

Réponses parcours château : EQUIPE N°

Barème : 1 point par élément de réponse exact (sauf les jeux)

1	1.	2.	3.	4.	
2	1.	2.	3. flanc		
3	1	et	date :		
4	1. au n°	2. immeubles	3. rue		
5	1.	2.			
6	1.	2. rangées de granite			
7	1.	2. canonnières			
8	Courtine				
9	Personnages :	animal			
10	Pont-levis	herse(s)	porte(s)	barre(s) de blocage	
11					
12	1.	2.			
13	Date :	Gouverneur :			
14	Nombre de personnes :				
15		et			
16					
17	1.	2.	3.		
18	1.	2.			
19	1.	2. salle	3.		
20					
21	Année :				
22					
23	1.	2.			
24	1.	2.			
25	1.	2.			
26	1.	2.			
27					
28		et			
29					
30	1.	2.			
	1^{er} jeu :	points -	2^e jeu :	points	
				Total des points partie Château	

Réponses parcours remparts de la ville : EQUIPE N°

Barème : 1 point par élément de réponse exact (sauf les jeux)

1	1.Eglise : 2. « Sculpteur » :	détruite en 3. 2 symboles :	
2	1.Architecte :	2. Monuments :	
3	1. La tour au	2. « souffleur » :	
4	1. à environ 4 12 25 m au nord au sud du petit portail - 2. matériau :		
5	Nom de St- Laurent lié à	supplice :	
6	Rempart déplacé :		
7	1.Ecole de chant :	2. Chant	
8	Tour visible :		
9	1. Cœur de	2. sol	
10	Parents :	et	
11	1. Objet	2. église	
12	1. 4 ^e vertu	2. objets	
13	1.Nom de la collégiale :	2. fondateur :	
14	1. Franciscains ou	2. mur	
15	1. Personnage :	2. compagnon de	
16	Ancien nom de la rue :		
17	Couvent		
18	Fortifications :		
19	1. Seconde entrée :	2.	
20	Vestiges du		
21	Troisième entrée :		
22	1 ^e rue :	2 ^e rue :	
23	1. Présence de la sainte :	2. Ordre des	
24	Choisissez !		
25	Nom de l'Hôpital		
26	1. Quatrième entrée :	2. « dessalement » =	
27	1.	2.	3.
28	Port		
29	1. N° et nom de voirie :	2. Les	
30	Parlement breton :		
1^{er} jeu :	points -	2^e jeu :	points
	Total des points partie remparts de ville		
	Total 1 + 2 =.....sur		Rang :