

## 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!

*\* достаёт 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.

### КНИГА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

1. В приключениях 6, 10, 31, получая эффект 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, вы выставляете фишку группы на самый левый шаг в партиях вчетвером, на второй шаг слева в партиях втроем, на третий шаг слева при партии вдвоём, а также на второй шаг справа при игре в одиночном режиме.

## ДОПОЛНЕНИЯ

«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.

Если у вас есть <b>83</b>	Поместите все жетоны из мешка в сброс. Затем замените все жетоны <b>8</b> в сбросе на жетоны <b>1</b> из запаса. После этого верните <b>83</b> в колоду объектов. Верните все жетоны из сброса в мешок. Читайте <b>18</b> .
В ином случае	Читайте <b>20</b> .

2. **Дневник Камнекрада.** Глава 4, параграф **14**. Нужно получить **96** «Дневник».

**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

