

Team #	Match:	SchiedsrichterIn:	Tisch:
TEAMNAME:			

PUNKTE

MATERIALINSPEKTION Euer Roboter und das gesamte Material passen vollständig in eine Startzone und sind bei der Inspektion vor dem Match nicht höher als 30,5 cm:	20
AUFGABE 01 FORSCHUNGSPROJEKT Euer Forschungsmodell liegt zumindest teilweise im Zielgebiet der Wasserstoffanlage: <i>Entwerft ein Forschungsmodell und bringt es zum Match mit. Um zu punkten, muss es:</i> • Aus mindestens zwei weißen LEGO Teilen bestehen • Mindestens vier LEGO Noppen in eine Richtung lang sein.	10
AUFGABE 02 ÖLPLATTFORM Kraftstoffeinheiten befinden sich im Tankklasten. Bonus: Mindestens eine Kraftstoffeinheit befindet sich im Tankklasten und der Tankklasten steht zumindest teilweise über dem Ziel an der Tankstelle:	je 5 10 extra
AUFGABE 03 ENERGIESPEICHER Energieeinheiten befinden sich vollständig im Energiespeicher (maximal drei): Die Energieeinheit wurde vollständig aus dem Ablagefach des Energiespeichers entfernt: <i>Keine Energieeinheit im Energiespeicher darf am Ende des Matches von Material berührt werden.</i>	je 10 5
AUFGABE 04 SOLARPARK Energieeinheiten wurden vollständig aus ihren Startkreisen entfernt: Bonus: Alle drei Energieeinheiten wurden vollständig aus ihren Startkreisen entfernt:	je 5 5 extra
AUFGABE 05 SMART-GRID Der orange Anschluss eures Feldes ist vollständig angehoben: Die orangenen Anschlüsse beider Teams sind vollständig angehoben: <i>Das Smart-Grid-Modell darf am Ende des Matches kein Material des Teams berühren.</i>	20 10 extra
AUFGABE 06 HYBRID-AUTO Das Hybrid-Auto berührt die Rampe nicht mehr: Die Hybrideinheit befindet sich im Hybrid-Auto:	10 10
AUFGABE 07 WINDKRAFTANLAGE Energieeinheiten berühren die Windkraftanlage nicht mehr:	je 10
AUFGABE 08 FERNSEHEN Der Fernseher ist vollständig angehoben: Eine Energieeinheit liegt vollständig im grünen Steckplatz des Fernsehers: <i>Das Fernsehen-Modell und die Energieeinheit im grünen Steckplatz dürfen am Ende des Matches kein Material berühren.</i>	10 10

AUFGABE 09 DINOSAURIERSPIELZEUG Das Dinosaurierspielzeug befindet sich vollständig in der linken Homezone: Die Klappe des Dinosaurierspielzeugs ist vollständig geschlossen: • Und im Inneren befindet sich eine Energieeinheit: • Oder es befindet sich ein Akku im Inneren:	10 10 20
AUFGABE 10 KRAFTWERK Energieeinheiten berühren das Kraftwerk nicht mehr: Bonus: Alle drei Energieeinheiten berühren das Kraftwerk nicht mehr:	je 5 10 extra
AUFGABE 11 STAUDAMM Die Energieeinheit berührt den Staudamm nicht mehr:	20
AUFGABE 12 WASSERRESERVOIR Es befinden sich Wassereinheiten mit Schlaufe vollständig im Wasserreservoir und berühren die Matte: Wassereinheiten mit Schlaufe sind einzeln an einem roten Haken angebracht: <i>Die Schlaufen der Wassereinheiten dürfen aus dem Wasserreservoir herausragen. Wassereinheiten mit Schlaufe im Wasserreservoir oder an roten Haken dürfen am Ende des Matches kein Material berühren.</i>	je 5 je Haken 10
AUFGABE 13 POWER-TO-X Energieeinheiten liegen vollständig im Zielgebiet der Wasserstoffanlage (maximal drei):	je 5
AUFGABE 14 SPIELZEUGFABRIK Energieeinheiten befinden zumindest teilweise im Fach auf der Rückseite der Spielzeugfabrik (oder im roten Trichter) (maximal drei): Das Mint-Dinosaurierspielzeug wurde freigesetzt: <i>Energieeinheiten, die in der Spielzeugfabrik deponiert sind, dürfen am Ende des Matches kein Material berühren.</i>	je 5 10
AUFGABE 15 AKKUMULATOR Energieeinheiten befinden sich vollständig im Zielgebiet des Akkumulators (maximal drei): <i>Der Akkumulator ist keine Energieeinheit. Energieeinheiten, die im Zielgebiet des Akkumulators platziert wurden, dürfen am Ende des Matches kein Material berühren.</i>	je 5
PRÄZISIONSMARKEN Ihr beginnt das Spiel mit sechs Präzisionsmarken, welche euer Punkteguthaben von 50 Punkten darstellen. Die/die SchiedsrichterIn bewahrt sie auf. Wenn ihr den Roboter außerhalb der Homezone unterbrecht, entfernt die/die SchiedsrichterIn eine Marke. Ihr erhaltet Punkte für die Anzahl der verbleibenden Marken am Ende des Matches. Beirägt die verbleibende Anzahl: 1: 10, 2: 15, 3: 25, 4: 35, 5: 50, 6: 50	
GESAMTPUNKTZAHL Die Gesamtpunktzahl ergibt sich aus der Summe aller Punkte in der rechten Spalte.	
Freundliches Miteinander am Spieltisch beim Robot-Game:	
GUT	2
SEHR GUT	3
HERAUSRAGEND	4