



JACOB FRYXELIUS

# TERRAFORMING MARS





## Dünyalaştırma Duyurusu:

*”2174’teki kuruluşundan beri Dünya Hükümeti küresel birlik ve barış için durmaksızın çabalamıştır. Misyonumuz, insanlığın kendine daha iyi bir gelecek kurabilmesi için ortak bir zemin olacaktır.*

*Dünya gezegeni, nüfus fazlalığı ve kaynak kıtlığı sorunları yaşamaktadır. Önümüzde bir tercih bulunmaktadır: Gerilemek veya insanlığa yeni yuvalar bulmak amacıyla uzaya doğru genişlemek. Bu nedenle, Mars’ı yaşanabilir bir gezegene dönüştürmemiz gerekiyor.*

*Mars’ın dünyalaştırılması tüm insanlığın birleşik çabasını zorunlu kılacak kadar büyük bir girişimdir. Dünya Hükümeti bu doğrultuda bir Dünyalaştırma Komitesi oluşturacak ve evrensel bir vergi uygulamasına başlayacaktır. Dünyalaştırma sürecine katkıda bulunacak her şirket, her girişim, Komite tarafından cömert bir şekilde ödüllendirilecektir. Bu uygulamalar sayesinde, zaman içinde, torunlarımızın yaşayabileceği bir gezegene sahip olacağımıza inancımız tamdır. Bizi dinlediğiniz için teşekkürler!”*

Levi Uken, Dünya Hükümeti sözcüsü, 16 Ocak 2315.

## ARKAPLAN

İnsanlık güneş sistemine yayılmaya başladı. Mars üzerinde birkaç küçük koloni inşa edildi. Bu yapılar yerleşimcileri son derece soğuk, kuru, neredeyse hiç atmosferi olmayan bir gezegenden koruyor.

Dünyadan göç çekebilmek için Mars’ın dünyalaştırılması gerekiyor; yani insanların pahalı koruyucu donanım kullanmadan yaşayabileceği, en küçük kazaların ölümcül olmaktan çıkacağı bir şekilde Mars ekolojisinin değiştirilmesi planlanıyor. Bunu sağlamak için Dünya Hükümeti bu dev projeye katkı sunacak her tür örgütü destekleme kararı aldı.

Komite’nin sağladığı cömert fonlar, iş hacmini genişletmek ve dünyalaştırma çalışmasının arkasındaki en etkili güç olmak için rekabet eden devasa şirketleri cezbediyor. Bu yeni dönemde, Kızıl Gezegen’in ehlileştirilmesinde yatan muazzam fırsatlar var.

## İÇERİK

|                      |    |
|----------------------|----|
| Arkaplan             | 2  |
| Oyuna Bakış          | 3  |
| Küresel Parametreler | 3  |
| Oyun Sahası          | 4  |
| Karolar ve Markalar  | 5  |
| Oyuncu Sahaları      | 6  |
| Kartlar              | 6  |
| Kurulum              | 7  |
| Nesiller             | 8  |
| Hamleler             | 9  |
| Oyunun Sonu          | 12 |
| Oyun Varyantları     | 13 |
| Kullanılan Simgeler  | 14 |
| Künye                | 16 |



# OYUNA BAKIŞ

Terraforming Mars oyununda bir şirket yönetiyorsunuz ve farklı projeleri temsil eden kartlar satın alıp oynuyorsunuz. Bu projelerin çoğu doğrudan veya dolaylı olarak dünyalaştırma sürecine katkıda bulunan çalışmalar olsa da bazılarında farklı iş girişimleri tanımlanıyor. Kazanmak için iyi bir **dünyalaştırma derecesi (DD)** elde etmeniz ve bol bol **zafer puanı (ZP)** toplammanız gerekiyor. DD, bir **küresel parametreyi (sıcaklık, oksijen, okyanus)** artırdığınız zaman bir seviye artar. Size ait DD aynı zamanda, taban para gelirinizi ve temel skorunuzu belirler. Dünyalaştırma çalışması ilerledikçe daha fazla proje uygulanabilir hale gelir. İnsanlığın güneş sistemine hakimiyetine yardımcı olan her girişim, size ek ZP kazandırır. Mars'ta veya bir uydusunda şehir kurmak, altyapı inşa etmek, çevreyi korumak bu tür girişimlerdenir.

Geçen zaman, nesiller olarak ölçülür. Her nesil bir Oyuncu Sırası Aşaması ile başlar, bunu oyuncuların yeni kartlara eriştikleri Araştırma Aşaması izler. Oyunun çoğu, sonraki Hamle Aşamasında geçer, burada oyuncular sıra kendilerine geldiğinde 1 veya 2 hamle yaparlar ve bu aşama tüm oyuncular hamlelerini tüketip pas dedikleri zaman biter. Daha

sonra, Üretim Aşamasında oyuncular kendi sahalarındaki kaynak üretim parametrelerine göre kaynaklarını üretir ve ulaştıkları DD üzerinden gelir (MegaKredi) toplarlar.

Ortadaki ana oyun sahası Mars'ın sıcaklık seviyesini, oksijen oranını ve nesilleri takip etmek için göstergeler içerir. Oyun ilerledikçe yüzey haritasına okyanus karoları, yeşillik karoları, şehir karoları yerleştirebilirsiniz. Saha üzerinde ayrıca, bütün oyunculara açık olan standart projeler ve oyuncuların almak için rekabet edecekleri milatlar ve ödüller belirtilir.

Oyun, nefes alacak kadar oksijene (%14 seviyesi), Dünya-benzeri hava şartlarına izin verecek kadar okyanusa (9 karo) ve donma seviyesinin hayli üzerinde sıcaklığa (+8 °C) erişildiğinde sona erer. İşte bu aşamada Mars yüzeyinde yaşamak, belki rahat değil ama mümkün olacak!

**Kazanan, oyun sonunda en çok ZP sahibi olan oyuncudur. Size ait DD, oyun sahasındaki karolarınız, kazandığınız ödüller, ulaştığınız milatlar ve kartlarınızın üzerindeki ZP toplamı, eriştiğiniz toplam ZP'nı gösterir.**

## KÜRESEL PARAMETRELER

Sıcaklık, oksijen ve okyanus, oyun terimlerinde **küresel parametrelerdir**. Birini artırdığınız zaman, size ait **dünyalaştırma derecesi** de o kadar artar ve hem skorunuz, hem de geliriniz yükselir.

Bir küresel parametre hedefine ulaştığında artık daha fazla artırılmaz, böylece size ait DD de artmaz. İlgili parametreyi artırma etkisi olan kartları, bu etkilerini görmezden gelerek oynamaya devam edebilirsiniz.

Küresel parametrelerin üçü de hedeflerine ulaştığında, mevcut nesil sonunda (son Üretim aşamasının ardından) oyun biter.



ISAAC FRYXELIUS



### Dünyalaştırılmış bir Mars

Oyun sahasındaki her alan veya karo Mars yüzeyinin yaklaşık %1'ini temsil eder. 9 okyanus karosu yüzeyin %9'unun sularla kaplanması demektir, bu miktarın hidrolojik döngüleri, havadaki nemi ve meteorolojik değişimleri istikrarlı kılacağı düşünülmektedir. Su, sıcaklıktaki sıçramaları dengelediği için de önemlidir. Çok düşük sıcaklıklarda okyanuslar yılın büyük bölümünde buzul halindedirler.

Her ne kadar Mars'ta sıcaklık yazın zirve günlerinde 20 dereceye erişebilse de, bu yeterli değildir. Okyanusların sıvı halde kalması için ortalama sıcaklığın en azından ekvator boyunca, sıfırın üstünde kalması gerekir.

Gezegenin dünyalaştırılması için en önemli parametre oksijen seviyesidir. Teneffüs edilebilir bir atmosfer olmadan Mars yaşanabilir bir yer değildir. Dünyamızın oksijen içeriği, atmosferin %21'ine (0.21 atm) denk gelir. Yükseklik arttıkça atmosfer incelendiği için bu oran azalır. 3000 metrede oksijen seviyesi 0.14 atm'ye düşer ve çoğu And Dağları ve Çin'de olmak üzere Dünya'da birkaç şehir bu yüksekliktedir. Bu tür şehirler arasında yaklaşık birer milyon nüfusu olan en bilinen iki tanesi Bolivya'dadır, El Alto (4150 m) ve La Paz (3640 m).

Dünya atmosferinin %78'i nitrojendir, hava basıncını sağlayan temel unsur. Hava basıncı da oksijen kadar gerekli olmasa da, önemlidir. Dünyalaştırmanın bir başka boyutu, Mars'ın çok zayıf manyetik alanı ile ilgili zorluktur. Bu tür özellikleri ayrı bir küresel parametre yapmadık, ama bazı kartlarda oyuncuya yüksek DD getiren kartlar olarak temsil ettik.



# OYUN SAHASI



① **Dünyalaştırma derecesi (DD) göstergesi:** Bütün oyuncular 20'de başlar. Bu sizin taban gelirinizi (bkz. sayfa 6 ve 8) ve ZP'nızı gösterir ve küresel parametreleri her artırdığınızda artır.

② **Nesil göstergesi:** Nesil markası 1'de başlar, geçen zamanı (raundları) ölçer, DD göstergesinde yukarı doğru çıkar.

③ **Solo oyunlar** 14 DD ile başlar ve 14. neslin sonunda biter.

④ **Oksijen:** Bu **küresel parametre** %0'da başlar. Buradaki oranın Dünya'daki %21 oranı ile kıyaslanmasını amaçladık.

⑤ **Okyanus karoları:** Bu **küresel parametre**, bu bölgeye oyun başında üst üste yerleştirilen 9 okyanus kerosu ile başlar.

⑥ **Sıcaklık:** Bu **küresel parametre** (ekvatordaki ortalama sıcaklık) -30°C ile başlar.

⑦ **Bonus adımlar:** Eğer parametreyi bu noktaya yükseltirseniz, belirtilen bonusu da alırsınız.

⑧ **Standart Projeler:** Sahip oldukları kartlardan bağımsız olarak, bütün oyuncular tarafından kullanılabilirler. Bakınız. sayfa 10.

⑨ **Milatlar / Ödüller:** Ekstra ZP kaynağı olarak bunları ihmal etmeyin. Bakınız sayfa 10 ve 11.

⑩ **Yerleştirme bonusları:** Haritada üzerinde yerleştirme bonus simgesi olan bir alana karo koyduğunuzda gösterilen kaynakları veya kartları alırsınız. Bakınız sayfa 5.

⑪ **Okyanuslar için ayrılmış alanlar:** Mavi renkli alanlar okyanus karoları için ayrılmıştır. Kartlar aksini söylemedikçe buraya sadece okyanus karoları yerleştirilebilir.

⑫ **Özel ayrılmış alanlar:** Belli şehirler için ayrılmış 3 tane alan vardır. Buraya sadece ismi geçen şehirleri kuran kartlar oynanarak şehir kerosu yerleştirilebilir, başka türlü karo yerleştirilemez.

## Bonus Adımlar

Atmosfer yoğunlaştıkça sera etkileri sıcaklığı artırır, %8 oksijen seviyesindeki bonus ile bunu temsil etmek istedik.

Sıcaklık arttıkça, donmuş karbondioksit çözünür, ısı üretimi bonuslarıyla bu ek sera etkisini temsil etmeyi amaçladık. Daha sonra, 0 °C'de topraktaki donmuş su erimeye başlar ve yüzey sularına katılır, okyanus kerosu bonusu da bunu temsil eder.

## Harita

Oyun sahası Mars'ın Tharsis bölgesinin, Valles Marineris'i ve 4 büyük yanardağdan 3'ünü içeren doğru bir haritasını gösterir. Sadece Olympus Mons etrafındaki bölgeye yer verilmemiştir. Okyanus karoları için ayrılmış alanlar alçakta kalan bölgelerdir ve dolayısıyla su doğal olarak buralara akacaktır. Ekvator hattındaki bitki bonusları daha yüksek ortalama sıcaklığı temsil eder, böylece yaşam buralarda daha kolay yayılacaktır. Dağlık alanlar çelik ve titanyum bonuslarını sahiptir. Kart çektiren bonus alanlar diğer ilginç Mars bölgelerine işaret eder, örneğin ilk insan yapımı Mars aracı Viking'in indiği alan.



# KAROLAR

Oyun sahasında, altıgen şeklindeki karoların yerleştirilebileceği bir harita bulunur. Bir karo yerleştirirken, öncelikle bir yerleştirme sınırı var mı diye kontrol edin. Bazı alanlar okyanus karoları ve belli şehir karoları için ayrılmıştır, oraya başka karo yerleştiremezsiniz. Aynı zamanda, yerleştireceğiniz her karo için, ilgili kartın belirlediği sınırlamalar olabilir.

Haritaya bir karo yerleştirdiğinizde, o alanda (varsa) belirtilen **yerleştirme bonusu** alırsınız. Eğer daha önce yerleştirilmiş bir okyanus karosunun yanına bir karo yerleştiriyorsanız, para bonusu da alırsınız (açıklama aşağıda).



**Okyanus kerosu:** Bu karolar sadece okyanuslar için ayrılmış mavi bölgelere yerleştirilebilir. 1 okyanus kerosu yerleştirmek size ait DD'ni 1 artırır. Okyanus karoları oyunculara ait değildir. Sahada bulunan bir okyanus karosunun yanına yerleştirilen herhangi bir karo (bir başka okyanus kerosu dahil), yerleştiren oyuncuya 2 M€ yerleştirme bonusu verir.

*Örnek: Eğer bitişik iki okyanus karosuna birden bitişik bir şehir kerosu yerleştirirseniz, 4 M€ yerleştirme bonusu alırsınız.*



**Yeşillik kerosu:** Mümkünse, yeşillik karoları size ait bir başka karoya bitişik yerleştirilmelidir. Size ait karolara bitişik bir alan yoksa, veya henüz sahada karonuz yoksa, yeşillik karosunu uygun herhangi bir alana yerleştirebilirsiniz. Karonun üstüne bir oyuncu

markası (size ait renkli küp) yerleştirerek ona sahip olduğunuzu belirtin. **Yeşillik kerosu yerleştirdiğinizde, eğer mümkünse (en yüksek seviyesinde değilse), oksijen seviyesini ve böylece size ait DD'ni de artırırsınız. Oksijen seviyesini artıramıyorsanız, DD de artmaz.** Yeşillik karoları oyun sonunda 1 ZP değerindedir. Buna ek olarak, bir yeşillik kerosu, bitişik olduğu her şehir karosunun sahibine 1 ZP kazandırır.



**Şehir kerosu:** Bu karo, sahada bulunan bir başka şehir karosuna bitişik yerleştirilemez. Buna bir istisna Noctis Şehri için ayrılmış alandır, bu şehri yerleştiren kart oynandıktan sonra bu alana, başka şehirlere bitişik de olsa şehir kerosu yerleştirilebilir.

Yerleştirdiğiniz şehir karosunun üstüne oyuncu markanızı koyun. Oyun sonunda şehir karonuza bitişik her yeşillik kerosu (sahibi kim olursa olsun) size 1 ZP kazandırır. (Not: **Başkent** isimli kart, kendine has Başkent karosunu yerleştirmenizi sağlar. Bu karo normal bir şehir kerosu işlevi görür, buna ek olarak bitişik okyanus karoları da ek ZP kazandırır.)



**Özel karolar:** Bazı kartlar, haritaya özel karolar yerleştirmenizi sağlar. Hangi karo olduğunu, yerleştirme sınırlamalarını, etkisini karttan takip edebilirsiniz. Bu karoları yerleştirdikten sonra da, üstüne oyuncu markanızı koyun.

## MARKALAR

Kaynak ve oyuncu markaları sınırsızdır. Eğer oyunla gelen küplerin hepsi kullanımdaysa, yerine uygun başka markalar kullanabilirsiniz.

**Kaynak küpleri:** Kaynaklar oyuncu sahası veya bazı kartların üzerinde toplanır. Çok farklı kaynak türleri bulunur (bakınız sayfa 14), ama hepsi şu küplerle işaretlenir:

BAKIR = 1 kaynak değerinde  
GÜMÜŞ = 5  
ALTIN = 10



**Oyuncu markaları:** Her oyuncu kendisine ait DD'ni, haritadaki karo sahipliğini, üretimi (bkz. sayfa 6) ve mavi kart hamlelerini o tur kullandığını (bkz. sayfa 11) takip etmek için kendi rengindeki küpleri kullanır.



**Sıcaklık, oksijen ve nesil markaları:** Bunları ilgili göstergelerinin başına yerleştirin (bkz. sayfa 4).



**Birinci oyuncu markası:** Her neslin sonunda saat yönünde bir sonraki oyuncuya geçer.



DANIEL FRYXELLUS



# OYUNCU SAHALARI

Oyuncu sahası sahip olduğunuz kaynakların miktarını ve her nesil sonunda onlardan ne kadar ürettiğinizi takip etmek için kullanılır. Kaynak küpleri ilgili kutularına yerleştirilir ve oyuncu markaları üretim göstergelerinde kullanılır. Oyunda kullanılan kaynak simgeleri kaynak küplerini (miktarını) işaretler. **Kaynak simgesi kahverengi kutu içinde kullanılmışsa, o kaynağın üretimini işaretler** (bkz. alttaki proje kartı).

**① Üretim göstergeleri:** Bir kaynağın üretimini artırdığınızda, yeni üretim seviyesini oyuncu markanızla işaretleyin. **Üretim seviyesi 10 ile sınırlı değildir.** Örnek: Isı üretimini 19'da 22'ye 3 artıran bir kart oynarsanız, bunu '10' üstüne 2 tane, '2' üstüne bir tane oyuncu markası koyarak işaretleyebilirsiniz.

Üretim aşaması sırasında her kaynak için üretim seviyeniz kadar kaynak küpünü kendi sahanıza eklersiniz.

**② MegaKredi (M€):** Bu kaynak, temel olarak kart satın almak ve kart oynamak için kullanılır. **Not: M€ geliriniz, M€ üretiminiz ve size ait DD toplamına eşittir.** M€ üretimi eksiye inebilen tek üretimdir, ama -5'in altına inemez.

**③ Çelik:** Bu kaynak, sadece üzerinde bina etiketi bulunan kartları ödemek için kullanılır ve bu ödeme için küp başına 2 M€ değerindedir. Bir bina etiketli kartı hem M€ hem çelik ödeyerek oynayabilirsiniz ama çelikle fazladan ödeme yaparsanız para üstü alamazsınız.

**④ Titanyum:** Bu kaynak, sadece üzerinde uzay etiketi bulunan kartları ödemek için kullanılır ve bu iş için küp başına 3 M€ değerindedir.



Çeliğe benzer şekilde, uzay kartlarını hem M€ hem titanyum ödeyerek oynayabilirsiniz ama titanyumla fazladan ödeme yaparsanız para üstü alamazsınız.

**⑤ Bitkiler:** Bu alanda belirtilen hamleyi (bakınız sayfa 5 ve 11) yaparak, 8 bitki kaynak küpü 1 yeşillik karosuna çevrilebilir.

**⑥ Enerji:** Bazı kartlar bu kaynağın harcanmasını gerektirir. **Ayrıca, Üretim Aşamasının başında kullanılmadan kalmış enerji, ısıya dönüşür.** Kalan küpleri yeni üretim yapmadan önce ısı tarafına aktarın.

**⑦ Isı:** Bu alanda belirtilen hamleyi (bakınız sayfa 11) yaparak, 8 ısı kaynak küpü harcanarak sıcaklık küresel parametresi 1 seviye artırılabilir.

## KARTLAR

Her oyuncu oyuna bir **şirket kartı** ile başlar. Oyun sırasında oyuncular, etkilerinden faydalanmak için pek çok **proje kartı** satın alır ve oynar. Oyunda üç çeşit proje kartı vardır: Aktif kartlar (mavi çerçeveli, örneğe bakınız), otomatik kartlar (yeşil çerçeveli) ve olay kartları (kırmızı). Nasıl oynandıklarını daha ayrıntılı incelemek için 10. sayfaya gidiniz.

**① Etiket:** Kartı kategorileştirir, bu kategoriler başka kartları etkileyebilir veya onlardan etkilenebilir (mesela, bina etiketli kart oynarken çelikle ödeme yapabilirsiniz).

**② Başlangıç koşulları:** Bu kısım, oyuna ne kadar para (M€), kaynak küpü ve/veya üretim ile başladığınızı bildirir. Bazı şirketlerin burada sabit bir ilk hamleleri de olabilir (bakınız örnek kart).

**③ Etki / hamle:** Mavi bir şeritle çevrilmiş bu kutular oyun sırasında kullanılabilen bir şirket hamlesini veya sürekli çalışan bir etkiyi gösterir. Hamleler nesilde bir kere yapılabilirken (yapınca oyuncu markası ile kullanımı işaretleyin), etkiler her zaman aktiftir.

**④ Arkaplan metni:** Oyun açısından bir etkisi olmayan, kartla ilgili bilgi veren cümleler.

**⑤ Fiyat:** Elinizden bu kartı oynamak için M€ olarak ödemeniz gereken para. (Elinize kart alabilmek için önce Araştırma aşamasında onları satın almalısınız, bakınız sayfa 8.)

**⑥ Koşul:** Kartı oynayabilmek için bu kısımda **üzerinde belirtilen koşul gerçekleşmelidir.** Bazı kartlar küresel parametrelerin belli bir seviyeye gelmiş olmasını ister, bazıları küresel parametreler belli bir seviyenin altındaysa oynanabilir (bu kartta olduğu gibi, "Oksijen en fazla %8'de olmalı"). Bazı kartların oynanabilmesi için, belirtilen etiketlere sahip kartların önceden oynanmış olması veya belirtilen kaynak üretimine sahip olunması gerekebilir. (Not: Kartı oynayabilmek için ayrıca, kartın sağladığı etkileri gerçekleştirebilmek şarttır, bkznz. sayfa 9.) Kart bir kez oynandıktan sonra, kartın sonraki kullanımları açısından koşul görmezden gelinir.

**⑦ Hemen gerçekleşen etkiler:** Kartların çoğu, oynandığı anda, sizin veya rakiplerinizin kaynaklarını veya üretimini etkileyecektir. Bazı kartlar da, sahaya karo yerleştirmenizi veya başka faydalar sağlayabilir.

**⑧ ZP:** Kartı oynadığınızda, bazı kartların bu kısımda belirtilen ZP'ni oyun sonunda toplamınıza eklersiniz.

Eğer bir kartı anlamazsanız, kart üzerinde parantez içerisinde yer alan ifadeleri okuyabilirsiniz.





# KURULUM

Burada 2-5 oyuncu arası standart oyunun kurulumu anlatılıyor. Diğer oyun varyantları için kuralları sayfa 13'ten inceleyebilirsiniz.

1) **Oyun sahası:** Oyun sahasını masanın ortasına koyun. Ayrılmış alanına 9 okyanus karosunu yerleştirin. Sıcaklık ve oksijen markalarını başlangıç yerlerine koyun. Nesil markasını da DD göstergesinin '1' seviyesine koyun.

2) **Kaynak küplerini ve diğer tüm karoları** herkesin erişebileceği bir yere koyun.

3) **Proje destesi:** Şirketler Çağı'na ait proje kartlarını ve şirket kartlarını (sol alt kenarda kırmızı daire içinde beyaz üçgen ikonlu olanlar ) desteden çıkarın (bu kartların kullanıldığı varyant sayfa 13'te açıklanıyor). Proje kartlarını karıştırın ve sahanın yanına koyun. Hemen yanında bu destenin ıskarta destesi için yer ayırın.

4) **Oyuncular:** En yakında bir Terraforming Mars oyunu kazanmış olan oyuncu birinci oyuncu markasını alır. (Birinci oyuncuyu rastgele de seçebilirsiniz.) Oyuncular renklerini seçerler, bu renkteki oyuncu markalarını alırlar ve bir oyuncu sahasını önlerine koyarlar. Standart bir oyunda her kaynaktan 1 üretimle oyuna başlıyorsunuz, bunu kaynakların üretim göstergesinde 1 seviyesi üzerine oyuncu markası koyarak belirtin. Her oyuncu bir oyuncu markasını, oyun sahasında DD göstergesinin '20' seviyesine yerleştirir.

5) **Kart dağıtım:** Oyunu ilk kez oynayacak oyunculara bir Başlangıç Şirketi kartı ve 10 tane proje kartı verilir. Diğer oyunculara ise 2 tane normal Şirket kartı ve 10 tane proje kartı dağıtılır.

6) **Kart seçin:** Başlangıç Şirketi kartı ile oynayan oyuncu(lar) verilen 10 proje kartının hepsini M€ ödmeden ellerine alabilirler. Diğer oyuncular ise, hangi Şirket kartını kullanacaklarına ve dağıtılan 10 proje kartının hangilerini ellerine almak istediklerine karar verirler. (Elinize almaya karar verdiğiniz her kart için 3 M€ ödeyeceğinizi düşünerek karar verin.) Bu işlem aynı anda yapılır.

7) **Başlangıç koşulları:** Oyuncu sırasına göre her oyuncu, seçtiği şirket kartını önüne açarak herkese gösterir. Şirketin sağladığı başlangıç kaynaklarını ve üretimi alır ve seçtikleri proje kartlarının her biri için

3 M€ öder. Satın alınmayan kartlar proje kartı ıskarta destesine, **kapalı biçimde**, gönderilir. Seçilmeyen şirket kartları kutuya geri konur. Kalan başlangıç paranızla elinizdeki kartlar arasındaki dengeye dikkat edin, ilk nesillerde sınırlı bir ekonominiz olacak, erken oynayabileceğiniz kartları satın almak isteyebilirsiniz.

8) **Oyuna başlayın:** Kurulum sırasında yapmış olacağınız için ilk nesilde Oyuncu Sırası ve Araştırma aşamalarını atlayın. Oyun, Hamle aşaması ile, birinci oyuncunun hamleleriyle başlar. (Bazı şirket kartları, başlangıç koşulu olarak zorunlu ilk hamle belirler, bunu atlamadığınızdan emin olun.)

*Örnek: Aziz, Feryal ve Betül Terraforming Mars oynamaya karar verirler, standart oyunu seçerler. Herkes bir renk tercihi yapar, oyun sahasını alır ve 6 üretim göstergesinin '1' seviyesine oyuncu markalarını yerleştirir. Birinci oyuncu Aziz olur ve herkese 10 proje kartı ve 2 şirket kartı dağıtır. Oyuncular kartlarını inceledikten sonra oynayacakları şirketi seçip oyuncu sırasına göre şirket kartlarını açarlar.*

*Aziz'in seçtiği şirket PhoboLog, ona 10 titanyum ve 23 M€ sağlar. Sonra Aziz proje kartlarından 5 tanesini eline alacağını söyler ve 15 M€ öder. Titanyumla ödeyebileceği birkaç tane uzay kartı yakalamıştır. Seçmediği şirket kartını kutuya geri koyar ve satın almadığı 5 proje kartını, kapalı biçimde, proje kartı ıskarta destesine bırakır. İkinci oyuncu Feryal, ThorGate şirketini oynayacağını beyan eder: 48 M€ ve 1 fazla enerji üretimi ile başlayacaktır, üretimi kendi sahasında hemen işaretler. 10 proje kartının tamamını satın almaya karar verir ve bunlar için 30 M€ öder. Betül Tharsis Cumhuriyeti'ni oynamaya karar verir (önceki sayfadaki örnek kart). Oyuncu sahasına 40 M€ ekler ve elinde tutmak istediği 4 kart için 12 M€ öder, geriye 28 M€ parası kalır. Oynadığı şirket nedeniyle oyundaki ilk hamlesi, bir şehir karosu yerleştirmek olur. Bunu yerleştirdiği alana göre bir yerleştirme bonusu alması mümkün, ayrıca şirket kartındaki kurala göre herhangi bir oyuncu (kendisi dahil) şehir karosu yerleştirdiğinde Betül M€ üretimini 1 seviye artırabilir ve kendisi bir şehir karosu yerleştirdiği için 3 M€ geri ödeme alır. Tüm bu adımlardan sonra, ilk neslin başlangıcı, Hamle Aşaması ile oluyor ve sıra Aziz'de...*



# NESİLLER

Projelerin tamamlanması gerçekte uzun yıllar alacağı için, oyun turları nesiller olarak oynanır. Her nesilde oyuncular 4 aşamadan geçerler.

## 1) Oyuncu Sırası Aşaması

Birinci oyuncu markası saat yönünde yandaki oyuncuya geçer ve nesil markası 1 seviye yukarı çıkarılır. Bu aşama ilk nesilde atlanır (bakınız Kurulum).

## 2) Araştırma Aşaması

Her oyuncu 4 proje kartı çeker ve eline satın almak istediklerine karar verir. Her kart için 3 M€ ödenir ve 0-4 arasında kart satın alınabilir. Alınmayan kartlar kapalı olarak ıskarta destesine bırakılır. **Oyunda el sınırı yoktur.** Destede kart bittiğinde ıskarta destesi karıştırılır ve yeni deste oluşturulur. Oyuncu Sırası aşaması gibi bu aşama da ilk nesilde atlanır (bakınız Kurulum).

*Örnek: İkinci nesilde, oyuncular ilk normal Araştırma aşamalarını oynuyor. Ellerindeki kartları kenara bırakıyorlar ve yeni gelen 4 proje kartına bakıyorlar. Feryal bunların 3 tanesini satın almaya karar veriyor, 9 M€ ödüyor ve kalan kartı ıskartaya çıkarıyor. Eline yeni 3 proje kartı eklemiş oldu.*

## 3) Hamle Aşaması (bakınız sayfa 9)

Oyuncular sıra kendilerine geldiğinde 1 veya 2 hamle yaparlar, veya pas derler. Hamle sırası, bütün oyuncular pas diyene kadar saat yönünde devam eder. Hamleleri istediğiniz şekilde birleştirebilirsiniz. Yapabileceğiniz hamleler şunlardır:

- A) Elinizden bir kart oynayabilirsiniz (bakınız sayfa 9).
- B) Saha üstünde listelenen standart projelerden birini kullanabilirsiniz (bakınız sayfa 10).
- C) Bir miladı sahiplenebilirsiniz (bakınız sayfa 10).
- D) Bir ödül fonlayabilirsiniz (bakınız sayfa 11).
- E) Bir mavi kart üstündeki hamleyi yapabilirsiniz (bakınız sayfa 11).
- F) 8 bitkiyi bir yeşillik karosuna çevirebilirsiniz (bu size oksijen parametresinde 1 seviye ilerleme ve dolayısıyla 1 seviye DD ilerlemesi verir, bakınız sayfa 11).
- G) 8 ısıyı sıcaklık parametresinde 1 seviye ilerlemeye çevirebilirsiniz (ve dolayısıyla 1 seviye DD ilerlemesi alırsınız, bakınız sayfa 11).

**Sıra size geldiğinde 1 veya 2 hamle yapmayı tercih edebilirsiniz. Hiç hamle yapmazsanız pas demiş olursunuz ve Hamle Aşamasından çekilirsiniz (o nesilde artık hamle yapamazsınız). Hamle yaptığınız müddetçe sıra size tekrar gelecektir. Herkes pas dediğinde Hamle Aşaması sona erer.**

*Örnek: Feryal ikinci neslin Hamle aşamasına 'Patent Satışı' adlı standart projeyi (bakınız sayfa 10) kullanarak başladı: elinden bir proje kartını ıskartaya çıkararak 1 M€ kazanıyor – bu kartın pek bir işe yaramayacağını düşündü. Ayrıca, aklındaki diğer hamleleri yapmadan önce diğerlerinin neler planladığını görmek istedi.*

*Daha sonra Betül, 'Şehir' adlı standart projeyi oynamak için 25 M€ ödedi, bir şehir karosu yerleştirdi ve M€ üretimini 1 seviye artırdı. Tharsis Cumhuriyeti'ni oynadığı için bu ona 1 M€ üretimi daha kazandı ve 3 M€ geri aldı. 1 hamle şimdilik yeter diye düşündü ve sıranın Aziz'e geçtiğini söyledi.*

*Aziz elindeki 30 M€ maliyetli Asteroit Madenciliği kartını oynadı, 8 titanyum harcayarak ödedi (bu bir uzay projesi). Oynadığı PhoboLog şirketinin özelliği sayesinde onun uzay projelerine harcadığı her titanyum 4 M€ değerinde, yani 32 M€ ödemiş oldu.*

*Bunun yerine 7 titanyum artı 2 M€ ödeyebilirdi ama elinde nakit tutmak istiyor. Asteroit Madenciliği Aziz'e 2 titanyum üretimi sağladı, bunu sahasında oyuncu markasıyla işaretledi ve kartı önüne açtı. İkinci hamlesinde Aziz titanyum harcayarak başka bir uzay kartı oynadı ve sırayı Feryal'e bıraktı. Feryal şimdi, Jeotermal Güç kartını oynamaya karar verdi. Kartın güç etiketi var ve maliyeti 11 M€. Ama Feryal ThorGate'i oynadığı için güç kartlarına indirim var, bu yüzden 8 M€ ödedi. Bu şekilde Hamle Aşaması herkesin hamleleri tükenene kadar sırayla devam ediyor.*

## 4) Üretim Aşaması

Tüm oyuncular bu aşamayı aynı anda gerçekleştirirler. İlk olarak, o nesilde kullanılmadan kalan tüm enerji küpleri ısıya dönüştürülür (küpleri enerji kutusundan yanındaki ısı kutusuna aktarın). İkinci olarak, oyuncular yeni kaynaklar kazanırlar:

M€ kaynağı, her oyuncunun DD seviyesi artı M€ üretimi (bu üretim eksi de olabilir!) kadar kazanılır. Üretilen tüm kaynakları ilgili kutularına yerleştirin (bakınız sayfa 6).

Son olarak, kullanılmış mavi hamle kartlarına koyduğunuz oyuncu markalarını kaldırın, bir sonraki nesilde bu hamleler tekrar kullanılabilir (bkz. sayfa 11).

Artık bir sonraki nesle başlamaya hazırsınız.

*Örnek: İkinci neslin Üretim aşamasında Aziz kendisine ait DD ve M€ üretimi toplamı olarak 21 M€ kazandı. Aynı zamanda az önce oynadığı Asteroit Madenciliği kartı sayesinde yükselttiği titanyum üretimi ona 3 titanyum kaynağı verdi. Diğer kaynaklardan da 1'er tane üretti ve küplerini oyuncu sahasına koydu.*



# HAMLELER

Sayfa 8'de gösterildiği gibi sıra kendisine geldiğinde bir oyuncunun tercih edebileceği 7 farklı hamle bulunur. Oyuncular 1 veya 2 hamleyi, seçenekler arasından istedikleri gibi birleştirerek yapabilirler (örneğin, aynı hamle türünü arka arkaya 2 kez yapılabilir). Oyuncular 2 hamle birden yapmayı seçerek rakiplerini şaşırtmak isteyebilirler; örneğin tahmin edilenden daha fazla şey yapmak, bir bonusu veya bir miladı en önce kapmak için. Diğer yandan 1 hamle yapmayı seçmek de faydalı olabilir: Rakiplerin ne yapacaklarını izlemek için veya önemli hamle kararları vermeden önce basit bir şey yaparak düşünme vakti kazanmak için tercih edilebilir.

## A) Elinizden bir kart oynayın

Kart oynarken dikkat edilecek üç adım vardır:

- 1) Koşulları kontrol edin.
- 2) Kartın M€ bedelini ödeyin ve kazandırdıklarını hemen yapın.
- 3) Kartı doğru biçimde önünüze yerleştirin.

### 1) Koşulları kontrol edin.

Bir kartı oynayıp etkilerini uygulayabilmek için **üstünde belirtilen isterlerini** yerine getirmeniz ve **etkilerini** gerçekleştirmeniz gerekir, bunun istisnaları aşağıdaki gibidir:

- Hedefine zaten ulaşmış (örneğin, tüm okyanus karoları yerleştirilmişse, sıcaklık +8°C olmuşsa) küresel parametreleri artıran bir kartı;

- Toplayamayacağınız kaynakları (örneğin, önünüdeki mikroplarla ilgili bir projeniz yoksa ve kartlara mikrop ekleyen bir kart oynuyorsanız) ekleyen bir kartı;

- Yapamıyorsanız veya yapmak istemiyorsanız herhangi bir oyuncudan kaynak silen (kırmızı çerçeveli, bakınız aşağıdaki **C** örneği) bir kartı oynamakta serbestsiniz. Bu sıralanan etkileri gerçekleştiremiyorsanız bile, başka faydaları için bu tür bir kartı oynayabilirsiniz.

*Örnek: Aziz sıcaklık hedefine erişmiş olsa bile elindeki Asteroit'i (C kartı) oynayabilir, ama DD kazanamaz. Dahası, kimsenin bitkilerini yakmak istemeyebilir veya bunu sınırlı*

*yapmak isteyebilir (belki sadece Aziz'de bitki vardır veya Feryal ve Betül'ün 3'ten az bitkisi kalmıştır). Bütün bitkileri aynı oyuncudan kaldırmak zorundadır.*

Aşağıda örnek verilen **A**, **B**, **D** ve **E** kartlarının her birinin altında kart maliyetinin yanında kartın koşulları yazılıdır. Kart **A**'yı oynamak için titanyum üretiminizin olması gerekir. Kart **B**'yi oynamak için oksijen seviyesinin %9 veya altında olması gerekir, ayrıca enerji de ürettiyor olmalısınız çünkü oynamak için enerji üretiminizi bir seviye azaltmanız isteniyor. Kart **D** için oksijen seviyesinin %9 veya üzerinde olması yeterlidir. Ayrıca bitki ürettiyor olmanız gerekir, çünkü kartı oynaşma koşulu olarak bitki üretiminizi azaltmanız isteniyor. Kart **E** için de oksijen seviyesi %5 veya üzerinde olmalıdır. (Kartın üst panelinde "en çok" ile belirlenmeyen koşullar, "tam olarak" anlamında değildir, hepsi "en az" diye yorumlanabilir. Örneğin, Kart **E** koşulu "en az %5 oksijen" diye yorumlanır, oksijen %6 iken de bu kart oynanabilir.)

### 2) Kartın M€ bedelini ödeyin ve kazandırdıklarını hemen yapın.

Bir kartı oynayabilmek için öncelikle ödemeniz gereken M€ sol üst köşede belirtilir. Daha önce oynamış olabileceğiniz bazı mavi kartlar size kart oynarken indirim sağlayabilir (örneğin, E kartı uzay kartlarını oynarken 2 M€ indirim verir). Bina ve uzay etiketli kartların bedelini öderken çelik ve titanyum kaynaklarınızı da değerlendirebilirsiniz. Ödedikten sonra kartın hemen kazandırdığı etkiler oyuncunun dilediği sırayla gerçekleştirilir. Kart üzerinde alt panelde bu etkiler hem simgesel, hem metinsel olarak anlatılır. Bu etkilerin yanında, oynamış olduğunuz kartın etiketi sayesinde, önceki kartlarınızla bağlantılı başka etkiler de tetiklenebilir.

Kartın sağladığı **tüm üretim (A, B, D ve E kartlarındaki kahverengi kutulara bakınız)** oyuncu sahasına **hemen yansıtılmalıdır**. Etrafında kırmızı çerçeve olan kaynak veya üretim, rakip oyuncuları (hatta kendinizi) etkileyebileceğiniz anlamına gelir, ama bu etkileri gerçekleştirmek zorunda değilsiniz. Kırmızı çerçevesi olmayan kaynak ve üretim her zaman sizi etkiler ve gerçekleştirilmek zorundadır. Örneğin, **A** kartı bir oyuncudan titanyum üretimi çalar, **B**, **D** ve **E**



A



B



C



D



E





kartlarında ise M€ üretiminizi artırmak için bitki veya enerji üretiminizi azaltmanız gerekir.

Kartlarda kırmızı çerçeveli karolar veya etiketler de bulunabilir, bu işaret de rakibin karolarını veya etiketlerini hedefleyebileceğiniz anlamına gelir. İlgili etki, kartın üzerinde de açıklanır.

**Kaynaklar** ya kazanılır, ya da ödenir (bakınız bu sayfadaki kart **C**). Kırmızı çerçeve, bir rakibin kaynaklarını hedefleyebilirsiniz demektir – yani **C**'yi oynamak saldırgan bir hamledir. Diğer yandan kırmızı çerçeveyi yapmak zorunlu değildir, yani **C** kartı rakipten veya kendinizden bitki ödenmesini gerektirmez. Bitkisi olan tek oyuncu siz olsanız bile, kaynak kaybetmezsiniz. Standart olmayan kaynaklar (oyuncu sahanızda topladığınız 6 tür dışındakiler) ilgili kartların üzerinde biriktirilir. Örneğin Büyükbaş kartı (**D**), hamlesi kullanıldığında (mavi kart hamleleri nesilde bir kere kullanılabilir) kartın üstüne 1 kaynak küpü (hayvan) yerleştirir.

Bir kart tarafından (**B**) yerleştirilen **karolar** için, karolarla ilgili kurallar uygulanır (bakınız sayfa 5).

**Bir kart simgesinde yıldız (\*) varsa, normal kurallara bir istisna yapılıyor anlamına gelir, kartın nasıl çalıştığını görmek için parantez içindeki açıklamayı okumalısınız.**

ZP ikonları (bakınız **A**, **D**, **E** kartları) oyun akışı sırasında etkisizdir, son puanlama sırasında toplanır (bakınız sayfa 12). Örneğin **D** kartı, kartın üst panelinde açıklanan hamlesiyle üstüne birkaç hayvan ekleyecek kadar çalıştırılabilirse oyun sonunda puan getirebilecektir.

### 3) Kartı doğru biçimde önünüze yerleştirin (alttaki resme bakınız).

**Olay kartları** (kırmızı olanlar, **C**) oynandıktan sonra önünüzde bir yerde kapalı olarak toplanır. Etiketleri sadece oynandığı sırada önemlidir (mesela **C** kartı, **E** kartının uzay etiketli kartlara sağladığı indirimden ötürü daha ucuza oynanabilir).

**Otomatik kartlar** (yeşil olanlar, **A**, **B**) önünüze açık şekilde, etiketlerinin olduğu en üst sıra gözükecek şekilde istiflenerek oynanır.

**Aktif kartlar** (mavi olanlar, **D**, **E**) ya sürekli etkileri olan, ya da her nesil bir kez hamle yaptıran kartlardır. Bunları her nesil takip etmeniz gerekeceği için, bunları açık olarak, üst kısımları görünecek şekilde istifleyin.

### OLAY KARTLARI



*Kartların çoğu dünyalaştırmayla ilgili proje fikirlerini temsil etmektedir. Küresel parametreleri etkileyebilir veya başka yollarla size ait DD'ni artırabilirler. Oksijen salınımı yapan fotosentezci organizmaları veya yavaş yavaş sıcaklığı yükselten ısı kaynaklarını temsil edebilirler.*

*Dünyalaştırma süreciyle bağlantısı olan başka kartlar da vardır. Bunlar ya öncesinde biraz dünyalaştırma yapılmış olma koşulu ile oynanabilir, ya da gezegenin erken dönem koşullarına uygun çalıştırılabilir.*

*Her kartın üstünde, 'gerçekte' ne yaptığına dair kısa bir öykü anlatan bir arkaplan metni bulunmaktadır.*

## B) Standart bir proje kullanın

Oyun sahasında belirtilen 6 standart projeye tüm oyuncular her zaman erişebilir. Aynı nesil içinde her biri istenilen sayıda oynanabilir. Her bir standart proje, 1 hamle ile gerçekleştirilir.

**1) Patent satışı:** Elinizden 1 veya daha fazla kart atarak her biri için 1 M€ geri alabilirsiniz. (Oynanması imkansız olmuş kartlardan bu şekilde yararlanmak, ya da pas demeyip vakit kazanmak için değerlendirebileceğiniz bir hamledir.)

**2) Enerji santrali:** 11 M€ ödeyerek enerji üretim seviyenizi 1 artırabilirsiniz.

**3) Asteroit:** 14 M€ ödeyerek sıcaklık parametresini (ve böylece size ait DD'ni) 1 seviye yükseltebilirsiniz.

**4) Sutaşır:** 18 M€ ödeyerek sahaya 1 okyanus karosu yerleştirebilirsiniz. 1 DD kazanır, karoyu yerleştirdiğiniz alandaki bonusu toplayabilirsiniz (bakınız sayfa 5).

**5) Yeşillik:** 23 M€ ödeyerek sahaya 1 yeşillik karosu yerleştirebilirsiniz. Oksijen seviyesini 1 artırır, 1 DD kazanırsınız, ayrıca karoyu yerleştirdiğiniz alandaki bonusu toplayabilirsiniz. Karonun üzerine oyuncu markanızı yerleştirin (bakınız sayfa 5).

**6) Şehir:** 25 M€ ödeyerek sahaya 1 şehir karosu yerleştirebilirsiniz. M€ üretiminiz 1 artar ve karoyu yerleştirdiğiniz alandaki bonusu toplayabilirsiniz. Karonun üzerine oyuncu markanızı yerleştirin (bakınız sayfa 5).

*Örnek: Betül'ün sıra kendisine geldiğinde ilk hamlesi Şehir standart projesini yapmak oluyor, bununla 3. şehir karosunu yerleştirip Tharsis Cumhuriyeti'nin ek bonuslarını toplamaya devam ediyor.*

## C) Bir milat sahiplenin

Bir miladın isterlerini yerine getirmiş durumdaysanız, bir hamle ile 8 M€ ödeyip üstüne oyuncu markanızı koyarak onu sahiplenebilirsiniz. Her milat, sadece bir oyuncu tarafından alınabilir, ve bir oyunda 5 miladın sadece 3 tanesi sahiplenilebilir. Buradaki yarışa dikkat! Bir milat sahiplenmek oyun sonunda size 5 ZP garantiler.

**Milatlar** ve (8 M€ ödemek dışındaki) isterleri



aşağıda açıklanmıştır:

- 1) **Dünyalaştırıcı:** En az 35 DD seviyesinde olmalısınız.
- 2) **Belediye Başkanı:** En az 3 şehir karonuz olmalı.
- 3) **Bahçıvan:** En az 3 yeşillik karonuz olmalı.
- 4) **İnşaatçı:** Bina etiketi olan en az 8 kart oynamış olmalısınız.
- 5) **Planlayıcı:** Miladı sahiplendiğiniz anda elinizde en az 16 kart olmalı.

*Örnek: Betül'ün ikinci hamlesi (3. şehrini inşa ettikten sonra) şartlarını yerine getirdiği Belediye Başkanı miladını sahiplenmek oluyor. 8 M€ ödüyor ve miladın üstüne oyuncu markasını yerleştiriyor. 5 ZP'nı garantiledi! Oyunun geri kalanında iki milat daha alınabilir ve başka kimse Belediye Başkanını alamaz.*

## D) Bir ödül fonlayın

Ödül fonlamak için sağlamanız gereken bir koşul yoktur. Bir hamle kullanarak ödül fonlayan ilk oyuncu 8 M€, ikinci oyuncu 14 M€, sonuncusu 20 M€ öder ve fonladıkları ödüle oyuncu markalarını yerleştirirler. Bir oyun boyunca 5 ödülünden sadece 3 tanesi fonlanabilir. Her ödülü sadece bir oyuncu fonlayabilir.

Oyun sonundaki puanlama sırasında her ödül kontrol edilir, ödülü kim fonlamış olursa olsun, ödülü kazanan oyuncuya 5 ZP verilir. İkinci olana da teselli olarak 2 ZP verilir (istisna: iki kişilik bir oyunda ödülde ikinci olan puan almaz). Beraberliklerde dostluk kazanır, birincilik veya ikincilik birden fazla oyuncu tarafından paylaşıyorsa, ZP bölünmeden beraberlik içindeki herkese verilir. Ancak, bir ödülün birden fazla birincisi varsa, ikincilik ödülü kimseye verilmez.

**Ödüller** ve kazanma koşulları aşağıda açıklanmıştır:

- 1) **Emlakçı:** Sahada en çok karoya sahip olmak.
- 2) **Bankacı:** En çok M€ üretimine sahip olmak.
- 3) **Bilimci:** En çok bilim etiketli kart oynamış olmak.
- 4) **Isıci:** En çok ısı kaynak küpüne sahip olmak.
- 5) **Madenci:** En çok çelik ve titanyum kaynak küpüne (ikisinin toplamı olarak) sahip olmak.

*Örnek: Feryal ısıcığı fonlamak için 8 M€ ödüyor, sera gazı fabrikalarının oyun sonunda kendisine ödül kazandıracağını düşünerek.*

*Oyun sonunda 12 ısı küpü var. Ama oyun sırasında Aziz de ısı üretimine odaklanmış olduğu için oyuncu sahasında onun da 12 ısı küpü var. Betül'de ise 5. Böylece Aziz de Feryal de 5 ZP kazanıyorlar, Betül puan alamıyor.*

## E) Bir mavi karttaki hamleyi yapın

Mavi kartların ve şirketlerin çoğu kırmızı bir okla vurgulanan yeni hamle alanları açar. **Bu tür hamlelerin her biri nesilde bir kez kullanılabilir.** Mavi bir kart üstündeki hamleyi kullandığınızda, önce kırmızı okun sol tarafında gösterilen maliyetini ödersiniz. Okun sağındaki kaynakları, üretimi veya diğer etkileri kazanırsınız. Kartın üstüne oyuncu markanızı koyarak o nesilde kullanılmış olduğunu işaretlersiniz. Bu markaları Üretim Aşamasına ulaştığınızda

kaldırırsınız.

*Örnek: Oyun sonunda doğru, Feryal Büyükbaş (D kartı) projesini oynadı. Sıra kendisine geldiğinde kartın hamlesini yapabilir, yani kart üzerine oyuncu markasını koyup ve karta bir kaynak küpü (bir 'hayvan') yerleştirebilir.*

Mavi kartlar ayrıca her zaman çalışan etkiler sağlayabilirler, Mekik (E kartı) projesinde olduğu gibi: Bunu oynadıktan sonra oynayacağınız her uzay kartı için 2 M€ daha az ödersiniz. Bu etkiler hamle değildir (kırmızı ok yok), onları her zaman, sayısız kere kullanabilirsiniz.

## F) Bitkileri yeşillığe çevirin

Bu hamle ile, biriktirdiğiniz 8 bitki kaynak küpünü harcaııp sahaya 1 yeşillik karosu yerleştirebilirsiniz. Böylece oksijen seviyesini 1 artırıp 1 DD kazanırsınız.

Unutmayın ki (bakınız sayfa 5) yeşillik karoları mümkünse sahada size ait bir başka karonun bitişiğine yerleştirilebilir ve koyduğunuz alanda bonus bulunabilir.

*Örnek: Betül oyuncu sahasında bulunan 8 bitkisini harcaııp oksijen seviyesini ve ona ait DD'ni 1 artırıyor. Kendisine ait iki şehir karosunun arasına yeşillik karosunu yerleştiriyor ve o alanda bulunan 2 bitki bonusunu oyuncu sahasında ilgili kutuya koyuyor.*

*Dikkat edin, bu hamlesi Betül'e 1 DD kazandırmakla kalmadı, oyun sonunda yerleştirdiği yeşillik karosu ona 1 ZP verecek bu karoyu iki şehre bitıştirdiği için 1'er ZP daha alacak. Yani oyun sonu için 3 ZP garantiemiş durumda.*

## G) Isıyı sıcaklığa çevirin

Bu hamle ile, biriktirdiğiniz 8 ısı kaynak küpünü harcaııp sıcaklık parametresini 1 seviye yükseltebilirsiniz (ki bu da size 1 DD kazandırır).



*"Tüm ihtiyacımız daha çok enerji"  
Bjorn Sigmund, ThorGate CEO'su*



# OYUNUN SONU

Hamle Aşaması sırasında üç küresel parametre (okyanus, sıcaklık, oksijen) hedeflerine ulaştığında, oynanan neslin sonunda oyun biter. O neslin Üretim Aşaması yapılır, bundan sonra oyuncuların **bitkilerin yeşillik karosuna çevirmek için son bir şansları daha olur** (oyuncu sırasına göre bunu yaparlar, yerleştirme bonusları gibi etkiler gerçekleşebilir). Ardından son puanlama gerçekleşir. Karışıklığı önlemek için tavsiyemiz: Aranızdan bir oyuncuyu herkesin puanlarını oyuncu sırasına göre hesaplama sorumlusu seçin, bu sırada diğer oyuncular da doğru işlem yapıldığını kontrol etsinler.

## Son puanlama

- 1) **DD:** Oyun sonunda ulaştığınız DD temel skorunuz olur. Puanlamanın geri kalanında ZP'lerinizi bu seviyeye ekleyerek markanızı DD göstergesinde ilerletin.
- 2) **Ödüller:** Ödülü kazanan oyuncu 5 ZP kazanır, ikinciye 2 ZP verilir (2 kişilik oyunda verilmez). Birincilik veya ikincilik paylaşılabilir, berabere kalan tüm oyuncular 5 ZP veya 2 ZP alır (sayfa 11'deki kurallara bakınız).
- 3) **Milatlar:** Her milat, sahibine 5 ZP kazandırır.
- 4) **Oyun sahası:** Her yeşillik karosu sahibine 1 ZP kazandırır. Şehir karoları da, onlara bitişik her yeşillik karosu için (kime ait oldukları önemli değildir) sahiplerine 1'er ZP kazandırır. Yani şanslı yerleşmiş bir şehir karosu, etrafında 6 yeşillik karosu varsa sahibine 6 ZP kazandırabilir.
- 5) **Kartlar:** Önce üzerinde kaynak biriktiren kartların getirdiği ZP'nı hesaplayın. Daha sonra oynadığınız diğer kartların (kapalı duran olay kartları da dahil) toplam ZP getirisini hesaplayın. Jüpiter kartlarınız varsa bunların ZP'nı ayrıca saymak gerekebilir.

En yüksek puana sahip oyuncu kazanır! Beraberliklerde en çok M€ biriktirmiş olan kazanır.

*Örnek: Feryal 38 DD ile bitirdi, kazandığı ZP toplamını bunun üstüne ekleyecek. Isıcı ödülünü kaptı, buradan 5 ZP geliyor. Plancı miladını almış, 5 ZP de buradan. Feryal'in oyun sahasında 1 şehri etrafına ektiği 3 yeşillik karosu var, ayrıca Betül'ün 2 yeşillik karosu da Feryal'in şehrine bitişik kalmış. 3 ZP yeşillik karolarından, 5 ZP de şehrinin etrafındaki yeşillik karolarından alıyor. Kartlarına bakmadan önce 38'in üstüne toplam 16 ZP eklemiş oldu, etti 56 ZP.*

*Feryal'in Büyükbaş kartında 3 kaynak birikmiş, buradan 3 ZP aldı. Açık oynadığı (mavi ve yeşil) kartlardan 6 ek ZP var, bir tane olay kartı (kırmızı) -1 ZP veriyor. Böylece toplam skoru 64 ZP oldu.*



kazanan mısınız?

## Öneriler

Simgeleri anlamazsanız kartın üstünde parantez içi açıklamaları okuyun, veya bu kural kitabında sayfa 14 ve 15'e bakın.

Bazen takip gerektiren pek çok etki olabilir, birbirinize yardım edin. Aynı anda birden çok kart etkisi tetiklendiğinde, etkiler başka oyuncularla ilgili olsa bile, turunu oynayan oyuncu bunların gerçekleşme sırasına karar verir.

Renk körü müsünüz? Yeşil oyuncunun sahaya koymak için gümüş küpleri kullanmasına izin verin.





# OYUN VARYANTLARI



## Şirketler Çağı (daha uzun oyun):

Daha uzun sürecek bu varyantı oynamak için, kurulum sırasında proje kartı destesine sol alt tarafında kırmızı daire içinde beyaz üçgen ile (▲) işaretlenmiş kartları da katın. Oyuncular kaynaklarda üretim olmadan ('0' seviyesinde) başlarlar (bakınız Kurulum, sayfa 7). Bu varyant diğerleriyle birleştirilerek oynanabilir.

Şirketler Çağı ekonomi ve teknolojiye odaklanır. Eklenen projeler doğrudan dünyalaştırmaya katkıda bulunmak yerine şirketleri güçlendirir ve oyuna yeni stratejik tercihler katar.

Şirketler Çağı varyantını oynamak oyunu uzatır ve biraz daha karmaşıktır. Standart oyunu birkaç kez oynadıktan sonra denemenizi tavsiye ederiz.

## Solo Oyun:

Tek başınıza oynayabileceğiniz bu varyant her zaman Şirketler Çağı kurulumunu kullanır; bu varyantın tüm kartlarını ekleyin ve şirketinizin size verdiği dışında üretim olmadan başlayın. Aşağıdaki istisnalar dışında bütün kurallar geçerlidir:

1) Kartlarınızı seçmeden önce, sahaya kimseye ait olmayan 2 şehir karosu ve bunlara bitişik birer yeşillik karosu yerleştirin (bu karolar da kimsenin değildir, oksijen seviyesini etkilemezler): destenin üstünden 4 kart çekip iskartaya atın, kart maliyetlerinin toplamını karoların yerini belirlemek için kullanın. Yerleştireceğiniz ilk şehir karosu için en yukarıdan soldan sağa doğru (okuma yapar gibi) sayın, kuraldışı yerleştirmeleri (okyanus için ayrılmış alanlar gibi) atlayın. İkinci şehir karosu için en alt sağdan sola doğru aynı şekilde sayın. Bunlara bitişik yeşillik karolarının yeri için de şehir karosunun sol üstünden başlayarak etrafında sayın, kuraldışı yerleştirmeleri atlayın.

Özel durum: Eğer Tharsis Cumhuriyeti'ni oynarsanız, kartınızı açmadan yerleştirilmiş olsalar bile 2 tarafsız şehir için de M€ üretimi kazanırsınız.

2) 20 yerine 14 DD ile başlayın (göstergede 'solo' ibaresiyle işaretli).

3) Ödülleri ve milatları kullanmıyorsunuz.

4) Kaynak çalmak, üretim veya kaynak azaltmak için karşınızda tarafsız ('sanal') bir oyuncu var.

5) Süreniz 14 nesil.

Kazanmak için, 14. nesil sonuna kadar 3 küresel parametreyi hedeflerine ulaştırmaya çalışacaksınız. Normal kurallarda olduğu gibi 14. nesil bittiğinde bitkilerinizi yeşillik

dönüştürebilirsiniz ama oksijen seviyesini artıramazsınız. Mümkün olan en yüksek puana ulaşmaya çalışıyorsunuz.

14. Nesilde dünyalaştırma hedefini tamamlayamazsanız kaybetmiş olursunuz.

## Kart Çevirme Varyantı:

Oyuncular arasında daha fazla etkileşim için bu varyant kullanılabilir. Araştırma Aşamasında satın alacakları 4 kart çekmek yerine oyuncular ilk önce bu 4 kartı kendi aralarında dolaştırırlar:

Her oyuncu 4 kart çeker ve 1 tanesini seçip kenara koyar, kalanları yanındaki oyuncuya geçirir. Size gelen 3 yeni karta bakın, 1 tanesini seçip kenara koyun, kalanları yine yandaki oyuncuya verin. Şimdi size uzatılan 2 karttan 1 tanesini kenara koyun, sonuncuyu yandakine verin. Size verilen son kartla birlikte kenara ayırdığınız 3 kartı alın.

Şimdi bu 4 kartı inceleyip hangilerini satın almak istediğinize (tanesi 3 M€) karar verin.

İlk nesilde Araştırma Aşaması atlandığı için kart seçimi yapılmaz (bakınız kurulum). Kart seçiminde dolaştırma çift sayılı nesillerde saat yönünde, tek sayılı nesillerde saat yönünün tersine yapılır.

Bu varyant sayesinde oyuncular diğer oyuncuların erişebilecekleri kartları belirleyebilirler, kartlar üzerinden daha iyi strateji kurabilirler veya hangi parametrenin daha önce yükseleceğini tahmin edebilirler. Seçtiğiniz kartı kendiniz için ayırabileceğiniz gibi, rakip oyuncuya gitmesin diye kenara koymak isteyebilirsiniz.

Kart Çevirme Varyantı oyunu biraz daha uzatır. Terraforming Mars'a yeni olan oyunculara tavsiye etmiyoruz.

## Tasarımcı hakkında:

Jacob Fryxelius doktora derecesini 2006'da kimya üzerine, Stockholm Üniversitesi'nde aldı. Analiz etme ve açıklamaya meraklı olduğunu keşfederek lise ve üniversitelerde fen bilimleri öğretmeni olarak çalışmaya başladı ve öğretmenlik diplomasını 2011'de aldı.

Kutu oyunları Jacob için çocukluktan beri bir hobi, yıllar içinde kendisi de birkaç oyun geliştirdi. 2011'de kardeşleri Enoch, Daniel ve Jonathan ile birlikte FryxGames şirketinin kurucuları arasında yer aldı. O yıl Uzay İstasyonu adlı oyunu çıktı.

Öğretmenlik mesleği, FryxGames, çocukları ve sevgili eşi arasında gerçekten dopdolu bir hayatı var!



MARIA FRYXELIUS



# SİMGELER

## Zafer Puanları



Oyunu en çok Zafer Puanı (ZP) alan kazanır. ZP oyunun sonunda ulaştığınız Dünyalaştırma Derecesi, sahadaki karolarınız, Milatlar ve Ödüller ve kartlar üzerinden hesaplanır.

## Parametreler

Terraforming Mars oyunu Mars'ı üzerinde özgürce yaşanacak şekilde Dünya-benzeri bir gezegen haline getirmekle ilgilidir. Bu süreçle bağlantılı 4 parametre, oyuncu sahasında belirtilmiştir: Dünyalaştırma Derecesi, sıcaklık, oksijen seviyesi ve okyanuslar.



**Dünyalaştırma Derecesi (DD)** Mars'ın dünyalaştırma sürecine ne kadar katkıda bulunduğunuzun bir ölçüsüdür. **Oksijen seviyesini** ve **sıcaklığı** her artırdığınızda, koyduğunuz her **okyanus karosuyla** 1 DD kazanırsınız. Her 1 DD seviyesi, oyun sonunda 1 ZP demektir, ayrıca Dünyalaştırma Komitesi katkınızı ödüllendirmek için size her nesil DD seviyeniz kadar M€ verir. DD her oyuncu için 20'den başlar.



Ekvatordaki ortalama **sıcaklık** bir seviye arttığında 2°C artmış olur, -30°C'den +8°C'ye ulaşmak hedeftir. Bu başarıldığında ekvator bölgesinde su sıvı halde kalabilecektir. Bu simge, sıcaklığı 1 seviye artırın anlamına gelir. Sıcaklığı artırınca size ait DD'ni de 1 yükseltirsiniz.



**Oksijen** seviyesi atmosferik basıncın yüzdesi olarak ölçülür ve Dünya'nın %21 oranı ile karşılaştırılır. Mars'ta %14'e ulaşılması 3000 metre yükseklikte Dünya atmosferine benzerlik anlamına gelir. Bu simge, oksijen seviyesini 1 artırın demektir, bu da size ait DD'ni 1 yükseltir.



Her **okyanus** karosu yüzeyin %1'nin su ile kaplanmasına karşılık gelir. Mars yüzeyinin %9'u okyanus olduğunda, gezegenin yağmuru ve nehirleri mümkün kılacak bir hidrolojik döngüsü olacaktır. Bu simge, bir okyanus karosu yerleştirin demektir, size ait DD'ni 1 yükseltir ve yerleştirdiğiniz alana göre bonus kaynak alabilirsiniz (bakınız sayfa 5).

## Kaynaklar

Tüm kaynaklar kaynak küpleriyle temsil edilir. Bunlar 3 farklı değerdedir: 1 (bakır), 5 (gümüş) ve 10 (altın). Herhangi bir kaynak olarak kullanılabilirler. Yerleştirdiğiniz yere göre ne oldukları belirlenir. 6 standart kaynak vardır: MegaKredi, çelik, titanyum, bitki, enerji ve ısı. Bazı kartların üstünde farklı türden kaynaklar da birikebilir (genellikle

hayvan ve mikrop). Bir kart standart olmayan bir kaynak ekliyorsa, kaynak genellikle o kartın üstüne koyulur. Bazı kartlar başka kartlara da kaynak ekleyebilir, kaynak eklenen diğer kartın üstüne belirtilen kaynak türünden birikebiliyor olması gerekir.



**MegaKredi (M€)** oyundaki para kurudur, kart alıp satmak, kart oynamak, standart proje yapmak, milat sahiplenmek ve ödül fonlamak için kullanılır.



**Çelik** Mars'taki inşaat malzemesini temsil eder ki bu genellikle bir tür magnezyum alaşımı demektir. Çelik bina kartlarını ödemek için kullanılabilir, bu şekilde bir çelik küpü 2 M€ değerindedir.



**Titanyum** uzay kaynaklarını ve uzay sanayiini temsil eder. Titanyum uzay etiketli kartları oynamak için kullanılabilir, bu şekilde bir titanyum küpü 3 M€ değerindedir.



**Bitkiler** fotosentez yapar. Bir hamle olarak, 8 bitki küpü harcanarak sahaya 1 yeşillik karosu yerleştirilebilir. Bunu yapınca size oksijen seviyesini ve size ait DD'ni 1 yükseltir, karoyu yerleştirdiğiniz alanlardaki bonus kaynakları toplayabilirsiniz. Bir yeşillik karosu 1 ZP kazandırır ve size ait bir şehre bitişik olan her yeşillik karosu şehir için 1 ZP üretir (bakınız sayfa 5).



**Enerji** şehirler ve sanayi tarafından tüketilir. Oyunda bu tüketim, mavi kartlardaki bir hamle veya enerji üretiminizde azalma ile temsil edilmiştir. Oynadığınız nesilde harcanmadan kalan enerji küpleri, Üretim Aşaması başında ısıya dönüştürülür (küpleri yandaki ısı kutusuna geçirin).



**Isı** ile Mars atmosferi ılımanlaşır. Bir hamle olarak, 8 ısı küpünüzü harcarıp ısı parametresini 1 seviye arttırabilirsiniz. Bu size ait DD'ni de 1 yükseltir.

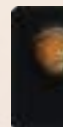


**Diğer kaynaklar** (başta hayvanlar ve mikroplar) ilgili kartlarda birikir, ne işe yaradıkları da bu kartlarda anlatılır.



**Bir kaynağın üretimi** o kaynağın simgesinin kahverengi bir üretim kutusuna yerleştirilmesiyle belirtilir. Bu örnekte simge, oyuncu sahanızda bitki üretiminizi 1 seviye artırın anlamına gelir. Böylece sabit bir bitki geliriniz oluşmaya başlayacaktır. **Üretim 10 ile sınırlı değildir**, 10'u geçtiğinizde oyuncu markanızı '10' üzerinde bırakın, tamamlamak için bir sayının daha üzerine oyuncu markası koyun.

Sadece M€ üretimi eksiye inebilir (sınırı -5'tir). Ama DD para üretimimize eklendiği için toplam geliriniz hiçbir zaman eksiye inmez.



**Kartlar** şirketlerin başlattığı büyük projeleri, zorlu girişimleri temsil eder. Kartların sağ üst tarafında 0-3 arasında farklı etiket bulunur, bunlar kartla ilgili tematik bir işaret verir ve bazı etkiler için



başka kartlarla birlikte kullanılabilir. Kart satın alıp elinize dahil etmek için 3 M€ ödenir, ama elinizden oynamasının maliyeti genellikle daha yüksektir. Bu simge, elinize bedava bir kart alın anlamına gelir.

## Etiketler

Kartların üstünde 0-3 arasında etiket bulunur, bu simgeler kartın yaptığı işe dair tematik bilgi vermek yanında başka kartlarla etkileşime girerek farklı etkiler sağlayabilir. Farklı etiketler için özel kurallar yoktur.

-  **Bina:** Bu proje Mars'taki inşaatı temsil eder. Bu kartlar, çelik ödeyerek de oynanabilir.
-  **Uzay:** Bu proje uzay teknolojisi kullanır. Oynamak için titanyum ödenebilir.
-  **Enerji:** Bu proje enerji üretimi veya yönetimi konularına odaklıdır.
-  **Bilim:** Bu proje bilimsel bilginizi iletir. Bazı kartların oynanması için bilim etiketli bir veya daha fazla kart oynamış olmak gerekir.
-  **Jüpiter:** kartları dış güneş sisteminde inşa edilen altyapıyı temsil eder.
-  **Dünya:** Bu proje Dünya'daki faaliyetlere gönderme yapar.
-  **Bitki:** Bu proje bitkisel yaşamla veya fotosentez yapan organizmalarla ilgilidir.
-  **Mikrop:** Bu proje birtakım amaçlar için mikrop kullanımı ile ilgilidir.
-  **Hayvan:** Bu proje hayvanlarla ilgilidir, ZP üretir.
-  **Şehir:** Bu proje bir şehir karosu yerleştirmenizi sağlar. Genellikle enerji üretimi gerektirir ve M€ üretimini yükseltir.
-  **Olay:** Bu proje tek seferlik bir olayı anlatır. Olay kartları kırmızıdır ve oynandıktan sonra kapatılır.

## Karolar

Oyun sahasında üzerine altıgen karoların yerleştirilebileceği bir harita bulunur. Bir karo yerleştirirken, alana göre **yerleştirme bonusu** kazanabilirsiniz (ek olarak, okyanus bitişine yerleştiriyorsanız, her bir bitişik okyanus için 2 M€ kazanırsınız). 4 çeşit karo vardır:

 Bu simge, bir **okyanus karosu** yerleştirin anlamına gelir. DD'ni bir yükseltebilirsiniz. Oyun sahasında okyanuslar için **ayrılmış 12 alan** bulunur. Okyanus karoları sadece buralara yerleştirilebilir ve başka tür karo yerleştirilemez. Okyanus karoları kimseye ait olmaz. Okyanus karolarının bitişğine başka bir karo yerleştirmek 2 M€ yerleştirme bonusu kazandırır.



Bu simge, bir **yeşillik karosu** yerleştirin demektir (oksijen seviyesini ve size ait DD'ni 1 yükseltir). Bu karo, mümkünse size ait bir başka karo bitişğine yerleştirilmelidir. Mümkün değilse, istediğiniz bir uygun yere yerleştirebilirsiniz. Yeşillik karoları oyun sonunda 1 ZP değerindedir, ayrıca size ait bir şehre bitişik her yeşillik karosu size 1 ZP kazandırır.



Busimge, bir **şehir karosu** yerleştirin demektir. Başka bir şehir karosunun bitişğine yerleştiremezsiniz. Bir şehir karosunun bitişğindeki her yeşillik karosu (yeşilliğin sahibi kim olursa olsun) şehrin sahibine oyun sonunda 1 ZP kazandırır.



Kahverengi simgeli altıgenler bir **özel karo** yerleştirin demektir. Bu simgeye uyan karoyu yerleştirir, üstüne oyuncu markanızı koyar, karttaki kuralları uygularsınız. Özel karoları yerleştirme koşulları kartın üzerinde açıklanır.



## İkonlarda kırmızı çerçeve

Bir ikonda kırmızı çerçeve varsa, başka oyuncuları hedef alın anlamına gelir (bu siz de olabilirsiniz).

Kırmızı çerçeveli kaynakları kaldıran bir kart, bu kaynakları tek bir rakipten silebilir (kaynakların bir kısmını kaldırabilirsiniz veya hiç kaldırmamayı seçebilirsiniz).

Kaynak üretimi kırmızı çerçevelenmişse, ilgili üretim azaltması yapılmak zorundadır. Rakiplerinizde bu üretim yoksa, kendi üretiminizi azaltmak zorundasınız, veya kartı oynamamayı tercih edebilirsiniz.

Kırmızı çerçeveli bir karo ikonu olan kart bütün rakiplerin veya bazılarının karolarını hedefler.

Kırmızı çerçeveli bir etiket ikonu olan kart size veya rakiplere ait olan tüm etiketleri hedefler.

## \* Asterisk

Bir ikonun yanında asterisk (\*) varsa, kart üzerinde açıklanan özel bir kural var demektir.



DANIEL FRYXELLUS

*"Işıktan hızlı seyahat teknolojimiz ve Mars'ı dünyalaştırma tecrübemiz sayesinde, tarihimizde yeni bir sayfa açılıyor – artık yıldızlara uzanma zamanıdır."*

*Helen Brack, Interplanetary Cinematics politika sorumlusu*



## İçerik:

- 1 kural kitabı
- 1 oyun sahası
- 5 oyuncu sahası
- 17 şirket kartı
- 208 proje kartı
- 8 referans kartı
- 200 oyuncu markası (şeffaf plastik küpler, 5 renk)
- 200 kaynak markası (altın, gümüş, bakır renkli, farklı boyutlu küpler)
- 3 oyun sahası göstergesi (büyük beyaz küpler)
- 9 okyanus kerosu
- 60 yeşillik/şehir kerosu
- 11 özel karo
- 1 birinci oyuncu göstergesi

## Künye

Oyun tasarımı: Jacob Fryxelius

Grafik tasarımı: Isaac Fryxelius

Tasarım desteği: FryxGames

Çeviri: Emrah Göker / Redaksiyon: Yaman Yılmaz

**FryxGames teşekkür eder:** Ortaklarımıza, dostlarımıza ve ailelerimize (özellikle annemize ve babamıza) oyun testi ve geri bildirimler için. Kızıl Mars üçlemesi ile bu oyuna büyük ilham veren Kim Stanley Robinson'a da müteşekkirimiz. Ve tabii ki, Mars'ın ve diğer herşeyin Yaradan'ına da sonsuz şükranımızı sunarız.

Oyunun beta-testini yapanlara teşekkürler:  
Geof Gambill, Lloyd Keller, Thomas & Sandra Diehl, Gerda van Heel & Bart van Bilzen, Daisy & Christopher Swaffer, Dennis Suijkerbuijk, Jorrit Sminia, Martin Ekelund.

Kullanılan tüm görsellerin sahibi ismiyle belirtilmiştir ve değiştirdiğimiz görseller isimden sonra '+' ile işaretlenmiştir.

Printed by LudoFact, Made in Germany.

© 2019 FryxGames  
[www.fryxgames.se/games/terraformingmars/](http://www.fryxgames.se/games/terraformingmars/)

**TROY Games Oyuncak İç ve Dış Tic. Ltd. Şti.**  
Nimet Ekşioğlu Sk. No:7 D:4 34738 Kadıköy - İstanbul  
[info@neotroygames.com](mailto:info@neotroygames.com) [www.neotroygames.com](http://www.neotroygames.com)



**UYARI!!** Küçük ve yutulabilir parçalar içerdiğinden dolayı boğulma tehlikesi nedeniyle 3 yaşından küçük çocuklar için uygun değildir. Çocuklara vermeden önce tüm ambalajları çıkarın. Adres ve bilgileri referans için saklayınız.

