

CRIME ZOOM



STÉPHANE ANQUETIL

L'ULTIMA CARTA

Crime Zoom è un gioco investigativo da 1 a 6 giocatori della durata di circa 1 ora.

Usate le vostre doti investigative per analizzare le carte che compongono la scena del crimine. Girate una carta per scoprire delle piste: indagate liberamente seguendo quelle che vi sembrano più rilevanti per poi fermarvi quando pensate di aver ricostruito correttamente i fatti.

Svolgimento del Gioco

Round di Gioco

Non esiste un round di gioco. I giocatori discutono tra loro per decidere quali azioni effettuare, quali carte girare e quali piste seguire, cercando di risolvere il caso **insieme**.

Rapporto Investigativo

Come in una vera indagine, dovrete determinare gli elementi chiave del crimine: colpevole, movente, arma del delitto...

Fate attenzione, le supposizioni non sempre sono sufficienti: il gioco potrebbe richiedere il numero di una carta come prova.

Il rapporto investigativo contiene inoltre alcune domande secondarie, che servono a verificare se avete compreso le storie di contorno collegate all'indagine ma non essenziali alla risoluzione del caso.

Se volete ottenere un bonus, potete provare ad arrivare dritti al punto facendo rapporto non appena pensate di avere identificato gli elementi principali, senza rivelare tutte le carte. Se invece siete curiosi e volete scoprire tutta la storia, proseguite con le vostre indagini: avrete più materiale per rispondere alle domande secondarie.

Epilogo

Una volta che il vostro rapporto è completo, controllate le vostre risposte. La soluzione spiega tutto il processo che porta alla risoluzione del caso.

Scoprite infine l'intera vicenda attraverso la testimonianza di un vicino, da una conversazione tra i protagonisti prima degli eventi oppure dal rapporto della polizia stilato qualche mese dopo.

Osservare la Scena Principale

La **scena principale** è il punto di partenza dell'indagine. È composta da diverse carte, ognuna delle quali fornisce indizi visivi.

In qualsiasi momento potete prendere una carta della scena senza girarla per darle un'occhiata più da vicino. Potrebbe esservi sfuggito qualcosa.



Un biglietto da visita sul pavimento; il logo vi sembra familiare.

In qualsiasi momento potete girare una carta della scena per rivelare i suoi indizi.

È il biglietto da visita di Aurora, la casa editrice di Crime Zoom.



In un'indagine, un pezzo di carta potrebbe rivelare un indirizzo, una macchia potrebbe portare a un'analisi e una chiave potrebbe aprire una cassaforte. Starà a voi scegliere quali piste seguire e quando.

Seguire una pista

Le carte impilate durante la preparazione formano il **mazzo delle piste**.

Ogni pista ha un numero nell'angolo in alto a sinistra.



Non guardate queste carte a meno che non sia espressamente richiesto dal gioco.

Una pista diventa disponibile non appena un'altra carta vi fa riferimento. In questo caso, vedrete un'icona numerata seguita da una descrizione che indica, per esempio, il nome di un oggetto o un'azione che ora potete effettuare.

3 *analisi tecnica.*

In questo esempio, l'icona del numero **3** vi permette di pescare la pista **3** per effettuare un *Esame Tossicologico*.

Se volete **seguire una pista** disponibile, prendete quella carta dal **mazzo delle piste**. Potete farlo in qualsiasi momento, non necessariamente appena la pista diventa disponibile.

Ci sono 2 tipi di piste:

- Scena secondaria
- Informazione

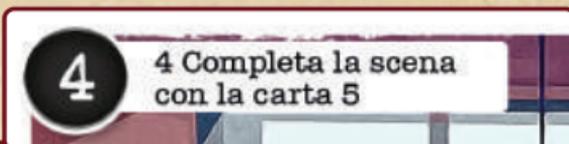
Scena secondaria

Una **scena secondaria** funziona come la **scena principale**. Il retro delle carte rappresenta parte di un'illustrazione divisa su più carte.



Questa scena mostra la sede della casa editrice Aurora.

La prima carta della scena secondaria rivela le altre carte di cui è composta.



Qui, dopo aver pescato la carta 4, il gioco vi richiede di prendere la carta 5 per completare la scena.

Come per la scena principale, potete dare un'occhiata più da vicino a ogni carta e girarla per generare nuove piste. L'azione verrà a volte specificata per maggiore chiarezza.



In questo esempio, girare la scena **4** vi permetterà di interrogare Alexis, l'editore del gioco.

Informazione

Le carte **informazione** hanno tutte lo stesso dorso. L'unica differenza è un numero, che vi permetterà di pescare la pista corretta.

Una volta pescata, dovrete *girare* tale carta per rivelare l'informazione sul caso.



Pista Condizionale

Alcune piste sono accessibili soltanto se possedete un determinato oggetto mostrato su una polaroid, identificato da un numero e da una descrizione.

Una pista condizionale è scritta come segue:

Se **OGGETTO:** **X** pista.



Se **CHIAVE:** **6** aprire la cassaforte.

In questo esempio, avete trovato la **CHIAVE**. Ora potete seguire la pista **6** aprire la cassaforte.

Termine dell'indagine

Avete condotto l'indagine e osservato da vicino i dettagli delle scene illustrate. Dopo aver girato alcune carte e rivelato varie piste, avete seguito quelle a vostro avviso più rilevanti.

Ora, dopo circa 1 ora di gioco, credete di poter risolvere questo mistero: è tempo di chiudere il caso! Ecco cosa vi aspetta:

Rapporto Investigativo

L'ultima cosa che il gioco vi richiede è il rapporto investigativo. Per realizzarlo, rispondete alle domande e dimostrate di aver ricostruito correttamente la vicenda.

Tale rapporto è diviso in due parti. Le **domande principali** si riferiscono in genere al colpevole, all'arma del delitto e al movente. Se non avete risposte a queste domande, probabilmente vi sfugge il quadro generale della vicenda.

Le **domande secondarie** si riferiscono agli elementi di contorno dell'indagine: chiarire una falsa pista, identificare dei collegamenti tra i personaggi, scagionare un sospettato. Queste domande potrebbero sembrare irrilevanti ai giocatori che puntano a una buona performance, ma delizieranno i giocatori che vogliono scoprire la vicenda nella sua interezza.

Alcune domande sono **aperte** (per esempio: "Com'è morta la vittima?"), mentre altre, come quelle sul movente, sono **a risposta multipla**, in modo da guidarvi nella risposta. Infine, alcune domande richiedono il **numero di una carta**, indicato dal simbolo **?**. Per rispondere alla domanda "Chi è il colpevole?", dovrete averlo incontrato durante la partita. Alcune domande possono contenere indizi: assicuratevi di non leggerle prima di aver indagato a fondo sul caso.



Quest'ultimo punto è molto importante! Le supposizioni non bastano: Crime Zoom vuole una prova. Probabilmente troverete il modo di collegare il vostro sospettato alla scena del crimine.



Fate attenzione a non guardare il rapporto investigativo prima di aver terminato la partita. Ciononostante, se leggendolo realizzate che vi sta sfuggendo il quadro generale della vicenda, potete riconsiderare parte dell'indagine e ripartire da lì, nonostante la lettura potrebbe avervi fornito alcuni suggerimenti.

Soluzione

Una volta che il vostro rapporto investigativo è completo, potete leggere le risposte.



Rispondete a tutte le domande prima di guardare la soluzione: leggere le domande/risposte potrebbe influenzare la vostra comprensione della vicenda.

Ogni risposta è dettagliata: un testo spiega i collegamenti tra le diverse prove che vi permettono di raggiungere la conclusione prevista (gli elementi che forniscono punti sono indicati chiaramente). Il calcolo del punteggio viene illustrato alla pagina seguente.

Epilogo

Ora avete le risposte alle vostre domande, ma potreste non conoscere l'intera vicenda... Prima di chiudere il caso, l'autore vi offre un epilogo. Crime Zoom è un gioco narrativo: in quale altro modo avreste voluto conoscere l'intera vicenda?

Che abbiate letto il rapporto della polizia 6 mesi più tardi, la confessione di un testimone chiave che non ha avuto il coraggio di parlare con gli inquirenti oppure le discussioni degli artefici in procinto di preparare i loro misfatti, scoprirete le motivazioni più profonde dei personaggi della vicenda in poche pagine e da una prospettiva differente.

Punteggio

Controllate la soluzione. Le risposte indicate *in blu* vi forniranno **1** ★.

Esempio:

Qual è la causa del decesso di Willie Nelson?

Willie Nelson è morto *per un colpo fatale alla testa* ★.

L'**autopsia** **17** conferma questa come causa del decesso.

Carte Rimanenti

Contate le carte scena che non sono state ancora girate e le carte rimanenti nel mazzo delle piste. Sommate entrambi i valori per ottenere il totale di carte rimanenti.

Se avete risposto correttamente alle domande principali, contate **1**★ per ogni set di 5 carte rimanenti.



Pescare una scena secondaria senza rivelarla non influisce sul totale di carte rimanenti.

Albo d'Onore

L'Albo d'Onore celebra gli investigatori che hanno risolto brillantemente i casi. Lo troverete sulla penultima pagina di questo regolamento.

Alla fine della vostra indagine, potete scrivere la data, i vostri nomi e il vostro punteggio.



Non leggete le pagine seguenti prima di aver condotto l'indagine. Le domande potrebbero fornire alcuni suggerimenti.

Domande

? : La risposta alla domanda è il numero di una carta.

Domande principali

1. Qual è la causa del decesso di Frank Bucco?
Avete trovato l'arma del delitto? **?**
Quale carta prova che quella è l'arma del delitto? **?**
2. Chi ha ucciso Frank Bucco? **?**
Quale carta collega il/i colpevole/i alla scena del crimine? **?**
3. Quali sono i moventi del crimine?
 - Regolamento di conti tra gangster
 - Debiti non pagati
 - Delitto passionale
 - Cospirazione per incastrare Carlo Goti
 - Truffa assicurativa
 - Il proprietario di un ristorante non vuole più pagare il pizzo

Domande secondarie

4. Dove si trova il colpevole? **?**
5. Chi è il mandante dell'omicidio?
6. Qual è il vero nome di Cherry? **?**
Quali elementi lo provano? **?**
7. Qual è il collegamento tra Frank Bucco e Gina Goti?

Soluzione

Domande principali

1. Qual è la causa del decesso di Frank Bucco?

Frank Bucco ha ricevuto **un colpo di pistola alla testa** ★. L'**autopsia** 29 conferma questa come causa del decesso. Del resto, la scena non lasciava molti dubbi al riguardo.

Avete trovato l'arma del delitto? ?

L'arma del delitto è una **Colt Cobra** 32 ★ che viene rinvenuta durante la perquisizione dell'**appartamento di Carlo Goti** 38 / 39.

Quale carta prova che quella è l'arma del delitto? ?

La **balistica** 31 ★ conferma che i proiettili trovati sono stati sparati da questa arma. Questo crea il collegamento tra l'**arma** 32 e uno dei due proiettili ritrovati: **quello nel muro** 3 e **quello nella testa di Frank Bucco** 29.

2. Chi ha ucciso Frank Bucco? ?

Ottenete 1 ★ *se avete risposto con 1 o più delle 4 carte seguenti:*

- **Gina Goti** 36 / 53
- **Cherry** 40 / 42

Quale carta collega il/i colpevole/i alla scena del crimine? ?

Su un **proiettile** 30 ★ ritrovato sulla scena del crimine c'è un'impronta. Questo fornisce il collegamento con **Gina** 53 e **Cherry** 42.



3. Quali sono i moventi del crimine?

Il crimine è una **truffa assicurativa**★.

C'è un'**assicurazione sulla vita valida** 28, fatta eccezione per suicidio e terrorismo, di cui Gina Goti risulta la beneficiaria.

Il crimine è anche una **cospirazione per incastrare Carlo Goti**. Veniamo a sapere che **Amy Goti è stata uccisa da Carlo Goti** 34 / 37. Pertanto, Gina **nasconde l'arma a casa sua** 32 / 48 per far ricadere su di lui le accuse.

Domande secondarie

4. Dove si trova il colpevole?

Il colpevole può essere catturato al **Vesuvio** 52★, più nello specifico in una **stanza data in affitto da questo ristorante** 53.

5. Chi è il mandante dell'omicidio?

Frank Bucco in persona ha commissionato l'omicidio.

L'**autopsia** 29 rivela che non ha lottato e che il suo corpo non è stato spostato, nonostante avrebbe potuto **reagire al primo colpo di pistola** 3.

6. Qual è il vero nome di Cherry? ?

Il vero nome di Cherry è **Gina Goti** 36 / 53★.

Quali elementi lo provano? ?

Due oggetti sono accettati come prova:

L'impronta sul **rossetto di Cherry** 42★ appartiene a **Gina Goti** 53.

Cherry 40 e **Gina Goti** 36 / 38 / 53 hanno lo stesso neo.



7. Qual è il collegamento tra Frank Bucco e Gina Goti?
Gina Goti è la figlia di Frank Bucco. Gina Goti è nata nel **dicembre del 1962** **34**, il **18 dicembre** per la precisione **36**. Amy Goti e Frank Bucco dovevano sposarsi nel maggio del 1962, solo 7 mesi prima della sua nascita. Senza questa prova, Frank presenta Gina come sua figlia da **Nathan** **51**. **L'assicurazione sulla vita la cui beneficiaria è Gina Goti** **28** conferma che c'è un collegamento tra i due.



Carte rimanenti

Avete:

- identificato un colpevole?
- trovato l'arma del delitto, una Colt Cobra?
- identificato almeno 1 dei 2 moventi del crimine?

In questo caso, potete aggiungere 1 stella per **ogni set di 5 carte rimanenti**★.

In caso contrario, forse avreste dovuto indagare più a fondo, visto che il colpevole probabilmente riuscirà a sfuggire alla giustizia.

Epilogo

Frank Bucco sprofondò nel suo vecchio divano di pelle. Era l'unico pezzo d'arredamento lussuoso che rimaneva nella sua catapecchia. "È la fine della corsa, vecchio mio" disse parlando da solo.

Lei sarebbe arrivata a minuti. Frank le aveva lasciato la finestra a ghigliottina aperta di proposito, così sarebbe potuta entrare silenziosamente dalla scala antincendio. Attendeva Gina, sua figlia... la figlia di Amy.

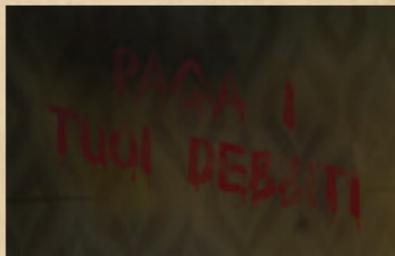
Frank si alzò e andò a prendere l'anello in un cassetto: era ancora lì, come nuovo; la sua fede d'oro, mai impegnata, mai venduta. Aveva resistito tutti quegli anni, nonostante i suoi debiti di gioco. Lo infilò al dito con qualche difficoltà. Ecco, adesso tutto era al suo posto. Non aveva fame, quindi bevve un ultimo drink e rimise il bicchiere sul tavolo. Non voleva di certo passare per ubriaco.

Guardò ancora una volta l'orribile scritta fatta col pomodoro che si stava asciugando sul muro: non aveva avuto il coraggio di pulirla, proprio come tutto il resto.

Accennò un sorriso immaginando quello che avrebbero pensato i poliziotti al riguardo. Se solo si potesse incolpare quel bastardo

di Tony per quello, gli sarebbe servito da lezione! Frank non era riuscito ad avvertire il caro vecchio Phil. No, era troppo pericoloso. Phil era l'unico amico che avrebbe sentito la sua mancanza... e forse Gloria. Povera Gloria, cosa si aspettava da un tipo come lui? Un film, una cena, l'illusione di essere una coppia normale? Era stata lei a convincerlo di farsi fare uno spettacolo privato di lapdance da Cherry, che strano scherzo del destino. Quel neo... proprio nello stesso punto. Che squallore. L'incredulità di Cherry. L'incontro.

La spiegazione. Il cinema. Gli hot dog da Nathan. Il piano.



Quindi, cosa diavolo stava facendo Gina? Sicuramente non avrà avuto problemi a trovare un'arma, in centro a Brooklyn sarebbe uno scherzo.

Il suo sguardo cadde sulle scartoffie dell'assicurazione sulla vita. Qualcuno avrebbe contattato Gina e Carlo sarebbe diventato presto un sospettato. La vecchia foto di suo padre con Joe Goti si trovava accanto al televisore, averla sotto gli occhi mentre moriva sarebbe stata una beffa: la "Famiglia"... Una prigionia, più che altro! Non chiedevi di farne parte, ma non ne uscivi mai. Alcuni ristoratori tenevano una busta di soldi pronta quando si presentava per le ispezioni sanitarie, convinti che lavorasse per Goti. Ricolmo di rabbia, gettò a terra la cornice mandandola in mille pezzi; stava per raccogliarli quando Gina entrò dalla finestra.

- Ciao Gina!

- Ciao.

- Hai la pistola?

- Sì, ce l'ho. Non mi ha vista nessuno.

- Sono pronto, diamoci un taglio.

- Ehm... Ok. Come si carica questa cosa?



- Inserisci i proiettili nel tamburo. È meglio indossare i guanti finché non ti sarai liberata della pistola a casa del tuo patrigno.

- Sì, va bene. Ora cerco di caricarla... non mi piacciono le pistole. Quando ero piccola, Carlo la usava per colpire mamma con l'impugnatura...

- Capisco. Prenditi il tempo che ti serve, credo che due proiettili siano sufficienti.

- Dannazione! Scusa, mi è caduto un proiettile.

- Va tutto bene, Gina. Concentrati sul piano, è la nostra vendetta. Io non ho nulla da perdere: il mio matrimonio, il mio lavoro, tua madre, i soldi... Per me ormai è finita... Questa è l'unica cosa buona che posso fare per te, così potrai cavartela.

- Ok.

Si mise i guanti di lana.

- Sei sicuro che non verrà nessuno per il rumore?

- Qui non possono entrare, la porta è chiusa dall'interno. Ora mi siedo, non mi muoverò. Addio Gina.

- Addio Frank.

BANG



Il proiettile non lo colpì neanche di striscio. Era più difficile di quanto pensasse, dannazione! Soprattutto con quel turbinio di emozioni che le offuscavano la mente. In fondo cosa le importava di questo tizio? Frank Bucco, un giocatore d'azzardo compulsivo sul punto di perdere la sua fidanzata, un perdente fatto e finito, un uomo che ha scoperto di essere padre 18 anni troppo tardi. Gina aveva vissuto troppo, aveva visto troppo. Aveva sacrificato ogni cosa per scappare dall'assassino di sua madre. I piani folli, le bische malconce, le bugie sulla sua età. In un primo momento, aveva pensato fosse uno di quei viscidi che rimorchiano le ragazze nei club. Le riportava alla mente il suo patrigno e tutti gli uomini che avevano cercato di distruggerla. Ora sarebbe finito tutto, questa polizza sulla vita era la luce in fondo al tunnel. Tutto quello che doveva fare era premere il grilletto e nascondere la pistola da Carlo. Piena di risentimento, Gina mirò alla testa e premette il grilletto, con convinzione questa volta. Bang. Il risultato non fu bello a vedersi.

Spaventata, si affrettò a uscire dalla finestra. Aveva intenzione di intrufolarsi a casa di Carlo e nascondere lì l'arma. Il suo patrigno sarebbe caduto nella trappola. Una drammatica riconciliazione di famiglia funzionava sempre con i gangster. Poi, non appena fosse entrata nella sua stanza, si sarebbe tinta i capelli.

Frank si era giocato l'ultima carta per salvarla, doveva funzionare.



L'ULTIMA CARTA

Data	Investigatori	Punteggio 
/ /		<input type="text"/>

**CASO
CHIUSO**

Autore

Stéphane Anquetil

Storia

Stéphane Anquetil

Illustrazioni

Julien Long
Cecilart

Design Grafico

Christopher Matt
Sandra Tessières

Revisione

Kudos



EDIZIONE ITALIANA

Traduzione:

Denise Venanzetti

Revisione:

Fabio Severino
e Andrea De Pietri

Adattamento Grafico:

Mario Brunelli

Distribuito in Italia da:

Asmodee Italia Srl

Viale della Resistenza, 58

42018 San Martino in Rio
(RE), Italia

www.asmodee.it