

# 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 непростое, 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!

6



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.

3



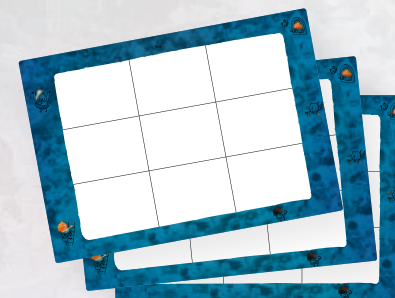
### МЕСТА ПРЕСТУПЛЕНИЯ

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.

4

Потерпевший берёт 4 планшета для рисования и один из маркеров.

4



2

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.

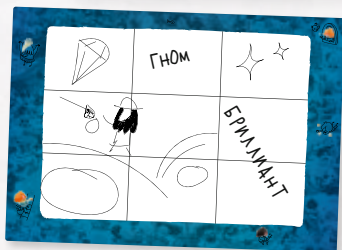
#### Пример



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.**

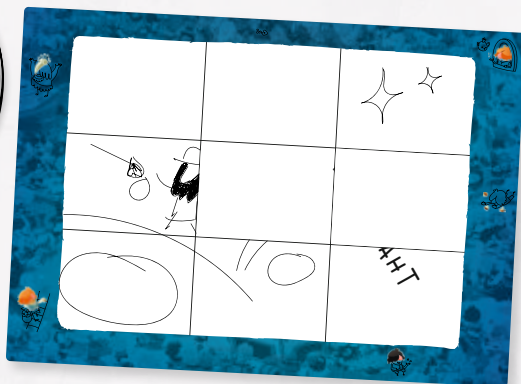
## 2 – Преступник замечает следы

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.

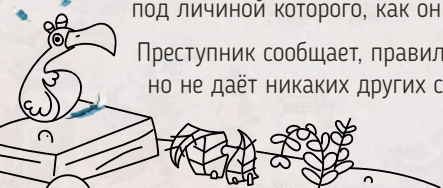
Следующая фаза: **детективы выбирают подозреваемого.**

## 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.

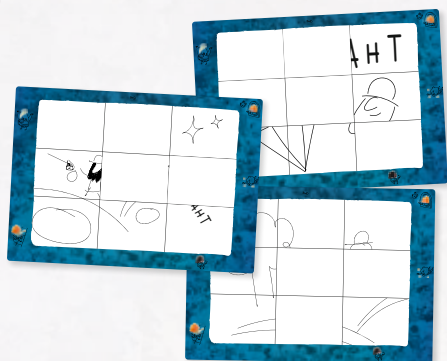
Затем детективы указывают строго на одного персонажа с места преступления, под личиной которого, как они считают, скрывается преступник.

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.