

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:	10	
<i>Entwerft ein Forschungsmodell und bringt es zum Match mit. Um zu punkten, muss es:</i>		
<ul style="list-style-type: none"> • Aus mindestens zwei weißen LEGO Teilen bestehen • Mindestens vier LEGO Noppen in eine Richtung lang sein. 		
AUFGABE 02 ÖLPLATTFORM		
Kraftstoffeinheiten befinden sich im Tankklaster:	je 5	
Bonus: Mindestens eine Kraftstoffeinheit befindet sich im Tankklaster und der Tankklaster steht zumindest teilweise über dem Ziel an der Tankstelle:	10 extra	
AUFGABE 03 ENERGIESPEICHER		
Energieeinheiten befinden sich vollständig im Energiespeicher (maximal drei):	je 10	
Die Energieeinheit wurde vollständig aus dem Ablagefach des Energiespeichers entfernt:	5	
<i>Keine Energieeinheit im Energiespeicher darf am Ende des Matches von Material berührt werden.</i>		
AUFGABE 04 SOLARPARK		
Energieeinheiten wurden vollständig aus ihren Startkreisen entfernt:	je 5	
Bonus: Alle drei Energieeinheiten wurden vollständig aus ihren Startkreisen entfernt:	5 extra	
AUFGABE 05 SMART-GRID		
Der orange Anschluss eures Feldes ist vollständig angehoben:	20	
Die orangen Anschlüsse beider Teams sind vollständig angehoben:	10 extra	
<i>Das Smart-Grid-Modell darf am Ende des Matches kein Material des Teams berühren.</i>		
AUFGABE 06 HYBRID-AUTO		
Das Hybrid-Auto berührt die Rampe nicht mehr:	10	
Die Hybrideinheit befindet sich im Hybrid-Auto:	10	
AUFGABE 07 WINDKRAFTANLAGE		
Energieeinheiten berühren die Windkraftanlage nicht mehr:	je 10	
AUFGABE 08 FERNSEHEN		
Der Fernseher ist vollständig angehoben:	10	
Eine Energieeinheit liegt vollständig im grünen Steckplatz des Fernsehers:	10	
<i>Das Fernsehen-Modell und die Energieeinheit im grünen Steckplatz dürfen am Ende des Matches kein Material berühren.</i>		

AUFGABE 09 DINOSAURIERSPIELZEUG

Das Dinosaurierspielzeug befindet sich vollständig in der linken Homezone: **10**

Die Klappe des Dinosaurierspielzeugs ist vollständig geschlossen:

- Und im Inneren befindet sich eine Energieeinheit: **10**
- Oder es befindet sich ein Akku im Inneren: **20**

AUFGABE 10 KRAFTWERK

Energieeinheiten berühren das Kraftwerk nicht mehr: **je 5**

Bonus: Alle drei Energieeinheiten berühren das Kraftwerk nicht mehr: **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: **je 5**

Wassereinheiten mit Schlaufe sind einzeln an einem roten Haken angebracht: **je Haken 10**

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.

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): **je 5**

Das Mini-Dinosaurierspielzeug wurde freigesetzt: **10**

Energieeinheiten, die in der Spielzeugfabrik deponiert sind, dürfen am Ende des Matches kein Material berühren.

AUFGABE 15 AKKUMULATOR

Energieeinheiten befinden sich vollständig im Zielgebiet des Akkumulators (maximal drei): **je 5**

Der Akkumulator ist keine Energieeinheit. Energieeinheiten, die im Zielgebiet des Akkumulators platziert wurden, dürfen am Ende des Matches kein Material berühren.

PRÄZISIONSMARKEN

Ihr beginnt das Spiel mit sechs Präzisionsmarken, welche euer Punkteguthaben von 50 Punkten darstellen. Die/der SchiedsrichterIn bewahrt sie auf. Wenn ihr den Roboter außerhalb der Homezone unterbrecht, entfernt die/der SchiedsrichterIn eine Marke. Ihr erhaltet Punkte für die Anzahl der verbleibenden Marken am Ende des Matches. Beträgt 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****SEHR GUT****HERAUSRAGEND****2****3****4**