



MOTS FLÉCHÉS 12X12

J.I.P - 053 - Mai 2016

THEME
LA LÉGENDE
ARTHURIENNE

© 56 JEUX THÈMES

Après avoir complété cette grille, reportez les lettres numérotées afin de découvrir le nom mystère.

	DONNE DES FRUITS			COMME LA TABLE DES CHEVALIERS QUARTIER CHAUD		ROI DE DOMNONÉE AVANT MIDI		FORÊT DE LÉGENDE
		NE FAIT PLUS UN EFFET BOEUF DE VANNES À COLMAR		ELLE EST COURANTE EN VILLE	5			PRONOM PERSONNEL
2						FONTAINE DE LA LÉGENDE QUI N'A RIEN D'UN TENDRE		
		RIVIÈRE ALSACIENNE MÊME AU TAPIS, IL FAIT FACE		GALANTERIE		VIEILLE ASSISTANTE MATERNELLE		7
			COMME ELAINE DANS LA LÉGENDE			DÉBUT D'ÉPITAPHE		NUMÉRO SANS PRÉCÉDENT ECLOS
ENDURER	SOUFFLE DANS LES BRONCHES	BRÔCÉ-LIANDÉ DANS LA LÉGENDE	LA FÉE DE LA LÉGENDE					3
		LE MAGICIEN DE LA LÉGENDE	TRANSFORME LA PRUNE EN PRUNEAU		PIERRE DE LÉGENDE			
		SERVICE DE PRESSE			PAS UNE FICTION			
			SAINTE DU MORBIHAN				1	OBJET MYTHIQUE DE LA LÉGENDE
	AU BOUT DU COULOIR À DROITE			COMME ARTHUR DANS LA LÉGENDE		COMME MORGANE DANS LA LÉGENDE	IL FAIT L'UNISSON	TRAHIT CELUI QUI L'AIMÉ
	CANTON DE SUISSE							
6		CHOISIE			BERGE			
		L'HUMANITÉ AU DÉBUT			DÉCLARATION DE BAGAGE			
					LE PETIT DE LA BICHE			
LE ROI DE LA LÉGENDE		8			COEUR DE BREIZH			SAINTE NORMAND
	UN VIEUX SEPT			INFINITIF	4			
	GRUPE D'ÉTATS			COMME LE BRETON OU LE GALLOIS				
NOM MYSTÈRE								
	1	2	3	4	5	6	7	8

© 56 JEUX THÈMES



SOLUTION

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

