

Défi n°4 : Destroy V.I.R.U.S.

- défi équipe -

Contexte : Arrivé dans la salle 4, le robot Lo-li se retrouve face à 6 virus positionnés sur le blason. Il faut les neutraliser. Le robot Lo-li doit utiliser les 3 projectiles anti-virus **depuis** la dalle orange n°4. Il n'a que 4 essais pour y parvenir. Le robot ne peut se trouver en contact direct avec l'ensemble des virus. Une fois touchés, il faut récupérer les virus neutralisés et les assembler selon une forme qui permettra de refermer les oubliettes. Cette forme est connue de tous. Mais chacun peut la façonner à sa façon... Elle doit être apportée à la dalle bleue n°4.

Énigme associée :

Elle peut être bricoleuse,

De bien des voûtes elle est porteuse.

Elle est au début des portées,

Dans ce défi vous la voulez.

ACTIONS À PROGRAMMER : À partir de la dalle orange n°4, le robot Lo-Li doit :	<ol style="list-style-type: none">1. lancer des projectiles anti-virus sur les virus ;2. pousser ou soulever la clé ;3. se déplacer jusqu'à la dalle bleue n°4 en emportant la clé ;4. s'orienter vers l'ouest de la table. <p style="text-align: center;">- Former la clé - Déposer la clé sur le robot</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

À la fin du défi n°4, l'arbitre passe à la validation des actions suivantes :

Validation des missions du défi n°4 (choix multiples)	points
Pendant le défi n°4, le robot a envoyé jusqu'à 12 projectiles anti-virus sur les virus. Les virus non neutralisés par les projectiles anti-virus sont mis en quarantaine directement par le robot lors de son déplacement vers la dalle bleue n°4.	5
Les virus neutralisés sont assemblés pour former la clé de fermeture des oubliettes. Cette clé se trouve sur le robot à la fin du défi.	5
À la fin du défi n°4, le robot se trouve arrêté sur la dalle bleue n°4.	5
À la fin du défi n°4, l'avant du robot est orienté vers l'ouest.	5

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.

Évaluation des bonus du défi n°4

BONUS : Lancer avec précision le projectile (choix unique)	points
Le robot a lancé les projectiles directement sur le blason.	12
Le robot a lancé des projectiles qui ont rebondi avant le blason.	6
Le robot a fait rouler les projectiles depuis la dalle orange n°4 jusqu'au blason.	2
Le robot n'a pas réussi à toucher tous les virus avec 4 essais. Il réalise la mission en poussant les derniers virus jusqu'à la dalle bleue n°4.	0

L'arbitre vérifie bien l'endroit où chaque projectile tombe sur la table.

BONUS : Récupération des virus neutralisés par le robot (choix unique)	points
Le robot a récupéré TOUS les virus une fois qu'ils ont été neutralisés et les a amenés à la dalle bleue n°4.	8

Si un virus n'est pas amené par le robot à la dalle bleue n°4, l'arbitre peut l'y mettre à la demande de l'équipe.

BONUS : Nombre d'essais (choix unique)	points
Défi n°4 réalisé en 1 essai (3 projectiles seulement)	10
Défi n°4 réalisé en 2 essais (2 x 3 projectiles)	5
Défi n°4 réalisé en 3 essais (3 x 3 projectiles)	4
Défi n°4 réalisé en 4 essais (4 x 3 projectiles)	2
Défi n°4 réalisé en poussant les virus avant neutralisation.	1

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

Temps défi n°4	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.