

« STATISTIQUE »

11 chercheurs : 11 caches !

À notre arrivée Azrael était occupé à terroriser des oiseaux, qui avaient installé leur nid dans un pin sur le parking, à 4 mètres de hauteur. Et voila que dérangé par notre arrivée, le pauvre Azrael a glissé, juste devant l'objectif de notre appareil photo. Rassurez vous, Azrael est un chat, qui comme tout chat retombe toujours sur ses pattes. en nous voyant arriver, il a pris ses jambes à son cou.

Indice : dans le texte



1



2

Après sa chute, Azrael s'est réfugié chez lui, dans la maison de Gargamel. Il croyait pouvoir s'y reposer tranquillement, mais ce fut loin d'être le cas car Gargamel avait recueilli un nouveau compagnon, une sorte de gros chien méchant, à qui il enseignait la chasse au Schtroumpf.

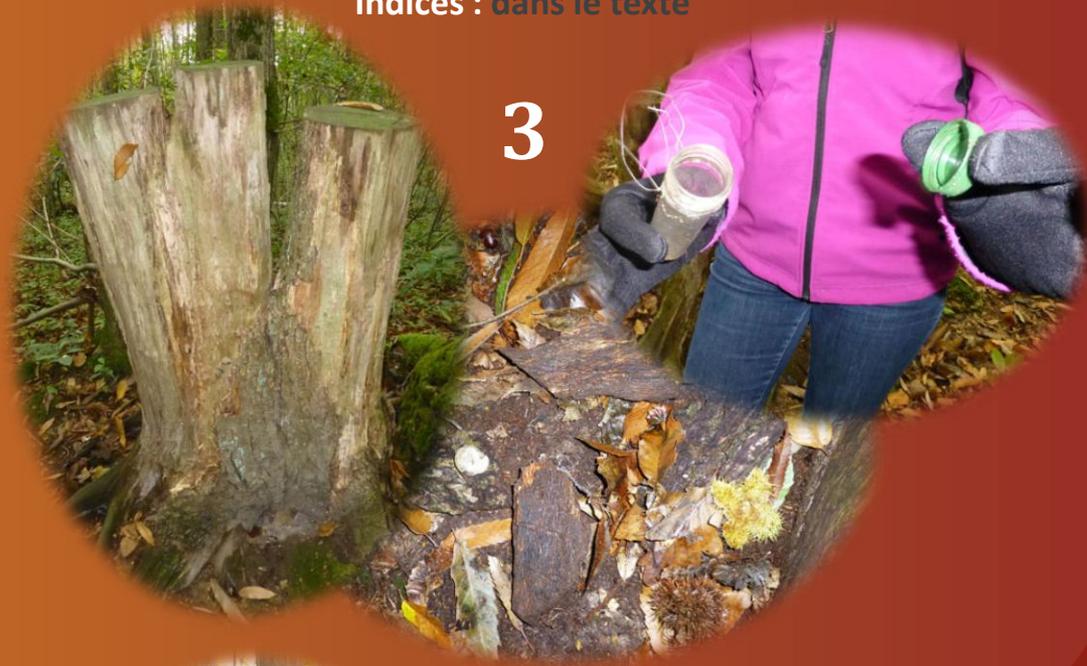
Terrorisé, Azrael s'est caché derrière une poutre pour reprendre ses esprits.

Indice : dessous



Indices : dans le texte

3



4



Alors que Azrael se cache terrorisé dans sa propre maison les Schtroumpfs poursuivent leurs activités quotidiennes. Le Schtroumpf des animaux, fou de nature et **ami de tous les animaux**, joue aux maîtres d'école. Sa classe se compose d'une multitude d'animaux différents, lapins, oiseaux, escargots, papillons, tortues , etc.

Mais le Schtroumpf devrait se méfier car Gargamel a terminé la leçon théorique, et décidé de passer aux travaux pratiques afin de tester les capacités de son chien méchant, dont il espère beaucoup. Azrael suit son maître à bonne distance.

Les Schtroumpfs poursuivent leurs activités quotidiennes , inconscients du danger mais Gargamel se promène dans la forêt avec son chien méchant, et avec Azrael . Azrael est un expert de la chasse au Schtroumpf. Il connaît leurs habitudes, aussi s'enfonc e t il dans la forêt jusqu'à un multi-tronc où pousse, rarement, de la salsepareille. Sur de son fait, Azrael saute au coeur du **multi tronc**, et depuis le fin fond de la forêt on entend un grand cri de douleur. Le pauvre chat s'est fait prendre la patte dans un piège. Le Schtroumpf des animaux se précipite aussitôt au secours de ce chat cruel. Apitoyé par les larmes de l'animal, il parvient à décider ses amis Schtroumpfs de l'aider à libérer leur ennemi de l'emprise du piège fatal.

5

Les Schtroumpfs ont sauvé Azrael d'un piège. Pendant que les Schtroumpfs posent un bandage autour de la patte blessée de Azrael, le Schtroumpf des animaux s'éloigne un petit peu pour grimper à un arbre afin de ramener à son nid un oisillon corbeau qui était tombé en tentant d'apprendre à voler.

Gargamel poursuit sa chasse aux Schtroumpfs en fouillant tous les recoins de la forêt .

Indice : dans le texte + ficelle de 4m

Le Schtroumpf des animaux a sauvé un oisillon corbeau.

Alors que les Schtroumpfs s'occupent de soigner Azrael, Gargamel poursuit la chasse aux Schtroumpfs. Se faisant, Gargamel fouille un creux de tronc d'arbre mort, sans savoir qu'il s'agit de la tanière d'un animal qu'il finit par apercevoir. Pris de terreur, il s'enfuit en courant.

Les Schtroumpfs discutent entre eux de la meilleure façon de soigner Azrael

Indice : dans le texte



6

7



Gargamel s'enfuit suite à la découverte réalisée dans la cache. Après de longues discussions, entre les Schtroumpfs, ces derniers décident d'emmener Azrael afin de le soigner. Ils bandent les yeux du chat, et l'installent sur un traineau qu'ils tirent jusqu'à leur village. Le grand Schtroumpf va être surpris et inquiet de l'arrivée de Azrael dans le village. Le grand Schtroumpf va être surpris et inquiet de l'arrivée de Azrael dans le village. Le grand Schtroumpf va être surpris et inquiet de l'arrivée de Azrael dans le village.

Indice : dans creux d'un arbre

8



Azrael blessé est transporté jusqu'au village des Schtroumpfs.

Azrael est dangereux pour les Schtroumpfs, son rêve le plus cher serait de croquer un Schtroumpf. Son arrivée dans le village inquiète fortement la communauté des Schtroumpfs et le grand Schtroumpf décide d'accepter de soigner ce chat, mais il prend la précaution de le rendre inoffensif en lui faisant manger un champignon hallucinogène. L'effet du champignon a une durée limitée, Azrael va se réveiller et redevenir lui-même.

Indice : dans le texte

Azrael blessé, se repose dans le village des Schtroumpfs, rendu inoffensif par l'absorption d'un champignon .

Mais l'effet du champignon s'estompe et Azrael redevient dangereux. Il se prépare à croquer les Schtroumpfs. Il repère un **tronc d'arbre vérolé et troué**, il est certain qu'un Schtroumpf a du se cacher dans l'un des trous de cet arbre. Il y met la patte, et il en ressort quelque chose qui lui fait schtroumpfement peur.

Azrael part en miaulant et en courant.

Indice : dans le texte



Azrael est effrayé par sa dernière découverte Azrael, Gargamel et son chien méchant s'enfuient des abords du village des Schtroumpfs en raison des rencontres qu'ils y ont faites. Ils ont perdu le sens de l'orientation, et ils coupent à travers la forêt pour échapper aux monstres.

Dans le village des Schtroumpfs, tout redevient normal.

Indice : trou, amas , pierre





Chaque cache a été ornée par Manu d'un bout de tulle bleu lors de notre passage aux couleurs du mariage de Marie et des Schtroumpfs

11



Azrael, Gargamel et son chien méchant ont quitté la partie de forêt où habitent les Schtroumpfs. Les Schtroumpfs ont sauvé Azrael, ils sont Schtroumpfement contents, Ils ont organisé un grand banquet, avec un barbecue pour lequel ils utilisent des morceaux de bois qu'ils prélèvent d'un petit tas de rondins.

Fin de l'histoire, si vous souhaitez la recommencer, rendez vous au parking.

Indice : dans le texte