

## DRODZY RODZICE



Grą „MikroMakro” mogą cieszyć się także dzieci. Mimo że w grze nie ma bezpośredniego przedstawienia przemocy, to wiele spraw dotyczy morderstw, trudnych relacji czy innych „dorosłych” tematów.

Większość dzieci powyżej 12. roku życia powinna poradzić sobie z tego typu historiami kryminalnymi. Jednak każde dziecko jest inne, dlatego sugerujemy, byście sami ocenili, czy dana sprawa będzie odpowiednia dla Waszych dzieci.

Dla szybkiej oceny treści oznaczyliśmy każdą sprawę specjalnym symbolem:



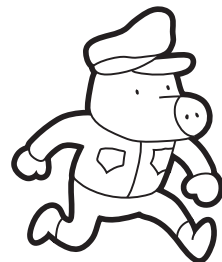
W tej sprawie nie ma scen morderstw, przemocy czy odniesień seksualnych.



Ta sprawa zawiera sceny wypadków, morderstw, w których pokazano zwłoki, oraz inne elementy związane z okolicznością śmierci.



Ta sprawa zawiera drastyczną treść lub odniesienia seksualne. Polecamy rozegrać samemu ten scenariusz przed podjęciem decyzji, czy jest on odpowiedni dla Waszych dzieci.



## WERSJA DLA ZAAWANSOWANYCH

Jeśli rozegraliście kilka śledstw i dobrze wam poszło, spróbujcie innego wariantu: weźcie talię do kolejnego śledstwa, ale przeczytajcie tylko kartę startową. **Spróbujcie rozwiązać sprawę, NIE korzystając z pozostałych kart.** Treść odpowiedzi oraz kolejne pytania często zawierają pewne sugestie, więc jeśli się z nimi nie zapoznacie, rozgrywka będzie o wiele trudniejsza. Dopiero gdy uznacie, że zbadaliście całą sprawę, odpowiedzcie na wszystkie pytania za jednym zamachem. Jeśli w którymś momencie utkniecie lub będziecie mieć wątpliwości, możecie odsłonić pytania, na które już znacie odpowiedź – w ten sposób możecie skorzystać z ukrytych w nich sugestii albo zorientować się, że gdzieś popełniliście błąd.

## WSZYSTKIE SPRAWY ROZWIĄZANE?

Możecie powiesić plan miasta na ścianie w charakterze plakatu. Gdy będziecie mieli gości, rozegrajcie z nimi szybkie śledstwo.

Jeśli będziecie polecać naszą grę i uzbroicie się w odrobinę cierpliwości, z pewnością doczekacie się kolejnych śledstw i miast! A na razie możecie odszukać i rozwiązać kilka dodatkowych zagadek poukrywanych w mieście, na przykład:

- Kto raz po raz kradnie w mieście rowery?
- Co zrobił zabójca ze „Zmowy” po wykonaniu zlecenia?
- Gdzie jest pająk, o którym wspominamy w ostrzeżeniu, znajdującym się na dole strony?

[www.micromacro-game.com](http://www.micromacro-game.com)

### POLSKA EDYCJA



Lucky Duck Games  
© 2022  
ul. Zielińskiego 11  
30-320 Kraków

Tłumaczenie:  
Agata Cieślak  
Korekta:  
Marta Kania  
Skład:  
Marek Baranowski

Wydawca:  
Michał Herman  
Redakcja:  
Patrik Blok  
Koordynacja produkcji:  
Mateusz Szupik

### WYDAWCA



EDITION  
SPIELWIESE

Edition Spielwiese  
© 2021  
Simon-Dach-Straße 21  
10245 Berlin, Germany  
[www.edition-spielwiese.de](http://www.edition-spielwiese.de)

W razie braków elementów  
lub pytań do zasad  
prosimy o kontakt:  
[info@luckyduckgames.com](mailto:info@luckyduckgames.com)

### PROJEKT GRY, ILUSTRACJE I LAYOUT

HARD  
BOILED  
GAMES



HARD BOILED Games  
Danziger Str. 13  
10435 Berlin, Germany  
[www.hardboiledgames.de](http://www.hardboiledgames.de)

Johannes Sich,  
Daniel Goll,  
Tobias Jochinke

Wsparcie graficzne: Vero Endemann, Leon Peters  
Korekta / redakcja: Peter Sich, Michael Schmitt,  
Kaddy Arendt, Kerstin Fricke

Tłumaczenie:  
Vanessa & Jason Abel

Poznaj nasze gry: [luckyduckgames.com](http://luckyduckgames.com)

**Ostrzeżenie!** W grze *MikroMakro* – zarówno w warstwie graficznej, jak i tekstowej – pojawiają się: **przemoc** fizyczna i psychiczna, **erotyka** i **śmierć**, a także **pająk** i inne zwierzęta, które mogą budzić lęk lub obrzydzenie.



Witajcie w cichym, acz opanowanym przez kryminalistów miasteczku. Mroczne sekrety, podstępne kradzieże i zabójstwa są tu na porządku dziennym. Lokalna policja przestała panować nad sytuacją.

*Miejski poker* to kontynuacja gry *MikroMakro: Na tropie zbrodni*. Można w nią grać, nie znając pierwszej części, ale niektóre spośród zebranych tu szesnastu śledstw nawiązują do wcześniejszych historii.

## ELEMENTY GRY

1 plan miasta  
16 kopert

1 szkło powiększające (+ naklejka)  
120 kart spraw

## PRZED PIERWSZĄ GRA

- Przyklejcie załączoną naklejkę do szkła powiększającego.
- Przed wami 16 spraw kryminalnych. Na każdą sprawę składa się osobna talia kart. W prawym górnym rogu każdej karty znajdziecie **ikonkę** oraz **numer**. Ułóżcie karty w odpowiedniej kolejności, a każdą talię włóżcie do osobnej koperty.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Rozłóżcie plan miasta w dogodnym miejscu. Najlepszy będzie duży stół, ale możecie też grać na podłodze lub powiesić plan na ścianie. Zwróćcie uwagę na kilka rzeczy:

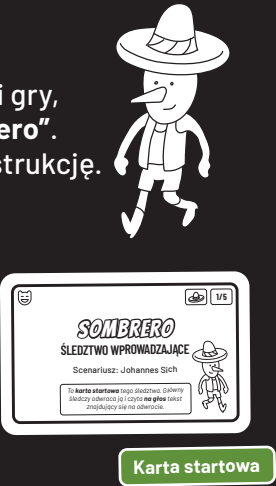
- Wszyscy gracze powinni mieć dobry widok na arkusz z planem miasta.** Stół powinien stać w takim miejscu, żeby wszyscy gracze mogli się wokół niego swobodnie poruszać i oglądać plan z każdej strony.
- Zadbajcie o dobre oświetlenie!** Potrzebujecie światła dziennego lub lampy dającej jasne światło. W grze często będziecie musieli zwracać uwagę na drobne szczegóły, co może być trudniejsze przy kiepskim oświetleniu.
- Plan miasta powinien być zawsze całkowicie odsłonięty.** Najlepiej nie stawiajcie na nim kubków czy innych rzeczy. Karty spraw kładźcie obok planu, a nie na nim. W przeciwnym razie może się okazać, że niechcący zasłoniłście scenę, której akurat szukacie.
- Powtórzmy: w tej grze bardzo ważne jest dobre oświetlenie!** Jeśli stwierdzicie, że szczegóły na mapie są za małe czy że nie możecie rozróżnić postaci, najczęściej będzie to spowodowane brakiem światła.



## DO DZIAŁA!

Zachęcamy was, żebyście zapoznali się z zasadami gry, rozgrywając **śledztwo wprowadzające** pt. „Sombbrero”. Możecie zacząć już teraz, jednocześnie czytając tę instrukcję.

- Wybierzcie gracza**, który będzie pełnił funkcję **głównego śledczego**. Główny śledczy prowadzi sprawę i czyta na głos teksty na kartach.
- Wyjmijcie z koperty **talię** zatytułowaną „Sombbrero” i umieśćcie ją obok planu miasta.
- Karta na wierzchu talii jest zawsze **kartą startową** nowego śledztwa. Dowiadujemy się z niej, co należy zbadać w toku sprawy, i po raz pierwszy widzimy głównego bohatera. Główny śledczy odkrywa pierwszą kartę i odczytuje **na głos**.



Wszystkie teksty na kartach należy czytać głośno i wyraźnie ze względu na zawarte w nich ważne informacje. Ilustracje są równie istotne, dlatego wszyscy gracze powinni móc je obejrzeć.

- Teraz na wierzchu talii znajduje się czarna karta z numerem 2. Zawiera ona opis waszego pierwszego **zadania**. Główny śledczy odczytuje polecenie, ale **w żadnym wypadku nie odwraca karty**.
- Rozwiązaniem jest zawsze **konkretna scena** na planie miasta. Poszukajcie więc pasującej sceny. Gdy macie rozwiązanie, główny śledczy obraca kartę i sprawdza, czy **współrzędne** i **scena** na odwrocie karty zgadzają się z waszą odpowiedzią.

W tej grze nie ma miejsca na zgadywanki! Każde rozwiązanie musicie poprzeć potwierdzającą je sceną na planie miasta.



- Jeśli udzieliliście dobrej odpowiedzi**, główny śledczy odczytuje na głos tekst na odwrocie karty i pokazuje wam ilustrację.
- Jeśli udzieliliście złej odpowiedzi**, główny śledczy odkłada kartę, nie czytając tekstu. Informuje was, że wasze rozwiązanie jest nieprawidłowe i musicie szukać dalej. Teraz, gdy główny śledczy zna odpowiedź, nie wolno mu uczestniczyć w rozwiązywaniu tego konkretnego zadania (choć jeśli się pogubicie, może was odrobinę naprowadzić).
- Kartę z rozwiązaniem zadaniem odkładacie na bok. Na wierzchu znajduje się teraz nowa karta – a na niej wasze nowe zadanie!
- Teraz rozwiążcie po kolei wszystkie 4 zadania składające się na śledztwo wprowadzające.
- Umiecie już grać i możecie przejść do bardziej skomplikowanych spraw!

## SYMBOLE

Ta ikonka sygnalizuje wskazówkę, która może wam się przydać podczas rozwiązywania kolejnego zadania w ramach danego śledztwa.

(Połóżcie tę kartę obok talii, żeby odstąpić następne pytanie).

Takie polecenie znajdziecie pod niektórymi pytaniami. Wykonajcie je – będziecie mieć wówczas dostęp do dwóch zadań, nad którymi będziecie mogli pracować jednocześnie. Może się zdarzyć, że jednocześnie odsłonicie trzy lub cztery zadania.

Jeśli chcecie dokładnie przyjrzeć się poszczególnym scenom, użyjcie załączonego do gry szkła powiększającego!

## ŚLEDZTWA

Śledztwa warto rozgrywać we wskazanej niżej kolejności, ale nie jest to konieczne. Gwiazdki symbolizują szacowany poziom trudności i czasochłonność rozgrywki.

|                                    |       |
|------------------------------------|-------|
| Sombbrero (śledztwo wprowadzające) |       |
| Złodzieje zegarków                 | ★★★★☆ |
| Bandzior                           | ★★★★☆ |
| Bohater dnia codziennego           | ★★★★☆ |
| Tropem miłości                     | ★★★★☆ |
| Kto wrobił Harry'ego Sokoła?       | ★★★★☆ |
| Cham i prostak                     | ★★★★☆ |
| Szmaragd z Katmandu                | ★★★★☆ |
| Awans na tamten świat              | ★★★★☆ |
| Mecz o utrzymanie                  | ★★★★☆ |
| Zmowa                              | ★★★★☆ |
| Zabójstwo marszandki               | ★★★★☆ |
| Krzywy dil                         | ★★★★☆ |
| Tajemnicze zniknięcie Lisy Lindt   | ★★★★☆ |
| Trzy ciała                         | ★★★★☆ |
| Miejski poker                      | ★★★★☆ |

Jeśli dobrze wam pójdzie, spróbujcie trudniejszego wariantu (patrz na następnej stronie).

## WSKAZÓWKI

- Możecie zaznaczać konkretne sceny przy pomocy monet, kapsli czy innych małych przedmiotów.
- W grach kooperacyjnych może się zdarzyć, że niektórzy gracze zaczną dominować i narzucać innym swoje zdanie. Zadbajcie więc o to, byście wszyscy mieli jednakowe szanse aktywnie uczestniczyć w śledztwach.