Правила дополнения



В этом буклете представлены только изменения в правилах базовой игры «Изнанка» при игре с этим дополнением.

Если вы ещё не играли в базовую игру или не прошли все её сценарии: во-первых, мы удивлены! Чем таким интересным вы вместо этого занимались? Во-вторых, мы рекомендуем всё-таки освоить базовую игру перед партиями с этим дополнением, потому что его сценарии рассчитаны на игроков, уже знакомых с миром «Изнанки».

Состав дополнения



3 книги сценариев



2 планшета особых приключений



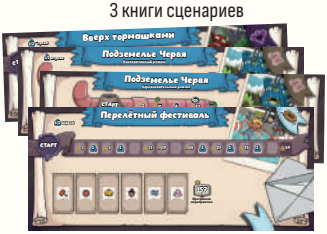
Книга приключений и событий



14 жетонов изнаночных брешей



4 маркера персонажей для трека знаний



4 планшета сценариев



Жетон Треугольника с подставкой



3 фигурки птичьих городов



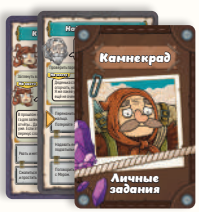
42 жетона сценариев



Изнаночный рынок



6 карт событий



12 карт личных заданий



Жетон доверия птицелюдов



52 карты объектов



Лист достижений



17 карт предметов (8 обычных и 3 изначных)



Секретный конверт (открывать строго по указанию!)

Правила дополнения (которые вы читаете прямо сейчас)

Подготовка к игре с дополнением

Выбрав один из сценариев дополнения, произведите подготовку к игре, как описано на стр. 8–10 правил базовой игры. При этом:

1. Добавьте **карты объектов** дополнения к колоде карт объектов базовой игры, не нарушая их порядок.
2. Добавьте новые **карты событий**, **обычных** и **изнаночных** **предметов** в соответствующие колоды и перемешайте эти колоды по отдельности.
3. Добавьте новые **карты личных заданий** в стопки карт личных заданий соответствующих персонажей и перемешайте стопки по отдельности. (Перед размещением **маячков личных заданий** см. «Карты личных заданий» на стр. 6).
4. Соберите **изнаночный рынок**, как показано на схеме, добавьте в него **жетоны изнаночных брешей** и поместите его рядом с органайзером для жетонов пути и медяков.



При игре в сценарий «Подземелье Червя»: возьмите **оба планшета сценария** и поместите их неподалёку, пока не получите иные указания в книге сценария.

При игре в сценарий «Перелётный фестиваль»: соберите **фигурки птичьих городов**, как показано на схеме, и поместите их неподалёку.

В конце партии вы можете оставить фигурки птичьих городов собранными — они послужат отличным украшением стола между партиями. При необходимости они легко разбираются и компактно укладываются в коробку.



При игре в сценарий «Вверх тормашками»: вставьте **жетон Треугольника** в **подставку** и поместите его неподалёку.

Остальные компоненты оставьте в коробке до получения дальнейших указаний. После ознакомления с этой брошюрой следуйте инструкциям выбранного сценария.

Особенности дополнения и сценариев

Дополнение «Червяки и птички» добавляет в игру три новых сценария, а также множество компонентов и механик, некоторые из которых вы сможете применять в базовых сценариях и играх с другими дополнениями.

Мы рекомендуем знакомиться со сценариями в таком порядке:

«Подземелье Червя»

«Перелётный фестиваль»

«Вверх тормашками»

Сценарии **«Подземелье Червя»** и **«Перелётный фестиваль»** рассчитаны на неоднократное прохождение: за одну партию вы не успеете открыть и половины их тайн. Вы можете сыграть в них второй или третий раз как до, так и после сценария **«Вверх тормашками»**.

Сценарий **«Вверх тормашками»** продолжает историю сценария **«Мррачнейшая ночь»**. Проходить его будет комфортнее, если у вас есть достижения базовой игры «Из хаоса рождённые» или «К хаосу примкнувшие».

Подземелье Червя

Оно появляется в неожиданных местах, каждый раз обретает новый облик, подстраиваясь под попавшего в него приключенца, и выбрасывает на поверхность всё новых монстров. В остальном о нём известно немногое... И именно это вам нужно исправить!

В этом сценарии каждого героя ждёт его **личное подземелье**. Чтобы открыть в него вход, игроку нужно накопить достаточно знаний о Подземелье Червя и найти нужные координаты. Самое интересное: этот сценарий можно проходить как в **кооперативном**, так и в **соревновательном** режиме! Правила обоих режимов описаны внутри книги сценария.

Перелётный фестиваль

Близится самое яркое событие года: Перелётный фестиваль! Города птицелюдов уже на подходе, так что времени на раскачку нет — пора готовиться, чтобы не ударить в грязь лицом!

Этот сценарий доставит вам множество хлопот — некоторые из них будут приятными, другие... чуть менее. Зачищайте монстров, украшайте города, помогайте гостям из птичьих городов, попавшим в беду, а ещё — наведайтесь к ним в гости сами!

Чтобы **посетить город птицелюдов**, у вашего персонажа **должен быть экипирован предмет с символом** . Если такого предмета нет, переместиться в город не получится, а книга приключений предложит выбрать другое действие в текущей локации.

Попав в город, выберите здание или место, которое вас заинтересовало, и прочитайте указанный на нём параграф .

Во время чтения вас могут ждать выборы и проверки по правилам базовой игры. Окончив посещение одного места, вы сможете перейти в другое или завершить ход. Если вы решили продолжить, выберите новое место в этом же городе, где ещё не были в этот ход. Используйте жетоны , чтобы не забыть, куда уже сходили; в конце хода уберите их со страницы приключения — в следующий ход вы снова сможете исследовать ранее посещённые места.

Пример. Охотник в Лос-Крякосе решил заглянуть в мэрию — читайте 29 и следуйте указаниям.



Вверх тормашками

Хухревилль захлёстывает чертовщина: черти вылезли из укрытий и сеют хаос, изнаночные бреши открываются повсюду. Задача как раз для героев вашего калибра!

Ловите чертей, разберитесь с их пакостями и исследуйте Хухревилль, постепенно теряющий привычный облик из-за изнаночных брешей. От того, насколько эффективно вы справитесь с нарастающим хаосом, зависит финал партии!



А ещё в этом сценарии вам откроется новая грань игры — **заизнанивание**. Что это такое? Но-но-но, не торопите события! Вы обязательно узнаете об этом... чуть позже.

Что ещё нового?

Жетоны изнаночных брешей ⓪

В дополнении появляется новый вид жетонов пути — **жетоны изнаночных брешей ⓪**. Их можно использовать в любом сценарии игры, включая базовые.

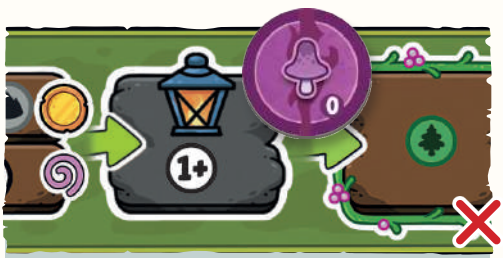
Вы можете купить такой жетон во время действия «Устроить привал» — заплатив 2 , возьмите жетон из **изнаночного рынка**.

Свойства жетона ⓪:

- считается жетоном во время перемещения, в проверках и приключениях;
- является жетоном с уровнем «0»: в проверках и приключениях его **нельзя** использовать как ①, ②, ③ для прохождения шага с требованием ① / ② / ③ / 1+ / 2+.



*Пример 1. **Мадопа** вытянул жетон ⓪ в фазе перемещений и может сбросить его, чтобы переместиться в изнаночную локацию.*



*Пример 2. Во время приключения **Камнекрад** вытянул жетон ⓪. Требование шага — 1+ и . **Камнекрад** не может использовать этот жетон, даже если у него есть .*

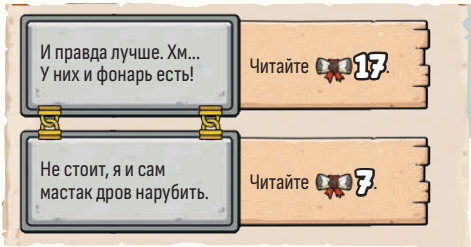
Жетоны ⓪ очень загадочны и требуют умелого обращения. Они и самые сильные, и самые слабые в игре одновременно!



Книга приключений и событий

Дополнение вводит новую **книгу приключений**. Нумерация её параграфов 47–99 продолжает нумерацию книги приключений базовой игры 1–46, поэтому, встретив указание пройти , вы всегда поймёте, какую книгу требуется открыть.

С обратной стороны книги приключений начинается **книга событий** — её нумерация начинается с 1, а параграфы обозначаются символом . Некоторые карты личных заданий из дополнения потребуют от вас «прочитать X», где X — номер параграфа в книге событий.

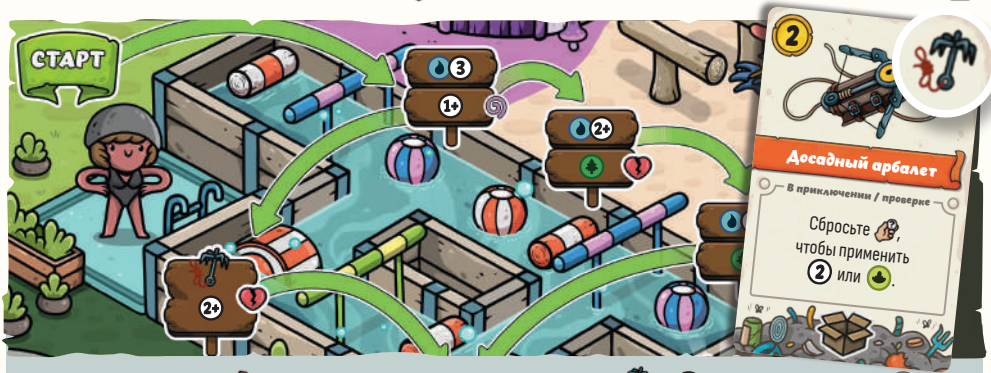


*Пример. **Охотник** при выполнении личного задания «Сварганить нужник» выбирает вариант самому добыть дерево. В этом случае он открывает книгу событий и читает параграф 7.*



Новые символы приключений

Некоторые шаги в новой книге приключений содержат символ . Переместиться на такой шаг можно **только при наличии экипированного предмета с символом** . После прохождения шага с предмет не сбрасывается и не отправляется в — требуется лишь его наличие (аналогично использованию).



Пример 1. Приключение 59. Вы хотите переместиться на шаг с и 2+. Вы вытянули жетон с 2, и у вашего персонажа экипирован предмет с «Досадный арбалет». Вы можете переместить фишку на этот шаг.

Пример 2. То же приключение. Вы вытянули жетон 0. Несмотря на наличие предмета с , переместиться нельзя.

Пример 3. То же приключение. Вы вытянули жетон 2, но предмет с не экипирован (лежит в хламе или рюкзаке). Переместиться нельзя.

Символ обозначает **тип местности текущей локации**. Чтобы пройти такой шаг, вам необходимо использовать жетон пути такого же типа местности или подходящее свойство предмета.



*Пример. **Шипучий паводок** находится в локации . Следовательно, в этом приключении означает . Вы можете пройти шаг, используя жетон , или , позволяющий применить .*

Карты личных заданий

Для тех, кто хочет свежих приключений на свои героические пятые точки, это дополнение вводит **новые личные задания** персонажей базовой игры.

Некоторые карты личных заданий не содержат адреса конкретной локации — вместо этого на них указан **графический объект**, например, или . В этом случае найдите на игровом поле локацию с таким объектом и поместите в неё — именно туда должен направиться ваш герой. (Если локаций с указанным объектом несколько, выберите любую удобную для вас.)

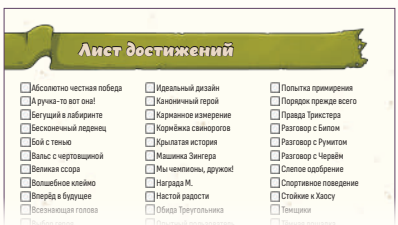


Пример. Задание «Охота за сладким» указывает посетить локацию с . Таких мест на игровом поле несколько. Игрок решает, что из этих локаций ему будет лучше отправиться в T2, потому что она находится ближе и рядом с ней можно совершить нужное действие. Игрок помещает в T2.

Лист достижений

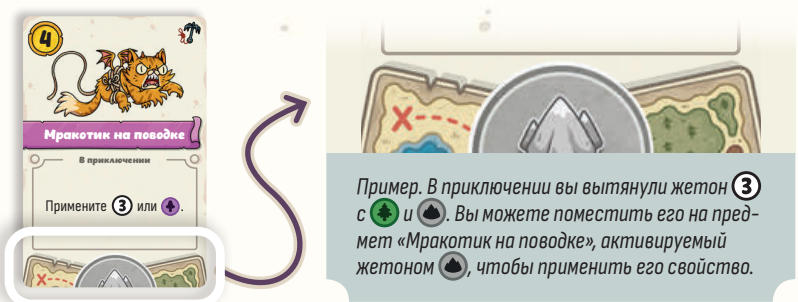
Во время прохождения сценариев дополнения вы сможете получить достижения, которые, в свою очередь, откроют вам новые пути прохождения сценариев. Отмечайте эти достижения **на новом листе достижений**.

Вы также можете получить и использовать достижения базовой игры и прошлых дополнений серии, если у вас они есть, поэтому не забудьте перед началом партии найти **предыдущие листы достижений**.



Предметы, активируемые конкретными жетонами пути

Некоторые из новых предметов требуют использования **конкретного жетона пути** для активации. Чтобы применить свойство такого предмета, поместите на него жетон пути указанного типа местности или двойной жетон, содержащий нужный тип.



Пример. В приключении вы вытянули жетон 3 с и . Вы можете поместить его на предмет «Мракотик на поводке», активируемый жетоном , чтобы применить его свойство.

Особые приключения

Особое приключение — это главное событие сценариев «Перелётный фестиваль» и «Вверх тормашками».

В начале особого приключения текст сценария укажет найти **планшет особого приключения** — именно на нём будут происходить дальнейшие события. Планшет устроен так же, как игровое поле: он разделён на локации, соответствующие типам местности в игре.

Далее текст сценария укажет, где разместить **фигурки персонажей** и **жетоны сценария** (при необходимости). Переместите **маркер раундов** с планшета сценария на соответствующий трек на планшете особого приключения.

У каждого особого приключения могут быть дополнительные правила, но **в основном они аналогичны базовым**. Исключения указаны в тексте сценария.

Порядок фаз в особом приключении:

1. **Фаза происшествий.** Сдвиньте маркер раундов по треку на планшете особого приключения, пропуская ячейки, не подходящие по числу игроков. Прочитайте, если маркер остановился на такой ячейке. Если маркер дошёл до конца трека, приключение завершается.
2. **Фаза перемещений** — как в базовой игре.
3. **Фаза действий.** Игроки могут взаимодействовать с и читать в своей локации. Иногда после взаимодействия перемещаются или удаляются с планшета, а накрываются жетонами — в этом случае их больше нельзя прочитать в фазе действий.
4. **Фаза обновления** — как в базовой игре.

Обратите внимание: *во время особого приключения* ***нельзя*** *выполнять действия «Посетить лавку» и «Устроить привал».*



Захотите подлечиться — придётся самим смекнуть, где и как это устроить. Но вы у меня ребята смышлёные, так что не пропадёте!

Заизнанивание

ВНИМАНИЕ! Раздел содержит спойлеры. Не читайте его, пока не столкнётесь с заизнаниванием при прохождении сценария «Вверх тормашками».

Итак, ваш персонаж **заизнанился**. Поздравляем! Или сочувствуем — в зависимости от вашего отношения к ситуации.

Достаньте **плашку изнаночной формы** персонажа из **секретного конверта** и положите её рядом той же стороной вверх — стартовой или улучшенной, — какой лежала плашка до заизнанивания, а старую плашку уберите в коробку. Состав жетонов в вашем мешке при этом не меняется. Ознакомьтесь с новой способностью персонажа и продолжайте приключение в новом облике.

Разызнаниться до окончания сценария нельзя! По крайней мере, демиурги изнанки пока не знают, как это сделать.

Получив плашку изнаночной формы персонажа, ***не возвращайте её обратно в конверт*** *по окончании партии. В начале каждой следующей партии у вас будет выбор, какую плашку использовать.*

Теперь вы можете использовать правило заизнанивания с самого начала партии в любом сценарии игры, включая базовые. В таком случае используйте плашку изнаночной формы своего персонажа и добавьте в мешок стартовые жетоны, указанные на её стартовой стороне.

Обратите внимание: *плашка изнаночной форма* ***Камнекрада*** *указывает получить 119. На обратной стороне этой карты содержится 120, который соответствует улучшенной стороне плашки. Если вы должны перевернуть плашку персонажа, переверните и 119.*



Восстановление комплекта

ВНИМАНИЕ! Раздел содержит спойлеры. Не читайте его, пока у вас не возникнет необходимость восстановить комплект игры.



Решили вручить игру друзьям, чтобы не тратиться на новый подарок? Ноль процентов осуждения, сто процентов понимания!

Чтобы восстановить комплект игры:

1) Скачайте и распечатайте новый **лист достижений** со страницы дополнения на сайте **hobbyworld.ru**.

2) Верните в секретный конверт:

6 плашек изнаночных форм персонажей

- «Мадопа. Изнаночная форма»
- «Ревизор. Изнаночная форма»
- «Камнекрад. Изнаночная форма»
- «Охотник. Изнаночная форма»
- «Молли, Мун и Крендель. Изнаночная форма»
- «Глава культа. Изнаночная форма»

6 стартовых предметов

- «Настой радости»
- «Бесконечный леденец»
- «Живой дневник»
- «Швейная машинка Зингера»
- «Парные кулоны»
- «Всезнающая голова»



Молли, Мун и Крендель? Глава культа? Не знаю таких. Хотя... поговаривают, есть ещё одно дополнение — «Пёсики и культы». Авось там про них и рассказано. Мне-то что, но вам, может, интересно будет.



Создатели игры

Авторы игры: **Ник Герц, Андрей Колупаев**

Художники: **Владимир Лопатин, Дмитрий Фёдоров**

Продюсер: **Владимир Грачёв**

Дизайн и вёрстка: **Антон Русин**

Выпускающий редактор: **Маргарита Наташина**

Директор издательского департамента: **Александр Киселёв**

Руководитель тестирования: **Елена Ворноскова**

Ведущие тестировщики: **Егор Бережков, Андрей Виннер, Андрей Рамодин**

Отдельная благодарность за помощь в тестировании Владимиру Малых и Анастасии Рычковой.

Издатель: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: **Михаил Акулов**

Руководство производством: **Иван Попов**

Главный дизайнер-верстальщик: **Иван Суховей**

Креативный директор: **Николай Пегасов**

Международное продвижение: **Кристина Кирпикова**

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на **newgame@hobbyworld.ru**

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2026 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.
Версия правил 1.0

HOBBY WORLD
Играть интересно
hobbyworld.ru

Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем! Пишите свои вопросы на электронную почту **vopros@hobbyworld.ru** или задавайте нашему сотруднику в чате на **hobbyworld.ru**.