



RoboMission

Küçük Yıldızlar Oyun Kuralları
Sezon 2024



EARTH ALLIES
Sürdürülebilir Tarım

WRO International Premium Partner



İçindekiler

1. Giriş	2
2. Oyun Alanı	2
3. Oyun Nesneleri, Yerleşim, Rastgele Yerleşim	3
4. Robot Görevleri	8
4.1 Olgunlaşmış ve Çürük Sebzeleri Topla	8
4.2 Sebzeleri Sula ve Tarıma Alanlarını Hazırla	9
4.3 Bonus Puan Kazan	10
5. Puanlama Tablosu	11

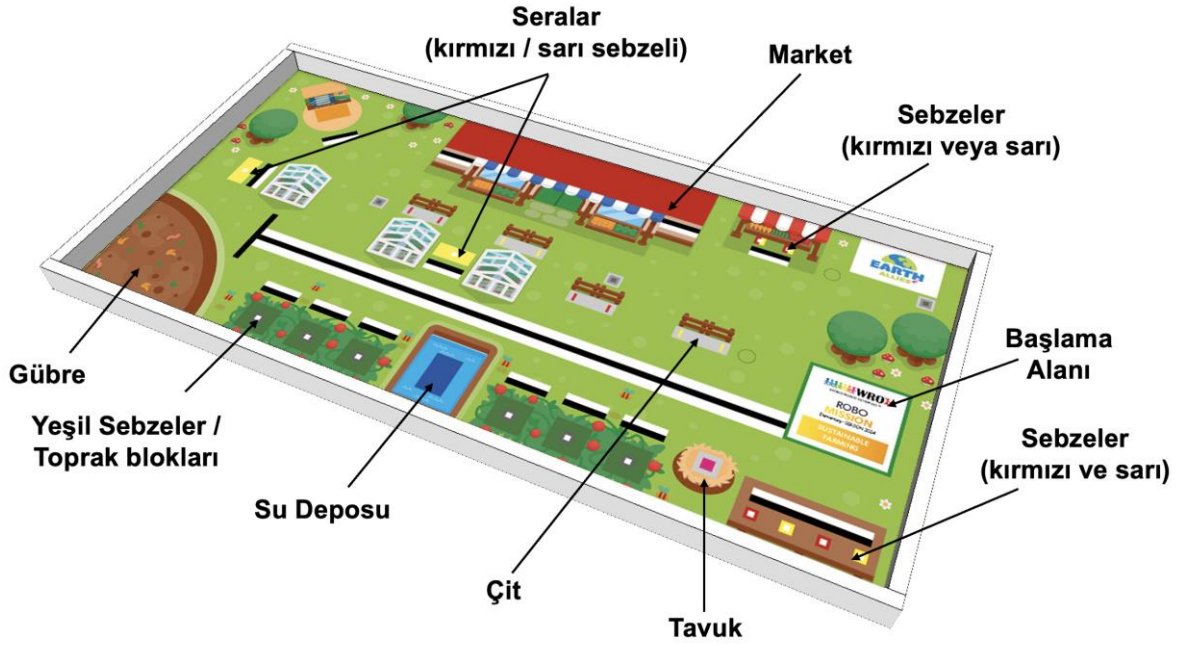
1. Giriş

Bu köydeki insanlar kendi yiyeceklerini kendileri yetiştirmeye karar verdiler. Bu insanlar doğayı korumak, böcek ilacı içermeyen sebze ve meyve yemek istiyorlar. Köyde herkesin ortak kullanabileceği bir çiftlik var. Burada sağlıklı meyve ve sebze yetiştirebilirler. Çiftlikte ayrıca tavukları da var ve bunlardan taze yumurta elde edebilirler. Sorun şu ki herkesin günlük yaşamı çok yoğun. Bu nedenle kendilerine çiftlik işlerinde yardımcı olacak bir robot aramaya karar verdiler.

Robotunuz köydeki insanlara, yetiştirdikleri sebzeleri kontrol etme, sulama ve toplama konusunda yardımcı olabilir mi?

2. Oyun Alanı

Aşağıdaki görsel oyun alanındaki farklı bölgelerin isimlerini tanıtmaktadır.



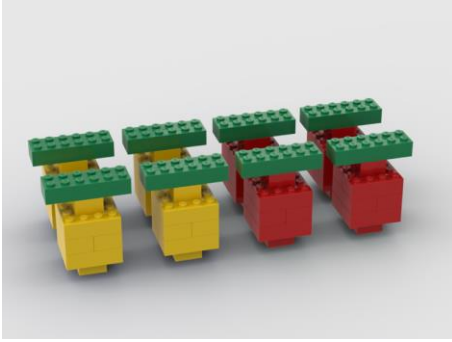
Masa oyun matından büyükse, matın başlama alanı ve su deposu taraflarını masanın duvarlarına dayayın.

3. Oyun Nesneleri, Yerleşim, Rastgele Yerleşim

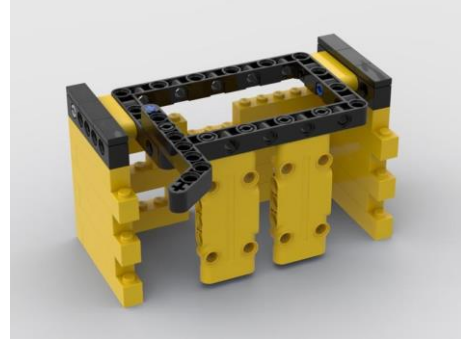
Kırmızı & Sarı Sebzeler ve Seralar

Oyun alanında **8 sebze (4 kırmızı, 4 sarı)** ve **2 sera** bulunur:

- 2 kırmızı ve 2 sarı sebze her zaman oyun alanının sağ alt köşesindeki renklerle belirlenmiş yerlerine konur.
- Diğer kırmızı ve sarı sebzeler ise seralardaki ve sağ üstteki yerlere rastgele konur.
- Seraların yerleri sabittir ve içlerinde birer adet sebze bulunur.



Kırmızı ve sarı sebzeler



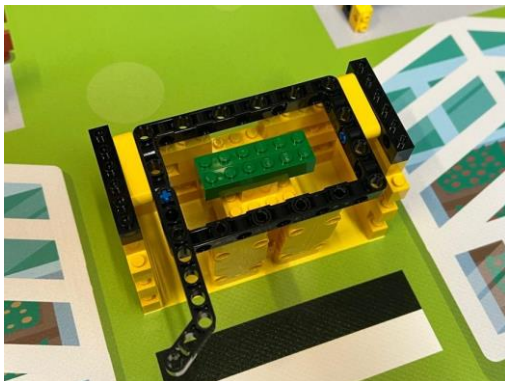
Sera



Yerleri belli olan sebzeler
(sağ alt köşe)



Rastgele yerleştirilmiş sebzeler
(sağ üst köşe)

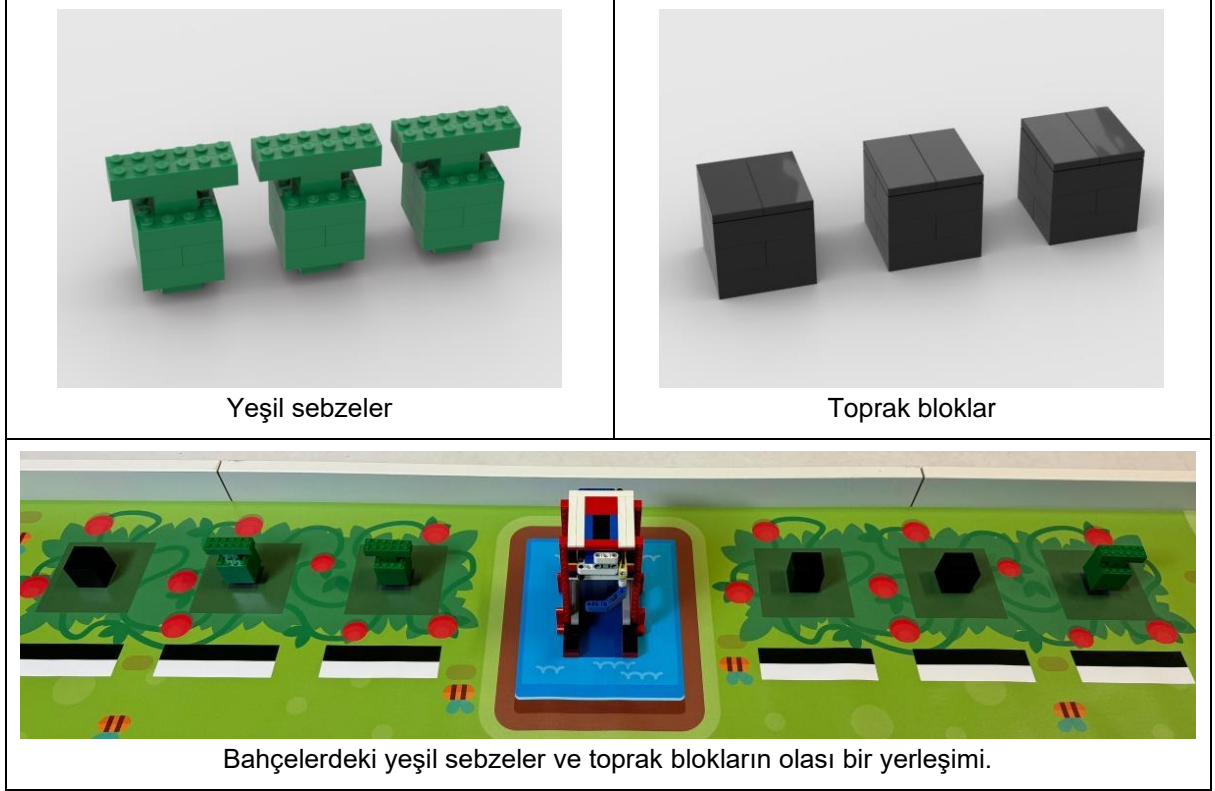


İçinde bir adet sebze olan seranın başlangıç
pozisyonu (kapalı)

*Lütfen dikkat edin:
Seraların dışındaki sebzeler, yeşil sapsarı
masanın uzun duvarına paralel olacak şekilde
hızalanır. Seradaki sebzeler ise seraya göre
hızalanır.*

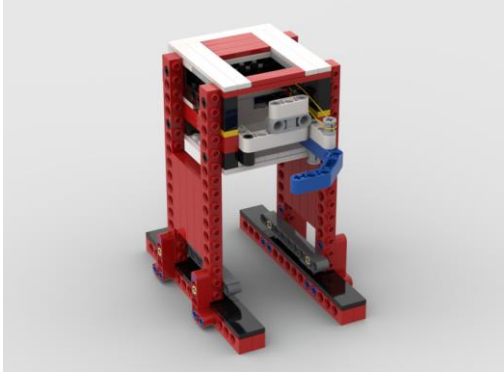
Yeşil Sebzeler ve Toprak Bloklar

Oyun alanında **3 adet yeşil sebze** ve **3 adet siyah toprak bloğu** bulunur. Bu 6 nesne oyun alanında bulunan bahçelerdeki 6 yere **rastgele** konur.



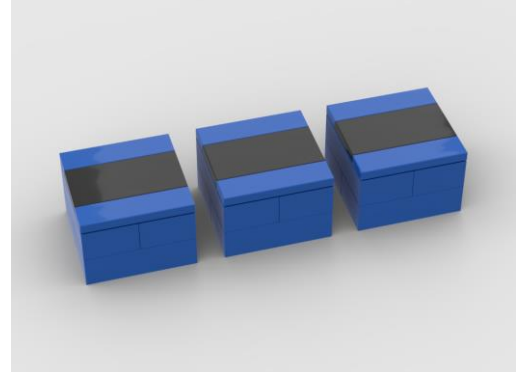
Su Deposu ve Su Nesneleri

Oyun alanında **3 adet su nesnesi** ve **1 adet su deposu** bulunur. Su deposunun yeri bellidir. 2 su nesnesi su deposunun içine, 1 su nesnesi ise başlama alanına konur.

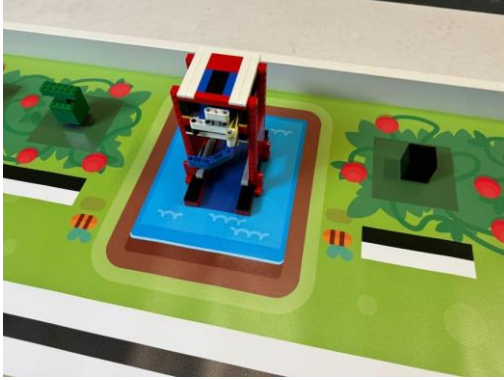


Su deposu

Lütfen su deposunun sarı lastik bant olmadan kullanılacağını dikkate alın.



Su nesneleri



Su deposunun yerleşimi


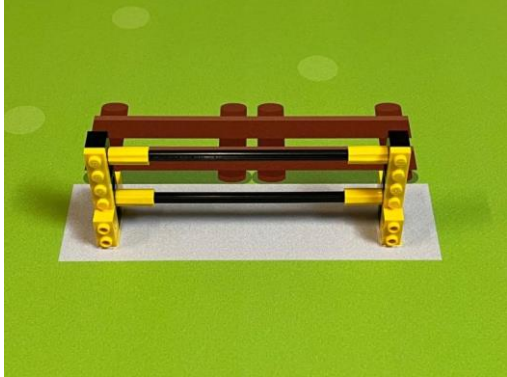
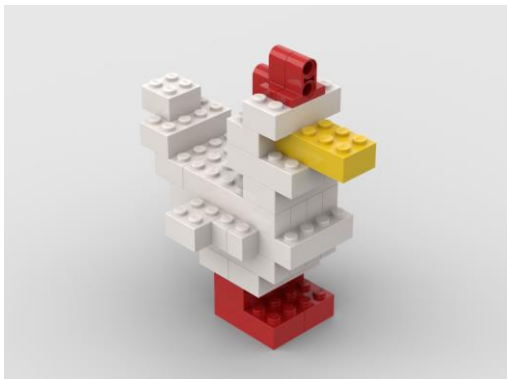



Su deposunun içinde su nesneleri
(Her iki su nesnesi de su deposunun içine görseldeki gibi konur)

Çitler ve Tavuk

Oyun alanında **4 adet çit (2 kırmızı, 2 sarı)** ve **1 adet tavuk** bulunur.

Çitler ve tavuk her zaman aynı yerlere konur ve yerlerinin değişmesine ve zarar görmelerine izin verilmez.

	
Sarı çit	Kırmızı çit
	
Sarı çitin yerleşimi	Kırmızı çitin yerleşimi
	
Tavuk	Tavuğun yerleşimi (her zaman bu yönde olmalı)

Rastgele Yerleşim

Aşğıdaki nesnelere oyun alanındaki yerlerine her turda rastgele seçilerek konur.

- 2 kırmızı ve 2 sarı sebze, seralara ve sağ üst köşeye
- 3 yeşil sebze ve 3 siyah toprak blok, bahçelere.

Aşğıda rastgele yerleştirilmiş nesnelere bir örnek görebilirsiniz:



4. Robot Görevleri

4.1 Olgunlaşmış ve çürük sebzeleri toplu

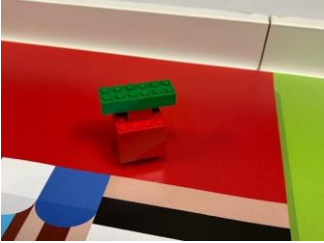

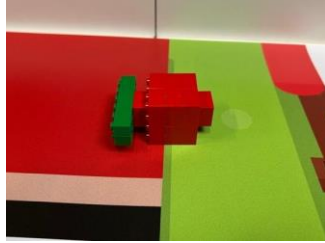
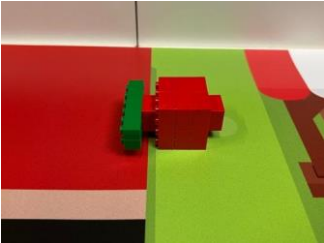


Sebzeler oyun alanının farklı yerlerinde bulunur (sağ üst köşe, sağ alt köşe ve seralar) ve robot sebzelerin farklı durumlarını tanımlayabilmelidir. Robotun görevleri:

- Kırmızı (olgunlaşmış) sebzeleri market alanına (kırmızı) götürmek.
- Sarı (çürük) sebzeleri gübre alanına (kahverengi) götürmek.

Aşağıdaki tablo ve fotoğraflar bu görevin puanlarını ve olası puan alma durumlarını gösterir. Bu görev için lütfen aşağıdaki hususlara dikkat edin:

- Market alanı oyun alanının üst ortasındaki kırmızı dikdörtgen alandır.
- Gübre alanı oyun alanının sol alt köşesindeki yalnızca kahverengi çeyrek dairedir.
- “Tamamen alanda” tanımı: Tamamen alanda, nesnenin sadece ve sadece istenen alana temas etmesi anlamına gelir.

	Her biri	En fazla
Kırmızı sebze tamamen market alanında	11	44
Kırmızı sebze kısmen market alanında	4	
Sarı sebze tamamen gübre alanında	11	44
Sarı sebze kısmen gübre alanında	4	

		
11 puan (tamamen alanda)	11 puan (tamamen alanda, devrilmiş olması sorun değil)	4 puan (istenen alanın dışına temas ediyor)
		
0 puan (nesne istenen alana temas etmiyor)	11 puan (nesne sadece istenen alana temas ediyor)	0 puan (sarı sebze market alanında olmamalı)

4.2 Sebzeleri sula ve tarım alanlarını hazırla

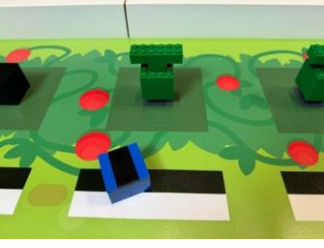
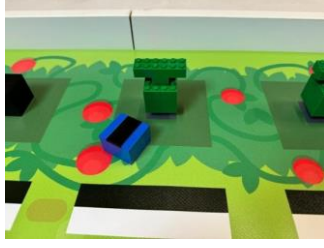




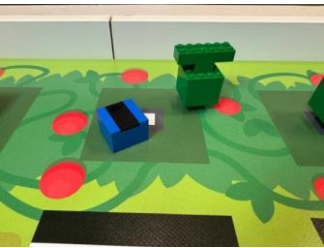
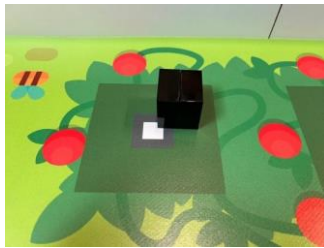
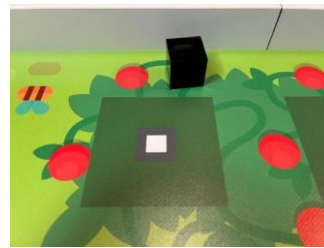
Oyun alanının altında sulanması gereken yeşil sebzelerin ve tarıma hazırlanması gereken alanlar bulunur. Robot, alanları ve sebzeleri tanımlayıp ne yapacağına karar vermelidir. Robotun görevleri:

- Su nesnelerini yeşil sebzelerin bulunduğu yeşil alanlara götürmek. Su kulesinden iki su nesnesi temin edilebilir. Bir su nesnesi ise her zaman başlangıç alanında bulunur. Su nesneleri doğru alanlarda ise tam puan verilir.
- Toprak blokları alanı tarıma hazırlamak için yeşil alandan çıkarmak. Puanlar, toprak blokları tamamen dışarıda ve herhangi bir yeşil alana temas etmiyorsa verilir.

Aşağıdaki tablo ve fotoğraflar bu görevin puanlarını ve olası puan alma durumlarını gösterir. Bu görev için lütfen aşağıdaki hususa dikkat edin:

- Yeşil kare alan, etrafındaki diğer yeşil unsurları içermeyen koyu yeşil kare alandır.

	Her biri	En fazla
Yeşil kare alana temas eden yeşil sebze ve su nesnesi var. (yeşil kare alan başına en fazla bir su nesnesi hesaba katılır)	10	30
Toprak blok yeşil kare alana temas etmiyor	3	9

		
0 puan (su, yeşil kare alana temas etmiyor)	10 puan (yeşil sebze ve su, yeşil kare alana temas ediyor)	0 puan (yeşil sebze yeşil kare alana temas etmiyor)
		
10 puan (yeşil sebze ve su, yeşil kare alanın içinde)	0 puan (yeşil sebze yok)	0 puan (yeşil sebze yok)
		
10 puan (yeşil sebze ve su, yeşil kare alana temas ediyor)	0 puan (toprak blok, yeşil kare alana temas ediyor)	3 puan (toprak blok, yeşil kare alana temas etmiyor)

4.3 Bonus puan kazan

Çitlerin ve tavuğun yerlerinin değişmesine veya zarar görmelerine izin verilmez.

Eğer tavuk ve çitler zarar görmemiş ve yerleri değişmemişse her zaman bonus puan kazanacaksınız.

Aşağıdaki tablo ve fotoğraflar bu görevin puanlarını ve olası puan alma durumlarını göstermektedir. Bu görev için lütfen aşağıdaki hususlara dikkat edin:

- “Zarar görmek” tanımı: Nesnenin, oyunun başlangıcındaki yapısından farklı durumda olması. Örneğin, bir parçasının kopması, şeklinin bozulması.
- “Yeri değişmek” tanımı: Oyun nesnesi, başlangıçta içinde bulunduğu gri alanın dışında matın başka bir yerine temas ediyorsa, yeri değişmiş olarak tanımlanır.

	Her biri	En fazla
Tavuk zarar görmemiş ve yeri değişmemişse		3
Çit zarar görmemiş ve yeri değişmemişse	3	12

		
3 puan (sadece gri alana temas ediyor)	0 puan (zarar görmüş)	0 puan (gri alan dışına temas ediyor)

5. Puanlama Tablosu

Takım numarası ve adı: _____

Tur: _____

Görevler	Her biri	En fazla	#	Toplam
Olgunlaşmış ve Çürük Sebzeleri Topla				
Kırmızı sebze tamamen market alanında	11	44		
Kırmızı sebze kısmen market alanında	4			
Sarı sebze tamamen gübre alanında	11	44		
Sarı sebze kısmen gübre alanında	4			
Sebzeleri Sula ve Tarım Alanlarını Hazırla				
Aynı yeşil kare alana temas eden hem yeşil sebze ve hem de su nesnesi var (yeşil kare alan başına en fazla bir su nesnesi hesaba katılır)	10	30		
Toprak blok herhangi bir yeşil kare alana temas etmiyor	3	9		
Bonus				
Tavuk zarar görmemiş ve yeri değişmemiş		3		
Çit zarar görmemiş ve yeri değişmemiş	3	12		
En yüksek puan		142		
			Sürpriz Görev	
			Toplam puan	
			Saniye cinsinden toplam süre	