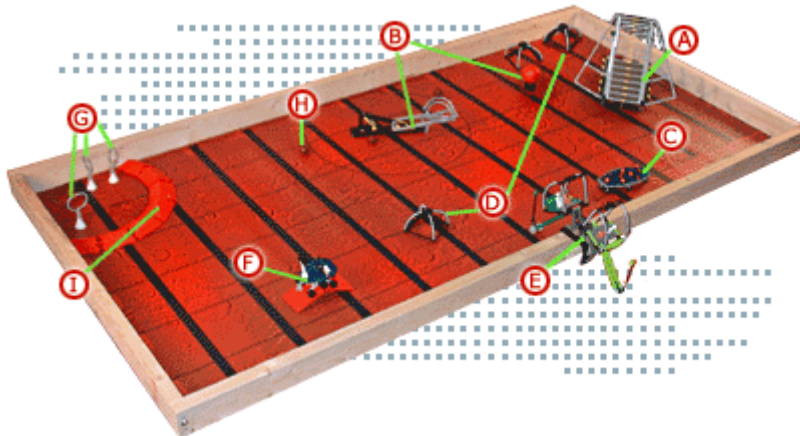


## Missies



### **A** Verlaat de tetrahedron basis



Voor deze missie is de startpositie zo dat de robot alleen het rechthoekige platform raakt. De robot moet de afrit neerlaten en volledig van het platform en de afrit af zijn voordat de wedstrijd of de Missie Posing is afgelopen, anders zet de scheidsrechter de afrit terug in de beginpositie. Voor andere missies is het platform een geldige alternatieve Basis, maar de afrit is dit niet.

### **:: Punten**

Afrit permanent naar beneden 39 pt .

---

## Ⓑ Lanceer het monstervat



Het monstervat moet gelanceerd worden met de MAV lanceerinrichting. Het activeren van de lanceerinrichting terwijl hij niet gevuld is, wordt gezien als een lege test en is een deel van de punten waard.

**:: Punten**

Monstervat gelanceerd 39 pt.

Lanceerinrichting leeg geactiveerd 27 pt.

---

## Ⓒ Maak het zonnepaneel schoon



Het stof moet verwijderd worden van de bovenkant van het zonnepaneel. Bij gedeeltelijke reiniging wordt een deel van de punten verdiend.

**:: Punten**

Stof volledig verwijderd 43 pt.

Stof gedeeltelijk verwijderd 31 pt.

---

**ⓓ Koppel de 180° en 90° wooneenheden**



Er staan twee 180° wooneenheden in de basis. Deze moeten gekoppeld worden aan de 90° wooneenheid, zodanig dat hun magneten of de klemmen daarvan contact maken. Twee eenheden in een lijn zijn meer waard dan één, maar een V-vorm is zelfs nog meer waard.

**:: Punten**

V-vormige koppeling 49 pt.

Twee eenheden gekoppeld in lijn 31 pt.

Eén eenheid gekoppeld 27 pt.

---

**ⓔ Verbind de wooneenheid van het bondgenootschap**



De helften van de wooneenheid van het bondgenootschap moeten verbonden worden. Dit moet zodanig gebeuren dat de magneten of de klemmen daarvan contact maken. Als de wooneenheid van het bondgenootschap verbonden is dan is hij evenveel punten waard voor beide teams in de wedstrijd.

**:: Punten**

Wooneenheid van het bondgenootschap verbonden 43 pt.

---

## Ⓜ Bevrijd de Rover



De rover is vastgelopen op een zandduin. De Rover moet bevrijd worden zodanig dat hij op zijn wielen staat en de duin niet meer raakt. Meer punten kunnen verdiend worden als de Rover teruggebracht wordt naar de basis, op of niet op zijn wielen.

### :: Punten

Rover in de basis 43 pt.

Rover van de duin en op zijn wielen 31 pt.

>

## Ⓜ IJskegels



Drie ijskegels moeten vervoerd worden naar de basis. Als er minder vervoerd worden, worden minder punten verdiend.

### :: Punten

3 ijskegels in de basis 49 pt.

2 ijskegels in de basis 31 pt.

1 ijskegels in de basis 27 pt.

---

## 📌 Verplaats de zwerfkeien naar de lanceercirkel



De zwerfkeien (bonusvoorwerpen) leveren gratis punten op zolang ze ergens op het veld liggen, maar als ze in de lanceercirkel liggen zijn ze het meeste waard. Iedere keer dat de robot met de hand teruggezet moet worden in de basis voor een herstart, zullen zwerfkeien van het veld verwijderd worden. Dit gebeurt één voor één met toenemende afstand tot de basis.

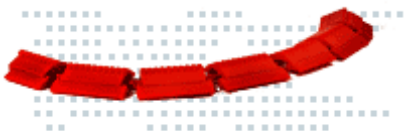
### :: Punten

Zwerfkeien in de lanceercirkel (bij het begin liggen er daar al twee) 14 pt. per stuk

Zwerfkeien op het veld buiten de lanceercirkel (bij het begin liggen er daar al twee) 8 pt. per stuk

---

## 📌 All terrain robottest



De robot moet bewijzen dat hij over ruw terrein kan rijden door in de krater te rijden (waar de ijskegels staan). Aan het eind van de wedstrijd moet de robot eindigen in of op de krater, zodanig dat niets het veld buiten de krater raakt.

### :: Punten

Robot in de krater 39 pt.