THE GREAT GROUÏÏK QUEST

UN PETIT RAPPEL HISTORIQUE

Le 25 Décembre 2013 à 03h13, une pluie de cochons s'est abattue sur notre belle cité.

Depuis cette date des forces maléfiques inconnues perturbent la vie des habitants de plus en plus souvent et de plus en plus intensément, comme si elles étaient annonciatrices d'un horrible évènement à venir...

Le lait caille en moins de 10 secondes, les poules pondent des oeufs cubiques, le punch se gélifie dès qu'on le verse dans un verre, les toilettes se bouchent instantanément, les blondes font des réflexions sensées, et surtout... des bruits et musiques bizarres venant de nulle part, assaillent les oreilles des Pansardiens.

En Août 2013, Jimmy VON MAMADOU SÉQUILÉ, Seigneur de San Pansardos (De famille Hispano-Germanique et élevé au Sénégal), s'était rendu dans la République des Bananas pour quérir l'aide des chevaliers révolutionnaires Bananyens.

Vous avez répondu présent en grand nombre, et vous êtes maintenant avec nous pour nous aider à vaincre les forces du mal.

LA GREAT GROUÏÏK QUEST, QU'EST-CE QUE C'EST ?

C'est la Quête ultime que vous allez mener, en équipe, pendant votre séjour au Royaume pour tenter de vaincre les forces qui nous menasssss…

A l'Auberge du COCHON FRINGANT, vous trouverez (outre la célèbre bière royale, AMBAR) une carte géante du Royaume de SAN PANSARDOS, quadrillée en 7 x 7, soit 49 cases.
Sur cette carte est matérialisée, la progression des forces du mal dans le Royaume.

Comme vous pourrez le constater, 19 lieux mythiques ont déjà été envahis par le mal.
Nos héroïques Chevaliers et fonctionnaires y sont paralysés, prostrés, incapables de faire le moindre mouvement, ni d'émettre le moindre son.

Votre rôle consistera à vous rendre dans un maximum de ces lieux pour vous y faire prendre en photo (si possible avec votre bannière), exactement au même endroit, et sous le même angle, que sur chacune des photos de la carte (que vous pouvez aussi trouver ci-après).

A votre retour à LIGÜERRE, vous remettrez vos photos (carte mémoire) à SÉBASTIEN, notre ARTISAN FOUGERAIS, qui les imprimera et les collera sur la carte géante à l'endroit approprié.

Vous marquerez les points correspondants à la case, sachant que plus on s'éloigne de la case de LIGÜERRE (Avec le rond bleu), plus les cases rapportent des points.

Exemple :
La case E7 se trouvant à 4 cases de distance de LIGÜERRE (en comptant celle-ci), elle vaut donc QUATRE points (La case LIGÜERRE valant elle-même UN point).

QUELQUES REGLES TRES IMPORTANTES

1 – IL NE SERVIRA A RIEN DE FONCER SUR LES ROUTES POUR REVENIR LES PREMIERS :

En effet, c'est le nombre de visages présents sur la photo qui sera déterminant :

- Chaque visage de PARTICIPANT aux RCL 2014 vaudra UN (donc déplacez-vous en groupe).
- Chaque visage de PERSONNE EXTERIEURE aux RCL 2014 vaudra DEUX (donc interpellez les touristes ou locaux tout autour de vous pour les inclure dans votre photo).
- Tous les visages devront être tournés vers l'objectif, et souriants !

Donc, si vous remettez votre photo à SÉBASTIEN à 16h00, et qu'une autre équipe lui remet le lendemain une photo du même lieu mais avec plus de visages (PARTICIPANTS ou EXTERIEURS), celle-ci sera collée par dessus la votre !

Ce qui compte, ce n'est donc pas la vitesse à laquelle vous réaliserez votre quête, mais plutôt le nombre de visages présents vos photos et le moment où les remettrez.

Néanmoins n'attendez pas trop, car vous pourriez bien avoir des surprises !

3 – ET SI ON FAIT UNE LIGNE COMME AU MORPION ?

Si vous faites une ligne continue de QUATRE cases, horizontale, verticale ou diagonale (avec vos photos sur la carte géante), vous aurez un BONUS de CINQ POINTS.
Si vous faites une ligne continue de CINQ cases, vous aurez un BONUS de DIX POINTS.
Pour une ligne continue de SIX cases, le BONUS sera de QUINZE POINTS.
Et pour une ligne de SEPT cases, le BONUS sera de VINGT POINTS.

4 – ET LE COCHON JOKER ?

Si un VRAI COCHON (Vivant !) est présent sur votre photo, face tournée vers l'objectif, votre photo ne pourra JAMAIS être superposée par une autre sur la carte géante.

5 – QUELLE EST L'HEURE LIMITE POUR REMETTRE SES PHOTOS ?

Chaque jour vous pourrez remettre vos photos à SÉBASTIEN entre 10h00 et 18h00.

6 – COMMENT ON GAGNE LES AUTRES CASES (OÙ IL N'Y A PAS DE POINT ROUGE) ?

Chaque soir vous aurez la possibilité de gagner DEUX autres cases (Choisies par les GO).
Une première au moment de l'apéritif, avec un petit jeu collectif rapide.
Une deuxième au moment du mini Show de la soirée (vers 22h30/23h00).

QUELLES SONT LES AUTRES FAÇON DE GAGNER DES CASES ?

1 – LA SEVEN COUËNNE :

Chaque soir, vous aurez la possibilité de lancer UN défi à 6 adversaires. Juste après que le CRIEUR PUBLIC ai annoncé le classement du jour, le premier qui s'empare de son micro en criant ***« GOD SAVE THE COUËNNE ! »*** (Tout le monde devra alors répondre ***« ANDOUYELOUYA ! »***), pourra immédiatement défier 6 autres joueurs à l'un des 7 jeux suivants :

- **CITADELLES**
- **MASCARADE**
- **PIT**
- **PANIC LAB**
- **C'EST PAS FAUX**
- **UNANIMO**
- **RICOCHET ROBOT**

Ces 7 jeux seront disponibles sur demande auprès du CRIEUR PUBLIC.
Le joueur qui aura défié les 6 autres (un adversaire par équipe) aura le choix du JEU et de la CASE.

Il ne pourra y avoir qu'UN seul défi SEVEN COUËNNE par soir.
La partie se jouera en fin de soirée, après le mini Show du soir et la DANCING COUËNNE.

2 – LA DANCING COUËNNE :

Chacun des 4 premiers soirs, juste après le dîner et le Mini Show de la soirée, nous vous proposerons une petite initiation à la danse médiévale (pendant 10 à 15 minutes). Dès que vous verrez apparaître le panneau DANCING COUËNNE à l'écran, vos tuteurs vous feront faire une ronde pour apprendre un pas très simple. La séance sera animée par le fameux orchestre médiéval, le **« DOUBLE COUËNNE BAND »**.

Le Jeudi soir, une autre façon de marquer des points, sera de participer au grand concours de danse médiévale en équipe, et d'éblouir le Jury par votre prestation !

3 – LE MATCH DE GOURET MEDIEVAL :

Le Mardi 19 Août 2014 à 17h00 (sur le terrain de Hand-ball, face au village), vous pourrez participer à un grand match de GOURET, un sport médiéval méconnu qui se joue avec des manches à balais et un anneau en plastique ou en cuir… et sur Rollers. Si vous voulez y participer et marquer des points pour votre équipe, il vous faudra avoir apporté vos Rollers et vos protections.

4 – LA KING COUËNNE CAM COMPETITION ET LA TROUBADOUR ACADEMY :

Les 3 premiers au classement, de chacune de ces 2 compétitions rapporteront également DIX points à leur équipe. Le joueur qui totalisera le plus de points en cumulant les 2 compétitions remportera son séjour pour les RCL 2015 !

ET COMMENT ON GAGNE ?

Chaque soir, juste avant le jeu apéritif, le CRIEUR PUBLIC annoncera quelle est l'équipe qui était en tête, ce jour, à 18h00.

Le Samedi soir à 18h00, le classement final sera arrêté.
L'équipe qui terminera en tête aura sauvé le Royaume et disposera de 5 minutes pour aller chercher un jeu (chacun) dans la SALLE DU DRACHON, puis l'équipe suivante, etc… jusqu'à la dernière équipe, qui prendra les restes, sous les huées de ses adversaires !

QUELQUES CONSEILS AVISÉS POUR ÊTRE LES MEILLEURS !

Organisez votre Quête avec les autres membres de votre équipe, et répartissez-vous les lieux et tâches. En cas de doute, n'hésitez pas à demander conseil à votre TUTEUR, il est là pour ça !

Profitez-en pour visiter la région qui est vraiment très belle.

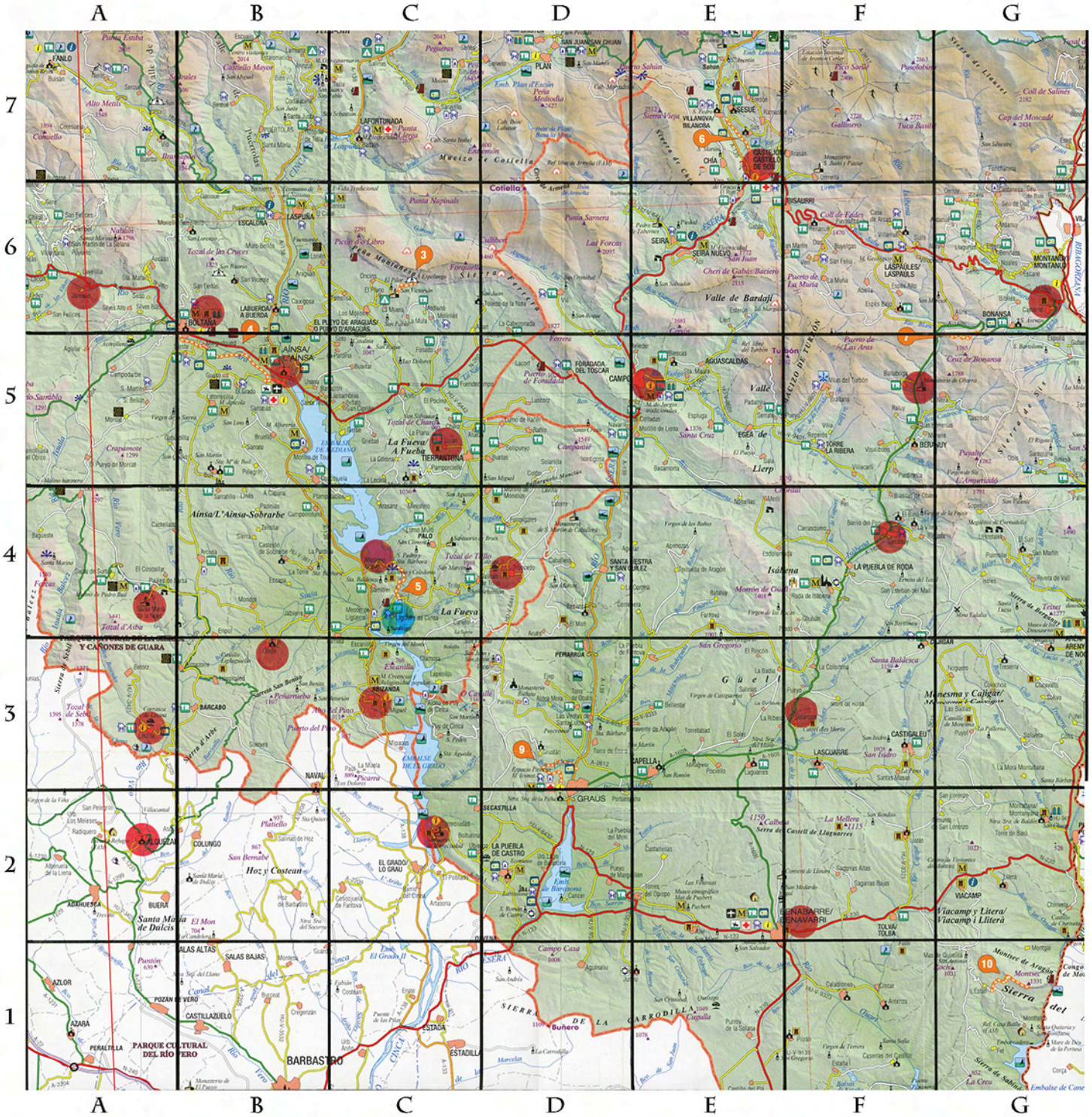
Inutile de foncer sur les routes, privilégiez plutôt la quantité de visages (PARTICIPANTS et surtout EXTERIEURS, voire avec un VRAI COCHON dans vos bras !).

Choisissez le bon moment pour remettre vos photos, mais n'attendez pas trop car…

Motivez votre équipe pour remporter les cases qui seront mises en jeu pendant le jeu apéritif et le mini Show de la soirée.

THE GREAT GROÜÏÏK QUEST

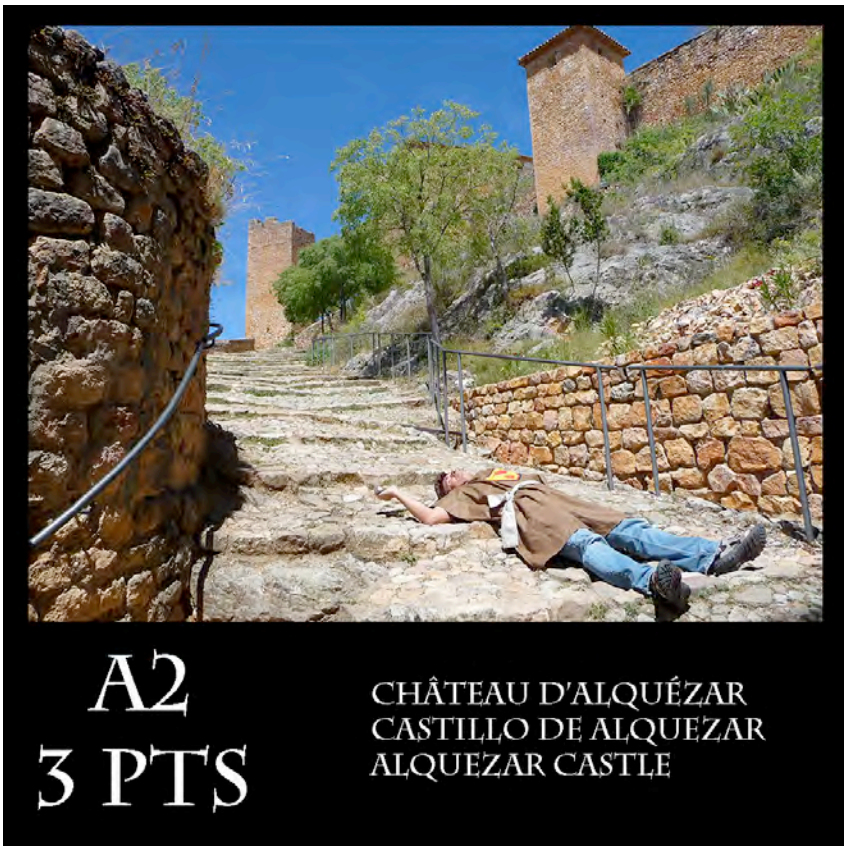
CHAQUE POINT ROUGE REPRÉSENTE UN LIEU QUI A ÉTÉ ENVAHI PAR LES FORCES OBSCURES
CADA PUNTO ROJO REPRESENTA UN LUGAR INVADIDO POR LAS FUERZAS OBSCURAS
EACH RED POINT REPRESENTS A PLACE WHICH IS INVADED BY THE DARK FORCES



EN ROUGE, LES LIEUX ENVAHIS PAR LES FORCES DU MAL.
RETROUVEZ LES EN DETAIL DANS LES PHOTOS CI-APRES.
EN BLEU, LIGÜERRE DE CINCA, CAPITALE DU PRESTIGIEUX ROYAUME DE SAN PANSARDOS.

EN ROJO, LOS LUGARES INVADIDOS POR LAS FUERZAS OBSCURAS.
DESCUBRIRLOS EN DETALLE EN LAS PAGINAS SIGUIENTES.
EN AZUL, LIGÜERRE DE CINCA, CAPITAL DEL PODEROSO REINO DE SAN PANSARDOS.

IN RED, YOU CAN FIND ALL THE PLACES WHICH ARE INVADED BY THE DARK FORCES.
GIVE A LOOK AT ALL THESE PLACES ON THE NEXT PAGES.
IN BLUE, LIGÜERRE DE CINCA, THE CAPITAL OF THE POWERFUL SAN PANSARDOS KINGDOM.

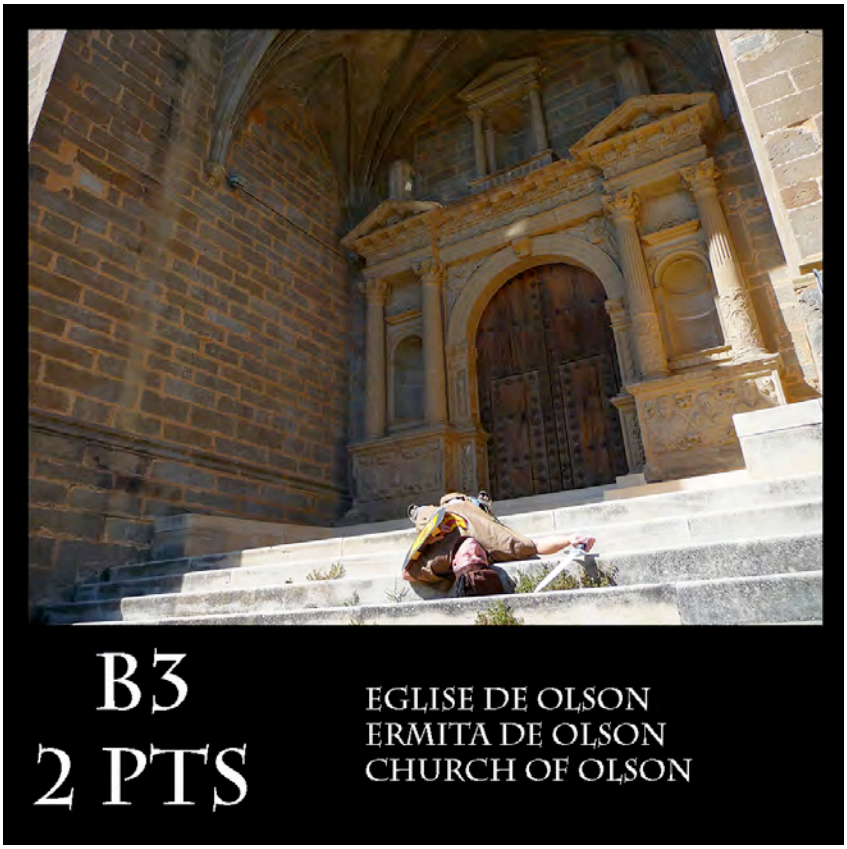


Château d'ALQUÉZAR
Castillo de ALQUEZAR
ALQUEZAR Castle

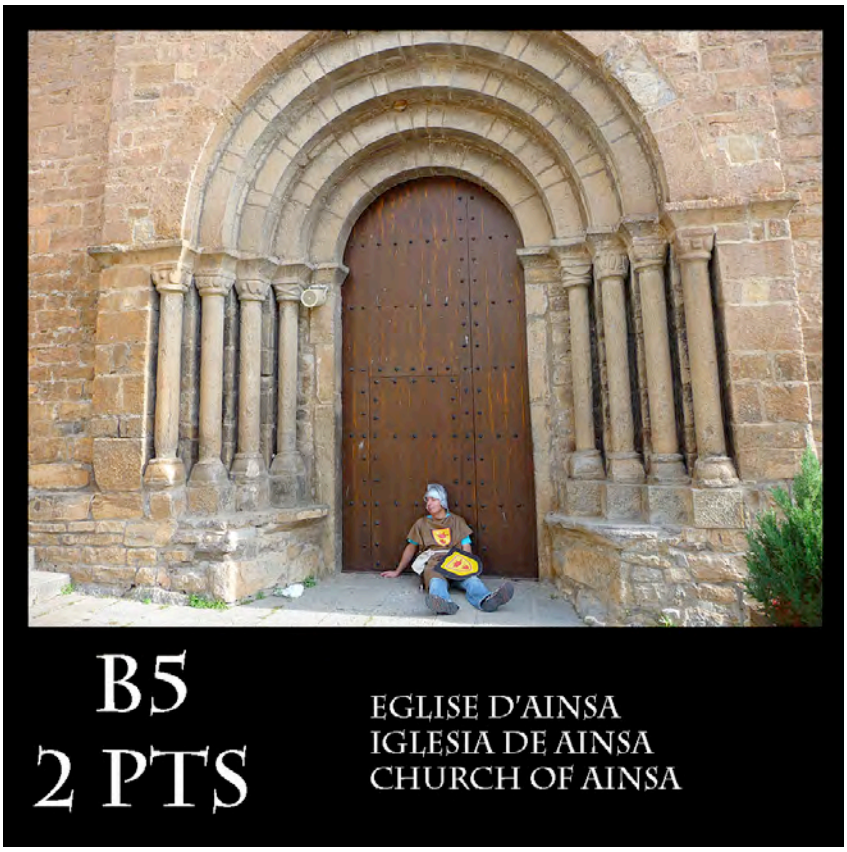
Chêne Millénaire de LECINA
Carasca Milenaria de LECINA
LECINA's Millenial Oak

Monastère de SANTA MARIA DE LA NUEZ
Monasterio de SANTA MARIA DE LA NUEZ
SANTA MARIA DE LA NUEZ MONASTERY

Village abandonné de JANOVAS
Pueblo abandonado de JANOVAS
Deserted village of JANOVAS

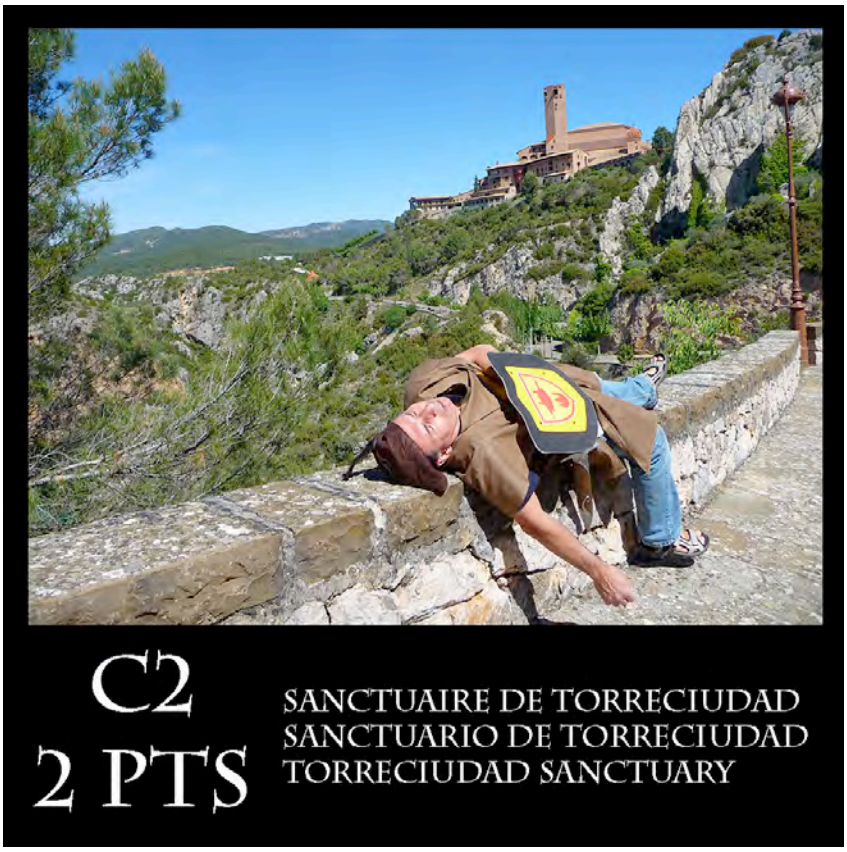


Église d'OLSON
Ermita de OLSON
Church of OLSON



Église d'AINSA
Iglesia de AINSA
Church of AINSA

Château de BOLTAÑA
Castillo de BOLTAÑA
BOLTAÑA castle



Sanctuaire de TORRECIUDAD
Sanctuario de TORRECIUDAD
TORRECIUDAD sanctuary

Tour d'ABIZANDA
Torre de ABIZANDA
ABIZANDA tower

Église engloutie du MEDIANO
Iglesia sumergida del MEDIANO
Immersed church of the MEDIANO

Maison fortifiée de LUJÁN
Casa-Torre de LUJÁN
Tower-House of LUJÁN

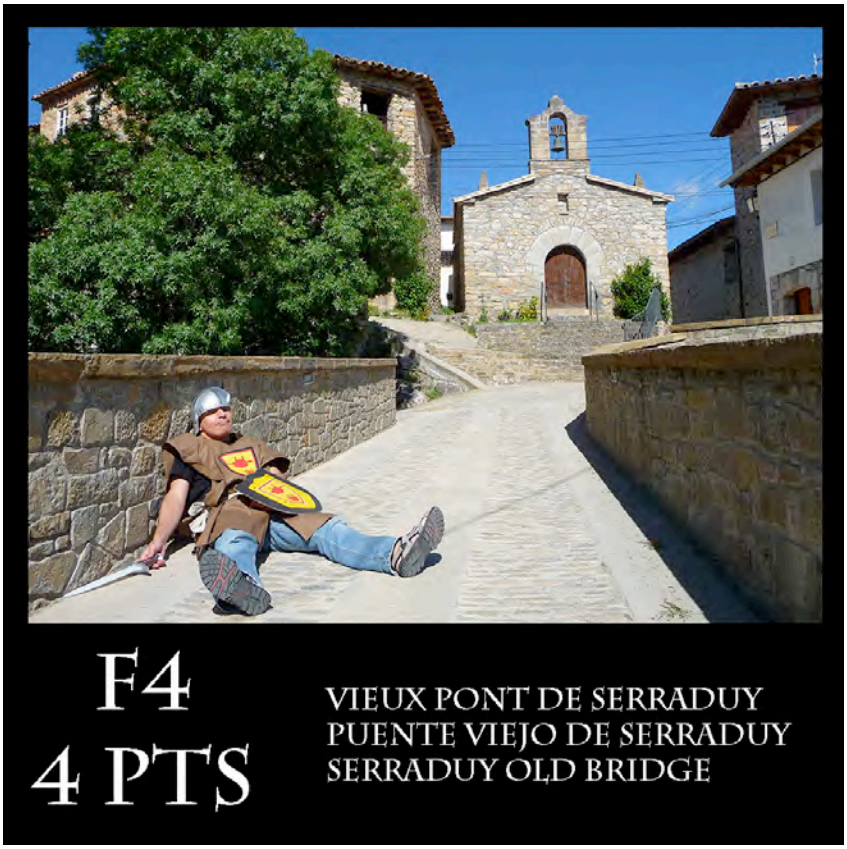
Village de TRONCEDO
Pueblo de TRONCEDO
TRONCEDO village

Musée des jeux traditionnels de CAMPO
Museo de los juegos tradicionales de CAMPO
Traditional games Museum of CAMPO

Village de SOS
Pueblo de SOS
SOS village

Château de BENABARRE
Castillo de BENABARRE
BENABARRE castle

Village abandonné de SALANOBA
Pueblo abandonado de SALANOBA
Deserted village of SALANOBA



Vieux pont de SERRADUY
Puente viejo de SERRADUY
SERRADUY old bridge

Monastère de OBARRA
Monasterio de OBARRA
OBARRA Monastery

Château de CASTARNÉ
Castillo de CASTARNÉ
CASTARNÉ castle