

TOUT "FOOD FACTOR" LES MISSIONS DE VOTRE ROBOT

Information générale : *Chaque action des différentes missions sont indépendantes les unes des autres. Il est donc possible d'en réaliser certaines et d'autres pas. Lisez bien attentivement toutes les actions proposées.*

1 - Dépolluez les eaux

On retrouve de nombreux polluants (pesticides, métaux lourds) dans l'eau de nos rivières.

Afin que celle-ci soit potable lorsqu'elle sort du robinet, elle a été préalablement traitée dans des usines de traitement d'eau puis envoyée dans le réseau de distribution d'eau potable.

En revanche pour les végétaux et les animaux sauvages ou élevés en prairie, ceux-ci boivent de l'eau non traitée susceptible de contenir des polluants que l'on retrouve ensuite dans nos assiettes.

- Action : Dépolluez les eaux

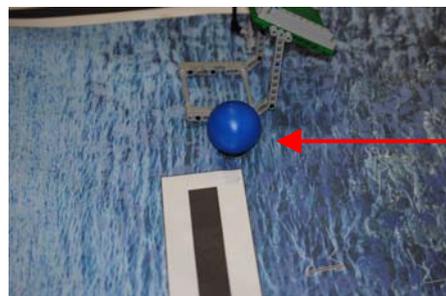
L'abreuvoir de la ferme est contaminé par des pesticides (balle jaune), et la mer par les métaux lourds (balle bleue).

Vous devez déplacer ces deux éléments pour dépolluer la rivière.

À l'issue de l'épreuve, vous remportez **4 points** par balle qui est en contact avec la natte.



Action valide



Action non valide

Balle toujours
sur son socle



2-Récoltez le maïs et stockez-les

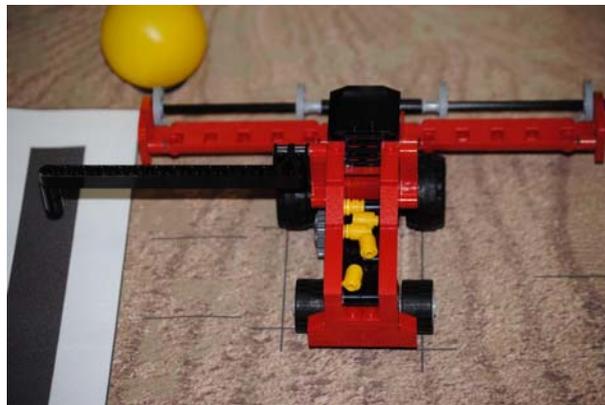
La récolte des céréales se fait à l'aide de moissonneuses-batteuses.

Ces machines agricoles très complexes sont vulnérables notamment aux projections de pierres gisant au sol. Elles peuvent subir quelques désagréments mécaniques occasionnant des fuites d'huile, de carburant ou la casse des éléments de coupes qui peuvent ensuite se retrouver mêlés aux céréales.

Une fois récoltées, ces céréales peuvent être stockées à même le sol, ou dans des locaux mal entretenus. Il n'est pas rare de retrouver des petits rongeurs (comme les rats) potentiellement porteurs éventuels de maladies venus pour se nourrir.

- Action 1 : Récoltez le maïs

Sur le plan de jeu se trouve une moissonneuse-batteuse contenant 4 épis de maïs que vous devez récupérer.

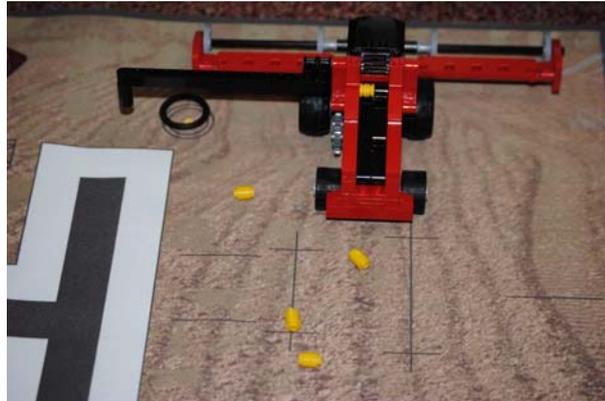


Moissonneuse en position de départ avec son maïs

À l'issue du match :

Si au moins un épi se trouve dans votre base vous remportez **9 points**.

Sinon, si au moins un épi se trouve sur la natte vous remportez **5 points**



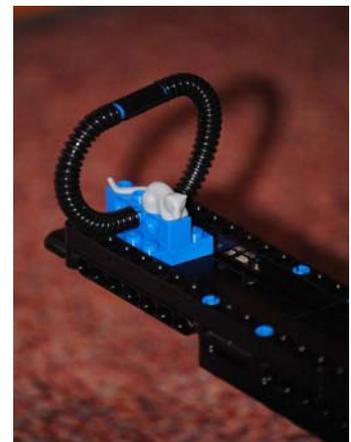
Epis de maïs validés rapportant 5 points

- **Action 2 : Eliminez les nuisibles**

Sur l'aire de jeu se trouve deux rats que vous devez ramener à votre base.

Chaque rat ramené à la base vous rapporte **15 points**.

Pour cette action, vous avez aussi la possibilité de récupérer le rat de l'équipe adverse rapportant uniquement des points à votre équipe.





3-Transport et stockage des aliments

Le choix de produits artisanaux les plus simples, les moins formulés (ayant une recette avec peu d'ingrédients) et de date de fabrication la plus récente permet de réduire le risque d'intoxication alimentaire : l'idéal est de faire ses courses chez les producteurs locaux ou les petites épicerie se fournissant chez des producteurs locaux. Cependant gardons bien à l'esprit que les fabrications artisanales ne bénéficient pas du même niveau d'inspection que les unités industrielles.

- **Action 1** : Approvisionnez-vous chez le producteur local

Le producteur local fait sa distribution à l'aide d'un camion jaune.

Ramener ce camion jaune à la base vous permet de remporter **9 points**.



- **Action 2** : Récupérez une pizza et une glace

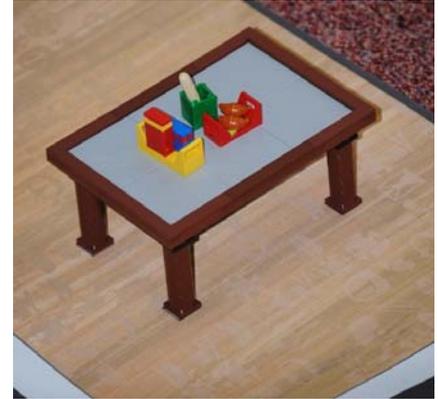
Ramener la pizza et la coupe de glace à votre base, vous permet de remporter **7 points** chacun.



- Action 3 : Rangez les produits achetés chez l'épicier

Placer sur la table située sur le plan de jeu, les différentes unités de provisions situées au départ dans votre base.

Chaque unité de provision placée sur la table vous permet de remporter **2 points**.





4-La pêche et son transport

Pour certains aliments, comme le poisson, il n'est pas facile de s'approvisionner localement. Pour palier à ce problème, le poisson dès qu'il est pêché, doit être stocké au froid de façon à garantir une température constante quelque soit la température extérieure. La chaîne du froid doit être maintenue jusqu'au consommateur.

Le poisson doit être également capable de supporter les chocs qu'il pourrait subir lors du transport.

- Action 1 : Partez à la pêche

Sur le plan de jeu se trouvent quatre poissons, trois gros et un petit.



Position des quatre poissons au départ

Vous devez récupérer les gros poissons et les mettre dans votre base, en laissant le petit poisson.

Si le petit poisson est en contact avec sa marque, chaque gros poisson dans votre base vous permet de remporter **3 points**.



Position valide du petit poisson



Position non valide

Position de
départ du
petit poisson

- **Action 2 : Récupérez le conteneur frigorifique**

Un conteneur frigorifique vide se trouve sur les quais de déchargement du port.

Conteneur
frigorifique



Si vous ramenez ce conteneur frigorifique à votre base, vous remportez **12 points**.

Si vous chargez ce conteneur frigorifique de viandes sans bactéries, ni virus et le placez de sorte qu'au moins une de ses roues touche le quai du port au Nord de la ligne blanche, vous remportez **20 points**

+ **3 points** supplémentaire par gros poisson placé dans le conteneur frigorifique.

Attention : les gros poissons ne seront comptabilisés que si le petit poisson est en contact avec sa marque.



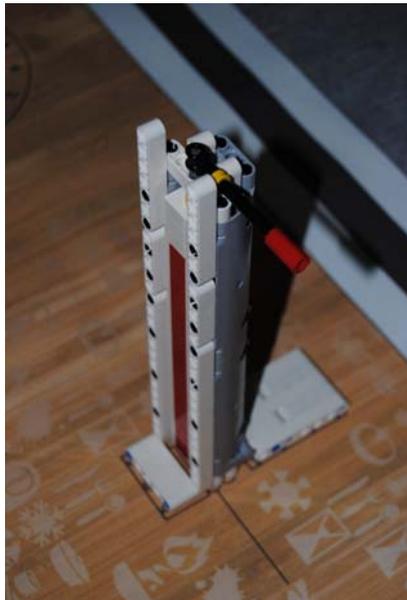
5-Le froid

Comme nous l'avons vu précédemment, un des moyens pour diminuer les risques d'intoxications alimentaires, est le maintien au froid des aliments sensibles. Pour cela, et afin de garantir la durée de conservation indiquée sur l'étiquette, nous les mettons au réfrigérateur. Mais comment être sûr que celui-ci fonctionne correctement ?

- **Action** : Vérifiez la température du thermomètre

Sur le plan de jeu se trouve un thermomètre affichant une température anormalement élevée.

Vous devez l'actionner de sorte qu'il affiche une température plus convenable pour le stockage des aliments.



Position de départ



Position valide

Si à l'issue de la rencontre celui-ci affiche une température basse, vous remportez **20 points**.



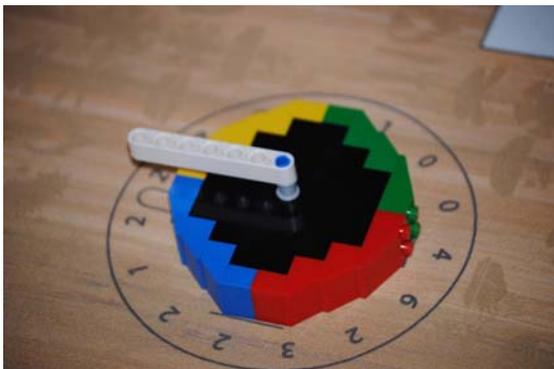
6-La chaleur

La plupart des bactéries meurent à plus de 70°C, chauffer correctement un aliment est un excellent moyen pour éliminer les risques d'intoxication alimentaire. Il est donc important de respecter les temps et températures de cuisson indiqués sur les emballages ou les recettes.

- **Action** : Réglez correctement le minuteur

Sur le plan de jeu se trouve un minuteur que votre robot doit manipuler de sorte que l'aiguille pointe sur la zone rouge.

Le fait de placer l'aiguille du minuteur sur la zone rouge vous permet de remporter **14 points**.



Position de départ



Position valide



7- Les bactéries, microbes et virus

Un autre paramètre important pour limiter les intoxications alimentaires, est la propreté des lieux où sont stockés et préparés les aliments. Il est donc très important de conserver ces endroits propres en les lavant régulièrement avec des produits désinfectants.

Par ailleurs, dans notre environnement, il n'y a pas que les bactéries, il y a également les virus, qui se distinguent des bactéries, par le fait qu'ils ne vivent qu'au dépend d'autre organismes vivants ; en revanche ils peuvent être plus difficiles à éliminer que les bactéries.

S'agissant des personnes (opérateur de fabrication, consommateur), les mains sont source de contamination (bactérienne ou virale). Pour que nous ne soyions pas à l'origine d'une intoxication alimentaire, la meilleure prévention est de se laver les mains soigneusement avant chaque contact avec un aliment

Par ailleurs, il n'y a pas que des mauvaises bactéries, certaines sont très utiles et sans elles, nous n'aurions ni fromages, ni vins, et les gâteaux ne pourraient pas lever.

- Action 1 : Nettoyez les nids à microbes

Sur le plan de jeu, il y a quatre « nids à microbes » contenant les trois types d'éléments suivants :

- Des mauvaises bactéries (éléments blanc-bleu, blanc-rouge, blanc-vert et blanc-rose)



- Des virus (éléments bleu-noir)



Vous devez tous d'abord vider ces quatre « nids à microbes » et rapporter tous les éléments dans la base.

Si les quatre « nids à microbes » sont vides et qu'aucune mauvaise bactérie ne se trouve sur la natte (hors base), vous remportez **12 points**.

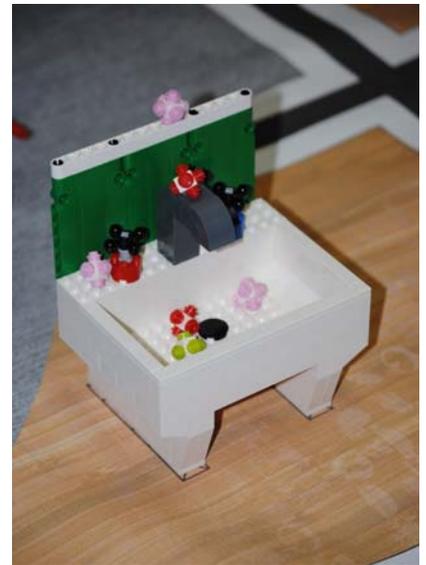
Si les quatre « nids à microbes » sont vides, mais qu'il reste au moins une mauvaise bactérie sur la natte, vous remportez **7 points**.

- **Action 2 : Mettez les mauvaises bactéries dans l'évier**

Une fois que l'ensemble des bactéries a été collecté et mis dans votre base, vous avez la possibilité de les mettre dans ou sur l'évier.

Cependant, vous devez mettre une à une les bactéries dans l'évier. Pour chaque aller - retour, le robot doit être complètement dans la base au départ et doit être complètement hors de la base pour mettre la bactérie dans l'évier.

À l'issue de la rencontre, s'il n'y a que des bactéries ou des virus dans l'évier, chaque bactérie mise dans l'évier vous permettra de remporter **3 points**.



Si une ou plusieurs mauvaises bactéries sont mises par inadvertance dans l'évier au moment d'une autre action, elles seront enlevées par l'arbitre et déposées dans la base.

- **Action 3 : Mettez les virus dans l'évier**

Vous devez également mettre les virus dans l'évier

À l'issue de la rencontre, s'il y a moins de 9 virus dans l'évier, vous remportez **6 points**. En revanche, s'il y a plus de 9 virus, vous remportez **13 points**.

Si un ou plusieurs virus sont mis par inadvertance dans l'évier au moment d'une autre action, ils seront enlevés par l'arbitre et déposés dans la base.

- **Action 4 : Conserver vos bonnes bactéries**

Au début du match, 12 bonnes bactéries (élément jaune - blanc) sont placés sur la base.



Ces bonnes bactéries sont des objets-pénalité. A chaque fois que vous touchez votre robot alors qu'il est complètement hors de la base, l'arbitre vous enlèvera une bonne bactérie.

A l'issue de la rencontre, chaque bonne bactérie située dans votre base vous rapporte **6 points**.



8-Partez en voyage

Lorsque l'on voyage, il est courant que l'on soit un peu malade durant les premiers jours car notre alimentation change et notre système immunitaire devra lutter contre de nouvelles bactéries qui lui sont encore inconnues et qui peuvent nous rendre malades.

- **Action : Partez en voyage**

A l'issue de la rencontre, le robot doit toucher le mur EST, pour remporter **9 points**.