

2- Przestępca zaciera ślady

Przestępca zabiera tabliczkę od Ofiary i wymazuje określoną liczbę pól (w dowolnym miejscu na tabliczce), zgodnie z aktualną rundą:

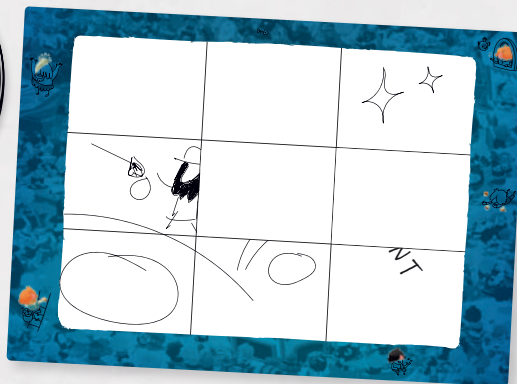
- Runda 1: Przestępca wymazuje 5 pól.
- Runda 2: Przestępca wymazuje 4 pola.
- Runda 3: Przestępca wymazuje 3 pola.
- Runda 4: Przestępca wymazuje 2 pola.



Przykład



Przestępca zatart po sobie ślady.
W Rundzie 2 może wymazać do 4 pól na tabliczce ze wskazówkami.



Przejdźcie do kroku **3 - Detektywi typują podejrzanego**.

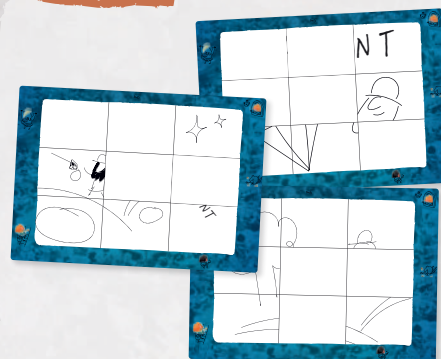
3 - Detektywi typują podejrzanego

Teraz Przestępca przekazuje częściowo wymazaną tabliczkę Detektywom, którzy dokładają ją do wszystkich tabliczek, które otrzymali w poprzednich rundach, a następnie przyglądają się im z uwagą. Ofiara musi również widzieć tabliczki przekazane Detektywom, aby miała świadomość, które wskazówki na nich pozostały. Dzięki temu może przygotować się do następnej rundy.

Detektywi wspólnie wybierają jedną — i tylko jedną — postać z Miejsca Zbrodni, która zgodnie z ich podejrzeniami, została wybrana przez Przestępcę.

Przestępca informuje czy Detektywom udało się wytypować właściwą postać i nie przekazuje żadnych innych informacji.

Przykład



W trzeciej rundzie Detektywi mają 3 tabliczki ze wskazówkami.
Czy w końcu uda im się znaleźć prawdziwego winowajcę?

Jeśli Detektywi nie zidentyfikowali Przestępcy, rozpocznijcie nową rundę, zaczynając od **1 - Ofiara zostawia wskazówki** i nowej tabliczki. Po ukończeniu 4 rundy lub gdy Detektywi znajdą Przestępcę, przejdźcie do Zakończenia gry.

ZAKOŃCZENIE GRY

- Jeśli Detektywi znajdą Przestępcę (pod koniec dowolnej rundy), wtedy zarówno oni jak i Ofiara wygrywają.
- Jeśli Detektywi wybiorą niewłaściwą postać podczas czwartej (ostatniej) rundy, wygrywa Przestępca.

CREDITS

Projektanci: Juhwa Lee and Giung Kim
Ilustratorzy: Stéphane Escapa, Vincent Dutrait, Gus Morais and Nathan Hackett
Project Manager: Florent Baudry
Redaktor: Xavier Taverne
Projekt Grafiki: Cindy Roth
Game Agency: Forgenext
Wersja Polska: Zespół Portal Games

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>



Wspieramy każdą naszą grę — także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem — nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery — pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://portalgames.pl/pl/ostatnia-wiadomosc/>

LAST MESSAGE © 2021-2022 IELLO. IELLO, LAST MESSAGE, and their logos are trademarks of IELLO. All rights reserved.
IELLO - 9 avenue des Érables - Lot 341
54180 Heillecourt France. www.iello.com
Made in Jiaxing, China by Whatz Games



Portal Games Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów
tel./fax +48 32 334 85 38
portal@portalgames.pl
www.portalgames.pl

©2022 IELLO
©2022 Portal Games

OSTATNIA WIADOMOŚĆ

AUTORZY GRY: JUHWA LEE
I GIUNG KIM

OGÓLNE ZASADY I CEL GRY

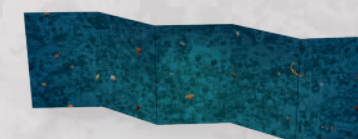
Właśnie popełniono przestępstwo!
Ofiara nie może mówić. Ale może rysować... I pomóc detektywom dojść do tego, kto w tym wielkim tłumie jest przestępcą! Uważajcie: ta szemrana postać zrobi wszystko, aby zatrzeć za sobą ślady. Czy będziecie w stanie ją dopaść, nim nadejdzie ostatnia wiadomość?

Ofiara ma 4 rundy, aby przekazując wskazówki pomóc Detektywom ustalić tożsamość Przestępcy. Jeśli Detektywi znajdą Przestępcę, wtedy wraz z ofiarą wygrywają grę. Ale to nie będzie łatwe, ponieważ Przestępca może wymazać część wiadomości Ofiary!

Jeśli Przestępca nie zostanie zidentyfikowany do końca 4 rundy, to on wygrywa grę.



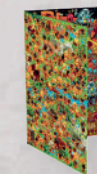
KOMPONENTY



1 zasłona



12 dwustronnych
Plansz przedstawiających
6 Miejsc Zbrodni



3 składane
Plansze przedstawiające
6 Miejsc Zbrodni



4 zmywalne tabliczki



2 suchościernalne mazaki



1 przezroczysty
żeton



1 klepsydra

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1

Wybierzcie jednego gracza, który będzie Ofiarą i drugiego, który będzie Przestępcą. Obaj siadają po tej samej stronie stołu, za Zastonką.

2

Pozostali gracze zostają Detektywami i siadają po drugiej stronie stołu.

3

Wybierzcie 1 z 6 dostępnych Miejsc Zbrodni i umieśćcie przed Detektywami 4 plansze, z których złożycie kompletny obrazek.

6

6

Przestępca bierze klepsydrę, drugi mazak i przygotowuje się do utrudniania śledztwa!

5

5

5

Przestępca umieszcza składaną planszę wybranego Miejsca Zbrodni przed sobą i Ofiarą (tak, by Detektywi nie mogli jej widzieć). Następnie wybiera dowolną postać i umieszcza na niej przezroczysty żeton. Ta postać to Przestępca, którego Detektywi, z pomocą Ofiary, muszą zidentyfikować.

4

4

Ofiara bierze 4 zmazywalne tabliczki i jeden mazak.

MIEJSCA ZBRODNI

Występuje 6 różnych Miejsc Zbrodni. Dla każdego z nich przygotowana jest składana plansza, z której korzysta Ofiara i Przestępca. To samo Miejsce Zbrodni, podzielone na 4 plansze, jest przygotowane dla Detektywów.

PRZEBIEG GRY

Gra Ostatnia Wiadomość toczy się na przestrzeni 4 rund. Każda runda podzielona jest na 3 kroki:

- 1 - Ofiara zostawia wskazówki.
- 2 - Przestępca zaciera ślady.
- 3 - Detektywi typują podejrzanego.

1 - Ofiara zostawia wskazówki

Ofiara przygląda się uważnie całemu Miejscu Zbrodni i elementom dokoła postaci wybranej przez Przestępcę. Następnie Przestępca odwraca klepsydrę. Ofiara ma 30 sekund na narysowanie wskazówek na jednej z tabliczek (bez wychodzenia poza 9 pól), które pomogą odnaleźć Przestępcę w tłumie.

- Wskazówki mogą być tekstem i/lub rysunkiem.
- Ofiara **nie może** narysować lub napisać wielokrotnie w różnych polach tego samego elementu z Miejsca Zbrodni. Może za to narysować i/lub napisać ten sam element **raz** na każde jego wystąpienie. Może również narysować lub napisać ten sam element podczas przyszłej rundy.
Przykład: Ofiara nie może wielokrotnie narysować tego samego kominu, ale jeśli w tym samym Miejscu Zbrodni jest kilka kominów, może jednokrotnie narysować każdy z nich.

Kiedy czas się skończy, Przestępca każe Ofierze przerwać.

WSKAZÓWKA

Ofiara powinna rysować i/lub pisać na tak wielu polach tabliczki, na ile tylko może, nawet umieszczając elementy na wielu polach.

Przykład



W ciągu 30 sekund Ofiara była w stanie przygotować wiele różnych wskazówek dotyczących tożsamości Przestępcy.

Przejdźcie do kroku 2 - Przestępca zaciera ślady.

2

3

4