

EVRENLER ARASI MACERA

Kural Kitapçığı كتيب القواعد
Rulebook كتابچه راهنمای

7+

2-4

45



Oyunun oynanış videosu
Gameplay video



فديو عرض اللعبة
وېدئو ئىمپىش بازى

المحتويات

محتويات



İçindekiler

Components

1

Oyun Alanı
ساحة اللعب
Gameboard
عدد صفحه بازی



1

Sayı Çarkı
عجلة مرقمة
Number Wheel
عدد جرخ شانس



4

Piyon
بيدق
Pawns
عدد بياده



110

Görev Kartı
بطاقة مهام
Task Cards
عدد کارت ماموریت



10

Karakter Kartı
بطاقات شخصية
Character Cards
عدد کارت شخصیت



4

Oynamış Kartı
بطاقات لعب
Reference Cards
عدد کارت بازی



2

Puan Pulu
قطعيٍّ نقاط
Score Tokens
عدد مهره امتياز



40

Görev Pulu
قطعة مهام
Task Tokens
عدد مهره ماموریت



1

Kural Kitaplığı
كتاب القواعد
Rulebook
عدد كتابچه قواعد بازی



قصة اللعبة

في يوم من الأيام، سقط نجم كبير في الحي! في نفس اليوم، أضاع الناس في الحي طريقهم في ذلك اليوم ولم يتمكنوا من العثور على منازلهم! لاحظ طفل أن النجم الذي سقط في الحي في ذلك اليوم كان هو النجم القطبي. من المعروف أن النجم القطبي مفيد في تحديد الاتجاهات...

نظرًا لأن النجم سقط من مكان عالٍ جداً انتشرت أجزاءه وذيله الطويل في أماكن مختلفة. أيضاً، هناك ممر غامض لا يعرفه أحد في الحي كما أنه يفتح على كون مختلف، أولئك الذين يمكنهم المرور عبر الممر سيواجهون عالمًا من المغاجات والمتعة هناك.

للعثور على أجزاء النجم القطبي، انقسم الأطفال إلى فرقين وبدأوا في البحث عن الأجزاء الصناعية من خلال البحث في طرق مختلفة. هدفهم هو العمل معًا الجماعي قطع النجم القطبي وإعادتها إلى مكانها في السماء. لذلك سيكون قادرین على مساعدة الأشخاص الذين ضلوا طريقهم في الحي. عندما يصلون إلى نهاية الطريق، أيًا كان الفريق الذي جمع قطعًا أكثر، ستكتب النجمة اسمه أكثر إشراقاً من الفريق الآخر في السماء لتشكره.

قصه بازى

یک روز، ستاره‌ای بزرگ از آسمان در یک محله می‌افتد! مردم این محله، همان روز راهشان را گم کرده و نمیتوانند خانه‌های خود را پیدا کنند! یکی از بچه‌های محله متوجه می‌شود، ستاره‌ای که آن روز در محله سقوط کرده، یک ستاره قطبی است. در واقع همه میدانند که ستاره قطبی در یافتن جهت به آدمها کمک می‌کند...

چون ستاره از ارتفاع بسیار بالایی سقوط کرده، تکه‌های بدن و دم بلند آن در جاهای مختلف پراکنده شده است. همچنین در این محله یک گذرگاه مرموز وجود دارد که به جهانی دیگر باز می‌شود و ساکنین محله از وجود این گذرگاه خبر ندارند. هر کسی که بتواند از این گذرگاه عبور کند، در آنجا سورپرایز شده و با نتیجه‌ی پر از هیجان و سرگرمی روی رو می‌شود.

بچه‌ها برای یافتن تکه‌های ستاره قطبی، به دو تیم تقسیم شده و با حرکت در مسیرهای مختلف شروع به جستجوی تکه‌های ستاره می‌کنند. آنها می‌خواهند به کمک یکی‌یکر تکه‌های ستاره قطبی را دوباره جمع آوری کرده و آن را به جای قبلي خود در آسمان بفرستند. به این ترتیب آنها خواهند توانست به افرادی که راه خود را در محله گم کرده‌اند کمک کنند. هر تیم که به انتهای جاده برسد و تعداد بیشتری ستاره و دم ستاره جمع کند، ستاره برای تشکر از آن گروه، نام آن تیم را روشن تر از تیمهای دیگر در آسمان خواهد نوشت.

هدف اللعبة

الحصول على أكبر عدد من النقاط عن طريق أداء المهام المحددة على البطاقات طول الطريق وجمع قطع النجم وقطع الذيل.

هدف از این بازی

در طول راه بر روی هر کارتی که می‌کشی، وظایفی به عنوان ماموریت برای تو نوشته شده، با انجام این وظایف، تعداد بیشتری ستاره و دم ستاره جمع کن و امتیاز بیشتری به دست بیار.

Oyunun Hikayesi

Günün birinde mahallede büyük bir yıldız düşer! Mahalledeki insanlar aynı gün yollarını şaşırır ve bir türlü evlerinin yerini bulamazlar! Bir çocuk, o gün mahallede düşen yıldızın kutup yıldızı olduğunu fark eder. Bilinir ki kutup yıldızı yön bulmaya yarar...

Yıldız çok yüksekte düşüğü için parçaları ve uzun kuyruğu çeşitli yerlere dağılır. Ancak mahallede kimselerin bilmediği, farklı bir evrene açılan gizemli bir geçit vardır. Geçitten geçebilenler, orada bol sürprizli ve eğlenceli bir dünyaya karşılaşır.

Çocuklar kutup yıldızının parçalarını bulmak için iki takıma ayrılip farklı yollardan giderek yıldız parçalarını aramaya başlar. Amaçları, birlikte çalışarak kutup yıldızının parçalarını toplayıp onu gökyüzündeki yerine geri yollamak. Böylece mahallede yolunu kaybetmiş insanlara yardım edebilecekler. Yolun sonuna geldiklerinde hangi takım daha fazla yıldız ve kuyruk parçası toplamışsa, yıldız teşekkür için onların adını gökyüzüne diğer takımından daha parlak yazacak.

The Story of the Game

One day, a giant star falls into the neighborhood! This confuses the residents and causes them to lose their way to home! A child finally realizes that the star which hit to the neighborhood that day was the North Star, known as the guide to find one's direction.

Since it has fallen from a great distance, the pieces and the long tail of the star scatter across regions. There is, however, a mysterious portal to another universe in this neighborhood, its presence unknown to the residents. Those who can find and enter the portal find a whole other world full of fun and surprises.

The children are separated in two teams to find the pieces of the North Star and set off on different paths to search them. Their goal is to work together to gather these pieces and send the North Star back to the sky. This is how they can help the residents of the neighborhood who have lost their way. Whichever team collects the most pieces of the star and its tail at the end of their road gets to see their name written brighter than the other in the night sky, as a thank you from the North Star.

Oyunun Amacı

Yol boyunca çekilen kartlardaki görevleri yerine getirip yıldız ve kuyruk parçaları toplayarak en çok puana sahip olmak.

Object of the Game

Fulfilling the tasks indicated on the cards drawn along the path to collect the most pieces of the star and its tail and thus score the highest point.

هدف اللعب

الحصول على أكبر عدد من النقاط عن طريق أداء المهام المحددة على البطاقات طول الطريق وجمع قطع النجم وقطع الذيل.

هدف از این بازی

در طول راه بر روی هر کارتی که می‌کشی، وظایفی به عنوان ماموریت برای تو نوشته شده، با انجام این وظایف، تعداد بیشتری ستاره و دم ستاره جمع کن و امتیاز بیشتری به دست بیار.

الإعداد نصب بازی

Kurulum Setup



2

1

2

3

4

5

6

7



8



9

10



Oyun alanını masanın ortasına aç.
جهز ساحة اللعب في منتصف الطاولة.
Set the gameboard wide open on the table.
صفحة بازی را در وسط میز باز کن.

Piyonları başlangıç noktasına koy.
ضع البادق في نقطة البداية.
Place the pawns on the starting point.
پیاده هارا در نقطه شروع قرار بدم.

Puan pullarını puan tablosundaki 0 noktasına koy.
ضع قطع النقاط عند النقطة 0 على لوحة النتائج.
Place the score tokens on the space indicated with "0" on the scoring track.
مهره های امتیاز را در نقطه صفر جدول امتیازات قرار بدم.

Her bölgenin görev kartlarını ayrı ayrı karıştırıp kendi bölgесine ait kutuya koy.
امزج قطع المهام الخاصة بكل منطقة على حدة وضعيها في المربع المخصص لها.
Shuffle the task cards of each zone separately and put them in their respective deck box.
کارت های ماموریت هر منطقه را جداگانه بر بزن و در جعبه همان منطقه قرار بدم.

Oyuncular iki takıma ayrılsın. Aynı takımdaki oyuncular karşılıklı otursun.
يجب تقسيم اللاعبين إلى فريقين. دع لاعبي نفس الفريق يجلسون وجهاً لوجه.
Divide in two teams and sit across from the other player in your team.
بازیکنان به دو تیم تقسیم می شوند. بازیکنان یک تیم باید رو در روی هم بنشینند.



Her görev pulundan bir adet alıp oyun alanındaki boş haneye koy. (toplam 5 pul)
خذ واحدة من كل قطعة مهام وضعها في الفتحة الفارغة في الملعب. (في المجموع خمسة عملات)

Pick one of each kind of task tokens (5 in total) and place them on the empty space on the gameboard.

از هر مهره ماموریت یک عدد بردار و آن را داخل مربع خالی صفحه بازی قرار بدم. (در کل پنج مهره)

Kalan görev pullarını keseye koy.
ضع باقي قطع المهام في الكيس.
Put the remaining task tokens in the bag.

مهره های ماموریت باقیمانده را در کیسه بگذار.

Oynanış sırasını belirlemek için çarkı çevir. En büyük sayıya çeviren oyuncu oyuna başlar.
أدر العجلة لتحديد ترتيب اللعب. اللاعب الذي سجل أعلى رقم يبدأ اللعبة.

Turn the wheel to determine the first player.
The player who gets the highest number starts the game.

برای تعیین ترتیب و مشخص شدن اولین بازیکن، هر بازیکن باید چرخ شناس را بچرخاند تا ترتیب بازی مشخص شود. بازیکنی که بیشترین عدد را به دست بیاورد، بازی را شروع می کند.

Oynanış (Basit Mod)

Bu modda oyun alanındaki pul kombinasyonlarını dikkate alma. Siran geldiğinde iki hamleden birini seç:

- A Sayı çarkını çevir
- B Keseden pul çek.

Gameplay (Basic Mode)

Do not pay attention to the token combinations on the reference cards in this mode. Pick one of these two moves when it's your turn:

- A Turn the wheel
- B Draw a token from the bag.

Sayı çarkını çevir.
Turn the wheel.



لف عجلة الأرقام.
Turn the wheel.

چرخ شماره شناس را بچرخان.

Piyonunu çarkta gelen sayı kadar ilerlet.
Move the pawn as many spaces as the number indicated on the wheel.

Bir görev kartı çek. Kartı yüksek sesle oku. Kartın ortasında görev için gereken pul simgesi:
Draw a task card and read it out loud. To complete the task (token symbol) indicated on this card, follow the steps below:

Kendi karakterinde varsa kullan
Use a token from your character card



اسحب بطاقة المهام. اقرأ البطاقة بصوت عالي. في منتصف البطاقة يوجد رمز القطعة المطلوبة للمهمة.
يُكَارِت ماموريت بکش و کارت را با صدای بلند بخوان.
وسط کارت، مهره ای هست که سمبول ماموريت توست:

Yoksa takım arkadaşından iste
If you don't have the same token, ask one from your teammate



أو اطلب من زميلك في الفريق.
إذا لم تكن لديك هو أيضاً، ابحث في مجموعة القطع.

Onda da yoksa pul havuzuna bak
If they don't have it, check the token pool

إذا لم يكن لديها هو أيضاً، ابحث في مجموعة القطع.

Görev için gereken pulu verirsen görevi başarısın. Görev pulunu oyun kutusuna koy.
Eğlence: Pul koymana gerek yok, kartta yazılıan yapman yeterli.



Finding the necessary token in any of these steps means that you have completed the task.
Discard the task token to the game box.

Fun: No need for putting down a token, all you have to do is to follow the card instructions.



طريقة اللعب (الوضع البسيط)

لا تأخذ بين الاعتبار مجموعات القطع على البطاقة المرجعية في هذا الوضع.

- عندما يحين دورك، اختار إحدى الحركتين:
- A أقم بتدوير عجلة الأرقام.
 - B اسحب قطعة من المحفظة.

نحوه بازی (حالت ساده)

در این حالت، ترتیب و ترتیب مهره های موجود در کارت مرجع را در نظر نگیرید. هنگامی که نوبت شما رسید، یکی از دو حرکت را انتخاب کنید:

- A چرخ شناس را بچرخانید.
- B از کیسه یک مهره بکشید.

لف عجلة الأرقام.

چرخ شماره شناس را بچرخان.

حرك البيدق الخاص بك على حسب عدد المرات على العجلة.
پیاده خود را به تعداد رقمی که روی چرخ شناس بذست آمدہ، جلو ببر.

Görev kartını yoldaki bir kareden çektiyseñ yıldız kuyruğunun bir parçasını bulduñ demektir. Takımının puan tablosundaki pulunu 1 kare ilerlet.

If you have drawn this task card when your pawn was in a regular space, this means that you have found a tail piece of the star. Move the score token of your team one space forward.



إذا قمت بسحب بطاقة المهام من مربع في الطريق فهذا يعني أنك وجدت قطعة من ذيل النجمة. قم بتقديم قلعة اللعب الخاصة بفريقك مربعاً واحداً في جدول النتائج.
اگر کارت ماموریت را از یکی از خانه های مربع بین راه کشیده باشی، یعنی تکه ای از دستاره را پیدا کرده ای. پس مهره ای که در تابلوی امتیازات تیم خودت هست را به اندازه یک خانه جلو ببر.

Görev kartını kesim karesinden çektiyseñ yıldız parçası bulduñ demektir. Takımının puan tablosundaki pulunu 2 kare ilerlet.

If you have drawn this task card when your pawn was on an intersection space, this means that you have found a piece of the star itself. Move the score token of your team two spaces forward.



إذا سحبت بطاقة المهمة من مربع التقاطع، فستجد جزءاً من النجمة. قم بتقديم قطعة اللعب الخاصة بفريقك مربعين اثنين في جدول النتائج.
اگر کارت ماموریت را از نقطه تقاطع مربع ها برداشته باشی، یعنی یک قطعه از خود ستاره را پیدا کرده ای. پس مهره ای که در تابلوی امتیازات تیم خودت هست را به اندازه دو خانه جلو ببر.

Görev için gereken pulu bulamadıysan görevi başaramadın demektir. Görev kartını oyun kutusuna koy.

Failing to find the necessary token in any of these steps means that you could not complete the task. Discard the task card to the game box.



Keseden karakter kartındaki boş pul hanesi kadar pul çek.

Draw as many tokens as there are empty token spaces on your character card.

Bu hamleyi yaparsan karakter kartındaki boş pul hanelerini doldurursun ama ilerleyemezsin.

Choosing this move fills out the empty spaces on your character card, but prevents you from advancing on the gameboard.



Cektiğin pulun boş hanedeki resimle aynı olmasına gerek yok.

The token which you have drawn does not have to match the token pictured on the empty space on your character card.



Kesede pul kalmadıysa, görevler başarıldığında oyun kutusuna konan pulları tekrar keseyle koy.

When there are no tokens left in the bag, put all of the tokens discarded to the game box back in the bag.



إذا لم تكن هناك قطعة متبقية في الحقيقة، فقم بإعادة القطع الموضوعة في صندوق اللعبة عند الانتهاء من المهام.

اگر هیچ مهره ای در کیسه باقی نماند، مهره هایی را که به هنگام موقتیت در ماموریت های قبلی داخل جعبه گذاشته ای، به کیسه بازی برگردان.

Oyun, solundaki oyuncuya devam eder.

The game continues with the player on your left.



تستمر اللعبة مع اللاعب الموجود على يسارك.

در این مرحله، بازی با بازیکن سمت چپ تو ادامه می یابد.



سرگرمی: نیازی به انداختن ژئون نیست، آنچه روی کارت نوشته، فقط آن را انجام بد.



معانی قطع المهام

معنى مهره های ماموریت

المشاركة: مشاركة وتقاسم مانملک مع اصدقائنا یقوقی صداقتنا. تساعدنا الصداقات والمشاركة في إيجاد حلول للمواقف السلبية التي نمر بها.

سهیم شدن: سهیم کردن دیگران در چیزهایی که متعلق به ماست، باعث محکمتر شدن رفاقت ما با دوستانمان میشود. رفاقتها و سهیم شدن ها به ما کمک می کند که در موقعیتهای دشواری مثل زورگویی و قلدری، بتوانیم راه حل پیدا کنیم.

التعاطف: وضع أنفسنا في مكان شخص أو صديق ومحاولة فهم مشاعره وأفكاره يساعدنا في دعمه أثناء المواقف الصعبة.

همدی: هر کاه سعی کنیم خود را بجای فرد مقابل یا دوستانمان قرار داده و احساسات و افکار او را درک کنیم، خواهیم توانست از او در شرایط دشواری مثل مواجهه با قدری حمایت کنیم.

المهارة: هناك العديد من الأشياء الجيدة التي يمكن لكل واحد من القيام بها. ان دعم اصدقائنا يقدر ما نستطيع بشرأ موضع صعب أو عندما يحتاجون إلىنا يساعدهم على ممارسة الألعاب، والتواجد مع اصدقائهم دون أن يكونوا بمفردهم، كما يساعدهم ذلك على التعبير عن أنفسهم.

مهارت: کارهای خوب بسیاری وجود دارد که هر یک از ما می توانیم انجام دهیم. پس تا جایی که میتوانیم از دوستانمان که در شرایط سخت گیر افتاده اند و نیاز به کمک دارند، حمایت کنیم. این نوع رفاقت باعث میشود که آنها نیز بتوانند بازی کنند و بی کس و تنها نمانند و درد دلهایشان شنیده شود.

الشجاعة: من حقنا التعبير عن أنفسنا عندما يكون هناك شيء لا نريده أو نحبه. عند مواجهة حالة تتمرد فإن الحفاظ على الهدوء والتغيير عن أفكارنا ومشاعرنا دون التصرف بتصرف يساعدنا في إيجاد حل لوضعنا السلبي.

شجاعت: این حق ماست که وقتی چیزی رانمی خواهیم یادوست نداریم، آن را برآز کنیم و نظر خود را بیان کنیم. پس هنگامی که با زورگویی و قلدری رویرو میشویم، یعنی اینکه آرامش خود را از دست بدھیم یا خشونت به خرج دهیم، کافیست نظر و احساسات خود را به زبان بیاوریم تاراهی برای حل و فصل آن وضعیت دشوار پیدا کنیم.

التواصل: مشاركة احتياجاتنا ومشاعرنا وأفكارنا والتواصل مع من حولنا يجعل من السهل علينا التعبير عن أنفسنا كما يسهل على الآخرين الاستماعلينا عندما نواجه مشكلة، يساعدنا التحدث إلى أصدقائنا أو عائلتنا أو مدرستنا في إيجاد حلول للمواقف السلبية التي نمر بها.

ارتباط: مطرح کردن نیازها، احساسات و افکارمان و برقراری ارتباط با اطرافیانمان باعث میشود که بتوانیم حرفمن را بزنیم و دیگران نیز مارا بشنوند. وقتی با زورگویی و قلدری رویرو میشویم، مطرح کردن این اتفاق با دوستان، خانواده یا معلمان، به ما کمک میکند تاره حلیایی را برای خروج از موقعیتهای دشوار این چنینی پیدا کنیم.

Oyunun Bitişi

Tüm oyuncular oyun alanındaki son kareye ulaştığında oyun sona erer. Oyun bittiğinde puan tablosunda hangi takımın pulu öndeysse o takım oyunun galibi sayılır.

Game End

The game ends when all players reach the last space on the gameboard. The team whose score token is on the furthest space on the scoring track wins the game.



Gelişmiş Mod

Basit modda birkaç kez oynayıp oyuna alışıkton sonra gelişmiş modu deneyebilirsin. Bu modun oynanışı basit modla aynıdır ama oyuna ek bir özellik gelir:

Görev pulları, başka pullarla birleşerek farklı bir pul olarak kullanılabilir. Böylece sendeki ve takım arkadaşındaki pulları birleştirip, sende olmayan bir pulu isteyen bir görevi başarabilirisin.

Advanced Mode

You can try the advanced mode after first playing the game on basic mode a few times to get used to it. The gameplay is the same with the basic mode except for one additional rule:

Task tokens can be combined to be used as one of the other tokens. This means that you can combine the tokens you and your teammate have to complete a task requiring a token you both do not have.

Empati + İletişim = Paylaşım
Cesaret + Paylaşım = Beceri
Paylaşım + Beceri + İletişim = Cesaret

Empathy + Communication = Sharing
Courage + Sharing = Skill
Sharing + Skill + Communication = Courage



نهاية اللعبة

نتهي اللعبة عندما يصل أحد اللاعبين إلى المربع الأخير في الملعب. عندما تنتهي اللعبة، يعتبر الفريق الذي تقدم نتيجته على لوحة النتائج هو الفائز باللعبة.

پایان بازی

زمینیکه که یک بازیکن به آخرین خانه موجود در صفحه بازی می رسد، بازی تمام میشود. وقتی بازی تمام شد، هر کدام از تیم ها که در تابلوی امتیازات، مهره هایش جلوتر باشد، برنده بازی محسوب می شود.



الوضع المتقدم

بعد لعب الوضع البسيط عدة مرات والتعود على اللعبة، يمكنك تجربة الوضع المتقدم. طريقة اللعب في هذا الوضع هي نفس طريقة اللعب البسيطة، ولكنها تأتي مع ميزة إضافية:

يمكن دمج قطع المهام مع القطع الأخرى واستخدامها كقطعة مختلفة. لذلك يمكنك الجمع بين قطعك وقطع زملائك في الفريق وإنجاز مهمة تتطلب قطعة لا تملكها.

حالات پیشرفته

بعد از چند بار بازی در حالت ساده و یادگرفتن اصول اولیه بازی، می توانید حالت پیشرفته را امتحان کنید. حالت پیشرفته بازی مثل همان حالت ساده است اما با یک ویژگی اضافی.

در حالت پیشرفته، مهره های ماموریت را می توانید با مهره های دیگر ترکیب کرده و به عنوان یک مهره متفاوت استفاده کنید. بنابراین می توانید مهره های خود و هم تیمی خود را ترکیب کنید و ماموریتی را انجام دهید که مهره اش را ندارید.



تعاطف + تواصل = مشاركة
شجاعة + مشاركة = مهارة
مشارکة + مهارة + تواصل = شجاعة

همدی + ارتباط = سهیم شدن
شجاعت + سهیم شدن = مهارت
سهیم شدن + مهارت + ارتباط = شجاعت

Görev Pulu anlamları

Meanings of Task Tokens



Paylaşım: Elimizdeki arkadaşlarımız ile bölüşmek ve paylaşmak arkadaşlığımızı güçlendirir. Arkadaşlıklar ve paylaşım zorbalığa dair yaşadığımız olumsuz durum/durumlara çözüm bulmamıza yardımcı olur.

Sharing: Sharing the things which we have strengthens our friendships. Friendships and sharing help us resolve the problems and challenges we face because of bullying.



Empati: Kendimiz karşısındakı kişinin ya da arkadaşlarımızın yerine koyup, onların duyu ve düşüncelerini anlamaya çalışmak zorbalıkla karşılaşan bir arkadaşımıza destek olmamıza yardımcı olur.

Empathy: Putting ourselves in our friends' or other people's shoes to understand what they think and feel helps us support them against bullying.



Beceri: Her birimizin yapabildiği birçok güzel şey vardır. Arkadaşlarımıza zorlandıkları bir konuda veya bize ihtiyaç duydukları anlarda yapabildiğimiz kadariyla destek olmak onların da oy়nامalarına, yalnız kalmadan arkadaşları ile birlikte olmalarına ve kendilerini anlatmalarına yardımcı olur.

Skill: Each one of us can do some things well than others. Supporting our friends as much as we can when they run into problems ensures that they can also play with the other kids, prevents them from being left alone, and helps them express themselves.



Cesaret: İstemediğimiz ya da hoşlanmadığımız bir şey olduğunda kendimizi ifade etmek hakkımızdır. Zorbalıkla karşılaştığımızda da sakin kalarak ve zorbaca davranışmadan duyu ve düşüncelerimizi ifade etmek yaşadığımız olumsuz duruma çözüm bulmamıza destek olur.

Courage: We are entitled to express ourselves when something we don't want or like happens. When faced with bullying, expressing our thoughts and feelings calmly and without becoming bullies ourselves helps us resolve the negative situation at hand.



İletişim: İhtiyaçlarımızı, duyu ve düşüncelerimizi paylaşmak ve çevremizdekilerle iletişim kurmak kendimizi anlatmamızı ve diğerlerinin bizi dinlemesini kolaylaştırır. Zorbalıkla karşılaştığımızda bunu arkadaşlarımız, ailemiz, ya da öğretmenimiz ile konuşmak zorbalığa dair yaşadığımız olumsuz durum/durumlara çözüm bulmamıza yardımcı olur.

Communication: Sharing our needs, feelings, and thoughts, as well as communicating with those around us, makes it easier for us to express ourselves and for others to listen to us. Talking with our friends, family, or teachers when faced with bullying helps us come up with solutions for the problems and challenges we experience.

**ROOT**

سازنده بازی / Game Producer / منتج اللعبة

هماهنگ کننده طراحی بازی / Game Design Coordinator / منسق تصميم اللعبة

مشاور طراحی بازی / Game Design Consultant / مستشار تصميم اللعبة

طراحی بازی / Game Design / تصميم اللعبة

تصویر / Illustration / تصوير

طراحی شخصیت / Character Design / تصميم الشخصيات

ظرافی گرافیکی / Graphic Design / التصميم الجرافیکی

روانشناس / Psychologist / المعالج النفسي

نویسنده مطالب / Content Author / مؤلف المحتوى

ترجمه عربی / Translation in Arabic / الترجمة العربية

ترجمه فارسی / Persian Translation / الترجمة الفارسية

ترجمه انگلیسی / English Translation / الترجمة الإنجليزية

Ceren Öztulca

Koray Özbudak

Dr. Öğr. Üyesi Güven Çatak

Ahmet Ercan & Derya Çebi

Elif Sakallı

Serhat Albanya

Yunus Karaca & Oksal Yeşilok

Orlit Linet Haklı

Özge Gökçek

Mustafa Molla

Sayeh Nikgohar

Deniz Turgay

مدير عمليات برنامه / Program Operations Manager / مديرة عمليات البرنامج

مدير پروژه / Project Manager / مدير المشروع

مسئول حفاظت از کودک / Child Protection Officer / مسؤولة حماية الطفل

Arapça Tercüman / Arabic Translator / مترجم اللغة العربية

يُستَّار تولید محتوا / Content Development Assistant / مساعد إنشاء المحتوى

Program Geliştirme ve Kalite Müdürü / Program Development and Quality Manager / مدير تطوير البرامج والجودة

كارشناس آموزش / Education Specialist / أخصائية التعليم

Psikososyal Destek Uzmanı / Psychosocial Support Specialist / أخصائية الدعم النفسي

İzleme ve Değerlendirme Uzmanı / Monitoring and Evaluation Specialist / كارشناس نظارت و ارزیابی

Kurumsal İletişim Sorumlusu / Communications Officer / مسؤولة التواصل

Finans & BT Müdürü / Finance & IT Manager / مدير المالية وتكنولوجيا المعلومات

Bilgi Teknolojisi Sorumlusu / IT Officer / مسؤول تكنولوجيا المعلومات

Tedarik Zinciri Koordinatörü / Supply Chain Coordinator / هماهنگ کننده زنجیره تدارکات

Berna Köroğlu

Burak Anadolu

Iraz Yıldırım

Mustafa Molla

Onurcan İleri

Catherine O'Connor

Hilal Döner

İrem Mirzai, Melike Aker

Eylül Gür, Besher Kanjo

Ezgi Şahin Dabbagh

Sibel Acun

Özgür Çakmak

Samet Bayrak

نود أن نشكر مدير مدرسة ليلا بيرام الابتدائية، السيد إسماعيل مصطفى أچای، ونائبه السيد حكمت دوندر، ومعلم الصف الرابع السيد تومان اورجان والسبدة باشاك غوز ويلماز الذين قدموا الدعم الكامل لهذا المشروع، وطلاب الصف الثالث والرابع الذين حضروا ورش عمل تصميم وتطوير الألعاب.



بدينو سیله از مدیر بستان لیلا بایرام، جانب اقای ایسماعیل مصطفی اچای و معلون مدیر جانب اقای حکمت دوندر و همچنین از آموزگار عزیز کالس چهارم بستان، جانب خانم باشق گوزویلماز و آقای تئمان اورجان که از هیچ کمکی دریغ نکرند و در نهایت از دانش آموزان کالساهای سوم و چهارم مدرسه که در مراحل طراحی و توسعه بازیهای این مجموعه در کارگاههای آموزشی حضور بهم رساندند، قدردانی و تشکر میگردند.

Liva Su Kaya, Damla Nurhan Öztürk, Gizem Birinci, Eslem Masal İşin, Yağmur Çakıcı, Behra Ecrin Çakır, Cemre Yıldırım, Azra Yüksel, Beyza Nur Kılıç, Eren İsmail Gün, Miraç Karaaslan, Tunahan Kayacan, Yiğit Güney, Sham Hassan, Mecid Hac Hannan





Save the Children



Save the Children için Root tarafından tasarlanıp üretilmiştir.

Designed and produced by Root for Save the Children.

رسانی و انتشار روت اسالاج (از گروپ میکن) کی (اندیش ایجاد کننده ایست).

ROOT
www.root.work