

KESİF

GEZEGEN 9 GÖREVİ

KURAL KİTABI



İçerik	2
El Alma Oyunu	3
İletişim	5
Görev Sırası	8
Zorluk Seviyesi ve Tehlike Sinyali	12
Semboller ve Pullar	14
5 Kişilik Oyun	18
2 Kişilik Oyun	19
Öneriler ve Tavsiyeler	21
Tasarımcı ve Jenerik	22

KOSMOS

Astronotlar aranıyor! Bilim insanları güneş sistemimizin en dışında gizemli bir 9. Gezegen'e ait veriler elde ettiklerini açıkladı. Ancak bütün çabalara rağmen kesin keşfine dair kanıtlara erişilemedi. Bu heyecan dolu uzay macerasına katılın ve 9. Gezegen iddialarının bilim kurgusal bir teori mi yoksa gerçek bir keşif mi olduğunu ortaya çıkartın!

Kooperatif şekilde oynanan bu kart oyununda, güneş sisteminde yol alırken, 50 farklı görevi tamamlayacaksınız. Ancak kazanabilmek istiyorsanız takım olarak hareket etmelisiniz. Zorlukları aşmak ve görevlerinizi tamamlamak için takım arkadaşlarınızla olan iletişim ve koordinasyonunuz çok önemli. Ancak uzayda şartlar pek umduğunuz gibi değil...

İÇERİK

40 Büyük Kart (Oyun kartları)

36 Renkli kart
4 renkten
1-9 arası

4 Roket kartı
1-4 arası



5 Büyük Hatırlatıcı Kart

36 Küçük Kart
(Hedef kartları)



16 Pul

10 Hedef pulu

5 Telsiz iletişim pulu

1 Tehlike sinyali pulu

1 Komutan Pulu

1 Kural kitapçığı / Seyir defteri



Yaş

10+

Oyuncu

3-5*

* 2 oyuncu
varyantı
sayfa 19



Keşif; kooperatif şekilde oynanan, görev temelli bir, el alma oyunu. Peki bu ne anlama geliyor?

Kooperatif

Birlikte kazanır veya kaybedersiniz. Eğer birbirinize yardım eder ve her biriniz başarılı olursa, görevleri tamamlayabilir ve oyunu kazanabilirsiniz.

Görev Temelli

Bu yolculukta karşınıza 50 farklı görev çıkacak. Bu görevler birbirini takip eden bir hikayeye ait ve her birinin farklı bir kazanma koşulu var. Ancak eğer derseniz belli bir sırayı takip etmeden de görevleri gerçekleştirebilirsiniz. **Görevler bu kitapçığın sonunda yer alan “Seyir Defteri” kısmında bulunuyor.**

Muhtemelen bütün görevleri tek seferde yapamayacaksınız. Dolayısıyla farklı zamanlarda oyunu bitirmek için tekrardan oynamanız gerekecek. İlk görevler nadiren 5 dakikayı aşsa da, ilerleyen görevler artarak zorlaşacak ve zaman alacak.

El Alma Oyunu

Bütün kartlar mürettebata (oyunculara) dağıtılır ve sırayla herkes önüne yüzü açık şekilde bir kart oynar. Herkesin bir kart oynadığı bu aşamaya „**el oynama**“ denir. En yüksek değerli kartı atan oyuncu eli kazanır ancak ilgili oyuncunun aynı zamanda kart tipini takip etmiş olması gerekir.

Pembe, mavi, yeşil, sarı kartlar ve roket kartları olmak üzere **5 farklı kart tipi** vardır. Eğer bütün oyuncular, ilk kartı atan oyuncunun kart tipini oynarsa, kart tipi **takip edilmiş** olur. Eğer elinizde ilgili tipten kart yoksa, farklı tip bir kart oynayabilirsiniz.

Dolayısıyla eli, sadece ilk oyuncunun attığı kart tipini takip

DİKKAT

Eğer renkleri kolay bir şekilde birbirinden ayırt edemiyorsanız bu semboller kullanabilirsiniz:



Bu sembollerin her biri, bir renge aittir.

Keşif oyunu sizlere takip edebileceğiniz bir hikaye sunmaktadır. Ancak eğer derseniz hikayeden ayrılarak istediğiniz görevleri birbirinden bağımsız olarak oynayabilirsiniz.

Bu kitapçıkta yer alan bu yan sütun, ilgili sayfaya ait önemli bilgilerin özeti sunar.

Her rauntta oyuncular sırayla ellerinden bir kart oynar. Bu kartlar eli belirler. En yüksek kartı oynayan oyuncu eli kazanır.

İlk oynanan kart, o elde takip edilmesi gereken rengi belirler. Renkteki gibi, eğer el roket kartı ile açılırsa, roket kartı ile devam etmesi zorunludur.

Eğer sizde elin rengine ait bir kart bulunmuyorsa istediğiniz bir kartı atabilirsiniz.

Sadece eli açan renkte atılan kartlarla, el kazanılabilir.

Roketler kozdur ve eli her zaman kazanırlar. Bir elde birden fazla roket varsa yüksek olanı atan oyuncu eli kazanır.

Kazanılan eller ilgili oyuncunun önünde kapalı şekilde durur. Sadece kazanılan son elin detayına bakılabilir.

eden kartlarla kazanabilirsiniz. İlk oyuncunun attığı tipten, en yüksek rakamlı kartı atan oyuncu eli kazanır. Kazanılan el, set halinde kapalı şekilde kenara koyulur. Sadece en son kazandığınız eldeki kartlara bakabilirsiniz.

El oynama sırasında, aynı tip kart oynanması dışında takip edilmesi gereken başka bir zorunluluk yoktur. Eğer elinizde birden fazla oynayabileceğiniz kart varsa, ve hatta eli kazanabilir durumda olsanız dahi, düşük kart atarak eli kazanmamayı tercih edebilirsiniz

Roket kartları kozdur. Bu kartlar, oynanan diğer kartların ne olduğundan bağımsız her zaman eli kazanır. Renkli bir kartla başlayan elde, roket kartı ancak elinizde eğer ilgili renkten kart yoksa oynanabilir. Eğer el roket kartı ile başlarsa, roketi olan herkes oynamak zorundadır. Eğer oyunda birden fazla roket varsa, en yüksek değerli olanı atan kazanır.

Örnek oyunlar:



El sarı **2** açılmış, dolayısıyla diğer oyuncular sarı **8** ve sarı **6** atarak takip etmiş. Bu örnekte en yüksek rakam **8** dolayısıyla eli bu oyuncu kazanır.



El yeşil **5** ile açılmış. Başlangıç kartının rengine uyan en yüksek rakam **5** dolayısıyla eli bu oyuncu kazanır. **9**'u atan oyuncu açılış elini takip etmediği için kazanamadı.

Keşif oyununda her zaman, doğru oyuncunun doğru elleri kazanması gerekir. Bunun içinde birbirinizle yapacağınız koordinasyon çok önemli.

İletişim

Bu oyundaki en önemli kurallardan bir tanesi: Elinizde tuttuğunuz kartlarla ilgili asla bir şey söyleyemezsiniz. Kartlarınızı arkadaşlarınıza gösteremez, söyleyemez veya çeşitli imalar yoluyla anlatamazsınız. Ancak bu oyunda iletişimin olmadığı anlamına gelmez, **telsiz pulları** bunun için var. Bütün oyuncular 1 adet telsiz puluna sahiptir ve bir görevde sadece 1 kere kullanılabilir. Bu telsiz pulu herhangi bir el oynanmaya başlamadan önce kullanılabilir ancak kartlar oynanırken kullanılamaz. Eğer görevde başarısız olursanız, tabii ki bir sonraki denemenizde telsizinizi tekrardan kullanabilirsiniz.

Eğer oyunda hedef kartları varsa, telsiz kullanmadan önce, ilk olarak bu kartları aranızda paylaşmanız gerekir. Hedef kartlarını sayfa 8'de anlatacağız.



Mavi 7 oynandı ve 3 ile başka bir oyuncu takip etti. Ancak aradaki oyuncu roket 1 yani koz attı. Dolayısıyla eli bu oyuncu kazandı.



İlk oynanan kart roket 3. Dolayısıyla diğer oyuncularla takip ederek roket-2 ve 4. 4'ü atan oyuncu eli aldı.

Bilgi paylaşımı hakkında genel yaklaşım :

Eğer sadece elinizdeki kartlardan yola çıkarak bir bilgiye sahip oluyorsanız, bu bilgiyi kimseyle paylaşamazsınız.

Oyunda bir görevde her oyuncu en fazla 1 kere iletişim kurabilir.

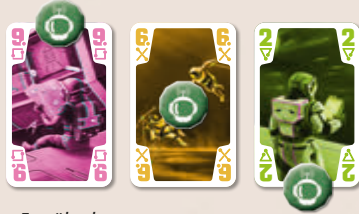
İletişim sadece hedef dağıtımı yapıldıktan sonra olabilir ve sadece herhangi bir el başlamadan önce yapılabilir. Bir el oynanırken bilgi paylaşımı yapılamaz.

İletişim:

1. Elinizdeki bir renkli kartı (roket kartı olamaz) önünüze koyun.
2. Telsiz iletişim pulunu kart üzerine yerleştirin.
 - › Üst = En yüksek
 - › Orta = Tek
 - › Alt = En düşük
3. Elinize bir hatırlatma kartı alın.

Eğer iletişim kurmak istiyorsanız, elinizdeki **renkli bir kartı** alın ve herkesin görebileceği yüzü açık şekilde masaya yerleştirin. Bu kart hala daha sizin elinizdeki bir karttır, dolayısıyla oyun sırasında bunu oynayabilirsiniz. Tek fark artık diğer oyuncuların sizin bu karta sahip olduğunuzu bilmesi. Ardından telsiz pulunuzu kart üzerine şu şekilde yerleştirin:

- › Eğer bu renkteki en yüksek kartınız buysa, kartın en üstüne.
- › Eğer bu renkten tek sahip olduğunuz kart buysa, kartın ortasına.
- › Eğer bu renkteki en düşük kartınız buysa, kartın en altına.



*En yüksek
pembe kartınız*

*Tek sarı
kartınız*

*En düşük
yeşil kartınız*

Raket kartları üzerine
asla iletişim kurulamaz.

Eğer bu şartlardan herhangi birisi yoksa, telsiz pulunuzu kullanamazsınız. **Raket kartları üzerinden iletişim mümkün değildir!**

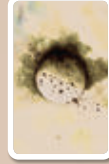


6 üzerinden bir iletişim kurmanız mümkün değil çünkü bu kart ne en yüksek, ne en düşük, ne de tek sarı kartınız. Raket kartlarıyla da iletişim kurmak yasak. Diğer kartlar üzerinden iletişim kurabilirsiniz.

Telsiz pulunun pozisyonu oynandıktan sonra, şartlar deęiřmiř olsa dahi, deęiřtirilemez. Örnek verecek olursak, en yüksek kartınız üzerinden verdięiniz bir telsiz bilgisi, oyun sırasında sahip olduęunuz tek karta dönüşmüş olabilir. Ancak bu durumda telsiz pulunun yerini deęiřtiremezsiniz.

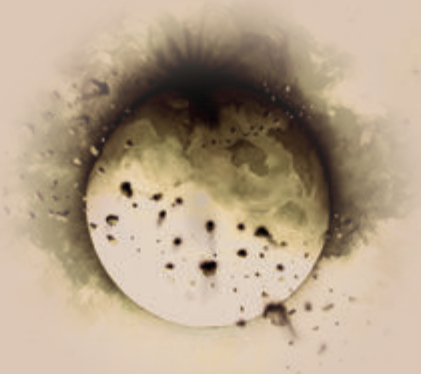
Masaya bir kart üzerine telsiz pulu yerleřtirdięinizde, elinize bir adet “**hatırlatıcı kart**” almanız gerekir. Bunun maksadı masada oynayabileceęiniz bir kartınızın daha olduęunu unutmamanız içindir. Eęer telsiz pulu koyduęunuz kartınızı oynarsanız, bu hatırlatıcı kartı da yerine geri koyabilirsiniz. Ardından bu görev içinde telsiz hakkınızı kullandıęınızı belirtmek için, telsiz pulunuzu kırmızı tarafına çevirmeniz gerekir.

Hatırlatıcı kartların arka yüzü de dięer kartlardan farklıdır. Böylece dięer oyuncular da sizin bir hatırlatıcı kartınızın olduęunu görebilir.



Telsiz pulunun pozisyonu oynandıktan sonra, şartlar deęiřmiř olsa dahi, deęiřtirilemez.

İletişim kurulan kart oynandıktan sonra hatırlatma kartı ıskartaya çıkarılır.



Büyük kartları mürettebata dağıtın.

Hedef kartları hangi büyük kartın el kazanması gerektiğini bildirir.

Bir görevde roket 4 kartına sahip olan oyuncu komutan pulunu alır. Komutanda mürettebatın bir üyesidir.

GÖREVE HAZIRLIK

Her bir görev öncesinde şu aşamaları takip edin:

1. 40 büyük kartı karıştırın ve yüzü kapalı şekilde, bütün oyunculara eşit adette dağıtın.
Eğer 3 kişilik bir oyun oynuyorsanız, bir oyuncu diğerlerinden 1 fazla kart alacak. Son el oynandıktan sonra, bu fazla kart oynanmadan kalır.
2. Bütün oyuncular telsiz pulunu alır ve yeşil tarafını çevirir. Ayrıca herkese 1 adet hatırlatıcı kart verin.
3. Tehlike sinyali pulunu yüzü kapalı şekilde yerleştirin.
4. 36 küçük görev kartını karıştırın ve yüzü kapalı şekilde masaya yerleştirin. Görev pullarını masada herkesin ulaşabileceği bir yere koyun.

GÖREV SIRASI

Görevi başarıyla tamamlayabilmeniz için takım olarak hedeflerinizi gerçekleştirmeniz gerekir. Bu hedefler, küçük **hedef kartları** ile sembolize edilir. Hedef kartları, büyük renkli kartların küçük halidir. Eğer görev aksini söylemiyorsa, hedefler oyuncular arasında dağıtılır. Bir görevde kaç hedefin bulunduğu **4** sembolü ile belirtilir.

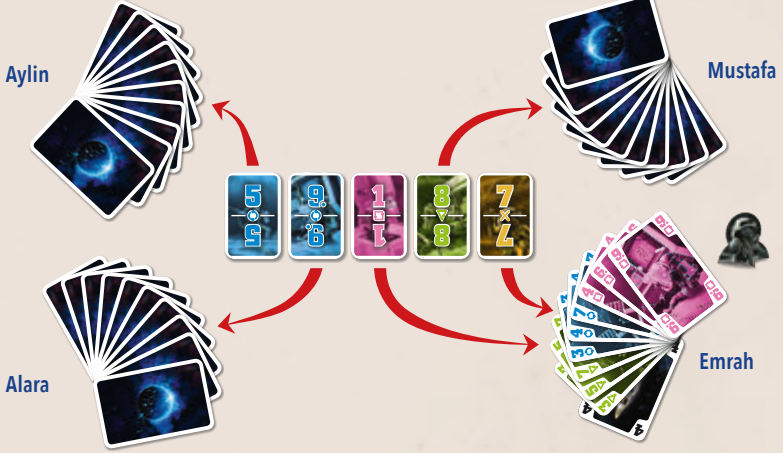
Belirtilen kadar hedef kartını desteden alın ve yüzü açık şekilde masanın ortasına yerleştirin. Yüzü kapalı şekilde duran, diğer hedef kartları bu görevde kullanılmayacak. Ardından elinizdeki kartlara bakın. Kimde roket 4 kartı varsa öne çıkar ve görevin **komutanı** olduğunu bildirir. Komutan pulunu alır.

Komutan her zaman masadan ilk olarak dilediği bir hedef kartını alır ve önüne yüzü açık şekilde yerleştirir. Ardından Komutan baz alınarak oyuncular saat yönü sırasıyla

ortadan hedef kartı almaya devam eder. Bazı oyuncular birden fazla hedef kartı almış olabilir ve her oyuncuda eşit sayıda hedef kartı olmayabilir.

İlk görevlerde genellikle az sayıda hedef vardır. Genellikle bütün oyuncular hedef kartı almaz ve hedefleri gerçekleştirmek kolaydır.

Hedef kartları müret-tebat arasında, saat yönünde, komutandan başlayarak alınır.



Seyir defterindeki 18. Görev için örnek kurulum ve kart dağıtımı: Emrah roket 4'e sahiptir, dolayısıyla kendisi komutan olduğunu belirtir. Bundan ötürü ortadan ilk hedef kartını kendisi alacak. Pembe 1 hedefini aldı çünkü elinde pembe 9 mevcut. Böylece Pembe 1 hedefini kolaylıkla gerçekleştirebilir. Aylin ve Alara mavi hedefleri aldılar. Mustafa yeşil veya sarıyı alabilir ve yeşili tercih ediyor. Ortada hala daha 1 hedef kartı kaldığı ve sıra Emrah'ta olduğu için bunu alır. Emrah'ın elinde hiç sarı kart olmamasına rağmen, sadece bu hedef kartı kaldığı için almak zorunda kaldı. Bunu gerçekleştirmek Emrah için zor bir hedef olacak.

Her hedef, hangi kartın kazanılması gerektiğini belirtir. Hedefe sahip oyuncu, ilgili kartı kazanmalıdır.

Bir göreve ait hedeflerin hepsi gerçekleştirilirse, görevi tamamlamış olursunuz.

Eğer bir hedef, başka bir oyuncu tarafından kazanılırsa veya görevle ilgili özel bir kurala aykırı durum gerçekleşirse, görev başarısızlıkla sonuçlanır.

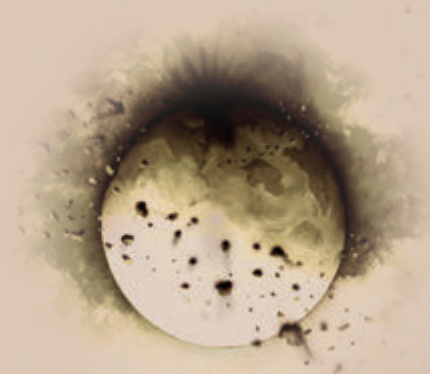
Komutan her zaman eli ilk açan oyuncudur. Diğer elleri ise, bir önceki eli kazanan oyuncu açar.

Hedef kartına sahip oyuncu, eğer bu kartın oynandığı oyunda(elde), eli kazanabilirse **hedef gerçekleştirilmiş olur**. Ardından oyuncu, önünde duran ilgili hedef kartını yüzü kapalı hale getirir. **Bir oyunda, bir oyuncu birden fazla hedefi aynı anda gerçekleştirebilir**. Bütün oyuncular hedeflerini gerçekleştirdiği anda, görevi başarıyla tamamlamış olursunuz ve hemen bir sonraki göreve başlayabilirsiniz. Görevi tamamladıktan sonra, seyir defterine kaç denemede bu görevi tamamladığınız bilgisini girebilirsiniz.

Eğer sizin kazanmanız gereken hedefe ait bir kartı, başka bir oyuncu kazanırsa, görev hemen sona erer ve göreve tekrar baştan başlamanız gerekir. **Her yeni başlangıçta tüm kartları karıştırmalı, herkese yeni oyun kartları vermeli ve yeni hedef kartları çekmelisiniz.**

Bütün hedef kartları alındıktan sonra, komutan ilk kartı oynayarak oyunu başlatır. Bu görevdeki diğer ellerde ise ilk kartı, bir önceki eli kazanan oyuncu oynar.

Bazı görevlerde hedef kartları yoktur. Bu görevlerde komutan ilk eli başlatan kartı atar.



ZORLUK SEVİYESİ

Uyarı: Önünüzdeki hedeflerin kolay olacağı hayaline kapılmayın. Her oyun ve yenilgi, sizin ekip olarak oyunu daha iyi oynamanıza yardımcı olacak. 50 görev boyunca oyunun zorluğu katlanarak artacak. Dolayısıyla bu görevleri sırasıyla oynamanızı öneririz. 4 oyunculu bir oyunda, sadece ilk görevde kartların 42 trilyondan fazla farklı şekilde dağıtılma ihtimali var. Bu da kartların dağılımına göre, bir görevin zorluk seviyesini fazlasıyla etkiliyor. Siz de kabul edersiniz ki evren herkese eşit davranmıyor.

Oyunun oynanışı, oyuncu sayısına göre değişkenlik gösterebilir. 3 kişiyle oynamak daha kolayken, 4 ve 5 kişilik oyunlar ise daha zordur (bknz sayfa 18 ve 21).

Bazı durumlarda kartlarınıza bakıp, bu görevi kazanmanızın imkansız olduğunu düşünebilirsiniz. Bunu takım arkadaşlarınızla paylaşıp oyunu bozmaya lütfen kalkışmayın. Birçok durumda gözünüzden kaçırdığınız bir detay, atladığınız bir nokta veya aceleyle vardığınız bir kanı olabilir. Bu gibi durumlarda oyunu oynamaya devam edin, zaten bir görevin bitmesi uzun sürmeyecek ve kaybedeceğinizi düşündüğünüz ancak kazanacağınız oyunlar da olacak.

YARDIMCI OYUN MEKANİĞİ : TEHLİKE SİNYALİ

Uzayda ilerlemek zorlaştığında dünyadaki ekip size destek için hazır olacaklar. Her görevin başlangıcında, oyun kartlarının, görev kartlarının dağıtımından ve herhangi bir oyuncu telsiz iletişimi kurmadan önce, dünyaya tehlike sinyali verebilirsiniz. Bu desteği alıp almamanın kararını ekip olarak

Tehlike sinyali, eğer kullanmak isterseniz, bunu ilk elden önce yapmanız gerekir. Tehlike sinyali pulunu ön tarafına çevirin ve seyir defterinde etrafını daire içine alın.

Eğer tehlike sinyali uygularsanız, her mürettebat elindeki bir kartı yanındaki oyuncuya vermelidir. Roket kartları verilemez!

vermeniz gerekiyor. Eğer istiyorsanız bu pulu aktif tarafına (uydu) çevirmelisiniz.

Tehlike Sinyali

Aktif



İnaktif



Ardından hemen seyir defterindeki uydu sembolünü daire içerisine alın. Şimdi her bir mürettebat, elindeki bir kartı sağ veya sol komşusuna vermelidir. Roket kartları verilemez! Kartlarınızı sağa mı yoksa sola mı vereceğinizin kararını takım olarak vermelisiniz. Herkes aynı yöne doğru sadece bir kart vermelidir. Ardından görev başlar ve oyun normal kurallarla ilerler.

Tehlike sinyali pulu, siz bu görevi tamamlayana kadar aktif kalır. Kaç kere denediğinizin bir önemi yok. Kartları sağa sola vermek istemeseniz dahi, bu görevde tehlike sinyali verdiğiniz için bu pul aktif şekilde kalmak zorundadır. Görevi tamamladığınızda bu pulu tekrardan inaktif yani siyah tarafına çevirin.

Tehlike sinyalinin kullanımı sizin puanınızı etkileyecektir. Her bir görevi tamamladıktan sonra başarmak için kaç sefer denediğinizi seyir defterine yazın. Eğer tehlike sinyali daire içerisine alınmışsa, bu sayıyı 1 artırmamız gerekir.

Bu yardımdan faydalanıp faydalanmamak tamamen sizin inisiyatifinizde. Eğer maceranızın biraz daha kolay ilerlemesini istiyorsanız, görevin ilk denemesinde dahi kullanabilirsiniz. Ancak şunu unutmayın, her görev, bu tehlike sinyali kullanılmadan da tamamlanabiliyor!

Tüm mürettebat üyelerinin aynı yöne doğru kart vermesi gerekir.

Roketler asla verilemez.

Tehlike sinyali siz görevi tamamlayana kadar aktif şekilde kalır. Bu sinyal, seyir defterindeki deneme sayınızı 1 arttırır.

BÜTÜN görevler tehlike sinyali açılmadan da tamamlanabilir. Bu meydan okumaya var mısınız?

Hedef pulları, ek koşullar ekleyerek hedeflerin tamamlanmasını daha zor kılar.

SEYİR DEFTERİNDEKİ SEMBOLLERİN AÇIKLAMALARI

Hedef Pulları

Çoğu görevde hedef pulları kullanılır. Her bir pul, bir görev kartına atanır. Bunlar, ilgili kartın tamamlanma koşullarını belirtir.

Hedef pulları şunlardır:



İlk tamamlanan hedef bu olmalıdır.



Bu hedef en son olarak tamamlanmalıdır.



İkinci tamamlanan hedef bu olmalıdır.



Bu hedef »'den önce herhangi bir anda tamamlanmalıdır.



Üçüncü tamamlanan hedef bu olmalıdır.



Bu hedef »»'den sonra herhangi bir anda tamamlanmalıdır.



Dördüncü tamamlanan hedef bu olmalıdır.



Bu hedef »»»'den sonra herhangi bir anda tamamlanmalıdır.



Beşinci tamamlanan hedef bu olmalıdır.



Bu hedef »»»»'den sonra herhangi bir anda tamamlanmalıdır.

Eğer bir hedef pulunun getirdiği koşul yerine getirilmezse kaybedersiniz.

Hedeflerin tamamlanma sırasına uyulmaması, görevin başarısızlıkla sonuçlanmasına sebebiyet verir.

Hedef pulu  , bu hedefin ilk elde tamamlanması gerektiğini belirtmez. Sadece diğer bütün görevlerden önce, ilk olarak tamamlanması gerektiğini belirtir.

Bazen, aynı el içerisinde sıralı olan iki hedef **1** ve **2** veya **»** ve **»»** tamamlanabilir. Bu gibi durumlarda hangisinin önce oynandığından bağımsız olarak, sıralama doğru şekilde yapılmış ve hedefler tamamlanmış kabul edilir.

Görev açıklaması, görevde kaç hedef kartının ve hangi hedef pullarının kullanılması gerektiğini anlatır. Eğer görevde hedef pulları varsa, öncelikle bunları yüzü açık şekilde masanın üzerine sırayla yerleştirin. Ardından hedef kartlarını çekin ve bunları soldan sağa doğru, ilk puldan başlayarak dizin. Bir pula birden fazla kart atanamaz.



Bu görev, 3 hedefin bulunduğunu ve 1 ve 2 pullarının kullanılacağını bildiriyor.



Öncelikle pullar yan yana dizilir.



Ardından, hedef kartları çekilir ve soldan sağa doğru yüzü açık şekilde ilk puldan başlayarak dizilir.

Hedef pulları eğer peş peşe ise, aynı elde birden fazla hedefi gerçekleştirebilirsiniz.

Kurulum:

1. Gerekli pulları alın
2. Pulları ilk hedef pulundan başlayarak, soldan sağa doğru dağıtın

Hedef kartlarının dağıtımı daha önce anlatıldığı gibidir. Eğer bir hedef kartı alırsanız ve ona atanmış bir pul varsa, onu da almanız gerekir.

Rakam ve ok pullarının ikisi de sıralamayı gösterir. Ok işareti bulunan pullar, rakamlara göre daha kolaydır çünkü tamamlanma koşulu daha esnek.



Bu görev 3 hedefin bulunduğunu ve 1 ve 2 pullarının kullanılacağını bildiriyor.

Bu örnekte, ilk olarak mavi 6, ardından yeşil 3 son olarak pembe 1'in kazanılması gerekli.



Bu görev 3 hedefin bulunduğunu ve 1 ve 2 ok pullarının kullanılacağını bildiriyor.

Bu örnekte, mavi 6'nın yeşil 3'ten önce kazanılması gerekir. Pembe 1'in ise; mavi 6'dan önce, mavi 6 ve yeşil 3 arasında veya yeşil 3 sonra kazanılması bir şeyi değiştirmez.

Ölü Alan

Eğer göreviniz bu sembolü gösteriyorsa, iletişim sinyallerinde sorun var demektir. Mürettebatla iletişim kurarken, önünüze kartınızı normal şekilde yerleştirirsiniz. Kartınız yine şu üç koşuldan birisine sahip olmak zorundadır (elinizdeki ilgili renkten; en yüksek, tek veya en düşük kart) Ancak bu sefer telsiz iletişim pulunu kartınızın üzerine yerleştiremezsiniz. Pulu kırmızı tarafına çevirir ve kartın yanına koyarsınız. Mürettebattaki dostlarınız bunun ne mesajı olabileceğini kendileri tahmin etmek zorundadır...



Kesinti

Eğer bir görev bu sembolü gösteriyorsa, iletişiminiz belli bir süreliğine tümüyle kesilmiş demektir. Buradaki rakam hangi elde iletişimin sağlanabileceğini belirtir. Bu el gelene kadar, hiç kimse iletişim kuramaz. Bu ele ulaştıktan sonra, normal şekilde iletişim kurabilirsiniz.

Bu görevin ilk iki elinde iletişim kuramazsınız. Üçüncü elin başlangıcından itibaren dilerseniz iletişime başlayabilirsiniz.



Komutanın Kararı

Eğer bir görev bu sembolü içeriyorsa, belirtilen adette hedef kartlarını, yüzü kapalı şekilde masanın üzerine yerleştirin. Herkes kendi kartlarına baktıktan sonra komutan her bir mürettebata bütün hedef kartlarını alıp alamayacağını sorar. Mürettebat üyeleri sadece “evet” veya “hayır” şeklinde cevap verebilir. Ardından komutan, bu hedefleri dilediği oyuncuya verir ve hedefleri yüzü açık hale getirir. Görev bu oyuncunun bütün hedefleri tamamlamasıyla kazanılır. Komutan hedefleri kendisi alamaz.



Ölü alana girilince sezgiler devreye girer. Hakkında bilgi vermek istediğiniz kartı koyarsınız, ancak üzerine telsiz pulu koyamazsınız.

Kesinti sadece iletişimi belirtilen belli bir ele kadar engeller.

Komutanın kararında seçilen mürettebat üyesi bütün hedefleri tamamlamalıdır. Hedef kartları, seçilen mürettebat onları aldıktan sonra yüzü açık hale getirilir.

Komutanın dağıtımında, hedefler mürettebat arasında eşit şekilde dağıtılır.

Komutanın Dağıtımı

Eğer bir görev bu sembolü içeriyorsa, komutan hedef kartlarının dağıtımını üstlenir. Göreve normal şekilde hazırlanın ancak hedef kartlarını ortaya yüzü açık şekilde yerleştirmeyin. Komutan bir hedef kartını gösterir ve diğer oyunculara bunu almak isteyip istemediğini sorar. Cevap olarak oyuncular sadece “evet” veya “hayır” diyebilir. Ardından, komutan ilgili hedefi dilediği bir oyuncuya verir. Komutan isterse hedefi kendisine de verebilir. Komutan daha sonra aynı süreci, diğer hedef kartları için de uygular. Ancak dikkat edin, bütün oyunculara eşit adette hedef kartı verilmesi gerekir. Dağıtımın sonunda hiçbir oyuncunun diğerinden 2 veya daha fazla hedefi olmaması gerekir. Eğer hedef pulları da varsa, onlar da kartlarla birlikte verilmeli. Örnek olarak 1. hedef pulu, ilk hedef kartıyla verilmeli.



5 kişilik oyunlarda, 25. görevden itibaren özel bir kural vardır. Bu özel kuralın uygulanabildiği görevlerin çerçevesi sarı ile belirtilmiştir.

25

BEŞ KİŞİLİK OYUN

Oyunun temel akışı beş kişilik oyunlarda değişmez. Ancak bu oyunlar, daha az kişilik oyunlara kıyasla başarması daha güçtür. Özellikle son görevler zorlu geçebilir. Ancak beş kişi ile oynayıp kazandığınızda, adınızı tarihe yazdıracağınıza emin olabilirsiniz.

Bütün kurallar daha önce anlatıldığı gibidir ancak **hedef kartları içeren görevlere ek bir kural getirilir**. Bu kural 25. görevden itibaren kullanılabilir. Hatırlatma olması adına, seyir defterinde bu kuralın kullanılabileceği görevlerin dışında sarı çerçeve bulunur.

Oyun kartlarını ve hedef kartlarını dağıttıktan sonra, ilk el başlamadan önce bir oyuncu, başka bir oyuncuya hedef kartını verebilir. Kimin kime hangi kartı vereceğine ekip olarak karar vermeniz gerekir, ancak kesinlikle elinizdeki kartlar hakkında bilgi vermeniz yasaktır. Bu ek kuralı 27. ve 37. görevlerde de kullanabilirsiniz.

Bir hedef kartını verdikten sonra, bir oyuncuda 1 hedef kartı eksikken, diğerinde 1 kart fazla olur. Toplamdaki hedef kartı sayısı ise değişmez. Arkadaşından hedef kartı alan oyuncu, bir hedef kartını desteye geri yerleştirmez. Bu ek kuralı uyguladığınızda seyir defterindeki deneme sayınızı 1 artırmanız gerekmez.

İKİ KİŞİLİK OYUN

Keşif oyunu en iyi 3 veya daha fazla kişiyle oynanır. Ancak uzayın sonsuz boşluğunu iki kişiyle de keşfe çıkabilirsiniz. Görevlerde şu kuralları takip etmeniz gerekir:

1. 4 değerine sahip olan roket kartını kenara koyun.
2. Kalan 39 kart arasından 7 tanesini yüzü kapalı şekilde yan yana koyun. Ardından yüzü açık şekilde 7 kartı, az önce yüzü kapalı şekilde koyduğunuz kartların üzerine koyun.
3. Kenara ayırdığınız roket kartını ve kalan kartları karıştırın ve bunları iki oyuncu arasında eşit şekilde dağıtın. İki oyuncuda da 13 kart olması gerekir.
4. Her bir oyuncunun önünde telsiz iletişim pulu (yeşil yüzü açık şekilde) ve bir hatırlatıcı kart bulunmalı.
5. Tehlike sinyali pulunu yüzü kapalı şekilde yerleştirin.
6. 36 hedef kartını karıştırın ve yüzü kapalı bir deste haline getirin. Hedef pullarını da yanına koyun.

İlk el başlamadan önce bir mürettebat kendi hedefini başka bir mürettebata verebilir.

İki kişilik oyunda, sanal JARVIS adında bir üçüncü oyuncu olur ve bunun çiftli 14 kartı bulunur.

JARVIS'e verilecek hedefleri komutan belirler ve oyun sırasında onun kartlarını oynar. Diğer oyuncu komutanın JARVIS adına aldığı kararlar hakkında herhangi bir fikir belirtmez, müdahil olamaz.

İki oyuncu ile oynarken komutan yine roket 4'e sahip olan oyuncu olur. Komutanın rolünde (hedef seçimini ilk yapar, ilk eli o açar vb.) değişiklik yoktur.

Ek olarak komutan, bu maceranız boyunca size eşlik edecek yapay zekalı sistem olan JARVIS'in kontrolünü eline alır. JARVIS, görevi kurarken oluşturduğunuz 7 kapalı, 7 açık karttan oluşur. JARVIS'in hamlelerinin kararlarını komutan verir ve JARVIS üçüncü bir oyuncu olarak düşünülür. JARVIS'in kararlarına diğer oyuncu kesinlikle müdahil olamaz veya komutan diğer oyuncuyla fikir alışverişinde bulunamaz. JARVIS'in sadece yüzü açık kartları oynanabilir. JARVIS'in alacağı hedef kartlarını da yine komutan belirler. JARVIS'i gerçek bir üçüncü oyuncu olarak düşünün ve ona masa üzerinde bir yer ayırın.



Bir görevin başlangıcında JARVIS'in kartlarının görüntüsü.

JARVIS'in sadece yüzü açık kartları oynanabilir.

JARVIS'in sadece yüzü açık kartları oynanabilir. Bir kartı oynandığında, altındaki kartı el bittiğinde açarsınız. Üstündeki kart oynandığı anda, altındaki kapalı olanı hemen açmamanız, elin bitmesini beklemeniz gerekir.

ÖNERİLER VE VARYANTLAR

- İletişim kurmamak da bir iletişimdir. Çoğu görevi hiç iletişim kurmadan da kazanabilirsiniz.
- Çoğu zaman elinizde olmayan bir kartı kazanmanız daha kolaydır. Özellikle düşük değerli olanları.
- Roket kartlarıyla, elinizde olmayan renge ait kartları kazanabilirsiniz.
- Roket 4'ün her zaman eli kazandığını unutmayın. Bu oyundaki en yüksek değerli olan karttır.
- Tek seferde birden fazla hedefi gerçekleştirmek gerçekten çok değerlidir. Hedeflerinizi seçerken bunu göz önünde bulundurun.
- Elinizde eğer sarı renkten sadece 8 ve 9 varsa, en yüksek kartım 9 bilgisinden ziyade, en düşük kartım 8 bilgisini vermeniz daha bilgilendirici olur.

3 Kişilik Oyun

Eğer 3 kişilik oyunu biraz daha zorlu yapmak isterseniz aşağıdaki kural varyantını deneyebilirsiniz:

- Oyunu kurarken bütün yeşil olan küçük ve büyük kartları, ve 1 değerli roket kartını kutuya yerleştirin ve oyunu normal kurallarıyla oynamaya başlayın.
- Seyir defterinde görevler hakkında belirtilen bütün özel kurallar geçerlidir.
- Sadece 13. ve 44. görevler bu değişiklikten etkilenecektir. Bu görevlerde eli, roket kartı 1 ile kazanma zorunluluğu yoktur.

KENDİ GÖREVLERİNİZİ OLUŞTURUN

Eğer 50 görev size yetmemişse, kendi görevlerinizi tasarlayabilirsiniz.

Hedef sayısı ve kullanılacak hedef pullarını belirleyin, istediğiniz özel kuralları ekleyin ve kendi oluşturduğunuz göreve başlayın.

Eğer siz de bir hikaye oluşturun ve takip ederseniz kendi maceranızı dahi yaratabilirsiniz!

TASARIMCI



Thomas Sing, 1961 senesinde doğdu. Almanya'nın Constance şehrinde yaşıyor. Birkaç sene önce, bir ekonomist olarak, arkadaşlarıyla büyük bir mağaza satın aldılar. Bu sayede matematik ve oyun yaratma gibi hobilerine zaman ayırabildi.

Okul zamanlarında Thomas Sing Kızma Birader oyununda dünya şampiyonluğuna sahipti, böylece Guinness Rekorlar Kitabına girmişti.

Kosmos'dan çıkardığı ilk oyunu The Crew (Keşif) el alma ve kooperatif mekaniklerini çok inovatif bir şekilde birleştirdi.

Keşif oyununun şu anki halini almasında emeği geçen Marco Armbruster, Wolfgang Schmidts ve KOSMOS ekibine çok teşekkürler.

Evrenin derinliklerini her zaman araştırmaya merak eden Klaus, Ralf ve Volker'a özel teşekkürler.

Seyir defterinin 7. ve 37. görevlerindeki metinlerin bir kısmı, Carl Sagan'ın „Pale Blue Dot“ olarak bilinen konuşmasından alınmıştır. Çevirisi için Açık Bilim'in websitesinde yer alan metinden faydalanılmıştır.

JENERİK

Tasarım: Thomas Sing

Çizim: Marco Armbruster

Grafik: Sensit Communication

Alle Rechte vorbehalten

MADE IN POLAND

© 2019 Franckh-Kosmos

Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart

info@kosmos.de

kosmos.de



Türkçe Lisans Sahibi:

TROY Games Oyuncak İç ve Dış

Tic. Ltd. Şti.

Nimet Ekşioğlu Sk. No:7 D:4 34738

Kadıköy - İstanbul

info@neotroygames.com

www.neotroygames.com

SEYİR DEFTERİ

Seneler süren tartışmaların ardından, Uluslararası Astronomi Birliği 24 Ağustos 2006 tarihinde Plüton'un gezegen statüsünü sona erdirdi ve güneş sistemimizde artık 8 gezegenin olduğunun kabul edildiğini bildirdi. Neptün artık 8. ve en uzak gezegenimizdi.

**ÖNCE KURAL
KİTABINI
OKUMALISINIZ**

Seneler sonra sansasyonel bir teori ortaya atıldı. Bugüne kadar keşfedilmemiş, ne olduğu bilinmeyen dev bir kütle, güneş sistemimizin en uzak noktasında yer alıyor. Bu teorinin kaynağı da, Voyager 2 ve sonrasında gönderilen New Horizons uzay araçları tarafından elde edilen verilere dayanıyor. Ancak ölçümlerdeki beklenmedik hatalar ve veri aktarımındaki kesintiler bilim insanlarının kafasını karıştırıyor. Bu teori, ilk başlarda çoğu bilim insanı tarafından hayal ürünü olarak adlandırılrsa da, artık çoğu septik bu gezegenin varlığına inanmaya başladı. Ancak bilim insanlarının ispatına yönelik yoğun çalışmaları sonuç vermiyor. Eldeki veriler bu teorinin ispatı için oldukça yetersiz.

Dr. Markow'un etrafındaki araştırma ekibi NAUTILUS projesini oluşturdu: İnsanların yer aldığı ve 9. Gezegenin varlığının ispatlanabileceği büyük keşif. Seneler boyu süren araştırma ve geliştirme çalışmalarının ardından, artık bu görevin başlamasını sağlayacak teknoloji ve ekipman hazır. Ve şimdi sizi ilgilendiren asıl konu geliyor. Bu projeye gönüllü olarak destek verecek mürettebat kimlerden oluşacak? Asrın en heyecan verici projesi olan NAUTILUS projesinde görev almaya hazır mısınız? Gönüllüler aranıyor!

Mürettebat bilgilerini buraya girin:

Mürettebat:



Başlangıç:

Bitiş:

Deneme:

Mürettebat:



Başlangıç:

Bitiş:

Deneme:

Mürettebat:



Başlangıç:

Bitiş:

Deneme:

Mürettebat:



Başlangıç:

Bitiş:

Deneme:

Mürettebat:



Başlangıç:

Bitiş:

Deneme:

Mürettebat:



Başlangıç:

Bitiş:

Deneme:

Seyir Defterinin Kullanımı:

Boşluklara mürettebatın isimlerini, ilk ve son görevin tarihlerini ve toplamda kaç denemede gerçekleştirdiğinizi yazacaksınız. “X” işareti görevlerin altında yer alan hangi kareye skorunuzu yazmanızı gerektiğini belirtir. Örnek olarak en üstteki mürettebat, görevlerde yer alan en soldaki kutucuğu kullanmalı. Yanda 6 tablo var, yani bu oyunu 6 farklı ekiple oynayarak puanlarınızı takip edebilirsiniz.

Görev numarası: Sarı çerçeve 5 kişilik oyunlar için, ek kuralın yer aldığını hatırlatmak amacıyla konulmuştur. 25. oyundan itibaren sarı çerçeveli görevler başlar.

Bir görev hedef kartları içeriyorsa, adeti bu sembol ile gösterilir

Görevin bu kısmında yer alan metin görevle ilgili bütün detayı size verir. Bu metin ağırlıklı olarak tematik hikaye içerir. Ancak sonunda yer alan, kalın harflerle yazılan kısım ise bu göreve ait özel kurallara değinir. Bu kısımları dikkatli şekilde okuyun!

4



Tehlike Sinyali pulunu unutmayın.

Tehlike sinyali kullandıysanız daire çizin.

Bir görevi tamamladıysanız, kaç denemede başardığınızı buradaki karelere girmeniz gerekir. Eğer tehlike sinyali kullandıysanız daire çizmelisiniz ve deneme sayınızı kaydederken, sayıyı 1 yükseltmeniz gerekir.

Eğer bir görevi art arda kaybediyorsanız ve atlamak istiyorsanız ilgili kareye 10 yazarak bir sonraki göreve geçebilirsiniz.

Her sayfanın sonunda, toplamda kümülatif olarak kaç deneme yaptığının kaydını tutabilirsiniz.

Böylece macerada ne kadar ilerlediğinizi ve diğer mürettebatlarla kıyaslandığında ne durumda olduğunuzu görebilirsiniz.

Bir görevin özel kuralları varsa sembolleri bu kısımda gösterilir. Görev metninin sonundaki kısım buradaki sembollerin detaylı açıklamasını içerir. Bazı semboller kural kitabında anlatılmıştır.

İlgili görevde kullanılacak olan bütün hedef pulları burada belirtilir.

Toplam



3

Tebrikler! Birçok başvuran arasından siz, bu yüzyılın insanlık için en heyecan verici ve en tehlikeli misyonunda görev alacak olan ekibe seçildiniz. Göreviniz 9. gezegenin keşfi! İlk eğitiminiz bugün başlıyor: *Takım olma*.

1

1



Bu mürettebat gerçekten birbiriyle çok uyumlu gözüküyor. Bunun ötesinde birbirinizle olan zihinsel bağlantınız, bu misyonda başarılı bir takım çalışmasının ortaya çıkacağına bir göstergesi. Şimdi ikinci ve üçüncü eğitim konularını ele alıyoruz: *Kontrol teknolojileri ve yerçekimsizlik*.

2

2



Bir önceki eğitimlerden çıkarılan birtakım dersler var. Enerjinin etkin kullanımı ve acil durum senaryoları üzerine mantık yürüterek, bunların diğer ilgili konularla olan bağlantılarını anlamamız gerekiyor. Geçmiş matematik eğitiminiz bu çalışmada size muhakkak faydası olacaktır.

2

1

2

3



4



Toplam

Hazırlık aşamalarının sonuna gelmek üzereyiz. Alınan ilk 3 eğitimde; kontrol modülleri, iletişim cihazları üzerine oryantasyon ve uzay giysilerinizin ileri yardım sistemleri konularına odaklandık. Yakında kalkışa hazır olacaksınız.

3

4



Erken kutlama yaptınız... Ekibinizden birisi yatağında hasta. Herkes kartlarına baktıktan sonra, komutan herkese nasıl hissettiğini sorar. Bu soruya sadece “iyi” veya “kötü” şeklinde cevap verebilirsiniz. Komutan ardından kimin hasta olduğunu tespit eder ve hasta olan oyuncu, bu oyunda herhangi bir el kazanmamalıdır.

Kazanmamalı



5



Bu ufak geri düşüşten sonra, takvimi yakalamak için hızlanmalısınız. Eğitimin son konusu sınırlı iletişimin olduğu durumlarda ne yapılması gerektiği üzerine. Bunu başarmak için **ölü alan** simülasyonu gerçekleştirilecek. Uzayda bu birçok sebepten ötürü bunun gerçekleşmesi çok muhtemel, dolayısıyla bu konu gerçekten mürettebat için çok önemli. Bu son testi geçebilmek için zihin bağlantılarınıza iyi odaklanın.

3



6



Toplam



5

Unutulmaz bir gün! Artık kalkışa hazırsınız. Eğitiminizin bitişi, sizin maceranızın sadece başlangıcı. 10-9-8-7-6-5-4-3-2-1 KALKIŞ! Motorların inanılmaz gücü sizi koltuğunuza yapıştırdı. Artık geri dönüş yok. Sağır eden bir sesle birlikte; topraktan, ülkenizden, kıtanızdan ve Dünya'dan ayrıldınız. Sevdiğiniz ve tanıdığınız, adını duyduğunuz, yaşayan ve ölmüş olan herkesi geride bıraktınız...

3



7



Ayın yörüngesine ulaştınız. Dünya'ya bizi zincirleyen yerçekiminden kurtulduunuz ve bu anlatılamaz bir his. Bu anı yaşayabilmek için birçok teste ve eğitime girdiniz ve müthiş keyif alıyorsunuz. Küçük pencereden Dünya'ya bakıyorsunuz ve bundan çok kısa süre önce sizin tüm evreniniz olan Dünya, artık baş parmağınızla kapatılabilecek kadar küçük hale gelmiş durumda.

3

1

2

3

8



Siz düşüncelere dalmışken bir anda yönetim analiz modülü NAVI'nin alarmı sağır edercesine çalmaya başladı. Küçük bir metal parçacığı elektronik tahrik ünitesine sıkışmış durumda. Devre kartlarına hasar vermeden bunun; sakın, titremez bir el ile derhal alınması gerekiyor. **1 değerli bir kart ile, en az bir el kazanmanız gerekiyor.**

**Bunlardan
biriyle 1 el
alın**

9



6



Toplam

Görevin henüz başında yaşanan bu ufak heyecandan sonra artık ayı geride bırakmaya hazırsınız. Dünyaya durum raporu aktardıktan sonra uçuş kontrol ve ölçüm modüllerini aktifleştirerek motorlara güç verdiniz. Bu yolculuk insanlık ve sizin için büyük bir adım olacak.

4

10



Radar sistemleriniz yoğun bir meteor bölgesine gireceğinizin bilgisini veriyor. Bir manevra yapılması şart. **Komutan bir mürettebatı gerekli hesaplamaları yapması için görevlendirecek. Bu görev çok yüksek konsantrasyon gerektiriyor, dolayısıyla seçilen oyuncu bu iş sırasında kimseyle iletişim kuramayacak.**

4

1

11



Gerginlikle meteor bölgesinin yanından geçtiniz. Bunun yarattığı telaştan ötürü, bir sürelik şaşkınlıkla, kayıtları karıştırdınız. **İlk elden hemen sonra, her biriniz sağındaki mürettebatın elinden rastgele bir kart çekmeli. Ardından oyuna normal şekilde devam edin.**

4

Ω

12



Toplam



7

Yaptığınız manevraya rağmen az yoğunluklu uzay taşı yağmuruna tutulduunuz. Kontrol modülleri motorlarda minör arıza gösteriyor. Bu senaryonun gerçekleşmesini zaten bekliyordunuz, motorlara güç vermenizle sorunun çözüleceğini umuyorsunuz. **Her bir roket kartıyla el kazanmanız gerekiyor.**

**Her biriyle
1 el alın**

13



Artık Mars'a yaklaştınız ve Olympus Mons'u, güneş sistemimizdeki en yüksek volkanik dağı, çıplak gözünüzle görebiliyorsunuz. İlk fotoğraflarınız bu dağ ve Mars'ın ayları olan Phobos ve Deimos oluyor. Şu anda **ölü** alandınız.

4



14



Mars'ı geçtiniz ve ölü noktadan çıktınız. Bir keyif çikolatası yeme niyetiyle yerinizden ayrılmışken, bir anda çarpışma modülü uyarı alarmı çalmaya başladı. Siz hamle dahi yapamadan, korkutucu bir çarpma sesi duydunuz. Hemen dört ayrı modülü birbirinden izole etmeli, hasar tespitiyle birlikte tamire başlamalısınız.

4



15



8



Toplam

Neyse ki sorun, yarattığı gürültü kadar büyük değilmiş. Zamanında tamiri gerçekleştirdiniz. Ancak 9. kontrol modülü de -yaşam destek ünitesi- hasar gösteriyor. 9 ile el kazanmamanız gerekiyor.

Bunlarla el kazanmayın



16



9. kontrol modülündeki sorunu tam olarak çözemediniz. Detaylı bir analiz gerekiyor. Aynı zamanda dünyaya da, onlar endişelenmeden önce durum hakkında rapor vermeniz gerekli. **Yine 9 ile el kazanmamanız gerekiyor.**

2

Bunlarla el kazanmayın



17



Bir toz bulutu içerisinde geçerken rotanızı Jüpiter'e doğru verdiniz. Bir anda iletişim modülünün çöktüğünü gördünüz. Az evvel çok iyi iletişim değeri gösterirken, göstergeler şimdi tamamen karanlık. **İkinci el başladıktan sonra iletişim kurabilirsiniz.**

5



18



Toplam



9

Toz bulutu gerçekten hacim olarak çok büyük ve siz içerisinde kalmaya devam ettikçe, iletişim modülü tuhaf davranmaya devam ediyor. Bir an çok iyi iletişim değeri gösterirken az sonra tekrar bozuluyor. Ve bozuk kalma durumu her seferinde daha da uzuyor. **Üçüncü el başladıktan sonra iletişim kurabilirsiniz.**

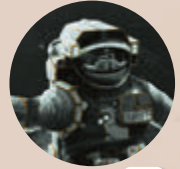
5

1

19



Nihayet toz bulutundan kurtuldunuz ve iletişim modülü kararlı bir şekilde çalışmaya başladı. Jüpiter gerçekten çok görkemli. Dev gaz bulutu olan Jüpiter'e hayran şekilde bakarken, iki hasarlı radar sensörü göstergesi dikkatinizi dağıtıyor. **Komutan bu sorunların çözümü için kimleri görevlendireceğine karar vermeli. Komutan kendisini seçemez.**



2

yüzü kapalı

20



Tamir işlerini tamamladıktan sonra Jüpiter'e çok fazla yaklaştığınızın farkına vardınız. Bu devin kütle çekim kuvveti Dünya'nın tam iki buçuk katı ve bu etki sizi rotanızdan oldukça saptırmış durumda. Bu çekim etkisine karşılık olarak, rotanızı düzeltecek ve sizi Jüpiter'in çekiminden kurtaracak hassas bir hamle yapmanız gerekiyor. Bu yoğunluk sırasında **telsizlerin düzgün çalışmadığının farkına bile varamadınız.**

5

1

2

21



10



Toplam

Bin bir güçl kle sorunu a mı ken, sıcaklık g stergeleri bir anda hızla d  meye ba ladı. B t n kontrol sistemlerinin alarmları  alıy r, hemen uzay giysilerinizi giymelisiniz. Kontrol mod l  gerekli d zeltmeleri yapmakta zorlanıy r. B t n sistemin kapanmaması i in, di er mod llere giden enerjiyi baypas ettirerek, hepsini kontrol mod l ne aktarmanız gerekiyor.

22



5



 o u mod l hala daha uyku durumunda ve i erideki dondurucu so uk sizi  ok zorluyor. J piter'in 79 uydusundan birisi olan Callisto'nun yanından ge erken dondurucu b lgeden  ıkıyorsunuz. **Hedef kartlarını se meden  nce, iki hedef pulunun pozisyonunu de i tirezabilirsiniz.** Buna birlikte karar verin ancak elinizdeki kartlar hakkında hi bir bilgi veremezsiniz.

23



5



Bu olay bir ok karma a yaratmı  durumda.   z lmesi gereken  ok fazla sorun var ve nereden ba layaca ınızı bilmiyorsunuz. Komutan her  eyin tekrardan yoluna girmesi i in inisiyatif olarak herkese g revlerini delege ediyor. **Herkes kartlarına baktıktan sonra, komutan hedefi a arak b t n m rettebata sırayla hedefi isteyip istemedi ini sorar.** Oyuncular sadece "evet" veya "hayır" diyebilir. Komutan hedefleri da ıtır.

24



6



Toplam



11

Satürn'e ulaştınız ve etrafında sürekli dönen muhteşem taşlı halkasına bakabilmek için kısa bir mola verdiniz. Kendisine neden "halkalı gezegen" dendğine hak verdiniz. Ardından tüm bunları unutup modüllerin analizlerine dikkat vererek, çalışmaya devam ettiniz. **Ölü alanda** olduğunuz için de kimse sizi rahatsız edemiyor. **Eğer beş kişilik bir mürettebatsanız, kural kitabında yer alan 5 kişilik oyun varyantını dilerseniz artık uygulayabilirsiniz.**

6



25



Şiddetli bir gürültü sizi yarı uykulu halinizden çıkarıyor. İki büyük taş ana dış gövdede yırtık oluşturmuş. Kontrol analiz modülü hemen gerekli aksiyonları aldı. Ancak taşlar hala daha dış gövdenin üzerinde yer alıyor. Bunlar daha farklı sıkıntılara sebebiyet vermeden hemen bu taşları çıkarmanız gerekiyor. **En az iki defa, 1 değerli kartla el kazanmalısınız.**

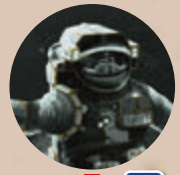
Bunlarla 2 el alın



26



Dış gövdedeki yırtık başka sıkıntılara da yol açmış. İlgili bölgede bulunan akış kapasitörü modülü hasar gösteriyor. Bu şu an için acil çözülmesi gereken bir sorun değil ancak eve geri dönmek istiyorsak bunu çözmemiz gerekli. **Komutan kimin tamiri yapacağına karar verir.**



3

yüzü kapalı

27



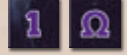
12



Toplam

Göstergeler olağan dışı yüksek yoğunlukta kozmik ışıma değeri gösteriyor. Yoğun ışıma bir süre daha devam ederse, bunun iletişimde sıkıntı yaratması bekleniyor. Bu işleri gerçekten zorlaştıracak. **Üçüncü el başladıktan sonra iletişim kurabilirsiniz.**

6



28



İletişim modülü kapandı. Şimdi hep birlikte hasarın tespitini, testlerini ve kalibrasyonlarını yapmalısınız. **Herhangi bir anda, bir mürettebat diğerinden ikiden fazla el kazanmamalı. İletişim sistemleri kapalı.**



29



İletişim modülü tekrardan ayağa kaldırıldı ancak şu anda Uranüs'e doğru yaklaştığınız için çalışmaya kısa bir ara verdiniz. Pürüzsüz ve soluk mavi yüzeyi inanılmaz gözüküyor. Ne yazık ki artık çalışmaya geri dönmelisiniz. **İkinci el başladıktan sonra iletişim kurabilirsiniz.**

6



30



Toplam



13



Uranüs'ten yavaşça uzaklaşırken dünyadan bir mesaj aldınız. Sizden Uranüs'ün uyduları hakkında metaveri toplamanızı istiyorlar ancak iletişim modülündeki sıkıntılardan ötürü, bu mesaj size biraz geç ulaştı. Şu anda sadece Uranüs'ün 27 uydusundan üçü; Rosalind, Belinda ve Puck görünür durumda. Umarım bunlardan sağlanacak bilgiler yeterli olur.

31



6

1

2

3

Uzun süredir ekip olarak birliktesiniz ve artık kaçınılmaz olarak aranızda sıkıntılar yaşanmaya başladı. Tartışmanın alevlenip büyümemesi için komutan araya girdi. **Komutan yapılması gereken işleri mürettebata delege ediyor.**

32



7



Yakında uzayda yürüyeceğiz! Dış gövdede bir plakada sorun gözüküyor ve tamir edilmesi gerekli. Ancak gemiden ayrılmak her zaman risk içeriyor. **Herkes kartlarına baktıktan sonra komutan, herkese gönüllü olup olmadığını sorar. Oyuncular sadece "evet" veya "hayır" diyebilir. Komutan bir oyuncuyu seçer. Bu oyuncu, roket kartı kullanmadan, sadece bir adet el kazanmak zorundadır. Ne eksik ne fazla.**

33



Tam
1 el



14

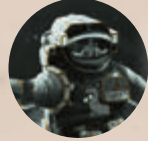


Toplam

Geminiz Neptün'e yaklaşırken hafif titremeye başladı. Dengeleyicilerin kalibrasyonunda sıkıntı olduğunu düşünüyorsunuz. Komutan kütle çekim modülünü tekrardan ayarlamalı. **Herhangi bir anda, bir mürettebat diğerinden ikiden fazla el kazanmamalı. Ayrıca, ilk ve son eli komutan kazanmalı.**



34



ilk ve
son el

Dikkatlice güneş sistemimizin en ucundaki gezegen olan buz devine, Neptün'e ulaştınız. Derin mavisi içinizi ürpertti. Neptün'ü yavaşça geçerken dünyadan bir mesaj aldınız. Neptün'ün yörüngesindeki Alpha 5 uydu istasyonunun sensörleri arızalı. Bunu bulun ve tamir edin.

7

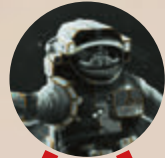


35



Nadir anlardan biri, yapacak pek bir iş yok ve ekip olarak sosyalleşıyorsunuz. Sürekli olarak büyüklü küçüklü sorunlarla uğraşmak, çalışırken ki üstlenilen büyük sorumluluk hissi ve bilinmeze doğru olan yolculuğunuz herkesi yıpratmış durumda. Birlikte oturup sohbet ederek rahatlamak herkese iyi geldi. **Komutan herkese hedeflerini dağıtır.**

7



36

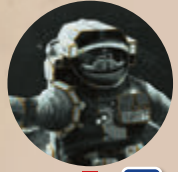


Toplam



15

Cüce gezegen Plüton'a ulaştınız. Yıllar önce onu 9. gezegen olarak biliyorduk... Dünyamız ise artık onu saran uzayın karanlığı içinde yalnız bir toz zerresi olarak gözüküyor. Bütün o generaller ve imparatorlar, şu gördüğüm toz tanesinin bir anlık efendisi oldular. Belki de insanın kibrinin ne kadar aptalca olduğunu bundan daha iyi anlatan bir görüntü yoktur. Neyse, gemi rotasından sapmadan ilerlemeli. **Komutan bu görevi kime vereceğini seçmeli.**



4

yüzü
kapalı

37



Güneş sisteminin sınırına, heliopause'a ulaştınız. Eğer hesaplamalar doğruysa 9. Gezegen yakınlarda olmalı. Keşfe çok az kaldığı için inanılmaz heyecanlısınız. Birden alarmlar çalmaya başladı ancak her şey yolunda gözüküyor, alarmı kapadınız. **Üçüncü el başladıktan sonra iletişim kurabilirsiniz.**

8

38



Evet, bu o olmalı! Modüllerin göstergelerindeki sonuçlar devasa bir kütleye yaklaştığımızı gösteriyor. Etkileri o kadar muazzam ki **telsiz iletişimi kopmuş durumda**. Hemen ekipmanı kalibre ederek ne yaşandığını anlamaya çalışın.

8



39



16



Toplam

Şu anda modüllerden gelen verileri çok dikkatli şekilde inceliyorsunuz. Ancak hala daha bunun ne olduğunu tam olarak anlamadınız. Karşınızdaki belki Plüton'un bir uydusu olabilir. Ancak durun, bu bir uydu değil! Buldunuz, bu 9. Gezegen! İçiniz coşkuyla kaplandı ve bu süreçte yaşadığınız bütün zorlukları unuttunuz. Yüzey taraması yapıldığında bu gezegenin katı bir yüzeyi olduğunu gördünüz. Yani bu bir gaz devi değil. Şu anda inanılmaz bir ana tanıklık ediyorsunuz. **Hedef kartlarını dağıtmadan önce; bir hedef pulunu, üzerinde hedef pulu olmayan başka bir hedef kartı üzerine taşıyabilirsiniz. Birlikte kararınızı verin ancak kartlarınız hakkında hiçbir bilgi paylaşmayın.**

8

1

2

3



40



41



Toplam



sadece ilk
ve son eli



17

Bu gezegen aşırı soğuk ve pek misafirpervere benzemiyor. Ancak yaşanılabilir. Araştırmanız sırasında bir bölgenin sizden sanki uzaklaşır gibi olduğunu gördünüz. Siz tuhaf alana doğru yaklaştıkça, değerlerin daha da garipleştiğini fark ettiniz. Bu bilimsel bir açıklamaya muhtaç bir konu. Siz ilgili alandan uzaklaştıkça değerlerin normale döndüğünü gördünüz.

9

42



Keşif uğruna bu alana yaklaşmaya başladınız. Kütle çekim kuralları tersine çalışmaya başladı gibi, çünkü siz yaklaştıkça yerçekimi kaybolmaya başladı. Kendinizi yere vibranyum halkalarla sabitlemek zorunda kaldınız. **Komutan mürettebatı güvenli bölgeye aldı ve herkese hedeflerini bildirdi.** Topladığınız veri tek bir sonuç gösteriyor: Bir solucan deliği keşfettiniz.

9



43



Solucan delikleri bugüne kadar ortaya atılmış en uçuk teorilerden birisiydi ve şimdi karşınızda duruyor. Korkutucu şekilde etrafınızı bir gölge gibi sarmaya başladı. Dünyaya mesajı ilettiniz ve motorları hemen solucan deliğine girmek üzere hazırladınız. **Her bir roket kartı el kazanmalı. Önce Roket 1 ile kazanmalısınız, ardından 2, 3 ve 4.**

**Artan şekilde
her biriyle el
alın**

44



18



Toplam

Bu muazzam bir şey. Koltuğunuzda kemeriniz bağlı şekilde oturuyorsunuz ancak paralel olarak kendinizi her yerdeymiş gibi hissediyorsunuz. Renkler ve şekiller bükülüyor. Işıklar çevrenizde dönen ve bilinçli şekilde hareket ederek sizi kapana sokmaya çalışan bir canlı gibi davranıyor. Zor da olsa göstergelere dikkat etmeye ve aklınızı kaybetmemeye çalışıyorsunuz.

9



45



Korku içerisinde göstergeleri kontrol ederken, duyularınızın tehlikelere karşı hala daha açık olduğunu fark ettiniz. Aniden ana modüllerden birisi kapandı ve gemi içerisinde alarm çalması, kırmızı ışıkların yanıp sönmeye başlamasıyla hipnoz halinden çıktınız. **Pembe 9'a sahip olan oyuncunun solundaki oyuncu, bütün pembe kartları kazanması gerekiyor. Pembe 9'a sahip olan oyuncu kendisini belirtsin.**

tüm pembe
kartlar



46



Tükenmiş durumdasınız. Artık bir hapisanede gibi hissediyorsunuz ve gerçekte hayali ayırt edemiyorsunuz. Bütün hücrelerinizin çılgık attığını hissediyorsunuz ve bu duruma 10 saniye daha dayanamayacak gibisiniz ancak zaman kavramını da kaybettiniz ve 10 saniyenin ne kadar süreceğine dair bir fikrinizde yok. 10'dan geriye doğru sayarken, aniden solucan deliğinden patlarcasına çıktınız.

10

47



Toplam



19

Neler olduğunu anlayabilecek vaktiniz yok. Bir anda her yeri müthiş bir sıcak bastı. Analiz modülü en yüksek tehlike durumunu gösteriyor. Ani sıcaklık değişikliği modülleri teker teker kapatıyor. Sıcaklığı sabit tutması gereken özel uzay giysilerinizin içerisinde bile, saniyeler içinde ter içerisinde kaldınız. Acil durum protokolünü uygulamanız gerekiyor. Isı kalkanlarını açmalı ve bu ısı kaynağından derhal uzaklaşmalısınız.  **sembollü hedef, son elde kazanılmalı.**

3



son elde

48



Diğer her şey gibi duyularınız da yavaşça normale dönmeye başladı. Acil durum protokolünü başarıyla uygulamanız bütün geminin havaya uçmasını engelledi. Durumu anlamaya çalışırken inanılmaz bir şeyle karşılaştınız. Venüs'ün yörüngesinde yol alıyorsunuz! Solucan deliği sizi 9. Gezegenden Venüs'e, Güneş sisteminin 2. Gezegene aktardı. Bu aynı zamanda yaşanan aşırı ısınmayı da açıklıyor çünkü Venüs, Güneş'e oldukça yakın olan bir gezegen. Bir anda evinize ne kadar yakın olduğunuzun farkına vardınız! 10 modülü de kontrol ettiniz ve rotayı Dünya'ya çevirdiniz!

10



49



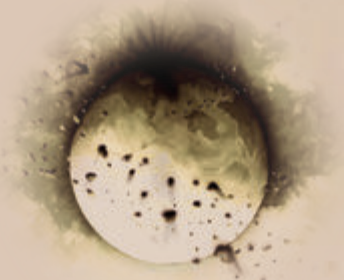
20



Toplam

Eve dönüş umduğunuzdan çok daha karmaşık gidiyor. Bazı modüller kalıcı şekilde bozulmuş ve Güneş'in güçlü kütle çekim kuvvetiyle savaşımanız gerekiyor. Kısıtlı kaynaklarınızla artık hata yapmamanız gerekiyor. Venüs'ün çevresinde dönerken merkezkaç kuvvetini çok iyi hesaplamalı ve doğru anda motorları ateşlemelisiniz. Ardından, şu anda sağlam olan yaşam destek modülü gibi kilit modüllerin de sağlıklı şekilde devam etmesini sağlamalısınız. Dünya'ya inerken de son hesaplamaları dikkatli şekilde yapmalısınız. **Herkes kartlarına bakar. Bir mürettebat ilk 4 elin hepsini kazanmalı. Diğerleri ise sadece sonuncu eli kazanmalı. Diğer üyeler ise 4 ve sonuncu elin arasındaki elleri kazanmalı.** Komutan herkese bu iki hedef için gönüllü oyuncu olup olmadığını sorar ve birlikte karar verirsiniz. Bu sırada kartlarınız hakkında bilgi veremezsiniz.

50



**Sadece ilk
4 el**



**Sadece son
el**



Toplam



21



SON BÖLÜM

Güvenli bir şekilde Dünya'ya inebildiniz. Sürpriz geri dönüşünüz bütün dünya gündemini sarstı. Sizin solucan deliğinden atlarken ki yaşadıklarınız bütün dünyada herkesin dilinde. Aileniz ve arkadaşlarınızla bir araya gelmeniz, yaşadığınız bütün sorunları size unutturdu ve uzayda geçirdiğiniz bunca sürenin ardından, artık eve dönmenin getirdiği müthiş keyfi tadıyorsunuz.

Keşfiniz ve yolculuk boyunca topladığınız veriler birçok yeni bilimsel teorinin ortaya çıkmasına olanak sağladı. Solucan deliğinin göreceli olarak, Dünya'ya bu kadar yakın olması herkeste alternatif yaşanabilir Dünya fikrini oluşturdu. Toplanan verilerin derinlemesine analizi, bu gezegenin toprağının kolonileştirmeye çok müsait olduğunu ortaya çıkardı. Sizin keşfiniz daha önce hayal bile edilemeyecek fırsatlara kapı araladı.

Sonuç olarak, artık uzayın araştırılması güneş sistemimizin en ucundan başlayabilecek. Ve artık bilimkurgu olarak kabul edilen yıldızlararası yolculuk fikrinin mümkün olduğu görüldü. Mürettebat olarak uzay yolculuğunda bir yeni bir devrin açılmasına siz öncülük ettiniz!