FLL Robot Game Mise a Pravidla 2013

POZOR!

Je zřejmé, že každý musí být expertem na detaily níže uvedených Misí, ale je také pro všechny (zkušené i začátečníky) VELMI DŮLEŽITÉ přečíst si DALŠÍ TŘI VELMI DŮLEŽITÉ DOKUMENTY ROBOT GAME: Nastavení hracího pole + Pravidla + Aktualizace a opětovně se k nim vracet.

Podívejte se na výhody …

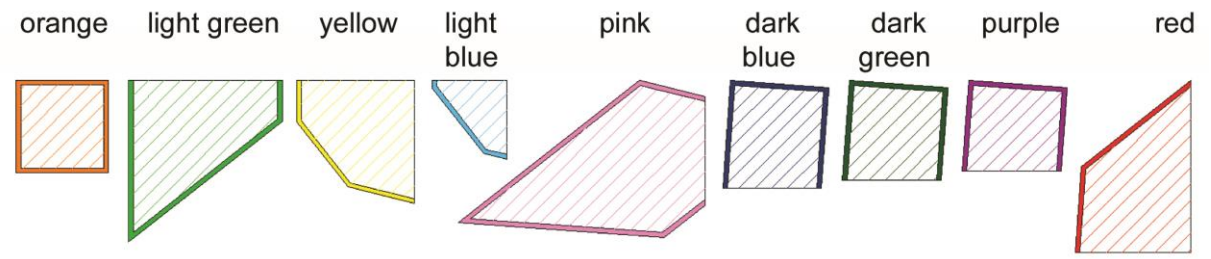
TÝMY, KTERÉ ČTOU VŠE

- mají méně otázek
- mají méně oprav
- mají méně nepříjemných překvapení při turnaji
- mají vyšší skóre
- užijí si více legrace

TÝMY, KTERÉ NEČTOU

- fungují v mlze
- začínají od začátku a ztrácí čas
- hodně se učí … od rozhodčích
- ztrácí body
- jsou ve stresu

OBLASTI BODOVÁNÍ



ZÁSOBOVACÍ VŮZ

Stav viditelný na konci hry:

Zásobovací vůz se dotýká podložky, kdekoliv ve žluté oblasti.

Mějte na paměti, že světle modrá oblast se nachází ve žluté oblasti.

Hodnota: 20

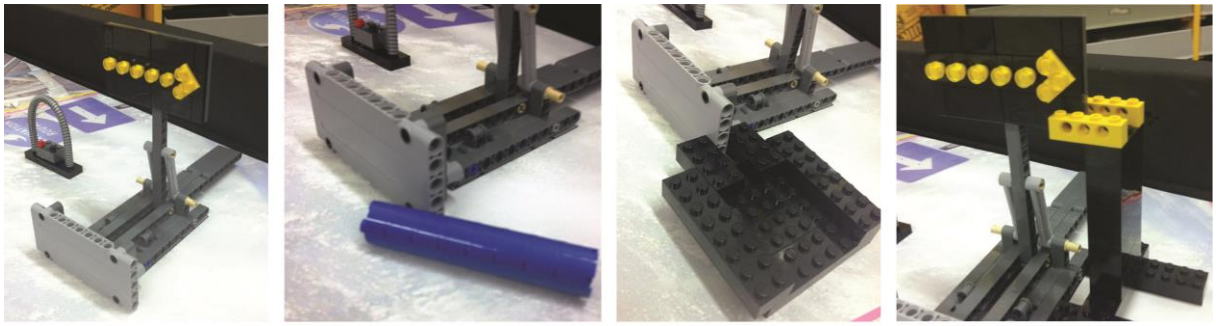
EVAKUAČNÍ SYMBOL

Stav viditelný na konci hry:

Symbol je zjevně postaven (nemusí být ve vertikální pozici), drží na místě jen třením s podložkou.

Robot ani jiný strategický předmět se nedotýká žádné části modelu symbolu.

Hodnota: 30



OK OK NO NO

NÁKLADNÍ LETADLO

Stav viditelný na konci hry:

Letadlo je ve žluté oblasti.

Body jsou udělovány za žlutou a ne světle modrou oblast nebo za světle modrou, ale ne za obě.

Hodnota: Žlutá a ne světle modrá … 20 nebo světle modrá … 30

Yellow OK Yellow NEIN Yellow OK Light Blue OK

VĚTEV STROMU

Stav viditelný na konci hry:

Východní větev stromu je blíže podložce než elektrické vedení.

Modely stromu a elektrického vedení jsou ve vzpřímené poloze, dotýkají se podložky.

Hodnota: 30

TSUNAMI

Stav viditelný na konci hry:

Všechny tři vlny se dotýkají podložky.

Hodnota: 20

SANITKA

Stav viditelný na konci hry:

Sanitka je ve žluté oblasti.

Všechna čtyři kola sanitky se dotýkají podložky.

Hodnota: 25

RANVEJ

Stav viditelný na konci hry:

Nic kromě vodní vlny a/nebo letadla se nedotýká podložky kdekoliv na ranveji.

Hodnota: 30

PŘEMÍSTĚNÍ KONSTRUKCE ŠEDÉ BUDOVY

Stav viditelný na konci hry:

Ve světle zelené oblasti nejsou žádné šedé stavební jednotky.

Hodnota: 20

IZOLAČNÍ TEST ZÁKLADNY

Stav viditelný na konci hry:

Západní světle hnědá budova není poškozená (Čtyři segmenty, 90° k podložce a perfektně vyrovnané.).

Východní světle hnědá budova je viditelně poškozená.

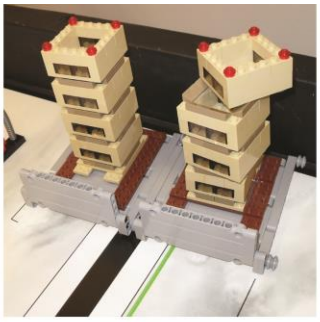
Nic kromě jezdícího rámu se nedotýká ani jedné budovy.

Poškození bylo způsobeno výhradně pohybem jezdícího rámu.

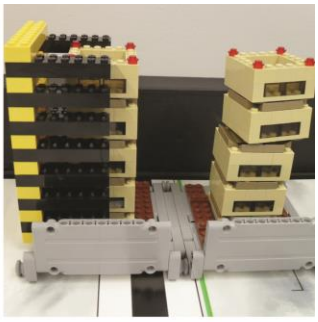
Výjimka: Padající části východní budovy se mohou náhodně dotýkat podložky a/nebo západní budovy.

Hodnota: 30

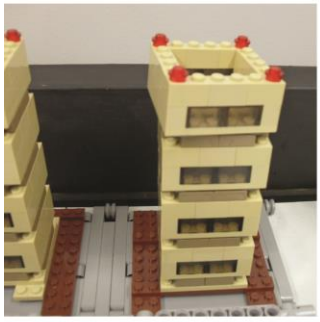
OK



OK

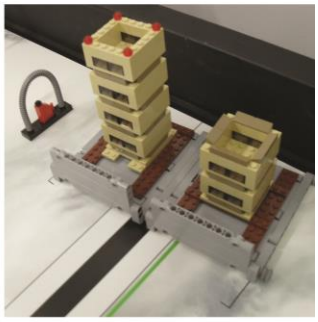


NO



OK

NO

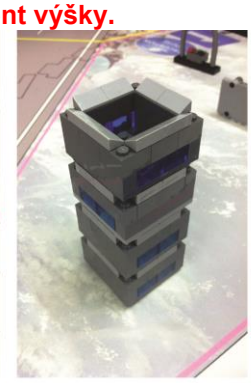


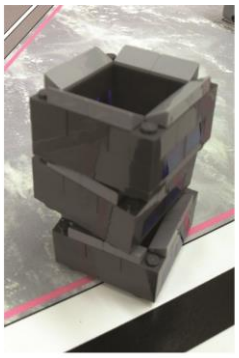
NO

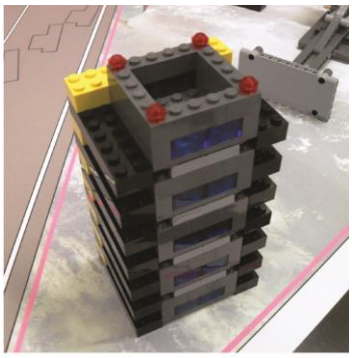
KONSTRUKCE ŠEDÉ BUDOVY

Stav viditelný na konci hry:
Vice poschoďová budova je v růžové oblasti.
Tato budova je postavena pouze ze stavebních dílů.
Dokončena stavba není nijak závislá na strategických předmětech či robotovi.
Perfektní usazení a vyrovnání není u této budovy potřeba.
Pokud existuje více budov, pouze ta nejvyšší boduje.
Hodnota: 5 za každý segment výšky.

H=3


H=4


H=3


NO

PŘEKÁŽKY

Stav viditelný během hry:
Robot zcela překonal západní linii vyznačené oblasti, pouze ze západu.
Tato mise obsahuje výjimky z pravidel.
Tato mise může být opakována dle libosti, v naději na lepší výsledky.
Dosažené body platí, dokud nejsou později ve stejné hře nahrazeny lepšími.
Body jsou uděleny jen za nejlepší dosažený výsledek.
Robot může být při této misi kdykoliv zachráněn, ať je úspěšný či nikoliv, bez penalizace.
Body platí, i když robot později opustí oblast nebo je z oblasti zachráněn.
Hodnota: tmavě modrá…10 NEBO tmavě zelená…16 NEBO fialová…23 NEBO červená…31

OK

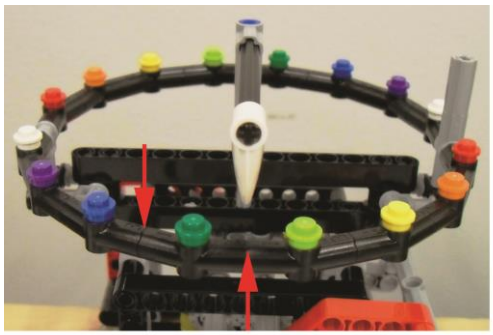
Dark Blue OK

ZVEDNUTÍ DOMU

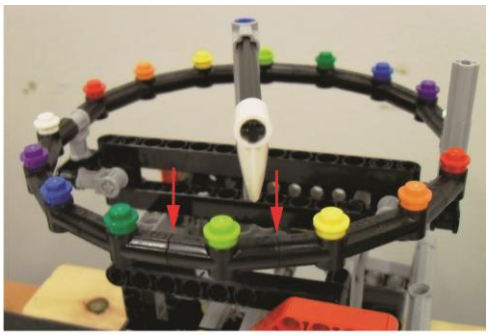
Stav viditelný na konci hry:
--- Dům je v horní pozici.
Hodnota: 25

POKROK

Stav viditelný na konci hry:
Ručička dosáhla barev výsledkem pohybu pouze červené páky.
Body za tuto misi jsou přiděleny oběma týmům bez ohledu na to, kdo manipuluje s modelem.
Žádné body nejsou přiděleny, pokud s tímto modelem nebylo manipulováno.
Hodnota: dosažené barvy …2 za každou



Dark Green



Light Green

RODINA

Stav viditelný na konci hry:
Nejméně dvě osoby jsou spolu v oblasti jakékoliv barvy.
Body jsou uděleny za 2 nebo 3, ale ne za oboje.
Hodnota: 2…33 NEBO 3…66

VODA

Stav viditelný na konci hry:
Nejméně jedna osoba je spolu s (balenou) vodou ve stejné oblasti bodování.
Počet vod nerozhoduje.
Hodnota: osoby s nejméně 1 vodou …15 za každou

BEZPEČNOST

Stav viditelný na konci hry:
Nejméně jedna osoba se nachází v červené nebo žluté oblasti.
Body za osoby v červené a osoby ve žluté oblasti se sčítají.
Hodnota: osoby ve žluté…12 za každou A/NEBO osoby v červené…18 za každou

DOMÁCÍ MAZLÍČCI

Stav viditelný na konci hry:
Nejméně jeden domácí mazlíček je s nejméně jednou osobou v oblasti jakékoliv barvy.
Počet lidí nerozhoduje.
Hodnota: domácí mazlíčci s nejméně 1 osobou 15 za každého

ZÁSOBY A VYBAVENÍ

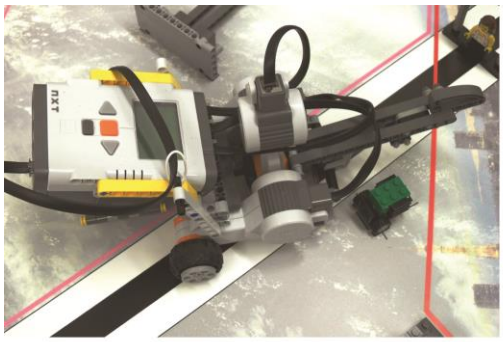
Stav viditelný na konci hry:
Nejméně jedna položka (ne voda) je v červeně či žlutě zbarvené oblasti.
12 možností: dvou pásmové rádio, baterie, generátor, 2 paliva, obilí, chleba, léky, velký kazeťák, svítilna, motorka, helma.
Hodnota: žlutá…3 za každou A/NEBO červená…4 za každou

BEZPEČNÉ MÍSTO

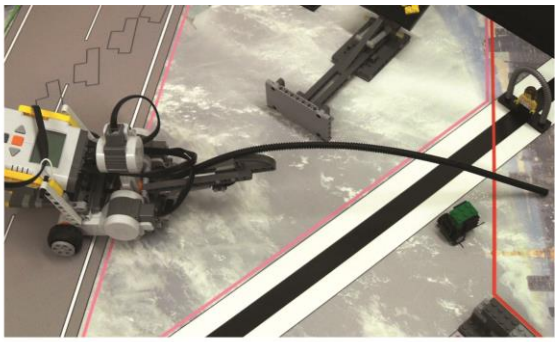
Stav viditelný na konci hry:

Na konci hry se robot nachází v červené oblasti.

Hodnota: 25



OK



NO

PENALIZACE ZA DOTYK

Pokud je udělena penalizace (viz. popis výše a v pravidlech), rozhodčí umístí model trosek střechy na nejzápadnější možnou značku na ranveji, která je zcela prázdná. Očekává se, že umístění bude vyrovnáno se značkou, ale nemusí být zcela přesné.

Po více než čtyřech penalizacích bude vždy nejzápadnější troska přemístěna co nejdále do severovýchodního rohu světle modré oblasti. Robot nesmí přemístit trosky ze světle modré oblasti.

Hodnota: ve světle modré …–13 za každou -a/nebo- mimo světle modrou…–10 za každou