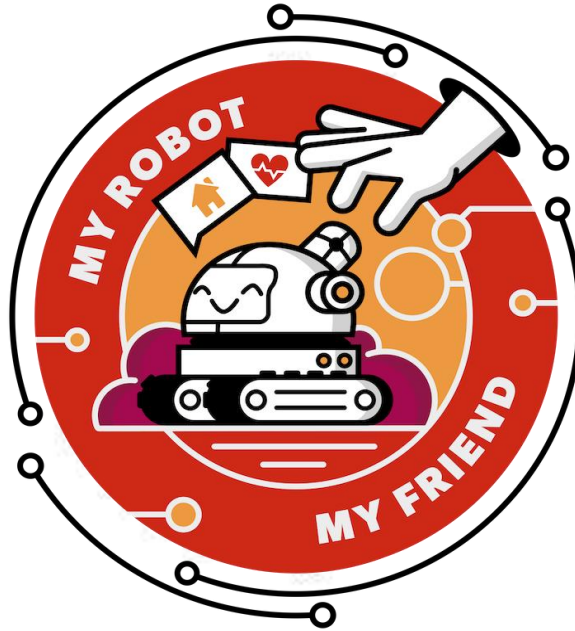




## RoboMission

Yıldızlar Oyun Kuralları  
Sezon 2022



# ARKADAŞIM ROBOT KURTARMA ROBOTU

Sürüm: 1 Aralık 2021

WRO International Premium Partner



# İçindekiler

|                                                     |          |
|-----------------------------------------------------|----------|
| <b>BİRİNCİ BÖLÜM – OYUN AÇIKLAMASI</b>              | <b>1</b> |
| 1. Giriş                                            | 1        |
| 2. Oyun Alanı                                       | 2        |
| 3. Oyun Nesneleri, Konumlandırma, Rastgele Yerleşim | 3        |
| 4. Görevler                                         | 7        |
| 4.1 Yangını bulun ve söndürün                       | 7        |
| 4.2 Kimyasalları fabrikadan çıkarın                 | 7        |
| 4.3 Fabrikadaki insanları bulun                     | 7        |
| 4.4 Engebeli zeminden geçiş                         | 8        |
| 4.5 Robotu park edin                                | 8        |
| 4.6 Bonus puanları alın ve cezalardan kaçınin       | 8        |
| 5. Puanlama                                         | 9        |
| 6. Yerel, Bölgesel ve Uluslararası Etkinlikler      | 16       |
| 7. İKİNCİ BÖLÜM – OYUN NESNELERİNİN YAPIMI          | 17       |

## BİRİNCİ BÖLÜM – OYUN AÇIKLAMASI

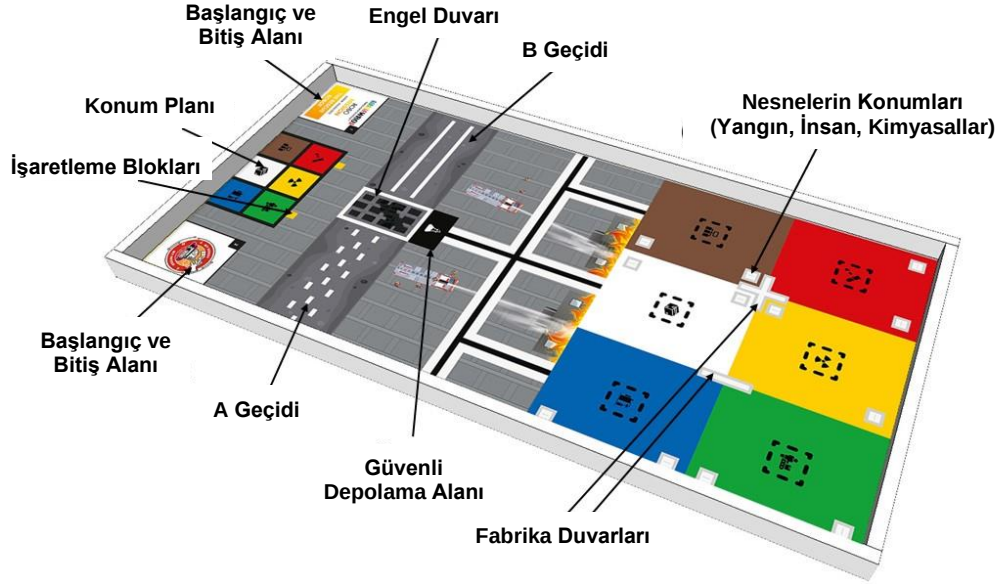
### 1. Giriş

Bir kurtarma robotu, tehlikeli veya zor görevler içeren acil bir durumda kurtarma görevlilerini destekler. Bu robotlar, ısıya karşı dayanabilmeli, enkaz veya merdivenleri aşabilmeli, yaralı kişileri tespit edebilmeli, tehlikeli maddeleri taşıyabilmeli ve bilinmeyen ortamların resimlerini çekebilmelidir.

Oyun alanındaki robotun görevleri, bir fabrikadaki yangın için yardımcı olmak ve yangını söndürmek, tehlikeli kimyasalları taşımak ve kurtarma çalışmaları için fabrikadaki insanların konumu hakkında bilgi sağlamaktır. Aynı zamanda robot fabrikaya giderken bilinmeyen bir bölgeyi aşmak zorundadır.

## 2. Oyun Alanı

Aşağıdaki görsel oyun alanını göstermektedir:



Masanız oyun matından daha büyükse, matınızı, iki başlangıç alanının yer aldığı kısa kenarı masanın duvarına bitişik olacak şekilde yerleştirin ve masanın uzun duvarları arasına ortalayarak hizalayın.

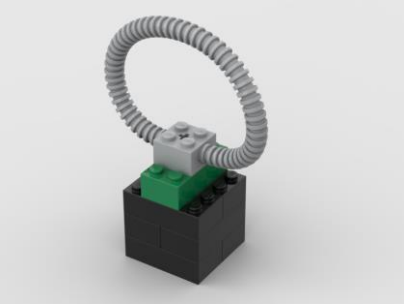
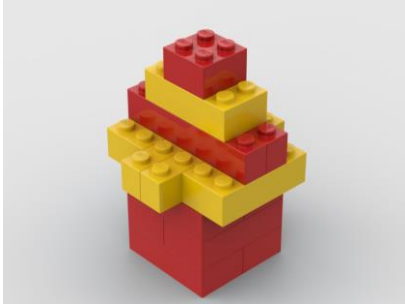
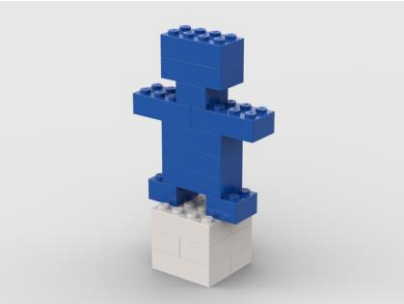
**Masa ve oyun matı hakkında daha fazla bilgi için lütfen WRO RoboMission Genel Kuralları - Kural 6'ya bakabilirsiniz.**

### 3. Oyun Nesneleri, Konumlandırma, Rastgele Yerleşim

#### Fabrikadaki Nesneler

Oyun alanında her zaman 2 adet yangın, 2 adet insan (bir küçük, bir büyük) figürü ve 1 adet kimyasal nesneleri yer alır. Bu nesneler odalardaki beyaz dikdörtgenler üzerine her turda **rastgele** yerleştirilir. Oda başına **en fazla bir** nesne yerleştirilir.

Nesneler, gri dikdörtgenin içindeki küçük çizgiye hizalanmış bir şekilde yerleştirilir.

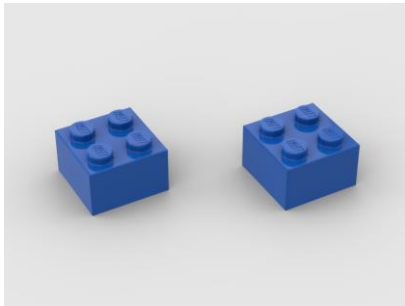
|                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                            |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p>Kimyasal Nesnesi (1)</p>                                         |  <p>Yangın Nesnesi (2)</p>                                                               |
|  <p>Büyük İnsan Nesnesi (1)</p>                                    |  <p>Küçük İnsan Nesnesi (1)</p>                                                        |
|  <p>Bir nesnenin saha içerisine yerleştirilmesi için bir örnek</p> |  <p>Gri alanın içindeki küçük gri çizgi, oyun nesnesinin yerleşim yönünü gösterir.</p> |
|                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                            |



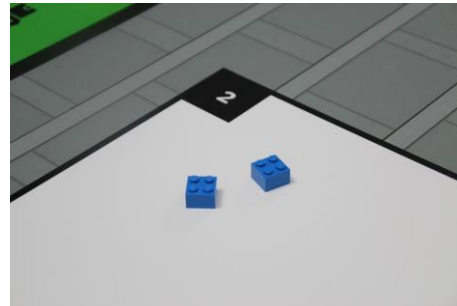
Bir nesnenin saha içersine yerleştirilmesi için bir örnek

## Su

Bir odadaki yangını söndürmek için su nesneleri kullanılır. Robot çalıştırılmadan önce robotun üzerine su nesneleri yerleştirilebilir. Su nesneleri robotun boyut kısıtlamalarına dahildir.



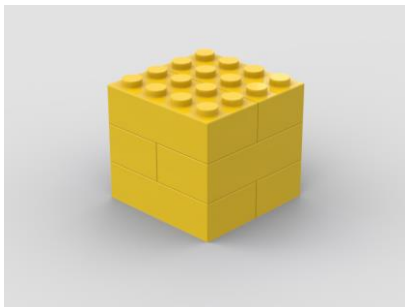
Su Nesneleri (2)



Başlangıç noktasındaki Su Nesneleri  
(robotun üzerine yerleştirilebilir,  
bu nesnelerin oyun alanından çıkarılmasına  
izin verilmez)

## İşaretleme Blokları

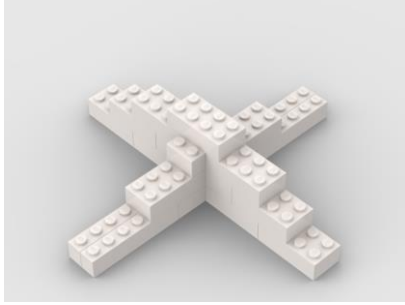
İşaretleme Blokları konum planı üzerinde insan konumunun belirtilmesi için kullanılır. Konum haritasının yanındaki iki sarı kareye yerleştirilmiş iki işaretleme bloğu vardır.



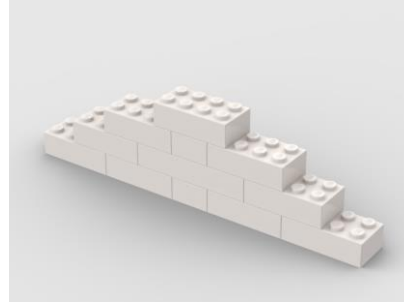
İşaretleme Blokları

## Fabrika Duvarları

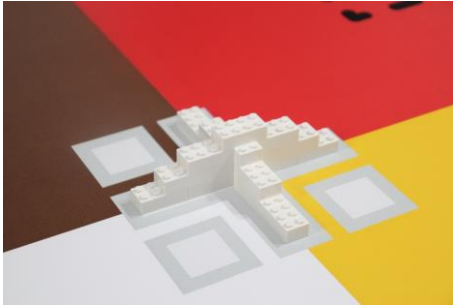
Biri düz diğeri çapraz olmak üzere iki fabrika duvarı bulunur. İki fabrika duvarı, fabrika alanındaki gri işaretlere yerleştirilmiştir.



Çapraz Duvar



Düz Duvar



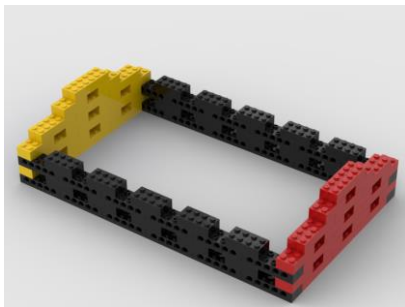
Çapraz duvarın yerleşimi



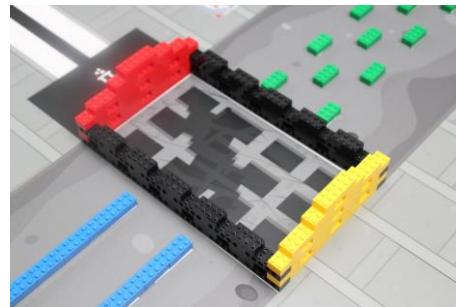
Düz duvarın yerleşimi

## Engel Duvarı

Robotun geçmesi gereken iki alan arasına yerleştirilmiş bir engel duvarı bulunur. Bu duvarı hareket ettirmek veya bu duvara zarar vermek yasaktır.



Engel Duvarı

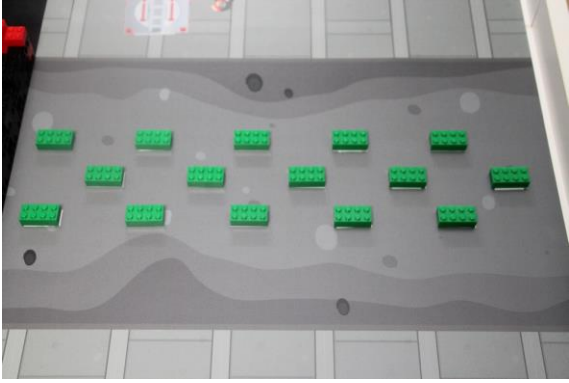
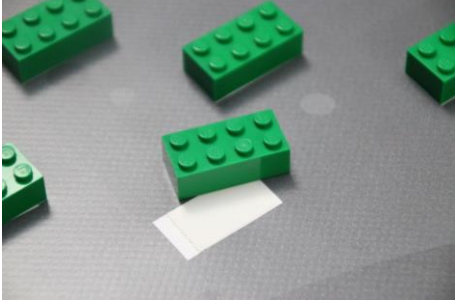


Düz duvarın yerleşimi



## Engeller

Oyun alanında farklı engel unsurları bulunmaktadır. Oyun alanında A geçidine yerleştirilmiş 15 adet yeşil engel ve B geçidine yerleştirilmiş her biri 14 mavi LEGO bloğundan oluşan (toplam 28 adet) iki sıra engel bulunmaktadır.

|                                                                                    |                                                                                     |
|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|   |   |
| <p>Yeşil Engeller (2X4 LEGO Tuğlaları)</p>                                         | <p>Mavi Engeller (2X4 LEGO Tuğlaları)</p>                                           |
|  |  |
| <p>Hem yeşil hem de mavi engeller çift taraflı bant ile sabitlenir.</p>            |                                                                                     |

## İki Başlangıç Alanı

Oyun alanında iki başlangıç ve bitiş alanı bulunmaktadır. Turnuva günü için robotun iki alandan hangisinde başlayacağına karar verilir. Robot belirlenmiş başlangıç alanında çalıştırılmalıdır, çevredeki çizgi başlangıç alanına dahil edilmez. Başlangıçta, kablolar robotun maksimum boyutuna dahildir, bu nedenle başlangıç alanı içerisinde olmaları gerekir.

## Rastgele Yerleşim Özeti

Turnuva günü başlangıç alanı rastgele seçilecektir.

Aşağıdaki nesneler **her turda rastgele** yerleştirilir:

- Fabrikadaki gri karelerdeki nesneler (oda başına en fazla bir nesne bulunacaktır).

## 4. Görevler

Daha iyi anlaşılması için görevler birden fazla bölümde anlatılacaktır.  
**Takımlar, görevleri hangi sırayla yapacaklarına kendileri karar verebilir.**

### 4.1 Yangını bulun ve söndürün

Kurtarma Robotunun görevlerinden biri, bilinmeyen bir binadaki yangının yerini belirlemektir.

Bu nedenle robot, fabrikadaki yangın nesnelerini bulmalı ve ilgili her odaya bir su nesnesi yerleştirmelidir. Su nesnesi, yangın nesnesi ile aynı odadaysa puan verilir. Oda başına en fazla bir su nesnesi için puan hesaplanacaktır.

Unutmayın, su nesnesi yanlış bir odaya yerleştirilirse negatif puan verilir.

### 4.2 Kimyasalları fabrikadan çıkarın

Kurtarma robotunun bir diğer görevi de tehlikeli maddeleri belirlemek ve taşımaktır. Özellikle binalarda yangın çıkması durumunda kimyasalların toplanması ve dışarı çıkarılması önemlidir. Kimyasal nesneyi bulmak ve bu nesneyi siyah güvenli depolama alanına taşımak robotun görevidir.

Kimyasal nesne fabrikanın dışındaysa puan verilir. Kimyasal nesne tamamen güvenli depolama alanı içindeyse tam puan verilir.

### 4.3 Fabrikadaki insanları bulun

Bir binada yangın çıkması durumunda, insanların bina içinde nerede bulunduğunu bilmek önemlidir. Ancak, insanları kendi başına taşımak için bir kurtarma robotu henüz yapılmamıştır. İnsanların taşınması şu anda hala insanlar tarafından yapılmaktadır.

Bu nedenle, insanları ve bulundukları odaları tespit etmek ve bu bilgileri operasyon ekibine getirmek robotun görevidir. Bunun için robotun fabrikanın içinden geçmesi, insanları tanımlaması, odaları hatırlaması ve alanın sol tarafında yer alan konum haritasındaki işaretleme blokları yardımıyla odaları işaretlemesi gerekmektedir.

Bir işaretleme bloğu **tamamen** konum haritasının doğru odasının içindeyse tam puan verilir.



#### 4.4 Engeli zeminden geiř

Kurtarma robotları bilinmeyen ve belirsiz ortamlarda alıřır. Bu yüzden robotun oyun alanında da engeli zeminleri ařması gerekiyor. Engeli zeminler “A Geidi” ve “B Geidi” olarak iřaretlenmiřtir.

Robot, her geiřten nce ve sonra, iki izgiyle tanımlanan alanı **tamamen** geerse puan verilir. Puanlar her geiř iin yalnızca bir kez verilir.

#### 4.5 Robotu park edin

Son olarak robot, oyuna bařladıėı bařlangı alanı **olmayan** bařlangı ve bitiř alanına dnmelidir.

Puanlar, yalnızca robot bu diėer alana (oyuna bařladıėı bařlangı alanı olmayan) park ederse ve robotun kasası tamamen (stten grnm) alan iindeyse verilir (robotun kabloları alanın dıřında olabilir).

#### 4.6 Bonus puanları alın ve cezalardan kaının

Fabrika iindeki duvarları hareket ettirmemek veya hasar vermemek iin bonus puan verilecektir. Ayrıca fabrikadaki yangın ve insan nesnelerinin hareket ettirilmemesi durumunda da bonus puan verilecektir.

Engel duvarını **hareket ettirmek veya zarar vermek** iin ceza puanları verilir.

## 5. Puanlama

### Puanlama tanımlamaları

"Tamamen", oyun nesnesinin belirlenen alanda olduğu ve temas ettiği anlamına gelir (siyah çizgiler hariç).

| Görevler                                                                                                                                                                                                               | Her Biri | Toplam     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|------------|
| <b>Yangını Bulun ve Söndürün</b>                                                                                                                                                                                       |          |            |
| Su nesnesi yangın nesnesi olan bir oda içerisinde <b><u>tamamen</u></b> bulunuyorsa (oda başına en fazla bir su nesnesi için puan verilir)                                                                             | 15       | 30         |
| Su nesnesi yangın nesnesi olmayan bir oda içerisinde bulunuyorsa veya oda içerisinde su nesnesi sayısı yangın nesnesi sayısından fazla ise                                                                             | -3       | -6         |
| <b>Kimyasalları Fabrikadan Çıkarın</b>                                                                                                                                                                                 |          |            |
| Kimyasal nesnesi <b><u>tamamen</u></b> fabrika dışında bulunuyorsa (Güvenli depolama alanında değilse)                                                                                                                 |          | 8          |
| Kimyasal nesnesi <b><u>tamamen</u></b> güvenli depolama alanında bulunuyorsa                                                                                                                                           |          | 12         |
| <b>Fabrikadaki İnsanları Bulun</b>                                                                                                                                                                                     |          |            |
| İşaretleme bloğu, fabrika odasında bir insan nesnesini tanımlayan doğru renkteki karenin <b><u>tamamen</u></b> içerisinde bulunuyorsa                                                                                  | 19       | 38         |
| <b>Düz Olmayan Zeminden Geçin</b>                                                                                                                                                                                      |          |            |
| "A Geçidi" ve/veya "B Geçidi" <b><u>tamamen</u></b> geçilirse (önce ve sonra iki çizgi ile tanımlanır). Puanlar, geçiş alanı başına yalnızca bir kez ve engel duvarı hareket ettirilmemiş ve hasar görmemişse verilir. | 15       | 30         |
| <b>Robotu Park Edin</b>                                                                                                                                                                                                |          |            |
| Turnuvada başlangıç alanı olarak belirlenmemiş olan başlangıç ve bitiş alanında robot durursa (bonus olmayan puan/puanlar alınmışsa)                                                                                   |          | 13         |
| <b>Bonus ve Cezalar</b>                                                                                                                                                                                                |          |            |
| Hareket ettirilmeyen ve hasar görmeyen yangın ve insan nesnesi başına                                                                                                                                                  | 5        | 20         |
| Hareket ettirilmeyen ve hasar görmeyen fabrika duvarı başına                                                                                                                                                           | 6        | 12         |
| Hareket ettirilen veya hasar gören engel duvarı için                                                                                                                                                                   |          | -12        |
| <b>En Yüksek Puan</b>                                                                                                                                                                                                  |          | <b>155</b> |

## Puan Tablosu

Takım Adı: \_\_\_\_\_

Tur: \_\_\_\_\_

| Görevler                                                                                                                                                                                                        | Her Biri | Toplam | # | Skor |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|--------|---|------|
| <b>Yangını Bulun ve Söndürün</b>                                                                                                                                                                                |          |        |   |      |
| Su nesnesi yangın nesnesi olan bir oda içerisinde <b>tamamen</b> bulunuyorsa (oda başına en fazla bir su nesnesi için puan verilir)                                                                             | 15       | 30     |   |      |
| Su nesnesi yangın nesnesi olmayan bir oda içerisinde bulunuyorsa veya oda içerisinde su nesnesi sayısı yangın nesnesi sayısından fazla ise                                                                      | -3       | -6     |   |      |
| <b>Kimyasalları Fabrikadan Çıkarın</b>                                                                                                                                                                          |          |        |   |      |
| Kimyasal nesnesi <b>tamamen</b> fabrika dışında bulunuyorsa (Güvenli depolama alanında değilse)                                                                                                                 |          | 8      |   |      |
| Kimyasal nesnesi <b>tamamen</b> Güvenli depolama alanında bulunuyorsa                                                                                                                                           |          | 12     |   |      |
| <b>Fabrikadaki İnsanları Bulun</b>                                                                                                                                                                              |          |        |   |      |
| İşaretleme bloğu, fabrika odasında bir insan nesnesini tanımlayan doğru renkteki karenin <b>tamamen</b> içerisinde bulunuyorsa                                                                                  | 19       | 38     |   |      |
| <b>Düz Olmayan Zeminden Geçin</b>                                                                                                                                                                               |          |        |   |      |
| “A Geçidi” ve/veya “B Geçidi” <b>tamamen</b> geçilirse (önce ve sonra iki çizgi ile tanımlanır). Puanlar, geçiş alanı başına yalnızca bir kez ve engel duvarı hareket ettirilmemiş ve hasar görmemişse verilir. | 15       | 30     |   |      |
| <b>Robotu Park Edin</b>                                                                                                                                                                                         |          |        |   |      |
| Turnuvada başlangıç alanı olarak belirlenmemiş olan başlangıç ve bitiş alanında robot durursa (bonus olmayan puan/puanlar alınmışsa)                                                                            |          | 13     |   |      |
| <b>Bonus ve Cezalar</b>                                                                                                                                                                                         |          |        |   |      |
| Hareket ettirilmeyen ve hasar görmeyen yangın ve insan nesnesi başına                                                                                                                                           | 5        | 20     |   |      |
| Hareket ettirilmeyen ve hasar görmeyen fabrika duvarı başına                                                                                                                                                    | 6        | 12     |   |      |
| Hareket ettirilen veya hasar gören engel duvarı için                                                                                                                                                            |          | -12    |   |      |
| <b>En Yüksek Puan</b>                                                                                                                                                                                           |          | 155    |   |      |
| <b>Sürpriz kural</b>                                                                                                                                                                                            |          |        |   |      |
| <b>Bu turdaki puan</b>                                                                                                                                                                                          |          |        |   |      |
| <b>Saniye olarak süre</b>                                                                                                                                                                                       |          |        |   |      |

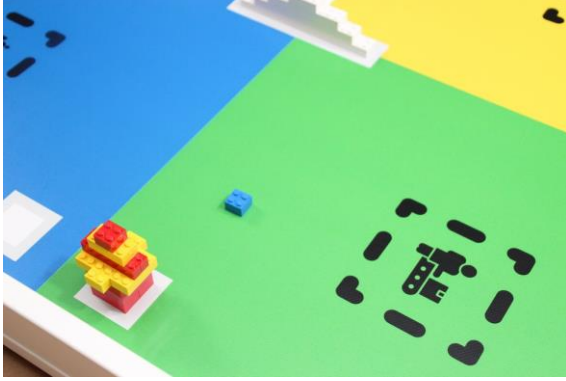
Takımın İmzası

Hakemin İmzası

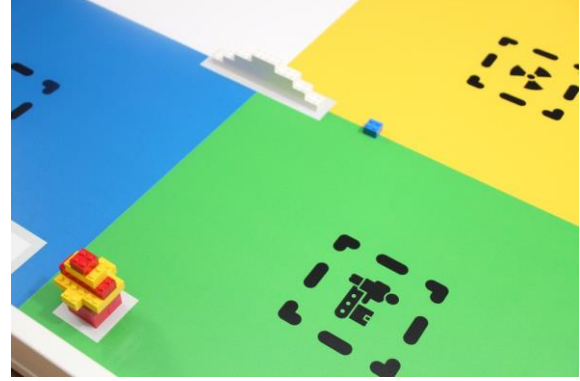
## Puanlama Yorumları

Su nesnesi yangın nesnesi olan bir oda içerisinde **tamamen** bulunuyorsa (oda başına en fazla bir su nesnesi için puan verilir) → **15 puan** (her biri için)

Su nesnesi yangın nesnesi olmayan bir oda içerisinde bulunuyorsa veya oda içerisinde su nesnesi sayısı yangın nesnesi sayısından fazla ise → **-3 puan** (her biri için)



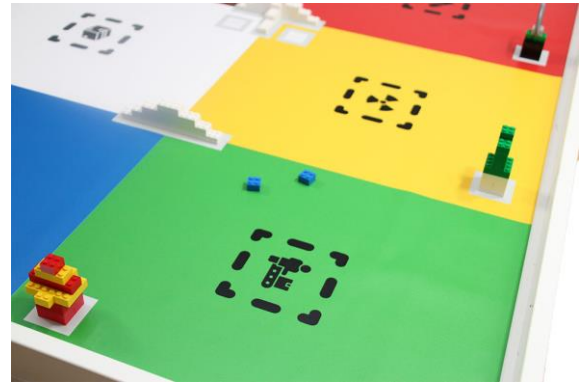
15 puan



0 puan (su nesnesi yeşil alanın dışında)



-3 puan (yanlış oda içerisinde)



12 puan (15 puan su nesnesi için, -3 puan aynı odada birden fazla su nesnesi bulunması nedeniyle)

Kimyasal nesnesi **tamamen** fabrika dışında bulunuyorsa (Güvenli depolama alanında değilse ) → **8 puan**

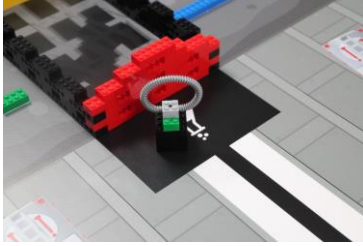


8 puan

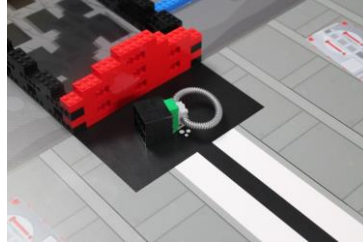


0 puan

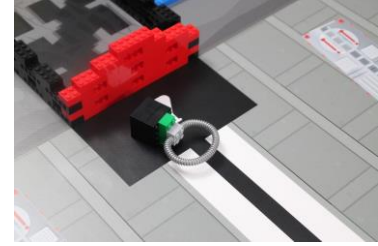
Kimyasal nesnesi **tamamen** Güvenli depolama alanında bulunuyorsa → **12 puan**



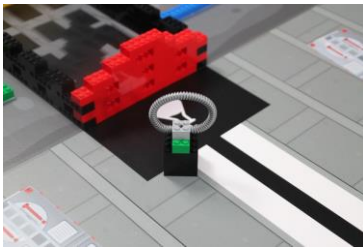
12 puan (tamamen içeride)



12 puan (dik durmasa bile tam puan verilir)



12 puan (nesne sadece depolama alanına dokunduğu için tam puan verilir)



0 puan, kısmen içeride bulunmuyor.

İşaretleme bloğu, fabrika odasında bir insan nesnesini tanımlayan doğru renkteki karenin **tamamen** içerisinde bulunuyorsa → **19 puan (her biri)**

***Bu puanlama örneği için insanlar sarı ve beyaz odaya yerleştirilmiştir.***



38 puan (2x 19 puan)

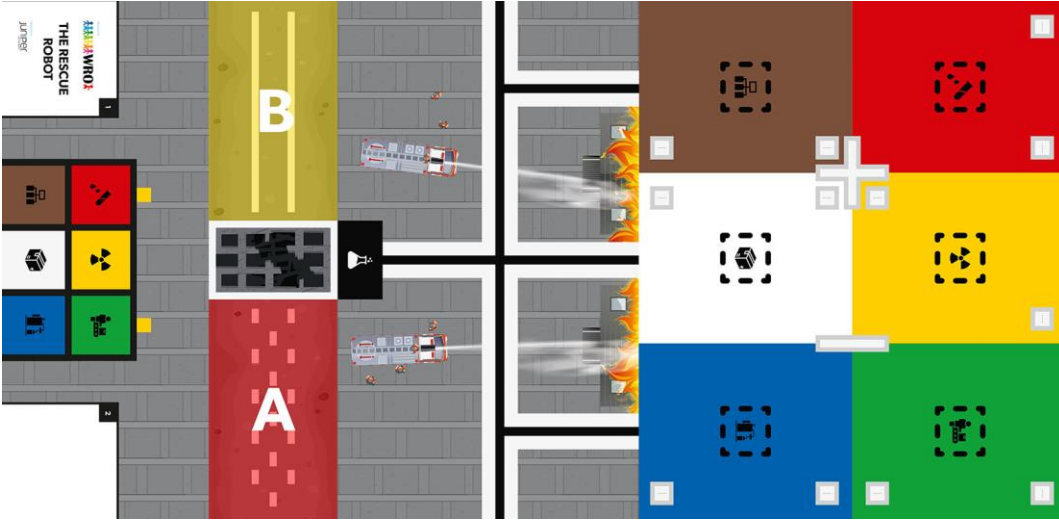


19 puan (beyaz ok, sarı insan nesnesi siyah çizgiye temas ettiği için puan alamaz)



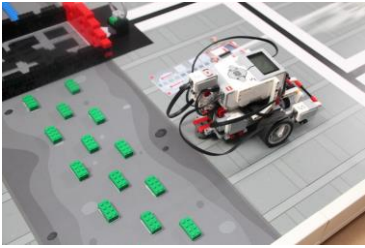
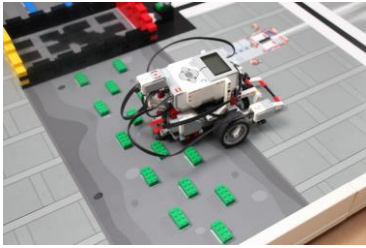
19 puan, beyaz ok, sarı yanlış renkte bulunuyor.

“A Geçidi” ve/veya “B Geçidi” tamamen geçilirse (önce ve sonra iki çizgi ile tanımlanır). Puanlar, geçiş alanı başına yalnızca bir kez ve engel duvarı hareket ettirilmemiş ve hasar görmemişse verilir. → 15 puan (her biri için)



*Açıklama: İki geçit (A + B, açık kırmızı ve sarı ile belirtilmiştir) sol ve sağda koyu gri çizgilerle sınırlandırılmıştır. A ve B alanlarının tamamının geçişi kabul edilir. Robot, puan kazanmak için geçidi tamamen geçmelidir.*

*Bu görev için hakem, robotu tur sırasındaki bir davranışa göre puanlayacaktır. Robotun bir geçişten sonra ilerlemeyi bitirmesi durumunda, aşağıdaki örneklerdeki durumlar geçerlidir.*

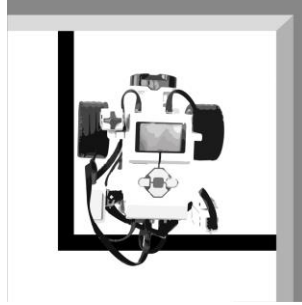
|                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                              |  |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
|  <p>15 puan (robot geçişi tamamlamış durumda ve herhangi bir parçası alana veya gri çizgilere dokunmuyor)</p> |  <p>0 puan (robot geçişi tamamlanmıştır. Robotun tüm parçalarının geçit dışarısında olması durumunda geçiş tamamlanmış sayılacaktır).</p> |  |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|



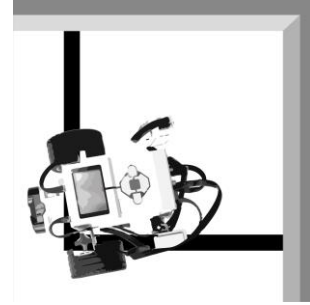
Turnuvada başlangıç alanı olarak belirlenmemiş olan başlangıç ve bitiş alanında robot durursa (bonus olmayan puan/puanlar alınmışsa) → 13 puan



Robotun izdüşümü tamamen başlangıç/bitiş alanı içindedir.



Robotun izdüşümü tamamen içeride fakat kablolar dışarıda. Bu da tam puan alır.

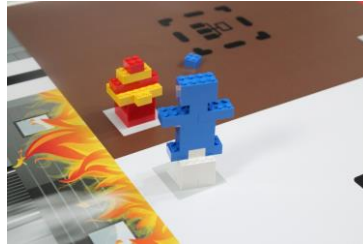


Robotun izdüşümü başlangıç/bitiş alanında değilse **puan yok.**

Yangın ve İnsan nesneleri hareket ettirilmemiş ve zarar görmemiş → 5 puan (Her biri için)



10 puan



10 puan (mavi nesne hareket etmiş ama gri alan dışına taşmamış)



5 puan, mavi nesne gri alan dışına taşmış.



5 puan, mavi nesne zarar görmüş.

Fabrika Duvarı nesneleri hareket ettirilmemiş veya zarar görmemiş → 6 puan (Her biri için)



6 puan



6 puan, hareket etmiş ama gri alan dışına taşmamış



0 puan, nesne gri alan dışına taşmış



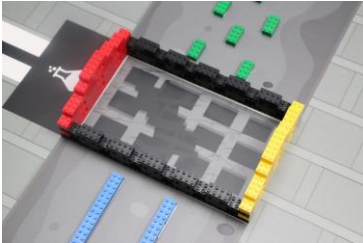
0 puan, nesne gri alan dışına taşmış



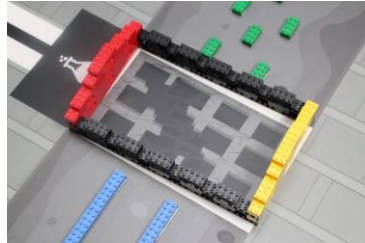
0 puan, nesne zarar görmüş

Engel Duvarı hareket ettirilmiş ve zarar görmüş → - 12 puan

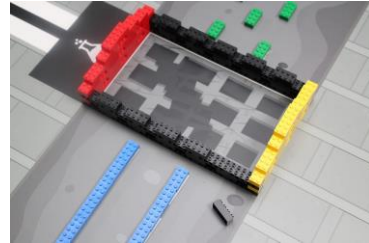
*Not: Engel duvarında en ufak bir hareket veya bozulma ceza puanına neden olur.*



OK



-12 puan, hareket etmiş.



-12 puan, zarar görmüş.

## 6. Yerel, Bölgesel ve Uluslararası Etkinlikler

WRO turnuvaları yaklaşık 90 ülkede gerçekleşmekte. Her ülkede takımları farklı bir karmaşıklık düzeyi beklediğini biliyoruz. Bu dokümandaki kurallar uluslararası WRO etkinlikleri için kullanılacaktır. Bu, en iyi çözümlere sahip takımların katıldığı turnuvanın son aşamasıdır. Bu yüzden oyun kuralları zorludur.

WRO, tüm katılımcıların turnuvalarda iyi bir deneyime sahip olması gerektiğini düşünüyor. Daha az deneyime sahip takımlar da puan kazanmalı ve başarılı olmalıdır. Bu, öğrencilerin gelecekteki eğitimleri ile ilgili seçimleri için önemli olan teknik becerilerini geliştirme konusundaki özgüvenlerini arttıracaktır.

**Bu nedenle WRO Derneği, ülke partnerlerine, kuralları kendi ülkelerindeki etkinliklere uyarlamak isteyip istemediklerine karar vermelerini tavsiye ediyor. Tüm katılımcıların olumlu bir deneyim yaşaması için ülke partnerleri yerel, bölgesel ve ulusal etkinlikler için görevleri kolaylaştırabilirler. Ülke partnerleri kendi seçimlerini yapabilir, bu şekilde her turnuvayı kendi özel koşullarına ve fikirlerine göre uyarlayabilirler. Burada görevleri kolaylaştırmak için bazı fikirler sunuyoruz.**

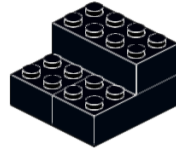
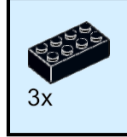
### Görevleri kolaylaştırmak için fikirler:

- Başlangıç alan için rastgele seçim yapılmayabilir.
- Geçiş alanlarında engel olmayabilir ya da farklı / daha az engel kullanılabilir.
- Fabrikada yalnızca bir insan (ve konum haritasında yalnızca bir işaretleme bloğu) kullanılabilir.

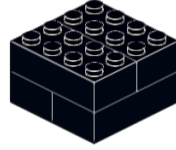
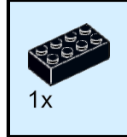
## 7. İKİNCİ BÖLÜM – OYUN NESNELERİNİN YAPIMI

### Kimyasal Nesne (1x)

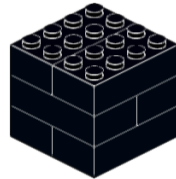
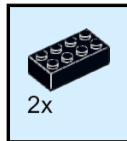
1



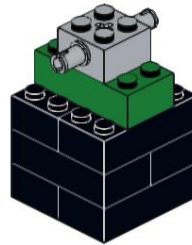
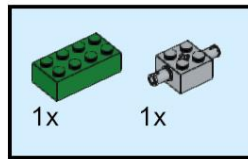
2



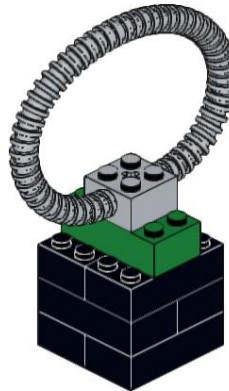
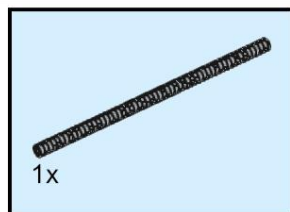
3



4

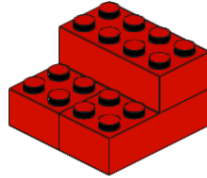
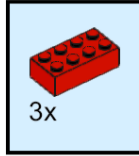


5

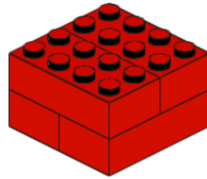
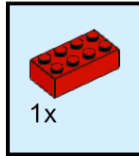


## Yangın Nesnesi (2x)

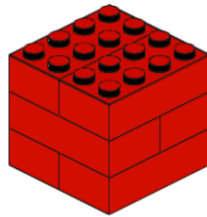
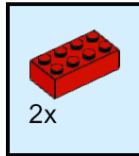
1



2

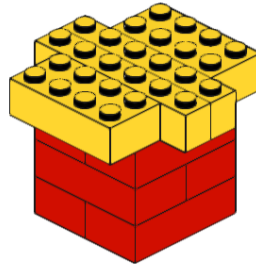
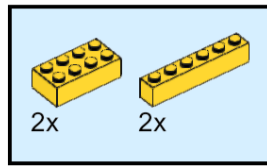


3

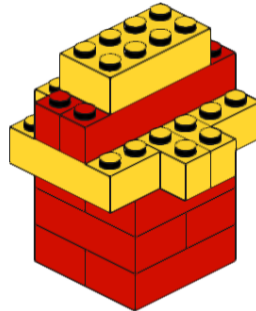
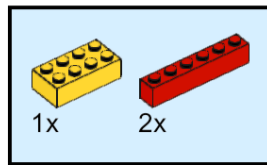




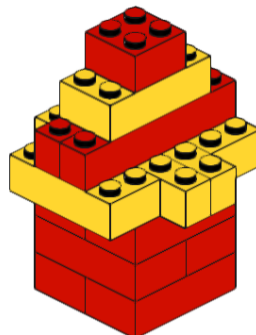
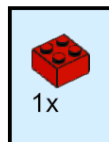
4



5

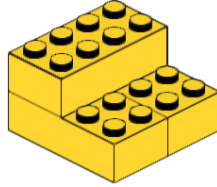
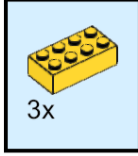


6

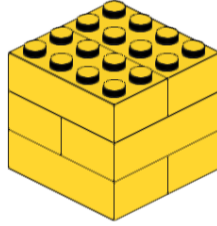
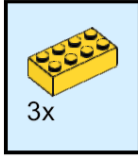


## İşaretleme Blokları (2x)

1

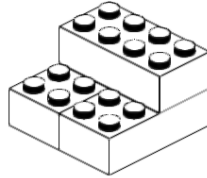
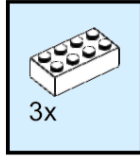


2

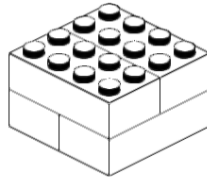
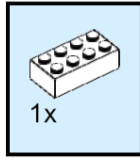


## Büyük İnsan (1x)

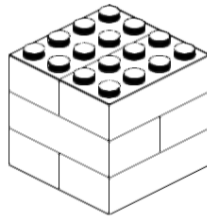
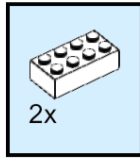
1



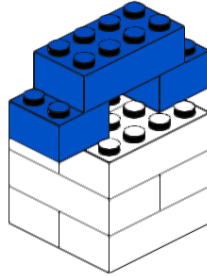
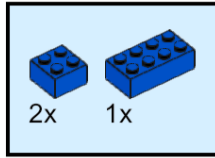
2



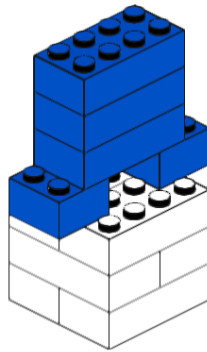
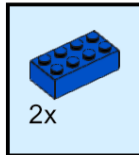
3



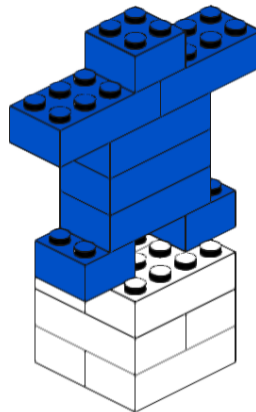
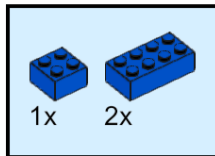
4



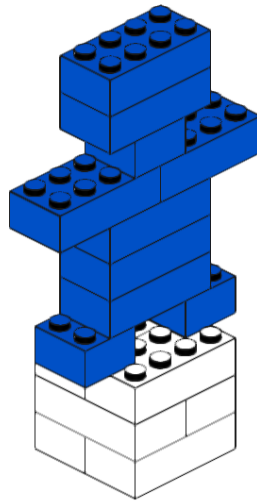
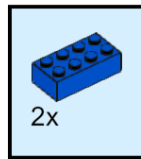
5



6

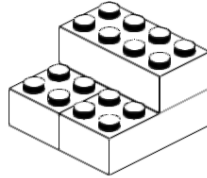
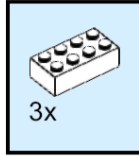


7

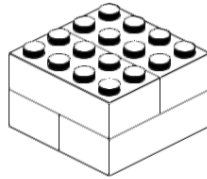
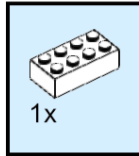


## Küçük İnsan (1x)

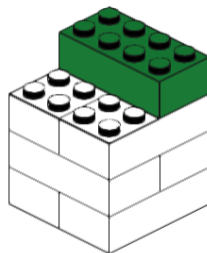
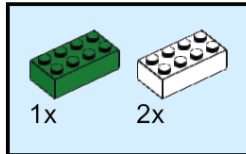
1



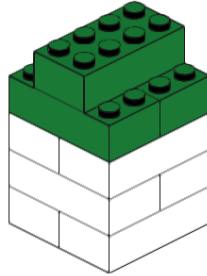
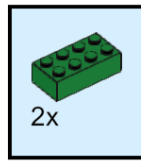
2



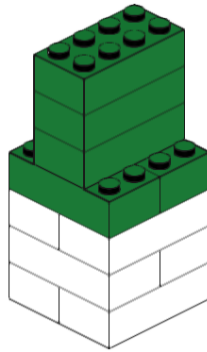
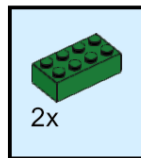
3



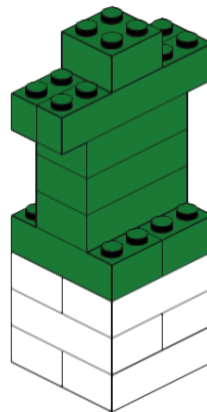
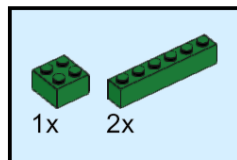
4



5



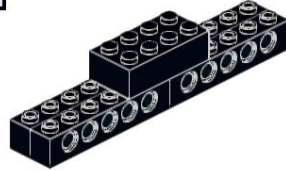
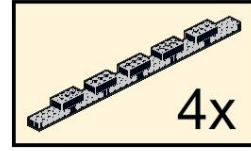
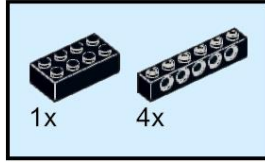
6



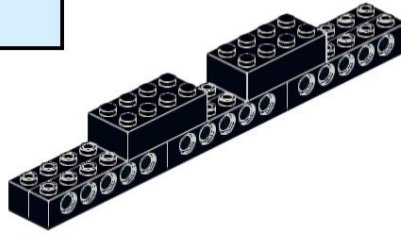
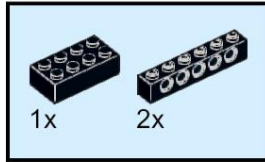


## Engel Duvarı (1x)

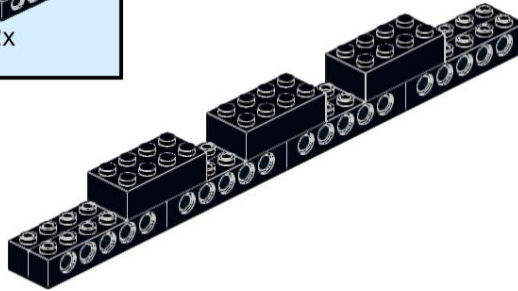
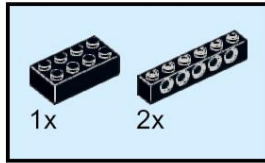
1



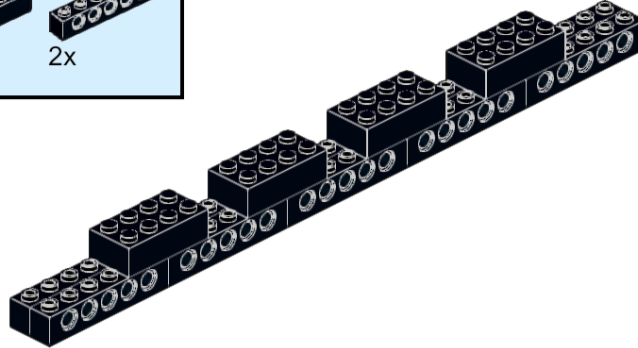
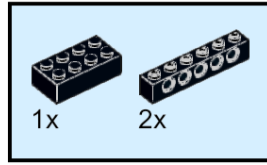
2



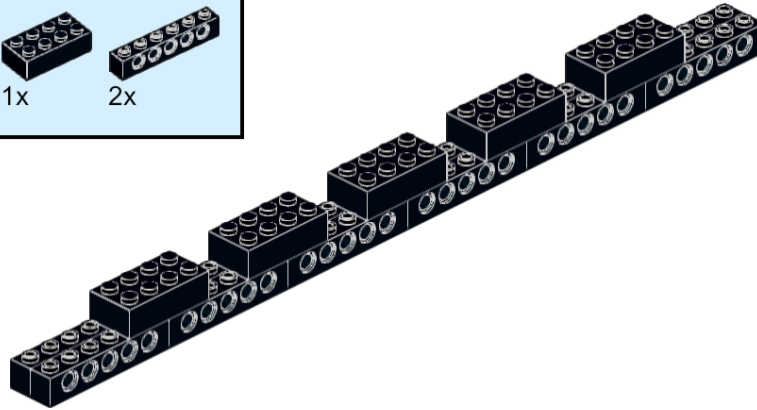
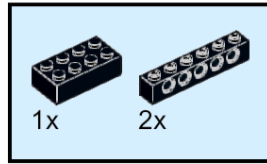
3



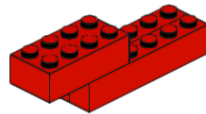
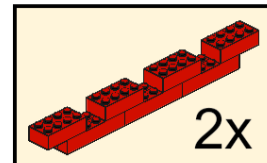
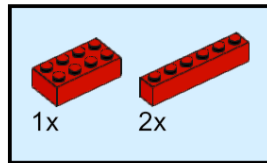
4



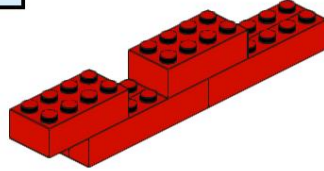
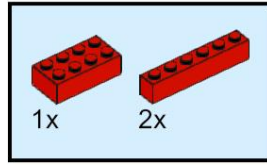
5



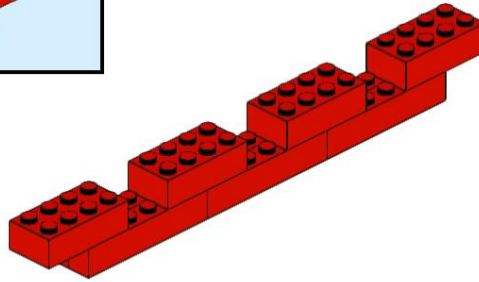
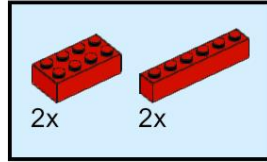
6



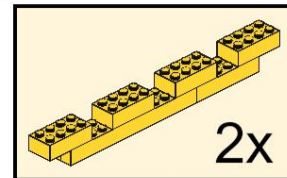
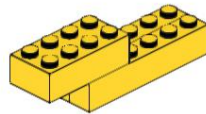
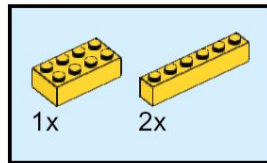
7



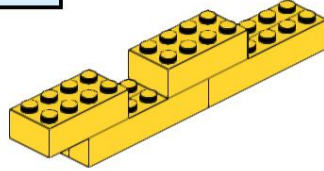
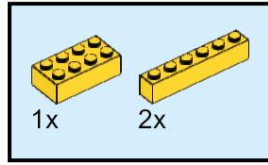
8



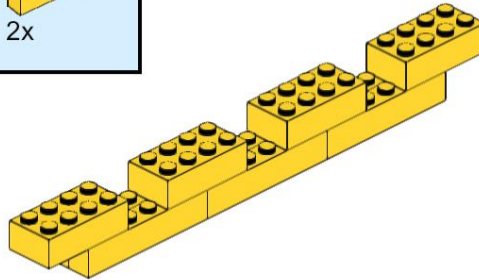
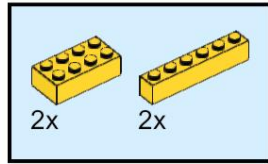
9



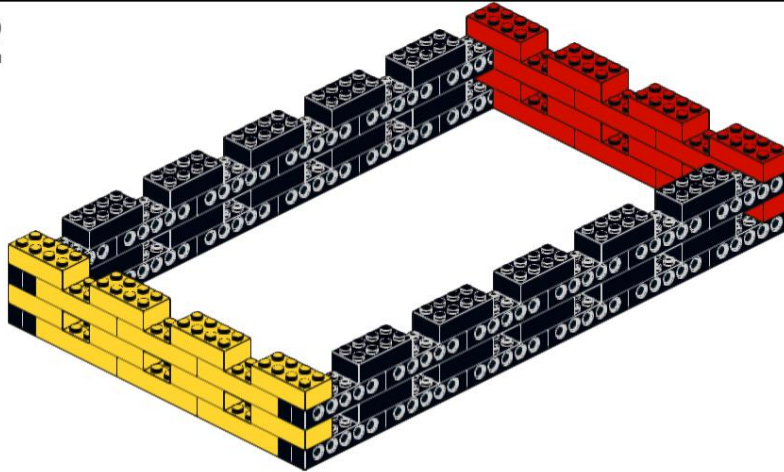
10



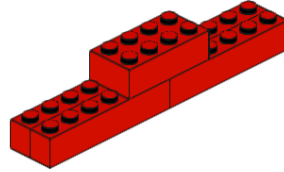
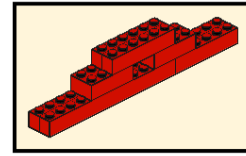
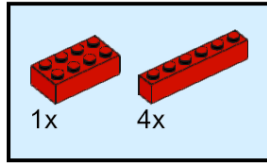
11



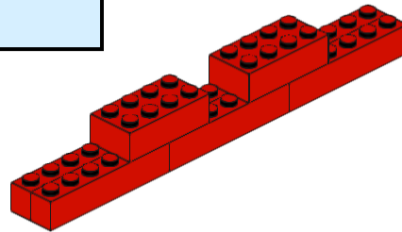
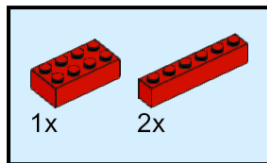
12



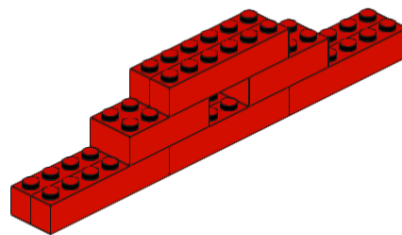
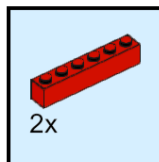
13



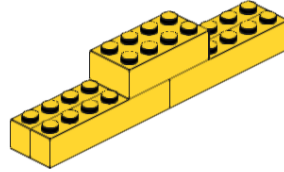
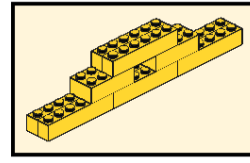
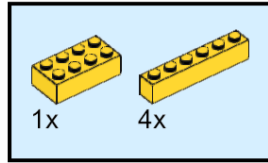
14



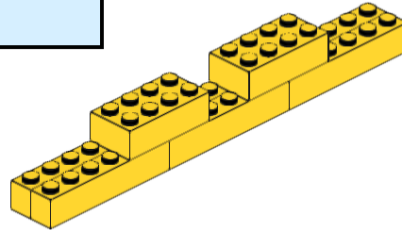
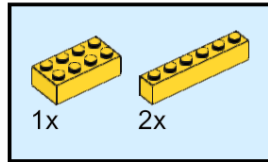
15



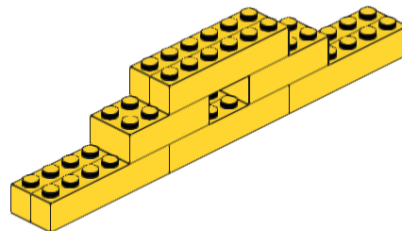
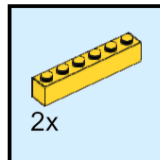
16



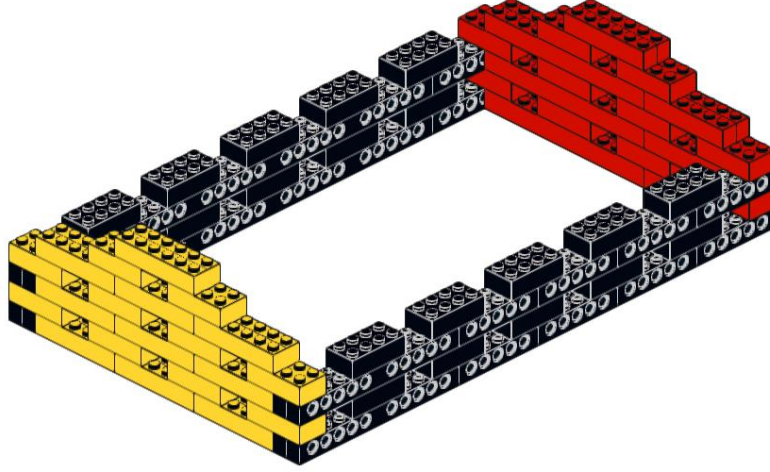
17



18

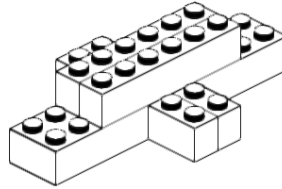
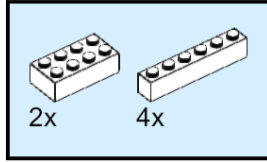


19

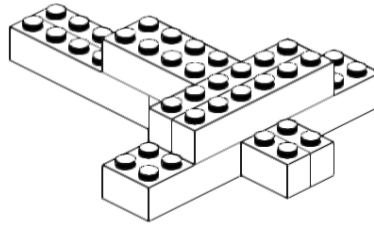
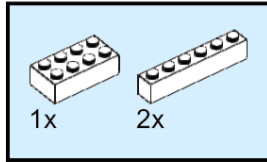


## Çapraz Duvar (1x)

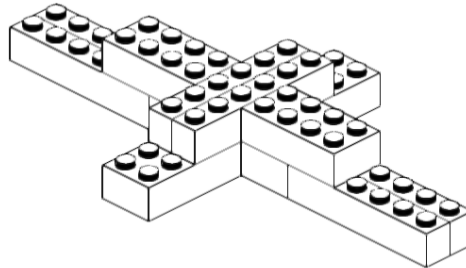
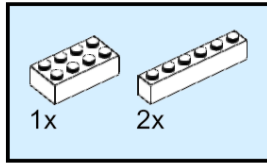
1



2

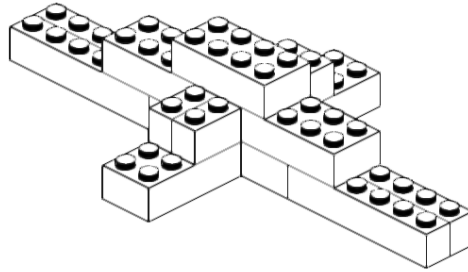
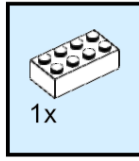


3

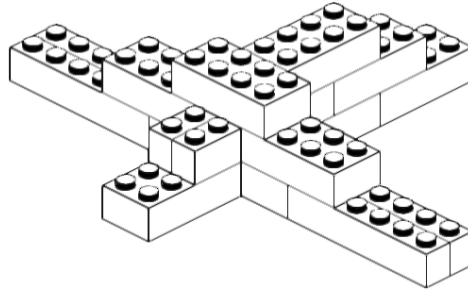
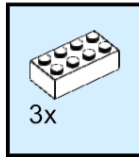




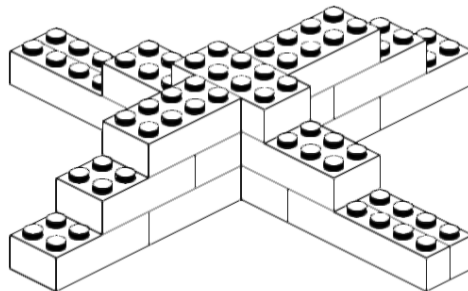
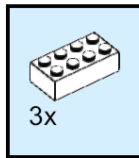
4



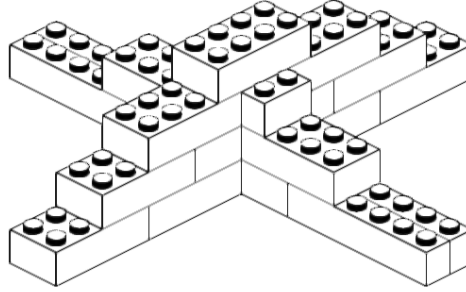
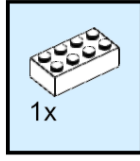
5



6

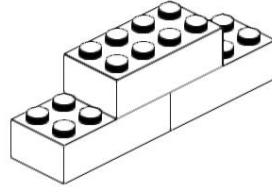
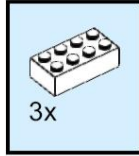


7

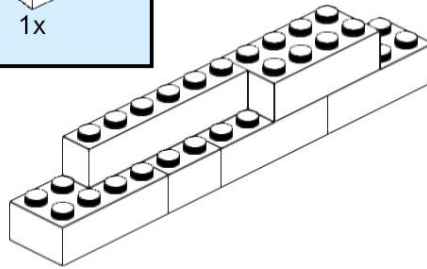
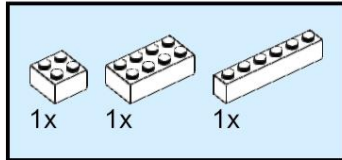


## Düz Duvar (1x)

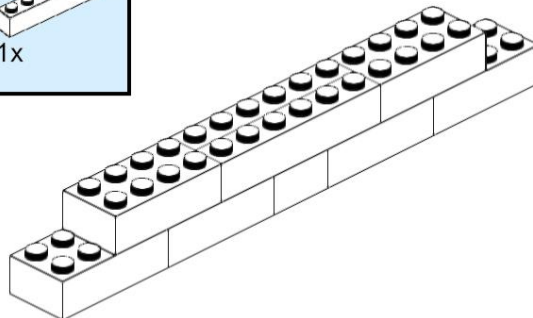
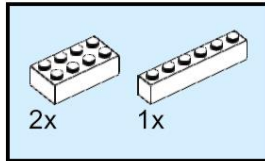
1



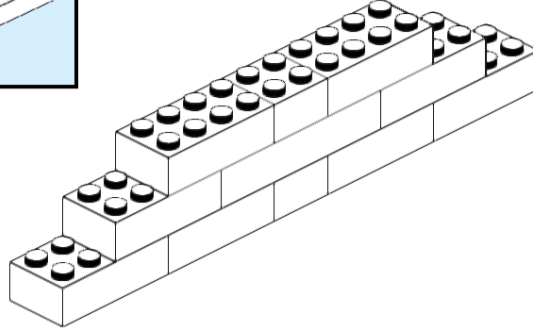
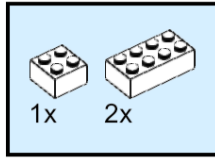
2



3



4



5

