

Robottipelin tehtävät

Robottipelissä tehtävänä on muokata kasvavan kaupungin rakennuksia ja rakenteita vahvemmiksi, kauniimmiksi, hyödyllisemmiksi ja esteettömämmiksi kestävän kehityksen mukaisesti. Ratkomalla näitä oikean elämän haasteista laadittuja tehtäviä robottinne ansaitsee pisteitä. Se voi ansaita pisteitä myös kuljettamalla tavaroita kentälle. Niiden määrän ratkaisee aikaansaatujen rakennelmien korkeus ja sijainti.

Muista: Kukin virallinen erä kestää 2½ minuuttia, mikä ei riitä kaikkien tehtävien suorittamiseen. Kannattaa siis miettiä tarkasti pelistrategiaa eli mitä tehtäviä ja missä järjestyksessä robotti suorittaa.

HUOM! Jos robotti ja kaikki sen apulaitteet, joita käytetään erässä, mahtuvat *Pienelle tarkastusalueelle*, se saa 5 lisäpistettä jokaisesta osittainkin suoritetusta tehtävästä. Poikkeukset: Tehtävästä 14 ei saa näitä lisäpisteitä ja tehtävästä 2 saa 10 lisäpistettä viiden sijaan.

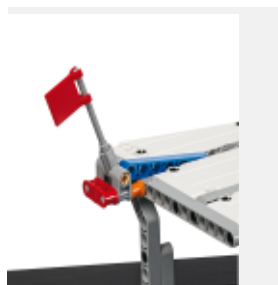
Tehtävä 1 Korotetut paikat

→Jos robotin koko paino on sillalla: **20 p**

→Jos yksi tai useampi lippu on vähänkin koholla, vain robotin pitämänä: **15 p/ lippu**

Lippupisteitä voi saada vain yhdessä sillapisteiden kanssa. Jos lippua kohottaa selkeästi vain toinen robotti, vain tämä robotti saa kyseisestä lipusta pisteitä.

Poikkeus sääntöön 31: Robotin törmäily on hyväksyttävää tämän tehtävän yhteydessä.



Tehtävä 2 Nosturi

Jos koukkuun kiinnitetty sininen lohko

→on selvästi laskettu alaspäin: **20 p**

→on toisen sinisen lohkon päällä, eikä kosketa mitään muuta: **15 p**

ja alempi lohko on kokonaan sinisen ympyrän sisällä: **15 p**



Tehtävä 3 Tarkastusdrone

→Jos tarkastusdrone riippuu tangosta (A) sillan sivustalla: **10 p**



Tehtävä 4 Villin luonnon huomioiminen

→ Jos lepakko riippuu puun oksalla: **10 p**

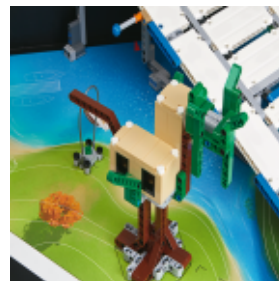


Tehtävä 5 Talo puuhun

Jos lohkoa koskettaa vain puun

→ isot oksat: **10 p/ lohko**

→ pienet oksat: **15 p/ lohko**



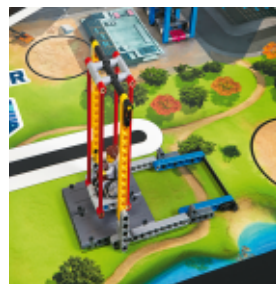
Tehtävä 6 Liikennoruuhka

→ Jos liikennoruuhka on nostettu sivuun, eikä mikään kosketa sitä: **10 p**



Tehtävä 7 Keinu

→ Jos keinu on vapautettu: **20 p**



Tehtävä 8 Hissi

Jos hissien liikkuvaa osaa on käännetty, eikä mikään kosketa sitä.

→Sininen kori on alhaalla: **15 p**

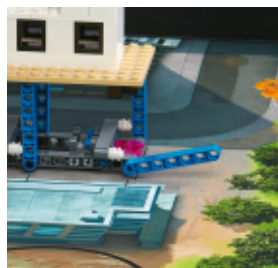
→Se pysyy tasapainossa: **20 p**



Tehtävä 9 Turvakerroin

→Jos koerakennus koskettaa vain ja ainoastaan sinisiä tukipilareita ja ainakin osa näistä on kaadettu enemmän kuin puoliksi (yli 45 astetta):

10 p/ kaadettu tukipilari



Tehtävä 10 Teräsrakenne

→Jos teräsrakenne on pystyssä, kuten kuvassa, eikä mikään kosketa sitä: **20 p**



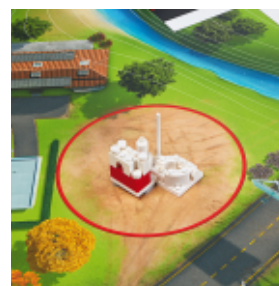
Tehtävä 11 Innovatiivista arkkitehtuuria

Jos joukkueen suunnittelema sekä rakentama arkkitehtuuripienois malli on selvästi sinistä rakennuslohkoa suurempi, rakennettu pelikentän mukana tulleista palikoista (pussit nro 10) ja on

→kokonaan minkä tahansa ympyrän sisällä: **15 p**

→osittain minkä tahansa ympyrän sisällä: **10 p**

Kuvassa on satunnainen rakennelma. Suunnitelkaa ja rakentakaa oma rakennelma, jonka tuote pelialueelle kuhunkin erään. Tarkoitus on, että erän aikana ei rakenneta. Tämän tehtävän mallissa saa käyttää vain pelikentän pakkauksen mukana tulleiden numerolla 10 merkittyjen pussien palikoita. Enin osa näistä on valkoisia, mutta mukana tulevien punaisien ja harmaiden palikoiden käyttö on sallittua. Kaikkia osia ei tarvitse käyttää.



Tehtävä 12 Suunnitellaan ja rakennetaan (pisteytykseen on syytä tutustua huolella)

→SIJAINTI - Jos kohdeympyrässä olevan lohkon väri täsmää kohdeympyrän värin kanssa, lohko on kokonaan ympyrän sisällä ja koko sen alapuoli koskettaa mattoa: **10 p/ ympyrä**

(Huomaa: Sinistä ympyrää ei tässä tehtävässä oteta huomioon.)

→KORKEUS - Jos ympyrässä on kokonaan tai osittain talo, joka on muodostettu asettamalla pinoon ainakin yksi lohko, eikä mikään muu kosketa sitä, jokaisen nämä ehdot täyttävän talon jokainen kerros tuo rakentajalleen pisteitä: **5 p/ kerros**

(Huomaa: Talossa on yksi tai useampia lohkoja. Kaikkien sen ensimmäisen kerroksen lohkojen alapuolel koskettavat kauttaaltaan mattoa ja ylemmät kerrokset on rakennettu yksin näiden varaan. Lohkojen asennoilla ei ole muuten väliä, kts kuvat)



Väri täsmää: Ei (0 p)
Vaalean ruskea talo: 2 kerrosta (10 p)
Valkoinen talo: 1 kerros (5 p)
Yhteensä: 15 p.



Väri täsmää: Ei (0 p)
Sillan muodostava talo: 4 kerrosta (10 p)
(kuvan rakennelma muodostaa vain yhden talon)
Yhteensä: 15 p.



Väri täsmää: Punainen (10 p)
Punainen talo: 2 kerrosta (10 p)
Monivärinen talo: 4 kerrosta (20 p)
Yhteensä: 40 p.

Tehtävä 13 Kestävän kehityksen rakenneratkaisut (enintään 1 kpl/ talo)

→Jos aurinkopaneelit, viherkatto ja lisäeristys on asetettu minkä tahansa osittain tai kokonaan ympyrän alueella olevan talon päälle: **10 p kustakin**



Tehtävä 14 Tarkkuus (vain yksi seuraavista vaihtoehtoista)

→Jos erän lopussa jäljellä olevien tarkkuuspolettien määrä on:

6 kpl: **60 p**
5 kpl: **40 p**
4 kpl: **30 p**
3 kpl: **20 p**
2 kpl: **10 p**
1 kpl: **5 p**

