

## Défi n°5 : le décodage du message secret

### - défi équipe -

**Contexte** : Les pixels récupérés pendant la mission 3 permettent de découvrir le code d'ouverture de la porte de sortie. Mais attention, seuls les pixels rouge, jaune, vert et bleu sont utiles, les pixels noirs contiennent des fausses informations (« Fakes ») qui modifieraient à jamais le contenu des savoirs présents dans la Tablette des Savoirs Universels. Il faut placer les pixels de couleurs sur la dalle de la couleur du pixel et dans le bon sens pour qu'ils soient lisibles depuis le Nord et puis les pixels noirs dans les oubliettes. Attention ! Il faut refermer l'ouverture des oubliettes en utilisant les virus neutralisés.

À la fin du défi n°5, l'arbitre passe à la validation des actions suivantes :

Validation des missions du défi n°5 (choix multiples)	Points
V5.1 : À la fin du défi n°5, les pixels noirs «Fakes» sont dans les oubliettes.	4
V5.2 : À la fin du défi n°5, l'ouverture dans les oubliettes est refermée.	4
V5.3 : À la fin du défi n°5, les pixels de couleurs sont sur leur dalle.	4
V5.4 : À la fin du défi n°5, le robot se trouve arrêté sur la dalle bleue n°5.	4
V5.5 : À la fin du défi n°5, l'avant du robot est orienté vers l'ouest.	4

**Si toutes les actions ne sont pas validées, l'équipe peut recommencer la validation de ce défi ou passer à un autre défi.**

**Si toutes les actions sont validées, l'arbitre l'annonce à l'équipe. Il passe maintenant à l'évaluation des bonus.**

BONUS : Décodage du message secret (choix unique)	Points
PC4 : Depuis le Nord, on peut lire 4 lettres sur 4.	10
PC3 : Depuis le Nord, on peut lire 3 lettres sur 4.	8
PC2 : Depuis le Nord, on peut lire 2 lettres sur 4.	4
PC1 : Depuis le Nord, on peut lire 1 lettre sur 4.	2
PC0 : Depuis le Nord, on ne peut lire aucun lettre.	0

L'arbitre vérifie si le mot correspond au mot inscrit sur la carte spéciale tirée au sort. Il vérifie aussi s'il lit le mot depuis le Nord. (3 mots de 4 lettres : BLEU, VERT ou NOIR)

BONUS : Lumière de la connaissance (choix unique)	Points
AMP1 : À la fin du défi n°5, l'ampoule brille. Le courant circule !	10

**Bien vérifier que l'ampoule est allumée.**

BONUS : Nombre d'essais (choix unique)	Points
NE5.1 : Défi n°5 réalisé en 1 essai	10
NE5.2 : Défi n°5 réalisé en 2 essais	5
NE5.3 : Défi n°5 réalisé en 3 essais	3
NE5.4 : Défi n°5 réalisé en 4 essais	2
NE5.5 : Défi n°5 réalisé en 5 essais et plus.	1

**Le temps est inscrit dans l'application automatiquement. Il est ajouté à titre indicatif.**

T5.1 : Temps défi n°5	Temps indicatif du meilleur essai
-----------------------	-----------------------------------

**L'arbitre peut annoncer à l'équipe le nombre de points.  
Et l'équipe passe à la validation d'un autre défi.**