POSLEDNÍ ZPRÁVA

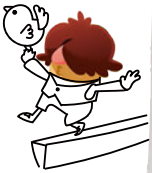
AUTOŘI: JUHWA LEE
A GIUNG KIM

Byl spáchán strašlivý zločin! Jeho oběť nemůže mluvit. Ale může kreslit a psát a pokusit se tak pomoci detektivům vypátrat, kde se v davu skrývá pachatel. Mějte se na pozoru! Ten zlotřilec udělá cokoliv, aby po sobě zahladil stopy. Najdete jej dříve, než vám oběť předá svou poslední zprávu?

PŘEHLED A CÍL HRY

Oběť má k dispozici čtyři kola hry na to, aby pomocí nápověd pomohla detektivům určit pachatele. Pokud je pachatel nalezen, zvítězí společně oběť a detektivové. Ale nebude to snadné, protože pachatel může části nápověd mazat!

Pokud není pachatel nalezen do konce 4. kola, stává se vítězem hry on.

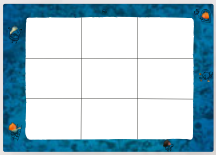


OBSAH

1 zástěna

12 oboustranných listů představujících 6 míst činu

3 oboustranné dvoulisty představující 6 míst činu



4 mazatelné kreslicí podložky

2 mazatelné fixy

1 průhledný žeton

1 přesýpací hodiny

PŘÍPRAVA HRY

1

Určete jednoho hráče, který bude hrát za oběť, a druhého hráče, jenž bude hrát za pachatele. Oba tito hráči budou sedět na jedné straně stolu a budou od ostatních odděleni zástěnou.

2

Všichni ostatní hráči budou hrát za detektivy a sedět na druhé straně stolu.

6

Pachatel si vezme přesýpací hodiny a druhý mazatelný fix a je připraven mařit vyšetřování.

5

Pachatel umístí před sebe a oběť dvoulist s vybraným místem činu tak, aby byl skryt za zástěnou a detektivové na něj neviděli. Poté pachatel vybere na dvoulistu libovolnou postavu a umístí na ni průhledný žeton. Tato vybraná postava představuje pachatele, kterého musí detektivové s pomocí oběti nalézt.

3

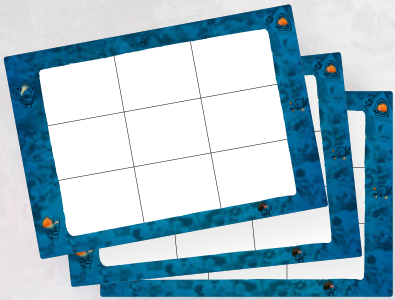
Vyberte jedno z šesti dostupných míst činu a rozložte před detektivy 4 odpovídající listy s vybraným místem činu tak, aby na sebe navazovaly.

MÍSTA ČINU

Ve hře je 6 různých míst činu. Každé místo činu je zde ve dvou vyhotoveních: Přeložený dvoulist, který společně využívají oběť a pachatel, a čtyři samostatné listy, z nichž se místo činu složí a které využívají detektivové.

4

Oběť si vezme 4 kreslicí podložky a jeden z fixů.



PRŮBĚH HRY

Poslední zpráva se hraje na 4 kola. Každé kolo má tři fáze:

1. Oběť dává nápovědy.
2. Pachatel zahlazuje stopy.
3. Detektivové určují podezřelého.

1. Oběť dává nápovědy

Oběť si pozorně prohlédne obrázek postavy určené pachatelem (označené průhledným žetonem) včetně jejího okolí. Poté pachatel otočí přesýpací hodiny. Oběť má 30 vteřin na to, aby na jednu z prázdných kreslicích podložek zapsala či nakreslila své nápovědy, které pomohou detektivům v určení postavy pachatele. Nápovědy musí být umístěny uvnitř bílé plochy tvořené z 9 obdélníkových polí.

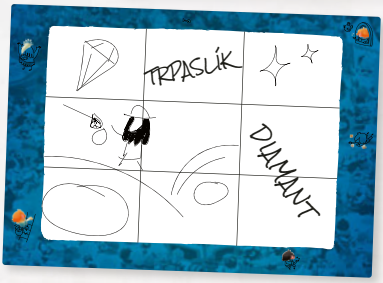
- Nápovědy mohou být tvořeny kresbami a/nebo slovy.
- Oběť **nemůže** v rámci jednoho kola napsat slovem či nakreslit stejnou nápovědu do různých políček více než jednou. Může ale tu samou nápovědu napsat slovem i nakreslit. Může také tutéž nápovědu znovu nakreslit či napsat i v následujících kolech. *Poznámka: Oběť nemůže nakreslit například komín více než jedenkrát, ale pokud je na obrázku místa činu komínů více, může oběť nakreslit jedenkrát každý z nich.*

V okamžiku, kdy se přesýpací hodiny zcela přesypou, pachatel sdělí oběti, aby přestala kreslit, a první fáze končí.

RADA

Oběť by měla pokreslit a/nebo popsat co nejvíce polí na podložce. Je dobré také nápovědy rozprostřít přes více polí.

PŘÍKLAD



Během 30 vteřin se oběti podařilo zapsat a nakreslit celou řadu různých nápověd týkajících se postavy pachatele.

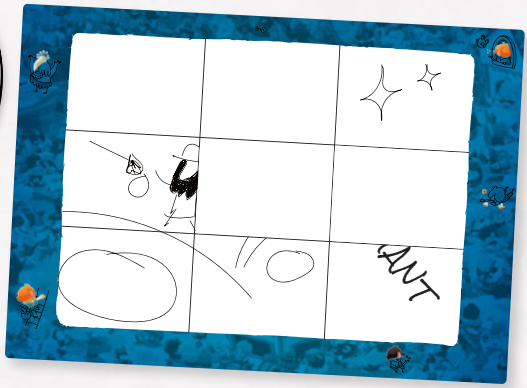
Pokračujte na fázi 2. Pachatel zahlazuje stopy.

2. Pachatel zahlazuje stopy

Pachatel si převezme od oběti kreslicí podložku a vymaže libovolná pole v počtu určeném dle aktuálního kola:

1. kolo: Pachatel vymaže 5 polí.
2. kolo: Pachatel vymaže 4 pole.
3. kolo: Pachatel vymaže 3 pole.
4. kolo: Pachatel vymaže 2 pole.

PŘÍKLAD



Pachatel zahladil některé stopy. Ve druhém kole hry mohl smazat až 4 libovolná pole na kreslicí desce.

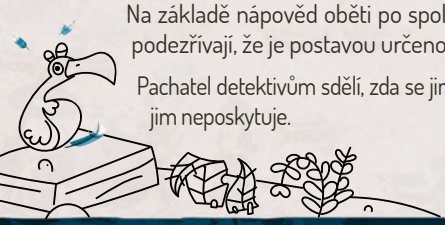
Pokračujte na fázi **3. Detektivové určují podezřelého**.

3. Detektivové určují podezřelého

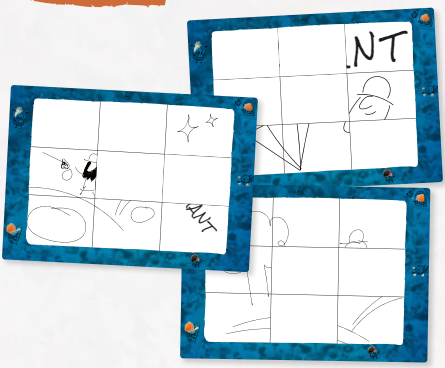
Nyní pachatel předá částečně smazanou kreslicí desku detektivům. Ti si desku přidají k dalším případným deskám z předcházejících kol a poté si všechny pečlivě prohlédnou. Oběť může na kreslicí desky rovněž nahlížet, aby měla přehled, které nápovědy na deskách zůstaly, a mohla se tak připravovat na napovídání v dalším kole.

Na základě nápověd oběti po společné domluvě detektivové určí jednu (ne více) postavu, kterou podezřívají, že je postavou určenou pachatelem.

Pachatel detektivům sdělí, zda se jim podařilo určit správnou postavu nebo ne, ale žádné další informace jim neposkytuje.



PŘÍKLAD



Ve třetím kole mají detektivové k dispozici již tři kreslicí desky s nápovědami. Podaří se jim konečně určit, kdo zločin spáchal?

Pokud detektivové neurčí správně pachatele, začíná další kolo hry fází **1. Oběť dává nápovědy** a oběť si vezme novou kreslicí desku. Poté, co je odehráno 4. kolo hry, nebo poté, co detektivové správně určí postavu pachatele, pokračujte na **Konec hry**.

KONEC HRY

- Pokud detektivové správně určí postavu pachatele (na konci kteréhokoliv kola), vyhrávají společně s obětí hru.
- Pokud detektivové v posledním, 4. kole hry neurčí správně postavu pachatele, hru vyhrává pachatel.

PŘÍLIŠ JEDNODUCHÉ?

Pokud detektivové příliš snadno vítězí, můžete jim vyšetřování trochu ztížit, pokud jim budete postupně přidávat tyto komplikace:

Úroveň 1:
Oběť nadále nemůže používat psané nápovědy. Povoleny jsou pouze kresby.

Úroveň 2:
Pachatel v každém kole maže jedno pole navíc.

Úroveň 3:
Předmět doličný: Pachatel místo postavy vybere předmět, s jehož pomocí byl zločin spáchán.

TVŮRCI HRY

Autoři: Juhwa Lee and Giung Kim

Ilustrátoři: Stéphane Escapa, Vincent Dutrait, Gus Morais a Nathan Hackett

Vedoucí projektu: Florent Baudry

Editor: Xavier Taverne

Grafická úprava: Cindy Roth

Herní agentura: Forgenext

Překlad: Vladimír Smolík

Grafická úprava:
Vladimír Smolík a Black Light Studio

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce překladu:
Martin Hrabálek a Jan Březina

LAST MESSAGE © 2021 IELLO. IELLO, LAST MESSAGE a jejich loga jsou obchodní značkou IELLO. Všechna práva vyhrazena.

IELLO - 9 avenue des Érables - Lot 341
54180 Heillecourt France. www.iello.com

KRÁLOVSKY SE BAVTE!