

LIEBE ELTERN!



Das Spielprinzip von MicroMacro macht auch Kindern großen Spaß. Aber auch wenn im Spiel keine direkten Gewaltdarstellungen vorkommen, so geht es doch bei vielen der Fälle um Morde, Beziehungsdramen und andere „Erwachsenen-Themen“.

Wir haben die Erfahrung gemacht, dass die meisten Kinder ab 10 Jahren durchaus mit dieser Art Kriminalgeschichten umgehen können, aber natürlich können Persönlichkeit und emotionale Entwicklung von Kindern sehr unterschiedlich sein.

Um euch vorab eine Einschätzung geben zu können, welche Inhalte in den Fällen verarbeitet werden, haben wir sie mit Symbolen gekennzeichnet.



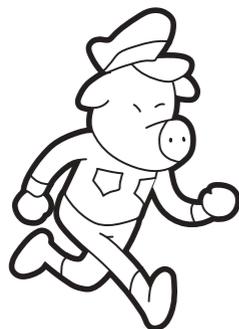
In diesem Fall werden weder Mord noch körperliche Gewalt oder Sexualität thematisiert.



In diesem Fall werden Unfälle, Morde und Leichen sowie ihre Todesumstände thematisiert und dargestellt.



In diesem Fall kommt es zu expliziteren Themen und Darstellungen. Spielt ihn erst selbst und entscheidet dann, ob ihr ihn auch mit euren Kindern spielen wollt.



PROFI-VARIANTE

Wenn ihr schon einige Fälle gespielt habt und gut zurechtkommt, empfehlen wir folgende Variante: Der Kommissar nimmt ausschließlich die Start-Karte eines Falls aus dem Umschlag und liest diese vor. Die Startkarte enthält bereits alle nötigen Informationen, um einen Fall zu lösen. **Nun versucht ihr, den ganzen Fall zu lösen, OHNE die weiteren Fall-Karten zu benutzen.** Ohne die Zwischenschritte und Hinweise auf den Fall-Karten wird das Spiel deutlich kniffliger. Erst wenn ihr glaubt, den Fall vollständig durchschaut zu haben, nehmt ihr die Fall-Karten aus dem Umschlag und beantwortet der Reihe nach alle Fragen in einem Durchlauf. Wenn ihr an einer Stelle nicht weiterkommt, könnt ihr die Fall-Karten bis zu diesem Punkt zu Hilfe nehmen, um eure bisherige Theorie zu prüfen, Fehler zu entdecken oder Hinweise zu erhalten.

ALLE FÄLLE GELÖST?

Wir empfehlen, den Spielplan in der Wohnung als Poster an die Wand zu hängen. Wenn Gäste da sind, kann man mit ihnen mal schnell einen Fall spielen. Wenn ihr unser Spiel fleißig weiterempfehlt und ein wenig Geduld habt, wird es sicher bald weitere Fälle und neue Stadtteile geben!

Ihr könnt euch die Zeit bis dahin vertreiben, indem ihr die kleinen zusätzlichen Rätsel findet und löst, die in der Stadt versteckt sind. Zum Beispiel:

- Die Joggerin, die gegenüber des Frisörladens wohnt, ist verschwunden. Was ist ihr zugestoßen?
- In der Nähe des Spielplatzes im Osten der Stadt wurde der Street-Art-Künstler Joe Banana bei seiner Arbeit gesichtet. Wie viele Graffitis hat er auf seinem Heimweg in der Stadt hinterlassen?
- Wem hat Bernd „der Banause“ diesmal den Tag versaut?

www.micromacro-spiel.de



Willkommen in Crime City – einer Stadt, in der hinter jeder Ecke das Verbrechen lauert. Verhängnisvolle Geheimnisse, hinterhältige Überfälle und kaltblütige Morde sind hier an der Tagesordnung.

All In ist der dritte Teil der Reihe MicroMacro: Crime City. Es handelt sich um ein eigenständiges Spiel, auch wenn einige Geschichten aus den ersten Teilen fortgesetzt werden. Die hier enthaltenen 16 Fälle können ohne Kenntnis der ersten Teile gespielt werden.

VERTRIEB



Pegasus Spiele GmbH
Am Straßbach 3
61169 Friedberg, Germany
www.pegasus.de

REALISATION



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

SPIELENWICKLAUNG, ILLUSTRATION & DESIGN

HARD
BOILED
GAMES



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

Johannes Sich,
Daniel Goll,
Tobias Jochinke

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: <https://pegasus.de/ersatzteilservice>
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus-Spiele-Team.

Artwork Support: Vero Endemann, Leon Peters, Naemi Fürst, Mathias Barth
Lektorat: Peter Sich, Michael Schmitt, Kaddy Arendt, Kerstin Fricke

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/channel/UC...)

Trigger-Warnung: MicroMacro enthält explizite Darstellung und Erwähnung körperlicher und seelischer Gewalt, Erotik, Erbrechen, Durchfall, eine Fledermaus und andere Tiere, die Angst oder Ekel auslösen können.

SPIELMATERIAL

1 Spielplan
120 Fall-Karten
16 Umschläge
1 Lupe (+Sticker)

SPIELVORBEREITUNG

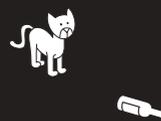
- Klebt den beigelegten Sticker auf die Lupe.
- Es gibt 16 verschiedene Kriminalfälle. Jeder Fall besteht aus einem Stapel sogenannter Fall-Karten. Jede dieser Karten ist in der rechten oberen Ecke mit dem Symbol des Falls markiert, daneben steht die Nummer der Karte. Sortiert die Karten eines jeden Falls in der richtigen Reihenfolge in jeweils einen Umschlag.



SPIELAUFBAU

Breitet den Spielplan an einem geeigneten Ort aus. Am besten ist ein großer Tisch. Ihr könnt aber auch auf dem Boden spielen oder den Spielplan an die Wand hängen. Folgende Dinge sind zu beachten:

- **Alle Spieler sollten einen guten Blick auf den Spielplan haben.** Der Tisch sollte so stehen, dass man sich möglichst frei um ihn herum bewegen und sich von allen Seiten über den Spielplan beugen kann.
- **Achtet auf gutes Licht!** Ihr braucht eine helle Lampe oder Tageslicht. Es geht oft darum, kleine Details zu erkennen, bei schlechtem Licht ist das deutlich schwieriger!
- **Der Spielplan sollte immer komplett unbedeckt sein.** Stellt Gläser und Ähnliches lieber beiseite. Die Fall-Karten sollten immer neben dem Spielplan liegen und nicht darauf. Sonst kann es passieren, dass genau die Szene verdeckt ist, die ihr gerade sucht.
- **Noch mal: Helles Licht ist extrem wichtig!** Wenn euch die Details auf dem Spielplan zu klein vorkommen und ihr Schwierigkeiten habt, die Figuren auseinanderzuhalten, liegt das meistens daran, dass es ein wenig zu dunkel ist.



Lichter an!

LOS GEHT'S!

Um das Spielprinzip zu verstehen, beginnt ihr am besten mit dem **Einführungsfall „Die Pudelmütze“**. Ihr könnt damit jetzt sofort anfangen, während ihr die Regeln lest!



- **Bestimmt einen Spieler**, der die Funktion des **Kommissars** übernimmt. Er oder sie leitet die Ermittlungen und ist dafür verantwortlich, die Kartentexte vorzulesen.
- Nehmt den **Kartenstapel** des Falls „Die Pudelmütze“ aus seinem Umschlag und legt den Stapel neben den Spielplan.
- Die oberste Karte ist immer die **Start-Karte** eines Falls. Sie gibt einen Überblick über das aufzuklärende Verbrechen und zeigt ein Bild der Hauptfigur. Der Kommissar nimmt nun die Start-Karte vom Stapel und liest den Text auf der Rückseite **laut** vor.



Start-Karte

Die Texte auf den Karten müssen immer laut und deutlich vorgelesen werden, denn sie beinhalten oft wichtige Hinweise! Ebenso sollten die Abbildungen auf den Karten von allen Spielern gesehen werden.

- Die zweite Karte, die nun zuoberst auf dem Stapel liegt, beschreibt auf ihrer schwarzen Vorderseite die erste **Aufgabe**, die ihr lösen müsst. Der Kommissar liest diese Aufgabe jetzt laut vor, **ohne die Karte umzudrehen** und **ohne sie vom Stapel herunterzunehmen**.
- Die Lösung einer Aufgabe ist immer **eine bestimmte Szene** auf dem Spielplan. Findet nun die passende Szene. Wenn ihr glaubt, die Lösung gefunden zu haben, dreht der Kommissar die Karte um und prüft, ob **die angegebenen Koordinaten und die abgebildete Szene** auf der Rückseite der Karte mit eurer Lösung übereinstimmen.



Fall-Karte, Vorderseite



Fall-Karte, Rückseite

Eine reine Vermutung reicht nicht! Ihr müsst immer eine Szene auf dem Spielplan finden, die eure Lösung bestätigt.

- **Wenn eure Lösung richtig ist**, liest der Kommissar den Text auf der Rückseite laut vor und zeigt den anderen die Abbildung.
- **Wenn eure Lösung falsch ist**, legt der Kommissar die Karte sofort zurück, ohne den Kartentext zu lesen. Er teilt den anderen mit, dass sie falsch liegen und weiter ermitteln müssen. Da er nun die Antwort kennt, darf er an der Lösung dieser Aufgabe nicht mehr mitarbeiten. (Naja, wenn die anderen völlig auf dem Holzweg sind, darf er natürlich einen kleinen Tipp geben.)
- Wenn ihr eine Karte gelöst habt, legt ihr sie beiseite. Auf dem Kartenstapel liegt nun eine neue Karte zuoberst. Dreht sie nicht um – dies ist eure nächste Aufgabe!
- Löst nun auf diese Weise nacheinander alle 4 Aufgaben des Einführungsfalls.
- Jetzt habt ihr das Spielprinzip kennengelernt und könnt anspruchsvollere Fälle lösen!

SYMBOLE



Dieses Symbol im Kartentext markiert einen Hinweis, der euch bei der Lösung einer zukünftigen Aufgabe in diesem Fall nützlich sein kann.



(Verschiebe diese Karte neben den Stapel, so dass auch die darunterliegende Frage offen liegt!)

Wenn ihr diese Anweisung auf einer Fall-Karte lest, befolgt sie. Auf diese Weise habt ihr zwei Aufgaben, an denen ihr gleichzeitig arbeiten könnt. Wenn auf der nächsten Karte die gleiche Aufforderung erscheint, wiederholt diesen Schritt. Manchmal kommt es vor, dass gleichzeitig 3 oder 4 Aufgaben offen liegen.

DIE FÄLLE

Wir empfehlen, die Fälle in der angegebenen Reihenfolge zu spielen. Dies ist aber nicht zwingend erforderlich. Bei den Sternen handelt es sich um eine ungefähre Angabe zu Schwierigkeit und Spieldauer.

Die Pudelmütze (Einführungsfall)	
Tut-Anch-Anna	★★★★☆
Wildfang	★★★★☆
Die Rache des kleinen Mannes	★★★★☆
Die Kürbis-Kür	★★★★☆
Der Kurier	★★★★☆
Erdbeere, Zitrone, Schoko	★★★★☆
Pandemie	★★★★☆
Der gestorbene Schwan	★★★★☆
Nasses Ende	★★★★☆
Ich weiß, was du letzten Samstag getan hast	★★★★☆
Die blutrote Ampel	★★★★☆
Der verlorene Sohn	★★★★☆
Der Hütchenspieler	★★★★☆
Mord in der Villa Wimmersberg	★★★★☆
All In	★★★★☆

Wenn ihr gut mit den Ermittlungen zurechtkommt, dann probiert doch mal die Profi-Variante aus (siehe nächste Seite)!

TIPPS

- Es kann helfen, relevante Szenen mit Münzen, Kronkorken oder Ähnlichem zu markieren.
- Wie bei allen kooperativen Spielen gilt: Es kann vorkommen, dass einzelne Spieler die Führung übernehmen und die Diskussion dominieren. Bitte achtet darauf, dass auch zurückhaltendere Spieler Raum zur Entfaltung bekommen.