

# Книга правил



# Введение

*В волшебном мире Междугорья неотличимы предметы и монстры, мирные жители и злодеи. Всему виной изнанка. Она и создала этот мир, и стала его проклятием. Попадая в изнаночные бреши, люди, существа и предметы преобразуются в соответствии со своей истинной сущностью.*

«Изнанка» — сюжетная кооперативная игра для 1–4 участников, где каждый игрок становится персонажем мира изнанки. Во время партии участники стремятся выполнить личные задания своего персонажа и вместе успеть достичь общей цели сценария. В конце каждого успешно пройденного сценария игроков ожидает финальное приключение, в котором участвуют все игроки, выполнившие личные задания своего персонажа.

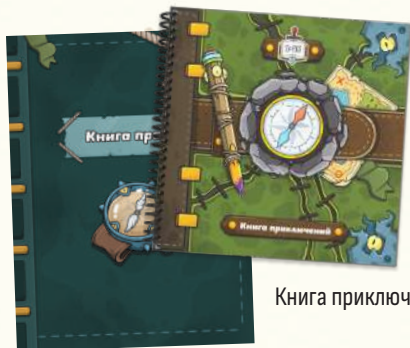
## Добро пожаловать в приключение

- 1** В первую очередь ознакомьтесь с этими правилами — они обучат вас основам игры.
- 2** Игра делится на сценарии, которые рекомендуется проходить последовательно.
- 3** Не открывайте книги сценариев и не просматривайте карты и жетоны, пока не получите соответствующие указания от игры.
- 4** В некоторых сценариях добавятся дополнительные правила, которым нужно будет следовать вдобавок к основным правилам игры.
- 5** Если во время чтения этих правил вы не нашли описание каких-либо компонентов, значит, они появятся позднее.
- 6** Глубину ваших отношений с миром изнанки отображает лист достижений. Когда игра предлагает вам получить достижение (символ ) , поставьте отметку в листе достижений напротив соответствующего достижения.
- 7** У сценариев могут быть разные финалы, зависящие от вашего прохождения. Вы всегда можете вернуться к уже сыгранным сценариям, чтобы отыскать неожиданные пути к победе и открыть новые уголки изнанки.
- 8** Если в процессе приключения вы забыли какую-то информацию, которая кажется вам важной, вы всегда можете вернуться к уже прочитанным параграфам книги сценария.
- 9** Уберплюшкам и изнаночным явлениям закон не писан! Если свойства некоторых карт и правила сценариев противоречат основным правилам — в этом случае приоритет остаётся за картами и сценариями.
- 10** Если вы не разобрались, как работает какой-либо термин или символ в игре, в конце правил есть раздел «Ключевые слова и символы в игре», в котором подробно расписано, как работают те или иные игровые эффекты.

**!** **Обратите внимание:** если вы потеряли лист достижений или проходите игру повторно, новый лист достижений можно скачать на сайте [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru) на странице игры «Изнанка».

# Состав игры

## Общие компоненты



Книга приключений

Правила



Игровое поле



53 карты предметов  
(4 стартовых, 27 обычных, 22 изначных)



81 карта объектов



40 медяков  
(30 номиналом «1»,  
10 номиналом «3»)



71 жетон пути



Оргайзер для медяков и жетонов пути



Кубик находок



10 двусторонних  
жетонов

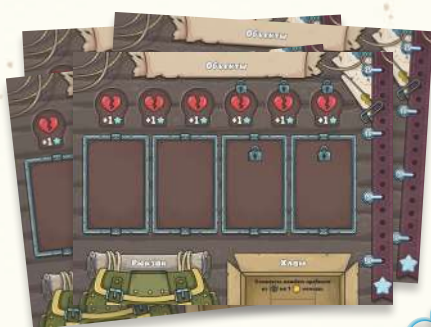


10 карт событий



Лист достижений

## Компоненты игроков



4 планшета персонажей

4 жетона персонажей  
с подставками



20 жетонов блокировки  
планшетов  
(по 5 на игрока)



4 мешочка для жетонов пути  
(по 1 на игрока)



4 маркера опыта



4 маячка личных  
заданий персонажей



4 плашки персонажей



24 карты личных заданий  
персонажей  
(по 6 на персонажа)



4 карты предыстории  
персонажей  
(по 1 на игрока)



4 фишки персонажей  
для прохождения приключений  
(по 1 на игрока)

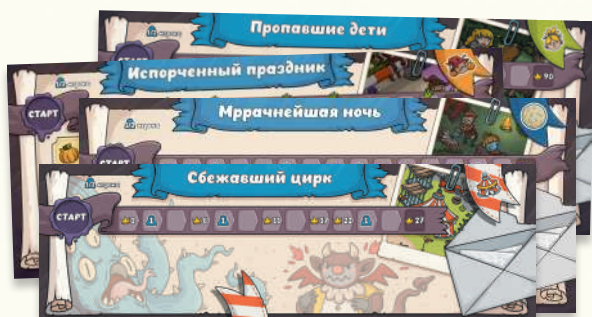


4 двусторонние карты памяток  
(по 1 на игрока)

# Компоненты сценариев



4 книги сценариев



4 планшета сценариев



Маркер раундов



7 двусторонних жетонов замков/победы



2 маркера треков для сценариев «Пропавшие дети» и «Испорченный праздник»



15 жетонов сценариев



8 жетонов жителей



10 жетонов монстров



3 двусторонних планшета финальных приключений

## Перед первой партией



### Жетоны персонажей и пластиковые подставки

Перед вашей первой партией поместите жетоны персонажей в пластиковые подставки. Далее этот компонент будет называться **фигурками персонажей**.

### Органайзер для жетонов пути и медяков

Перед вашей первой партией соберите **органайзер для жетонов пути и медяков** (см. инструкцию справа). Его не нужно будет разбирать — он закрывается крышкой и помещается собранным в коробку. Поместите жетоны пути и медяки в соответствующие ящики органайзера (ориентируйтесь на символы на дне ящиков).

Если в игре вы видите фразу «Получите  $\otimes$   $\odot$ », берите медяки из органайзера. Если игра предписывает потерять или потратить медяки, возвращайте их в органайзер.

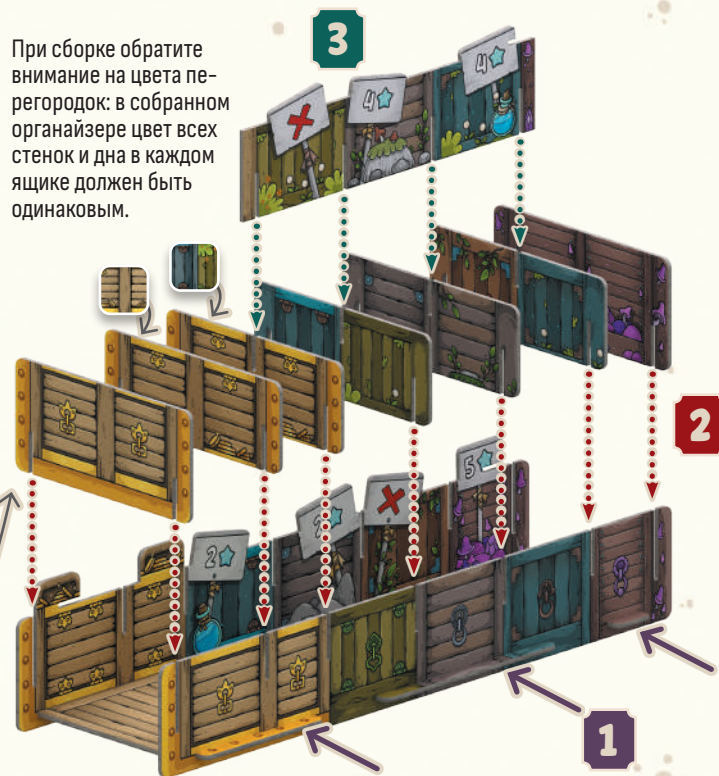
В любой момент игры участники могут обмениваться с органайзером тремя медяками «1» на один медяк «3» и наоборот.

Если в органайзере закончились медяки, то вы больше не можете получать медяки в партии.

Также органайзер представляет собой **запас жетонов**. Если в игре вы где-то видите фразу «Добавьте в мешок  $\textcircled{?}$  из запаса», берите жетоны из органайзера.

Если в органайзере закончились жетоны пути конкретного типа, игроки не могут больше получать такие жетоны пути.

При сборке обратите внимание на цвета перегородок: в собранном органайзере цвет всех стенок и дна в каждом ящике должен быть одинаковым.



Торцевые стенки имеют чуть большую высоту, чем внутренние перегородки.

# Структура основных игровых компонентов

## Игровое поле, или как не заблудиться в Междугорье






Земли Междугорья — долина, располагающаяся у подножья Вулкана Начала Начал. Именно из этого вулкана в бородатые времена появились Хранители, и прилегающие к долине земли стали колыбелью жизни.

На этой территории уютно сосуществуют умопомрачительно великолепный город Хухревилль, Хлипкая деревня и пристанище рыбакодеи — деревня Уносноги. Также из местных достопримечательностей можно отметить Изнаночную академию Кренделя, почту гномов, величественный замок Лорда, а ещё незабываемый...\*

\*Полную версию путеводителя по Междугорью можно приобрести у мэра Хухревилля. Вырученные средства пойдут на обустройство города.

### Локации


Игровое поле поделено на локации. Каждая локация принадлежит к одному из 6 типов местности, на которые вы сможете перемещаться при помощи жетонов пути:

-  — гора
-  — лес
-  — вода
-  — луг
-  — изнанка
- дороги



### Г6 Номера локаций

Нужны для того, чтобы вы понимали, куда размещать жетоны монстров, жителей Междугорья и т. д. и куда вам нужно отправиться, чтобы выполнить личное задание.

 — символ броска кубика находок. Проходя через локации с таким символом, бросайте кубик и получайте то, что на нём выпало.

### Шлагбаумы

Разделяют дороги на две разные локации.

### Лавки

Разбросаны по всему Междугорью. В локациях с лавками можно будет купить предметы, волшебные и не очень. Были бы медяки.

Игра «Изнанка» устроена таким образом, что вы постепенно будете узнавать о её мире. Но некоторые секреты можно открыть уже сейчас — например, то, что буква в номере локации обозначает район Междугорья:

- |                                                                                     |          |                                                                                      |            |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----------|--------------------------------------------------------------------------------------|------------|
|  | Горы     |  | Роци       |
|  | Заречье  |  | Тени       |
|  | Низины   |  | Хухревилль |
|  | Окогорье |                                                                                      |            |

# Жетоны пути и их особенности

Большинство испытаний в Междугорье основано на взаимодействии игрока со своим мешком, в котором находятся жетоны пути. Жетоны пути позволяют персонажу перемещаться по игровому полю, проходить проверки и приключения.

Каждый жетон пути в игре имеет 2 признака: тип местности и уровень.

## Жетоны пути с одним типом местности



Также существуют «двойные» жетоны 3-го уровня (с двумя типами местности). Такие жетоны можно использовать в качестве одной любой из указанных на них местностей.



# Книги сценариев и книга приключений

Книги сценариев и приключений подарят вам много волнительных моментов, ведь именно в них вас ждут яркие сюжетные повороты.

Каждый раз, когда игра предлагает вам прочесть (например, «Читайте 1» или «3»), открывайте книгу сценария и читайте параграф с этим номером. Для удобства номера параграфов продублированы в нижней части страниц книги сценария.

Часто параграф книги сценария переадресует вас в другой параграф, а тот — на следующий. В этом случае читайте параграфы книги сценария один за другим, пока не появится одна из фраз: «Завершите ход», «Переходите к фазе перемещений», «Продолжите проходить приключение».

Если книга сценария предлагает выбрать один из вариантов развития событий, вы обсуждаете выбор со всеми участниками партии. При равенстве голосов решает, как поступить, игрок, который в данный момент читает книгу сценария.

Символ меча означает страницу в книге приключений. Каждый раз, когда вы сталкиваетесь с символом (например, «2»), открывайте приключение под указанным номером в книге приключений.

Пока читаете книги сценариев и приключений, старайтесь не подглядывать в другие параграфы и на соседние страницы — этим вы можете испортить себе удовольствие от игры.



# Плашка персонажа

Плашка персонажа показывает вам вашего героя и определяет его стартовые жетоны и уникальную способность. У плашки персонажа две стороны. На золотой стороне находится более сильная способность персонажа.

Стартовая сторона плашки дополнительно содержит информацию о стартовых жетонах пути персонажа.

В верхней части каждой стороны плашки есть ящик для сброса жетонов. Если в какой-то момент партии от игрока требуется сбросить жетон, он помещает его в ящик на своей плашке персонажа.



## Имя персонажа

## Портрет персонажа

Каждый персонаж хорош в чём-то своём: вы можете помочь вашей команде лучше проходить приключения или передвигаться по Междугорью. Или себе (немножко эгоизма всегда кстати!)

## Способность персонажа

Название способности

Условие использования способности

Текст способности

Способ активации способности (здесь игроки будут помещать медяки, чтобы активировать способности своих персонажей).

# Планшет персонажа

Планшет персонажа служит для хранения карт предметов и объектов, отслеживания состояния здоровья персонажа и его опыта.

- 1 Объекты.** Над своим планшетом вы будете размещать личные объекты, полученные во время партии.
- 2 Ячейки здоровья.** Они показывают, сколько здоровья у вашего персонажа. Каждый персонаж начинает с 3 ячейками здоровья и впоследствии сможет увеличить своё здоровье до 6 ячеек. Каждый раз, получая рану (🔴), помещайте жетон пути на не занятую ячейку здоровья и получайте 1 ⭐ (об этом напоминает символ 🔄⭐ на ячейке здоровья).
- 3 Жетоны блокировки.** Каждый персонаж начинает с 5 жетонами блокировки, которые случайным образом выкладываются на ячейки планшета с символом 🔒: 3 жетона на ячейки здоровья и 2 жетона на ячейки экипированных предметов. В ходе игры вы сможете разблокировать ячейки планшета, добавив жетоны блокировки в качестве жетонов пути в свой мешок.
- 4 Ячейки для предметов,** которыми экипирован ваш персонаж. В приключениях и проверках вы можете использовать только экипированные предметы. Персонажи начинают партию с одним стартовым предметом и ещё одной пустой ячейкой для экипировки. В течение партии можно будет разблокировать ещё 2 ячейки для предметов, увеличив число мест для экипированных предметов до 4.
- 5 Рюкзак.** Здесь лежат предметы персонажа, которые не поместились в ячейки экипированных предметов. Рюкзак может вмещать сколько угодно предметов.

- 6 Опыт игрока (⭐).** Персонажи получают опыт, попадая в конфузные (и не только) ситуации в игре, а также получая раны (об этом напоминают символы на ячейках здоровья на планшете персонажа). За опыт вы можете разблокировать ячейки планшета (здоровья и предметов), а также приобрести новые жетоны пути. На планшете у вас не может быть больше 15 ⭐ — старайтесь тратить его своевременно.

- 7 Хлам (📦).** Здесь находятся предметы, которыми вы не можете пользоваться, пока не отремонтируете (🔧). Если вы хотите продать или потратить предметы из хлама, то стоимость каждого из них из-за непригодности будет снижена на 1 🟡.



# Подготовка к игре

## Подготовка общих компонентов



- 1 Поместите **игровое поле** в центр стола. Оно представляет собой карту Междугорья.
- 2 Поместите **органайзер для жетонов пути и медяков** рядом с игровым полем.
- 3 Создайте рядом с органайзером **запас** двусторонних жетонов с **!** и **?**.
- 4 Разместите рядом с игровым полем **кубик находок**.
- 5 По отдельности перемешайте **колоды обычных предметов** и **изнаночных предметов** и разместите эти колоды рядом с полем рубашкой вверх. Откройте и выложите рядом с каждой колодой по 4 карты предметов (всего 8).
- 6 Перемешайте **карты событий**, сформируйте из них колоду и разместите её рядом с игровым полем рубашкой вверх.
- 7 Не перемешивая, разместите рядом с полем рубашкой вверх **колоду объектов** (карты в этой колоде для удобства поиска лежат по порядку).
- 8 Разместите рядом с игровым полем **книгу приключений**.
- 9 Неподальку разместите **лист достижений**. Возьмите карандаш или ручку, чтобы ставить отметки на этом листе в течение партии.



# Личная подготовка игроков



- 1 Каждый игрок случайно или по договорённости выбирает персонажа, получает **плашку персонажа** и кладёт её перед собой стартовой (не золотой) стороной вверх.
- 2 Возьмите **планшет персонажа** и поместите его справа от плашки персонажа.
- 3 Найдите **5 жетонов блокировки** с изображением вашего персонажа. Разместите случайным образом эти жетоны блокировки стороной с символом вверх на соответствующие ячейки планшета (с символом ).
- 4 Поместите **маркер опыта** на отметку «0» на шкале опыта (справа на планшете персонажа), закрепив скрепку на самом нижнем делении.
- 5 Получите **стартовый предмет** вашего персонажа (обозначен портретом вашего персонажа на рубашке карты) и поместите его в ячейку планшета для экипированных предметов.

**Обратите внимание:** вы всегда начинаете новую партию со всеми жетонами блокировки на планшете, опытом на отметке «0», с плашкой персонажа на стартовой стороне и 1 стартовым предметом.

- 6 Выберите цвет, за который хотите играть (не привязан к выбранному персонажу), и возьмите **деревянную фишку** этого цвета — это **фишка** вашего персонажа для прохождения приключений. Поместите её рядом с планшетом вашего персонажа.
- 7 Разместите рядом с плашкой персонажа **мешок для жетонов пути** вашего цвета.
- 8 Возьмите из запаса **стартовые жетоны пути** (указаны на плашке персонажа), поместите их в мешок вашего цвета и перемешайте.
- 9 Получите из запаса и поместите их рядом с планшетом персонажа.
- 10 Получите двустороннюю памятку по течению игрового раунда и прохождению приключений.
- 11 В зависимости от выбранного персонажа поместите его фигурку в стартовую локацию:
  - Охотника в
  - Мадопу в
  - Камнекрада в
  - Ревизора в



- 12 Поместите рядом с плашкой персонажа **карту с предысторией** своего персонажа, а также найдите **6 карт личных заданий** со своим персонажем на рубашке.

Подготовьте **личные задания персонажа** на партию:

- в **первой партии** используйте личные задания, отмеченные красным уголком. Перемешайте стопку из 3 карт, отобранных таким образом;
- **во второй и последующих партиях** перемешайте все 6 карт заданий персонажа, а затем возьмите 3 случайных.

Уберите в коробку с игрой все оставшиеся карты личных заданий — в этой партии они вам больше не понадобятся.

Сформированную стопку личных заданий поместите рядом с планшетом персонажа рубашкой вверх и откройте верхнюю карту.

- 13 Поместите **маячок личного задания** в локацию, указанную на открытой карте личного задания, — именно туда вам предстоит отправиться, чтобы уладить свои личные дела.



Участник, играющий за **Охотника**, помещает маячок личного задания в локацию . Первое личное задание **Охотника** — найти волшебные нити.




# Подготовка компонентов сценария

- 1 Выберите сценарий на партию и разместите книгу соответствующего сценария рядом с игровым полем.

В первой партии выберите сценарий «Сбежавший цирк».

Во второй и последующих партиях вы можете выбрать новый сценарий (даже если не смогли успешно пройти предыдущий) или тот сценарий, который вы уже проходили.

Сценарии игры проходятся в следующем порядке:

-  «Сбежавший цирк»,
-  «Пропавшие дети»,
-  «Мрачнейшая ночь».

После того как вы познакомитесь с тремя жителями Междугорья (получите три достижения «Знакомство с...»), вам станет доступен для прохождения сценарий «Испорченный праздник» — если три знакомства с жителями состоялись, его можно будет пройти в любой момент после «Сбежавшего цирка».

- 2 Разместите рядом с полем планшет выбранного сценария стороной с соответствующим числом игроков вверх.
- 3 Поместите маркер раундов на ячейку «Старт» трека сценария на планшете.



## Цель игры

*Кодекс приключенцев, принятый прошлым мэром Хухревилля Мэриусом Первым (который пробыл в должности всего неделю, после чего скоропостижно исчез)*


*Любой путник от мала до велика, способный держать в руках меч (хотя бы карамельный) и оказавшийся в Хухревилле (пусть даже проездом), ОБЯЗАН принимать участие в жизни города, а также оказывать посильную помощь в непосильных проблемах земель Междугорья.*

**Общая цель** всех участников в партии — пройти сценарий до финального приключения, а затем одержать в нём победу.

**Личная цель** каждого игрока — выполнить 3 задания своего персонажа до начала последнего раунда. Если игрок не выполнит все задания своего персонажа в течение партии, он не сможет принять участие в финальном приключении.

Участники проигрывают в любой из следующих ситуаций:

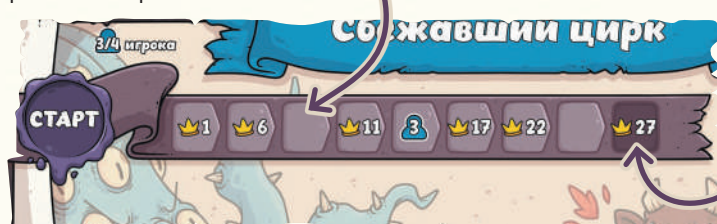
- если они не выполнили условия сценария и из-за этого не смогли открыть финальное приключение;
- если никто из игроков не выполнил все свои личные задания на партию;
- если игроки потерпели поражение во время финального приключения.



Ещё в кодексе была приписка: «Чем больше глупых людешек будут вершить правосудие, тем веселее! Му-ха-ха!», однако пришлось её удалить, потому что она отпугивала туристов.

# Как проходит раунд

Игра состоит из раундов, количество которых указано на треке раундов планшета сценария в виде отдельных ячеек и зависит от выбранного сценария и числа игроков.



Каждый раунд состоит из 4 последовательных фаз:

- 1) фаза происшествий,
- 2) фаза перемещений,
- 3) фаза действий,
- 4) фаза обновления.

Правила последнего раунда отличаются от правил остальной игры — в этом раунде игроков ждёт только фаза происшествий и, возможно, финальное приключение. Правила финального приключения будут описаны ниже.

## В начале первого раунда

В самом первом раунде перед фазой происшествий игроки по очереди зачитывают предыстории своих персонажей (после чего переворачивают карту с предысторией на другую сторону и помещают рядом с плашкой своего персонажа — на обороте находится памятка по выполнению личных заданий) и текст открытой карты личного задания персонажа до символа **На месте**.


Задание и предыстория зачитываются вслух: партнёры по команде всегда хотят знать, что происходит в жизни вашего персонажа.

## Фаза происшествий

Передвиньте маркер раундов вправо на следующую ячейку трека раундов. Если в игре больше участников, чем указано на ячейке раунда, пропустите её.

*Пример. При игре вдвоём в начале нового раунда (в фазе происшествий) вы должны передвинуть маркер раундов вправо. Так как следующая ячейка подходит только для одиночного режима, то, переставляя маркер, вы её пропускаете.*






Если маркер передвинулся на ячейку с , то один из игроков вслух зачитывает указанный параграф в книге сценария. Вы можете читать параграфы, открываемые в фазе происшествий, по очереди либо выбрать одного игрока на партию, который будет зачитывать тексты в книге сценария.

Если маркер раундов остановился на ячейке без номера параграфа, то в этом раунде происшествий нет: вздохните с облегчением и просто переходите к фазе перемещений.

Во время фазы происшествий на поле выкладываются жетоны сценария, жителей и монстров, с которыми игроки будут взаимодействовать в ходе партии, а также происходит движение по сюжету сценария.

Если вы видите в сценарии символ  /  /  — значит, вам нужно поместить жетон указанного типа на игровое поле:

-  — жетон сценария;
-  — жетон жителя;
-  — жетон монстра.

Размещая жетон на поле, руководствуйтесь следующими правилами:

- 1) Найдите указанный жетон.
- 2) Поместите жетон в локацию, указанную на его рубашке, изображением вверх.

 **Щитоспинка.** Колючая и своенравная актриса. Неразумна.

*Пример. Книга сценария указывает игрокам разместить на поле Щитоспинку. Игроки находят жетон Щитоспинки, смотрят, что на обороте указана локация Г6, и помещают жетон изображением вверх на игровое поле в локацию Г6.*



# Фаза перемещений

В начале этой фазы каждый игрок вытягивает из своего мешка по 5 случайных жетонов пути.

**!** Каждый жетон пути соответствует одному или двум типам местности в игре, а также имеет уровень. Уровни жетонов неважны при перемещении, но имеют большое значение в приключениях.

Далее игроки одновременно осуществляют перемещения по полю, используя вытянутые жетоны:

- За сброс 1 жетона пути игрок может переместить фигурку своего персонажа на соседнюю дорогу или в соседнюю локацию, совпадающую по типу местности со сброшенным жетоном.

**Соседняя локация** — это та, которая имеет общую границу с текущей.

**!** **Обратите внимание:** некоторые дороги разделены между собой шлагбаумами — такие участки считаются отдельными локациями дорог.

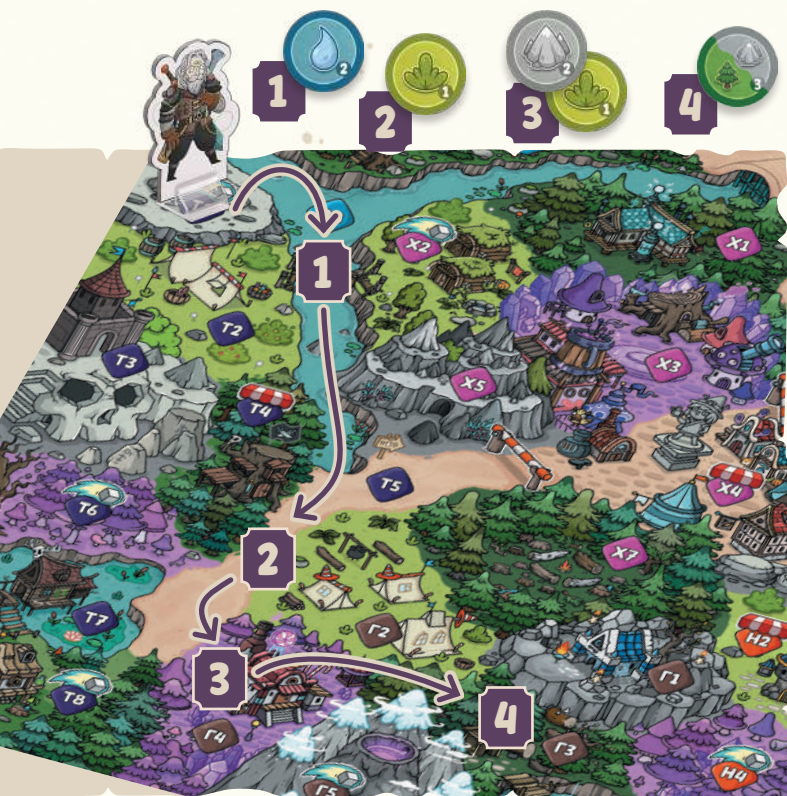
- За сброс 2 любых жетонов пути игрок может переместить фигурку своего персонажа в любую соседнюю локацию.

**!** **Обратите внимание:** дороги и реки позволяют перемещаться на гораздо большие расстояния, чем другие типы локаций.



Пример. **Охотник** вытянул 5 жетонов в фазе перемещений.

- 1 Жетоном (🌊) он решает переместиться на воду.
- 2 Вторым жетоном (🌳) он перемещается на дорогу (так как для неё можно использовать любой жетон для перемещения).
- 3 За жетоны (🌊) и (🌳) он перемещается в локацию изнанки (тратя 2 любых жетона на перемещение в любую соседнюю локацию).
- 4 И затем за двойной жетон (🌳) он перемещается в лес (так как один из типов локаций на двойном жетоне — лес). Там он и заканчивает своё перемещение.



Использованные для перемещения жетоны вы сбрасываете, помещая их на плашку персонажа (не в мешок!). Эти жетоны вернуться в мешок только в конце раунда (в фазе обновления).



Пример. После того как **Охотник** переместился, все использованные им для перемещения жетоны оказываются в сбросе — на плашке персонажа.

Игрок не обязан перемещаться и может не использовать все 5 жетонов на перемещение. Все **неиспользованные** жетоны пути в конце фазы перемещений игрок возвращает **обратно в мешок**.

Игроки не обязаны останавливаться в локациях, если там находятся жетоны сценариев, жителей, монстров или маячок личного задания. Игроки могут перемещаться в одни и те же локации во время одного раунда (и даже в итоге заканчивать фазу перемещений там, где начали движение).

Если фигурка персонажа во время фазы перемещений оказалась в локациях с изображением кубика находки (🎲), игрок бросает кубик и немедленно получает то, что на нём выпало. Игрок не бросает кубик находок, если начинает фазу перемещений в локациях с символом 🎲. Если в пределах одного раунда игрок несколько раз приходит в одну и ту же локацию с символом 🎲, он каждый раз бросает кубик и получает то, что на нём выпало.

## Грани кубика находок



- 🟡 — получите 1 🟡 из запаса.
- 🟡🟡 — получите 1 🟡 из запаса и 1 🌟.
- 🟡🟡 — получите 2 🟡 из запаса.
- 🟡🎲 — получите 1 🟡 из запаса и проведите 1 🎲 (см. «Проведите 🎲» на с. 30).



Пример. **Охотник** начинает перемещение в Болотах Гидота — 🎲 (несмотря на то, что он начинает в локациях с символом 🎲, по правилам он не бросает кубик находок).

- 1 Первым делом он перемещается в лес.
- 2 Далее **Охотник** возвращается обратно в болота и бросает кубик находок.
- 3 Теперь он выходит из болот на луг.
- 4 И в конечном итоге завершает перемещение опять в болотах, бросая кубик находок.

В фазе перемещений все игроки совершают ходы одновременно, поэтому лучше посоветоваться, кто куда пойдёт, чтобы несколько участников не отравились взаимодействовать с одним и тем же жетоном.

Если игроки во время фазы перемещений оказываются в одной и той же локации (в начале, во время или в конце перемещения), они могут передавать друг другу карты предметов, личных объектов (которые можно передавать) и медяки.

В фазе перемещений вполне может быть ситуация, когда один из персонажей уже закончил перемещение, а другой только начинает двигаться — таким образом, вы можете передать предмет персонажу, закончив движение в той локации, откуда он только начинает движение в фазе перемещений.

Игроки могут договариваться между собой о перемещении таким образом, чтобы пересечься для передачи предметов — ведь вы одна команда!

После того как все игроки решили, что больше перемещаться не будут, они переходят к фазе действий.



Пример. В партии на троих **Камнекрад**, **Мадопа** и **Ревизор** договорились пересечься для обмена картами и медяками.

- 1 Первым делом **Камнекрад** добрался до старого квартала Хухревилля — X4, где его поджидал **Мадопа** (который ещё не переместился в этом раунде). Здесь персонажи обменялись: **Камнекрад** передал **Мадопе** предмет и 1, а **Мадопа** отдал **Камнекраду** карту объекта.
- 2 После этого **Мадопа** переместился в Вулкану Начала Начал — T5.
- 3 Одновременно с ним **Камнекрад** переместился на реку — 38.
- 4 В это же время своё движение начала **Ревизор**. Она переместилась на реку к **Камнекраду**. Здесь игроки обменялись: **Камнекрад** передал **Ревизору** 3 и карту объекта, только что полученную им от **Мадопы**, а **Ревизор** отдала **Камнекраду** 2 предмета.
- 5 После этого **Камнекрад** переместился в лесную локацию 37 и закончил там перемещение.
- 6 **Ревизор** же решила остановиться в локации X1.

## Фаза действий

Игроки переходят к фазе действий только после того, как все завершили фазу перемещений.

В фазе действий игрок осуществляет только **одно** из действий в локации, в которой находится его персонаж (даже если в этой локации можно выполнить несколько действий):

- посетить лавку,
- устроить привал,
- выполнить личное задание,
- взаимодействовать с жетоном в локации.


Игроки выполняют свои действия в удобной для них очерёдности, пока каждый из игроков не выполнит по 1 действию. После этого переходите к фазе обновления.

Даже если игрок уже выполнил 1 действие в фазе действий, он всё равно может помогать своим партнёрам по команде использованием способности своего персонажа.





В первой партии мы рекомендуем выполнять действия по часовой стрелке — начиная с игрока, перед которым лежит книга сценария.

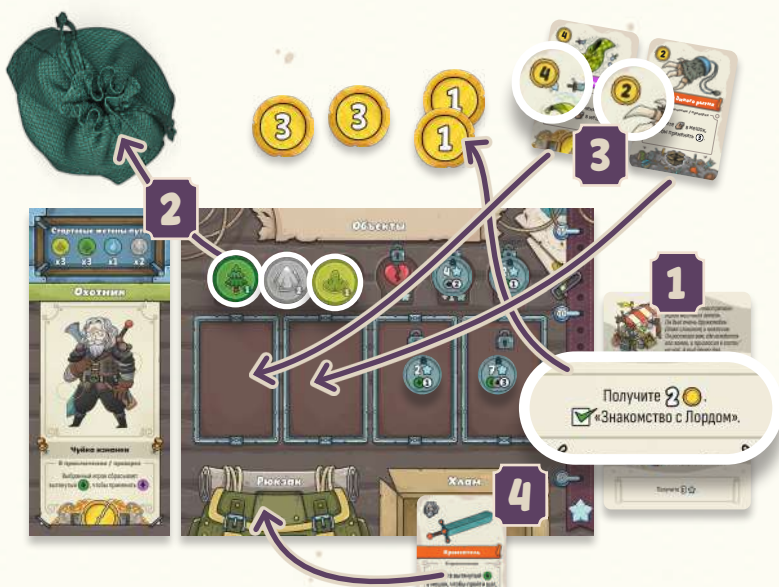



## Посетить лавку





Это действие можно выполнить, только если в локации, где вы остановились, есть символ лавки (  ).

Посещая лавку, выполните следующие шаги строго по порядку:

- 1) Откройте верхнюю карту из колоды событий, зачитайте художественный текст в **верхней части карты** и получите бонусы лавки (вы не можете отказаться от их получения). Затем уберите разыгранную карту рубашкой вверх под низ колоды событий.
- 2) Полностью исцелите своего персонажа — верните все жетоны пути с ячеек здоровья в мешок.
- 3) Можете купить любое количество предметов (обычных и изначных) с рынка за медяки (не пополняйте рынок новыми предметами после покупки). Можете сразу же экипировать купленные предметы или поместить их в рюкзак.
- 4) Можете провести  любого числа предметов из , заплатив по  за каждый такой предмет (см. «Проведите » на с. 30). Можете сразу же экипировать отремонтированные предметы или поместить их в рюкзак.



Пример. Находясь в локации с лавкой, **Охотник** выполняет действие «Посетить лавку». У него имеется  и 3 жетона пути на ячейках здоровья, а также 1 предмет в хламе.






- 1) Первым делом он открывает карту события. Ему повезло — карта события приносит ему .
- 2) Затем он исцеляет свои раны — перемещает жетоны пути с ячеек здоровья в свой мешок.
- 3) Далее он покупает 1 изначный предмет за  и 1 обычный предмет за  — и сразу же экипирует эти предметы.
- 4) Ещё  **Охотник** тратит, чтобы отремонтировать 1 предмет из хлама. Так как все свободные ячейки на планшете **Охотника** заняты экипированными предметами, **Охотник** помещает отремонтированный предмет в рюкзак.


Последний медяк остаётся у него в запасе на чёрный день.















## Устроить привал

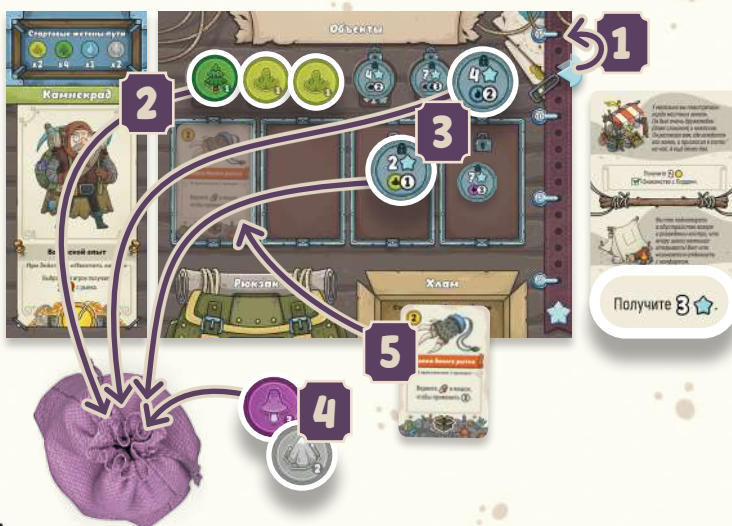
Это действие можно выполнить в любой локации. Если вы завершили своё перемещение в локации, где нет возможности выполнить другие действия, вы обязаны устроить привал.

Во время привала выполните следующие шаги строго по порядку:

- 1) Откройте верхнюю карту из колоды событий, зачитайте художественный текст в **нижней части карты** и получите бонусы привала (вы не можете отказаться от их получения). Затем уберите разыгранную карту рубашкой вверх под низ колоды событий.
- 2) Полностью исцелите своего персонажа — верните все жетоны пути с ячеек здоровья в мешок.
- 3) Можете разблокировать ячейки планшета за . Потратив указанное на жетоне блокировки количество опыта, поместите его в свой мешок: теперь на планшете у вас есть новая свободная ячейка здоровья или предмета, а в мешке — новый жетон пути. Вы можете разблокировать ячейки в любом порядке, вне зависимости от того, как они расположены на планшете.
- 4) Можете потратить накопленный опыт для покупки любого числа жетонов пути 2-го и/или 3-го уровней (стоимость жетонов пути указана на ценниках органайзера). Купленные жетоны пути сразу кладутся в мешок.
- 5) Можете провести  любого числа предметов из , потратив по  за каждый такой предмет (см. «Проведите » на с. 30). Можете сразу же экипировать отремонтированные предметы или поместить их в рюкзак.

Пример. **Камнекрад** решил выполнить действие «Устроить привал». У него имеется  и 3 жетона пути на ячейках здоровья, а также 1 предмет в хламе.

- 1) Первым делом он открывает карту события. По её условию он получает . К сожалению, больше  у персонажа быть не может, поэтому **Камнекрад** получает только  (  «лишний» звезда сгорает).
- 2) Затем **Камнекрад** исцеляет свои раны — перемещает жетоны пути с ячеек здоровья в свой мешок.
- 3) Затем он тратит , чтобы разблокировать 1 ячейку здоровья, и добавляет жетон блокировки в свой мешок в качестве . Также он решает потратить , чтобы разблокировать 1 ячейку предмета, добавив в мешок жетон блокировки .
- 4) Далее он покупает 1 жетон  за  и 1 жетон  за .
- 5) Теперь время залатать дыры: **Камнекрад** тратит , чтобы провести ремонт 1 предмета из хлама, и сразу же экипирует его. Остается , который потратить некуда.



## Выполнить личное задание

Вы можете заранее прочитать на открытой карте личного задания, что вас ждёт и каковы последствия каждого выбора в личном задании, чтобы лучше к нему подготовиться.

Выполнить личное задание можно только в том случае, если вы находитесь в локации с вашего персонажа (нельзя выполнить задание другого персонажа).



Пример. **Охотник** пришёл в локацию **T4** и теперь может выполнить личное задание «Предназначение».

Первым делом игрок зачитывает вслух текст на карте под символом .

Существует два вида личных заданий — **проверка** и **выбор**.

Игрок не может отказаться от прохождения проверки — и всегда выполняет её после ключевого слова «**Проверка!**» (правила прохождения проверок см. на с. 18).

Сталкиваясь с выбором, игрок решает, какой из вариантов прохождения личного задания ему подходит.



Пример. **Ревизор** должна выбрать один из вариантов прохождения личного задания «Физические сбои».

У **Ревизора** нет медяков, но есть 2 предмета стоимостью по 2 каждый.

Она решает потратить эти предметы, чтобы выполнить условие верхнего варианта. Оба предмета удаляются из игры — а в качестве награды **Ревизор** решает перевернуть плашку персонажа.

Вместо этого **Ревизор** могла бы не тратить предметы и выбрать второй вариант прохождения личного задания. В этом случае она получила бы 1 и 2 .



## Взаимодействовать с жетоном в локации

Это действие можно выполнить, только если в локации, где вы остановились, есть жетон сценария , жетон жителя или жетон монстра .

Чаще всего после взаимодействия с жетоном он удаляется с поля. Поэтому, если несколько персонажей остановились в одной локации, скорее всего, только одному из них удастся повзаимодействовать с жетоном. Однако могут быть ситуации, когда жетон после взаимодействия с ним остаётся на поле. В этом случае с этим жетоном сможет взаимодействовать второй персонаж в локации.

Взаимодействуя с жетоном, игрок всегда открывает книгу приключений или книгу сценария и читает указанный на жетоне параграф.

Пример. **1 Охотник** находится в локации с **Щитоспинкой** — и теперь может взаимодействовать с ней в фазе действий, открыв книгу приключений на параграфе 1.

**2 Ревизор** закончила перемещение в локации с жителем **Фредериком Каланхоем** — и теперь может взаимодействовать с ним в фазе действий, открыв книгу сценария на параграфе 40.



Игроки, выполняя действие «Взаимодействовать с жетоном в локации», будут читать тексты, проходить проверки или приключения и совершать выборы (подробнее в соответствующих разделах), пока не встретят в книге ключевые слова «**Завершите ход**». Они означают, что взаимодействие с жетоном в локации завершено.

Вне зависимости от последствий выбора или результатов проверки, игрок убирает карту личного задания в коробку с игрой — задание выполнено! Затем игрок открывает новую карту личного задания и выставляет свой в локацию, указанную на новой карте. Далее игрок зачитывает команде художественный текст до символа .

Если игрок сбросил последнюю (третью) карту личного задания, это означает, что он разобрался со всеми своими личными делами в этой партии и может всецело сосредоточиться на прохождении общего сценария.

Вы не обязаны проходить личные задания идеально — ведь это ваше личное дело, как справиться с собственными проблемами! Главное — успеть выполнить все 3 личных задания в течение партии, чтобы принять участие в финальном приключении!

## Фаза обновления

Во время этой фазы игроки выполняют следующие действия:

- Перемещают жетоны пути из сброса (с плашки своего персонажа) и с карт предметов в свой мешок. Жетоны пути, находящиеся на ячейках здоровья, остаются на месте.
- Сбрасывают в запас 🟡, лежащие на картах предметов и способностях персонажей.
- Пополняют рынок предметов таким образом, чтобы возле каждой колоды предметов (обычных и изначных) было по 4 карты (всего 8).

После того как все игроки закончили фазу обновления, наступает новый раунд — и следующая фаза происшествий.



## Последний раунд игры

**27** Когда маркер раундов останавливается на последней ячейке трека сценария, наступает последний раунд игры, который проходит по особым правилам. Игроков ждёт последняя фаза происшествий, после которой начнётся финальное приключение. В этой фазе игроки смогут к нему подготовиться, исцелив часть своих ран (❤️), проведя ремонт (🔧) некоторых предметов и так далее (по указанию текста сценария).

**!** **Обратите внимание:** в последнем раунде игры вы уже не сможете выполнять оставшиеся личные задания или взаимодействовать с жетонами на поле.

Правила финального приключения описаны на с. 22.

**!** **Обратите внимание:** вы можете не открыть финальное приключение в сценарии — это значит, что вам придётся попытаться пройти сценарий ещё раз. Не забывайте о своих личных заданиях и о требованиях сценария, чтобы дойти всей командой до заветных слов «Откройте финальное приключение...».

Откройте финальное приключение **Незванный цирк**.



Не тревожьтесь, хлопцы! Я — старейшина Хухревилля — и горожане ценят своих героев. Перед решающей схваткой мы вам подсобим, чем сможем!





# Испытания в Междугорье

Этот раздел посвящён испытаниям, с которыми столкнутся игроки, исследуя уголки Междугорья.

## Диалоги и выборы

Выполняя личные задания, читая книги сценариев и т. д., вы не раз столкнётесь с тем, что на картах или в книге сценария нужно следовать одному из вариантов развития событий, в зависимости от того, выполняется ли условие игры.

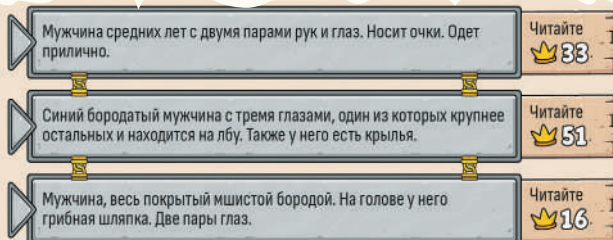


Пример. В представленном случае игроки должны следовать варианту, условия которого подходят для их прохождения сценария — они не могут сами выбирать любой из них.

Но есть и другие ситуации — когда игроки сами выбирают один из предложенных вариантов.



Такие выборы обозначаются стрелками: когда вы остановились на одном из вариантов, примените последствия сделанного выбора. Часто это приводит вас либо к выполнению какого-либо действия, либо к переходу к другому параграфу книги сценария.



Пример. Приключенцам нужно найти Мэра. Время выбрать, кто же может быть на него похож...






Некоторые выборы требуют траты предметов или медяков. В таких случаях нужно потратить указанное число медяков или предметов. В некоторых ситуациях вам потребуется потратить предметы и медяки на указанную сумму или более. В этом случае вы можете потратить больше, сбросив медяки и предметы в любой комбинации (но «сдачи» не будет).



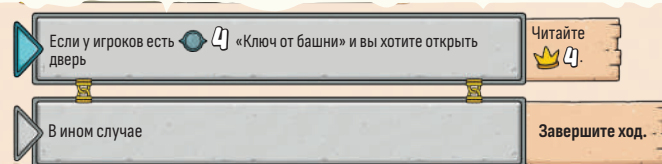
Если всех ваших медяков или предметов недостаточно, чтобы выполнить условие этого выбора, вы не можете выбрать этот вариант.



Пример. **Мадона** пытаются втянуть в свою веру культисты, требуя подношений их богу. К сожалению (а может, и к счастью!), в этот момент у **Мадоны** нет медяков и есть всего лишь 1 предмет, который стоит 2 . **Мадона** не может сделать пожертвование, а значит, должен выбрать второй вариант и получить 2  и 1 .



Некоторые выборы становятся доступны игрокам только при выполнении какого-либо условия (наличия карты объекта, достижения и т. д.). Вы не можете выбрать такой вариант, если у вас нет указанного объекта, достижения и т. д.



Пример. В этой ситуации игроки могут открыть дверь, ведущую в башню, если у них есть ключ. Если участники партии не хотят этого делать или у них нет ключа, нужно будет выбрать второй вариант, который приведёт к завершению хода.

# Проверки

В «Изнанке» игрокам встретятся такие испытания, как проверки. Они могут вам попасться как в личных заданиях, так и при взаимодействии с жетонами на поле.

Проходя проверку, игроки всегда будут тянуть жетоны пути из своего мешка. Для успешного прохождения проверки игрокам необходимо выполнить её условие с помощью вытянутых жетонов (и порой при помощи способностей персонажей и экипированных предметов).

Перед началом проверки вы можете экипировать подходящие для этой проверки предметы (см. «Предметы...» на с. 24).

Чтобы пройти проверку, вы вытягиваете указанное число жетонов пути из мешка (или сколько есть) и сверяетесь с тем, какой или какие жетоны требуются для прохождения проверки.

Каждое требование проверки является минимальным (то есть если для успеха вам нужно вытянуть 1 жетон, то проверка считается пройденной, если вы вытянули 10 жетонов и так далее).

Если в проверке сказано получить конкретными жетонами рану (вы видите слова «Получите 1 рану»), то вы помещаете указанные жетоны на ячейки здоровья своего персонажа.

Если при этом вы должны получить больше ран, чем позволяют ваши доступные ячейки здоровья, то жетоны пути, которые не помещаются на ячейки, сбрасываются.

**Проверка! Вытяните 5 жетонов?**  
Получите 1 рану каждым жетоном.

*Пример. Мадона проходит проверку, выполняя личное задание «Лаборант». У него всего 4 жетона в мешке — он вытянул их все. Два из вытянутых жетонов — жетоны изнанки (1 рану). У Мадоны всего 1 свободная ячейка здоровья. Поэтому 1 жетон (1 рану) Мадона кладёт на неё (при этом получает 1 рану), а второй жетон (1 рану) Мадона сбрасывает.*

Перед тем как переходить к результатам проверки, сбросьте все вытянутые жетоны пути, кроме жетонов пути, которые оказались на ячейках здоровья.

Если вы выполнили условие проверки, вы переходите к верхнему результату прохождения проверки. Если нет — то вы переходите к нижнему результату. Верхний результат проверки всегда более благоприятен для персонажа.



*Пример. Итак, наступило время узнать результаты проверки. Из 4 жетонов, вытянутых Мадоной, 2 жетона — (1 рану), 1 жетон — (зеленое дерево) и 1 жетон — (голубой шар).*

*Поскольку верхнее условие проверки требует наличие 2 жетонов среди выпавших жетонов — проверка не пройдена. И Мадона получает нижний результат проверки — то есть 1 монету.*

Если в результате прохождения проверки персонаж должен получить одну или несколько ран — вытяните указанное число жетонов пути из мешка и поместите их на ячейки здоровья. Если жетонов в мешке не осталось, ничего не происходит. Если у вас нет свободных ячеек здоровья для получения раны, сбросьте вытянутый жетон.

В проверках вы можете использовать способности персонажей и экипированные предметы (пример использования предметов в проверке см. на с. 25).

Если для прохождения проверки нужен жетон конкретного уровня, то в расчёт берётся только уровень, не местность (и наоборот). Это правило важно при использовании способностей и предметов.



*Пример. Для прохождения проверки Ревизору требуется жетон (3). Она вытянула из мешка 2 жетона (2 раны), 2 жетона (2 раны) и 1 жетон (зеленое дерево). Несмотря на то, что у неё есть подавитель магии, Ревизор не может им воспользоваться для прохождения проверки, ведь предмет даёт (1 рану), а не (3), поэтому Ревизор вынуждена провалить проверку и перейти к её нижнему результату.*

# Приключения

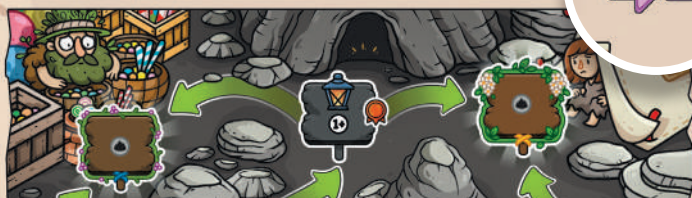
Одно из самых захватывающих событий в игре — это приключение! Приключения бывают разные: в части из них вас ждут бои с противниками, а другие заставят вас блуждать по локациям, выбирая один из путей на развилках.

Обычно приключения поджидают вас в книге приключений. Как правило, приключение занимает одну страницу, но некоторые настолько большие, что часть игровой информации об этих приключениях переходит на следующую страницу.

Такие случаи отмечены особым символом. Увидев этот символ, переходите сначала к описанию приключения на следующей странице и только после прочтения начинайте его прохождение.



## 13 Логово гномов



*Пример. Если вы видите стрелку справа от названия приключения (как в приключении «Логово гномов» на картинке справа), часть информации по прохождению приключения нужно прочитать на следующей странице книги приключений.*

# Правила прохождения приключения



Все приключения состоят из по очереди связанных между собой шагов, которые может пройти игрок на пути к финальному шагу, начиная с шага «Старт».

После того как вы открыли книгу приключений и увидели, что вам предстоит, вы можете экипировать подходящие для этого приключения предметы (см. «Предметы...» на с. 24).

Для прохождения приключения, помимо привычных компонентов, вам понадобится **фишка персонажа**, предназначенная специально для прохождения приключений. Открыв приключение, выставьте фишку своего персонажа на шаг «Старт».

Посмотрите на шаг, который вам предстоит пройти (к нему ведёт стрелка). Вытяните один жетон из мешка. Если этот жетон подходит под одно из условий перехода на следующий шаг, переместите туда фишку и получите эффект, который указан рядом с символом использованного для прохождения шага жетона. Затем сбросьте этот жетон.

Некоторые шаги поделены визуально на две части, и для каждой из частей шага есть свои условия перехода. В зависимости от того, по какому условию вы прошли шаг, получите его верхний или нижний эффект. Если жетон подходит под оба условия перехода (например, двойные жетоны), вы сами выбираете, какой эффект получить — верхний или нижний. Иногда у шага нет эффекта, а порой у шага есть либо только верхний, либо только нижний эффект. Подробнее об эффектах шагов в приключении вы можете прочитать на с. 28.

Пример прохождения шага в приключении.

**Мадона** вытянул жетон 🟩. Это жетон 1-го уровня, он подходит для того, чтобы пройти шаг, получив эффект нижней части шага. **Мадона** получает рану — кладёт вытянутый жетон 🟩 на ячейку здоровья.



В игре есть особые шаги, на которые персонаж может переместиться, если он экипирован предметом с символом 🏮 (в правом верхнем углу). Если такого предмета нет, персонаж не может переместиться на этот шаг. Если переместились на такой шаг, не удаляйте из игры и не кладите предмет с 🏮 в хлам: фонарь просто освещает вам путь — и поэтому вы можете пройти более тёмными тропами.

## Как устроено приключение



- 1 Номер параграфа и название приключения.
- 2 Художественный (а порой и не только) текст приключения.
- 3 Место, откуда вы начинаете проходить приключение.
- 4 Шаги приключения.
- 5 Указание, что делать в приключении с неподходящими жетонами.
- 6 Параграф или текст, который вы читаете, если дошли до финального шага приключения.
- 7 Параграф или текст, который вы читаете, если провалили приключение.



Пример предмета с символом фонаря.

## Какие бывают шаги приключения

**Шаги с выбором условия прохождения.** Этот шаг можно пройти либо жетоном 🟩, либо жетоном 🟩, либо любым жетоном 2-го или 3-го уровня.

**Финальный шаг приключения** (его можно опознать по зелёной рамке). Если вы прошли на такой шаг, читайте текст, указанный в соответствующей рамке внизу приключения.



**Шаг, который можно пройти только указанным жетоном**



**Шаг с двумя эффектами** (получение одного из них зависит от того, каким жетоном пройден шаг)



**Верхний эффект** (игрок получит его, если использует для прохождения шага жетон 🟩).

**Нижний эффект** (игрок получит его, если использует для прохождения шага любой жетон).

Если вытянутый жетон не подходит ни под одно из условий перехода на следующий шаг — следуйте указаниям из раздела «Неподходящие».



### Неподходящие: получите ❤️.

Пример. **Охотник** вытянул жетон 🍃. Этот жетон не подходит для того, чтобы пройти следующий шаг, который требует 🐾, ③ или 🍄. Он должен следовать указаниям раздела «Неподходящие».

В нём значится, что игрок должен получить ❤️. **Охотник** получает рану — кладёт вытянутый жетон 🍃 на ячейку здоровья.

Встав на некоторые шаги, вы попадаете на развилку. Вы можете выбрать, на какой следующий шаг двигаться после того, как вытянули жетон. Если жетон подходит только для движения в одну сторону — двигайтесь на тот шаг, который вам доступен (если не решите воспользоваться способностями или предметами, чтобы изменить эту ситуацию).

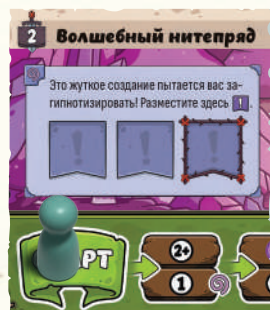


Пример. **Камнекрад** вытянул жетон 🍄. Этот жетон не подходит для того, чтобы пройти шаг сверху (с голубой рамкой), но позволяет пройти направо. **Камнекрад** обязан переместить фишку направо, получив рану.

Если в эффекте приключения или в разделе «Неподходящие» вам встретился символ 🌀, следуйте указаниям в рамке с символом 🌀. Если такая рамка содержит фразу «Разместите здесь !», то поместите указанный жетон на крайнюю левую свободную ячейку в этой рамке.



Если вы поместили таким образом жетон в ячейку с рамкой, прочтите текст в соответствующей рамке под приключением.



Пример. **Мадона** на старте приключения вытянул 🍄 и должен пройти шаг, получив его нижний эффект 🌀. В рамке с 🌀 указано разместить жетон ! и Мадона помещает его в крайнюю левую свободную ячейку. Так как у накрытой ячейки нет рамки, он продолжает проходить приключение, вытягивая следующий жетон.



Хитрость города берёт! Перед началом приключения не возбраняется разок подгляднуть в свой мешок!



Некоторые шаги в приключениях выделены особой голубой рамкой. Если вы прошли на такой шаг, перейдите к чтению текста, указанного в соответствующей рамке внизу приключения.



Все шаги с голубой рамкой не финальные — после чтения текста игра вернёт вас к приключению, чтобы вы продолжили его с того шага, на котором остановились.

Таким образом, шаги с голубой рамкой чаще всего помогают вам замечать нечто новое в окружающей обстановке либо обзавестись предметами, которые, возможно, пригодятся в дальнейшем.



Каждое приключение может закончиться двумя вариантами: вы прошли его до финального шага с зелёной рамкой либо провалили, не успев дойти до конца приключения. Иногда у приключения может быть несколько финальных шагов, и тогда вы сами решаете, к какому из них хотите идти.



Провалить приключение несложно: вы автоматически проваливаете приключение, если ещё не дошли до финального шага, а у вас в мешке закончились жетоны, либо если вы должны получить ❤️, а у вас нет свободных ячеек здоровья. В любой из этих ситуаций вы переходите к чтению текста в красной рамке внизу приключения.

Опыт... сын ошибок... как там? В общем, никогда не расстраиваюсь, если не получилось пройти приключение — это опыт! А ещё иногда неожиданные повороты — порой самые полезные сведения я получал после жёсткого нагоняя!



**Обратите внимание:** пока жетон пути не использован для прохождения шага, игрок может воспользоваться способностью своего или другого персонажа и экипированными предметами, чтобы улучшить игровую ситуацию (см. «Способности персонажей» на с. 26 и «Предметы...» на с. 24).

Если для прохождения шага требуется жетон конкретного уровня, то в расчёт берётся только уровень, не местность (и наоборот). Это правило важно при использовании способностей и предметов.



Пример. **Палатка-палатка** позволяет вернуть вытянутый жетон в мешок, чтобы применить 🍄 или 🍄. Несмотря на то, что эти жетоны второго уровня, их нельзя применить для прохождения указанного шага, потому что в свойстве предмета указаны местности (не уровни).

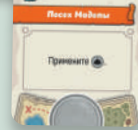
**Обратите внимание:** в игре вам встретятся приключения с особыми условиями получения эффектов, победы и поражения. Если условия таких приключений противоречат основным правилам, приоритет остаётся за правилами этих приключений — не всё в мире изнанки идёт по правилам!

# Полный пример прохождения приключения



Пример. **Мадопа** вступил в бой с Щитоспинкой.

- 1** Сначала он выставил фишку персонажа на шаг «Старт».
- 2** Затем вытянул жетон из мешка — им оказался жетон . Такой жетон позволяет пройти 1 шаг вперёд, однако только по нижнему условию прохождения шага, которое предписывает получить **Мадопе** рану. **Мадопа** проходит на следующий шаг при помощи леса, помещая на ячейку здоровья (и получает 1 ).
- 3** Следующий вытянутый жетон — . Он позволяет сделать то же самое — ещё 1 шаг, ещё 1 и ещё 1 .
- 4** Затем **Мадопа** вытягивает снова . Можно бы снова сделать шаг ценой раны, но он решает использовать предмет «Палка повелителя ежемух». Он позволяет применить жетон , поместив вытянутый жетон на эту карту. При помощи предмета **Мадопа** проходит на ещё 1 шаг и получает его верхний эффект — обычный предмет с верха колоды. Это «Волшебный медяк». **Мадопа** решает тут же экипировать его вместо «Посоха Мадопы». Он был бы рад экипировать волшебный медяк вместо уже использованной палки повелителя ежемух, но на ней лежит жетон — а значит, снять его в данный момент нельзя. Так как посох бесполезен в этом приключении ( нигде не требуется), он отправляет его в рюкзак и экипирует волшебный медяк.
- 5** Следующий жетон — . Он не подходит для шага, однако **Мадопа** решает поместить его на «Волшебный медяк». Это здорово! Потому что позволяет получить **Мадопе** 1 из запаса и при этом не сбросить жетон, выгодно его приспособив.
- 6** Следующий жетон — . Это тоже неподходящий жетон, так как последний шаг приключения требует жетон . Раздел «Неподходящие» этого приключения предписывает просто сбросить его, что и делает **Мадопа**.



- 7** **Мадопа** вытянул , и, так как жетон неподходящий, он снова отправляет его в сброс.
- 8** В мешке остался последний жетон — и это тоже . **Мадопа** активирует «Поющий клинок», поместив на него 1 . Свойство клинка — «Верните вытянутый жетон в мешок, чтобы пройти шаг в приключении». Таким образом, **Мадопа** возвращает в мешок и проходит на финальный шаг.

Приключение пройдено. Зелёная рамка на странице приключений указывает, что в этом случае **Мадопе** нужно прочитать параграф 7 в книге сценариев.

**Мадопа** мог и не использовать поющий клинок, однако в этом случае жетоны в мешке бы закончились и приключение было бы не пройдено до конца — тогда **Мадопе** пришлось бы прочитать параграф 12, указанный в красной рамке.

Хм, вы встретили Щитоспинку на озере. И победили, используя свои таланты, связанные с . Совпадение? Не думаю...



# Финальное приключение

Финальное приключение наступает в последнем раунде игры — только в том случае, если игроки успешно пройдут сценарий, игра предложит достать из коробки указанный планшет финального приключения.


Такое приключение игроки проходят вместе, двигая фишку группы (используйте для этого маркер раундов) от начала приключения (шага «Старт») к финальной точке.

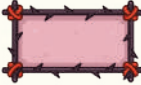
В отличие от обычных приключений, финальное приключение состоит из нескольких цепочек шагов. Шаги в финальных приключениях выглядят по-другому и не имеют верхних и нижних эффектов.


В начале приключения найдите цепочку шагов со словом «Старт». В этой цепочке выставьте фишку группы на шаг с символом, соответствующим числу игроков, принимающих участие в приключении (выбывшие из партии игроки не учитываются).



*Пример. В партии втроём Охотник, Мадопа и Камнекрад готовятся к финальному приключению. Но вот беда — Охотник не выполнил все свои личные задания к концу партии и не сможет помочь другим персонажам в прохождении финального приключения, поэтому игроки выставляют фишку группы на шаг с символом 2.*


Игроки могут выбыть из финального приключения по тем же правилам, что и в обычном приключении (если не могут больше вытянуть жетон из мешка или если должны получить , но нет свободных ячеек здоровья, чтобы поместить туда жетон пути). Выбывшие игроки больше не могут тянуть жетоны, использовать способности своих персонажей или свойства предметов — они становятся лишь наблюдателями разворачивающегося приключения.

 Если все игроки выбыли из финального приключения, то оно завершается и последний выбывший игрок переходит к чтению параграфа, указанного в красной рамке.

 Если вы дошли до шага с зелёной рамкой, вы победили! Прочтите параграф, указанный в зелёной рамке.

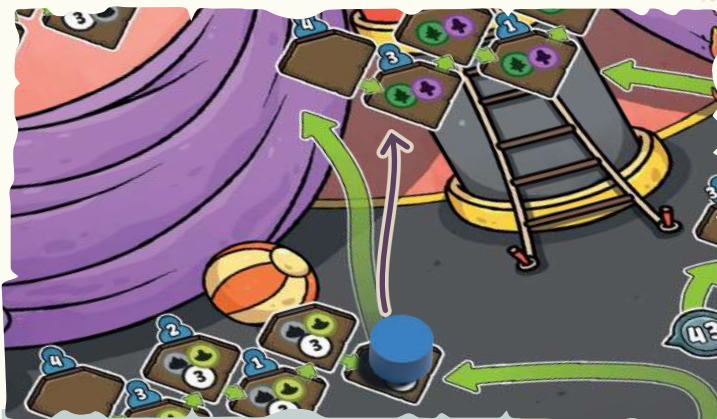
Финальное приключение состоит из ходов, которые отличаются от прохождения обычного приключения, имея некоторые изменения:

**1** В начале каждого хода каждый участник финального приключения тянет по 1 случайному жетону пути из мешка и за каждый подходящий жетон игроки продвигают фишку группы на 1 шаг вперёд. Каждый игрок, вытянувший неподходящий жетон, применяет эффект из раздела «Неподходящие».

 **Обратите внимание:** пока жетон пути не применён для прохождения шага, игрок может использовать свою способность и/или свойства экипированных предметов.


**2** Если фишка группы дошла до последнего шага в цепочке шагов, игроки возвращают все неиспользованные жетоны пути в мешок. Даже если вытянутые жетоны не подходили, чтобы пройти шаг по цепочке, в конце цепочки вы не следуете тексту раздела «Неподходящие», а возвращаете жетоны обратно в мешок. Если шагов до конца цепочки осталось меньше, чем вытянуто подходящих жетонов, игроки совместно решают, чьи жетоны использовать, а чьи вернуть в мешок.

Затем игроки перемещают фишку группы по стрелке, ведущей на следующую цепочку шагов, и выставляют фишку группы на шаг следующей цепочки, соответствующий числу игроков, начавшему участие в приключении. После этого игроки продолжают совершать ходы (см. пункт **1**).





*Пример. Фишка группы приключенцев, состоящей из Мадопы, Камнекрада и Ревизора, прошла с большим трудом первую цепочку шагов — к сожалению, brave ребята лишились Камнекрада, получившего рану, после которой он не смог продолжить участвовать в финальном приключении. Несмотря на то, что дальше могут продолжить приключаться лишь двое персонажей — Мадопа и Ревизор — они помещают фишку группы на старт следующей цепочки с символом 3 (по числу персонажей, начавших проходить финальное приключение).*


Иногда приключение позволяет выбрать, по какой из цепочек дальше двигаться.

Если при перемещении фишки группы по стрелке вы встретили символ , сначала переместите фишку группы на следующую цепочку шагов, а затем возьмите карту с соответствующим номером из колоды объектов и следуйте её указаниям (см. подробнее «Объекты финальных приключений» далее).



*Пример. Ревизор, Охотник и Мадопа закончили цепочку шагов, используя жетон Мадопы. У Ревизора был неподходящий жетон , и она убирает его обратно в мешок. У Охотника остался подходящий жетон , (потому что его уровень 3), и, так как цепочка закончилась, он, как и Ревизор, возвращает этот жетон в мешок.*

*Теперь у игроков есть выбор: перейти на цепочку шагов слева или справа. Игроки решили пойти направо, поместив фишку группы на стартовый шаг с символом 3 в новой цепочке шагов.*

*На стрелке, которая вела на новую цепочку, находится символ объекта  43. Это значит, что игроки находят в колоде объектов карту с номером 43 и следуют её указаниям. После этого игроки продолжают проходить финальное приключение по обычным правилам (см. пункт **1**).*

# Объекты финальных приключений

Проходя финальные приключения, вы встретите разнообразные препятствия: часто после перехода с одной цепочки шагов на другую вы должны будете применить эффект указанной карты объекта.



Пример. После перехода с нижней цепочки на верхнюю игроки должны будут применить эффект карты объекта 44.

Карты объектов финальных приключений делятся на два типа: с одноразовым и постоянным эффектом.

## Одноразовый эффект приключения.

Примените этот эффект сразу после того, как открыли объект, и затем верните эту карту в колоду объектов.



**Постоянный эффект приключения.**  
Работает на всю цепочку шагов (если это указано на карте) или до конца прохождения финального приключения.

Пример. Этот постоянный эффект приключения работает до конца финального приключения (так как на карте не указано иное).

Пример. Этот постоянный эффект работает только на текущую цепочку шагов. Верните его в колоду объектов при переходе на следующую цепочку шагов.



Если хотите путь покороче, будьте готовы попасть в капкан! Ну а коли силёнок в финальных битвах не хватает, забегайте ко мне на огонёк. Вяленой вонявкой накормлю да тельца ваши хилые натренирую. А порой даже артефактов подкину для победы над супостатом.



# Полезные сведения, которые помогут не заизнаться в Междугорье

## Предметы, обычные и изнанные

Предметы помогают персонажам более эффективно перемещаться по Междугорью, а также иметь больше шансов на успешное прохождение проверок и приключений.

Предметы в игре делятся на обычные (🔴) и изнанные (🔵). Это разделение важно, когда игра указывает вам получить или потерять предмет конкретного вида.

Символ 🗡️ означает любой предмет — обычный или изнанный (на усмотрение игрока).

Чтобы предметы помогали в передвижениях по карте, проверках и приключениях, они не должны валяться в рюкзаке — их нужно экипировать. Свойство предмета работает только на того персонажа, который экипировал этот предмет.

Персонаж может экипировать столько предметов, сколько доступных ячеек у него на планшете (на старте игры это всегда 2 ячейки). Предметы можно экипировать и переэкипировывать в любое время в фазе перемещений, а также в начале (но не во время!) проверок и приключений (не считая получения предмета по эффекту приключения — подробнее см. «Символы в книге приключений» на с. 28).

Все незэкипированные предметы хранятся у игрока в рюкзаке — их количество не ограничено. Все сломанные предметы хранятся в 📦 — там количество предметов также не ограничено.

## Структура карты предмета



### Условия использования предметов

Некоторые предметы в игре могут быть использованы персонажами только при определенных обстоятельствах — об этом говорит текст в условии использования предметов.

Всего в игре есть несколько условий, самые частые из них:

- В фазе перемещений — Означает, что предмет может быть использован только в фазе перемещений.
- В приключении — Такие предметы могут быть использованы только в приключениях (т. е. когда вы проходите приключение, в том числе финальное).
- В приключении / проверке — Предмет может быть использован в любых проверках или приключениях.

Отсутствие условия на карте означает, что предмет можно использовать в любой удобный момент.



# Типы предметов в игре

Предметы в игре работают по-разному. Всего в «Изнанке» четыре типа предметов.

## 1 Предметы, активируемые жетонами пути

Для того чтобы свойство этого предмета сработало, поместите на этот экипированный предмет жетон пути во время фазы перемещений, при проверке или в приключении.



**Обратите внимание:** нельзя вытягивать жетон из мешка по своему желанию в любой момент, чтобы активировать предмет. Вы можете сделать это только в тех случаях, когда вытягиваете жетон из мешка по указанию игры.

Жетон на этом предмете показывает, что свойство предмета уже применено и в этом раунде его нельзя применить повторно. В фазе обновления этот жетон пути вернётся в мешок игрока.

Примеры использования посоха **Мадопы**.

**Использование предмета в фазе перемещений.** В начале фазы перемещений **Мадопа** вытянул 5 жетонов: 3 🟢, 1 🟡 и 1 🔵. **Мадопа** решает поместить 1 🟢 на посох, что позволяет ему применить 🟡 и переместиться на локацию гор в этой фазе.

**Использование при проверке.** **Мадопа** проходит проверку «Вытяните 3 жетона. Получите рану каждым 🟢».

Условие проверки — наличие жетона 🟢 среди вытянутых.

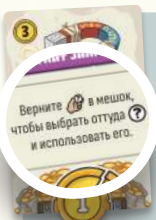
**Мадопа** вытянул 1 🟢, 1 🟡 и 1 🔵. Он должен получить рану жетоном 🟢, однако вместо этого **Мадопа** решает положить 1 🟢 на посох и применить 🟡 вместо 🟢. Это позволяет ему избежать получения раны и выполнить условие проверки, так как теперь считается, что среди выпавших жетонов есть 🟢.

Некоторые предметы, активируемые жетонами пути, позволяют положить на них жетон пути **только** вместо получения раны.

Пример. **Ревизор** выполнила личное задание, в результате которого должна получить 1 🟡. Она вытянула жетон для получения раны, но решает использовать предмет «Гриммуяур». Теперь вместо того, чтобы поместить жетон на ячейку здоровья, **Ревизор** помещает жетон на этот предмет и получает 2 🌟.

## 2 Предметы, активируемые медяками

Для того чтобы свойство такого предмета сработало, поместите на этот экипированный предмет медяк. Медяк на предмете показывает, что свойство предмета уже применено в этом раунде. Если на предмете 2 места под медяки, то свойство предмета можно применить дважды — каждое применение требует поместить на предмет 1 🟡. Медяки, помещённые на предметы, в фазе обновления сбрасываются.



Пример. **Камнекрад** проходит проверку «Вытяните 3 жетона. Получите рану каждым 🟢». Условие успешного прохождения проверки — наличие жетона 🟢 среди вытянутых. **Камнекрад** вытянул 1 🟢, 1 🟡 и 1 🔵. Он должен получить рану жетоном 🟢, однако вместо этого **Камнекрад** решает положить 1 🟡 из своего запаса на предмет «Магнит Зингера» и активировать его. Пользуясь свойством предмета, он возвращает в мешок 🟢 и выбирает из мешка жетон 🟡. Это позволяет ему избежать получения раны и выполнить условие проверки, так как теперь среди вытянутых жетонов есть 🟡.

Если бы в мешке не оказалось 🟡, **Камнекраду** пришлось бы использовать какой-то другой жетон. В этом случае он мог бы избежать раны, но условие проверки осталось бы невыполненным.

## 3 Предметы, которые удаляются после использования

Воспользовавшись таким предметом, уберите карту этого предмета в коробку.



**Охотник** решил сэкономить жетоны во время фазы перемещений. Он один раз переместился с помощью жетона 🟢 в локацию с 🦋, и получив награду, использовал сапоги-скороходки. С их помощью **Охотник** перемещается через всё поле к локации своего личного задания, а предмет «Сапоги-скороходки» удаляется из игры (убирается в коробку).

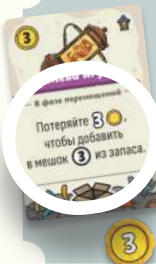


## 4 Ломающиеся предметы

Воспользовавшись таким предметом, переместите карту этого предмета в хлам (🗑️). Предметы из хлама можно починить при помощи действия «Провести 🟡» (или получить эффект с символом 🟡 в приключениях).

Если игра каким-то образом разрешает вам продать или потратить предметы, стоимость каждого предмета из 🗑️ будет снижена на 1 🟡.

В 🗑️ может быть сколько угодно предметов. Провести ремонт предметов из хлама (за медяки или опыт) гарантированно можно при выполнении действий «Посетить лавку» и «Устроить привал».



Во время фазы перемещений **Мадопа** с радостью обнаружил, что у него есть 3 🟡. Он использует предмет «Королева игуана»: тратит 3 🟡 и добавляет жетон 3 в свой мешок. Затем **Мадопа** перемещает предмет «Королева игуана» в хлам. Возможно, вскоре он починит этот предмет, чтобы использовать его снова (нужно будет не забыть поискать медяки в карманах зимней куртки).

## Экипировка предметов

Перед проверкой и приключением, увидев, какие испытания вас ждут, вы можете **до** начала прохождения проверки или приключения экипироваться более полезными, на ваш взгляд, предметами.

Единственное исключение — получая предмет в приключении, его можно сразу же экипировать (даже если для этого нужно снять другой предмет, убрав его в рюкзак).

Нельзя снять предметы, на которых лежат медяки или жетоны пути, в том числе при подготовке к приключению или проверке, даже если они уже не пригодятся вам в прохождении проверки или приключения. Они прилипли к телу вашего персонажа.



## Способности персонажей

Так как «Изнанка» — кооперативная игра, способности персонажей ориентированы на помощь не только самому себе, но и другим участникам приключений.

Способности персонажей имеют такие же условия использования, как предметы, — то есть могут помочь игрокам в конкретных случаях, например только в фазе перемещений, когда ваши партнёры по команде (или вы сами) проходите проверку или приключение, находитесь в локации с лавкой и так далее (см. «Условия использования предметов» на с. 24).



Каждая способность начинается со слов «Выбранный игрок» — это значит, что при использовании способности участник, играющий за этого персонажа, может выбрать объектом действия способности как себя, так и любого другого игрока (при этом выбранный игрок может находиться в любой локации).

Также, когда вы активируете способность, ваш партнёр по команде должен выполнять действие, соответствующее условию использования способности (например, посещать лавку для способности Камнекрада) или проходить проверку либо приключение, если это указано в условии использования способности.

Использование способностей персонажей происходит так же, как и активация предметов, — но всегда только при помощи медяков (см. «Предметы, активируемые медяками» на с. 25). Медяк на способность кладёт тот персонаж, которому принадлежит способность.

Способность персонажа — это часть плашки персонажа. В некоторых игровых моментах участникам будет предложено «перевернуть плашку персонажа». Это значит, что вы можете изменить сторону плашки со стартовой на золотую: на золотой стороне вас ждёт более универсальная способность персонажа и/или более удобные условия использования способности.

Если вы переворачиваете плашку своего персонажа, лежащий на ней медяк (показывающий, что способность персонажа активирована в этом раунде) уходит в сброс, а все сброшенные жетоны пути перемещаются в ящик теперь уже золотой плашки персонажа.

Пример. Стартовая сторона плашки **Охотника** и золотая (с более универсальной способностью персонажа).



### Пример использования способности



Пример. **Камнекрад** может помочь своим сокомандникам получать больше предметов, когда те посещают лавку.

**Мадона** в фазе действий остановился в локации с и выполняет действие «Посетить лавку». После этого он может попросить **Камнекрада** активировать свою способность. **Камнекрад** помещает 1 из своего запаса на указанное место, активируя свою способность — и за это **Мадона** берёт 1 обычный предмет () с рынка.

Герои Хухревилля всегда готовы помочь друг другу! Даже если они находятся далеко от меня, их опыт и поддержка всегда со мной!



# Карты объектов

Игроки будут получать карты объектов в процессе прохождения сценариев. Эти карты порой олицетворяют ваш прогресс прохождения игры, а порой дают вам новые возможности в прохождении проверок и приключений.

Символ объекта в игре — . Если вы встретите в книге сценария или в другом месте игры текст «Получите », найдите в колоде объектов карту с соответствующим номером и прочтите её название и текст (если есть) вслух.

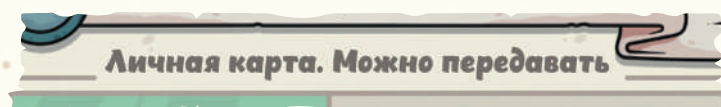
Карты объектов делятся на несколько типов: **общие** карты объектов, **личные** карты объектов и **эффекты приключения**. Карты объектов с эффектами приключения обычно встречаются вам в финальных приключениях — см. с. 23.

**Общие карты** помещаются под планшет сценария — считается, что они принадлежат всем игрокам. Если книга сценария спрашивает, есть ли у вас или у игроков объект, который является общей картой, считается, что этот объект есть сразу у всей команды.

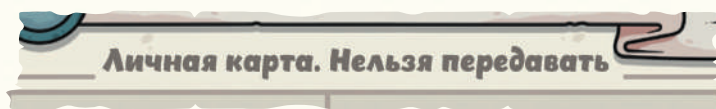


В игре есть объекты, где нет ничего, кроме названия и изображения. Такие объекты всегда считаются общими и помещаются под планшет сценария.

**Личные объекты** остаются перед игроком, который получил эти карты, и помещаются в область объектов над планшетом игрока. Некоторые личные объекты можно передавать по обычным правилам в фазе перемещений (см. «Фаза перемещений» на с. 12).



Некоторые карты личных объектов передавать нельзя — это указано на специальной карте.



Если книга сценария спрашивает, есть ли у вас конкретный объект, то, если это личный объект, он должен быть у того, кто взаимодействует с жетоном в локации.

**Обратите внимание:** возвращая карты объектов в колоду, старайтесь возвращать их на место в соответствии с заданным номером — это облегчит вам подготовку к следующему партиям.

Некоторые карты объектов срабатывают в определённой фазе игры и/или если вы находитесь в определённой локации.

**Обратите внимание:** если на карте объекта указано «находясь в этой локации в фазе действий, читайте...» — чтение указанного параграфа должно быть единственным вашим действием в эту фазу действий. Если вы уже выполнили другое действие, то вы не можете прочитать указанный параграф.

Некоторые объекты представляют собой предметы. На них распространяются правила использования предметов. Для того, чтобы их свойство работало, нужно, чтобы они были экипированы. Если вы не хотите экипировать объект-предмет, храните его в рюкзаке. Если вы должны потерять объект-предмет, возвращайте его в колоду объектов.



# Сложность испытаний в Междугорье

Мир изнанки пестрит разными опасностями: смертельными и не очень.

Чтобы участники могли ориентироваться в сложности победы над монстром или в том, насколько тяжело будет пройти то или иное испытание, указанное на жетоне, в игре есть символы, определяющие сложность победы при взаимодействии с тем или иным жетоном.

Приключения без особого символа **простые**. Их можно пройти даже в первых раундах игры.

Приключения **средней сложности** имеют символ . К ним лучше подготовиться: иметь полезные предметы и не только стартовые жетоны в мешке.

**Эпичные приключения**, которые не пройти без предметов и прокачанного мешка с жетонами, отмечены символом .

# Достижения в «Изнанке»

В процессе прохождения сценариев игроки получают достижения, которые скажутся на дальнейшем прохождении игры.

Если вы видите в игре символ и название достижения, отметьте его в соответствующем месте на листе достижений — теперь это достижение есть у всей вашей команды.

Если игра спрашивает, есть ли у вас конкретное достижение, удостоверьтесь, что вы отметили такое достижение на листе, прежде чем идти дальше по сценарию.

**Обратите внимание:** невозможно открыть все достижения игры за раз! Если вы хотите изучить мир изнанки максимально глубоко, придётся несколько раз пройти одни и те же сценарии, чтобы получить все возможные достижения, которые в нём спрятаны.



Не все достижения одинаково полезны: если вы почи- стите зубы утром, это не пополнит казну Хухревилля!

# Ключевые слова и символы в игре

## Символы в книге приключений

Символы, приведённые ниже, являются эффектами шагов, которые игроки получают, проходя приключение.



— если вы должны получить такой эффект, проведите ремонт 1 любого предмета из хлама (📦) — то есть переместите из 📦 1 📦 в рюкзак или на планшет персонажа. За ремонт по эффекту приключения, в отличие от проведения ремонта в лавке и на привале, **не нужно** платить.

Отремонтированный по эффекту приключения предмет можно сразу экипировать в свободную ячейку на планшете или заменить им другой экипированный предмет (который ещё не был активирован медяками или жетонами пути).



— получите обычный предмет с верха колоды (нельзя по такому эффекту приключения взять предмет с рынка). Его можно сразу же экипировать в свободную ячейку на планшете или заменить им другой экипированный предмет (который ещё не был активирован медяками или жетонами пути).



— получите изначальный предмет с верха колоды (нельзя по такому эффекту приключения взять предмет с рынка). Его можно сразу же экипировать в свободную ячейку на планшете или заменить им другой экипированный предмет (который ещё не был активирован медяками или жетонами пути).



— получите 1 ⬆️, передвинув маркер опыта на планшете персонажа на 1 деление вверх.



— получите указанное количество медяков. Эти медяки можно использовать в этом же приключении для активации способности персонажа и предметов.



— получите рану тем жетоном, который был использован для прохождения этого шага в приключении. Если вы получаете рану жетоном пути, который ранее был жетоном блокировки, поместите его на ячейку здоровья стороной с жетоном пути вверх.



— следуйте указаниям в рамке с символом 🌀. Если такая рамка содержит фразу «Разместите здесь 1 📦», то поместите указанный жетон на крайнюю левую свободную ячейку в этой рамке.



Пример. **Мадона** вытянул жетон 📦 и должен переместиться на следующий шаг, получив его нижний эффект. Нижний эффект отсылает к рамке с символом 🌀, из-за чего теперь **Мадона** должен переместить один из своих предметов в хлам.



— шаг с таким символом можно пройти, только если у персонажа, проходящего приключение, есть экипированный предмет с символом 📦. Вам не нужно удалять из игры или перемещать в хлам предмет с 📦, если вы прошли на этот шаг, — он просто освещает вам путь.

## Другие символы



— жетон пути какого-то типа местности и какого-то уровня.



— только что вытянутый игроком жетон, пока не использованный для перемещения, прохождения шага в приключении, активации предмета и так далее.



— жетон соответствующего уровня.



Пример. Для перемещения на шаг с требованием «3» подойдут жетоны с уровнем 3.



— жетон пути уровня 2 или выше (то есть жетоны уровня 2 или уровня 3).



— жетоны пути уровня 1 или выше (любой жетон в базовой игре «Изнанка»).

## Кубик находок и его грани



- получите 1 📦 из запаса.
- получите 1 📦 из запаса и 1 ⬆️.
- получите 2 📦 из запаса.
- получите 1 📦 из запаса и проведите 1 📦 (см. «Проведите 📦» на с. 30).



**Потратьте** — удалите из игры указанное количество предметов (экипированных, из рюкзака или из хлама). Если у вас нет указанного числа предметов, вы не можете выбрать это действие.

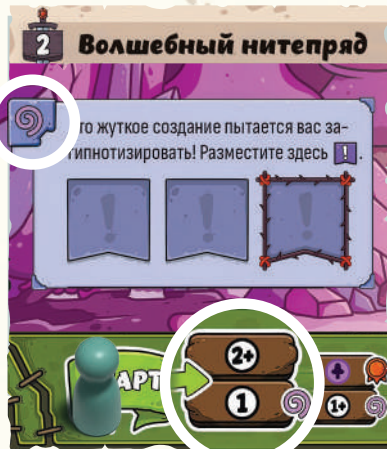
Вы можете потратить экипированные предметы, на которых лежат медяки или жетоны пути, — после этого поместите медяки в запас, а жетоны пути — в сброс (на пашку персонажа).

**Применить** — в случае такой формулировки считайте, что у вас есть жетон пути указанного типа местности или уровня, которому вы сразу же должны найти применение (переместиться при помощи этого жетона либо использовать его в проверке или в приключении). Вы не можете получить такой жетон из органайзера или получить им (даже если игровая ситуация предписывает получить рану).



*Пример. **Мадона** проходит проверку. Условие проверки — вытянуть 4 жетона, один из них должен быть . Однако из 4 вытянутых **Мадоной** жетонов нет ни одной . Но **Мадона** не унывает: он помещает один из вытянутых жетонов на свой стартовый предмет «Посох Мадолы» со свойством «Примените ».*  
*Это означает, что у **Мадолы** появляется и условие проверки выполнено.*

**Примените** — следуйте указаниям в рамке с указанным символом. Если такая рамка содержит фразу «Разместите здесь !», то поместите указанный жетон на крайнюю левую свободную ячейку в этой рамке.



*Пример. **Мадона** сражается с Нитепрядом. Находясь на старте, он вытаскивает жетон . Это жетон 1, поэтому **Мадона** переходит на первый шаг и должен получить его нижний эффект — применить . Он читает указания в соответствующей рамке и помещает на самую левую ячейку жетон ! из запаса.*

**Проведите** — переместите указанное число предметов из в рюкзак персонажа. Если не указано иное (как в действиях «Посетить лавку» и «Устроить привал»), ремонт проводится бесплатно.

Отремонтированный предмет можно сразу экипировать в свободную ячейку на планшете или заменить им другой экипированный предмет (который ещё не был активирован медяками или жетонами пути).

**Проверка!** — пройдите проверку. На этом этапе будут работать способности персонажей и предметы с условием использования «В проверке» или «В приключении / проверке», а также предметы и способности персонажей без условий использования (подробнее о проверках см. на с. 18).

В проверках всегда указано минимальное условие прохождения (например, условие «Среди них должен быть » значит, что вы проходите проверку, вытянув  $\frac{1}{2/3}$  и более жетонов ).

**Продайте** / / — удалите предмет из игры и возьмите из органайзера медяки по его стоимости. Нельзя продать предметы без стоимости. Предметы из хлама можно продать, но стоимость каждого из них снижена на  $\frac{1}{2}$  . Вы можете продать экипированные предметы, на которых лежат медяки или жетоны пути, — после этого поместите медяки в запас, а жетоны пути — в сброс (на пашку персонажа).

**Продолжите проходить приключение** — вернитесь к прохождению приключения и продолжите его проходить с того шага, на котором остановилась фишка вашего персонажа.

**Пройти шаг** — переместиться от текущего шага приключения к следующему.

**Пройти шаг, игнорируя его эффект** — переместиться от текущего шага приключения к следующему без получения эффекта, который игрок должен получить исходя из использованного для прохождения шага жетона пути.

**Разблокируйте ячейку** — уберите жетон блокировки с планшета в свой мешок. Таким образом игрок открывает дополнительную ячейку здоровья своего персонажа либо новую ячейку для экипировки предмета.

Вы можете убрать любой жетон блокировки на свой выбор (необязательно это делать в каком-то порядке).

Вы не можете удалить жетон блокировки из игры — вы обязаны поместить его в свой мешок. Некоторые двойные жетоны блокировки, попадая в мешок, имеют уникальное сочетание типов местности — они работают по таким же принципам, как и другие двойные жетоны.

Выполняя это действие, вы не тратите опыт, если в тексте не сказано иное.

**Разблокируйте самую дешёвую ячейку планшета** — уберите с планшета в мешок жетон блокировки с наименьшей стоимостью в опыте. Если таких жетонов несколько, то выберите 1 любой из них и уберите в свой мешок.

Выполняя это действие, вы не тратите опыт, если в тексте не сказано иное.

**Рынок пополняется** — встретив такую формулировку в сценарии, после покупки каждого предмета выкладывайте на его место новый предмет из соответствующей колоды.

**Сбросьте** — поместите указанный жетон на пашку персонажа.

**Совершите** — бросьте кубик находок и получите то, что на нём выпало.

**Совместно потеряйте** — игроки должны на всех потерять указанное количество или . Если указанного числа медяков или предметов не хватает, потеряйте столько, сколько есть.

**Совместно потратьте** — игроки могут «скинуться» медяками, чтобы набрать указанную сумму. Также всю сумму может потратить и один из игроков (не обязательно тот, кто выполняет действие).

**Удалите из игры** — удалите указанный жетон из игры (в этой партии он вам больше не понадобится).

**Читайте далее** — продолжите чтение текущего параграфа, пока не встретите одну из фраз: «Переходите к фазе перемещений», «Продолжите проходить приключение», «Завершите ход».

## Одиночный режим

В «Изнанку» можно играть в одиночном режиме — более того, эта настольная игра великолепно подходит для игры соло. Правда, с одним «но»: хоть и глубина исследования мира на одного участника в таком режиме зашкаливает, но в случае чего помощи будет просить не у кого.

Кому что, а мне так по душе больше обкатывать собственные делишки в одиночку! Лишние глаза и уши только во вред, не доверяйте никому!



Правила «Изнанки» для одиночного режима остаются такими же, кроме количества раундов и шагов в некоторых приключениях. Вам по-прежнему нужно выполнить все свои личные задания в течение партии, чтобы участвовать в финальном приключении, и дойти до шага в зелёной рамке в финальном приключении, чтобы победить.

## Видеоролик по миру изнанки



## Создатели игры

Автор игры: **Ник Герц**

Художники: **Владимир Лопатин,  
Дмитрий Фёдоров**

### OPEN BORDERS STUDIO

Развитие игры: Андрей Колупаев, Иван Тузовский  
Управление проектом: Иван Лашин, Валерий Кружалов  
Художественный руководитель: Ник Герц  
Выпускающий редактор: Алёна Миронова  
Редактор: Тимур Дорохов

### OWL Agency

Графический дизайн и вёрстка:  
Анастасия Елисеева, Ярослава Якубец, Вячеслав Сергиенко  
Руководство графическим дизайном: Илья Севастьянов, Евгений Сарнецкий

### Дизайнеры-верстальщики

Антон Русин, Константин Соколов, Ксения Таргулян, Андрей Колотилин,  
студия «Графит»

### Издатель: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов  
Руководство производством: Иван Попов  
Директор издательского департамента: Александр Киселёв  
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей  
Корректор: Ольга Артурова и Наталья Валько  
Консультации по художественному оформлению:  
Владимир Грачёв, Сергей Дулин  
Доработка иллюстраций: Сергей Дулин  
Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана,  
пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto: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.



Хотите ещё больше погрузиться  
в мир изнанки и узнать  
о приключениях героев Хухревилля?

В дополнениях «Пуговицы и печеньки» и «Кирки и склянки» вас ждут дневники уже знакомых вам героев с более чем 100 страницами крышесносных приключений в каждой коробке! Какова цена зашивания изнаночных брешей? Что за камень находится во лбу Мадопы? Что будет, если украсть камни всех Хранителей? И почему же зазнался Хухревилль? На все эти и многие другие вопросы вас ждут ответы в дополнениях — а ещё секретные конверты с новыми способностями уже полюбившихся вам персонажей!



#### Особая благодарность от автора:

Анастасии Герц, Дмитрию Маринову, Ивану Макаренко за помощь в проработке лора на ранних этапах проекта, студии Makі за потрясающий ролик к игре.

#### Особая благодарность от Open Border Studio:

Александру Шабалову, Николаю Кузиванову и Сергею Трифонову за их веру в студию и проект, Анастасии Искриной за предоставление площадки для тестирования игры и активное участие в тестах.

#### Отдельная благодарность за помощь в вычитке правил:

Ангелине Комяковой и Марии и Фёдору Рыбкам.

#### Благодарим тех, кто тестировал игру:

Романа Вотинцева, Виктора Невского, Константина Глазкова, Александра Алексанина, Дмитрия Черноусова, Алексея Коннова, Андрея Игошина, Полину Овчинникову, Сергея Антоненко, Сергея Бровкина, Игоря Сердюкова, Артёма Киселёва, Алексея Перминова, Михаила Некрасова, Елену Ворноскову, Константина Пономарёва, Елизавету Бузову, а также участников команды тестирования Open Borders Studio и Hobby World.

## Жители Междугорья



### Фредерик Каланхой

Травник-целитель, знаток всевозможных тайн. Готов помочь любому, у кого есть медяки и ушиб колени.



### Отшельник

Весьма замкнутый и экстравагантный тип. Не уважает слабаков и не имеет с ними дела. Наставник Охотника, научивший его зашивать изнанку волшебными нитями. Знает всё о монстрах и может навалить любому из них.



### Зингер

Сумасшедший инженер, готовый разобрать весь мир, чтобы собрать идеального робота. Не замечает ничего, кроме винтиков. Если вам нужны технологии для преодоления трудностей, взамен придётся расстаться с ненужным хламом.



### Лорд

С тех пор как жена Лорда заизнанилась и превратилась в неразговорчивое агрессивное чудовище, он вынужден сидеть в своём замке, скукая и поджидая кого-нибудь в гости. А ещё Лорд ищет способ разызнанить свою жену.



### Саймон

Владелец Бюро находок Саймона. Всегда сонный, всегда в поисках «потеряшек». Если из вашего сейфа пропали ценные бумаги — обратитесь к Саймону, возможно, он уже их нашёл! Если вам есть что ему предложить, он поделится информацией или важными предметами.



### Чернорук

Хозяин Лавки Чёрной руки продаст вам любую вещь, включая вашего брата, если, конечно, ваш брат — ценная контрабанда. Знает всё о подозрительных личностях и сомнительных группировках.



### Слепой мудрец

Живёт недалеко от Вулкана Начала Начал. Очень проницательный старик. Хорошо знает историю и обычаи Междугорья. Может поведать множество тайн достойному и честному собеседнику, однако порой от его объяснений становится только больше вопросов.



### Глава академии

Этот добродушный рыболод управляет Изнаночной академией им. Кренделя (по совместительству фабрикой сладостей). Непонятно, чем он больше занимается — делами Изнаночного ведомства или выпечкой. Но знает и о том и о другом довольно много.