

Obíhání

a. Baltík vytvoří závodní dráhu (banka 0, předmět 148) a postaví se na startovní pole v levém dolním rohu (obr. 2.1).



b. Začne obíhat po dráze, přičemž ze začátku je odpočatý, takže první kolo oběhne rychlostí 7, podruhé už obíhá rychlostí 6, potřetí 5.... až dokud neoběhne dráhu naposledy rychlostí 3.

c. Když Baltík dokončí poslední kolo, t.j. vrátí se na startovní políčko, ve středu dráhy se objeví nápis **JSEM UNAVENÝ** vytvořený pomocí předmětů z banky 7, pozadí písmenek musí být černé. Úloha skončí po 2 sekundách (obr. 2.2).



d. Po 2 sekundách Baltík nabral nové sily a môže pokračovať. Princíp obiehania je rovnaký, ako v časti **b**, ale Baltík je ovládaný pomocou šípok. Jeho rýchlosť sa tiež znižuje rovnako, ako v časti **b**. Baltík ale nesmie mať možnosť opustiť pretekársku dráhu. Môže sa na nej pohybovať ľubovoľným smerom, ale rýchlosť sa zníži vždy až po tom, ako dokončí kolo.