

# CRIME ZOOM

The background of the cover features a man with a bloody forehead lying on a bench. The scene is dimly lit with a blueish-green hue. In the upper right, a magnifying glass is shown with a red fingerprint inside its lens.

STÉPHANE ANQUETIL  
**SALE OBJECTIF**

Crime Zoom est un jeu d'enquête de 1 à 6 joueurs pour des parties d'environ 1 heure.

Chaque enquête vous emmène sur la scène d'un crime composée de plusieurs cartes. Retournez une carte pour découvrir des pistes. Enquêtez librement en suivant celles qui vous semblent les plus pertinentes.

Arrêtez-vous quand vous pensez avoir compris l'intrigue.



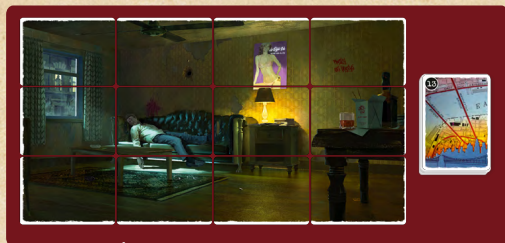
**Ne consultez pas les cartes avant de commencer à jouer.**

Prenez la carte **0** intitulée **Mise en place** et lisez-la pour découvrir l'enquête.

Ensuite, retournez la carte **0** pour mettre en place le jeu.

Installez la première **scène** en respectant le schéma.

Placez ensuite les cartes restantes en tas pour former la **pioche des pistes**.



À gauche, la première scène.  
À droite, la pioche des pistes.



**Les joueurs peuvent se munir de papier et de crayons pour prendre des notes.**

## Déroulement de la partie

### Tour de jeu

Il n'y a pas de tour de jeu. Les joueurs discutent entre eux pour décider des actions à entreprendre, des cartes à retourner et des pistes à suivre. Ils cherchent à résoudre l'enquête **ensemble**.

### Rapport d'enquête

Comme dans une véritable enquête, vous allez devoir déterminer les éléments du crime : coupable, mobile, arme du crime...

Attention, les suppositions ne sont pas toujours suffisantes. Un numéro de carte pourra vous être demandé comme preuve.

De plus, le rapport d'enquête contient des questions subsidiaires. Elles permettent de vérifier si vous avez compris les histoires connexes à l'enquête mais qui ne sont pas indispensables à sa compréhension.

Si vous souhaitez aller à l'essentiel, faites votre rapport dès que vous pensez avoir identifié les éléments principaux. Ne révéléz pas toutes les cartes pour obtenir un bonus.

Si vous êtes plutôt curieux et cherchez à comprendre la trame complète de l'histoire, poursuivez votre enquête. Vous aurez alors plus de matière pour répondre aux questions subsidiaires.

### Epilogue

Une fois votre rapport terminé, vérifiez vos réponses. La solution vous indique tout le cheminement conduisant à la résolution de l'enquête.

Enfin, laissez-vous raconter l'histoire par le témoignage d'un voisin, la discussion des protagonistes avant les faits ou encore le rapport de police quelques mois plus tard.

## Observer la scène principale

La **scène principale** est le point de départ de l'enquête. Elle s'étale sur plusieurs cartes. Chacune vous apporte des indices visuels.

Vous pouvez à *tout moment* prendre une carte de la scène sans la retourner pour la regarder de plus près. Un élément vous a peut-être échappé.



Une carte de visite sur le sol. Le logo vous semble familier.

Vous pouvez à *tout moment* retourner une carte de la scène pour en dévoiler les indices.

C'est la carte de visite de Aurora, l'éditeur de Crime Zoom.



Dans une enquête, un papier pourra révéler une adresse, une tâche pourra mener à une analyse et une clé pourra ouvrir un coffre. Il vous reviendra de choisir quand et quelles pistes suivre.

## Suivre une piste

Les cartes posées en tas à la mise en place forment la **pioche des pistes**.

Chaque piste est numérotée en haut à gauche.



**!** Vous n'avez pas le droit de les consulter sans y avoir été invité.

Une piste devient disponible dès qu'une autre carte y fait référence. Dans ce cas, vous rencontrez un logo numéroté suivi d'une description. Cela peut être par exemple le nom d'un objet ou une action que vous pouvez désormais entreprendre.

**3** analyse toxicologique.

Dans cet exemple, le logo numéroté **3** vous autorise à piocher la piste **3** pour réaliser une *analyse toxicologique*.

Si vous souhaitez **suivre une piste** disponible, prenez simplement cette carte dans la **pioche des pistes**. Vous pouvez le faire à tout moment. Vous n'êtes pas obligé de le faire au moment où une piste devient disponible.

Il existe 2 types de pistes :

- une scène secondaire,
- une information.



## Une scène secondaire

Une **scène secondaire** fonctionne comme la **scène principale**. Le dos des cartes représente une illustration découpée sur plusieurs cartes.



Cette scène vous présente les locaux de l'éditeur Aurora.

La première carte d'une scène secondaire vous indique les autres cartes qui la constituent.



Ici, après avoir pioché la carte 4, on vous invite à prendre la carte 5 pour compléter la scène.

Comme pour la scène principale, vous pouvez regarder chaque carte de plus près et les retourner pour ouvrir de nouvelles pistes.

Afin de faciliter la lecture des cartes, l'action sera parfois indiquée.



Dans cet exemple, retourner la scène 4 permettra d'interroger Alexis, l'éditeur du jeu.

## Une information

Les cartes **Information** ont toutes le même dos de carte. La seule différence est un *numéro* qui permet de piocher la bonne piste.

Une fois piochée, une telle carte doit être *retournée* pour révéler les informations de l'enquête.



## Piste conditionnelle

Certaines pistes ne sont accessibles qu'à condition de disposer d'un objet.

Un objet est représenté dans un polaroid. Il est identifié par un numéro et une description.

Une piste conditionnelle s'écrit : **Si OBJET : X piste.**



**Si CLÉ : 6 ouvrir le coffre.**

Dans cet exemple, vous avez bien trouvé la **CLÉ**. Vous pouvez désormais suivre la piste **6 ouvrir le coffre.**



## Fin de l'enquête

Vous avez mené l'enquête. Vous avez observé de plus près les détails des scènes illustrées. Vous avez retourné certaines cartes et révélé leurs pistes. Vous avez suivi celles qui vous semblaient les plus pertinentes.

Maintenant, après environ 1 heure de jeu, vous pensez pouvoir résoudre cette affaire. Il est temps de clore cette enquête. Voici ce qui vous attend.

### Rapport d'enquête


La dernière chose qui vous est demandée est votre rapport d'enquête. Pour cela, répondez aux questions et montrez votre niveau de compréhension de l'histoire.

Ce rapport se découpe en 2 parties. Les **questions principales** correspondent globalement au coupable, à l'arme du crime et au mobile. Ces questions ne peuvent être évitées sous peine de passer à côté de l'histoire.

Les **questions subsidiaires** abordent les éléments annexes à l'enquête : clarifier une fausse piste, identifier des liens entre les personnages, innocenter un suspect. Ces questions pourront sembler accessoires pour les joueurs cherchant la performance, mais elles raviront les joueurs souhaitant découvrir l'entièreté de l'histoire.

Certaines questions sont **ouvertes**. Classiquement, de quoi la victime est-elle morte ?

D'autres, comme celles à propos du mobile du crime, sont **à choix multiples** afin de guider vos réponses.

Enfin, certaines questions requièrent un **numéro de carte**, indiqué par le symbole . Pour répondre à qui est le coupable, il faudra donc l'avoir croisé en cours de partie.



Ce dernier point est important. Ici, pas de supposition. Crime Zoom fait le choix de la preuve. Vous trouverez probablement des preuves reliant votre suspect au lieu du crime.



Attention, ne consultez pas le rapport d'enquête avant de mettre fin à la partie. Cependant, si à sa lecture, vous réalisez être passés à côté de l'histoire, il est toléré que vous repreniez l'enquête. Vous risquez toutefois d'avoir été mis sur certaines pistes.

### Solution

Une fois votre rapport d'enquête terminé, vous pouvez découvrir les réponses.



Répondez à toutes les questions avant de consulter la solution. Découvrir l'histoire au fil des questions/réponses pourrait vous influencer.

Chaque réponse est détaillée : un texte précise les liens entre les différentes preuves permettant d'arriver à la conclusion attendue. Les éléments rapportant des points sont clairement identifiés. Le calcul du score est présenté page suivante.

### Epilogue

Vous avez désormais les réponses à nos questions. Mais peut être pas toute l'histoire... Avant de refermer l'enquête, l'auteur vous propose de conclure sur un épilogue. Crime Zoom étant un jeu narratif, que diriez-vous de connaître le fin mot de l'histoire ?

Que ce soit en lisant le rapport d'enquête 6 mois plus tard, la discussion d'un témoin qui n'a pas osé parler à la police ou bien encore des commanditaires en train de préparer leurs méfaits, vous découvrirez au cours de quelques pages et sous un autre angle les motivations plus profondes des acteurs de l'intrigue.

## Score

Vérifiez la solution. Les éléments de réponse indiqués *en bleu* rapportent 1★.

Exemple :

**Quelle est la cause de la mort de Willie Nelson ?**

Willie Nelson est mort *d'un coup mortel reçu à la tête*★.

L'**autopsie** 17 confirme que c'est bien la cause du décès.

## Cartes restantes

Comptez les cartes de scène non retournées. Comptez les cartes restantes dans la pioche des pistes. Additionnez les 2 nombres pour obtenir le nombre de cartes restantes.

Si vous avez suffisamment bien répondu aux questions principales, marquez 1★ pour chaque lot de 5 cartes restantes.



Révéler une scène secondaire n'impacte pas le nombre de cartes restantes.

## Hall of Fame

Le Hall of Fame honore les enquêteurs qui ont résolu des affaires avec brio. Vous le trouverez en avant-dernière page de ce livret.

À la fin de votre enquête, si vous souhaitez y laisser une trace, inscrivez la date, vos noms et votre score.



**Ne consultez pas la suite avant d'avoir mené l'enquête. Les questions peuvent révéler des indices.**

## Hall of Fame

Date	Enquêteurs	Score ★
22/11/2021	Bruno et Lucie	9

AFFAIRE  
RÉSOLUE

### Auteur

Stéphane Anquetil

### Graphiste

Christopher Matt

### Scénario

Stéphane Anquetil

### Relecture

Kudos

### Illustrateurs

Julien Long

Cecilart

Oliver Mootoo



Vous avez aimé cette enquête ?



Découvrez le reste de la gamme

**CRIME  
ZOOM**

Chaque enquête vous emmène sur la scène d'un crime composée de plusieurs cartes. Retournez une carte pour découvrir des pistes. Enquêtez librement en suivant celles qui vous semblent les plus pertinentes.