

VERSIÓN AVANZADA

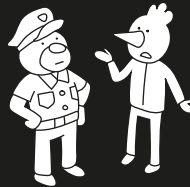
Si ya habéis resuelto algunos casos y os resultan relativamente sencillos, os recomendamos la siguiente variante: tomad las cartas de caso de uno de los casos y leed la carta de inicio. **Esta vez, intentad resolverlo SIN usar las cartas de caso.** Los textos de soluciones y las preguntas a menudo contienen pistas por lo que, sin usarlos, el juego se vuelve significativamente más difícil. Solo cuando creáis que lo habéis visto, 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/micro-macro/>

MICRO MACRO CRIME CITY

Bienvenidos a Crime City, un lugar aparentemente tranquilo, pero desbordado por el crimen. 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 1 Libro de Reglas 16 Sobres
120 Cartas de Caso 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 **ícono del caso**, junto con el **número de la carta**. Separa las cartas de cada caso e introdúcelas en un sobre, en su orden correspondiente.

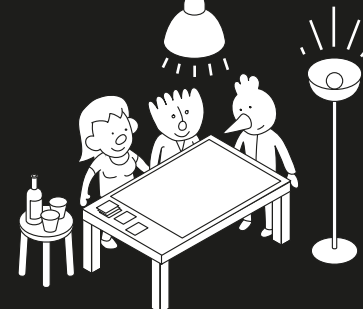


Si es posible, evitad mirar las cartas.

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



EDICIÓN EN CASTELLANO



© 2020 Ed. en Español SD Games
c/Montsià 9-11 P.I. Can Bernades
08130 Sta. Perpètua de Mogoda
Barcelona, España
info@playsdgames.com
www.playsdgames.com
Traducción: Ewa Jakubowska y
Sergio Pérez
Maquetación: Vitamina Disseny
Editor: César Sánchez

EDICIÓN



Edición Spielwiese
Todos los Derechos
Reservados
Simon-Dach-Straße 21
D-10245 Berlin
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
Soporte Gráfico:
Philip Behrend, Vero Endemann, Marcel Malchin
Revisión/Edición:
Michael Schmitt, Kaddy Arendt, Peter Sich

Johannes Sich,
Daniel Goll,
Tobias Jochinke

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

¡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 esa tarea en voz alta, **sin voltear la carta**.
- 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!

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

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 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

Si es la primera vez que jugáis a este juego, recomendamos **que juguéis a los primeros cinco casos en el orden indicado**. Las estrellas indican el nivel de dificultad y la duración de la partida.

📄 El Sombrero de Copa (Caso Introductorio)	★★★★★	👤 La Gran Betty	★★★★★
🚗 Accidente de Coche	★★★★★	🐾 Cuentos Peludos	★★★★★
🏦 Atraco al Banco	★★★★★	🎮 Un Hobby Peligroso	★★★★★
👨 Leo Moustache	★★★★★	🎵 Canción de Amor	★★★★★
🐈 Gato Muerto	★★★★★	💡 Muerte por Naturaleza	★★★★★
🍷 Agridulce	★★★★★	📧 El Vengador Enmascarado	★★★★★
✈️ Muerte desde Arriba	★★★★★	🎡 El Paseo del Domingo	★★★★★
💔 Desaparecido Sin Dejar Rastro	★★★★★	🎪 Carnaval	★★★★★

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

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.