The background of the top half of the page is a photograph of a balcony with a pigeon perched on the railing, overlooking a city. The title 'CRIME ZOOM' is overlaid on this image. 'CRIME' is in large, white, distressed block letters. 'ZOOM' is also in large, white, distressed block letters, but the letter 'O' is replaced by a circular graphic of a zoom lens with a red fingerprint in the center.

CRIME ZOOM

STÉPHANE ANQUETIL
L'UCCELLO DEL MALAUGURIO

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

Ogni indagine vi porta su una scena del crimine composta da diverse carte. 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

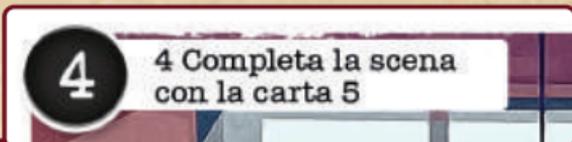
Scena secondaria

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 della morte di Lise “Blu” Moinot?
 - Un tumore cerebrale
 - Una pizza avvelenata
 - Un’overdose
 - Strangolamento
 - Un proiettile da 9mm
 - Un concerto di Jul
2. Chi è il colpevole? **?**
Quali sono le prove che collegano il colpevole alla scena del crimine? **?**
3. Quali sono i moventi del crimine?
 - Gelosia
 - Vendetta
 - Fermare una campagna di diffamazione
 - Omofobia
 - Musica troppo alta
 - Evitare una causa legale
 - Odio da parte di un fan di videogame
4. Dove può essere arrestato il colpevole?

Domande secondarie

5. Chi rifornisce di droga la vittima? **?**
6. Chi ha rivelato l’indirizzo di “Blu” all’assassino? **?**
7. Per chi lavora l’investigatore privato? **?**

Soluzioni

Domande principali

1. Qual è la causa della morte di Lise “Blu” Moinot?

Lise “Blu” Moinot è stata strangolata. Questa è la causa più probabile basata su un'ispezione approssimativa del corpo **8**. L'autopsia **15** conferma una morte rapida da strangolamento.

L'autopsia **15** rivela la presenza di sostanze chimiche. Tuttavia, esse non sono la causa della morte.

2. Chi è il colpevole?

Il colpevole è il fratello di Jules Martin, Victor Martin **39**.

Quali sono le prove che lo collegano alla scena del crimine? **?**

Le telecamera di videosorveglianza **2** permette, grazie ai file trovati **26** sul portatile di Anabelle Linotte, di provare la presenza di un individuo tra le 23 e le 23.10, ovvero l'ora del decesso.

Le registrazioni **34** sul telefono della vittima permettono di ottenere la firma vocale del fattorino della pizza. Coincide con quella di Victor Martin, che ha lasciato un messaggio **43** nella segreteria telefonica del fratello per avvisarlo del suo arrivo in Francia. **Ottenete 1★ se avete la firma vocale 34 e 43.**

3. Quali sono i moventi? **?**

Il primo movente è la vendetta. Blu era stata la prima a rendere pubbliche le rivelazioni **28** che avevano portato allo scandalo causa della bancarotta della compagnia di Jules Martin.

Questa è la ragione del suo suicidio, come spiega nella lettera d'addio **42** a suo fratello Victor.

D'altra parte, avete appreso che Victor Martin aveva una lunga storia di **violenza omofoba**★ **39**. Si era fatto notare nel 1999 per la sua brutalità durante una dimostrazione anti-LGBTQI+ ed era fuggito in Nuova Zelanda nel 2001 per evitare un'indagine a suo carico dovuta ad un assalto al suo vicino gay.

4. Dove può essere arrestato il colpevole?

Victor Martin sta cercando di fuggire dal paese. Avete appreso che ha usato internet intorno all'1 di notte, tra venerdì e sabato, per controllare se la Nuova Zelanda avesse un trattato di estradizione con la Francia. Poi ha comprato un **biglietto aereo per la Nuova Zelanda** **35**. Può essere trovato quindi **all'aeroporto**★, su uno dei voli diretti a Auckland, Christchurch, Wellington o Queenstown.

Domande secondarie

5. Chi rifornisce di droga la vittima? ?

Anabelle Linotte **12**★, chiamata anche "Estasi", la ragazza di "Blu".

Angèle Pinson **13** conferma che faceva uso di sostanze mentre lavorava come community manager alla Microplay e che era appunto "Estasi" che gliela procurava. Estasi spaccia anche al **Club Alouette** **14**. Potete trovare ecstasy/droghe eccitanti **a casa di "Blu"**. Gli effetti conosciuti delle droghe identificate dall'**esame tossicologico** **11** sono coerenti con la testimonianza di Angèle.



6. Chi ha rivelato l'indirizzo dell'ufficio di "Blu" all'assassino? **?**

Ted Poussin **37** ★, alias "λ0qм0σ", è la fonte dell'informazione. Grande fan dei videogame della Microplay, i cui poster ricoprono i muri della sua stanza, è uscito dai gangheri quando "Blu" ha attaccato la Microplay sui social media. Ha venduto l'indirizzo a un **investigatore privato** **37**.

Ma è stata la sua **vecchia email** **38** a Jules Martin che ha permesso a suo fratello di trovare "Blu". Victor è stato in grado di vedere questa email sul **computer** **40** di suo fratello.

7. Per chi lavora l'investigatore privato? **?**

Se interrogate l'**investigatore** **50**, vi dice che lavora per l'azienda Bird e che **Mrs. Pèlerin** **20** ★ è colei che lo ha assunto. A casa dell'investigatore, c'è una **nota spese** **51** per la Bird a suo nome, Joseph Butor. Potete apprendere la stessa informazione nelle **scartoffie** **22** disponibili negli uffici della Bird.

Carte rimanenti

Avete:

- Identificato Victor Martin come il colpevole?
- Identificato almeno 1 dei 2 moventi per il 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.



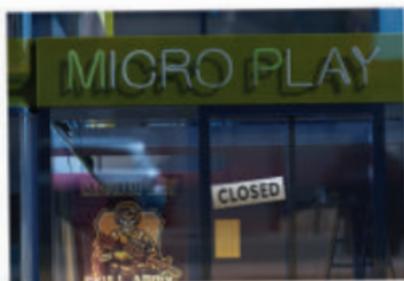
GAME OVER PER JULES MARTIN.

È con estremo rammarico che siamo venuti a conoscenza del trapasso di Jules Martin, nella sua casa

di Parigi. L'ex manager della Microplay, secondo quanto riportato, si sarebbe ucciso all'età di 35 anni. Alla luce delle speciali circostanze che circondano la sua morte, è stata aperta un'indagine.

Jules Martin aveva creato la Microplay nel 2013, appoggiandosi ai suoi fondi personali e a quelli del fratello Victor. Anche Ema Loisot, attraverso il suo fondo specializzato Bird Invest, aveva aiutato a finanziare la giovane startup. La compagnia in poco tempo era diventata una realtà di rilievo nel settore dei videogiochi in Europa e in Asia, crescendo esponenzialmente fino alla fine del 2017. Dopo di che, un enorme

scandalo sui social media aveva danneggiato l'immagine dell'azienda sui mercati asiatici. L'azienda non si era più ripresa e aveva dichiarato bancarotta nel 2018. Ancora una volta, questa morte solleva il problema dello stress psicologico degli imprenditori e di come supportarli dopo essere finiti in bancarotta. L'unione dei videogiochi ha espresso rammarico per la scomparsa di un leader francese molto dinamico nell'industria dei videogame. ■



Signori-matta!

TESTIMONIAL SOCIETÀ CULTURA SESSO

Un altro crimine omofobo!



Blu, un'attivista molto conosciuta su Twitter, è stata uccisa in modo cruento nel suo ufficio! In base alle informazioni raccolte da un parente della vittima, Blu è stata strangolata da un qualche squilibrato che ha fatto finta di essere il fattorino del suo ristorante vegano preferito! Si vocifera che l'omicidio possa essere stato finanziato da un'azienda nel mirino di Blu, ancora concentrata sulle difficoltà dei software gratuiti e della parità di genere nel mondo misogino e omofobo dell'informatica e dei videogame.

Ricordiamo che la vittima era stata protagonista di varie soffiare ai danni della Microplay, un'azienda di videogame che discriminava i giocatori asiatici, costandole il lavoro! Questo omicidio è un'ulteriore prova della crescente insicurezza che la comunità LGBTQI+ sta affrontando a Parigi. La capitale dell'amore? O dell'odio? Riuniamoci tutti insieme domani notte davanti al club "Alouette" per una cerimonia in memoria di Blu.

31 commenti



- La Lettera della Ronda di Quartiere -

Ondata di effrazioni! Gli inquilini vengono uccisi!

L'esclusiva testimonianza di Mr. Huette e di Mr. Martinet, proprietari di immobili a Parigi.

- "Questi giovani conducono delle vite erratiche, con orari assurdi, diete sbilanciate e sono coinvolti nel traffico di sostanze illecite. Affittare a questi individui significa portare violenza e spacciatori nei nostri condomini!"

- "Sapevo che c'era qualcosa di sospetto! Quella ragazza non usciva più di casa, non aveva famiglia, nessun fidanzato e riceveva delle amiche dall'aspetto "esotico". Ma non ho osato lamentarmi nel nome della privacy e delle leggi che tutelano gli affittuari. Ora sono io quello che si trova nei guai perché ho avuto rispetto della legge. Avrei potuto benissimo essere aggredito io, se fossi stato nel posto sbagliato al momento sbagliato mentre mi trovavo in casa mia!"



VAL-D'OISE

Arresto turbolento all'aeroporto Charles de Gaulle

Intorno alle 9 di mattina, Victor Martin, un cittadino francese che vive in Nuova Zelanda dal 2008, è stato arrestato dalla polizia dell'aeroporto Roissy Charles de Gaulle. Con il pretesto di un controllo, degli agenti di sicurezza lo hanno avvicinato nella sala d'attesa di un volo a lunga percorrenza per Auckland via Hong Kong, ma l'uomo ha immediatamente assalito uno degli agenti prima di correre via tra i passeggeri scioccati. Dopo aver fatto scattare un allarme aprendo un'uscita di emergenza, il trentottenne è stato acciuffato solo una volta raggiunta la pista dell'aeroporto. La polizia ha bloccato lo squilibrato con grande difficoltà, visto che era a conoscenza delle basi del combattimento ravvicinato. Persino dopo essere stato ammanettato, l'uomo, isterico, non si è calmato e ha profusamente insultato gli agenti, chiamandoli "froc".

Questo straordinario arresto, degno di un film d'azione, è stato ordinato dalla sezione della polizia giudiziaria di Parigi, la quale sospetta l'uomo di essere l'autore di un duplice omicidio che ha avuto luogo la notte precedente nella capitale.

Jérémy Laigle, un fattorino Hubert e un famoso ciclista enduro, è stato trovato morto nella casa del fratello di Victor Martin. Sembra che sia deceduto a causa delle ferite alla testa, provocate da diversi colpi. Accanto a lui giaceva il corpo del fratello di Victor Martin, Jules Martin, un imprenditore molto conosciuto nell'industria dei videogame. Per ora la teoria del suicidio è la più accreditata per quanto riguarda l'imprenditore, che ha lasciato una lettera per spiegare il suo gesto.

I detective della Omicidi sospettano Victor Martin dell'uccisione di Mr. Laigle con l'obiettivo di rubare la sua identità di fattorino e di perpetrare un altro omicidio, qualche via più in là. Precisamente, seguendo una chiamata ricevuta sul presto questa mattina, la polizia ha scoperto il corpo senza vita dell'attivista del web 2.0 chiamata "Blu", nella sua casa di rue de Paradis. Le prime valutazioni mediche sembrano indicare morte per strangolamento.



Per di più la giovane donna era una ex dipendente dell'azienda Microplay, il cui capo era Mr. Jules Martin prima del suo licenziamento nel 2018. La donna era stata licenziata per cattiva condotta dopo essere stata accusata di istigare una campagna di diffamazione online contro l'azienda di videogiochi. "Blu" era anche stata tormentata dalla community dei fan della Microplay, che l'avevano costretta persino a traslocare.

Secondo la polizia, entrambi i casi sono collegati. Victor Martin deve aver cercato vendetta sull'influencer che, secondo lui, era responsabile del suicidio di suo fratello. Il fermo di polizia in corso dovrebbe permettere di confermare le ipotesi avanzate dalla sezione della polizia giudiziaria. Tutto questo ci ricorda dei pericoli derivanti dall'isolamento e dalle community virtuali disconnesse dalla realtà che si cibano dell'odio riversato sui social network.

A questo proposito, potete trovare l'intervista a Boris Gevnsack, uno psichiatra che si specializza nelle dipendenze 2.0, nel nostro ultimo magazine del weekend, che è ancora disponibile nelle edicole e nelle librerie della capitale.

L'UCCELLO DEL MALAUGURIO

| Data | Investigatori | Punteggio  |
|------------|-------------------------|---|
| 13/09/2022 | <i>Laurent e Thomas</i> | 11 |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

**CASO
CHIUSO**

Autore

Stéphane Anquetil

Storia

Stéphane Anquetil

Illustrazioni

Goliat Gashi

Design Grafico

Christopher Matt

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