

CRIME ZOOM

The background image shows a person lying on a blue sofa in a dark room with warm lighting. Above the person, the title 'CRIME ZOOM' is displayed in a stylized, blocky font. The word 'CRIME' is on the top line, and 'ZOOM' is on the bottom line. A circular icon containing a red fingerprint is positioned between the two words.

STÉPHANE ANQUETIL AZ UTOLSÓ KÁRTYALAP

A Crime Zoom egy nyomozós játék 1-6 játékos számára, amely nagyjából 1 óra alatt játszható le.

A nyomozás a bűntett helyszínén kezdődik, amely több kártyából áll össze. Egy kártya felfordításával nyomokhoz juthattok, amelyeket, ha szeretnétek, követhettek. Szabadon utánajárhattok az arra érdekesnek tartott nyomoknak, és megállhattok, ha úgy érzitek, összeállt a fejetekben a történet.

A szabálykönyvben található ábrák egy 8 lapos bevezető történetet mesélnek el, ez egyben szabályemlékeztetőül is szolgál a játék során.

Előkészületek

Vegyétek el a **0**-val jelzett, Előkészületek elnevezésű kártyát, és kövessétek az azon írtakat.



Állítsátok össze a **fő helyszínt** az illusztráció alapján. Az ehhez szükséges kártyák hátlapjain nincsenek számok.



A bevezető történet fő helyszíne egy Crime Zoom partit ábrázol.

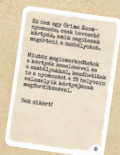
Ezután a maradék kártyákból képezzetek egy **nyompaklit**.

Fordítsátok meg a kártyát, és olvassátok el a nyomozás hátterét.

Most már rajtatok áll minden!

Egy forduló

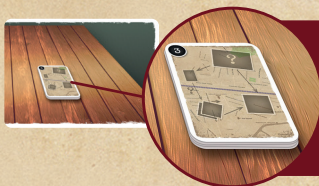
A játék nem fordulókból áll. A játékosok megbeszélik egymás között, hogy mit tegyenek. Együtt próbálnak az ügy végére járni.



A fő helyszín átnézése

A **fő helyszín** a nyomozás kezdőpontja. Minden kártya nyomokat rejt.

Bármikor felvehettek egy kártyát, hogy közelebből is megnézzétek, de ne fordítsátok meg a lapot!



Egy pakli kártya. Alaposabban megnézve látszik, hogy 4 kártyából áll, de ennél több nem derül ki.

Bármikor felfordíthattok egy lapot, hogy megvizsgáljátok a nyomokat.

Ez a bevezető történet nyomopaklija. A **3**-as nyom már elérhető.



A nyomozás során egy darab papíron találhattok egy címet, egy kulccsal kinyithattok egy széfet vagy elemezhetitek a talált nyomokat. Rajtatok múlik, mikor és melyik nyomokat követitek.

Egy nyom követése

Az előkészületek során nem használt lapok alkotják a **nyompaklit**.

Minden nyom bal felső sarkában egy szám található.



Nem nézhetitek meg a nyomokat, amíg valami erre engedélyt nem ad!

Egy nyom akkor válik elérhetővé, ha egy kártya hivatkozik rá. Ilyenkor egy szám és a kártya alján látható szöveg mondja meg, milyen akciót hajthattok végre.

3 nézd meg a pakli legfelső kártyáját.

Ebben a példában a **3**-as számmal jelzett szimbólum engedi meg, hogy felhúzzátok a **3**-as nyomkártyát és megnézzétek a pakli legfelső lapját.

Ha követni szeretnétek egy nyomot, egyszerűen vegyétek ki azt a kártyát a **nyompakliból**. Ezt bármikor megtehetitek. Nem kell várnotok arra, hogy a nyom elérhetővé váljon.

A játékban kétféle nyom létezik:

- információ
- másodlagos helyszín

Feltételes nyom

Egyes nyomok csak akkor elérhetők, ha egy bizonyos tárggyal rendelkeztek.

A tárgyak fényképeken láthatók. Sorszám és egy leírás azonosítja be őket.

A feltételes nyomok a következőként szerepelnek a szövegben:

Ha **TÁRGY**: **X** nyom.



Ha **KULCS**: **6** nyissátok ki a széfet.

Ebben a példában megtaláltátok a **KULCSOT**. Ezzel elérhetővé vált a **6**-os nyom, a széf kinyitása.

Információ

Az összes **információkártya** hátlapja egyforma.

Az egyetlen különbség a **sorszám**, amelynek segítségével a megfelelő nyomot húzhatjátok fel.

Felhúzásukkor ezeket a kártyákat azonnal *fel is kell fordítani*, így új információkhoz juttok.



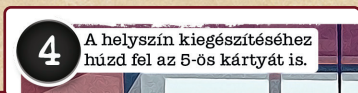
Másodlagos helyszín

A **másodlagos helyszínek** úgy működnek, mint a **fő helyszín**. A hátoldalukon egy több kártyából összeálló jelenet részletei láthatóak.



A bevezető történet másodlagos helyszíne segítségével megismerhetitek az Aurora játékkiadó irodáját.

A másodlagos helyszín első kártyáján látható, milyen egyéb kártyákra van még szükség a helyszín összeállításához.



Itt látható, hogy a 4-es kártya felhúzása után szükség lesz az 5-ös kártyára is.

Ahogy a fő helyszínnél, úgy itt is bármelyik kártyát megnézhetitek közelebbről, vagy felfordíthatjátok, hogy további információkhoz jussatok.

A lehetséges cselekvés néha ki van emelve, hogy könnyebb legyen átlátni a kártyát.



Ebben a példában a **4**-es kártya felfordításával kikérdezhetitek Alexist, a játék kiadóját.

A nyomozás vége

Ahogy egy valódi nyomozásnál, úgy itt is megállhattok, ha úgy érzitek, megvan a tettes. A bizonyításhoz ki kell derítenetek az indítékot és meg kell találnotok a gyilkos fegyvert. A nyomozástól függően hasznos lehet tudni azt is, hol lehet letartóztatni az elkövetőt.

Azok a játékosok, akik azonnali eredményt szeretnének, megállhatnak ezen a ponton. A fel nem fordított kártyák bónuszpontokat jelentenek. Így minél kevesebb kártya felfordításával oldjátok meg a bűnügyet, annál több pontotok lesz. Feltéve, hogy az első kérdésre jól válaszoltatok.

Bár egyes nyomozós játékok bátorítják a találgatást, a Crime Zoomban bizonyítékokra van szükség. Így egyes kérdések kártyaszámokat kérnek majd tőletek.

A fő kérdések melletti további kérdések arra szolgálnak, hogy a kíváncsi játékosokat jutalmazza, akik nem elégednek meg pusztán a tettes megtalálásával. Ezek segítségével bizonyíthatjátok, mennyire ismertétek meg magát a történetet és a cselekmény hátterét, és így pótolhatjátok a több felfordított kártya miatt elveszített pontokat.

Döntsétek el, mikor szeretnétek megállni. Ezután nyissátok ki a szabálykönyv kérdésoldalát, és válaszoljatok a kérdésekre. A válaszokat csak azután ellenőrizzétek, hogy minden kérdésre válaszoltatok.

Ha a kérdések elolvasása során úgy érzitek, hogy nem teljesen állt össze a történet, folytathatjátok a nyomozást.



Azonban maguk a kérdések is nyomokat rejthetnek. Ne olvassátok el őket, amíg úgy nem érzitek, készen álltok az ügy megfejtésére.

Versengős játékváltozat

Az egyik játékos úgy véli, megoldotta az ügyet? Dönthet úgy, hogy előbb megáll, mint a többiek. Ilyen esetben elolvashatja a kérdéseket, a válaszait pedig írja le egy papírra. Ne felejtsetek el felírni, mennyi kártya van még a pakliban!

Ezután a már végzett játékos ne vegyen részt a többiek beszélgetésében, hogy ők szabadon nyomozhassanak tovább. A megoldásokat is csak akkor olvassa el, amikor már mindenki végzett, nehogy véletlenül felfedjen valamit a többiek előtt.

A többiek folytatják a játékot, amíg meg nem oldják az ügyet. Amint mindenki végzett és válaszolt a kérdésekre, ellenőrizzék a megoldásokat, és számoljátok ki a pontszámokat.

Pontszámok

- Egy csillag jár minden **helyes válaszért**.
- Egy csillag jár minden **megtalált bizonyítékért**.
- Egy csillag jár minden **5 fel nem használt kártyáért**.

Ezek összesítésével kapjátok meg a végső pontszámot.

Ne feledjétek azonban, hogy a Crime Zoom egy nyomozós játék. Nem csak a pontszám a fontos, hanem a történet felfedése is, így ha beazonosítjátok a tettest és a gyilkos fegyvert, letartóztathatjátok az elkövetőt, és megnyeritek a játékot. Ha ezek nincsenek meg, akkor a pontszámotoktól függetlenül egy ártatlan embert dugtatok rács mögé.



**A továbbiakat ne olvassátok el,
amíg nem végeztetek a nyomozással!
A kérdések is nyomokat rejthetnek.**

Kérdések

Fő kérdések

1. Mi okozta Frank Bucco halált?
Megtaláltátok a gyilkos fegyvert? ☐
Melyik kártya bizonyítja, hogy ez a gyilkos fegyver? ☐
2. Ki ölte meg Frank Buccót? ☐
Melyik kártya köti őt a tetthelyhez? ☐
3. Mik a bűnügy indítékai?
 - Maffiózók közti bosszú
 - Adósság
 - Féltékenység
 - Összeesküvés Carlo Goti bemártására
 - Biztosítási csalás
 - Egy étterem-tulajdonos már nem akar fizetni

További kérdések

4. Hol található meg a tettes? ☐
5. Ki az értelmi szerzője a gyilkosságnak?
6. Mi Cherry valódi neve? ☐
Mik bizonyítják ezt? ☐
7. Mi a kapcsolat Frank Bucco és Gina Goti között?

Ahol ☐ látható, adjátok meg a kártya számát!

Megmaradt kártyák

Adjátok össze a helyszínek fel nem fordított kártyáinak és a nyompakli fel nem használt kártyáinak számát.

Megoldás

Fő kérdések

1. Mi okozta Frank Bucco halálát?

Frank Buccót fejbe lőtték. A **boncolás** **29** megerősítette, hogy valóban ez a halál oka. A gyilkosság helyszíne sem hagyott efelől semmi kétséget.

Megtaláltatok a gyilkos fegyvert?

A gyilkos fegyver egy **Colt Cobra** **32**, ami **Carlo Goti lakásának** **38** / **39** átkutatása során kerül elő.

Melyik kártya bizonyítja, hogy ez a gyilkos fegyver?

A **ballisztikai jelentés** **31** megerősítette, hogy a helyszínen talált lövedékeket ebből a fegyverből lőtték ki. Ez összeköti a **fegyvert** **32** és a két kilőtt lövedék egyikét: **a falban található töltényt** **3** és **a Frank Bucco fejéből kioperált töltényt** **29**.

2. Ki ölte meg Frank Buccót?

Két válasz is elfogadható:

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

Melyik kártya köti őt a tetthelyhez?

A helyszínen talált egyik **töltényhüvelyen** **30** egy ujjlenyomat látható. Ez összeköti a lövedéket **Ginával** **53** és **Cherryvel** **42**.



3. Mik a bűnügy indítékai?

Az egész ügy egy **biztosítási csalás** **28**. Érvényben van egy életbiztosítás, amely öngyilkosság és terrorcselekmény esetén nem fizet. Az életbiztosítás kedvezményezettje Gina Goti.

A bűnügy ezenkívül egy **összeesküvés Carlo Goti bemártására**. Megtudhattuk, hogy **Amy Goti halálát Carlo Goti okozta** **34/37**. Gina azért **rejt el a fegyvert** Carlo lakásán **32/48**, hogy legyen ellene terhelő bizonyíték.

További kérdések

4. Hol található meg a tettes?

A tettest **a Vesuvióban** **52** lehet letartóztatni, egész pontosan **az étterem által kiadott szobában** **53**.

Ki az értelmi szerzője a gyilkosságnak?

5. A gyilkosságot maga Frank Bucco tervezte ki.

A boncolás bebizonyította, hogy nem állt ellen, és a hogy a holttestet nem mozdították el. Pedig reagálhatott volna az **első lövésre**.

Mi Cherry valódi neve?

6. Cherry valódi neve **Gina Goti** **36/53**.

Mik bizonyítják ezt?

- Két bizonyíték is elfogadható:
- A **Cherry** rúzsán **42** található ujjlenyomat **Gina Gotié** **53**.
- **Cherrynek** **40** és **Gina Gotinak** **36/38/53** teljesen egyforma a szépségpöttye.

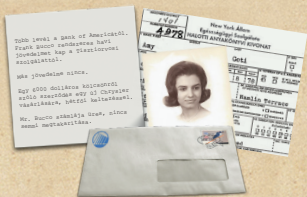


7. Mi a kapcsolat Frank Bucco és Gina Goti között?

Gina Goti Frank Bucco lánya. Gina Goti **1962**

decemberében **34** született, **egész pontosan december 18-án** **36**. Amy Goti és Frank Bucco a tervek szerint 1962 májusában házasodott volna össze, ami mindössze 8 hónappal volt Gina születése előtt.

Ha ez nem elég bizonyíték, Frank a lányaként mutatja be Ginát a **Nathan's** **51** étteremben. **Az életbiztosítás, amelynek Gina Goti a kedvezményezettje** **28**, bizonyítja, hogy van köztük kapcsolat.



Megmaradt kártyák

Sikerült:

- rájönni, hogy Gina Goti vagy Cherry a tettes?
- megtalálni a gyilkos fegyvert, egy Colt Cobrát?
- beazonosítani a bűnügy két indítéka közül egyet?

Ha igen, akkor minden 5 megmaradt kártya 1 csillagot ér. Ha nem, akkor lehet, hogy egy kicsit alaposabban kellett volna vizsgálódni, mivel így a tettes valószínűleg megússza.

Epilógus

Frank Bucco lerogyott régi bőrknapéjára. Ez volt az egyetlen kényelmes bútordarab ezen a szeméttelenen.

– Itt a vége, vénember – mondta csak úgy magának.

Bármelyik pillanatban megérkezhetett. Frank szándékosan hagyta résnyire nyitva az ablakot, hogy a lány beosonhasson a tűzlépcsőn. Gina. A lánya. Amy lánya.

Frank felállt, kivette a fiókból a gyűrűt. Még mindig ott volt. Mintha új lett volna. Az arany jegygyűrűje. Sosem adta zálogba, sosem adta el. Nem tudta megtenni, még így sem, hogy ekkora adósságba verte magát a szerencsejátékkal. Nagy nehezen felküzdötte az ujjára. Minden a helyére került. Töltött magának egy utolsó italt. Nem volt éhes. Az üres poharat visszatette az asztalra. Nem akarta, hogy azt higgyék, részeg volt. Végignézett a falon lévő gusztustalan paradicsomfolton. Nem volt bátorsága letakarítani. Pont, mint a többit. Bár azt a szemétláda Tonyt okolnák mindenért! Frank nem tudta figyelmeztetni a jó öreg Philt. Túl veszélyes lett volna. Phil volt az egyetlen barátja; az egyetlen, akinek hiányozni fog. És Gloria... talán. Szegény Gloria. Mégis mire számított egy magafajta fickótól? Egy mozira, egy vacsorára, egy normális pár látszatára? Gloria győzte meg, hogy fizessen be Cherryhez egy táncra. A sors furcsa fintora. Ugyanaz az anyajegy, ugyanott. Milyen különös. Cherry hitetlenkedése. A találka. A magyarázat. A mozi. A hot-dog Nathan kifőzdéjében. A terv.

Mégis mi a fenét csinál Gina? Nyilván könnyedén talált fegyvert. Ez mégiscsak Brooklyn.

A pillantása a biztosítási papírokra tévedt. Valaki úgyis elmondja majd Ginának, főleg, hogy hamarosan

Carlo is gyanúsított lesz. Az apját és Joe Gotit ábrázoló fénykép valahol a tévé tetején hevert. Nem akarta haldoklás közben látni. „Család.” Sokkal inkább börtön! Nem akarsz a részese lenni, és nem is szállhatsz ki soha. Egyes étterem-tulajdonosok már pénzzel teli borítékkal várták, mikor hivatalból kiszállt ellenőrizni. Meg voltak róla győződve, hogy Gotinak dolgozik. Dühödten vágta földhöz a képkeretet, ami el is tört a padlónak csapódva. Épp lehajolt hogy felvegye, mikor Gina bemászott az ablakon.

- Szia, Gina!

- Szia.

- Megvan a fegyver?

- Igen. Senki sem látott.

- Készen állok, essünk túl rajta.

- Ööö... oké. Hogy kell megtölteni ezt az izét?

- Forgótáras. De jobb, ha előbb kesztyűt húzol, és csak úgy fogod meg a fegyvert, amíg el nem rejted a mostohaapádnál.

- Persze... Rendben, megpróbálom megtölteni. Nem szeretem a fegyvereket. Amikor kicsi voltam, Carlo mindig a markolattal verte anyát...

- Megértem. Csak nyugodtan, nem kell sietned. Azt hiszem, két töltény elég lesz.

- A fenébe! Bocsánat, azt hiszem, elejtettem egy töltényt!

- Semmi baj, Gina. Koncentrálj a tervre. Ez a mi bosszúnk. Már nincs mit vesztenem. A házasságom, a munkám, anyád, a pénz... nekem már késő... ez az egyetlen dolog, amit tehetek érted. Hogy jobb életed legyen.

- Rendben - mondta, és felhúzta a kesztyűjét. - Biztos, hogy senki nem jön ide a zajra?

- Ide biztos nem, az ajtó pedig belülről van zárva. Leülök, és nem mozdulok. Ég veled, Gina!

- Ég veled Frank.

BUMM!

Az első lövés teljesen célt tévesztett. Nem volt olyan könnyű. Ginát elöntötték az érzelmek. De mégis miért törődjön ezzel a fickóval? Frank Bucco, a megrögzött szerencsejátékos, aki a szenvedélye miatt a menyasszonyát is elvesztette. Egy igazi vesztes. Egy férfi, aki 18 év késéssel tudja meg, hogy apa lett. Gina már túl sokat élt, túl sokat tapasztalt. Mindent feláldozott azért, hogy elmenekülhessen anyja gyilkosától. Ócska tervek, züllött kártyabarlangok... hazudnia kellett a koráról is. Először azt hitte, Frank is csak egy a klubban a lányok után kajtató perverzek közül. Eszébe jutott a nevelőapja, és azok a férfiak, akik megpróbálták megtörni. De ennek most vége. Ez az életbiztosítás volt a fény az alagút végén. Nem kellett mást tennie, mint meghúznia a ravaszt, és elrejtene a fegyvert Carlónál. Haraggal telve emelte fel a fegyvert. Frank fejét vette célba, és magabiztosan meghúzta a ravaszt. Bumm! Nem volt szép látvány.

Hirtelen átjárta a félelem, és sietve távozott az ablakon át. Már csak be kell osonnia Carlóhoz, és el kell rejtene a fegyvert. A nevelőapja nem fog átlátni a szitán. Az érzelgős családi békülések mindig meglágyították a maffiózók szívét. Utána pedig amilyen gyorsan csak lehet, ki kell szökíttetnie a haját.

Frank az utolsó kártyalapját is kijátszotta, hogy megmentse. Nem hagyhatja cserben.

Alkotók

Szerző:

Stéphane Anquetil

Történet:

Stéphane Anquetil

Illusztrációk:

Julien Long, Cecilart

Grafikai tervezés:

Christopher Matt
Sandra Tessières

