

ПОСЛЕДНЕЕ ПОСЛАНИЕ

ИГРА ЮВЫ ЛИ
И ДЖУН КИМА

Совершено преступление! Потерпевший не может говорить, но может рисовать, чтобы помочь детективам найти виновника в огромной толпе! Этот скользкий персонаж готов на что угодно, чтобы замести свои следы. Остановите его перед тем, как будет отправлено последнее послание!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

У потерпевшего есть 4 раунда, чтобы оставить детективам подсказки, по которым они должны найти преступника. Если это удастся, потерпевший и детективы побеждают. Но это будет не просто, ведь каждый раунд преступник стирает часть оставленного послания!

Если в конце четвёртого раунда преступник так и не пойман, то он побеждает.



КОМПОНЕНТЫ



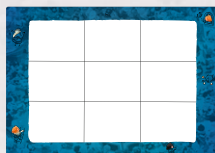
1 ширма



12 двухсторонних листов,
представляющих
6 мест преступлений



3 двухсторонних
складываемых листа,
представляющих 6 мест
преступлений



4 планшета для рисования



2 маркера



1 прозрачный
жетон



1 песочные
часы

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1

Выберите одного игрока на роль потерпевшего и одного – на роль преступника. Эти игроки садятся по одну сторону стола и ставят перед собой ширму.

2

Остальные игроки становятся детективами и садятся по другую сторону стола.

3

Выберите 1 из 6 мест преступлений и выложите перед детективами 4 листа, составляющих панораму этого места.

6

Преступник берёт второй маркер и песочные часы. Теперь он готов помешать расследованию!



5



5

Преступник кладёт перед собой и потерпевшим лист с местом преступления (детективы не должны его видеть). Затем преступник выбирает любого изображённого персонажа и кладёт на него прозрачный жетон. Этот персонаж – личность преступника, и детективам нужно вычислить его, пользуясь подсказками потерпевшего.

2

4

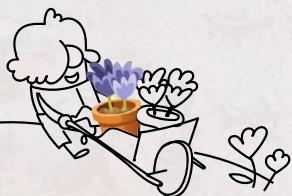
4

Потерпевший берёт 4 планшета для рисования и один из маркеров.

МЕСТА ПРЕСТУПЛЕНИЯ

В игре есть 6 разных мест преступлений. Каждому из них соответствует картинка на сложенном пополам листе для потерпевшего и преступника и такая же картинка, разделённая на 4 листа для детективов.

3



ХОД ИГРЫ

Игра «Последнее послание» проходит в 4 раунда. Каждый раунд состоит из 3 фаз:

- 1 – Потерпевший оставляет подсказки.
- 2 – Преступник замечает следы.
- 3 – Детективы выбирают подозреваемого.

1 – Потерпевший оставляет подсказки

Потерпевший изучает место преступления, персонажа преступника и его окружение. Затем у потерпевшего есть 30 секунд, чтобы нарисовать подсказки на планшете (не выходя за границы 9 клеток). Эти подсказки должны помочь детективам указать на преступника в толпе других персонажей.

- Подсказки могут быть представлены как рисунками, так и текстом.
- Потерпевшему **запрещается** рисовать один и тот же элемент места преступления в разных клетках, но он может и нарисовать, и описать словами один и тот же элемент. В следующем раунде потерпевший может снова нарисовать или описать те же элементы, что и в предыдущем.

Примечание: потерпевший не может нарисовать одну и ту же печную трубу несколько раз на одном планшете. Но, если в области с преступником есть несколько таких труб, потерпевший может нарисовать каждую из них.

Время на рисование засекает преступник, и он же останавливает потерпевшего, когда 30 секунд заканчиваются.

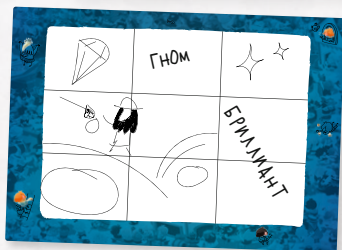
Пример



За 30 секунд потерпевшему удалось оставить множество разнообразных подсказок, раскрывающих личность преступника.

СОВЕТ

Потерпевшему лучше рисовать или описывать элементы на как можно большем количестве клеток. Один элемент может занимать несколько клеток.



Следующая фаза: **преступник замечает следы.**

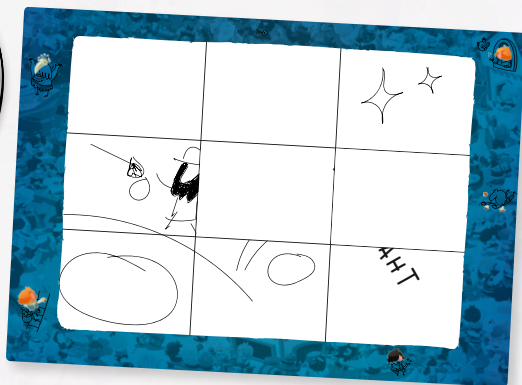
2 – Преступник замечает следы

Преступник забирает планшет у потерпевшего и полностью стирает все изображения в нескольких клетках на свой выбор. Количество клеток зависит от раунда:

- первый раунд: 5 клеток;
- второй раунд: 4 клетки;
- третий раунд: 3 клетки;
- четвёртый раунд: 2 клетки.



Пример



Преступник замёл свои следы.

Во втором раунде преступник может стереть изображения в 4 клетках.

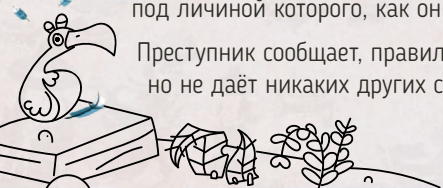
Следующая фаза: **детективы выбирают подозреваемого.**

3 – Детективы выбирают подозреваемого

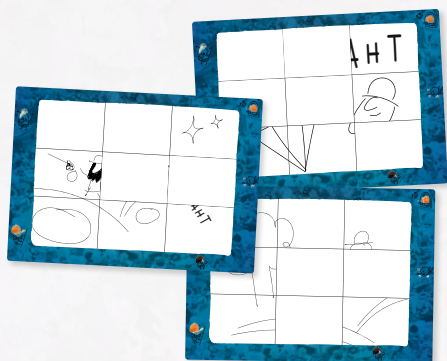
Преступник передаёт планшет со стёртыми клетками детективам. Они могут изучать как планшет, полученный в текущем раунде, так и планшеты, полученные в предыдущих раундах. Потерпевший может изучать планшеты со стёртыми клетками, чтобы понять, какие подсказки остались и что рисовать в следующем раунде.

Затем детективы указывают строго на одного персонажа с места преступления, под личиной которого, как они считают, скрывается преступник.

Преступник сообщает, правильно ли детективы указали на персонажа, но не даёт никаких других сведений.



Пример



В третьем раунде у детективов уже 3 планшета с подсказками. Получится ли найти преступника на этот раз?

Если детективы не нашли преступника, начните новый раунд с фазы **1 – Потерпевший оставляет подсказки** с новым планшетом. В конце четвёртого раунда или когда детективы найдут преступника, перейдите к концу игры.

КОНЕЦ ИГРЫ

- Если детективы находят преступника (в конце любого раунда), потерпевший и детективы побеждают.
- Если детективы неверно указывают персонажа в конце четвёртого раунда, преступник побеждает.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы: Юва Ли и Джун Ким

Художники: Стефан Эскапа, Венсан Дютре, Гус Мораис, Нейтан Хакетт

Менеджер проекта: Флоран Бодри

Редактор: Ксавье Таверне

Дизайнер-верстальщик: Синди Рот

Агентство: Forgenext

СЛИШКОМ ПРОСТО?

Если детективы находят преступника слишком легко, то есть несколько уровней сложности, которые можно сочетать:

Уровень 1: потерпевший не может использовать текст – только рисунки.

Уровень 2: преступник стирает на одну клетку больше каждый раунд.

Уровень 3: преступник выбирает не персонажа, а объект – оружие, которым было совершено преступление!

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Даниил Яковенко

Корректор: ООО «Корректор»

Редактор: Андрей Сесюнин, Артём Савельев

Дизайнер-верстальщик: Антон Поясов

Руководитель проекта: Артём Савельев

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены. © ООО «GaGa Трейд», 2021 – правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.



LAST MESSAGE ©2021 IELLO. IELLO, LAST MESSAGE, и их логотипы являются торговыми марками IELLO. Все права защищены.