

MICRO MACRO

CRIME CITY

Règle mise en ligne par

didacto
jeux éducatifs et matériels pédagogiques

Bienvenue à Crime City, une ville tranquille envahie par des criminels. Chers détectives, nous avons besoin de votre aide pour enquêter. Vous allez jouer en équipe pour tenter de résoudre de nombreux crimes qui ont eu lieu dans cette ville.

MATÉRIEL

1 Plan de la ville 75x110cm
120 Cartes Enquête

1 Règle du jeu
1 Loupe

16 Enveloppes

PRÉPARATION INITIALE

- Collez l'autocollant sur la loupe.

Le jeu comprend 16 enquêtes criminelles différentes. Chaque enquête est constituée d'un jeu de cartes enquête. En haut à droite de chacune de ces cartes se trouve le symbole spécifique à l'enquête ainsi qu'un numéro de carte.

- Triez les cartes de manière à ce que chaque enquête soit séparée et placée dans une enveloppe différente et classez-les par ordre croissant.



Si possible, évitez de regarder les cartes de trop près...

MISE EN PLACE

Tous les joueurs doivent avoir une bonne visibilité du plan de la ville. La table doit être positionnée de façon à ce que tous les joueurs puissent se déplacer librement autour d'elle pour voir le plan de tous les côtés.

Assurez-vous d'avoir un bon éclairage ! Vous avez besoin d'une lampe puissante ou de la lumière du jour.

Le jeu consiste à identifier de petits détails, ce qui peut être difficile avec un éclairage insuffisant.

Le plan complet de la ville doit toujours être entièrement visible. Les cartes enquête doivent toujours être placées à côté du plan et non dessus. Autrement, vous risquez de malencontreusement recouvrir la scène exacte que vous êtes en train de chercher.

Allumez la lumière !



C'EST PARTI !

Pour bien comprendre le principe du jeu, nous vous conseillons de commencer avec l'enquête d'initiation, « **le Haut de Forme** ». Vous pouvez débiter l'enquête juste après la lecture de ces règles !



- Désignez le joueur qui prendra le rôle du détective en charge de l'enquête. Il ou elle dirige l'enquête et est responsable de la lecture du texte sur les cartes.
- Prenez l'enveloppe avec les cartes enquête nommée « **le haut de forme** » et placez le jeu de cartes à côté du plan.
- La carte supérieure est toujours la carte du départ de l'enquête. Elle donne un aperçu du crime à résoudre et montre une image du personnage principal.



Carte de départ

Lisez tous les textes écrits sur les cartes à haute et distincte voix, car ils contiennent souvent des informations importantes ! De même pour les illustrations.

- Le recto de la deuxième carte qui se trouve maintenant au-dessus de la pioche, décrit sur un fond noir la première mission à accomplir. Le détective en charge de l'enquête lit maintenant cette mission à haute voix sans retourner la carte.
- La solution d'une mission correspond toujours à une scène spécifique qui se situe sur le plan de la ville. Trouvez maintenant la scène correspondante. Si vous pensez avoir trouvé la bonne solution, le détective en charge de l'enquête retourne la carte et regarde si au verso de celle-ci les coordonnées de la scène sont exactes.

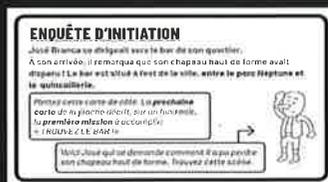
Vous ne pouvez pas simplement deviner une solution, vous devez trouver la scène sur le plan de la ville.

- Si votre réponse est correcte, le détective en charge de l'enquête lit à haute voix le texte au verso de la carte et montre l'illustration aux autres joueurs.
- Si votre réponse est fautive, le détective en charge de l'enquête repose immédiatement la carte sans lire le texte. Il annonce aux autres joueurs que la réponse est incorrecte et qu'ils doivent enquêter davantage. Maintenant que le détective en charge de l'enquête connaît la réponse, il n'a plus droit d'aider les joueurs à résoudre cette mission (sauf bien sûr si le groupe fait fausse route, il peut alors donner un petit indice).

TROUVEZ LE BAR !

Ceci est votre première mission. Ne retournez pas la carte !
C'est seulement après avoir trouvé le bar que le détective en charge de l'enquête annonce la case et regarde si votre réponse est correcte.

Carte enquête, recto



Carte enquête, verso

- Lorsqu'une carte est résolue, mettez-la de côté. Une nouvelle carte est maintenant au dessus de la pioche, c'est votre nouvelle mission !
- Résolvez maintenant l'une après l'autre les 4 missions de l'enquête d'initiation (si vous voulez regarder des détails dans des scènes spécifiques, utilisez la loupe fournie !).

Maintenant vous savez comment jouer et vous pouvez résoudre des enquêtes plus compliquées !

SYMBOLES



Ce symbole représenté au début d'une phrase indique que cet indice peut s'avérer utile pour résoudre une prochaine mission de cette enquête.



« Placez cette carte à côté de la pioche de façon à ce que la question d'en dessous soit aussi visible ! » Si vous lisez cette phrase au verso d'une carte comportant une question, vous devez l'appliquer. Vous avez maintenant deux missions sur lesquelles vous devez raisonner simultanément. Si la même phrase arrive sur la carte suivante, réalisez la même action. Parfois 3 ou 4 questions peuvent être visibles en même temps.

LES ENQUÊTES

Si vous jouez pour la première fois, nous vous conseillons de jouer les 5 premières enquêtes dans l'ordre indiqué. Les étoiles donnent une idée du niveau de difficulté et de la durée du jeu.

Chapeau Haut de Forme	
L'accident de voiture	★☆☆☆☆
Le braquage	★☆☆☆☆
Leo Moustache	★☆☆☆☆
Il n'y a plus un chat	★☆☆☆☆
Une douceur amère	★☆☆☆☆
Tombé du ciel	★☆☆☆☆
Disparu sans laisser de trace	★☆☆☆☆

Marie T.	★★★★☆
Compte de cheveux	★★★★☆
Un loisir dangereux	★★★★☆
Chanson d'amour	★★★★☆
L'environnement mortel	★★★★☆
Le vengeur masqué	★★★★☆
La promenade dominicale	★★★★☆
Carnaval	★★★★☆

Si vous êtes à l'aise, essayez le niveau expert (explications sur la page suivante)

AIDES

- Il peut être utile de signaler des scènes pertinentes avec par exemple des pièces, des bouchons de bouteille, ou des pions de couleurs venant d'autres jeux, etc.
- Comme dans tous jeux coopératifs, il peut être fréquent que certains joueurs prennent le dessus et s'approprient la discussion. Assurez-vous donc d'accorder à chacun des joueurs les mêmes chances d'implication et de participation à l'enquête.

NIVEAU EXPERT

Si vous avez déjà joué quelques enquêtes et que vous vous débrouillez bien, nous vous recommandons la variante suivante : choisissez les cartes d'une enquête et lisez la carte de départ. Essayez de résoudre entièrement l'enquête SANS utiliser les cartes enquête. Les textes contenant les réponses ainsi que les questions complémentaires sont souvent de bons indices, donc sans les utiliser, le jeu devient beaucoup plus difficile. Seulement une fois que vous pensez avoir tout trouvé, résolvez les unes après les autres et en une seule fois toutes les questions de l'enquête. Si à un moment donné, vous êtes bloqué ou si vous n'êtes pas sûr, vous pouvez retourner les questions qui ont été résolues jusqu'à présent et peut-être obtenir un indice ou découvrir une erreur dans votre théorie.

VOUS EN VOULEZ ENCORE ?

Nous vous recommandons d'accrocher comme affiche le plan de la ville au mur de votre maison. Lorsque vous avez des invités chez vous, vous pouvez jouer une enquête rapide avec eux. Si vous avez un peu de patience et recommandez notre jeu à d'autres personnes, alors nous sommes sûrs que d'autres enquêtes et de nouvelles villes seront bientôt publiées ! Jusque-là, vous pouvez passer le temps en trouvant et en résolvant quelques énigmes supplémentaires qui sont cachées dans la ville, par exemple :

- Combien il y a-t-il de cadavres dans la ville ?
- Pourquoi un homme est-il poussé dans la rivière ?
- Pourquoi un homme se fait frapper par une femme devant la marina ?
- L'aveugle Granny Maureen est debout au stand de jetons et se rend compte que son portefeuille a été volé. Où est le voleur ?

Les réponses à ces questions ainsi que d'autres énigmes cachées se trouvent sur notre site web :

www.micromacro-spiel.de



DISTRIBUTION



**Blackrock
GAMES**

Distribution Blackrock Games
10 rue des Pâles,
63540 Romagnat France
www.blackrockgames.fr

REALISATION



Edition Spielwiese
Simon-Dach-Straße 21
D-10245 Berlin
www.edition-spielwiese.de

GAME DESIGN, ARTWORK & LAYOUT

**HARD
BOILED
GAMES**



HARD BOILED Games
Danziger Str. 13
D-10435 Berlin
www.hardboiledgames.de

**Johannes Sich,
Daniel Goll,
Tobias Jochinke,
Philip Behrend**

Support Graphique : Philip Behrend, Vero Endemann,
Marcel Malchin Relecture

Edition : Peter Sich, Michael Schmitt, Kaddy Arendt
Adaptation France : Carine Thalman, Margaux Perrin,
Damien Falkouska

www.blackrockgames.fr



[blackrockgames](https://www.facebook.com/blackrockgames)