



**Bienvenidos a Crime City, un lugar aparentemente tranquilo, pero desbordado por el crimen. Secretos letales, robos furtivos y asesinatos a sangre fría están a la orden del día.**

Detectives, necesitamos que nos ayudéis en la investigación para remediar esta situación. Jugaréis en equipo para intentar resolver los numerosos crímenes que azotan la ciudad.

## COMPONENTES

1 Mapa de la Ciudad  
120 Cartas de Caso

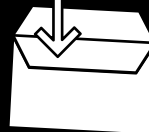
16 Sobres  
1 Lupa

## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- Pegad la pegatina incluida encima de la lupa.
- Hay 16 casos diferentes. Cada caso contiene un mazo propio de cartas de caso. Cada una de estas cartas está marcada en la esquina superior derecha con el **icono del caso**, junto con el **número de la carta**. Separa las cartas de cada caso e introdúcelas en un sobre, en su orden correspondiente.



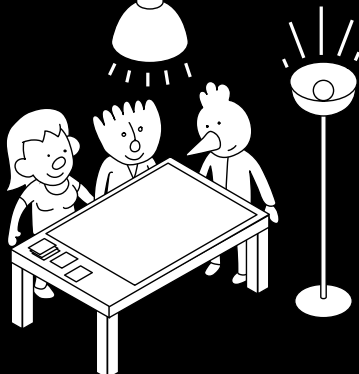
Si es posible, evitad mirar las cartas.



Colocad el mapa de la ciudad abierto en un lugar óptimo para ello. La mejor opción será una mesa amplia. También podéis jugar en el suelo o colgar el mapa en la pared. Tened en cuenta lo siguiente:

- **Todos los jugadores deben poder ver bien el mapa de la ciudad.** La mesa debe estar colocada de forma que todos los jugadores puedan moverse libremente alrededor de ella, y ver el mapa desde todos los ángulos.
- **¡Aseguraos de tener una buena iluminación!** Necesitaréis una lámpara potente o la luz de día. A menudo tendréis que percataros de detalles muy pequeños, los cuales se hacen más difíciles de detectar con poca luz!
- **Todo el mapa de la ciudad debe estar completamente visible en todo momento.** Quizá sea mejor tener las bebidas, etc. apartadas. Las cartas de caso deben estar siempre al lado del mapa y no encima. De lo contrario, puede que tapen justo la escena que estéis buscando.
- **Una vez más: ¡una buena luz es fundamental!** Si los detalles del mapa os resultan demasiado pequeños y los personajes difíciles de diferenciar, suele ser por falta de luz.

Enciende las luces



# ¡COMENZAMOS!

Para entender el funcionamiento del juego, recomendamos comenzar con el **caso introductorio: "El Sombrero de Copa"**. ¡Podéis empezar este caso ahora, mientras leéis las reglas!



- **Designad a un jugador** para que asuma el rol de **Investigador Principal**, quien llevará la investigación y leerá el texto de las cartas.
- Sacad el **mazo de cartas de caso** "El Sombrero de Copa" de su sobre y colocadlo al lado del mapa.
- La carta superior siempre es la **carta de inicio** de un caso. Ofrece una visión general del crimen a resolver y muestra una ilustración del personaje principal. El Investigador Principal revela la carta de inicio y lee en voz alta el texto de la parte trasera.



Carta de Inicio

**Todo el texto de las cartas debe leerse siempre en voz alta y clara, porque a menudo contiene información importante! Del mismo modo, las ilustraciones de las cartas deben ser vistas por todos los jugadores.**

- La parte delantera de la segunda carta, que ahora es la carta superior del mazo, describe la primera **tarea** que debéis resolver (texto blanco sobre fondo negro). El Investigador Principal debe leer la tarea en voz alta **sin darle la vuelta a la carta o sacarla del mazo**.
- La solución a una tarea siempre está en una **escena específica** del mapa de la ciudad. Debéis encontrar la escena correspondiente. Si creéis haber encontrado la solución, el Investigador Principal voltea la carta y verifica si **las coordenadas y la escena** que se muestran en la parte trasera de la carta coinciden con vuestra solución.



Carta de Caso, parte delantera

**¡No intentéis simplemente adivinar! Debéis encontrar una escena en el mapa de la ciudad que confirme vuestra solución.**



Carta de Caso, parte trasera

- Si la **solución que proponéis es correcta**, el Investigador Principal lee el texto de la parte trasera de la carta en voz alta y muestra la ilustración a los demás jugadores.
- Si la **solución que proponéis es incorrecta**, el Investigador Principal devuelve la carta sin leer el texto. Les indica a los jugadores que su solución es incorrecta y que necesitan investigar más a fondo. Ahora que el Investigador Principal conoce la respuesta, ya no puede ayudar a resolver esta tarea (a menos, por supuesto, que el grupo esté perdido, en cuyo caso podría darles una pequeña pista).
- Cuando se resuelve una carta, se deja apartada. Ahora hay una nueva carta en la parte superior del mazo: ¡esa es vuestra **próxima tarea**!
- Resolved las 4 tareas del caso introductorio, una tras otra.
- ¡Ahora que habéis aprendido a jugar, podéis resolver casos más complejos!

## SÍMBOLOS



Este icono, que puede aparecer junto al texto de una carta, indica que es una pista que puede resultar útil para resolver una futura tarea de este caso.



¡Coloca esta carta al lado del mazo, para que también se pueda ver la siguiente pregunta!

Si queréis ver las escenas al detalle, ¡usad la lupa incluida en la caja!

Si os encontráis este mensaje en la parte delantera de una carta con una tarea, seguid sus indicaciones: ahora tenéis dos tareas en las que podéis trabajar simultáneamente. Si en la siguiente carta aparece el mismo mensaje, repetid el proceso. En ocasiones podrán verse 3 o incluso 4 tareas al mismo tiempo.

## LOS CASOS

Os recomendamos que resolváis los casos en el orden indicado (aunque no es obligatorio). Las estrellas indican el nivel de dificultad y la duración de la partida.

 El Sombrero de Copa (Caso Introductorio) 

 Accidente de Coche ★☆☆☆☆ 

 Atraco al Banco ★☆☆☆☆ 

 Leo Moustache ★☆☆☆☆ 

 Gato Muerto ★★☆☆☆ 

 Agridulce ★☆☆☆☆ 

 Muerte desde Arriba ★★☆☆☆ 

 Desaparecido Sin Dejar Rastro ★★★★★ 

 Gabi Groumet ★★★★★ 

 Cuentos Peludos ★★★★★ 

 Un Hobby Peligroso ★★★★★ 

 Canción de Amor ★★★★★ 

 Muerte por Naturaleza ★★★★★ 

 El Vengador Enmascarado ★★★★★ 

 El Paseo del Domingo ★★★★★ 

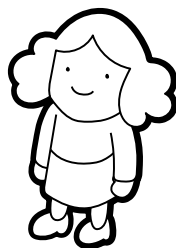
 Carnaval ★★★★★ 

Si se os dan bien las investigaciones, probad su versión avanzada (ver siguiente página).

## CONSEJOS

- Os puede servir de ayuda **marcar las escenas relevantes** con monedas, botones, piezas de colores de otros juegos, etc.
- Al igual que con todos los juegos **cooperativos**, puede que algunos jugadores tengan facilidad para tomar las riendas de la partida y dominarla, así que aseguraos de permitir que todos tengan la misma oportunidad de involucrarse y participar en la investigación.

# ***¡QUERIDOS PADRES!***



Los niños también pueden disfrutar de MicroMacro. Sin embargo, aunque no hay descripciones explícitas de violencia en el juego, muchos de los casos incluyen asesinatos, problemas de pareja y otras cuestiones "adultas".

Por nuestra experiencia, creemos que a la mayoría de los niños mayores de 10 años no les supone un problema enfrentarse a historias de crímenes, pero, por supuesto, esto depende de la personalidad y el desarrollo emocional de cada niño.

Por eso hemos decidido incluir unos símbolos que sirven para identificar rápidamente el contenido de cada caso.



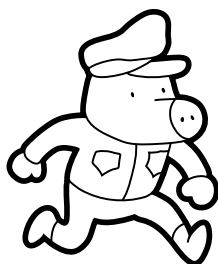
En este caso no aparecen asesinatos, violencia física o referencias sexuales.



En este caso hay situaciones de accidentes, asesinatos y cadáveres (así como las circunstancias que rodearon la muerte).



En este caso, los temas y representaciones son explícitos. Tendréis que valorar el contenido del caso previamente para decidir si queréis incluirlo en partidas con vuestros hijos.



## VERSIÓN AVANZADA

Si ya habéis resuelto algunos casos y os resultan relativamente sencillos, os recomendamos la siguiente variante: tomad las cartas de caso de uno de los casos y leed la carta de inicio. En la Carta de Inicio podréis encontrar toda la información que necesitáis para poder resolver el caso. **Esta vez, intentad resolverlo SIN usar las cartas de caso.** Los textos de soluciones y las preguntas a menudo contienen pistas por lo que, sin usarlos, el juego se vuelve significativamente más difícil. Solo cuando creáis que lo habéis visto todo, podéis responder a todas las preguntas de la secuencia en un solo intento. Si os atascáis en algún punto o no estáis seguros, podéis revelar las preguntas que se han resuelto hasta el momento y, tal vez, obtener una pista o descubrir algún error en vuestra hipótesis.

## ¿HABÉIS RESUELTO TODOS LOS CASOS?

Podéis colgar el mapa de la ciudad en la pared como si fuera un póster. Cuando tengáis visitas, tal vez os apetezca jugar un caso rápido con vuestros invitados. Si tenéis un poco de paciencia y recomendáis nuestro juego a vuestros amigos, ¡estamos seguros de que pronto se lanzarán más casos y nuevas ciudades!

Hasta entonces, puedes pasar el tiempo buscando y resolviendo algunos acertijos adicionales que están ocultos en la ciudad. Por ejemplo:

- ¿Por qué están empujando a un hombre al agua en la orilla del río?
- Ha desaparecido un bebé. ¿Qué le ha pasado?
- En una cafetería al sur de la ciudad, un hombre informa al policía de que le han robado su maletín. ¿Dónde puede estar?

Las respuestas a estas preguntas y otros acertijos las encontrarás en nuestra página web:

<https://playsdgames.com/producto/micromacro/>

### EDICIÓN EN CASTELLANO



© 2021 Ed. en Español SD Games  
c/Montsià 9-11 P.I. Can Bernades  
08130 Sta. Perpètua de Mogoda  
Barcelona, España  
[info@playsdgames.com](mailto:info@playsdgames.com)  
[www.playsdgames.com](http://www.playsdgames.com)  
**Traducción:** Ewa Jakubowska,  
Sergio Pérez y Gonzalo Corral  
**Maquetación:** Vitamina Disseny  
**Editor:** César Sánchez

### EDICIÓN



### EDITION SPIELWIESE

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

### DISEÑO DEL JUEGO, ILUSTRACIONES Y MAQUETACIÓN

### HARD BOILED GAMES

**HARD BOILED Games**  
Danziger Str. 13  
D-10435 Berlin  
[www.hardboiledgames.de](http://www.hardboiledgames.de)

**Soporte Gráfico:** Philip Behrend, Leon Peters,  
Vero Endemann  
**Revisión/Edición:** Peter Sich, Michael Schmitt,  
Kaddy Arendt, Kerstin Fricke



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

*Se prohíbe la reproducción o publicación del libro de reglas,  
componentes o ilustraciones sin obtener permiso previo.*

**Advertencia:** MicroMacro contiene descripciones explícitas y menciones de **violencia física** y **emocional**, **erotismo**, **muerte**, algunas **palomas** y otros **animales** que pueden causar **miedo** o **asco**.