

# МІКРОМАКРО

## ВБИВЧЕ МІСТО

Ласкаво просимо до Вбивчого міста, тихого місця, яке зараз захлеснула злочинність. Детективи, нам потрібні ваші слідчі навички, щоб розібратися з цією ситуацією в місті. Ви будете працювати разом, як одна команда, щоби спробувати розкрити численні злочини, які сталися в місті.

### КОМПОНЕНТИ ГРИ

1 Мапа міста                      16 Конвертів  
120 Карт справ                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.

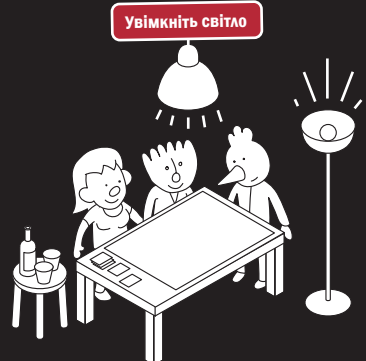
Якщо це можливо, намагайтеся уникати занадто пильного розгляду карт.



### 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, щоб 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 поверх неї. Інакше, ви неавтоматично можете закрити зачіпку, яку шукаєте.
- **Знову ж таки: яскраве світло надзвичайно важливо!** Якщо здається, що деталі на мапі замалі, а символи занадто важкі для розпізнавання - це найчастіше через погане освітлення.



# ДО СПРАВИ!

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



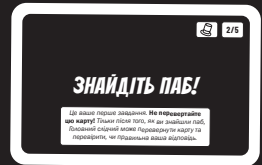
- **Призначте гравця**, який буде виконувати роль **Головного слідчого**. Цей гравець веде розслідування та відповідає за читання тексту на картах.
- Дістаньте з конверта **колоду карт** із назвою «Циліндр» та покладіть колоду карт поруч із мапою міста.
- Верхня карта завжди є початковою **картою справи**. 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

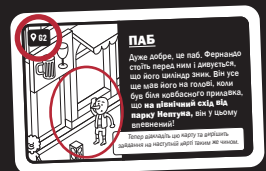
Увесь текст на картах завжди потрібно читати вголос і чітко, адже він часто містить важливу інформацію! Аналогічно, ілюстрації на картах повинні переглядати всі гравці.

- 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 помилковому 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 та можете вирішувати складніші справи!

Якщо ви хочете детально розглянути окремі сцени, використовуйте лупу!

## 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.

## СПРАВИ

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



Циліндр (Вступна справа)



Аварія

☆☆☆☆☆



Пограбування

★★☆☆☆



Лео Вус

★★☆☆☆



Дев'яте життя

★★★★☆



Солодка смерть

★★☆☆☆



Смерть з небес

★★☆☆☆



Зниклий безвісти

★★★★☆



Велика Бетті

★★★★☆



Волохаті жахи

★★★★☆



Смертельне хобі

★★★★☆



Любовна пісня

★★★★☆



Природа вбиває

★★★★☆



Месник у масці

★★★★☆



Недільна прогулянка

★★★★☆



Маскарад

★★★★☆

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.

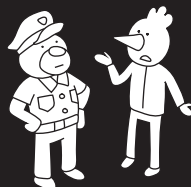
## ВИРІШИЛИ ВСІ СПРАВИ?

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:

- Чому людину зіштовхнули у воду на березі річки?
- Повідомлялося про зникнення дитини. Що сталося з дитиною?
- У кафе на півдні чоловік повідомляє поліції, що його сумку вкрали. Де це?
- Сліпа бабуся Морін стоїть біля лавки зі снеками та розуміє, що її гаманець викрадений. Де грабіжник?



Відповіді на ці запитання та інші приховані загадки можна знайти на вебсайті гри:

[www.micromacro-game.com](http://www.micromacro-game.com)

### ВИДАВНИЦТВО В УКРАЇНІ



**НОВА ЕРА**

Нова Ера, Україна  
© 2021  
м. Одеса, 65009, Україна

### АВТОР, ДИЗАЙН ТА РОЗРОБКА



Видавництво Spielwiese  
© 2021  
Саймон-Дах-Штрассе 21  
10245 Берлін, Німеччина  
[www.edition-spielwiese.de](http://www.edition-spielwiese.de)

**HARD  
BOILED  
GAMES**

HARD BOILED Games  
вул. Данцигер 13  
10435 Берлін, Німеччина  
[www.hardboiledgames.de](http://www.hardboiledgames.de)



Йоганнес Зіх,  
Деніел Гол,  
Тобіас Йочінке



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

[www.gameland.com.ua](http://www.gameland.com.ua)

Графічна підтримка:  
Філіп Беренд, Веро Ендеманн, Марсель Малчин  
Редагування:  
Пітер Зіх, Майкл Шмітт, Кадді Арендт