

НЕЧТО

ИЗ ГЛУБОКОЙ БЕЗДНЫ



Заразительный кошмар
Можно ли верить друзьям?

КОординАТЫ: 47°9' ю. ш., 126°43' з. д.
ПЕРВАЯ РАДИОПЕРЕДАЧА: 07:21:03

07:21:06, д-р Кэмпбелл: Приём... бжжж... Приём...
Говорит Археологический исследовательский центр Провиденса, штат Род-Айленд. Как слышите? Вы не выходили на связь несколько дней. Ответьте. Приём.

07:21:15, Джек Бартон: Докладывает Джек Бартон с острова Р'льех. Похоже, это моё послед... бжжж... бщение. Здесь что-то происходит, что-то за гранью осмысления. Какое-то чудиде со дна морского, смердящее, словно труп. Что-то непонятное и неизвестное. Думаю, оно спало прямо здесь, под нашими постройками... Мы его пробудили и... и... что за поганый виски! Все наши походили с ума, я уже не могу верить никому... Теперь я остался один. Так было нужно, чтобы выжить самому!.. Но я не уверен, что у меня получится. Я... бжжж... уже не знаю, кто я и как относиться ко всей этой мерзости, которую я замуровал в чулане. Не ищите меня, не присылайте за мной...

Бжжж... Здесь... бжжж... вы меня не найдёте. Здесь будет только то, что выглядит как я... бжжж... Никому не верьте... жжжж.
...КХА-КХА! ПТЬФУ! БББЛУББ... в любом случае... КХА-КХА!.. держитесь подальше от чулана!

07:22:02, д-р Кэмпбелл: Джек? С чём ты? Сохраняй спокойствие, мы тотчас вышлем экспедицию и отыщем вас всех. Джек, мы перепроверили координаты, и оказалось, что это и правда остров Р'льех! Наконец-то мы его открыли! Бог мой, я же так и сказал с самого начала! Как же это прекрасно, теперь мы сможем раскрыть все его тайны! Ты согласен, Джек? Джек?

07:22:13, Джек Бартон: Ага, с каждым словом... передай моей жене и дочке, что я их люблю... Конец связи.

*Потопи мой нарф
Ктуху Р'льех
нагнали фотки*

БАХ!

07:22:17, д-р Кэмпбелл: Джееек!!!

С этого момента начинается ВАША история.

Вы — участник поисково-спасательной группы, которую отправили на поднявшийся из воды остров, чтобы выяснить судьбу археологической экспедиции. По прибытии на остров вы попадаете в жесточайший шторм и вынуждены искать укрытие. Забежав в шаткий барак, вы быстро понимаете, что именно здесь и жила экспедиция. Внутри вы находите у передатчика тело Джека с пистолетом в руке.



В конце коридора видна дверь в чулан, о котором Джек говорил в своём последнем радиосообщении. Она висит на одной петле, а доски, некогда прибитые к стене поверх двери, разбиты в щепки. Заглянув внутрь, вы замечаете вырванные половицы, под которыми плещется какая-то грязная, тошнотворно пахнущая жидкость.

Вам приходит на ум, что из воды обязательно что-то вылезет, и вы спешно заколачиваете дверь. Вы даже не подозреваете, что кое-что уже успело покинуть чулан и сейчас прячется среди вас — точнее, внутри одного из вас!



Среди ваших товарищей скрывается Нечто. Будьте начеку и никому не верьте!

СОСТАВ ИГРЫ

108 карт

• 88 карт событий (с рубашкой «Событие»)

• 20 карт паники (с рубашкой «Паника»)

Правила игры

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В начале игры все участники — люди. Со временем некоторые игроки заразятся. В результате получатся две соперничающие команды:

А. Люди

Команда археологов, которые пытаются найти Нечто. Её цель — совместными усилиями определить и уничтожить Нечто.

Б. Нечто и заражённые

На первом ходу один из людей превращается в Нечто. Его цель — избавиться от всех людей: либо превратив их в подконтрольных ему заражённых, либо уничтожив.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В игре два типа карт, различающихся рубашками. Все карты замешиваются в одну колоду.

Перед началом игры необходимо сформировать общую колоду по следующим правилам:


1. Карта «Нечто» присутствует в единственном экземпляре, и она обязательно должна быть в колоде.
2. Использование остальных карт зависит от числа игроков. В правом нижнем углу каждой карты указано, какое количество игроков необходимо, чтобы эта карта вошла в колоду. Отложите в коробку все карты, числа на которых **больше** количества игроков, и забудьте о них — в текущей партии они вам не понадобятся.

Пример: вас шестеро, значит, в коробку убираются все карты с числами от 7 до 12. В партии будут использоваться только карты с 4, 5 и 6.

3. а) Из получившейся колоды отложите в отдельную стопку все карты «Заражение!» и все карты паники.



- б) Найдите карту «Нечто» и положите на стол лицевой стороной вниз.
- в) Из оставшейся колоды отсчитайте N случайных карт и положите лицевой стороной вниз на карту «Нечто». $N = 4 \times (\text{число игроков}) - 1$. (*Пример: вас шестеро, значит, вы отсчитываете $N = 6 \times 4 - 1 = 23$ карты.*)
- г) N отсчитанных карт + карта «Нечто» – это ваши стартовые карты. Тщательно перемешайте их, не раскрывая, и раздайте поровну на руки всем игрокам.
- д) Всё, что осталось (стопка с картами паники и «Заражение!», а также всё, что осталось в колоде после раздачи стартовых карт), тщательно замешайте в единую общую колоду и положите посередине стола лицевой стороной вниз.

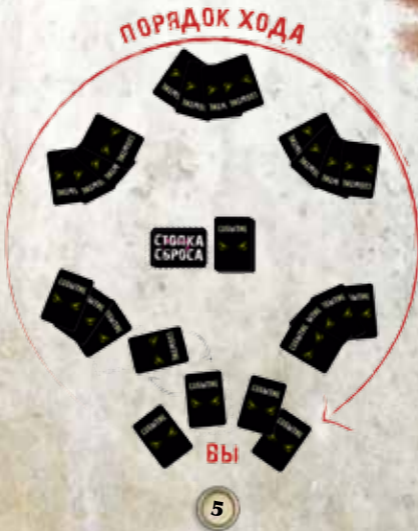


СТАРТОВЫЕ КАРТЫ

(раздаются на руки игрокам)
 $N = 4 \times (\text{число игроков}) - 1$
 случайных карт + карта «Нечто»

ОБЩАЯ КОЛОДА

Все карты «Заражение!»
 Все карты паники
 Всё, что осталось



ХОД ИГРЫ

Игроки не должны показывать свои карты остальным (если только какая-нибудь карта не предписывает сделать это). Сброшенные карты кладутся лицевой стороной вниз в одну стопку рядом с общей колодой. Игроки делают ходы по очереди. Первым ходит тот, кто последним смотрел фильм ужасов, — рекомендуем определить этого игрока до взятия карт на руки. Ход передаётся по часовой стрелке (в процессе игры направление хода может измениться). Если в свой ход вы пересели на место другого игрока, то после вас ходить будет один из ваших новых соседей (слева или справа — зависит от текущего направления хода).

В свой ход вы обязаны последовательно выполнить 3 шага:

1. Взять 1 карту из общей колоды и добавить её на руку.
2. Если вы взяли **карту паники**, то обязаны сразу же её сыграть, применить её эффект и сбросить (лицевой стороной вниз).

Если вы взяли **карту события**, то обязаны выбрать одно из двух:

- а) сбросить 1 карту с руки (лицевой стороной вниз) или
 - б) сыграть 1 карту события с руки, применить её эффект и сбросить (лицевой стороной вниз).
3. Выбрать 1 карту события с руки и предложить её следующему (по направлению хода) игроку. Этот игрок **обязан** выбрать 1 карту события с руки и поменять её на вашу (в процессе обмена ни ваша, ни его карта не открываются). Если что-либо *препятствует* обмену картами с соседним игроком (например, «Заколоченная дверь» или «Карантин»), вы не меняетесь картами.

Ваш ход заканчивается после выполнения трёх указанных шагов, далее ход передаётся следующему игроку.

Примечание 1: карты, участвующие в обмене в конце хода, всегда меняются лицевой стороной вниз и всегда со следующим по направлению хода игроком, если на самой карте не указано иного.

Примечание 2: разыгрывая карту, вы можете сыграть её **только на соседнего игрока** слева или справа (по своему выбору), если на самой карте не указано иного.

Примечание 3: сбрасывая карты, кладите их в стопку сброса лицевой стороной вниз. Если у вас закончилась общая колода, перемешайте сброс и сделайте из них новую колоду.

РОЛИ

В процессе игры вам может достаться одна из следующих ролей.

ЧЕЛОВЕК

За исключением игрока, получившего на руку карту «Нечто», все участники начинают игру людьми.

Цель людей — выяснить, кто Нечто, и сжечь его огнём.

Вы остаётесь человеком, пока не получаете от Нечто карту «Заражение!».

Если человек берёт карту «Заражение!» из общей колоды, то не становится заражённым. Он **не может поменяться этой картой с другим игроком**. Он может либо держать её на руке, либо сбросить по обычным правилам. Однако если он получает карту «Заражение!» от другого игрока (а такую карту ему может передать только игрок-Нечто, поскольку больше никто не может заражать других участников), то тут же становится заражённым и с этого момента играет за другую команду.

***Игровая подсказка:** имеющиеся в колоде карты помогут вам обезопасить себя, поменяться с кем-нибудь местами, понять, кто есть кто, и даже разоблачить себя перед товарищами (чтобы не пасть напрасной жертвой охоты на ведьм). Для победы людям необходимо пристально следить за игрой, пытаясь выяснить, против кого бороться и на каких союзников рассчитывать. Схватка с Нечто и его заражёнными не будет лёгкой.*

ЗАРАЖЁННЫЙ

Человек, получивший в ходе обмена картами карту «Заражение!», превращается в заражённого. Полученную от другого игрока карту «Заражение!» сбрасывать нельзя. Теперь вы подручный игрока-Нечто, и ваша цель — не допустить, чтобы люди догадались, кто Нечто, отводя от него любые подозрения и стараясь внести раздор в лагерь самих людей.

Если вы возьмёте из колоды ещё одну карту «Заражение!» (в дополнение к той, которую получили от Нечто), то её можно либо держать на руке, либо сбросить, либо передать игроку-Нечто. Однако при этом нельзя передавать её какому-то другому игроку (человеку или заражённому).

***Примечание:** на руке заражённого всегда есть карта «Заражение!».*

НЕЧТО

В начале игры один из участников получает на руку карту «Нечто». С этого момента он играет соответствующую роль. Карту «Нечто» нельзя обменять или сбросить. Цель Нечто — уничтожить людей и/или превратить их в заражённых, передавая им карты «Заражение!».

Только игрок-Нечто может заражать других игроков, передавая им карты «Заражение!», поэтому он единственный, кто всегда знает роли всех участников и может объявить о завершении игры, когда за столом не останется ни одного человека.

Нечто разрешено меняться картами «Заражение!» с заражёнными.

Для выживания Нечто необходимо хорошо скрывать свою истинную сущность и сеять подозрения в отношении других игроков. Если люди вычислят Нечто, то непременно сожгут его. В интересах Нечто этого не допустить.

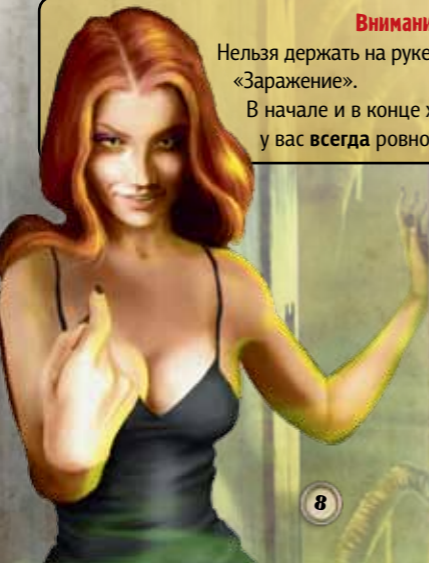
***Примечание:** участникам игры никоим образом не запрещено общаться друг с другом. Вы можете в открытую говорить, кто вы, или блефовать, чтобы бросить тень подозрения на кого-то ещё. Тем не менее вам запрещается показывать свои карты кому-то ещё (если этого не требует текст на какой-то определённой сыгранной карте).*

Верить вам или нет — личное дело каждого участника. В зависимости от ваших слов и поступков игроки сами решат, как к вам относиться: стать союзником, попытаться убить или держаться подальше.

Внимание!

Нельзя держать на руке больше 3 карт «Заражение!».

В начале и в конце хода на руке у вас **всегда** ровно 4 карты.



ВЫХОД ИЗ ИГРЫ

«Огнемёт» — единственная карта, которой можно вывести из игры другого участника (независимо от его роли).

Если вы подозреваете соседнего игрока (слева или справа), то можете сыграть на него карту «Огнемёт» и вывести его из игры.

Если вы подозреваете не соседнего, то сперва должны пересечь поближе к нему (с помощью игровых эффектов) и только потом сможете применять огнемёт.

Если у игрока, на которого сыгран «Огнемёт», есть карта «Никакого шашлыка!», он может спастись от сожжения. Если же нет, он выбывает из игры: откладывает все свои карты в стопку сброса, не показывая их остальным.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в одном из двух случаев:

А) Нечто выбывает из игры

Все игроки открывают карты, объявляя, за какие команды играли. В игре побеждают «выжившие» люди. Нечто, заражённые и все выбывшие из игры участники проигрывают.

Б) В игре не остаётся людей

В определённый момент игры Нечто может объявить, что за столом больше не осталось незаражённых людей. Игроки открывают карты, сообщая остальным, за какие команды играли. Если Нечто говорит правду и людей в игре не осталось, побеждают Нечто и «выжившие» заражённые. Все выбывшие из игры участники проигрывают. Кроме того, если последний оставшийся в игре человек был превращён в заражённого (а не выбыл из игры), то он тоже проигрывает.

Особый случай 1: в редкой ситуации, когда Нечто заражает всех людей и ни один из них не выбывает из игры, побеждает одно лишь Нечто, а все остальные проигрывают.

Особый случай 2: если Нечто объявляет о завершении игры, но в игре ещё есть люди, то побеждают эти люди, а Нечто, заражённые и все выбывшие из игры участники проигрывают.

КАРТЫ СОБЫТИЙ

СОБЫТИЕ

Карты событий входят в состав общей колоды. Взяв такую карту, вы можете добавить её на руку и сыграть в подходящий момент игры. В зависимости от способа применения своего эффекта, эти карты делятся на 4 категории: инфекция, действие, защита и преграда.

КАРТЫ ИНФЕКЦИЙ

Эти карты нельзя разыгрывать и показывать другим участникам (если этого не требует текст на самих картах).

«Нечто». Вы Нечто, и ваша цель — заразить и/или вывести из игры всех людей. Вы не можете сбросить или обменять эту карту, даже если эффект какой-то карты побуждает вас к этому.

«Заражение!». Получив эту карту из общей колоды, вы не становитесь заражённым и при желании можете сбросить её по обычным правилам. Но помните: если вас поймают с этой картой, вам будет непросто убедить людей, что вы не заражённый.

Если вы человек, вы не можете передать эту карту другому игроку!

Если вы получаете карту «Заражение!» от другого игрока (а передать её вам может только Нечто), вы становитесь заражённым и отныне можете отдавать игроку-Нечто собственные карты «Заражение!» (но только ему). Тем не менее вы обязаны держать на руке хотя бы 1 карту «Заражение!».

Будучи заражённым, вы **не можете** сбросить или обменять последнюю оставшуюся у вас карту «Заражение!», даже если эффект какой-то карты побуждает вас к этому.



КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Эти карты можно сыграть только в свой ход, они не могут быть сыграны в ответ на розыгрыш другой карты. После применения своего эффекта карта действия сбрасывается.

«Огнемёт». Единственная карта, позволяющая вывести из игры другого участника — соседнего игрока.

«Анализ». Сыграв эту карту на соседнего игрока, вы обязываете его показать вам все карты на его руке.

«Топор». Эту карту можно играть как на себя, так и на соседнего игрока. Эффект карты сбрасывает сыгранную на вас или на соседа карту «Карантин» или выложенную между вами заколоченную дверь.

«Подозрение». Возьмите 1 случайную карту с руки соседнего игрока, посмотрите её и верните обратно.

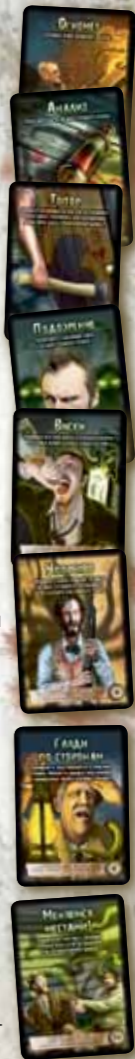
«Виски». Покажите всем игрокам все свои карты. Эту карту можно сыграть только на себя.

«Упорство». Возьмите 3 карты событий из общей колоды, добавьте одну из них на руку и сбросьте остальные. Затем сыграйте или сбросьте 1 карту.

На одном и том же ходу можно сыграть несколько карт «Упорство». Если верхними картами колоды оказываются карты паники, сбрасывайте их лицевой стороной вниз, пока не возьмёте из колоды ровно 3 карты событий.

«Гляди по сторонам». Меняет направление хода на противоположное. Иными словами, если ход передавался по часовой стрелке, то теперь игроки будут ходить против часовой стрелки. Вместе с этим меняется соседний игрок, с которым вы обмениваетесь картами в конце хода.

«Меняемся местами!». Пересядьте на место соседнего игрока. В свою очередь, он садится на ваше место. Вы не можете сыграть на него эту карту, если он на карантине или за заколоченной дверью. Пересаживаясь на другое место, вы забираете свои карты на руке с собой. Отныне у вас новые соседи и новое место в очередности хода.



«Сматывай удочки!». Пересядьте на место любого игрока. В свою очередь, он садится на ваше место. Вы не можете сыграть на него эту карту, если он на карантине. Все выложенные заколоченные двери при розыгрыше «Сматывай удочки!» игнорируются. Пересаживаясь на другое место, вы забираете свои карты на руке с собой. Отныне у вас новые соседи и новое место в очередности хода.

«Соблазн». Поменяйтесь 1 картой с любым игроком, если он не на карантине. На этом ваш ход заканчивается.



КАРТЫ ЗАЩИТЫ

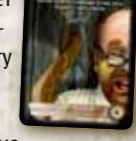
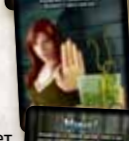
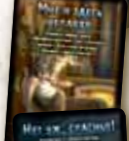
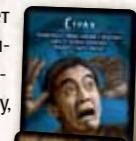
Эти карты можно сыграть только в ответ на сыгранную каким-то другим игроком карту, на открытую из колоды карту паники или при обмене картами. После применения эффекта карта защиты сбрасывается, а вы тут же берёте взамен неё новую карту из колоды. Если верхними картами колоды оказываются карты паники, сбрасывайте их лицевой стороной вниз, пока не возьмёте 1 карту события. Добавьте эту карту на руку.

«Страх». Эту карту можно сыграть только в ответ на предложение обменяться картами (либо по инициативе одного из игроков, либо благодаря эффекту карты). Откажитесь от обмена, посмотрите карту, от которой отказались, и верните её владельцу.

«Мне и здесь неплохо». Эту карту можно сыграть только в ответ на сыгранную против вас карту «Меняемся местами!» или «Сматывай удочки!». Отмените её эффект.

«Нет уж, спасибо!». Эту карту можно сыграть только в ответ на предложение обменяться картами (либо по инициативе одного из игроков, либо благодаря эффекту другой карты). Откажитесь от обмена.

«Мимо!». Эту карту можно сыграть только в ответ на предложение обменяться картами (либо по инициативе одного из игроков, либо благодаря эффекту другой карты). Откажитесь от обмена. Вместо вас картами меняется следующий за вами (по очередности хода) игрок. Если между вами есть препятствие (например, «Карантин» или «Заколоченная дверь»), обмена не происходит. Сыгранная карта «Мимо!» не изменяет очередности хода.



«Никакого шашлыка!». Эту карту можно сыграть только в ответ на сыгранную на вас карту «Огнемёт». Ваша карта отменяет её эффект, вы не выбываете из игры.



КАРТЫ ПРЕПЯТСТВИЙ

Эти карты позволяют отгородиться от других или изолировать других от себя. Карты препятствий остаются в игре, пока их не сбросят эффекты других карт.

«Карантин». Эту карту можно сыграть на себя или на одного из соседних игроков. Следующие 3 своих хода игрок на карантине не может меняться картами, играть карты событий и становиться целью таких карт, сыгранных другими игроками.



Находясь на карантине, вы по-прежнему берёте 1 карту в начале хода. Если это карта события, добавьте её на руку, а затем сбросьте 1 карту с руки (играть карты с руки вам нельзя). Если вы берёте карту паники, то сразу же её разыграйте, как того требуют обычные правила.

В любом случае в конце своего хода вы не меняетесь картами. В свои ходы другие игроки тоже не могут меняться с вами картами. Карта «Карантин» может быть сброшена до истечения трёх ходов при помощи топора или эффекта некоторых карт паники.

«Заколоченная дверь». Сыграв эту карту, вы кладёте её на стол между собой и любым соседним игроком. Отныне ни вы, ни он не можете совершать действия, нацеленные друг на друга (играть карты, меняться местами и картами). Карта «Заколоченная дверь» остаётся лежать лицевой стороной вверх между вами и соседним игроком, пока её не сбросят при помощи топора или эффекта некоторых карт паники.



«Заколоченные двери» остаются на своих местах, даже если игроки меняются местами (как следствие, отгороженными друг от друга часто оказываются уже совсем другие игроки).



КАРТЫ ПАНИКИ

Карты паники входят в состав общей колоды. Это случайные происшествия, вносящие в игровой процесс толику неопределённости.

Взяв такую карту на шаге получения карт своего хода, вы обязаны тут же её сыграть, применить её эффект и сбросить. **Карты паники никогда не добавляются на руку.**

Сыграть такую карту можно только в начале своего хода, на шаге получения карт.

Если в результате эффектов сыгранных карт (например, карт защиты, карты «Упорство», некоторых других карт паники) вы берёте на руку карты из основной колоды, то не глядя откладываете в стопку сброса любые лежащие наверху колоды карты паники, пока вам не попадутся карты событий, которые вы добавите на руку.



УСЛОЖНЁННЫЕ ПРАВИЛА

1. Чтобы усилить интригу и напряжение между участниками, перед началом игры карту «Нечто» можно замешать в общую колоду, а не сдавать одному из игроков (особенно рекомендуется в игре с 4–6 участниками).

2. Чтобы упростить задачу людям или Нечто, можно уменьшить или увеличить число карт «Заражение!» в колоде по своему усмотрению.

3. Чтобы упростить задачу Нечто, на шаге подготовки **3. а)** отложите все карты «Огнемёт» и «Анализ» в стопку карт «Заражение!» и паники. Таким образом они не попадут на руки игрокам в начале игры, а окажутся в общей колоде.

4. Чтобы повысить уровень стратегического планирования, карты «Соблазн», «Сматывай удочки!», «Давай дружить?» и «Убирайся прочь!» можно играть только на соседнего игрока (справа или слева), если хотя бы один из них не на карантине или не за заколоченной дверью.

5. Хорошо изучив игру, можете сами формировать общую колоду по своему вкусу, решая, какие карты в неё войдут.

6. Вариант игры «Мечь». Игра не заканчивается гибелью Нечто, если среди «выживших» остаются и люди, и заражённые.

Нечто (единственный игрок, кому известны роли всех игроков) по-прежнему может следить за ходом игры и даже давать советы остальным участникам, не раскрывая при этом их ролей (прямо или косвенно). Когда в игре останутся одни лишь люди или одни лишь заражённые, Нечто объявит о конце партии. В игре победят все «выжившие» участники одной из команд (люди или заражённые), а все выбывшие из игры участники проиграют.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Антонио Феррара и Себастьяно Фьорилло

Редактура: Уильям Ниблинг

Иллюстрации и вёрстка: Себастьяно Фьорилло

Особая благодарность за иллюстрации выражается

Алессии Валентине Копполе.

Огромное спасибо Kickstarter и всем 494 спонсорам, заразившимся нашей игрой. Некоторые наши друзья и спонсоры появились на картах, за что мы им отдельно благодарны: Мишель Бенвенути, Алессии Валентине Копполе, Рожерио де Леону Перейре, Пьеро Ландольфи, Стивену Поллэю, Антонио Ферраре и Себастьяно Фьорилло.

За свою искреннюю и бескорыстную поддержку особой благодарности заслуживают: Сильвен Дареш, Стефани Гарнон, Николая Артманн, Михаэль Ягерс, Йонас Рункель, Мигель Винас Гутьеррас, Кен Стоджевич (самый быстрый спонсор!).

Спасибо следующим блогам, сайтам и развлекательным центрам за обзоры и тестирование игры: Balena Ludens, Board Game Geek, Giochi e Giocatori, Giochi sul Nostro Tavolo, Gioconauta, Gioconomicon, I Giochi di Cthulhu, Inventori di Giochi, La Tana del Goblin, Ludoteca Pesaro in Gioco.

Большое спасибо нашим семьям, друзьям и всем, кто помогал создавать игру, а именно:

Паскуале Акунцо, Валерия Аморузо, Доменико Ашионе, Мариано Буоно, Либерата Коццолино, Мартина Ди Костанцо, Витторио Ди Сапио, Доменико Феррара, Луиджи Феррара, Мануэла Феррара, Денизе Фьорентино, Стефания Фьорентино, Марина Джентилуомо, Джованни Гуйда, Кира Импорта, Катия Манфеллотто, Джулия Мендоне, Роберта Мендоне, Лючия Петти, Мария Розария Пуччи, Мария Грация Риччи, Антонио Веккионе, Андреа Вигьяк и все сотрудники Pendragon Game Studio.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Переводчик: Александр Петрунин

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2015 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

www.hobbyworld.ru