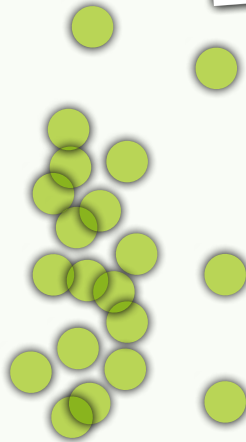


# MICRO MACRO Kids



## COMPONENTES

- 1 mapa de la ciudad
- 1 libro de los investigadores con 22 casos de distinta dificultad
- 1 libro de reglas
- 20 marcadores de detective



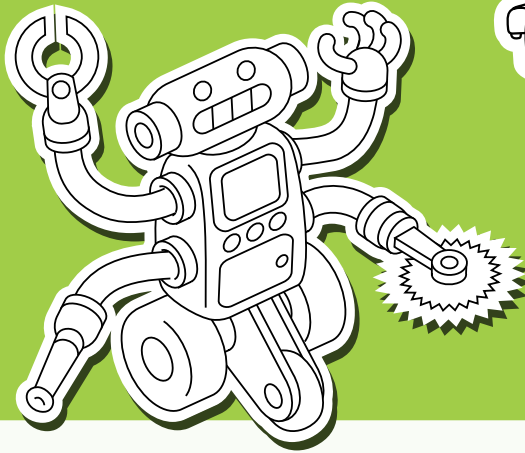
Atención: No empecéis a ojear a lo loco el libro de los investigadores o, de lo contrario, arruinaréis la experiencia de juego.



## Final de la partida

Jugad todo el tiempo que queráis. Los casos siempre se acaban cuando los resolvéis. Una vez acabado, solo tendréis que decidir si queréis empezar un nuevo caso.

Y ya está. ¡Que os divirtáis!



## ¿Queréis más?

¡Echadle un ojo a nuestra [web](#)! Allí iremos añadiendo contenido adicional sobre el juego.



### DISEÑO DEL JUEGO, ILUSTRACIONES Y MAQUETACIÓN

**HARD  
BOILED  
GAMES**

**HARD BOILED Games**  
Binterimstraße 8  
40223 Düsseldorf, Germany  
[www.hardboiledgames.de](http://www.hardboiledgames.de)

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

**Editores:** Peter Sich, Katja Volk  
**Equipo artístico:** Vero Endemann, Leon Peters,  
Naemi Fürst, Mathias Barth y Rumi Benecke

### EDICIÓN ORIGINAL



**EDITION  
SPIELWIESE**

**Edition Spielwiese**  
Simon-Dach-Straße 21  
10245 Berlin, Germany  
[www.edition-spielwiese.de](http://www.edition-spielwiese.de)  
© 2025

### EDICIÓN EN ESPAÑOL



© 2025 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:** Gonzalo Corral  
**Maquetación:** Vitamina Disseny  
**Editor:** Toni Serradesanferm  
**Director editorial:** Cèsar Sánchez

# MICRO MACRO

## Kids



## REGLAS

En MicroMacro Kids os ponéis en la piel de unos **investigadores**. Tendréis que resolver **22 intrincados casos** que os llevarán a recorrer todo el mapa. Para eso, tendréis que seguir a los personajes, resolver **enigmas** y descubrir pequeños **delitos**.

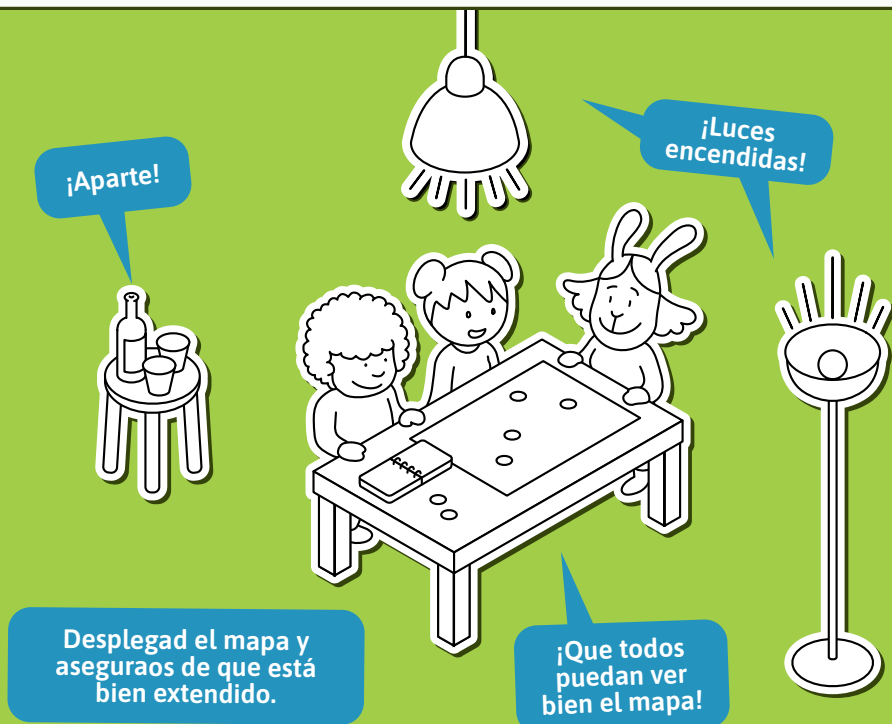
Al igual que los auténticos detectives, tendréis que estar muy atentos, **trabajar en equipo** y no dejar que se os escape ni un detalle.

¿Conseguiréis resolver todos los casos?  
¡Vamos a comprobarlo!



## ANTES DE EMPEZAR: UN PAR DE CONSEJOS

- Aseguraos de contar con **una buena iluminación**. Necesitaréis una lámpara que os de buena luz o luz natural. Esto os servirá para descubrir hasta el detalle más pequeño.
- Todos los jugadores deben poder **ver perfectamente el mapa de la ciudad**. El mapa tiene que estar colocado de forma que todos los jugadores puedan moverse a su alrededor y ver de cerca cualquier punto del mapa.
- **El mapa de la ciudad debe estar siempre despejado**. No coloques encima nada que pueda estorbar vuestra investigación. Aseguraos de que el libro de los investigadores esté siempre **al lado del mapa**, nunca encima.
- **Aseguraos de no tapar el mapa con las manos o con cualquier otra parte del cuerpo**. De lo contrario, es posible que os perdáis algún detalle que os sirva para resolver el caso.
- Aseguraos de que **todo el mundo se divierte y participa** en la investigación, sobre todo si participan niños más pequeños.



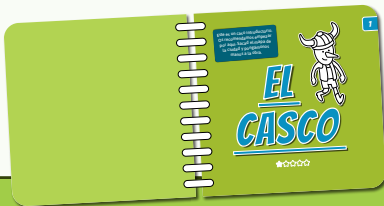
# PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Para jugar a **MicroMacro Kids**, todo lo que tenéis que hacer es sacar el **libro de los investigadores** y desplegar el **mapa de la ciudad**. Aseguraos de alisar los pliegues con cuidado.

En el libro de los investigadores podréis encontrar un total de **22 casos** en los que tendréis que resolver numerosos enigmas y crímenes a lo largo de la ciudad como auténticos detectives.

En la parte delantera del libro encontraréis una **lista con todos los casos**. Las **estrellas** os indicarán la dificultad de cada caso. Cuantas más estrellas tenga, más tiempo os llevará resolverlo.

Podéis jugar los casos en el orden que queráis. Sin embargo, os recomendamos no empezar a lo loco: lo mejor es empezar por el caso que se llama **El casco**.



Caso introductorio



## ¡Y ALLÁ VAMOS!

Antes de empezar a jugar, designad a un **investigador principal**. Su objetivo será leer los textos en voz alta y, por supuesto, ayudar a resolver los casos.

Si queréis también os podéis turnar para leer los textos. O quizás pedirle a un adulto que os los lea en voz alta para centraros en la investigación.

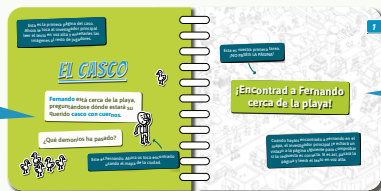
Cada caso empieza con la **página inicial**. En esta primera página podréis encontrar el título del caso y, al pasar la página, un pequeño texto que os dirá de qué va el caso.

El investigador principal leerá el texto en voz alta y luego le enseñará las **imágenes** al resto de jugadores. Ahora ya sabéis qué enigma tenéis que resolver, a quién tenéis que ayudar o a qué travesuras tenéis que poner fin.

Ahora el investigador principal tiene que leer la **tarea** que aparece en la página contigua (derecha). **¡NO PASES LA PÁGINA TODAVÍA!** Solo podrás pasar la página cuando hayáis resuelto la tarea.

Aseguraos de que todo el mundo puede oír perfectamente el texto y ver las imágenes o, de lo contrario, puede que algunos jugadores no sepan qué tienen que buscar.

Página inicial



Vuestra primera tarea

Ahora os toca investigar. Para eso tendréis que investigar el **mapa de la ciudad**: seguid a los personajes, resolved enigmas y haced buenas deducciones.

Para resolver la tarea, tendréis que señalar en el mapa de la ciudad la escena que consideréis relevante. Solo entonces tendréis **una prueba real**: no valen las sospechas, corazonadas o suposiciones.

Cuando creáis haber encontrado la **solución**, el investigador principal pasará página y mirará las imágenes de la página siguiente (sin enseñárselas al resto). Si necesita más información, el investigador principal leerá el texto en silencio.

Página de respuestas



Próxima tarea

**Si la solución no es correcta**, no os preocupéis. Lo único que tenéis que hacer es seguir buscando. Como el investigador principal ya sabe cuál es la respuesta, ya no puede participar en la resolución de la tarea. Pero sí puede daros alguna pista si la necesitáis.

**Si la solución es correcta**, el investigador principal leerá en voz alta el texto que aparece en la página de respuestas.

Luego, seguid con la **siguiente tarea** que aparece en la página de la derecha. Seguid así hasta que hayáis **resuelto todo el caso**.

Podéis usar los **marcadores de detective** para señalar escenas o personajes importantes para el caso. Esto os ayudará a no olvidaros de ningún detalle.

