

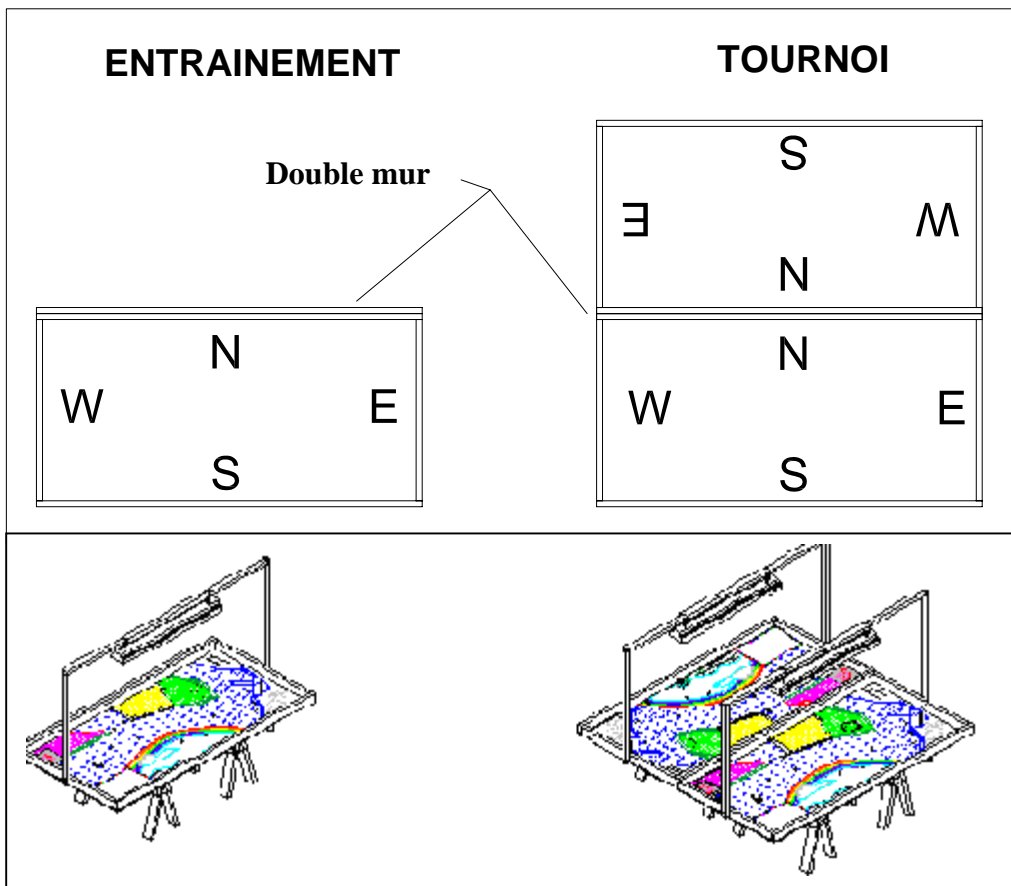
LA TABLE DE JEU

Étape 1 : Nettoyez méticuleusement la surface où vous prévoyez de placer le tapis de jeu. De toutes petites particules peuvent nuire au bon fonctionnement de votre robot. Aspirez la surface si vous le pouvez. Supprimez toutes les bosses que vous pouvez.

Étape 2 : Regardez le croquis de l'orientation du tapis de jeu. Sur la surface passée à l'aspirateur (ne jamais dérouler la natte sur une surface où il pourrait y avoir des particules), dérouler la natte et la positionner de manière à avoir les dessins vers le haut. La BASE (la partie avec les logos) est au sud-ouest de la surface (la bordure sud doit être la plus accessible).

Étape 3 : Faites glisser le tapis de jeu de manière à ce qu'il n'y ait pas d'espace entre le bord sud-est de la table et le coin sud-ouest de la natte. Un espace est admissible le long des bordures nord et est.

Étape 4 : Avec l'aide d'une autre personne, aplanissez du mieux que vous pouvez le tapis avec la paume de vos mains et vérifiez la position donnée à l'étape 3. Si quelques vaguelettes persistent, elles s'aplaniront avec le temps. Certaines équipes utilisent un sèche-cheveux pour accélérer la disparition des vaguelettes.



COMMENT UTILISER LE VELCRO

Les Modèles peuvent s'enlever du tapis pour le transport ou le stockage. Certains sont mobiles et d'autres sont maintenus en place par un système de fixation démontable de 3M: le Velcro. Vous en trouverez avec les briques LEGO qui constituent les Modèles. Le Velcro fonctionne comme une bande Velcro et est donc prévu pour être scratché et déscratché. Lorsque l'emplacement d'un Modèle nécessite du Velcro, vous trouverez sur le tapis de jeu une case avec un X à l'intérieur.

- Appliquez, face adhésive vers le bas, une bande de Velcro sur chaque case avec un X.
- Ensuite, posez une bande de Velcro de même taille par-dessus celle que vous venez de poser mais face adhésive vers le haut.
- Pressez les deux bandes de Velcro de manière à les fixer ensemble.
- Enlevez ensuite le papier de protection.
- Positionnez alors le Modèle correspondant, en vous assurant qu'il est exactement dans la bonne position, au-dessus du Velcro et pressez fortement la base du modèle contre le Velcro. Veillez à ne pas détruire le Modèle en appuyant trop fort.

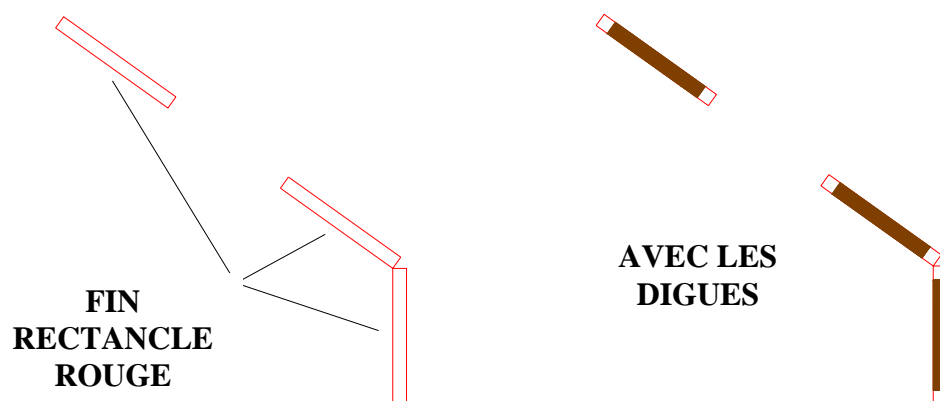
Lorsqu'il s'agit d'un demi-emplacement, coupez le Velcro en deux.

Cette opération ne doit se faire que la première fois, ensuite, les Modèles peuvent être mis ou enlevés du tapis simplement.

DETAILS DES MODELES

1- LES DIGUES

Il y a 8 Diques. Cinq sont situés dans la Base (n'importe où) et chacune des trois autres est centré en position verticale sur un des fins rectangles rouges bordant la zone quadrillée violette.



2- LE SIMULATEUR DE TEMPETE

Mettez le Velcro sur les emplacements, positionnez le modèle sur son emplacement et attachez le.

Opération : Lorsque l'arceau est déclenchée, l'axe vertical descend en glissant faisant sortir le marteau (la partie à charnière noire). En tombant, le marteau pousse la roue en dehors.

Installation : Soulevez le marteau jusqu'à ce que vous puissiez pousser l'axe vertical dans son emplacement et lâcher lentement les deux.

Quand c'est fait, placez soigneusement la roue sur son image sur la natte (sans velcro). Le modèle est normalement instable mais cela fonctionne très bien lorsqu'il est construit, placé et maintenu correctement. Assurez-vous que le marteau tombe librement. Si ce n'est pas le cas, vérifiez qu'il y a du jeu le long de l'axe, que les rayons rouges sont parallèles et qu'ils permettent le dégagement du marteau. Enfin, assurez-vous que le marteau ne touche pas de le Velcro.

3- LES PERSONNAGES (pas de velcro):

Il y a 6 personnages.

- Les personnages avec un haut noir, bleu ou rouge vont dans la base (n'importe où). Les personnages avec un pantalon noir vont sur leur emplacement dans la zone de recherche avec leurs bâtons de ski verticalement.
- Les personnages avec des pantalons bleus sont assis dans leur emplacement sur les bâtiments, faisant en partie face au Nord et se regardant.
- Les personnages avec des pantalons rouges restent debout sur leur emplacement dans le coin nord-est du réservoir souterrain.

Rappelez vous bien de leurs emplacements, parce qu'ils ne seront plus visibles plus tard. Tant que les personnages sont là où ils doivent être, peu importe la direction dans laquelle il regarde, ils doivent juste avoir leurs mains de leurs poches.

4- LE RÉSERVOIR SOUTERRAIN :

Avant de commencer, notez que le coin nord-est de l'emplacement de ce modèle a aussi des marques d'emplacement pour des personnages debout. Retenez où sont ces marques, parce que vous êtes sur le point de les recouvrir... Placez le velcro sur ces marques, placez ce modèle comme indiqué sur la natte et collez-le.

5- LA BANQUISE :

Ce modèle a dû être changé après que la natte soit entrée en production, donc il ne s'aligne pas parfaitement avec l'emplacement prévu. Sans velcro, placez chaque segment, un par un, sur leur emplacement afin de voir où les emplacement de velcro manquent et changez le velcro comme nécessaire pour que le contact soit complet. Avec les nouveaux et bons emplacements de velcro en mémoire, placez le premier segment et collez-le.

Pour chaque nouveau segment, assurez-vous qu'il est complètement connecté au précédent avant de le coller. Finalement, placez le cœur de glace (petit modèle rouge sans velcro) dans son trou avec sa boucle parallèle à la bordure est.

6- LA MAISON :

Placez le velcro sur les emplacements de la maison, positionnez ce modèle comme indiqué sur la natte et collez-le.

Installation : la maison doit être en position basse, avec son grand levier tourné vers l'ouest. Tourner la roue entièrement dans le sens des aiguilles d'une montre pour fermer la fenêtre sud. Tourner le petit bouton rouge entièrement dans le sens des aiguilles d'une montre et tirez-le vers l'extérieur pour faire entrer la lumière dans la fenêtre Nord.

7- ALIGNER LES FLECHES :

Attention: Tenez compte, lors de la préparation, du fait que ce modèle sera placé à cheval entre les deux tables de concours. Votre table doit avoir deux bords dos à dos au nord. Trouvez le centre exact de ces deux murs. Dans la direction Nord/sud, ce point est "la fente" où les deux murs se touchent. Dans la direction est/ouest, ce point est à 118.1 cm de la partie intérieure de chaque bord. Mesurez maintenant 27.9cm de chaque côté à l'est et à l'ouest de ce point.

Chacun de ces nouveaux points est le centre d'un des modèles de flèches jaunes Recouvrez complètement le dessous du pied de chaque modèle avec le velcro, alignez-le ainsi que son élastique parallèlement aux bordures et collez-le. S'il n'est pas à niveau, ajoutez du velcro sur le côté bas pour le mettre à niveau.

Installation : Posez chaque flèche dans une direction aléatoire. N'importe quelle direction pour l'une ou l'autre flèche est correcte tant que les flèches ne sont pas positionnées dans le même sens.

8- LE BARRAGE :

Ce modèle a dû être changé après que la natte ait été produite, donc il ne s'aligne pas parfaitement avec son emplacement prévu. Le côté ouest fonctionne normalement mais pour le côté Est, il faut appliquer le velcro directement sur le modèle plutôt que sur la natte. Alignez le côté est aussi précisément que possible et collez-le.

9- LE DIOXYDE DE CARBONE et L'ARGENT (Pas de Velcro) :

Il y a quatre boules grises (dioxyde de carbone), une boule jaune (argent) et un support pour chaque boule (un anneau noir). Placez les anneaux noirs sur leurs emplacements et poser les boules dessus. La boule jaune va sur le pneu dans la zone quadrillée verte.

10- LA FOREUSE (Pas de Velcro) :

Placez ce modèle sur son emplacement dans la direction indiquée sur la natte.
Installation : Le bout rouge de la foreuse doit pointer vers le bas.

11- LA BICYCLETTE, LA BOUÉE DE GLACE, L'ORDINATEUR PORTABLE ET L'ISOLATION : (pas de velcro) :

Placez la bicyclette, la bouée de glace et l'ordinateur portable sur leurs emplacements, dans la direction indiquée sur la natte. Placez les deux isolations sur leur emplacement, l'une au dessus de l'autre.

12- L'OURS ET LA MOTONEIGE : (pas de velcro)

Placez l'ours et la motoneige dans la Base (n'importe où) avec les 5 digues et les 6 personnages qui y sont déjà.

MAINTENANCE DE LA PISTE DE JEU

REBORDS DE LA TABLE :

Enlevez tous les éclats et bouchez tous les trous .

TAPIS DE JEU :

Assurez-vous que le tapis de jeu soit correctement et toujours posé contre les bords sud et est de la table. Évitez de nettoyer le tapis avec un produit laissant des résidus qui affecteront les performances du robot. Le jour du tournoi, vous concurrez sur un tapis neuf. Aspirez le tapis et nettoyez-le à l'aide d'un chiffon doux. Évitez lors de transports du tapis, de l'endommager avec des objets tranchants.

Il faut s'attendre à des frottements et une usure des images sur vos nattes de pratique, mais une telle usure n'existera pas durant le tournoi. Les tournois utilisant de nouvelles nattes doivent les dérouler le plus tard possible. Aussi, il ne faut pas mettre de scotch sous la natte.

MODELES :

Gardez les modèles dans les conditions initiales, en vérifiant régulièrement qu'ils sont solidement montés et sans pièce défectueuse (pliée...) en raison de l'utilisation répétée.