

TINTIN

album-jeux **2**



Jeux



Tests



Enigmes



Récit d'une aventure



Activités créatives



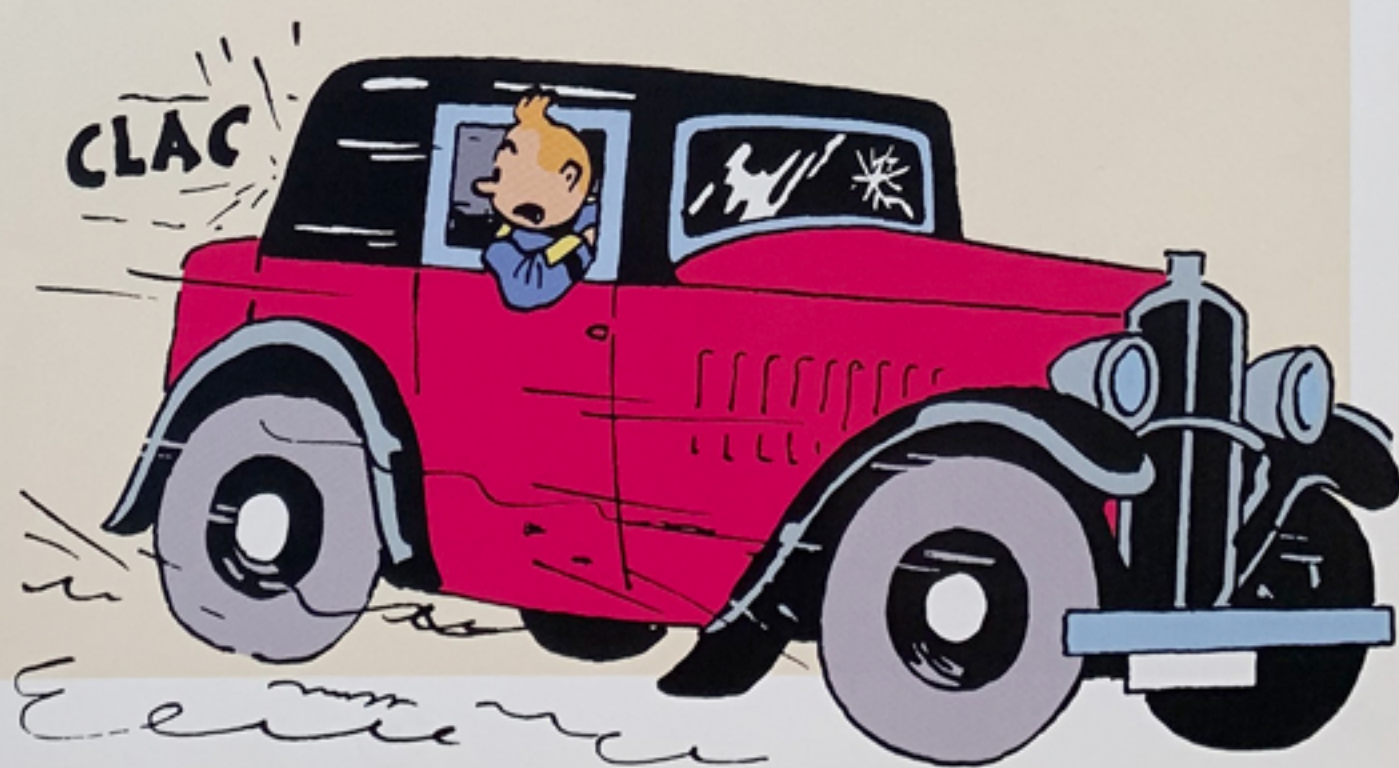
Surprises



Sommaire

Bienvenue	8
L'art de connaître ses ennemis	10
Du croquis à l'impression	12
Fais le test Tintin	14
Où est Tintin?	16
À la recherche de la formule du fakir	17
Le mystère morse	18
Au pays des pharaons	20
La foire aux farces d'Abdallah	22
Le voleur d'os	24
Miroir, mon beau miroir	25
On a marché sur la Lune (1 ^{ère} partie)	26
Une cervelle de moineau	34
La lumière, c'est fantastique!	36

Entre les mailles du filet!	38
À la découverte de la Lune	40
Un voyage mémorable	42
À la loupe	44
Arrêtez Tintin!	46
On a marché sur la Lune (2 ^{ème} partie)	48
À l'abordage!	54
Copie conforme	56
Plaît-il?	58
La coiffe à plumes	60
Les grandes inventions	62
Appelez un médecin!	64
Dessine-moi une Jeep	66
Solutions	68





Bienvenue

L'aventure peut surgir dans les endroits les plus inattendus.

Au cours d'une promenade à travers la campagne, qui sait ce qui peut se produire : une voiture lancée à toute allure, un accident d'avion, un message codé.

Pour être un grand détective comme Tintin, tu dois être attentif à tout.

Ce livre regorge d'énigmes et d'activités qui aiguïseront tes sens afin qu'un jour, peut-être, tu aies toi-même l'occasion de résoudre un véritable mystère !



Dr J. W. Müller

Pseudonymes: Mull Pacha, le professeur Smith.

Profession officielle: directeur d'un asile d'aliénés (dans lequel ses ennemis reçoivent un traitement qui les rend fous).

Professions réelles: membre d'une bande de faussaires (dans *L'Île Noire*); agent secret dont la mission est de détruire les réserves pétrolières mondiales (dans *Tintin au pays de l'or noir*); conseiller militaire du cheik Bab El Ehr (dans *Coke en stock*).

Signes particuliers: chauve, moustaches (puis une barbe).

Caractéristiques: fortuné, mauvais.

Expressions favorites: Tonnerre! Ach!



Allan

Nom: Thompson.

Profession: second du capitaine Haddock; contrebandier et homme de main de Rastapopoulos.

Première apparition: capitaine du *Sereno*, le navire des contrebandiers (dans *Les Cigares du Pharaon*).

Signes particuliers: casquette de marin, visage allongé, mains de boxeur.

Caractéristiques: narquois, cruel, violent.

Destin: vraisemblablement emporté en compagnie de son patron, Rastapopoulos, par un vaisseau extraterrestre.

Colonel Sponsz

Profession: chef de la police bordure; kidnappeur.

Pseudonyme: colonel Esponja, conseiller du général Tapioca (dans *Tintin et les Picaros*).

Projets: kidnapper le professeur Tournesol afin de lui arracher les plans d'une arme à ultrasons. Démasqué, il tentera de se venger en tuant Tintin, Haddock et Tournesol.

Signes particuliers: visage sévère, crâne rasé, monocle.

Caractéristique: espionnite aiguë.



※続きは本書にてお楽しみください