

# Robík Sobík



*“Robík Sobík by rád své sobí vyvolené donesl kytičku. Problém je v tom, že aby se k ní dostal, musí projít přes oblast plnou pastí. Protože sám to nezvládne, požádal vás o pomoc. Vaším úkolem tak bude Sobíka navigovat k jeho vysněné kytičce.”*

## Nutné pro toto stanoviště:

- 2 organizátoři
- vytisknutý hrací plán
- něco, čím lze vyznačit mřížku na zemi nebo prostor s jasne odlišitelnými dlaždicemi

## Odhadovaný čas na splnění stanoviště:

- 20 minut (čas není omezován)

## Příprava stanoviště

- vyznačit hrací pole

## Pravidla

- Sobík může vykonávat pouze čtyři pohyby (jako šachový kůň):
  - dva kroky dopředu, zatočit doleva, jeden krok dopředu;
  - dva kroky dopředu, zatočit doprava, jeden krok dopředu;
  - jeden krok dopředu, zatočit doleva, dva kroky dopředu;
  - jeden krok dopředu, zatočit doprava, dva kroky dopředu.
- Po rozdělení rolí nebude člen předvádějící Robíka Sobíka moci komunikovat se zbytkem týmu.
- Navigující členové týmu dostanou plán pole se zakreslenými pastmi a budou mít neomezený čas na naplánování trasy.
- Až budou připraveni, má tým opět neomezený čas na to, aby Sobíka navigoval po poli.
- Pokud Sobík najede do pasti, může pokračovat dále, jako by se nic nestalo (přece jen je to odolný a odhodlaný robík, který něco vydrží), ale tým to bude stát body.
- O další body pak tým přijde v případě, že Sobík udělá chybu (tzn. provede neplatný krok) nebo trasu neprojde v minimálním počtu kroků.
- V případě, že Sobík vyjede ven z hracího pole, může pokračovat dále, ovšem každé políčko mimo hrací pole se bere jako past. Robík Sobík musí skončit přesně na políčku s kytičkou, nechce ji přece přejet – pokud se to přesto stane, tým přijde o další body, ale úkol bude považován za splněný.
- Robík po hracím poli neskáče, ale jezdí – musí si tedy dávat pozor na pasti i na políčkách, přes která pouze přejíždí.
- Na místě se nemůže otočit, musí pokračovat ve směru, jakým je natočen.

## Průběh hry

- Průběh hry se mírně liší podle počtu hráčů:
- **Čtyřčlenný tým:**
  - Jeden člen týmu bude Sobík, ostatní ho budou navigovat. Navigace probíhá pomocí dřepů. Druhý člen týmu má na starosti zatáčení doprava a doleva – pokud sedí, znamená to, že další krok bude doleva (tedy 1 nebo 3), pokud stojí, další krok bude doprava (2 nebo 4).
  - Třetí člen stojí a dřepne si tehdy, pokud se má vykonat krok 1 nebo 2.
  - Čtvrtý člen stojí a dřepne si tehdy, pokud se má vykonat krok 3 nebo 4.

# Robík Sobík (pokračování)



*“Robík Sobík by rád své sobí vyvolené donesl kytičku. Problém je v tom, že aby se k ní dostal, musí projít přes oblast plnou pastí. Protože sám to nezvládne, požádal vás o pomoc. Vaším úkolem tak bude Sobíka navigovat k jeho vysněné kytičce.”*

## Průběh hry (pokračování)

- **Tříčlenný tým:**
  - Jeden člen týmu bude Sobík, ostatní ho budou navigovat. Navigace probíhá pomocí dřepů. Druhý člen týmu má na starosti zatáčení doprava a doleva – pokud sedí, znamená to, že další krok bude doleva (tedy 1 nebo 3), pokud stojí, další krok bude doprava (2 nebo 4).
  - Třetí člen stojí a dřepne si tehdy, pokud se má vykonat krok 1 nebo 2, vyskočí tehdy, pokud se má vykonat krok 3 nebo 4.
- **Dvoučlenný tým:**
  - Jeden člen týmu bude Sobík, druhý ho bude navigovat. Navigace probíhá pomocí dřepů a skoků.
  - Druhý člen stojí a dřepne si tehdy, pokud se má vykonat krok 1 nebo 2, vyskočí tehdy, pokud se má vykonat krok 3 nebo 4. Pokud dělá dřep nebo skáče na levé noze, znamená to, že další krok bude doleva (tedy 1 nebo 3), pokud dělá dřep nebo skáče na pravé noze, další krok bude doprava (2 nebo 4).

## Bodování

- Body se odečítají za chyby:
  - -1 bod, pokud Robík udělá chybu (jiný krok, než který má podle navigátorů vykonat), po ní se vrátí an původní místo, odkud chybu udělal
  - -2 body za najetí do pastí (pokračuje se tam, kde skončil)
  - -1 bod za přejetí kytičky, ale je považováno za úspěšné dokončení
  - -1 bod za každé 2 minuty nad 15 minut
  - -1 bod za každé dva kroky navíc oproti optimálnímu řešení
- Body se odečítají tak dlouho, dokud nedosáhnou 3 (3 body jsou jisté, pokud se tým dostane ke kytičce)
- Při plnění úkolu je nutně týmy pořádně kontrolovat!

## Další materiály

- hrací plán