

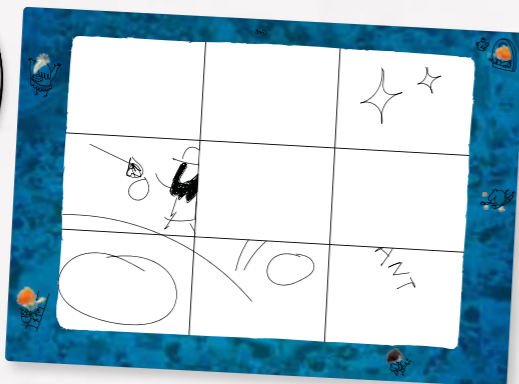
2- Der Täter verwischt seine Spuren

Der Täter nimmt die Tafel vom Opfer und wischt eine bestimmte Anzahl Felder aus (er kann sich die Felder aussuchen). Das ist abhängig von der laufenden Runde:

- 1. Runde: der Täter wischt 5 Felder aus.
- 2. Runde: der Täter wischt 4 Felder aus.
- 3. Runde: der Täter wischt 3 Felder aus.
- 4. Runde: der Täter wischt 2 Felder aus.



Beispiel



Der Täter hat seine Spur verwischt.
In der 2. Spielrunde durfte er bis zu 4 Felder auf der Hinweistafel auswischen.

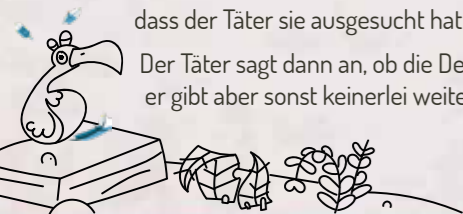
Jetzt geht es weiter mit **3 - Die Detektive einigen sich auf einen Verdächtigen**.

3 - Die Detektive einigen sich auf einen Verdächtigen

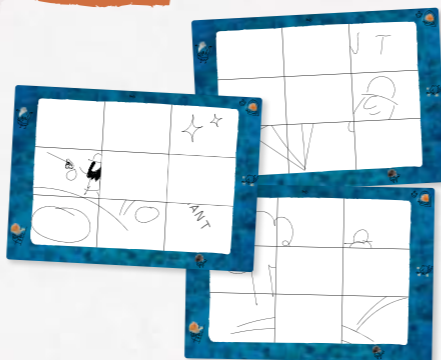
Der Täter gibt jetzt die zum Teil ausgewischte Tafel an die Detektive. Sie legen diese Tafel zu den Tafeln, die sie unter Umständen bereits in den vorhergehenden Runden erhalten haben und sehen sie sich genau an. Auch das Opfer muss alle an die Detektive gegebenen Tafeln sehen können.

Gemeinsam wählen die Detektive dann **genau 1** Person aus der Illustration, von der sie glauben, dass der Täter sie ausgesucht hatte.

Der Täter sagt dann an, ob die Detektive die richtige Person identifiziert haben oder nicht, er gibt aber sonst keinerlei weitere Information.



Beispiel



In der 3. Runde haben die Detektive 3 Hinweistafeln.
Können sie jetzt endlich den Übeltäter finden?

Wenn die Detektive den Täter nicht identifizieren konnten, beginnt eine neue Runde mit **1 - Das Opfer gibt Hinweise** und einer neuen Tafel. Nachdem die 4. Runde beendet wurde oder wenn die Detektive den Täter gefunden haben, ist das Spiel zu Ende.

ENDE DES SPIELS

- Wenn die Detektive den Täter gefunden haben (am Ende einer beliebigen Runde), gewinnen sie und das Opfer gemeinsam.
- Wenn die Detektive auch in der 4. Runde eine falsche Person verdächtigen, gewinnt der Täter.

IMPRESSUM

Autoren: Juhwa Lee und Giung Kim

Illustratoren: Stéphane Escapa, Vincent Dutrait, Gus Morais und Nathan Hackett

Projektleitung: Florent Baudry

Redaktion: Xavier Taverne

Lektorat: William Niebling und Stephan Brissaud

Übersetzung: Michael Kröhnert

Grafik-Designer: Cindy Roth

Spielagentur: Forgenext



WAR'S ZU EINFACH?

Wenn die Detektive den Täter zu schnell erkennen, könnt ihr die Ermittlung erschweren, indem ihr das Spiel auf diese Weise verschärft:

Stufe 1: Das Opfer darf keine Texte mehr als Hinweise notieren. Es darf nur noch zeichnen.

Stufe 2: Der Täter darf in jeder Runde 1 Feld zusätzlich auswischen.

Stufe 3: Findet die Tatwaffe - Der Täter wählt einen Gegenstand statt einer Person!

© 2021 IELLO. IELLO, LAST MESSAGE und ihre Logos sind Warenzeichen von IELLO. Alle Rechte vorbehalten.

Hergestellt in Jiaxing, China durch Whatz Games.

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 Heillecourt, France

HUTTER Distributor: Hutter Trade GmbH + Co KG Bgm. Landmann-Platz 1-5, 89312 Günzburg, Deutschland.

ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Danger d'étouffement.

AVVERTENZE! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.

www.iello.com

Folgt uns auf   

LAST MESSAGE™

EIN SPIEL VON JUHWA LEE & GIUNG KIM

ÜBERSICHT & SPIELZIEL

Das Opfer hat 4 Runden, in denen es den Detektiven mit entsprechenden Hinweisen dabei hilft, die Identität des Täters zu ermitteln. Wenn sie den Täter finden, gewinnen die Detektive und das Opfer. Das wird aber nicht einfach, denn der Täter darf einige Hinweise einfach so wegwischen!

Wenn der Täter nicht bis zum Ende der 4. Runde identifiziert wurde, gewinnt er das Spiel.



SPIELMATERIAL



1 Sichtschirm



12 doppelseitige Bögen, die 6 Tatorte darstellen



3 gefaltete Bögen, die 6 Tatorte darstellen



4 abwischbare Tafeln



2 trocken abwischbare Filzstifte



1 durchsichtiger Marker



1 Sanduhr

SPIELAUFBAU

1

Wählt 2 Spieler: einen als Opfer, den anderen als Täter. Beide müssen auf einer Tischseite sitzen, mit Blick auf den Sichtschirm.

2

Alle anderen Spieler sind Detektive und sitzen auf der gegenüberliegenden Seite des Sichtschirms.

3

Sucht euch 1 der 6 Tatorte aus und legt die 4 Bögen, die diesen Tatort ergeben, vor den Detektiven aus.

SPIELABLAUF

Last Message dauert 4 Runden. Jede Runde hat 3 Schritte:

- 1 - Das Opfer gibt Hinweise.
- 2 - Der Täter verwischt seine Spuren.
- 3 - Die Detektive einigen sich auf einen Verdächtigen.

1 - Das Opfer gibt Hinweise

Das Opfer sieht sich die Tatort-Illustration und die Elemente (Gegenstände, Umfeld, andere Personen) rund um die vom Täter gewählte Person sehr genau an. Dann dreht der Täter die Sanduhr um. Das Opfer hat jetzt 30 Sekunden Zeit, Hinweise auf eine der Tafeln zu zeichnen (es darf nur innerhalb der 9 Felder zeichnen), die den Detektiven helfen sollen, den Täter in der Menschenmenge zu finden.

- Hinweise dürfen Texte und/oder Zeichnungen sein.
- Das Opfer **darf keinesfalls** das gleiche Element des Tatorts mehrfach in unterschiedliche Felder schreiben oder einzeichnen. Es darf aber dasselbe Element auf der Tafel einzeichnen **und** aufschreiben. Ebenfalls darf es Elemente in zukünftigen Runden erneut zeichnen oder aufschreiben. *Beispiel: Das Opfer dürfte ein- und denselben Schornstein nicht mehrfach in verschiedene Felder zeichnen, sollte es jedoch mehrere Schornsteine im Bereich des Tatorts geben, dürfte es jeden davon einmal einzeichnen.*

Ist die Zeit abgelaufen, muss das Opfer den Stift weglegen.

Beispiel



Das Opfer hat es in 30 Sekunden geschafft, eine große Menge Hinweise zur Identität des Täters zu geben.

TIPP

Das Opfer sollte auf so vielen Feldern der Tafel wie möglich zeichnen und schreiben und darf Einzelelemente auch über mehrere Felder hinweg eintragen.



Jetzt geht es weiter mit 2 - **Der Täter verwischt seine Spuren.**

6

Der Täter nimmt sich die Sanduhr und den anderen Filzstift und macht sich bereit, die Ermittlung zu stören!

5



5

Der Täter legt die aufgefaltete Illustration des gewählten Tatorts vor sich und das Opfer (und zwar so, dass die Detektive sie nicht sehen können). Der Täter sucht sich dann 1 Person darauf aus und legt den durchsichtigen Marker darauf. Diese Person stellt den Täter dar, den die Detektive mithilfe des Opfers identifizieren müssen.

4

4

Das Opfer nimmt sich die 4 abwischbaren Tafeln und einen der Filzstifte.

TATORTE

Es gibt 6 verschiedene Tatorte. Von jedem gibt es eine einmal gefaltete Illustration, die das Opfer und der Täter gemeinsam benutzen, sowie dieselbe Illustration in Form von 4 Einzelbögen für die Detektive.

4

2

3

4