

A LUR'WEEN

LE SAPEUR DE LURREUR 2

DU SAMEDI
17 OCTOBRE
AU DIMANCHE
1ER NOVEMBRE 2026
INCLUS

LOTS À GAGNER :

- UN TIRAGE PHOTO "IRIS" POUR 2 PERSONNES
 - (IMPRESSION + CADRE)
- UN PANIER GARNI "AUTOMNE"
- UN CARNET DE BONS D'ACHAT
 - À DÉPENSER DANS LES COMMERCE DU CENTRE-VILLE
- UN JEU DE SOCIÉTÉ



LURE



JEU GRATUIT
SANS CONDITIONS D'ACHAT

L'HISTOIRE...

Deux ans se sont écoulés depuis la terrible nuit où le Sapeur Camember fut mordu par un vampire...

Grâce aux habitants de Lure, les ingrédients nécessaires à la fabrication de l'élixir du Lurreur, du Savant Cosinus avaient été retrouvés à temps. Le Sapeur Camember but la potion et échappa à la malédiction. **Il était sauvé.**

Du moins... c'est ce que tout le monde croyait... ! En effet, **l'élixir n'avait pas détruit la malédiction... Il l'avait emprisonnée dans la fiole !**

Pendant deux longues années, celle-ci resta silencieuse dans le laboratoire du Savant Cosinus. Mais à l'approche d'Halloween, une étrange lueur apparut au fond du flacon...

Puis, dans la nuit du **16 au 17 octobre**, la fiole se fissura.

Une épaisse brume envahit les rues. Des créatures surgirent de l'ombre et, au douzième coup de minuit...

←→ LURE DISPARUT. ←→

La ville avait basculé dans son reflet, une copie sombre et inquiétante que Cosinus avait baptisée : **LURE À L'ENVERS**

Et le **Sapeur Camember** avait disparu avec elle... !

Avant d'être englouti par ce monde étrange, le Savant Cosinus réussit cependant à disperser des fragments de son dernier message dans les vitrines du centre-ville.

Il compte désormais sur **vous** pour les retrouver. Quelque part dans Lure à l'Envers, une créature mystérieuse retient le Sapeur Camember prisonnier...

OSEREZ-VOUS ENTRER DANS LURE À L'ENVERS ?



AVANT DE COMMENCER... LISEZ CECI !

Avant d'embarquer dans vos missions,
lisez bien l'ensemble des 4 missions
qui vous attendent dans ce livret !

Cela vous permettra de repérer plus facilement les indices
dans les vitrines et de répondre à plusieurs missions
en même temps, lors de votre balade en centre-ville.

Les indices se situent dans les vitrines des commerces des rues suivantes :
Avenue de la République, Avenue Carnot jusqu'au rond-point de l'hôpital,
le début de la rue Jean Jaurès, la rue de la gare, la rue des Gleux,
l'esplanade Charles de Gaulle et le début de la rue du Stade.

**BONNE
EXPLORATION !**



ATTENTION:
**PLUSIEURS INDICES PEUVENT SE TROUVER
DANS UNE MÊME VITRINE DE COMMERÇANT.**



MISSION 1 DÉCHIFFREZ LE MESSAGE DU SAVANT COSINUS

Partez à la recherche des fragments du message du Savant
Cosinus cachés dans les vitrines des commerçants participants.

Seuls les mots écrits à l'envers font partie du véritable message.

BROUILLON DES MOTS TROUVÉS :

Remettez-les dans le bon sens et dans le bon ordre pour
reconstituer la phrase complète.

POUR

ET FAIRE

LE

,

:

!

MISSION 2 REPÉREZ LES CRÉATURES ÉCHAPPÉES



Les créatures de Lure à l'envers se sont cachées dans la ville, à vous de les retrouver. Elles sont dissimulées dans les vitrines des commerçants participants.

À comptabiliser aussi : les créatures numérotées de 1 à 6 qui comportent une lettre sur elles.

Notez les commerces où vous repérez chaque créature :

CRÉATURES	COMMERCES OÙ VOUS LES AVEZ TROUVÉES (Attention : plusieurs commerces par créature, écrire petit)
 Fantômes	
 Momies	
 Loups-garous	
 Vampires	
 Zombies	
 Squelettes	
 Sorcières	

Combien en avez-vous trouvé ?

 Fantômes 	 Momies 	 Loups-garous 	 Vampires 	 Zombies 	 Squelettes 	 Sorcières
--	--	--	---	---	--	---

MISSION 3 TROUVEZ LA CRÉATURE RESTÉE PRISONNIÈRE DANS LURE À L'ENVERS

Parmi toutes les créatures représentées ci-dessus, dans la mission 2, l'une d'entre elles n'a jamais réussi à franchir le passage et est restée prisonnière de Lure à l'envers.

Laquelle est cette créature ?



Pour cette créature, vous n'avez trouvé aucun exemplaire dans les vitrines des commerçants participants.

MISSION 4 DÉMASQUEZ LE MAÎTRE DE LURE À L'ENVERS

Parmi toutes les créatures rencontrées, certaines se démarquent des autres.

Elles sont numérotées de 1 à 6 et chacune dissimule une lettre dans son apparence.

Repérez ces six créatures, trouvez la lettre cachée sur chacune d'elles puis replacez-les dans l'ordre des numéros.

Les six lettres révéleront le nom de la créature qui règne sur Lure à l'envers et retient le Sapeur prisonnier.

— INSCRIVEZ LES SIX LETTRES DANS L'ORDRE : —

1

2

3

4

5

6

Découvrir son nom permettra de le détruire
et de faire revenir le Sapeur à Lure.



DÉCOUVREZ LE MAÎTRE DE LURE À L'ENVERS

en scannant ce QR code.

Une fois les missions terminées,
scannez-le pour découvrir la créature
qui règne sur Lure à l'envers.



PARTICIPEZ AU TIRAGE AU SORT!

Vous avez accompli toutes les missions
et percé les mystères de **Lure à l'Envers** ?

Complétez vos coordonnées ci-dessous et déposez
votre bulletin à l'accueil ou dans la boîte aux lettres
de la mairie pour participer au tirage au sort.



VOS COORDONNÉES



NOM : _____



PRÉNOM : _____



CODE POSTAL : _____

COMMUNE : _____



ADRESSE MAIL : _____



TÉLÉPHONE : _____



Pour que votre bulletin soit validé et participe au tirage au sort, il doit comporter
les réponses aux 4 missions ET vos coordonnées complètes.

Tout bulletin incomplet ne sera pas pris en compte.



UN SEUL BULLETIN PAR PERSONNE. Toute tentative de participation multiple
(plusieurs bulletins avec un même nom/prénom) entraînera l'annulation automatique
de tous les bulletins concernés.

ET VOUS, QU'EN AVEZ-VOUS PENSÉ ?

1

Souhaitez-vous une suite
de la saga du Sapeur de Lurreur
pour Halloween 2027 ?

☐ OUI

☐ NON

2

Quel autre nom auriez-vous donné
à la méchante créature
de Lure à l'Envers ?



TIRAGE AU SORT

VENDREDI 6 NOVEMBRE 2026

Jeu effectif du 17 octobre au 1er novembre 2026 inclus.



Le tirage au sort aura lieu le vendredi 6 novembre 2026
parmi les bulletins validés.



Les gagnants seront contactés à l'aide des coordonnées
renseignées ci-dessus.



Ils disposeront d'un délai de 4 semaines à compter du tirage
au sort pour retirer leur lot.



Passé ce délai, le lot sera remis en jeu
lors d'un prochain jeu concours.



PROTECTION DE VOS DONNÉES

Conformément à la réglementation relative à la protection des données personnelles (RGPD),
les informations recueillies sur ce bulletin sont utilisées uniquement pour l'organisation du jeu
et le tirage au sort. Elles ne sont ni conservées au-delà de la durée nécessaire à l'opération,
ni utilisées à d'autres fins, ni transmises à des tiers. À l'issue du jeu et après l'attribution des lots,
les données seront détruites. Vos droits d'accès, de rectification seront respectés.