

MILÍ RODIČIA!



MikroMakro a hľadanie na obrovskej mape si môžu dobre užiť i deti. Aj keď explicitné vyobrazenie násilia či krvi v hre nenájdete, niektoré prípady pojednávajú o vraždách, drámach v milostných vzťahoch či iných „dospeláckych témach“.

Podľa našich skúseností väčšina desaťročných a starších detí znáša tieto kriminálne príbehy bez problémov, ale osobnostný i emocionálny vývoj dieťaťa je samozrejme individuálny a záleží na uvážení rodičov, čo je pre ich deti vhodné.

Aby ste mohli rýchlo posúdiť vhodnosť prípadu pre svoje dieťa, sú titulné karty označené symbolmi:



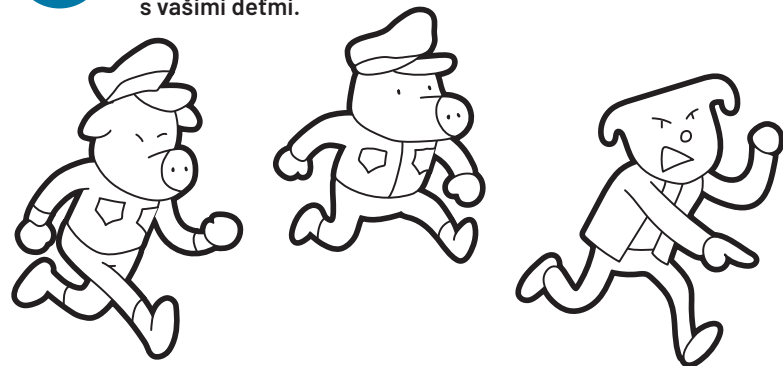
V tomto prípade sa nevyskytujú vyobrazenia vraždy, fyzického násilia ani sexuality.



Tento prípad môže zahŕňať vyobrazenie nehôd, vražd, mŕtvych tiel a okolností vedúcich k usmrteniu osôb.



V tomto prípade sú témy a vyobrazenia o niečo explicitnejšie. Takéto prípady si radšej vyskúšajte sami, než posúďte, či sa hodia k hre s vašimi deťmi.



VERZIA PRE POKROČILÝCH

Pokiaľ ste už vyriešili niekoľko prípadov a ide vám to ľahko, môžete skúsiť túto verziu: **prečítajte len titulnú kartu a pokúste sa vyriešiť celý prípad, BEZ TOHO, aby ste použili ďalšie prípadové karty.** Titulná karta prípadu už dostatočne naznačuje kompletne riešenie a ďalšie karty len posúvajú vaše vyšetrenie správnym smerom. Bez týchto kariet je hra o poznanie náročnejšia. Pokiaľ si myslíte, že máte celú mapu v malíčku, môžete skúsiť odpovedať na všetky otázky v rade. Len pokiaľ sa niekde zaseknete alebo si nebudete vedieť rady ďalej, pozrite sa na karty, ktoré už máte za sebou, aby ste sa znova zorientovali alebo našli chybu v svojom postupe.

VYRIEŠILI STE VŠETKY PRÍPADY?

Môžete si mapu zavesiť niekam na stenu ako plagát. Až k vám zavíta návšteva, môžete si s ňou skúsiť vyriešiť niektorý kratší prípad.

Ak budete trpezliví a pokiaľ ukážete našu hru dostatočnému množstvu priateľov, určite sa dočkáte ďalších nových prípadov i nových máp! Bude to opäť len otázka času.

Do tej doby si môžete krátiť čas hľadaním a riešením menších hlavolamov ukrytých na mape, napríklad:

- Bežkyňa, ktorá býva oproti kaderníctvu, zmizla. Čo sa jej stalo?
- Pouličný sprejer Honza Banán bol spozorovaný pri tvorbe svojho nového diela v blízkosti detského ihriska na východnej strane mesta. Koľko grafitov vytvoril po meste cestou domov?
- Komu tentoraz „křupan“ Bořek Bořitel pokazil deň??

www.micromacro-game.com/cz

DISTRIBÚCIA



Výhradný distribútor pre ČR a SR:

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



Český překlad:
Michal Stárek

MINDOK dává díky Petrovi Nuskovi, kterého tlačiareň nám umožnila hrať prípady už počas prekladu. Ďakujeme aj Lucke Hálovej a Karlovi Vlasákovi.

REALIZÁCIA



EDITION
SPIELWIESE

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

AUTORSKÝ TÍM

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

Úvodné varovanie: MikroMakro obsahuje slovné zmiienky i obrazové náznamy fyzického aj emočného násilia, erotiky, smrti, zvracania, hnačky, netopiera a iných zvierat, ktoré môžu vyvolať strach či znechutenie.



Vítajú vás Veľké Zločiny – ospalé malomesto, kde zločin číha na každom rohu. Smrtiace tajomstvá, zákerné lúpeže i chladnokrvné vraždy, to všetko je tu na dennom poriadku.

V ruke držíte tretí diel série MikroMakro: Mesto zločinu. Ide o samostatnú hru, hoci v nej pokračujú niektoré príbehy z predchádzajúcich dielov. 16 prípadov, ktoré nájdete v tejto hre, môžete riešiť aj bez znalosti predchádzajúcich dielov.



HERNÝ MATERIÁL

1 mapa mesta
120 kariet prípadov
pravidlá hry

16 obálok
1 lupa (s nálepkou)

VŠEOBECNÁ PRÍPRAVA

- Nalepte na lupu priloženú nálepku.
- Hra obsahuje 16 rôznych kriminálnych prípadov. Pre každý z nich je určený samostatný balíček kariet. Každá z týchto kariet je v pravom hornom rohu označená **symbolom prípadu a poradovým číslom**. Karty pre každý prípad zoradte podľa čísiel (mali by byť zoradené už z tlačiarne) a pokiaľ možno bez nahliadnutia ich vložte do obálok.

PRÍPRAVA HRY

Rozložte mapu na vhodnom mieste. Najlepší je veľký stôl. Môžete ju tiež položiť na podlahu alebo zavesiť na stenu.

DÔLEŽITÉ POKYNY:

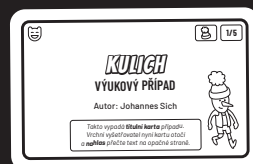
- Všetci hráči by mali na celú mapu dobre vidieť** a mali by k nej mať voľný prístup zo všetkých strán.
- Dobré osvetlenie je zásadné.** Bude potrebné denné svetlo alebo silný luster. V hre ide často o to, aby ste si všimli drobné detaily na mape, čo je pri slabom svetle zložité.
- Mapa musí byť dobre viditeľná celá.** Nápoje a pod. odporúčame položiť niekam inam. Tiež karty vykladajte vždy pri okraji, aby mapu ani čiastočne neprekrývali, inak by mohli zakryť niečo, čo budete hľadať.
- Opakujeme – dobré svetlo je absolútne zásadné.** Ak vám budú detaily na mape pripadať príliš malé alebo bude náročné rozlíšiť jednotlivé postavy môže to byť spôsobené prílišným šerom.



IDE SA NA TO!

Pre zoznámenie s hrou odporúčame začať výukovým prípadom „Kulich“. Môžete sa hneď pustiť do hry a pokračovať v čítaní pravidiel priebežne.

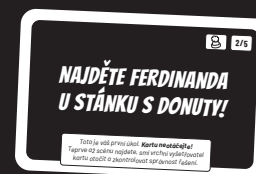
- Určite hráča, ktorý sa ujme roly **vrchného vyšetrovateľa**. Povedie vyšetrovanie a zodpovedá za predčítanie kariet.
- Vyberte **všetky karty prípadu „Kulich“** z obálky a položte ich balíček vedľa mapy.
- Vrchná karta balíčka je vždy **titulná**. Nájdete na nej úvod a zadanie prípadu, ako aj obrázok hlavnej postavy. Vrchný vyšetrovateľ otočí prvú – titulnú – kartu a prečíta ju nahlas.



Titulná karta

Celý text je potrebné prečítať jasne a zreteľne, pretože často obsahuje veľmi dôležité informácie a pomôcky. Rovnako tak by ste si všetci mali dôkladne prezrieť ilustráciu na karte.

- Na lícovej strane druhej karty, teraz na vrchu balíčka, je veľkým bielym písmom uvedená vaša prvá úloha, ktorú máte splniť. Vrchný vyšetrovateľ ju nahlas prečíta, **bez toho, aby kartu otáčal!**
- Riešenie prvej úlohy je vždy nájst príslušnú scénu na mape. Nájdite ju. Pokiaľ si myslíte, že ju máte, otočí vrchný vyšetrovateľ kartu a pomocou **súradníc v ľavom hornom rohu** skontroluje, či sa vami určená scéna skutočne nachádza v danej časti mapy.



Karta prípadu – lice

Nestačí len hádať či nájst podobnú scénu! Na mape musíte vždy nájst scénu, ktorá zodpovedá riešeniu presne.



Karta prípadu – rub

- Ak je vaše riešenie správne**, vrchný vyšetrovateľ ukáže obrázok ostatným a prečíta text na karte pri ňom.
- Ak je riešenie nesprávne**, vrchný vyšetrovateľ hneď otočí kartu naspäť, **bez toho, aby sa pozrel na text vpravo!** Ostatným oznámi, že je treba hľadať ďalej. Pretože on už riešenie pozná, nesmie od tohto okamihu s hľadaním pomáhať (samozrejme je na vás, či mu dovoľíte poskytovať menšie pomôcky, pokiaľ má skupina problémy).
- Ak je karta vyriešená, odložte ju. Zoberte ďalšiu, to je vaša nová úloha.
- Takto postupne jednu po druhej vyriešte všetky štyri úlohy výukového prípadu.
- Teraz už hru viete hrať a môžete sa pustiť do zložitejších prípadov!

SYMBOLY



Tento symbol v texte na karte označuje usmernenie, ktoré sa môže ukázať užitočným v niektorej z nasledujúcich úloh tohto prípadu.



Vyložte kartu touto stranou nahor vedľa balíčka tak, aby bola vidieť i ďalšia karta.

Táto inštrukcia na karte znamená, že máte postupovať podľa nej. V takom prípade máte pracovať na dvoch (alebo viacerých) úlohách súčasne. Ak sa opakuje symbol aj na ďalšej karte, postupujte rovnako – niekedy majú byť vidieť 3 alebo i 4 úlohy súčasne.

PRÍPADY

Odporúčame, aby ste prípady riešili v uvedenom poradí, nie je to však pre herný zážitok nutné. Počet hviezdíčiek udáva náročnosť a dobu, ktorú vám riešenie prípadu zaberie.

Kulich (výukový prípad)

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 ★★★★★

Názvy prípadov ostávajú v českom jazyku, nakoľko karty z technických dôvodov nebolo možné preložiť do slovenského jazyka.

Pokiaľ sa vám v riešení bude dariť, môžete skúsiť aj verziu pre pokročilých (viď posledná strana).

NAŠE TIPY

- Ak chcete, môžete si dôležité scény označiť – mincou, zátkou a pod.
- Ako pri takmer každej kooperatívnej hre sa môže ľahko stať, že niektorý hráč bude v skupine dominovať a strhne lúštenie na seba. Dbajte na to, aby každý dostal príležitosť sa uplatniť a všetci sa do riešenia primerane zapojili.

