



RoboMission

Yıldızlar Oyun Kuralları
Sezon 2026



Kültürel Miras Kahramanları



WRO Learn, öğrencilere, koçlara ve hakemlere ücretsiz dersler ve destekleyici materyaller sunar – wro-learn.org adresindeki WRO Öğrenme platformunu inceleyin.



WRO International Premium Ortakları

WRO Uluslararası Altın Ortakları



İçindekiler

1. <u>Giriş</u>	3
2. <u>Oyun Alanı</u>	3
3. <u>Oyun Nesneleri, Yerleşim, Rastgele Yerleşim</u>	4
3.1 <u>Ziyaretçilere etrafı gezdirin</u>	8
3.2 <u>Kuleleri yeniden inşa edin</u>	9
3.3 <u>Tarihi eserleri müzeye getirin</u>	11
3.4 <u>Kaldırım taşlarını kirden temizleyin</u>	12
3.5 <u>Bonus puanlar</u>	14
4. <u>Puanlama tablosu</u>	15
5. <u>WRO Learn: Size yardımcı olacak ücretsiz platform!</u>	16

Bu belge hakkında önemli bilgiler:

- 2026 için bazı genel kurallar (örneğin bazı robot sınırlamaları) değişmiştir. Lütfen hepsini okuduğunuzdan emin olun.
- Bu oyun kuralları, yerel ve ulusal yarışmalar için hazırlanmıştır.
- WRO ülkelerindeki ülke partnerleri, görevleri basitleştirme hakkına sahiptir.
- Uluslararası final için 8 Ekim 2026'da ek bir görev yayınlanacaktır. Ek görev, aynı oyun matı ve parça seti ile çalışacaktır.
- Uluslararası final için olası sürpriz kurallar ve ek görev nedeniyle oyun alanında, yerel veya ulusal etkinliklerde kullanılmayan alanlar ve işaretler bulunabilir.
- Daha net bir açıklama için robot görevleri birden fazla bölümde açıklanmıştır. Ancak takımlar hangi görevleri yapacaklarına ve hangi sırayla yapacaklarına kendileri karar verebilir.
- Oyun görevleri, kolay ve karmaşık görevlerden oluşmaktadır. Bu, yarışmayı yeni başlayan ve daha deneyimli takımlar için uygun hale getirir. WRO'ya katılmaktan keyif almak için tüm görevleri çözmek zorunlu değildir.
- Oyun masasının kurulumu ve sahadaki oyun objelerinin sabitlenmesi ile ilgili genel bilgileri WRO RoboMission Genel Kurallarının 7. bölümünde bulabilirsiniz.

WRO 2026 görevlerinde herkese çok başarılar ve iyi eğlenceler dileriz!

World Robot Olympiad Ekibi

1. Giriş

Okyanusun çok yukarısında, eski bir kalenin taş duvarları yüzlerce yıldır tarihi koruyor. Kulelerinin, yollarının ve kaldırım taşlarının altında, çok eski zamanlarda yaşamı şekillendiren insanların, kültürün, hayvanların ve eserlerin hikayeleri yatıyor. Zamanla, bu tarihi alanın bazı kısımları hasar görmüş, gömülmüş veya unutulmuştur.

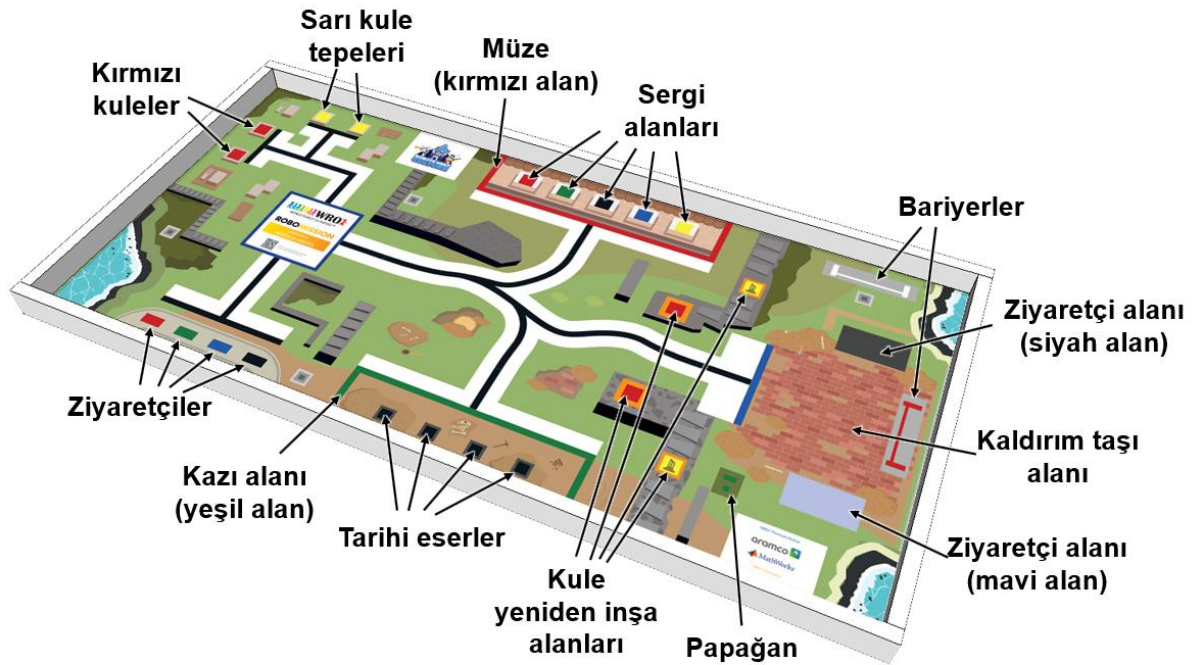
Bilim insanları, tarihçiler ve mühendisler bu önemli mirası korumak için birlikte çalışıyor ve robotlardan yardım alıyorlar. Ekibinizin robotu, ziyaretçilere rehberlik etmek, kırık kuleleri yeniden inşa etmek, önemli yolları temizlemek ve değerli eserleri müzeye dikkatlice taşımak için kale alanına gönderiliyor.

Yol boyunca, robotunuz hassasiyet ve saygıyla çalışmalıdır. Antik nesnelere nazikçe davranılmalı, kuleler doğru şekilde yeniden inşa edilmeli ve yakınlarda yaşayan hayvanlar da dahil olmak üzere alan güvenli tutulmalıdır. Her görev, geçmişini yeniden canlandırmaya ve tarihi gelecek için korumaya yardımcı olur.

Robotunuz bu zorluğun üstesinden gelip, **Kültürel Miras Kahramanı** ünvanını hak ettiğini kanıtlayacak mı?

2. Oyun Alanı

Aşağıdaki görsel, oyun alanındaki farklı bölgelerin isimlerini tanıtmaktadır.

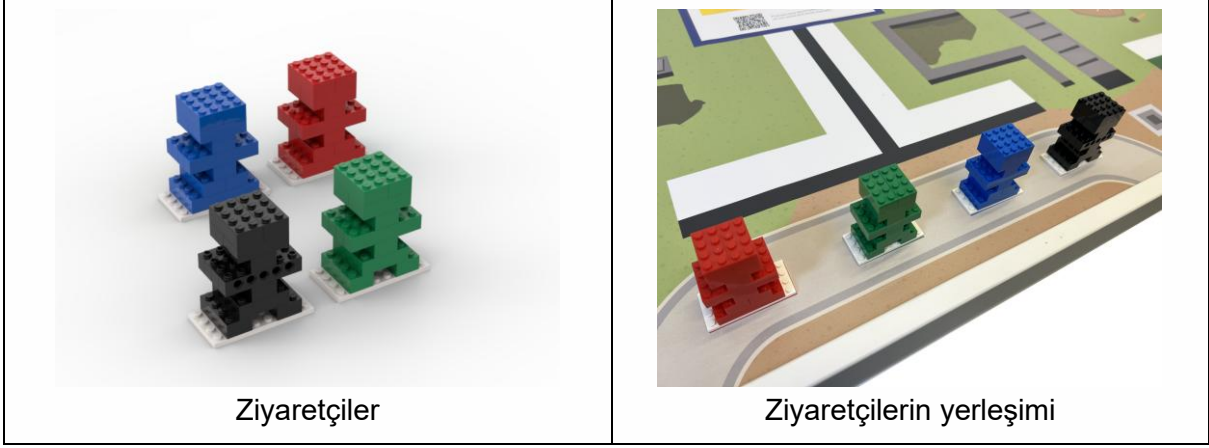


Eğer masa oyun matından büyükse, matı başlangıç alanına (sol taraf) yakın kısa duvara yaslayın ve diğer yönde ortalayın. Eğer oyun alanının hizalanması bir boşluk oluşturuyorsa, bu boşluk bitişik alanın bir parçası olarak kabul edilir.

3. Oyun Nesneleri, Yerleşim, Rastgele Yerleşim

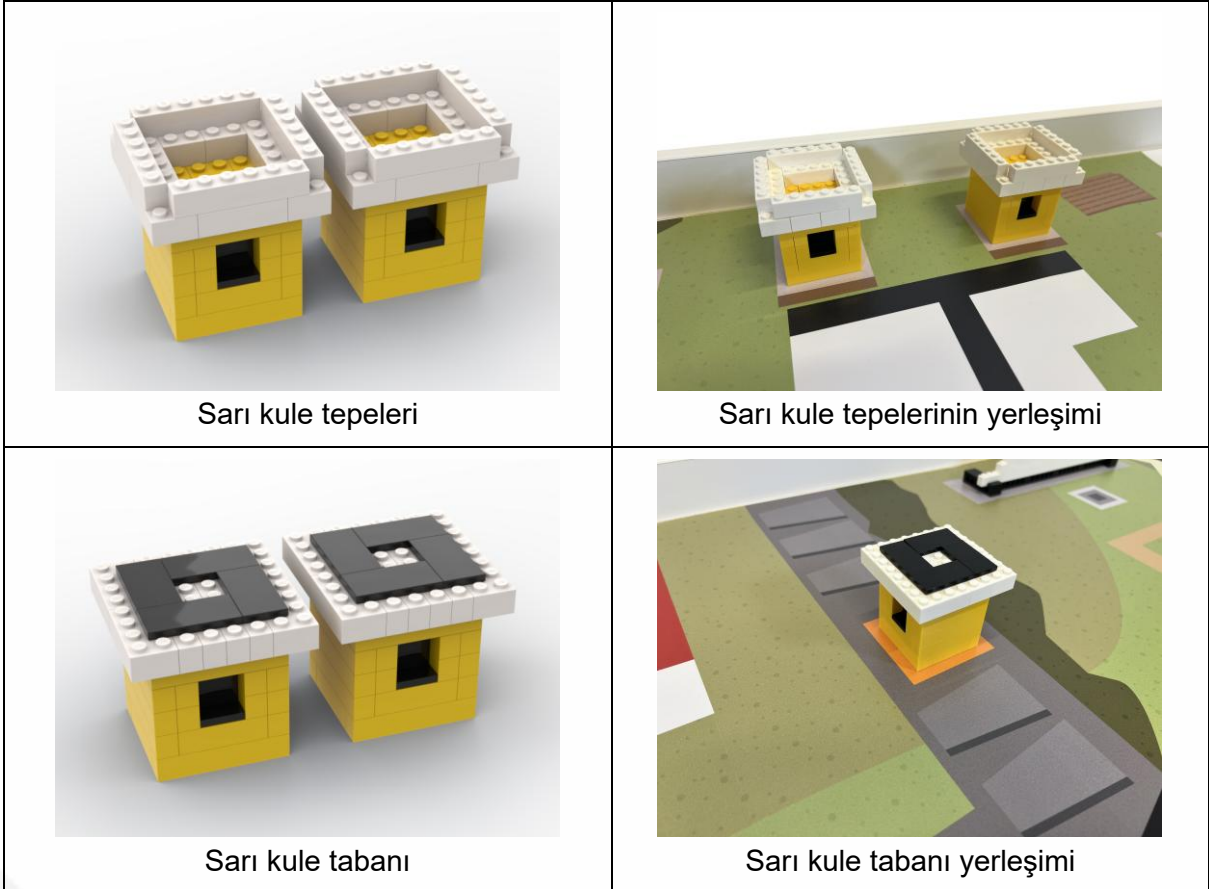
Ziyaretçiler

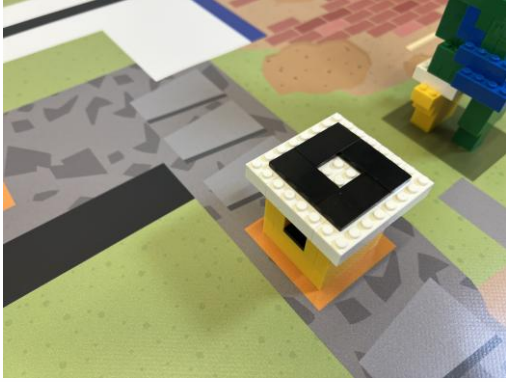
Sahada **4 adet ziyaretçi** bulunmaktadır. Oyun alanının sol alt köşesindeki caddede yer almaktadır.



Sarı Kuleler

Oyun alanında **2 adet sarı kule tepesi** ve **2 adet sarı kule tabanı** bulunmaktadır. Kule tepeleri sol üst köşedeki sarı karelere, kule tabanları ise oyun alanının sağ tarafındaki kırık kule sembollerinin bulunduğu sarı karelere yerleştirilmiştir.





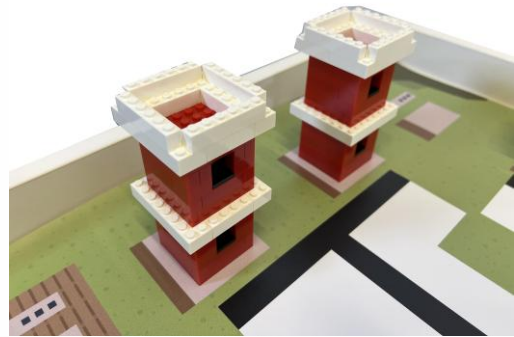
Sarı kule tabanı yerleşimi

Kırmızı kuleler

Sahada 2 adet kırmızı kule bulunmaktadır. Kırmızı kuleler, sol üst köşedeki kırmızı karelere yerleştirilmiştir.



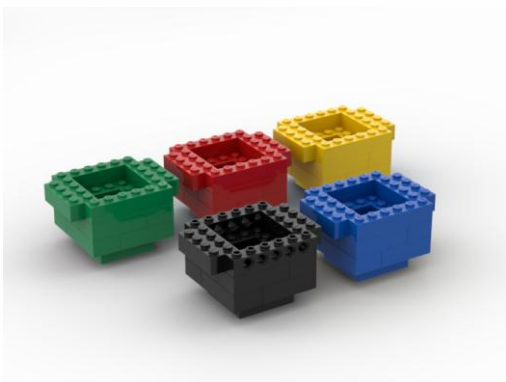
Kırmızı kuleler



Kırmızı kulelerin yerleşimi

Tarihi eserler

Toplamda **5 adet tarihi eser (1x mavi, 1x kırmızı, 1x yeşil, 1x siyah, 1x sarı)** bulunmaktadır, ancak bunlardan sadece 4'ü aynı anda oyun alanında yer almaktadır. 5 tarihi eserden rastgele 4'ü oyun alanının alt tarafında, kazı alanının alt ucunda bulunan siyah alanlara rastgele yerleştirilir.



Tarihi eserler



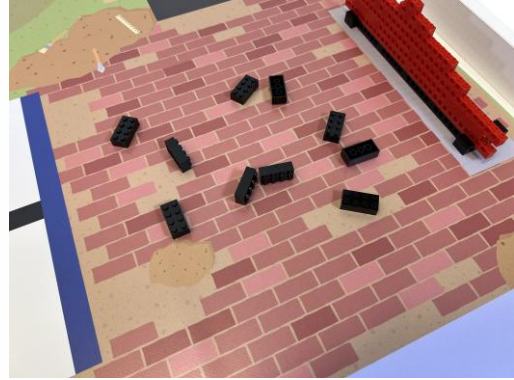
Tarihi eserlerin yerleşimi
(sahada aynı anda 4 tarihi bulunabilir.)

Kir parçacıkları

Sahada **10 adet siyah kir parçacığı** bulunmaktadır. Bunlar, oyun alanının sağ ucundaki kaldırım taşlarının üzerine rastgele yerleştirilmiştir.



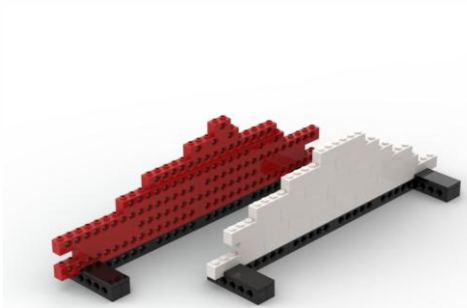
Kir parçacıkları



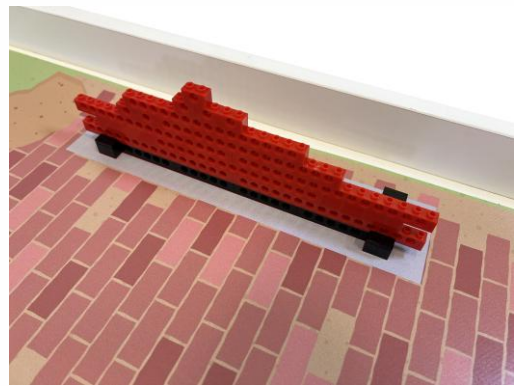
Kir parçacıklarının yerleşimi
(rastgele yerleştirilir, ayrıntılar için Rastgele Yerleşim Özeti bölümüne bakın, asla üst üste yığılamaz)

Bariyerler ve papağan

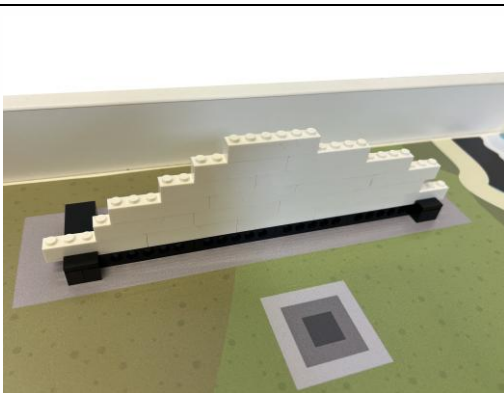
Sahada **iki bariyer (1x kırmızı, 1x beyaz) ve bir papağan** bulunmaktadır. Bunlar, oyun alanının sağ ucuna yerleştirilmiştir.



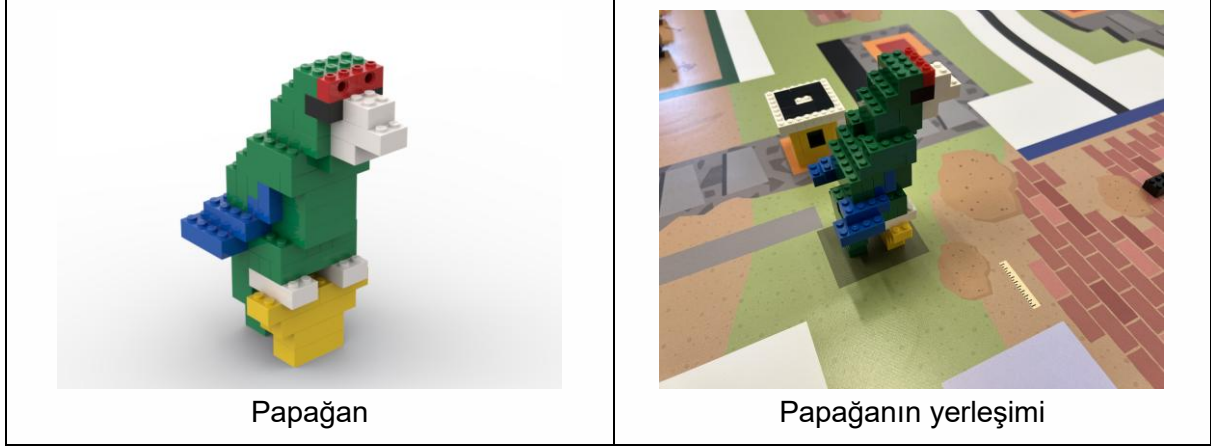
Bariyerler



Kırmızı bariyerin yerleşimi



Beyaz bariyerin yerleşimi



Rastgele Yerleştirme Özeti

Bu alanda, **her turda** aşağıdaki öğeler **rastgele** yerleştirilir:

- **Tarihi eserlerden dört** tanesi oyun alanının alt kısmındaki dört siyah kareye rastgele yerleştirilir. Her turda bir tarihi eser kullanılmaz.
- **On tane siyah kir parçası** yalnızca mavi çizgi ile gri alan arasındaki işaretli alandaki taş döşemeye rastgele yerleştirilir. Öğeler üst üste konulmaz.

Olası bir rastgele yerleştirmeyi burada görebilirsiniz (sadece rastgele yerleştirilmiş nesneler işaretlenmiştir):

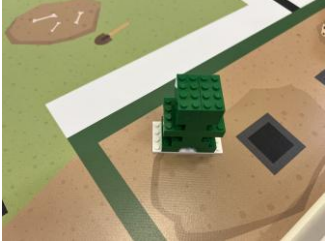
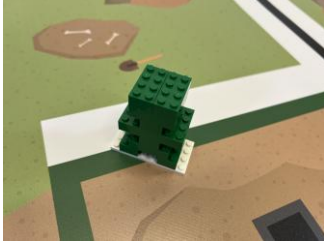
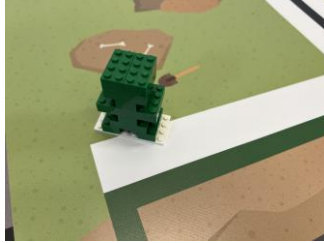
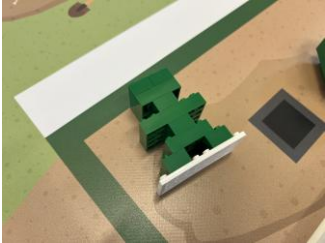
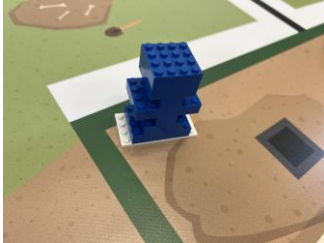
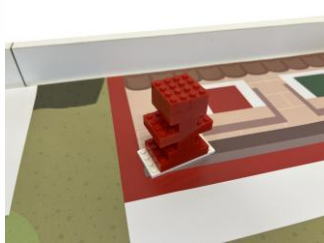


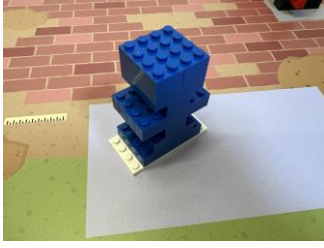
Robot Görevleri

3.1 Ziyaretçilere Rehberlik Et

Dört ziyaretçi oyun alanının farklı bölgeleriyle ilgilenmektedir. Onları kendi renkleriyle eşleşen alanlara götürün:

- Yeşil ziyaretçi, kazı alanını ziyaret etmek istiyor (alan, oyun alanının alt kısmındaki yeşil çizgilerle sınırlıdır).
 - Kırmızı ziyaretçi, müzeyi ziyaret etmek istiyor (alan, oyun alanının üst kısmındaki kırmızı çizgilerle sınırlıdır).
 - Siyah ve mavi ziyaretçiler, taş döşeme alanını ziyaret etmek istiyor (alan, taş döşemenin üzeri ve altındaki siyah alanlarla sınırlıdır).
- **“Tamamen içinde” tanımı:** Tamamen içinde, oyun nesnesinin yalnızca ilgili alanla temas halinde olması ve mat üzerindeki başka bir alanla temas etmemesi anlamına gelir.

	Her biri	En fazla
Ziyaretçi, <u>tamamen</u> kendi renk alanının içinde ve dik konumda olmalıdır.	10	40
Ziyaretçi, <u>kısmen</u> kendi renk alanının içindedir veya dik konumda değildir.	5	
 10 puan (tamamen içeride ve dik konumda)	 5 puan (kısmen içeride)	 0 puan (alan dışında)
 5 puan (dik konumda değil)	 0 puan (yanlış renk)	 10 puan (tamamen içeride ve dik konumda)

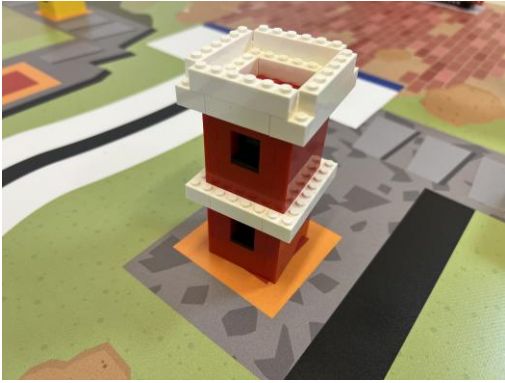
 10 puan (tamamen içeride ve dik konumda)	 10 puan (tamamen içeride ve dik konumda)	
---	---	--

3.2 Kuleleri yeniden inşa et

Kale, yeniden inşa edilmesi gereken birden fazla kule içerir. Kırmızı kuleler tamamen yeniden inşa edilmelidir, sarı kulelerin ise yalnızca üst kısmı değiştirilmelidir.

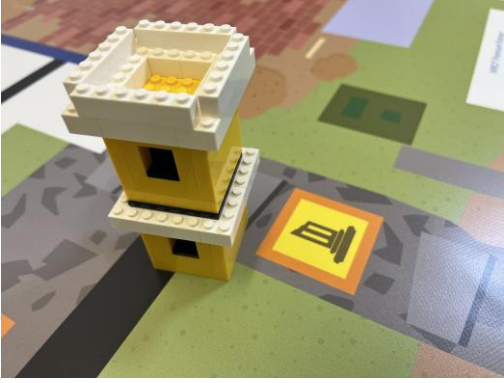
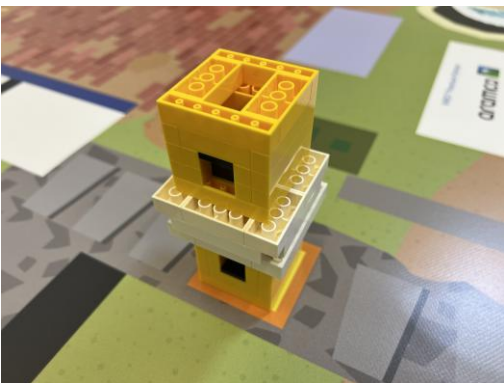
- **“Tamamen içeride” tanımı:** Tamamen içinde, oyun nesnesinin yalnızca ilgili alanla temas halinde olması ve mat üzerindeki başka bir alanla temas etmemesi anlamına gelir.

Kırmızı Kuleler	Her biri	En fazla
Kırmızı kule, <u>tamamen</u> kırmızı hedef alanının içinde (turuncu sınır dahil) ve dik pozisyonudur.	15	30
Kırmızı kule, <u>kısmen</u> kırmızı hedef alanının içinde (turuncu sınır dahil) ve dik pozisyonudur.	10	

 15 puan (tamamen içeride ve dik konumda)	 10 puan (kısmen içeride ve dik konumda)
---	---

 0 puan (kule alan dışında)	 0 puan (kule dik konumda değil)
 30 puan (tüm kuleler tamamen içeride ve dik konumda)	

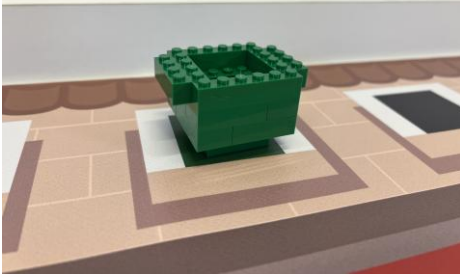
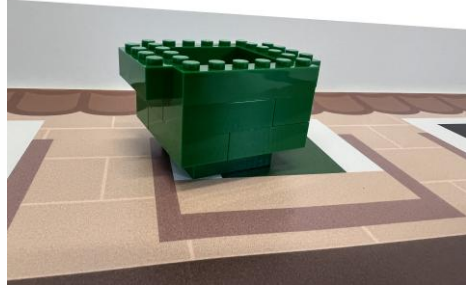
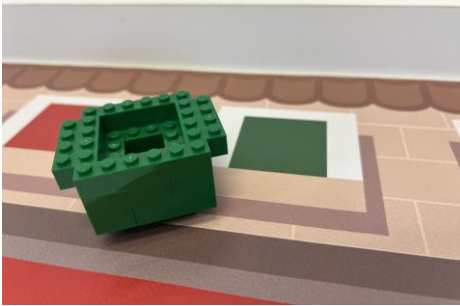
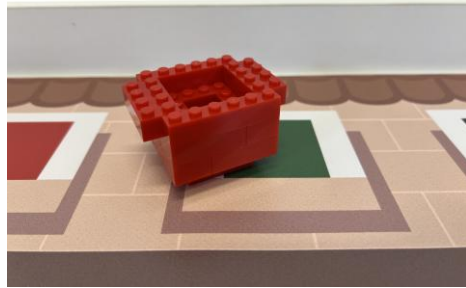
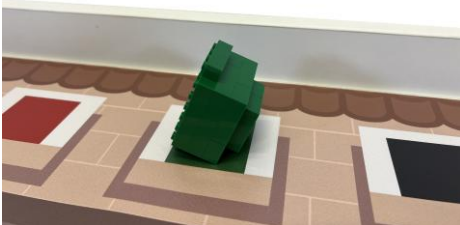
Sarı kuleler	Her biri	En fazla
Sarı kulenin üstü, kulenin alt kısmı üzerinde doğru şekilde yerleştirilmiş ve kule tabanı <u>tamamen</u> sarı hedef alanının (turuncu sınır dahil) içindedir.	25	50
Sarı kulenin üstü, kulenin alt kısmı üzerinde doğru şekilde yerleştirilmiş ve kule tabanı <u>kısmen</u> sarı hedef alanının (turuncu sınır dahil) içindedir.	15	

 25 puan (doğru yerleştirilmiş ve tamamen alanın içinde)	 15 puan (doğru yerleştirilmiş fakat kısmen alanın içinde)
 0 puan (kule alan dışında)	 0 puan (yanlış yerleştirilmiş, dik değil)
 0 puan (yanlış yerleştirilmiş, dik değil)	 50 puan (iki kule de doğru yerleştirilmiş ve tamamen alanın içinde)

3.3 Tarihi eserleri müzeye getir

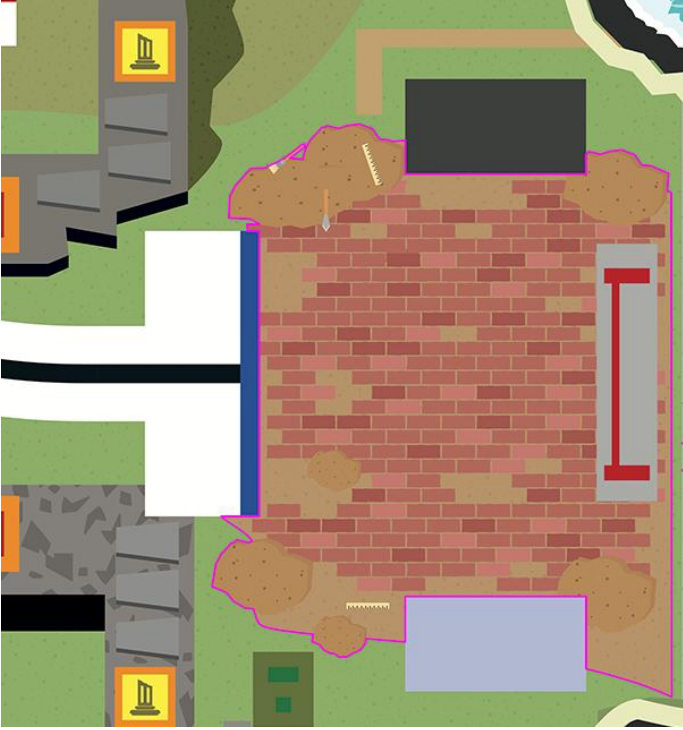
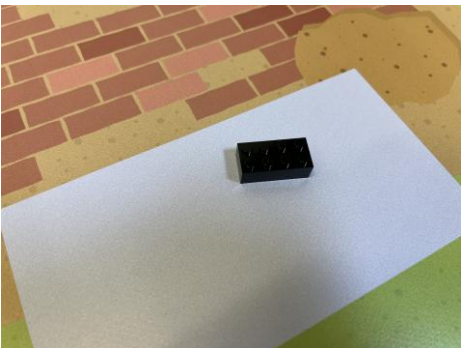
Kazı alanında farklı tarihi eserler bulunmuştur. Bunları toplayın ve müzedeki sergi noktalarına yerleştirin.

- **“Tamamen içinde” tanımı:** Tamamen içinde, oyun nesnesinin yalnızca ilgili alanla temas halinde olması ve mat üzerindeki başka bir alanla temas etmemesi anlamına gelir.

	Her biri	En fazla
Tarihi eser, <u>tamamen</u> müzedeki kendi renk alanının içine yerleştirilmiş ve dik pozisyonda	15	60
Tarihi eser, <u>kısmen</u> müzedeki kendi renk alanının içine yerleştirilmiş veya dik pozisyonda değil	5	
 15 puan (tamamen içinde, renk aynı ve dik)	 5 puan (kısmen içinde, renk aynı ve dik)	
 5 puan (eser dışarıda)	 0 puan (farklı renk)	
 0 puan (dik değil)		

3.4 Taş döşemeyi kirden temizle

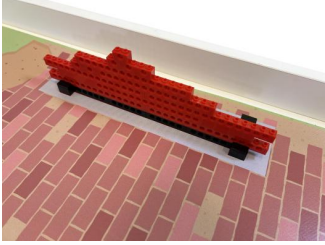
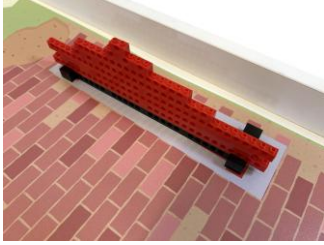
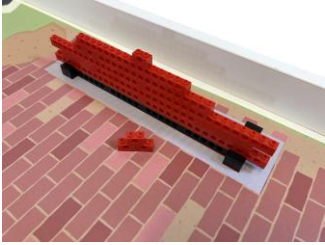
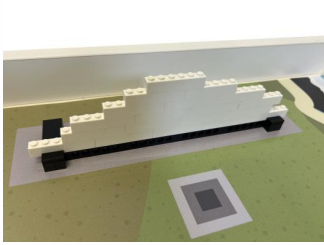
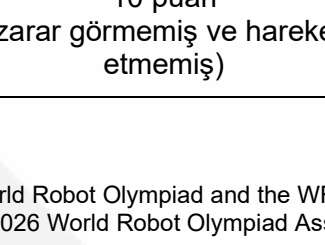
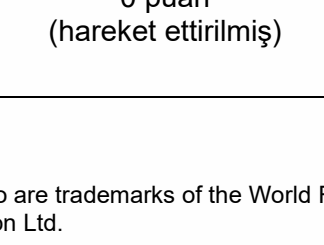
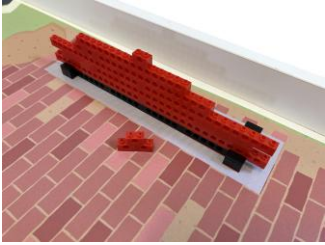
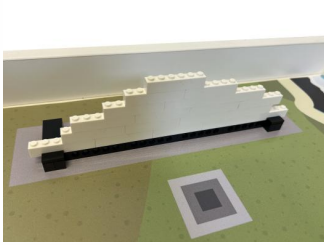
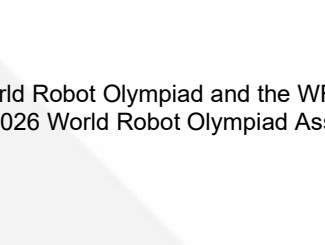
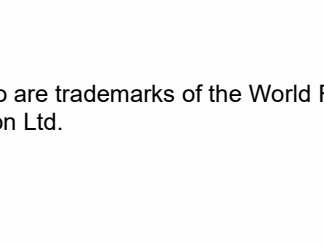
Taş döşeme alanı üzerinde birçok kir kalmış durumda. Alanı kirden temizle.

	Her biri	En fazla
Kir parçacıkları taş döşeme alanına değmiyor.	2	20
	Taş döşeme alanı Kahverengi alan taş döşeme alanıdır. Çizgiler ve ziyaretçi alanı bu alana dahil değildir. Kırmızı bariyerli gri alan dahildir. Pembe sınır çizgileri taş döşeme alanının sınırlarını belirtir.	
	20 puan (tüm kir parçacıkları alan dışında)	
	0 puan (kir parçacıkları hala alana değiyor)	
	2 puan (ziyaretçi alanı taş döşeme alanının parçası değil)	
	2 puan (çizgiler taş döşeme alanının parçası değil)	

3.5 Bonus puanları

Oyun alanındaki nesneleri taşıırken dikkatli olun. Hiçbir başka nesneyi hareket ettirmeyin veya nesnelere zarar vermeyin.

- “Zarar görmüş” tanımı: Oyun nesnesinin, turun başındaki haliyle tam olarak aynı olmaması durumunun her türüdür; örneğin, bir tuğla düşmüşse.
- “Hareket ettirilmiş” tanımı: Oyun nesnesi, artık başlangıç pozisyonuna temas etmiyorsa ve dik pozisyonda değilse, hareket ettirilmiş sayılır.

	Her biri	En fazla
Bariyerler zarar görmemiş veya hareket etmemiş	10	20
Papağan zarar görmemiş veya hareket etmemiş	10	10
	10 puan (zarar görmemiş ve hareket etmemiş)	
	0 puan (Zarar görmüş)	
	10 puan (zarar görmemiş ve hareket etmemiş)	
	0 puan (hareket ettirilmiş)	
	0 puan (Zarar görmüş)	
	10 puan (zarar görmemiş ve hareket etmemiş)	
	0 puan (hareket ettirilmiş)	
	0 puan (hareket ettirilmiş)	

4. Puanlama tablosu

Takım ismi: _____

Tur: _____

Görevler	Her biri	En fazla	#	Toplam
1. Ziyaretçilere Rehberlik Et				
Ziyaretçi, <u>tamamen</u> kendi renk alanının içinde ve dik konumda.	10	40		
Ziyaretçi, <u>kısmen</u> kendi renk alanının içindedir veya dik konumda değil.	5			
2. Kuleleri yeniden inşa et				
Kırmızı kule, <u>tamamen</u> kırmızı hedef alanının içinde (turuncu sınır dahil) ve dik pozisyonda.	15	30		
Kırmızı kule, <u>kısmen</u> kırmızı hedef alanının içinde (turuncu sınır dahil) ve dik pozisyonda.	10			
Sarı kulenin üstü, kulenin alt kısmı üzerinde doğru şekilde yerleştirilmiş ve kule tabanı <u>tamamen</u> sarı hedef alanının (turuncu sınır dahil) içinde.	25	50		
Sarı kulenin üstü, kulenin alt kısmı üzerinde doğru şekilde yerleştirilmiş ve kule tabanı <u>kısmen</u> sarı hedef alanının (turuncu sınır dahil) içinde.	15			
3. Tarihi eserleri müzeye getir				
Tarihi eser, <u>tamamen</u> müzedeki kendi renk alanının içine yerleştirilmiş ve dik pozisyonda.	15	60		
Tarihi eser, <u>kısmen</u> müzedeki kendi renk alanının içine yerleştirilmiş veya dik pozisyonda değil.	5			
4. Taş döşemeyi kirden temizle				
Kir parçacıkları taş döşeme alanına değmiyor.	2	20		
5. Bonus puanlar				
Bariyerler zarar görmemiş veya hareket etmemiş	10	20		
Papağan zarar görmemiş veya hareket etmemiş	10	10		
En fazla puan		230		
Bu turdaki toplam puan				
Toplam süre (tam saniye olarak)				

5. WRO Learn: size yardımcı olacak ücretsiz platform!

WRO Learn, ücretsiz küresel öğrenme platformumuzdur — robotik becerilerinizi geliştirmek için harika bir başlangıç noktası. İster robotik yolculuğuna başlayan bir öğrenci olun, ister hazır materyaller arayan bir öğretmen veya koç olun, WRO Learn ihtiyacınız olan her şeyi sunar.

RoboMission için mevcut dersler:

- Robotik giriş
- WRO RoboMission becerileri

Jüriler için dersler:

- RoboMission kategorisinde nasıl hakemlik yapılır



Kaydolun, derslere katılını ve her zamankinden daha hazırlıklı olun!

wro-learn.org

