

CRIME ZOOM



RÈGLES GÉNÉRIQUES

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

Une enquête vous invite sur une scène de crime composée de plusieurs cartes. Retourner une carte vous permet de découvrir des pistes qu'il convient de suivre ou non. Vous enquêtez librement en suivant celles qui vous semblent les plus pertinentes. Et vous vous arrêtez quand vous pensez avoir compris l'intrigue.

Afin d'illustrer cette règle, un tutoriel en 8 cartes a été conçu. Ce tutoriel permet de rappeler les règles du jeu.

Mise en place

Prenez la carte **0** intitulée **Mise en place** et suivez-en les instructions.



Installez la **scène principale** en respectant le schéma. Les cartes la composant ne sont pas numérotées au dos.



Dans le tutoriel, la scène principale représente une partie de Crime Zoom.

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

Retournez la carte pour découvrir l'enquête.

C'est maintenant à vous d'enquêter.

Tour de Jeu

Il n'y a pas de tour de jeu. Les joueurs discutent entre eux pour décider des actions à entreprendre. Ils cherchent à résoudre ensemble l'enquête.



Observer la scène principale

La **scène principale** est le point de départ de l'enquête. Chaque carte vous apporte des indices.

Vous pouvez à *tout moment* prendre une carte sans la retourner pour la regarder de plus près.



Ici, une pile de cartes. De plus près, il y en a visiblement 4 mais nous n'en apprenons pas plus.

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

Ici, le tutoriel vous apprend qu'il s'agit de la pioche des pistes. La piste **3** est désormais disponible.




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 qui n'ont pas été installées 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 carte y fait référence. Dans ce cas, un logo numéroté et un texte qui précise l'action correspondante se trouvent en bas de celle-ci.

 *consulter la première carte de la pioche.*

Dans cet exemple, le logo numéroté  vous autorise à piocher la piste  pour consulter la première carte de la pioche.

Si vous souhaitez suivre une piste, 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 information
- une scène secondaire

Piste conditionnelle

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

Un objet est représenté dans un polaroïd. 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**. La piste **6** ouvrir le coffre est donc disponible.

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.



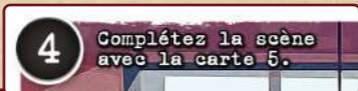
Une scène secondaire

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



Le tutoriel vous propose comme scène secondaire de découvrir 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 nous invite à prendre la carte 5 pour compléter la frise.

Comme pour la scène principale, vous pouvez regarder chaque carte de plus près et les retourner pour en révéler les informations.

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



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

Fin de l'enquête

Comme dans une véritable enquête, vous pouvez vous arrêter dès que vous pensez avoir trouvé le coupable. Pour le prouver, il vous faut identifier le mobile et trouver l'arme du crime. Selon les enquêtes, il peut être utile de savoir où arrêter le coupable.

Les joueurs qui veulent aller à l'essentiel peuvent s'arrêter là. Les cartes qui n'ont pas été consultées offrent un bonus de points. Ainsi, moins vous retournez de cartes, meilleur sera votre score. A la condition, toutefois, d'avoir répondu correctement aux premières questions.

Si certains jeux d'enquête poussent aux suppositions, Crime Zoom exige des éléments concrets. Ainsi, certaines questions vous demandent de faire référence à des numéros de carte.

En plus des questions principales, des questions subsidiaires viennent récompenser les joueurs plus curieux qui ne sauraient s'arrêter à la découverte du coupable. Ainsi, vous pouvez montrer jusqu'où vous avez compris la trame de l'histoire. Ceci vient compenser les points perdus en retournant plus de cartes.

En fonction de votre profil de joueur, décidez quand vous arrêter. Prenez ensuite le livret de règles à la page des questions pour y répondre. Ne vérifiez les réponses qu'après avoir répondu à toutes les questions.

À la lecture des questions, si vous pensez être passés à côté de l'histoire, il est toléré que vous repreniez l'enquête.



En revanche, les questions peuvent révéler des indices. Évitez de les lire avant d'avoir suffisamment approfondi l'enquête.

Variante compétitive

Un des joueurs pense avoir résolu l'enquête ? Il peut décider de s'arrêter avant les autres. Dans ce cas, il consulte les questions et y répond sur papier. Veillez à ne pas oublier de noter le nombre de cartes restantes.

Pour permettre aux autres joueurs d'enquêter correctement, ce premier joueur est invité à ne pas participer aux discussions. De même, afin d'éviter de divulguer des informations, il est conseillé de ne lire les réponses qu'une fois que tous les joueurs ont décidé d'arrêter d'enquêter.

Les autres joueurs continuent de jouer normalement jusqu'à pouvoir résoudre l'enquête. Une fois que tous les joueurs se sont arrêtés et ont répondu aux questions, on vérifie les résultats et on calcule les scores.

Scores

- Chaque **bonne réponse** fait gagner une étoile.
- Chaque **élément de preuve** fait gagner une étoile.
- Chaque **lot de 5 cartes restantes** fait gagner une étoile.

Vous obtiendrez un score en additionnant ces étoiles.

Cependant, n'oubliez pas que Crime Zoom est un jeu d'enquête. Au-delà du score, c'est votre compréhension de la trame de l'enquête qui est en jeu. Ainsi, si vous identifiez le coupable et l'arme du crime, vous êtes en mesure de le faire arrêter et remportez la partie. Et si ce n'est pas le cas, quelque soit votre score, vous faites arrêter un innocent.

Crédits

Auteur

Stéphane Anquetil

Graphistes

Christopher Matt

Sandra Tessières

Edition

