

MILÍ RODIČE!



MikroMakro a hledání na obří mapě si mohou dobře užít i děti. I když explicitní vyobrazení násilí či krve ve hře nenajdete, některé případy pojednávají o vraždách, dramatech v milostných vztazích či jiných „dospěláckých tématech“.

Podle našich zkušeností většina desetiletých a starších dětí snáší tyto kriminální příběhy bez problémů, ale osobnostní i emocionální vývoj dítěte je samozřejmě individuální a záleží na uvážení rodičů, co je pro jejich děti vhodné.

Abyste mohli rychle posoudit vhodnost případu pro svoje dítě, jsou titulní karty označeny těmito symboly:



V tomto případě se nevyskytují vyobrazení vraždy, fyzického násilí ani sexuality.



Tento případ může zahrnovat vyobrazení nehod, vražd, mrtvých těl a okolností vedoucích k usmrcení osob.



V tomto případě jsou témata a vyobrazení o něco explicitnější. Takové případy si raději vyzkoušejte sami, než posoudíte, zda se hodí ke hře s vašimi dětmi.



VERZE PRO POKROČILÉ

Pokud jste už vyřešili několik případů a jde vám to snadno, můžete zkusit tuto verzi: přečtete pouze titulní kartu a pokuste se vyřešit celý případ, ANIŽ byste používali další případové karty. Titulní karta případu již dostatečně naznačuje kompletní řešení a další karty jen postrkují vaše vyšetřování správným směrem. Bez těchto karet je hra o poznání obtížnější. Pokud si myslíte, že máte celou mapu v malíčku, můžete zkusit odpovědět na všechny otázky v řadě.

Pouze pokud se někde zaseknete nebo si nebudete vědět rady dál, podívejte se na karty, které už máte za sebou, abyste se zase zorientovali nebo našli chybu ve svém postupu.

VYŘEŠILI JSTE VŠECHNY PŘÍPADY?

Můžete si mapu pověsit někam na zeď jako plakát. Až vám přijde návštěva, můžete si s ní zkusit vyřešit nějaký kratší případ.

Budete-li trpěliví a ukážete-li naši hru dostatečnému množství přátel, určitě se dočkáte dalších nových případů i nových map! Bude to opět jen otázka času.

Do té doby si můžete krátit čas hledáním a řešením menších hlavolamů ukrytých na mapě, například

- Běžkyně, která bydlí naproti kadeřnictví, zmizela. Co se jí stalo?
- Pouliční sprejer Honza Banán byl spatřen, jak vytváří své nové dílo poblíž hřiště na východní straně města. Kolik graffiti po městě vytvořil cestou domů?
- Komu „křupan“ Bořek Bořitel zkazil den tentokrát?

www.micromacro-game.com/cz

DISTRIBUCE



Výhradní distributor pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10



Český překlad:
Michal Stárek

MINDOK děkuje Petru Nuskovi, díky jehož tiskárně jsme si mohli případy plně zahrát již během překladu. Dále Luce Hálové a Karlu Vlasákovi.

REALIZACE



EDITION
SPIELWIESE

Edition Spielwiese
© 2022
Simon-Dach-Straße 21
10245 Berlin, Germany
www.edition-spielwiese.de

AUTORSKÝ TÝM

HARD
BOILED
GAMES



HARD BOILED Games
Binterimstraße 8
40223 Düsseldorf, Germany
www.hardboiledgames.de

Johannes Sich,
Daniel Goll,
Tobias Jochinke

Grafická podpora: Vero Endemann, Leon Peters, Naemi Fürstová, Mathias Barth
Korektury a opravy: Peter Sich, Michael Schmitt, Kaddy Arendtová, Kerstin Frickeová

Úvodní varování: MikroMakro obsahuje slovní zmínky i obrazové náznaky fyzického i emočního násilí, erotiky, smrti, zvracení, průjmu, netopýra a jiných zvířat, která mohou vyvolat strach či znechucení.



Vítají vás Velké Zlosyny – ospalé maloměsto, kde zločin číhá na každém rohu. Smrtící tajemství, zákeřné loupeže i chladnokrevné vraždy, to vše je tu na denním pořádku.

V ruce držíte třetí díl série MikroMakro: Město zločinu. Jedná se o samostatnou hru, i když v ní pokračují některé příběhy z předchozích dílů. 16 případů, které najdete v této hře, můžete řešit i zcela bez znalosti předchozích dílů.

HERNÍ MATERIÁL

1 mapa města
120 karet případů
pravidla hry

16 obálek
1 lupu (s nálepkou)

VŠEOBECNÁ PŘÍPRAVA

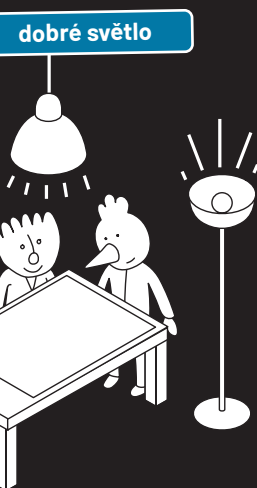
- Nalepte na lupu přiloženou nálepku.
- Hra obsahuje 16 různých kriminálních případů. Pro každý z nich je určen samostatný balíček karet. Každá z těchto karet je v pravém horním rohu označena **symbolem případu a pořadovým číslem**. Karty pro každý případ seřadíte dle čísel (měly by být seřazené už z tiskárny) a pokud možno bez nahlížení je vložte do obálek.

PŘÍPRAVA HRY

Rozložte mapu na příhodném místě. Nejlepší je velký stůl. Můžete ji také položit na podlahu či pověsit na zeď.

DŮLEŽITÉ POKYNY:

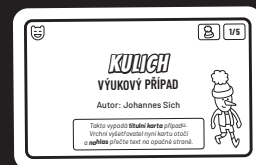
- Všichni hráči by měli na celou mapu dobře vidět** a měli by k ní mít volný přístup ze všech stran.
- Dobré osvětlení je zásadní.** Bude zapotřebí denního světla nebo silného lustru. Ve hře jde často o to, abyste si všimli titěrných detailů na mapě, což je za slabého světla obtížné.
- Mapa musí být dobře viditelná celá.** Nápoje apod. doporučujeme pokládat někam jinam. Také karty vykládejte vždy stranou, aby mapu ani částečně nepřekrývaly, jinak by mohly zakrýt něco, co budete hledat.
- Opakujeme – dobré světlo je naprosto zásadní.** Budou-li vám detaily na mapě připadat příliš malé nebo bude-li obtížné rozlišit jednotlivé postavy, může to způsobovat přílišné šero.



JDE SE NA TO!

Pro seznámení s hrou doporučujeme začít výukovým případem „Kulich“. Můžete se hned pustit do hry a pokračovat ve čtení pravidel průběžně.

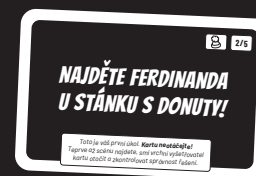
- Určete hráče, který se chopí role **vrchního vyšetřovatele**. Povede vyšetřování a zodpovídá za předčítání karet.
- Vyjměte **všechny karty případu „Kulich“** z obálky a položte jejich balíček vedle mapy.
- Vrchní karta balíčku je vždy **titulní**. Najdete na ní úvod a zadání případu, jakož i obrázek hlavní postavy. Vrchní vyšetřovatel otočí první – titulní – kartu a přečte ji nahlas.



Titulní karta

Celý text je třeba přečíst jasně a zřetelně, protože často obsahuje velmi důležité informace a nápovědy. Stejně tak byste si všichni měli pečlivě prohlédnout ilustraci na kartě.

- Na lícové straně druhé karty, nyní navrchu balíčku, je velkým bílým písmem uveden váš první **úkol**, který máte splnit. Vrchní vyšetřovatel ho přečte, **aniž by kartu otáčel či snímal z balíčku!**
- Řešením prvního úkolu je vždy najít příslušnou scénu na mapě. Najděte ji. Pokud si myslíte, že ji máte, otočí vrchní vyšetřovatel kartu a pomocí **souřadnic v levém horním rohu** zkontroluje, zda se vami určená scéna skutečně nachází v dané části mapy.



Karta případu – líc

Nestačí jen hádat či najít podobnou scénu! Na mapě musíte vždy najít scénu, která odpovídá řešení přesně.



Karta případu – rub

- Je-li vaše řešení správné**, vrchní vyšetřovatel ukáže obrázek ostatním a přečte text na kartě u něj.
- Je-li řešení nesprávné**, vrchní vyšetřovatel hned otočí kartu zpátky, **aniž by se díval na text vpravo!** Ostatním sdělí, že je třeba hledat dál. Protože on už řešení zná, nesmí od tohoto okamžiku s hledáním pomáhat (samozřejmě je na vás, zda mu dovolíte poskytovat menší nápovědy, pokud má skupina potíže).
- Je-li karta vyřešena, odložte ji. Vezměte další, to je váš nový úkol.
- Takto postupně jeden po druhém vyřešte všechny čtyři úkoly výukového případu.
- Teď už hru umíte hrát a můžete se pustit do složitějších případů!

SYMBOLY



Tento symbol v textu na kartě označuje vodítko, které se může ukázat užitečným v některém z následujících úkolů tohoto případu.



Vyložte kartu touto stranou vzhůru vedle balíčku tak, aby byla vidět i další karta.

Tato instrukce na kartě znamená, že máte postupovat podle ní. V takovém případě máte pracovat na dvou (nebo více) úkolech současně. Opakuje-li se symbol i na další kartě, postupujte stejně – někdy mají být vidět 3 nebo i 4 úkoly zároveň.

PŘÍPADY

Doporučujeme, abyste případy řešili v uvedeném pořadí, není to však pro herní zážitek nutné. Počet hvězdiček udává obtížnost a dobu, kterou vám řešení případu zabere.

Kulich (výukový případ)

Tutenhamoun ★★☆☆☆

To byl úlovek! ★★☆☆☆

Pomsta chutná nejlépe z lahve ★★☆☆☆

Největší dýně ★★☆☆☆

Kurýr ★★☆☆☆

Jahodová, citronová, čokoládová ★★☆☆☆

Pandemie ★★☆☆☆

Mrtvá labuť ★★★★★

Poslední skok ★★★★★

Tajemství minulé soboty ★★★★★

Krvavě rudý semafor ★★★★★

Ztracený syn ★★★★★

Skořápkář ★★★★★

Vražda ve Weissentalově vile ★★★★★

Dostihy a sázky ★★★★★

Při hledání podrobností neváhejte použít přiloženou lupu!

Pokud se vám řešení bude dařit, můžete zkusit i verzi pro pokročilé (viz poslední stranu).

NAŠE TIPY

- Chcete-li, můžete si důležité scény označit – mincí, zátkou apod.
- Jako u téměř každé kooperativní hry se může snadno stát, že některý hráč bude ve skupině dominovat a strhne luštění na sebe. Dbejte, aby každý dostal příležitost se uplatnit a všichni se do řešení přiměřeně zapojili.

