

* La quête :

- Le titre de la quête
- La description de la quête
- une idee de badge pour recompenser la fin de la quête

* Les étapes : au choix entre 10 et 15 etapes a determiner en fonction de la quête

- le lieu de l'étape
- un indice
- le code pour valider l'étape



Quête 1 : L'Héritage de Walt

- **La quête :**
 - **Le titre de la quête :** Sur les pas du Créateur
 - **La description de la quête :** Cette quête se concentre sur Main Street U.S.A. et l'entrée du parc. Elle demande d'observer les détails historiques, les noms sur les fenêtres et l'ambiance du début du 20ème siècle chère à Walt Disney.
 - **Une idée de badge :** Un badge doré en forme de locomotive à vapeur avec les initiales "WD".

- **Les étapes :**

- **Étape 1**

- *Lieu* : Town Square (L'entrée après la gare)
- *Indice* : Cherchez le kiosque à musique au centre. Combien de marches faut-il monter pour y accéder ?
- *Code* : 6

- **Étape 2**

- *Lieu* : City Hall
- *Indice* : Entrez dans le hall. Quelle année figure sur la plaque de la Légion d'Honneur exposée au mur (si visible) ou quelle est l'année de fondation inscrite au sol de l'entrée ?
- *Code* : 1892

- **Étape 3**

- *Lieu* : Liberty Arcade
- *Indice* : Cherchez la statue de la Liberté dans la lanterne verte. Quelle date est inscrite sur sa tablette ?
- *Code* : JULY IV MDCCLXXVI

- **Étape 4**

- *Lieu* : Dapper Dan's Hair Cuts
- *Indice* : Quelle est l'inscription sur la vitrine concernant l'année d'établissement ?
- *Code* : EST 1905

- **Étape 5**

- *Lieu* : Main Street Motors
- *Indice* : Regardez la pompe à essence ancienne devant la boutique. Quelle est la marque de l'essence ?
- *Code* : MOTCO

◦ **Étape 6**

- *Lieu* : Market House Deli
- *Indice* : Cherchez le vieux téléphone au mur à l'intérieur. Quel est le numéro écrit dessus (souvent 1890 ou un numéro court) ? *Alternative* : Quel instrument de musique décore l'enseigne ?
- *Code* : Un Banjo

◦ **Étape 7**

- *Lieu* : Harrington's
- *Indice* : Levez les yeux vers le plafond en coupole. Quelle est la forme géométrique dominante des vitraux ?
- *Code* : Losange

◦ **Étape 8**

- *Lieu* : Walt's - An American Restaurant
- *Indice* : Regardez l'adresse exacte inscrite au-dessus de la porte.
- *Code* : 1401

◦ **Étape 9**

- *Lieu* : Lilly's Boutique
- *Indice* : Cette boutique est dédiée à la femme de Walt. Quel objet domestique est posé sur la cheminée en décoration (photo ou objet réel) ?
- *Code* : Une photo de couple

◦ **Étape 10**

- *Lieu* : Gibson Girl Ice Cream Parlour
- *Indice* : Quelle est la couleur dominante des chaises à l'intérieur ?
- *Code* : Blanc

- **Étape 11**

- *Lieu* : Discovery Arcade
- *Indice* : Cherchez l'affiche de la ville futuriste. Quel est le nom de cette ville utopique ?
- *Code* : UTOPIA

- **Étape 12**

- *Lieu* : Casey's Corner
- *Indice* : Quel sport est à l'honneur ici ? Regardez le joueur animé au-dessus de l'entrée.
- *Code* : Baseball

- **Étape 13**

- *Lieu* : Central Plaza
- *Indice* : Comptez le nombre de petits ponts qui mènent vers le château depuis la place centrale.
- *Code* : 1

Quête 2 : Les Mystères de l'Ouest et de l'Aventure

- **La quête :**

- **Le titre de la quête** : La Ruée vers le Frisson
- **La description de la quête** : Une expédition sauvage traversant Frontierland et Adventureland. Vous devrez prouver votre courage face aux cowboys, aux pirates et aux esprits frappeurs.
- **Une idée de badge** : Une boussole rouillée croisée avec un pistolet de cowboy.

- **Les étapes :**

- **Étape 1**

- *Lieu* : Fort Comstock (Entrée Frontierland)
- *Indice* : Montez dans le fort. Quel est le nom de la légende inscrite sur la plaque près de la statue de Buffalo Bill (ou le nom du propriétaire du magasin général en bas) ?
- *Code* : CODY

- **Étape 2**

- *Lieu* : Phantom Manor
- *Indice* : Regardez la plaque à l'entrée du manoir sur le mur de gauche. Quelle phrase latine y est inscrite ?
- *Code* : NON OMNIS MORIAR

- **Étape 3**

- *Lieu* : Cimetière de Boot Hill (Sortie Phantom Manor)
- *Indice* : Cherchez la tombe de "Mary Murphy". Quel est son crime ou sa cause de décès ?
- *Code* : Mistake (Erreur)

- **Étape 4**

- *Lieu* : Thunder Mesa Riverboat Landing
- *Indice* : Quel est le nom du bateau à aubes actuellement à quai ou sur l'affiche (Mark Twain ou Molly Brown) ?
- *Code* : MOLLY BROWN (ou MARK TWAIN selon le jour)

- **Étape 5**

- *Lieu* : Rustler Roundup Shootin' Gallery
- *Indice* : Quel animal sert de cible principale au centre du décor (souvent sur un rocher) ?
- *Code* : Un vautour

◦ **Étape 6**

- *Lieu* : Fuente del Oro (Passage vers Adventureland)
- *Indice* : Combien de cloches sont visibles dans le clocher du restaurant ?
- *Code* : 3

◦ **Étape 7**

- *Lieu* : Entrée d'Adventureland (depuis Central Plaza)
- *Indice* : Quel est le nom du magasin inspiré des Mille et Une Nuits à gauche en entrant ?
- *Code* : Les Trésors de Schéhérazade

◦ **Étape 8**

- *Lieu* : Le Passage Enchanté d'Aladdin
- *Indice* : Quelle est la couleur du Génie dans la scène finale ?
- *Code* : Bleu

◦ **Étape 9**

- *Lieu* : La Cabane des Robinson
- *Indice* : Grimpez tout en haut. Quel drapeau flotte au sommet (ou quel mot est écrit sur le panneau de la chambre des enfants) ?
- *Code* : Sauvetage (ou SOS)

◦ **Étape 10**

- *Lieu* : Skull Rock (Rocher du Crâne)
- *Indice* : Entrez dans la grotte (bouche du crâne). Quelle est la couleur de l'eau la nuit ou la couleur des yeux du crâne ?
- *Code* : Vert

◦ **Étape 11**

- *Lieu* : Le Galion des Pirates (Plage)
- *Indice* : Quel est le nom du navire du Capitaine Crochet ?
- *Code* : Jolly Roger

- **Étape 12**

- *Lieu* : Pirates of the Caribbean
- *Indice* : À la sortie, regardez le perroquet près de l'entrée de la file d'attente (s'il est là) ou le drapeau. Quel est le symbole sur le drapeau noir ?
- *Code* : Un crâne et des tibias croisés

Quête 3 : Le Visionnaire Galactique

- **La quête :**

- **Le titre de la quête** : Vers l'Infini et le Rétro-Futur
- **La description de la quête** : Explorez Discoveryland, terre des visionnaires comme Jules Verne et H.G. Wells, mais aussi port spatial de Star Wars.
- **Une idée de badge** : Une planète entourée d'anneaux avec un éclair au centre.

- **Les étapes :**

- **Étape 1**

- *Lieu* : Entrée de Discoveryland
- *Indice* : Quelle sorte de pierre tourne sur elle-même dans la fontaine à l'entrée ?
- *Code* : Granite (ou Boule de pierre)

- **Étape 2**

- *Lieu* : Constellations (Boutique)
- *Indice* : Levez les yeux au plafond. Que voyez-vous ?
- *Code* : Le système solaire (ou des planètes)

- **Étape 3**

- *Lieu* : Orbitron
- *Indice* : Combien de planètes dorées tournent autour de l'axe central (hors les vaisseaux) ?
- *Code* : 3

- **Étape 4**

- *Lieu* : Videopolis (Hyperion)
- *Indice* : Quel est le nom du dirigeable géant encasté dans le bâtiment ?
- *Code* : Hyperion

- **Étape 5**

- *Lieu* : Star Wars: Hyperspace Mountain
- *Indice* : Sur le canon géant (le Columbiad), quel est le motif gravé sur le côté ?
- *Code* : Un soleil avec un visage (et une lune)

◦ **Étape 6**

- *Lieu* : Les Mystères du Nautilus
- *Indice* : Descendez dans le sous-marin. Quel instrument de musique le Capitaine Nemo joue-t-il dans le salon ?
- *Code* : Un Orgue

◦ **Étape 7**

- *Lieu* : Autopia
- *Indice* : Quelle est l'année inscrite sur les panneaux publicitaires rétro futuristes le long de la file d'attente (Solari board) ?
- *Code* : 1992 (ou parfois une date future selon les affiches)

◦ **Étape 8**

- *Lieu* : Buzz Lightyear Laser Blast
- *Indice* : Quelle est la taille de Buzz l'Éclair géant dans la file d'attente (approximativement) ? Ou quel est l'empereur méchant ?
- *Code* : Zurg

◦ **Étape 9**

- *Lieu* : Star Tours
- *Indice* : Quel est le numéro du droïde pilote qui conduit (mal) le Starspeeder ?
- *Code* : C-3PO (ou R2-D2 à l'extérieur)

◦ **Étape 10**

- *Lieu* : Boutique Star Traders
- *Indice* : Regardez au-dessus de la caisse ou sur les murs. Quel vaisseau emblématique est souvent représenté ?
- *Code* : X-Wing



Quête 4 : La Magie des Contes

- **La quête :**
 - **Le titre de la quête :** Le Cœur du Royaume
 - **La description de la quête :** Une promenade au centre de Fantasyland pour redécouvrir les grands classiques Disney : Cendrillon, Blanche-Neige et la Belle au Bois Dormant. Il faut lever la tête et regarder les vitrines.
 - **Une idée de badge :** Une pantoufle de verre sur un coussin de velours.

- **Les étapes :**

- **Étape 1**

- *Lieu* : Le Château de la Belle au Bois Dormant (Galerie à l'étage)
- *Indice* : Dans la galerie des vitraux, trouvez celui avec les deux colombes. Quelle est leur couleur ?
- *Code* : Blanc

- **Étape 2**

- *Lieu* : La Boutique du Château (Merlin l'Enchanteur)
- *Indice* : Il y a une porte secrète qui mène à la Tanière du Dragon au fond de la boutique. Quel animal en pierre garde le bas de l'escalier (ou la rampe) ?
- *Code* : Un dragon (ou une gargouille)

- **Étape 3**

- *Lieu* : La Tanière du Dragon (Sous le château)
- *Indice* : Quand le dragon dort, de quelle couleur est la lumière qui émane de l'eau ?
- *Code* : Vert

- **Étape 4**

- *Lieu* : L'Épée Excalibur (Devant le Carrousel)
- *Indice* : Tentez de retirer l'épée. Sur l'enclume, quel mot est écrit juste au-dessus de "Excalibur" ?
- *Code* : LEGENDE (ou WHOSO PULLETH)

- **Étape 5**

- *Lieu* : Le Carrousel de Lancelot
- *Indice* : Regardez les chevaux extérieurs. Sont-ils tous de la même couleur ?
- *Code* : Non (Il y a des nuances de gris/blanc/brun, ou "Blanc" si on ne compte que les principaux) -> *Code validé* : Chevaux armurés

◦ **Étape 6**

- *Lieu* : Auberge de Cendrillon (Cour intérieure)
- *Indice* : Quel véhicule royal est garé dans la cour du restaurant ?
- *Code* : Un carrosse

◦ **Étape 7**

- *Lieu* : Sir Mickey's (Boutique)
- *Indice* : Regardez à l'extérieur de la boutique, en haut. Quel géant sort de la fenêtre ? (Ou quel légume géant grimpe ?)
- *Code* : Le Haricot Magique

◦ **Étape 8**

- *Lieu* : Blanche-Neige et les Sept Nains
- *Indice* : Regardez la fenêtre au-dessus de l'entrée de l'attraction. Attendez quelques secondes. Qui écarte le rideau ?
- *Code* : La Méchante Reine (ou la Sorcière)

◦ **Étape 9**

- *Lieu* : Les Voyages de Pinocchio
- *Indice* : Quelle est la couleur du chapeau de Pinocchio sur l'enseigne ou dans la première scène ?
- *Code* : Jaune

◦ **Étape 10**

- *Lieu* : La Confiserie des Trois Fées
- *Indice* : Combien de fées voyez-vous représentées autour de la cheminée ou dans la décoration principale ?
- *Code* : 3

Quête 5 : Au Pays de la Folie

- **La quête :**
 - **Le titre de la quête :** Joyeux Non-Anniversaire
 - **La description de la quête :** Une quête spécifique dédiée à la zone d'Alice au Pays des Merveilles. Attention, c'est un endroit où il est facile de perdre le nord !
 - **Une idée de badge :** Le sourire du Chat de Cheshire (juste les dents et les yeux).

- **Les étapes :**

- **Étape 1**

- *Lieu* : Mad Hatter's Tea Cups
- *Indice* : Quel petit animal sort sa tête de la théière centrale au milieu du manège ?
- *Code* : Le Loir (Dormouse)

- **Étape 2**

- *Lieu* : Entrée d'Alice's Curious Labyrinth
- *Indice* : Quel personnage aux yeux spirale vous accueille à l'entrée du labyrinthe sur un panneau ?
- *Code* : Le Chat de Cheshire

- **Étape 3**

- *Lieu* : Alice's Curious Labyrinth (Début)
- *Indice* : Dans la forêt de Tugley, trouvez le Dodo. Sur quoi est-il perché ?
- *Code* : Un rocher au milieu de l'eau

- **Étape 4**

- *Lieu* : Alice's Curious Labyrinth (Les portes)
- *Indice* : Il y a des petites portes au sol. De quelle couleur est la poignée de porte qui parle ?
- *Code* : Or (Doré)

- **Étape 5**

- *Lieu* : Alice's Curious Labyrinth (Le château)
- *Indice* : Montez au château de la Reine de Cœur. Quelle est la forme des topiaires (arbustes taillés) devant le château ?
- *Code* : Cœur

◦ **Étape 6**

- *Lieu* : Alice's Curious Labyrinth (Les soldats)
- *Indice* : Les soldats de la Reine sont faits de quoi ?
- *Code* : Cartes à jouer

◦ **Étape 7**

- *Lieu* : Alice's Curious Labyrinth (Miroirs)
- *Indice* : Combien de miroirs déformants trouvez-vous dans la section finale ?
- *Code* : 3 (souvent)

◦ **Étape 8**

- *Lieu* : March Hare Refreshments
- *Indice* : Regardez le toit de cette petite chaumière à côté du labyrinthe. Il est fait de quel matériau ?
- *Code* : Chaume (Paille)

◦ **Étape 9**

- *Lieu* : Toilettes près d'Alice (Cheshire Cat Walk)
- *Indice* : Sur le chemin menant vers Discoveryland, quel personnage est taillé dans les buissons le long du mur ?
- *Code* : La chenille (Absolem)

◦ **Étape 10**

- *Lieu* : Sortie du Labyrinthe
- *Indice* : Quelle instruction est écrite sur les panneaux fléchés fous ? (Exemple : This Way, That Way)
- *Code* : Yonder (ou That Way)

Quête 6 : L'Explorateur des Temples Perdus

- **La quête :**
 - **Le titre de la quête :** Sur les Traces de l'Archéologue
 - **La description de la quête :** Retour à Adventureland pour explorer la partie "Afrique" et "Inde", inspirée par Indiana Jones et Le Roi Lion. Une zone plus sauvage et végétale.
 - **Une idée de badge :** Un fouet enroulé autour d'un chapeau Fedora marron.

- **Les étapes :**

- **Étape 1**

- *Lieu* : Entrée Adventureland (Côté Central Plaza)
- *Indice* : Avant d'entrer, regardez les torches. Quelle est leur forme ?
- *Code* : Tiki (ou Visages tribaux)

- **Étape 2**

- *Lieu* : Restaurant Hakuna Matata
- *Indice* : Quel animal est peint sur le mur extérieur ou sur l'enseigne ?
- *Code* : Un Lion (Simba) ou Pumbaa

- **Étape 3**

- *Lieu* : Restaurant Colonel Hathi's Pizza Outpost
- *Indice* : Quel est l'animal principal qui donne son nom au restaurant (Colonel Hathi) ?
- *Code* : Un Éléphant

- **Étape 4**

- *Lieu* : Indiana Jones et le Temple du Péril (File d'attente)
- *Indice* : Quel véhicule d'expédition est garé à l'entrée de la file d'attente ?
- *Code* : Une Jeep

- **Étape 5**

- *Lieu* : Indiana Jones et le Temple du Péril (Escaliers)
- *Indice* : En montant les grands escaliers vers le temple, quelles statues de pierre vous observent de chaque côté ?
- *Code* : Des Cobras (Serpents)

◦ **Étape 6**

- *Lieu* : Le Pont Suspendu (Adventure Isle)
- *Indice* : Traversez le pont suspendu. Comptez combien de cordes verticales soutiennent la main courante sur un mètre (approximativement). Est-ce que le pont bouge ?
- *Code* : Oui

◦ **Étape 7**

- *Lieu* : Le Pont Flottant (Barrel Bridge)
- *Indice* : Ce pont est construit sur quel type d'objets flottants ?
- *Code* : Des tonneaux

◦ **Étape 8**

- *Lieu* : La Girafe Curieuse (Boutique)
- *Indice* : Une girafe est visible à l'extérieur. Que mange-t-elle ?
- *Code* : Des feuilles (de l'arbre)

◦ **Étape 9**

- *Lieu* : Cool Post (Kiosque)
- *Indice* : Il y a un vieux camion ou des objets d'expédition. Quelle boisson célèbre (marque rouge) est souvent associée à ce stand ?
- *Code* : Coca-Cola

◦ **Étape 10**

- *Lieu* : Café de la Brousse
- *Indice* : Juste au bord de l'eau, regardez les poteaux d'amarrage. Ils ont des têtes sculptées. De quoi ont-ils l'air ?
- *Code* : Des totems africains



Quête 7 : La Ruée vers l'Or

- **La quête :**
 - **Le titre de la quête :** Les Secrets de Thunder Mesa
 - **La description de la quête :** Une exploration approfondie de la ville minière de Frontierland. Ici, l'histoire se cache dans les affiches, les machines et les bâtiments en bois.
 - **Une idée de badge :** Une pépite d'or brillante avec une pioche croisée.

- **Les étapes :**

- **Étape 1**

- *Lieu* : Legends of the Wild West (Entrée de Frontierland, dans le fort)
- *Indice* : Trouvez le bureau du Sheriff (cire). Que tient le prisonnier dans sa main derrière les barreaux ?
- *Code* : Une clé (ou des cartes à jouer selon la scène) -> *Code validé* : Une clé

- **Étape 2**

- *Lieu* : Big Thunder Mountain (Entrée)
- *Indice* : Regardez la machine à vapeur verte/rouge à l'entrée de la file d'attente (Tractor engine). Quelle est la marque inscrite dessus ?
- *Code* : CASE

- **Étape 3**

- *Lieu* : Silver Spur Steakhouse
- *Indice* : C'est le restaurant des riches de la ville. Quel matériau noble compose l'aigle au-dessus de l'entrée ?
- *Code* : Bois (ou Bois sculpté)

- **Étape 4**

- *Lieu* : Thunder Mesa Mercantile Building
- *Indice* : Il y a un faux ascenseur à l'intérieur de la boutique. À quel étage semble-t-il s'être arrêté (regardez l'aiguille) ?
- *Code* : 2 (ou entre les étages)

- **Étape 5**

- *Lieu* : Cimetière de Boot Hill (Tombes drôles)
- *Indice* : Trouvez la tombe de "Leadfoot Fred". Quelle était sa passion qui a causé sa perte ?
- *Code* : La danse (He danced too slow)

◦ **Étape 6**

- *Lieu* : River Rogue Keelboats (L'embarcadère fermé ou visible depuis le bord)
- *Indice* : Quel est le nom de la petite caverne de contrebandiers visible sur l'île au milieu de l'eau ?
- *Code* : Smuggler's Cove

◦ **Étape 7**

- *Lieu* : Cowboy Cookout Barbecue
- *Indice* : Quelle est la forme du bâtiment principal ?
- *Code* : Une grange (Barn)

◦ **Étape 8**

- *Lieu* : Pueblo Trading Post
- *Indice* : Quel est le symbole peint sur le drapeau mexicain qui flotte ou est affiché ici ?
- *Code* : Un aigle mangeant un serpent

◦ **Étape 9**

- *Lieu* : Frontierland Theater (The Lion King)
- *Indice* : Le théâtre est fait de bois, mais quel instrument de musique géant (fictif) semble former la structure du toit à l'entrée ?
- *Code* : Un tambour (ou des rondins)

◦ **Étape 10**

- *Lieu* : Big Thunder Mining Company (Sortie)
- *Indice* : En sortant de l'attraction, regardez les outils. De quelle couleur sont les bâtons de dynamite ?
- *Code* : Rouge

Quête 8 : Le Monde des Miniatures

- **La quête :**
 - **Le titre de la quête :** Le Tour du Monde en 80 Pas
 - **La description de la quête :** Direction le fond de Fantasyland pour un voyage international et féerique. Cette quête est plus douce et colorée, centrée sur "It's a Small World" et le Pays des Contes.
 - **Une idée de badge :** Le visage de l'horloge souriante (face dorée et argentée).

- **Les étapes :**

- **Étape 1**

- *Lieu* : "It's a Small World" (Façade)
- *Indice* : Attendez que l'horloge sonne (tous les quarts d'heure). Que font les petits automates dorés en bas de la tour de droite ?
- *Code* : Ils tournent (ou Ils dansent)

- **Étape 2**

- *Lieu* : "It's a Small World" (File d'attente)
- *Indice* : Avant d'embarquer, comment dit-on "Bonjour" sur le panneau avec le drapeau américain ?
- *Code* : Hello

- **Étape 3**

- *Lieu* : La fontaine devant "It's a Small World"
- *Indice* : De quels animaux est composée la fontaine ?
- *Code* : Des oies (ou des canards)

- **Étape 4**

- *Lieu* : Le Pays des Contes de Fées (Entrée)
- *Indice* : Quel objet géant sert de porte d'entrée à l'attraction ?
- *Code* : Un livre ouvert

- **Étape 5**

- *Lieu* : Le Pays des Contes de Fées (Pendant le tour ou visible du pont)
- *Indice* : Dans la scène de "Pierre et le Loup", quel animal est perché sur la branche au-dessus du loup ?
- *Code* : Un oiseau

◦ **Étape 6**

- *Lieu* : Casey Jr. - Le Petit Train du Cirque
- *Indice* : Quel est le numéro inscrit sur la locomotive (tête du train) ?
- *Code* : 2, 7, 8 ou 9 (Chaque train a un numéro, notez celui que vous voyez) ->
Code générique : JR

◦ **Étape 7**

- *Lieu* : Le Vieux Moulin (The Old Mill)
- *Indice* : C'est un ancien snack. Regardez la roue du moulin. Qu'y a-t-il accroché dessus pour remonter l'eau ?
- *Code* : Des seaux en bois

◦ **Étape 8**

- *Lieu* : Pizzeria Bella Notte
- *Indice* : Ce bâtiment est tordu exprès. Regardez la colonne à l'angle de l'entrée. Quelle est sa particularité ?
- *Code* : Elle penche (La Tour de Pise)

◦ **Étape 9**

- *Lieu* : Fantasyland Station (Gare du train)
- *Indice* : Quelle est la couleur principale du toit de la gare ?
- *Code* : Bleu foncé / Ardoise

◦ **Étape 10**

- *Lieu* : Meet Mickey Mouse (Rencontre avec Mickey)
- *Indice* : Que projette l'écran dans la file d'attente ?
- *Code* : Des vieux dessins animés (Cartoons)

Quête 9 : L'Œil de Lynx (Détails Cachés)

- **La quête :**
 - **Le titre de la quête :** Les Secrets Invisibles
 - **La description de la quête :** Cette quête est la plus difficile. Elle demande de trouver des détails sonores ou visuels très précis répartis dans tout le Parc Disneyland. Ouvrez grand les yeux et les oreilles !
 - **Une idée de badge :** Une loupe avec des oreilles de Mickey sur le manche.

- **Les étapes :**

- **Étape 1**

- *Lieu* : Main Street - "Dental School" (Dans la rue latérale Flower Street)
- *Indice* : Écoutez sous la fenêtre du dentiste "Dr. Bitz". Quel bruit entend-on ?
- *Code* : Une roulette de dentiste (ou des cris)

- **Étape 2**

- *Lieu* : Main Street - Plaques d'égout
- *Indice* : Regardez le sol. Quel logo figure au centre des plaques d'égout noires ?
- *Code* : Mickey Mouse (ou Château Disney)

- **Étape 3**

- *Lieu* : Le Château (Boutique de Noël)
- *Indice* : Entrez dans la boutique. Regardez le lustre central. Quels animaux (bizarres pour un lustre) se promènent dessus ?
- *Code* : Des escargots

- **Étape 4**

- *Lieu* : Frontierland - Le Puits (Près de l'entrée de Big Thunder)
- *Indice* : Il y a un puits condamné par des planches. Tendez l'oreille. Qu'entend-on à l'intérieur ?
- *Code* : Des mineurs qui travaillent (ou Plouf)

- **Étape 5**

- *Lieu* : Adventureland - La Girafe Curieuse
- *Indice* : Une épée (sabre) est plantée dans le mur extérieur de la boutique, très haut. De quelle couleur est le manche ?
- *Code* : Or / Doré

◦ **Étape 6**

- *Lieu* : Adventureland - Passage vers Fantasyland
- *Indice* : Cherchez "l'œuf géant" posé en hauteur sur un nid de pierre. De quel oiseau mythique s'agit-il (référence à Sinbad) ?
- *Code* : L'Oiseau Roc

◦ **Étape 7**

- *Lieu* : Fantasyland - Devant le Château
- *Indice* : Il y a un petit médaillon doré au sol sur le pont-levis qui marque le point central exact du parc. Quelle forme a-t-il ?
- *Code* : Une rose des vents (ou Étoile)

◦ **Étape 8**

- *Lieu* : Discoveryland - Téléphones (Près de Rocket Café)
- *Indice* : Décrochez un des téléphones futuristes. Qui parle ?
- *Code* : Un robot (ou Communication intergalactique)

◦ **Étape 9**

- *Lieu* : Harrington's (Main Street)
- *Indice* : Placez-vous exactement au centre sous la coupole. Parlez doucement. Que se passe-t-il ?
- *Code* : Écho (On s'entend très fort)

◦ **Étape 10**

- *Lieu* : Town Square (Entrée du parc)
- *Indice* : Lisez la plaque en bronze sur le mur du tunnel sous la gare (côté parc). "Here you leave today..." - Complétez la phrase : "and enter the world of..." ?
- *Code* : Yesterday, Tomorrow and Fantasy



Quête 10 : L'Âge d'Or d'Hollywood

- **La quête :**
 - **Le titre de la quête :** Silence, on tourne !
 - **La description de la quête :** Cette quête se déroule à l'entrée du parc (Front Lot) et sur la Place des Stars (Production Courtyard). Elle plonge dans l'ambiance du Hollywood des années 30 et 40, avec son glamour et ses mystères (la Tour de la Terreur).
 - **Une idée de badge :** Un clapperboard (clap de cinéma) noir et blanc.

- **Les étapes :**

- **Étape 1**

- *Lieu* : La place d'entrée (Front Lot)
- *Indice* : Cherchez la statue de Mickey Apprenti Sorcier au centre de la fontaine. Que portent les balais magiques autour de lui ?
- *Code* : Des seaux (d'eau)

- **Étape 2**

- *Lieu* : Le Château d'Eau (Earffel Tower - visible au loin en haut à gauche)
- *Indice* : Regardez le sommet du château d'eau emblématique des studios. Qu'est-ce qui a été ajouté sur le toit du réservoir ?
- *Code* : Des oreilles de Mickey

- **Étape 3**

- *Lieu* : Statue "Partners" (Sortie de Studio 1 vers le parc)
- *Indice* : Il y a une statue de Walt Disney tenant la main de Mickey. Que pointe Walt du doigt ?
- *Code* : L'horizon (ou les Studios Disney)

- **Étape 4**

- *Lieu* : The Hollywood Tower Hotel (La Tour de la Terreur) - Extérieur
- *Indice* : Regardez la façade du bâtiment. Quelle lettre de l'enseigne "The Hollywood Tower Hotel" semble avoir grillé ou être de travers ?
- *Code* : Aucune (c'est un piège) ou Le "H" (selon l'effet visuel du moment) -> *Code validé* : La foudre (trace noire sur la façade)

- **Étape 5**

- *Lieu* : The Hollywood Tower Hotel - Entrée
- *Indice* : Sur le panneau d'affichage à l'entrée ou dans la file, quelle est la date fatidique de la fermeture de l'hôtel ?
- *Code* : 31 octobre 1939

◦ **Étape 6**

- *Lieu* : The Hollywood Tower Hotel - Jardins
- *Indice* : Dans la file d'attente extérieure, les jardins sont à l'abandon. Quel statut de la fontaine est asséché et poussiéreux ?
- *Code* : Un chérubin (Ange)

◦ **Étape 7**

- *Lieu* : Place des Stars (Devant la scène)
- *Indice* : Regardez les lampadaires autour de la place. De quelle couleur sont les bannières ou drapeaux qui pendent souvent ici ?
- *Code* : Rouge ou Violet (selon la saison) -> *Code validé* : *Hollywood*

◦ **Étape 8**

- *Lieu* : Animation Celebration (Bâtiment Frozen)
- *Indice* : Quelle est la forme du sommet de ce bâtiment (inspiré du chapeau de sorcier) ?
- *Code* : Un cône bleu (Le chapeau de Fantasia)

◦ **Étape 9**

- *Lieu* : Studio D (Disney Junior)
- *Indice* : Quelle est la forme géométrique des motifs sur les murs extérieurs du bâtiment ?
- *Code* : Des cercles (ou Art Déco)

◦ **Étape 10**

- *Lieu* : Sortie de Studio 1 (Côté intérieur)
- *Indice* : Au-dessus de la grande porte de sortie du hangar, quel numéro est inscrit en géant ?
- *Code* : 1

Quête 11 : Le Rassemblement des Héros

- **La quête :**
 - **Le titre de la quête :** Mission Avengers
 - **La description de la quête :** Explorez l'Avengers Campus, la zone dédiée à l'univers Marvel. Ici, la technologie et les super-héros sont partout. Soyez attentifs aux détails futuristes.
 - **Une idée de badge :** Le "A" des Avengers argenté sur fond rouge.

- **Les étapes :**

- **Étape 1**

- *Lieu* : Entrée Avengers Campus (Côté Studio 1)
- *Indice* : Qui est l'intelligence artificielle qui vous parle et gère le campus (voix féminine) ?
- *Code* : F.R.I.D.A.Y.

- **Étape 2**

- *Lieu* : Spider-Man W.E.B. Adventure
- *Indice* : Levez la tête vers le toit du bâtiment. Parfois, on y voit Spider-Man, mais qu'est-ce qui est coincé dans les antennes ou les structures ?
- *Code* : Des toiles d'araignée

- **Étape 3**

- *Lieu* : Spider-Man W.E.B. Adventure (Boutique)
- *Indice* : De quelle couleur sont les petits Spider-Bots qui s'échappent partout ?
- *Code* : Rouge et Bleu

- **Étape 4**

- *Lieu* : Pym Kitchen
- *Indice* : Regardez l'entrée du restaurant. Il y a un tunnel quantique. Quelle est la couleur des tubes qui changent la taille des aliments ?
- *Code* : Rouge (rétrécir) et Bleu (agrandir)

- **Étape 5**

- *Lieu* : Avengers Assemble: Flight Force
- *Indice* : Devant l'attraction, il y a une statue moderne et stylisée représentant le "A" des Avengers. De quelle matière semble-t-elle faite ?
- *Code* : Métal (Acier)

◦ **Étape 6**

- *Lieu* : Avengers Assemble: Flight Force (Façade)
- *Indice* : L'écran géant circulaire sur la façade (F.R.I.D.A.Y.) change de couleur. Quelle couleur signifie "Danger" ou "Attaque" ?
- *Code* : Rouge

◦ **Étape 7**

- *Lieu* : Le Quinjet (Plateforme centrale)
- *Indice* : Le vaisseau des Avengers est posé en hauteur. Combien de réacteurs principaux voyez-vous à l'arrière ?
- *Code* : 2

◦ **Étape 8**

- *Lieu* : Stark Factory
- *Indice* : Entrez dans le restaurant (ou regardez par la porte ouverte). Quelle armure géante construite par Tony Stark trône au milieu ?
- *Code* : Hulkbuster

◦ **Étape 9**

- *Lieu* : Le Camion de déploiement (ADV)
- *Indice* : Un véhicule blindé circule parfois ou est garé. Quel est le logo sur la portière ?
- *Code* : Avengers (le A)

◦ **Étape 10**

- *Lieu* : Hero Training Center
- *Indice* : Quelle est la forme du bâtiment ? Il ressemble à une structure très moderne.
- *Code* : Trapèze (ou verre et acier)

Quête 12 : L'Univers de l'Animation

- **La quête :**
 - **Le titre de la quête :** À l'Échelle du Jouet
 - **La description de la quête :** Cette quête traverse les zones "Worlds of Pixar" : Toy Story Playland, La Place de Rémy et Cars Road Trip. Vous allez changer de taille plusieurs fois !
 - **Une idée de badge :** La balle Pixar (Jaune avec une étoile rouge et une bande bleue).

- **Les étapes :**

- **Étape 1**

- *Lieu* : Entrée Toy Story Playland
- *Indice* : Quel personnage géant vous accueille à l'entrée de la zone ?
- *Code* : Buzz l'Éclair

- **Étape 2**

- *Lieu* : Toy Soldiers Parachute Drop
- *Indice* : De quelle couleur sont les soldats qui gèrent cette attraction ?
- *Code* : Vert

- **Étape 3**

- *Lieu* : Slinky Dog Zigzag Spin
- *Indice* : L'attraction est construite dans quel objet qui sert de "bol" au chien ?
- *Code* : Une gamelle pour chien

- **Étape 4**

- *Lieu* : RC Racer
- *Indice* : Regardez la piste orange. Quelle est sa forme ?
- *Code* : Un U (ou Demi-lune)

- **Étape 5**

- *Lieu* : Sol de Toy Story Playland
- *Indice* : Regardez par terre. Vous marchez sur des traces de pas géantes. À qui appartiennent-elles ?
- *Code* : Andy

- **Étape 6**

- *Lieu* : La Place de Rémy (Ratatouille)
- *Indice* : Regardez la fontaine au centre. Quelle forme ont les bouteilles de champagne tenues par les rats ?
- *Code* : Elles crachent de l'eau

- **Étape 7**

- *Lieu* : Enseigne de Gusteau (Sur le toit)
- *Indice* : Combien d'étoiles illuminées voyez-vous sous le nom de Gusteau ?
- *Code* : 5

- **Étape 8**

- *Lieu* : Bistrot Chez Rémy
- *Indice* : Regardez à travers la vitre du restaurant. Les chaises sont faites à partir de quoi ?
- *Code* : Des bouchons de champagne (et muselets)

- **Étape 9**

- *Lieu* : Cars Road Trip (Entrée)
- *Indice* : Quel est le numéro de course de Flash McQueen visible sur les affiches ou la voiture ?
- *Code* : 95

- **Étape 10**

- *Lieu* : Kiosques de nourriture (près de Ratatouille)
- *Indice* : Il y a des kiosques "Hiver" et "Été". Quel véhicule bleu est souvent garé près de l'entrée de la zone Cars ?
- *Code* : Une camionnette (Dinoco)



Quête 13 : L'Alliance des Méchants

- **La quête :**

- **Le titre de la quête** : Le Côté Obscur de la Magie
- **La description de la quête** : Le parc n'est pas fait que de princesses. Cette quête vous emmène sur les traces des antagonistes les plus célèbres, de la Sorcière de Blanche-Neige au Capitaine Crochet.
- **Une idée de badge** : Une pomme rouge croquée empoisonnée (avec du liquide vert qui coule).

- **Les étapes :**

- **Étape 1**

- *Lieu* : Blanche-Neige et les Sept Nains (Boutique La Chaumière)
- *Indice* : À l'intérieur de la boutique, cherchez la Reine transformée en sorcière. Que tient-elle dans sa main au-dessus d'un panier ?
- *Code* : Une pomme rouge

- **Étape 2**

- *Lieu* : La Tanière du Dragon (Sous le Château)
- *Indice* : Le Dragon est enchaîné. Regardez les chaînes scellées dans la roche. Quelle est leur couleur (due à la rouille et l'âge) ?
- *Code* : Rouille / Marron

- **Étape 3**

- *Lieu* : La Cour du Château (Côté Fantasyland)
- *Indice* : Cherchez le corbeau de Maléfique (Diablo) sculpté en pierre. Sur quoi est-il perché ?
- *Code* : Un arbre (tronc d'arbre en pierre)

- **Étape 4**

- *Lieu* : Les Voyages de Pinocchio
- *Indice* : Sur la fresque à l'entrée, qui enferme Pinocchio dans une cage ?
- *Code* : Stromboli

- **Étape 5**

- *Lieu* : Alice's Curious Labyrinth (Le Château de la Reine)
- *Indice* : Montez au château. Qui crie "Coupez-leur la tête" (écoutez ou regardez les personnages) ?
- *Code* : La Reine de Cœur

◦ **Étape 6**

- *Lieu* : Le Coffre du Capitaine (Boutique Pirates)
- *Indice* : Quel objet remplace la main gauche du Capitaine Crochet sur les statues ou visuels ?
- *Code* : Un crochet

◦ **Étape 7**

- *Lieu* : Pirates of the Caribbean (L'entrée)
- *Indice* : Sur le drapeau noir à l'entrée, le crâne porte-t-il un chapeau ?
- *Code* : Oui (un bandana ou chapeau pirate)

◦ **Étape 8**

- *Lieu* : Phantom Manor (File d'attente extérieure)
- *Indice* : Le propriétaire du manoir est invisible mais présent. De quelle couleur est le manoir lui-même (les planches de bois) ?
- *Code* : Délavé / Gris foncé

◦ **Étape 9**

- *Lieu* : Buzz Lightyear Laser Blast
- *Indice* : Qui est l'ennemi juré de Buzz que l'on voit en animatronic dans la file d'attente ?
- *Code* : L'Empereur Zurg

◦ **Étape 10**

- *Lieu* : Le Passage d'Aladdin
- *Indice* : Dans la vitrine montrant Jafar (en sorcier ou vizir), quel animal est sur son épaule ou son bâton ?
- *Code* : Un perroquet (Iago) ou un Serpent (Cobra)

Quête 14 : Le Safari de Pierre

- **La quête :**
 - **Le titre de la quête :** La Chasse aux Animaux
 - **La description de la quête :** Il y a des centaines d'animaux dans le parc qui ne sont pas des personnages Disney, mais des éléments de décor. Trouvez-les tous !
 - **Une idée de badge :** Une empreinte de patte d'animal (patte de lion).

- **Les étapes :**

- **Étape 1**

- *Lieu* : Dumbo the Flying Elephant
- *Indice* : Regardez au sommet du manège, tout en haut de l'axe central. Quel animal se tient debout ?
- *Code* : Une cigogne

- **Étape 2**

- *Lieu* : Restaurant Hakuna Matata (Extérieur)
- *Indice* : À l'entrée, il y a des animaux sculptés dans la boue/terre séchée du mur. Citez-en un.
- *Code* : Zèbre (ou Girafe)

- **Étape 3**

- *Lieu* : Adventureland Bazaar (Passage d'Aladdin)
- *Indice* : À l'entrée de la zone orientale, quel grand animal en or ou en pierre garde le passage (il y en a deux) ?
- *Code* : Un Chameau

- **Étape 4**

- *Lieu* : Jungle Cruise (Paysage visible depuis Indiana Jones)
- *Indice* : Regardez vers la rivière depuis la file d'attente ou le pont. Il y a souvent de faux animaux dans l'eau ou sur la rive. Qu'est-ce qui ressemble à un gros lézard ?
- *Code* : Un Crocodile (ou Alligator)

- **Étape 5**

- *Lieu* : Big Thunder Mountain (L'île)
- *Indice* : Sur l'île, visible depuis le bateau ou le train, un animal bêle sur le toit d'une cabane (effet sonore ou visuel). C'est quoi ?
- *Code* : Une chèvre

◦ **Étape 6**

- *Lieu* : Frontierland (Shooting Gallery)
- *Indice* : Quel oiseau charognard attend sur un panneau ou un rocher ?
- *Code* : Un Vautour

◦ **Étape 7**

- *Lieu* : Restaurant The Lucky Nugget
- *Indice* : Regardez l'enseigne au-dessus de la porte principale. Quel objet remplace l'animal ? (Piège : c'est un objet en or). Sinon, regardez les sculptures en bois à l'intérieur.
- *Code* : Une pépite d'or (Lucky Nugget) -> *Alternative* : Aigle (souvent présent)

◦ **Étape 8**

- *Lieu* : Château de la Belle au Bois Dormant (Extérieur droit)
- *Indice* : Il y a des arbres carrés. Près de la cascade, on voit des animaux qui sautent hors de l'eau (sculptures).
- *Code* : Des poissons

◦ **Étape 9**

- *Lieu* : Boardwalk Candy Palace (Main Street)
- *Indice* : Sur les murs ou les décors, quel animal marin (hippocampe ou autre) est associé au thème "bord de mer" ?
- *Code* : Hippocampe (Cheval de mer)

◦ **Étape 10**

- *Lieu* : Central Plaza (Les lampadaires)
- *Indice* : Au sommet des petits lampadaires autour du château (pas les grands), il y a de minuscules animaux ailés en bronze.
- *Code* : Des chimères (ou petits dragons)

Quête 15 : Le Détective Gourmand

- **La quête :**
 - **Le titre de la quête :** Les Délices Visuels
 - **La description de la quête :** Une quête pour les yeux (et non pour l'estomac) qui consiste à repérer les références à la nourriture dans l'architecture et les enseignes des boutiques.
 - **Une idée de badge :** Une sucette spirale multicolore (Lollipop).

- **Les étapes :**

- **Étape 1**

- *Lieu* : Boardwalk Candy Palace (Main Street)
- *Indice* : Regardez les colonnes à l'intérieur ou les décorations extérieures. Elles ressemblent à quel bonbon long et rayé ?
- *Code* : Sucre d'orge

- **Étape 2**

- *Lieu* : Gibson Girl Ice Cream Parlour
- *Indice* : Sur l'enseigne ou les vitres, quel est le dessin principal ?
- *Code* : Une coupe de glace (Sundae)

- **Étape 3**

- *Lieu* : Casey's Corner
- *Indice* : Le personnage de Casey (joueur de baseball) est au bâton. Mais que vend-il principalement ici ? (Regardez ce que mangent les gens ou l'enseigne néon).
- *Code* : Hot Dog

- **Étape 4**

- *Lieu* : Market House Deli
- *Indice* : Il y a des tonneaux et des caisses à l'extérieur. Quel type de magasin est-ce censé être ?
- *Code* : Une épicerie fine (Deli)

- **Étape 5**

- *Lieu* : La Confiserie des Trois Fées (Fantasyland)
- *Indice* : La boutique ressemble à une chaumière dans la forêt. Quelle friandise (visible en vitrine) est la spécialité magique ?
- *Code* : Guimauve (ou Marshmallow)

◦ **Étape 6**

- *Lieu* : Au Chalet de la Marionnette
- *Indice* : C'est un restaurant bavarois. Regardez les fresques murales. Que boivent les personnages ?
- *Code* : De la bière (ou du jus dans des chopes)

◦ **Étape 7**

- *Lieu* : Pizzeria Bella Notte
- *Indice* : Quelle scène célèbre de La Belle et le Clochard est peinte sur le mur ou représentée ? (Indice : Ils mangent quelque chose).
- *Code* : Des spaghettis (et boulettes)

◦ **Étape 8**

- *Lieu* : Toad Hall Restaurant (Extérieur)
- *Indice* : Regardez la girouette sur le toit (ou les cheminées). Elles sont tordues, mais quel type de plat est servi ici (Fish & Chips) ? Quel animal est le propriétaire ?
- *Code* : Monsieur Crapaud (Toad)

◦ **Étape 9**

- *Lieu* : Café Hyperion (Videopolis)
- *Indice* : À l'entrée, quelle est l'enseigne lumineuse rouge qui indique qu'on peut manger ici ?
- *Code* : Café

◦ **Étape 10**

- *Lieu* : The Old Mill (Le Vieux Moulin)
- *Indice* : À l'époque où c'était un stand de nourriture, que voyait-on sur les sacs de farine empilés (décor) ?
- *Code* : Farine (Flour)



Quête 16 : Le Magnat du Rail

- **La quête :**
 - **Le titre de la quête :** Tchou-Tchou !
 - **La description de la quête :** Une quête dédiée à la passion de Walt Disney : les trains. Vous allez observer les locomotives, les gares et les wagons à travers tout le parc.
 - **Une idée de badge :** Une casquette de conducteur de train rayée bleue et blanche.

- **Les étapes :**

- **Étape 1**

- *Lieu* : Main Street Station (Gare d'entrée, rez-de-chaussée)
- *Indice* : Regardez les affiches de voyage sous la gare. Quelle destination est promise sur l'affiche montrant le Grand Canyon ?
- *Code* : Grand Canyon Diorama

- **Étape 2**

- *Lieu* : Main Street Station (Sur le quai, en haut)
- *Indice* : Combien de trains différents circulent sur le Disneyland Railroad (George Washington, C.K. Holliday, W.F. Cody, Eureka) ?
- *Code* : 4

- **Étape 3**

- *Lieu* : Lilly's Boutique (Main Street)
- *Indice* : Cette boutique porte le nom de la femme de Walt. Quel objet trône souvent au-dessus des étagères ou en vitrine pour rappeler la passion de Walt ?
- *Code* : Un train miniature

- **Étape 4**

- *Lieu* : Big Thunder Mountain (Entrée)
- *Indice* : La grosse machine à vapeur verte à l'entrée sert à alimenter quoi (c'est écrit dessus) ?
- *Code* : Traction Engine (ou Scierie)

- **Étape 5**

- *Lieu* : Big Thunder Mountain (Le train de la mine)
- *Indice* : Quelle est le nom de la compagnie minière inscrit sur les locomotives ?
- *Code* : Big Thunder Mining Company

◦ **Étape 6**

- *Lieu* : Indiana Jones et le Temple du Péril
- *Indice* : Les wagons de cette attraction ressemblent à des wagonnets de mine. Combien de personnes peuvent s'asseoir côte à côte par rangée ?
- *Code* : 2

◦ **Étape 7**

- *Lieu* : Fantasyland Station (Gare du train)
- *Indice* : Cette gare a une architecture britannique. Au-dessus de l'horloge centrale, quel animal mythique décore le toit ?
- *Code* : Aucun (C'est une horloge simple) ou Des lyres -> *Code validé* : Une horloge

◦ **Étape 8**

- *Lieu* : Casey Jr. - Le Petit Train du Cirque
- *Indice* : Regardez le dernier wagon du train (la queue). C'est une cage. Quel animal est dedans ?
- *Code* : Des animaux sauvages (Lions/Tigres ou Singes selon la version) -> *Code validé* : Singes

◦ **Étape 9**

- *Lieu* : Discoveryland Station
- *Indice* : Le portail d'entrée de cette gare ressemble à une structure métallique dorée. De quel style est-elle inspirée (Jules Verne) ?
- *Code* : Steampunk (ou Victorien futuriste)

◦ **Étape 10**

- *Lieu* : Hyperspace Mountain
- *Indice* : Le train est propulsé par un canon géant (Columbiad). Quelle est la couleur principale des trains (les wagons) ?
- *Code* : Bleu (ou Or et Bleu)

Quête 17 : Le Journal de Bord du Capitaine

- **La quête :**
 - **Le titre de la quête :** À l'Abordage !
 - **La description de la quête :** Mettez votre pied marin pour recenser tous les bateaux, navires et embarcations flottantes (ou coulées) du parc.
 - **Une idée de badge :** Une ancre de marine entrelacée avec une corde.

- **Les étapes :**

- **Étape 1**

- *Lieu* : Thunder Mesa Riverboat Landing
- *Indice* : Regardez la cloche à l'entrée de l'embarcadère. Quelle date est inscrite dessus ?
- *Code* : 1776 (souvent) ou une date du 19ème siècle. -> *Code validé* : Mark Twain

- **Étape 2**

- *Lieu* : Le Molly Brown (Bateau à aubes)
- *Indice* : Combien de cheminées fument au sommet du bateau ?
- *Code* : 2

- **Étape 3**

- *Lieu* : Le Galion des Pirates (Adventure Isle)
- *Indice* : Sous le pont principal du navire, regardez les canons. Sont-ils prêts à tirer ?
- *Code* : Oui (Les sabords sont ouverts)

- **Étape 4**

- *Lieu* : La Plage des Pirates
- *Indice* : Il y a une chaloupe échouée sur le sable près du crâne. Quel est le nom du petit bateau (si visible) ou de quoi est-il rempli ?
- *Code* : De tonneaux (ou de sable)

- **Étape 5**

- *Lieu* : Pirates of the Caribbean (File d'attente)
- *Indice* : Vous marchez le long d'un fort. Dans l'eau, on voit une épave. Que reste-t-il visible ?
- *Code* : Le mât (ou la coque)

◦ **Étape 6**

- *Lieu* : Le Pays des Contes de Fées
- *Indice* : Les bateaux qui vous transportent portent tous des prénoms féminins. Citez-en un (souvent visible sur la coque arrière).
- *Code* : Cendrillon, Aurore, Belle (au choix)

◦ **Étape 7**

- *Lieu* : "It's a Small World"
- *Indice* : Les bateaux sont colorés. Combien de rangées de sièges y a-t-il par bateau (approximativement) ?
- *Code* : 4 ou 5

◦ **Étape 8**

- *Lieu* : Les Mystères du Nautilus
- *Indice* : Le Nautilus est un sous-marin. Regardez ses "yeux" (les hublots avant) depuis l'extérieur. De quelle couleur brillent-ils parfois ?
- *Code* : Jaune / Vert

◦ **Étape 9**

- *Lieu* : La Cabane des Robinson
- *Indice* : La cabane est construite avec les restes d'un navire naufragé. Que voit-on comme pièce majeure au pied de l'arbre (qui sert d'entrée ou de décor) ?
- *Code* : La roue à aubes (ou le gouvernail)

◦ **Étape 10**

- *Lieu* : Restaurant Captain Jack's
- *Indice* : Le restaurant donne sur l'attraction Pirates. Quelle sorte de lumière éclaire les tables (ambiance) ?
- *Code* : Lanternes (ou Bougies)

Quête 18 : Les As du Volant

- **La quête :**
 - **Le titre de la quête :** Sur la Route
 - **La description de la quête :** Une chasse aux voitures, camions et véhicules roulants, des tacots de 1900 aux voitures de course futuristes.
 - **Une idée de badge :** Un volant de voiture de course ou un pneu.

- **Les étapes :**

- **Étape 1**

- *Lieu* : Town Square (Garage des Main Street Vehicles)
- *Indice* : Quel véhicule rouge transporte souvent les visiteurs le long de la rue ?
- *Code* : Le Camion de Pompiers (Fire Engine)

- **Étape 2**

- *Lieu* : Main Street Motors (Vitrine)
- *Indice* : Quelle couleur est la voiture ancienne souvent exposée en vitrine ou devant ?
- *Code* : Noire (ou Rouge selon la saison)

- **Étape 3**

- *Lieu* : Autopia (Discoveryland)
- *Indice* : Les voitures ressemblent à des jouets. Ont-elles un toit ?
- *Code* : Non (C'est des cabriolets)

- **Étape 4**

- *Lieu* : Buzz Lightyear Laser Blast
- *Indice* : Votre véhicule (XP-40) tourne sur lui-même. Quelle manette utilisez-vous pour le faire tourner ?
- *Code* : Le Joystick (bâton rouge au centre)

- **Étape 5**

- *Lieu* : Entrée Walt Disney Studios (Place des Frères Lumière)
- *Indice* : Il y a souvent une voiture noire d'époque garée près de la statue de Walt. De quelle marque s'agit-il (si visible sur le radiateur) ?
- *Code* : Ford (ou Cadillac)

◦ **Étape 6**

- *Lieu* : Studio 1 (Intérieur - Décor)
- *Indice* : Au-dessus de la fausse station service, quelle est la couleur de la voiture garée à l'étage (décor plat) ?
- *Code* : Rouge

◦ **Étape 7**

- *Lieu* : Cars Road Trip (La Gare)
- *Indice* : Regardez le camion Dinoco garé à l'entrée. Quel animal est sur le logo Dinoco ?
- *Code* : Un Dinosaur (T-Rex)

◦ **Étape 8**

- *Lieu* : Cars Quatre Roues Rallye (Toon Studio)
- *Indice* : Les voitures tournent sur des plateaux. Quelle est la forme des plateaux au sol ?
- *Code* : Des 8 (ou des cercles entrelacés)

◦ **Étape 9**

- *Lieu* : Avengers Campus - Quinjet Platform
- *Indice* : Parfois, un véhicule blindé gris circule avec les héros. Combien de roues a-t-il ?
- *Code* : 4 (Grosses roues)

◦ **Étape 10**

- *Lieu* : Indiana Jones et le Temple du Péril (File d'attente)
- *Indice* : La Jeep garée dans le campement a-t-elle des portes ?
- *Code* : Non



Quête 19 : La Féerie Aquatique

- **La quête :**
 - **Le titre de la quête :** La Source des Vœux
 - **La description de la quête :** Cette quête se concentre sur les eaux paisibles et magiques de Fantasyland et des alentours du Château. C'est ici que l'eau exauce les souhaits.
 - **Une idée de badge :** Une pièce d'or jetée dans une onde d'eau bleue (cercles concentriques).

- **Les étapes :**

- **Étape 1**

- *Lieu* : Central Plaza (Devant le Château)
- *Indice* : Il y a des douves remplies d'eau autour de la place et du château. De quelle couleur est l'eau (généralement) ?
- *Code* : Verte (ou sombre)

- **Étape 2**

- *Lieu* : Le Puits aux Souhails (À droite du Château)
- *Indice* : C'est un puits blanc en fer forgé. Lisez la plaque. À qui doivent aller les pièces jetées dans le puits ?
- *Code* : Aux œuvres de charité (ou Enfants)

- **Étape 3**

- *Lieu* : Les Doves (Côté droit du Château, près du Puits)
- *Indice* : Regardez la surface de l'eau. Il y a des jets d'eau qui sautent d'un point à l'autre. Comment les appelle-t-on ?
- *Code* : Les fontaines sauteuses (Jumping Fountains)

- **Étape 4**

- *Lieu* : La Cascade du Château (Côté gauche)
- *Indice* : Près de l'entrée de la Tanière du Dragon, il y a une cascade. L'eau tombe-t-elle sur des rochers ou directement dans le lac ?
- *Code* : Sur des rochers

- **Étape 5**

- *Lieu* : "It's a Small World" (La Fontaine)
- *Indice* : Cette fontaine est une sorte de canal miniature. Que font les petits bateaux dans la fontaine ?
- *Code* : Ils tournent en rond

◦ **Étape 6**

- *Lieu* : Dumbo the Flying Elephant
- *Indice* : Sous les éléphants qui volent, qu'y a-t-il ? (Indice : C'est un bassin).
- *Code* : De l'eau (avec des lumières colorées)

◦ **Étape 7**

- *Lieu* : Le Pays des Contes de Fées
- *Indice* : Le bateau passe sous une cascade dans la caverne d'Aladdin (la Grotte aux Merveilles). De quelle forme est l'entrée de la grotte ?
- *Code* : Tête de Tigre

◦ **Étape 8**

- *Lieu* : Le Haricot Magique (Près de Sir Mickey's)
- *Indice* : Il y a une petite fontaine ou un point d'eau au pied du haricot géant. Quel personnage le regarde ?
- *Code* : Willie le Géant (depuis la fenêtre)

◦ **Étape 9**

- *Lieu* : Auberge de Cendrillon (Cour)
- *Indice* : Il y a une fontaine en pierre avec une statue au centre. Qui est représenté ?
- *Code* : Cendrillon (ou une jeune fille)

◦ **Étape 10**

- *Lieu* : Les Fontaines à boire (Partout dans Fantasyland)
- *Indice* : Trouvez une fontaine à eau potable (pour boire). Quelle est souvent la forme du bouton poussoir ?
- *Code* : Un cercle (ou bouton argenté)

Quête 20 : Eaux Sauvages

- **La quête :**
 - **Le titre de la quête :** Le Flot de l'Aventure
 - **La description de la quête :** Direction Adventureland et Frontierland où l'eau est plus agitée : cascades tropicales, rivières du Far West et lagons de pirates.
 - **Une idée de badge :** Une cascade qui coule entre deux rochers rouges.

- **Les étapes :**

- **Étape 1**

- *Lieu* : Entrée d'Adventureland (Depuis Central Plaza)
- *Indice* : Vous passez sur un pont. Regardez à gauche. Il y a une grande cascade. Combien de chutes d'eau principales voyez-vous ?
- *Code* : 2 ou 3 (selon le débit) -> *Code validé* : *Plusieurs*

- **Étape 2**

- *Lieu* : La Cabane des Robinson
- *Indice* : Au pied de l'arbre, il y a un système ingénieux pour monter l'eau. Qu'est-ce qui tourne grâce au courant ?
- *Code* : Une roue à aubes

- **Étape 3**

- *Lieu* : La Cabane des Robinson (Cuisine)
- *Indice* : Dans la cuisine (en hauteur), comment l'eau arrive-t-elle ?
- *Code* : Par des bambous (gouttières)

- **Étape 4**

- *Lieu* : Skull Rock (Rocher du Crâne)
- *Indice* : Une cascade tombe souvent devant l'entrée de la grotte. Elle sort de quelle partie du crâne ?
- *Code* : De la bouche (ou des yeux parfois) -> *Code validé* : *La bouche*

- **Étape 5**

- *Lieu* : Le Pont Suspendu (Adventure Isle)
- *Indice* : Sous le pont, l'eau bouillonne-t-elle ou est-elle calme ?
- *Code* : Calme (généralement)

◦ **Étape 6**

- *Lieu* : Pirates of the Caribbean (File d'attente)
- *Indice* : Vous longez une rivière souterraine avant d'embarquer. Est-ce qu'elle coule dans le même sens que les bateaux ?
- *Code* : Non (C'est de l'eau stagnante/décor) ou Oui -> *Code validé* : *Eau sombre*

◦ **Étape 7**

- *Lieu* : Rivers of the Far West (Le grand lac de Frontierland)
- *Indice* : Regardez vers le fond du lac (côté Geysers). De temps en temps, de l'eau jaillit du sol. Ce sont des... ?
- *Code* : Geysers

◦ **Étape 8**

- *Lieu* : Big Thunder Mountain (Le tour)
- *Indice* : À la toute fin du tour, le train passe près de l'eau. Est-ce qu'on se fait éclabousser ?
- *Code* : Parfois (un peu)

◦ **Étape 9**

- *Lieu* : Thunder Mesa Riverboat Landing
- *Indice* : Le bateau est un bateau à vapeur. L'eau est chauffée pour créer quoi ?
- *Code* : De la vapeur (Steam)

◦ **Étape 10**

- *Lieu* : Entrée de Frontierland (Fort Comstock)
- *Indice* : Il y a un petit ruisseau artificiel avec des tipis au loin (visible depuis le train ou le fort). De quelle couleur sont les tipis ?
- *Code* : Blanc / Beige

Quête 21 : Eaux Modernes et Cinématographiques

- **La quête :**
 - **Le titre de la quête :** Hydro-Mécanique
 - **La description de la quête :** Exploration des points d'eau futuristes de Discoveryland et des scènes aquatiques des Walt Disney Studios (attention aux éclaboussures de Cars Road Trip !).
 - **Une idée de badge :** Une goutte d'eau stylisée en métal chromé.

- **Les étapes :**

- **Étape 1**

- *Lieu* : Entrée Discoveryland
- *Indice* : La fontaine à l'entrée possède une boule en pierre massive qui tourne. Qu'est-ce qui la fait tourner ?
- *Code* : La pression de l'eau

- **Étape 2**

- *Lieu* : Le Lagon du Nautilus
- *Indice* : Parfois, l'eau bouillonne autour du sous-marin. Cela annonce quoi ?
- *Code* : Une plongée (ou une attaque)

- **Étape 3**

- *Lieu* : Autopia
- *Indice* : Les voitures traversent des ponts. Qu'y a-t-il sous les ponts ?
- *Code* : Des étangs (avec des nénuphars parfois)

- **Étape 4**

- *Lieu* : Walt Disney Studios - Front Lot (Entrée)
- *Indice* : La grande fontaine centrale met en scène Mickey en quel personnage ?
- *Code* : L'Apprenti Sorcier

- **Étape 5**

- *Lieu* : Front Lot (La Fontaine)
- *Indice* : À quel moment les balais versent-ils de l'eau ? (Indice : C'est un cycle).
- *Code* : En continu (ou par vagues)

◦ **Étape 6**

- *Lieu* : Place de Rémy (Studios)
- *Indice* : La fontaine centrale est ornée de bouteilles de champagne. L'eau sort d'où exactement ?
- *Code* : Du goulot des bouteilles

◦ **Étape 7**

- *Lieu* : Place de Rémy
- *Indice* : Les rats sculptés sur la fontaine tiennent quoi dans leurs pattes ?
- *Code* : Des coupes (verres)

◦ **Étape 8**

- *Lieu* : "Singing in the Rain" (Photo Location - Studios)
- *Indice* : Il y a un parapluie noir accroché à un lampadaire. Mettez-vous dessous et appuyez sur le bouton (ou attendez). Que se passe-t-il ?
- *Code* : Il pleut (de l'eau tombe)

◦ **Étape 9**

- *Lieu* : Cars Road Trip (Catastrophe Canyon)
- *Indice* : Un camion-citerne glisse vers vous. Que contient-il (c'est écrit dessus) ?
- *Code* : De l'eau (ou H2O ou rien si effacé) -> *Code validé* : De l'eau

◦ **Étape 10**

- *Lieu* : Cars Road Trip (La fin du Canyon)
- *Indice* : Après le feu et l'eau, comment est votre véhicule ?
- *Code* : Mouillé (Un peu)



Quête 22 : La Ligne du Temps

- **La quête :**
 - **Le titre de la quête :** Chronologie Secrète
 - **La description de la quête :** Parcourez Main Street U.S.A. et Frontierland pour retrouver les dates clés qui ancrent ces lieux dans l'histoire (fictive ou réelle).
 - **Une idée de badge :** Un sablier doré avec du sable bleu à l'intérieur.

- **Les étapes :**

- **Étape 1**

- *Lieu* : City Hall (Hall d'entrée)
- *Indice* : Cherchez la plaque de la Légion d'Honneur accrochée au mur. Quelle année y est inscrite en chiffres romains ou arabes ?
- *Code* : 1892 (ou MDCCCXCII)

- **Étape 2**

- *Lieu* : Main Street Transportation Co. (Garage)
- *Indice* : Sur la façade du bâtiment (en haut), une date indique l'année de construction. C'est aussi l'année de naissance du père de Walt.
- *Code* : 1859

- **Étape 3**

- *Lieu* : Emporium (La grande boutique)
- *Indice* : Regardez les entrées ou les vitrines. Quelle est la date de fondation (Established) ?
- *Code* : 1863

- **Étape 4**

- *Lieu* : Harrington's Fine China & Porcelains
- *Indice* : Regardez la caisse enregistreuse à l'intérieur (si visible) ou l'enseigne extérieure. Une date apparaît souvent.
- *Code* : 1895

- **Étape 5**

- *Lieu* : Liberty Arcade (Statue de la Liberté)
- *Indice* : Une plaque commémore l'inauguration de la "Vraie" statue de la Liberté. Quelle est l'année ?
- *Code* : 1886

◦ Étape 6

- *Lieu* : Thunder Mesa (Entrée de Frontierland)
- *Indice* : Sur le panneau en bois à l'entrée de la ville "Thunder Mesa", quelle est la population affichée ? (Attention, le chiffre change parfois, cherchez le panneau de population ou d'altitude). *Alternative* : *Cherchez la date sur la première maison à droite.*
- *Code* : 1849 (Date de la ruée vers l'or)

◦ Étape 7

- *Lieu* : Phantom Manor
- *Indice* : Sur la plaque d'entrée "Phantom Manor", il n'y a pas de date. Mais sur le mur du cimetière (Boot Hill), trouvez la tombe la plus récente. Quelle année ?
- *Code* : 1860 (souvent la fin de l'histoire de Thunder Mesa)

◦ Étape 8

- *Lieu* : Big Thunder Mountain
- *Indice* : La locomotive porte un numéro sur le côté ou à l'avant. Lequel ? (Souvent 1, 2, 3, 4 ou U.R.R. + un chiffre).
- *Code* : N° 4 (ou N° 9 selon le train)

◦ Étape 9

- *Lieu* : Silver Spur Steakhouse
- *Indice* : Au-dessus de l'entrée principale, une date est sculptée dans la pierre ou le bois.
- *Code* : 1882

◦ Étape 10

- *Lieu* : Gare de Main Street (Railroad)
- *Indice* : Regardez le numéro de la locomotive "W.F. Cody" (si elle est à quai). C'est le... ?
- *Code* : N° 1

Quête 23 : Compte à Rebours Magique

- **La quête :**
 - **Le titre de la quête :** Les Chiffres Fous
 - **La description de la quête :** Une chasse aux chiffres insolites ou magiques dans Fantasyland et Discoveryland. Ici, les mathématiques deviennent fantaisistes.
 - **Une idée de badge :** Le chapeau du Chapelier Fou avec son étiquette de prix.

- **Les étapes :**

- **Étape 1**

- *Lieu* : Mad Hatter's Tea Cups (Le toit)
- *Indice* : Regardez le chapeau du Chapelier Fou. Quelle est l'étiquette de prix plantée dedans ?
- *Code* : 10/6 (Dix shillings et six pence)

- **Étape 2**

- *Lieu* : Peter Pan's Flight
- *Indice* : Regardez la grande horloge (Big Ben) sur la façade ou dans l'attraction. Quelle heure indique-t-elle ?
- *Code* : 8h15 (ou 20h15)

- **Étape 3**

- *Lieu* : Le Carrousel de Lancelot
- *Indice* : Chaque cheval a un numéro sur sa bride ou son équipement (pas toujours visible, mais essayez). Sinon, combien de chevaux y a-t-il par rangée ?
- *Code* : 4 (Il y a 4 chevaux de front)

- **Étape 4**

- *Lieu* : Dumbo the Flying Elephant
- *Indice* : Quel numéro porte la boule magique tenue par la souris Timothée au centre du manège ?
- *Code* : Aucun, c'est une plume magique (Piège !) -> *Code validé* : *Plume*

- **Étape 5**

- *Lieu* : Alice's Curious Labyrinth
- *Indice* : Les cartes soldats peignent les roses. Quel est le chiffre sur la carte qui peint ? (As, 2, 3...)
- *Code* : 3 (Le trois de trèfle)

◦ **Étape 6**

- *Lieu* : Videopolis (Hyperion)
- *Indice* : Sur les côtés du dirigeable Hyperion, il y a des lettres et des chiffres d'identification.
- *Code* : PD 92 (Parc Disneyland 1992) ou H-92

◦ **Étape 7**

- *Lieu* : Autopia
- *Indice* : Regardez le grand panneau d'affichage futuriste (Solari Board) près de la file. Quelle est la température affichée ?
- *Code* : Variable (Notez le chiffre que vous voyez)

◦ **Étape 8**

- *Lieu* : Buzz Lightyear Laser Blast
- *Indice* : Quel est le score maximal qu'on peut atteindre (si on bloque le compteur) ?
- *Code* : 999 999

◦ **Étape 9**

- *Lieu* : Les Mystères du Nautilus
- *Indice* : Le titre complet de l'œuvre de Jules Verne donne un chiffre clé. C'est "... lieues sous les mers".
- *Code* : 20 000

◦ **Étape 10**

- *Lieu* : Star Tours
- *Indice* : Quel est le numéro du vol pour Endor affiché sur les écrans ?
- *Code* : 1401 (Référence à l'adresse de Walt Disney Imagineering : 1401 Flower Street)

Quête 24 : Matricules de Studio

- **La quête :**
 - **Le titre de la quête :** Clap de Fin : Prise 1
 - **La description de la quête :** Dans les Walt Disney Studios, tout est classé, numéroté et répertorié comme sur un plateau de tournage. Trouvez les numéros de scène et de studio.
 - **Une idée de badge :** Un ticket de cinéma rétro avec un numéro de siège.

- **Les étapes :**

- **Étape 1**

- *Lieu* : Entrée (Place des Frères Lumière)
- *Indice* : Quelle est l'année de naissance de Walt Disney inscrite sur la plaque de la statue "Partners" (Walt & Mickey) ?
- *Code* : 1901

- **Étape 2**

- *Lieu* : Studio 1
- *Indice* : À l'extérieur, le bâtiment porte un numéro géant. Lequel ?
- *Code* : 1

- **Étape 3**

- *Lieu* : Animagique Theater (Mickey et le Magicien)
- *Indice* : C'est le Studio numéro combien ? (Regardez le chiffre sur le bâtiment, souvent "Studio 3").
- *Code* : 3

- **Étape 4**

- *Lieu* : Crush's Coaster
- *Indice* : C'est le Studio numéro combien ? (Regardez la façade bleue).
- *Code* : 5

- **Étape 5**

- *Lieu* : La Tour de la Terreur
- *Indice* : Regardez le panneau d'inspection des ascenseurs dans la chaufferie (juste avant de monter). Quel est le numéro de l'ascenseur ou sa capacité ?
- *Code* : 22 personnes (ou 21 selon les versions)

◦ **Étape 6**

- *Lieu* : Toy Story Playland
- *Indice* : Il y a des dominos géants qui servent de bancs ou de clôtures. Trouvez le double 6. Quelle est la somme totale des points ?
- *Code* : 12

◦ **Étape 7**

- *Lieu* : RC Racer
- *Indice* : La voiture téléguidée porte une plaque d'immatriculation à l'arrière. Que dit-elle ? (Souvent une référence à l'adresse de Pixar ou une date).
- *Code* : DINOCCO (ou un numéro si visible) -> *Code validé* : *Pas de plaque, mais "RC" sur le côté*

◦ **Étape 8**

- *Lieu* : Cars Road Trip
- *Indice* : Quel est le numéro de la route mythique affiché sur le panneau bleu et rouge ?
- *Code* : 66 (Route 66)

◦ **Étape 9**

- *Lieu* : Avengers Campus - WEB Workshop
- *Indice* : Quel est le numéro du bâtiment "Stark Motors" peint sur le mur en brique ? (*Indice* : C'est une année).
- *Code* : 1948 (ou milieu du 20ème siècle)

◦ **Étape 10**

- *Lieu* : Sortie des Studios (Front Lot)
- *Indice* : Cherchez la plaque inaugurale du parc Walt Disney Studios. Quelle est l'année d'ouverture ?
- *Code* : 2002



Quête 25 : La Plume Victorienne

- **La quête :**
 - **Le titre de la quête :** L'Art de l'Écriture
 - **La description de la quête :** Promenez-vous sur Main Street U.S.A. et observez comment les noms des boutiques sont écrits. C'est l'âge d'or de la peinture en lettres, avec beaucoup de dorures et de courbes élégantes.
 - **Une idée de badge :** Une plume d'oie trempée dans un encrier doré.

- **Les étapes :**

- **Étape 1**

- *Lieu* : Main Street Station (La Gare, façade côté château)
- *Indice* : Regardez l'inscription "Main Street Station". En quelle matière semblent être faites les lettres ?
- *Code* : En métal (Bronze ou Or)

- **Étape 2**

- *Lieu* : Emporium (L'angle de la rue)
- *Indice* : Regardez la première lettre "E" de l'enseigne. Est-elle simple ou très décorée ?
- *Code* : Décorée (C'est une lettrine rouge et or)

- **Étape 3**

- *Lieu* : Casey's Corner
- *Indice* : Le "C" de Casey's est écrit avec une batte de baseball ? Ou dans une balle ?
- *Code* : Dans une balle de baseball (Le "C" entoure la balle)

- **Étape 4**

- *Lieu* : Market House Deli
- *Indice* : Regardez les vitrines. Il y a des inscriptions peintes à la main (ex: Sandwiches, Salads). De quelle couleur est la peinture ?
- *Code* : Or (avec contour noir)

- **Étape 5**

- *Lieu* : Harrington's
- *Indice* : L'enseigne au-dessus de la porte est en forme de... ?
- *Code* : Ruban (ou Parchemin déroulé)

◦ **Étape 6**

- *Lieu* : Gibson Girl Ice Cream Parlour
- *Indice* : La police d'écriture est-elle droite et stricte, ou courbée et féminine ?
- *Code* : Courbée (Script élégant)

◦ **Étape 7**

- *Lieu* : Walt's - An American Restaurant
- *Indice* : Le mot "Walt's" est écrit en lettres dorées. Sont-elles posées sur le mur ou suspendues ?
- *Code* : Posées sur une marquise (auvent)

◦ **Étape 8**

- *Lieu* : Ribbons & Bows (Boutique Bixby Brothers)
- *Indice* : Regardez l'enseigne "Hat Shop". Quel objet remplace une lettre ou décore l'enseigne ?
- *Code* : Un chapeau

◦ **Étape 9**

- *Lieu* : Dapper Dan's Hair Cuts
- *Indice* : Sur la vitrine, le mot "Barber" est écrit en arc de cercle ou tout droit ?
- *Code* : En arc de cercle

◦ **Étape 10**

- *Lieu* : Plaza Gardens Restaurant
- *Indice* : L'enseigne est-elle en bois ou en verre (vitrail) ?
- *Code* : En verre (Style verrière victorienne)

Quête 26 : L'Alphabet de l'Aventure

- **La quête :**
 - **Le titre de la quête :** Des Lettres Sauvages
 - **La description de la quête :** Quittez le luxe de Main Street pour les écritures rustiques de Frontierland et les calligraphies exotiques d'Adventureland. Ici, on écrit sur du bois, de la pierre ou de la voile.
 - **Une idée de badge :** Une lettre "W" marquée au fer rouge sur du bois.

- **Les étapes :**

- **Étape 1**

- *Lieu* : Thunder Mesa Mercantile Building
- *Indice* : L'enseigne est peinte sur quel support ?
- *Code* : Du bois

- **Étape 2**

- *Lieu* : The Lucky Nugget Saloon
- *Indice* : Le mot "Lucky" est écrit en lettres qui ressemblent à quel style ? (Far West, Gothique, Moderne ?)
- *Code* : Far West (Lettres épaisses et décorées)

- **Étape 3**

- *Lieu* : Big Thunder Mountain
- *Indice* : Sur l'entrée, les lettres sont rouges et jaunes. Ont-elles l'air neuves ou usées par le temps ?
- *Code* : Usées (Effet vieilli)

- **Étape 4**

- *Lieu* : Phantom Manor
- *Indice* : Regardez la plaque à l'entrée du portail. L'écriture est-elle facile à lire ou un peu tordue et effrayante ?
- *Code* : Élégante mais effrayante (Style 19ème siècle)

- **Étape 5**

- *Lieu* : Rustler Roundup Shootin' Gallery
- *Indice* : Les lettres de l'enseigne sont faites avec quoi ?
- *Code* : Des branches d'arbre (ou rondins de bois)

◦ **Étape 6**

- *Lieu* : La Cabane des Robinson (Entrée)
- *Indice* : Le panneau d'entrée (Swiss Family Treehouse) semble avoir été sculpté dans quoi ?
- *Code* : Une planche de bois flotté

◦ **Étape 7**

- *Lieu* : Colonel Hathi's Pizza Outpost
- *Indice* : L'écriture ressemble à celle qu'on trouve sur les caisses de transport (Militaire/Cargo). De quelle couleur sont les lettres ?
- *Code* : Vert ou Noir (Pochoir)

◦ **Étape 8**

- *Lieu* : Restaurant Hakuna Matata
- *Indice* : Les lettres semblent-elles droites ou un peu dansantes/tribales ?
- *Code* : Dansantes (Style africain/naturel)

◦ **Étape 9**

- *Lieu* : Agrabah Café
- *Indice* : L'écriture utilise l'alphabet latin (le nôtre), mais le style imite quelle calligraphie ?
- *Code* : Arabe (Calligraphie orientale)

◦ **Étape 10**

- *Lieu* : Pirates of the Caribbean
- *Indice* : L'enseigne principale avec le mât. Le nom est écrit sur quoi ?
- *Code* : Une voile déchirée

Quête 27 : Signes du Futur et de la Fantaisie

- **La quête :**
 - **Le titre de la quête :** Néons et Contes
 - **La description de la quête :** Finissez votre tour des écritures avec le style gothique des contes de fées (Fantasyland) et le style industriel ou néon du futur (Discoveryland).
 - **Une idée de badge :** Une lettre lumineuse (Néon) qui clignote.

- **Les étapes :**

- **Étape 1**

- *Lieu* : Le Château de la Belle au Bois Dormant (Le Livre)
- *Indice* : Devant le château, à gauche, il y a un livre ouvert en pierre. L'écriture est en lettres... ?
- *Code* : Gothiques (Médiévales)

- **Étape 2**

- *Lieu* : Auberge de Cendrillon
- *Indice* : La première lettre "A" ou "C" est très grande et colorée. Comment appelle-t-on cela dans un vieux livre ?
- *Code* : Une lettrine (ou Enluminure)

- **Étape 3**

- *Lieu* : Au Chalet de la Marionnette
- *Indice* : L'enseigne est écrite en caractères gothiques allemands (Fraktur). Est-ce facile à lire ?
- *Code* : Non (c'est très chargé)

- **Étape 4**

- *Lieu* : Pizzeria Bella Notte
- *Indice* : Le nom est écrit sur une banderole tenue par qui ? (Sculpture)
- *Code* : Des angelots (ou chérubins)

- **Étape 5**

- *Lieu* : Toad Hall Restaurant
- *Indice* : L'enseigne en forme de blason est faite en quelle matière ?
- *Code* : Bois peint (rouge et or)

◦ **Étape 6**

- *Lieu* : Videopolis (Café Hyperion)
- *Indice* : Regardez l'enseigne géante au-dessus de l'entrée. C'est du néon ou des ampoules ?
- *Code* : Néon (Rouge)

◦ **Étape 7**

- *Lieu* : Orbitron
- *Indice* : Le nom "Orbitron" tourne-t-il ?
- *Code* : Oui (autour de l'axe ou sur les planètes)

◦ **Étape 8**

- *Lieu* : Autopia
- *Indice* : Le style de l'écriture fait penser aux années 50 ou aux années 2000 ?
- *Code* : Années 50 (Rétro-futuriste)

◦ **Étape 9**

- *Lieu* : Buzz Lightyear Laser Blast
- *Indice* : L'enseigne est très colorée. Quelles sont les 3 couleurs principales des lettres ?
- *Code* : Rouge, Jaune, Bleu (et vert fluo)

◦ **Étape 10**

- *Lieu* : Star Tours
- *Indice* : À côté du nom en français/anglais, il y a parfois des symboles étranges. C'est quelle langue ?
- *Code* : Aurebesh (Langue de Star Wars)



Quête 28 : Tête en l'Air (Les Plafonds)

- **La quête :**
 - **Le titre de la quête :** Les Cieux Artificiels
 - **La description de la quête :** On oublie souvent de regarder en l'air, pourtant les Imagineers (créateurs du parc) y ont caché des merveilles : lustres, cieux étoilés, charpentes et objets volants.
 - **Une idée de badge :** Un lustre en cristal étincelant.

- **Les étapes :**

- **Étape 1**

- *Lieu* : Harrington's Fine China (Main Street)
- *Indice* : Entrez et regardez le grand dôme central. Il est fait de verre coloré. Quelle est la couleur dominante au centre ?
- *Code* : Vert (ou Bleu/Vert)

- **Étape 2**

- *Lieu* : Le Château de la Belle au Bois Dormant (Boutique de Noël)
- *Indice* : Regardez le lustre au plafond. Il est décoré avec des animaux qui portent des bougies. Lesquels ?
- *Code* : Des escargots

- **Étape 3**

- *Lieu* : Le Carrousel de Lancelot
- *Indice* : Le plafond du manège est une toile de tente. De quelles couleurs sont les rayures ?
- *Code* : Violet et Rose (ou couleurs royales)

- **Étape 4**

- *Lieu* : La Confiserie des Trois Fées (Fantasyland)
- *Indice* : Le plafond est soutenu par des poutres en bois. Qui vole au milieu de la pièce (sculptures) ?
- *Code* : Les trois fées (Flora, Pâquerette, Pimprenelle)

- **Étape 5**

- *Lieu* : Pirates of the Caribbean (Restaurant Captain Jack's)
- *Indice* : Regardez le plafond au-dessus de l'eau. Est-ce un plafond de bâtiment ou autre chose ?
- *Code* : Un ciel de nuit (avec des étoiles)

◦ **Étape 6**

- *Lieu* : Boutique Constellations (Discoveryland)
- *Indice* : Au plafond, des globes colorés représentent quoi ?
- *Code* : Les planètes (Le système solaire)

◦ **Étape 7**

- *Lieu* : Videopolis (Café Hyperion)
- *Indice* : Le plafond est en fait le ventre d'un immense dirigeable. De quelle couleur est la structure métallique ?
- *Code* : Bronze / Doré

◦ **Étape 8**

- *Lieu* : Thunder Mesa Mercantile (Frontierland)
- *Indice* : Des objets sont stockés sur des étagères suspendues au plafond. Trouvez le canoë ou les selles.
- *Code* : Validé (C'est un bazar général)

◦ **Étape 9**

- *Lieu* : Studio 1 (Walt Disney Studios)
- *Indice* : Regardez tout en haut, au-delà des façades. On voit des passerelles techniques. C'est pour imiter quoi ?
- *Code* : Un plateau de tournage

◦ **Étape 10**

- *Lieu* : La Tour de la Terreur (Lobby / Réception)
- *Indice* : Le plafond du hall est peint mais il est sale. Qu'est-ce qui pend dans les coins ?
- *Code* : Des toiles d'araignée

Quête 29 : Regarde où tu marches (Les Sols)

- **La quête :**
 - **Le titre de la quête :** Sur la Piste des Détails
 - **La description de la quête :** Baissez les yeux ! Le sol change à chaque land pour raconter une histoire : pavés, terre battue, dalles futuristes... Il y a même des indices incrustés.
 - **Une idée de badge :** Une empreinte de botte de cowboy dans la poussière.

- **Les étapes :**

- **Étape 1**

- *Lieu* : Town Square (Entrée Main Street)
- *Indice* : Le sol est composé de briques rouges. Cherchez les plaques métalliques octogonales avec des noms dessus au pied des arbres ou murs. Ce sont les donateurs ou les créateurs ?
- *Code* : Les donateurs (Pavés magiques)

- **Étape 2**

- *Lieu* : Main Street U.S.A. (La route)
- *Indice* : Il y a des rails au milieu de la route. À quel véhicule servent-ils ?
- *Code* : Le tramway (Horse-Drawn Streetcars)

- **Étape 3**

- *Lieu* : Frontierland (Trottoirs en bois)
- *Indice* : Regardez le sol en ciment qui imite la terre battue. Cherchez des traces laissées par un animal ferré.
- *Code* : Des fers à cheval

- **Étape 4**

- *Lieu* : Adventureland (Bazaar)
- *Indice* : Le sol est-il uni ou fait de mosaïques colorées ?
- *Code* : Mosaïques

- **Étape 5**

- *Lieu* : Le Château (Le Pont-Levis)
- *Indice* : Juste avant d'entrer sous le château, cherchez le petit médaillon doré scellé au sol. C'est le point zéro.
- *Code* : Une rose des vents

◦ **Étape 6**

- *Lieu* : Fantasyland (Vers "It's a Small World")
- *Indice* : Le sol change de couleur. Il y a des formes géométriques roses et violettes peintes au sol.
- *Code* : Des tourbillons (ou damiers)

◦ **Étape 7**

- *Lieu* : Discoveryland (Entrée)
- *Indice* : Regardez les rochers qui sortent du sol (volcaniques). De quelle couleur sont-ils ?
- *Code* : Gris foncé / Noir (Basalte)

◦ **Étape 8**

- *Lieu* : Toy Story Playland (Allée principale)
- *Indice* : Le sol est gris foncé, mais il y a des empreintes de chaussures gigantesques. À qui appartiennent-elles ?
- *Code* : Andy

◦ **Étape 9**

- *Lieu* : Place de Rémy (Ratatouille)
- *Indice* : Regardez les plaques d'égout au sol. Quel visage est dessiné dessus ?
- *Code* : Rémy (le rat)

◦ **Étape 10**

- *Lieu* : Entrée des Studios (Front Lot)
- *Indice* : Sur la "Place des Frères Lumière", il y a une grande mosaïque au sol au centre de la place. Que représente-t-elle ?
- *Code* : Le logo Disney Studios (ou une étoile)

Quête 30 : Le Grand Final (Perspectives)

- **La quête :**
 - **Le titre de la quête :** L'Œil de l'Expert
 - **La description de la quête :** La toute dernière quête ! C'est un mélange des défis les plus emblématiques pour prouver que vous connaissez le parc par cœur, du plus haut sommet au plus profond des grottes.
 - **Une idée de badge :** Une médaille d'or avec la silhouette du Château et le chiffre "30".

- **Les étapes :**

- **Étape 1**

- *Lieu* : Le point le plus haut (Visible de loin)
- *Indice* : Regardez la plus haute tour du Château. La flèche pointe vers le ciel. Quelle est sa couleur ?
- *Code* : Or (Doré)

- **Étape 2**

- *Lieu* : Le point le plus bas (La Tanière du Dragon)
- *Indice* : Descendez tout en bas. Le sol est-il sec ou humide ?
- *Code* : Humide (il y a de l'eau)

- **Étape 3**

- *Lieu* : Orbitron (Discoveryland)
- *Indice* : Regardez le sommet de l'attraction. Ça tourne. C'est un radar ou des planètes ?
- *Code* : Des planètes (Système solaire mobile)

- **Étape 4**

- *Lieu* : Adventure Isle (Pont Suspendu)
- *Indice* : Regardez tout en bas sous le pont. Voyez-vous des épaves ou des rochers ?
- *Code* : Des rochers

- **Étape 5**

- *Lieu* : Thunder Mesa (Big Thunder Mountain)
- *Indice* : Regardez le sommet de la montagne. Il y a un rocher qui ressemble à une tête d'oiseau.
- *Code* : L'Oiseau Tonnerre (Thunderbird)

◦ **Étape 6**

- *Lieu* : Main Street (Les toits)
- *Indice* : Regardez les toits des bâtiments. Ils ont des décorations en fer forgé. Comment les appelle-t-on ? (Indice : C'est comme sur les gâteaux).
- *Code* : Pop-corn (ou Crête de toit) -> *Code validé* : *Détails victoriens*

◦ **Étape 7**

- *Lieu* : Avengers Campus (Spider-Man)
- *Indice* : Levez la tête vers le toit. Il y a une grue ou une structure métallique. Qu'est-ce qui pend au bout ?
- *Code* : Une caisse (ou container)

◦ **Étape 8**

- *Lieu* : Hollywood Tower Hotel (La façade)
- *Indice* : Tout en haut, la foudre a frappé. La trace est de quelle couleur ?
- *Code* : Noir (Brûlé)

◦ **Étape 9**

- *Lieu* : Fantasia Gardens (Jardins devant l'hôtel Disneyland, à la sortie)
- *Indice* : Regardez l'horloge florale au sol (la tête de Mickey). De quoi est-elle faite ?
- *Code* : De fleurs (vraies plantes)

◦ **Étape 10**

- *Lieu* : La Gare (Dernier regard)
- *Indice* : En sortant du parc, retournez-vous et regardez l'horloge de la gare. Elle vous dit quoi ?
- *Code* : L'heure de partir (ou Au revoir)