Правила дополнения



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

В дополнении «Пёсики и культы» вас ждут два новых персонажа — **Молли, Мун и Крендель**, а также **Глава культа**. Каждый из них может заменить любого героя базовой игры на ваш выбор.

> ***Обратите внимание:*** *Молли, Мун и Крендель считаются* **одним персонажем**, *хотя на самом деле это три разные личности! Их общая история раскрывается в личном дневнике.*

Дополнение не увеличивает максимальное количество игроков — их по-прежнему может быть **не больше четырёх**.

Состав дополнения

Набор компонентов Молли, Муна и Кренделя:



Плашка персонажа


Маячок личного задания



Личный дневник



Лист достижений



Стартовый предмет



6 карт личных заданий



Карта предыстории


Фигурка персонажа


5 жетонов блокировки планшета


Жетон персонажа с подставкой

Набор компонентов Главы культа:



Личный дневник



6 карт личных заданий



Лист достижений



Плашка персонажа


Маячок личного задания



Стартовый предмет



Карта предыстории


Фигурка персонажа

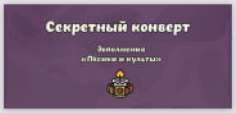

5 жетонов блокировки планшета


Жетон персонажа с подставкой

А также:



11 карт объектов



Секретный конверт (открывать строго по указанию!)

Правила дополнения (которые вы читаете прямо сейчас)

Подготовка к игре с дополнением

1. Проведите подготовку общих компонентов и компонентов сценария по базовым правилам (стр. 8 и 10 правил базовой игры).
2. Если вы играете с этим дополнением впервые, добавьте **карты объектов** из дополнения к колоде карт объектов базовой игры, не нарушая их порядок.
3. Выберите персонажа дополнения. Возьмите его **набор компонентов**, включая **плашку персонажа** и указанные на ней **жетоны пути**, а также **стартовый предмет** — *«Топор Муна»* для *Молли, Муна и Кренделя* и *«Адепты культа»* для *Главы культа*.



Обратите внимание: *карта «Адепты культа» имеет следующие особенности:*

- *используется как предмет, но* ***не занимает ячейку предмета;***
- ***не может быть потеряна****, если иное не указано в тексте личного дневника.*



У предметов *«Топор Муна»* и *«Адепты культа»*, а также некоторых других новых предметов есть общая особенность: они активируются только при использовании **жетона конкретного типа местности**. Если подходящий обычный или двойной жетон не вытянут, свойство карты использовать не получится.

Обратите внимание: *если в предыдущих партиях вы открыли новые стартовые предметы и плашки персонажей, при подготовке к новой партии вы можете выбрать любой из открытых стартовых предметов и взять любую из доступных плашек персонажа и соответствующие ей стартовые жетоны пути (если в инструкциях не указано иное).*

4. Возьмите свободные компоненты из базовой игры: **планшет персонажа**, **маркер опыта**, **деревянную фишку**, **мешочек для жетонов пути** и **памятку**. Проведите личную подготовку по базовым правилам (стр. 9 правил базовой игры).
5. Решите, какой компонент использовать в игре — карты **личных заданий** или же **личный дневник** вашего персонажа — и возьмите выбранный компонент.



Как и в базовой игре, ***личные задания*** *представляют собой краткие приключения, которые вашему персонажу надо пройти, чтобы иметь возможность участвовать в финальном приключении.*

Личный дневник *персонажа является цельной историей из 5 последовательных глав, рассчитанных на 5 игровых партий. Мы рекомендуем сначала пройти все главы личных дневников, а потом уже личные задания.*



6. Также определитесь, какой компонент будет изображать вашего персонажа. Вы можете использовать пластиковую **фигурку** или картонный **жетон** персонажа, вставив его **в подставку**. Поместите выбранный компонент в стартовую локацию игрового поля:



Стартовая локация:
Подкопчённый лес Г3



Стартовая локация:
Гриболесье Т8

7. **При первой игре с личными дневниками** — зачитайте вслух историю своего персонажа с первой страницы дневника, а затем — параграф первой главы. Из него вы узнаете особенности подготовки к партии и первую точку назначения в вашем приключении, в которой следует разместить **маячок личного задания** ( ).



Ну что, все готовы? Я — да. Я вообще всегда готова, в отличие от некоторых!

Особенности дополнения

Лист достижений

Во время прохождения личных дневников дополнения вы сможете получить достижения, которые, в свою очередь, откроют вам новые пути прохождения дневников и сценариев игры. Отмечайте эти достижения **на листе достижений своего персонажа**.

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

Личные дневники

Личный дневник — это история вашего персонажа, рассказанная в пяти главах. Чтобы участвовать в финальном приключении выбранного сценария, при игре с личным дневником вам необходимо **завершить одну из глав** дневника, прежде чем маркер трека на планшете сценария достигнет финальной ячейки. На это в среднем вам понадобится 3 хода.

Как читать дневник

В первой партии с дневником вы начинаете чтение дневника с главы 1. В дальнейших партиях вы сможете перейти к следующей по очереди главе, если в листе достижений вашего персонажа отмечены достижения «Пройдено» или «Победа» предыдущей главы.
Вы можете проходить дневники несинхронно с другими игроками, но одновременное прохождение глав определённо сделает ваши партии ярче и увлекательнее. Мы также рекомендуем, чтобы весь дневник проходил один и тот же игрок, — это позволит вам глубже прочувствовать характер и историю своего героя.

При желании вы можете комбинировать игру с личными дневниками и картами личных заданий.

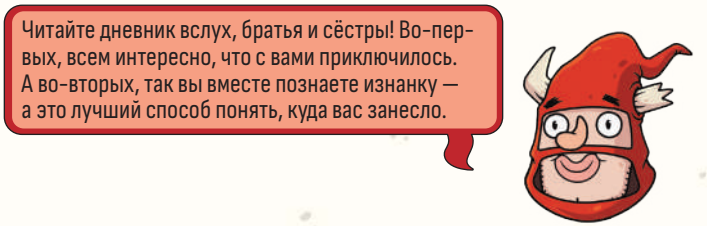
*Пример. При игре втроём **Глава культа** может проходить главу 3 личного дневника, **Молли, Мун и Крендель** — главу 4, а **Ревизор** — играть с картами личных заданий.*

Указания личного дневника

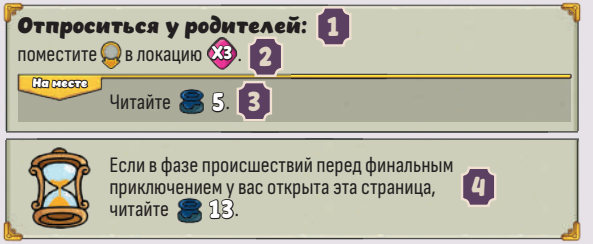
Помните, что указания личного дневника имеют приоритет над правилами игры и сценария.



Каждый раз, когда игра предлагает вам прочесть X, откройте личный дневник вашего персонажа и читайте параграф текущей главы с этим номером. Для удобства номера параграфов и глав продублированы в нижней части страниц.

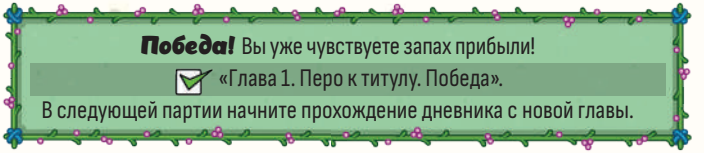


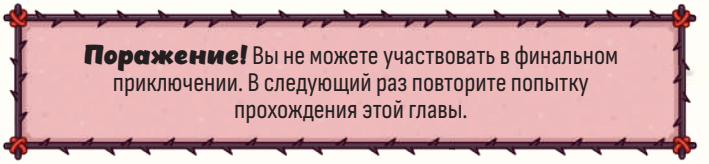
Дойдя до такой рамки, выполните следующее:



1. Ознакомьтесь с названием личного задания персонажа.
2. Поместите маячок личного задания в указанную локацию.
3. **Оказавшись в локации с маячком в фазе действий:** вы можете (но не обязаны) прочитать параграф, указанный в разделе На месте.
4. **Если в фазе происшествий финального раунда у вас всё ещё открыт дневник:** прочитайте указанный рядом с параграф.

Если вы достигли нужной локации задания, читайте указанный в рамке параграф, который может переадресовать в другой, а тот — в следующий. Читайте параграфы один за другим, пока не завершите чтение очередного параграфа со значком или не дойдёте до отметки **«Победа!»** или **«Поражение!»**





Поражение и победа в главе

Если вы дошли до отметки **«Победа!»** или **«Поражение!»**, вы завершаете прохождение главы личного дневника в этой партии, а также свой ход. Удалите из игры. Победа в главе всегда открывает вам возможность в следующей партии начать прохождение следующей главы, а также позволяет принять участие в финальном приключении сценария.

Если вы потерпели поражение при прохождении дневника, вы не сможете принять участие в финальном приключении, однако в некоторых случаях вы получите достижение **«Пройдено»**, что означает частичный успех в этой главе и позволяет в следующей партии начать прохождение следующей главы, а не переигрывать всю главу заново. В таком случае сбросьте неиспользованные объекты.

Поражение! У вас не получилось, но вы были близки!

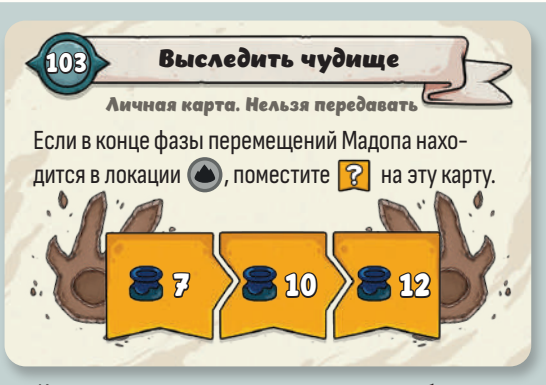
«Глава 1. Перо к титулу. Пройдено».

Вы не можете участвовать в финальном приключении.
В следующей партии начните прохождение дневника с новой главы.

Карты объектов

Особые карты объектов

Некоторые **карты объектов** предусматривают размещение на них жетонов . Если вы встречаете подобный трек, выполнив условие карты, вы обязаны поместить жетон в крайнюю левую свободную ячейку карты. Если на этой ячейке указан номер параграфа личного дневника , прочитайте его после размещения жетона.



Пример. Игрок впервые выполнил условие карты и обязан положить жетон на неё. Он кладёт жетон на ячейку с 7 и зачитывает соответствующий параграф.

Указания карт объектов

Иногда карта объекта или личный дневник указывает выполнить ту или иную инструкцию не в фазе действий.

Вы обязаны выполнить эту инструкцию, если соблюдено условие, указанное на карте . Если в тексте карты не указано, когда выполнить инструкцию, выполните её **после завершения фазы действий**.



Пример. 137 «Непринуждённая беседа». Персонаж Молли, Мун и Крендель выполняет действие «Устроить привал». Он может потратить 2 , чтобы прочитать 16 текущей главы личного дневника.

Прочтите X в фазе происшествий

Зачитайте параграф личного дневника до того, как прочитаете параграф сценария в фазе происшествий.

Прочтите X в конце фазы перемещений

Зачитайте параграф личного дневника после того, как все игроки завершили перемещение. Если сразу несколько игроков получили такую инструкцию, зачитайте параграфы в любом порядке. Иногда выполнение этой инструкции может привести к тому, что вы потратите фазу действий в этот ход на прохождение личного дневника (в случае, если дойдёте до параграфа с или завершите главу).

Использование закладки

Иногда по указанию карты вам придётся зачитывать параграф в другом месте личного дневника. В таком случае размещайте закладку на странице с параграфом, на котором вы остановились (уместно в качестве закладки использовать лист достижений). Если при чтении дневника вы получили указание «Вернитесь на страницу с закладкой», откройте страницу с закладкой. Это означает возвращение к заданию, указанному в рамке с .

Личные задания

Некоторые карты личных заданий новых персонажей 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 . Если таких локаций несколько, вы можете выбрать любую удобную для вас.



Пример. Задание «Вкусняшки для Кренделя» указывает посетить локацию с . Таких мест на игровом поле несколько. Игрок решает, что из этих локаций ему будет лучше отправиться в 32, потому что она находится ближе и рядом с ней можно совершить нужное действие. Игрок помещает  в 32.



Секретный конверт

Некоторые достижения и события позволят вам получить новые плашки, стартовые предметы ваших персонажей и другие компоненты **из секретного конверта**. Не заглядывайте в него, пока не получите соответствующую инструкцию! Получив компонент из секретного конверта, не возвращайте его обратно по окончании партии. В начале каждой следующей партии у вас будет выбор, какую плашку и какой стартовый предмет использовать.

Обратите внимание: *в некоторых главах в пункте «Подготовка личных дневников» игра указывает взять конкретные плашки персонажей и стартовые предметы.*



Восстановление комплекта

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



Чтобы восстановить комплект игры:

1) Скачайте и распечатайте новые листы достижений персонажей и листовку «Экзаменационный билет № 23» со страницы дополнения на сайте **hobbyworld.ru**.
2) Верните в секретный конверт:
   - стартовый предмет «Томик Слиземорa»
   - стартовый предмет «Факельный жезл»
   - плашку «Молли, Мун и Крендель. Студенты Академии»
   - плашку «Молли, Мун и Крендель. Разызнаненная Молли»
   - плашку «Глава культа. Отступник»
   - листовку «Экзаменационный билет № 23»

Создатели игры

Автор игры: **Ник Герц**

Девелопмент: **Иван Лашин, 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 выражается 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**.



Приключения продолжаются!

«Червяки и птички» — новое сценарное дополнение серии игр «Изнанка», совместимое со всеми предыдущими дополнениями. В трёх эпичных сценариях вас ждут приключения на любой вкус — на земле и в небесах.

- три увлекательных сценария и целая книга приключений и событий;
- новые личные задания для героев;
- уйма монстров и предметов, а также изнаночные формы любимых персонажей;
- фигурки птичьих городов и загадочного Треугольника.

