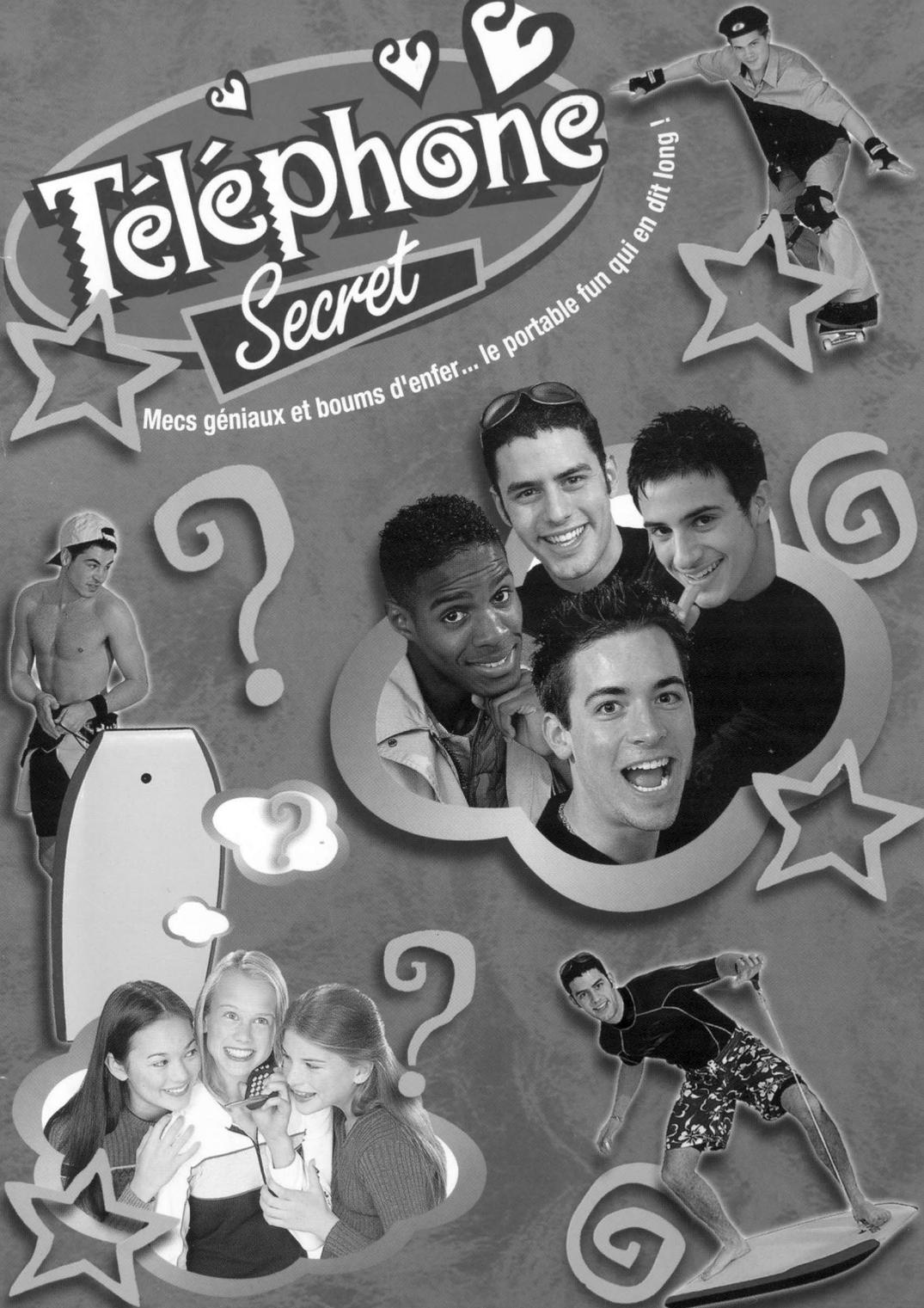


# Téléphone Secret

Mecs géniaux et boums d'enfer... le portable fun qui en dit long !



## CONTENU

1 téléphone électronique de simulation avec support, 6 cadres photos avec socle, 36 cartes (24 cartes Garçon, 4 cartes Haut-Parleur, 4 cartes Secret Partagé, 4 cartes Maman a dit de raccrocher), 4 supports pour feuilles d'indices, 1 bloc de marque recto-verso pour noter les indices, boîte de rangement.

## BUT DU JEU

Il y a 3 options et chacune d'elles a un but différent.

### La Ligne de l'Admirateur Secret

Sois la première à trouver le nom de ton admirateur secret.

(Pour chaque partie, il ne faut découvrir qu'un seul garçon mystérieux, le même pour toutes les joueuses. Il change cependant à chaque nouvelle partie.)

### L'Appel Mystérieux

Sois la première à trouver le garçon mystérieux, en répondant à l'une des deux questions choisies au hasard :

- Quel est le garçon qui a été élu chef de classe et combien de voix a-t-il eu ? ou
- Quel est le garçon le meilleur en science et combien d'argent a-t-il gagné ?

### La Ligne Fun

Sois la première à inviter six garçons à ta boum.

## INSTALLATION :

1) Retire les cadres photos de leur emballage. Mets un support sous chaque cadre et place-les sur la table.

2) Déballe le jeu de cartes. Sépare les 24 cartes **Garçon** des cartes **Haut-parleur**, **Secret partagé** et **Maman a dit de raccrocher**. Place les cartes Garçon, qui constitueront la pioche, face cachée.

3) Mets le téléphone sur son support.

4) Chaque joueuse prend un carnet. Elle détache ensuite une feuille d'indices du bloc de marque qu'elle place sur son support.





Tu auras aussi besoin d'un stylo ou d'un crayon de papier, non inclus dans le jeu, pour écrire sur ta feuille d'indices.

5) Choisis l'une des trois options.

#### RETENEZ LES INFORMATIONS SUIVANTES.

Installation des piles : Dévisser d'abord le couvercle des piles au dos du téléphone comme présenté ci-dessous. Placer les trois piles LR03 de 1,5v en vérifiant que les piles soient bien orientés comme indiqué sur le fond du boîtier des piles. Remettre le couvercle du boîtier. Tester les piles en appuyant sur les boutons \* et # en même temps. Si tu n'entends pas « Bienvenue sur le Téléphone Secret, » les piles peuvent être soit usées ou mal installées.

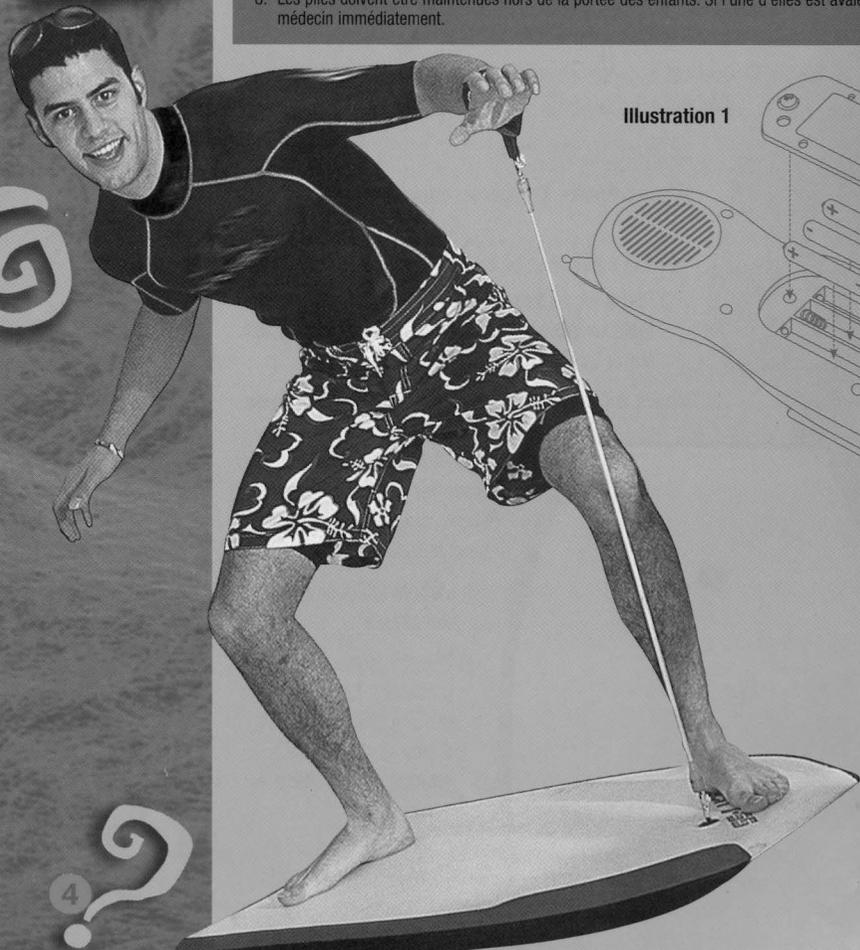
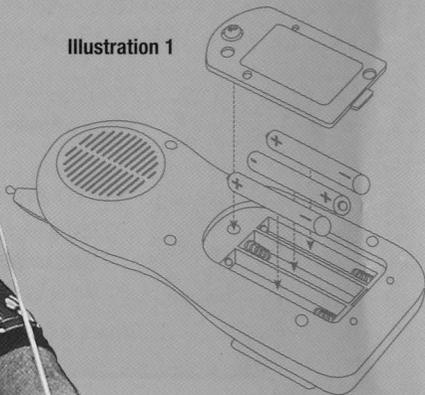
#### IMPORTANT : UTILISATION DES PILES

##### PRECAUTIONS A PRENDRE :

1. Suivre attentivement les instructions. N'utiliser que les piles conseillées. Insérer les piles correctement en respectant les signes "+" et "-".
2. Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, des piles standard (salines) et alcalines.
3. Enlever les piles usagées.
4. Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
5. Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
6. Si le produit cause des interférences électriques ou semble en être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques.
7. ACCUMULATEURS : Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout type de piles. Retirer les accumulateurs avant de les recharger. Le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte. NE PAS TENTER DE RECHARGER D'AUTRES PILES QUE LES ACCUMULATEURS RECHARGEABLES.
8. Les piles doivent être maintenues hors de la portée des enfants. Si l'une d'elles est avalée, prévenir un médecin immédiatement.



Illustration 1



## ENTRETIEN

- Manipuler le téléphone avec précaution
- Ranger le téléphone dans sa boîte après avoir joué, à l'abri de la poussière pour le tenir au propre.
- Eloigner le téléphone de l'humidité et des endroits soumis à de fortes variations de température.
- Ne pas démonter le téléphone. S'il y a un problème, redémarrer le jeu en appuyant sur les touches \* et # en même temps (cela annule la partie en cours), ou essayer de replacer les piles.

## CARACTÉRISTIQUES DU TÉLÉPHONE

### Les écouteurs

Il y a en a deux (voir illustration 2).

L'écouteur situé sur le devant est réservé à une seule personne, alors que celui qui est au dos est un haut-parleur que tout le monde peut écouter. (Ne le rapproche pas trop de ton oreille !)

### Les touches

En plus des touches numérotées de 0 à 9, le Téléphone Secret en possède d'autres, très importantes dans le jeu (voir illustration 2). Pour te familiariser avec ces touches, entraîne-toi en commençant une partie de La ligne de l'Admirateur Secret ou de l'Appel Mystérieux !

## NOUVELLE PARTIE \* #

Pour commencer une nouvelle partie, appuie en même temps sur les touches \* et #. Ecoute les instructions qui t'expliquent brièvement comment sélectionner l'option de ton choix. Tu entends alors une phrase du type, « si tu choisis la ligne de l'Admirateur Secret, appuie sur 1 ». A toi ! A la tonalité, compose ton numéro. Appelons Clément, dont le numéro se trouve sur ta feuille d'indices, en appuyant sur chaque touche comme sur un vrai téléphone. Maintenant écoute ce que Clément te dit. Alors que tout le monde peut entendre la première partie du message, toi seule peut entendre l'indice de la fin ! Alors colle bien le téléphone à ton oreille.

**Remarque :** Ne pas appuyer sur les touches \* et # simultanément pendant la partie, car la mémoire s'efface et tu n'auras plus qu'à recommencer la partie !

## Rappel

Si tu rates un indice, appuie sur la touche **Rappel** pour écouter l'indice à nouveau. Le téléphone compose automatiquement le dernier numéro appelé.

A toi maintenant. Tu entendas Clément te dire « Quoi de neuf ? C'est toi qui vient d'appeler ? », puis il te répète l'indice. Les autres joueurs entendent la première partie du message, alors que l'indice de la fin ne s'adresse qu'à toi.

## Le haut-parleur

Pendant la partie, toutes les joueuses peuvent être amenées à écouter le même indice en même temps. Dans ce cas, appuie sur la touche **Haut-parleur** avant de composer le numéro du garçon.

Son indice est alors entendu de toutes les joueuses.



5

A toi ! Appuie seulement sur la touche **Haut-parleur** et compose le numéro de Clément. Place le téléphone sur son support et écoute Clément donner l'indice à tout le monde.

## Réponse ?

Quand tu penses avoir trouvé l'identité du garçon mystérieux soit sur l'Appel Mystérieux soit sur la ligne de l'Admirateur Secret, appuie sur la touche **Réponse** et compose le numéro de téléphone du garçon auquel tu penses.

Il vous dira, à toi et aux autres, si tu as raison ou pas ! Supposons que le garçon mystérieux soit Clément. Pour t'en assurer, appuie sur la touche **Réponse** et recompose le numéro de Clément. Avais-tu raison ?

## L'APPEL SURPRISE

D-R-R-RING ! D-R-R-RING ! C'est l'appel Surprise ! Pendant la partie, il se peut que le téléphone sonne même si personne n'a composé de numéro. La personne en ligne donne alors à tout le monde un indice spécial. Elle dit par exemple :

« Hé, Je voulais juste te dire...ce n'est pas Hervé ! »

C'est un indice gratuit, assure-toi de bien le noter sur ta feuille d'indices, dans le cas où il est nouveau pour toi.

Tu ne peux l'écouter à nouveau, alors concentre-toi bien !

Si tu reçois un Appel Surprise et que tu as encore besoin d'écouter l'indice du garçon que tu étais en train d'appeler, écoute d'abord le message surprise et appuie ensuite sur la touche **Rappel**. Le téléphone compose automatiquement le dernier numéro appelé et te répète l'indice dont tu as besoin.

Si le téléphone sonne au moment où tu composes un numéro, arrête ta manipulation et écoute. Compose ensuite ton numéro à nouveau.

## LA STANDARDISTE

Si tu composes un mauvais numéro, ne t'inquiète pas. La standardiste coupe la communication et te demande de refaire le numéro.

**Remarque :** tu ne peux appeler la standardiste, mais elle peut te parler.

## ERREUR !

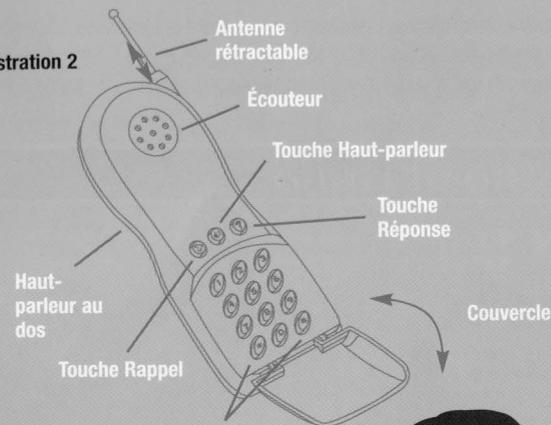
Tu as fait une autre erreur ? Si tu pensais appuyer sur la touche **Rappel** mais qu'en fait tu appuies sur la touche **Haut-parleur** ou **Réponse**, tu peux encore appuyer sur **Rappel** pour écouter l'indice à nouveau.

Si tu appuies sur la touche **Haut-parleur** ou **Réponse** suivie d'un chiffre, continue de composer le mauvais numéro jusqu'à ce que la standardiste intervienne. Recompose ensuite ton numéro en entier pour entendre l'indice à nouveau.

## ARRÊT AUTOMATIQUE

Si aucune touche n'est sollicitée pendant au moins 5 minutes, le téléphone s'arrête automatiquement. Pour continuer à jouer, tu dois recommencer une nouvelle partie. Si l'une des joueuses s'absente de la partie, les autres joueuses continuent à jouer jusqu'à ce qu'elle revienne et reprenne la partie en cours.

Illustration 2



Pour commencer une nouvelle partie, appuie simultanément sur les touches \* et #.

## COMMENT SE PRÉSENTE LA FEUILLE D'INDICES ?

La feuille d'indices est divisée en 3 parties (voir illustration 3) :

- La partie de gauche répertorie tous les garçons que tu dois appeler. Coche les noms des garçons qui t'ont déjà donné les indices. Chaque garçon donnera le même indice à chaque fois et à chaque joueuse, pendant la partie (option Appel Mystérieux ou la ligne de l'Admirateur Secret).
- La partie inférieure droite n'est utilisée que pour l'Appel Mystérieux. Quand le narrateur annonce le but du jeu, coche le thème correspondant sur ta feuille d'indices. Lorsqu'un garçon te donne en partie le numéro du Meilleur Ami du garçon mystérieux, note-le dans la case prévue, jusqu'à ce que tu obtiennes le numéro en entier. Quand son Meilleur Ami te donne la réponse à la question du garçon mystérieux, écris-la dans les cases à côté du thème coché.

(Attention : le numéro de téléphone du Meilleur Ami est un nouveau numéro, que tu ne trouveras pas dans la liste des numéros de téléphone !)

Illustration 3

**LISTE TÉLÉPHONIQUE**

**LES LIEUX PRÉFÉRÉS DES GARÇONS**

**LES THÈMES**

**L'APPEL MYSTÉRIeux**

**Numéros des meilleurs amis :**

555 -	555 -
555 -	555 -
555 -	555 -



- La partie supérieure droite est réservée uniquement à la Ligne de l'Admirateur Secret et à l'Appel Mystérieux. Elle donne la liste des garçons et leurs endroits préférés. Au fur et à mesure de tes découvertes, élimine les garçons qui selon toi ne sont pas des "garçons mystérieux".

## LES TROIS OPTIONS

### OPTION 1

#### LA LIGNE DE L'ADMIRATEUR SECRET

Distribue une carte **Haut-parleur**, une **Secret Partagé** et une **Maman a dit de raccrocher** à chaque joueuse et mets le reste des cartes de côté. Mélange les 24 cartes **Garçon** et distribue trois cartes à chaque joueuse.

Le reste des cartes constitue la pioche.

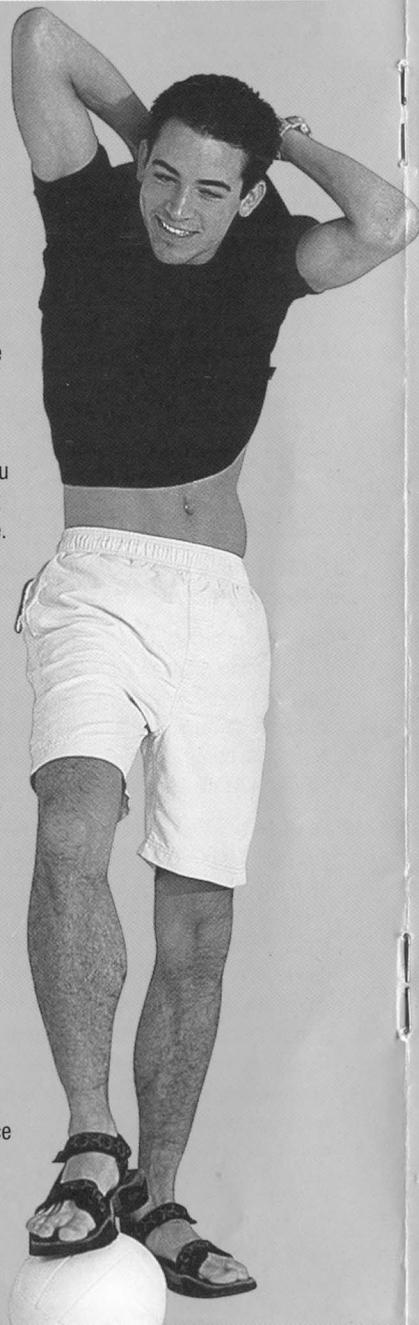
Place le téléphone et son support devant la joueuse la plus jeune et les six cadres photos au centre de la table. Chaque joueuse place les six cartes dont elle dispose devant elle, face visible.

Pour commencer une nouvelle partie, appuie simultanément sur les touches \* et # et suis les instructions. Choisis l'option de la ligne de l'Admirateur secret, pour laquelle il donne le but du jeu.

La joueuse la plus jeune commence la partie qui se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre, en passant le téléphone et son support à sa voisine.

### A TON TOUR

1. **Choisis un garçon à appeler** parmi les trois dont tu possèdes la carte et annonce-le aux autres joueuses.  
Son numéro de téléphone se trouve sur ta feuille d'indices.
2. **Compose le numéro et écoute l'indice** qu'il va te donner grâce au téléphone.  
Ce garçon te donnera toujours le même indice tout au long de la partie. Si cette information est claire pour toi, coche son nom sur ta feuille, de manière à ne pas le rappeler. Repose ensuite le téléphone.



**Remarque :** veille à garder ta feuille d'indices à l'abri du regard des autres joueuses.

3. **Observe les cadres photos**, d'après l'indice que tu viens d'entendre. Le garçon qui correspond à cet indice n'est bien sûr par le Garçon Mystérieux. Élimine-le de ta feuille d'indices.

**Par exemple :** Daniel vient de te dire que le Garçon Mystérieux ne porte pas de chapeau. Observe les photos et repère les garçons qui en portent un. Le Garçon Mystérieux n'est pas David, Michel, Christian ou Yann ! Ils portent tous un chapeau. Élimine alors les garçons sur ta feuille d'indices. Excellent ! Tu en as 4 de moins !

4. Mets la carte que tu viens d'utiliser de côté et tire ensuite une nouvelle carte de la pioche.

**Remarque :** lorsqu'il n'y a plus de carte dans la pioche, les joueuses peuvent appeler tous les garçons. Consulte ta feuille d'indices et appelle les garçons que tu n'as pas encore contactés.

5. **Ton tour est fini !** Passe le téléphone et son support à la joueuse à ta gauche. A ton tour maintenant d'appeler un garçon parmi les trois dont tu possèdes la carte.

### LES DIFFÉRENTS TYPES D'INDICES ?

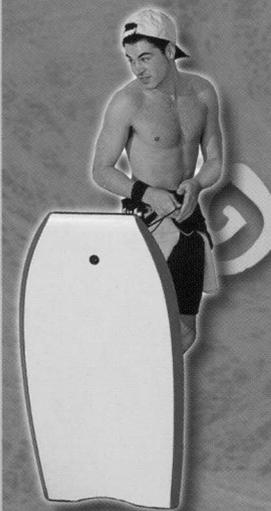
Il y en a quatre. Chaque indice donne des informations sur les vêtements du Garçon Mystérieux, ses sports, ses plats ou ses endroits préférés. Les indices indiquent toujours ce que le Garçon Mystérieux ne porte pas, à quoi il ne joue pas, ce qu'il ne mange pas, ou les endroits où il n'est pas.

Il est possible que certains garçons ne te donnent aucun indice. Ils te diront plutôt en plaisantant « Salut ! Bien sûr que je sais qui c'est, mais j'ai juré de ne rien dire ». Dans ce cas, et si c'est à toi de jouer, tu passes ton tour.

### QUI EST LE GARÇON MYSTÉRIEUX ?

En écoutant bien les indices et en observant les photos, tu seras à même de trouver le Garçon Mystérieux par voie d'élimination.

**Important :** chaque garçon contacté peut être le Garçon Mystérieux. Par exemple, si Rémi te donne un indice *à propos* du Garçon Mystérieux, il se peut qu'il soit, lui-même, ce Garçon Mystérieux.





## LES CARTES SPÉCIALES

Il y a trois types de cartes spéciales, qui peuvent être jouées contre la personne qui a le Téléphone Secret. Lorsque la joueuse annonce le nom du garçon qu'elle souhaite appeler (mais *avant* qu'elle n'appuie sur une touche), les autres joueuses peuvent déposer une de leurs cartes spéciales sur la table ! La carte spéciale déposée la première est la carte prise en compte. Les autres cartes sont reprises par chacune des autres joueuses.



### Le Haut-parleur

Si cette carte est jouée, la joueuse qui a le téléphone doit appuyer sur la touche **Haut-parleur** avant d'appeler le garçon qu'elle a choisi. Le garçon donne alors son indice ! Si quelqu'un manque l'indice, appuie sur **Rappel** pour réécouter le message. Si tu oublies d'appuyer sur la touche **Haut-parleur**, et que l'indice est tout de même donné, appuie à nouveau sur cette touche et recompose le numéro de téléphone, pour que tout le monde puisse entendre.

Lorsqu'une carte Haut-parleur est jouée, elle est éliminée pour tout le reste du jeu, même si le garçon ne révèle aucun indice !



### Secret Partagé

Si une de cette carte est jouée, la joueuse qui a le téléphone doit laisser la personne qui a joué cette carte écouter le message avec elle ! La personne qui a le téléphone appelle le garçon de son choix et tient l'appareil entre les deux joueuses, de manière que personne d'autre n'entende. *Les deux joueuses entendent donc l'indice !* (Si l'une des deux n'a pas bien entendu le message, appuie sur la touche **Rappel**.)

Lorsqu'une carte **Secret Partagé** est jouée, la personne qui a le téléphone doit la garder, même si le garçon n'a pas donné d'indice ! Elle pourra l'utiliser plus tard pour écouter le message destiné à une autre personne.

**Cas spéciaux :** dans une partie à deux joueuses, lorsqu'une carte **Secret Partagé** est jouée, elle est ensuite éliminée pour le reste de la partie.

### Maman a dit de raccrocher

Si une de ces cartes est jouée, la joueuse passe son tour : elle n'appelle aucun

garçon. Cette carte est souvent utilisée en fin de partie pour empêcher une joueuse de trouver la solution.

Voir « DEVINER LA SOLUTION » ci-dessous.

Quand une carte **Maman a dit de raccrocher** est jouée, elle est éliminée pour tout le reste du jeu.

## DEVINER LA SOLUTION

Si tu crois savoir qui est le garçon mystérieux, donne ta solution à ton **prochain tour**, même si tu n'as pas sa carte.

1. Annonce aux autres joueuses que tu proposes une solution. Mais ne dis pas à qui tu penses tout de suite ! Fais attention car une des joueuses peut déposer une carte **Maman a dit de raccrocher** lorsque viendra ton tour. Aucune autre carte spéciale ne peut être jouée à ce moment-là. Si une carte **Maman a dit de raccrocher** est jouée, tu passes ton tour. Sinon, annonce de quel garçon il s'agit.
2. Ensuite, repère le numéro de téléphone du garçon auquel tu penses sur ta feuille d'indices. Appuie d'abord sur la touche **Réponse** puis compose le numéro de ce garçon. Il énonce son message à voix haute pour que tout le monde entende si tu as raison ou pas.
3. S'il répond oui, il dit « super tu as trouvé », et t'invite à sortir avec lui. Tu as alors gagné la partie !
  - S'il répond non, il dit « ce n'est pas moi », ton tour est terminé, mais tu n'es pas éliminée du jeu. Passe le téléphone à la joueuse à ta gauche. Tu auras plus de chance lors de ton prochain tour !
  - Tout le monde élimine alors le garçon qui a répondu sur sa feuille d'indices puisqu'il ne s'agit pas de la bonne personne.

## REMPORTER LA PARTIE

Devine correctement qui est le Garçon Mystérieux et gagne la partie.

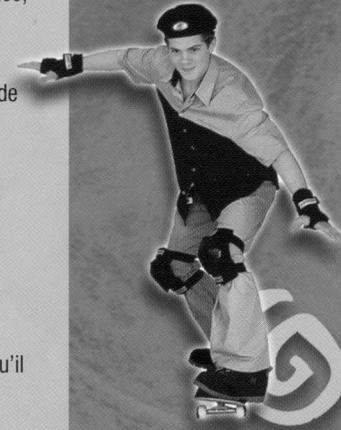
## JOUER SEULE

Si tu veux jouer seule, tu peux choisir la Ligne de l'Admirateur Secret ! Mets les cartes spéciales de côté et mélange les 24 cartes Garçon. Appelle-les un par un pour récupérer les indices en commençant par le haut de la pile. Observe les photos et prends des notes sur ta feuille d'indices. Note le nombre de tours dont tu as besoin pour connaître le nom du garçon qui voudrait sortir avec toi !

## OPTION 2

### L'APPEL MYSTÉRIEUX

Distribue à chaque joueuse une feuille d'indices. Enlève les cartes **Maman a dit de raccrocher** du jeu. Donne une carte **Haut-parleur** et une carte **Secret Partagé** à chaque joueuse et remplace le reste des cartes dans le jeu. Mélange les cartes **Garçon** et distribue trois cartes à chaque joueuse. Remette les cartes qui restent dans la pile. Place le téléphone devant la joueuse la plus jeune. Installe les six cadres photos au centre de la table. Chaque joueuse doit placer ses cinq cartes face à elle.





Appuie en même temps sur les touches \* et #, pour commencer une nouvelle partie et écoute les instructions. Après avoir sélectionné l'Appel Mystérieux, le narrateur explique le but du jeu. Dans ce cas, le téléphone choisit de manière aléatoire l'un des deux thèmes. Coche alors le thème choisi en bas à droite de ta feuille d'indices. La joueuse la plus jeune commence la partie qui se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Continue à jouer suivant le même processus que pour la LIGNE DE L'ADMIRATEUR SECRET :

**A TON TOUR (p.8-9)**

**LES DIFFERENTS TYPES D'INDICES (p.9)**

**QUI EST LE GARÇON MYSTERIEUX ? (p.9)**

**LES CARTES SPÉCIALES (Haut-parleur et Secret Partagé, p.10).**

## APPELER SON MEILLEUR AMI

Pendant la partie, quatre garçons te donneront des indices sur le meilleur copain du garçon mystérieux dont le numéro de téléphone n'est pas sur ta feuille, mais qui commence toujours par 555. Les quatre indices te donneront les 4 chiffres à trouver. Lorsque tu découvres un des 4 chiffres manquants, n'oublie pas de le noter dans la case prévue jusqu'à ce que tu découvres le numéro en entier. N'oublie pas non plus qu'il te faut mettre dans le *bon ordre* les chiffres que l'on te donne. Lorsque tu as son numéro en entier, appelle son meilleur ami. Il te donnera une réponse sous forme de chiffres, à remettre au Garçon Mystérieux qui te la demande lorsque tu l'appelles. Ecris-la dans les cases prévues à cet effet sur ta feuille d'indices, à côté du thème choisi.

## DEVINER LA SOLUTION

Au prochain tour, tente de deviner de qui il s'agit. Si tu appelles le bon garçon, il te posera une question le concernant. Saisis alors la réponse que son meilleur ami t'as révélée. Par exemple le Garçon mystérieux dit « Pas mal, mais sais-tu combien j'ai gagné ? » Saisis alors le montant donné par son meilleur ami.

## REMPORTER LA PARTIE

Devine correctement qui est le Garçon mystérieux, réponds précisément à sa question et gagne la partie !

## JOUER SEULE

Tu peux jouer seule à l'Appel Mystérieux. Seules les cartes de garçons te seront utiles. Appelle un garçon à la fois pour récupérer les indices en commençant par le haut de la pile de cartes. Observe les cadres photos et relève les informations sur ta feuille d'indices. Note bien le nombre de tours dont tu as besoin pour trouver le garçon mystérieux et répondre à sa question.

## OPTION 3

### LA LIGNE FUN

Tu n'as pas besoin des cadres photos, du support pour le téléphone et des cartes spéciales pour cette option. Mélange les 24 cartes Garçon et place-les face cachée sur la table, en formant quatre rangs de six cartes (voir illustration 4).

Donne à chaque joueuse une nouvelle feuille d'indices, utile pour noter les numéros de

téléphone. La joueuse la plus jeune commence.

Pour commencer une nouvelle partie, appuie sur les touches \* et # en même temps et écoute les instructions. Après avoir sélectionné l'option de la Ligne Fun, le narrateur t'explique le but du jeu. Ton objectif est d'inviter six garçons à ta boum, en étant la première à avoir au moins six cartes Garçon.



Illustration 4

## A TON TOUR

**Choisi un garçon** en retournant l'une des cartes. Lis le nom du garçon tiré au sort et jette un œil sur ta feuille d'indices pour trouver son numéro de téléphone. Maintenant, appelle-le !

### Que dit-il ?

- **Oui**, il dit une réponse du genre « Ca c'est sûr, je suis toujours partant pour une boum ! On se voit là-bas ! » Garde la carte que tu places face visible. Génial, déjà un des six garçons dont tu as besoin pour ta boum.

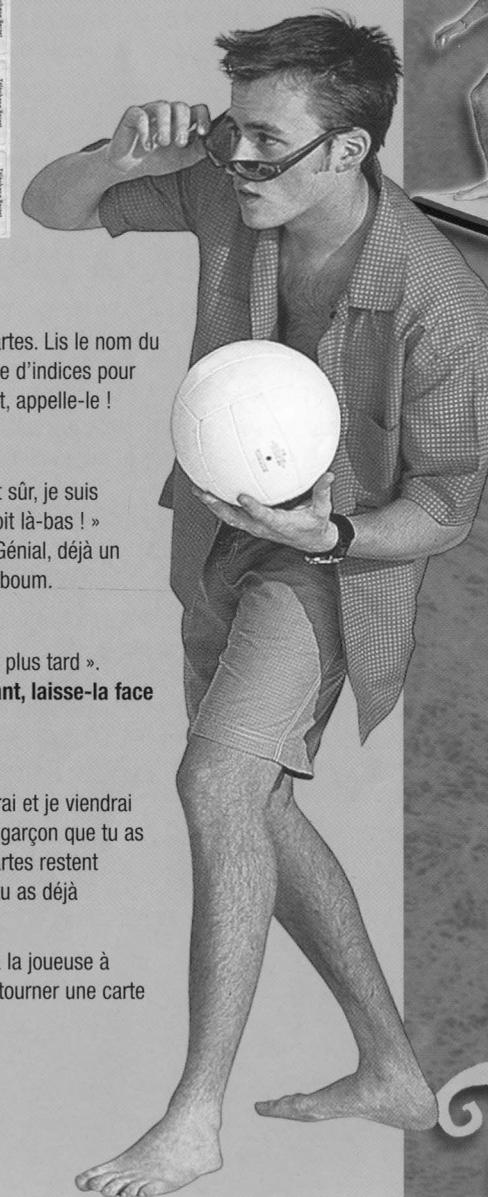
ou

- **Non**, "J'ai une tonne de devoirs. Réessaie plus tard ». La carte n'est donc pas pour toi. **Cependant, laisse-la face visible sur la table.**

ou

- **Oui, et je viendrai avec un ami.** « J'y serai et je viendrai avec Claude ». Prends- alors les cartes du garçon que tu as appelé et du copain dont il a parlé. Ces cartes restent visibles pour mieux t'en souvenir. Génial, tu as déjà deux cartes !

**Ton tour est terminé !** Donne le téléphone à la joueuse à ta gauche. C'est à son tour maintenant de retourner une carte et d'appeler un garçon.





## VOLER UN INVITÉ

Tu peux utiliser cette tactique si tu vois qu'une des joueuses est sur le point de réunir les six garçons pour sa boum. Appelle un de ses invités au lieu de piocher une nouvelle carte en procédant de la manière suivante :

- Choisis un garçon qui va déjà à la boum d'une joueuse, prends son numéro de téléphone et appelle-le.

### Que dit-il ?

- **Oui « J'avais d'autres possibilités, mais ta boum a l'air plus sympa. On se voit là-bas ? »** S'il décide de venir à ta boum, prends-alors sa carte à la personne qui l'avait avant ! Mais fais attention car elle risque de vouloir te la reprendre !

ou

- **Non « J'ai une tonne de devoirs. Réessaie plus tard. »**

La personne qui avait déjà invité cette personne garde sa carte. Ton tour est terminé.

## REMPORTER LA PARTIE

La partie continue jusqu'à ce qu'une joueuse réunisse six cartes de garçons. La partie est finie !

## JOUER SEULE

Tu peux jouer à la Ligne Fun même si tu es toute seule ! Appelle les garçons un par un. Note en combien de temps tu convaincs les six garçons de venir à ta boum !

## POUR REJOUER

Pour commencer une nouvelle partie, appuie sur les touches \* et # en même temps. A chaque nouvelle partie, les réponses aux appels sont différentes.

**Attention :** tous les noms des garçons, leurs numéros de téléphone, leurs informations personnelles et leurs endroits favoris sont totalement fictifs et n'ont aucun point commun avec des noms existants, numéros de téléphone ni endroits connus.



14



### LISTE TÉLÉPHONIQUE

<input type="checkbox"/>	Alain	555-3211
<input type="checkbox"/>	Benoît	555-1477
<input type="checkbox"/>	Bruno	555-2588
<input type="checkbox"/>	Christian	555-2442
<input type="checkbox"/>	Claude	555-9999
<input type="checkbox"/>	Clément	555-6688
<input type="checkbox"/>	Cyril	555-3535
<input type="checkbox"/>	Daniel	555-7899
<input type="checkbox"/>	David	555-3699
<input type="checkbox"/>	Denis	555-9633
<input type="checkbox"/>	Eric	555-5599
<input type="checkbox"/>	Fabien	555-7777
<input type="checkbox"/>	Franck	555-6544
<input type="checkbox"/>	François	555-5515
<input type="checkbox"/>	Hervé	555-1111
<input type="checkbox"/>	Julien	555-1233
<input type="checkbox"/>	Marc	555-3333
<input type="checkbox"/>	Michel	555-8522
<input type="checkbox"/>	Patrice	555-4884
<input type="checkbox"/>	Rémi	555-4566
<input type="checkbox"/>	Sylvain	555-2226
<input type="checkbox"/>	Thierry	555-7411
<input type="checkbox"/>	Vincent	555-9877
<input type="checkbox"/>	Yann	555-7557

### LES LIEUX PRÉFÉRÉS DES GARÇONS

	Patrice Yann	Clément Eric
	Fabien Alain	Franck Vincent
	David Marc	Bruno Benoît
	Thierry Michel	Denis Claude
	Hervé Julien	Daniel Rémi
	Christian François	Sylvain Cyril

**Thèmes :**

Quel est le garçon le meilleur en science et combien d'argent a-t-il gagné ?

Quel est le garçon qui a été élu chef de classe et combien de voix a-t-il eu ?

**Numéros des meilleurs amis :**

5 5 5 - \_ \_ \_ \_ \_ 5 5 5 - \_ \_ \_ \_ \_

5 5 5 - \_ \_ \_ \_ \_ 5 5 5 - \_ \_ \_ \_ \_

03004129101 © 2000 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.



### LISTE TÉLÉPHONIQUE

<input type="checkbox"/>	Alain	555-3211
<input type="checkbox"/>	Benoît	555-1477
<input type="checkbox"/>	Bruno	555-2588
<input type="checkbox"/>	Christian	555-2442
<input type="checkbox"/>	Claude	555-9999
<input type="checkbox"/>	Clément	555-6688
<input type="checkbox"/>	Cyril	555-3535
<input type="checkbox"/>	Daniel	555-7899
<input type="checkbox"/>	David	555-3699
<input type="checkbox"/>	Denis	555-9633
<input type="checkbox"/>	Eric	555-5599
<input type="checkbox"/>	Fabien	555-7777
<input type="checkbox"/>	Franck	555-6544
<input type="checkbox"/>	François	555-5515
<input type="checkbox"/>	Hervé	555-1111
<input type="checkbox"/>	Julien	555-1233
<input type="checkbox"/>	Marc	555-3333
<input type="checkbox"/>	Michel	555-8522
<input type="checkbox"/>	Patrice	555-4884
<input type="checkbox"/>	Rémi	555-4566
<input type="checkbox"/>	Sylvain	555-2226
<input type="checkbox"/>	Thierry	555-7411
<input type="checkbox"/>	Vincent	555-9877
<input type="checkbox"/>	Yann	555-7557

### LES LIEUX PRÉFÉRÉS DES GARÇONS

	Patrice Yann	Clément Eric
	Fabien Alain	Franck Vincent
	David Marc	Bruno Benoît
	Thierry Michel	Denis Claude
	Hervé Julien	Daniel Rémi
	Christian François	Sylvain Cyril

**Thèmes :**

Quel est le garçon le meilleur en science et combien d'argent a-t-il gagné ?

Quel est le garçon qui a été élu chef de classe et combien de voix a-t-il eu ?

**Numéros des meilleurs amis :**

5 5 5 - \_ \_ \_ \_ \_ 5 5 5 - \_ \_ \_ \_ \_

5 5 5 - \_ \_ \_ \_ \_ 5 5 5 - \_ \_ \_ \_ \_

03004129101 © 2000 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.