



RoboMission

Gençler Oyun Kuralları
Sezon 2024



EARTH ALLIES
Doğanın Gücü

WRO International Premium Partner



İçindekiler

1. Giriş.....	2
2. Oyun Alanı.....	2
3. Oyun Nesneleri, Yerleşim, Rastgele Yerleşim	3
4. Robot Görevleri.....	7
4.1 Evleri Yeniden İnşa Etme	7
4.2 Molozların Temizlenmesi.....	9
4.3 Su Borularını Tamir Etme.....	10
4.4 Bariyerler için Bonus Puanlar	11
5. Puanlama Tablosu	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.

1. Giriş

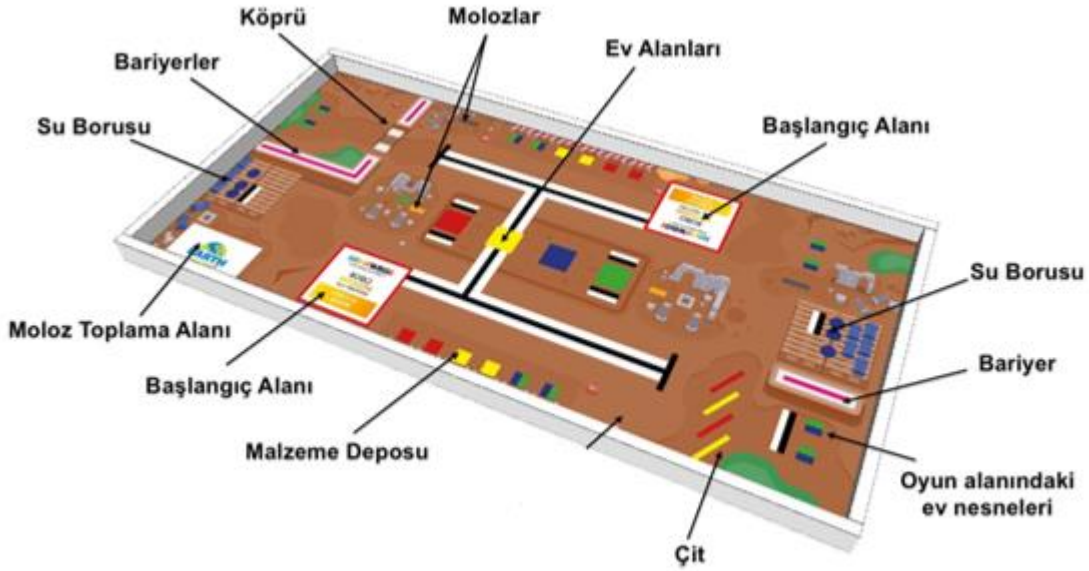
Doğanın gücü kuvvetli ve öngörülemezdir. Dünyada insanların yaşadığı birçok yerde büyük felaketlerin olması ihtimaline karşı hazırlıklı olmamız gerekiyor. Bu felaketlerin etkilerini hafifletmemize ve felaketler meydana geldikten sonra beldelerimizi yeniden inşa etmemize yardımcı olacak yeni teknolojiler ve stratejiler geliştirmemiz gerekiyor.

Robotlar bu yeni teknolojilerin bir örneğidir. Yaklaşan bir felakete karşı bizi önceden uyardırmaya yardımcı olabilirler. Robotlar ayrıca, bir felaket meydana geldikten sonra hasarın büyümesini önlememize; kurtarma ve yeniden inşa çalışmalarına da yardımcı olabilirler.

Gençler oyun alanında robot, doğal bir felaketin ardından bir şehrin eski haline getirilmesine yardımcı olacaktır. Robot, evleri yeniden inşa edecek, sokakları molozlardan temizleyecek ve su borularını onaracaktır.

2. Oyun Alanı

Aşağıdaki görsel oyun alanındaki farklı bölgelerin isimlerini göstermektedir.



Masa, oyun matından büyükse, matı tüm kenarlara göre ortalayın.

3. Oyun Nesneleri, Yerleşim, Rastgele Yerleşim

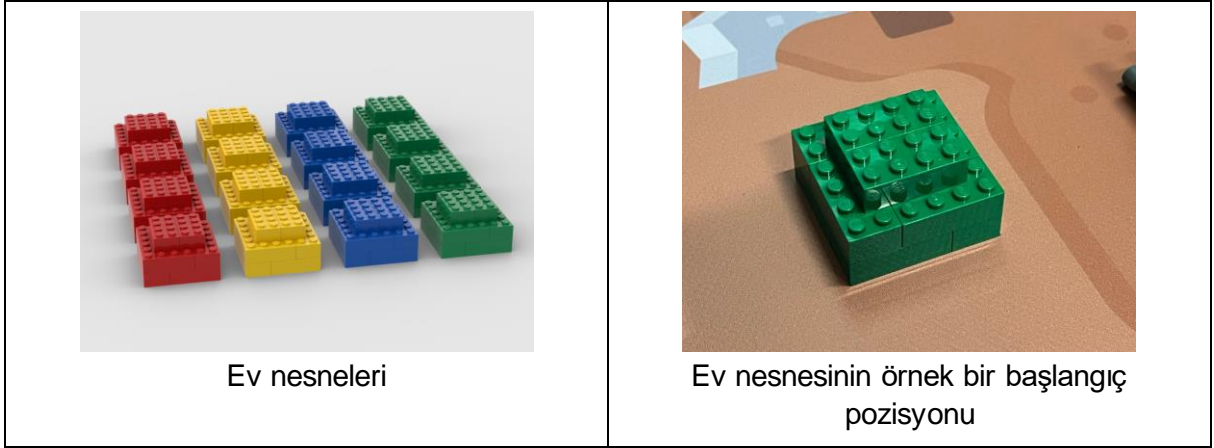
Başlangıç alanının rastgele seçimi

Oyun alanında iki başlangıç alanı vardır. **Turnuva gününde** tüm gün kullanılacak bir başlangıç alanı seçilir. Takımlar oyuna bu alandan başlayacak ve bazı ev nesnelерinin yerleşimleri (sonraki bölüme bakınız) buna uygun olacaktır.

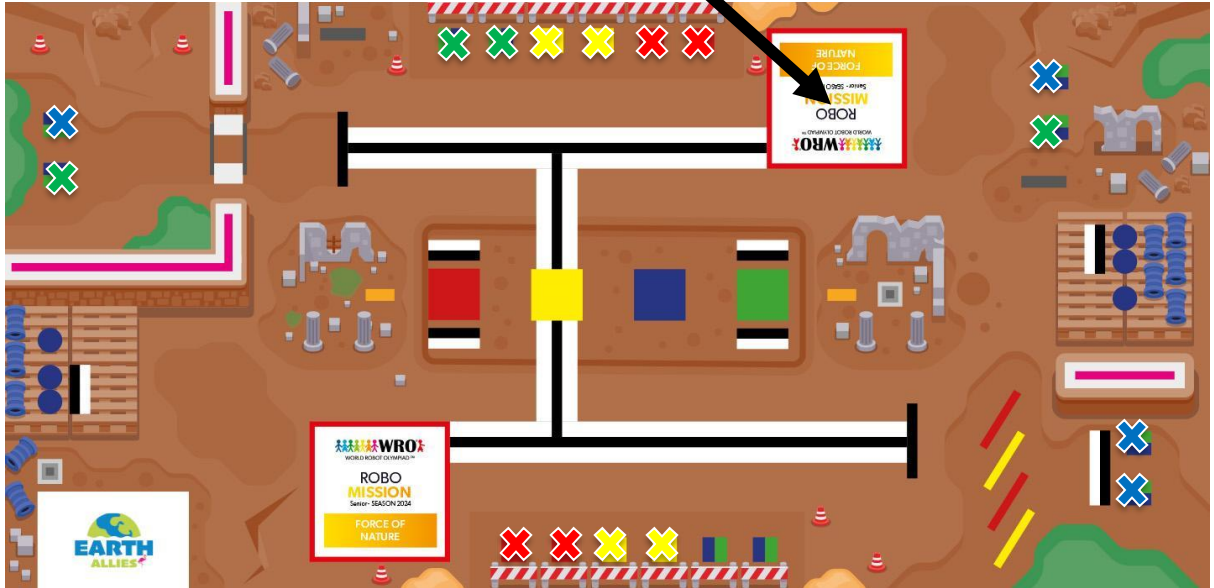
Ev nesneleri

Oyun alanında 16 adet ev nesnesi vardır (4 kırmızı, 4 sarı, 4 mavi, 4 yeşil):

- **4 kırmızı ve 4 sarı ev nesnesi her zaman** iki başlangıç alanının yanına yerleştirilir.
- **4 mavi ve 4 yeşil ev nesnesi rastgele seçilerek** oyun alanında farklı konumlarına yerleştirilir: 2 nesne sol-üste, 2 nesne sağ-üste, 2 nesne sağ-alta ve 2 nesne yarışma günü seçilen başlangıç alanının yanına.

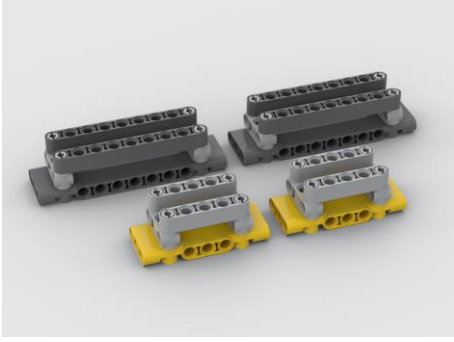


Örnek: Seçilen başlangıç alanı - üst



Moloz nesneleri

Oyun alanında **4 adet moloz nesnesi (2 sarı, 2 koyu gri)** bulunmaktadır. Moloz nesneleri, oyun alanında her zaman turuncu ve gri dikdörtgenlerin üzerine yerleştirilirler.



Moloz nesneleri



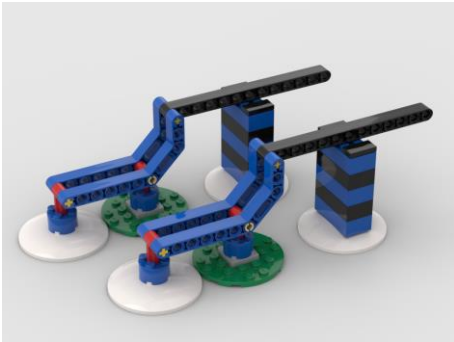
Sarı moloz nesnesinin yerleşimi



Koyu gri moloz nesnesinin yerleşimi

Su boruları

Oyun alanında **2 adet su borusu** bulunur. Boruların tüm parçaları her zaman oyun alanındaki mavi dairelerin üzerine yerleştirilir, tüm öğeler mata sabitlenir.



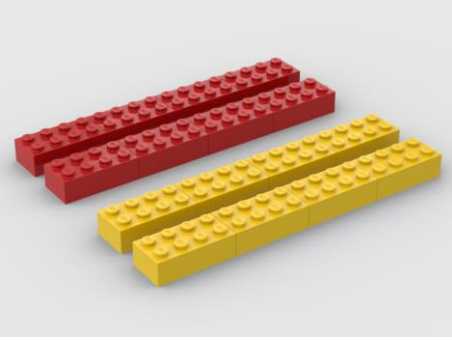
Su boruları (bağlantılı)



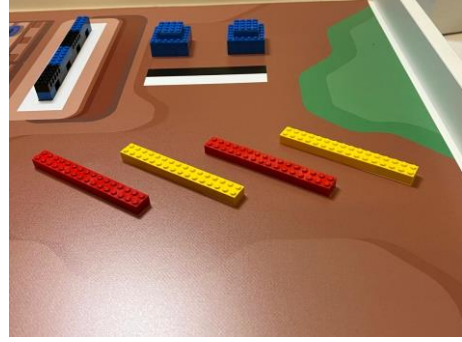
Su borusu başlangıç pozisyonu (bağlantılı değil, tüm parçalar mata sabitlenmiş)

Engeller

Oyun matında robot için engel olarak mata sabitlenmiş 16 ayrı 2x4 LEGO tuğlası (8 kırmızı, 8 sarı) vardır.



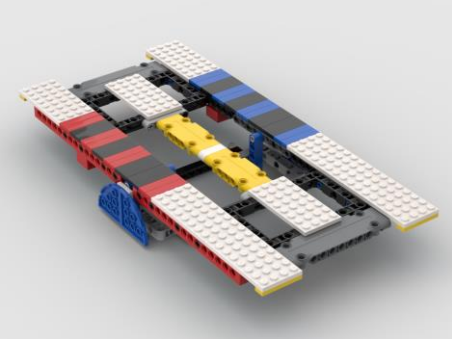
Engeller



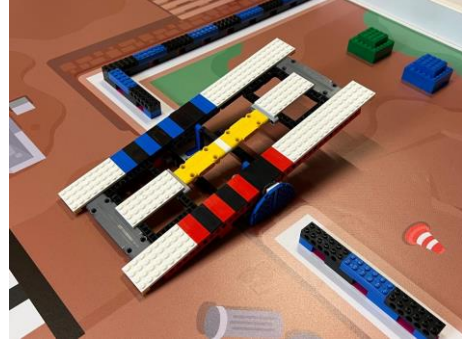
Engellerin yerleşimi (mata sabitlenmiş)

Köprü

Sol üst köşeye giden yolda bir köprü vardır. Köprü her zaman inmiş tarafı başlangıç alanına bakacak şekilde yerleştirilir ve mata sabitlenir.



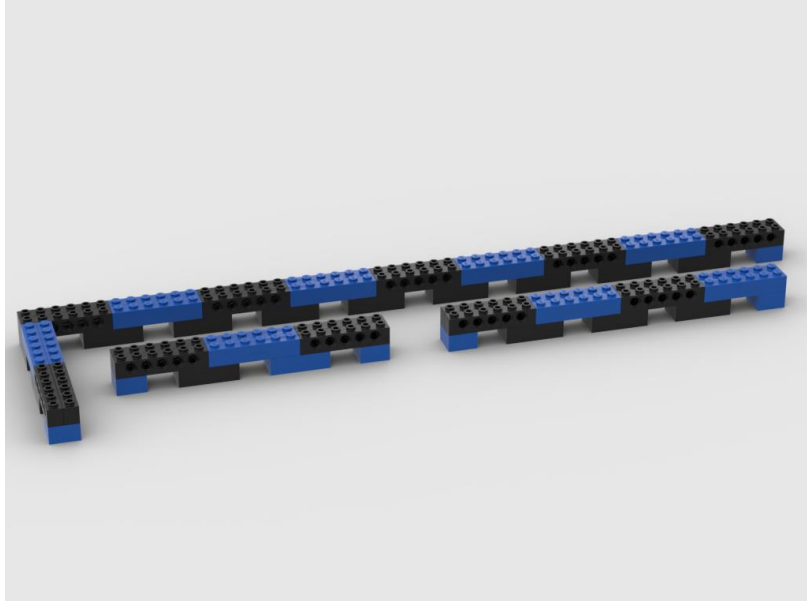
Köprü



Oyun alanındaki köprü (mata sabitlenmiş)

Bariyerler

Oyun alanında **3 adet bariyer** bulunmaktadır. Bariyerlerin ikisi sol üst köşeyi çevreler, biri oyun alanının sağ tarafında yer alır. Hiçbir bariyerin yeri değiştirilmemeli ve bariyerler hasar görmemelidir.



Bariyerler



Sol üst alanda bariyer yerleşimi



Sol üst alanda bariyer yerleşimi



Sağ taraftaki bariyer yerleşimi

4. Robot Görevleri

4.1 Evleri Yeniden İnşa Etme

Robot, şehirdeki bir depremden sonra evlerin yeniden inşasına yardımcı olacaktır:




- Oyun alanındaki farklı renkli alanlara (kırmızı, sarı, yeşil, mavi) 4 ev inşa edilmelidir (örneğin kırmızı alana kırmızı ev).
- Her ev dört katlı olabilir. Dört evin tamamı, buldukları alanın renginde olan 4 ev nesnesi ile inşa edilmişse en yüksek puan verilir.


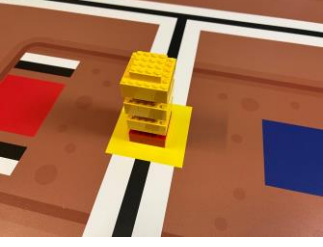

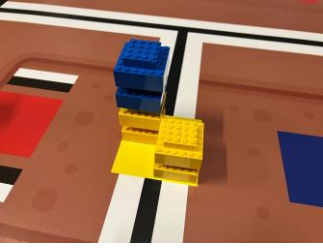
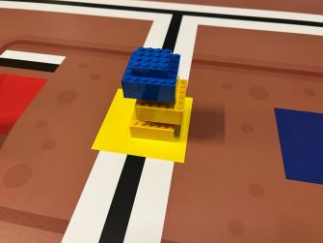
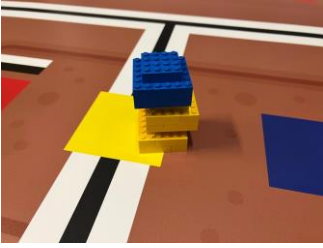
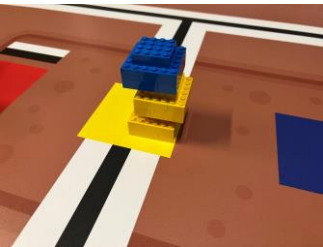
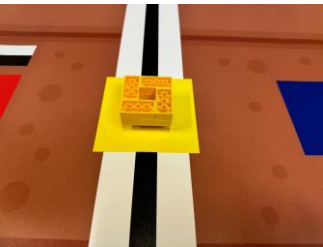
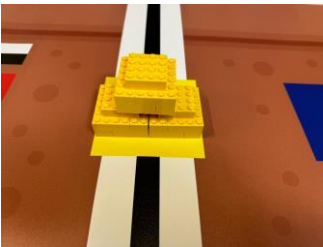
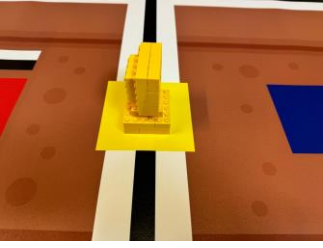
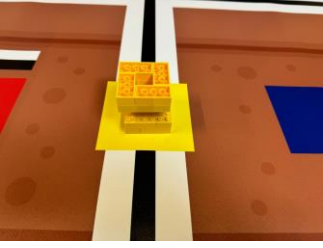
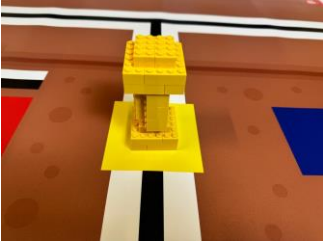
Ev nesnelerinin puanlanması için lütfen aşağıdaki hususlara dikkat edin:

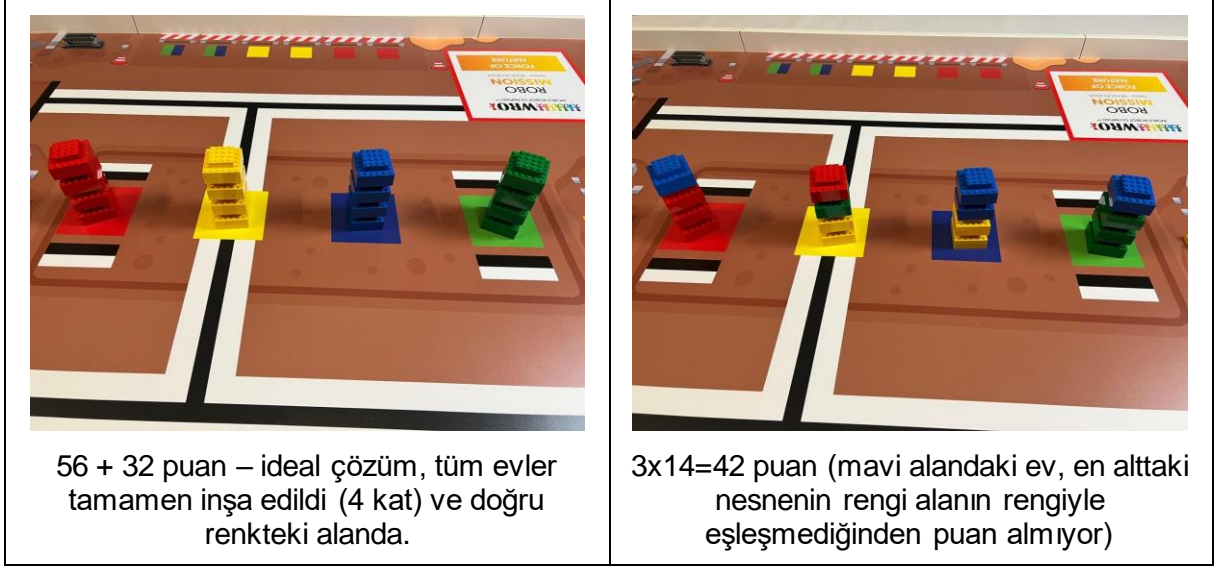
- En alttaki nesne (kat 1) her zaman tamamen renkli bir ev alanının içinde olmalı ve en alttaki kat nesnesinin rengi, alanın rengiyle eşleşmelidir. Aksi takdirde evin tamamına puan verilmez. Tamamen ifadesi, oyun nesnesinin sadece ve sadece renkli alana temas ettiği anlamına gelir.
- Evin tüm nesnelere daima düğmeler yukarı bakacak şekilde istiflenmelidir. Ev nesnelere ters veya yana devrilmiş olamaz.
- 1. Nesnenin üzerine istiflenmiş ev nesnelere sadece kendi altındaki nesne tarafından desteklenebilir. Ev nesnelere bunun dışında zemin veya herhangi başka bir nesne tarafından desteklenemezler.
- Puanlamada renkli alan başına yalnızca bir ev hesaba katılır. Bir bölgede puan alabilecek iki ev varsa en çok puanı alan ev puanlanacaktır.

Aşağıdaki tablo bu görevin nasıl puanlanacağını göstermektedir. Fotoğraflar da her türlü renkli ev için geçerli olan puanlama durumlarını belirtmektedir.

	Her biri	En fazla
Bir katlı ev	3	
Veya: İki katlı ev	6	
Veya: Üç katlı ev	10	
Veya: Dört katlı ev	14	56
Ek Puan: Ev tam 4 katlı ve her nesne renkli alan ile aynı renkte	8	32

		
3 puan (1 kat)	6 puan (2 kat)	10 puan (3 kat)

 <p>14 + 8 puan (ev tam 4 katlı + sadece sarı + doğru alan)</p>	 <p>0 puan (kat 1 nesnesi sarı değil kırmızı)</p>	 <p>14 puan Ev tam 4 katlı olması gerektiğinden ek puan yok</p>
 <p>14 puan (sadece daha yüksek puanlı ev sayılır)</p>	 <p>10 puan (3 kat, birbiri üstünde sağa veya sola kaymaları sorun değil)</p>	 <p>0 puan (kat 1 renkli alanın tamamen içinde değil)</p>
 <p>10 puan (3 kat, kat 1 tamamen renkli alan içinde. Diğer katların izdüşümü alanın dışında olabilir)</p>	 <p>0 puan (düğmeler-studs-yukarı bakmıyor)</p>	 <p>3 puan (sadece birinci kattaki bir nesne için)</p>
 <p>3 puan (sadece birinci kattaki bir nesne için)</p>	 <p>3 puan (sadece birinci kattaki bir nesne için)</p>	 <p>3 puan (sadece birinci kattaki bir nesne için)</p>

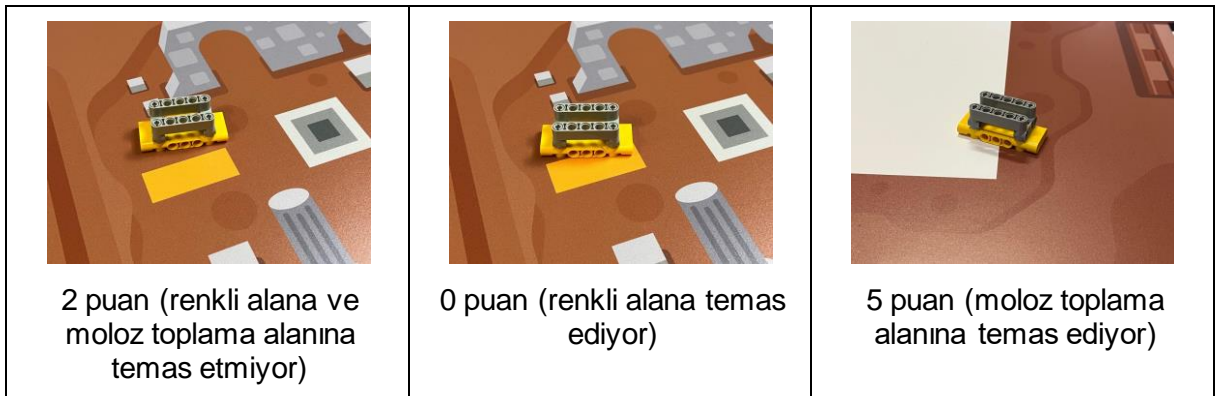


4.2 Molozların Toplanması

Şehirde, molozlar ortalıkta duruyor. Robot bunların toplanmasına yardımcı olmalıdır. Tüm molozlar oyun alanının sol altındaki moloz toplama alanına temas ediyorsa tam puan verilir.

Aşağıdaki tablo bu görevin nasıl puanlanacağını. Fotoğraflar da her türlü moloz nesnesi için geçerli olan puanlama durumlarını belirtmektedir.

	Her biri	En fazla
Moloz nesnesi, renkli alana ve moloz toplama alanına temas etmiyor (sarı alan küçük moloz için, gri alan büyük moloz için)	2	
Moloz nesnesi, moloz toplama alanına temas ediyor	5	20



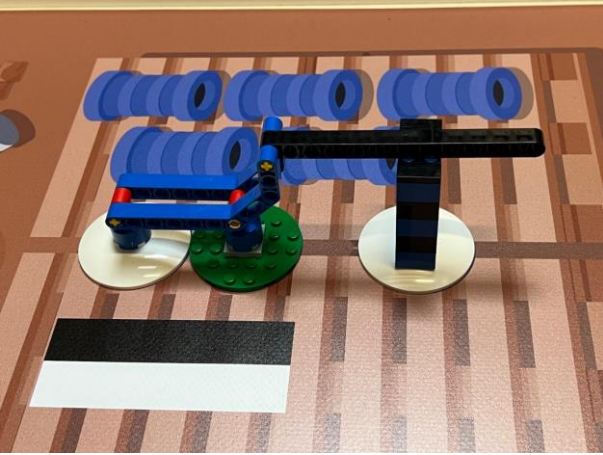
		
5 puan (moloz toplama alanına temas ediyor, yan durmasında sorun yok)	5 puan (tamamen moloz toplama alanında)	

4.3 Su Borularını Tamir Etme

Şehirdeki su boruları artık çalışmıyor. Robot boruları tamir etmelidir. Su borusunun parçası diğer parçaya doğru yatırılarak su borusu bağlantısı tekrar kurulursa tam puan verilir.

Aşağıdaki tablo bu görevin nasıl puanlanacağını göstermektedir. Fotoğraf da bu görev için geçerli olan puanlama durumunu belirtmektedir.

	Her biri	En fazla
Su borusu tamir edildi (nesne diğer nesneye temas ediyor)	8	16

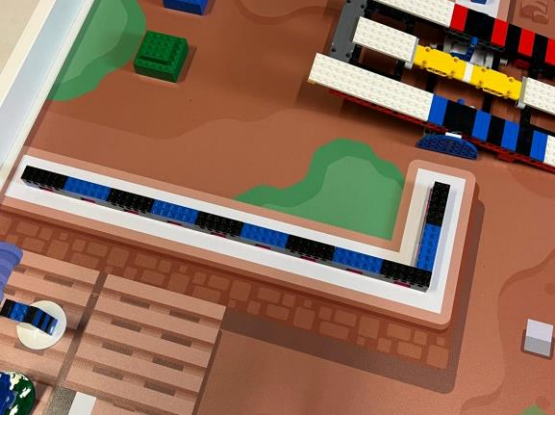



	
8 puan (su borusu bağlandı)	

4.4 Bariyerler için Bonus Puanlar

Bariyerler, onları çevreleyen beyaz alandan dışarı çıkmamalı ve hasar almamalıdır. Eğer bu parçalar hasar almaz ve kısmen de olsa kendisini çevreleyen beyaz alanın dışına çıkmazsa her zaman bonus puan alırsınız.

Aşağıdaki tablo bu görevin puanlamasını göstermektedir ve fotoğraflar tüm bariyerler için uygulanan puanlama durumlarını göstermektedir.

	Her biri	En fazla
Bariyer beyaz alanın dışına çıkmadı ve hasar almadı	7	21

	
7 puan (hareket etmedi)	7 puan (çevreleyen beyaz alan içinde hareket etti)
	
0 puan (kısmen de olsa beyaz alanın dışına çıktı)	0 puan (hasarlı)

5. Puanlama Tablosu

Takım numarası ve adı: _____

Tur: _____

Görev	Her biri	En fazla	#	Toplam
Evleri Yeniden İnşa Etme <ul style="list-style-type: none">Sadece en alt katı tamamen renkli alan içinde ve en alt katının rengi renkli alan ile eşleşen evler puanlanır.Her bir renkli alan için, sadece fazla puanı olan ev sayılır.				
Bir katlı ev	3			
Veya: İki katlı ev	6			
Veya: Üç katlı ev	10			
Veya: Dört katlı ev	14	56		
Ek Puan: Ev tam 4 katlı + her nesne renkli alan ile aynı renkte	8	32		
Molozları Temizleme				
Moloz nesnesi renkli alana ve moloz toplama alanına temas etmiyor (sarı alan küçük moloz için, gri alan büyük moloz için)	2			
Moloz nesnesi moloz toplama alanına temas ediyor	5	20		
Su Boruları				
Su borusu tamir edildi (nesne diğer nesneye temas ediyor)	8	16		
Bariyerler için Bonus Puan				
Bariyer kısmen de olsa beyaz alanın dışına çıkmadı ve hasar almadı	7	21		
En Fazla Toplam Puan		145		
Sürpriz Kural				
Bu turdaki toplam puan				
Saniye cinsinden toplam süre				

Bir oyun nesnesinin hasar alması durumunda, lütfen RoboMission Genel Kurallar 6.8'e bakınız.