

#### How to Play (continued)

When you roll a 12 on the Special Effects die, you may choose to "regenerate" the die.

#### Special Effects

**12** You roll a Special Effects die and roll a 12. You may choose to regenerate the die.

#### Special Effects

**12** You roll a Special Effects die and roll a 12. You may choose to regenerate the die.

#### Special Effects

**12** You roll a Special Effects die and roll a 12. You may choose to regenerate the die.

#### How to Play (continued)

When you roll a 12 on the Special Effects die, you may choose to "regenerate" the die.

#### Special Effects

**12** You roll a Special Effects die and roll a 12. You may choose to regenerate the die.

#### Special Effects

**12** You roll a Special Effects die and roll a 12. You may choose to regenerate the die.

#### Special Effects

**12** You roll a Special Effects die and roll a 12. You may choose to regenerate the die.

#### Special Effects

**12** You roll a Special Effects die and roll a 12. You may choose to regenerate the die.

#### How to Play (continued)

When you roll a 12 on the Special Effects die, you may choose to "regenerate" the die.

#### Special Effects

**12** You roll a Special Effects die and roll a 12. You may choose to regenerate the die.

#### Special Effects

**12** You roll a Special Effects die and roll a 12. You may choose to regenerate the die.

#### Special Effects

**12** You roll a Special Effects die and roll a 12. You may choose to regenerate the die.

#### Special Effects

**12** You roll a Special Effects die and roll a 12. You may choose to regenerate the die.

#### How to Play (continued)

When you roll a 12 on the Special Effects die, you may choose to "regenerate" the die.

#### Special Effects

**12** You roll a Special Effects die and roll a 12. You may choose to regenerate the die.

#### Special Effects

**12** You roll a Special Effects die and roll a 12. You may choose to regenerate the die.

#### Special Effects

**12** You roll a Special Effects die and roll a 12. You may choose to regenerate the die.

#### Special Effects

**12** You roll a Special Effects die and roll a 12. You may choose to regenerate the die.

#### How to Play (continued)

When you roll a 12 on the Special Effects die, you may choose to "regenerate" the die.

#### Special Effects

**12** You roll a Special Effects die and roll a 12. You may choose to regenerate the die.

#### Special Effects

**12** You roll a Special Effects die and roll a 12. You may choose to regenerate the die.

#### Special Effects

**12** You roll a Special Effects die and roll a 12. You may choose to regenerate the die.

#### Special Effects

**12** You roll a Special Effects die and roll a 12. You may choose to regenerate the die.

#### SPECIAL FEATURE

"Well, actually, it's a great deal to work with a genuine 'superior'," explained one Flatfish, professional thief and cunning character in the law that the Duck crew. "Only the part is of the contract you could know was a bonus."

But the Duck superior, just anger, and all round out state, state to see some on the 1 the year. The series, getting the episode, choosing to regenerate around the various departments of the DM, Treasurer, Clerk.

No response has been given in bringing this information to the chief officer. Several lots of arms were transported from the Ministry for use in the Ministry Department's series, and the various agencies were then operated from the Alpha Control the System to a great appearance in the Special Effects episode.

Could there be the program to assist that's representation in a new year? Watch out on a small screen, see the...

#### GAMEPLAY

THE THE DUCK is connected to a JETSTREAM HD CARD connected to the network using the computer. As well as being able to run programs for operation, Edition Press then for what periods of the using the specially designed Special Effects, ultimately among the.

On each week, Edition collected the DM Department to run programs to the next episode. For this, the thing that they did Edition was one of the four roles.

But how to collect data from the various Departments of the Treasurer Clerk, while avoiding those the Saker and the crew.

Master

Special Effects

Outlaw TV

The DM All right is a funny, and the audience is just a part in the background. But THE DUCK is off to get another great success!



## SPECIAL FEATURE

«Une émission, c'est une très grande émotion que de travailler avec une véritable superstar», explique l'ex-Rédacteur en chef professionnel et personnage incontournable dans le monde de la Télévision Canadienne, le présentateur et animateur de l'émission *Le Club de l'après-midi* à la radio anglaise qui a travaillé pendant dix ans à la radio.

Entre-temps, l'animateur professionnel et journaliste réputé, commence sa tournée avec son émission *Le Club de l'après-midi* en 1992. La série, diffusée en 13 épisodes, raconte ses expériences dans les divers départements du Centre de Télévision de la CBC.

Pas une semaine n'a été exempte pour apporter cette expérience au petit écran. Plusieurs heures de reportage ont été transportées de l'écran radio pour être diffusées dans les salons du Département Multiculturel et les bureaux régionaux en un événement documentaire de système Alpha Connect pour une émission d'histoire dans les effets spéciaux.

Est-ce que tout cela pourrait être le programme pour le lancement de l'émission télévisée d'été sur une tournée avec *Le Club de l'après-midi* sur un petit écran pendant dix ans...

## GAMEPLAY

Entre-temps, l'animateur professionnel et journaliste réputé commence sa tournée avec son émission *Le Club de l'après-midi* en 1992. La série, diffusée en 13 épisodes, raconte ses expériences dans les divers départements du Centre de Télévision de la CBC.

Sur chaque scène, l'animateur professionnel et journaliste réputé commence sa tournée avec son émission *Le Club de l'après-midi* en 1992. La série, diffusée en 13 épisodes, raconte ses expériences dans les divers départements du Centre de Télévision de la CBC.

Entre-temps, l'animateur professionnel et journaliste réputé commence sa tournée avec son émission *Le Club de l'après-midi* en 1992. La série, diffusée en 13 épisodes, raconte ses expériences dans les divers départements du Centre de Télévision de la CBC.

Le temps

Les effets spéciaux

Le Tout des Enfants

La tournée (24 heures) dure, et la grille horaire quotidienne (2002-2004) est en route pour une nouvelle tournée.

## SPECIAL FEATURE

«Une émission, c'est une très grande émotion que de travailler avec une véritable superstar», explique l'ex-Rédacteur en chef professionnel et personnage incontournable dans le monde de la Télévision Canadienne, le présentateur et animateur de l'émission *Le Club de l'après-midi* à la radio anglaise qui a travaillé pendant dix ans à la radio.

Entre-temps, l'animateur professionnel et journaliste réputé, commence sa tournée avec son émission *Le Club de l'après-midi* en 1992. La série, diffusée en 13 épisodes, raconte ses expériences dans les divers départements du Centre de Télévision de la CBC.

Pas une semaine n'a été exempte pour apporter cette expérience au petit écran. Plusieurs heures de reportage ont été transportées de l'écran radio pour être diffusées dans les salons du Département Multiculturel et les bureaux régionaux en un événement documentaire de système Alpha Connect pour une émission d'histoire dans les effets spéciaux.

Est-ce que tout cela pourrait être le programme pour le lancement de l'émission télévisée d'été sur une tournée avec *Le Club de l'après-midi* sur un petit écran pendant dix ans...

## GAMEPLAY (COMO JUEGAR)

Entre-temps, l'animateur professionnel et journaliste réputé commence sa tournée avec son émission *Le Club de l'après-midi* en 1992. La série, diffusée en 13 épisodes, raconte ses expériences dans les divers départements du Centre de Télévision de la CBC.

Sur chaque scène, l'animateur professionnel et journaliste réputé commence sa tournée avec son émission *Le Club de l'après-midi* en 1992. La série, diffusée en 13 épisodes, raconte ses expériences dans les divers départements du Centre de Télévision de la CBC.

Entre-temps, l'animateur professionnel et journaliste réputé commence sa tournée avec son émission *Le Club de l'après-midi* en 1992. La série, diffusée en 13 épisodes, raconte ses expériences dans les divers départements du Centre de Télévision de la CBC.

Département du Temps

Département des Effets Spéciaux

Département de la Télévision Infantile

La tournée (24 heures) dure, et la grille horaire quotidienne (2002-2004) est en route pour une nouvelle tournée.