

SABAN'S

POWER RANGERS

TM



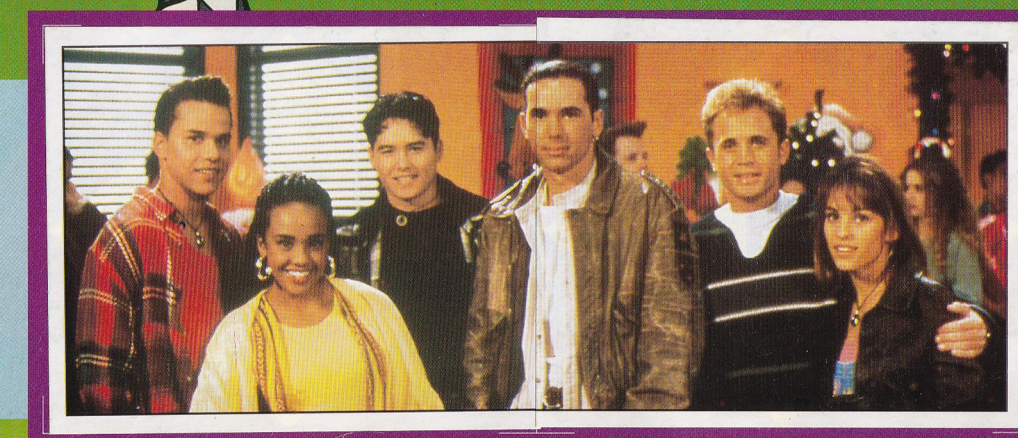
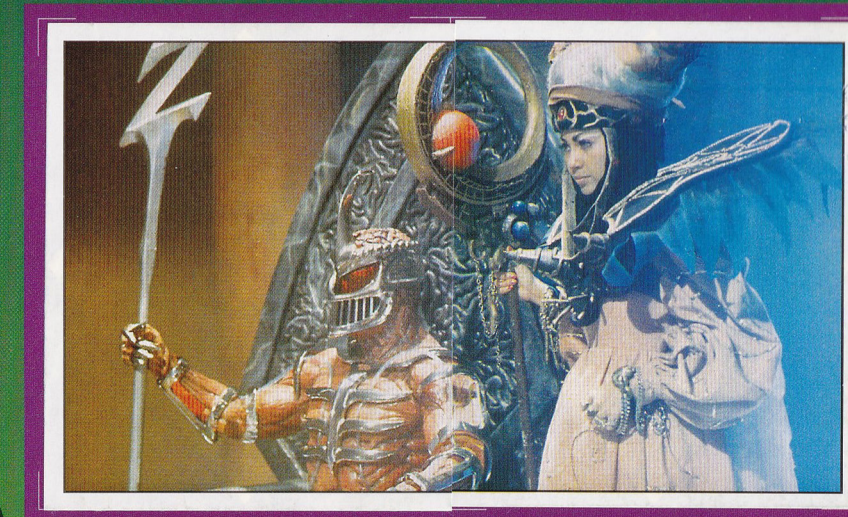
TM AND © 1996 SABAN.



Voici qu'arrivent Rito et ses acolytes Tenga... Avait-on besoin de ces nouveaux ennemis? Et pourra-t-on s'en débarrasser simplement parce que Bulk et Skull sont les nouvelles recrues de la police municipale d'Angel Grove?

Certainement pas!

Il faut des forces plus importantes, des armes plus sophistiquées pour combattre ce nouveau trio diabolique composé de Rita Repulsa, de Lord Zedd et de Rito. Pour arriver à leurs fins, les Power Rangers n'hésitent pas à affronter le Désert du Désespoir. C'est là qu'ils retrouvent Ninjor, qui forge les armes dont se servent ceux qui combattent les forces du Mal dans l'Univers. Il considère à présent qu'ils sont dignes de recevoir les nouveaux Ninja Powers et son aide!!!



TM AND © 1996 SABAN ENTERTAINMENT, INC. AND SABAN INTERNATIONAL N.V. ALL RIGHTS RESERVED.
MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS AND ALL LOGOS, CHARACTER NAMES AND DISTINCTIVE
LIKENESSES THEREOF ARE TRADEMARKS OF SABAN ENTERTAINMENT, INC. AND SABAN INTERNATIONAL N.V.

LE VOLEUR DE VISAGES DE VISAGES



7-8 - Vous avez vu les monstres exposés au musée de l'École? Vous vous souvenez des amis de Rita Repulsa?



14-15 - ...ces drôles de créatures que Rito envoie pour les distraire, tandis qu'il s'empare de la boîte!



16 - Mais au musée on s'inquiète: le voleur de visages a retrouvé...



9 - Ce sont eux, avec Rito à leur tête!!!

Est-ce que vous connaissez la légende du voleur de visages, cette créature mythique qui volait les visages et les âmes des habitants de Kahmala? Il fut finalement vaincu par des guerriers qui, grâce à des masques magiques, l'ont enfermé pour toujours dans une boîte. Mais Rita Repulsa et Lord Zedd, l'ont libéré. C'est aux Power Rangers de jouer!!!



10 - Mais pas de panique, voici les Power Rangers! «Le Pouvoir Ninja!»



17 - ...la liberté et il va de nouveau s'emparer des visages et des âmes!!!



18 - Et le voici à l'œuvre: un rayon et... ZAP... les visages de Bulk et...



11 - Des guerriers impavides et experts en arts martiaux...



12 - Ce sont les vrais Ninja Power Rangers!!!



13 - Et nos héros ne craignent pas les Tenga...



19 - ...de Skull disparaissent (ils étaient déjà sans cervelle).





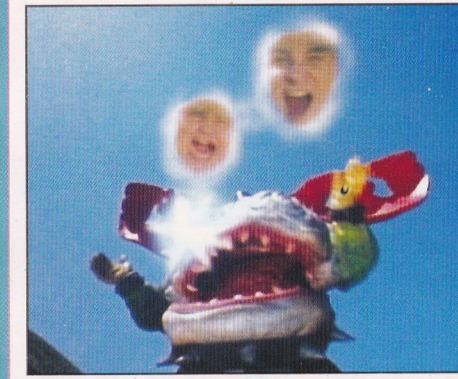
20 - Il s'empare aussi des visages d'Adam et d'Aisha!



21 - Les Rangers, désespérés, se réfugient au Centre de Commandes...



27 - Mais ce rayon est renvoyé par les masques et revient...



28 - ...sur lui. Tous les visages retrouvent alors leur liberté.



29 - Même les Rangers Noir et Jaune retrouvent leur visage et leur âme.



22 - ...de Zordon qui trouve une solution: les masques magiques!!!



23 - Grâce à Azima, qui s'occupe de l'exposition,...



30 - Mais Zedd transforme le voleur de visages en super monstre!!!



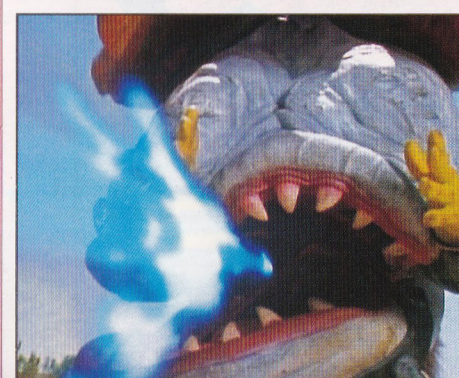
31 - Pour l'affronter, les Power Rangers utilisent leurs pouvoirs et...



24 - ...ils obtiennent les masques utilisés par les guerriers mythiques.



25 - Puis les quatre Rangers affrontent l'esprit voleur.



26 - Mais soudain ce dernier envoie un de ses rayons meurtriers.



32 - ...ils font appel au puissant Ninja Megafalconzord qui...



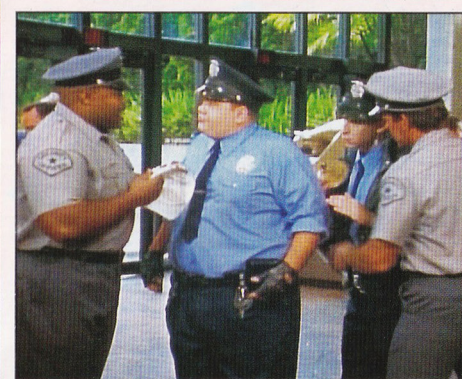
33 - ...se débarrasse en peu de temps de l'esclave aguerri de Rita Repulsa!



34 - Les Rangers enferment ainsi son esprit dans l'urne...



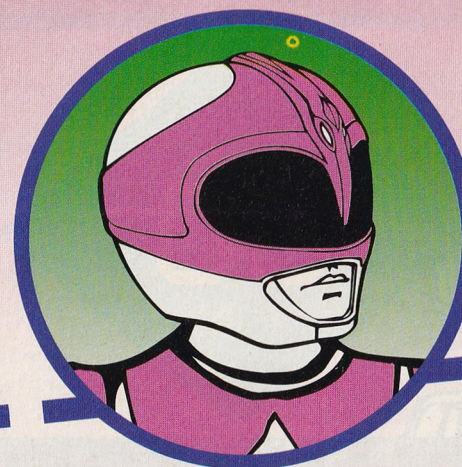
35 - ...et la ramène au musée. Là, ils la confient à Bulk et Skull...



36 - ...qui (en vrais idiots), sont pris pour les voleurs!

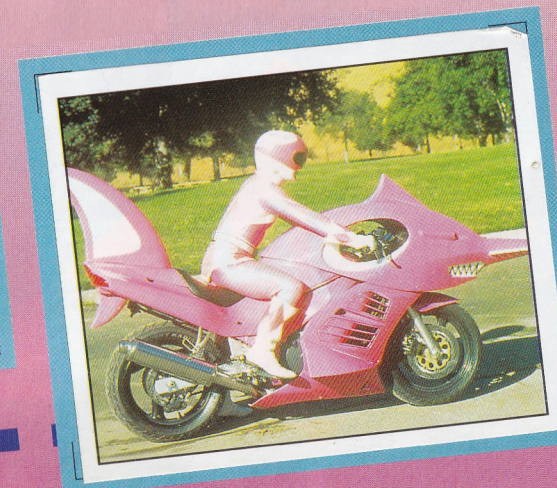
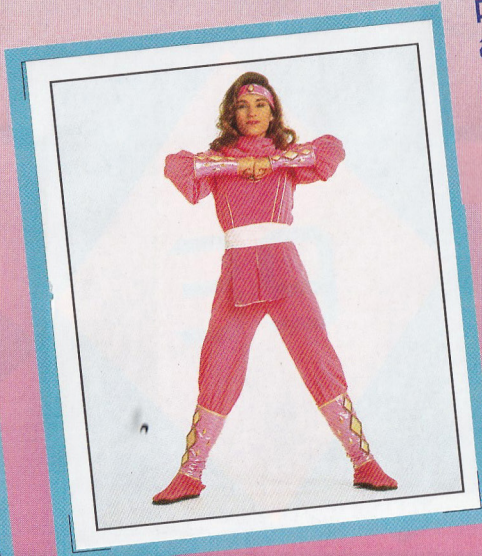


37 - Nos héros reçoivent par contre les remerciements d'Azima!!!



RANGER ROSE™

Belle et sympathique, Kimberly est Ranger Rose. Elle a un caractère décidé et indépendant, et elle a un tas d'admirateurs. C'est aussi une championne de gymnastique. Son arme préférée, c'est l'arc et ses pouvoirs lui viennent de la Grue Ninja Zord, si agile et si rapide!



PAUVRE BILLY



41 - Comme devoir de classe, Billy a créé un hologramme.



42 - Bulk et Skull ont eux aussi... produit une statue!



43 - Violet, de son côté, a modelé une statue qui ressemble beaucoup à...

Cette histoire commençait plutôt bien! Violet, une douce jeune fille, est un train de sculpter une statue qui ressemble beaucoup à Billy. Mais avec ce modèle, Rita et Zedd créent un Ranger Bleu méchant, qui volera même les transmutateurs de nos héros. Maintenant il s'agit de distinguer le faux (Ranger) du vrai!!!



44 - ...Billy, mais Zedd envoie Goldar et Squatt pour la voler. Avec cette...



45 - ...statue et les pouvoirs de Rita, ils créeront un Ranger méchant!



46 - BRR!!! Quelle expression perdue sur le visage du faux Billy!



47 - Grâce à un piège, les méchants enlèvent le vrai Billy...



48 - ...et l'enferment dans une cellule électronique remplie de gaz toxiques.



49 - Et tandis que Goldar s'en réjouit, le faux Billy se rend dans un snack.



56 - ...elle le jette sur un arbre! «Eh, les enfants, attention à Goldar!»



50 - Il se comporte de façon très étrange: il ignore la pauvre Violet...



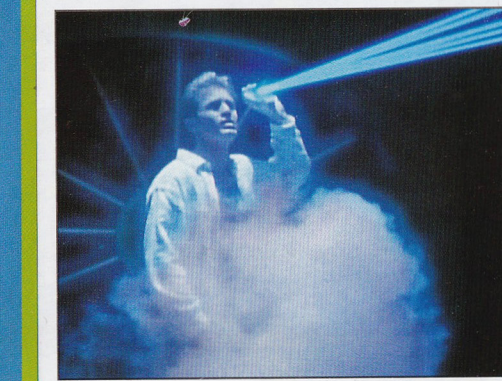
51 - ...et les inévitables reproches de Kimberly et de Tommy!



52 - Il parvient même à se faire donner les transmutateurs par nos amis.



58 - Par contre, le faux Billy, qui a voulu récupérer le sac, tombe de l'arbre.



57 - Cependant, le vrai Billy, avec l'aide d'Alpha, parvient à s'enfuir!



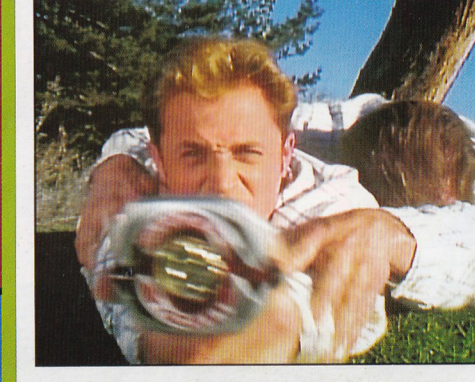
53 - Zedd et Rita sont ravis, car les Rangers sont maintenant sans défense.



54 - Goldar en profite pour déclencher une attaque contre nos amis...



55 - ...mais Kim s'empare du sac qui contient les transmutateurs et...

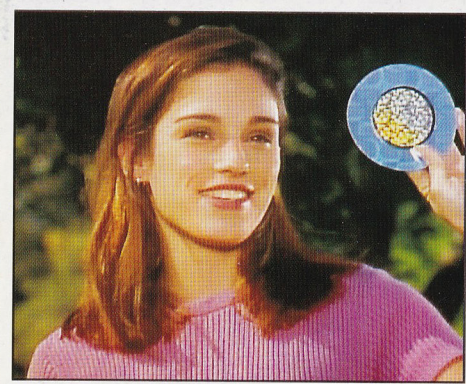


59 - C'est ainsi que les deux Billy se retrouvent face à face et, pour combattre,...

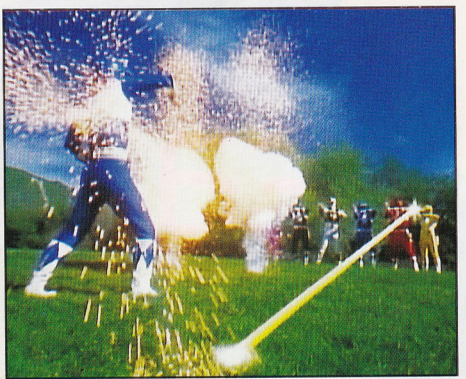


60 - ...se transforment en Ranger Bleu! Mais qui est le bon?





61 - Kimberly montre alors l'hologramme et demande ce que c'est...



63 - ...et ensemble ils ouvrent le feu sur le faux Ranger et l'éliminent!



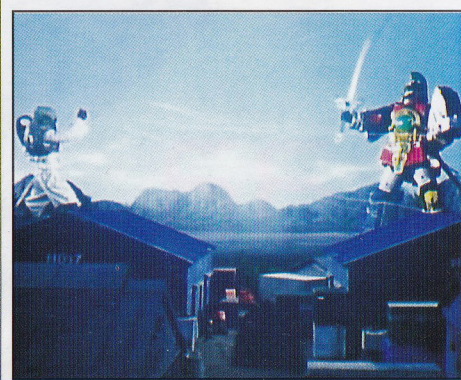
62 - Et le vrai Billy, après lui avoir répondu, unit ses forces aux siennes...



64 - Mais Rita et Zedd ne s'en tiennent pas là: ils créent un nouveau monstre!



65 - Maintenant il faut utiliser les forces du Dinozord. Courage les amis!



66 - Les deux géants s'affrontent dans une lutte sans merci.



67 - Heureusement le robot Dinozord répond au coup par coup!



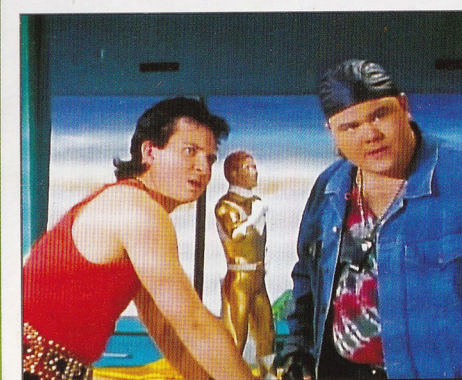
68 - Et finalement il se débarrasse du monstre grâce à son super rayon!!!



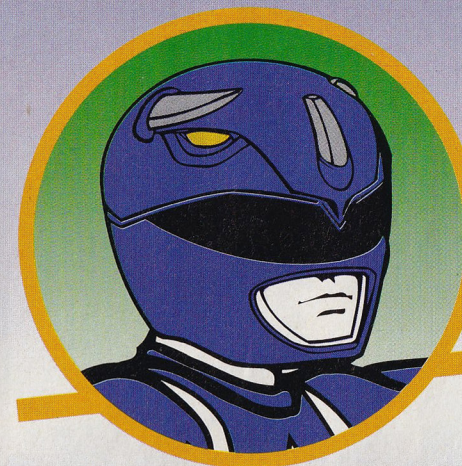
69 - Après la bataille, Billy peut faire la paix avec «sa» Violet,...



70 - ...Kimberly obtient une note excellente pour son œuvre,...



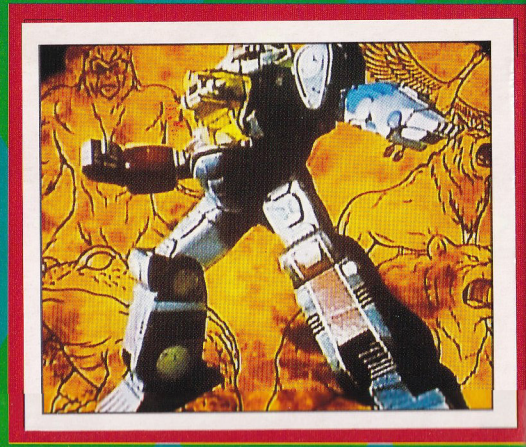
71 - ...tandis que Bulk et Skull admirent la nouvelle statue de Tommy!



RANGERS BLEU™



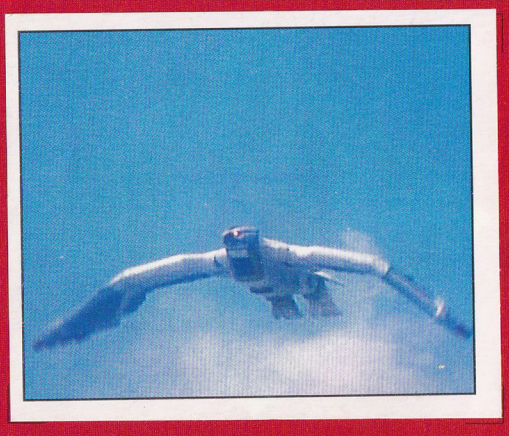
Billy est un Ranger Bleu et un génie... Incompris: parfois il apparaît trop intelligent (!?) pour les autres. Ses lectures préférées sont les revues scientifiques (il adore les ordinateurs!). Mais, en cas de coup dur, vous pouvez compter sur lui: son arme préférée, c'est une puissante lance à trois pointes et il tire sa force du Loup Ninja Zord, une créature froide et rapide!!!



PROFESSEUR D'UN JOUR



81-82 - Rito découvre l'échange de rôle entre Rocky et le professeur Wilton et se plaint auprès de Lord Zedd qui...



83 - ...lui cède, pour un jour, son trône!!!



84 - Rita en frémit: quelle responsabilité pour un plaisantin!!!

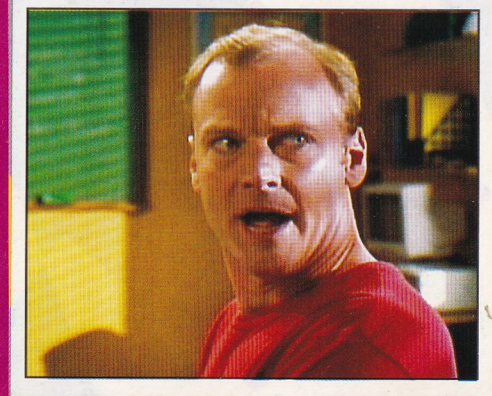
Incroyable: pour un jour, Rocky et son professeur de sciences, le très sévère Wilton, échangeront leur place! Cette nouvelle aventure des Power Rangers démontre que ceux qui pensent que les enseignants sont terribles, n'ont pas toujours tort! Regardez comment Rito a transformé un... professeur normal en monstre sans pitié!



85 - Pendant ce temps, Bulk et Skull voient Rocky chargé de livres...



86 - ...et croyant qu'il les a volés au professeur, ils les récupèrent!



87 - Résultat? Wilton, devenu élève, fait piètre figure et Rocky...

NINJA MEGAFALCONZORD™

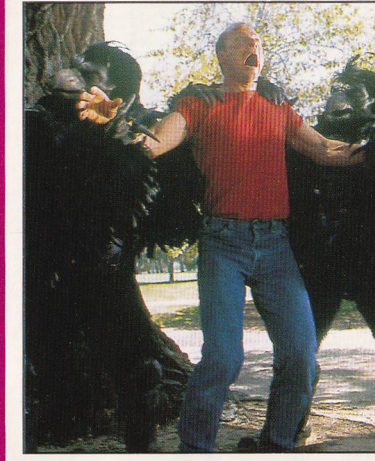
Voici cinq garçons qui ont les pouvoirs de cinq animaux puissants et malins: le Ranger Rouge: le gorille! Le Ranger Noir: la grenouille! Le Ranger Bleu: le loup! Le Ranger Rose: la grue! Le Ranger jaune: l'ours! Ensemble, ils donnent vie au puissant Ninja Megazord! Et si le Ranger Blanc, avec les pouvoirs du faucon, se joint à eux, cela donne le Megafalconzord, qui peut ensuite s'unir à Titanus et créer l'invincible Ninja Ultrazord!!!



88 - ...ne peut faire cours! Il ne leur reste plus qu'à se consoler entre eux!



89-90 - Attention, voici les Tenga! Ces drôles d'oiseaux se jettent sur l'enseignant et l'emmènent avec eux!!!



97 - Rito utilise sa magie sur l'enseignant...



91 - Les cris désespérés de Wilton alertent Rocky.



92 - «En avant Ninja!» et le jeune garçon va lui porter secours!



93 - Courage Rocky, résiste jusqu'à l'arrivée des autres Rangers!



94 - «Aïe, Aïe, Aïe, mais combien sont-ils, ces drôles d'oiseaux?»



95-96 - Heureusement, voici les renforts! Mais Rito a aussi préparé une surprise pour les Rangers!



99 - ...en Marvo, un monstre aux pouvoirs incroyables!!!



98 - ...qui se transforme, devant les Rangers étonnés,...



100 - Il peut réduire les gens en gaz ou en composés chimiques!





101 - Et c'est pourquoi les cinq Rangers finissent dans une éprouvette!



102 - Mais Rocky le fait enrager car il réussit à lui échapper et...



103 - ...il emporte chez Zordon les cinq éprouvettes avec les Rangers!



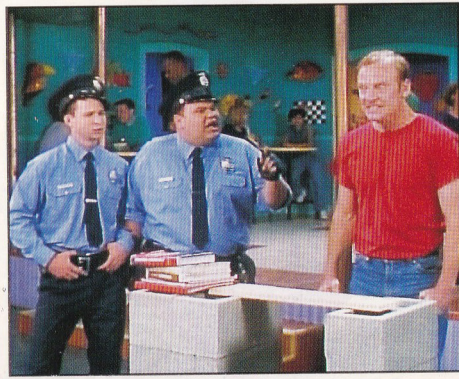
104 - Grâce à l'aide d'Alpha, les Rangers retrouvent leur aspect normal.



105 - Ils se débarrassent enfin de Marvo et libèrent aussi l'enseignant!



106 - Tout est bien qui finit bien, sauf pour Bulk et Sulk...



107 - Les livres confisqués appartiennent à Wilton, qui n'apprécie pas!!!



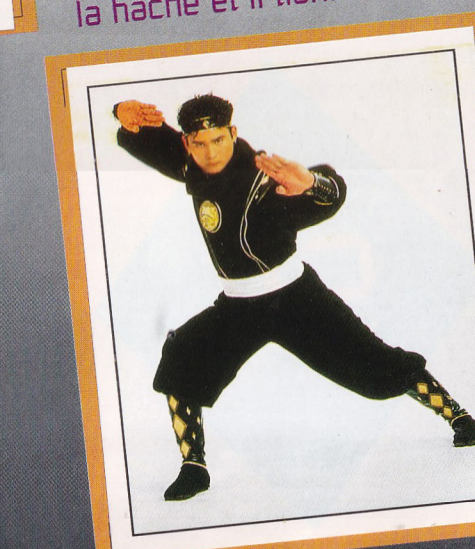
RANGER JAUNE™

La jeune Aisha est le Ranger Jaune. Elle est très gentille et décidée. Et elle ne cache pas ce qu'elle pense. Elle adore aussi danser. Son arme préférée, c'est le poignard et elle tient ses pouvoirs directement de l'Ours Ninja Zord!!!



RANGER NOIR™

Adam est le Ranger Noir. C'est le plus timide et le plus mystérieux du groupe. C'est un expert du Shaolin Kung Fu et il pratique aussi la méditation. Son arme préférée, c'est la hache et il tient ses pouvoirs de la Grenouille Ninja Zord!



LORD ZEDD™ - RITA REPULSA™

Zedd et Rita (grâce à un sort lancé par elle) sont mari et femme: le Seigneur du Mal a épousé la Sorcière Interstellaire. Mais ne craignez rien, ils sont toujours aussi méchants et arrogants et n'ont qu'une idée en tête: éliminer les Power Rangers et leur monde!!!

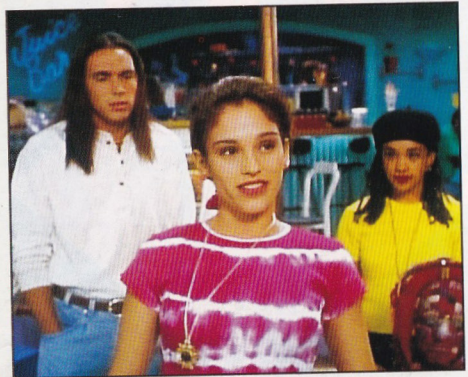


LE VOL DES COULEURS



116 - Steve expose ses tableaux à un gala de bienfaisance...

Paris! Beaucoup de gens rêvent d'y habiter. Mais pas Kimberly: c'est un Power Ranger et suivre sa mère et Steve, son compagnon, là-bas signifierait renoncer à son rôle très important au sein du groupe. Et elle a raison, car sans elle les autres Rangers auraient fini dans un affreux cauchemar!!!



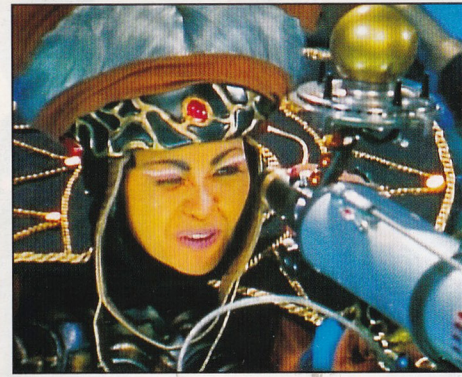
117 - ...et son «autoportrait d'une taupe» bouleverse Kimberly!



118 - Elle associe cette taupe à sa peur d'abandonner les Rangers...



119 - Elle vit alors un terrifiant méga-cauchemar!!!



120 - Cependant la perfide Rita remarque ses tourments nocturnes...



121 - ...et s'en sert pour tester le nouveau voleur de cauchemars de Finster!



122 - Rita attaque alors par surprise les Power Rangers...



123 - ...tandis qu'ils se promenaient à la campagne.



124 - «Pouvoir Ninjal!» Nos héros se jettent alors sur ces drôles d'oiseaux...



125 - ...mais au cours du combat, Rita et deux Tenga s'emparent de Kim...

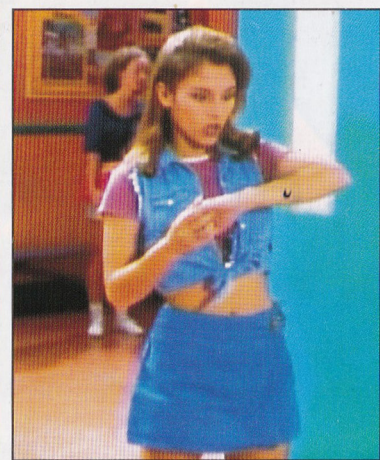


126 - Et Finster peut lui voler son cauchemar sans qu'elle s'en aperçoive!





127 - Zordon et les Rangers s'étonnent alors...



128 - ...de se retrouver face à Artisimole, la taupe-peintre!!!



129 - Kim n'est pas là, car elle a perdu son émetteur...



130 - ...et elle ne peut répondre à son appel. Il faut alors...



131 - ...demander de l'aide au fidèle Ninjor!



132 - Mais Artisimole se révèle invulnérable et répond aux coups...



134 - Mais heureusement Kim vient de retrouver son appareil et à présent...



135 - ...la Ranger Rose peut s'attaquer à l'ennemi sans problème!



136 - Grâce à son super pouvoir, elle bat Artisimole...



137 - ...et libère ses amis et leur rend leurs couleurs et leurs pouvoirs!!!



138 - Mais Rita et Zedd ne désarment pas et, en concentrant leurs rayons...



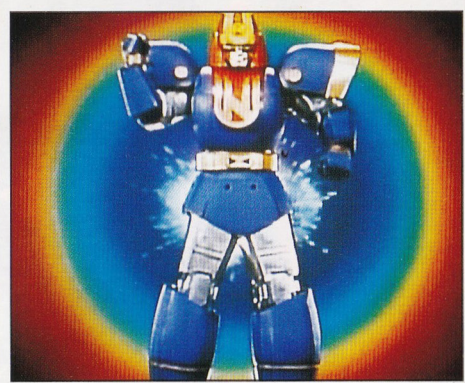
139 - ...ils augmentent la taille de la taupe qui devient géante!!!



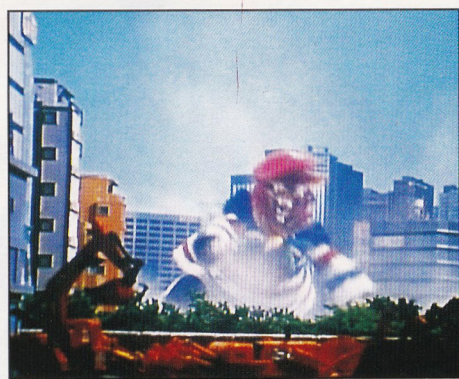
133 - ...en volant les couleurs et les pouvoirs des Rangers et de Ninjor!!!



140 - Mais les méchants ont oublié Megazord et Ninjor!



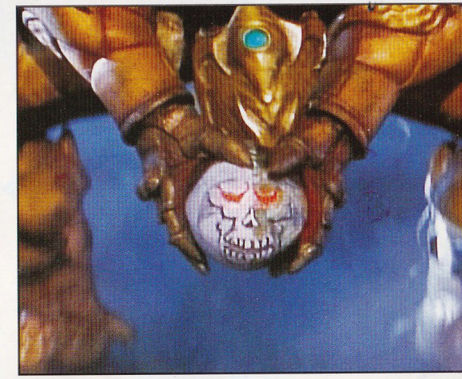
141 - Eux aussi ont la bonne taille pour affronter l'ennemi!



142 - Et le tour est joué! Artisimole n'est plus qu'un mauvais rêve!!!



147 - Zedd pense que Centrifoot lui donnera entière satisfaction...



148 - ...car il peut changer ses ennemis en inoffensifs ballons...

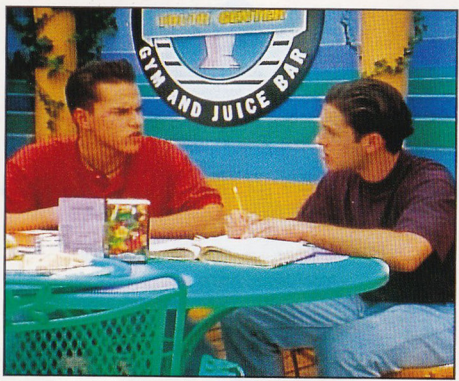
DRÔLE DE MATCH



143 - Quelle belle victoire! Mais que va faire Kimberly? Pas...



144 - ...d'inquiétude! Elle pourra rester chez Aisha tant qu'elle voudra!



149 - Cependant Rocky et son ami Allen attendent Joe Haley l'oncle de...



150-151 - ...Rocky et champion de football qui vient de rencontrer Bulk et Skull, et un étrange joueur.

ZORDON - ALPHA™



Zordon est un vieux sage, à l'âge indéfinissable, tombé dans un piège de Rita dans une dimension interdimensionnelle. Heureusement, il a toujours à ses côtés Alpha. Ce dernier a construit les émetteurs interdimensionnels du Centre de Contrôle, qui lui permettent de contrôler les méchants et d'aider les Power Rangers. Sans eux la bataille serait perdue d'avance!!!

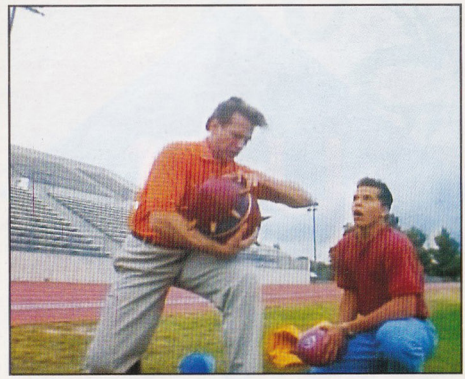


152 - Vous avez deviné: il est tombé sur Centrifoot!!!

Finster, en touchant par erreur un mille pattes, puis un ballon avec le bâton de Lord Zedd, crée un monstre, Centrifoot, moitié insecte et moitié joueur de football américain, qui réussit presque à battre les Power Rangers... Heureusement nos amis parviennent à marquer un essai décisif!



153 - Les premiers à devenir des ballons colorés sont Bulk et Skull.



154 - Puis c'est au tour de Allen et Joe. Ce dernier protège son neveu...



155 - ...Rocky, qui peut ainsi se transformer en Power Rouge et...



156 - ...affronter ce nouveau monstre cruel envoyé par Zedd!



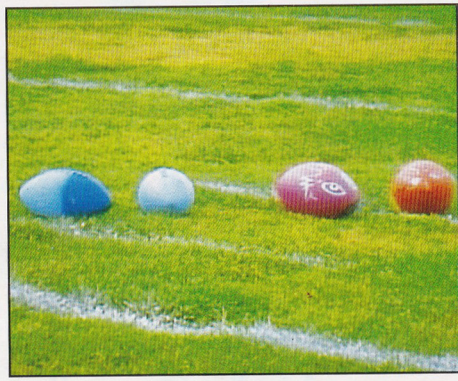
160 - Seul Rocky échappe à ce danger et trouve refuge chez Zordon...



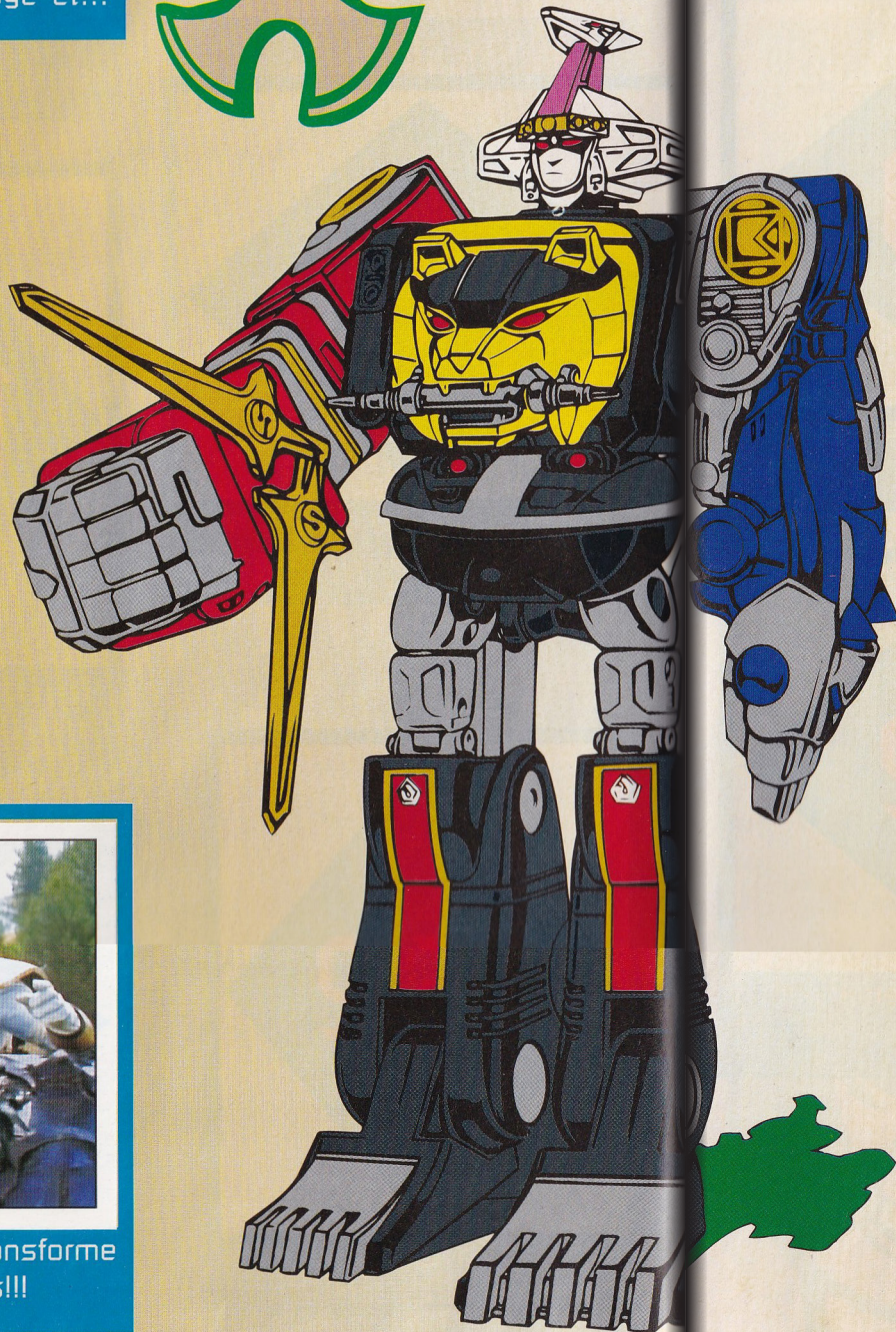
161 - ...où il met au point un antidote contre cet enchantement!!!



162 - Maintenant, Rocky, avec l'aide de Ninjor, cherche Centrifoot!



157 - Il lutte avec courage pour redonner un aspect humain à ces ballons.



163 - Le méchant relève le défi et lance ses ballons meurtriers!



164 - L'antidote fonctionne et les ballons redeviennent des humains...



158 - A présent l'équipe de Zedd affronte celle des Rangers...



159 - ...mais Centrifoot transforme aussi nos héros en ballons!!!



166 - Mais Centrifoot réagit en renvoyant un ballon plus puissant.

165

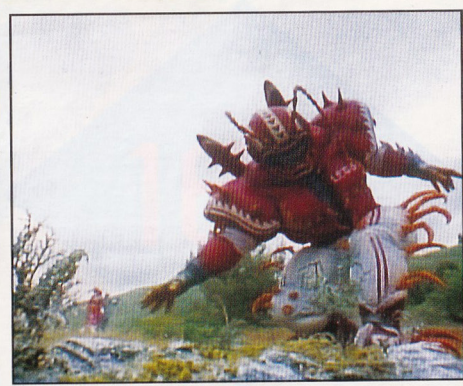
165 - Les premiers libérés sont Joe, Bulk, Skull et Allen.



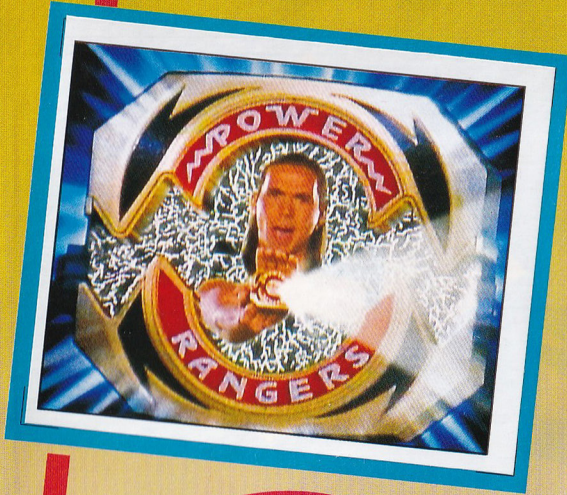
167 - Mais Ninjor réussit à l'intercepter et grâce à sa magie, il...



168 - ...parvient à libérer tous les autres Rangers retenus prisonniers.



169 - Zedd joue alors sa dernière carte et augmente la taille de Centrifoot!!!

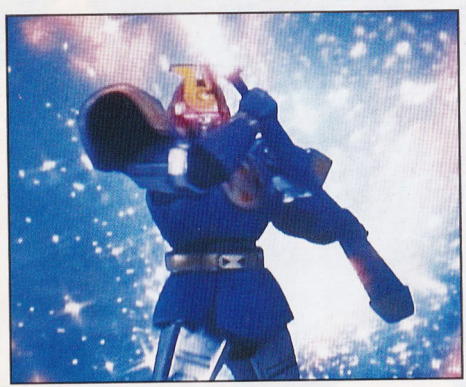


RANGER BLANC™

Tommy est le Ranger Blanc. Auparavant il était le Ranger Vert, mais il perdait tous ses pouvoirs à cause d'un sortilège lancé par Rita. Zordon l'a alors transformé en Ranger Blanc et a sauvé ses pouvoirs. Son courage en fait le chef des Rangers. Son arme préférée, c'est l'épée Saba et son pouvoir lui vient du Faucon Ninja Zord!



170 - Mais les pouvoirs de Megazord, qui renaît des Rangers et de Ninjor...



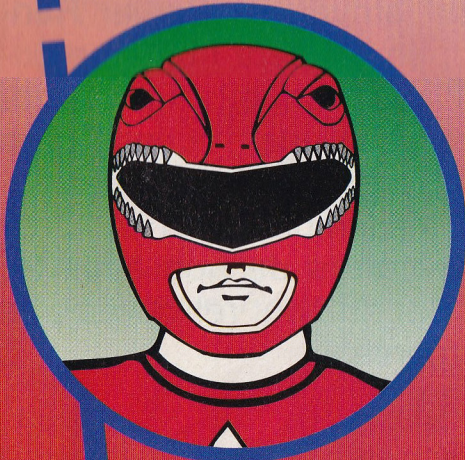
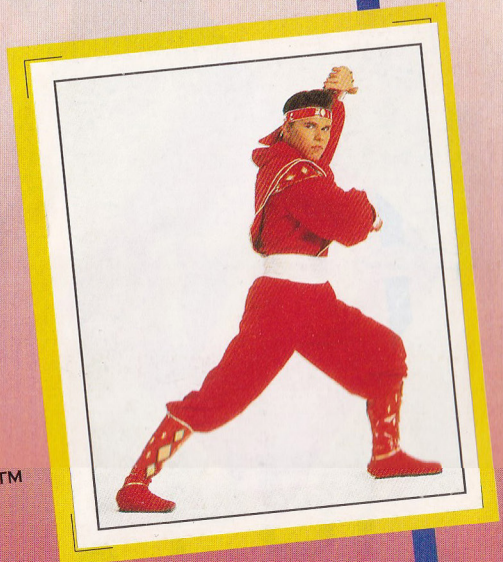
171 - ...ne craignent pas cette menace qui vient de Centrifoot.



172 - Il est rapidement détruit par un rayon aveuglant!



173 - C'est une nouvelle défaite pour Lord Zedd et Rita...



RANGER ROUGE™

Rocky est le Ranger Rouge. Son arme c'est l'épée du Pouvoir. Plutôt beau garçon, il plaît beaucoup aux filles. Il est ceinture noire et les arts martiaux n'ont pas de secrets pour lui. Son pouvoir lui vient du puissant et sage Gorille Ninja Zord!

LA POTION D'AMOUR



180 - «Salut, monstre de mes rêves! Je ferai tout ce tu voudras!», déclare...



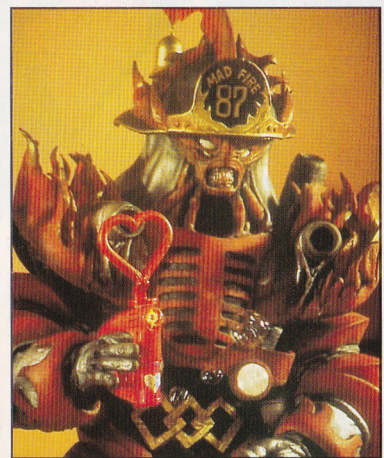
186 - Puis Stone et Mademoiselle Applebee aussi tombent amoureux!



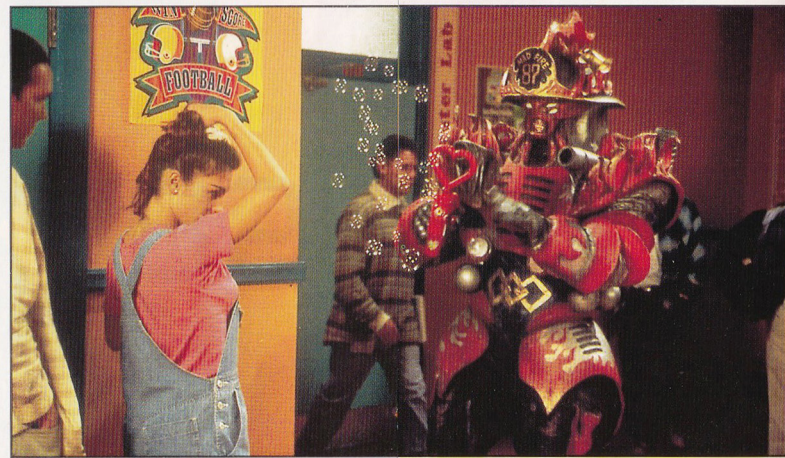
187 - Bulk avoue sa flamme à Aisha... un peu dégoûtée!!



188 - Heureusement Alpha découvre l'origine de cette «épidémie»!



181 - ...Mademoiselle Chief à Rito, et après être devenue invisible...



182-183 ...elle se rend à l'école. Sa première victime est Kimberly qui, sous l'effet de la potion,...



184-185 - ...tombe folle amoureuse de Skull (eh oui, c'est incroyable!) et laisse tomber le pauvre Tommy!

L'amour parfois peut être... cruel! Regardez ce qui arrive aux Power Rangers lorsque, en utilisant la même potion d'amour avec laquelle Rita a obtenu de Lord Zedd une seconde lune de miel, Rito rend amoureuse cette... monstrueuse Mademoiselle Chief. C'est ainsi que les cœurs de nos amis (et de toute l'école) se sont retrouvés pris dans la tourmente!



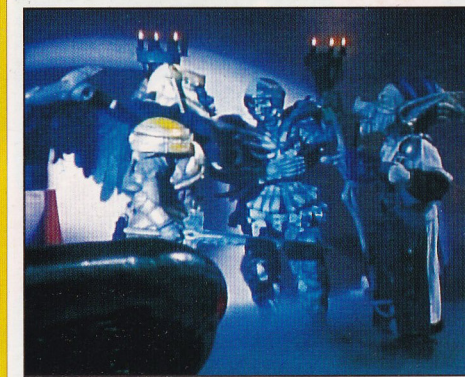
189 - Aujourd'hui c'est Goldar qui veut éliminer les Power Rangers...



190 - ...mais ni lui, ni ses acolytes ne parviennent à leurs fins...



191 - ...et ils doivent battre en retraite devant les pouvoirs ninja de nos héros!



192 - Cependant Rito a perdu le contrôle de Mademoiselle Chief et...



193 - ...elle sème le désordre en distribuant la potion d'amour!



194 - Heureusement Finster la renvoie dans son laboratoire...



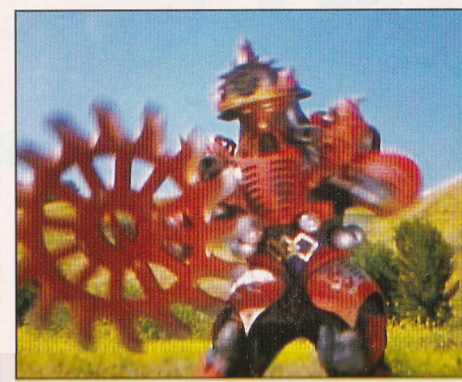
195 - ...et répand sur elle un antidote qui remet tout en place.



200 - Puis au retour de Rita, Finster répand sur elle la potion...



201 - ...d'amour: regardez-la qui s'empresse auprès du pauvre Goldar!



202 - Mais Rita reprend le contrôle et agrandit Mademoiselle Chief...



196-197 - Les disputes pour obtenir la main de Mademoiselle Applebee se calment de même que les transports de Bulk.



198 - Kimberly aussi se ravise sur ses intentions envers Skull...



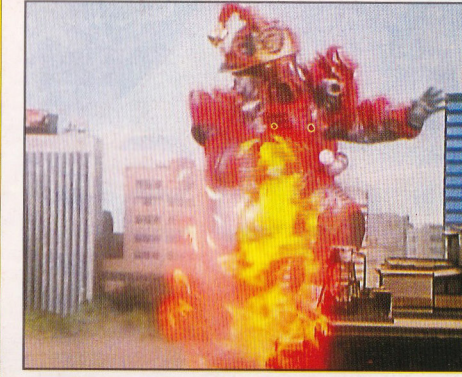
199 - Elle retourne d'ailleurs dans les bras de celui qu'elle aime, Tommy!



204 - Mais encore une fois Ninja Megafalconzord fait parler de lui.



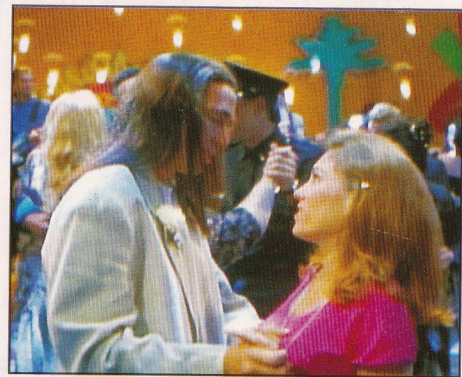
203 - Son idée fixe est toujours la même: éliminer les Power Rangers!



205 - Il élimine les monstres de Finster et désintègre Mademoiselle Chief!



206 - Rita et Zedd n'ont que leurs yeux pour pleurer et se consoler!



207 - Même dans leurs sentiments nos amis restent les meilleurs!!!

AMIS OU ENNEMIS?



SQUATT est moitié cochon et moitié myrtille et il a le cerveau comme une noisette! GOLDAR est très nerveux mais il est le seul qui pourrait battre les Rangers! BULK, ce gros ours détient le record de mangeur de hot-dogs. SKULL, très malin, forme avec lui un couple qui n'est pas sans rappeler Laurel et Hardy... BABOO, le singe de l'espace, est un peu snob, mais aussi le souffre-douleur de Zedd!!! RITO est le frère prodigue de Rita, tout en muscles et rien dans la tête! LES GUERRIERS TENGA, un peu corbeaux, un peu vautours, sont les nouveaux soldats de Rita!!! FINSTER est le seul avec un peu d'intelligence. C'est lui qui invente les monstres! NINJOR a inventé les pièces du pouvoir des Rangers et est leur ami fidèle!



FRANCE

Tu trouveras les pochettes d'images de cette collection chez ton marchand de journaux habituel. Quand tu as des doubles, échange-les avec tes camarades mais si, à la fin, il te manque encore des numéros, écris à **PANINI FRANCE S.A. - B.P. 200 - 06705 St-LAURENT-DU-VAR CEDEX** pour pouvoir compléter ta collection.

Pour cela, tu peux soit utiliser le bon de commande figurant dans l'album, soit te servir d'une simple feuille de papier en procédant ainsi : divise-la en deux parties ; à gauche inscris le nom de ta collection et les numéros des images manquantes (50 maximum pour les collections de la saison, dans un nombre illimité pour les autres) ; à droite, ton nom, ton prénom, ton âge, ton adresse exacte, ta ville et son code postal. Ensuite mets cette feuille sous enveloppe timbrée avec **0,75 F par image demandée et 5,60 F pour participation aux frais d'envoi.**

Ta commande est payable par chèque bancaire, chèque postal, mandat-lettre (à l'ordre de PANINI FRANCE) ou timbres-poste. **A L'EXCLUSION DE TOUT AUTRE MODE DE PAIEMENT. N'ENVOIE JAMAIS D'ARGENT LIQUIDE !**

Tu recevras ta commande dans un délai maximum de trois semaines. Nous recevons environ 400 000 lettres comme la tienne tous les ans, alors si tu constatais un retard, écris-nous à nouveau, au service "Courrier-Enfants", sans oublier d'indiquer ton nom, ton prénom, ton adresse complète, le nom de ta collection et les numéros des images que tu avais commandées.

Tu peux aussi téléphoner au 92 12 57 75 pour toute information.

Tu peux commander par courrier ou sur le minitel 36 15 code PANINI.

Bonne collection !

SUISSE

Pour compléter l'album, on peut demander les images manquantes à **FIGURINE PANINI, case postale 59, 6574 VIRA**, en versant sur le compte chèque postal N° 65-7979-4 Frs. **0,15 pour chaque image (25 maximum) et Frs. 2,- pour frais.** A cause de la hausse des frais bancaires, nous ne sommes malheureusement plus à même d'accepter des paiements par chèque bancaire ou eurochèque.

Le titre de la collection et les numéros des images doivent être inscrits, par ordre progressif, dans l'espace réservé aux "Communications" du bulletin de versement.

Malheureusement, nous ne sommes pas en mesure d'échanger des images.

Si, dans les 30 jours suivants, les images ne vous étaient pas parvenues, faites une réclamation en rappelant votre nom et adresse, le titre de la collection, les numéros des images souhaitées et la date de votre versement.

BELGIQUE

Afin de pouvoir compléter ton album, il t'est loisible d'obtenir les images manquantes (25 maximum) au prix de **3 FB l'image** aux **ÉDITIONS PANINI BELGIQUE, 5, Avenue de l'Artisanat à 1420 BRAINE-L'ALLEUD.**

Pour cela, emploie le bon de commande que tu trouveras dans chaque album, remplis-le en caractères d'imprimerie. Il ne sera donné AUCUNE suite aux commandes illisibles ou ne contenant pas le paiement, ou si la collection n'est pas mentionnée. Nous n'échangeons JAMAIS, échange avec tes amis ou amies.

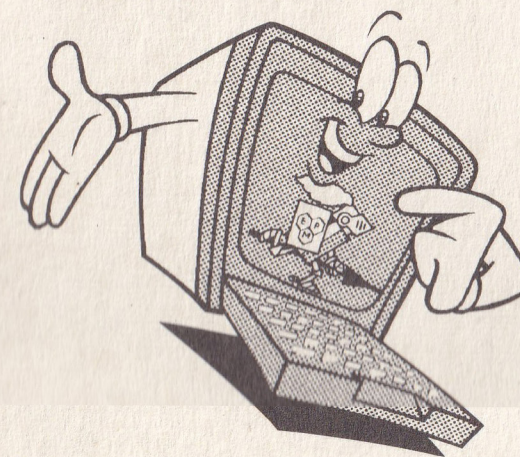
Le paiement peut être effectué uniquement par timbres-poste ou par chèque barré à l'ordre de "PANINI" A L'EXCLUSION DE TOUT AUTRE MODE DE PAIEMENT. N'ENVOIE JAMAIS D'ARGENT LIQUIDE !

Si, après 3 semaines, tu n'as pas reçu ta commande, réclame en rappelant, outre ton nom et ton adresse, le titre de la collection et les numéros des images demandées. Tu peux aussi téléphoner au 02/384. 10. 57.

Tout courrier envoyé dans la dernière semaine du mois de juin et en juillet, ne sera honoré qu'à partir de mi-août.

Tu peux aussi devenir membre du "CLUB PANINI", tu auras les avantages suivants : tu recevras du papier à lettres et des enveloppes du club, un pin's Panini. Pendant un an, à dater du jour de ton inscription, tu recevras gratuitement l'album de chaque nouvelle série et une pochette d'images. Tu obtiendras tes dernières images manquantes à 2 FB au lieu de 3 FB. Pour devenir membre, il te suffit de verser 350 FB à notre compte 436-4094131-14 en mentionnant dans l'espace "Communication", ton nom, ton prénom, ton sexe, ta date de naissance et ton adresse complète.

36 15 PANINI*



Pour échanger tes images.
Pour commander.
Pour jouer avec nous.
Pour connaître les nouveautés.
Laisser et recevoir des messages
dans la boîte aux lettres.

* 1,29 F par minute

VALABLE UNIQUEMENT EN FRANCE

C'est nouveau !!!



Appelle vite ce nouveau numéro ...
36 68 44 36*
Pour échanger des images.
Jouer avec nous.
Tout connaître sur les nouveautés.

* 2,23 F par minute

VALABLE UNIQUEMENT EN FRANCE



FRANCE
 DIFFUSEUR EXCLUSIF POUR LA FRANCE
PANINI FRANCE S.A.
 Z.I. Secteur D - 06700 SAINT-LAURENT-DU-VAR
 Dépôt légal 4ème Trimestre 1996

8 F.

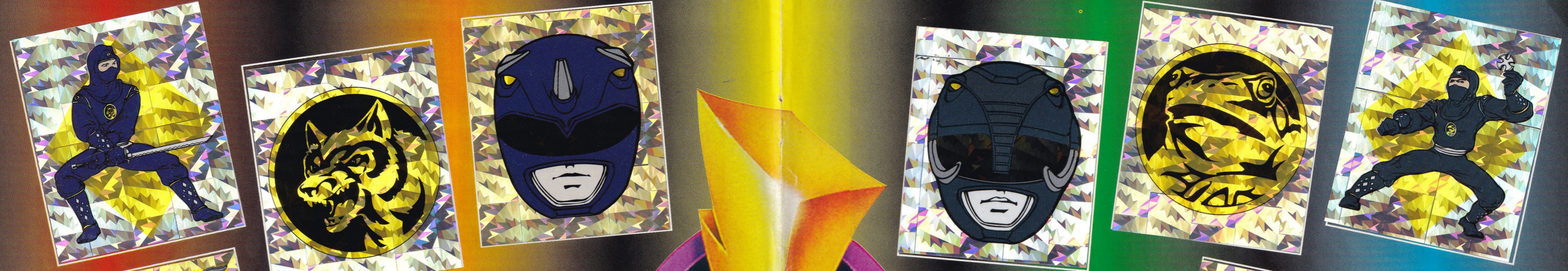
BELGIQUE - BELGIE
 DISTRIBUTEUR / VERDELER
s.a. EDITIONS PANINI BELGIQUE
 Resp. Raphaël de Latre du Bosqueau
 5, Avenue de l'Artisanat, 1420 BRAINE-L'ALLEUD

20 Fr.

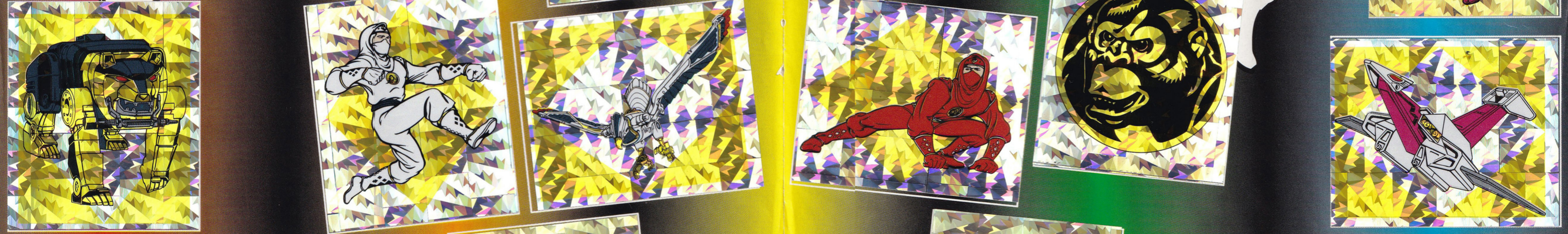
SCHWEIZ - SUISSE
 ALLENVERTRIEB FÜR DIE SCHWEIZ / DIFFUSEUR POUR LA SUISSE
GRÜNENFELDER S.A.
 6574 VIRA / MAGADINO (TI)



Fr. 1,30



SABAN'S
POWER RANGERS™



 **PANINI**

TM AND © 1996
SABAN ENTERTAINMENT, INC.
AND SABAN INTERNATIONAL N.V.
ALL RIGHTS RESERVED.