

משימה 09	דינוזאור צעצוע	<p>אם דינוזאור הצעצוע נמצא לחלוטין באיזור הבית השמאלי: 10</p> <p>אם מכסה דינוזאור הצעצוע נמצא לחלוטין סגור ויש בתוכו: 10 20</p> <ul style="list-style-type: none"> • יחידת אנרגיה: • סוללה נטענת (רק אחת האפשרויות): 	
משימה 10	תחנת כוח	<p>אם יחידת אנרגיה כבר לא נוגעת בתחנת הכוח: בנוסף: אם כל שלוש יחידות האנרגיה כבר לא נוגעות בתחנת הכוח:</p>	
משימה 11	סכר הידרו-אלקטרי	אם יחידת האנרגיה כבר לא נוגעת בסכר ההידרו-אלקטרי:	
משימה 12	מאגר מים	<p>אם יחידת מים עם לולאה לחלוטין בתוך מאגר המים ונוגעת בשטיח: אם יחידת מים עם לולאה מונחת על וו אדום יחיד: <i>הלולאה של יחידת מים יכולה לבלוט אל מחוץ למאגר.</i> <i>אסור ליחידות מים עם לולאה בתוך המאגר או על הווים האדומים לגעת בצידו של הקבוצה בסוף המקצה.</i></p>	
משימה 13	POWER-TO-X	אם יחידת אנרגיה לחלוטין בתוך איזור המטרה של מפעל המימן (עד שלוש):	
משימה 14	מפעל צעצועים	<p>אם יחידת אנרגיה נמצאת לפחות חלקית בתוך המסגרת האפורה בחלקו האחורי של מפעל הצעצועים, או בסל האדום (עד שלוש): אם דינוזאור הצעצוע הקטן שוחרר: <i>אסור ליחידות אנרגיה המאוחסנות במפעל הצעצועים לגעת בצידו של הקבוצה בסוף המקצה.</i></p>	
משימה 15	סוללה נטענת	<p>אם יחידת אנרגיה נמצאת לחלוטין בתוך איזור המטרה של הסוללה הנטענת (עד שלוש): <i>הסוללה הנטענת היא לא יחידת אנרגיה.</i> <i>אסור ליחידות אנרגיה המאוחסנות באזור המטרה של הסוללה הנטענת לגעת בצידו של הקבוצה בסוף המקצה.</i></p>	
	אסימוני דיוק	<p>אתם מתחילים את המשחק עם שישה אסימוני דיוק השווים 50 נקודות. שופט/ת הזירה שומר/ת עליהם. אם אתם מפריעים לרובוט מחוץ לבית, שופט/ת הזירה מסיר/ה את אחד האסימונים. אתם נשארים עם נקודות לפי מספר האסימונים הנותרים בסוף המקצה. אם מספר האסימונים הנותרים הוא: 50:6, 50:5, 35:4, 25:3, 15:2, 10:1</p>	
ניקוד סופי		הניקוד הסופי שווה לסכום כל הערכים בעמודת הניקוד	
מקצועיות אדיבה שהוצגה בשולחן משחקי הרובוט:			
מציינת	מיומנת	מתפתחת	
4	3	2	



שולחן:	שופט זירה:	מקצה:	קבוצה #
חתימת הקבוצה:			

משימה 01	ביקורת ציוד	<p>אם הרובוט וכל הציוד שלכם נכנסים לחלוטין לתוך אחד מאיזורי השיגור והגובה שלהם הוא מתחת ל-305 מ"מ (12 אינץ') בזמן ביקורת הציוד שלפני המקצה: 20</p>	ניקוד
משימה 01	דגם פרויקט החדשנות	<p>אם דגם פרויקט החדשנות שלכם לפחות חלקית בתוך איזור המטרה של מפעל המימן: <i>עצבו והביאו דגם אחד של פרויקט החדשנות שלכם למגרש. בשביל לקבל ניקוד, הדגם חייב:</i> <ul style="list-style-type: none"> • להיות עשוי מלפחות שני חלקי LEGO לבנים. • להיות באורך של לפחות ארבע "בליטות" LEGO בכיוון כלשהו. </p>	
משימה 02	אסדת קידוח נפט	אם יחידת דלק נמצאת בתוך משאית הדלק: בנוסף: אם לפחות יחידת דלק אחת נמצאת בתוך משאית הדלק ומשאית הדלק לפחות חלקית מעל המטרה של תחנת הדלק:	
משימה 03	מאגר אנרגיה	<p>אם יחידת אנרגיה לחלוטין בתוך סל מאגר האנרגיה (עד שלוש): אם יחידת האנרגיה הוסרה לחלוטין ממגש מאגר האנרגיה: <i>אסור לאף יחידת אנרגיה המאוחסנת בסל מאגר האנרגיה לגעת בצידו של הקבוצה בסוף המקצה.</i></p>	
משימה 04	חווה סולארית	אם יחידת אנרגיה הוסרה לחלוטין ממעגל ההתחלה שלה: בנוסף: אם כל שלוש יחידות האנרגיה הוסרו לחלוטין ממעגלי ההתחלה שלהן:	
משימה 05	רשת חשמל חכמה	<p>אם המחבר הכתום של הזירה שלכם מורם לחלוטין: בנוסף: אם המחברים הכתומים של שתי הקבוצות מורמים לחלוטין: <i>אסור לדגם רשת החשמל החכמה לגעת בצידו של הקבוצה בסוף המקצה.</i></p>	
משימה 06	מכונת היברידית	אם המכונת ההיברידית כבר לא נוגעת ברמפה: אם היחידה ההיברידית בתוך המכונת ההיברידית:	
משימה 07	טורבינת רוח	אם יחידת אנרגיה כבר לא נוגעת בטורבינת הרוח:	
משימה 08	צפייה בטלוויזיה	<p>אם הטלוויזיה הורמה לחלוטין: אם יחידת אנרגיה נמצאת לחלוטין במסגרת הירוקה שמאחורי הטלוויזיה: <i>אסור לדגם הצפייה בטלוויזיה וליחידת האנרגיה במסגרת הירוקה לגעת בצידו של הקבוצה בסוף המקצה.</i></p>	