTRE QUE :**

- A Sangoku
- B Bèjito
- C Végéta

4 **LE FRERE DE SANGOKU S'APPELLE :**

- A Sangohan
- B Raditsu
- C Krilin

5 **SANGOHAN A ETE ELEVE PAR :**

- A Un ermite
- B Un monstre
- C Un magicien

6 **LA JEUNE FILLE LA PLUS RICHE DE LA PLANETE EST :**

- A Bulma
- B Chichi
- C C18

7 **LES BOULES DE CRISTAL SONT AU NOMBRE DE :**

- A Dix
- B Quatorze
- C Sept

8 **SANGOKU S'ENTRAINE AVEC :**

- A Tortue Géniale
- B Gogéa
- C Badack

9 **KRILIN A ETE TUE PAR :**

- A Végéta
- B Freezer
- C Kaïoh

10 **LE FILS DE CHICHI ET SANGOKU S'APPELLE :**

- A Yamcha
- B Dende
- C Sangohan

11 **L'EXIL DE SANGOKU DURA :**

- A Sept mois
- B Sept ans
- C Sept jours

12 **QUAND SANGOKU UTILISE SES POUVOIRS, SES CHEVEUX DEVIENNENT :**

- A Noirs
- B Jaunes
- C Verts

13 **QUI EST LE PREMIER A ETRE MONTE SUR LA TOUR KARINE ?**



- A** Tortue Géniale
- B** Dende
- C** Ten Chin Han

14 DENDE EST UN NAMEC COMME :

- A** Garlic
- B** Petit Cœur
- C** Guymaoh

15 KAIOH GARDE :

- A** Le royaume des morts
- B** Le royaume des vivants
- C** Le royaume des ombres

16 LE MEILLEUR AMI DE SANGOKU EST :

- A** Krilin
- B** Païkuhan
- C** Freezer

17 VEGETA S'EST MARIE AVEC :

- A** Bidel
- B** Chichi
- C** Bulma

18 SANGOTEN EST LE FILS DE :

- A** Sangoku
- B** Végéta
- C** Trunks

19 BIDEL EST UNE FILLE :

- A** Courageuse
- B** Méchante
- C** Pacifique

20 LES CYBORGS ONT ETE INVENTES PAR :

- A** Le docteur Gélot
- B** Le docteur Willow
- C** Le docteur March

21 THALES EST LE FRERE JUMEAU DE :

- A** Sangoten
- B** Sangohan
- C** Sangoku

22 LE DRAGON AIME :

- A** La musique
- B** La bonne cuisine
- C** Les voyages

23 TEN CHIN HAN PEUT :

- A** Se diviser
- B** Se multiplier
- C** Se dédoubler

24 LE DISQUE D'ENERGIE A ETE CREE PAR :

- A** Krilin
- B** Tchaoz
- C** Broly

25 GOGETA EST LE GUERRIER :

- A** Le plus puissant
- B** Le moins puissant
- C** Le moins courageux

26 YAMCHA EST :

- A** Un Cyborg
- B** Un humain
- C** Un extra-terrestre

27 LE DRAGON HABITE :

- A** Sur une île

- B** Sur la montagne
- C** Dans une forêt

28 YAMCHA EST :

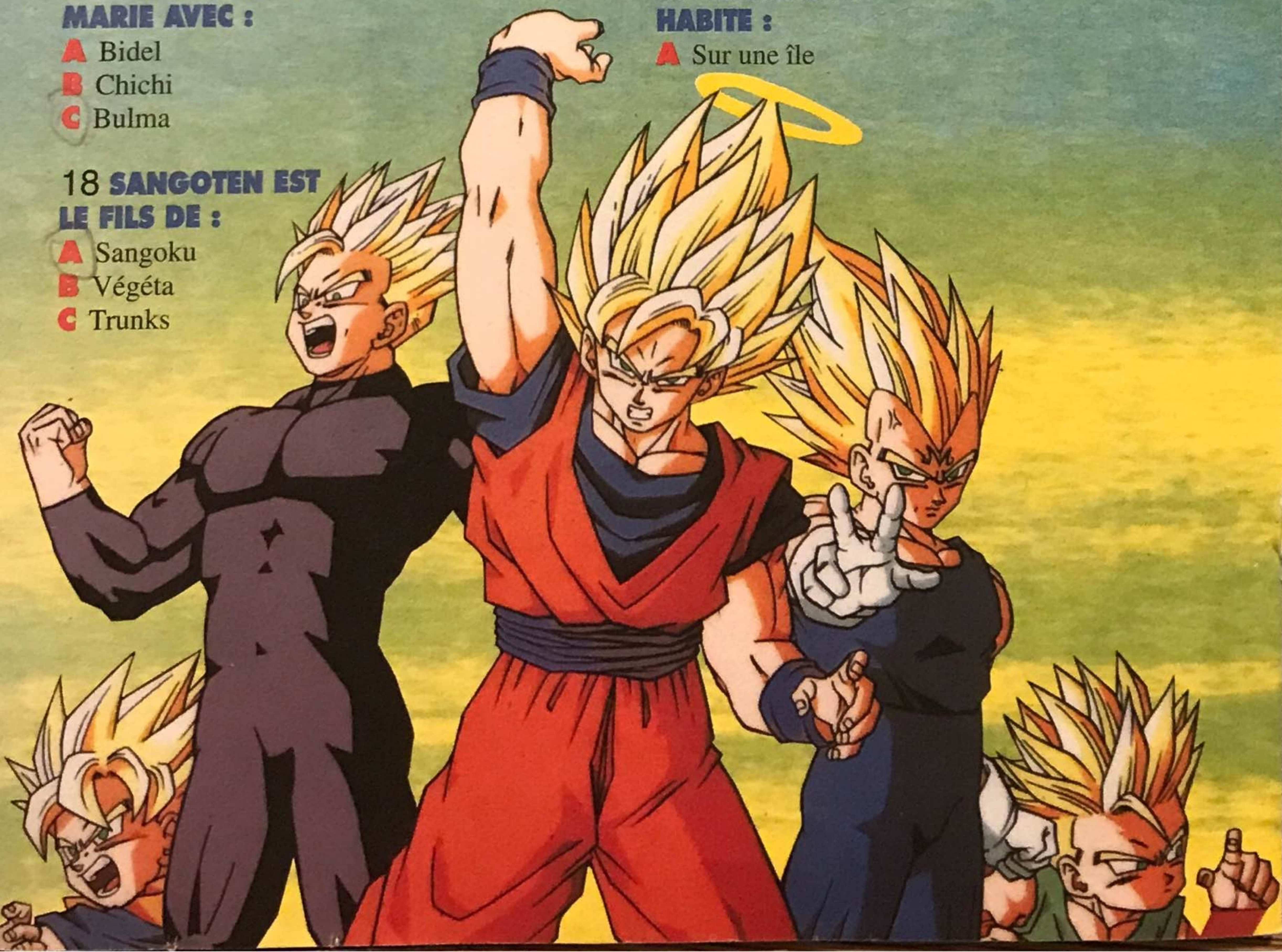
- A** Timide
- B** Drôle
- C** Généreux

29 CELL A ETE TUE A L'AIDE :

- A** D'une machine magique
- B** D'un ordinateur
- C** D'une plante

30 EN QUOI MAGIN BOU TRANSFORME-T-IL SES VICTIMES ?

- A** En pâtes de fruit
- B** En bonbons
- C** En chocolat



COMPTEZ VOS POINTS

1A-2C-3A-4B-5A-6A-7C-8A-9B-10C-11B-12B-
13A-14B-15A-16A-17C-18A-19A-20A-21C-22A-
23B-24A-25A-26B-27C-28A-29B-30C

LES RESULTATS

DE 1 A 10 POINTS : Vous devez être un tout nouveau fan de Dragon Ball Z et vous découvrirez à la fois tous les personnages et leurs aventures.

DE 11 A 20 POINTS : Vous connaissez bien les héros de Dragon Ball Z. Quelques confusions persistent encore mais en regardant d'un peu plus près le dessin animé, elles se dissiperont bien vite !

DE 21 A 30 POINTS : Rien à dire ! Vous prétendez être un passionné de cette série et vous l'êtes vraiment. Vous avez fait un parcours sans faute.

28



JOUEZ AVEC

Que vous préféreriez Ranma en version fille ou plutôt en garçon, vous êtes sûrement incollables sur la vie et les aventures de ce héros très original. Comment en être sûrs ? Départagez le vrai du faux en répondant à ces vingt affirmations. Et que le meilleur gagne !



1 Le meilleur ami de Ranma s'appelle Ernestin :

VRAI FAUX

2 Adeline est la fille de Julian :

VRAI FAUX

3 La grand-mère de Bambou possède un médaillon magique qui influe sur les sentiments :

VRAI FAUX

4 Ranma se transforme en fille quand il se plonge dans l'eau froide :

VRAI FAUX

5 En tombant dans les mares ensorcelées de Junese, Genma se change en cochon :

VRAI FAUX

6 C'est pour retrouver son premier amour que Genma emmène Ranma au Japon :

VRAI FAUX

7 S'il ne devient pas un homme d'honneur, la mère de Ranma lui coupera la tête avec le sabre familial :

VRAI FAUX

8 Aristide est le pire ennemi de Genma :

VRAI FAUX

9 Bambou est une jeune Chinoise qui veut épouser Ranma :

VRAI FAUX

10 Frédérique est une amie d'enfance de Ranma fille :

VRAI FAUX

11 Le père de Ranma est professeur de musique :

VRAI FAUX

RANMA 1/2

12 Julian est amoureux de Bambou
VRAI FAUX

13 C'est dans son bain qu'Adeline rencontre Ranma garçon pour la première fois :
VRAI FAUX

14 Ranma est terrorisé par un tigre
VRAI FAUX

15 Aristide Galant dirige une école de karaté :
VRAI FAUX

16 Quand il est un garçon, Ranma est âgé de 17 ans; quand il est une fille, il a 15 ans :
VRAI FAUX

17 Au contact de l'eau froide, Bambou se transforme en chat :
VRAI FAUX

18 Pour Noël, Ranma et Adeline reçoivent une bague de fiançailles :
VRAI FAUX

19 Dans sa jeunesse, Ernestin a été fiancé à la mère de Ranma :
VRAI FAUX

20 Adeline a juré d'épouser l'homme

qui la vaincra au combat :
VRAI FAUX

LES RÉSULTATS
1 : Faux; 2 : Faux; 3 : Vrai;
4 : Vrai; 5 : Faux; 6 : Faux;
7 : Vrai; 8 : Faux; 9 : Vrai;
10 : Faux; 11 : Faux; 12 :
Faux; 13 : Vrai; 14 : Faux;
15 : Vrai; 16 : Vrai; 17 :
Vrai; 18 : Vrai; 19 : Faux;
20 : Vrai.



LES DIFFERENCES

Il y a trois différences entre les deux images, peux-tu les retrouver ?



MOTS CODES

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
B	O	U	Q	E	T	T	O	R	A	I	M	R
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

Sachant qu'un numéro correspond toujours à la même lettre, et en t'aidant des lettres données dans le mot de départ, reconstitue entièrement cette grille. Pour t'aider, chaque fois que tu trouves une lettre, note-la dans la petite grille ci-contre sous son numéro.

O ₈	R ₉		T ₇	R ₉		B ₁	O ₂	U ₃	Q ₄	U ₃	E ₅	T ₆		
A ₁₀			Q ₂			O ₂			U ₃		T ₆	A ₁₀	R ₁₃	R ₉
E ₅	R ₁₃			E ₅					R ₉	U ₃			R ₉	25
	A ₁₀	Q ₈		A ₁₀				23	A ₁₀	21		R ₁₃	A ₁₀	25
	Q ₄	U ₃	A ₁₀	I ₁₁	E ₅							E ₅	14	
	U ₃	R ₁₃						M ₁₂	A ₁₀					15
R ₁₃	E ₅	E ₅	I ₁₁				A ₁₀	14	22	26				A ₁₀

POUR UNE COULEUR

Aide Ranma et ses amis à regrouper judicieusement un élément dessiné avec une couleur et trouve ainsi neuf mots figurant dans le dictionnaire.

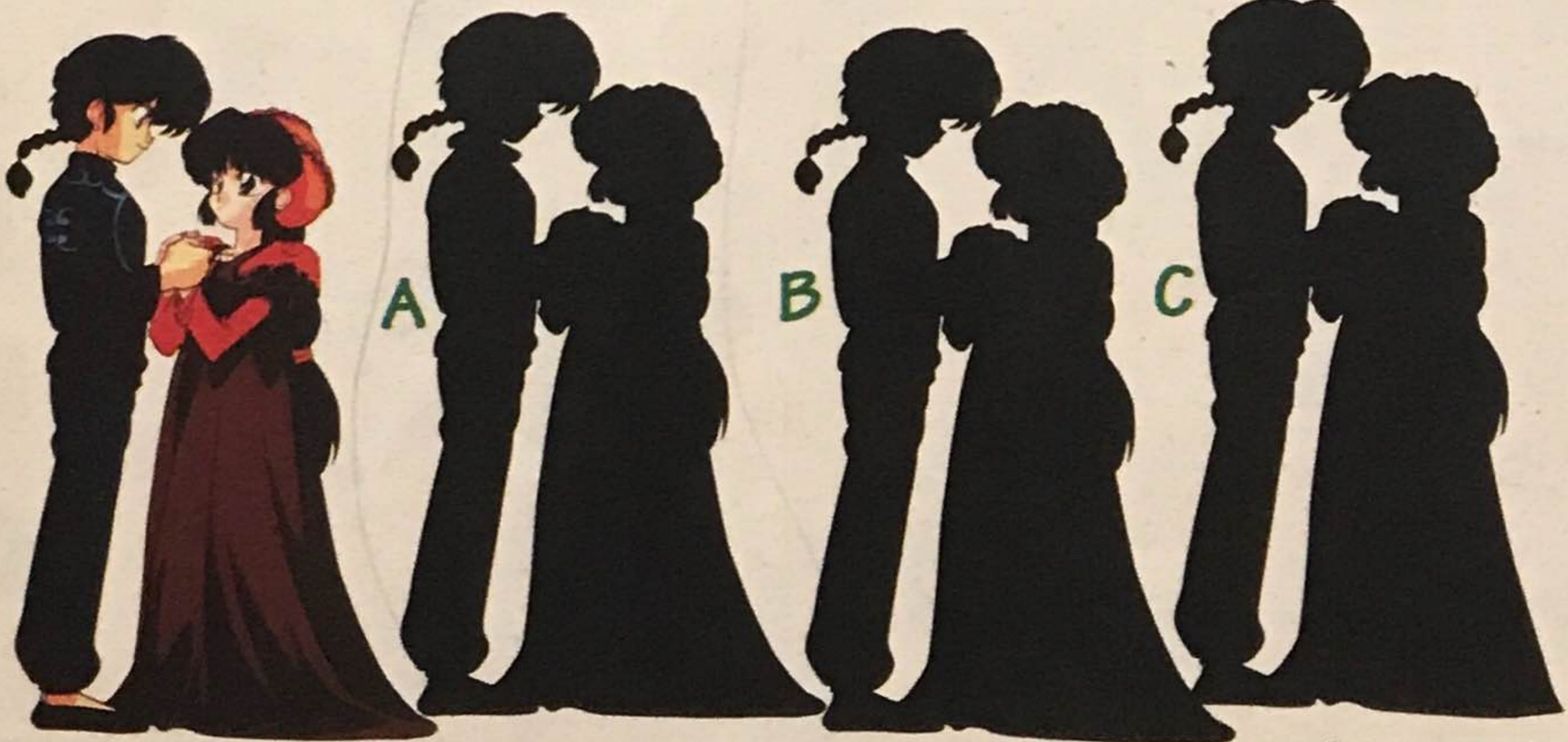


	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	



LA BONNE OMBRE

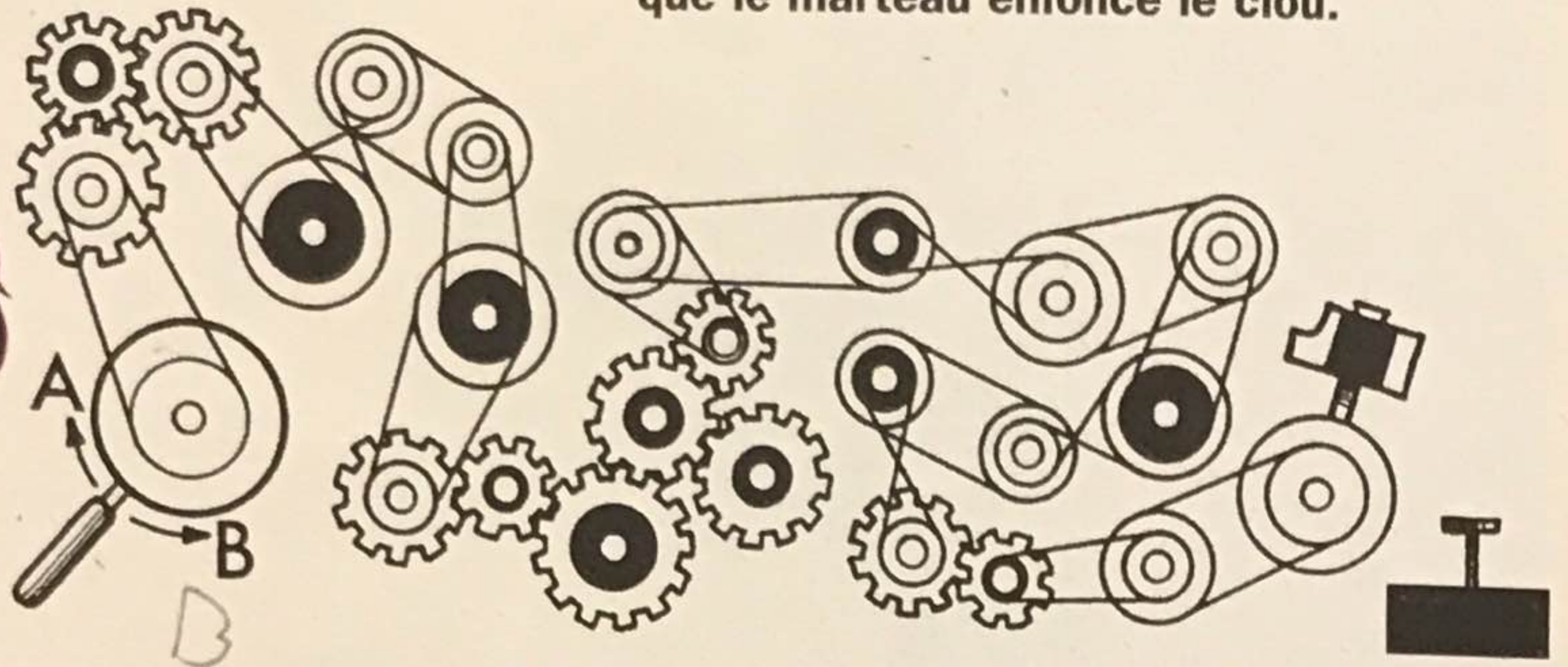
Peux-tu retrouver la bonne ombre ?



Solution des jeux P.42

COUP DE MARTEAU

Tu dois aider Ranma 1/2 à trouver dans quel sens il doit pousser la manette pour que le marteau enfonce le clou.



VILLE OU PRENOM

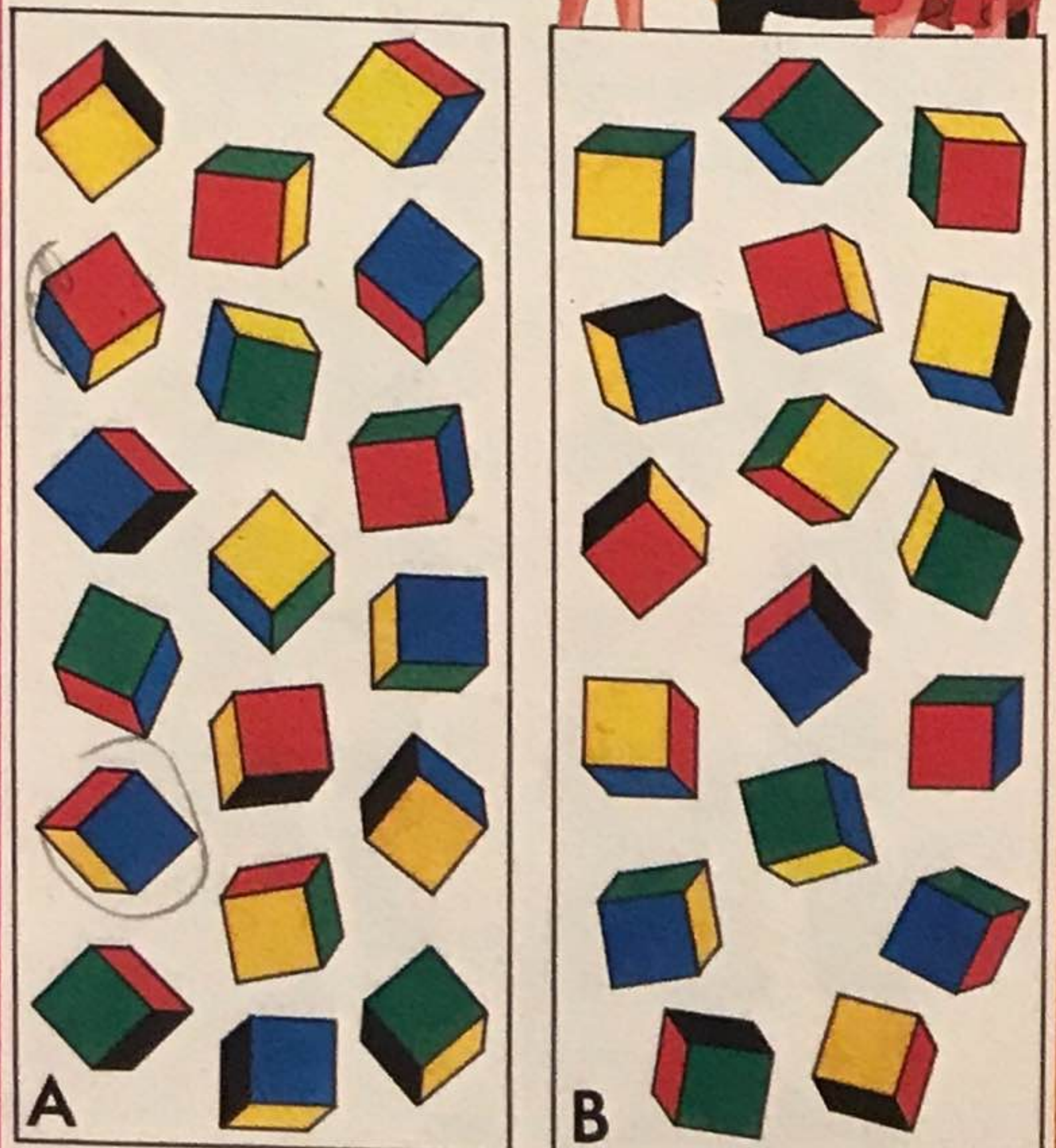
Dans chacune des colonnes tu dois rayer les lettres des couleurs en double, puis reporte la lettre restante dans la case correspondante. Tu pourras découvrir un mot défini comme suit :
Ville ou prénom.

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

P L O R E N C E

LES CUBES

Avec l'aide d'Amandine, Annabelle, Bambou, Frédérique et Adeline retrouve quelle figure de l'ensemble A n'apparaît pas dans l'ensemble B.



Solution des jeux P.42

MOTS FLECHES

Amoureuse de Ranma	B	Plusieurs de suite			Arbre		Meilleur ami de Genma	Essayé
Pour les fleurs		Est utile			Animal qui terrorise Ranma			
Etendue d'eau			Période					
Cabane			Infusion					
Enlevé			Direction					
Tibia			Peuvent être bonnes					
À quel endroit					Règle			
	U	Métal précieux	Fils de Genma		Premier chiffre		La tienne	
			Note		Ancien pays			
	Accapare tout	O	La sienne		De viande			Indique la spécialité du docteur
			La sœur aînée d'Annabelle					
Véhicule				Pour le sport				
Fémur	T	R	A	Pas abîmé				
Métal			I					
		Début d'ion		Argent parié dans un jeu		Début d'escalier	E	
						Prénom féminin	S	
				Période de vie			Dans cent onze, il y en a plusieurs	
				Saison chaude			Début de secret	
Dans les cheminées								
Poisson plat	B	O	S	Champion		Pas habillés	N	
							U	
Petit cours d'eau								
Epouse du roi		Habitante de l'Italie						
		Qu'on a à la naissance					N	
	R						E	
				Début et fin de tout		Début d'escalier		
				Pluriel de notre		Propre	S	
	Venu au monde			Tube			Note qui sert à accorder les instruments	
	Marque l'âge	N	E	Début de mot	N		Mesure chinoise	
Douze mois								
A de grandes oreilles	A	N		On en meurt	M			
	A	N	E	Tente	O			
						Couvre l'oreiller		

SAURIEZ-VOUS DEPARTAGER OLIVE ET TOM ?

L'un est un valeureux gardien de but, l'autre un attaquant hors pair. Thomas et Olivier, les deux footballeurs de génie partagent la même passion pour le terrain et le même esprit d'équipe. Vous êtes sans doute imbattables sur les aventures des deux amis ?

C'est le moment de le prouver. Voici des affirmations que vous devrez attribuer à l'un ou à l'autre des personnages. A vous de jouer !

6 Il est né sous le signe du Sagittaire
TOM

1 Après ses études, il part au Brésil pour faire carrière dans le football
Olive



7 Il est né sous le signe du Lion
OLIVE.....

13 Dans son équipe, il est attaquant
OLIVE.....

5 Il est en classe de sixième
OLIVE.....

8 Il a débuté dans la "New team"
OLIVE.....

2 Son nom de famille est Atone
OLIVE.....

4 Sa spécialité est le retourné acrobatique
OLIVE.....

10 Il est en classe de sixième
OLIVE.....

9 Il porte toujours une casquette
TOM.....

14 Il s'est blessé gravement à l'entraînement, compromettant la sélection de son équipe au Mondial de football
TOM.....

16 Son nom de famille est Price
TOM.....

18 Il porte le dossard numéro 1
TOM.....

11 Il porte un maillot orange
TOM ASAI.....

3 Il est gardien de but d'où son surnom: gardien de génie
TOM.....

12 Il porte le dossard numéro 10
OLIVE.....

15 Il a le titre de meilleur joueur junior
OLIVE.....

17 Il a reçu son maillot de capitaine à l'occasion de la rencontre Japon-Italie
OLIVE.....

LES RESULTATS
TOM: 3 5 6 9 11 14 16 18
OLIVIER: 1 2 4 7 8 10 12 13 15 17

LES DIFFERENCES

Il y a trois différences entre les deux images, peux-tu les retrouver ?



LE MOT DE LA FIN

Tous les mots ci-dessous figurent dans la grille en tous sens : horizontalement, verticalement, en diagonale, de haut en bas et vice versa. Une même lettre pouvant servir à plusieurs mots, mais un mot devant avoir au moins une lettre appartenant à lui seul. Celles non rayées constituent le mot de la fin défini comme suit :

BALLON Indispensable pour jouer au football.

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

- ~~AILIER~~
- ~~ARBITRE~~
- ~~ATTAQUANT~~
- ~~AVANT~~
- ~~BUT~~
- ~~CARTON JAUNE~~
- ~~CARTON ROUGE~~
- ~~CENTRE~~
- ~~CHAUSSURES~~
- ~~CORNER~~
- ~~DÉBORDEMENT~~
- ~~DRAPEAU~~
- ~~FAUTE~~
- ~~FOOTBALLEUR~~
- ~~GANT~~
- ~~GARDIEN DE BUT~~
- ~~JOUEUR~~
- ~~JUGE DE TOUCHE~~
- ~~MILIEU DE TERRAIN~~
- ~~NUL~~
- ~~ONZE~~
- ~~PENALTY~~
- ~~PROLONGATION~~
- ~~PROTÈGE-TIBIA~~
- ~~SCORE~~
- ~~SOIGNEUR~~
- ~~STOPPEUR~~
- ~~TERRAIN~~



LE CHEMIN DES BUTS

Si tu es futé, tu trouveras la direction des buts à travers ce labyrinthe.



LES DRAPEAUX

Voici les drapeaux de l'Allemagne, de l'Autriche, de la Belgique, de l'Espagne, du Luxembourg et des Pays-Bas :
cinq de ces drapeaux sont exacts...
mais peux-tu trouver celui qui est faux ?



Solution des jeux P.42



LA GUITARE

Quel morceau permet de compléter la guitare ?



MOTS FLECHES

Choix entre 2 possibilités		Île		Le matin dans l'herbe		De football				
Qui a soif		Jeu de cartes				Penser				
						Véhicule				
La tienne				Ballon au rugby						
Asticot										
	V	E	R	Sans personne						
Ami d'Olivier	R	O	B	Fromage						
						Equipe de foot			Direction	
						Enlevé			Ami de Tom	
Abri									A quel endroit	
Période		On y pose la balle de golf		De bain		Ôté		Note		L
Certifie								En		
	A							Pour les lunettes		
								Familier		
	N			Pas rapides					Tir et...	Noël inversé
Conteste						Parcouru				
Début de vent	V	E		Gros perroquet		Bruit avec la bouche		Céréale	B	L
Démonstratif										
				Rugueux				Transpire		
								Indique le lieu	U	E
Liaison	Métal			En forme d'œuf				Ami d'Olive	T	M
Début d'ennui	Fin d'infini			Règle				Article contracté	O	
									Début de Nil	N
				Patiente					Contesté	
				Ville du Brésil						
				Saint normand		Fleuve de Sibérie	Dieu	Mauvaise note		Petit cours d'eau
								Début d'élan		
Au but	Pronom personnel 3ème personne		L	Monnaie norvégienne						
									Vieille colère	
Joueur de ballon		F	O	O	T	B	A	L	L	E
										U
										R



SOLUTION DES JEUX

PAGE 6 :

Le point commun :

Dolmen - Réticule - Mimosa - Fanons -
Soleil - Lapin - Sifflet, Tous commencent
par une note de musique.

PAGE 7 :

Le carré différent :

carré D (couleurs inversées).

L'oiseau caché :

Cloche - Os - Lune - île - Ballon - Ressort -
Interdit (sens) : COLIBRI.

Le parapluie :

par le chemin n°3.

PAGE 10 :

La bonne lettre : B

B+Thon=Béton

B+Litre=Belitre

B+Canne=Bécanne

B+Quart=Bécard

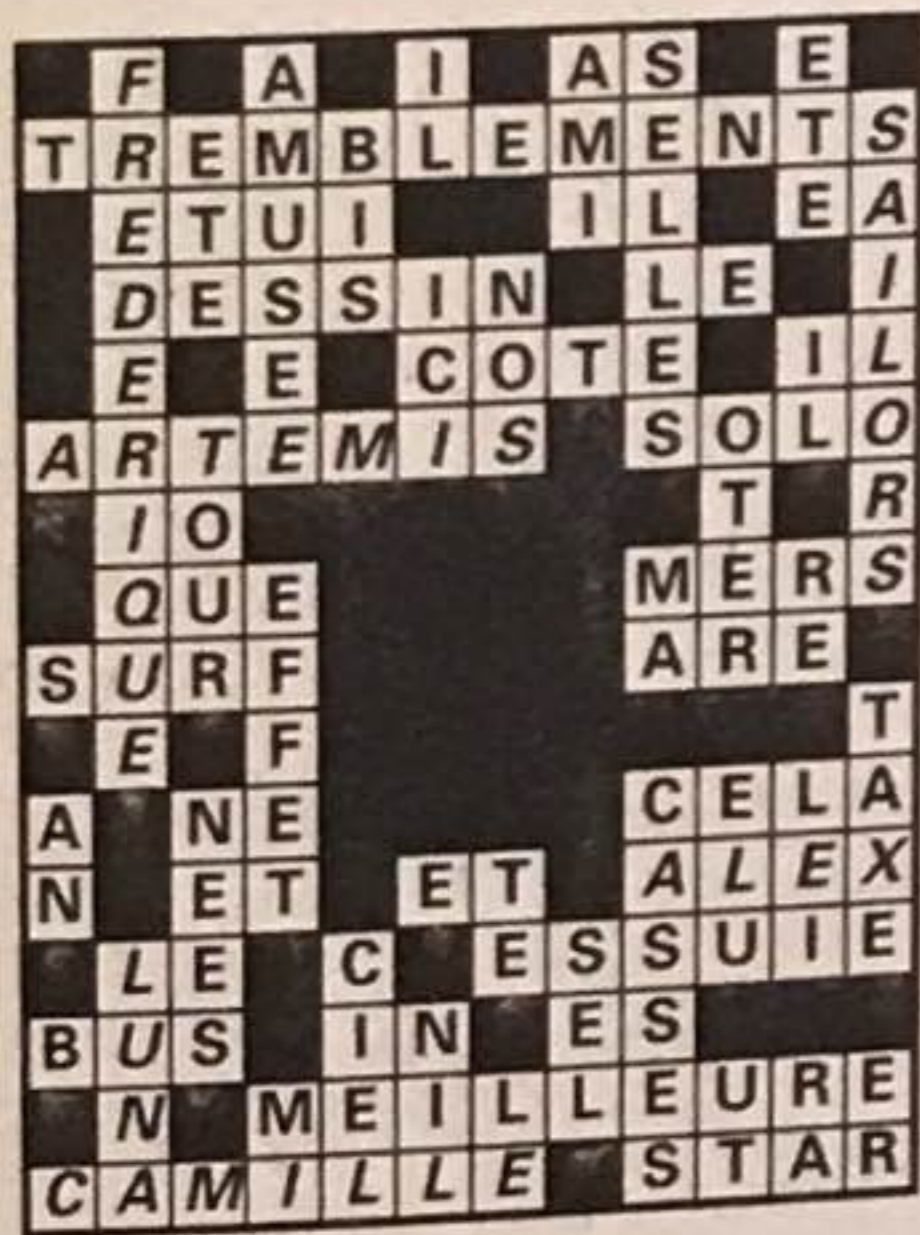
B+Raie=Béret.

Le bon détail :

carré 5.

PAGE 10 :

Mots fléchés :

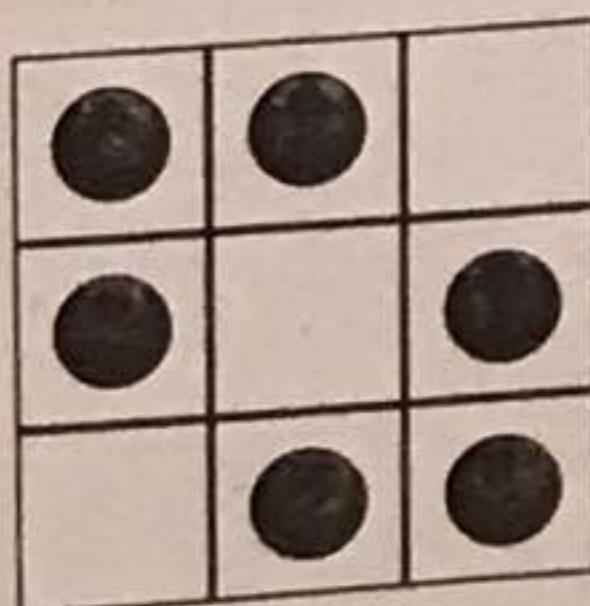


PAGE 14 :

Les différences :

- Manque une perle bleue à Fly.
- Fly n'a plus de pendentif.
- La manchette droite de Fly est bleue.

Les boules :



PAGE 14 (suite) :

Qui est-ce ?

Léona

La figure cachée :



PAGE 15 :

Les bons chiens :

Basset - LEvrier - TeRrier - DoGue - SettEr -
Saint BernaRd : BERGER.

PAGE 16 :

Dans le miroir :

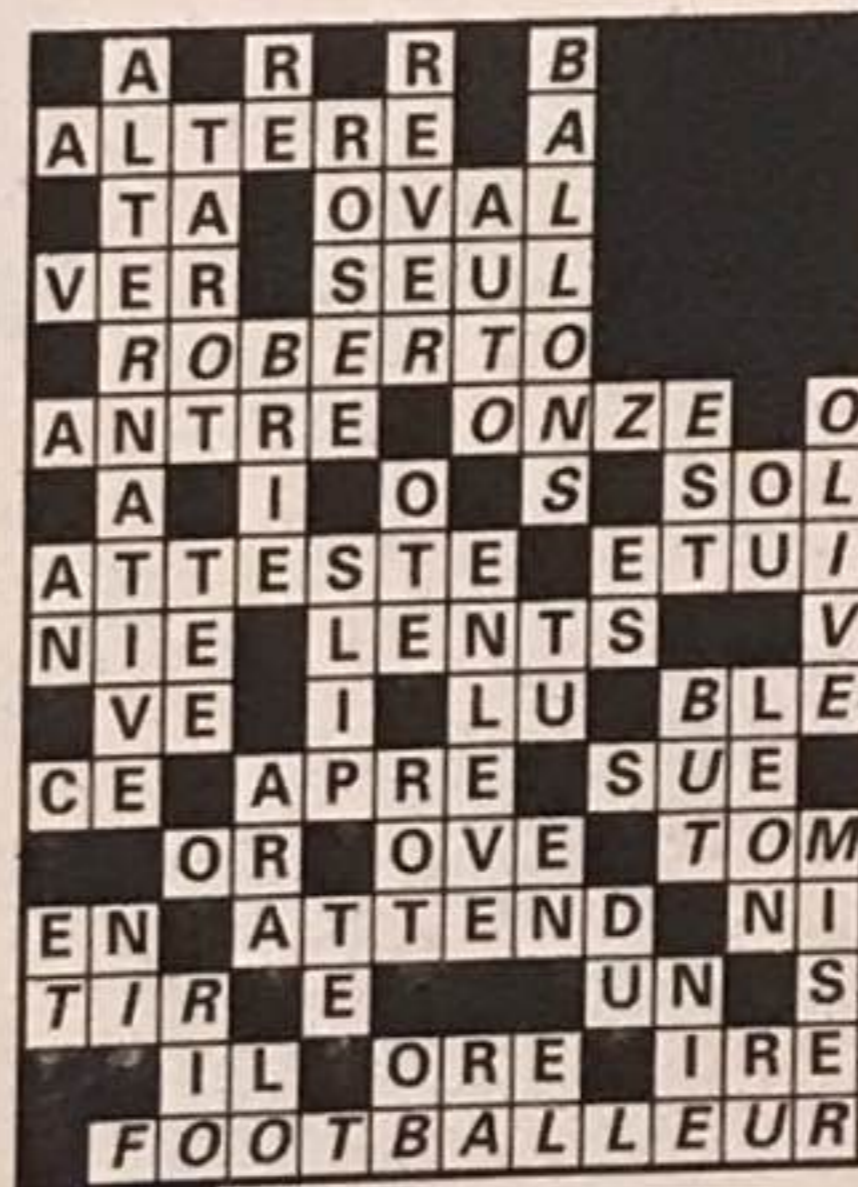
- Manque le manche de l'épée.
- Le fourreau de l'épée est plus court.
- Sa cicatrice n'est plus sur la même joue de Fly.

Le bon bout :

Pièce D

PAGE 17 :

Mots fléchés :



SOLUTION DES JEUX

PAGE 32 :

Les différences :

- Manque un éclat de jet d'eau sur le crâne (à gauche).
- Manque un pli au tablier (sous la ceinture).
- Le nœud dans les cheveux n'est plus le même.

Mots codés :

1	2	3	4	5	6	7	8		
9	10	11	12	13					
B	O	U	Q	E	T	D	P		
A	I	L	M	R					

PAGE 33 :

Pour une couleur :

- Bleu + Haie = Bleuets
- Quart + Rouge = Carouge
- Rose + AS = Rosace
- Peigne + Noir = Peignoir
- Blanc + 10 = Blandices
- Gui + Mauve = Guimauve
- Jaune + Nice = Jaunisse
- Pis + Vert = Pivert
- Gris + Esche = Grieche.



La bonne ombre :

Celle qui correspond est la B.

PAGE 34 :

Coup de marteau :

Dans le sens B.

Ville ou prénom :

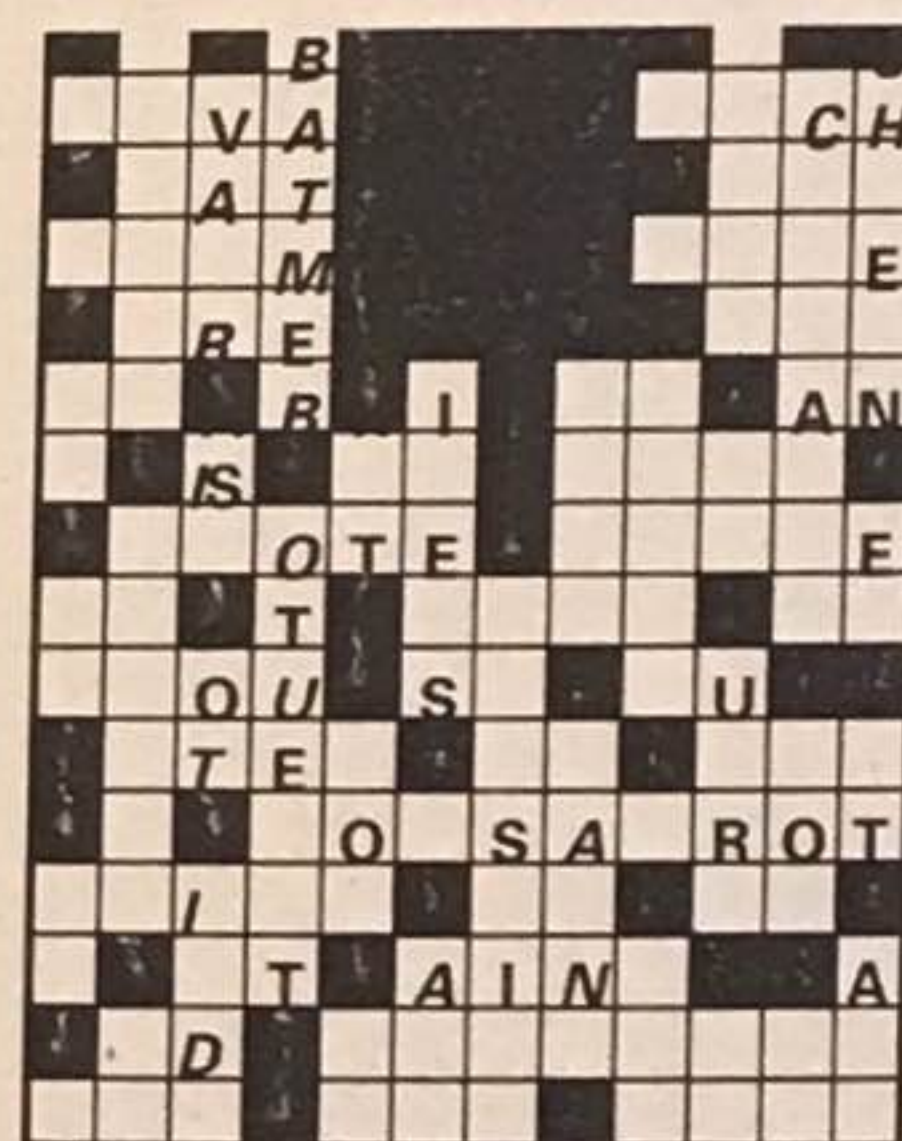
Florence

Les cubes :

Le 5ème cube, en partant du haut, de la colonne verticale à gauche (face principale bleu, rouge et jaune)

PAGE 35 :

Mots fléchés :



PAGE 38 :

Les différences :

- Le col de Tom a une bordure bleue en plus.
- Il a une rangée de lacets en moins.
- Olive a un crampon en plus à sa chaussure.

Le mot de la fin :

BALLON.

PAGE 39 :

Les drapeaux :

Il s'agit de la R.F.A (noir, rouge, jaune et non pas rouge, noir, jaune).

La guitare :

Le morceau n°5.



**CHAQUE SEMAINE
SUIVEZ LES AVENTURES DE**

DRAGON BALL Z

EN BANDE DESSINEE

DANS

Dorothee

MAGAZINE



OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT
350 F AU LIEU DE ~~520 F~~

**EN
CADEAU
UN T-SHIRT
DRAGON
BALL Z**



BULLETIN D'ABONNEMENT

Oui, je m'abonne à "Dorothee Magazine" pour un an, 52 numéros au prix de 350 F seulement au lieu de 520 F, soit une économie de 170 F.

Joindre votre règlement à ce bulletin et renvoyez-le à l'adresse suivante :

**"DOROTHEE MAGAZINE " ABONNEMENT
93215 LA PLAINE SAINT-DENIS CEDEX.**

Offre valable pour la France, les Dom-Tom et la CEE.

NOM ✂
 PRENOM
 ADRESSE
 VILLE
 CP
 SIGNATURE DES PARENTS
 (Obligatoire pour les mineurs)

AVEC

Dorothee

MAGAZINE

TELEPHONEZ AU
36 68 80 88

ET GAGNEZ UN
CADEAU PAR
JOUR

JOUEZ
ET COMBATTEZ AUX COTES DE
VOS HEROS FAVORIS

* 2,23 F la minute
Broadsystem

POUR LA
BELGIQUE

0900 321 12

(6,03 FB par 20/40")

