

FAQ И ЭРРАТА ПО ИГРЕ «ИЗНАНКА» И ДОПОЛНЕНИЯМ

Официальное постановление мэра Хухревилля об исправлении изначальных недочётов. Дорогие граждане... то есть игроки! Как ваш любимый мэр я просто не мог остаться в стороне от этого важного документа! Ведь если в нашем любимом Междугорье что-то и работает как надо — так это бюрократический аппарат!

достает внушительный свиток

Согласно протоколу №427-б, мы провели тщательную проверку игровых материалов и обнаружили несколько... м-м-м... «нюансов». Не волнуйтесь! В отличие от пропавшего бюджета на ремонт городского фонтана, эти недочёты мы нашли и исправили!



ПРАВИЛА

1. Состав игры. Вместо 2 маркеров для треков «Пропавшие дети» и «Испорченный праздник» в игре используется 1 двусторонний маркер для этих треков.



СЦЕНАРИИ

«Пропавшие дети»

1. Параграф 16. После получения 19 «Брошюры для культа» необходимо поместить жетон ? в локацию P3.
2. Параграф 17. После получения 20 «Заизнаненный брат Усоморда» необходимо поместить жетон ? в локацию 35.
3. Параграф 38. В первом и третьем выборе блока необходимо удалить текущий ! из игры.

«Мрачнейшая ночь»

1. Параграф 3. При выборе варианта, ведущего дровосеков на юг, поместите жетон ! в локацию P1.
2. Параграф 96. После прочтения параграфа необходимо удалить ! Аудиенция у Мэтра из игры.

КНИГА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

1. В приключениях 6, 10, 31, 38, получая эффект 6 в результате прохождения шага, перед тем как получить рану, сбрасывайте вытянутый жетон.
2. Побеждая монстров на оранжевых жетонах, после получения награды в убирайте их из игры. Потерпев поражение , оставляйте их жетоны на поле — с ними можно будет сразиться ещё раз.



ОБЪЕКТЫ

1. «Меч-леденец» (69). В редких случаях, когда вы не сбросили ? и не поместили его на ячейку здоровья, сбросьте этот жетон. Также верхний и нижний эффекты по свойству этого предмета вы можете получить в любом удобном для вас порядке.

ФИНАЛЬНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Переходя от одной цепочки к другой по стрелке, нужно выставлять фишку группы на шаг по числу игроков в партии (даже если стрелка ведёт на другой шаг — она лишь указывает на цепочку, куда нужно перейти дальше).



Пример. Переходя от цепочки с бассейном к финальной цепочке, выставляете фишку группы на самый левый шаг в партиях вчетвером, на второй шаг слева в партиях втроём, на третий шаг слева при партии вдвоём, а также на второй шаг справа при игре в одиночном режиме.

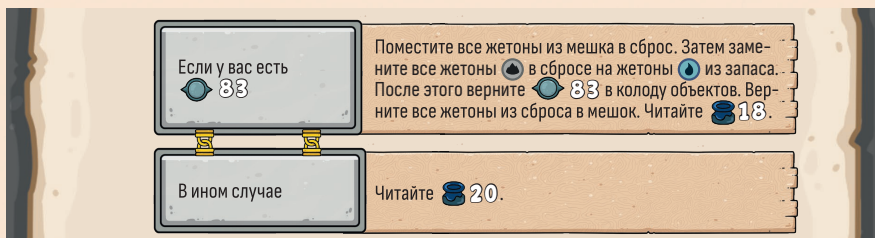
ДОПОЛНЕНИЯ

Пояснения по правилам

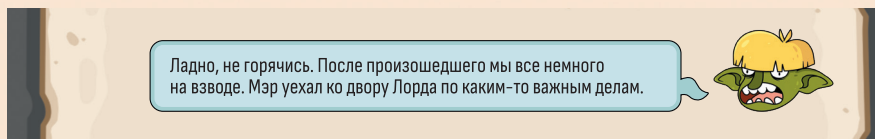
1. Если при чтении дневника вы получили указание: «Вернитесь на страницу с закладкой» — откройте страницу с закладкой. Это означает возвращение к текущему заданию, по которому вы поместили маячок личного задания (📌) в локацию на игровом поле. **Возвращение к закладке не тратит действие игрока — то есть он отыгрывает фазу действий в этом раунде по обычным правилам.**
2. В редких случаях, когда чтение параграфа не возвращает вас на страницу с закладкой, а ведёт к тексту «Следуйте дальнейшим указаниям карты 🗺» либо ведёт к выставлению в новую локацию 📌, ваше действие на этом завершено. Иначе говоря, ваш персонаж не сможет выполнить действие в фазе действий этого раунда.

«Пуговицы и печеньки»

1. **Дневник Охотника.** Глава 1, параграф 📖 17. В последствии выбора «Если у вас есть 🍪 83» нужно вернуть все жетоны из сброса в мешок.



2. **Дневник Охотника.** Глава 5, параграф 📖 8. Вторая часть диалога должна выглядеть так, как представлено ниже.



14

Теперь я не уверен, когда у меня появилась боязнь воды — до того дня, когда братья окунули меня в колодец, или после него... Но времени сидеть и мокнуть у меня нет. Пора отправляться в Окогорье.

Получите 96 «Дневник».

Схема прохождения приключений

