

Правила дополнения

В этой брошюре представлены только изменения в правилах «Изнанки» при игре с дополнением.



Состав дополнения



11 карт объектов

Личный дневник Охотника



Лист достижений Охотника

Фигурка Ревизора



Фигурка Охотника

Личный дневник Ревизора



Секретный концерт

Дополнение «Пуговицы и печенье»



Секретный концерт

Лист достижений Ревизора

Правила дополнения (вы их сейчас читаете)

Личный дневник

Личный дневник — это своего рода собственный сценарий для вашего персонажа, заменяющий личные задания из базовой коробки. Все правила, касающиеся заданий из базовой игры, относятся и к игре с личными дневниками (например, взаимодействие с в фазе действий считается действием и т. д.). Каждый дневник разбит на 5 глав. Задача игрока на партию при игре с дополнением (помимо общей цели сценария) — пройти одну главу дневника (что равносильно прохождению 3 личных заданий в базовой игре). Указания личного дневника имеют приоритет над правилами игры и сценария.

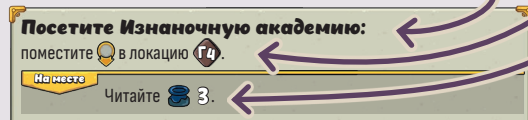


Каждый раз, когда игра предлагает вам прочесть параграф дневника (например, «Читайте 10») — откройте личный дневник своего персонажа и прочтите указанный параграф текущей главы. Для удобства номера параграфов и глав продублированы в нижней части страниц дневника.

Страницы дневника лучше зачитывать вслух, ведь всем любопытно, во что вы вляпались на этот раз. А ещё это помогает понять, что происходит в мире изнанки.

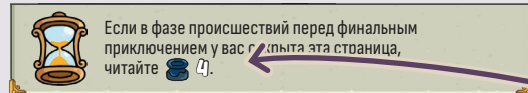


Если вы встретили в тексте рамку с указанием поместить в локацию, ознакомьтесь с вашим новым заданием.




Поместите маячок личного задания в указанную локацию.



Оказавшись в локации с маячком в фазе действий, вы можете в качестве действия прочитать параграф, указанный рядом с символом **На месте**. Чаще всего здесь вас будут ждать приключения или проверки.



Если в фазе происшествий последнего раунда у вас всё ещё открыт параграф дневника с личным заданием, прочтите параграф, указанный рядом с символом . Он всегда ведёт к поражению игрока (его невозможности участвовать в финальном приключении).


Оказавшись в одной в локации с  в фазе действий, вы можете выполнить личное задание дневника. В этом случае читайте указанный рядом с символом **На месте** параграф, который может переадресовать вас в другой параграф, а тот — в следующий.

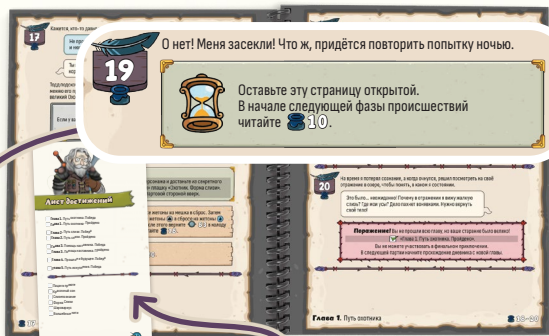
Читайте параграфы один за другим, пока не произойдёт одно из нижеперечисленного:

- вы выставили  в новую локацию;
- вы встретили рамку с символом , который указывает вам дожидаться следующей фазы происшествий;
- вы дошли до отметки **Победа!** или **Поражение!**


Любая из этих ситуаций означает, что ваш ход завершён.

Размещайте **закладку** на странице с параграфом, на котором вы остановились (в качестве закладки можно использовать лист достижений персонажа).

Иногда по указанию объекта вам нужно будет зачитать параграф в другом месте личного дневника (см. «Особые действия» далее). Если при чтении дневника вы получили указание: **«Вернитесь на страницу с закладкой»** — откройте страницу с закладкой. Это означает возвращение к текущему заданию, по которому вы поместили маячок личного задания () в локацию на игровом поле.




Достижения

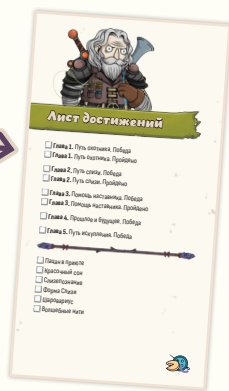
Встречая символ  на страницах дневника, отмечайте указанное достижение на листе достижений.

Иногда вы можете получить достижение, которое нужно будет отметить не на листе вашего персонажа, а на листе достижений базовой игры.

Перед первой партией

Добавьте карты объектов () дополнения к колоде карт объектов базовой игры, не нарушая их порядок.

Замените картонные жетоны персонажей на пластиковые фигурки из дополнения, а маячки личных заданий теперь можно поместить в пластиковые подставки, чтобы их лучше было видно на игровом поле.



Обратите внимание: личные дневники сложнее в прохождении, чем личные задания из базовой игры. Несмотря на это, вам также потребуется около 3 раундов, чтобы уладить свои личные дела в партии.

Подготовка к игре с личными дневниками

Подготовка к игре с личными дневниками остаётся такой же, как личная подготовка к базовой игре, с несколькими изменениями:

- 1 Если в результате прохождения личного дневника вы открыли новые стартовые предметы и плашки персонажей, при подготовке вы можете получить 1 любой из открытых стартовых предметов и взять 1 любую из доступных плашек персонажа и соответствующие ей стартовые жетоны пути. Прохождение 1-й главы вы начинаете с плашкой персонажа и стартовым предметом из базовой игры.



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

2 Откройте дневник выбранного персонажа на первом параграфе (📖) текущей главы. В первой партии вы начинаете с 1-й главы дневника. В последующих партиях вы начинаете играть со следующей по очереди главы, если среди достижений вашего персонажа есть достижения «Пройдено» или «Победа» предыдущей главы (если нет, то с той же самой главы, которую проходили в прошлый раз).



*Пример. Если у **Мадопы** есть достижение «Глава 1. Сплошные неприятности. Пройдено», он начинает партию со 2-й главы дневника.*

- Глава 1. Сплошные неприятности. Победа
- Глава 1. Сплошные неприятности. Пройдено

Вы можете комбинировать игру с личными дневниками и картами личных заданий.

*Пример. При игре втроём **Мадоп** может проходить 3-ю главу личного дневника, **Камнекрад** — 4-ю главу, а **Ревизор** — играть с картами личных заданий из базовой коробки.*



Обратите внимание: вы не обязаны проходить все дневники синхронно, но синхронное прохождение обеспечит более яркие впечатления от игры. Также рекомендуем проходить весь дневник одному и тому же игроку — таким образом он сможет лучше понять характер своего персонажа и глубже прочувствовать его историю.

В первом раунде

В первом раунде перед фазой происшествий зачитайте вслух историю своего персонажа и художественный текст параграфа (📖) открытой главы — в ней расскажут, где начинается приключение ваш персонаж (в какую локацию выставить фигурку персонажа) и куда ему нужно пойти по личному заданию (куда поместить 🧑).

Особые действия в личных дневниках

Зачастую личный дневник или карта объекта дополнения предписывает вам выполнить те или иные указания не в фазе действий.

Вы обязаны выполнить эти указания, если соблюдено условие на карте объекта (🧭). Если в тексте карты объекта не указано, когда выполнить указанные действия, выполните их после завершения фазы действий.

*Пример. **Камнекрад** выполнил действие «Устроить привал». После завершения этого действия он читает (📖) личного дневника.*



Увидев слова «**Читайте** (📖) в...» на карте объекта, руководствуйтесь приведёнными ниже правилами:

- **Читайте (📖) в фазе происшествий.** Вы зачитываете указанный параграф личного дневника до того, как читаете параграф сценария в фазе происшествий.
- **Читайте (📖) в конце фазы перемещений.** Вы зачитываете указанный параграф личного дневника после того, как все игроки завершили перемещение. Если сразу несколько игроков получили такие указания, решите, кто из вас будет читать параграф первым.



Иногда чтение этого параграфа приведёт к тому, что вы дойдёте до символа (🕒), который указывает на то, что нужно завершить чтение дневника, и на то, что ваше действие на этом завершено. Иначе говоря, вы не сможете выполнять действие в фазе действий этого раунда.




Следуйте дальнейшим указаниям карты (🧭) 103.



Если в фазе происшествий перед финальным приключением у вас открыта эта страница, читайте (📖).


Особые карты объектов

Некоторые карты объектов предусматривают размещение на них жетонов . Если вы встречаете подобный «трек» (см. далее), выполнив условие карты объекта, вы обязаны разместить указанный жетон на крайнюю левую свободную ячейку карты объекта. Если на этой ячейке указан номер параграфа личного дневника , прочитайте его сразу после размещения жетона.

Пример. *Мадона* в конце фазы перемещений находится в локации  — и размещает жетон  на карту объекта, накрывая параграф . После этого он зачитывает соответствующий параграф в личном дневнике.



Поражение и победа в главе


Если вы дошли до отметки **Победа!** или **Поражение!**, вы завершили прохождение текущей главы личного дневника в этой партии. В этом случае удалите маячок личного задания  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 позволит в следующей партии начать прохождение следующей главы, а не переигрывать текущую главу заново (но всё равно не позволит вам принять участие в финальном приключении).

Секретный конверт

В процессе прохождения личных дневников вы сможете получить указания достать из секретного конверта новые плашки персонажей и стартовые предметы. В конце партии не возвращайте в конверт полученные таким образом компоненты. В начале каждой следующей партии у вас будет выбор, какую плашку персонажа и какой стартовый предмет использовать.

Подготовка к новому прохождению личных дневников

 **Обратите внимание:** эти рекомендации только для тех, кто хочет заново пройти игру с личными дневниками.

- 1 Скачайте и распечатайте новые листы достижений персонажей с сайта hobbyworld.ru, открыв страницу игры «Изнанка».
- 2 Верните содержимое секретного конверта обратно в конверт.

Состав секретного конверта:

- стартовый предмет Ревизора «Печеньки с предсказаниями»
- стартовый предмет Охотника «Волшебные нити»
- плашка персонажа «Охотник. Форма слизи»
- плашка персонажа «Охотник. Шаровариус»
- плашка персонажа «Ревизор. Детектив»

Создатели игры

Автор игры: **Ник Герц**

Художники: **Владимир Лопатин,**
Дмитрий Фёдоров

Open Borders Studio:

Иван Лашин, Андрей Колупаев, Ник Герц, Алёна Миронова, Иван Тузовский, Тимур Дорохов.

Издатель: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента:

Александр Киселёв

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Консультации по художественному оформлению:

Владимир Грачёв, Сергей Дулин

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2025 ООО «Мир Хобби».

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

Версия правил 1.0.