

Bierfest

1. Witz erzählen. Der Roboter muss bei jedem Start einen neuen Witz erzählen. (überlegt euch etwas um den Schiedsrichter zum Lachen zu bringen und haltet noch 5 Alternativen bereit)
2. Der Roboter muss die Türe öffnen und durchfahren
3. Der Schiedsrichter stellt bei Beginn eine Anzahl Gäste auf in einem Feld. Diese müssen gezählt werden und auf dem Roboter angezeigt werden.
4. Müll muss ins Loch geschoben werden und dann darüberfahren.
5. Ein Becher steht immer an der gleichen Stelle, dieser muss auf den Tisch gestellt werden und dort darauf stehen. Das heißt, er darf nirgends anlehnen.
6. Die Gäste, die man gezählt hat, müssen auch was zahlen für das Fest. Es liegt Geld in einem gekennzeichneten Feld. Es müssen so viele Münzen mitgenommen werden wie viele Gäste man hat.
7. Eine Brezel steht zur Verfügung, diese muss am Haken befestigt werden. Sprich man muss die Brezel aufhängen.

Beerfest

1. Tell a joke. With each start the bot has to tell a new Joke. (Imagine something to make the ref laugh and be sure to have 5 alternatives)
2. The bot has to open the gate and pass through it.
3. The ref creates an amount of guests on a field, which have to be counted by the bot and the amount has to be shown on the bet.
4. The Garbage has to be pushed in the hole and then the bot has to continue over the space.
5. The bot has to take the cup which has been located on the black cross and place it on the two wooden cubes. Note: the cup can't lean on the wall.
6. The guests, which have been counted have to pay something for the party. The bot has to get as many coins as guests he counted.
7. A Prezel has to be hung on the hook.

Indiana Jones

1. Der Schiedsrichter legt ein Blatt hin, welches entweder eins oder zwei Striche darauf hat. Dies entscheidet, in welche Richtung ihr Fahren müsst
2. Eine Linienfolge auf dem Kopf führt euch zur nächsten Challenge.
3. Die Rampe, welche nach oben fährt, wird Unterbrüche an verschiedenen Orten haben. Diese müsst ihr überqueren, ohne die Unterbrüche zu berühren. Denn Vorsicht, es ist Lava.
4. Jetzt muss es schnell gehen, ein Ball wird hinter dem Bot ausgelöst, dieser darf nicht den Roboter berühren oder gar überholen.
5. Ein Wächter beschützt den Schatz, man muss an ihm vorbei, ohne das dieser das bemerkt.
6. Eine Wage hält den Schlüssel für den Tresor, dieser muss ausgewechselt werden mit einem Gegenstand, ohne dass die Wage dies Merkt.
7. Komme übers Loch und der Schatz gehört dir.

Indiana Jones

1. The ref choses between two papers which decide wich way your bot goes. (1 stripe: nr 1, 2 stripes nr 2)
2. The bot has to follow the lines on the glass plates to get through to the next challenge. (the ref is controlling the accuracy)
3. The ramp up has different lines on it which the bot can't touch!
4. On the ramp down, as soon as the bot has passed the black line a "stone" is tossed down the ramp behind him. The stone can't pass or touch the bot!
5. Get by the guardian without him noticing
6. Change the object on the scale fast without the scale noticing.
7. Get over the hole to win.

Logistik

1. Fahre durch die Wand.
2. Schutt steht im Weg, man muss dies Rückwärts ins Loch schieben.
3. Übers Loch fahren.
4. Erkenne die Länge des Strichcodes und zeige dies an.
5. Würfle und erkenne die Farbe.
6. Die Farbe vom Würfel zeigt an welchen Ring man nehmen muss. Und diesen muss man dann der Entsprechenden Länge Platzieren. Die Länge bestimmt der Strichcode aus Aufgabe Nummer 3. Der kurze Strich soll 1 cm weit weg sein. Der Mittlere 2 cm. Der Lange 5 cm.
7. Auf das Podest gelangen. Der Roboter muss komplett oben stehen.

Logistics

1. Let the Bot pass through the wall.
2. Shove the rubble into the hole (the bot has to run backwards while doing this)
3. Drive over the hole covered in rubble.
4. Recognize the length of the bar code.
5. Let the bot throw the dice and recognize the colour.
6. The colour of the dice tells you, which ring the bot has to take. Place the ring on the number which you get by recognizing the code. (the code get's chosen randomly) The Team has to tell the ref at the start which part of the ring is on the mark.
The small one is 1 cm, the middle one 3 cm, the long one 5 cm
7. Get up on the plateau. The bot has to be up completely.

Thomas the train

1. Wagen mitnehmen bis zur Kurve
2. Farbe an der Wand erkennen und anzeigen. Diese Wird der Schiedsrichter bei Start hinstellen
3. Danach muss man bis hinter die Wand schnell durchfahren. Man hat dafür 30 Sekunden zur Verfügung.
4. Die pinke Kuh aufladen und mitnehmen.
5. Schienen freischaufeln, um weiter fahren zu können. 6
6. Barriere öffnen
7. Objekt nicht schieben, die Kuh auf in die Richtige Box legen. Die Farbe aus Aufgabe 2 bestimmt welche.

Thomas the train

1. Take the carriage with you until the curve.
2. Find put the colour on the wall and show it on your robot. The referee will place the colour at the beginning.
3. After this you must be fast. You have to drive until you pass the wall and you have just 30 seconds to do this.
4. Pick up the pink cow and take it with you.
5. Clear the rails to continue driving.
6. Open the barrier.
7. Do not push the object, put the cow in the right box. The colour from exercise 2 determines which box it is.