

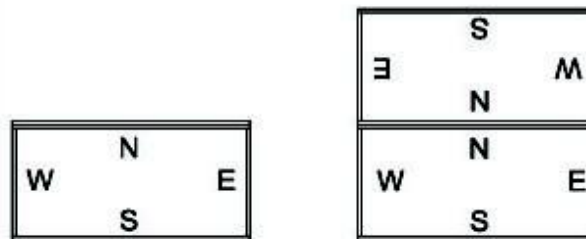
"FOOD FACTOR" L'AIRE DE JEU

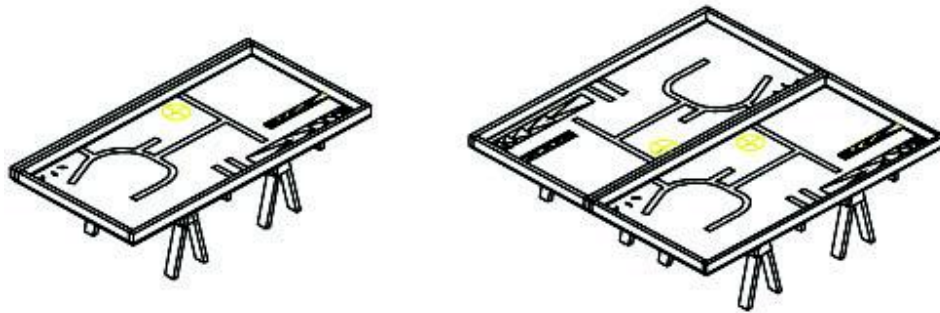
Généralités

- L'aire de jeu est l'endroit où se déroule le concours de robot.
- Il consiste en un tapis de fond sur une table ou au sol, avec les Modèles de missions disposés dessus.
- Certains Modèles sont fixés sur le tapis avec du velcro.
- Le tapis et les pièces LEGO pour construire les Modèles de missions sont les deux parties de votre kit de jeu.
- Les instructions de construction pour les Modèles sur la table sont sur un CD dans la boîte de pièces LEGO.
- Nous recommandons de placer le tapis sur une surface lisse et de l'entourer avec un cadre.

Placement du tapis de jeu

- Aspirez le dessus de la table afin d'enlever toutes les particules et poussières qui pourraient modifier la trajectoire du robot. Ensuite, passez votre main sur la surface pour vérifier qu'aucune aspérité ne subsiste.
- Sur la surface nettoyée, déroulez le tapis de sorte que l'image soit visible et que le nord du tapis soit en face du nord de la table jumelle (seulement si vous avez deux tables.)
- Le tapis est toujours un peu plus petit que le cadre réglementaire, appuyez le tapis contre la face sud et centrez-le dans le sens est-ouest. (même espace aux deux extrémités).
- Avec l'aide de camarades, lissez le tapis en partant du milieu vers les bords, de manière à enlever toutes les petites vagues qui persistent. Il est possible que le tapis conserve une certaine ondulation, elle devrait se résorber en quelques jours.





Construction des Modèles de mission

Le temps pour construire tous les objets de la table est évalué à 9-10 heures pour une personne, il est dès lors préférable d'organiser une LEGO party qui transforme ce qui peut apparaître comme une corvée en joyeux moment de montage LEGO. Faire participer tous les membres de l'équipe permet à ceux qui ne sont pas familiers avec les briques de tester et de comprendre les principes de la construction avec les LEGO. C'est également un occasion de souder l'équipe autour d'un projet à la portée de tous.

Velcro

Les objets de mission peuvent être enlevés du tapis de jeu pour le transport et le rangement. Certains sont simplement posés sur le tapis, alors que d'autres sont fixés avec du velcro appelé "Dual Lock". Vous trouverez ces pièces de fixation autocollantes dans la boîte des pièces LEGO. Elles sont conçues pour être collées sur le tapis et sur les pièces, puis, en pressant les deux faces non collantes l'une contre l'autre, on obtient une fixation stable, mais amovible des pièces sur le tapis. Les emplacements sur le tapis sont marqués d'un X et il faut placer les autocollants aux emplacement correspondants sur les objets LEGO. Ces autocollants sont identiques sur les deux parties (objets / table), il n'y a pas de côté doux / rugueux comme sur de velcro habituel.

Astuce: Pour placer les autocollants au bon endroit sur les objets, procédez de la manière suivante :

- Collez les carrés sur les marques X du tapis
- Placez un deuxième carré sur les premier, la surface collante en haut, accroché à celui fixé sur la table. Comme ces carrés collent fortement aux doigts, utilisez un morceau du support des autocollants (papier "gras" gris/brun) pour appuyer dessus et verrouiller la deuxième partie de velcro.
- Positionnez les objets au bon endroit selon le gabarit sur la table, et fixez-les par pression sur la surface collante. Votre objet est en place, et détachable.

Mise en place des modèles de missions

Modèles avec velcro

L'évier

En utilisant des velcros, positionnez ce modèle exactement sur sa marque au milieu du terrain.

Les barrières

Utilisez des velcros. L'une des barrières est dans le coin nord-ouest, face au sud. Les deux autres sont dans la partie centre-nord, l'une à la gauche du quai, l'autre à sa droite. La barrière de droite est face à l'ouest, celle de gauche face à l'est.

La table et ces fleurs

En utilisant des velcros, placez ce modèle exactement sur sa marque au sud du terrain. Les fleurs sont placées sur la table.

Le minuteur

En utilisant des velcros, placez ce modèle exactement sur sa marque au sud du terrain. Il se place juste à droite de la table. L'aiguille est face au Sud comme indiqué sur le terrain.

Le thermomètre

En utilisant des velcros, placez ce modèle exactement sur sa marque au sud du terrain. Le levier au sommet (noir/rouge) doit être bien en place.

Glissières des rats (Modèle interactif)

Pour la glissière est, repérez les marques. Ce modèle est fixé par des velcros au mur nord ainsi qu'au tapis. Fixez-le par des velcros au tapis, à une distance d'un ou 2mm du mur. Puis ajoutez des velcros entre le modèle et le mur comme indiqué. Vous devez placer le second modèle à l'arrière du mur nord (double mur), en diagonale par rapport au premier modèle. Centrez-le sur la grosse ligne noire. Utilisez autant de velcro que nécessaire pour faire coller le modèle au mur, comme votre table d'entraînement n'a pas de table accolée pour le faire tenir.

Les nids à microbes

Avant de placer ces éléments, déplacer les 2 montants sur chacun comme ceci :

Etape 1 - Enlevez la longue poutre du pied du distributeur, à gauche ou à droite.

Etape 2 - Retirez la cheville noire la plus proche de l'extrémité du pied.

Etape 3 - Insérez la cheville noire un trou plus loin que celui d'où vous l'avez enlevé.

Etape 4 - Remettez la poutre de manière à ce que la cheville noire déplacée aille dans le dernier trou de la poutre.

Etape 5 - Répétez les étapes 1 à 4 pour l'autre côté du pied.

Etape 6 - Placez les velcros comme indiqué sur le tapis, et également à l'avant des marques comme montré sur la photo.



Le déplacement de la poutre ne change pas l'emplacement du modèle. Alignez l'arrière du pied sur sa marque et appuyez pour le fixer. Avant de fixer ces modèles, remarquez que deux des distributeurs sont construits en miroir des deux autres, donc assurez-vous que l'axe d'action sur le distributeur soit au-dessus d'une croix rouge du tapis.

Modèles sans velcro

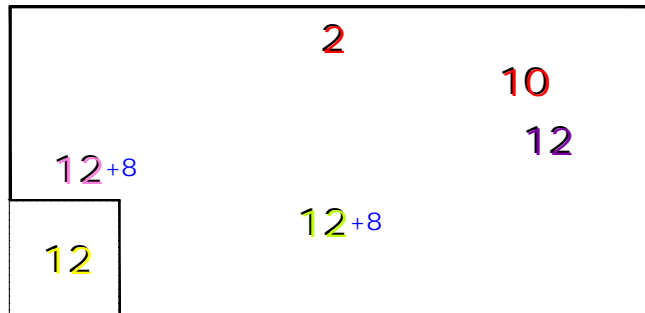
Les animaux de la ferme

Les animaux de la ferme sont placés au nord derrière la barrière ouest. Le cochon et la vache vont sur les marques quadrillées face au sud, les poules vont sur les marques rondes et elles sont toujours curieuses, donc leur direction n'est pas déterminée.

Les bactéries et virus

Les bactéries vont dans les distributeurs selon les quantités et les emplacements indiqués dans l'image ci-contre, à l'exception des jaunes qui vont tous dans la Base, et deux rouges

qui vont dans la remorque réfrigérée. 8 virus vont avec les bactéries vertes, et 8 vont avec les bactéries roses.



Les éléments polluants (Balles bleues et jaunes)

Repérez les marques au nord près des animaux, et au sud près des poissons. Les anneaux sont placés sur les marques et les balles sur les anneaux.

Le conteneur frigorifique

L'arrière de la remorque de réfrigération blanche est poussé contre le mur nord, entre les deux barrières centrales, centré sur sa marque.

Les provisions

Il y a 12 unités de provisions : 10 à la Base, et 2 unités spécifiques dans le camion jaune.

Les poissons

Les poissons sont placés exactement sur leurs marques à l'est de la Base.

La viande

La caisse de viande va dans la Base.

La Moissonneuse-batteuse et son maïs

Repérez les marques. Placez la moissonneuse sur le bateau de la rive est, face à l'est, et faites-la rouler en arrière doucement jusqu'à ce que le mécanisme résiste. Puis Reprenez la moissonneuse sans laisser les roues arrière tourner. Chargez les 4 pièces de maïs à l'arrière. Les 4 pièces ne doivent pas se bloquer mutuellement. Puis placez délicatement la moissonneuse sur sa marque. Astuce : Pour éviter que le maïs reste bloqué dans la

moissonneuse, à chaque fois que vous chargez le maïs, appuyez très délicatement sur les parois pour les éloigner légèrement.

Le camion jaune de la ferme

Seules les bananes, les tomates et les carottes, dans 2 caisses, reposent au fond du camion. Le camion est placé sur les marques à côté de la moissonneuse.

La pizza et la crème glacée

Assurez-vous que les boucles ont une forme régulière et ne sont pas penchées. Elles vont sur les marques au nord-est du terrain.

Les rats

Placez les boucles des rats sur leurs glissières respectives au nord-centre. Les rats font face aléatoirement au nord ou au sud, et sont poussés aussi loin que possible vers la partie colorée de leurs glissières. Vérifiez que les boucles ont une forme régulière et ne sont pas penchées.

Entretien du plan de jeu

Bordures de la table: Enlevez tout éclat de bois et bouchez les trous éventuels.

Tapis de jeu: Vérifiez que le tapis touche la bordure sud de la table et qu'il est centré est-ouest. Évitez de nettoyer le tapis avec des produits qui laissent des résidus. Utilisez un aspirateur et / ou une patte à poussière pour enlever tout débris sur et sous le tapis. Lors du rangement du tapis, prenez garde qu'il ne soit en contact avec un objet coupant ou pointu qui peut le couper / le déformer, ce qui peut altérer le fonctionnement du robot.

Modèles de mission: Gardez les objets dans leur configuration originale en les réemboîtant régulièrement par de pressions appropriées. Assurez-vous que les axes de rotation tournent librement et remplacez les axes tordus.