



**Üdvözlünk Crime Cityben - e csendes, ám bűnel
teli helyen. Fatális rejtélyek, trükkös bűntények
és hidegvérrel elkövetett merényletek? Az itt
lakóknak csak egy átlagos nap.**

Vártunk már benneteket, kedves nyomozók, nagy szükségünk
lesz a rendkívüli képességeitekre, hogy úrrá lehessünk
a jelenlegi békétlen helyzeten. Együtt, egy csapatként kell
megoldanotok a városban felmerülő bűntényeket. Készüljetek
fel, tömérdek eset várja, hogy felderítsétek...

JÁTÉKELEMELK

1 várostérkép
120 esetkártya

16 boríték
1 nagyító (+matrica)



AZ ELSŐ JÁTÉK ELŐTT:

- Ragasszátok a mellékelt matricát a nagyítóra!
- 16 különböző bűnügyi esetet találtak a dobozban. Minden esethez egy pakli esetkártya tartozik. Minden esetkártya jobb felső sarkában egy esetikon és egy kártyaszám látható. Válogassátok szét az esetkártyákat az esetikonok alapján, majd helyezétek a paklikat növekvő számsorrendben a hozzájuk tartozó borítékba!

Igyekezetek csak az ikonokra és a számokra koncentrálni, ne nézegessétek a kártyák tartalmát!

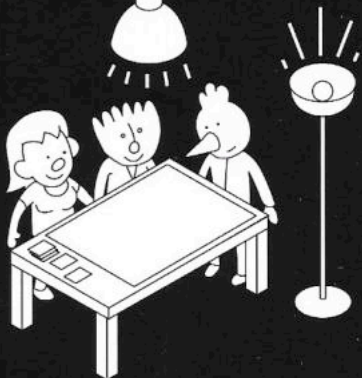


ELŐKÉSZÜLETEK

Terítsétek ki a várostérképet egy erre alkalmas helyen, pl. egy nagy asztalon vagy a földön, de akár a falra is felakaszthatjátok! A következőket azonban vegyétek figyelembe:

- **Fontos, hogy a várostérképet jól körbe tudjátok állni, ülni, járni.** Az az ideális, ha mindannyian bármikor bármilyen irányból meg tudjátok vizsgálni a várostérképet.
- **Gondoskodjatok a megfelelő fényviszonyokról!** Ha nincs elég természetes fény, kapcsoljátok fel a lámpákat, ugyanis a játszmák során gyakran kell majd apró részleteket észrevennetek, fontos, hogy jól lássátok ezeket.
- **Ügyeljetek arra, hogy a játszmák során a teljes várostérkép látható legyen!** Ne takarjátok le semmivel a térkép egyetlen részletét sem, az italokat, tányérokat tartsátok a játéktértől távol! Az esetkártyákat tartsátok mindig a várostérkép mellett, és ne rajta, ugyanis akaratlanul is letakarhatjátok azt a jelenetet, amit kerestek.
- **Bár már említettük, de muszáj hangsúlyoznunk, tényleg nagyon fontos a megfelelő világítás,** így ha úgy érzitek, hogy a térképrészletek túl kicsik, a karaktereket pedig nehéz megkülönböztetni egymástól, könnyen lehet, hogy egyszerűen túl sötét van.

Kapcsoljátok fel a lámpákat!



NYOMOZÁSRA FEL!

A játék alapkonceptiójának megértéséhez azt javasoljuk, hogy a **bevezető esettel**, "A cylinder"-rel kezdjétek. Már most, a szabályok olvasása közben is belevághattok.



- **Jelöljétek ki egy játékos**, ő lesz a **vezető nyomozó**, az ő feladata lesz a kártyákon lévő szövegek felolvasása.
- Vegyétek ki "A cylinder" elnevezésű **esetkártyákat** a borítékukból, és helyezzétek az esetpaklit a térkép mellé!
- A pakli felső kártyája mindig az **eset kezdőkártyája**, ezen olvasható a megoldásra váró bűnügy összefoglalása, illetve egy kép is látható rajta a főszereplőről. Ennek elolvasása után a vezető nyomozó fordítsa meg a kezdőkártyát, és **olvassa fel hangosan** a hátoldalon található szöveget!



Kezdőkártya

Minden kártyán lévő szöveget mindig hangosan és tisztán érthetően kell felolvasni, ugyanis ezek gyakran fontos információkat tartalmaznak. Emellett pedig a kártyák illusztrációit is nézzétek meg jól mindannyian!

- A pakli tetején lévő második kártya előlapja (fekete háttérrel) tartalmazza az **első feladatokat** leírását. A vezető nyomozó olvassa fel ezt a feladatot, **anélkül, hogy megfordítaná a kártyát!**
- A feladatok megoldásához mindig **egy konkrét jelenetet** kell megtalálnotok a térképen. Amikor úgy gondoljátok, hogy ráleltetek a megoldásra, a vezető nyomozó fordítsa meg a kártyát, és ellenőrizze a kártya hátlapján a **jelenethez tartozó koordináták** segítségével, hogy helyes-e a megoldásotok.



Esetkártya előlapja

Ne találgassatok! Találjátok meg a várostérképen azt a jelenetet, ami igazolja a feltevéseteket!



Esetkártya hátlapja

- **Ha a megoldásotok helyes**, a vezető nyomozó olvassa fel hangosan a kártya hátlapján található szöveget, és mutassa meg mindenkinek az illusztrációt is!
- **Ha a megoldásotok helytelen**, a vezető nyomozó fordítsa vissza azonnal a kártyát anélkül, hogy felolvasná az ott található szöveget! Közölje a többi játékosal, hogy tévedtek, és további nyomozásra van szükség. Mivel a vezető nyomozó már tudja a választ, a továbbiakban már nem dolgozhat együtt a többiekkel ennek a feladatnak a megoldásán. Azonban, ha a csapat nagyon rossz nyomon jár, akkor természetesen egy kicsit segíthet.

- Amikor egy feladatot sikeresen megoldottatok, az aktuális kártyát tegyétek félre! Az esetpakli felső kártyája lesz az új feladatok. Az előző feladatok sikerességétől függetlenül a vezető nyomozó most teljes erőbedobással részt vehet az új feladat megoldásában.
- Oldjátok most meg a bevezető eset mind a négy feladatát egymás után!
- Most, hogy már megismertétek a játék szabályait, és megoldottátok az első eseteket, vágjatok bele bonyolultabb bűnügyekbe!

Ha egy konkrét jelenetet még részletesebben meg szeretnétek vizsgálni, használjátok a nagyítót!

SZIMBÓLUMOK



Amikor ez az ikon bukkan fel egy kártya szövegében, akkor ez a nyom az aktuális eset egy későbbi feladatában fontos bizonyítékként szolgál majd.




(Helyezzétek ezt a kártyát a pakli mellé, hogy az alatta lévő kártya szintén olvashatóvá váljon!)

Mindig kövessétek az esetkártya előlapján olvasható utasításokat! Most már két feladatotok van, ezeken egyszerre dolgozhattok. Ha a következő kártyán is ugyanez a szimbólum látható, azt is helyezzétek a pakli mellé, így néha egyszerre három vagy négy feladaton is dolgozhattok.

AZ ESETEK

Ha még kezdők vagytok, azt javasoljunk, hogy **az első öt játszmatokban kövessétek az alábbi lista sorrendjét!** A csillagok száma egy-egy esetnél meghatározza mind a nehézségi szintet, mind a játékidőt.

 A cylinder (bevezető eset)

 Az autóbaleset ★★★★★

 A bankrablás ★★★★★


 Bajusz Leo ★★★★★

 Halott kandúr ★★★★★

 Édes-savanyú ★★★★★

 Zuhanó halál ★★★★★

 Nyom nélkül ★★★★★

 Nagy Brünhilda ★★★★★

 Haj-jaj ★★★★★

 Veszélyes hobbi ★★★★★

 Szerelmes dal ★★★★★

 Gyilkos természet ★★★★★

 Az Álarcos Bosszúálló ★★★★★

 A vasárnapi séta ★★★★★

 Farsang ★★★★★

TIPPEK

Ha úgy érzitek, hogy könnyen oldjátok meg a bűnügyeket, akkor próbáljátok ki a haladó változatot (lásd a következő oldalon)!

- Hasznos lehet a kapcsolódó jeleneteket érmekkel, kupakkal megjelölni.
- Ahogyan a legtöbb kooperatív játék esetében, fennáll a veszélye, hogy a játékosok egy része átveszi az irányítást, és főleg ők beszélnek. Figyeljetek egymásra, biztosítsátok mindenki számára, hogy elmondhassa az észrevételeit, igyekezzetek ugyanolyan erőbedobással részt venni a nyomozásban!

KEDVES ANYU ÉS APU!



A MicroMacro szuper móka gyerekekkel is! Bár az erőszaknak közvetlen ábrázolása nem található meg a játékban, több esetben van szó gyilkosságról, kapcsolati drámákról és más „felnőtt témákról”.

Tapasztalataink szerint a legtöbb 10 év feletti gyermek tudja kezelni ezeket a típusú bűnügyi történeteket, de természetesen a személyiség és az érzelmi fejlettség szintje egyénenként változó.

Azért, hogy könnyen felmérhető legyen, hogy egy-egy eset tartalma mennyire gyerekbarát, szimbólumokkal jelöltük meg őket.



Ebben az esetben nincsen nyoma gyilkosságnak, fizikai bántalmazásnak vagy szexualitásnak.



Ez az eset baleseteket, gyilkosságokat és holttesteket jelenít meg a halál körülményei mellett.



Ebben az esetben a témák és azok megjelenése explicit. Javasoljuk, hogy játszd le az esetet magadban, mielőtt a gyermekeiddel ülsz le játszani!



HALADÓ VÁLTOZAT

Ha már megoldottatok néhány esetet, és úgy érzitek, hogy könnyen boldogultok, azt javasoljuk, próbáljátok ki a következő variánst! Válasszatok ki egy esetet, készítsétek elő a hozzá tartozó esetkártyákat és olvassátok el a kezdőkártyát!

Ezt követően pedig próbáljátok megoldani a teljes esetet ANÉLKÜL, hogy használnátok az esetkártyákat!

A megoldások szövege, illetve az azt követő kérdések gyakran nyomként funkcionálnak, így ha nem használjátok ezeket, jelentősen nehezebb lesz egy-egy eset megoldása.

Amikor úgy gondoljátok, hogy már mindent láttatok, mindent megtaláltatok, a bűnügy lezárásaképpen válaszoljátok meg egymás után a kérdéseket!

Ha elakadtok valahol, felfedhetitek azokat a kérdéseket, amikre már megtaláltátok a válaszokat, és így lehet, hogy újabb nyomra bukkantok, vagy kiderülhet, hogy hol a hiba az elméletekben.

AZ ÖSSZES ÜGYET MEGOLDOTTÁTOK?

Ragasszátok ki a várostérképet a lakásokat falára poszterként. Amikor vendégek jönnek hozzátok, nyomozzatok velük egy kicsit, játsszatok le néhány esetet!

Ha türelmesek vagytok, és az ajánlásaitokkal több játékoshoz eljut a játék, akkor biztosíthatunk benneteket arról, hogy még több új városra és bűnügyre számíthattok a közeljövőben.

Addig is, további rejtélyek várnak rátok Crime Cityben, találjátok meg őket! Néhány példa:

- Miért löktek be egy férfit a vízbe a folyóparton?
- Egy eltűnt babáról érkezett bejelentés. Mi történt a babával?
- A déli városrész kávézójában egy férfi feljelentést tett, mert ellopták a táskáját. Hol van ez a táska?

A honlapunkon megtaláljátok a kérdésekre a válaszokat, emellett pedig további rejtélyekre bukkanhattok:

www.micromacro-game.com



IMPORTÁLJA ÉS
FORGALMAZZA

 reflexshop

Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 2.
B2/5.
Tel.: +36 1 688 1858
Fax: +36 1 688 1859
E-mail: office@reflexshop.hu

KIADÓ


EDITION
SPIELWIESE

Edition Spielwiese
© 2021
Simon-Dach-Straße 21
10245 Berlin, Germany
www.edition-spielwiese.de

GAME DESIGN, ARTWORK & LAYOUT

HARD
BOILED
GAMES

HARD BOILED Games
Danziger Str. 13
10435 Berlin, Germany
www.hardboiledgames.de



Johannes Sich,
Daniel Goll,
Tobias Jochinke

www.reflexshop.hu

A játékelemek, a szabálykönyv vagy az illusztrációk felhasználása vagy kiadása engedély nélkül tilos!

Figyelmeztetés: a MicroMacro játék bűnesetei során a **fizikai és érzelmi erőszak** különböző formáival, **erotikus tartalommal**, halálal, egy pókkal és olyan különböző **állatokkal** találkozhattok, amik **félelmet** vagy **undort** válthatnak ki a játékosokból!