



FIRST[®]
LEGO[®]
LEAGUE

MISSIONS DU JEU



Missions du jeu



Regardez la vidéo du jeu pour découvrir des exemples de missions, du système de score et de la collaboration en équipe en situation réelle.

Présentation du jeu

Bienvenue dans le jeu BIOGLOW™. Ce défi se déroule dans la forêt tropicale, l'un des environnements les plus riches en biodiversité et les plus interconnectés de la planète. L'objectif de votre équipe est d'aider la forêt à prospérer grâce à la stratégie, à l'ingénierie et à la collaboration.

Les activités du jeu sont organisées en missions. Chaque mission offre une occasion d'influencer l'écosystème, de rétablir son équilibre et de gagner des points. Les équipes qui coordonnent leurs actions et élaborent des stratégies efficaces maximiseront leur score.



Rôles et dynamique d'équipe

Il y a quatre rôles de joueurs dans le jeu : Pilote, Opérateur, Technicien et Spécialiste. Chaque rôle est associé à un outil spécialisé et à une mission guidée afin d'aider votre équipe à bien démarrer. Bien que certains rôles puissent être mieux adaptés à certaines tâches, tous les joueurs peuvent participer à n'importe quelle mission. Une communication claire et une bonne synchronisation sont essentielles à la réussite de l'équipe.

Terrain partagé et Stratégie

Les actions de votre équipe peuvent avoir un impact à la fois sur votre côté du terrain et sur le côté opposé. En accomplissant des missions et en activant des modèles, vous pouvez créer des opportunités au-delà de votre zone immédiate. Certaines missions permettront aux deux équipes de marquer des points en travaillant ensemble : c'est l'esprit de la Coopétition®.

Examinez l'ensemble des missions et définissez la stratégie que votre équipe adoptera pour relever le défi.

Mission 01

Puissants microbiomes

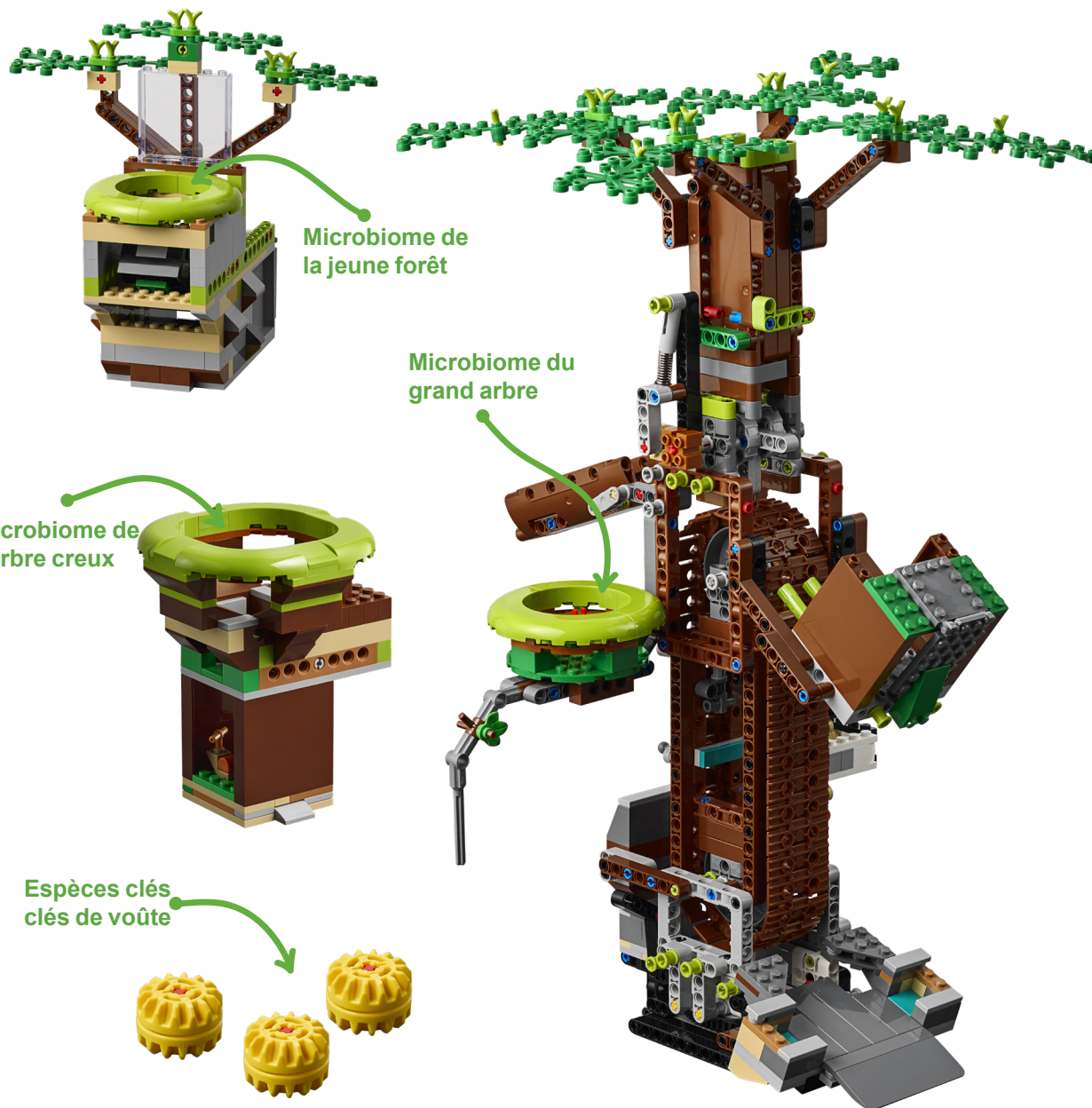
Les scientifiques ont identifié des espèces clés de voûte capables de contribuer à contrer les espèces envahissantes qui menacent cet écosystème. Introduisez ces espèces clés de voûte dans les microbiomes où elles sont nécessaires afin de favoriser leur stabilisation et de soutenir une forêt tropicale prospère.

- Espèces clés de voûte présentes dans les microbiomes des jeunes forêts, des grands arbres ou des arbres creux (maximum 3 dans chaque catégorie) :
20 points chacune
- **Bonus :** Au moins trois espèces clés de voûte sont présentes dans le microbiome de la jeune forêt, et la reine envahissante située de l'autre côté du terrain est neutralisée :
40 points ajoutés



Notes de missions

- La quatrième espèce clé de voûte présente dans la jeune forêt ne rapporte pas de points pour son placement. À la place, elle déclenche la défaite de la reine envahissante, ce qui permet d'obtenir le bonus.
- Pour rapporter des points, toutes les espèces clés de voûte doivent être placées librement dans le microbiome (sans toucher aucun équipement).



Mission 02

Racines du renouveau

Le grand arbre abrite cette forêt tropicale depuis des centaines d'années. Il puise des ressources dans le sol de la forêt et les transporte jusqu'aux couches les plus élevées de la forêt tropicale. Déposez des ressources à la base du grand arbre afin qu'elles puissent être acheminées jusqu'à la chambre de la canopée.

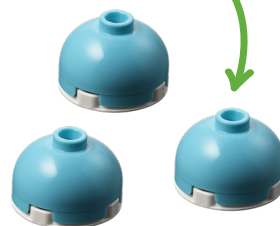
- Ressources dans la base du grand arbre :
5 points chacune
- Ressources dans la chambre de la canopée (maximum 15) :
10 points chacune



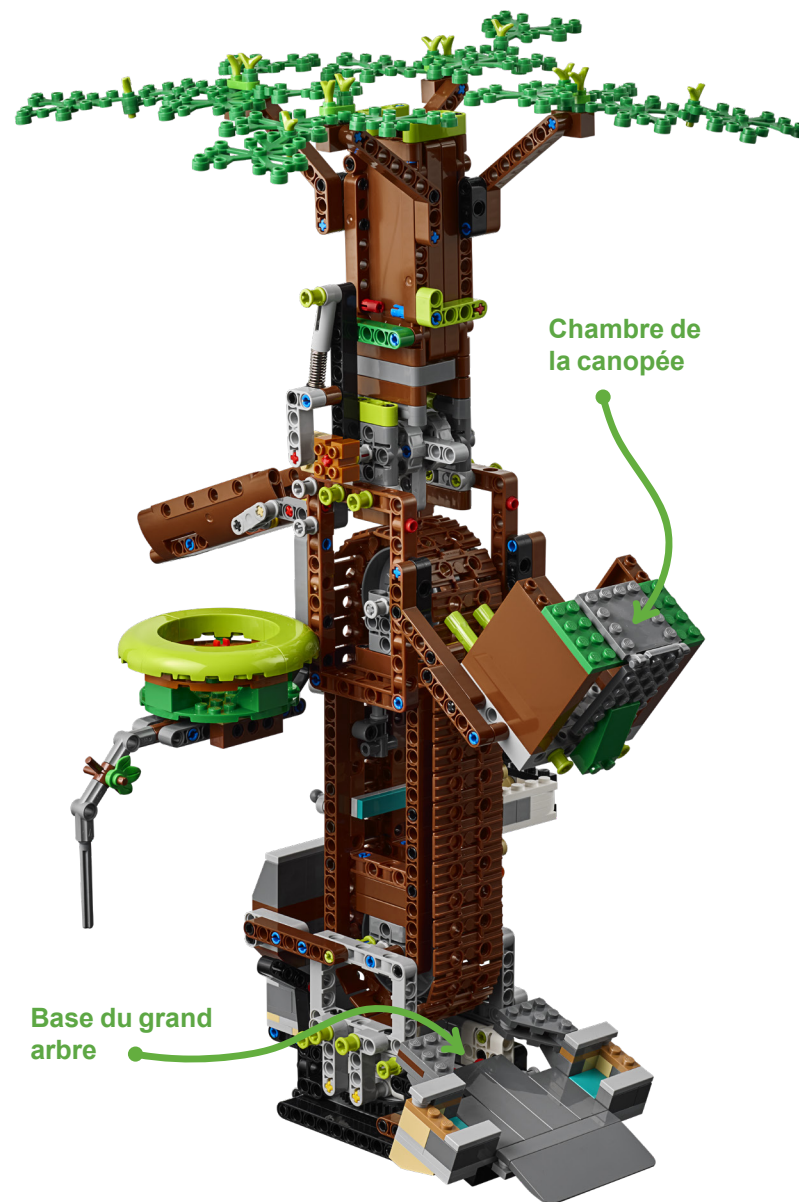
Notes de mission

- Les ressources doivent circuler vers le haut de l'arbre. Les placer directement dans la chambre de la canopée ne rapportera pas de points.

Ressources



Chambre de la canopée



Base du grand arbre

Mission 03

Cascade souterraine

Une cascade cachée dans une grotte maintient cet écosystème en vie et soutient les nombreuses espèces qui y ont élu domicile. Déposez des espèces clés de voûte dans la cascade pour les revitaliser et favoriser leur repeuplement. Chaque espèce ajoutée a un impact mesurable sur la biodiversité.

- Nombre d'espèces clés de voûte réintroduites via la cascade de la grotte (maximum 50) :
5 points chacune



Notes de missions

- Chaque espèce clé de voûte réintroduite via la cascade de la grotte augmente le compteur. Aucun autre moyen ne permet de le faire progresser. Le résultat de la mission dépend du nombre affiché par le compteur à la fin de la partie.
- Une gestion stratégique du passage des espèces clés de voûte par la cascade est encouragée afin d'optimiser le score de chaque équipe.



Mission 04

Éveil de la forêt tropicale

En explorant cette zone dense, votre équipe pourra découvrir des caches secrètes contenant des espèces clés de voûte et des ressources. Libérez-les pour aider la forêt tropicale à se développer et à prospérer.

- Toutes les espèces clés de voûte présentes dans le nid sont libérées :
30 points
- Toutes les ressources contenues dans l'arbre creux sont libérées :
20 points



Mission 05

Refuge central

Le refuge central est un sanctuaire pour la faune sauvage et fait partie d'une initiative mondiale de protection de la nature. Travaillez avec l'autre équipe pour y apporter le plus grand nombre possible d'espèces clés de voûte et de ressources.

Mission coopérative : Une mission commune qui attribue des points aux deux équipes à la fin de la partie.

- Les espèces clés de voûte ou les ressources se trouvant entièrement à l'intérieur du refuge central :
5 points chacune



Notes de missions

- À la fin de la partie, toutes les espèces clés de voûte et tous les jetons de ressource entièrement situés dans le refuge central rapportent des points, peu importe l'équipe qui les a acheminés.
- Les deux équipes obtiennent la totalité des points partagés correspondant à tous les jetons présents.
- Cette mission valorise le travail d'équipe, la vigilance sur le terrain et une bonne stratégie pour la fin de la partie.



Défi niveau supérieur

Attaque invasive

Relevez le défi de vos missions BIOGLOW™ pour remporter des points bonus ! Positionnez stratégiquement les espèces invasives avant le début de la partie, puis gagnez des points supplémentaires en les éliminant et en les transportant jusqu'à la zone de confinement.

- Espèces invasives ajoutées (maximum 5) :
20 points chacune
- Espèces invasives dans la zone de confinement :
10 points chacune



Notes de missions

- Cette mission est optionnelle. Chaque équipe choisit les espèces invasives qu'elle souhaite ajouter, ainsi que leur nombre.
- La reine invasive doit obligatoirement être placée en jeu et ne rapporte aucun point lors de la mise en place. Toutefois, les équipes peuvent obtenir des points en l'acheminant vers la zone de confinement.



Espèces invasives

Emplacements possibles :
Grand arbre et nid



Espèces invasives

Emplacements possibles :
Jeune forêt et grand arbre

Reine invasive

Emplacement obligatoire :
Ruche



Préparez-vous, entraînez-vous et jouez



Félicitation !

Maintenant que les rôles sont attribués, que les missions ont été découvertes et que le terrain ainsi que les modèles sont prêts, vous avez tout ce qu'il faut pour jouer à BIOGLOW™. Chaque espèce clé de voûte introduite, chaque ressource livrée et chaque modèle activé contribuent à rétablir l'équilibre de la forêt tropicale.

Travaillez ensemble, faites preuve de créativité et

L'avenir de la forêt tropicale est entre vos mains.

