MICRO MACRO
A CIDADE DO CRIME

Sejam bem-vindos à Cidade do Crime, um lugar pacato que está sendo dominado pelo crime. Detetives, precisamos de suas habilidades investigativas para lidar com a situação. Vocês jogarão juntos em equipe para tentar resolver os inúmeros crimes que aconteceram na cidade.

COMPONENTES

1 Mapa da cidade
120 Cartas de caso
16 Envelopes
1 Lupa (+Adesivo)



ORGANIZAÇÃO DO JOGO

- Cole o adesivo 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** (conforme ilustrado na imagem ao lado). Coloque as cartas de cada caso em um envelope na ordem correta.

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

PREPARAÇÃO

Abra o mapa da cidade em um lugar adequado. Uma mesa grande é uma boa ideia. Você também pode colocá-lo no chão ou pendurá-lo na parede.
Alguns pontos de atenção:

- **Todos os jogadores devem ter uma boa visão do mapa da cidade.** A mesa deve estar posicionada de modo que todos possam se mover livremente para ver o mapa de todos os lados.
- **Tenha uma boa iluminação!** Isso é fácil de resolver com uma boa lâmpada ou luz natural. Muitas vezes o jogo se baseia em pequenos detalhes que são mais dificilmente identificados com má iluminação.
- **O mapa da cidade deve estar sempre completamente visível.** O melhor é manter bebidas e alimentos longe do mapa. As cartas de caso devem estar sempre próximas ao mapa e não sobre ele. De outro modo, pode ser que elas cubram, sem querer, exatamente aquilo que você está procurando.
- **Novamente: uma luz forte é extremamente importante!** Em muitos casos, quando parece que os detalhes do mapa são pequenos demais ou que é muito difícil diferenciar os personagens, é porque está muito escuro.

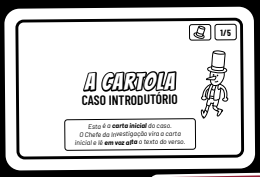


PODEMOS COMEÇAR!



Para entender as regras do jogo, recomendamos começar pelo **caso introdutório, "A Cartola".** Você pode começar o caso agora mesmo, enquanto lê as regras!

- **Nomeie um jogador** para desempenhar o papel **de Chefe da Investigação.** Ele conduzirá a investigação e será responsável por ler o texto nas cartas.
- Pegue o **baralho de cartas de caso** com o nome "A Cartola" de seu envelope e coloque esse baralho próximo ao 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 do personagem principal. O Chefe da Investigação 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 carta do topo do baralho, descreve a primeira **tarefa** que você deve resolver em um fundo preto. O Chefe da Investigação então lê essa tarefa em voz alta **sem virar a carta.**
- A resolução de uma tarefa é sempre uma **cena específica** no mapa da cidade. Agora, encontre a cena correspondente. Se você acha que encontrou a resolução, o Chefe da Investigação vira a carta e verifica se as **coordenadas e a cena** reveladas no verso da carta correspondem à descoberta.



Carta de caso, parte da frente

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

- **Se a resolução estiver correta,** o Chefe da Investigação lê o texto no verso da carta em voz alta e mostra a ilustração aos outros jogadores.
- **Se a resolução estiver errada,** o Chefe da Investigação 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 Chefe da Investigação 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).



Carta de caso, verso

Acompanhar os passos de cada personagem o ajudará a compreender melhor a história.

- Quando uma carta é resolvida, ela é posta de lado.
  Uma nova carta fica no topo do baralho - esta é a sua nova tarefa!
- Resolva todas as quatro tarefas do caso introdutório, uma após a outra.
- Agora que você aprendeu como jogar, pode resolver casos mais complicados!

Caso queira ver cenas específicas em detalhes, use a lupa que vem com o jogo!

ÍCONES



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



(Coloque esta carta ao lado do baralho para que a próxima pergunta 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 pode trabalhar simultaneamente. Se o mesmo aviso aparece na carta seguinte, faça o mesmo novamente – às vezes, três ou quatro perguntas podem ficar visíveis ao mesmo tempo.

OS CASOS

Recomendamos **jogar os cinco primeiros casos na ordem listada** se você for novo no jogo. As estrelas representam a dificuldade e a possível duração do jogo.

A Cartola (Caso Introdutório)	
O Acidente de Carro	★☆☆☆☆
O Assalto a Banco	★★☆☆☆
Leo Bigode	★★☆☆☆
O Gato (que Bateu as) Botas	★★★☆☆
Doce e Amargo	★★☆☆☆
Morte Vinda de Cima	★★★☆☆
Sumiço Sem Qualquer Resquício	★★★★☆
Paula Palmito	★★★★☆
Um Crime Cabeludo	★★★★☆
Um Hobby Perigoso	★★★★☆
Canção de Amor	★★★★☆
Causas Naturais	★★★★☆
O Vingador Mascarado	★★★★☆
O Passeio Dominical	★★★★★
Folia	★★★★★

Se você estiver indo bem nas investigações, experimente a versão avançada!

DICAS

- Pode ser útil marcar cenas relevantes com moedas, tampinhas de garrafa, etc.
- Como em qualquer jogo cooperativo, pode acontecer de alguns jogadores tomarem conta e dominarem a discussão, então assegure-se de que todos tenham as mesmas oportunidades de interagir e participar da investigação.

VERSÃO AVANÇADA

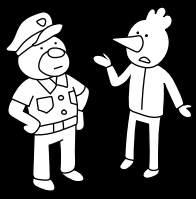
Se você já resolveu alguns casos e sente que está se saindo bem, recomendamos uma variante: procure pelas cartas de um caso específico e leia a carta inicial.
Agora tente resolver todo o caso SEM usar as cartas de caso.
As cartas com texto de resolução e perguntas complementares muitas vezes funcionam como dicas, então o jogo fica bem mais difícil sem elas. Só quando você achar que já descobriu tudo, você pode responder a todas as perguntas em sequência e em uma única tentativa. Se ficar perdido ou travado em algum ponto, você 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?

Que tal pendurar o mapa da cidade na parede como um pôster?
Quando receber amigos, você pode convidá-los para um jogo rápido!

Quanto mais popular esse jogo ficar, maiores as chances de novas cidades e mais casos serem lançados!
Até lá, você pode passar o tempo procurando e resolvendo alguns pequenos casos extras que estão escondidos na cidade, como:

- Por que estão empurrando um homem para a água na margem do rio?
- A polícia foi informada do desaparecimento de um bebê. O que aconteceu com ele?
- Na cafeteria ao sul, um homem informa a polícia que sua bolsa foi roubada. Onde ela está?



As respostas para essas perguntas e outros mistérios escondidos podem ser encontradas no site:

www.micromacro-game.com

Cadê a tradução?
- **North (N):** Norte
- **South (S):** Sul
- **West (W):** Oeste (O)
- **East (E):** Leste (L)

Edition Spielwiese
HARD BOILED GAMES
GALÁPAGOS

WWW.MUNDOGALAPAGOS.COM.BR

CRÉDITOS

Suporte gráfico:
Philip Behrend, Vero Endemann, Marcel Malchin
Revisão/Edição:
Peter Sich, Michael Schmitt, Kaddy Arendt
Tradução:
Vanessa e Jason Abel

GALÁPAGOS
Tradução:
Eduardo Prachedes
Revisão:
Evelyn Trippo, Kévila Cordas e Luis Perdomo
Diagramação BR:
Francine C. Silva e Tati Hapanchuk
Playtesters: Cida Cordas, Josenir Soares e Kévila Cordas