

MICROMACRO

CRIME CITY

Benvenuti a MicroMacro, una tranquilla cittadina stretta nella morsa del crimine. La polizia locale ha perso il controllo della situazione, per questo abbiamo bisogno delle vostre capacità investigative! Formate una squadra e collaborate cercando di risolvere i numerosi crimini che si sono verificati in città...
Che le indagini abbiano inizio!

CONTENUTO

1 Mappa della Città
1 Regolamento

16 Buste
120 Carte Caso

1 Lente d'ingrandimento

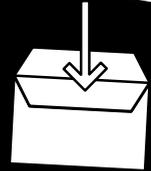
Attaccate sulla lente l'adesivo che trovate all'interno della scatola.

PREPARAZIONE DEI CASI

- MicroMacro contiene 16 diversi casi da risolvere, ognuno formato da un mazzo di carte. Nell'angolo in alto a destra di ogni carta trovate l'**icona del caso** e il **numero della carta**.
- Dividete i casi in base all'icona, ordinate le carte (la numero 1 in cima) e inseritele in buste separate, una per ogni caso.



Durante la preparazione non guardate le carte troppo da vicino.



PREPARAZIONE DEL GIOCO

Aprire la mappa della città su una superficie adeguata. Un tavolo grande è la soluzione migliore, ma se preferite potete usare il pavimento o appenderla al muro.

- **Tutti i giocatori devono vedere bene la mappa della città.** La posizione del tavolo deve permettere a tutti i giocatori di muoversi liberamente e di osservare la mappa da ogni lato.
- **Assicuratevi di avere una buona illuminazione.** Una stanza molta luminosa oppure un'adeguata illuminazione artificiale possono fare al caso vostro. Nel gioco dovrete spesso notare piccoli dettagli che, senza un'illuminazione adeguata, potrebbero risultare difficili da individuare.
- **La mappa della città deve essere sempre completamente visibile.** Tenete bevande e stuzzichini da parte e assicuratevi che le carte Caso siano sempre accanto alla mappa e non sopra di essa: potreste inavvertitamente coprire proprio la scena che state cercando.
- **Lo ripetiamo, una buona illuminazione è estremamente importante.** Se i dettagli sulla mappa vi sembrano troppo piccoli e i personaggi troppo difficili da distinguere, probabilmente state giocando in un ambiente troppo buio.

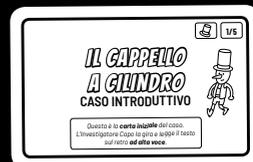


CHE LE INDAGINI ABBIANO INIZIO!

Per comprendere meglio il gioco, vi consigliamo di iniziare con il **caso introduttivo: "Il Cappello a Cilindro"**.
Potete iniziare subito a giocare mentre leggete il regolamento!



- **Scegliete un giocatore** per il ruolo di **Investigatore Capo**: avrà la responsabilità di guidare l'indagine e il compito di leggere il testo sulle carte.
- Togliete dalla busta il **mazzo di carte Caso: "Il Cappello a Cilindro"** e mettetelo di fianco alla mappa.
- La prima carta di ogni mazzo è sempre la **carta iniziale** del caso. Fornisce una panoramica sul caso da risolvere e mostra l'immagine del personaggio principale. L'Investigatore Capo prende la carta iniziale e **legge ad alta voce** il testo sul retro.



Carta Iniziale

I testi sulle carte devono sempre essere letti ad alta voce e in modo chiaro, perché spesso contengono informazioni importanti. È altrettanto importante che tutti i giocatori osservino sempre attentamente le illustrazioni sulle carte.

- Sul fronte della seconda carta, che ora si trova in cima al mazzo, trovate il **primo incarico da portare a termine** (spesso sotto forma di domanda) descritto su uno sfondo nero. L'Investigatore Capo legge l'incarico ad alta voce **senza girare la carta**.
- La soluzione corrisponde sempre a una **scena specifica** sulla mappa della città. Cercate ora la scena giusta! Quando pensate di averla trovata, l'Investigatore Capo gira la carta e controlla se le **coordinate** e la **scena** mostrata sul retro della carta corrispondono alla vostra ipotesi.



Carta Caso - Fronte

Non potete semplicemente tirare a indovinare! Dovete sempre trovare sulla mappa della città una scena in grado di sostenere la vostra ipotesi.



Carta Caso - Retro

- **Se la soluzione è corretta**, l'Investigatore Capo legge ad alta voce il testo sul retro della carta, mostra agli altri giocatori la relativa illustrazione e poi mette da parte la carta. In cima al mazzo c'è ora una nuova carta Caso: il vostro prossimo incarico!
- **Se la soluzione è sbagliata**, l'Investigatore Capo rimette immediatamente la carta in cima al mazzo senza leggere il testo ad alta voce, comunica che la soluzione è sbagliata e che bisogna indagare ancora. Ora che l'Investigatore Capo conosce le giuste coordinate, non è più autorizzato ad aiutare il gruppo a portare a termine questo incarico (a meno che il gruppo non si trovi davvero in difficoltà... in questo caso l'Investigatore Capo può dare qualche piccolo suggerimento).

- Portate a termine i 4 incarichi del caso introduttivo, uno dopo l'altro.
- Ora avete imparato a giocare e siete pronti a risolvere i casi più complessi!

Usate la lente di ingrandimento per scoprire tutti i dettagli nascosti nella mappa della città!

SIMBOLI



Questa icona, se presente sul retro della carta Caso, indica un **indizio** che potrà rivelarsi utile per portare a termine altri incarichi nel corso dello stesso caso.



Spostate questa carta accanto al mazzo in modo che sia visibile anche l'incarico successivo!

Questa icona, se presente sul fronte della carta Caso, indica di spostare questa carta accanto al mazzo in modo che sia visibile anche l'incarico successivo. Ora potete portare a termine due (o più) incarichi contemporaneamente.

I CASI

Se questa è la vostra prima partita, vi consigliamo di giocare i primi cinque casi nell'ordine in cui sono elencati. Le stelle danno un'indicazione approssimativa su difficoltà e durata di ogni singolo caso.

 Il Cappello a Cilindro (caso introduttivo)

 Uno Strano Incidente ★☆☆☆☆

 La Rapina in Banca ★★☆☆☆

 Leo Baffetti ★★☆☆☆

 È Morto De Gattis ★★☆☆☆

 Una Storia Agrodolce ★★☆☆☆

 Belli Capelli ★★☆☆☆

 La Ballata dell'Amore Cieco ★★☆☆☆

 Morte dall'Alto ★★☆☆☆

 Scomparso nel Nulla ★★☆☆☆

 Betty Botte ★★☆☆☆

 Una Passione Pericolosa ★★☆☆☆

 La Foresta Assassina ★★☆☆☆

 Il Giustiziere Mascherato ★★☆☆☆

 Una Domenica a Spasso ★★☆☆☆

 Carnevale ★★☆☆☆

Se pensate di essere degli abili investigatori, potete anche provare il gioco in modalità avanzata! (trovate le regole nella prossima pagina)

CONSIGLI

- Se vedete **qualcosa di rilevante** nelle scene che state esaminando, potete **tenerne traccia** utilizzando monete, tappi, legumi o segnalini presi da altri giochi.
- Nei **giochi cooperativi** può accadere che una persona molto estroversa finisca per dominare la discussione al tavolo. **Siate inclusivi**, fate in modo che tutt* abbiano le stesse possibilità di essere coinvolti e di partecipare all'indagine.

MODALITÀ AVANZATA

Dopo qualche partita potete provare questa variante: prendete tutte le carte di un caso, leggete la carta iniziale e **cercate di risolvere l'intero caso SENZA usare le carte successive.**

Gli incarichi presenti sulle carte e le relative soluzioni contengono spesso dei suggerimenti, non poterle utilizzare durante l'indagine rende tutto molto più difficile. Quando pensate di aver risolto il caso, rispondete a tutte le domande in sequenza. Se vi bloccate o avete dei dubbi, leggete la soluzione alle domande a cui avete già risposto in modo da ottenere qualche suggerimento e scoprire eventuali errori nella vostra tesi.

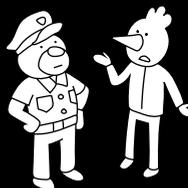
AVETE RISOLTO TUTTI I CASI?

Vi consigliamo di appendere la mappa della città su un muro di casa come se fosse un poster. Potete usarla quando avete ospiti, proponendo loro un caso veloce da risolvere oppure potete provare a risolvere qualche altro caso nascosto in città, ad esempio:

- Perché un uomo viene spinto in acqua dalla banchina?
- Perché un uomo viene colpito da una donna davanti al molo?
- Milù, la nonnina non vedente, è in piedi davanti al chiosco delle patate fritte quando si accorge che le hanno rubato il portafoglio. Dov'è il ladro?
- In un bar a sud della città, un uomo denuncia ad un poliziotto il furto del suo borsello. Riuscite a trovarlo?

Potete trovare le risposte a queste domande, e altri casi nascosti, visitando il nostro sito:

www.msedizioni.it



EDIZIONE ITALIANA



MS Edizioni/Magic Store Srl

Viale Gramsci, 57
47122 - Forlì (FC)
www.msedizioni.it

Editing & Layout

Paolo Veronica

Traduzione

Bruno Capriati

Revisione

Enrico Emiliani, Angelo Ricci

Coordinamento Editoriale

Andrea Mazzolani

PUBBLICATO DA



Edition Spielwiese

©2020 Tutti i diritti riservati
Simon-Dach-Straße 21
D-10245 Berlino

www.edition-spielwiese.de

CREATO & ILLUSTRATO DA

HARD
BOILED
GAMES



HARD BOILED Games

Danziger Str. 13
D-10435 Berlino

www.hardboiledgames.de

Supporto Grafico

Philip Behrend, Vero Endemann, Marcel Malchin

Johannes Sich,
Daniel Goll,
Tobias Jochinke

