

## Klimatické súvislosti – Robot-Game

### Pozorne si prečítajte návod

Každý tím by mal začať tým, že si nájde čas na prečítanie a pochopenie štyroch dokumentov:

- Ihrisko a rozmiestnenie modelov
  - Robot-Game
  - Pravidlá
  - Otázky a odpovede
- 

### Uskladnenie oxidu uhličitého

Presunúť oxid uhličitý (šedé lopty) do „podzemného skladu“. Loptička sa musí dotýkať modelu „podzemný sklad“ alebo ihriska vo vnútri skladu. Oxid uhličitý sa nesmie dotýkať ihriska mimo skladu. Za každý správne uskladnený oxid uhličitý získava tím **5 Bodov**.

### Vybudovanie hrádze

Presuňte hrádzu do oblasti pobrežia. Dajte pritom pozor, aby už rozmiestnená hrádza nebola poškodená. Hrádza musí stáť zvislo a dotýkať sa oblasti pobrežia. Za hrádzu, ktorá sa dotýka červenej oblasti pobrežia, je zisk **5 Bodov**. Za hrádzu, ktorá sa dotýka zelenej oblasti pobrežia sú **4 Body**. Za hrádzu, ktorá sa dotýka súčasne červenej aj zelenej oblasti, je zisk **5 Bodov**.

*Dajte pozor:* Hrádze sú trestné predmety. Ak sa súťažiaci dotkne rukou robota, ktorý sa celý nachádza mimo Základne, rozhodca odstráni z ihriska jednu hrádzu, za ktorú už nemožno získať body. Najskôr sa odstraňuje hrádza zo Základne, potom hrádza z ihriska, začínajúc najzápadnejšou hrádzou. Ak jediná ostávajúca hrádza je práve prevážaná robotom, bude odstránená potom, čo sa robot vráti naspäť na Základňu. Ak rozhodca odstránil všetkých 8 hrádzí, ďalej sa za dotyk body nestrhávajú.

### Zaťažkávacia skúška hrádze

Zapnite búrkový simulátor a zistite, či hrádza vydrží, keď sa blíži búrka. Koleso sa musí voľne otáčať, buď dokiaľ nedosiahne jednu z hrádzí alebo ju neminie. Za naštartovanie kolesa je zisk **15 Bodov**, nezávisle na tom, či je hrádza zasiahnutá alebo minutá. Ak sa koleso zablokuje na niečom za hrádzou v blízkosti zelenej oblasti, body sa neudelia.

### Rozostavenie prílivových vrát

Postavte prílivové vráta (červená páka vodorovne). Zisk **15 Bodov**.

### **Zdvihnutie domu**

Nadvihnite dom pomocou červenej páky. Zisk **25 Bodov**.

### **Vypnutie svetla**

Svetlo je vypnuté, keď je okno čierne. Zisk **20 Bodov**.

### **Otvorenie okna**

Otvorte okno. Zisk **25 Bodov**.

### **Transport ľudí**

Ak sa 3 alebo viacerí červeno-bieli obyvatelia dotýkajú ružovej oblasti, tím získava **10 Bodov**. Ak sa 3 alebo viacerí modro-šedí riaditelia dotýkajú zeleného vrchu alebo mesta, tím získava **10 Bodov**. Ak sa 3 alebo viacerí čierno-bieli výskumníci dotýkajú výskumnej oblasti, tím získava **10 Bodov**.

### **Dosiahnutie zhody**

Predtým, ako hra začne, rozhodca otočí žlté šipky ľubovoľnými – ale nezhodnými smermi. Oba tímy získajú **40 Bodov**, ak obe šipky na konci hry ukazujú zhodným smerom (na smere nezáleží). Nezáleží na tom, či na dosiahnutí zhody pracoval iba robot jedného tímu, alebo oba roboty.

### **Financovanie výskumu**

Presuňte zlato (žltú loptičku) do výskumnej oblasti alebo podzemného skladu. Žltá loptička sa musí dotýkať modelu podzemný sklad alebo výskumná oblasť a/alebo povrchu ihriska vo vnútri modelov. Žltá loptička sa nesmie dotýkať povrchu ihriska mimo modelov. Za správne umiestnenú loptičku je **15 Bodov**.

### **Nadvihnutie vŕtačky do ľadu**

Presuňte vŕtačku do ľadu do výskumnej oblasti. Musí sa dotýkať modelu výskumná oblasť alebo povrchu ihriska z jeho vnútornej strany a nesmie sa dotýkať povrchu ihriska z vonkajšej strany výskumnej oblasti. Za správne umiestnenú vŕtačku je zisk **20 Bodov**. Ak je smer vŕtačky zvislý, tím získa **10 doplnkových bodov**.

### **Vyzdvihnutie ľadu z vyvŕtanej diery**

Vytiahnite vyvŕtaný ľad z diery. Za splnenie úlohy je **20 Bodov**. Ak vyvŕtaný ľad prepravíte až na Základňu, získate ďalších **10 Bodov**.

### Inštalácia bóje

Presuňte ľadovú bójku do výskumnej oblasti. Bója musí stáť vzpriamene a dotýkať sa modelu výskumná oblasť a/alebo povrchu ihriska vnútri modelu. Bója sa ale nesmie dotýkať ihriska mimo modelu. Za správne umiestnenie bóje tím získava **25 Bodov**.

### Izolácia domu

Presuňte izoláciu do zelenej oblasti. Ak sa obe izolácie dotýkajú zelenej oblasti, tím získava **10 Bodov**.

### Jazda na bicykli

Presuňte bicykel do zelenej oblasti. Ak sa bicykel dotýka zelenej oblasti, tím získava **10 Bodov**.

### Diaľkové spojenie s laboratóriom

Presuňte počítač do zelenej oblasti. Ak sa počítač dotýka zelenej oblasti, tím získava **10 Bodov**.

### Pozorovanie divočiny

Privezte ľadového medveďa a/alebo snežný skúter do výskumnej oblasti. Medveď a/alebo snežný skúter sa musí dotýkať modelu výskumná oblasť a/alebo povrchu ihriska vnútri modelu. Nesmie sa pritom dotýkať povrchu ihriska mimo modelu. Za vzpriameného medveďa vo výskumnej oblasti získava tím **15 Bodov**, za spiaceho medveďa (leží na boku) získava tím **10 Bodov**. Za snežný skúter je **10 Bodov**.

### Pohotovostné parkovanie

Ak sa na konci hry robot dotýka modelu výskumná oblasť a/alebo ihriska vnútri modelu, bez toho, aby sa dotýkal povrchu ihriska mimo modelu, tím získava **15 Bodov**. Ak sa na konci hry robot dotýka výlučne žltej oblasti, tím získava **10 Bodov**.

Označené oblasti na ihrisku, ktoré majú vplyv na hodnotenie

