2 - Le Criminel brouille les pistes

Le Criminel prend le tableau de la Victime et efface un certain nombre de cases de son choix, en fonction de la manche en cours :

- 1re manche : le Criminel efface 5 cases.
- 2e manche : le Criminel efface 4 cases.
- 3e manche : le Criminel efface 3 cases.
- 4e manche : le Criminel efface 2 cases.



Exemple



Le Criminel a effacé ses traces.
Il s'agit de la 2e manche, il a donc pu effacer 4 cases du tableau d'indices.

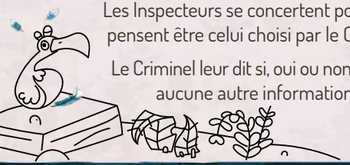
Passez ensuite à **3 - Les Inspecteurs désignent un suspect**.

3 - Les Inspecteurs désignent un suspect

Le Criminel donne maintenant le tableau partiellement effacé aux Inspecteurs. Ils ajoutent le tableau reçu à ceux reçus lors des manches précédentes, et l'observent attentivement. La Victime doit pouvoir également voir les tableaux en possession des Inspecteurs pour connaître les indices restants et préparer son prochain tour.

Les Inspecteurs se concertent pour désigner un et un seul personnage de l'illustration qu'ils pensent être celui choisi par le Criminel.

Le Criminel leur dit si, oui ou non, il a été découvert par les Inspecteurs, mais ne leur donne aucune autre information.



Exemple



Dans cette 3e manche, les Inspecteurs ont maintenant 3 tableaux d'indices.
Vont-ils enfin réussir à désigner le bon coupable ?

Si les Inspecteurs n'ont pas désigné le Criminel, passez à la manche suivante, en recommençant à **1 - La Victime laisse des indices**, avec un nouveau tableau. Si vous venez de jouer la 4e manche ou que les Inspecteurs ont trouvé le Criminel, passez à Fin de la partie.

FIN DE LA PARTIE

- Si les Inspecteurs désignent le Criminel (à la fin de n'importe quelle manche), ils gagnent la partie avec la Victime.
- Si, à la 4e et dernière manche, les Inspecteurs désignent un mauvais personnage, le Criminel gagne la partie.

TROP FACILE ?

Si les Inspecteurs trouvent trop rapidement le Coupable, vous pouvez corser un peu leurs enquêtes (les contraintes se cumulent).

Niveau 1 : La Victime n'a plus le droit d'écrire. Seuls les dessins sont acceptés.

Niveau 2 : Le Criminel efface une case de plus que d'habitude à chaque manche.

Niveau 3 : Arme du crime : Le Criminel ne désigne plus un personnage, mais un objet !

CRÉDITS

Auteurs : Juhwa Lee et Giung Kim

Illustrateurs : Stéphane Escapa, Vincent Dutrait, Gus Morais et Nathan Hackett

Chef de projet : Florent Baudry

Relecteurs : Alain Wernert, Xavier Taverne

Graphiste : Cindy Roth

Agence : Forgenext

FORGENEXT
THE FIRST BOARDGAME AGENCY

© 2021 IELLO. Tous droits réservés.
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341,
54180 Heillecourt, France

www.iello.com

Suivez-nous sur

LAST MESSAGE™

UN JEU DE JUHWA LEE & GIUNG KIM

Un crime vient d'être commis ! La victime est incapable de parler. Mais elle peut dessiner... et faire deviner aux inspecteurs qui, parmi la vaste foule, est le coupable !

Attention : ce dernier va tout faire pour couvrir ses traces. Parviendrez-vous à l'arrêter avant le dernier message ?

APERÇU ET BUT DU JEU

La Victime a 4 manches pour faire deviner aux Inspecteurs qui est le Criminel à l'aide de dessins.

S'ils le trouvent, ils gagnent la partie avec la Victime. Mais cela ne sera pas si simple, car le Criminel peut effacer une partie de ces dessins.

Si le Criminel n'est pas découvert à la fin de la 4e manche, il gagne la partie.



MATÉRIEL DE JEU



1 écran



12 feuilles cartonnées recto verso représentant 6 scènes de crime



3 feuilles cartonnées recto verso pliées en deux représentant les 6 mêmes scènes de crime



4 tableaux d'indices effaçables



2 feutres effaçables



1 pion transparent



1 sablier

MISE EN PLACE

1

Choisissez deux joueurs pour être la Victime et le Criminel. Ils s'assoient tous les deux du même côté de la table, derrière l'écran.

2

Les autres joueurs sont les Inspecteurs et s'assoient de l'autre côté de la table.



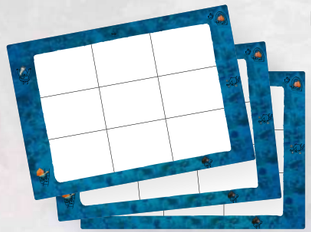
3

Placez les 4 parties de l'illustration de la scène de crime de votre choix au centre de la table.



4

La Victime prend les 4 tableaux d'indices et l'un des feutres effaçables.



5

Le Criminel place devant lui et la Victime, de leur côté de l'écran, l'illustration correspondant à la scène de crime choisie (de façon à ce qu'elle ne soit pas visible des Inspecteurs) et désigne un personnage en plaçant dessus le pion transparent. Ce personnage représente le Criminel que les Inspecteurs vont devoir retrouver avec l'aide de la Victime.

6

Le Criminel prend le sablier, le deuxième crayon effaçable et se prépare à être particulièrement machiavélique.





LES SCÈNES DE CRIME

Il y a 6 scènes de crime différentes. Chacune se compose d'une illustration pliée en deux pour la Victime et le Criminel, et de la même illustration découpée en 4 parties pour les Inspecteurs.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Last Message se joue en 4 manches. Une manche se déroule en 3 étapes :

1 - La Victime laisse des indices.
2 - Le Criminel brouille les pistes.
3 - Les Inspecteurs désignent un suspect.

1 - La Victime laisse des indices

La Victime regarde attentivement la scène illustrée et les éléments entourant le personnage représentant le Criminel. Ensuite, le Criminel retourne le sablier. La Victime dispose de 30 secondes pour dessiner des indices sur un tableau (sans sortir des 9 cases) qui pourront aider les Inspecteurs à trouver le Criminel dans la foule.

- Les indices peuvent être composés de textes et/ou de dessins.
- La Victime **ne peut pas** dessiner ou écrire plusieurs fois le même élément de la scène de crime sur des cases différentes. Mais elle peut le dessiner **et** écrire le mot correspondant. Elle pourra, également, redessiner ou écrire le nom de cet élément sur le tableau d'une prochaine manche.
  Exemple : La Victime ne peut pas dessiner plusieurs fois la même cheminée, mais s'il existe plusieurs cheminées à l'aspect identique dans la scène, il est possible de dessiner chacune de ces cheminées une fois sur chaque tableau.

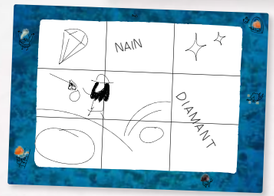
Quand le temps est écoulé, le Criminel dit à la Victime de s'arrêter.

CONSEIL

La Victime a tout intérêt à dessiner et/ou écrire sur un maximum de cases différentes du tableau, et à placer des éléments à cheval sur plusieurs cases.

Exemple





Au bout des 30 secondes, la Victime a réussi à placer un bon nombre d'indices sur l'identité du Criminel.

Passez ensuite à 2 - Le criminel brouille les pistes.