

WORLD ROBOT OLYMPIAD™



UKRAINE

РобоМісія

(Регулярна категорія до 2022 року)

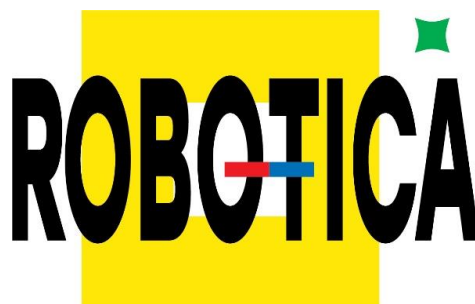
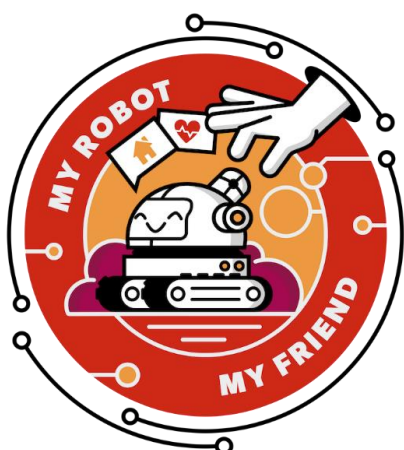
СТАРША ЛІГА

РОБОТ-ФЕЛЬДШЕР

Версія від 15 січня 2022 року

WRO 2022

МІЙ РОБОТ – МІЙ ДРУГ



WRO International Premium Partner



Зміст

1. Вступ	2
2. Поле сезону.....	3
3. Об'єкти поля, розташування, жеребкування.....	4
4. Місії робота.....	8
4.1 Прання.....	8
4.2 Інформація: Маркувальні блоки	8
4.3 Принести воду в кімнати	8
4.4 Пограти в гру.....	Ошибка! Закладка не определена.
4.5 Паркування робота.....	9
4.6 Бонусні та штрафні бали.....	9
5. Оцінювання.....	10
6. Місцеві, регіональні та міжнародні змагання	15
7. Збирання об'єктів.....	16

1. Вступ

Існує безліч видів діяльності, в яких роботи можуть підтримати нас у повсякденному житті. Роботи можуть провести нас по музею або допомогти у виснажливих чи напружених завданнях.

На полі Старшої ліги робот виконує роль робота-фельдшера по догляду за пацієнтами та виконує транспортування в лікарні. Він має відносити білизну до пральні в лікарні, розносити воду в різні кімнати, грати з пацієнтами. У той же час, при проїзді коридорами лікарні, робот має враховувати присутність персоналу та і відвідувачів.

2. Поле сезону

На рисунку нижче показано поле цього сезону та позначено різні ігрові області.



Деякі зони позначені цифрами для їх розпізнавання. Подивіться на поле, щоб зрозуміти, про які зони йдеться. Для кожної кімнати п'ять зон позначено цифрами:

- 1: Позиція прального блоку
- 2: Позиція ігрового м'яча
- 3: Позиція ігрової сітки
- 4: Позиція столу
- 5: Позиція маркувального блоку

Якщо стіл більший за ігрове поле, відцентруйте поле рівномірно від всіх бортів.

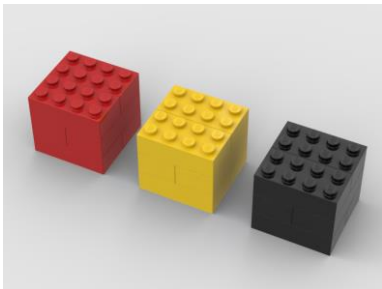
Для отримання додаткової інформації про технічні характеристики ігрового столу та поля, будь ласка, перегляньте Загальні правила Робомісії WRO пункт 6.

3. Об'єкти поля, розташування, жеребкування

Пральні блоки та контейнер для білизни

Є 3 пральні блоки (один чорний, один червоний, один жовтий) та 3 контейнери для білизни (один чорний, один червоний, один жовтий). Ці об'єкти будуть розміщені наступним чином:

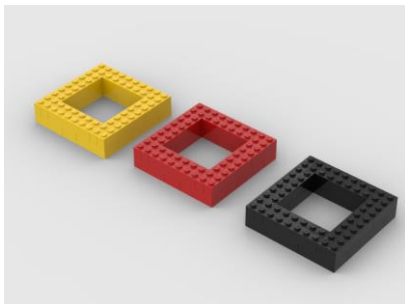
- 3 пральні блоки будуть **випадковим чином** розміщені в кожній заліковій спробі на 4 зонах позначених «1» у різних кімнатах.
- 3 контейнери для білизни будуть **випадковим чином** розміщені в кожній заліковій спробі на сірих квадратах у зоні для прання.



Пральний блок (3)



Пральний блок в блакитній кімнаті



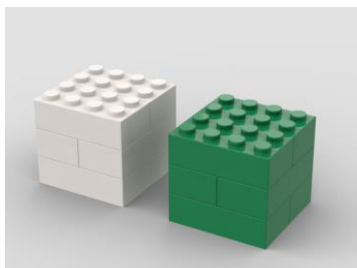
Контейнер для білизни (3)



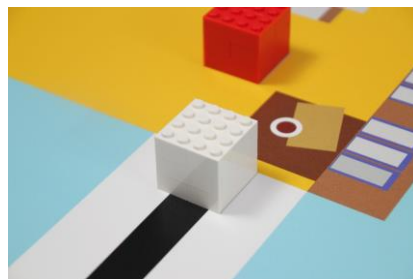
Можливе початкове положення контейнерів для білизни

Маркувальні блоки

На полі є 4 маркувальні блоки (два білих, два зелених). Маркувальні блоки **випадковим чином** розміщуються в кожній заліковій спробі перед кімнатою на місцях, позначених «5». Маркувальні блоки використовуються для визначення, в яких кімнатах які завдання потрібно виконати.



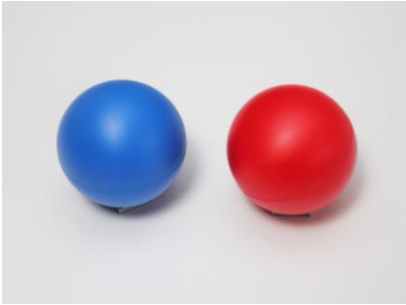
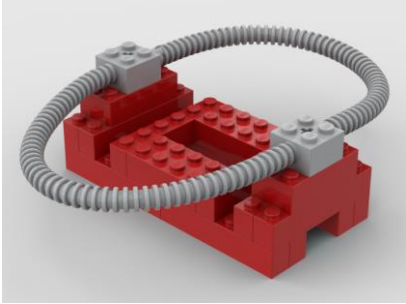
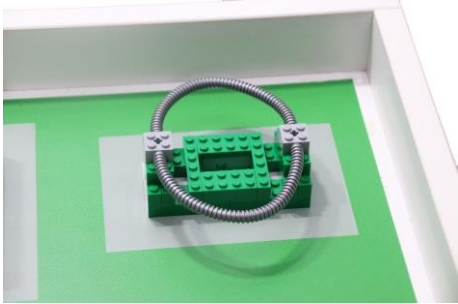
Маркувальний блок (4)



Маркувальний блок перед жовтою кімнатою

Ігровий м'яч та ігрова сітка

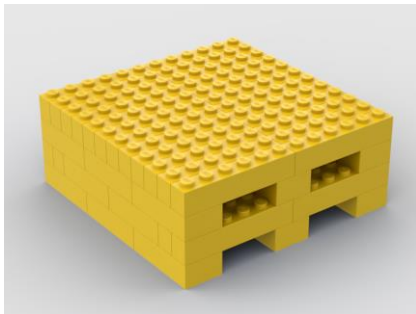
Є два об'єкти, які використовуються для гри. М'яч та ігрова сітка. Ігрова сітка доступна в червоному, жовтому, синьому та зеленому кольорах і розміщується у кімнаті відповідного кольору. Є два синіх та два червоних м'ячі, червоні м'ячі розміщуються в жовтій та зеленій кімнаті, сині м'ячі розміщуються в синій та червоній кімнаті. Кожен м'яч розміщується на підставці LEGO 2x2 на місці позначеному цифрою «2» у кожній кімнаті, ігрова сітка – на місці позначеному цифрою «3» у кожній кімнаті відповідного кольору.

 М'яч (4)	 М'яч у жовтій кімнаті
 Ігрова сітка (4)	 Зелена ігрова сітка в зеленій кімнаті
Зверніть увагу, що м'ячі, сітки та столи повинні бути розміщені у всіх кімнатах у кожній заліковій спробі, навіть якщо не всі об'єкти використовуються у кожній заліковій спробі.	

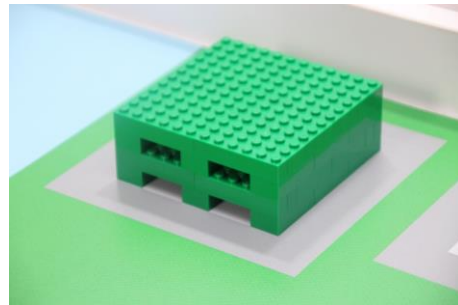
Столи та вода

На полі є 4 столи (червоний, синій, зелений, жовтий). Кожен стіл розміщується в кімнаті відповідного кольору на місці позначеному цифрою «4».

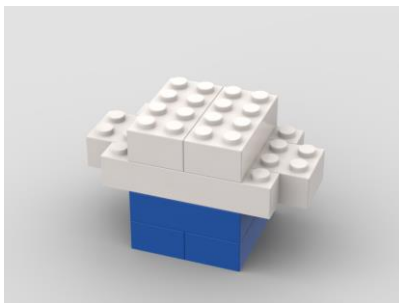
Крім того, на полі є 3 пляшки води. Пляшки води розміщуються на призначених для цього місцях у зоні обладнання.



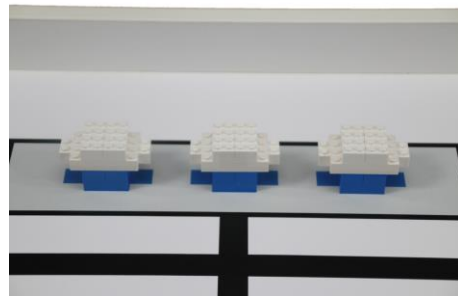
Стіл (4)



Зелений стіл в зеленій кімнаті



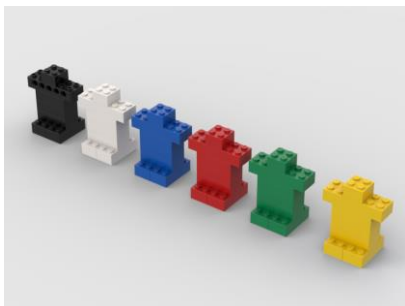
Пляшка води (3)



Пляшки води в зоні обладнання.
Орієнтація кожної пляшки зображена формою на полі

Люди

На полі розміщуються 6 людей (шість фігур жовтого, зеленого, червоного, синього, білого та чорного кольору). 6 людей **випадковим чином** розміщуються в кожній заліковій спробі на 8 червоних квадратах.



Люди (6)



Жовта фігура на полі.
Орієнтація кожної людини зображена формою на полі

Підсумкове жеребкування

Наступні ігрові об'єкти **випадковим чином розміщуються на ігровому полі кожної залікової спроби**:

- Пральні блоки розміщуються на позиції «1».
- Контейнери для білизни розміщуються на трьох сірих квадратах у зоні для прання.
- Маркувальні блоки розміщуються на позиції «5».
- Люди розміщуються на 8 різних червоних квадратах.

Усі інші об'єкти (пляшки води, столи, ігрові сітки та м'ячі) також розміщуються на ігровому полі в кожній заліковій спробі, але не випадковим чином

4. Місії робота

Для кращого розуміння місії будуть пояснюватися в кількох розділах.
Команда самостійно вирішує в якому порядку виконувати місії.

4.1 Прання

Одне із завдань робота-фельдшера – допомогти людям транспортувати матеріали. У лікарні роботи можуть допомогти транспортувати білизну з кожної кімнати в центральну пральню. Це завдання робота на полі. Робот повинен зібрати 3 пральні блоки з різних кімнат і перемістити їх до зони пральні. Максимальна кількість балів нараховується, якщо пральні блоки розміщені в контейнери для білизни відповідного кольору (наприклад, червоний пральний блок в червоному контейнері для білизни).

Контейнери для білизни не мають залишатися на початкових позиціях (тобто робот може трохи переміщати їх, щоб помістити пральні блоки всередину контейнерів). Однак важливо, щоб в кінці контейнери для білизни були повністю всередині зони для прання.

4.2 Інформація: Маркувальні блоки

Для наступних двох завдань важливо розглянути **розміщення маркувальних блоків на початку залікової спроби** перед кожною кімнатою (дозволено переміщувати блоки після їх сканування). Розташування маркувальних блоків визначає наступні ситуації:

- **Білий маркувальний блок перед кімнатою:** у цій кімнаті на столі слід поставити пляшку води. Зверніть увагу, що штрафні бали нараховуються, якщо робот доставляє пляшку води не в ту кімнату.
- **Зелений маркувальний блок перед кімнатою:** у цій кімнаті робот має пограти в гру з мешканцем цієї кімнати. Бали нараховуються лише в тому випадку, якщо робот грає в гру в правильній кімнаті.

4.3 Принести воду в кімнати

У лікарні важливо, щоб кожен пацієнт у кожній кімнаті мав достатньо питної води. Тому одне із завдань робота-фельдшера – щодня доставляти воду в різні кімнати. Але робот повинен бути уважним та доставляти пляшки води тільки в ті кімнати, які її потребують.

Робот повинен взяти пляшки води із зони обладнання та перемістити їх у відповідні кімнати (кімнати з білим маркувальним блоком). Бали нараховуються, якщо пляшка води стоїть у правильній кімнаті, максимальна кількість балів нараховується, якщо пляшка води правильно стоїть на столі. Враховується максимум одна пляшка води на кімнату, у зоні обладнання є одна запасна пляшка води.

Зверніть увагу, що на полі є 3 пляшки води, роботу потрібно лише 2 пляшки. Третя пляшка запасна.

4.4 Гра в м'яча

Ще одним завданням робота-фельдшера це гра з людьми, які перебувають у лікарні. Але, звісно, роботів не вистачає, щоб щодня грати з усіма. Тому робот повинен грати в м'яча тільки в кімнатах, які позначені зеленим блоком.

Щоб грати в м'яча у правильній кімнаті (кімнати з зеленим маркувальним блоком), робот повинен доставити м'яч всередину ігрової сітки (Не важливо, якого кольору м'яч.). Повні бали нараховуються, якщо м'яч торкається лише ігрової сітки, а не поля.

4.5 Паркування робота

Місія вважається завершеною, коли робот повертається в зону старту/фінішу, зупиняється, а вертикальна проекція робота повністю знаходиться в зоні старту/фінішу (кабелі можуть бути за межами зони старту/фінішу. (Бали зараховуються за умови, якщо здобуто будь-які інші бали за виконання місій (не бонусні)).

4.6 Бонусні та штрафні бали

Рухаючись по лікарні, важливо, щоб робот звертав увагу на все, що знаходиться навколо. Двері, сходи, кути і, звичайно, люди. Тому робот повинен уникати людей на ігровому полі.

Бонусні бали нараховуються за НЕ зміщені та НЕ пошкоджені фігури людей.

Бонусні бали нараховуються за НЕ зміщені та НЕ пошкоджені ігрові сітки.

Бонусні бали нараховуються за НЕ зміщені та НЕ пошкоджені столи.

Штрафні бали нараховуються, якщо пляшка води частково або повністю знаходиться в неправильній кімнаті.

5. Оцінювання

Пояснення для підрахунку балів «Повністю» означає, що ігровий об'єкт торкається лише відповідної області (не включаючи чорні лінії).		
Завдання	Кожен	Всього
Прання		
Пральний блок повністю в зоні для прання, але не в контейнері для білизни або на верхній частині контейнера	6	18
Пральний блок всередині контейнера для білизни невідповідного кольору , а контейнер для білизни повністю всередині зони для прання	10	30
Пральний блок всередині контейнера для білизни відповідного кольору , а контейнер для білизни повністю всередині зони для прання	16	48
Доставити пляшки води до кімнат (білий маркувальний блок перед кімнатою, враховується максимум одна пляшка води на кімнату)		
Пляшка води знаходиться повністю в правильній кімнаті, але не на столі	6	12
Пляшка води частково або повністю знаходиться в неправильній кімнаті	-6	-12
Пляшка води знаходиться на столі у правильній кімнаті, не стоїть , не пошкоджена, а стіл знаходиться всередині темно-сірої зони	10	20
Пляшка води стоїть на столі в правильній кімнаті, стоїть , не пошкоджена, а стіл знаходиться всередині темно-сірої зони	14	28
Пограти в гру (зелений маркувальний блок перед кімнатою)		
М'яч всередині ігрової сітки (враховується лише один м'яч на сітку) та торкається лише ігрової сітки, а не поля	13	26
Паркування робота		
Робот повністю зупиняється в зоні старту/фінішу. (Бали зараховуються за умови, якщо здобуто будь-які інші бали за виконання місій (не бонусні))		13
Бонусні бали		
Фігура людини НЕ зміщена / НЕ пошкоджена	4	24
Ігрова сітка НЕ зміщена / НЕ пошкоджена	2	8
Стіл НЕ зміщено / НЕ пошкоджено	2	8
Максимальний бал		155

Пояснення до оцінювання

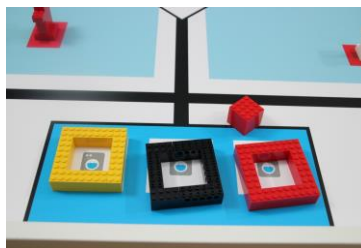
Пральний блок повністю в зоні для прання, але не в контейнері для білизни або на верхній частині контейнера → 6 балів кожен

Пральний блок всередині контейнера для білизни невідповідного кольору, а контейнер для білизни повністю всередині зони для прання → 10 балів кожен

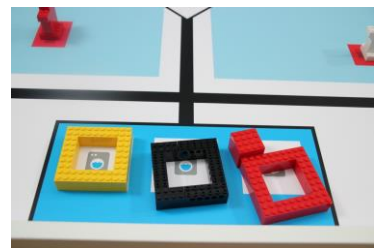
Пральний блок всередині контейнера для білизни відповідного кольору, а контейнер для білизни повністю всередині зони для прання → 16 балів кожен



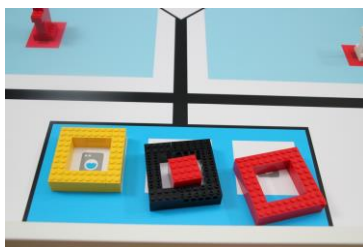
48 балів (3x16 балів)
 (кожен пральний блок в правильному контейнері для білизни)
 Контейнер для білизни можна переміщувати всередині зони для прання



0 балів (блок не повністю знаходиться в зоні для прання)



6 балів (блок знаходиться всередині зони для прання, але не в контейнері)
 Не має значення, знаходиться контейнер у зоні для прання чи поза нею



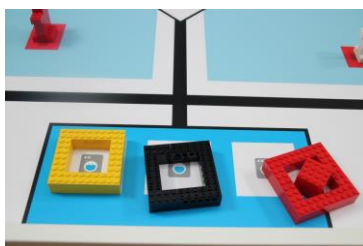
10 балів (блок знаходиться всередині зони, але в контейнері для білизни невідповідного кольору)



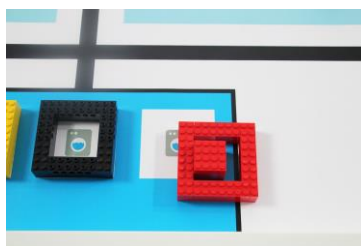
6 балів (блок в зоні для прання, але не всередині контейнера)



16 балів (блок у контейнері для білизни відповідного кольору)

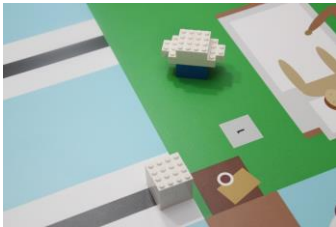


0 балів (блок і контейнер для білизни поза зоною для прання)



0 балів (навіть якщо блок знаходиться всередині, важливо, що у цій ситуації контейнер для білизни зовні)

Пляшка води знаходиться повністю в правильній кімнаті, але не на столі → 6 балів кожна

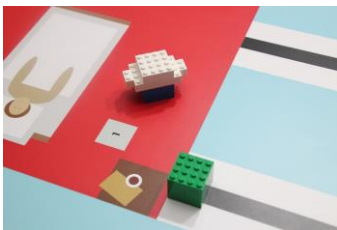


6 балів (у кімнаті з білим маркувальним блоком)

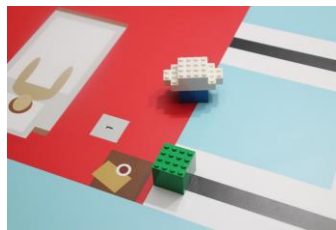


0 балів (не повністю всередині кімнати)

Пляшка води частково або повністю знаходиться в неправильній кімнаті → -6 балів кожна



-6 балів (пляшка води в неправильній кімнаті) (кімната із зеленим маркувальним блоком)



-6 балів (пляшка води частково в неправильній кімнаті)

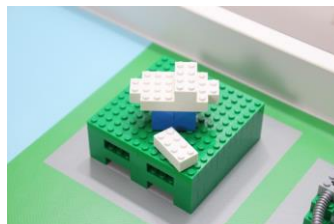


-6 балів (пляшка води в неправильній кімнаті на столі)

Пляшка води знаходиться на столі у правильній кімнаті, не стоїть, не пошкоджена, а стіл знаходиться всередині темно-сірої зони → 10 балів кожна



10 балів



0 балів

Будь ласка, подивіться на фотографії правильного розташування столу, що показані нижче. Ці варіанти розташування столу застосовуються і тут.

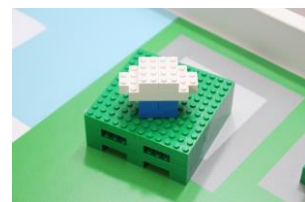
Пляшка води стоїть на столі в правильній кімнаті, стоїть, не пошкоджена, а стіл знаходиться всередині темно-сірої зони → 14 балів кожна



14 балів

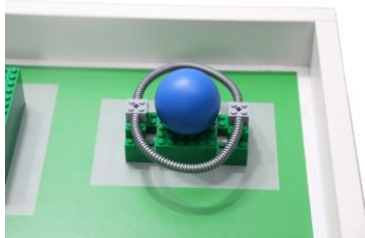


14 балів (стіл переміщено в межах темно-сірої зони)

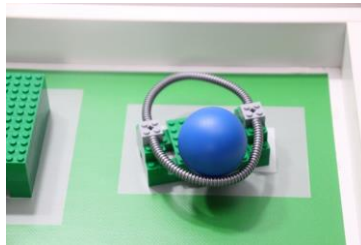


0 балів (стіл переміщено за межі темно-сірої зони)

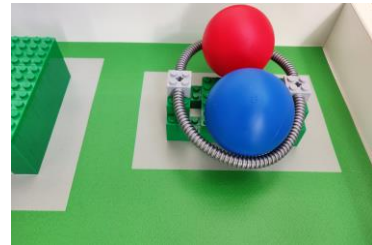
М'яч всередині ігрової сітки (враховується лише один м'яч на сітку) → 13 балів кожен



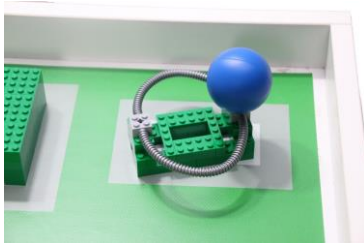
13 балів



13 балів (ігрова сітка зміщена в межах сірої зони)



13 балів (зараховується лише один м'яч на сітку)



0 балів (м'яч не всередині ігрової сітки)



0 балів (ігрова сітка зміщена за межі сірої зони)

Робот повністю зупиняється в зоні старту/фінішу. (Бали зараховуються за умови, якщо здобуто будь-які інші бали за виконання місій (не бонусні)) → 13 балів



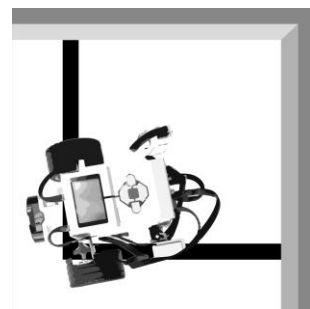
Зараховується!

Проекція робота повністю в зоні старту/фінішу



Зараховується!

Проекція робота повністю в зоні старту/фінішу



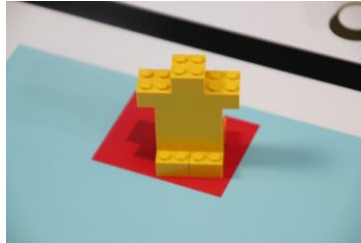
НЕ зараховується!

Проекція робота не повністю в зоні старту/фінішу

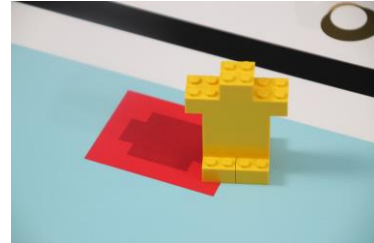
Фігура людини НЕ зміщена / НЕ пошкоджена → 4 бали кожна



4 бали



4 бали (лише зміщена
всередині зони)



0 балів (зміщена за межі
зони)



0 балів (пошкоджена)

Примітка: та сама логіка застосовується для ігрових сіток та столів.

6. Місцеві, регіональні та міжнародні змагання

Змагання WRO проходять приблизно в 90 країнах, і команди в кожній країні очікують завдання різного рівня складності. Місії, описані в цих правилах, будуть використані для міжнародних заходів WRO. Це останній етап змагань, де беруть участь команди з найкращими рішеннями. Ось чому правила гри складні.

WRO вважає, що всі учасники повинні мати хороший досвід у змаганнях. Команди з меншим досвідом також повинні мати можливість отримувати бали та досягати успіху. Це формує впевненість в їх здатності опановувати технічні навички, що важливо для їхнього майбутнього вибору в подальшій освіті.

У кожній країні Національні Організатори можуть спростити завдання для місцевих, регіональних або національних змагань.

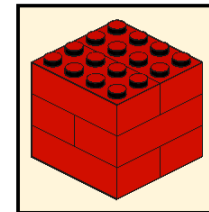
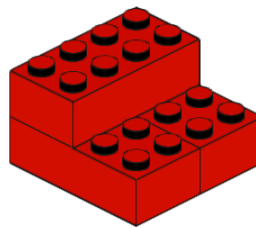
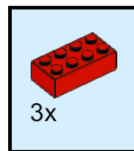
Ось декілька варіантів спрощення:

- Відсутність жеребкування контейнерів для білизни
- Відсутність жеребкування блоків маркувальних блоків
- Відсутність жеребкування людей та/або менше людей на полі
- Пляшки води можна поставити на робота перед початком залікової спроби

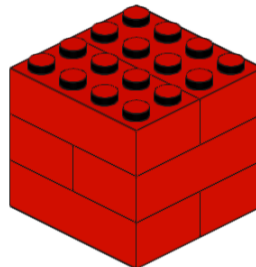
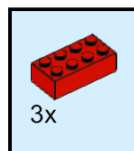
7. Збирання об'єктів

Пральний блок (1x на колір, всього 3)

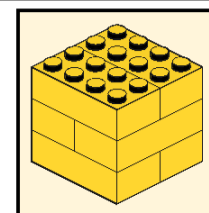
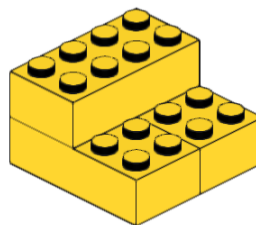
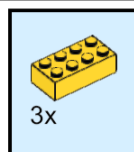
1



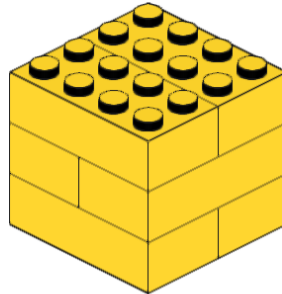
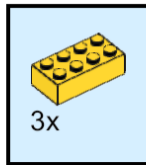
2



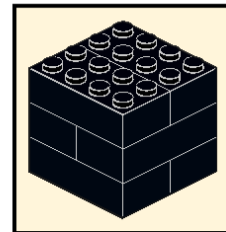
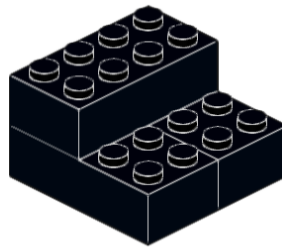
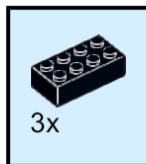
3



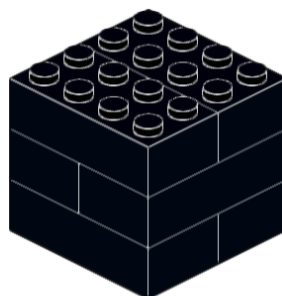
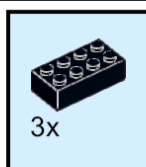
4



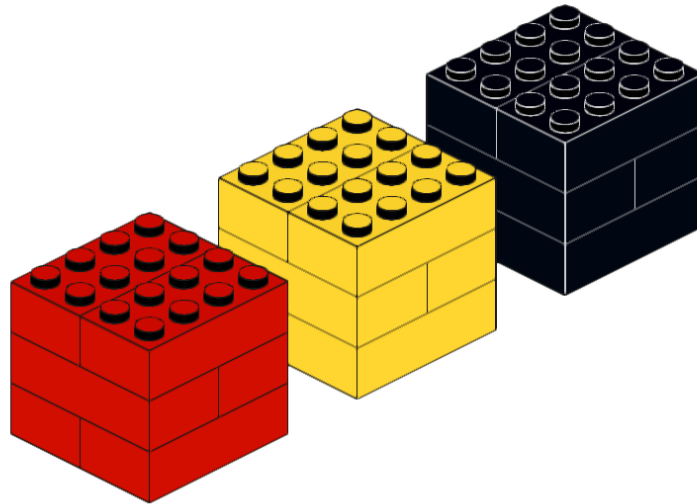
5



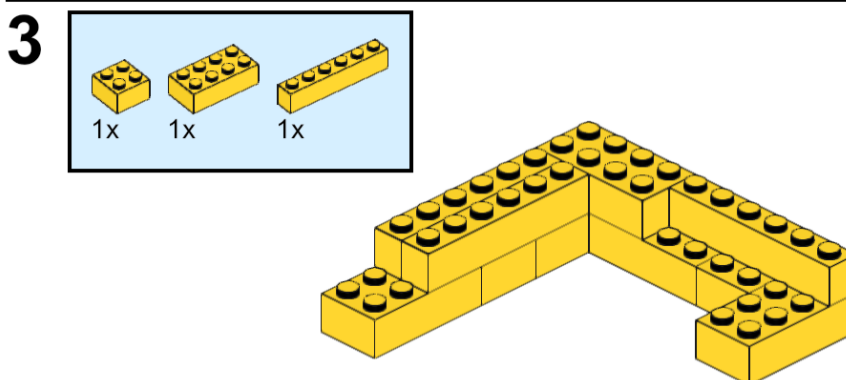
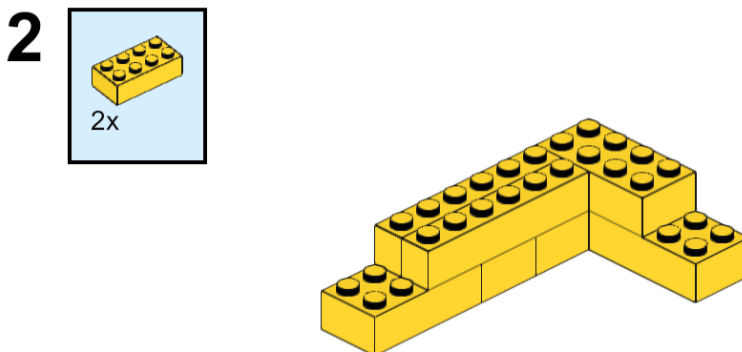
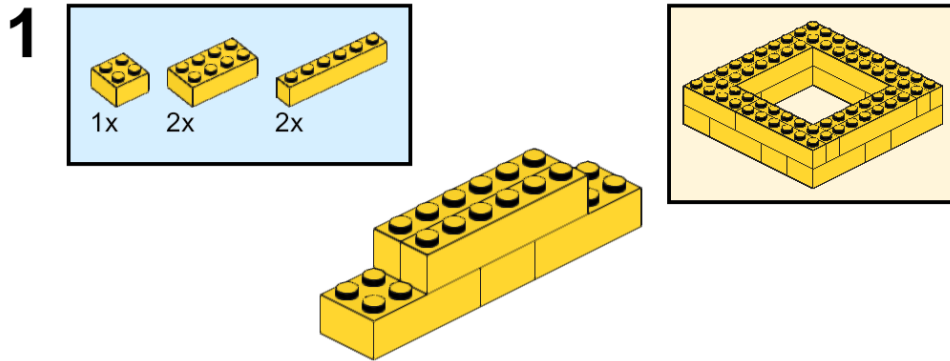
6



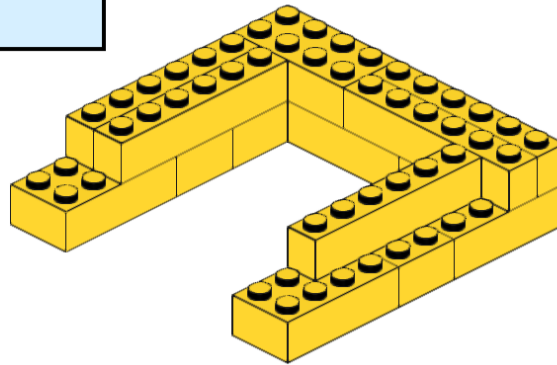
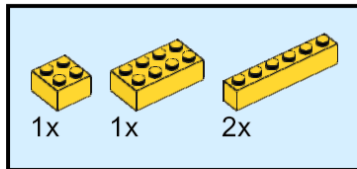
7



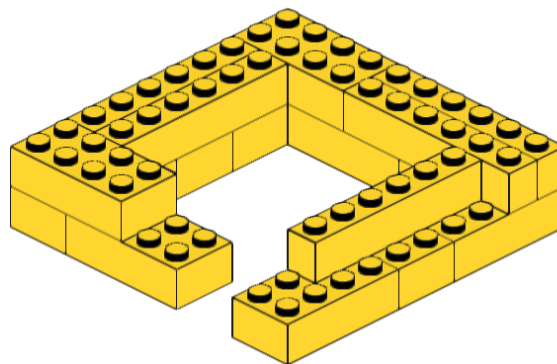
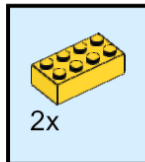
Контейнер для білизни (1x на колір, всього 3)



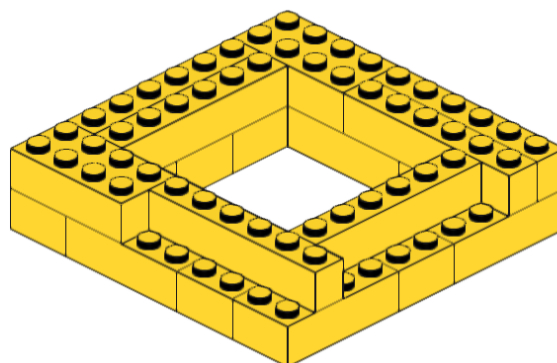
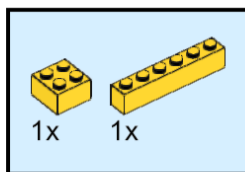
4

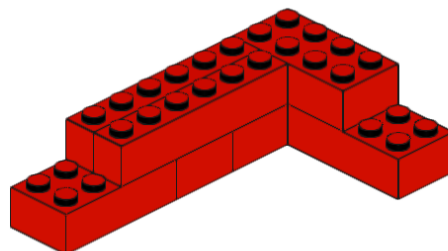
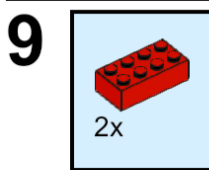
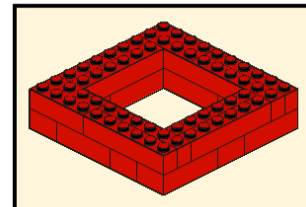
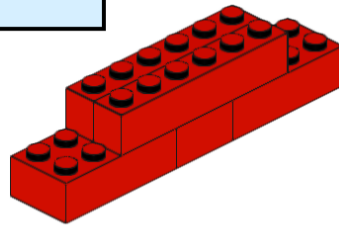
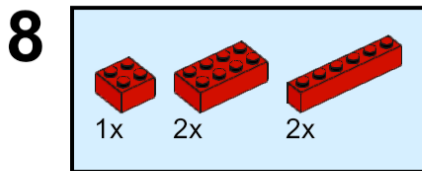
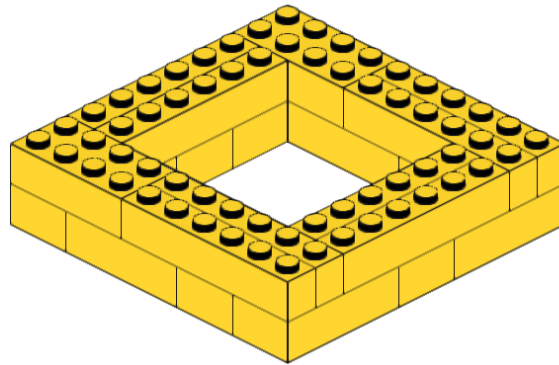
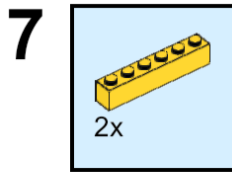


5

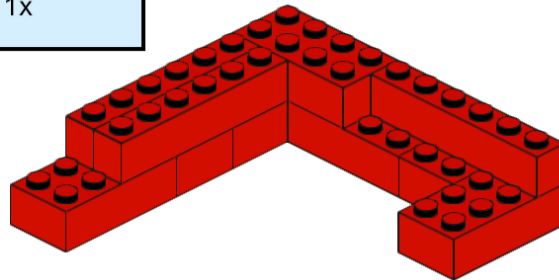
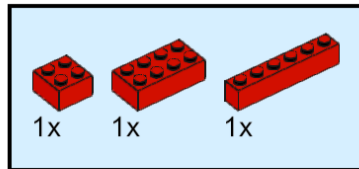


6

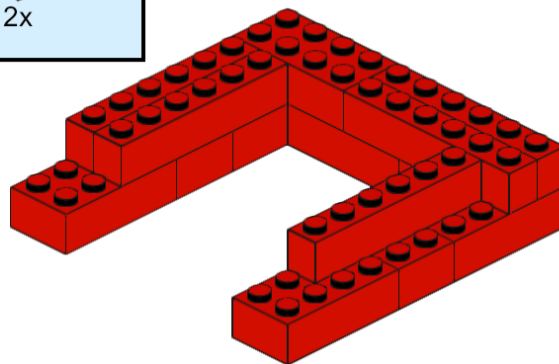
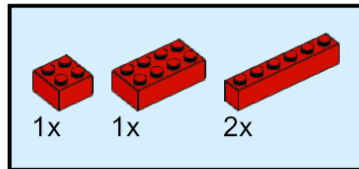




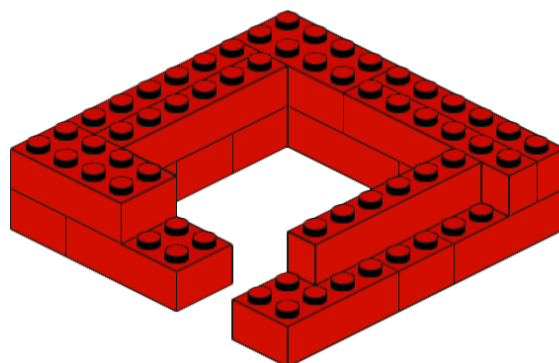
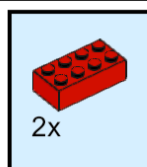
10



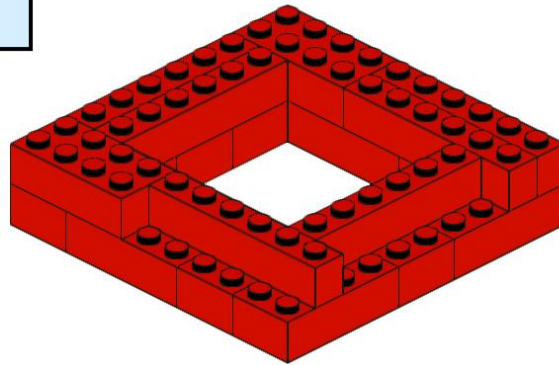
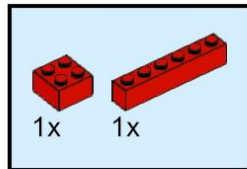
11



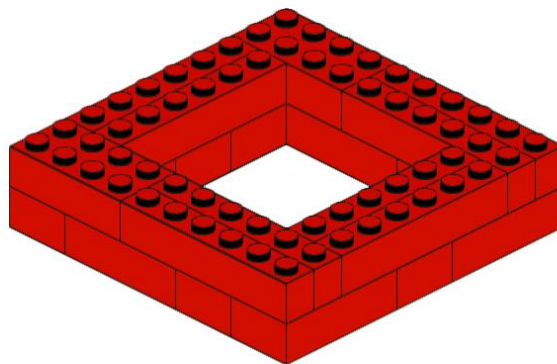
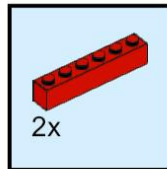
12



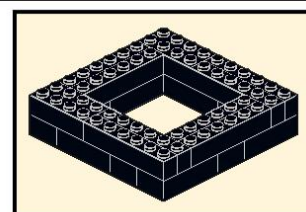
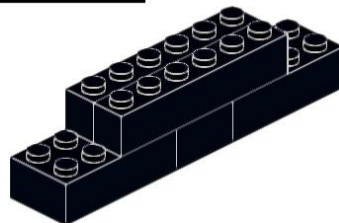
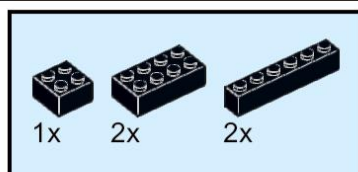
13



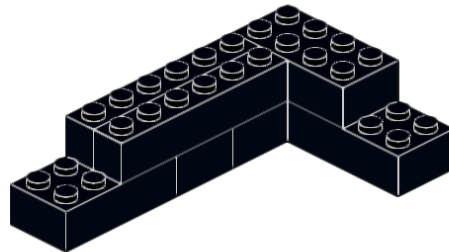
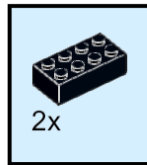
14



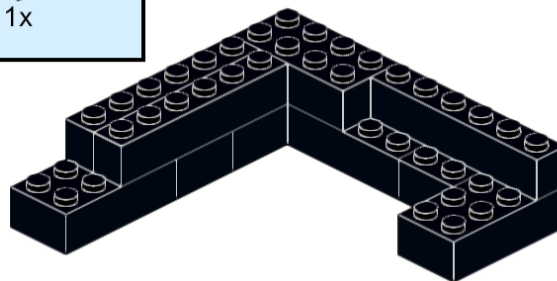
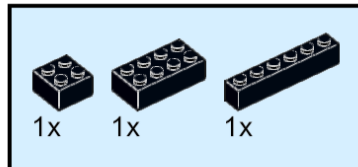
15



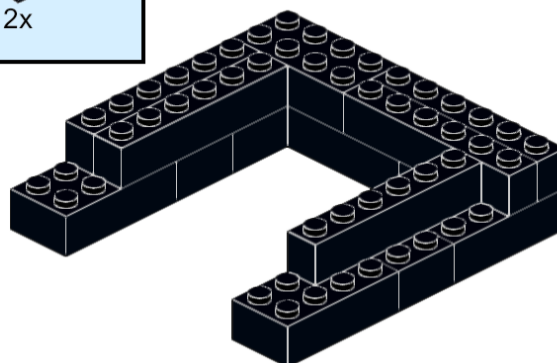
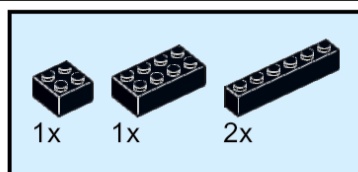
16



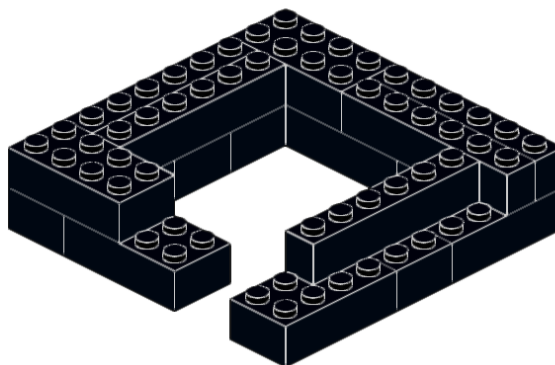
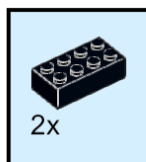
17



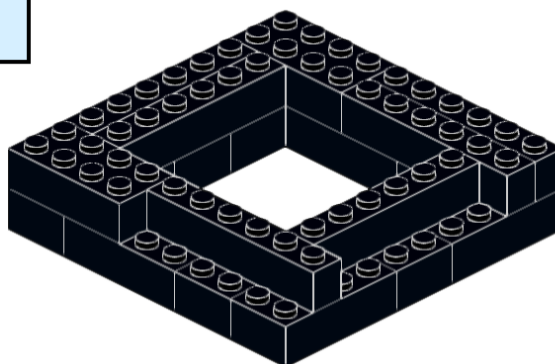
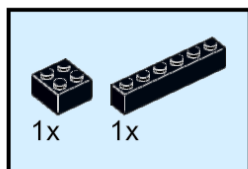
18



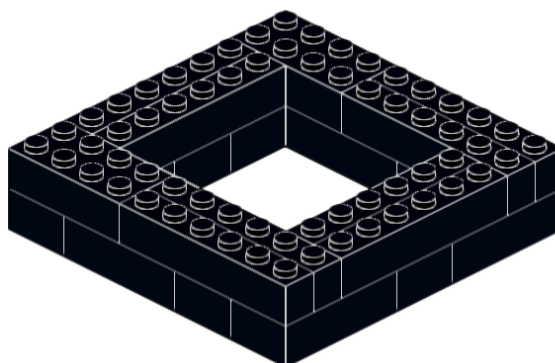
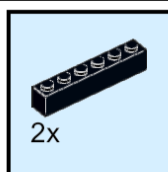
19



20

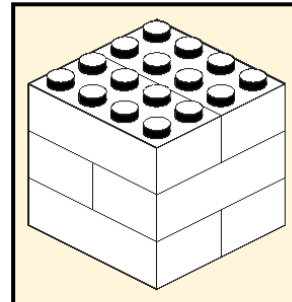
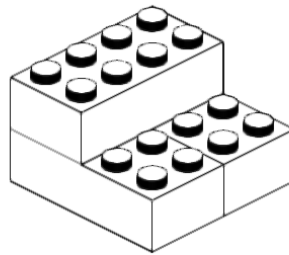
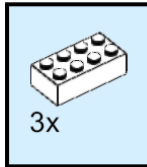


21

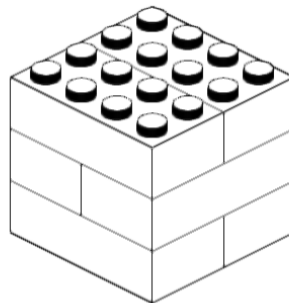
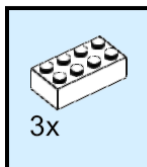


Маркувальні блоки (2х білі, 2х зелені)

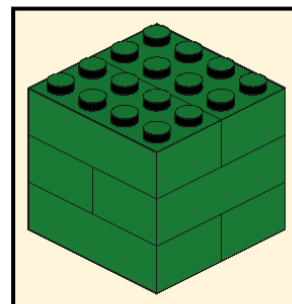
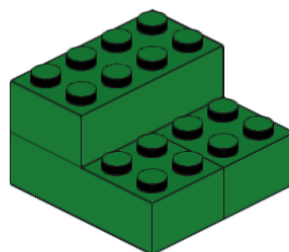
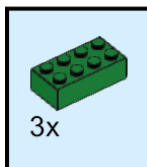
1



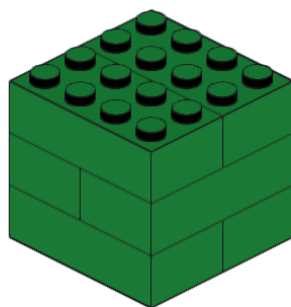
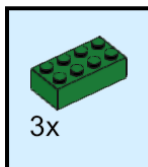
2



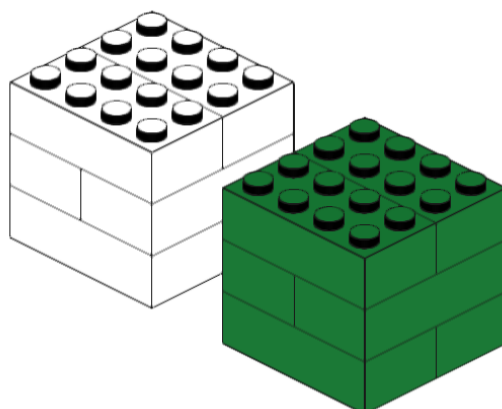
3



4

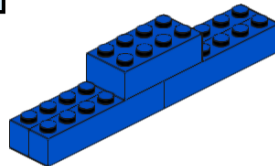
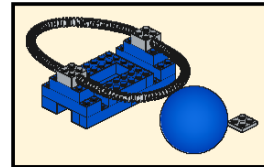
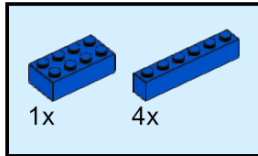


5

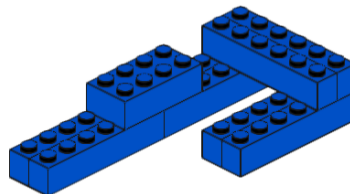
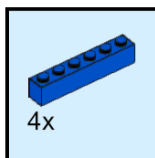


Ігрова сітка та ігровий м'яч (1x на колір, всього 4)

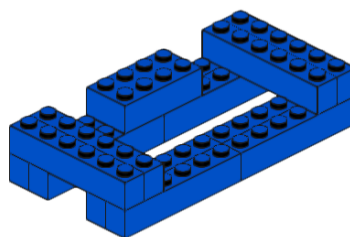
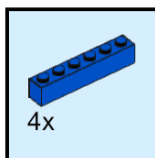
1



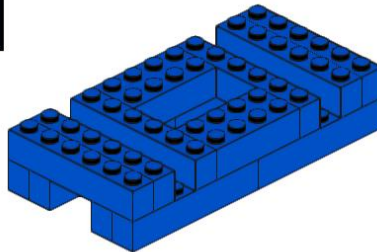
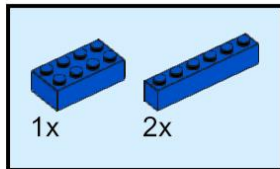
2



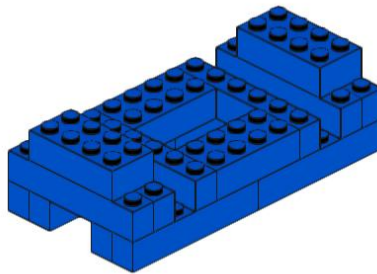
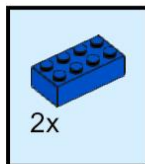
3



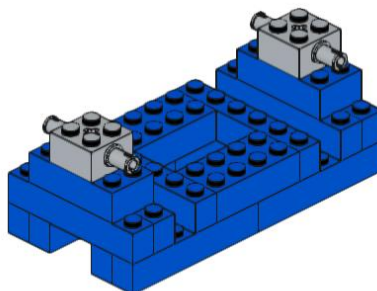
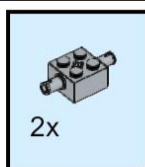
4

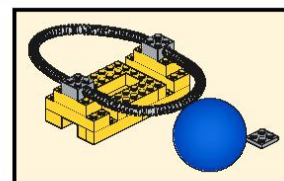
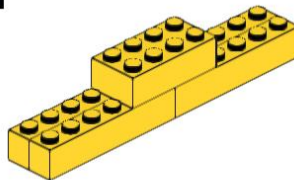
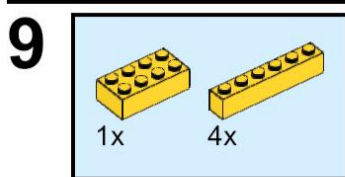
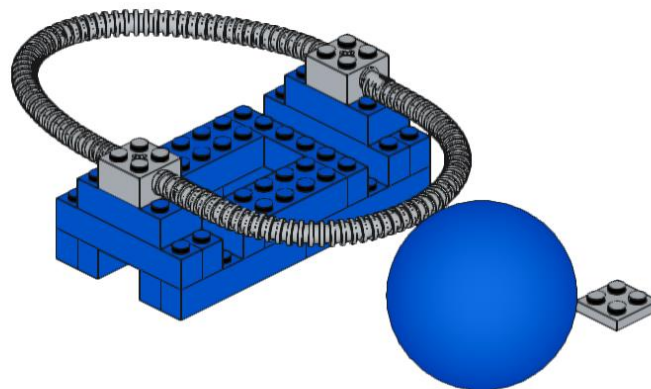
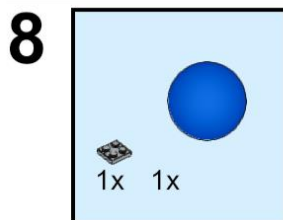
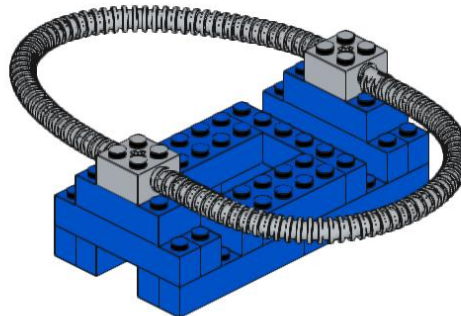
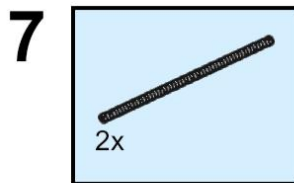


5

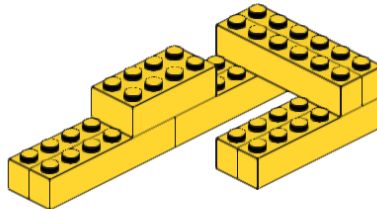
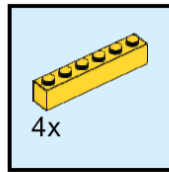


6

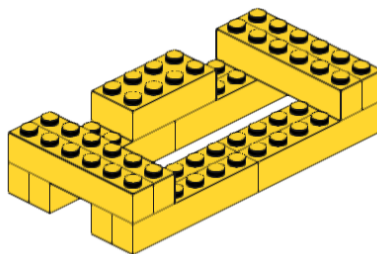
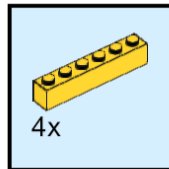




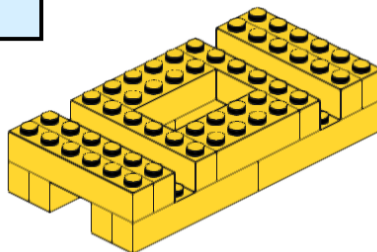
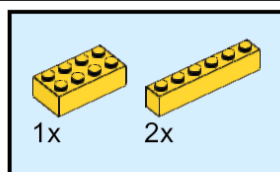
10



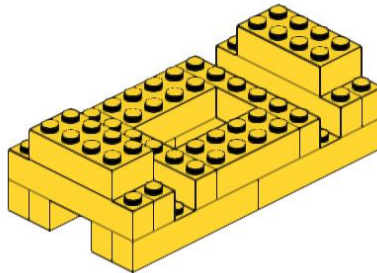
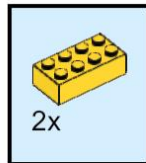
11



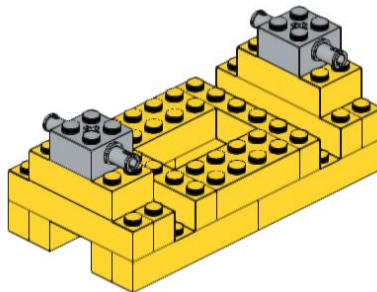
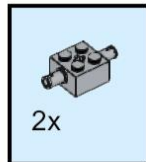
12



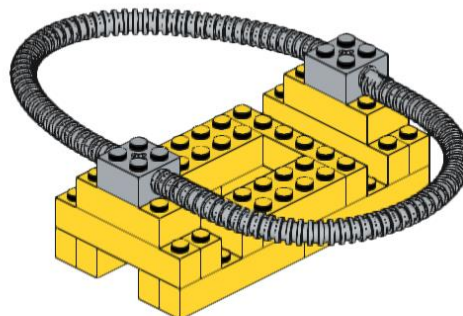
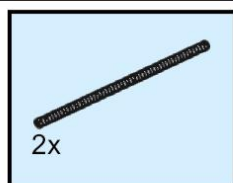
13



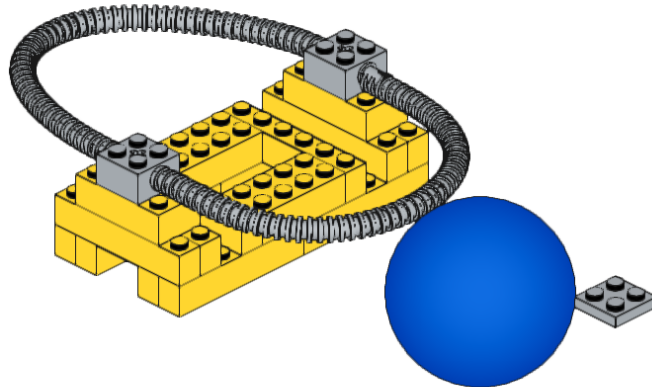
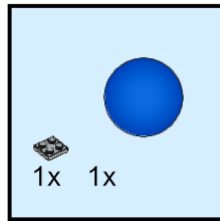
14



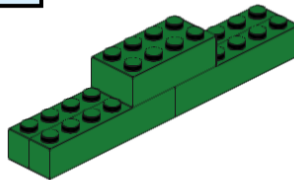
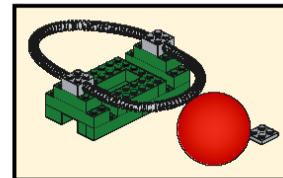
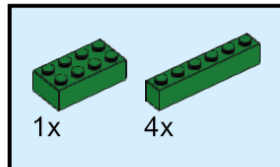
15



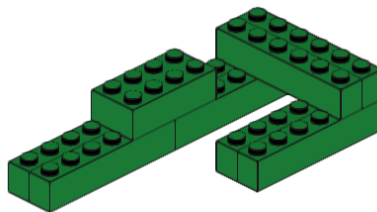
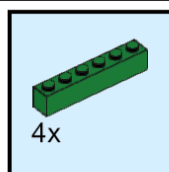
16



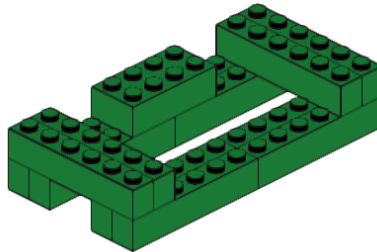
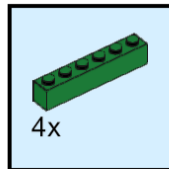
17



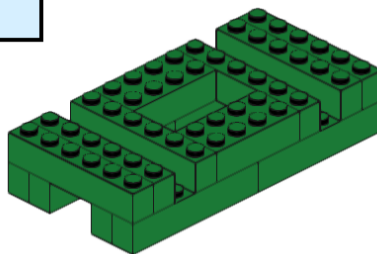
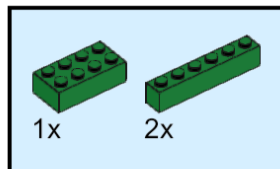
18



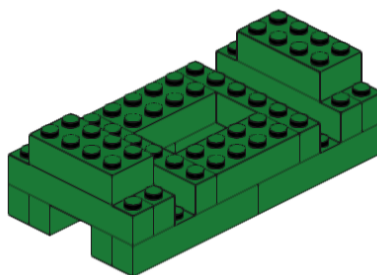
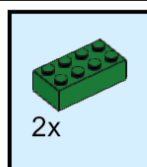
19



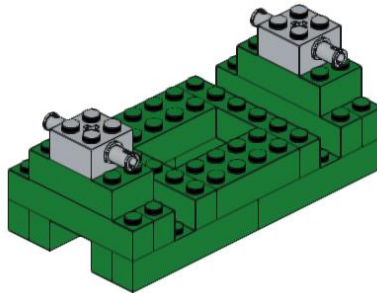
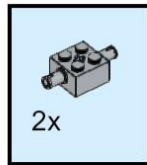
20



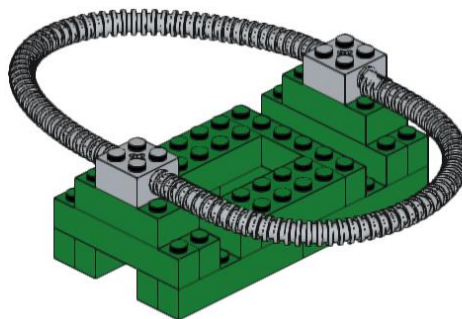
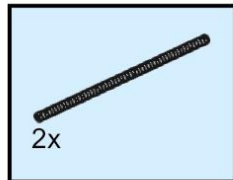
21



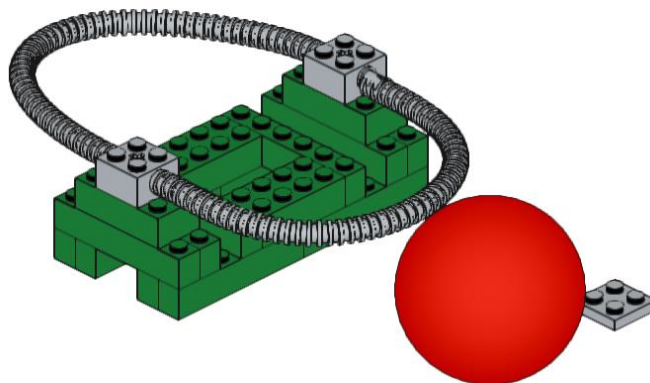
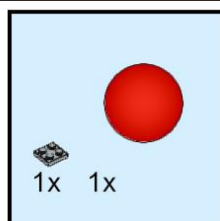
22



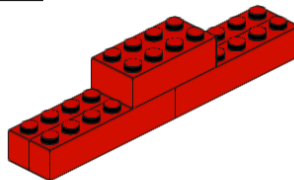
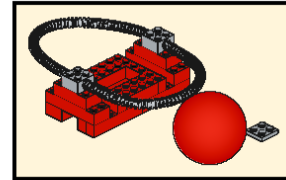
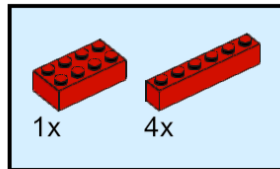
23



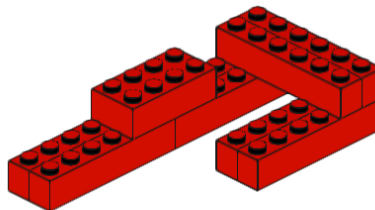
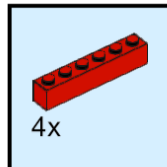
24



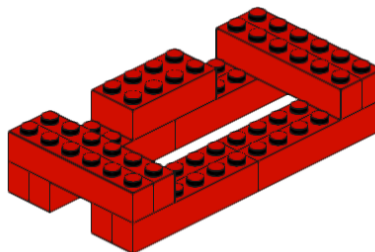
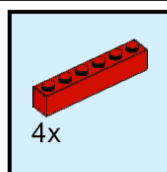
25



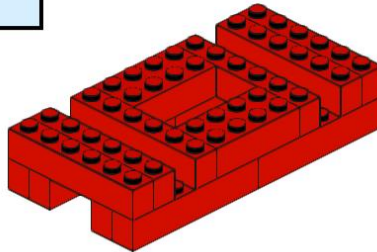
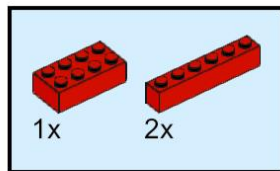
26



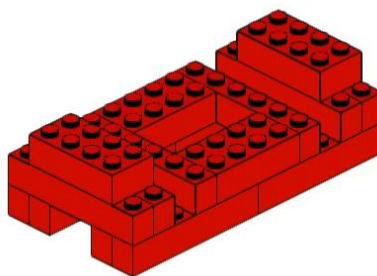
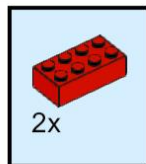
27



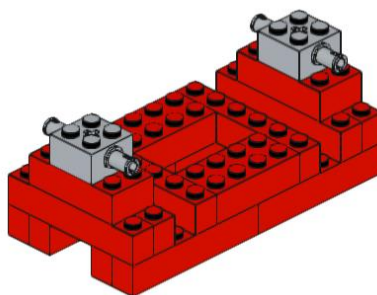
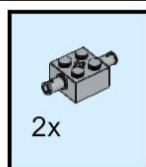
28

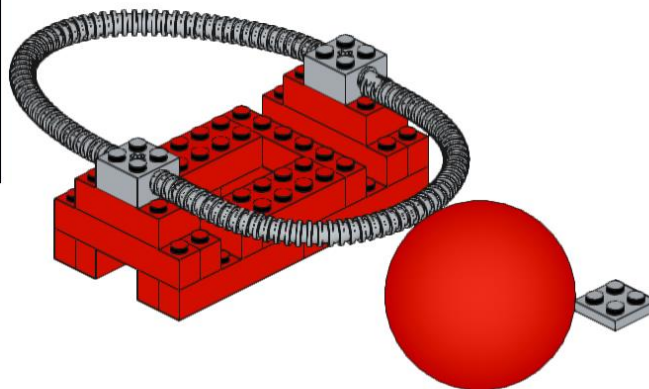
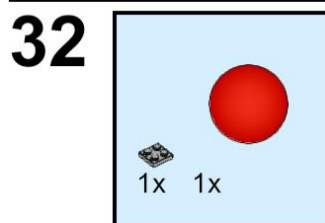
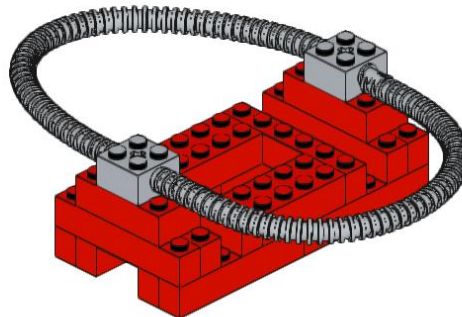
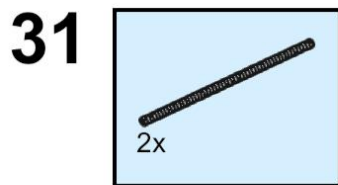


29

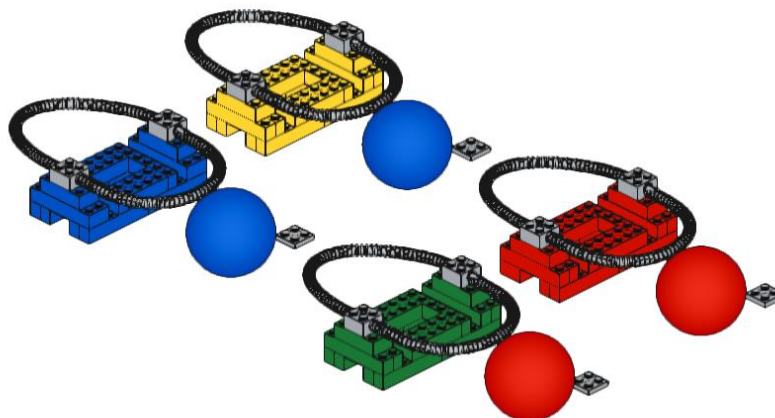


30



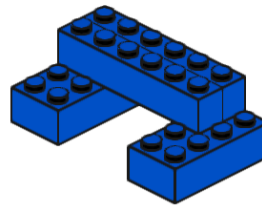
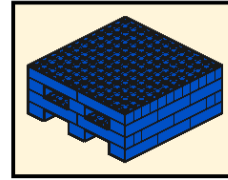
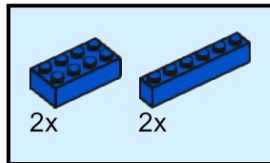


33

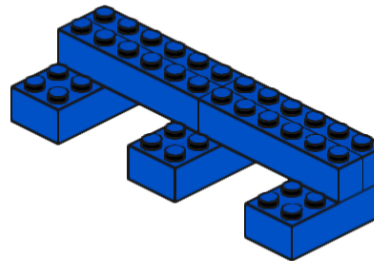
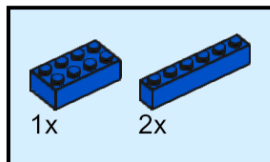


Стіл (1х на колір, всього 4)

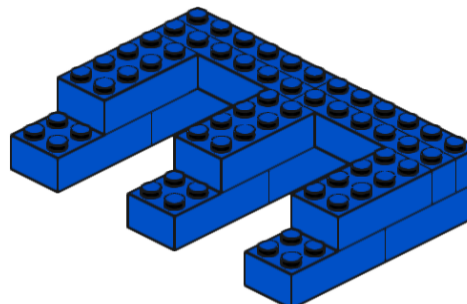
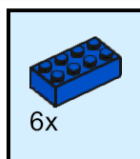
1



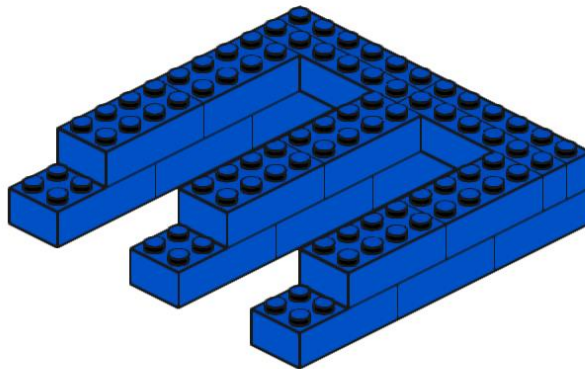
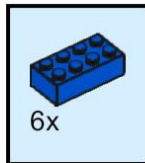
2



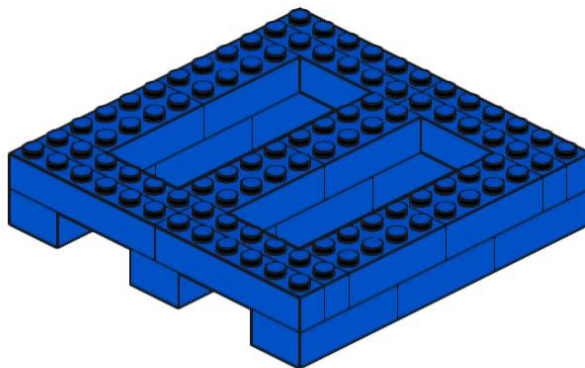
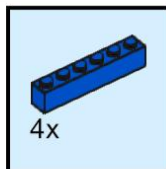
3



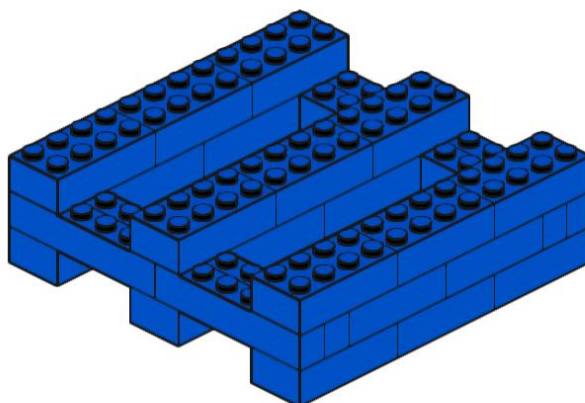
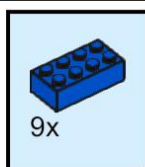
4

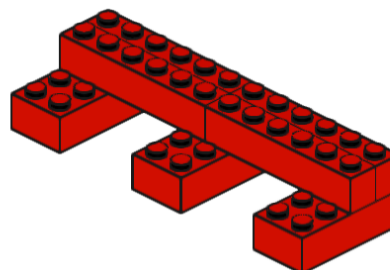
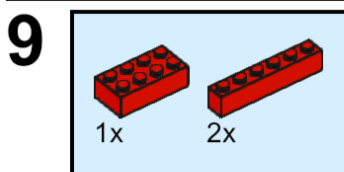
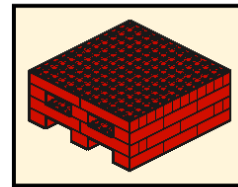
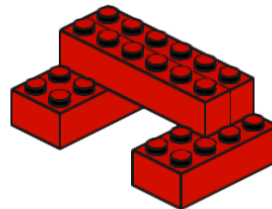
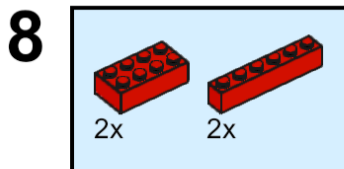
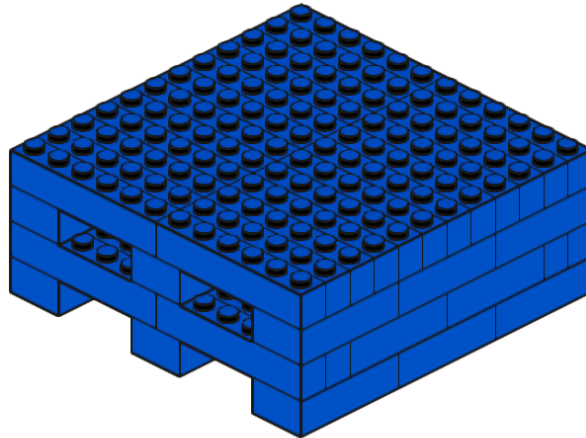
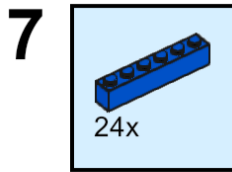


5

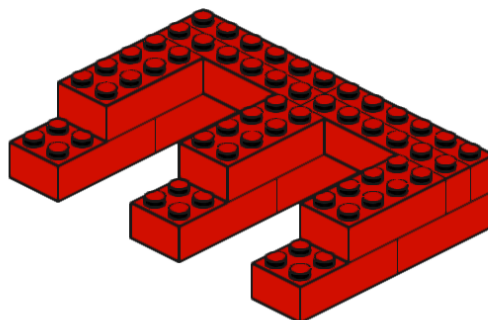
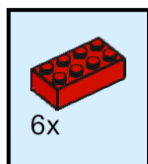


6

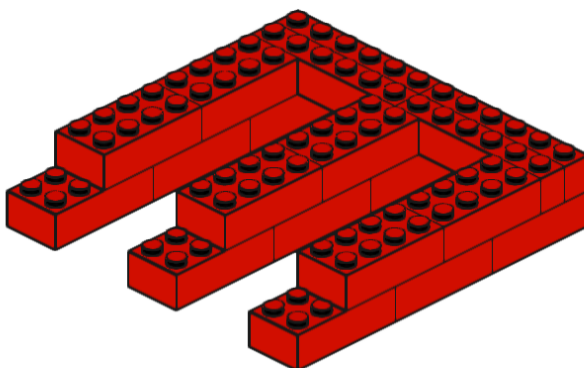
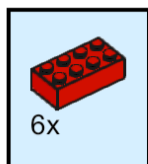




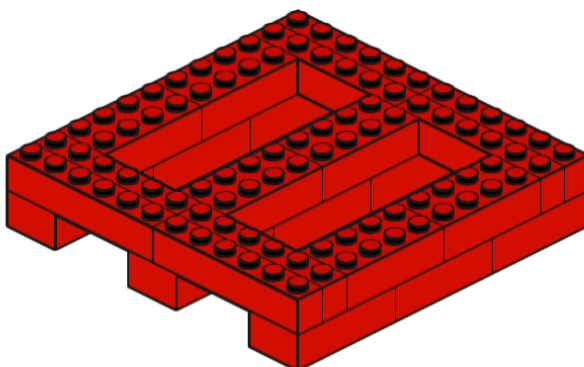
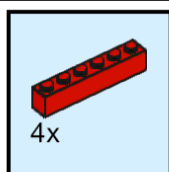
10



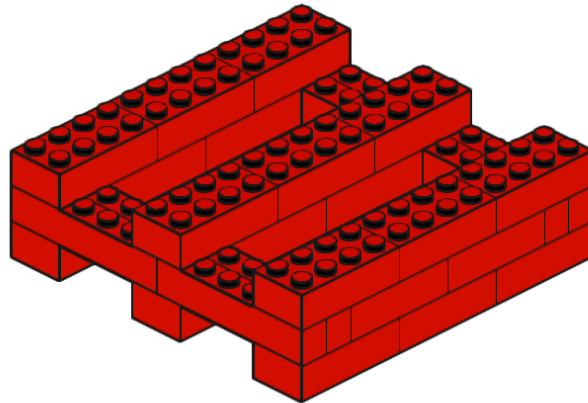
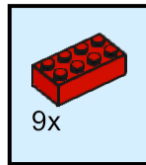
11



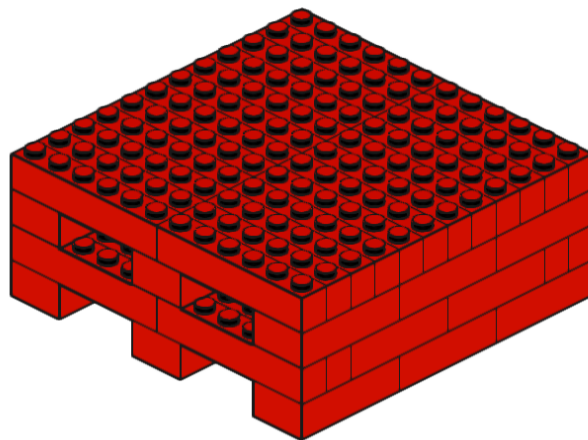
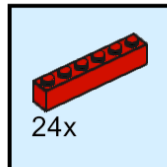
12



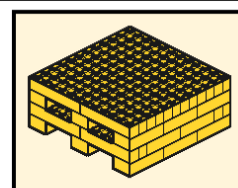
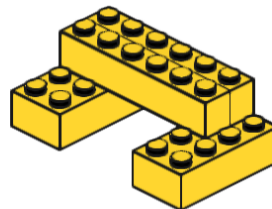
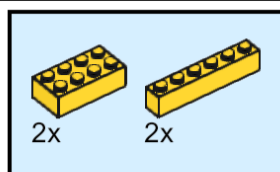
13



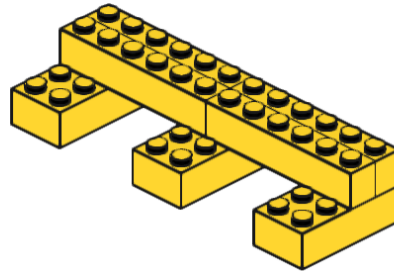
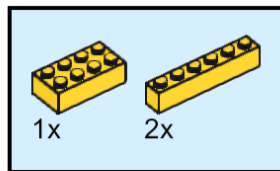
14



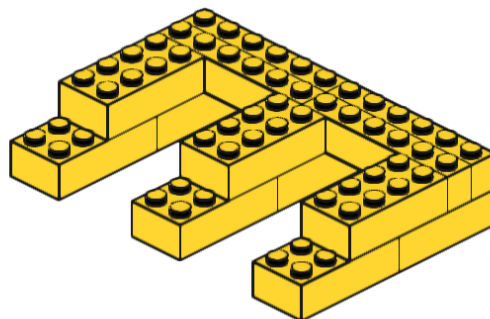
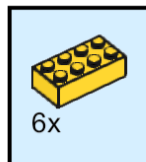
15



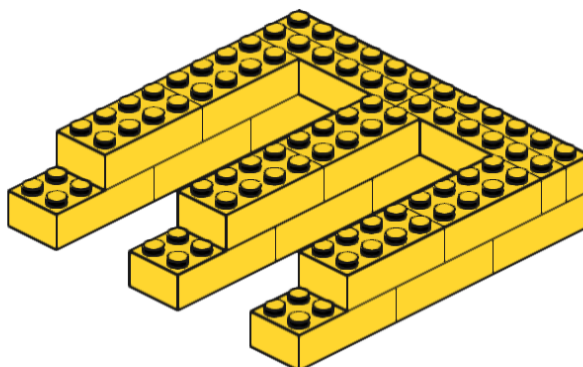
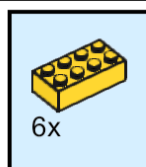
16



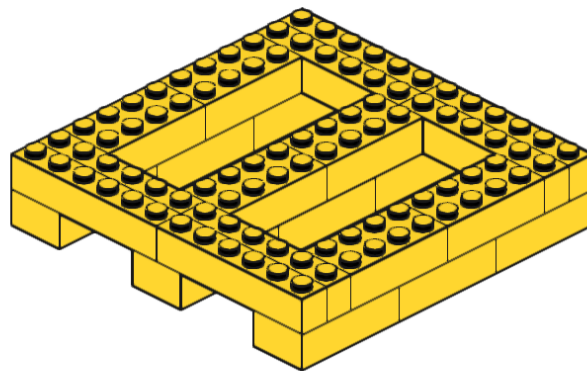
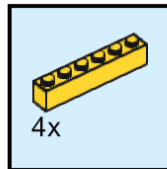
17



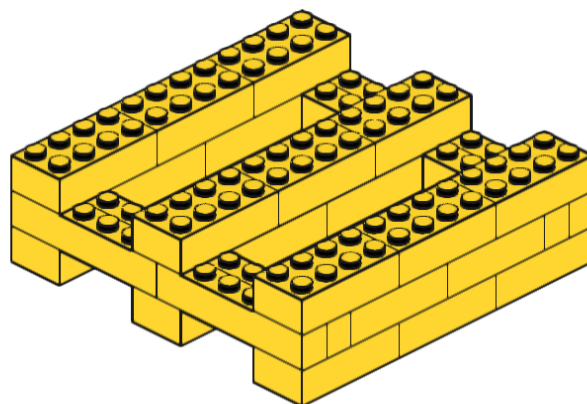
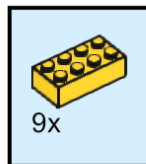
18



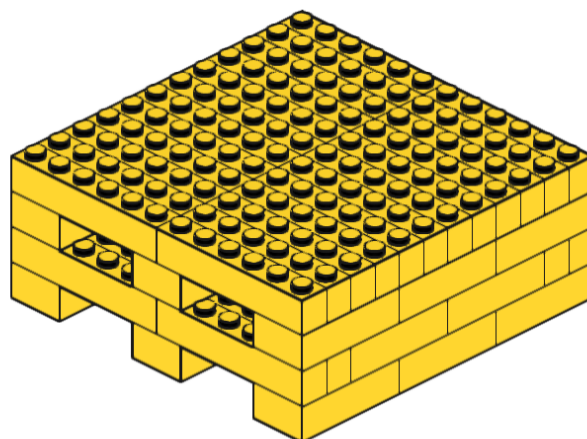
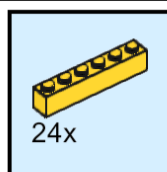
19



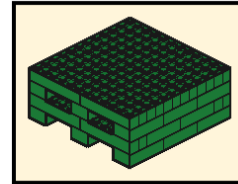
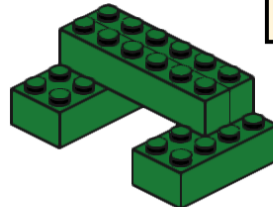
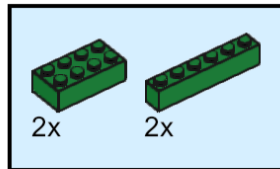
20



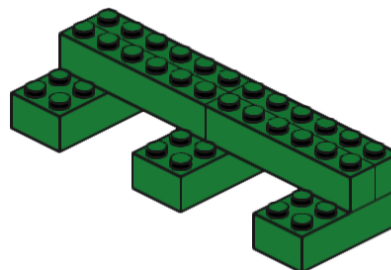
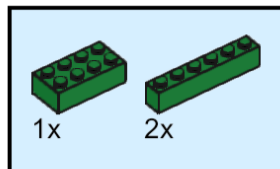
21



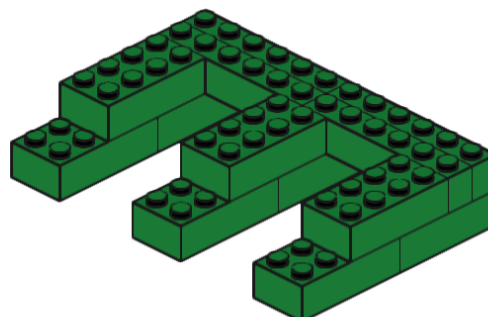
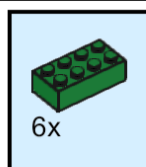
22



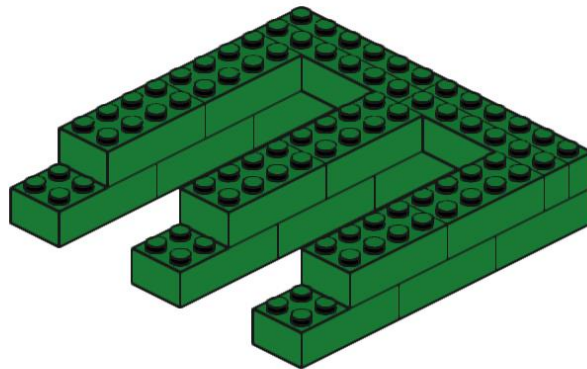
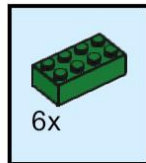
23



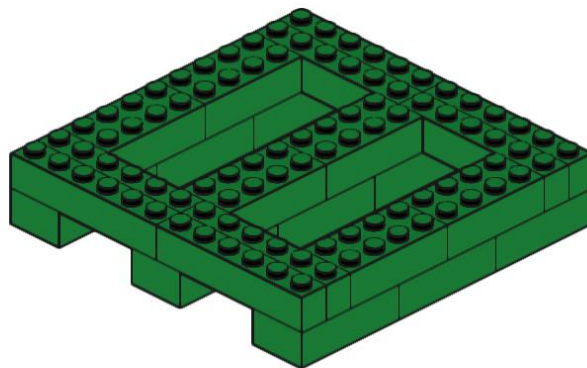
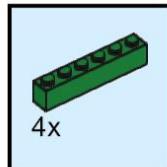
24



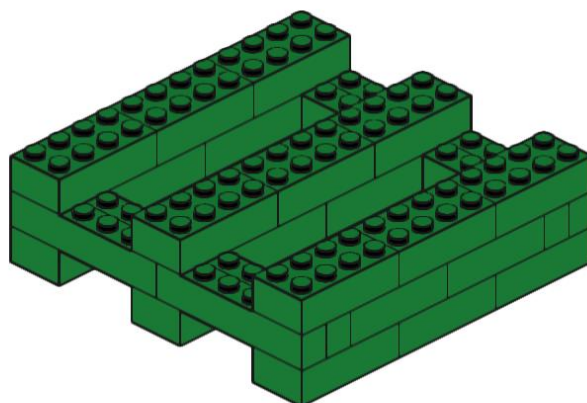
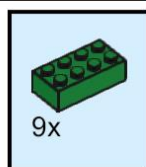
25



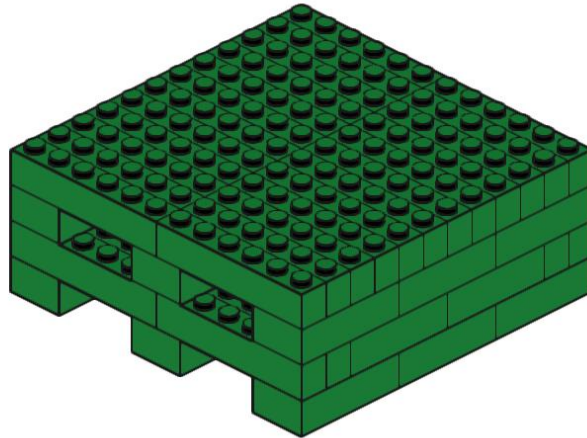
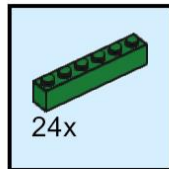
26



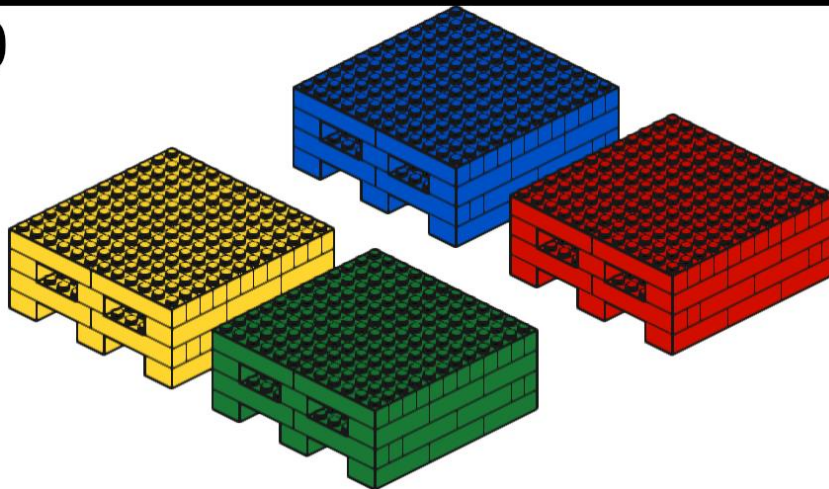
27



28

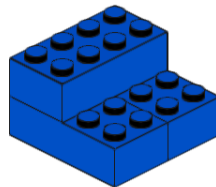
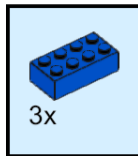


29

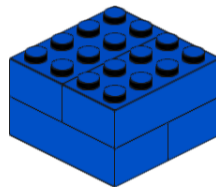
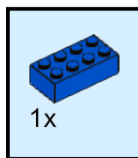


Пляшка води (3х)

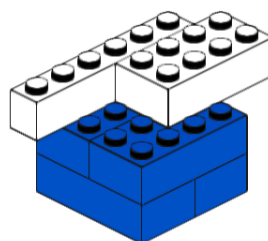
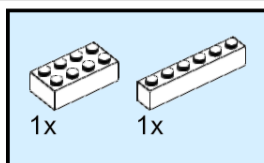
1



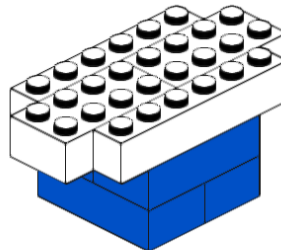
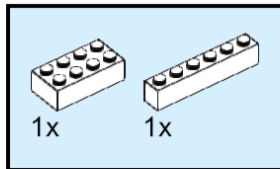
2



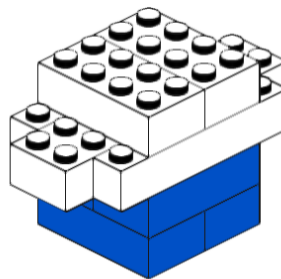
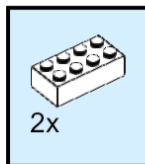
3



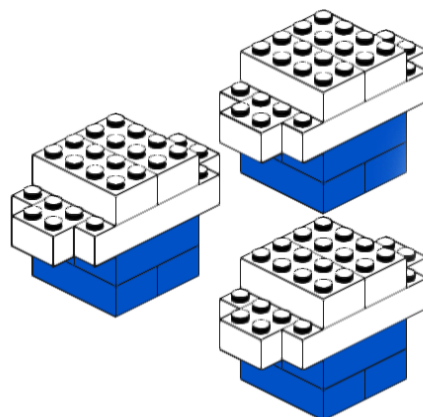
4



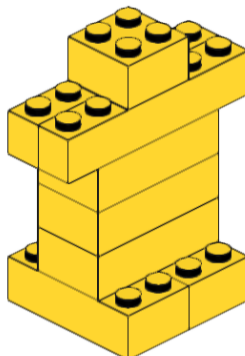
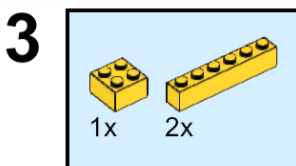
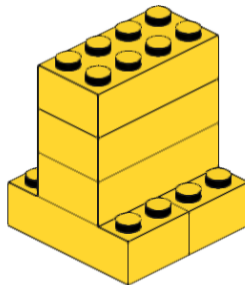
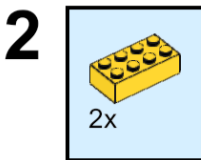
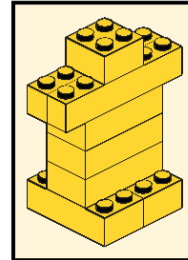
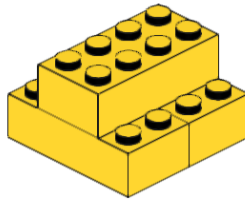
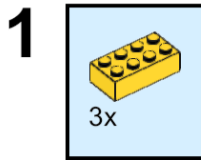
5



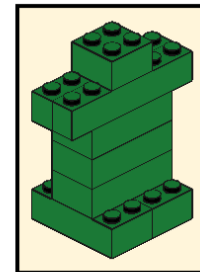
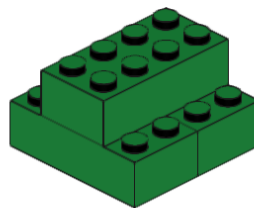
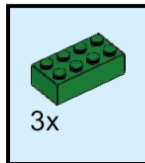
6



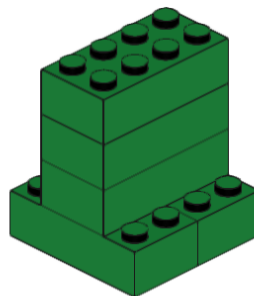
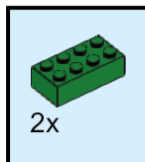
Люди (1x на колір, всього 6)



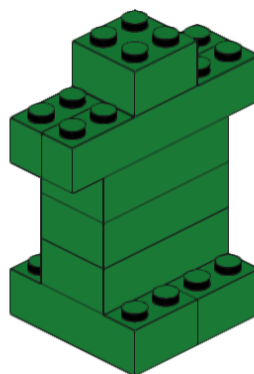
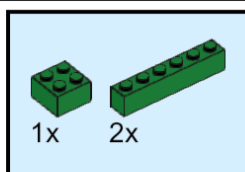
4

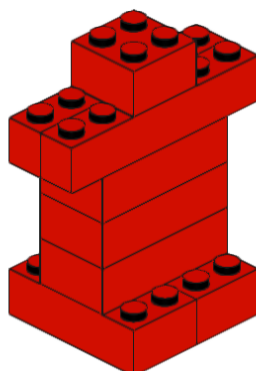
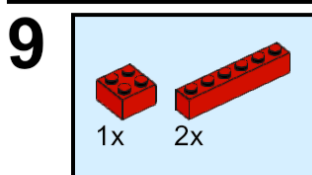
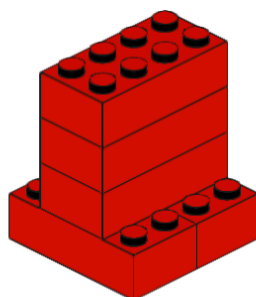
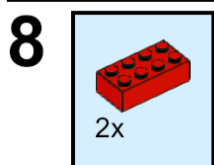
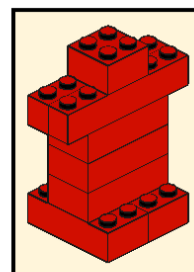
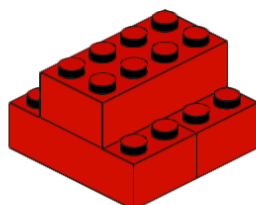
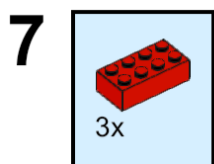


5

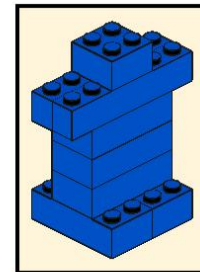
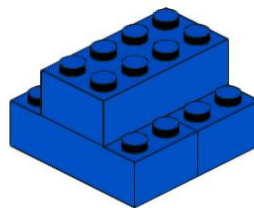
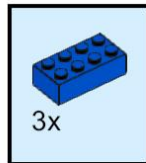


6

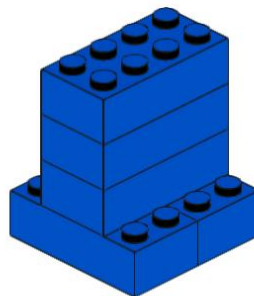
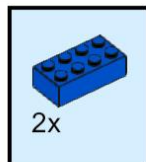




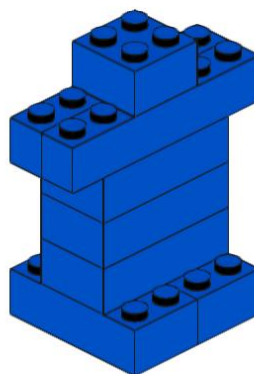
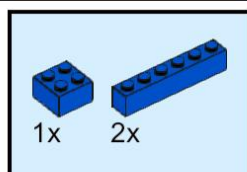
10



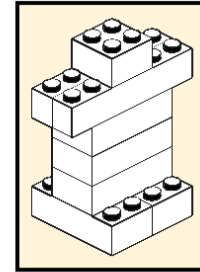
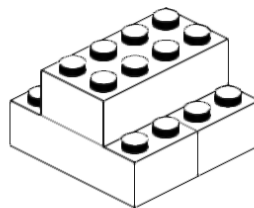
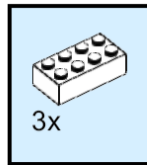
11



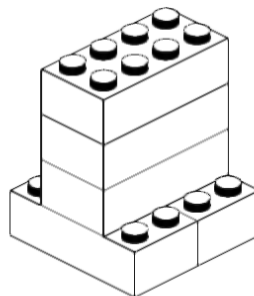
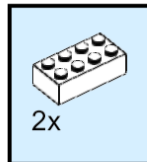
12



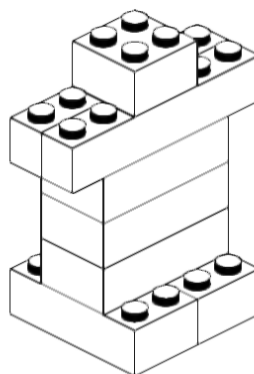
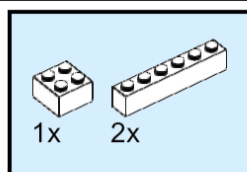
13



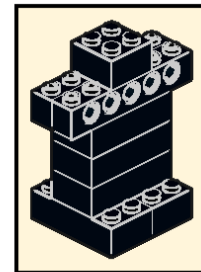
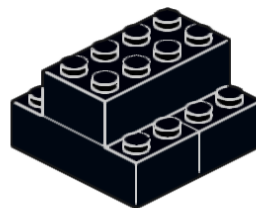
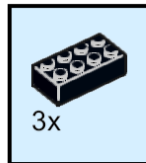
14



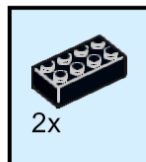
15



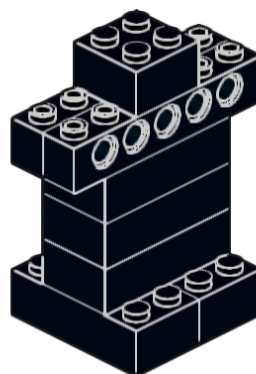
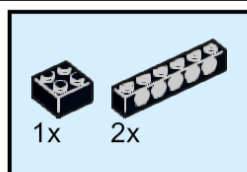
16



17



18



19

