



МІКРО МАКРО

ВБИВЧЕ МІСТО

АНШЛАГ

Ласкаво просимо до Вбивчого міста — місця, де злочинність ховається на кожному кроці. Смертельні таємниці, підступні пограбування та холоднокровні вбивства тут є звичним явищем.

Аншлаг — друга частина серії МікроМакро: Вбивче місто. Це окрема гра, хоча деякі історії з оригінальної гри продовжені. У всі 16 справ можна грати без жодних попередніх знань про оригінальну гру.

Детективи, уперед до справи!

КОМПОНЕНТИ ГРИ

1 Мапа міста
120 Карт справ

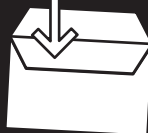
16 Конвертів
1 Лупа (+стікер)



ПРИГОТУВАННЯ ДО ПЕРШОЇ ГРИ

- Наклейте стікер на ручку лупи.
- Є 16 різних кримінальних справ. Кожна справа містить колоду карт. Кожна з цих карт позначена у верхньому правому куті **значком справи** разом із **номером карти**. Відсортуйте карти кожної справи в правильному порядку та розмістіть їх у конверти.

Якщо це можливо, намагайтеся уникати занадто пильного розгляду карт.

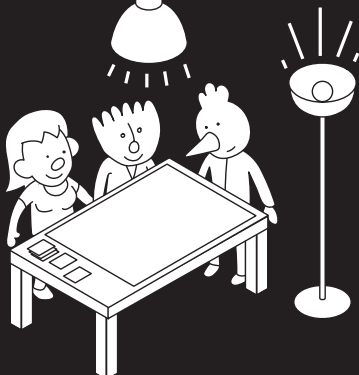


ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Розкладіть мапу міста. Найкраще підійде великий стіл. Ви також можете грати на підлозі або почепити мапу міста на стіну. Слід зазначити наступне:

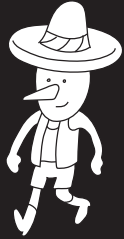
- **Усі гравці повинні мати хороший огляд мапи міста.** Стіл повинен бути в такому положенні, щоб усі гравці могли вільно пересуватися та розглядати мапу з усіх кутів.
- **Переконайтеся, що все добре освітлено!** Вам знадобиться яскрава лампа або денне світло. Гра часто полягає в тому, щоби помітити дрібні деталі, які погано буде видно при тьмяному освітленні!
- **Уся мапа міста завжди повинна бути повністю видимою.** Краще не тримати напоїв поруч. Карти справи завжди повинні бути поруч із мапою, а не поперх неї. Інакше, ви ненавмисно можете закрити зачіпку, яку шукаєте.
- **Знову ж таки: яскраве світло надзвичайно важливе!** Якщо здається, що деталі на мапі замалі, а символи занадто важкі для розпізнавання — це найчастіше через погане освітлення.

Увімкніть світло!



ПОЇХАЛИ!

Щоби зрозуміти принципи гри, ми рекомендуємо розпочати зі вступної справи «Сомбреро». Ви можете розпочати справу прямо зараз, читаючи правила!



- **Призначте гравця**, який буде виконувати роль **Головного слідчого**. Цей гравець веде розслідування та відповідає за читання тексту на картах.
- Дістаньте з конверта **колоду карт** із назвою «Сомбреро» та покладіть колоду карт поруч із мапою міста.
- Верхня карта завжди є початковою **картою справи**. Вона дає огляд злочину, який треба розкрити та показує нам головного героя. Головний слідчий тепер бере початкову карту та **вголос** читає текст на звороті.



Початкова карта

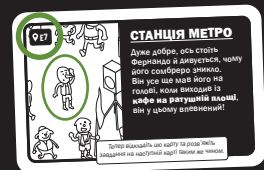
Увесь текст на картах завжди потрібно читати вголос і чітко, адже він часто містить важливу інформацію! Аналогічно, ілюстрації на картах повинні переглядати всі гравці.

- На лицьовій стороні другої карти, яка тепер верхня карта колоди, описане **перше завдання**, яке ви мусите вирішити. Головний слідчий тепер читає це завдання вголос, **не перевертаючи цю карту**.
- Рішенням завдання є завжди конкретна сцена на мапі міста. Тепер знайдіть відповідну сцену. Якщо ви вважаєте, що знайшли рішення, Головний слідчий перевертає карту та перевіряє, чи відповідають **координати та сцена**, вказані на звороті карти, вашим висновкам.



Карта справи, горілиць

Ви не можете просто здогадатися! Ви завжди маєте знайти сцену на мапі міста, яка підтверджує ваше рішення.



Карта справ, звороті

- Якщо **ваше рішення правильне**, Головний слідчий вголос читає текст на звороті карти та показує іншим гравцям ілюстрацію.
- Якщо **ваше рішення помилкове**, Головний слідчий негайно повертає карту назад, не читаючи самий текст карти. Головний слідчий повідомляє іншим гравцям, що рішення помилкове та потребує подальшого розслідування. Тепер, коли Головний слідчий знає відповідь, йому більше не дозволяється працювати над вирішенням цього завдання (якщо, звичайно, він бачить, що група зовсім на помиловому шляху, тоді він може трохи підказати).
- Коли карта вирішена, її відкладають. Нова карта, яка тепер на вершині колоди — це ваше наступне завдання!
- Вирішіть усі 4 завдання вступної справи одне за одним.
- Тепер ви зрозуміли як грати, так що можете вирішувати складніші справи!

СИМВОЛИ



Цей значок, знайдений у тексті карти, позначає підказку, яка може виявитися корисною для вирішення майбутнього завдання.



(Розташуйте цю карту поруч із колодою, щоб було видно наступну карту!)

Якщо ви читаєте цю інструкцію на стороні карти з питаннями, її слід дотримуватися. Тепер у вас є два завдання, над якими ви можете одночасно працювати. Якщо на наступній карті з'являється такий самий символ, повторіть те ж саме ще раз — іноді одночасно можуть бути видимі 3 або 4 запитання.

Якщо ви хочете детально розглянути окремі сцени, використовуйте лупу!

СПРАВИ

Якщо ви новачок у грі, рекомендуємо зіграти перші п'ять справ у вказаному порядку. Зірки дають приблизну оцінку складності та тривалості гри.

| | | |
|------------------------------|-------|--|
| Сомбреро (Вступна справа) | | |
| Годинникові крадії | ★★★★☆ | |
| Вуличний грабіжник | ★★★★☆ | |
| Герой одного дня | ★★★★☆ | |
| Коханння витає в повітрі | ★★★★☆ | |
| Хто підставив Гаррі Гокінга? | ★★★★☆ | |
| Негідник | ★★★★☆ | |
| Смарагд із Катманду | ★★★★☆ | |

| | | |
|--------------------------------|-------|--|
| Небесне підвищення | ★★★★☆ | |
| Дербі | ★★★★☆ | |
| Павутиння змови | ★★★★☆ | |
| Убивство власниці галереї | ★★★★☆ | |
| Шахрайські справи | ★★★★☆ | |
| Таємниче зникнення Лайзи Ліндт | ★★★★☆ | |
| Три мерця | ★★★★☆ | |
| Фул-Хаус | ★★★★☆ | |

Якщо у вас добре виходить, спробуйте свої сили в розширеній версії (див. далі)!

ПОРАДИ

- Може допомогти позначати відповідні сцени монетами, кришками від пляшок тощо.
- Як і у всіх спільних іграх, деяким гравцям буде дуже легко взяти на себе відповідальність та домінувати в дискусії, тому обов'язково надайте всім рівні можливості брати участь у розслідуванні.

РОЗШИРЕНА ВЕРСІЯ

Якщо ви вже зіграли декілька справ та у вас усе добре виходить, то ми рекомендуємо такий варіант — ви шукаєте карти справи та читаете початкову карту.

Тепер ви намагаєтесь вирішити всю справу БЕЗ використання карт справ.

Тексти рішень та наступні карти запитань часто виступають підказками, тому гра стане куди складнішою, якщо не використовувати їх. Коли ви зрозумієте, що все бачили, то спробуйте відповісти на всі запитання послідовно за одну спробу. Якщо ви застрягли на якомусь моменті або не дуже впевнені, ви можете розкрити питання, які були вирішені дотепер, та можливо, здобути підказку або виявити помилку у своїй теорії.

ВИРІШИЛИ ВСІ СПРАВИ?

Рекомендуємо почепити мапу міста на стіні у своєму будинку, як плакат. Коли вас відвідують гості, ви можете швидко зіграти з ними справу.

Якщо ви маєте бажання — порекомендуйте нашу гру друзям та ми впевнені, що скоро буде випущено ще більше справ та навіть нові міста!

До цього ж часу, ви можете знайти та вирішити декілька додаткових головоломок, які приховані в місті, наприклад:

- Хто краде всі велосипеди в місті?
- Що зробив кілер зі справи «Павутиння змови» після виконання свого завдання?
- Де знаходиться павук, згаданий у попередженні нижче?

www.micromacro-game.com

ВИДАВНИЦТВО



НОВА ЕРА

Видавництво
Нова Ера
© 2022
м. Одеса, 65009, Україна
www.gameland.com.ua



**EDITION
SPIELWIESE**

Видавництво
Spielwiese
© 2022
Саймон-Дах-Штрассе 21
10245 Берлін, Німеччина
www.edition-spielwiese.de

АВТОР, ДИЗАЙН ТА РОЗРОБКА

**HARD
BOILED
GAMES**

HARD BOILED Games
вул. Данцигер 13
10435 Берлін, Німеччина
www.hardboiledgames.de



Йоганнес Зіх,
Деніел Голл,
Тобіас Йочінке

Передрук або публікація правил, компонентів гри або ілюстрацій без попереднього дозволу заборонено.



Попередження: МікроМакро містить відверті зображення та загадки фізичного та емоційного насильства, еротики, смерті, павука та інших тварин, які можуть викликати страх чи огиду.

ШАНОВНІ БАТЬКИ!



МікроМакро також може сподобатися дітям. Попри те, що в грі немає прямих зображень насильства, багато випадків пов'язані з вбивствами, драмою в стосунках та іншими «темами для дорослих».

З нашого досвіду, більшість дітей віком від 10 років можуть впоратися з подібними кримінальними історіями, але, зазвичай, особистість та емоційний розвиток дітей можуть відрізнятись.

Щоби швидко оцінити зміст окремих випадків, ми позначили їх символами.



У цій справі немає зображень вбивства, фізичного насильства чи сексуальності.



Ця справа містить зображення нещасних випадків, вбивств і трупів, разом з обставинами смерті.



У цьому разі теми та зображення є досить відвертими. Пройдіть справу самі, перш ніж вирішити, чи хочете ви запропонувати її дітям.

