

## CAROS PAIS!



As crianças também podem se divertir muito com o MicroMacro. No entanto, embora o jogo não tenha ilustrações diretas de violência, muitos dos casos envolvem assassinato, drama de relacionamento e outros "temas adultos".

Pela nossa experiência, a maior parte das crianças a partir de 10 anos\* são capazes de lidar com esse tipo de história criminal; mas, claro, o desenvolvimento pessoal e emocional das crianças varia.

Para uma avaliação rápida do conteúdo de cada caso, individualmente, nós os marcamos com símbolos.



Este caso não contém representações de assassinato, violência física nem erotismo.



Este caso contém representações de acidentes, assassinatos e cadáveres, assim como as circunstâncias da morte.



Neste caso, os temas e representações são explícitos. Joguem o caso vocês mesmos para decidir se querem jogá-lo com seus filhos.



\* Na edição original, em inglês. Lembramos que, no Brasil, este jogo é recomendado para maiores de 14 anos.

## VERSÃO AVANÇADA

Se você já jogou e resolveu alguns casos e sente que está se saindo bem, recomendamos uma variação: Procure pelas cartas de caso de um caso específico e leia a carta inicial. A carta inicial contém todas as informações necessárias para resolver o caso.

**Agora tente resolver todo o caso SEM usar as cartas de caso.**

As cartas com texto de resolução e perguntas complementares às vezes funcionam como dicas, então sem usá-las o jogo fica bem mais difícil. Só quando você pensar que já viu tudo, você pode responder às perguntas em sequência, na primeira tentativa.

Se ficar perdido ou travado em algum ponto, pode revelar as perguntas que foram resolvidas até então e talvez receber alguma dica ou descobrir um erro em sua teoria.

## TODOS OS CASOS FORAM RESOLVIDOS?

Recomendamos pendurar o mapa da cidade na parede como um pôster. Quando receber visitas, você pode jogar um caso rápido com elas.

Se você tiver paciência e recomendar nosso jogo para outras pessoas, com certeza mais casos e novas cidades serão lançadas em breve!

Enquanto espera, você pode passar o tempo procurando e resolvendo alguns pequenos casos extras que estão escondidos na cidade. Por exemplo:

- Quem está roubando todas as bicicletas na cidade?
- O que o assassino da "Teia de Conspiração" fez após terminar seu trabalho?
- Onde está localizada a aranha mencionada no aviso de gatilho?

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

EDITION  
SPIELWIESE

HARD  
BOILED  
GAMES

GALÁ  
PAGOS

[WWW.MUNDOGALAPAGOS.COM.BR](http://WWW.MUNDOGALAPAGOS.COM.BR)

### CRÉDITOS

#### Suporte gráfico:

Vero Endemann, Leon Peters

#### Revisão/Edição:

Peter Sich, Michael Schmitt, Kaddy Arendt, Kerstin Fricke

#### Tradução:

Vanessa e Jason Abel

#### GALÁPAGOS

#### Tradução:

Rafael Brandão

#### Revisão:

Thiago Cabello e Catharine Affiune

#### Diagramação BR:

Carolina da Silva Menezes e Tati Hapanchuk

BR - 22056451



**Bem-vindo à Cidade do Crime - uma cidade em que o crime está à espreita em cada canto. Segredos mortais, roubos sorrateiros e assassinatos a sangue frio são comuns por aqui.**

Full House é a segunda parte da série MicroMacro: A Cidade do Crime. É um jogo completo, embora tenha a continuação de algumas histórias do jogo original. Os 16 casos incluídos aqui podem ser jogados sem nenhum conhecimento prévio do jogo original.

**Alerta de gatilho:** MicroMacro contém representações e menções explícitas a violência física e emocional, erotismo, morte, uma aranha e outros animais que podem causar medo ou asco.

## COMPONENTES

1 Mapa da cidade  
120 Cartas de caso

16 Envelopes  
1 Lupa (+Adesivo)

## ORGANIZAÇÃO DO JOGO

- Coloque o adesivo incluído na lupa.
- Há 16 casos diferentes para investigação. Cada caso consiste em um baralho de cartas de caso. Cada uma dessas cartas é marcada no canto superior direito com o ícone de caso junto do número da carta. Coloque as cartas de cada caso em um envelope na ordem correta.

## PREPARAÇÃO

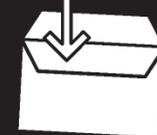
Abra o mapa da cidade em um lugar adequado. Uma mesa grande é uma boa ideia. Você também pode jogar no chão ou pendurando o mapa na parede. Uma coisa deve ser observada:

- **Todos os jogadores precisam ter uma boa visão do mapa da cidade.** A mesa deve estar em uma posição de modo que todos possam se mover livremente para ver o mapa de todos os lados.
- **É preciso ter uma boa iluminação!** Você precisará de uma boa luz natural ou elétrica. Muitas vezes o jogo se baseia em pequenos detalhes, que são mais difíceis de identificar com má iluminação.
- **O mapa da cidade deve estar sempre visível em sua totalidade.** O melhor é manter bebidas e outros líquidos longe do mapa. As cartas de caso devem estar sempre ao lado do mapa e não sobre ele. De outro modo, pode ser que você cubra sem querer exatamente aquilo que procura.
- **Uma luz forte, repetimos, é extremamente importante!** Em muitos casos, quando parece que os detalhes do mapa são pequenos demais ou que é muito difícil diferenciar os personagens, o problema é que está um pouco escuro.



acenda as luzes

Se possível, tente não olhar com muita atenção para as cartas.



## PODEMOS COMEÇAR!

Para entender as regras do jogo, recomendamos começar pelo caso introdutório, "O Sombrero". Você pode começar o caso agora, enquanto lê as regras!



- **Nomeie um jogador** para desempenhar o papel de **Investigador Chefe**. Ela ou ele conduz a investigação e é responsável por ler o texto nas cartas.
- Pegue o **baralho de cartas de caso** sob o nome "O Sombrero" de seu envelope e coloque esse baralho ao lado do mapa.
- A carta do topo é sempre a **carta inicial** do caso. Ela fornece uma visão geral do crime a ser resolvido e mostra uma imagem da personagem principal. O Investigador Chefe então revela a carta inicial e lê **em voz alta o texto do verso**.



Carta inicial

Todos os textos das cartas devem ser lidos em alto e bom som, pois muitas vezes contêm informações importantes! Além disso, as ilustrações das cartas devem ser vistas por todos os jogadores.

- A parte da frente da segunda carta, agora a primeira carta do baralho, descreve a primeira tarefa que você deve resolver em um fundo preto. O Investigador Chefe lê a tarefa em voz alta **sem virar a carta** e sem retirá-la do baralho.
- A solução de uma tarefa é sempre uma **cena específica** no mapa da cidade. Agora, encontre a cena correspondente. Se você achar que encontrou a solução, o Investigador Chefe vira a carta e verifica se as **coordenadas e a cena** mostradas no verso da carta correspondem às descobertas.



Carta de caso, parte da frente

Você não pode simplesmente chutar! É sempre necessário encontrar uma cena no mapa da cidade que confirme a solução.



Carta de caso, verso

- **Se a solução estiver correta**, o Investigador Chefe lê o texto no verso da carta em voz alta e mostra a ilustração aos outros jogadores.
- **Se a solução estiver errada**, o Investigador Chefe devolve imediatamente a carta sem ler o seu texto. Ele diz aos outros jogadores que eles estão errados e precisam investigar melhor. Agora que o Investigador Chefe sabe a resposta, ele não pode mais trabalhar para resolver essa tarefa (a não ser, é claro, que o grupo esteja no caminho errado; então ele pode dar uma pequena dica).
- Quando uma carta é solucionada, ela é posta de lado. E uma nova carta fica no topo do baralho - é a sua nova tarefa!
- Agora, resolva todas as quatro tarefas do caso introdutório, uma após a outra.
- Agora que você aprendeu como jogar, pode resolver casos mais complicados!

## SÍMBOLOS



Esse ícone encontrado no texto de uma carta indica que se trata de uma dica que pode ser útil para resolver uma tarefa futura no caso.



(Coloque essa carta ao lado do baralho para que a pergunta de baixo também possa ser vista!)

Caso essa instrução apareça na parte da frente de uma carta de caso, ela deve ser seguida. Você tem agora duas tarefas em que deve trabalhar simultaneamente. Se o mesmo aviso aparece na carta seguinte, faça o mesmo novamente - às vezes três ou quatro perguntas podem estar à mostra ao mesmo tempo.

Caso queira ver cenas específicas em detalhes, use a lupa incluída no jogo!

## OS CASOS

Recomendamos jogar os casos na ordem fornecida; no entanto, não é absolutamente necessário. As estrelas dizem respeito à dificuldade e à duração da partida.

O sombrero (Caso Introdutório)	Promovida para o além  ★★★★★
Os ladrões de relógio  ★★★★★	A partida de rebaixamento  ★★★★★
O assaltante  ★★★★★	Teia de conspiração  ★★★★★
Um herói comum  ★★★★★	A galerista assassinada  ★★★★★
O amor está no ar  ★★★★★	Um caso tortuoso  ★★★★★
Uma cilada para Harry Falcão  ★★★★★	O misterioso desaparecimento de Lisa Lindt  ★★★★★
O filisteu  ★★★★★	Três cadáveres frios  ★★★★★
A Esmeralda de Kathmandu  ★★★★★	Full House  ★★★★★

Se você estiver indo bem nas investigações, experimente a versão avançada (ver página seguinte)!

## DICAS

- Pode ser útil marcar cenas relevantes com moedas, tampinhas de garrafa etc.
- Como em qualquer jogo colaborativo: Pode ser muito fácil alguns jogadores tomarem conta e dominarem a discussão, então assegure-se de que todos têm as mesmas oportunidades de se envolver e participar da investigação.