



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.

Detektywi, potrzebujemy waszej pomocy! Będziecie wspólnie rozwiązywać sprawy kryminalne, szukać dowodów i skazywać winowajców. Przed wami kawał detektywistycznej roboty!

ELEMENTY GRY

1 plan miasta
16 kopert

1 szkło powiększające (+ naklejka)
120 kart spraw



Postarajcie się nie oglądać kart zbyt uważnie.



PRZED PIERWSZĄ GRĄ

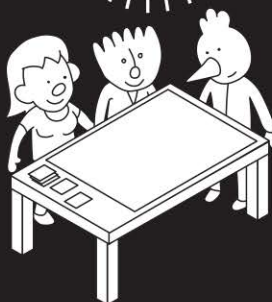
- Przyklejcie załączoną naklejkę do szkła powiększającego.
- Przed wami 16 spraw kryminalnych. Na każdą sprawę składa się osobna talia kart. W prawym górnym rogu każdej karty znajdziecie **ikonkę** oraz **numer**. Ułóżcie karty w odpowiedniej kolejności, a każdą talię włóżcie do osobnej koperty.

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 odstępnięty.** 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 zasłoniлиście 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, najczęstszą będzie to spowodowane brakiem światła.

Włączcie światło.

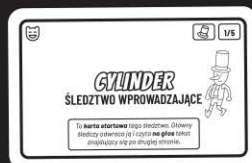


DO DZIEŁA!

Zachęcamy was, żebyście zapoznali się z zasadami gry, rozgrywając śledztwo wprowadzające pt. „Cylinder”. 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 **talie** zatytułowaną „Cylinder” 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**.



Karta startowa

Wszystkie teksty na kartach należy czytać głośno i wyraźnie ze względu na zawarte w nich ważne informacje. Ilustracje są również 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.



Karta sprawy, przód

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



Karta sprawy, tył

- **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 śledstwa.



(Połóżcie tę kartę obok talii, żeby odślonić 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 odślonicie trzy lub cztery zadania.

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

ŚLEDZTWA

Jeśli wcześniej nie graliście w „*MikroMakro*”, **pięć pierwszych śledstw** warto rozegrać **we wskazanej niżej kolejności**. Gwiazdki symbolizują szacowany poziom trudności i czasochłonność rozgrywki.

 Cylinder (śledztwo wprowadzające) 

 Wypadek samochodowy ★☆☆☆☆ 


 Napad na bank ★☆☆☆☆ 

 Lew Wąsik ★☆☆☆☆ 

 Martwy kot ★☆☆☆☆ 

 Słodko-gorzki ★☆☆☆☆ 

 Instrument śmierci ★☆☆☆☆ 


 Jak kamień w wodę ★☆☆☆☆ 

 Duża Betty ★★★★★ 

 Włós się jeży ★★★★★ 

 Niebezpieczne hobby ★★★★★ 

 Ballada o miłości ★★★★★ 

 Przyroda zabija ★★★★★ 

 Zamaskowany mściciel ★★★★★ 

 Niedzielny spacer ★★★★★ 

 Bal przebierańców ★★★★★ 

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.

WERSJA DLA ZAAWANSOWANYCH

Jeśli rozegraliście kilka śledztw i dobrze wam poszło, spróbujcie innego wariantu: weźcie talię do kolejnego śledztwa, ale przeczytajcie tylko kartę startową.

Spróbujcie rozwiązać sprawę, NIE korzystając z pozostałych kart.

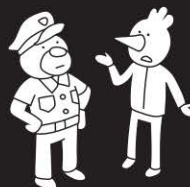
Treść odpowiedzi oraz kolejne pytania często zawierają pewne sugestie, więc jeśli się z nimi nie zapoznacie, rozgrzywka będzie o wiele trudniejsza. Dopiero gdy uznacie, że zbadaliście całą sprawę, odpowiedzcie na wszystkie pytania za jednym zamachem. Jeśli w którymś momencie utkniecie lub będziecie mieć wątpliwości, możecie odstąpić 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, rozegracie z nimi szybkie śledztwo.

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

- Dlaczego ktoś wypcha mężczyznę do rzeki?
- Zgłoszono zaginięcie małego dziecka. Co się z nim stało?
- W kawiarni na południu miasta mężczyzna zgłasza policjantowi kradzież torby. Gdzie jest jego torba?
- Niewidoma babcia Maureen stoi w kolejce do foodtrucka z frytkami, gdy uświadamia sobie, że skradziono jej portfel. Gdzie jest złodziej?



Odpowiedzi na te pytania oraz więcej ukrytych zagadek znajdziecie na stronie:

www.micromacro-game.com

POLSKA EDYCJA



Lucky Duck Games

© 2021

Plac Nowy 3/44,
31-056 Kraków

Tłumaczenie:

Agata Cieślak

Korekta:

Marta Kania

Skład:

Marek Baranowski

Wydawca:

Michał Herman

Redakcja:

Patryk Blok

Koordinacja produkcji:

Przemysław Dołęgowski

WYDAWCA



**EDITION
SPIELWIESE**

Edition Spielwiese

© 2021

Simon-Dach-Straße 21
10245 Berlin, Germany
www.edition-spielwiese.de

W razie braków elementów
lub pytań do zasad
prosimy o kontakt:

info@luckyduckgames.com.

PROJEKT GRY, ILUSTRACJE I LAYOUT



HARD BOILED Games

Danziger Str. 13
10435 Berlin, Germany
www.hardboiledgames.de

**Johannes Sich,
Daniel Goll,
Tobias Jochinke**

Wsparcie graficzne:

Philip Behrend, Vero Endemann, Marcel Malchin

Korekta / redakcja:

Peter Sich, Michael Schmitt, Kaddy Arendt

Tłumaczenie:

Vanessa & Jason Abel

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

Ostrzeżenie: Gra zawiera elementy przemocy i odniesienia seksualne.

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.

