

Остання мисія



+ КНИЖКА ПРАВИЛ +

Майбутнє Британії висить на волосині. Полчища лихого Мордреда змусили армію Артура відступити. Тепер збентежений король роздає накази своїм воєначальникам. Кожен лідер повинен якнайшвидше зібрати загін і виконати небезпечну місію. У разі успіху військам Артура, можливо, вдасться схилити шальки терезів на свій бік.

Накази короля не терплять зволікань. Лідери беруть у свої загоны всіх охочих. Перевіряти добровольців ніколи, тож у лави загону може підступно затесатися шпигун ворога. Утім, могутня магія й чарівні амулети допоможуть прибічникам Артура вивести посіпак Мордреда на чисту воду. Усе у ваших руках! Навіть якщо ви провалите всі місії, у вас все одно залишиться шанс на перемогу у вирішальному протистоянні.

КОМПОНЕНТИ

26 карт персонажів



Вірний слуга
Артура (4 карти)



Посіпак Мордреда
(2 карти)



Фея
Моргана



Нацадок



Нечестиве
дитя



Герцог
(2 карти)



Ерцгерцог
(2 карти)



Сліпий
мислитель



Провідник
(2 карти)



Шпигун



Молодик



Забіяка



Ремісник
(2 карти)



Божевільний



Зрадник



Артур



Пустун



Васал

4 двосторонні планшети

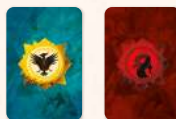


по 1 стороні для різної
кількості гравців; 2 сторони
для чотирьох гравців

5 жетонів загону



2 карти лояльності



Добро

Зло

5 двосторонніх маркерів результату



блакитна й червона сторони

20 карт місії



10 карт
успіху

10 карт
провалу

10 карт-пам'яток гравця



КОМПОНЕНТИ

26 жетонів персонажів



5 жетонів ветеранів



1 жетон
лідера



1 магичний
жетон



3 жетони амулетів



3 побляклі
жетони амулетів



МЕТА ГРИ

«Остання місія» — це дедуктивно-психологічна гра, учасники якої поділяються на слуг Артура (*сили добра*) та посіпака Мордреда (*сили зла*). Якщо успішно пройдено три місії або вгадані всі представники зла під час Останнього шансу добра, то перемагають *сили добра*. Якщо провалено три місії або вгадані не всі посіпаки Мордреда під час Останнього шансу добра, то перемагають

сили зла. Також *зло* здобуває перемогу, якщо під час Полювання вгадані ролі добрих персонажів.

Гравці можуть виголошувати свої підозри в будь-який момент гри. І слуги Артура, і посіпаки Мордреда можуть брати участь в обговореннях, висувати звинувачення та заплутувати опонентів, щоб ті зробили хибні висновки.

КАРТИ ПЕРСОНАЖІВ І ЖЕТОНИ



Карта персонажа. Визначає лояльність гравця — *добро* (символ Артура на жовтому тлі) або *зло* (символ Мордреда на червоному тлі). Гравець не може відкривати свою карту чи натякати на ілюстрацію персонажа на ній до кінця гри. Деякі персонажі мають особливі вміння, але вони беруть участь у грі лише в разі певної кількості гравців (крім Феї Моргани, яка бере участь у будь-якій партії). *Див. розділ «Персонажі з особливими вміннями» на с. 9.* Також урізноманітнити гру можна додатковими персонажами. *Див. розділ «Додаткові персонажі» на с. 10.*



Жетон лідера. Його отримує гравець, який збирає загін.



Жетон загону. Його отримують гравці, які братимуть участь у місії.



Карта місії. Визначає успіх або провал під час проходження місії.



Магічний жетон. Змушує гравця викласти карту успіху під час проходження місії.



Жетон ветерана. Його отримує гравець, який уже був лідером, тому не може бути лідером під час іншої місії.



Жетон амулета. Дозволяє перевірити лояльність іншого гравця.



Карта лояльності. Розкриває лояльність гравця (добро або зло), не виказуючи його персонажа.



Маркер результату. Позначає кожну успішну або провалену місію.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Візьміть планшет для вашої кількості гравців. Якщо граєте вчотирьох, можете покласти відповідний планшет будь-якою стороною. Покладіть планшет на центр стола. Покладіть поряд маркери результату, жетони загону, карти місій, жетони ветеранів і магічний жетон. Кожен гравець кладе перед собою карту-пам'ятку.

Навмання виберіть лідера, який отримує жетон лідера та жетон ветерана.

Для 6–10 гравців покладіть карти лояльності біля планшета й розмістіть жетони амулетів так:

- **6 гравців** — 1 жетон (між місіями № 2 і № 3)
- **7 гравців** — 2 жетони (другий між місіями № 3 і № 4)
- **8+ гравців** — 3 жетони (третій між місіями № 4 і № 5)

Необов'язково. Покладіть жетони персонажів біля планшета, щоб не забути, які персонажі беруть участь у грі. Докладніше про жетони персонажів на с. 12.

СТОРОНИ ПРОТИСТОЯННЯ

Створіть колоду за наведеною нижче таблицею, а потім перетасуйте її. Кожен гравець отримує одну карту долілиць: він дивиться на свого персонажа та його лояльність (*добро* чи *зло*), не показуючи карту іншим гравцям.

ГРАВЦІ	4	5	6	7	8	9	10
<i>Добро</i>							
<i>Вірний слуга Артура</i>	2	3	3	3	4	4	4
<i>Герцог</i>	0	0	0	1	1	1	1
<i>Еригерцог</i>	0	0	0	0	0	1	1
<i>Зло</i>							
<i>Посіпака Мордред</i>	0	0	1	1	1	1	2
<i>Фея Моргана</i>	1	1	1	1	1	1	1
<i>Нащадок</i>	1	1	0	0	0	0	0
<i>Нечестиве дитя</i>	0	0	1	1	1	1	1

ЗНАЙОМСТВО ПРЕДСТАВНИКІВ ЗЛА

Коли всі гравці подивляться на свого персонажа та його лояльність, лідер дозволяє представникам *зла* познайомитися одне з одним. Він заплющує очі й каже такі фрази.

Для 4–5 гравців:

«Усі заплющують оці й стискають одну руку в кулак».
«Нащадок піднімає великий палець».
«Фея Моргана розплющує оці й шукає Нащадка».
«Нащадок знову стискає руку в кулак».
«Фея Моргана знову заплющує оці».
«Усі розплющують оці».

Для 6 і більше гравців:

«Усі заплющують оці».
«Фея Моргана й усі посіпаки Мордред, крім Нечестивого дитяти, розплющують оці й знайомляться одне з одним».
«Посіпаки Мордред та Фея Моргана заплющують оці».
«Усі розплющують оці».

ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра складається з кількох раундів. Кожен раунд складається з трьох фаз: збирання загону, проходження місії та заключної фази. Наприкінці гри гравців чекає остання місія.

ФАЗА ЗБИРАННЯ ЗАГОНУ

Після обговорення лідер бере потрібну кількість жетонів загону (указана на планшетах та в таблиці нижче) й дає по одному жетону вибраним гравцям. Лідер вибирає гравців на власний розсуд, без голосування. Після цього зібраний загін починає проходити місію.

ГРАВЦІ	4	5	6	7	8	9	10
<i>Місія № 1</i>	2	2	2	2	3	3	3
<i>Місія № 2</i>	3	3	3	3	4	4	4
<i>Місія № 3</i>	½	2	4	3	4	4	4
<i>Місія № 4</i>	⅓	4	3	4	5	5	5
<i>Місія № 5</i>	-	3	4	4	5	5	5

Якщо бажає, лідер сам може долучитися до загону, залишивши собі один жетон загону. Окремий гравець може отримати тільки один жетон загону.

Магічний жетон. Зібравши загін, лідер вирішує, кому віддати магічний жетон. Лідер може залишити магічний жетон собі. **Гравець із магічним жетоном не може викладати карту провалу, якщо його роль не передбачає іншого.**



Олена



Дарина



Сашко



Дмитро



Катерина



Приклад. У грі вп'ятьох місію проходить загін із двох гравців. Лідерка Дарина залишає один жетон загону собі, а другий дає Дмитру. Магічний жетон лідерка віддає Дмитру.



ФАЗА ПРОХОДЖЕННЯ МІСІЇ

Лідер дає кожному учаснику загону 2 карти місії: 1 карту успіху та 1 карту провалу. Кожен учасник загону таємно вибирає одну з карт і кладе її перед собою долілиць. Представник *добри* повинен вибрати карту успіху (якщо його роль не передбачає іншого). Представник *зла* може вибрати як карту успіху, так і карту провалу (якщо інше не вказує його роль або магічний жетон).

Лідер збирає та перетасовує викладені карти місії, а потім відкриває їх. Місію вважають успішно пройденою, якщо всі відкриті карти — це карти успіху. Місію вважають проваленою, якщо викладено одну або більше карт провалу.

Виняток. Місію № 4 у грі всімох і більше вважають проваленою, якщо викладено щонайменше 2 карти провалу.

Рекомендація. *Перш ніж відкривати викладені карти місії, їх можуть перетасувати два гравці. Виберіть гравця, який перетасує викладені карти після лідера. Також виберіть гравця не із загону, який збере скинуті карти місії і перетасує їх.*

Розмістіть на планшеті двосторонній маркер результату блакитною стороною горілиць, якщо місію успішно пройдено, або червоною, якщо місію провалено.



Олена **Дарина**

Сашко **Дмитро** **Катерина**

Приклад. Дарина роздає собі та Дмитру по 2 карти місії. Дарина вибирає карту успіху й кладе її перед собою долілиць. Дмитро має магічний жетон, але може не викладати карту успіху, бо грає за Фею Моргану. Він кладе карту провалу перед собою долілиць.

Дарина бере дві викладені карти місії, тасує їх і передає перетасувати їх Олені. Після цього лідерка відкриває карти. Місію провалено. Дарина розміщує червоний маркер на планшеті в комірці місії № 1.



ПЕРЕБІГ ГРИ

ЗАКЛЮЧНА ФАЗА

Дізнавшись, як завершилася місія, лідер повинен вибрати гравця, який стане лідером у наступній місії. Лідер не може вибрати гравця, який уже має жетон ветерана або амулет (*див. «Амулети» нижче*). Кожен гравець може бути лідером лише один раз за гру.

Новий лідер отримує жетон лідера й жетон ветерана.

Амулети. Жетони амулетів потрібні, якщо грає 6 або більше гравців.

Якщо на планшеті після щойно завершеної місії лежить жетон амулета, лідер вибирає не тільки наступного лідера, а й гравця, який отримує амулет. Поточний лідер не може віддати амулет гравцеві, який уже має жетон амулета чи ветерана. Або тому, хто стане наступним лідером.

Перш ніж почнеться наступна місія, власник амулета повинен скористатися його силою. Він може перевірити лояльність будь-якого гравця, який не отримувал амулет і якого не перевіряли амулетом.

Перевірений гравець отримує побляклий жетон амулета й дві карти лояльності. З цих карт він повинен вибрати ту, що відповідає його лояльності, і передати власнику амулета так, щоб її не бачили інші гравці. Власник амулета дивиться на отриману карту, потім скидає обидві карти лояльності долілиць, щоб їх не бачили інші гравці.

КІНЕЦЬ РАУНДУ

Наступний раунд починається з фази збирання загону.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, якщо виконано одну з двох умов:

1. Успішно пройшовши 3 місії, представники **добра** перемагають. Гра закінчується.

Примітка. Якщо грає *Сліпий мисливець*, він розкриває свою роль і починає *Полювання* (*див. с. 8*). Цей етап проходить без обговорень та *Останнього шансу добра*.

2. Проваливши 3 місії (або 2 місії у грі вчотирьох), гравці переходять до останньої місії. На цьому етапі може перемогти як **добро**, так і **зло**.



ОСТАННЯ МІСІЯ

Проваливши 3 місії (або 2 місії, якщо ви граєте вчотирьох), відразу переходьте до останньої місії. Остання місія починається з обговорення й завершується або Полюванням Сліпого мисливця, або Останнім шансом *добра*.

ОБГОВОРЕННЯ

Гравці мають п'ять хвилин, щоб визначити посіпак Мордредра. Під час обговорення посіпаки можуть навмисно плутати інших гравців, вести себе тихо або навіть зізнатися у своїй справжній лояльності, щоб дати більше інформації Сліпому мисливцю.

Установіть таймер на п'ять хвилин. Коли час закінчиться, припиніть обговорення.

ПОЛЮВАННЯ

(коли Сліпий мисливець у грі)

Полювання відбувається, тільки якщо грає додатковий персонаж Сліпий мисливець (6 або більше гравців). Лідер каже: «Сліпий мисливцю, маєш можливість почати Полювання замість Останнього шансу *добра*».

Якщо Сліпий мисливець не хоче починати Полювання, він може промовчати. Тоді гравці переходять до етапу Останній шанс *добра*.

Якщо Сліпий мисливець хоче почати Полювання, він розкриває себе й намагається вгадати ролі двох представників *добра*.

Примітка. Якщо Проповідник у грі, Сліпий мисливець повинен визначити його як одного з двох персонажів. Під час Полювання Герцога, Ерцгерцога та Ремісника можна вважати Вірними слугами Артура.

- Якщо Сліпий мисливець вгадує ролі двох представників *добра*, *зло* перемагає.
- Якщо Сліпий мисливець помиляється, *добро* перемагає.
- Гра закінчується після Полювання. Гравці не переходять до етапу Останній шанс *добра*.

Олена



Дарина



Роман



Катерина Дмитро Сашко



Приклад. Дарина — Сліпий мисливець. Вона думає, що знає ролі двох представників *добра*, тому розкриває себе й починає Полювання. Вона запитує Сашка: «Ти Проповідник?» Якщо Сашко дійсно Проповідник, Дарина намагається вгадати другого гравця. Вона запитує, чи той є Вірним слугою Артура. Якщо Дарина помиляється, *зло* програє.

Під час Полювання розмовляти може тільки Сліпий мисливець.



ОСТАННЯ МІСІЯ

ОСТАННІЙ ШАНС ДОБРА

Пора представникам добра вивести посіпак Мордредра на чисту воду! На рахунок «три» кожен гравець обома руками вказує на двох вибраних гравців. Лідер каже: «Посіпаки Мордредра, опустіть руки». Усі представники *зла* опускають руки.

Якщо представники *добра* вказують на **всіх** представників *зла* й тільки на них, **добро перемагає**. Якщо хоч один представник добра помиляється або вказано не на всіх представників *зла*, **перемагає зло**.

Виняток із правил. Якщо лідером кожної місії був представник *зла*, перемагає **добро**.

ПОКАЖЧИК ПЕРСОНАЖІВ

ПЕРСОНАЖ

СТОРІНКА

Артур.....	11
Божевільний	11
Васал	11
Герцог.....	9
Ерцгерцог.....	9
Забіяка	11
Зрадник	11
Молодик.....	10

ПЕРСОНАЖ

СТОРІНКА

Нашадок.....	9
Нечестиве дитя.....	9
Проповідник	10
Пустун.....	11
Ремісник.....	10
Сліпий мисливець	10
Фея Моргана.....	9
Шпигун	10

ПЕРСОНАЖІ З ОСОБЛИВИМИ ВМІННЯМИ

Цих персонажів вводять у гру у разі певної кількості гравців (*див. таблицю на с. 4*). Вони мають особливі вміння та деякі обмеження. Додаткових персонажів з особливими вміннями шукайте на *с. 10*.

Фея Моргана грає завжди, незалежно від кількості гравців. Вона — представниця *зла*. Фея Моргана може ігнорувати вказівку магічного жетона та завжди вибирає, яку карту місії викласти.

Нашадок грає в партіях, у яких бере участь 4–5 гравців. Він — представник *зла*. Нашадок не знає інших посіпак Мордредра, але Фея Моргана знає Нашадка.

Нечестиве дитя грає в партіях на шістьох і більше гравців. Нечестиве дитя — представник *зла*. Нечестиве дитя не знає інших посіпак Мордредра, а вони не знають Нечестивого дитяти.

Герцог грає в партіях на сімох і більше гравців. Він — представник *добра*. Герцог може опустити одну руку будь-якого гравця під час Останнього шансу *добра* після розкриття представників *зла*. Цей персонаж посилює представників *добра*. За бажанням у гру можна додати другого Герцога.

Ерцгерцог грає в партіях на дев'ятьох і більше гравців. Він — представник *добра*. Ерцгерцог може перенаправити одну руку будь-якого гравця під час Останнього шансу *добра* після розкриття представників *зла*. Цей персонаж посилює представників *добра*. За бажанням у гру можна додати другого Ерцгерцога.

ДОДАТКОВІ ПЕРСОНАЖІ

Додаткові персонажі необов'язкові. Їх можна використати замість будь-яких **добрих** або **злих** персонажів (крім Феї Моргани, яка повинна бути в кожній партії). Якщо хочете посилити представників **зла**, насамперед додайте в гру Сліпого мисливця.

Добрих персонажів з особливими вміннями можна замінити додатковими Вірними слугами Артура.

РЕКОМЕНДОВАНІ ДОДАТКОВІ ПЕРСОНАЖІ
Радимо гравцям грати з додатковими персонажами за такою схемою.

ГРАВЦІ	4	5	6	7	8	9	10
<i>Добро</i>							
<i>Вірний слуга Артура</i>	2	3	0	0	1	1	1
<i>Проповідник</i>	0	0	1	1	1	1	1
<i>Герцог</i>	0	0	0	1	1	1	1
<i>Молодик</i>	0	0	1	1	1	1	1
<i>Шпигун</i>	0	0	1	1	1	1	1
<i>Ерцгерцог</i>	0	0	0	0	0	1	1
<i>Зло</i>							
<i>Посіпака Мордредра</i>	1	1	1	1	1	1	2
<i>Фея Моргана</i>	1	1	1	1	1	1	1
<i>Сліпий мисливець</i>	0	0	1	1	1	1	1

Сліпий мисливець — представник **зла**. Він не знає інших посіпак Мордредра. Під час останньої місії Сліпий мисливець може почати Полювання і спробувати вгадати ролі двох представників **добра**. Якщо він вгадує ролі обох, представники **зла** перемагають. Якщо ж помиляється, то перемагають представники **добра**.

Під час знайомства представників зла лідер додатково говорить такі слова:

«Усі заплющують оті й стискають одну руку в кулак». «Сліпий мисливець піднімає великий палець».
«Усі посіпаки Мордредра, але не Сліпий мисливець, розплющують оті й знайомляться з усіма представниками зла».
«Посіпаки Мордредра заплющують оті».
«Сліпий мисливець знову стискає руку в кулак».
«Лідер піднімає великий палець, якщо він представник зла».
«Проповідник розплющує оті».
«Проповідник заплющує оті».
«Лідер знову стискає руку в кулак».
«Усі розплющують оті».

Проповідника краще додавати в партії на шістьох і більше гравців. Він — представник **добра**. Проповіднику відома лояльність першого лідера. За бажанням у гру можна додати другого Проповідника.

Шпигуна краще додавати в партії на шістьох і більше гравців. Він — представник **добра**. Коли Шпигуна перевіряє Проповідник або інший гравець за допомогою амулета, він повинен збрехати й вдати з себе представника **зла**. Шпигун посилює представників **зла**.

Молодика краще додавати в партії на шістьох і більше гравців. Він — представник **добра**. Якщо Молодик отримує магічний жетон, він повинен викласти карту провалу під час цієї місії.

ІНШІ ДОДАТКОВІ ПЕРСОНАЖІ

Ремісник — представник **добра**. Під час Останнього шансу він указує тільки однією рукою. Другою рукою він може вказати вже після розкриття представників зла. Цей персонаж посилює представників **добра**. За бажанням у гру можна додати другого Ремісника.

ДОДАТКОВІ ПЕРСОНАЖІ

Забіяку краще додавати в партії на сімох і більше гравців. Він — представник **зла**. Забіяка може провалити тільки перші три місії. У наступних місяцях він повинен викладати карту успіху. Цей персонаж посилює представників **добра**.

Божевільний — представник **зла**. Він повинен провалити всі місії, якщо не має магічного жетона. Цей персонаж посилює представників **добра**.

Зрадник — представник **зла**. Він не знає інших представників **зла**. Під час Останнього шансу **добра** Зрадник може не опускати руки разом з іншими **злими** персонажами й перейти на бік **добра**. Якщо Зрадник укаже на двох **добрих** персонажів, він повинен перейти на бік **добра**, навіть якщо представники **добра** зазнають поразки. Щоб перемогти під час Останнього шансу **добра**, добрі персонажі повинні вказати на Зрадника (навіть якщо той потім перейде на бік **добра**).

Під час знайомства представників зла лідер додатково говорить такі слова:

«Зрадник піднімає палець».
«Усі посіпаки Мордреда, алене Зрадник, розплющують оті й знайомляться з усіма злими персонажами».
«Посіпаки Мордреда заплющують оті».
«Зрадник знову стискає руку в кулак».

Артур — представник **добра**. Його краще додавати в партії на сімох і більше гравців. Артур знає Фею Моргану від самого початку гри. Якщо Артура вгадають першим під час Полювання, **зло** відразу перемагає. У такому разі Сліпому мисливцю не треба вгадувати другого доброго персонажа.

Під час знайомства представників зла лідер додатково говорить такі слова:

«Фея Моргана піднімає великий палець».
«Артур розплющує оті й шукає Фею Моргану».
«Артур заплющує оті».
«Фея Моргана знову стискає руку в кулак».

Пустуна краще додавати в партії на шістьох і більше гравців. Він — представник **зла**. Пустун може збрехати про свою лояльність, наприклад, Проповіднику чи гравцю, який перевіряє його лояльність амулетом. Цей персонаж посилює представників **зла**.

Васала краще додавати в партії на сімох і більше гравців. Він — представник **зла**. Васал повинен розкрити свою роль після третьої проваленої місії. Під час Останнього шансу **добра** гравці не можуть і не повинні указувати на Васала. Цей персонаж посилює представників **добра**.

ВИПАДКОВІ РОЛІ

Якщо хочете зробити гру ще більш непередбачуваною, спробуйте такий варіант.

Якщо грасте вчотирьох, створіть два стоси карт персонажів: представників **добра** (Вірний слуга Артура, Проповідник і Молодик) і **зла** (Фея Моргана й Сліпий мисливець).

Перетасуйте окремо карти представників **добра**, візьміть навмання одну карту й відкладіть убік долілиць. Потім перетасуйте разом обидва стоси представників **добра** і **зла** та роздайте по одній карті кожному гравцеві.

Якщо грасте вп'ятьох, зробіть те саме, але додайте ще одного Вірного слугу Артура в стос представників **добра**, перш ніж вилучити випадкову карту.

ДОДАТКОВІ ПЕРСОНАЖІ

Якщо граєте вшістьох або з більшою кількістю гравців, створіть два стоси з вибраних вами карт: представників *добра* (по одній карті за кожного представника *добра* для вашої кількості гравців плюс ще 2 карти) і *зла* (по одній карті за кожного представника *зла* для вашої кількості гравців плюс Сліпий мисливець; Фею Моргану додайте пізніше). Перетасуйте окремо карти представників *добра*, візьміть навмання дві карти й відкладіть убік долілиць. Потім додайте карту Феї Моргани, перетасуйте разом обидва стоси представників *добра* і *зла* та роздайте по одній карті кожному гравцеві.

АЛЬТЕРНАТИВНИЙ ВАРІАНТ ДЛЯ СЛІПОГО МИСЛИВЦЯ

Сліпий мисливець — це важливий, але не завжди корисний персонаж. Якщо постійно влаштовувати Полювання або, навпаки, дуже рідко, ця роль утрачає сенс. Наступний варіант може вгамувати кровожерливого Сліпого мисливця або допомогти невпевненому гравцю. Перед початком Полювання проведіть голосування.

Лідер місії № 5 роздає кожному гравцеві по дві карти місії (успіху та провалу). Кожен вибирає одну з карт і викладає її долілиць перед собою. Представники *добра* повинні викласти карту успіху, а представники *зла* можуть вибрати успіх або провал. Після цього лідер збирає викладені карти, тасує їх і відкриває. Якщо гравці виклали не більше ніж 1 карту провалу, Полювання скасовується. Гравці переходять до Останнього шансу *добра*.

Якщо гравці виклали 2 або більше карт провалу, Сліпий мисливець розкриває себе й намагається вгадати ролі двох представників *добра*.

Примітка. Якщо грає Проповідник, Сліпий мисливець повинен визначити його як одного з двох персонажів.

- ♦ Якщо Сліпий мисливець вгадує ролі двох представників *добра*, перемагає *зло*.
- ♦ Якщо Сліпий мисливець помиляється, перемагає *добро*.
- ♦ Гра закінчується після Полювання. Гравці не переходять до Останнього шансу *добра*.

ЖЕТОНИ ПЕРСОНАЖІВ

Кожна карта персонажа має відповідний жетон. Щоб не забути, які персонажі беруть

участь у партії, візьміть відповідні жетони персонажів і покладіть біля планшета.

ТВОРЦІ ГРИ

«Остання місія» — це результат десятирічної праці й творчого божевілля наших друзів-тестувальників. Дякую вам усім!

Автор Дон Ескрідж
Менеджерка проєкту Анна Рассел
Розробка Тревіс Воррінгтон
Графічний дизайн / Ілюстрації Веберсон Сантьяго, Луїс Франциско, Жюстіна Нортъ

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту Олександр Ручка
Випускова редакторка Алла Костовська
Перекладачка Олександра Асташова
Дизайн і верстка Артур Патрихалко
Директор з виробництва Сергій Водоп'янов
Неоціненна допомога Сергій Лисенко, Анна Вакуленко, Ганна Жукова, Дмитро Бібік, Дмитро Науменко, Сергій Іщук і Сергій Тодоров