

الأسبوع الذي بدأ يوم 26 أغسطس 2019

تحديثات مشروع الابتكار – 0

تحديثات لعبة الروبوت – 3

تحديثات لعبة الروبوت

RG12 – عوائق الجسر غير مسموح بها

الطريقة الوحيدة التي تمكن الروبوت X من منع الروبوت Y من تسجيل نقاط العَلَم، هي أن يكون أسرع أو أقوى منه في تسجيل نقاط العَلَم. يُسمح بتصادم الروبوتات كما هو مصرح به في نص المهمة 1 في الجملة الأولى حول القانون رقم 30، ولكن جميع الإجراءات التنافسية الأخرى تحكمها الجملة الثانية من القانون رقم 30.

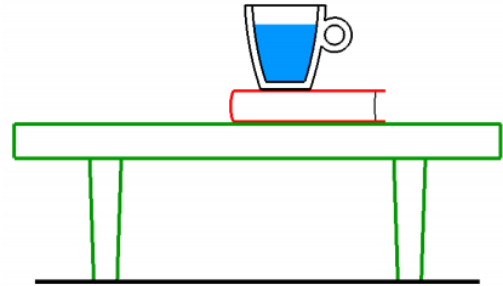
RG11 – "مدعوم" مقابل "مدعوم فقط بواسطة"

يتم تسجيل النقاط لهاتين الحالتين بشكل مختلف. تذكر المثال أدناه عند قراءة نصوص "اللعبة الروبوت":

--- الماء مدعوم من الكأس، لأن 100% من وزنه يحتفظ به الكأس.

--- الماء مدعوم من الكتاب، لأن 100% من وزنه يحتفظ به الكتاب.

--- لذلك، الماء ليس "مدعوماً فقط بواسطة" الكأس. (ولا الكتاب)



RG10 – الصناديق والعلب

--- يمكنك حمل المعدات الخاصة بك إلى الملعب بواسطة أي صندوق أو علبة.

--- عندما تصل إلى الملعب، ضع جميع المعدات الخاصة بك في إحدى مناطق التفقد وقم بإبعاد الصندوق أو العلبة وضعها في المكان الذي يطلبه منك الحكم.

--- بعد التفقد، تكون جميع المعدات الخاصة بك مخزنة في منطقة "البيت"، كما هو منصوص عليه في القانون رقم 19.

الأسبوع الذي بدأ يوم 19 أغسطس 2019

تحديثات مشروع الابتكار – 0

تحديثات لعبة الروبوت – 1

تحديث لعبة الروبوت

(تم توضيح تحديث RG02)

الأسبوع الذي بدأ يوم 12 أغسطس 2019

تحديثات مشروع الابتكار – 0

تحديثات لعبة الروبوت – 6

تحديثات لعبة الروبوت

RG09 – انفصال وانفلات الأشياء في منطقة الإطلاق

يمكنك *أخذ الأشياء التي انفصلت وسقطت على الطاولة بشكل جزئي أو كلي في منطقة الإطلاق إلى "منطقة البيت" إذا كنت ترغب في ذلك. إذا كان هذا الإجراء يؤدي وبشكل واضح ومباشر إلى حالة تسجيل نقاط، فلن يتم احتساب هذه النقاط.

* هذا الاستثناء للقانونين 22 و 29 لا ينطبق إذا وصل الشيء الذي انفصل وسقط إلى خارج منطقة القوس الأبيض الذي يحتوي على شعارات الرعاية.

RG08 – الاستخدام اليدوي لعملية التفقد

يمكنك استخدام يديك لإبقاء / حصر المعدات داخل حجم منطقة التفقد.

RG07 – انطلاقة خاطئة

إذا قمت بمقاطعة الروبوت بعد فترة وجيزة من بدء عملية "الإطلاق" ولم يصل بعد إلى خط محيط منطقة الإطلاق، فستحتاج إلى إعادة الإطلاق، لكنك لن تفقد إحدى "علامات الدقة". يعتبر هذا استثناءً للقانون رقم 27.

RG06 – توقف استراتيجي / دقيق

إذا نتجت حالة تسجيل نقاط جديدة بسبب مقاطعة الروبوت من خلال توقيت استراتيجي للمقاطعة (أي أنك استخدمت عينك كأنهما جهاز توقيت أو جهاز استشعار)، وكان هذا واضحاً للحكم، فإن المهمة التي نُفذت لن تحسب.

RG05 – توضيح للقانون رقم 28

فيما يلي الاحتمالات الثلاثة ونتائجها:

- 1- إذا جاءت الشحنة مع الروبوت من الانطلاقة الأخيرة: يمكنك استرجاع الشحنة.
- 2- إذا كانت الشحنة بالكامل في منطقة البيت عندما تمت مقاطعة الروبوت: يمكنك استرجاع الشحنة.
- 3- خلاف ذلك: الحكم يأخذ الشحنة.

الأسبوع الذي بدأ يوم 4 أغسطس 2019

تحديثات مشروع الابتكار – 0

تحديثات لعبة الروبوت – 1

تحديث لعبة الروبوت

(تم توضيح تحديث RG01)

الأسبوع الذي بدأ يوم 28 يوليو 2019

تحديثات مشروع الابتكار – 2

تحديثات لعبة الروبوت – 4

تحديثات مشروع الابتكار

IP02 – المهمة 11 و (معظم) قطع LEGO البيضاء

في حقيبة تحدي هذا الموسم CITY SHAPERSM الخاصة بك، ستجد قطع LEGO في الكيس التي يحمل الرقم "10" لصنع نموذج يصممه الفريق للمهمة 11 من لعبة الروبوت. يمكن أن يكون النموذج من أي تصميم إذا كان يلبي متطلبات المهمة 11. هذا النموذج من المفترض أن يمثل "مشروع الابتكار" الخاص بفريقك بطريقة أو بأخرى، ولكن لن تكون هناك حاجة لشرح تصميم النموذج أو مناقشة المشروع الخاص بكم أثناء جولات لعبة الروبوت. (قد ترغب في مشاركة هذه المعلومات مع الآخرين - وهذا أمر جيد - لكنه غير مطلوب). يرجى الاطلاع على مهام لعبة الروبوت، والقوانين، والتحديثات لمزيد من المعلومات حول المهمة 11.

IP01 – مجتمعكم

يطلب نص "مشروع الابتكار" من الفرق أن تقوم بما يلي:

- تحديد مشكلة في مبنى أو مساحة عامة في مجتمعكم.
- تصميم الحل.
- مشاركتك الحل مع الآخرين ثم تحسينه.

بالنسبة لمشروع هذا العام، أنتم أحرار بتعريف مفهوم "مجتمعكم" بالطريقة التي تناسبكم. هذا يعني أن فريقكم يمكنه النظر في مشكلة ما في بلدتكم أو مدينتكم أو دولتكم أو حتى في جزء آخر من العالم.

RG04 – حجم النموذج الذي يصممه الفريق للمهمة 11

يجب أن يكون قياس النموذج الذي يصممه الفريق للمهمة 11 هو بطول 4-Stud على الأقل. (Stud: هي النتوءات أو الأزرار الموجودة على قطع LEGO)

RG03 – إعدادات المصعد

الوضع الصحيح لإعداد المصعد هو بوضع السيارة الزرقاء في الأعلى، كما هو موضح هنا:



RG02 – شكل طائرة الاستكشاف المسيرة وإعداداتها (توضيح - تعليمات البناء المعدلة متوفرة)

وفقًا للتحديث الأصلي RG02، الطريقة الصحيحة لتكريب وبناء طائرة الاستكشاف المسيرة تظهر أدناه، والآن تمت مراجعة تعليمات البناء لإظهار ذلك.

الطريقة الصحيحة لوضع طائرة الاستكشاف المسيرة على أرضية الملعب هي بوضعها على العلامة المربعة، بحيث تكون الحلقة فوق الخطوط المرسومة ومتوازية معها (الحلقة المفتوحة تواجه منطقة الإطلاق).



RG01 – وضع وإعدادات أرضية الملعب (مراجعة لتصحيح مقدار عرض "منطقة البيت")

عند وضع الملعب الخاص بك على طاولة رسمية، قم بسحب أرضية الملعب برفق حتى تلامس الجدران الحدودية الجنوبية والشرقية. عندما يكون حجم الطاولة ووضع أرضية الملعب صحيحين، ستكون قياسات "منطقة البيت" حوالي 45 بوصة طول و 13.5 بوصة عرض (1143 ملم طول و 342 ملم عرض).

لتثبيت أرضية الملعب في مكانها، يمكنك استخدام شريط لاصق رفيع أسود على الحافة الغربية حسب الحاجة، بحيث يغطي اللاصق الحدود السوداء لأرضية الملعب فقط.