

Le bestiaire d'... ALLEINS

Règles

Etape I

Dans la grille, localisez puis rayez les noms (sans les éléments entre parenthèses) des rues d'Alleins dans lesquelles vous allez jouer. La liste vous est donnée à côté de la grille. Une même lettre peut être utilisée plusieurs fois. Les noms peuvent être écrits dans tous les sens.

Etape II

Rendez-vous dans chacune des rues de la liste. Grâce à l'indice associé, identifiez alors le nom de l'animal à découvrir dans cette rue. Localisez et rayez ces noms d'animaux dans la grille.

Etape III

Gardez les lettres non utilisées pour composer le message final. Suivez l'ordre des colonnes du tableau (de haut en bas) pour compléter les pointillés (de droite à gauche).

GRILLE

A	N	C	I	E	N	N	E	M	A	I	R	I	E	S
T	E	I	D	N	O	G	A	R	D	I	N	E	L	U
H	S	D	C	T	A	R	C	H	A	T	D	A	S	R
E	I	T	A	R	C	O	M	E	D	N	V	L	A	I
E	N	E	O	E	A	E	O	S	S	E	E	L	E	A
A	P	O	N	U	U	G	N	H	H	V	G	E	U	N
T	E	V	S	R	H	A	E	C	C	A	I	S	Q	S
R	C	O	T	S	U	U	T	N	H	L	P	V	I	T
E	T	L	R	S	I	X	L	E	E	L	A	Q	L	E
D	A	V	I	C	T	O	R	H	U	G	O	O	B	N
E	C	T	A	E	M	S	P	R	E	C	U	U	U	D
T	A	U	R	E	A	U	E	O	M	O	N	E	P	E
I	L	I	S	T	I	S	N	O	T	U	O	M	E	N
L	A	R	T	S	I	M	C	I	R	E	D	E	R	F
A	E	G	S	E	U	Q	C	A	J	T	N	I	A	S
G	S	E	E	T	L	I	O	N	E	I	H	C	T	T
E	N	A	D	R	U	O	J	Y	L	E	R	R	O	B

1. EGALITE (rue de l')
2. FREDERIC MISTRAL (rue)
3. EUGENE GARCIN (place)
4. REPUBLIQUE (rue de la)
5. ANCIENNE MAIRIE (traverse de l')
6. DEMOCRATIE (rue de la)
7. VICTOR HUGO (cours)
8. BORRELY-JOURDAN (place)
9. SURIANS (rue des)
10. HUIT MAI (rue du)

Le bestiaire d'... ALLEINS

Indices associés

1. Bizarre, vous avez dit bizarre ?
2. Autrefois pensionnaires des jas
3. Invité à se soulager ailleurs
4. Le père d'Eugène prenait soin de lui
5. Mis à la porte
6. Il vit à la cloche
7. Laisse passer le jour à travers le vert
8. Un indice à la noix
9. Terrassé par le barbu
10. Sa silhouette est sous « Le Bastidon »

MESSAGE FINAL (vers le trésor patrimonial caché)
