



# „NATURE’S FURY“ PREPARAZIONE DEL CAMPO DA GIOCO

## Introduzione

Il campo di gioco è il luogo in cui si tiene il robot game.

Il campo di gioco è costituito da un piano di gioco, su di un tavolo, su cui sono disposti i modelli di missione fatti di pezzi LEGO (è consigliabile srotolare il piano di gioco almeno un giorno prima dell’uso).

Il piano di gioco e i pezzi necessari alla costruzione dei modelli di missione fanno parte del Field Setup Kit. Le istruzioni di montaggio dei modelli di missione sono disponibili online:

[www.hands-on-technology.de/en/firstlegoleague/season2013/instruction](http://www.hands-on-technology.de/en/firstlegoleague/season2013/instruction).

Le istruzioni per la costruzione del tavolo da gioco sono anch’esse disponibili online:

[www.hands-on-technology.de/en/firstlegoleague/season2013/naturesfury/tournamenttable](http://www.hands-on-technology.de/en/firstlegoleague/season2013/naturesfury/tournamenttable).

Il posizionamento dei modelli di missione sul campo da gioco è descritto in questo documento.

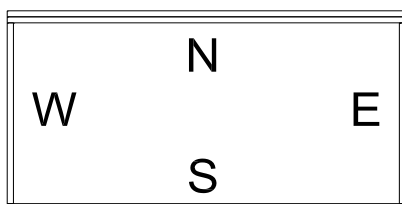
## Disposizione del piano di gioco

**Passo 1:** Pulire la superficie del tavolo. Anche la più piccola asperità sotto al piano di gioco può causare dei problemi al funzionamento del robot. Dopo aver pulito con un aspiratore, passare sulla superficie con una mano per verificare che non vi siano imperfezioni, se ve ne sono levigarle e poi ripulire.

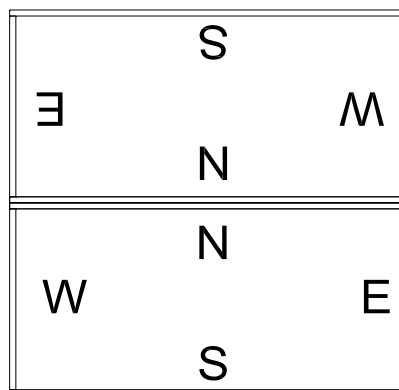
**Passo 2:** Srotolare il piano di gioco sulla superficie pulita del tavolo in modo che le immagini siano rivolte verso l’alto e che il bordo NORD del piano di gioco corrisponda con il bordo a NORD (quello di spessore doppio) del tavolo di gioco.

**Passo 3:** Il piano di gioco è più piccolo della superficie del tavolo. Far scivolare il piano di gioco in modo che non vi siano spazi vuoti tra la parete **SUD** del tavolo e il bordo del piano di gioco. Centrare orizzontalmente (in senso est/ovest, destra/sinistra) il piano di gioco in modo che vi sia lo stesso spazio tra le pareti laterali del tavolo e i bordi del piano di gioco.

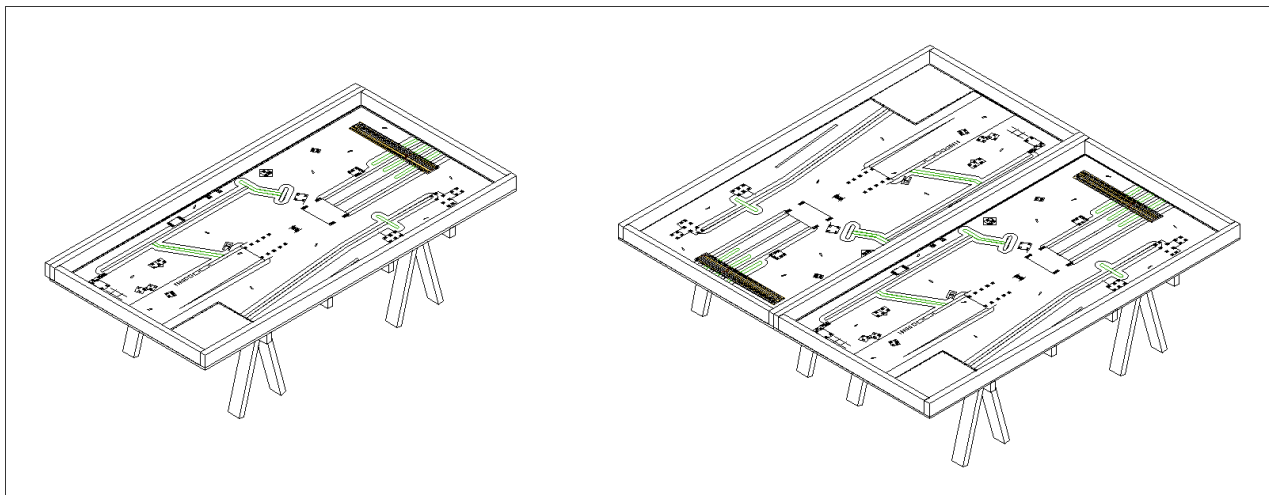
**Passo 4:** Con l’aiuto di qualcuno, tirare e massaggiare il piano di gioco per appianare tutte le eventuali ondulazioni e poi ricontrollare l’allineamento (Passo 3). È probabile che alcune ondulazioni rimangano inizialmente, ma dovrebbero poi appiattirsi con il rilassamento del piano di gioco. Alcuni team utilizzano un asciugacapelli per accelerare il rilassamento del materiale.



Tavolo di pratica (“mezzo” tavolo)



Tavolo di gara (tavolo completo/doppio)



Allineamento del piano di gioco sul tavolo FLL

### Costruzione dei modelli di missione

Per costruire i modelli di missione utilizzare i pezzi LEGO inclusi nel Field Setup Kit e le istruzioni disponibili online:

[www.hands-on-technology.de/en/firstlegoleague/season2013/instruction](http://www.hands-on-technology.de/en/firstlegoleague/season2013/instruction).

Se eseguita da una sola persona la costruzione necessita di quattro o cinque ore di tempo, è quindi consigliabile eseguirla in gruppo. Per i team con poca o nessuna esperienza, questa attività è un ottimo sistema per imparare come funziona il robot game. È anche una buona occasione per i membri del team di fare conoscenza e affiatarsi.

### Bi-adesivo [Dual Lock]

I modelli di missione possono essere rimossi dal piano di gioco per permettere il trasporto e lo stoccaggio del tavolo. Alcuni sono solo appoggiati sulla superficie del piano, altri vi sono attaccati con uno speciale materiale adesivo riutilizzabile chiamato Dual Lock che è compreso nel Kit. Il Dual Lock permette di fissare i modelli di missione al piano di gioco, ma permette anche di distaccarli per facilitarne lo smontaggio. L'applicazione del Dual Lock è ovviamente necessaria solo alla prima installazione del tavolo, nelle seguenti installazioni sarà sufficiente riattaccare i modelli.

Per applicare il Dual Lock:

1. Attaccare un quadratino con la faccia adesiva rivolta in basso su ogni rettangolo presente sul piano di gioco marcato con una "X".
2. Premere un secondo quadratino con la parte adesiva rivolta verso l'alto sopra al primo quadratino applicato (Consiglio: Utilizzare un pezzettino della carta cerata che è fornito insieme al Dual Lock).
3. Premere i modelli di missione sui rispettivi quadratini facendo attenzione a esercitare pressione sulla base di appoggio dei modelli evitando di romperli. Tirando in senso opposto è possibile distaccare i modelli dal piano.

ATTENZIONE: Ogni quadratino di Dual Lock deve essere posizionato precisamente sul proprio rettangolo e ogni modello va piazzato con precisione sul proprio segnaposto.

## VISTA DI RIFERIMENTO

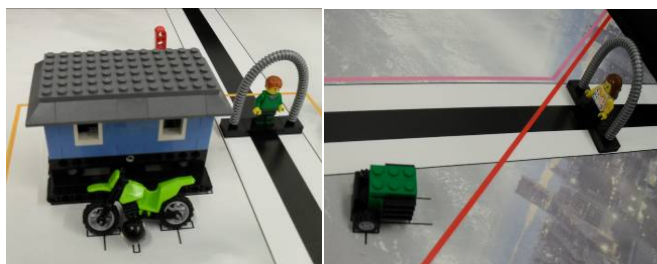


## Disposizione dei modelli di missione

### BATTERIA, TORCIA ELETTRICA E 2 RADIO

L'orientamento non è importante.

### PERSONE



L'uomo (VERDE) e il bambino (GIALLO) vanno disposti sui propri segnaposto e orientati come mostrato nelle immagini.

La donna (ROSSO) si trova nella BASE.

### I QUATTRO MODELLI NELLA BASE

Il sacco di grano, una bottiglia d'acqua e 2 segmenti di costruzione: possono essere posizionati ovunque all'interno della BASE o/ in altre aree di stoccaggio autorizzate.

## TSUNAMI



I cilindri dovrebbero essere ben centrati, l'orientamento dei pin non è importante.

## ALBERO



Il ramo rimuovibile è completamente inserito nella propria sede e punta verso EST.

## DETRITI DI TETTO



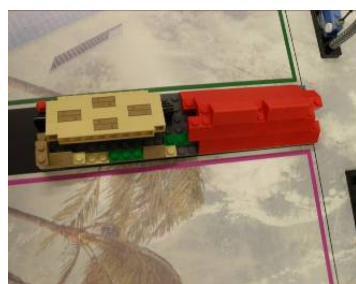
All'inizio del match sono in possesso dell'arbitro, che li può conservare dove preferisce. Se però vengono lasciati sul tavolo da gioco, devono essere posti come illustrato nell'immagine, e non vengono conteggiati nel punteggio.

## FURGONE



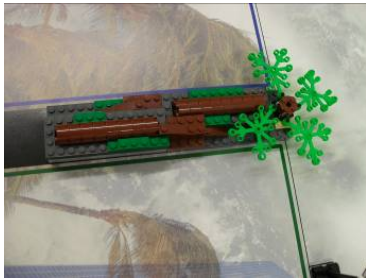
Sul furgone vengono caricati 4 modelli: pane, medicinali, carburante (senza anello) e acqua (senza anello).

## DETRITI DI CASA/OSTACOLI



La parete beige della casa deve essere inclinata verso la BASE.

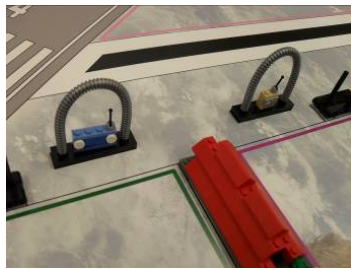
## DETRITI DI ALBERTI/OSTACOLI



I tronchi devono essere inseriti nelle proprie sedi. L'orientamento dei pin non è importante.

## ANELLI

Tutti devono essere verticali e simmetrici.



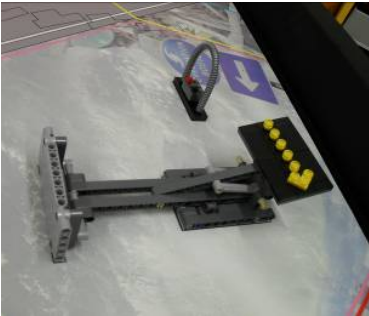
## TEST TELLURICO [BASE ISOLATION]

Il palazzo a OVEST poggia contro il bordo NORD del supporto. Orientamento delle finestre non è importante.



## ALTRI MODELLI

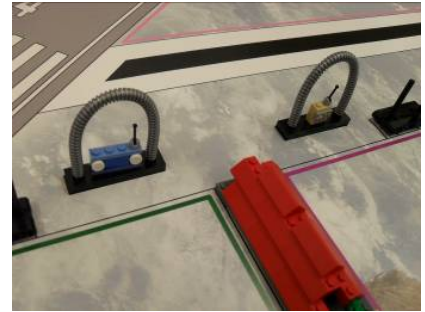
Segnale via di fuga, batteria



Torcia, albero, linee elettriche, animali



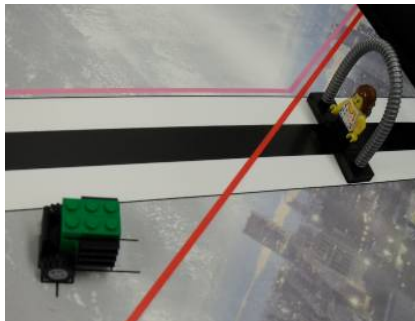
Stereo e radio



Casa, uomo e motocicletta



Generatore, bambino



Grano, Donna, 2 segmenti di costruzione



Barriera



Motocicletta



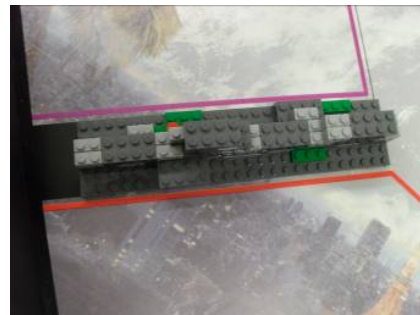
Acqua (Anello)



Albero/Ostacoli



Rocce/Ostacoli



Ambulanza

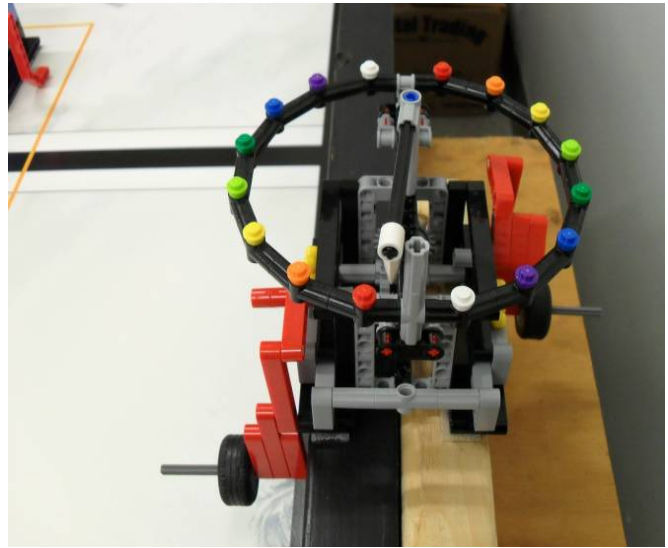


## PROGRESSO

Sui tavoli da competizione questo modello va posto a cavallo dei bordi adiacenti (NORD) dei due tavoli. In questo modo le due leve che attivano il modello sporgono ognuna su un tavolo.

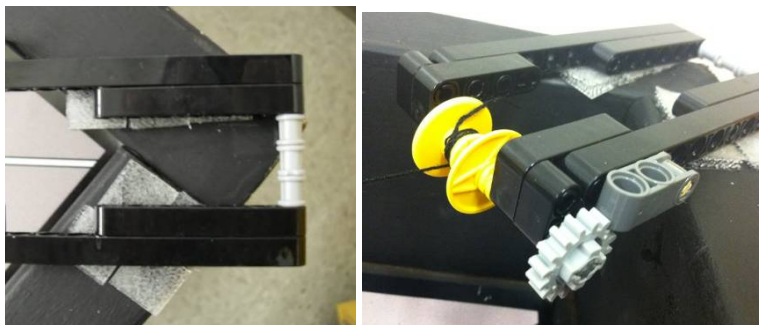
Sui tavoli di pratica è possibile duplicare lo spessore del bordo del tavolo aggiungendo una tavola di legno (ad esempio un pezzo avanzato dalla costruzione del tavolo).

NOTA: Quando progettate i vostri robot ricordatevi che l'altezza dei bordi può variare da tavolo a tavolo, e che di conseguenza anche l'altezza della leva che aziona la ghiera del modello può variare.



## AEREO - ARRIVO

Il telaio va fissato sul bordo del tavolo nell'angolo a NORD-EST, orientato parallelamente alla pista di atterraggio. Utilizzare una quantità sufficiente di Dual Lock per ottenere un fissaggio solido. Il filo deve entrare nel rocchetto dal basso mentre la leva di bloccaggio si deve trovare in alto.



## AEREO - PARTENZA

Questo modello deve essere attaccato con il Dual Lock sul bordo SUD del tavolo da gioco. Lo spigolo rivolto a EST della base del modello deve trovarsi a 1422 millimetri dalla superficie interna del bordo EST del tavolo. Disporre il Dual Lock sulla tutta la superficie interna della parete verticale che si trova sotto la base della torre e attaccarla all'esterno della bordo a SUD del tavolo. *Non attaccare Dual Lock sotto la base della torre.*



Prendere il filo attaccato al punto di arrivo e, passarlo attraverso il carrello che si trova sopra all'aereo. Attaccare poi il filo alla barra di fissaggio della torre. Se il filo non è parallelo alla pista di atterraggio, correggere la posizione della torre. Alla fine utilizzare il rocchetto e la leva di fissaggio del punto di arrivo e regolare la tensione del filo in modo che il contrappeso che si trova sulla torre di partenza sia verticale.





## Manutenzione del campo da gioco

### Bordi del tavolo

Rimuovere qualsiasi scheggia visibile e coprire tutti i buchi presenti sulle pareti del tavolo di gioco.

### Superficie del piano di gioco

Assicurarsi che il piano di gioco tocchi il bordo nord del tavolo, e che sia centrata in senso est/ovest. Evitare di pulire la superficie del piano con prodotti che potrebbero lasciare residui appiccicosi o scivolosi che potrebbero alterare il comportamento del robot. Utilizzare un aspiratore e/o un panno umido per rimuovere polvere e sporcizia (sopra e sotto il piano di gioco). Quando si trasporta o si ripone il piano di gioco, evitare di produrre delle pieghe che rischiano di influenzare gli spostamenti del robot.

### Modelli di missione

Mantenere i modelli nelle condizioni originali verificando spesso la loro solidità e riasestando e rinforzando le connessioni indebolite. Verificare che nei modelli che contengono assi rotanti, questi ruotino liberamente e rimpiazzare eventuali assi storti.