

"Прятки монашек"

Правила настольной игры

Автор: Фредерик Мойерсен

Возраст игроков: от 10 лет

Количество игроков: 2-8

Время игры: около 45 минут

Перевод на русский язык: Игорь Ларченко

"...и испытаете наказание за грех ваш, которое постигнет вас".

Искушение сдает послушниц женского монастыря. Они покинули свои кельи среди ночи, уповая на то, что ни аббатиса, ни настоятельница не уличат их в содеянном. У начальниц пряткая походка и хороший слух, и только крайняя осторожность вместе с удачей помогут проказницам вернуться в свои постели с желанной добычей!

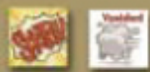
СОСТАВ ИГРЫ

1 кубик

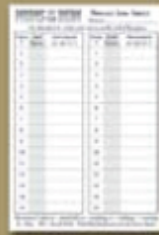
1 правила игры



6 жетонов
послушниц



16 жетонов
шум/исчезла



бланки послушниц



2 фигурки
начальниц



маркеры хода
и поимки



игровое поле

Line of Sight — Sight to 4 Cells — Vision, hearing, and vision to 100% of the Line of Sight. Stealth and noise must be 100% of the Line of Sight!

1 линейка

66 карт



6 карт статуса
послушниц



4 карты движения
начальниц



24 карты движения
послушниц



8 карт желанных
предметов



8 карт
благословения



16 карт маршрутов
начальниц

Подготовка к игре

Положите жетоны "шум/исчезла" рядом с игровым полем. Поместите U-образный маркер номера хода на клетку "1" полосы отсчёта ходов в верхней правой части игрового поля, а маркер "кол-во пойманных послушниц" – над полосой.

Решите, кто будет играть роли начальниц. При 7 и менее игроках один игрок управляет обеими начальницами, при 8 игроках начальницами и их картами управляют 2 разных игрока, которые действуют в одной команде. Положите обе фигурки начальниц в келью аббатисы (место на карте – 26). Каждая начальница вытаскивает себе по одной карте благословения. Положите перед игроками, управляющими ими, карты маршрутов начальниц.

Все остальные участники игры играют роли послушниц. Они выбирают случайный жетон послушницы и начинают игру в своей келье (места на карте 1-6), а также получают 1 случайную карту с заветным желанием и 1 случайную карту благословения (которые скрывают от других игроков), 4 карты, обозначающие способ перемещения послушницы (стоит, крадётся, идёт, бежит), карточку статуса послушницы, бланк для записи своего перемещения и ручку (в комплект игры не входит). Все поворачивают карточку статуса стороной "прячется" (не стороной "поймана").

Оставшиеся карты благословения и заветных желаний следует в коробку, никому не показывая.

Благословение

Все игроки в начале игры получают карту благословения. Если начальницами управляет один игрок, он должен положить их карточки отдельно и использовать только конкретным персонажем. Карты благословения дают персонажу некоторое преимущество, которое можно использовать



лишь один раз за всю игру. После использования такая карта кладётся в коробку.

Порядок хода

Каждый ход состоит из 3 частей:

а) Ход послушниц

- записать перемещение на бланке
- обозначить вид перемещения картой
- бросить кубик, чтобы определить количество произведённого шума

б) Ход начальниц

- переместить фигуры начальниц
- показать карты перемещения
- убрать жетоны
- бросить кубик, чтобы определить слышимый шум

в) Перемещение маркера хода

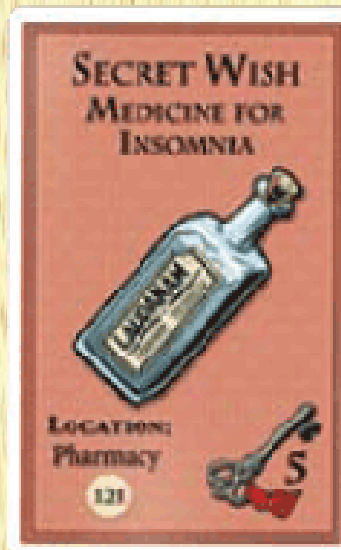
Если до конца 15-года никто не выиграл, игра заканчивается и побеждают начальницы.

Важно: В первый ход послушницы делают сразу два одинаковых перемещения подряд.

В дальнейших описаниях мы отметим в таких табличках действия противоположной стороны.

Послушницы

Играя послушницей, вы получаете карту с заветным желанием. На ней указаны места расположения ключей и желанного предмета. Чтобы выиграть, вы должны сначала добыть ключ, затем добраться до желанного предмета и в конце вернуться в свою келью. Если вы выполните это первым и до завершения 15-го хода, вы становитесь победителем игры!



Ваш ход состоит из трёх частей:

- записать ваше перемещение на своём бланке (и переместить жетон своего пер-

сонажа на игровое поле, если вы видны начальницам),

– показать карту, обозначающую ваш вид перемещения,

– бросить кубик, чтобы определить количество произведённого вами шума.

1. Запись перемещения на бланке

Вместо того чтобы двигать жетон своего персонажа по игровому полю, вы записываете его перемещения на бланке. Каждый ход вы можете переместиться на расстояние от 0 до 5 шагов. Запишите на бланк место, на которое вы в итоге переместились и пройденное вами расстояние. Также запишите ваш вид перемещения (стоите на месте, крадётесь, идёте, бежите) – его нужно показать соответствующей картой.

Во время первого хода вы делаете два перемещения подряд, используя один и тот же вид перемещения дважды. Все послушницы перемещаются одновременно.

Вашей первой целью должно стать место, в котором хранится ключ к вашему заветному желанию. Вы можете взять только тот ключ, который указан на вашей карточке. Чтобы сделать это, вы должны закончить свой ход точно на том месте, где лежит ключ. Напишите на бланке "К" рядом с названием места, на котором вы взяли ключ. Добыв ключ, вы можете проходить во все запертые двери (даже если на ней нарисован ключ другого цвета), в том числе конечно и в то место, где вы можете получить свой желанный предмет. Если начальницы вас поймут, ключ всё равно останется у вас.

Вы не можете перемещаться туда, где стоят начальницы (в этом случае вы сразу же оказываетесь пойманными). Всякий раз, перемещаясь на очередной шаг, вы должны проверить, не видны ли вы начальницам. Если видны, вы должны положить свой жетон на это место игрового поля. Если при своём дальнейшем движении вы продолжаете оставаться видимыми начальницам, вы перемещаете свой жетон по полю. Если при очередном шаге вы перестали быть видимыми, положите жетон "Исчезла" между местом, где вы в последний раз были видимы и местом, в котором исчезли, в направлении движения.

Начальницы: Вы не обязаны двигаться в направлении жетонов шума или исчезновения послушниц. Вы можете двигаться в любом направлении, пока на игровом поле есть жетон или видимая послушница. Это позволяет вам попробовать перехватить невидимую послушницу или поймать другую послушницу, которая, как вы подозреваете, находится ближе к цели.

Если вы добрались до места положения вашего заветного желания, вы должны закончить свой ход точно в этом месте. Запишите на бланке рядом с местом своего нахождения "Ж".

Если вас поймала начальница, вы обязаны идти (не бежать) по кратчайшему пути в направлении своей кельи до тех пор, пока она вас видит. Для напоминания об этом переверните свою карту статуса стороной "поймана" вверх.

Если ваша карта статуса лежит в положении "поймана", не кладите на поле жетон "Исчезла" и не бросайте кубик для определения своего шума. Кроме того, если вы исчезли из поля зрения начальниц, вы можете вернуть свой жетон в келью, а карту статуса перевернуть стороной "Прячется" вверх. Во время своего следующего хода вы используете обычные правила, действующие на послушниц.

Если вы уже успели добыть свой желанный предмет, а после этого вас поймали, вы его лишаетесь и должны снова отправляться за ним.

Пример: Селеста начала игру в своей келье (4). Она записала на бланке своё имя и начальное положение (см. рис. ниже).

– В свой первый ход она может сделать два перемещения и поэтому решила бежать – 10 шагов до места 88. В бланке она записала: "88 – 10 – бег".

– На второй ход она прошла шагом 3 шага к месту 130 и остановилась в нём, чтобы получить красный ключ. Запись: "130 – 3 – шаг – К".

– В третий ход она прокралась 2 шага к 115 (115 – 2 – кра).

– В четвёртый ход она пробежала 5 шагов до 126 (126 – 5 – бег).

– В пятый ход она пробежала 5 шагов до 121 и взяла желанный предмет (121 – 5 – бег – Ж).

NUNS ON THE RUN			NOVICE LOG SHEET		
			Novice: Celeste (4)		
Use this sheet to verify your moves at the end of the game.					
Turn #	End Space	Movement ss-sn-w-r	Turn #	End Space	Movement ss-sn-w-r
1	88	10 r (2x move)	1		
2	130	3 w K	2		
3	115	2 sn	3		
4	126	5 r	4		
5	121	5 r SW	5		
6	70	5 r	6		
7	21	5 r	7		
8	4	4 w win	8		
9			9		
10			10		
11			11		
12			12		

– В шестой и седьмой ход она пробежала по 5 шагов (70 – 5 – бег, 21 – 5 – бег).

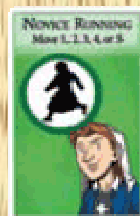
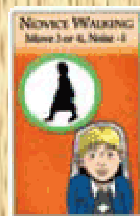
– В восьмой ход она прошла шагом в свою комнату и выиграла (4 – 4 – шаг – П).

Подразумевается, что в эти ходы начальницы её не остановили.

2. Показ карты движения

Теперь вы с помощью карты движения показываете, с какой скоростью двигались в этот ход – она зависит от числа пройденных вами шагов. Все послушницы показывают свои карты движения одновременно.

- Стоять на месте – 0 шагов – шум -3,
- Красться – 1-2 шага, шум -2,
- Идти – 3-4 шага, шум -1,
- Бежать – 5 шагов – шум -0.



Чем быстрее вы перемещаетесь, тем больше шума создаёте и тем больше вероятность того, что начальницы вас услышат.

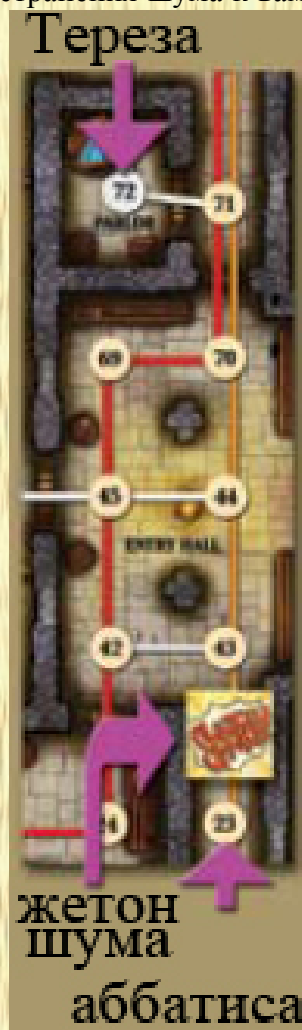
3. Бросок кубика для определения шума

Каждая послушница со статусом "Прячется", по очереди, по часовой стрелке от начальницы, должна бросить кубик. К

выброшенному числу вы добавляете значение шумового модификатора, который зависит от типа вашего движения. Полученное число показывает расстояние в шагах, на котором слышно ваше движение. Считать следует во всех направлениях, через любые проходы и двери.

Если начальница находится на расстоянии слышимости вашего движения, и она не бежала в свой ход, вы должны положить на игровое поле ваш жетон шума – рядом с начальницей, в направлении кратчайшего пути к вам. Если есть два одинаковых по длине пути распространения шума к вам, вы кладёте жетон шума на любой из них или на оба сразу. Если в этом месте уже лежит чей-то жетон, вы всё равно кладёте и свой.

Пример. Аббатиса находится на 23. Тереза идёт и заканчивает ход на 72. Она бросает кубик, выпадает 6, добавляет к этому значению модификатор шума -1 (идти), получает 5. Значит, шум от её движения слышен на 5 шагов, а аббатиса находится от неё как раз на расстоянии 5! Тереза кладёт жетон шума на дверь рядом с 23, надеясь, что аббатиса дальше ходить не пойдёт...



Начальницы

Играя за начальниц, вы управляете аббатисой и настоятельницей (которые в целом называются начальницами). Вы двигаетесь по монастырю, отлавливая послушниц, которые покинули свои кельи ради исполнения заветного желания. Вы выигрываете, если поймаете послушниц столько раз, сколько их в игре. Вы также выигрываете, если к концу пятнадцатого хода ни одна из послушниц не выиграла. Если играет 8 иг-

роков, оба игрока, играющие за разных начальниц, выигрывают или проигрывают вместе!

Ход начальниц состоит из 5 фаз:

- переместить каждую начальницу по её "маршруту" (в поисках послушниц),
- показать карты перемещения каждой начальницы,
- убрать с поля все жетоны шума и исчезновения,
- бросить кубик, чтобы определить слышимый шум,
- подвинуть маркер хода.

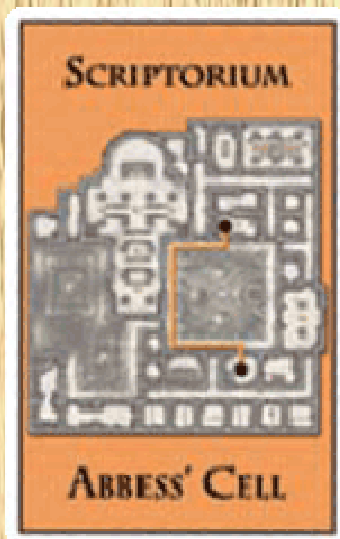
1. Движение по маршрутам

Играя за начальниц, вы перемещаете фигурки аббатисы и настоятельницы (в любом порядке) по маршрутам, шаг за шагом. Обычно, если послушницы соблюдают осторожность, оставаясь невидимыми и неслышимыми, вы двигаетесь по цветным маршрутам, обозначенным на игровом поле. Однако, вы можете отклониться от своего маршрута, если увидели или услышали кого-нибудь из послушниц!

Послушницы: Пока начальницы вас не видят, ваш жетон находится в вашей келье, хоть вы и бродите в это время по монастырю! Вы записываете свои перемещения на бланке.

Вы начинаете игру с комплектом карт маршрутов начальниц. Перед каждой начальницей должен лежать свой конкретный маршрут (лицом вверх). Всякий раз, закончив прохождение маршрута конкретной фигуркой начальницы, вы сбрасываете карточку с пройденным маршрутом. Затем из оставшихся карт маршрутов выбираете новый маршрут, который может быть пройден из текущего места расположения начальницы.

В начале игры вы можете выбрать любой из 8 маршрутов, начинающихся из



кельи аббатисы (позиция 26). У каждой начальницы свой маршрут, и каждая может начинать новый независимо от другой.

Фигурки начальниц на игровом поле всегда показывают их истинное положение. Начиная движение, вы сначала поворачиваете свою фигурку (и послушницы определяют, видимы ли они), а затем перемещаете по маршруту, лицом по направлению движения.

Каждый ход каждая начальница может либо идти (3-4 шага), либо бежать (5-6 шагов). Если она идёт, она может слышать шум, производимый послушницами. Бег полезен для задержания видимой послушницы, но бегущая начальница не слышит других!

На некоторых дверях есть замок – эти двери закрыты. У начальниц есть ключи от всех дверей.

Послушницы: Вашей первой целью должен стать ключ. Добыв его, вы можете открывать любые двери.

Пока ни одна из послушниц не обнаружена, обе начальницы двигаются по своим маршрутам до тех пор, пока не достигнут конечной точки маршрута. Начальница не меняет направление движения, пока весь маршрут не будет пройден. Если маршрут пройден в середине движения, вы можете немедленно выбрать новый, который начинается в месте вашего нахождения, и продолжить движение по нему.

Послушницы: Только в двух случаях начальница может прекратить движение по своему маршруту – если она видит вас (вы находитесь в пределах её видимости) или слышит (вы двигались слишком быстро и она услышала ваши шаги). Некоторые карты благословения могут создавать ложный шум – это помогает сбить начальницу с вашего следа (или заставить её увидеть других)!

Предел видимости

Всякий раз, когда начальница делает очередной шаг, каждая послушница проверяет, видна ли она. Если начальница увидела послушницу, она может немедленно начать двигаться в любом направлении, чтобы попытаться поймать её. Пределом видимости называется дуга в 180° перед лицом началь-

ницы (фигурка всегда смотрит в направлении своего движения) радиусом в 6 шагов. То есть начальница видит всё в том же ряду, в котором она находится, и всё перед собой, если только ей не мешают стены или двери. Деревья, колонны и статую **не** сокращают предел видимости! Для проверки видимости конкретных мест начальница (**и только она**) может воспользоваться линейкой. Если на пути взгляда находится стена, это место не видно. Если кратчайшее расстояние между начальницей и послушницей более 6 шагов, послушница не может быть замечена.



В монастыре есть зоны, в которых сложно определить предел видимости, в этих случаях пользуйтесь таблицами, приведёнными в конце правил.

В большинстве проходов есть двери (которые ограничивают видимость), но в некоторых местах их нет (между 10 и 11, 7-8-9, 118-119).

В *большом и малом садах* есть углы, в которых можно спрятаться. Кроме того, некоторые их места не видны из-за ограничения предела видимости шестью шагами. А место 82 на самом деле не что иное, как макушка дерева! Единственная возможность



увидеть кого-либо на 82, это залезть самому на это дерево.

Во *дворике* колонны **не** мешают смотреть, но круглая стена вокруг места 67 хорошо её скрывает. Например, места 46, 67 и 68 закрыты этой стеной от места 91 (см. таблицу в конце правил).

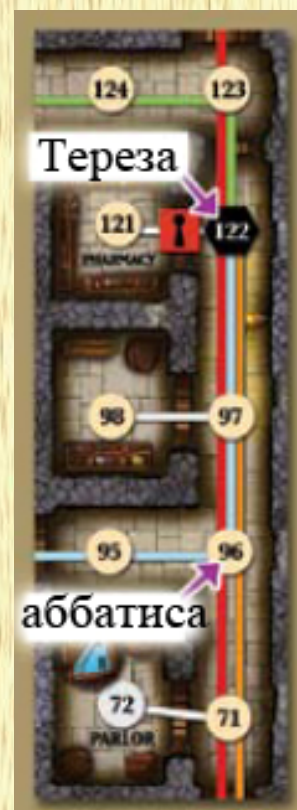
Снаружи монастыря его полукруглое здание закрывает одни места от других (тоже см. таблицу).

В *часовне* колонны **не** мешают взгляду (например 112 и 105 видят друг друга), но большая стена алтаря – мешает (134 не видима 114, а 150 не видима никаким другим местам, кроме 134 и 135). Помимо этого, те, кто находится в исповедальнях 103 и 107, не видимы никому, если только не зайти в них.



Во время движения начальница никогда не оглядывается. Если ей нужно повернуть, она поворачивается, осматривает новые пределы видимости, и лишь после этого продолжает движение в новом направлении.

Пример: Тереза тихо стоит в 122, а аббатиса идёт вниз по коридору перед ней. К сожалению для Терезы, аббатиса достигает 96 и поворачивается, чтобы двигаться к 95. Во время поворота Тереза становится видимой для аббатисы и поэтому она кладёт свой



жетон на 122. Теперь аббатиса может использовать любое количество оставшихся у неё шагов для того, чтобы поймать Терезу!

Преследование послушниц

Начальница может прекратить движение по своему маршруту только в трёх случаях:

- она видит послушницу,
- она видит жетон "Исчезла",
- рядом с ней есть жетон шума.

Во всех перемещаемых случаях начальница может прекратить движение по своему маршруту и начать двигаться в ЛЮБОМ направлении (не обязательно в направлении шума или послушницы)! Она по-прежнему передвигается на 3-6 шагов, и в случае, если идёт (делает 3 или 4 шага), то в конце своего хода прислушивается. Если только одна начальница видит послушницу или слышит шум, то прекращать движение по маршруту может только она – вторая начальница продолжает своё обычное движение.

Если в начале движения начальниц на поле нет жетонов шума или видимых послушниц, они возвращаются к своему текущему маршруту кратчайшим путём и продолжают движение по маршруту в прежнем направлении.

Задержание послушниц

Если одна из начальниц попадает в место, на котором находится послушница, та считается схваченной. Послушница выслушивает наставление и направляется назад в свою келью. Если у послушницы



уже есть желанный предмет, она его утрачивает.

Вы перемещаете свой счётчик пойманных послушниц на 1 больше. После задержания послушницы вы можете продолжить своё движение. За время игры вы можете ловить одну и ту же послушницу более одного раза, всякий раз повышая количество пойманных послушниц. Если оно достигло числа игроков, победа в игре присуждается начальницам!

Послушницы: Если вы попались начальнице, это плохо: вам придётся идти в направлении своей кельи до тех пор, пока вас видит начальница, и ещё вы теряете добытый желанный предмет. Однако ключ, если вы уже им обзавелись, остаётся у вас.

2. Показ карт перемещения

После того, как каждая начальница переместилась, вы показываете её соответствующую карту движения (шла или бежала).

3. Удаление жетонов

Уберите с поля все жетоны шума и исчезновения.

4. Бросание кубика для определения шума

Если во время своего движения первая начальница шла, она бросает кубик, чтобы определить своё *расстояние слышимости* шумов. Шаги отсчитываются во всех направлениях, в том числе и сквозь двери.

Каждая послушница со статусом "Прячется" добавляет к полученному расстоянию свой *уровень шума*, который указан на её карточке движения. Если полученный результат меньше или равен расстоянию между начальницей и послушницей, эта послушница кладёт рядом с начальницей жетон шума – в направлении кратчайшего пути между ними. Если существует два одинаковых по длине пути, помести жетон шума на оба направления или на одно из них.

Каждая послушница, которую начальнице слышно, кладёт жетон (начальницы слышат много звуков!).

Затем кубик бросает вторая начальница (если она тоже шла, а не бежала). Если послушницу слышат обе начальницы, она кладёт жетон шума возле каждой.

Послушницы: Вы тоже в конце своего движения бросаете кубик для определения слышимости вашего перемещения. Крупное число на кубике хорошо для начальниц и плохо для вас!



Карта благословения может быть сыграна в ту часть хода, для которой она предназначена. Если карта изменяет показания брошенного кубика, сыграйте её после того, как бросили кубик. Карта мнимого шума позволяет направить начальницу в ложном направлении!

Послушницы: Если у вас есть карта мнимого шума, вы можете положить жетон шума во время этой фазы. Если вы так и поступили, НЕ показывайте сыгранную карту до наступления этой же фазы в СЛЕДУЮЩИЙ ход!

Маркер хода

Переместите маркер хода вниз на 1 деление. Текущий ход заканчивается и снова послушницы начинают своё движение. Игра заканчивается в конце 15-го хода.

Конец игры и определение победителей

ПОСЛУШНИЦА выигрывает, если она добывает ключ, получает желанный предмет и возвращается вместе с ним в свою келью. Игра немедленно прекращается.

Примечание: Если вас поймали и отобрали желанный предмет, то для победы вам необходимо снова добыть его!

НАЧАЛЬНИЦЫ выигрывают, если они столько раз поймали послушниц, сколько в игре участвует игроков (например, 6 раз для игры 6 игроков). Они также выигрывают, если к концу 15-го хода не выиграла ни одна из послушниц.

Варианты

Перед началом игры можно договориться попробовать использовать один или оба этих варианта:

– Если вы "бежите", вы должны перемещаться ровно на 5 шагов.

– Если за начальниц играет опытный игрок, а за послушниц неопытные, можно ограничить движение начальниц 5 шагами.

Советы от автора игры

– Начальницам следует тщательно выбирать между бегом для поимки послушниц и ходьбой для улавливания производимого ими шума. Важно правильно выбирать маршрут движения (и, если вы заканчиваете его, подумать, какой должен быть следующим).

– Игрокам следует честно записывать свои перемещения и соблюдать правила видимости. Начальницы могут также записывать своё перемещение, чтобы после завершения игры просмотреть её целиком.

– Послушницам следует избегать чрезмерного риска (например, бежать, находясь рядом с начальницей)! Иногда лучше немного выждать, стоя на месте, но не стоит и забывать о том, что игра длится всего 15 ходов.

– Послушницам следует внимательно следить за маршрутом передвижения начальниц. Если не создавать лишнего шума, можно легко просчитать, где и когда будут начальницы.

– Аналогично: начальницам нужно смотреть за картами движения послушниц, чтобы примерно знать, где они могут находиться.

– В некоторых местах (сады, часовня, дворик) послушницам трудно оставаться незамеченными. Пересекайте их с особой осторожностью (и нужной скоростью)!

– Иногда можно переждать в тупике, но не забывайте о том, что крупный бросок кубика может выдать место вашего расположения!

Благодарности

Автор: Фредерик Мойерсен

Оформление: Джейкоб Шабо (коробка, карты, фишки), Джаред Бландо (карта)

Разработка: Алекс Иджер, Пит Фенлон, Колман Чарльтон

Производство: Пит Фенлон, Колман Чарльтон

Тестирование: Александер Мойерсен, Су Пеллитьеры, Том Пеллитьеры, Энн Арбор.

Благодарности: Питер Бромли, Роберт Т. Карти-мл., Дан Деккер, Морган Донтанвилль, Билл Фогарти, Ник Джонсон, Рон Мэджин, Джон Макбрэди, Ким Макбрэди, Марти Макдоннелл, Джим Майлз, Бриджет Рознай, Ларри Рознай, Лорен Рознай, Гвидо Тейбер, Билл Вордельманн, Элейн Вордельманн.

Каждый ход состоит из 3 частей:

Ход послушниц

- записать перемещение на бланке
- обозначить вид перемещения картой
- бросить кубик, чтобы определить количество произведённого шума

Ход начальниц

- переместить фигуры начальниц
- показать карты перемещения
- убрать жетоны
- бросить кубик, чтобы определить слышимый шум

Перемещение маркера хода

Если никто из послушниц не выигрывает до конца 15-го хода, победа присуждается начальницам.

Видимость в САДУ

55	56	57	58	80	81	82	83	84	85	86	
X	X	✓	✓	✓	✓	X	X	X	X	X	12
X	✓	✓	✓	X	X	X	X	X	X	X	13
✓	X	✓	X	X	X	X	X	X	X	X	14
X	X	X	✓	X	X	X	X	X	X	X	15
✓	X	✓	X	X	X	X	X	X	X	X	30
X	X	✓	✓	✓	✓	X	✓	✓	X	✓	31
✓	✓	✓	✓	✓	✓	X	✓	✓	✓	✓	33
✓	✓	✓	✓	✓	✓	X	✓	✓	✓	✓	34
✓	✓	✓	X	X	X	X	X	X	X	X	35
✓	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	51
✓	✓	✓	X	X	X	X	X	X	X	X	52
✓	✓	✓	✓	✓	✓	X	✓	✓	✓	✓	53
✓	✓	✓	✓	✓	✓	X	✓	✓	✓	✓	54
	✓	✓	✓	✓	✓	X	✓	✓	✓	✓	55
		✓	✓	✓	✓	X	✓	✓	✓	✓	56
			✓	✓	✓	X	✓	✓	✓	✓	57
				✓	✓	X	✓	✓	✓	✓	58
					✓	X	✓	✓	✓	✓	80
						X	✓	✓	✓	✓	81
							X	X	X	X	82
								✓	✓	✓	83
									✓	✓	84
										✓	85

12-15, 30-31, 33-35, 51-54 все ВИДЯТ друг друга, только 33 закрыта от 12-15 и 30-31

Видимость во ДВОРИКЕ

65	66	67	68	73	74	75	76	90	91	92	93	94	
✓	✓	X	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	X	37
✓	✓	X	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	X	✓	X	38
✓	✓	X	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	X	39
✓	✓	X	✓	X	X	✓	✓	✓	✓	X	X	X	40
✓	✓	X	✓	✓	X	✓	✓	X	✓	X	X	✓	41
X	✓	X	✓	✓	X	X	X	X	X	X	X	✓	46
✓	✓	X	✓	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	X	X	47
✓	✓	X	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	48
✓	✓	X	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	49
✓	✓	X	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	62
✓	✓	X	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	63
✓	✓	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	64
	✓	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	65
		X	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	66
			✓	X	X	X	X	X	X	X	X	X	67
				✓	✓	X	X	X	X	X	✓	✓	68

37-41, 46-49 и 62-64 все ВИДЯТ друг друга.
73-76 и 90-94 все ВИДЯТ друг друга.

✓ видна
X закрыта

Видимость СНАРУЖИ

132	133	151	152	153	154	
✓	✓	✓	✓	X	X	110
	✓	✓	✓	X	X	132
		✓	✓	✓	X	133
			✓	✓	✓	151
				✓	✓	152
					✓	153

Видимость в ЧАСОВНЕ

103	104	105	106	107	112	113	114	115	116	129	130	131	134	135	150	
X	X	X	X	X	X	X	X	X								
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	X							
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	X	✓						
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	X	✓	✓					
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				
X	X	X	✓	X	X	X	✓	✓	X	✓	✓	✓	X			
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	X	✓	✓	✓	X	✓		
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	X	✓	✓	✓	X	✓		
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	X	✓	✓	✓	X	✓		
X	X	X	X	X	✓	✓	✓	✓	X	✓	✓	✓	X	X	✓	
X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
✓	X	X	X	✓	✓	✓	✓	X	X	X	✓	X	X	X	✓	
X	X	✓	✓	✓	X	X	✓	✓	X	✓	✓	X	X	X	✓	
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	✓	✓

59-61, 77-79 и 87-89 все ВИДЯТ друг друга