



CRIME ZOOM



STÉPHANE ANQUETIL

ZIJN LAATSTE KAART

Crime Zoom is een onderzoeksspel voor 1 tot 6 spelers, met een speelduur van ongeveer 1 uur.

Een onderzoek brengt je naar een plaats delict die bestaat uit een aantal kaarten. Om aanwijzingen te ontdekken draai je een kaart om. Ga op onderzoek uit door de aanwijzingen te volgen die jou het meest relevant lijken. Stop wanneer je denkt dat je het verhaal hebt ontrafeld.



Kijk niet naar de kaarten voordat je begint met spelen.

Pak kaart **0** genaamd **Voorbereiding** en volg de instructies van deze kaart.

Vorm de **plaats delict** volgens de afbeelding. De kaarten die hiervoor gebruikt worden hebben geen cijfer in de linkerbovenhoek.

Maak vervolgens met de overige kaarten een **aanwijzingstapel**.



**Links: de plaats delict.
Rechts: de aanwijzingstapel.**

Om het onderzoek te starten draai je nu kaart **0** om. Jij bent nu aan zet!



Spelers mogen pen en papier gebruiken om notities te maken.

Spelverloop

Spelronde

Er is geen spelronde. De spelers bepalen samen welke acties ze uitvoeren, welke kaarten ze omdraaien en welke aanwijzingen ze opvolgen. Ze proberen het onderzoek **samen** op te lossen.

Onderzoeksrapport

Zoals in een echt onderzoek moeten alle elementen van de misdaad bepaald worden: de dader, het motief, het moordwapen...

Maar let op, aannames zijn niet altijd voldoende. Een kaartnummer kan vereist zijn als bewijs.

Daarnaast bevat het onderzoeksrapport aanvullende vragen. Deze dienen als controle of je de verhalen die verband houden met het onderzoek begrepen hebt, maar zijn niet essentieel voor het begrijpen zelf.

Als je meteen ter zake wil komen, rapporteer dan direct zodra je denkt alle hoofdelementen te hebben geïdentificeerd. Onthul in dat geval niet alle kaarten om een bonus op je score te krijgen.

Als je nieuwsgierig bent en het hele verhaal wil begrijpen, ga dan door met het onderzoek. In dat geval heb je meer informatie om de aanvullende vragen te beantwoorden.

Epiloog

Zodra jouw rapport afgerond is controleer je de antwoorden. De oplossing toont je het hele proces dat heeft geleid naar de uitkomst van het onderzoek. Ontfael het verhaal door een getuigenis van een buurtbewoner, een gesprek tussen de hoofdrolspelers vóór de fatale gebeurtenissen of het politierapport van een paar maanden later.

Plaats delict onderzoeken

De **plaats delict** is het startpunt van het onderzoek. Deze is verdeeld over verschillende kaarten. Iedere kaart geeft je visuele aanwijzingen.

Je mag *te allen tijde* een kaart van de plaats delict pakken om deze van dichtbij te bekijken, uiteraard zonder de kaart om te draaien. Je zou wel eens iets gemist kunnen hebben.



Er ligt een visitekaartje op de grond. Het logo komt je bekend voor.

Je mag *te allen tijde* een kaart van de plaats delict omdraaien om de bijbehorende aanwijzingen te onthullen.

Het visitekaartje is van Aurora, de uitgever van Crime Zoom.



In een onderzoek kan een stukje papier een adres onthullen, een vlek kan tot een analyse leiden en een sleutel zou een kluis kunnen openen. Het is aan jou om te kiezen welke aanwijzingen je volgt en wanneer.

Een aanwijzing opvolgen

De kaarten die tijdens de voorbereiding overgebleven zijn, vormen de **aanwijzingenstapel**.

Iedere aanwijzing heeft een cijfer in de linkerbovenhoek.



 **Je mag deze aanwijzingen niet bekijken
tenzij je hier instructies voor krijgt.**

Een aanwijzing is beschikbaar zodra een andere kaart hiernaar verwijst. In dat geval zie je een genummerd logo gevolgd door een omschrijving. Dit kan bijvoorbeeld de naam zijn van een voorwerp of een actie die je nu kunt uitvoeren.

3 *toxicologisch onderzoek.*

In dit voorbeeld laat **3** je weten dat je
aanwijzing **3** uit de stapel mag trekken
voor een *toxicologisch onderzoek*.

Als je een **aanwijzing opvolgt** die beschikbaar is, pak je de corresponderende kaart uit de **aanwijzingenstapel**. Dit mag je te allen tijde doen. Je hoeft dit niet direct te doen zodra de aanwijzing beschikbaar wordt.

Er zijn 2 soorten aanwijzingen:

- Locaties
- Informatie

Locaties

Een **locatie** werkt hetzelfde als de **plaats delict**. De kaarten vormen samen een afbeelding die verdeeld is over verschillende kaarten.



Deze locatie toont je het pand van uitgever Aurora.

De eerste kaart van een locatie onthult de andere kaarten waaruit deze bestaat.

4

Maak de locatie compleet met kaart 5.

Na het trekken van kaart 4, moet je hier kaart 5 pakken om de locatie compleet te maken.

Net zoals bij de plaats delict mag je een kaart van dichtbij bekijken en deze omdraaien om nieuwe aanwijzingen te onderzoeken. De actie zal soms beschreven worden ter verduidelijking.

Verhoor Alexis.

In dit voorbeeld heb je de optie om Alexis, de uitgever van het spel, te verhoren zodra je kaart 4 omgedraaid hebt.

Informatie

De **informatie** kaarten hebben allemaal dezelfde achterzijde. Het enige verschil is een cijfer, dat ervoor zorgt dat je de correcte aanwijzing kunt pakken.

Zodra je de kaart getrokken hebt, moet deze *omgedraaid* worden om de informatie van het onderzoek te onthullen.



Voorwaardelijke aanwijzing

Sommige aanwijzingen zijn alleen toegankelijk als je een bepaald voorwerp hebt. Een voorwerp staat op een polaroid foto en bevat een cijfer en een omschrijving.

Een voorwaardelijke aanwijzing wordt als volgt weergegeven:

Als **VOORWERP**: **X** aanwijzing



Als **SLEUTEL**: **6** open de kluis.

In dit voorbeeld heb je de **SLEUTEL** gevonden. Je kunt nu de aanwijzing opvolgen: **6** open de kluis.

Einde van het onderzoek

Je hebt het onderzoek uitgevoerd. Je hebt de details van de plaats delict onderzocht. Je hebt enkele kaarten omgedraaid en hun aanwijzingen onthuld. Je hebt daarvan de aanwijzingen opgevolgd waarvan je dacht dat deze het meest relevant waren.


Na circa 1 uur spelen, denk je deze zaak te kunnen oplossen. Het is tijd om het onderzoek te sluiten. Dit kun je verwachten:

Onderzoeksrapport

Jouw onderzoeksrapport is het laatste wat nodig is. Beantwoord de vragen en laat zien dat je het verhaal goed begrepen hebt.

Het rapport is onderverdeeld in twee delen. De **hoofdvragen** hebben meestal betrekking op de dader, het moordwapen en het motief. Deze vragen mogen niet vermeden worden, anders mis je wellicht de kern van het verhaal.

De **aanvullende vragen** gaan over randzaken van het onderzoek: een onjuiste aanwijzing ophelderen, een connectie tussen personen vaststellen, een verdachte vrijpleiten. Deze vragen lijken misschien onbelangrijk voor spelers die alleen maar goed willen scoren, maar zijn een must voor spelers die het hele verhaal willen ontdekken.

Sommige vragen zijn **open** vragen, zoals: "hoe is het slachtoffer dood gegaan?". Andere vragen, zoals vragen over het motief van de misdaad, zijn **meerkeuze** vragen om jouw antwoorden wat te sturen. Tot slot, sommige vragen vereisen een **kaartnummer**, aangegeven door dit symbool: . Om de vraag "Wie is de dader?" te beantwoorden moet je de desbetreffende persoon ontmoet hebben tijdens het spel. Vragen kunnen echter aanwijzingen verklappen. Zorg dat je ze niet leest voordat je de zaak goed onderzocht hebt.



Dit laatste punt is belangrijk. Er zijn geen aannames. Crime Zoom accepteert alleen bewijs. Je zult hoogstwaarschijnlijk bewijs vinden om je verdachte te verbinden aan de plaats delict.



Let op: kijk niet naar het onderzoeksrapport voordat je het spel eindigt. Mocht je er tijdens het lezen achter komen dat je er compleet naast zat, mag je het onderzoek hervatten. Echter kan het zijn dat het lezen ervan je in een bepaalde richting stuurt.

Oplissing

Zodra het onderzoeksrapport afgerond is, mag je de antwoorden lezen.



Beantwoord alle vragen voordat je de oplossing bekijkt. Het verhaal ontdekken door de vragen/antwoorden zou je onderzoek kunnen beïnvloeden.

Ieder antwoord is gedetailleerd: een tekst verklaart de connectie tussen de verschillende bewijsstukken, waardoor je in staat bent om de verwachte conclusie te trekken. De elementen waarmee je punten kunt scoren, worden duidelijk vermeld. De berekening van de eindscore staat op de volgende pagina.

Epiloog

Je hebt nu de antwoorden op onze vragen. Maar misschien ken je nog niet het hele verhaal... Voordat je de zaak sluit, biedt de auteur je de mogelijkheid om voor jezelf het verhaal af te ronden dankzij een epiloog. Crime Zoom is een verhalend spel, dus je wil toch het hele verhaal kennen?

Of je nu het onderzoeksrapport 6 maanden later leest, het verhaal leest van een getuige die niet met de politie durfde te praten, of over de voorbereidingen van de hoofdpersonen leest, je ontdekt de achterliggende motieven van de belangrijkste personen in een paar pagina's én vanuit een ander perspectief.

Berekening van de score

Controleer de oplossing. De antwoorden *in het blauw* geven je 1★.

Voorbeeld:

Wat is de doodsoorzaak van Willie Nelson?

Willie Nelson is gestorven door *een fatale klap op het hoofd* ★. De **autopsie** 17 bevestigt de doodsoorzaak.

Resterende kaarten

Tel de plaats delict kaarten en locatiekaarten die niet omgedraaid zijn en tel de resterende kaarten in de aanwijzingenstapel. Dit bij elkaar opgeteld is het totale aantal resterende kaarten.

Heb je de hoofdvragen correct weten te beantwoorden, dan scoor je 1★ voor iedere set van 5 resterende kaarten.



Het compleet maken van een locatie heeft geen invloed op het aantal resterende kaarten.

Erelijst

De erelijst toont de onderzoekers die zaken briljant hebben opgelost. Je kunt deze vinden op de voorlaatste pagina van deze spelregels.

Aan het einde van het onderzoek kun je hier ook de datum, de namen en de eindscore opschrijven.



Lees niet verder voordat je het onderzoek hebt uitgevoerd. De vragen kunnen aanwijzingen bevatten.

Vragen

? : Het antwoord op de vraag is een kaartnummer.

Hoofdvragen

1. Wat is de doodsoorzaak van Frank Bucco?
Heb je het moordwapen gevonden? **?**
Welke kaart bewijst dat dit het moordwapen is? **?**
2. Wie heeft Frank Bucco vermoord? **?**
Welk bewijs plaatst deze persoon op de plaats delict? **?**
3. Wat is het motief van de misdaad?
 - Een afrekening tussen maffialeden
 - Onbetaalde schulden
 - Jaloersheid over een geliefde
 - Samenzwering om Carlo Goti erin te luizen
 - Verzekeringsfraude
 - Een restauranthouder wil niet langer betalen

Aanvullende vragen

4. Waar kan de dader gevonden worden? **?**
5. Wie heeft opdracht gegeven voor de moord?
6. Wat is de naam van Cherry? **?**
Welke elementen bewijzen dit? **?**
7. Wat is de connectie tussen Frank Bucco en Gina Goti?

Oplossing

Hoofdvragen

1. Wat is de doodsoorzaak van Frank Bucco?

Frank Bucco is *in zijn hoofd geschoten* ★. De **autopsie** 29 bewijst dat dit inderdaad de doodsoorzaak is. De plaats delict liet hierover al weinig twijfel bestaan.

Heb je het moordwapen gevonden? ?

Het moordwapen is een **Colt Cobra** 32 ★ die gevonden is bij het doorzoeken van het **appartement van Carlo Goti** 38 / 39.

Welke kaart bewijst dat dit het moordwapen is? ?

Ballistisch onderzoek 31 ★ bewijst dat de gevonden kogels inderdaad afgevuurd zijn met dit wapen. Dit legt de link tussen het **wapen** 32 en een van de twee afgevuurde kogels: **de kogel in de muur** 3 en **de kogel in het hoofd van Frank Bucco** 29.

2. Wie heeft Frank Bucco vermoord? ?

Je krijgt 1 ★ als je hebt geantwoord met één of meer van de volgende 4 kaarten:

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

Welk bewijs plaatst deze persoon op de plaats delict? ?

Een **kogel** 30 ★ die gevonden is op de plaats delict bevat een vingerafdruk. Dit legt de link tussen **Gina** 53 en **Cherry** 42.



3. Wat is het motief van de misdaad?

De misdaad is een **verzekeringsfraude**★.

Er is een geldige **levensverzekering** 28, met uitzondering van zelfmoord en terrorisme. Gina Goti staat vermeld als de begunstigde.

De misdaad is tevens een **samenzwering om Carlo Goti erin te luizen**. We hebben gezien dat **Amy Goti gedood is door de klappen van Carlo Goti** 34 / 37.

Gina **verstopt het wapen in zijn huis** 32 / 48 om hem verdacht te maken.

Aanvullende vragen

4. Waar kan de dader gevonden worden? ?

De dader kan aangehouden worden bij restaurant **The Vesuvio** 52★, en specifiek in **een kamer die verhuurd wordt door dit restaurant** 53.

5. Wie heeft opdracht gegeven voor de moord?

Frank Bucco zelf gaf de opdracht voor de moord. **De autopsie** 29 vertelt ons dat hij zich niet heeft verzet en dat zijn lichaam niet verplaatst is. Echter, hij **had kunnen reageren op het eerste schot** 3.

6. Wat is de naam van Cherry? ?

De echte naam van Cherry is **Gina Goti** 36 / 53★.

Welke elementen bewijzen dit? ?

Twee bewijsstukken worden goedgekeurd:

De vingerafdruk op de **lippenstift van Cherry** 42★ komt overeen met de afdruk van **Gina Goti** 53.

Cherry 40 en **Gina Goti** 36 / 38 / 53 hebben dezelfde schoonheidsvlek.



7. Wat is de connectie tussen Frank Bucco en Gina Goti?
Gina Goti is de dochter van Frank Bucco. Gina Goti is geboren in **december 1962** **34**, op **18 december, om precies te zijn** **36**. Bij toeval is het zo dat Amy Goti en Frank Bucco zouden gaan trouwen in mei 1962, wat slechts 7 maanden voor haar geboorte is. Zonder dat dit bewijs is, introduceert hij Gina als zijn dochter bij **Nathan's** **51**. De **levensverzekering met als begunstigde Gina Goti** **28** bewijst dat er een connectie tussen hen is.



Resterende kaarten

Heb je:

- minstens één dader geïdentificeerd?
- het moordwapen, een Colt Cobra, gevonden?
- minstens één van de twee motieven vastgesteld?

In dat geval ontvang je een ster voor *elke set van 5 resterende kaarten* ★.

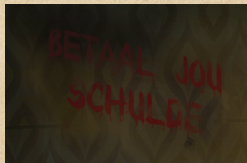
Is dit niet het geval, dan had je wellicht iets grondiger te werk moeten gaan, aangezien het nu aannemelijk is dat de dader door de mazen van de wet heen glipt.

Epiloog

Frank Bucco zakte in zijn oude lederen stoel. Het was het enige luxe meubelstuk in deze puinhoop. "Dit is het einde van de rit, oude man", zei hij tegen zichzelf.

Ze zou er elk moment moeten zijn. Hij had het schuifraam expres open laten staan zodat ze zonder geluid te maken binnen kon komen via de brandtrap. Gina. Zijn dochter. De dochter van Amy.

Frank stond op om de ring uit een lade te pakken. Hij lag er nog steeds. Als nieuw. Zijn gouden trouwring. Nooit verpatst, nooit verkocht. Hij had zich daar al die jaren tegen verzet, ondanks zijn gokschulden. Met moeite deed hij de ring om zijn vinger. Gelukt. Alles op z'n plaats. Hij nam nog een laatste drankje. Hij had geen honger. Hij zette zijn glas terug op tafel. Hij wilde niet dat mensen dachten dat hij dronken was. Hij keek hoe de boodschap in tomatensaus op de muur droogde. Hij had niet de moed om het op te ruimen. Net zoals de rest. Hij bedacht wat de politie hier van zou vinden en lachte erom. Was het maar zo dat

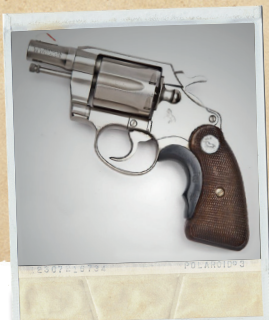


die klootzak Tony er de schuld van zou krijgen, dat zou zijn verdiende loon zijn! Frank was niet in staat geweest om die oude vrouwde Phil te waarschuwen. Te gevaarlijk. Phil zou de enige vriend zijn die hem zou missen. En Gloria waarschijnlijk. Arme Gloria, wat had ze gedacht van een vent zoals hij? Een film, een etentje, de illusie van een normaal stel? Zij was degene die hem had overgehaald om een lapdance van Cherry te krijgen. Rare speling van het lot. Dezelfde schoonheidsvlek op dezelfde plek. Heel ongemakkelijk. Het ongeloof van Cherry. De ontmoeting. De uitleg. De film. De hotdags bij Nathan's. Het plan.

Wat is Gina in hemelsnaam aan het doen? Ze zou toch vast en zeker geen moeite hebben om een wapen te vinden? Middenin Brooklyn zou dat een grap zijn.

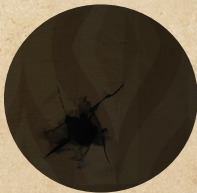
Zijn blik viel op de papieren van de levensverzekering. Goed zo, zodat iemand eraan zou denken om het Gina te laten weten, zeker omdat Carlo binnenkort ook verdachte zou zijn. De oude foto van zijn vader met Joe Goti stond op de televisie. Hij wilde die niet zien terwijl hij zou sterven. "Familie". Meer een gevangenis! Je vraagt niet om erin te komen, maar je komt er nooit meer uit. Sommige restauranthouders hadden een envelop klaarliggen met contant geld voor als hij langs zou komen voor de gezondheidsinspectie. Ze hadden zichzelf ervan overtuigd dat hij voor Goti werkte. Vol woede gooide hij de fotolijst op de grond en de lijst brak. Hij leunde voorover om hem op te pakken toen Gina door het raam naar binnen kwam.

- Hoi Gina!
- Hoi.
- Heb je de revolver?
- Heb ik. Niemand heeft me gezien.



- Ik ben er klaar voor, laten we maar beginnen.
- Euh... Oke. Hoe laad je dit ding?
- Via de cilinder, je kunt beter je handschoenen aantrekken om het wapen vast te houden. In ieder geval totdat je het loost bij je stiefvader.
- Ja. Oke, ik probeer het eerst te laden. Ik hou niet van pistolen. Toen ik klein was, sloeg Carlo mama thuis met de handgreep...
- Snap ik. Neem je tijd om het te laden, ik denk dat twee kogels genoeg zal zijn.
- Verdomme! Sorry, ik liet een kogel vallen.
- Maakt niet uit, Gina. Focus op het plan. Het is onze wraak. Ik heb niets meer te verliezen. Mijn huwelijk, mijn baan, jouw moeder, geld... Het is over voor mij... Dit is het enige goede dat ik nog voor je kan doen, zodat jij het goed hebt.
- Oke. Ze trok haar wollen handschoenen aan. Weet je zeker dat er niemand op het geluid zal afkomen?
- Hier niet, en de deur is van binnenuit afgesloten. Ik ga wel zitten, ik zal niet bewegen. Vaarwel, Gina.
- Vaarwel Frank.

BAM



De kogel miste het doel volledig. Het was niet zo makkelijk. Gina voelde zich er rot over. Ze liet haar emoties de overhand nemen. Maar wat gaf ze eigenlijk om deze vent? Frank Bucco, een dwangmatige gokker die zijn verloofde verloor. Een loser. Een vent die zijn vaderschap 18 jaar te laat ontdekte. Gina had teveel geleefd, teveel gezien. Ze had alles opgegeven om de moordenaar van haar moeder te ontvluchten. Slechte plannen, armoedige goktenten, liegen over haar leeftijd. In het begin dacht ze dat hij zo'n engerd was die meisjes oppikt in clubs. Ze dacht aan haar stiefvader, aan alle mannen die hadden geprobeerd om haar te breken. Het was voorbij. Deze levensverzekering was het licht aan het einde van de tunnel. Het enige dat ze moest doen was de trekker overhalen en het wapen verstoppen bij Carlo. Vol wrok richtte ze op het hoofd en haalde vastberaden de trekker over. Bam! Het resultaat zag er niet mooi uit...

Ze werd bang en ging snel naar buiten door het raam. Ze zou ongezien naar het huis van Carlo gaan en het wapen daar verstoppen. Haar stiefvader zou in de valstrik trappen. Een melodramatische familieverzoening doet het altijd goed bij maffialeden. Daarna, zodra ze in haar kamer was, zou ze haar haren bleken.

Frank had zijn laatste kaart uitgespeeld om haar te redden, het moest lukken.



Erelijst

ZIJN LAATSTE KAART

<i>Datum</i>	<i>Onderzoekers</i>	<i>Score</i> ★
		<input type="text"/>
		<input type="text"/>
		<input type="text"/>
		<input type="text"/>
		<input type="text"/>
		<input type="text"/>
		<input type="text"/>
		<input type="text"/>
		<input type="text"/>

**ZAAK
GESLOTEN**

Auteur

Stéphane Anquetil

Verhaallijn

Stéphane Anquetil

Illustraties

Julien Long
Cecilart

Grafisch ontwerp

Christopher Matt
Sandra Tessières

Vertaling

Stefan Tops
Stefan Meeuwsen

