

VEDETTE PLUS

MANGA

JEUX

NUMERO HORS SERIE

2 SUPER POSTERS



A QUEL HEROS DE MANGA RESSEMBLEZ-VOUS ?

JOUEZ AVEC

- SAILOR MOON
- RANMA 1/2
- OLIVE & TOM
- LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE
- FLY



TESTS

MOTS FLECHES

LABYRINTHES

MOTS CACHES

DIFFERENCES

VEDETTE PLUS HORS SERIE N°5 - FEVRIER 1996
25FF-185FB-8,30FS ISSN 1252-5154



T 5584 - 5 H - 25,00 F-RD



**DANSEZ
AVEC
DRAGON
BALL Z**



EN CD ET CASSETTE



**ET
RETROUVEZ
LES
GENERIQUES
DE VOS
SERIES
PREFEREES**

EN CD ET CASSETTE

Décidément, et c'est tant mieux, les mangas envahissent notre planète ! Nous avons pensé à tous les fans des dessins animés et des bandes dessinées japonais en leur concoctant ce "Manga Jeux". Plein de tests, de jeux et de mots fléchés rien que pour vous, les "manga fans".

Grâce à ce numéro, vous pourrez savoir si vous connaissez bien tous vos héros préférés comme ceux de "Sailor Moon", des "Chevaliers du Zodiaque", de "Fly", de "Ranma 1/2" et "Olive et Tom".

Vous saurez également auxquels d'entre eux vous ressemblez le plus en faisant les tests. Vous apprendrez certainement beaucoup de choses sur tous ces personnages devenus mythiques tout en vous amusant.

Génial non ?! Alors, à vous de jouer !



SOMMAIRE

SAILOR MOON

CONNAISSEZ-VOUS BIEN LES SAILORS ?

Page 4

JEUX

Page 6

A QUELLE

SAILOR RESSEMBLEZ-VOUS ?

Page 8

JEUX

Page 10

MOTS FLÉCHÉS

Page 11

OLIVE ET TOM

CONNAISSEZ-VOUS OLIVE ET TOM ?

Page 12

JEUX

Page 14

MOTS FLÉCHÉS

Page 17

FLY

CONNAISSEZ-VOUS BIEN FLY ?

Page 18

JEUX

Page 28

MOTS FLÉCHÉS

Page 31

LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

CONNAISSEZ-VOUS BIEN LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE ?

Page 32

JEUX

Page 34

A QUEL CHEVALIER DU ZODIAQUE RESSEMBLEZ-VOUS ?

Page 36

RANMA 1/2

CONNAISSEZ-VOUS BIEN RANMA ?

Page 38

A QUELLE AMIE DE RANMA

RESSEMBLEZ-VOUS ?

Page 40

JEUX

Page 41

MOTS FLÉCHÉS

Page 43

2 SUPER POSTERS DRAGON BALL Z

Page 19

JOUEZ AVEC S

TEST

CONNAISSEZ-VOUS BIEN LES SAILORS ?

Elles viennent toutes de la Lune et se sont réincarnées en sages écolières. Mais pour combattre les forces du mal, elles reprennent leur allure de guerrières et unissent leurs forces. Connaissez-vous bien la vie des Sailors ? Amusez-vous à répondre aux questions de ce test et vous aurez la réponse !

1 LA PRINCESSE DE LA LUNE S'APPELLE :

- A Séléne
- B Sérénity
- C Béryl

2 BÉRYL DÉTESTE SÉRÉNITY :

- A Par amour pour le prince Andénian
- B Pour obtenir son trône
- C Parce qu'elle est jalouse de sa beauté

3 COMBIEN Y-A-T-IL DE GUERRIERS AVEC ANDENIAN ?

- A 4 B 5 C 6

4 LE CHAT BLANC S'APPELLE :

- A Artemis
- B Luna
- C Minet

5 POUR LIBÉRER METALLIA BÉRYL CRÉE :

- A L'agence tous risques
- B L'agence des guerriers de l'espace
- C L'agence des ténèbres

6 BUNNY EST LA RÉINCARNATION DE :

- A Sailor Moon
- B Sailor Mars
- C Sailor Mercure

7 RAYA HABITE DANS UN TEMPLE AVEC :

- A Son père
- B Son oncle
- C Son grand-père

8 SAILOR VENUS EST RÉINCARNÉE SOUS LE NOM DE :

- A Mathilde
- B Marie
- C Molly

9 QUAND BUNNY RENCONTRE BOURDU A HOPITAL, ELLE LUI OFFRE :

- A Un stylo magique
- B Une rose
- C Une bague

10 CAMILLE EST LA FILLE DE :

- A Raya
- B Bunny
- C Marcy

11 SAILOR PLUTON EST :

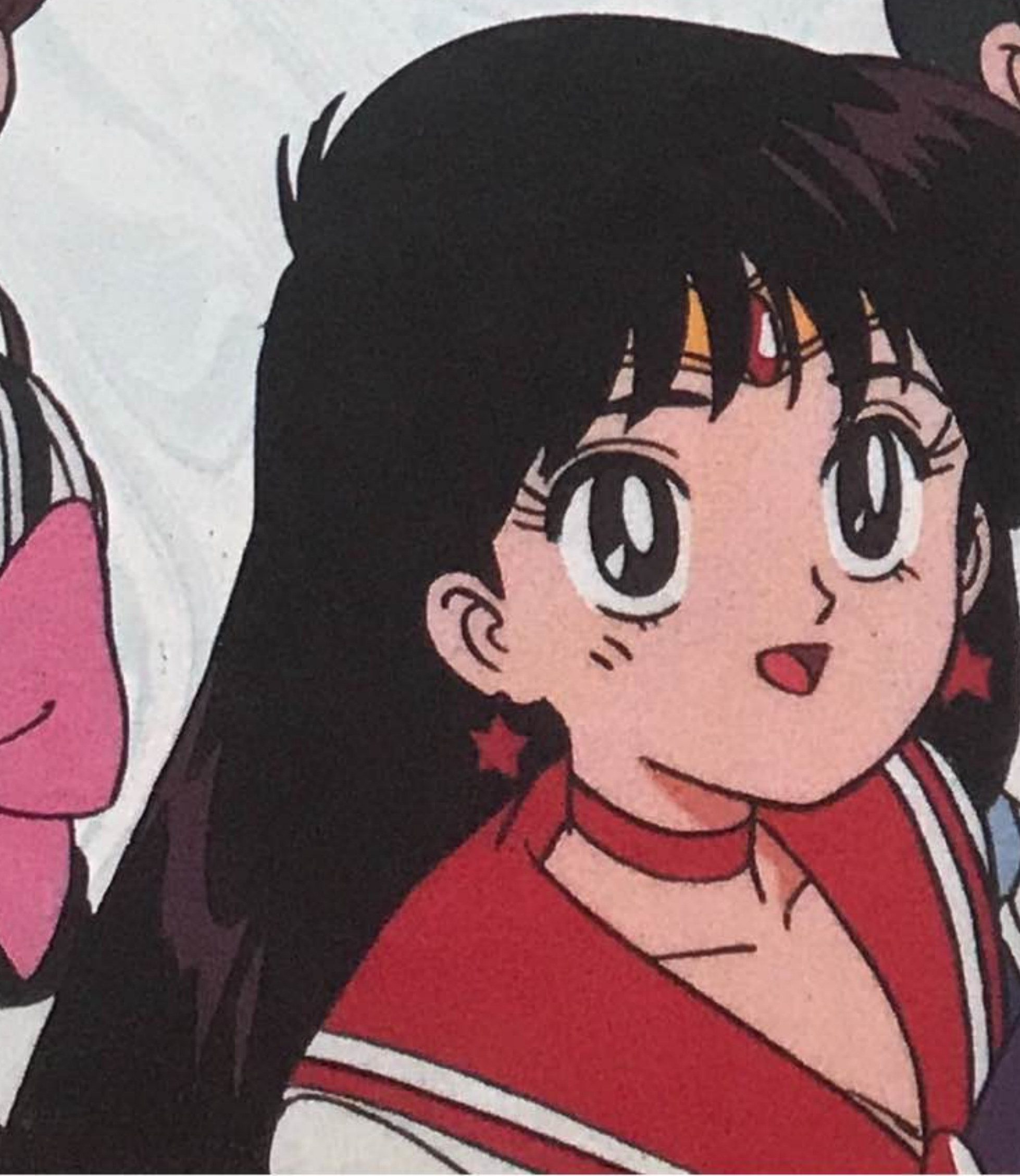
- A La gardienne des éléments
- B La gardienne du temple
- C La gardienne du temps

12 LES ARMES DE SAILOR MOON SONT :

- A Le Frisbee lunaire et le bâton de lune
- B Une lunette spéciale
- C L'éclair suprême

13 SAILOR MERCURY PEUT INFLUER SUR :

- A Le feu
- B L'eau
- C Le vent



AILOR MOON

14 SAILOR MARS A LE DON DE :

- A Lire dans l'avenir
- B Sauter très haut
- C Se dédoubler

15 LE PRINCE DIAMANT ENFERME LES SAILORS DANS :

- A Une forteresse
- B Une île maléfique
- C Un palais de cristal

16 SAILOR SATURNE EST SOUS L'EMPRISE DE :

- A L'homme masqué
- B Le professeur
- C Le prince Diamant

17 MATHILDE EST EN CLASSE DE :

- A Sixième
- B Cinquième
- C Quatrième

18 CAMILLE EST SURNOMMÉE :

- A Petit lapin
- B Petit chat
- C Petit cœur

19 MOLLY EST UN GÉNIE :

- A De l'informatique
- B De la danse rythmique
- C De la cuisine

20 CAMILLE VOYAGE DANS LE TEMPS POUR RETROUVER :

- A Son fiancé
- B Ses parents
- C Le cristal d'argent

21 APRES SON VOYAGE DANS LE TEMPS, CAMILLE TOMBE :

- A Sur la Lune
- B Sur la tête de Bunny
- C Sur les pieds de Bourdu

22 L'HOMME MASQUÉ EST :

- A Un allié des Sailors
- B Un ami de Beryl
- C Le fiancé de Camille

23 ALEX ET ANNETTE SONT LES ENFANTS :

- A De Metallia
- B Du prince Diamant
- C De l'arbre maléfique

24 LE PRINCE DIAMANT AIME :

- A Sailor Moon
- B Sailor Mars
- C Camille

25 QUAND ARTÉMIS SE RÉINCARNE, IL CONTACTE LES SAILORS GRACE A :

- A Un bâton de lune
- B Un jeu vidéo
- C Un mot de passe

26 QUELLE EST LA FORMULE DÉCLENCHANT LES POUVOIRS DE SAILOR MARS ?

- A Arme du feu, agis tout de suite
- B Fumée, disperse-toi
- C Que le feu soit avec moi

27 L'ARME DE SAILOR VENUS EST :

- A La pomme d'amour
- B Le croissant d'amour
- C Le philtre d'amour

28 SAILOR JUPITER PEUT DÉCLENCHER :

- A Des tempêtes
- B Des raz de marée
- C La foudre

29 LA CHAMBRE DE BUNNY EST REMPLIE :

- A De jouets
- B De livres
- C De maquillage

30 LUNA EST :

- A Un chat mâle
- B Un chien
- C Un chat femelle



COMPTEZ VOS POINTS

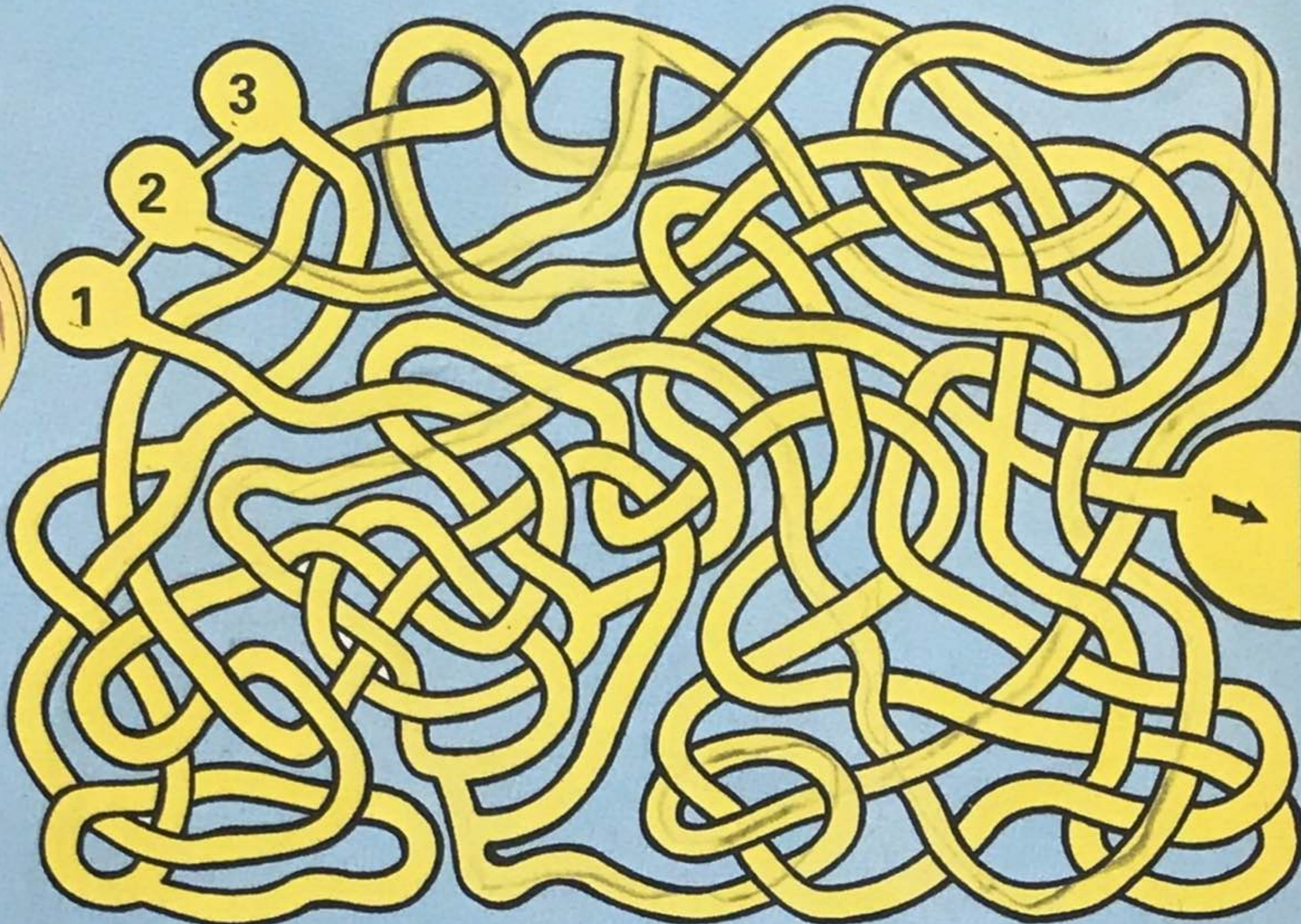
Comptez 1 point par bonne réponse :
1B; 2A; 3B; 4A; 5C; 6A; 7C; 8A; 9B; 10B;
11C; 12A; 13B; 14A; 15C; 16B; 17B; 18A; 19A;
20C; 21B; 22A; 23C; 24A; 25B; 26A; 27B;
28C; 29A; 30C

RESULTATS

De 1 et 10 points : Les histoires de filles ne vous intéressent pas ? Bon. Vous avez récolté quelques points, mais visiblement, votre connaissance de la vie des Sailors est assez réduite. Laissez-vous charmer, vous ne le regretterez pas. **De 11 à 20 points :** C'est plutôt bien. Vous connaissez l'essentiel de la série mais vous avez encore quelques petites choses à apprendre. Peut mieux faire ! **De 21 à 30 points :** Alors là, bravo ! Les Sailors n'ont aucun secret pour vous.

LABYRINTHE

Quel chemin doit prendre Bunny pour retrouver son amoureux Bourdu ?



LE GATEAU DE SAILOR JUPITER

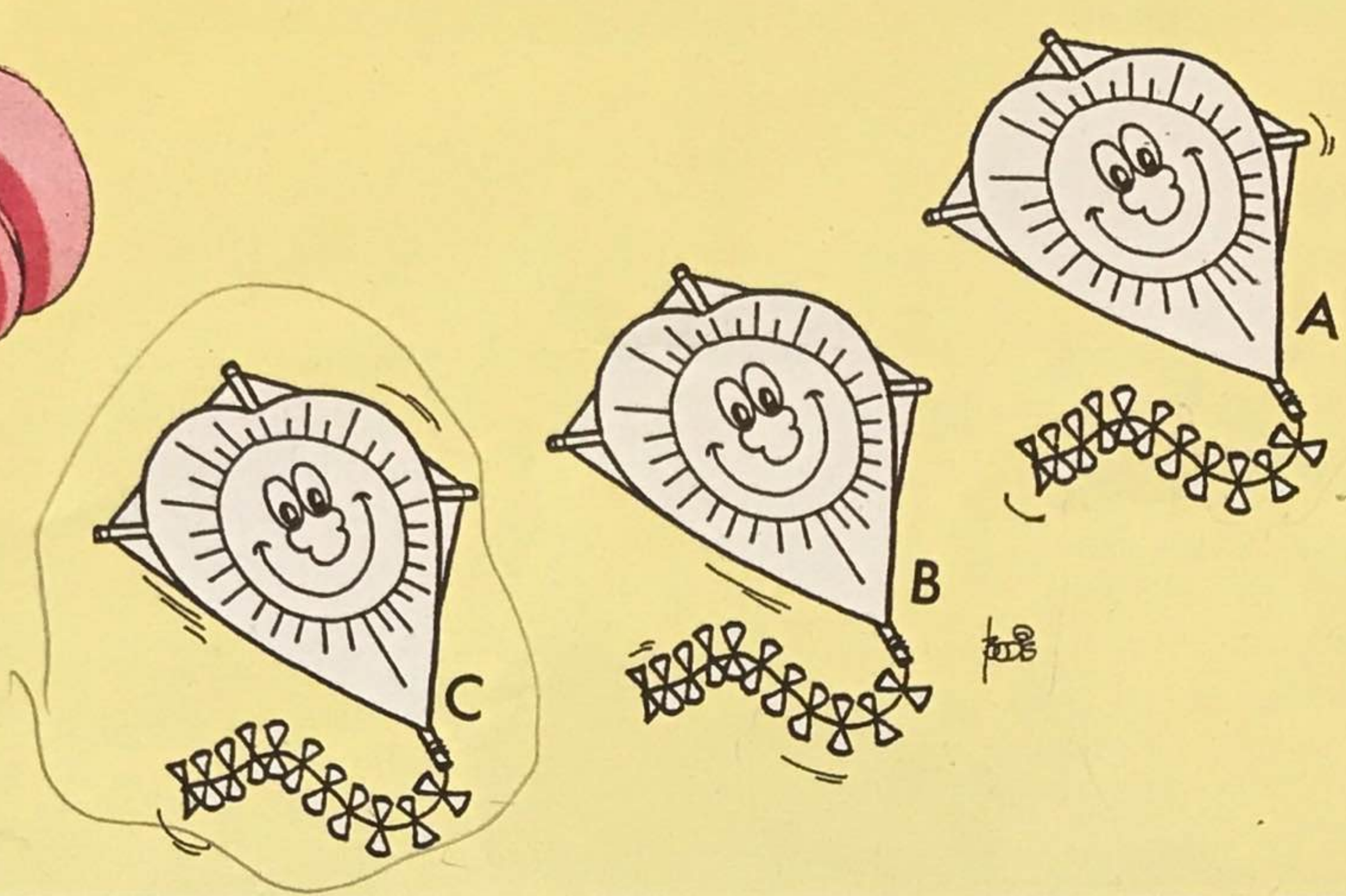
Sailor Jupiter, très bonne cuisinière invite souvent ses copines. En mettant dans la grille les noms des ingrédients dessinés qui servent à faire un gâteau son nom se lira dans la colonne grise.

HISTOIRES DE CHATS

En remplaçant la lettre inscrite dans chaque bulle numérotée dans sa case, retrouvez ce que se demandent Luna et Artémis.





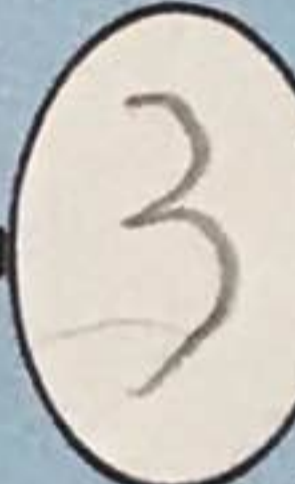
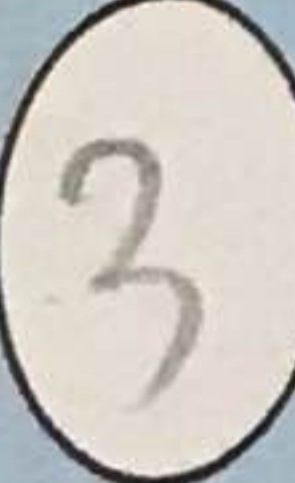
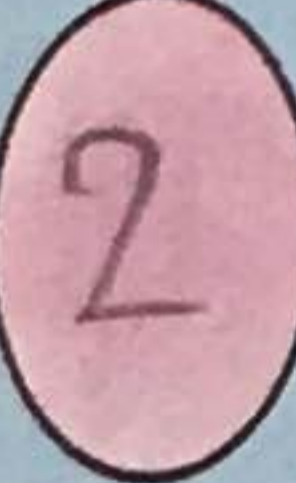
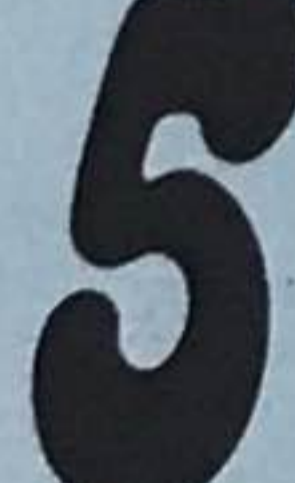



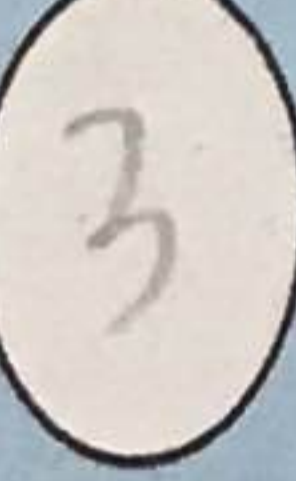


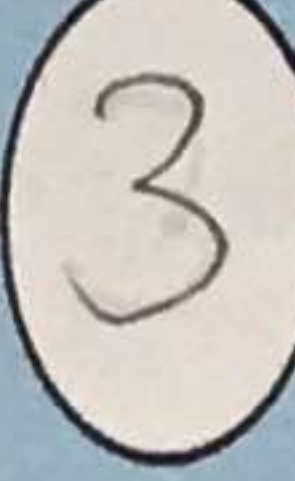

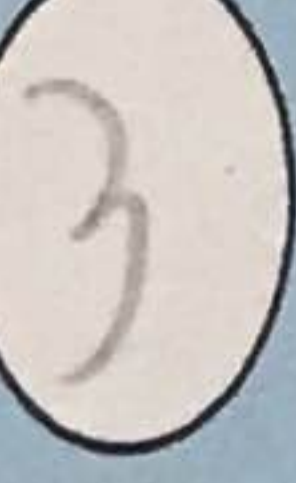








LE CERF-VOLANT DE CAMILLE

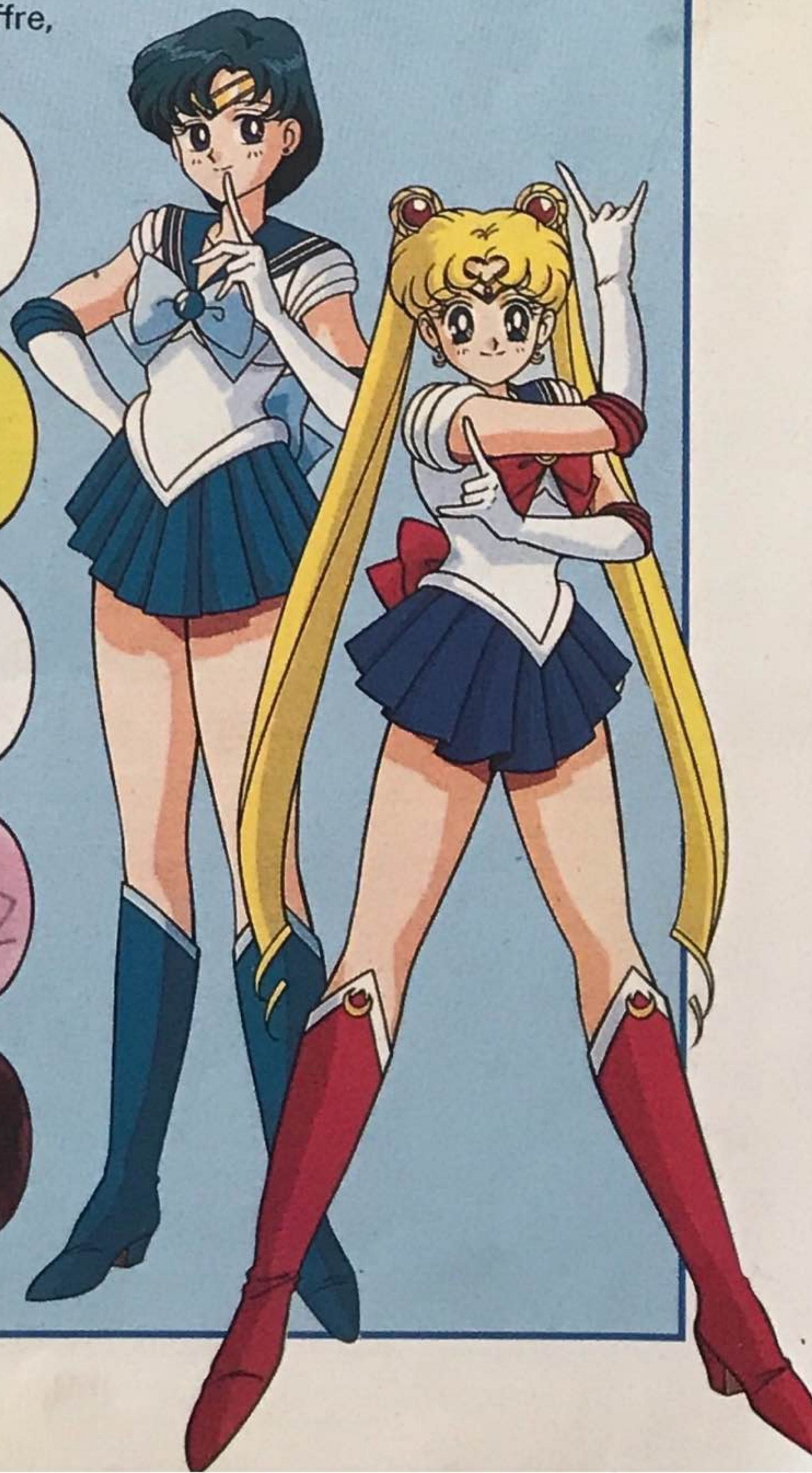
Camille, la fille de Bunny et de Bourdu, a perdu son cerf-volant. Pour le reconnaître, c'est le seul qui a une différence par rapport aux deux autres. Aide-la à le retrouver !



MOLLY ET BUNNY

Bunny préfère les additions, et Molly les soustractions. En sachant que chaque couleur représente toujours le même chiffre, à elles de compléter toutes ces opérations.

	+		=		=		-	
	+		=		=		-	
	+		=		=		-	
	+		=		=		-	
	+		=		=		-	



A QUELLE SAILOR

1 Quel est votre sport favori ?

- A Le tennis et les jeux de balle en général
- B Le catch ou la boxe
- C Les échecs ou les jeux vidéo
- D L'athlétisme
- E Les arts martiaux (karaté, judo)
- F La natation
- G La moto

2 Vous allez à l'école :

- A Pour apprendre un métier
- B Pour vous faire des amies
- C Parce que c'est obligatoire
- D Pour vous perfectionner dans toutes les matières

- E Pour devenir avocate ou juge
- F Pour le cours de gym
- G Pour apprendre tout ce que vous ne savez pas

3 Vous avez une meilleure amie depuis combien de temps ?

- A Très longtemps
- B Toujours
- C Depuis la maternelle
- D Peu de temps
- E La rentrée

- F Vous n'avez pas de meilleure amie, vous êtes appréciée par l'ensemble des élèves
- G Votre meilleur ami est un garçon qui vit loin

4 Deux filles se battent dans la cour, vous :

- A Les prévenez qu'elles vont se faire punir
- B Vous mettez entre elles pour qu'elles cessent



MATHILDE

MARCY

RAYA

MOLLY

VOUS OBTENEZ DE 19 À 24 POINTS : vous ressemblez plus à Mathilde, Sailor Vénus. Votre confiance en vous, vous entraîne à régler seule des problèmes. Vous avez le sens de la déduction et votre logique est implacable. Vous êtes capable de vous briser le cœur pour ne pas faire de peine à vos amies. Votre sens de la justice vous conduit à prendre le parti de l'opprimé. Vous vous feriez tuer pour défendre le bon droit. Vous êtes rapide à la course et bonne en gymnastique.

VOUS OBTENEZ DE 25 À 30 POINTS : vous ressemblez plutôt à Marcy Morane, Sailor Jupiter. Vous êtes indépendante, détestez l'uniforme. Vous réagissez plus que vous n'agissez. Romantique, vous rêvez toute la journée au prince charmant, celui que vous avez cru rencontrer un jour et qui a disparu comme par enchantement. Vous adorez faire la cuisine et vos camarades viennent de loin pour goûter vos dernières inventions gastronomiques. Votre défaut, c'est l'indiscipline.

VOUS OBTENEZ DE 7 À 12 POINTS : vous ressemblez plutôt à Raya, Sailor Mars. Vous n'avez pas peur de montrer votre mauvais caractère et de vous battre pour défendre votre point de vue. Vous avez de l'intuition, un sixième sens qui vous empêche de vous tromper dans vos choix. Vous flairez le danger et en avertissez votre entourage. Vous êtes franche, un peu trop quelquefois et vous n'êtes pas diplomate. Vous ne faites confiance à personne avant longtemps.

VOUS OBTENEZ DE 13 À 18 POINTS : vous ressemblez à Molly, Sailor Mercury. Vous êtes timide et réservée, certains croient même que c'est parce que vous vous sentez supérieure aux autres. Il n'en est rien : les autres vous font peur et vous avez du mal à aller vers eux. Heureusement, il y en a qui viennent vers vous et découvrent les trésors d'affection que vous dissimulez malgré vous. Vous êtes tenue à l'écart parce que vous avez le profil d'une première de la classe.

RESSEMBLEZ-VOUS



C Comptez les points, encouragez votre préférée

D Entrez dans la bagarre et aidez celle des deux qui est votre amie

E Donnez des conseils; la bagarre, ça vous connaît

F Vous éloignez ce genre de spectacle vous déplaît

G Cherchez à savoir laquelle a raison

5 Une camarade a glissé dans une crevasse pendant une promenade en montagne, vous :

A Cherchez la cause de sa chute

B Secouez vos autres camarades pour qu'elles fassent quelque chose

C Descendez dans la crevasse pour l'aider à remonter

D Organisez les secours

et indiquez à chacune ce qu'elle a à faire pour secourir la copine

E Courez chercher du secours au village le plus proche

F Vous penchez au-dessus de la crevasse pour reconforter l'accidentée

G Mettez au point la meilleure méthode pour la sortir de là

6 Quand vous avez du temps libre, vous :

A Jouez sur l'ordinateur

B Lisez un roman policier

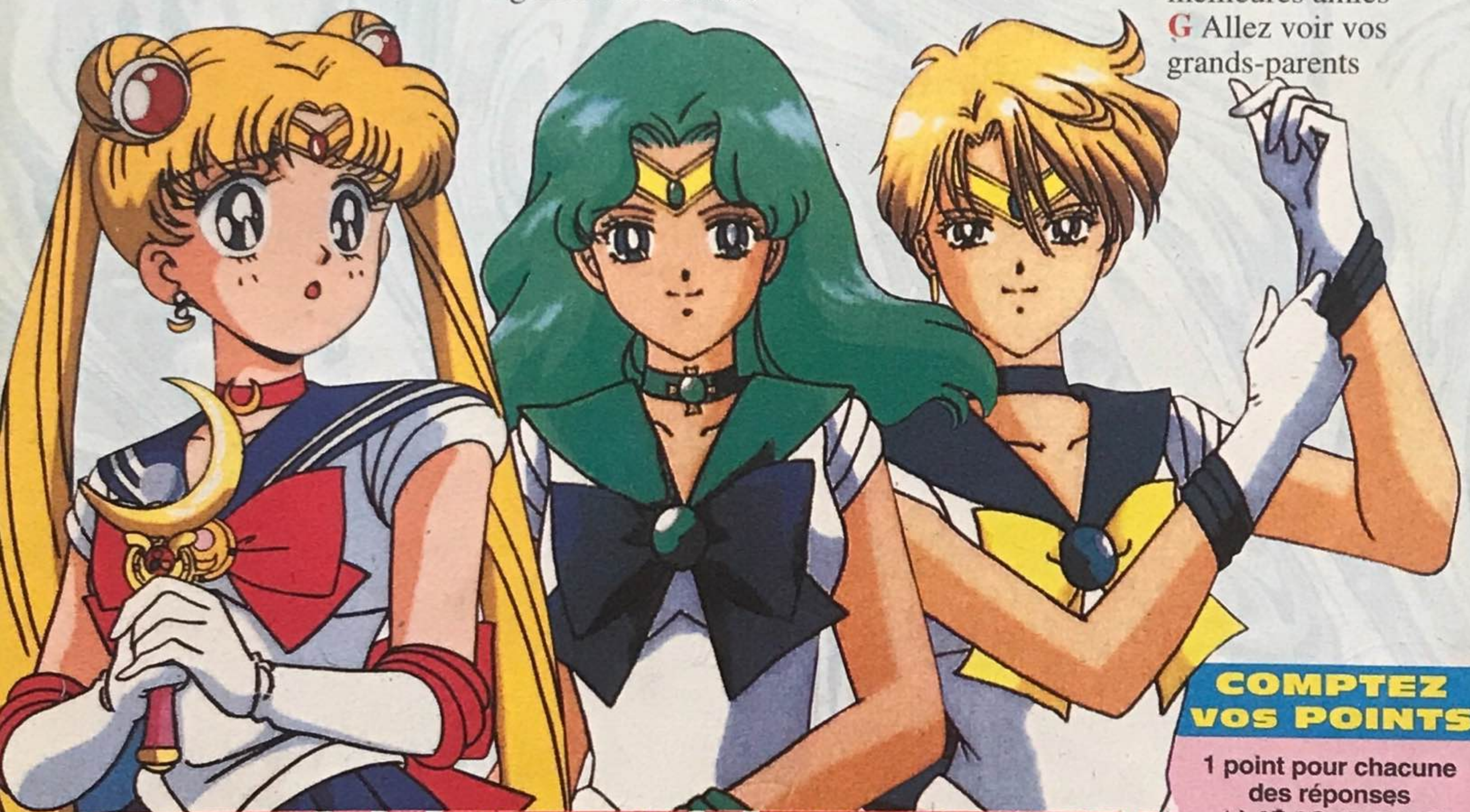
C Faites un gâteau

D Proposez à votre mère ou vos frères et sœurs de les aider

E Faites du vélo

F Rejoignez vos meilleures amies

G Allez voir vos grands-parents



BUNNY

MYLENE

FREDERIQUE

VOUS OBTENEZ DE 1 À 6 POINTS : c'est à Bunny que vous ressemblez le plus, Sailor Moon. Comme elle, vous êtes espiègle, vous aimez jouer, vous avez bon cœur. En classe, vous n'êtes pas la première, mais vous vous rapprochez de la meilleure pour faire des progrès. Vous n'avez pas très bon caractère, ça ne vous empêche pas d'avoir de bonnes amies. Vous êtes capable de vous chamailler avec une fille qui s'oppose à vous et de prendre sa défense le lendemain.

VOUS OBTENEZ DE 31 À 36 POINTS : vous ressemblez plus à Mylène, à Sailor Neptune. Vous êtes à la fois gentille et sage, comme le sont tous ceux qui sont les plus forts. Vous n'avez pas besoin de prouver vos capacités, pas envie de dominer tout le monde. Il faut même en faire beaucoup pour vous faire sortir de vos gonds. Les autres doivent venir vous chercher pour les aider quand ils sont en danger et la situation doit être désespérée pour vous voir intervenir.

VOUS OBTENEZ DE 37 À 42 POINTS : vous ressemblez plus à Frédérique, Sailor Uranus. Votre âme de chef vous pousse à vous battre pour vous faire respecter. Vous n'avez peur de rien et foncez sans trop réfléchir aux conséquences de vos actes. Vous n'avez qu'un vélo, mais vous rêvez de chevaucher une moto. Votre bravoure, votre détermination sans faille vous attirent des admiratrices, des filles qui voudraient bien devenir votre meilleure amie.

COMPTEZ VOS POINTS

1 point pour chacune des réponses

1A 2B 3C 4D 5E 6F

2 points pour chacune des réponses

1B 2C 3D 4E 5F 6G

3 points pour chacune des réponses

1G 2D 3E 4F 5G 6A

4 points pour chacune des réponses

1D 2E 3F 4G 5A 6B

5 points pour chacune des réponses

1E 2F 3G 4A 5B 6C

6 points pour chacune des réponses

1F 2G 3A 4B 5C 6D

7 points pour chacune des réponses

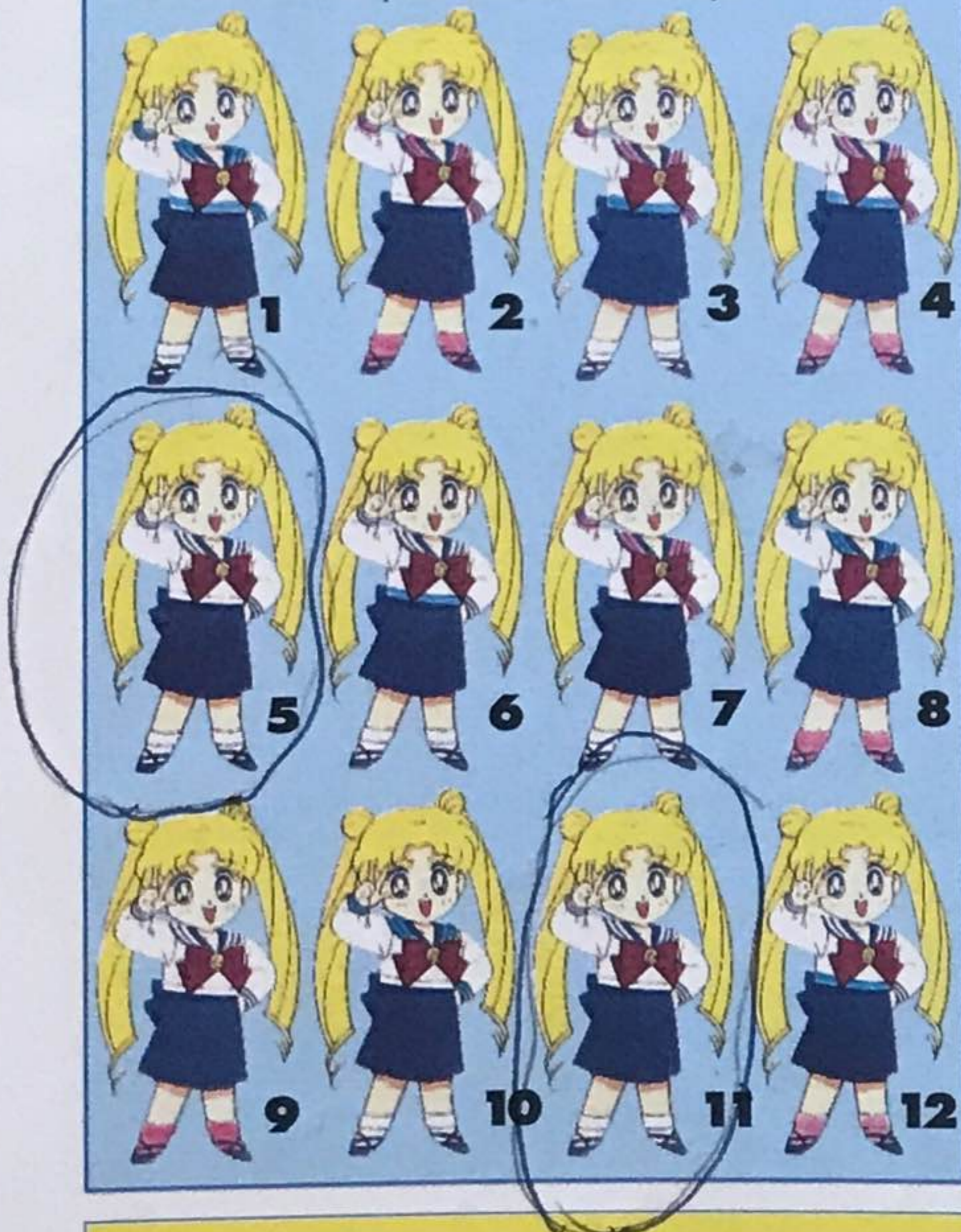
1G 2A 3B 4C 5D 6E

Combien de détails ont changé entre les deux dessins ?



LES JUMELLES

Trouvez les deux petites Sailors identiques.



JEU D'OMBRES

Retrouvez ceux qui se cachent derrière les ombres.



SOLUTIONS page 6 LE LABYRINTHE : Chemin 2. LES CHATS : Où est notre gentille Bunny ? LE GATEAU : 1 cerises 2 sel 3 lait 4 œufs 5
 louche 6 beurre 7 plat 8 farine 9 sucre = clafoutis. page 7 CERF VOLANT : C. BUNNY ET MOLLY : 1+1=2=5-3, 3+2=5=6-1, 1+3=4=7-3,
 4+3=7=9-2, 1+2=3=9-6 page 10 LES DIFFERENCES : la manche de Raya, le nœud de Bunny, la mèche de Bourdu, le col de Mathilde, le col
 de Molly, la manche de Marcy, les fenêtres de la ville. LES JUMELLES : 5 et 1. JEU D'OMBRES : Camille, Molly, Bunny, Marcy, Raya,
 l'homme masqué, Mathilde et Bourdu.

JOUEZ AVEC

TEST

CONNAISSEZ-VOUS BIEN OLIVE & TOM ?

On rêverait tous de faire partie de l'équipe d'Olive et Tom, non ? Mais pour en être digne, il y a une condition : tout connaître sur les joueurs. Pour savoir si vous passeriez les éliminatoires et si vous êtes vraiment incollables, répondez aux questions du test.

1 QUEL EST LE NUMÉRO DU DOSSARD DE TOM ?

- A 1
- B 4
- C 8

2 QUELLE PLACE OCCUPE TOM SUR UN TERRAIN ?

- A Milieu de terrain
- B Gardien de but
- C Avant-centre

3 QUEL EST LE SIGNE DU ZODIAQUE DE TOM ?

- A Sagittaire
- B Scorpion
- C Bélier

4 DANS QUELLE ÉQUIPE JOUE TOM ?

- A San Francis

- B Saint-François
- C San Francisco

5 QUEL EST LE SURNOM DE TOM ?

- A Gardien génial
- B Gardien fantastique
- C Gardien de génie

6 EN QUELLE CLASSE EST TOM ?

- A En sixième
- B En seconde
- C En troisième

7 QUEL EST LE VRAI NOM DE TOM ?

- A Tom Schacht
- B Thomas Ford
- C Thomas Price

8 QUEL EST LE NOM DE LA NOUVELLE ÉQUIPE DE TOM ?

- A Amsterdam
- B Hambourg
- C Rotterdam

9 TOM A L'HABITUDE DE :

- A Pleurer
- B Se battre
- C Crier

10 TOM A-T-IL DÉJÀ LAISSÉ PASSER UN BALLON ?

- A Jamais
- B Au moins une fois
- C Toujours

11 QUE PORTE TOUJOURS TOM ?

- A Un béret
- B Un bonnet
- C Une casquette

12 OLIVE TROUVAIT TOM :

- A Prétentieux
- B Amusant
- C Nul

13 QUELLE EST LA COULEUR DU MAILLOT DE TOM ?

- A Vert
- B Bleu
- C Orange

14 QUEL EST LE NOM DE FAMILLE

D'OLIVIER ?

- A Olivier Sevestre
- B Olivier Atome
- C Olivier Atone

15 OLIVIER QUITTE L'ÉQUIPE DU JAPON POUR CELLE :

- A Du Brésil
- B D'Allemagne
- C De France

16 POUR MARQUER DES BUTS, OLIVIER A UNE SPÉCIALITÉ :

- A La tête fulgurante
- B Le retourné acrobatique
- C Le boulet de canon en rase-mottes

17 QUEL EST LE SIGNE ASTROLOGIQUE D'OLIVIER ?

- A Cancer
- B Lion
- C Vierge

18 EN QUELLE CLASSE EST OLIVIER ?

- A En sixième
- B En cinquième
- C En quatrième





LIVE & TOM



19 QUEL NUMÉRO PORTE OLIVIER ?

- A** 1
- B** 10
- C** 8

20 QUELLE PLACE OCCUPE OLIVIER DANS L'ÉQUIPE ?

- A** Attaquant
- B** Gardien
- C** Défenseur

21 OLIVIER A LE TITRE DE :

- A** Plus jeune capitaine du Japon
- B** Meilleur joueur junior
- C** Tête brûlée de l'équipe

22 APRES SES ÉTUDES, OLIVIER QUITTE LE JAPON POUR JOUER AU :

- A** PSG
- B** San Paolo FC
- C** Bayern de Munich

23 QUEL EST LE POINT COMMUN ENTRE TOM ET ED WARMER ?

- A** Ils ont beaucoup de succès auprès des filles

B Ils sont dans la même classe

C Ils sont tous les deux gardiens de but

24 COMMENT S'APPELLENT LES DEUX JUMEAUX DE L'ÉQUIPE ?

- A** Jules et Jim
- B** Janus et Jason
- C** Jack et Jo

25 OLIVIER A DÉBUTÉ DANS L'ÉQUIPE DE :

- A** La New Team
- B** Les Hot Dogs
- C** La Toho

26 SUR LE TERRAIN, L'ENNEMI D'OLIVIER S'APPELLE :

- A** Santa Barbara
- B** Santa Berda
- C** Santa Hanna

27 COMBIEN D'ANNÉES OLIVIER RESTE-T-IL A L'ÉTRANGER ?

- A** 3 ans
- B** 5 ans
- C** 7 ans

28 DANS SA NOUVELLE ÉQUIPE, OLIVIER JOUE CONTRE :

- A** Le CR Flamingo
- B** Le Bahia FC
- C** L' AS de Rio

COMPTEZ VOS POINTS

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

RESULTATS

Entre 1 et 10 points Peut-être n'êtes-vous pas très sportifs ? Vous avez les bases et c'est un bon début. Un conseil : regardez attentivement la série. Vous passerez un moment agréable. **De 11 à 20 points** Vous êtes plutôt calés sur l'équipe de Tom et Olivier ! Bravo, vous pourriez faire partie de leurs supporters. Continuez comme ça, vous avez une chance d'être pris comme remplaçants. **De 21 à 30 points** Vous êtes tout simplement géniaux ! Impossible de vous coller. Des fans comme vous, on aimerait en rencontrer plus souvent !

29 A QUELLE OCCASION OLIVIER REÇOIT SON MAILLOT DE CAPITAINE ?

- A** Le tournoi national des juniors
- B** Le match Japon-Allemagne
- C** La rencontre Japon-Italie

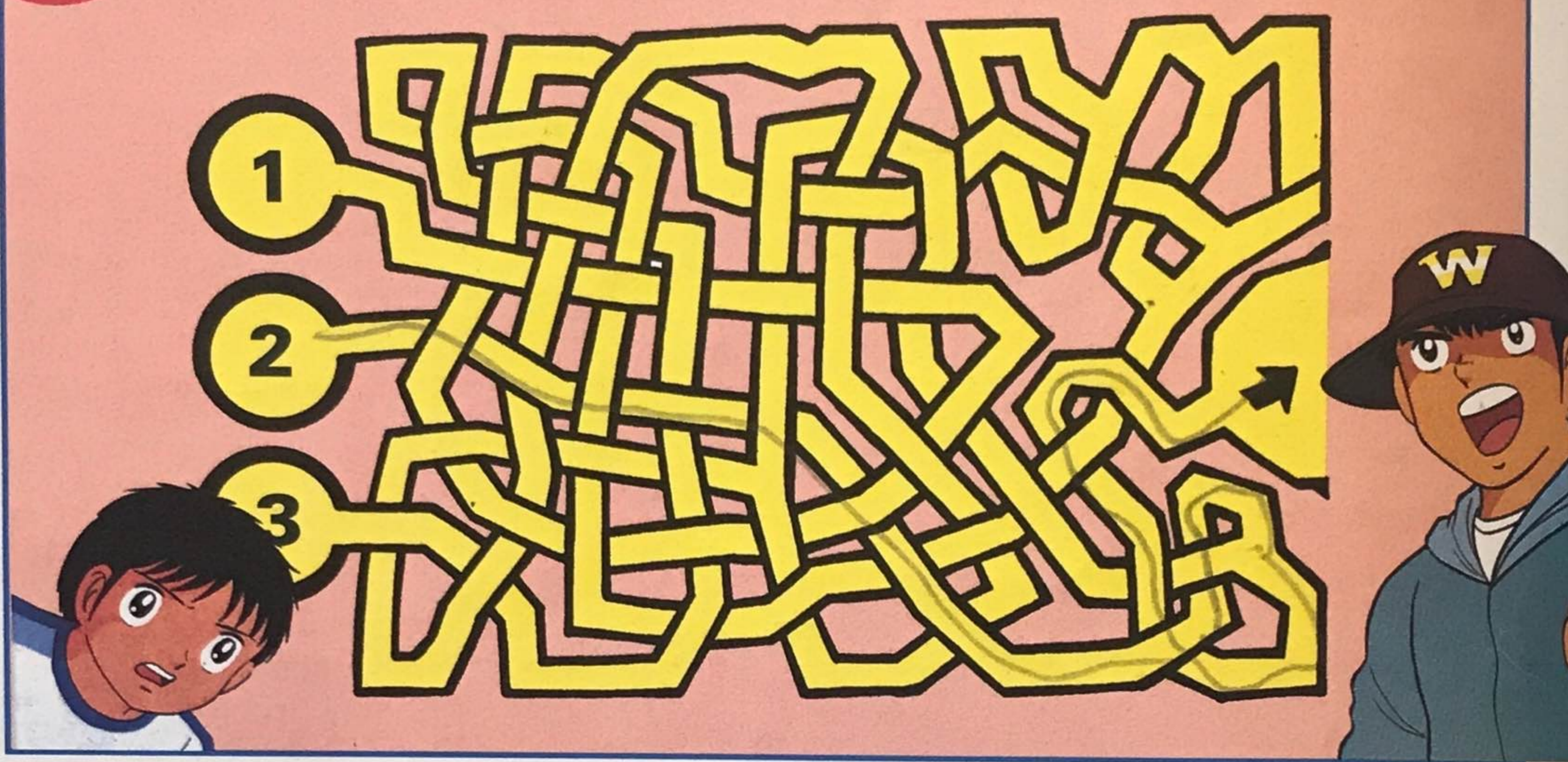
30 OLIVIER PUISE SON ÉNERGIE DANS :

- A** Son agressivité sur le terrain
- B** Le plaisir de jouer
- C** Sa revanche à prendre sur la vie



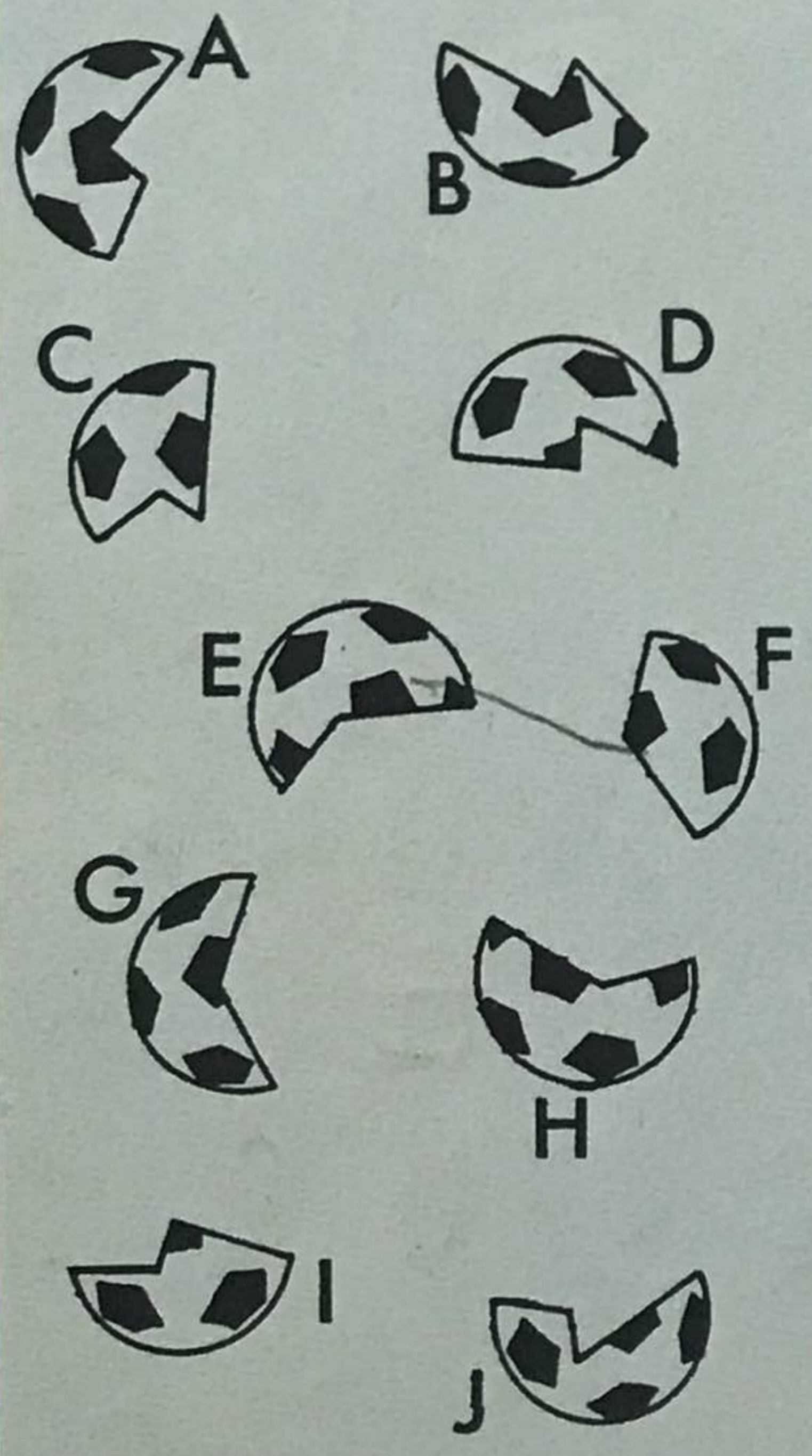
LABYRINTHE

Quel chemin doit prendre Tom pour rejoindre Olivier ?



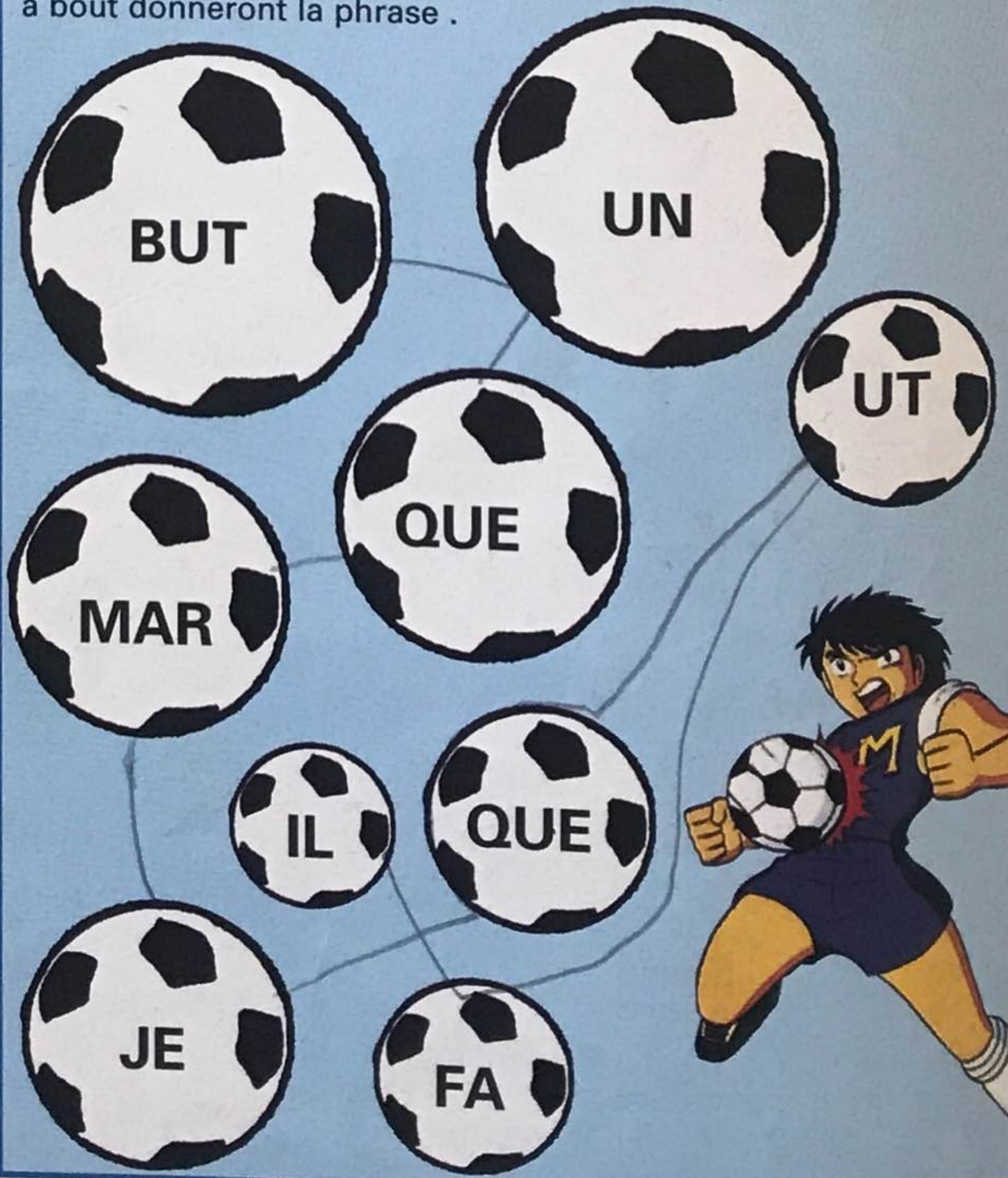
LES BALLONS

En recollant ces morceaux deux par deux, trouvez combien on peut reconstituer de ballons de foot.



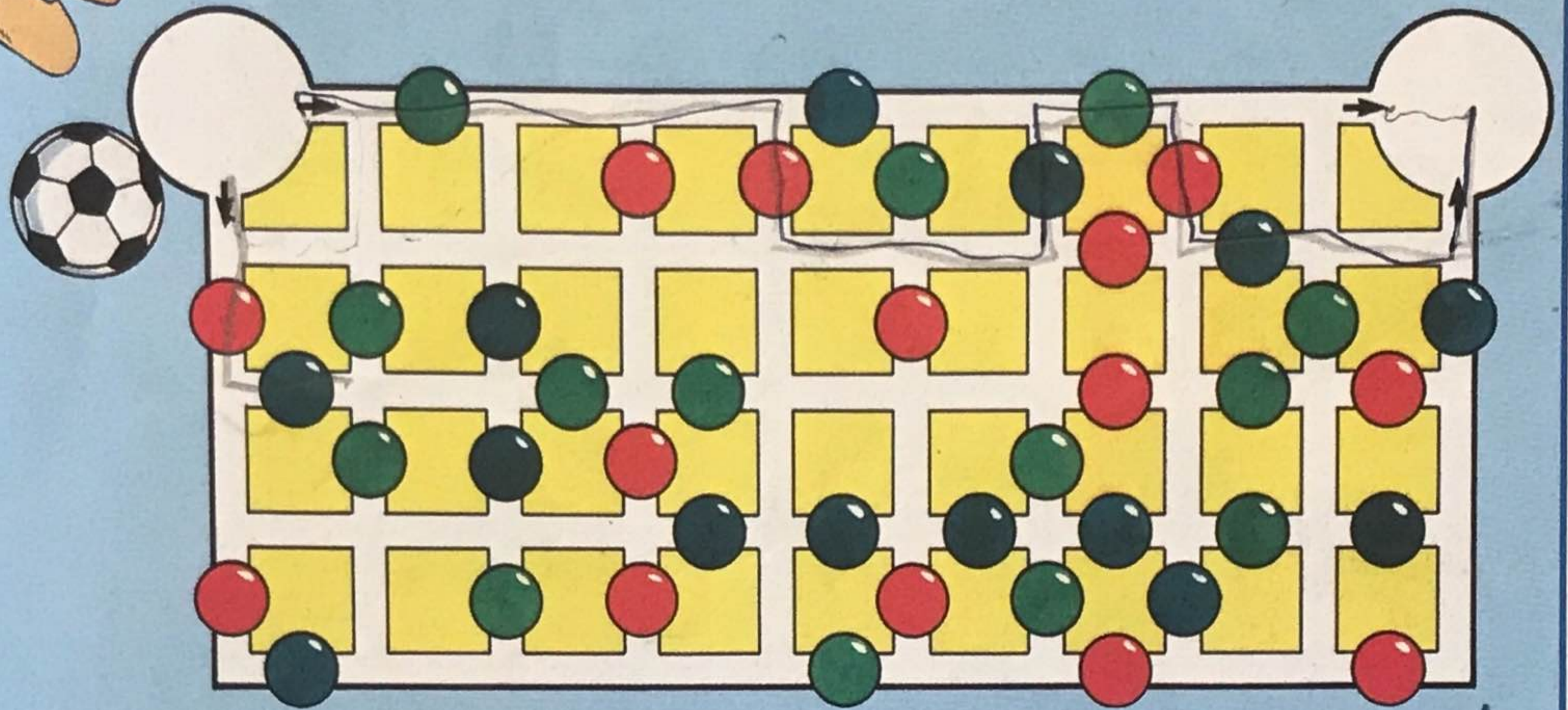
QUE DIT-IL ?

Pour savoir ce que dit ce joueur, il suffit de classer ces ballons du plus petit au plus grand, les syllabes mises bout à bout donneront la phrase.



LE CHEMIN DES BUTS

Aidez Olivier à trouver le bon chemin qui mène au but. Pour cela, il faut passer par toutes les boules tout en alternant toujours dans le même ordre les couleurs et sans jamais emprunter deux fois le même chemin.



CHEMIN CHIFFRE

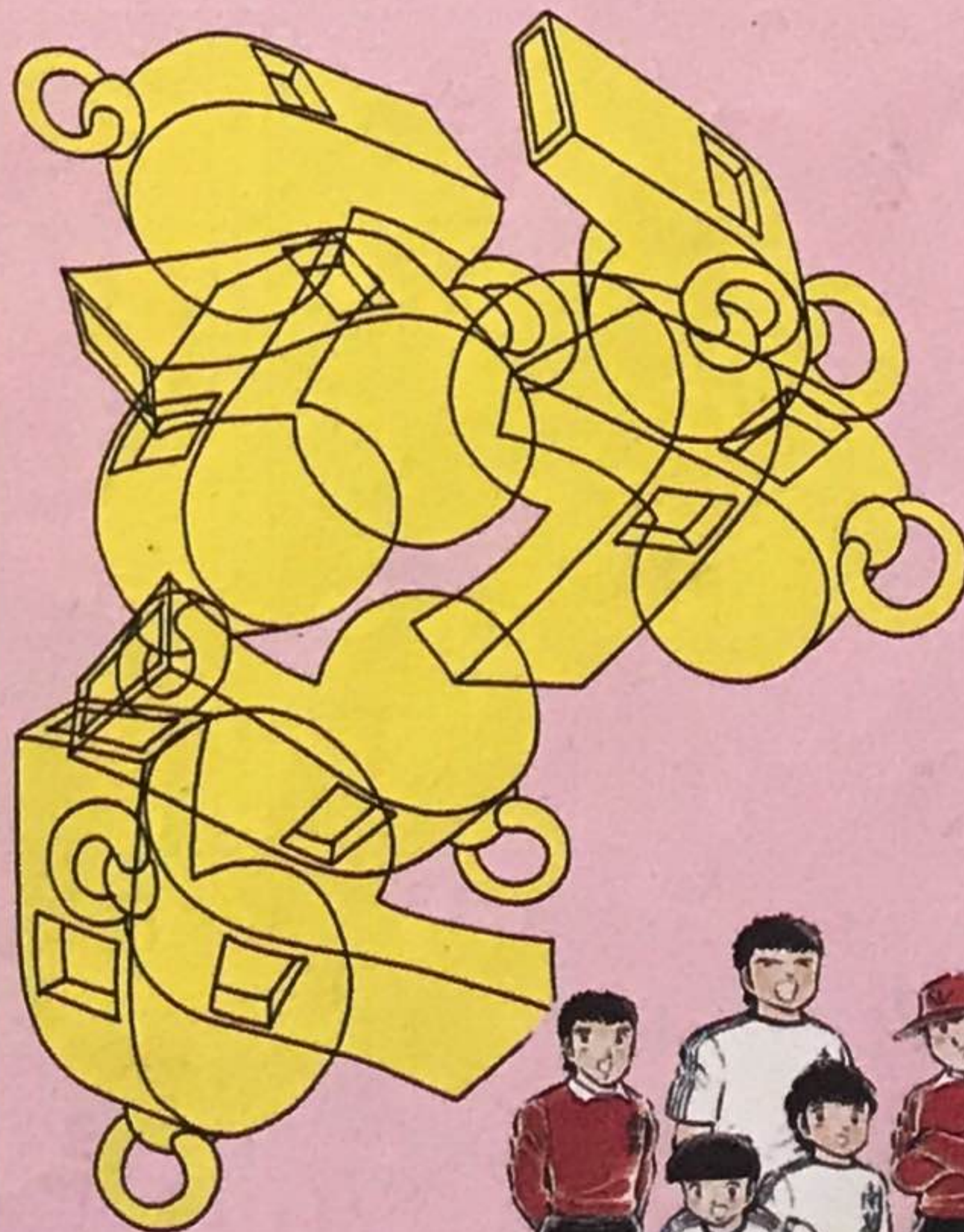
Vont-ils retrouver leur route ? Aidez-les à trouver le bon chemin, celui qui permet d'aller de A à B en totalisant 72 points.

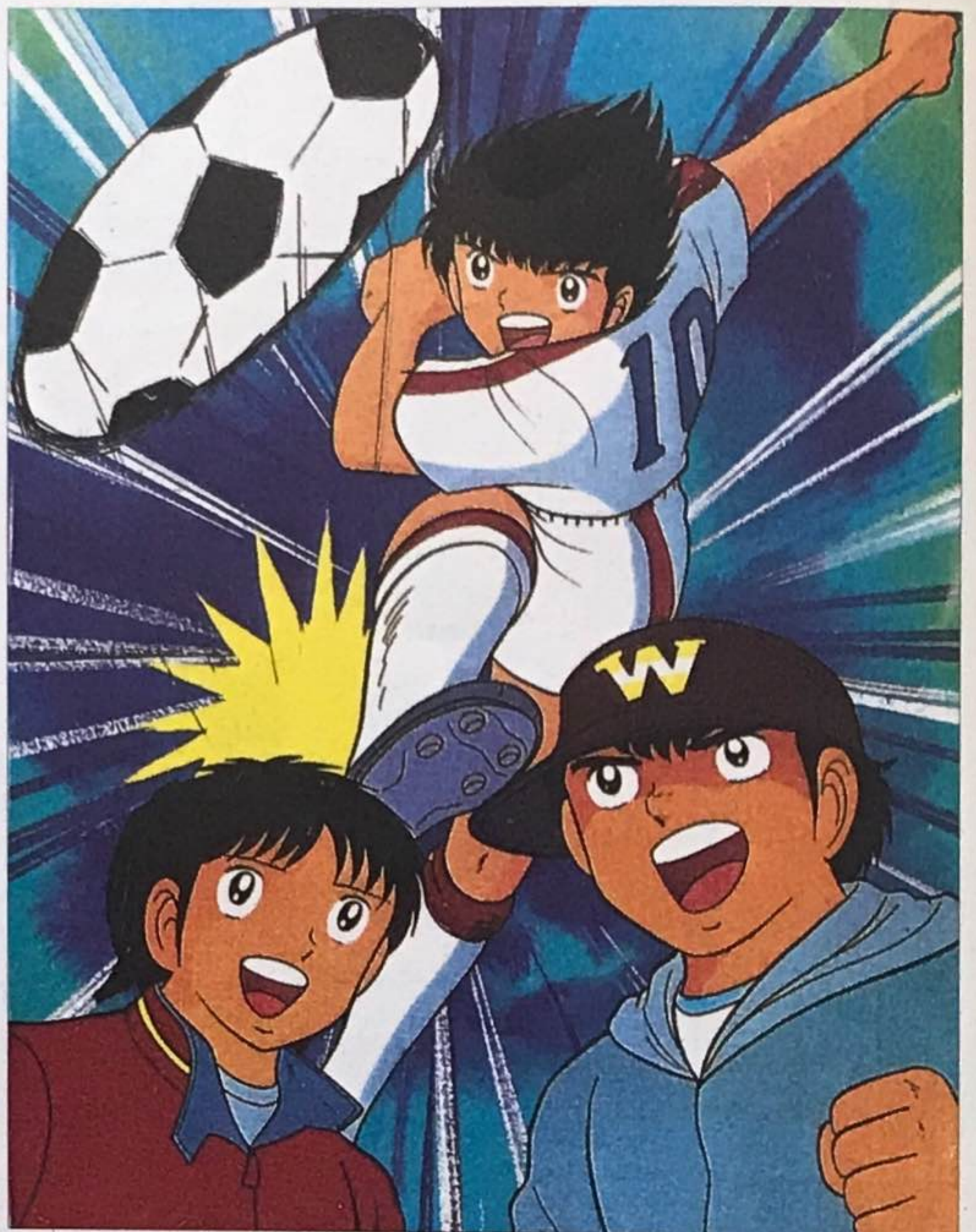
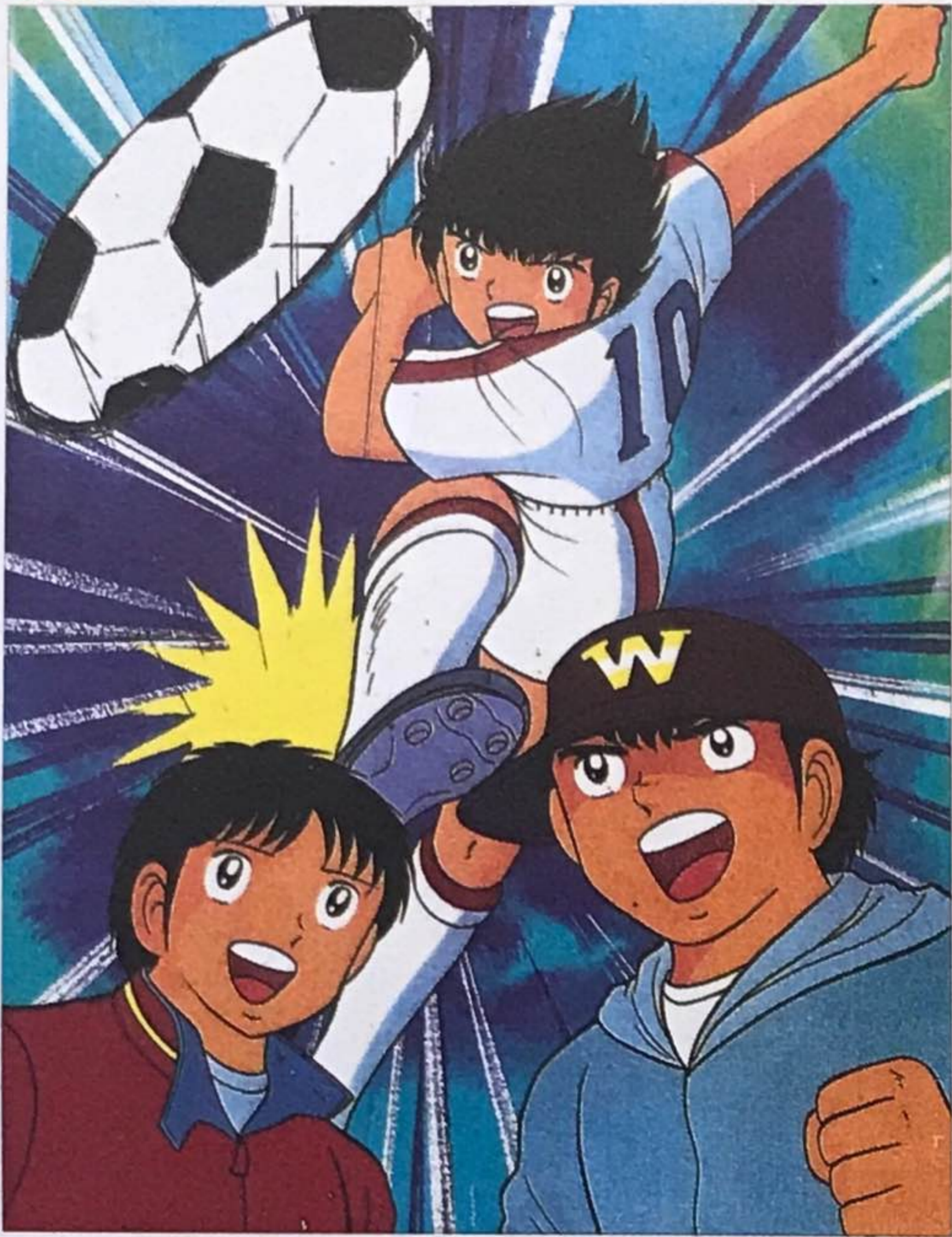


A	2	3	9	5	6	8	7	1
	5	1	7	8	2	1	4	7
	8	5	4	1	3	6	5	4
	1	3	2	7	4	3	9	8
	9	4	7	5	6	1	2	5
	7	1	8	9	2	7	1	3
	6	4	3	5	6	2	1	4
	3	9	2	7	5	8	4	B

LES SIFFLETS

Combien sont-ils à avoir perdu et mélangé leurs sifflets ?





LES JUMEAUX

Trouvez les deux footballeurs identiques.



JEU DE LETTRES

En remettant dans l'ordre les lettres des différents blocs, retrouvez les noms de footballeurs.



SOLUTIONS page 14 LABYRINTHE : chemin 2. LES BALLONS : A et I, B et D, C et J, F et G. QUE DIT-IL ? Il faut que je marque un but. LES SIFFLETS : 9 page 15 CHEMIN CHIFFRE : 2+3+1+5+4+1+3+4+6+5+7+4+1+4+3+5+6+2+1+4+1=72. page 16 LES DIFFERENCES : la chaussure et la manche d'Olivier, le T-shirt de Tom, le ballon, les cheveux du garçon de gauche, deux rayures du fond. JEU DE LETTRES : Julian, Jason, Janus, Bruce, Paul, Marc, Bob, Danny, Olivier. LES JUMEAUX : 1 ET 10.

JOUEZ AVEC

TEST

CONNAISSEZ-VOUS BIEN

Les aventures de Fly, l'enfant du Dragon élevé sur une île au milieu des monstres, vous ont sans doute captivés et beaucoup d'entre vous ont suivi avec passion tous les épisodes. Mais pour savoir si vous êtes de vrais fans de "Fly", faites ce test et vous apprendrez peut-être encore des choses sur ce héros.

1 QUEL ROYAUME PROTEGE FLY ?

- A Rapounika
- B Papanika
- C Papounika

2 CE ROYAUME EST MENACÉ PAR :

- A Les forces noires
- B Le seigneur des Ténèbres
- C L'armée des Ombres

3 QUI ÉTAIENT PRISONNIERS DU SEIGNEUR DES DÉMONS ?

- A Des monstres
- B Des animaux
- C Des êtres humains

4 QUEL EST LE NOM DES GUERRIERS ?

- A Les Gentils
- B Les Braves
- C Les Courageux

5 QUI ÉLEVA FLY ?

- A Blas
- B Bos
- C Raoul

6 QUEL EST LE NOM DE L'ILE OU HABITAIT FLY ?

- A Dreamland
- B Dreamline
- C Dreamisland

7 IVAN EST UN :

- A Guerrier
- B Magicien
- C Roi

8 DE QUI FLY A-T-IL ÉTÉ L'ÉLÈVE ?

- A Ivan
- B Adler
- C Masuro

9 COMMENT S'APPELLE L'ASSISTANT D'IVAN ?

- A Pop
- B Crocodile
- C Raïla

10 QUEL EST LE NOM DU ROI ?

- A Lagos
- B Lomos
- C Byblos

11 AVANT D'ARRIVER AU PALAIS DU ROI, IL FAUT TRAVERSER :

- A Une rivière
- B Un désert
- C Une forêt

12 QUI RÉUSSIT À CAPTURER LE ROI ?

- A Crocodile
- B Adler
- C Sam

13 FLY A SUR LE FRONT LE SIGNE :

- A Du Dragon sacré
- B De la Licorne divine
- C Du Lion sacré

14 ENNEKKI EST :

- A Un ami de Fly
- B Le frère de Fly
- C Un ennemi de Fly

15 LES SQUELETTES QUI ATTAQUENT FLY SONT :

- A Indestructibles
- B Imaginaires
- C Mortels

16 LA PRINCESSE S'APPELLE :

- A Eléonore
- B Illona
- C Léona

17 ENNEKKI A-T-IL ÉTÉ L'ÉLÈVE DE :

- A Fly
- B Ivan
- C Adler

18 QU'EST-CE QUI SAUVE FLY ?

- A Un avion
- B Une soucoupe volante
- C Un oiseau géant

19 QUE TROUVE SAM DANS UNE SALLE SECRÈTE DU PALAIS ?

- A Un coquillage magique
- B Une broche maléfique
- C Une épée magique

20 QUI A TUÉ LE PÈRE D'ENNEKKI ?

- A Ivan
- B Adler
- C Crocodile

21 FIEVAL EST AIDÉ PAR :

- A Un robot légendaire
- B Une rame secrète
- C Une formule magique

22 LE GRAND-PÈRE ADOPTIF DE FLY EST :

- A Musicien
- B Guérisseur
- C Docteur

23 FLY EST TOUJOURS ACCOMPAGNÉ DE :

- A Un ours en peluche
- B Un chat
- C Une mascotte

24 FLY A RENCONTRÉ SAM DANS :

- A Une île
- B Une ville
- C Une forêt

25 QUI EST À LA TÊTE DES ARMÉES DU MAL ?

- A Adler
- B Pop
- C Ivan

26 FLY EST ARRIVÉ SUR L'ILE DES DÉMONS :

- A En radeau
- B En bateau
- C A la nage

27 QUI FLY VEUT-IL VENGER ?

- A Ivan
- B Ennekki
- C Son père

28 ENNEKKI EST LE CHEF DE :

- A L'armée des immortels
- B Des soldats des ténèbres
- C Des Braves

29 LES NOUVEAUX BRAVES SONT :

- A L'équipe de Fly
- B Les ennemis de Fly
- C Les habitants de l'île

30 DE QUI FLY EST-IL AMOUREUX ?

- A Leona
- B Sam
- C Eleonore



FLY ?



COMPTEZ VOS POINTS

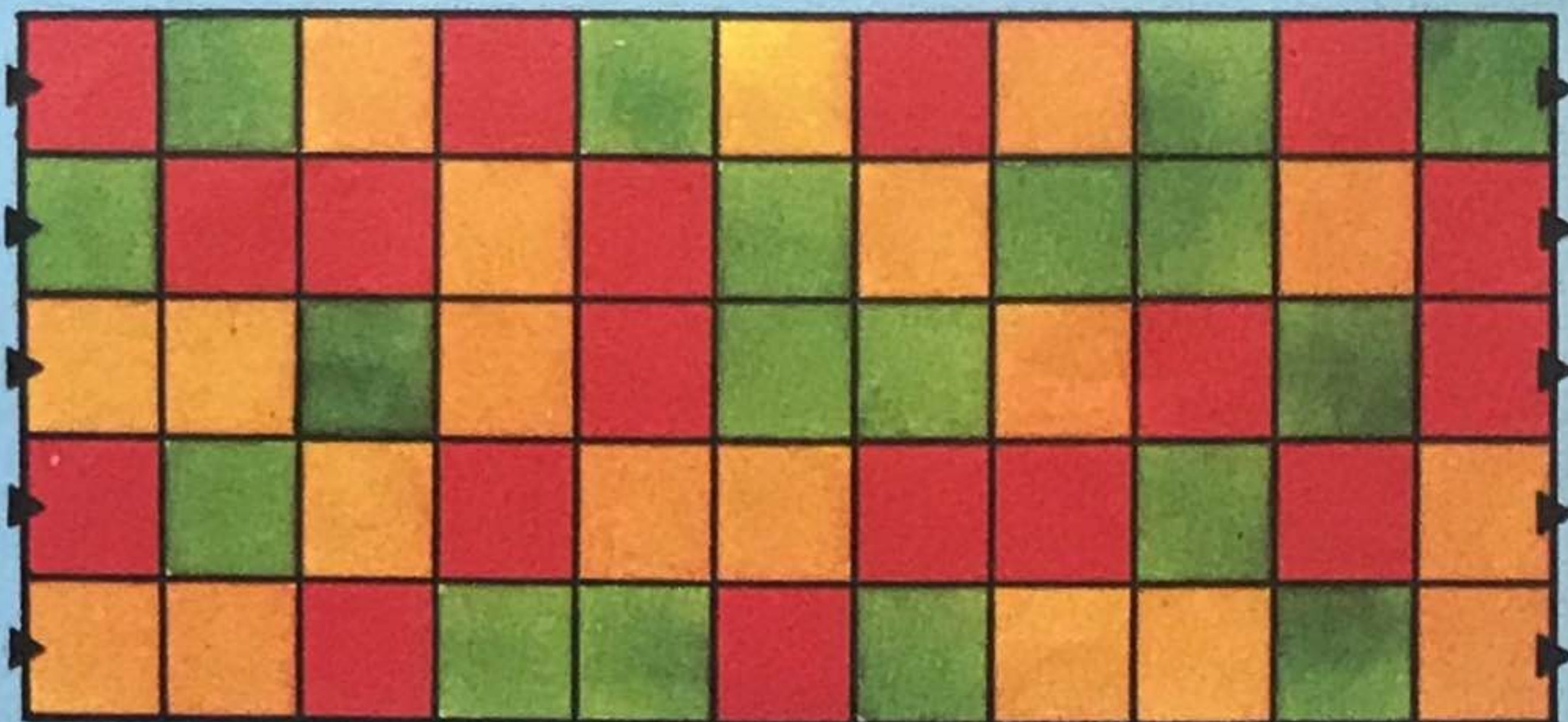
Comptez 1 point par bonne réponse : 1C; 2B; 3A; 4B; 5A; 6B; 7B; 8A; 9A; 10B; 11C; 12A; 13A; 14C; 15A; 16C; 17B; 18C; 19A; 20B; 21A; 22B; 23C; 24C; 25A; 26B; 27A; 28A; 29A; 30A

RESULTATS

De 1 à 10 points : Vous avez déjà regardé seulement quelques épisodes de Fly et avez quelques "lacunes". Mais vous en connaissez l'essentiel. **De 11 à 20 points :** Vous connaissez plutôt bien ce dessin animé. Regardez-le encore et vous saurez tout ! **De 21 à 30 points :** Vous êtes un vrai fan de Fly. Bravo car vous êtes vraiment incollable.

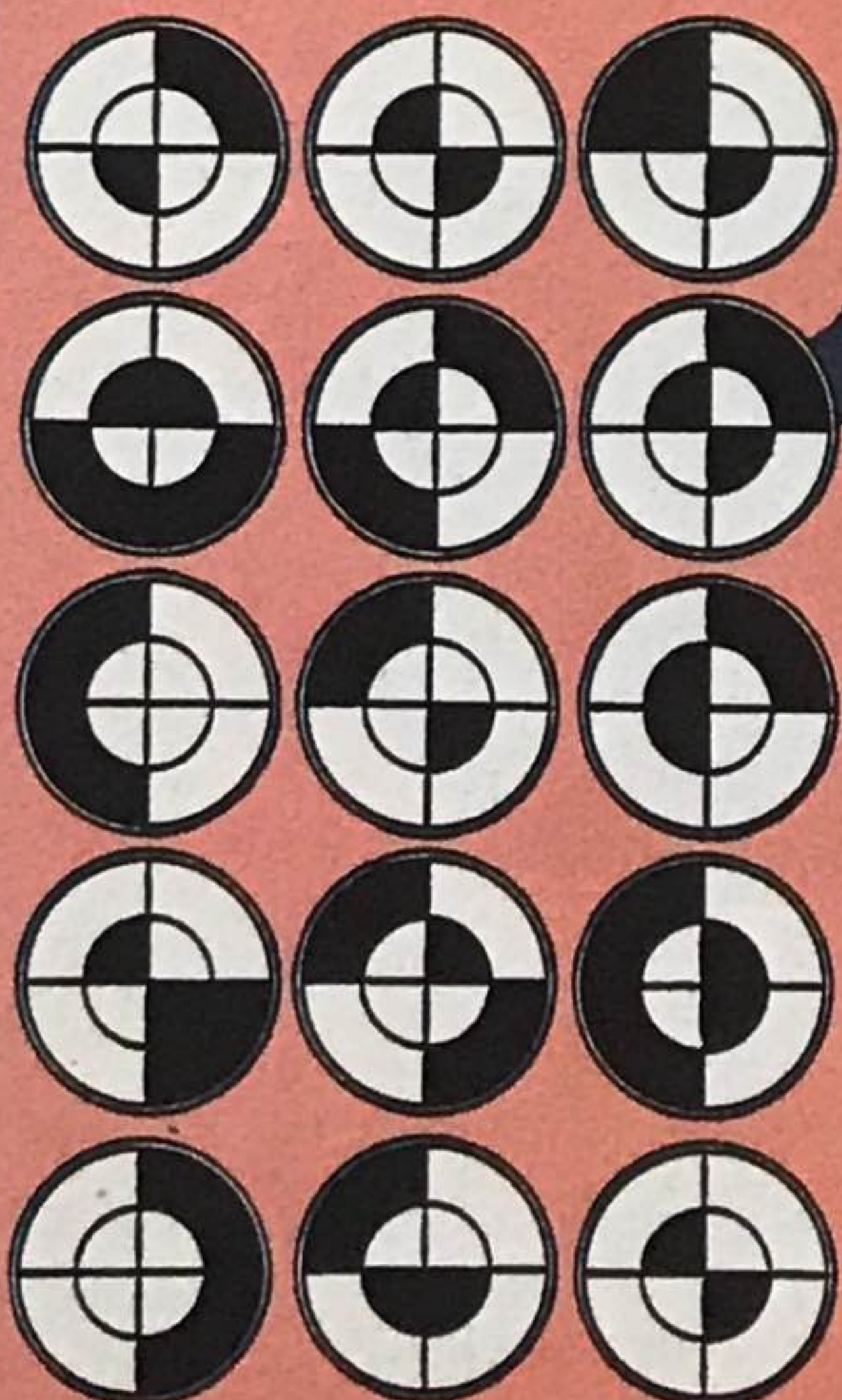
LABYRINTHE

En sachant qu'on ne peut se déplacer qu'horizontalement ou verticalement, comment Fly va-t-il franchir ce labyrinthe en alternant toujours dans le même sens les trois couleurs... rouge, vert et jaune ?



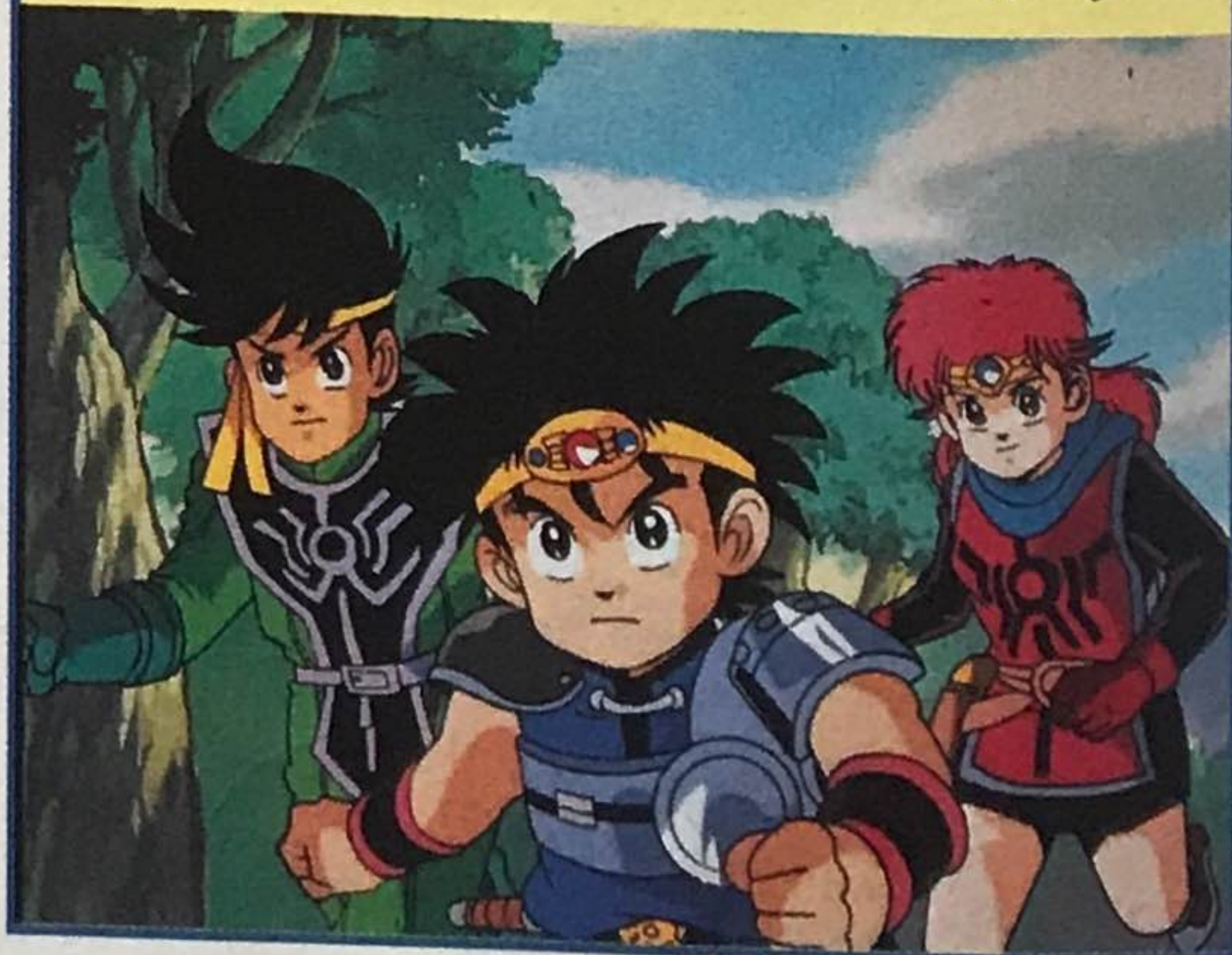
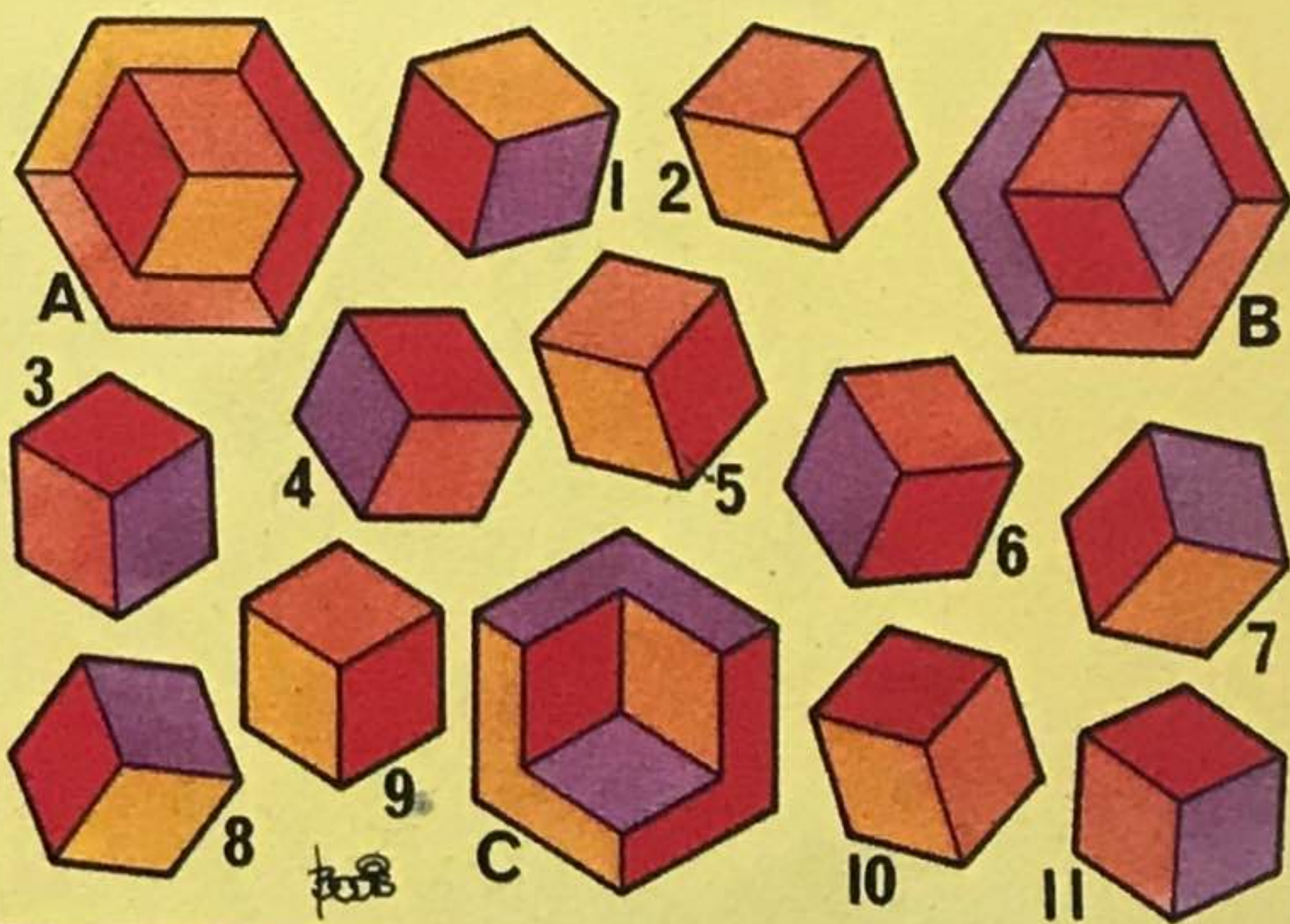
LA BONNE CIBLE

Sam doit atteindre la bonne cible. Chaque figure de cet ensemble a son « jumeau », sauf une. Retrouvez-la.



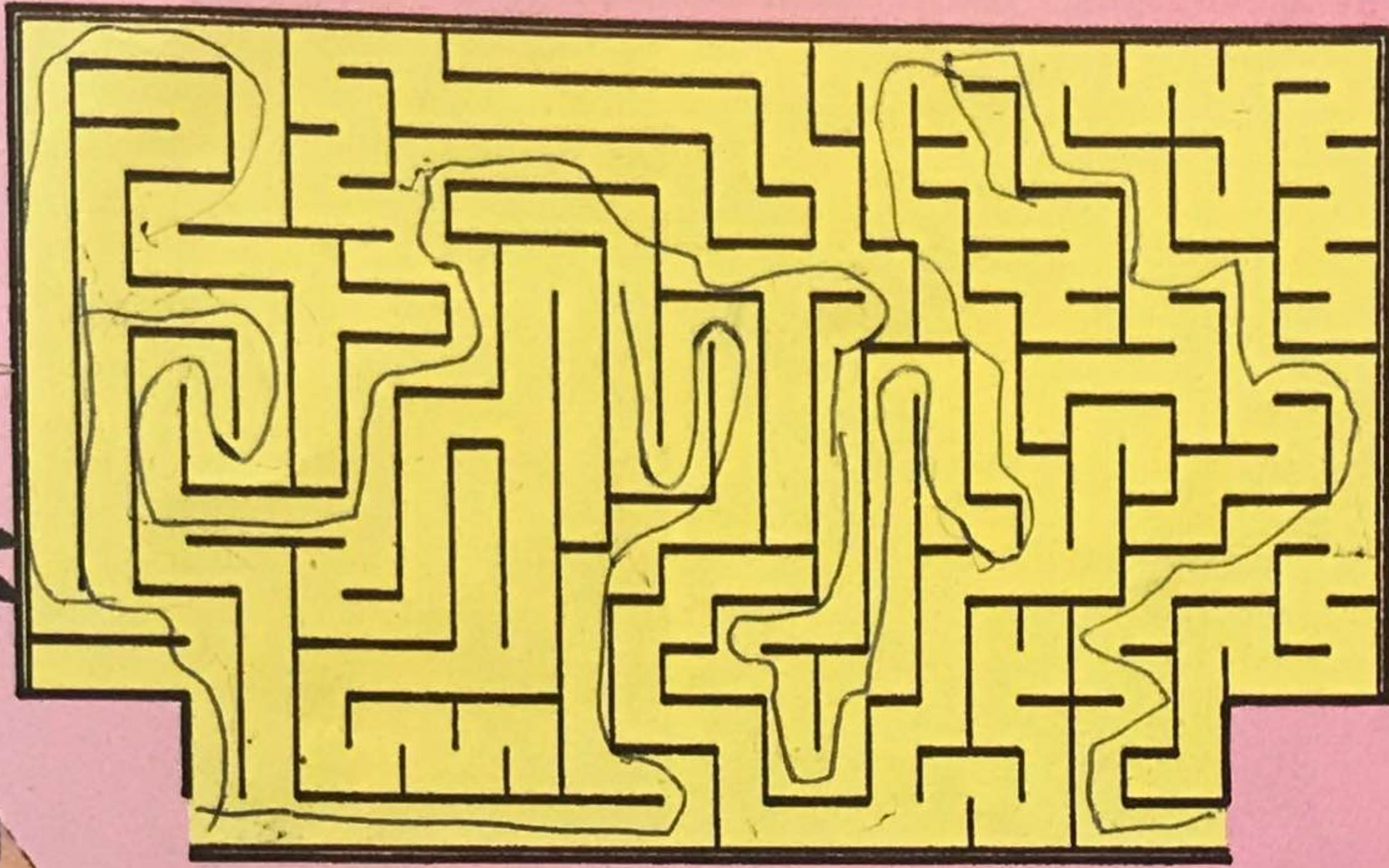
L'ENIGME DES CUBES

Fly et ses amis vont-ils réussir à rendre à chaque cube son bon complément ?



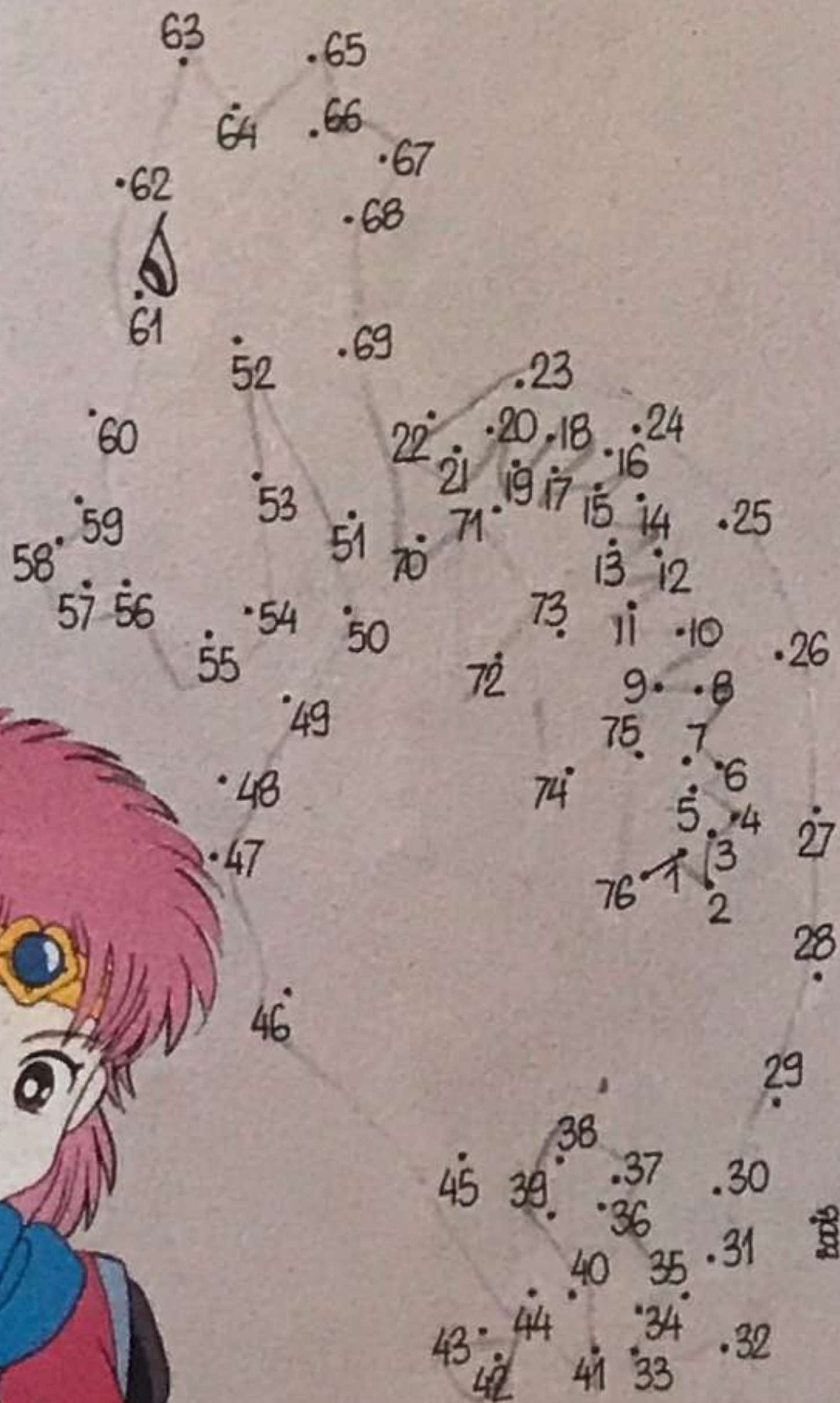
LE BON CHEMIN

Aidez Fly à trouver le bon chemin pour qu'il puisse retrouver Léona, celle qu'il aime en secret.



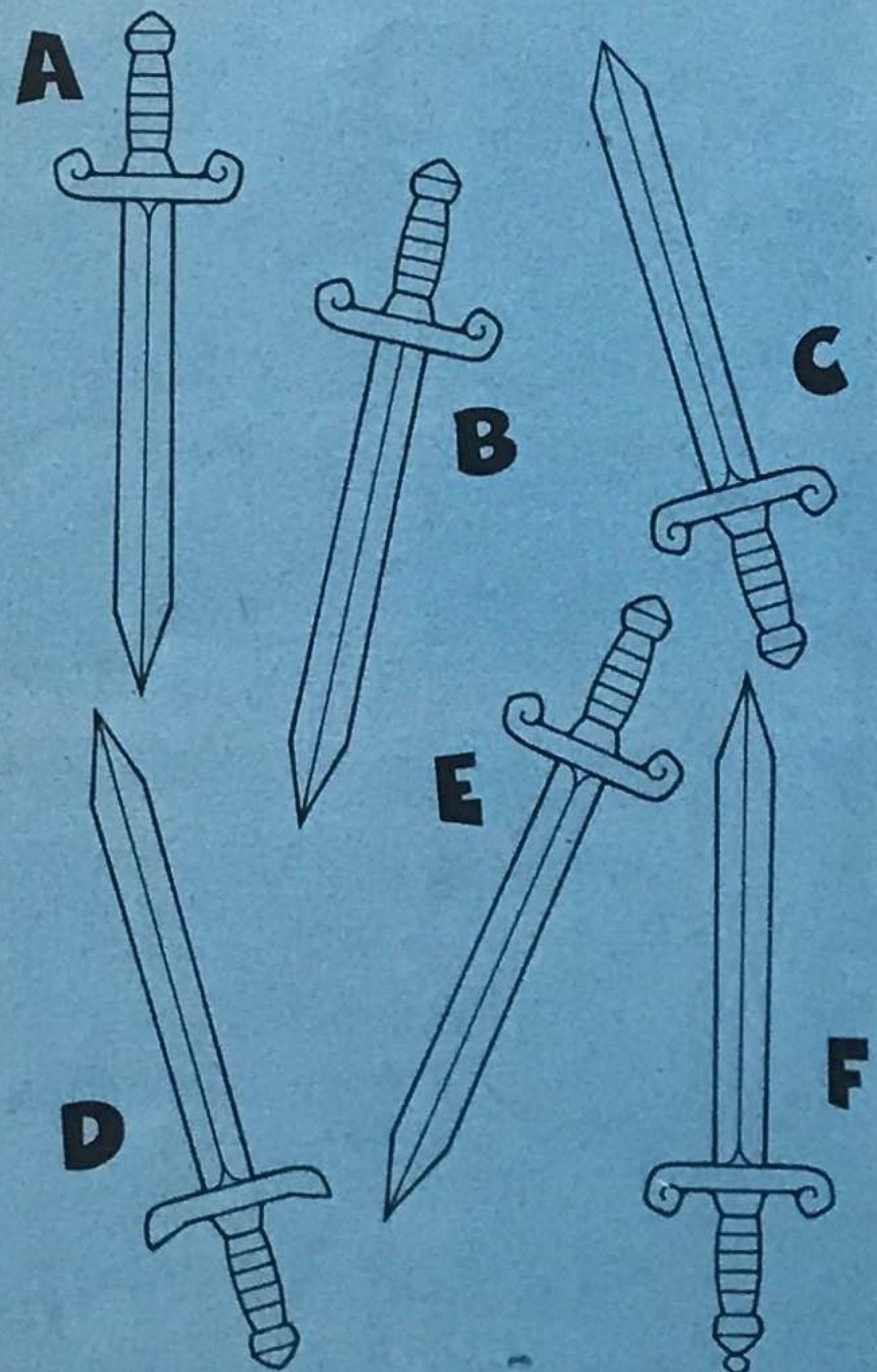
L'ANIMAL MYSTERIEUX

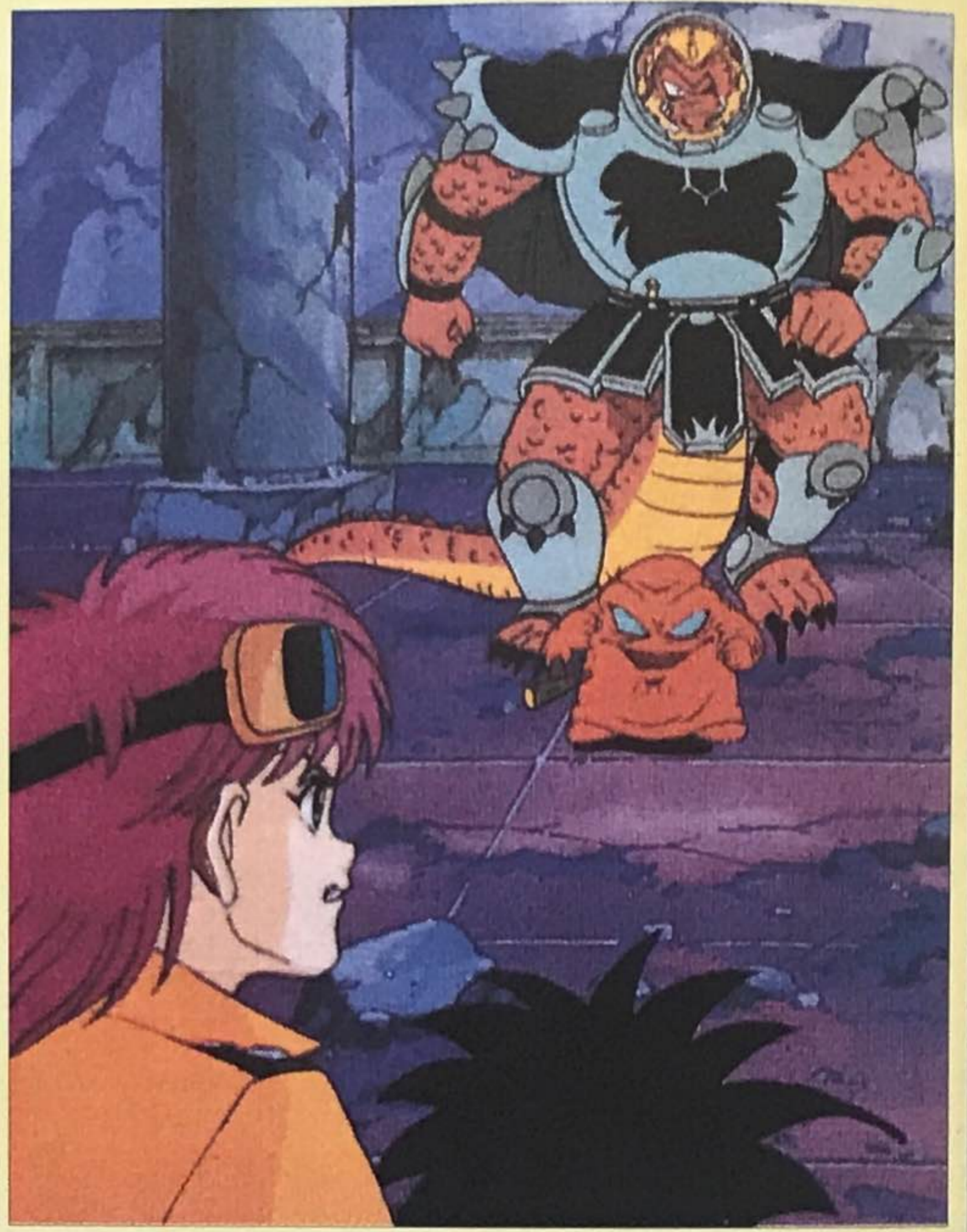
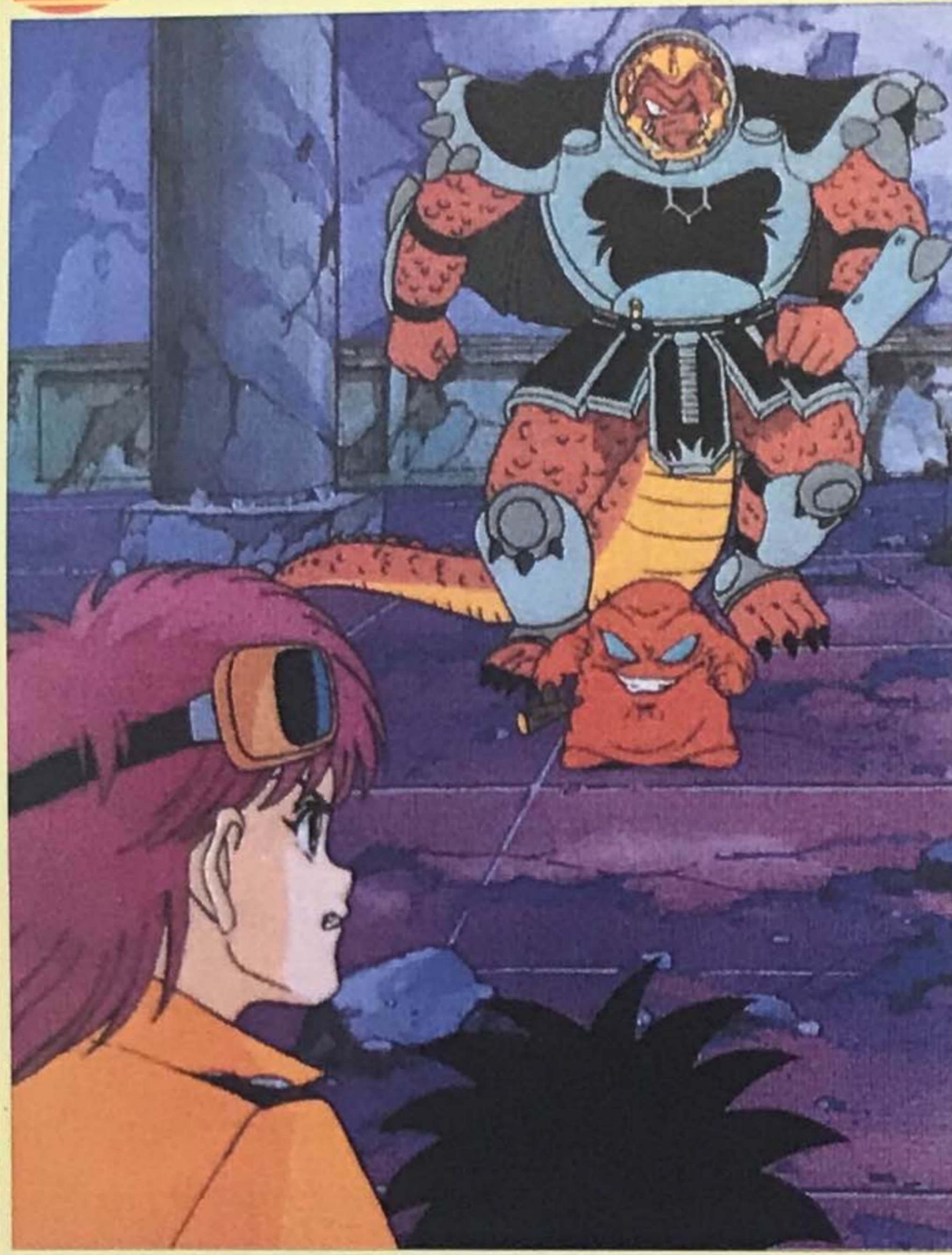
Pour connaître l'animal dont Fly détient la force, il doit relier les points de 1 à 76.



L'ÉPÉE DE FLY

Retrouvez les deux épées identiques.





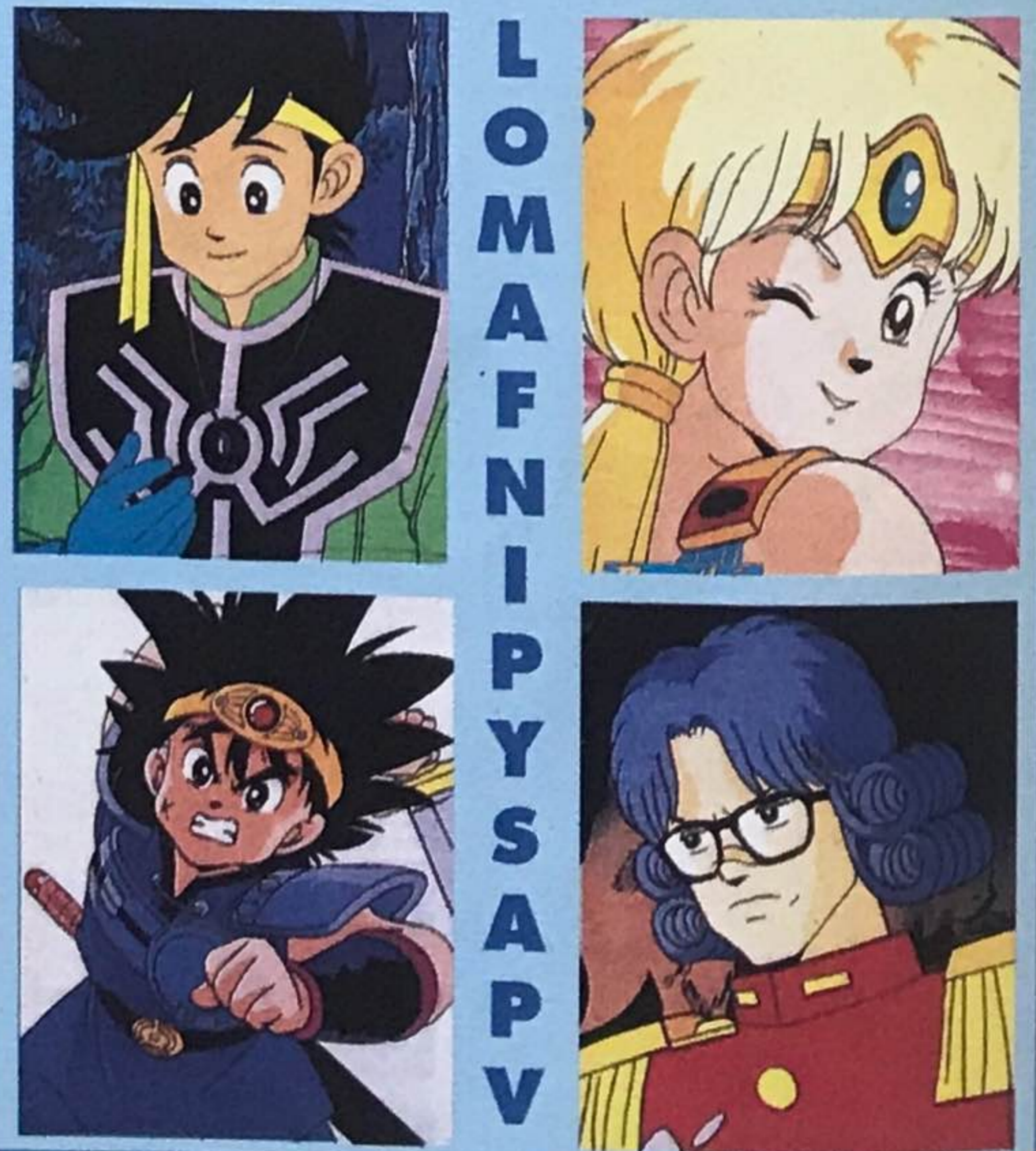
L'INTRUS

Trouvez le dessin qui n'est pas à sa place.



LES INCONNUS

En remettant dans l'ordre les lettres, trouvez les noms des quatre personnages.



SOLUTIONS page 28 LA BONNE CIBLE : la cible passe sur le pied de Sam. LES CUBES : A et 10, C et J, B et 4. page 29 L'ANIMAL MYSTERIEUX : le dragon. L'EPÉE : A et E. page 30 LES DIFFERENCES : Les lunettes et l'oreille du personnage en bas à gauche, les cheveux de l'ombre noire, la bouche et l'ombre du dragon. LES INCONNUS : IVAN, FLY, SAM, POP. L'INTRUS : 1

MOTS FLECHES

Son ennemi		Classements	Il est amoureux de...	Animal (... laveur)	Copier	Voyelle double		D'un autre pays
Complètement					Je suis tu ... il est	Dans		
						Début d'espoir		Riches
Fin de verbe du 1er groupe			Des arbres dans le désert				Dieu soleil	
Glissent sur la neige			Périodes				Soldats	
					Assommé sur un ring		joyeux	
Soirée où on chante							Les ... et les autres	
Tient la fleur							Part	
				Pays nordique				
Cubes pour jouer	Fin de pages							
	Jalouses							
			Animal têtu			Consonne double		Colorient en rose
						Son nom		
Son maître		Se pose sur la lune						Matière qui va avec l'histoire
						Jeu de construction		
						Habiter		
Il vit sur une...				Récipients pour le petit déjeuner	Instruments de musique			
Flamme					À payer			
			Sommeil des bébés				Moi, toi, ...	
			Terres dans l'eau				Fin de pesetas	
D'une seule couleur				Petit traîneau				Il change à chaque anniversaire
Maisons de fous				Existe				Son copain
					Partie de voyage			
					Docteur en abrégé			
Saisons								
Partie de squelette				Il possède son pouvoir				
		Vedette						
						Entre six et huit		



JOUEZ AVEC LES CHEV

TEST

CONNAISSEZ-VOUS BIE

Les Chevaliers du Zodiaque ont connu un très grand succès. La plupart d'entre vous connaissent par cœur ce dessin animé et d'autres viennent de le découvrir. Mais tout le monde peut répondre à ces questions !

1 QUE PROTEGE ATHÉNA ?

- A** La lune
- B** La terre
- C** Vénus

2 COMBIEN SONT LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE ?

- A** Cinq
- B** Quatre
- C** Trois

3 DE QUELLE ORIGINE EST SEIYAR ?

- A** Américaine
- B** Inconnue
- C** Japonaise

4 SEIYAR EST NÉ LE :

- A** 16 octobre
- B** 1^{er} décembre
- C** 14 juillet

5 COMBIEN SEIYAR A-T-IL DE SŒURS ?

- A** Quatre
- B** Une
- C** Deux

6 DANS QUEL PAYS SEIYAR EST-IL ALLÉ S'ENTRAÎNER ?

- A** L'Italie
- B** L'Australie
- C** La Grèce

7 QUI L'ENTRAÎNE ?

- A** Athéna
- B** Marine
- C** Mitsoumasa

8 COMMENT S'APPELLE LA FILLE ADOPTIVE DE MITSOUMASA KIDO ?

- A** Saori

- B** Adeline
- C** Mathilda

9 SEIYAR EST CHEVALIER :

- A** De Pégase et du Sagittaire
- B** De la Licorne et du Taureau
- C** De la Rose et du Dragon

10 HYOGA EST D'ORIGINE :

- A** Russe
- B** Japonaise
- C** Allemande

11 LE BATEAU QUI TRANSPORTAIT HYOGA A PERCUTÉ :

- A** Un rocher
- B** Un iceberg
- C** Une île

12 COMMENT S'APPELLE LE MAÎTRE DE HYOGA :

- A** Pégase
- B** Dragon
- C** Cristal

13 HYOGA EST :

- A** Solitaire
- B** Drôle
- C** Coléreux

14 HYOGA EST NÉ LE :

- A** 1^{er} janvier
- B** 19 mars
- C** 25 décembre

15 HYOGA EST CHEVALIER :

- A** Du cygne et du Verseau
- B** Du lion et du Capricorne

- C** Du dragon et de la Balance

16 HYOGA CONTROLE :

- A** La mer
- B** La glace
- C** La terre

17 OÙ S'EST ENTRAÎNÉ SHIRYU ?

- A** Dans le désert
- B** Sur la montagne des Cinq Pics
- C** A Tokyo

18 COMMENT S'APPELLE LA FIANCÉE DE SHIRYU ?

- A** Shunrei
- B** Athéna
- C** Saori

19 SHIRYU A :

- A** Un frère
- B** Une sœur
- C** Il est orphelin

20 QUEL SIGNE DU ZODIAQUE RÉPRÉSENTE SHIRYU ?

- A** L'ours
- B** Le serpent
- C** Le dragon

21 QUEL ÉLÉMENT CONTROLE SHIRYU ?

- A** La terre
- B** L'eau
- C** Le feu

22 LE BOUCLIER DE SHIRYU EST :

- A** Indestructible
- B** Fragile
- C** En argent

23 QU'EST-CE QUI EST DESSINÉ DANS LE DOS DE SHIRYU ?

- A** Un cheval
- B** Un lion
- C** Un dragon

24 SHIRYU EST NÉ LE :

- A** 10 mai
- B** 10 avril
- C** 10 décembre

25 SHIRYU EST CAPABLE DE :

- A** Faire couler l'eau d'une fontaine en sens inverse
- B** Arrêter le courant de l'eau
- C** Geler l'eau



CHEVALIERS DU ZODIAQUE

LES C.D.Z. ?

26 COMMENT S'APPELLE LE MAITRE DE SHIRYU ?

- A** Neï de Libra
- B** Pégase
- C** Aldébaran

27 SHUN EST LE FRERE DE :

- A** Seiyar
- B** Ikki
- C** Hyoga

28 QUELLE EST L'ARME DE SHUN ?

- A** Une épée
- B** Des chaînes
- C** Un fusil

29 COMMENT S'APPELLE LA FIANCÉE DE SHUN ?

- A** June
- B** Jane
- C** Joyce

30 LEQUEL DES CHEVALIERS EST IMMORTEL ?

- A** Ikki
- B** Shun
- C** Shiryu

COMPTEZ VOS POINTS

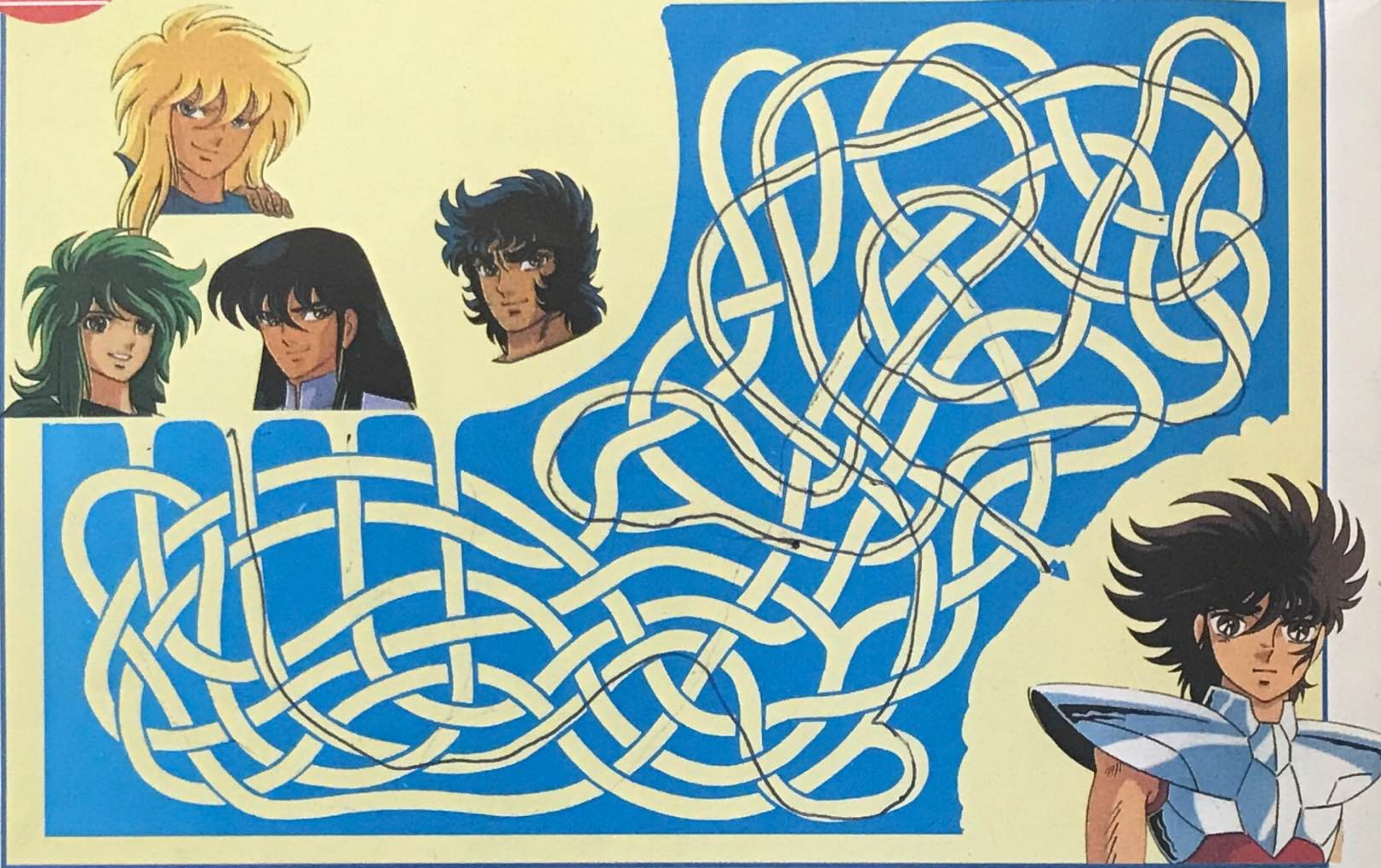
Comptez 1 point par bonne réponse :
1B; 2A; 3C; 4B; 5C; 6C; 7B; 8A; 9A;
10A; 11B; 12C; 13A; 14C; 15A; 16B;
17B; 18A; 19C; 20C; 21B; 22A; 23C;
24B; 25A; 26A; 27B; 28B; 29A; 30A

RESULTATS

De 1 et 10 points : Vous êtes un tout nouveau fan des Chevaliers du Zodiaque et vous ne connaissez pas encore tous leurs secrets et leurs aventures. **De 11 à 20 points :** On peut dire que vous connaissez bien les Chevaliers du Zodiaque. Regardez quelques épisodes de plus et vous en saurez encore davantage. **De 21 à 30 points :** Rien à dire, vous êtes un champion, un as des Chevaliers du Zodiaque. De leurs armures à leurs exploits, rien ne vous échappe.

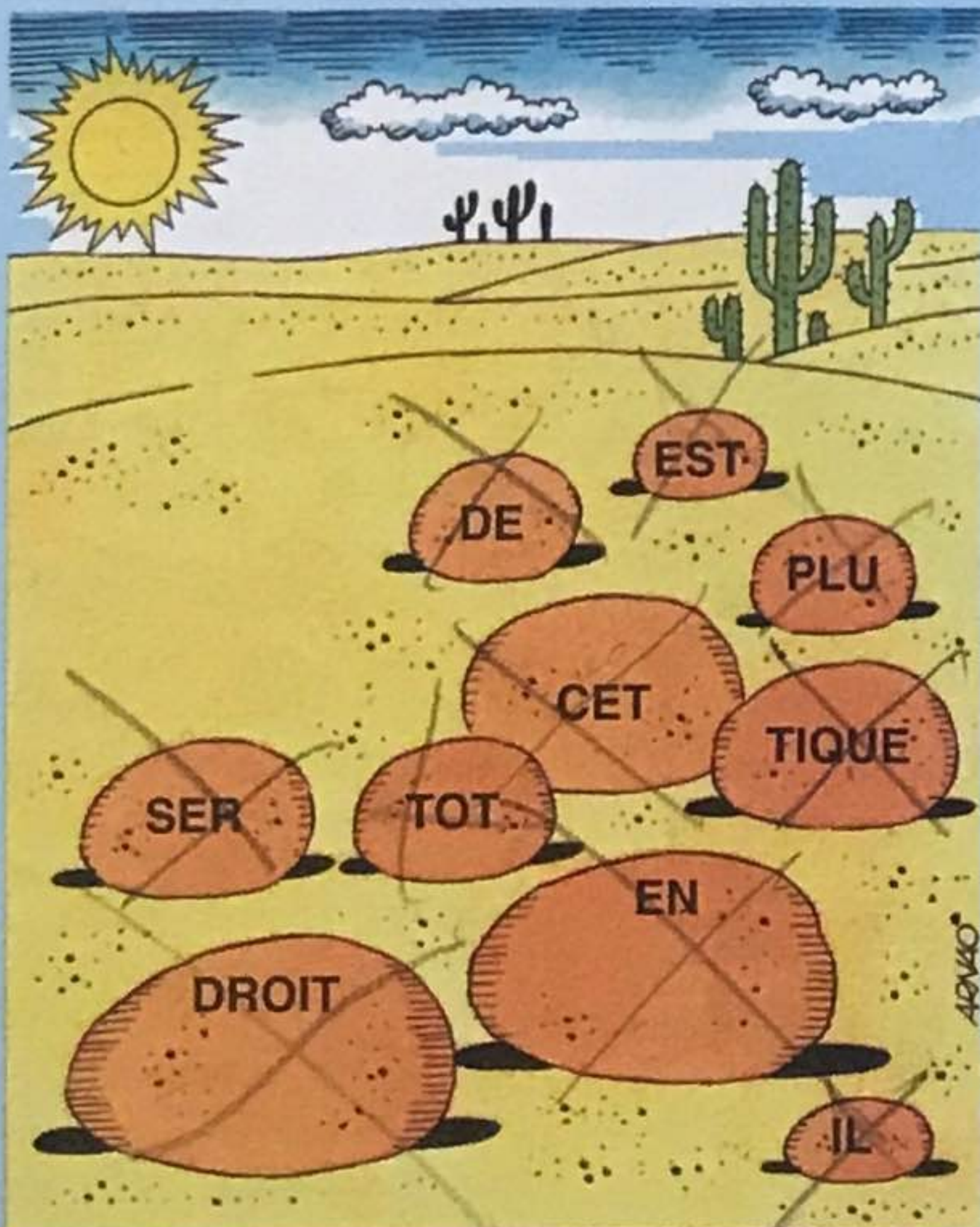
LABYRINTHE

Lequel de ses copains va pouvoir rejoindre Seyar ?



QUE DIT-IL ?

En classant ces pierres de la plus petite à la plus grande, et en mettant les syllabes de chacune bout à bout, découvrez ce que dit Seyar.



SOLUTIONS page 34 LABYRINTHE : Shiryu. QUE DIT-IL ? Il est plutôt désertique cet endroit. page 35 COULEURS : cadeau. LA BONNE ETOILE : La petite noire en bas à droite ; les trois identiques : la troisième en partant de la gauche à deux sœurs

CHEMIN CHIFFRE

Pour sortir de ce labyrinthe, il faut passer d'une case à l'autre en sachant :

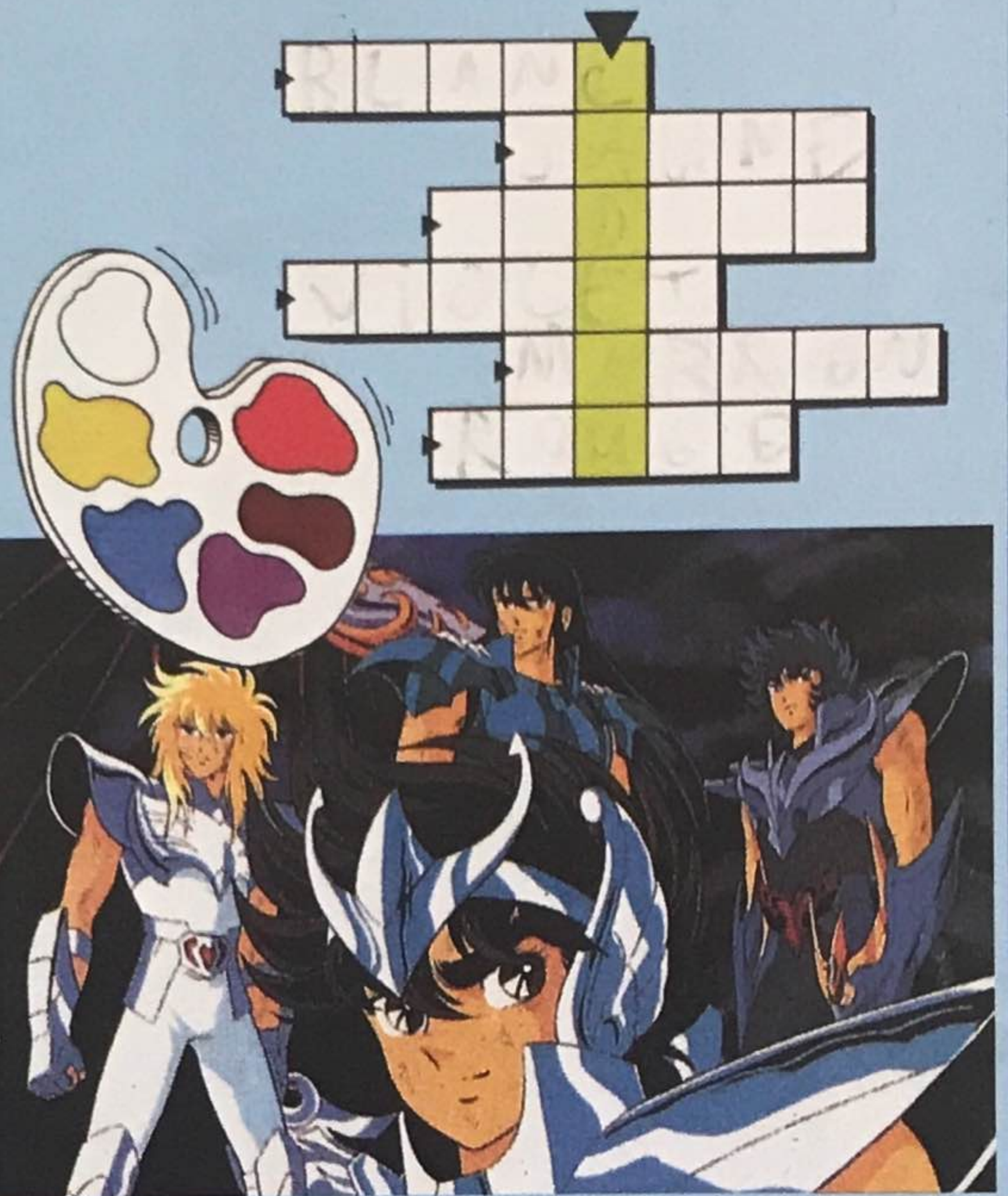
Qu'il faut passer toujours à un nombre supérieur.

Qu'il faut passer par des cases qui communiquent entre elles.

1	3	3	9	12
6	7	9	11	15
17	2	8	8	22
8	21	17	5	29
44	8	36	43	34
65	64	67	47	30
76	77	73	9	40
88	84	88	93	76
90	83	67	97	99
16	51	45	98	100

COULEURS

Inscrivez judicieusement toutes les couleurs de la palette dans cette grille et trouvez verticalement à quoi pensent les Chevaliers du Zodiaque.



LA BONNE ETOILE

Une étoile est unique en son genre. Laquelle ? D'autre part, 3 étoiles sont identiques. Shun va-t-il les trouver ?



A QUEL CHEVALIER DU ZOD

1 Que regardez-vous à la télé avec le plus d'intérêt ?

- A L'équitation
- B La natation
- C La boxe
- D Les jeux vidéo
- E Le tennis

2 Votre instituteur vous félicite pour un travail que vous avez fait avec d'autres, vous :

- A Prenez le compliment pour vous tout seul
- B Lui expliquez que ces compliments reviennent aussi à vos amis
- C N'osez pas lui dire que vous l'avez fait avec d'autres et en éprouvez de la honte
- D Refusez le compliment
- E Ne dites rien, puis promettez à vos amis de les aider comme ils l'ont fait pour vous

3 Vos parents exigent de vous que vous cessiez de fréquenter votre meilleur ami, vous :

- A Le voyez en cachette
- B Continuez de le voir

et faites la tête à vos parents

C Trouvez injuste cette interdiction et argumentez pour que vos parents

changent d'avis

D Vous mettez à pleurer tellement que vos parents changent d'avis

E Hurlez très fort et menacez d'être odieux avec leurs amis

4 Un camarade de classe vous attaque à la récré, vous :

A Vous précipitez dans la cour et vous mettez en garde, l'effrayant au point de lui faire regretter de vous avoir provoqué

B Lui demandez s'il se rend bien compte de ce qu'il vous propose

C Lui flanquez une raclée dont il se souviendra longtemps

D Allez dans la cour avec tous vos copains

E Refusez le combat au risque de vous faire traiter de lâche

5 Parce qu'ils vous interdisent une sortie, vous répondez mal à vos parents, vous :

A Vous cachez dans votre chambre, honteux



SHIRYU

Vous obtenez de 13 à 18 points : vous ressemblez à **SHIRYU**, le Chevalier au Dragon, de la Balance. Il n'est pas besoin de vous pousser pour vous encourager à entrer dans une bagarre. Votre colère est célèbre autour de vous. Quand vous vous y mettez, vous voyez rouge et vous crachez le feu comme le Dragon. Vous écrasez tout sur votre passage. Vous effrayez ceux qui ne savent pas que vous avez un point faible : le cœur, même si vous n'avez pas, comme Shiryu, un Dragon tatoué sur le dos pour indiquer sa place, ceux qui veulent vous toucher y arrivent très bien !

SEYAR

Vous obtenez de 1 à 6 points : c'est à **SEYAR** Chevalier de Pégase et du Sagittaire que vous ressemblez le plus. Vous êtes courageux, solide, franc, loyal. Qu'un ami vous demande de l'aide, vous foncez à son secours. Vous êtes fort, comme Seyar, si vous voulez lui ressembler tout à fait, il vous reste encore à suivre les conseils de ceux qui vous veulent du bien. Ils vous éviteront bien des erreurs. Cette sagesse fera de vous, sans doute, le plus fort de tous et vous pourrez avancer dans votre vie en remportant le succès que vos qualités doivent vous permettre d'espérer.

COMPTEZ VOS POINTS

1 point pour chacune des réponses

1A 2B 3C 4D 5E 6A

2 points pour chacune des réponses

1B 2C 3D 4E 5A 6B

3 points pour chacune des réponses

1C 2D 3E 4A 5B 6C

4 points pour chacune des réponses

1D 2E 3A 4B 5C 6D

5 points pour chacune des réponses

1E 2A 3B 4C 5D 6E

LAQUE RESSEMBLEZ-VOUS ?



B Demandez pardon à vos parents pour la peine que vous leur avez faite

C Ne pouvez pas avoir mal répondu à vos parents, impossible

D Continuez de leur répondre mal

E Allez les couvrir de baisers pour vous faire pardonner

6 L'instituteur accuse injustement votre ami d'avoir copié sur son voisin, vous :

A Prenez la défense de votre ami, jurant qu'il

en est incapable

B Espérez que l'instituteur ne sera pas trop sévère avec lui

C Vous mettez dans une colère noire contre l'instituteur

D Essayez de prouver à l'instituteur qu'il est impossible de copier sous sa surveillance

E Vous battez à la récréation avec celui qui a vraiment copié, le voisin de votre ami



HYOGA

Vous obtenez de 19 à 24 points : vous ressemblez plus à **HYOGA**, le Chevalier du Cygne et du Verseau. Vous n'abattez pas vos ennemis, vous les tenez à distance. Vous les refroidissez et vous isolez des indésirables. Vous ne savez pas, comme Hyoga, atteindre le zéro absolu (moins 273,15 degrés), mais vous pourriez bien un de ces jours rejoindre l'équipe de chercheurs qui étudient en Sibérie ce fameux degré zéro. Vous privilégiez la réflexion au combat à poings nus. Votre force de caractère vous vaut toutes les victoires sans que vous ayez besoin de vous faire mal aux mains.

SHUN

Vous obtenez de 7 à 12 points : vous ressemblez plutôt à **SHUN**, le Chevalier d'Andromède et du Scorpion, frère de Ikki. D'un naturel pacifique, vous détestez la bagarre, mais vous êtes malgré tout redoutable quand vous êtes contraint de lutter. Votre timidité vous tient à l'écart des autres, la solitude ne vous fait pas peur, vous ne vous ennuyez pas seul, au contraire. Votre apparente faiblesse vous attire la sympathie de plus forts que vous. Pour vous protéger, ils sont prêts à donner leur vie pour vous et cette marque d'amour vous va droit au cœur.

IKKI

Vous obtenez de 25 à 30 points : vous ressemblez plutôt à **Ikki**, le Chevalier du Phénix et de la Vierge. Votre ambition peut vous entraîner dans des combats indignes de vous. Malgré votre grand cœur, votre sens du devoir, vous pouvez vous laisser séduire par ce que les Chevaliers du Zodiaque appellent "les forces du Mal" et alors vous seriez prêt à vendre père et mère, à trahir vos amis pour obtenir ce que vous désirez. Pour être le plus fort, pour dominer, vous vous transformez en votre contraire, laissant médusés tous ceux qui vous connaissent et vous aiment.

JOUEZ AVEC



CONNAISSEZ-VOUS BIEN RANMA

Vous vous y retrouvez dans toutes ces transformations ? Vous avez repéré qui aime qui ? Les amateurs de Ranma 1/2 vont pouvoir s'amuser à reconstituer l'histoire des héros en répondant à ce test. Les autres y apprendront plein de choses.

1 LE MEILLEUR AMI DE RANMA S'APPELLE :

- A Roland
- B Ernestin
- C Aristide

2 LE PERE DE RANMA S'APPELLE :

- A Julian
- B Genma
- C Ranma Senior

3 LES FILLES D'ARISTIDE SONT :

- A Sidonie, Annie et Andréa
- B Adeline, Amandine et Annette
- C Amandine, Adeline et Annabelle

4 POURQUOI GENMA EMMENE-T-IL RANMA EN VOYAGE ?

- A Pour le présenter à Adeline
- B Pour l'entraîner au combat
- C Pour lui faire visiter la Chine

5 S'IL NE DEVIENT PAS QUELQU'UN DE BIEN, LA MERE DE RANMA L'A MENACÉ DE :

- A Le priver de télé
- B Lui couper les vivres
- C Lui couper la tête

6 POUR NOEL, GENMA ET ARISTIDE ONT DÉCIDÉ D'OFFRIR À RANMA ET ADELINE :

- A Une croisière sur le Nil
- B Une bague de fiançailles
- C Un petit chien

7 BAMBOU EST ORIGINAIRE DE :

- A La Chine
- B La Corée
- C La Thaïlande

8 LE PERE DE RANMA EST PROFESSEUR :

- A D'anglais
- B De musique
- C D'arts martiaux

9 QUAND RANMA EST UN GARÇON, IL A :

- A 15 ans
- B 16 ans
- C 17 ans

10 QUAND RANMA EST UNE FILLE, IL A :

- A 15 ans
- B 16 ans
- C 17 ans

11 LE CORPS DE RANMA SE TRANSFORME DEPUIS QU'IL EST TOMBÉ :

- A De la fenêtre de sa chambre
- B Dans une mare ensorcelée
- C Dans une rivière magique

12 LE PERE DE RANMA SE TRANSFORME EN :

- A Chat sauvage
- B Cochon
- C Panda

13 ARISTIDE ET GENMA SE SONT FAIT UN SERMENT :

- A Se combattre jusqu'à la mort
- B Marier leurs enfants
- C Se retrouver chaque année

14 RANMA SE BAT POUR :

- A Prouver qu'il est le plus fort
- B Tuer ses ennemis
- C Gagner le cœur d'Adeline

15 RANMA SE TRANSFORME EN FILLE QUAND :

- A Il plonge dans l'eau froide
- B Il est frappé par la foudre
- C Il boit du lait

16 APRES LEUR VOYAGE EN CHINE, RANMA ET SON PERE S'INSTALLENT :

- A En banlieue
- B A l'hôtel
- C Chez Aristide

17 OÙ ADELINE RENCONTRE-T-ELLE RANMA GARÇON ?

- A Dans son bain
- B Dans sa chambre
- C Dans la cuisine

18 AU CONTACT DE L'EAU FROIDE, BAMBOU SE TRANSFORME EN :

- A Canard
- B Chat
- C Oie

19 DANS SA JEUNESSE, MAITRE ERNESTIN A ÉTÉ FIANCÉ À :

- A La mère de Ranma
- B La grand-mère de Bambo
- C La tante d'Adeline

20 ADELINE A JURÉ

D'ÉPOUSER :

- A L'homme qui la vaincra au combat
- B L'homme qui le lui demandera
- C Le plus riche de ses prétendants

21 ANNABELLE EST AMOUREUSE DE :

- A Julian
- B Roland
- C Thibault

22 QUEL ANIMAL TERRORISE RANMA ?

- A Le dragon
- B Le chat
- C Le tigre

23 A QUOI SERT LA BROCHE DE GRAND-MERE BAMBOU ?

- A A changer les sentiments
- B A modifier l'apparence
- C A se téléporter

24 POURQUOI LES HÉROS PASSENT-ILS LEURS VACANCES SUR UNE ÎLE DÉSERTE ?

- A Pour avoir la paix
- B Pour apprendre à se débrouiller
- C Parce qu'ils y font naufrage

25 SUR L'ÎLE MYSTÉRIEUSE, POURQUOI LES JEUNES FILLES DISPARAISSENT-ELLES ?

- A Elles sont enlevées par un prince
- B Elles perdent leur chemin
- C Elles sont enlevées par des singes

RANMA 1/2

MA 1/2 ?



26 DE QUI JULIAN N'EST-IL PAS AMOUREUX ?

- A Ranma fille
- B Bambou
- C Adeline

27 QUI EST L'ADVERSAIRE LE PLUS REDOUTABLE DE RANMA ?

- A Ernestin
- B Pansek
- C Julian

28 AVEC QUELLE FILLE RANMA A-T-IL PASSÉ UNE PARTIE DE SON ENFANCE ?

- A Bambou
- B Adeline
- C Frédérique

29 L'ÉCOLE DES GALANT EST UNE ÉCOLE DE :

- A Judo
- B Karaté
- C Tae Kwendo

30 FINALEMENT, RANMA TOMBERA AMOUREUX DE :

- A Bambou
- B Amandine
- C Adeline

COMPTEZ VOS POINTS

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

RESULTATS

De 1 et 10 points : Visiblement, repérer chaque personnage et son double n'est pas une évidence. Mais vous vous en sortez avec les honneurs.
De 11 à 20 points : Vous allez bientôt passer maître ès Ranma ! La série n'a presque plus de secret pour vous. C'est un succès !
De 21 à 30 points : Quelle classe ! Il faut croire que vous aussi vous êtes tombé dans les mares de Jusene. Avec Ranma, vous êtes aussi à l'aise qu'un poisson dans l'eau... froide ou chaude ?

A QUELLE AMIE DE **RANMA** RESSEMBLEZ-VOUS ?

1 Votre meilleure amie a une meilleure note que vous, vous :

- A Vous promettez d'avoir la meilleure note la prochaine fois
- B Trouvez ça anormal, elle a dû tricher
- C La félicitez, c'est qu'elle est meilleure que vous
- D En êtes très heureuse pour elle
- E Savez que vous ne pourrez jamais la battre

2 Quand vous serez grande, vous :

- A Aurez réussi dans la vie
- B Serez riche et bien mariée
- C Ne savez pas de quoi sera fait votre avenir, pas encore
- D Aurez un bon métier et des tas d'amis
- E Aurez un bon mari et des tas d'enfants

3 Quelqu'un vous cache votre cartable, vous :

- A Etes affolée et cherchez votre cartable partout
- B Promettez de ne pas vous mettre en colère si on vous le rend rapidement
- C Attendez que l'un de vos amis vous le retrouve
- D Espérez que vous ne l'avez pas perdu
- E Faites votre enquête pour savoir qui l'a caché

4 Une fille vous insulte à la récréation, vous :

- A Réglez ça aux poings
- B N'y faites pas attention
- C Lui dites qu'elle ne pense pas ce qu'elle dit et riez
- D Laissez vos amis lui régler son compte
- E Vous sentez blessée et rayez cette fille de la liste de vos amis

5 Quel cadeau vous fait le plus plaisir ?

- A Une lettre
- B Un abonnement à une salle de gym
- C Un livre de cuisine
- D Du parfum
- E Des bijoux

6 Imaginons que vous avez plusieurs amoureux, sur lequel portera votre choix ?

Celui :

- A Que vous pourrez dominer et qui vous fera les plus beaux cadeaux
- B Que vous aimez depuis toujours
- C Qui aura les mêmes goûts que vous
- D Qui sera plus fort que vous et que vous admirerez
- E Qui fera des prouesses pour vous séduire, qui sera aux petits soins pour vous

COMPTEZ VOS POINTS

1 point pour chacune des réponses 1A 2B 3C 4D 5E 6A
2 points pour chacune des réponses 1B 2C 3D 4E 5A 6B
3 points pour chacune des réponses 1C 2D 3E 4A 5B 6C
4 points pour chacune des réponses 1D 2E 3A 4B 5C 6D
5 points pour chacune des réponses 1E 2A 3B 4C 5D 6E



RANMA & ADELINE

Vous obtenez de 19 à 24 points : vous ressemblez plutôt à **RANMA** fille et **ADELINE**, les héroïnes de la série qui se ressemblent le plus. Comme elles, vous êtes un garçon manqué. Le combat ne vous fait pas peur et vous êtes d'ailleurs très forte dans tous les sports en général. Votre orgueil vous empêche de montrer vos sentiments.

SEMBLEZ-VOUS



JEUX

AMANDINE

Vous obtenez de 7 à 12 points : vous ressemblez à **AMANDINE**, l'une des sœurs d'Adeline. Vous voulez décider de tout et pour tout le monde. Ça ne plaît pas toujours et il vous arrive de rencontrer certaines résistances de la part de ceux qui vous séduisent. En vous montrant moins dictatoriale vous arriveriez plus facilement à vos objectifs. Vous aimez l'argent et n' imaginez pas vivre dans la pauvreté.



ANNABELLE

Vous obtenez de 25 à 30 points : vous ressemblez plutôt à **ANNABELLE**, la sœur aînée d'Adeline et Amandine, les filles d'Aristide Galant, le meilleur ami de Genma, le père de Ranma. Comme elle, vous êtes féminine. Vous rêvez de fonder une famille, comme votre mère. Vous ne vous révoltez pas facilement contre l'autorité. Votre passe-temps favori reste la cuisine, que vous faites très bien.



Vous obtenez de 13 à 18 points : vous ressemblez plus à **FREDERIQUE**, l'amoureuse malheureuse de Ranma. Vous avez l'impression d'être mal aimée et ça vous attriste beaucoup. Vous prenez pour de l'amour ce qui est de l'amitié. Vous avez mal choisi votre amoureux. Vous aimez quelqu'un qui en regarde une autre avec amour. Rassurez-vous, un jour votre tour viendra et vous serez aimée.

FREDERIQUE



BAMBOU

Vous obtenez de 1 à 6 points : vous ressemblez plutôt à **BAMBOU**, la plus belle des amoureuses de Ranma garçon. En plus d'être très belle, vous êtes très forte au combat. Vous suivez à la lettre les traditions, vous n'êtes pas particulièrement révolutionnaire. Les lois comme les obligations de la vie quotidienne ne vous contraignent pas. Vous avez plusieurs amoureux. Vous choisirez plus tard le vainqueur, vous avez bien le temps.

LE MAUVAIS MORCEAU

Quel est le morceau qui n'appartient pas au dessin ?



LE MESSAGE DE RANMA

Trouvez ce que dit Ranma. Chaque signe correspond toujours à la même lettre.

*	*	■	●	*	○	*	□	●	▲	
C	E	N	A	M	M	C	A	S		
*	*	*	*	◆	□	*	*	*	*	
R	E	S	E	N	I	R	E			
●	!	*	●	◆	*	*	□	*	*	*
L	E	A	U			O				
▲	◆	*								
S	U	R								
●	●									
L	A									
▼	*	▼	*							
T										



SOLUTIONS Le message : Je n'aime pas recevoir de l'eau froide sur la tête. Le mauvais morceau : 1.

LES DIFFERENCES

Combien de détails ont changé entre les deux dessins ?



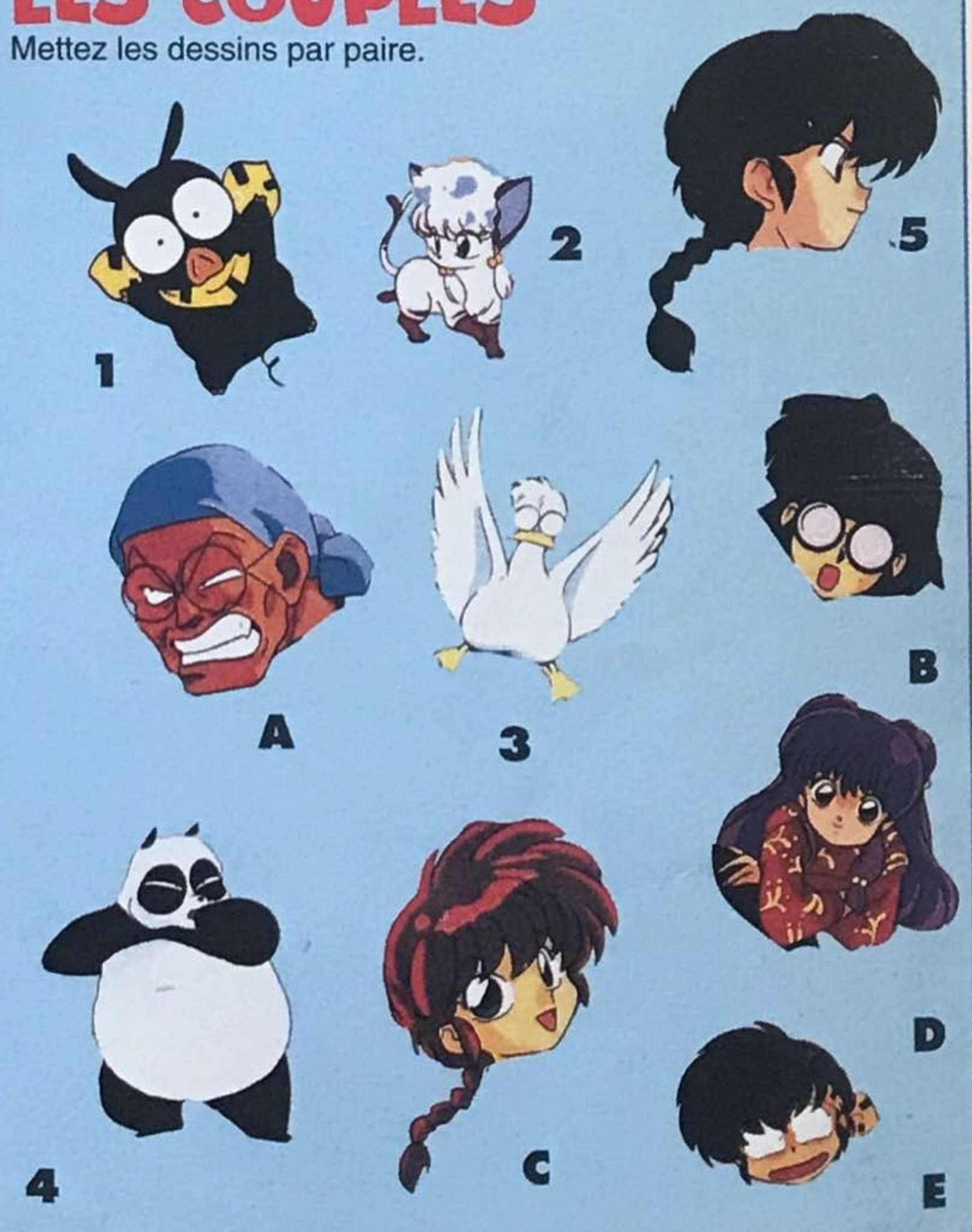
JEU D'OMBRES

Retrouvez ceux qui se cachent derrière les ombres.



LES COUPLES

Mettez les dessins par paire.



SOLUTIONS LES DIFFERENCES : l'oreille et l'œil du panda, la manche et la jambe du pantalon de Ranna, les lunettes, la manche de Roland, le col d'Adeline. LES COUPLES : 1 le cochon et E Roland, 2 le chat et B Mathias, 3 l'ole et C Ranna fille, 4 le panda et A Genma, 5 Ranna garçon et C Ranna fille. JEU D'OMBRES : Bamou, Ernestin, Adeline, Genma, Aristide, Ranna.

MOTS FLECHES



	Son nom Son père se transforme en... → R	Sa copine Ville du Niger → A	Dieu égyptien Continent → R	A → A	Mesure Où travaillent les ouvriers → U					
	R	A	N	D	A					
Contestés → N	i	E	S	Je suis tu ... il est → E	S					
Rusé → M	A	L	P	N	365 jours → N					
Copine Animal qui miaule → C	A	M	i	E	Période Fin de muet → A					
Début d'ennui → E	N	Première page du journal → V	N	E						
Bouger Son père → R	Lac d'Afrique	Les neuf filles de Jupiter → H	Pays d'Extrême-Orient → Y	E	M	E	N	Habitant de Russie		
G	E	N	M	A	Vin mousseux italien	Grande randonnée	Pas tendre	Après le bis Saison → T	E	R
Spécialité de Dijon → M	O	V	T	A	R	O	E	Possédé → E	U	
Pronom personnel → T	V	Début de tirade	S	On peut le faire avec une corde → S	A	V	T	E	Période	S
Saison chaude Ami de son père → E	T	E	Se sert d'un fusil → T	O	R	E	Carte à jouer → A	S		
A	R	i	S	T	i	D	E	A de grandes oreilles → A	N	E

SOLUTIONS DES MOTS FLECHES



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")

