



PIRATE'S QUEST

Pirate's Quest allie acteurs, effets spéciaux et décors recherchés pour offrir *une immersion totale* dans une aventure qui vous tiendra en haleine durant heure.

Les jeunes visiteurs recevront une Carte au trésor à compléter. Des lettres sont cachées tout au long du parcours : trouvez le mot-code pour obtenir une récompense !

Les photographies ne sont autorisées que dans les lieux signalés par un panneau « Photo Points ».

L'HISTOIRE

Scène I - L'ÉPAVE

Alors que la piraterie bat son plein, le royaume d'Angleterre décide d'envoyer une partie de sa flotte dans les Caraïbes pour enrayer ce phénomène. Le « Royal Anne » fait partie de ces vaisseaux : mais alors qu'il entame son périple, il s'échoue sur la côte sud des Cornouailles.

Scène II - LES CRIQUES DES CORNOUAILLES

Lorsqu'une personne est sauvée par un membre d'équipage, c'est notre devoir de pirate de la conduire au navire du Capitaine. Les jeunes matelots doivent désormais jurer fidélité en récitant le serment de Parlay (**Levez votre main droite et répétez ce que dit le pirate**).

Scène III - LES CORNOUAILLES : TERRE DE LÉGENDES

Rencontrez le puissant Roi Arthur (qui a réussi à déloger l'épée de son rocher), l'astucieux magicien Merlin et l'imposant géant Bolster. Mais faites attention aux peuples féériques et malicieux qui peuplent les Cornouailles : les Spriggans et les Knockers !

Scène IV - LE PASSAGE DU CONTREBANDIER

Le Roi des Piskies des Cornouailles va éclairer ce passage secret habituellement emprunté par les contrebandiers, les pirates et les hors-la-loi. **Veillez attendre devant l'entrée : un pirate va venir vous chercher.**

Scène V - LE PORT

La ville de Newquay était autrefois connue sous le nom de Towan Blystra, ce qui signifie « colline exposée au vent » en cornique. Son nom actuel est dû à la construction d'un « nouveau quai » au XVI^e siècle, ou « new quay » en anglais.

Vous avez sûrement vu les pirates que l'on a menés à la potence. Une fois pendus, les corps des pirates sont laissés à la vue de tous durant trois jours et trois nuits.

Contrairement aux pirates, les personnes qui n'ont jamais mis un pied en mer sont condamnés au pilori.

Scène VI - LA TAVERNE

Lorsque que les pirates posent pied à terre, ils doivent préparer leur navire pour son prochain voyage. Une fois ce long travail achevé, ils se précipitent dans les tavernes pour dilapider leur trésor en jeux et en alcool - les pirates préfèrent le rhum car c'est ce qu'il y a de moins cher.

Scène VII - PASSAGE SINISTRE / PASSAGE SÛR

L'itinéraire sûr vous mènera directement au navire. L'itinéraire sinistre risque de vous donner des frissons.

Le groupe peut se scinder s'il souhaite emprunter des chemins différents.

Veillez attendre dans le passage sûr : un pirate va venir vous chercher.

Scène VIII - LE PONT DU NAVIRE

À tribord (à droite), des pilleurs d'épave des Cornouailles guettent et se tiennent prêts à détrousser toute âme imprudente qui aurait le malheur de s'échouer contre ces falaises. À bâbord (à gauche), un prisonnier est condamné à subir le supplice de la planche... une pratique fictive qui a été rendue célèbre par le roman « L'Île au trésor ».

Scène IX - LA CALE

Regardez à travers les hublots pour découvrir les châtiments que les pirates infligeaient. Si vous avez de la chance, vous apercevrez peut-être le pays englouti de Lyonesse ou la célèbre sirène des Cornouailles. Explorez la cabine du Capitaine avant de regagner la terre ferme et le XXI^e siècle !

Merci, nous espérons que vous avez apprécié votre voyage au temps des pirates.

Avant de partir, veuillez rendre cet exemplaire traduit à l'accueil.