

MICRO MACRO kids



REGOLAMENTO

Benvenute e benvenuti nel mondo di **MicroMacro Kids!**
Dovrete risolvere **22 difficili casi** nascosti nella grande mappa. Per riuscirci, seguite i personaggi, risolvete gli **enigmi** e svelate gli strani **crimini** che capitano in città.

Proprio come in una vera indagine,
dovrete tenere d'occhio quello che succede,
fare astute deduzioni e **collaborare** fra di voi.

Riuscirete a risolvere tutti i casi?
Scopriamolo insieme!



MICRO MACRO Kids



CONTENUTO

1 Mappa della Città

1 Libro delle Indagini contenente 22 casi di difficoltà variabile

1 Regolamento

20 Indicatori Indizio



Attenzione: non sfogliate il libro delle indagini, altrimenti potreste spoilerarvi i casi.



PRIMA DI INIZIARE: QUALCHE CONSIGLIO

- Assicuratevi di avere una **buona illuminazione!** Avete bisogno di una lampada luminosa o della luce del giorno. Questo vi aiuterà a notare i dettagli più piccoli.
- Tutte le persone al tavolo devono **vedere bene la mappa della città.** La mappa deve essere posizionata in modo che chi gioca possa muoversi liberamente per osservarla da ogni lato.
- **La mappa della città deve essere sempre completamente visibile.** Mettete da parte tutto quello che può ostacolarvi. Assicuratevi inoltre che il libro delle indagini sia sempre accanto alla mappa, non su di essa.
- **Assicuratevi di non coprire la mappa con le mani o col corpo.** Altrimenti potreste coprire proprio la scena su cui dovreste indagare.
- **Prendetevi cura l'una dell'altro.** Assicuratevi che tutte e tutti si divertano e possano contribuire all'indagine, specialmente le persone più giovani.

Giù dal tavolo!



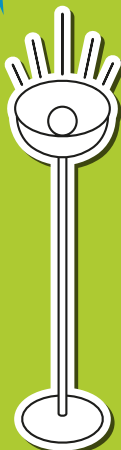
Luci accese!



Aprite la mappa ed eliminate le pieghe.



Una buona visuale per chiunque!



PREPARAZIONE DEL GIOCO

Per giocare a **MicroMacro Kids**, tutto quello che dovete fare è prendere il **libro delle indagini**, aprire la **mappa della città** ed eliminare le pieghe.

Nel libro delle indagini troverete 22 casi nei quali dovrete risolvere i numerosi enigmi e crimini presenti sulla mappa, proprio come **abili detective**.

All'inizio del libro troverete un **elenco di tutti i casi**.

Le stelle indicano la difficoltà del caso. Più stelle ha, più lunga di solito sarà l'indagine.

Potete giocare i casi nell'ordine che preferite, ma se non avete familiarità con MicroMacro, è preferibile iniziare dal caso introduttivo **L'Elmo**.



Caso Introduttivo



CHE LE INDAGINI ABBIANO INIZIO!

Prima di iniziare a giocare, scegliete il **Capo Investigatore**. Il suo compito è leggere i testi ad alta voce, ma, ovviamente, può anche aiutare a risolvere i casi.

Se preferite, potete anche leggere a turno o farlo fare a una persona adulta, così voi potete concentrarvi sull'indagine.

Ogni caso comincia dalla **pagina iniziale**, nella quale troverete il titolo del caso e scoprirete di cosa si tratta.

Pagina Iniziale



Il Vostro Primo Incarico

Il Capo Investigatore legge il testo ad alta voce e mostra le **immagini** a tutte le persone al tavolo. Ora sapete quale enigma dovete risolvere, chi dovete aiutare o quale imbroglio dovete sventare.

Assicuratevi che chiunque partecipi possa sentire chiaramente il testo e vedere bene le immagini, in modo da non perdersi alcun dettaglio utile.

Poi, il Capo Investigatore legge ad alta voce l'**incarico** nella pagina seguente. **NON GIRATE ANCORA LA PAGINA!**

Fatelo solo una volta che avete risolto l'incarico!

Adesso è il momento di indagare.

Cercate la soluzione sulla **mappa della città**.

Per farlo, dovete seguire i personaggi, risolvere gli enigmi e fare astute deduzioni. Solo allora avrete una **prova**. Un semplice sospetto, un'intuizione o una supposizione non sono sufficienti.

Quando pensate di aver trovato la **soluzione**, il Capo Investigatore gira la pagina e guarda da solo o da sola le immagini nella pagina successiva. Se ha bisogno di ulteriori informazioni, può leggere il testo in silenzio.

Pagina della Risposta



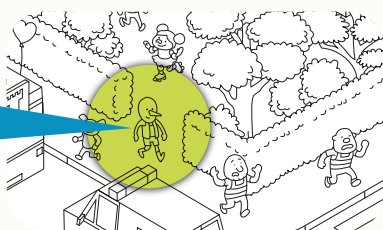
Il Prossimo Incarico

Se la vostra soluzione è sbagliata, non preoccupatevi! Continuate semplicemente a cercare. Dato che il Capo Investigatore ora conosce la soluzione, non può più aiutare a portare a termine l'incarico, ma può comunque darvi dei suggerimenti.

Se la vostra soluzione è corretta, il Capo Investigatore legge ad alta voce il testo nella pagina della soluzione.

Poi, passate al **prossimo incarico** nella pagina seguente. Continuate così finché avrete risolto **tutto il caso**.

Potete usare gli Indicatori indizio inclusi nel gioco per tenere traccia dei personaggi o delle scene importanti!



Fine del Gioco

Un caso termina quando lo avete completato risolvendo tutti gli incarichi, poi semplicemente decidete se provare a giocare un altro.

**Questo è tutto quello che dovete fare.
Buon divertimento!**



NON È ANCORA ABBASTANZA?

Date un'occhiata al nostro sito!

Troverete nuovi enigmi, disegni da colorare e informazioni sugli altri giochi della serie **MicroMacro**!



EDIZIONE ITALIANA



MS Edizioni/Magic Store Srl
Viale Gramsci, 57
47122 - Forlì (FC)
www.msedizioni.it

Layout & Revisione
Noemi Giugliano
Traduzione & Editing
Giacomo Gentile

FB / IG / TikTok
@MSEdizioni

www.msedizioni.it

CREATO E ILLUSTRATO DA

**HARD
BOILED**
GAMES

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

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

Editing: Peter Sich, Katja Volk
Supporto Grafico: Vero Endemann,
Leon Peters, Naemi Fürst, Mathias
Barth, Rumi Benecke
Traduzione: Vanessa & Jason Abel

PUBBLICATO DA



Edition Spielwiese
Simon-Dach-Straße 21
10245 Berlin, Germany
www.edition-spielwiese.de
© 2025 Tutti i diritti riservati

