



ROBOBASIC



ROBOTS Y CULTURA CIVILIZACIONES ANTIGUAS

WRO INTERNATIONAL PREMIUM PARTNERS



WRO INTERNATIONAL GOLD PARTNERS



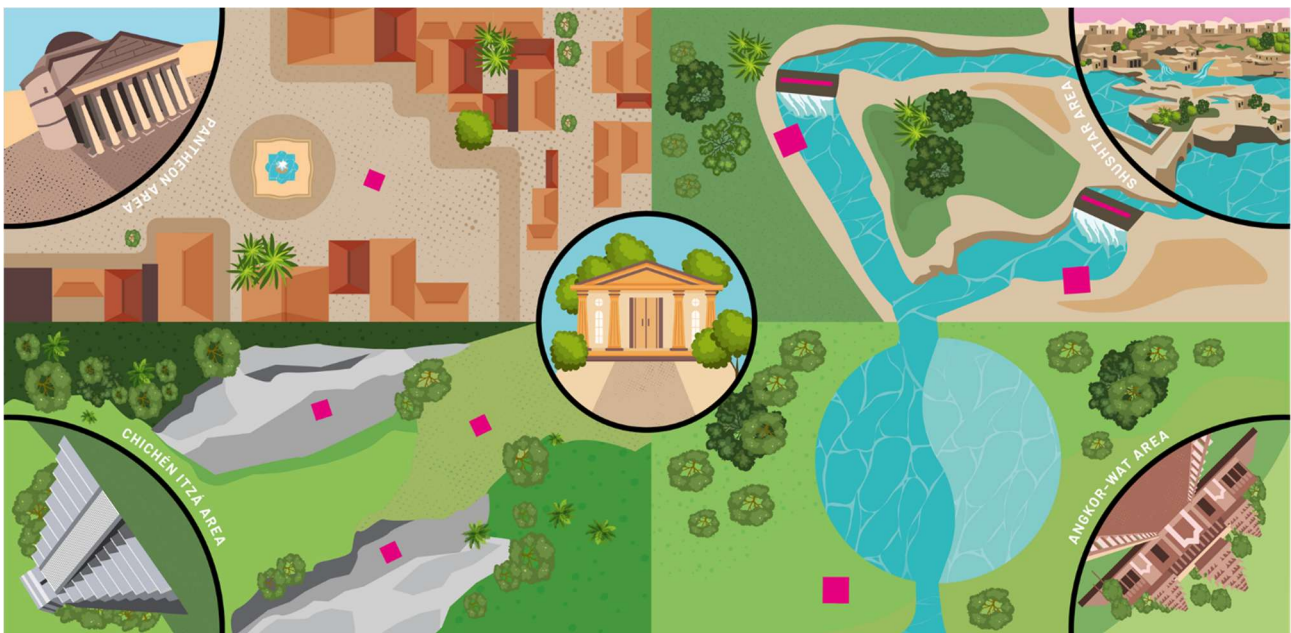
1. INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia de la humanidad, las civilizaciones han surgido y caído, dejando tras de sí edificios históricos que aún perduran como testigos del pasado. Si bien algunas culturas desaparecieron con el tiempo, otras sobrevivieron, conservando sus tradiciones y transmitiéndolas de generación en generación. Hoy en día, los museos sirven como guardianes de este legado, protegiendo tesoros invaluable que reflejan la creatividad, las creencias y los estilos de vida de la humanidad. Juntos, estos vestigios forman un puente vivo entre el pasado y el presente.

Ahora te toca a ti preservar este conocimiento ancestral coleccionando objetos y llevándolos con cuidado al museo, pero también manteniendo vivas las tradiciones.

2. TABLERO

En el siguiente gráfico puede verse el tapete con sus diferentes zonas.



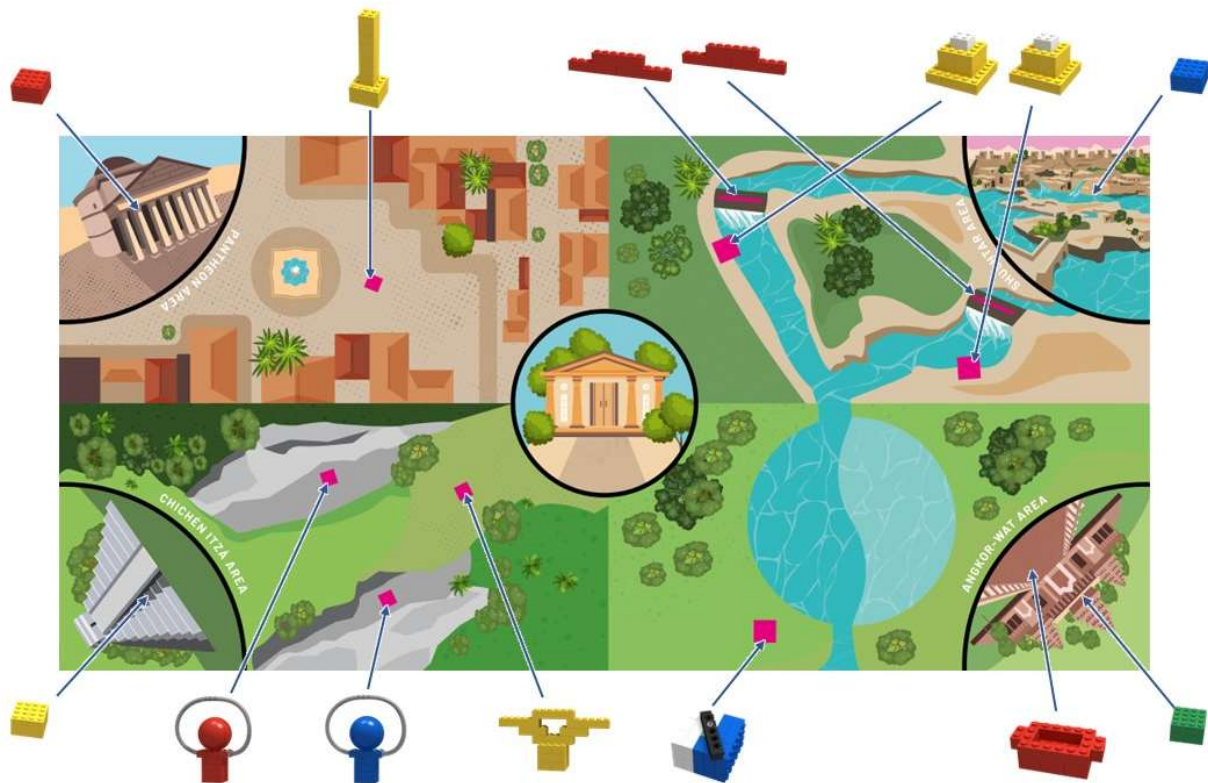
Si el tablero es más grande que el tapete del juego, el tapete estará centrado en todas las dimensiones.

El robot puede comenzar en cualquier Área Base.

Las líneas negras que delimitan las Áreas base se consideran Área base.

3. OBJETOS

- Una Columna en la plaza frente al Panteón
- Dos Presas en los canales de Shushtar
- Dos Molinos en la zona de Shushtar
- Dos Pedestales frente a Chichén Itzá
- Dos Bolas sobre los Pedestales
- Un Trofeo en la zona de Chichén Itzá
- Una Casa flotante en el Área base de Angkor Wat
- Un aleatorizador en la zona de Angkor Wat
- Cuatro Tesoros en las Áreas base (un Tesoro en cada Área base)



4. MISIONES

Existen diversas misiones. Cada equipo puede elegir en qué orden realizarlas.

LLEVAR LA COLUMNA AL PANTEÓN

Durante la construcción de una nueva casa en la ciudad, se encontró una Columna antigua. En su ubicación actual, no hay suficiente espacio para exhibirla, por lo tanto, es necesario llevarla al Panteón.

Se otorgan puntos si la Columna está completamente dentro del Área base del Panteón y no está dañada.

ABRIR LAS PRESAS DE SHUSHTAR

En Shushtar hay canales que se utilizan para alimentar Molinos. Para asegurar que el agua fluya solo donde se necesita, hay Presas para controlar el flujo de agua. Queremos usar los dos Molinos, así que hay que abrir las Presas frente a ellos.

Las dos Presas deben trasladarse fuera de los canales para que el agua pueda fluir libremente. Los Molinos no deben moverse ni dañarse.

Se otorgan puntos cuando la Presa ya no toca los canales azules.

JUGAR AL JUEGO DE PELOTA EN CHICHÉN ITZÁ

La antigua ciudad de Chichén Itzá era famosa por su juego de pelota, un deporte ritual que jugó un papel importante en la cultura maya. El robot debe jugar al juego de pelota, para lo que debe empujar las dos Bolas fuera de los Pedestales. Los Pedestales no deben moverse ni dañarse.

Después y sólo después de que se ha ganado el juego (el juego se gana cuando ambas Bolas están tocando el tapete) el Trofeo debe ser trasladado al Área base de Chichén Itzá.

La posición inicial de los Pedestales y el Trofeo es la mostrada en la imagen adjunta.

Se otorgan puntos si el Trofeo está en posición vertical, sin daños y completamente dentro del Área base de Chichén-Itzá.



COLOCAR LA CASA FLOTANTE EN ANGKOR WAT

Debido a los cambios de estación, el nivel del agua en ríos y lagos alrededor del templo de Angkor Wat varía. Algunas personas viven en Casas flotantes las cuales, según la estación, deben estar situadas en aguas más profundas o menos profundas.

Tenemos una nueva Casa flotante que debe trasladarse desde el Área base de Angkor Wat, colocada en la posición que el equipo decida, a la parte correcta del lago, la parte azul claro o azul oscuro del lago, según indique el aleatorizador (al principio de cada ronda se hará girar la flecha).

Se otorgan puntos cuando la Casa flotante se encuentra dentro de la zona correcta de lago.

LLEVAR LOS TESOROS AL MUSEO

Hay muchos Tesoros interesantes de todo el mundo que deberían exhibirse en un museo para que todos tengan la oportunidad de verlos.

En cada Área base hay un Tesoro, colocado en la posición que el equipo decida, que debe llevarse al Museo situado en el Área base central.

Se otorgan puntos cuando un Tesoro se encuentra completamente dentro del Área base del Museo.

APARCAR EL ROBOT

El robot debe aparcarse en el Área base del Museo.

Se otorgan puntos si el robot se detiene en el Área base del Museo y su proyección está completamente dentro del Área base (la proyección de los cables sí puede estar fuera). Estos puntos solo se otorgan si se consiguen puntos en otras misiones.

BONIFICACIONES Y PENALIZACIONES

Se otorgan puntos de bonificación:

- Si los Molinos de Shushtar no se mueven
- Si los 4 Tesoros están completamente dentro del Área base del Museo

Se otorgan puntos de bonificación solo si se consiguen puntos en otras misiones.

Se aplica una penalización:

- Al mover un Pedestal de Chichén Itzá
- Cada vez que un miembro del equipo toca ilegalmente el robot o un objeto del juego

5. PUNTUACIÓN

“Completamente dentro” significa que el objeto toca solo el área correspondiente.

“Parcialmente dentro” significa que una parte del objeto está tocando dentro y otra parte está tocando fuera del área correspondiente.

Misiones	Punt.	Max.
Llevar la columna al Panteón		
Columna completamente dentro del Panteón, no dañada y en posición vertical	10	10
Columna completamente dentro del Panteón, no dañada (no en posición vertical)	5	5
Abrir las Presas de Shushtar		
Presas completamente fuera de los canales (no toca ninguna zona azul de agua)	15	30
Jugar al juego de pelota en Chichén Itzá		
Bola fuera del Pedestal	15	30
(Después de que ambas Bolas están tocando el tapete) Trofeo completamente dentro de Chichén Itzá, no dañado y en posición vertical	10	10
(Después de que ambas Bolas están tocando el tapete) Trofeo completamente dentro de Chichén Itzá y no dañado (no en posición vertical)	5	5
Colocar la Casa flotante en Angkor Wat		
Casa flotante completamente dentro de la zona correcta del lago y no dañada	15	15
Casa flotante parcialmente dentro de la zona correcta del lago y no dañada	10	10
Llevar los Tesoros al Museo		
Tesoro completamente dentro del Museo y no dañado	10	40
Aparcar el robot		
Robot completamente dentro del Museo	10	10
Bonificaciones (solo si se otorgan puntos en otras misiones) y penalizaciones		
Molinos de Shushtar no movidos	10	20
Los 4 tesoros completamente dentro del Museo		10
Pedestal de Chichén Itzá movido	-15	-30
Tocar ilegalmente el robot o cualquier objeto del tablero	- 1	
Puntuación máxima		175

La puntuación final no puede ser negativa.