

## ELEMENTARY KOROSZTÁLY

### MÁSODIK NAP SZABÁLY

Veszélyes tengeri teknősök jutottak a tengeri élőhelyekre. A nem őshonos teknősök sokszor komoly veszélyt jelentenek, hiszen a túlszaporodásukkal visszaszorítják az élőhelyen őshonos fajokat, akár azok kipusztulását is okozva. Bár az első napon sokat tettetek együtt az élővilág megmentéséért, ma tovább folytatjátok a tengeri élővilág fenntartásáért a munkát.

A korallokat a mesterséges élőhelyekről az első napon kitelepítettétek a zátonyokra a mai napon azonban tápanyaggal kell ellátnotok, hogy a fejlődésük egészen biztosan sikeres legyen.

Végül a tengeri szigetek mellett hajózva minden tengerésznek babona és tengeri legendák jutnak az eszébe. Utolsó feladatokat megtalálni a kincsesládát és kiásni a rejtékhelyéről!

#### 1. Korallzátonyok táplálása

A korallzátonyokra juttasd el a korall növekedését segítő a vitamint és az amino-savakat.

**Kiinduló pozíció:** piros, zöld, sárga és kék színű hulladék-kockák az újrahasznosító területek középpontján, É-D felé mutató irányban.



Feladat	Pont	Darabszám	Összes pont
Minden korall-vitamin amely teljes terjedelmével a korallzátony területén helyezkedik el	10 pont	4	40 pont
Minden korall-vitamin amely részben érinti a korallzátony területét	5 pont	4	20 pont

#### 2. Veszélyes tengeri teknősök csapdába ejtése

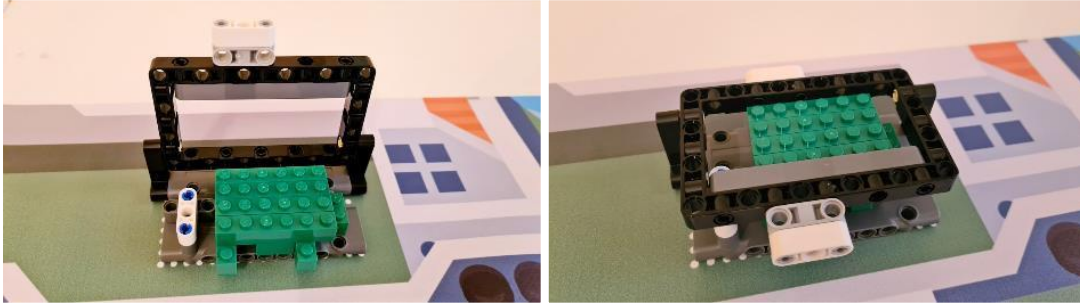
Ejtsd csapdába a veszélyes tengeri teknősöket a zöld és a sárga hajó fedélzetén.

**Kiinduló pozíció:** zöld és sárga hajó területén található hulladéktároló felnyitott állapotban, benne egy-egy zöldhasú tengeri teknőssel

**FONTOS:** a modell egyik pin-jét kékre cseréltük, így nehezebben forog

**FONTOS:** a modell szürke T-elemét a két pinnel együtt eltávolítottuk

**Kiinduló pozíció:** hulladéktárolók felnyitott állapotban, benne egy-egy tengeri teknőssel.



Feladat	Pont	Darabszám	Összes pont
Teljesen lehajtott hulladéktároló, benne a teknőssel	<b>14 pont</b>	<b>2</b>	<b>28 pont</b>

### 3. Veszélyes tengeri teknősök megfigyelő területre szállítása

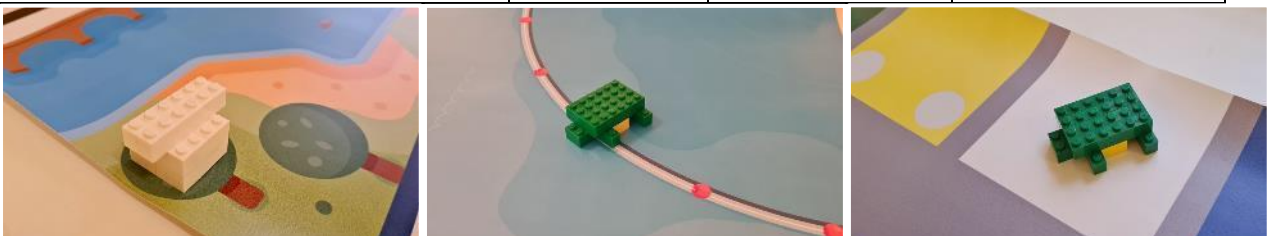
Szállítsd a veszélyes tengeri teknőst a bálnamegfigyelő területről a megfelelő tudományos elemző területre.

A teknős célpozícióját minden kör előtt egy sorsolással fogjuk kiválasztani a csapatnak a robot lehelyezését követően. A kiindulási sziget északkeleti fáján elhelyezzük a magas pontszámú célterületet jelképező kockát.

**FONTOS:** A robot teljes mértékben autonóm módon kell megértse, hogy milyen területre kell eljuttatnia a teknőst, az operátortól nem kaphat semmilyen információt erre vonatkozóan.

**Kiinduló pozíció:** 1 db sárgahasú teknős, a modell középpontja a bálna megfigyelő területen a középső piros bóján indul és kifelé néz. A sorsolásnak megfelelően a kiindulási zóna bal felső fáján helyezük el a magasabb pontszámot jelző kockát.

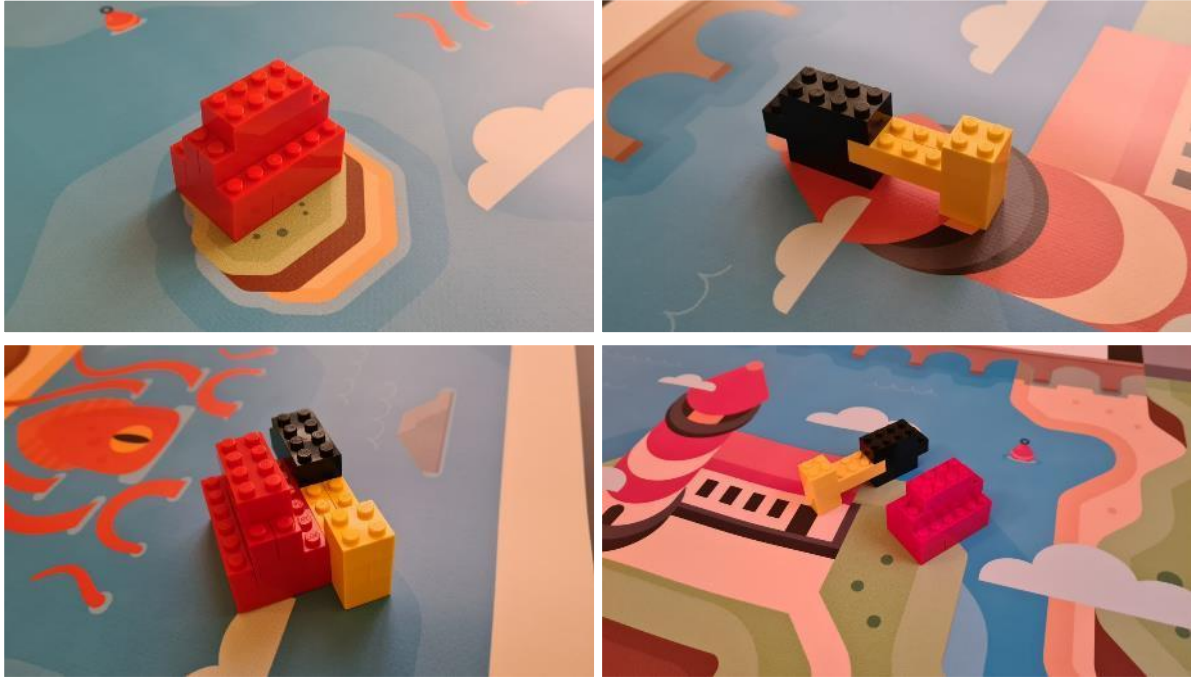
Feladat	Pont	Darabszám	Összes pont
Az sárgahasú teknős részben érintkezik az magas pontszámú célterülettel	<b>40 pont</b>	<b>1</b>	<b>40 pont</b>
Az sárgahasú teknős részben érintkezik a nem magas pontszámú kutatói célterülettel	20 pont	1	20 pont
Az sárgahasú teknős részben érintkezik a másik négy -színes- keleti hulladékhasznosító területtel	10 pont	1	10 pont



### 4. Kincsesláda feltárása

Szállítsd a kincsesládát és az ásót akár az északi, akár a déli szigetre és az a kincs kiásásához érintkezzen a két modell.

**Kiinduló pozíció:** 1 db kincsesláda, 1 db ásó modell. A kincsesláda az északi sziget mellett lévő kincses sziget közepén helyezkedik el, kelet-nyugati irányba néz. Az ásó a világítótornyon helyezkedik el észak felé, sárga ablakról indulva.



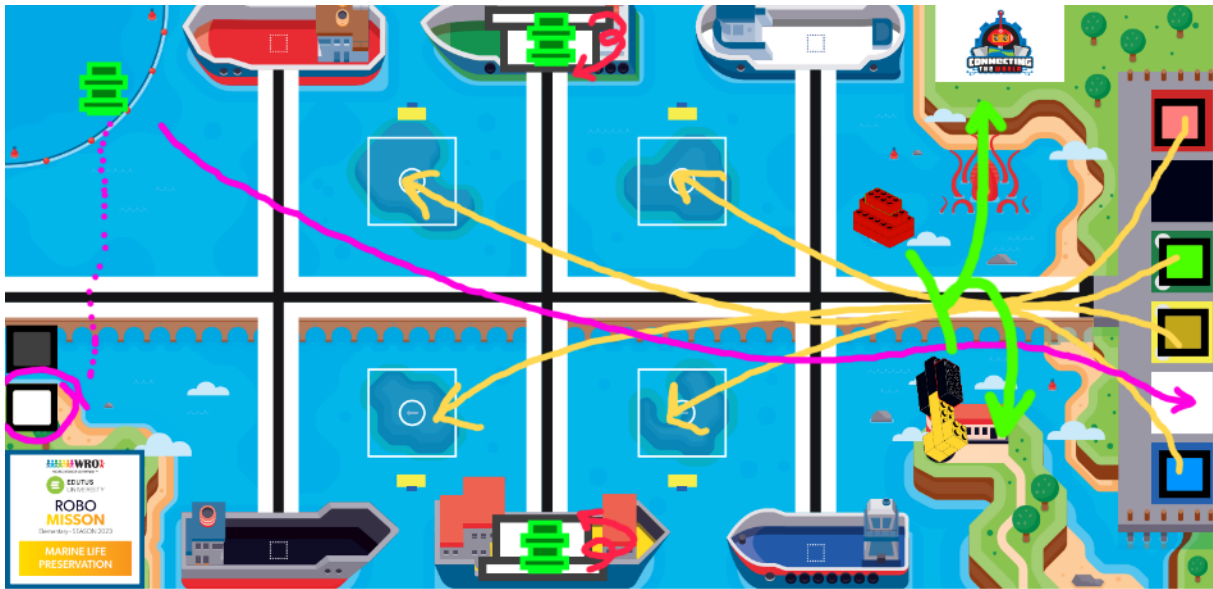
Feladat	Pont	Darabszám	Összes pont
Amennyiben a kincsesláda és az ásó modell érintkezik	<b>17 pont</b>	<b>1</b>	<b>17 pont</b>
A modellek érintkeznek akár az északi, akár a világítótorony szigetével (zöld, barna, világítótorony és „Connecting the World” területe). <i>/a pontot akkor kapja meg a csapat, ha más (nem bónusz) pontokat is szerzett/</i>	<b>4 pont</b>	<b>2</b>	<b>8 pont</b>

## 5. Parkolás

A robot részlegesen érintkezzen a kiinduló pozícióval vagy a „connecting the world” területtel.

Feladat	Pont	Darabszám	Összes pont
A robot felülnézetből részben vagy teljesen a Rajt/Cél területen vagy a "Connecting the World" területen található. <i>/a pontot akkor kapja meg a csapat, ha más (nem bónusz) pontokat is szerzett/</i>	<b>16 pont</b>	<b>1</b>	<b>16 pont</b>

## Áttekintő térkép:



## Pontozólap

Csapatnév: \_\_\_\_\_

Kör: \_\_\_\_\_

Feladat	Darabja	Max.	#	Össz.
<b>Korallok táplálása</b>				
Minden korall-vitamin amely teljes terjedelmével a korallzátony területén helyezkedik el	10	40		
Minden korall-vitamin amely részben érinti a korallzátony területét	5			
<b>Veszélyes teknősök csapdába ejtése</b>				
Teljesen lehajtott hulladéktároló, benne a teknőssel	14	28		
<b>Veszélyes tengeri teknősök megfigyelő területre szállítása</b>				
Az sárgahasú teknős részben érintkezik az magas pontszámú célterülettel	40	40		
Az sárgahasú teknős részben érintkezik a nem magas pontszámú kutatói célterülettel	20			
Az sárgahasú teknős részben érintkezik a másik négy -színes- keleti hulladékhasznosító területtel.	10			
<b>Kincsesláda feltárása</b>				
Amennyiben a kincsesláda és az ásó modell érintkezik	17	17		
<p>Az ásó és/vagy kincsesláda modellek érintkeznek akár az északi, akár a világítótorony szigetével.</p> <p>(zöld, barna, világítótorony és „Connecting the World” területe)</p> <p>/a pontot akkor kapja meg a csapat, ha más (nem bónusz) pontokat is szerzett/</p>	4	8		
<b>Parkolás</b>				
<p>A robot felülnézetből részben vagy teljesen a Rajt/Cél területen vagy a "Connecting the World" területen található.</p> <p>/a pontot akkor kapja meg a csapat, ha más (nem bónusz) pontokat is Szerzett/</p>		16		
<b>Maximum pontszám</b>		149		
<b>Összes pontszám</b>				
<b>Futamidő (másodpercben)</b>				