

CHERS PARENTS !

MicroMacro convient également très bien aux enfants. Cependant, même s'il n'y a pas de scènes de violence explicites dans le jeu, de nombreux cas impliquent des meurtres, des drames relationnels et d'autres thèmes « pour adultes ».

D'après notre expérience, la plupart des enfants dès l'âge de 10 ans sont à même de composer avec ce type d'histoires criminelles. Mais bien entendu, cela peut varier en fonction de la sensibilité de l'enfant.

Afin que vous puissiez apprécier rapidement le contenu des différentes enquêtes, nous leur avons attribué des symboles.



Dans cette enquête, il n'y a aucune référence au meurtre, à la violence physique ou à la sexualité.



Cette enquête évoque des récits d'accidents, de meurtres et de cadavres ainsi que les circonstances entourant le décès.



Dans cette enquête, les thèmes et les représentations sont explicites. Jouez vous-mêmes à cette affaire avant de décider si vous voulez y jouer avec vos enfants.



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 nettement plus difficile. Seulement une fois que vous pensez avoir tout trouvé, répondez en une seule fois à 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 faille dans votre raisonnement.

VOUS EN VOULEZ ENCORE ?

Nous vous recommandons d'accrocher le plan de la ville à un mur, chez vous. Lorsque vous recevez des invité, 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 ! En attendant, vous pouvez passer le temps en trouvant et en résolvant quelques énigmes supplémentaires qui sont cachées dans la ville, par exemple :

- Où travaille le clown voleur dans la vie réelle ?
- Comment l'homme est-il mort sous la grande roue ?
- Combien d'animaux se cachent dans la forêt ?

www.micromacro-game.com

DISTRIBUTION



Blackrock Games
ZA du Pra de Serre
63960 Veyre-Monton, France
www.blackrockgames.fr

ÉDITION



Edition Spielwiese
© 2023
Simon-Dach-Straße 21
10245 Berlin, Allemagne
www.edition-spielwiese.de

CRÉATION, ILLUSTRATIONS, MAQUETTE

**HARD
BOILED
GAMES**

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



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

La réimpression ou la publication du livret de règles, des éléments du jeu ou des illustrations est interdite sans autorisation préalable.

Support graphique : Vero Endemann, Leon Peters, Naemi Fürst, Mathias Barth

Révisions et édition : Peter Sich, Michael Schmitt, Kaddy Arendt, Kerstin Fricke

Adaptation France : Ludiloc, Amandine Duché-Balke, Damien Falkouska



Bienvenue à Crime City, la ville où le crime menace à chaque coin de rue. Secrets macabres, vols sournois et meurtres de sang-froid sont monnaie courante ici.

Showdown est le quatrième et dernier volet de la série MicroMacro : Crime City. Ce jeu est indépendant des premiers volets : il n'est pas nécessaire de posséder ou d'avoir joué aux épisodes précédents pour vous lancer dans ces 16 nouvelles affaires !

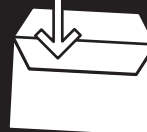
MATÉRIEL

1 plan de la ville
120 cartes enquête

16 enveloppes
1 loupe (+ autocollant)



Si possible, évitez de regarder les cartes trop attentivement.



PRÉPARATION DU JEU

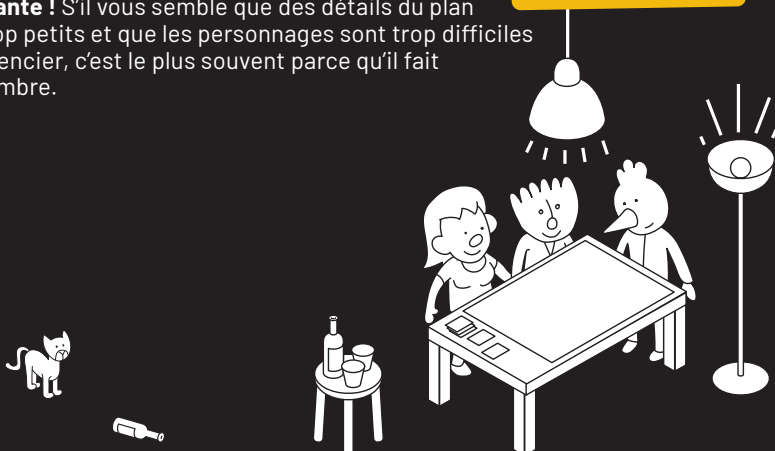
- Placez l'autocollant sur la loupe.
- Le jeu contient 16 enquêtes différentes. Chaque enquête est constituée d'un paquet de cartes enquête. Chacune de ces cartes est marquée dans le coin supérieur droit par l'**icône de l'enquête** et par le **numéro de la carte**. Placez les cartes de chaque enquête dans une enveloppe, dans le bon ordre.

MISE EN PLACE

Déployez le plan sur une surface adaptée, idéalement une grande table. Vous pouvez aussi jouer sur le sol ou fixer le plan de la ville à un mur. Veillez aux points suivants :

- **Tous les joueurs doivent avoir une bonne visibilité du plan de la ville.** La table doit être placée de manière à ce que tous les joueurs puissent se déplacer librement autour d'elle et observer le plan sous tous les angles.
- **Assurez-vous d'avoir un bon éclairage !** Vous aurez besoin d'une lampe puissante ou de la lumière du jour. Le jeu demande souvent de remarquer de petits détails, ce qui est rendu plus difficile sous un éclairage insuffisant !
- **Le plan de la ville doit toujours être entièrement visible.** Il peut être préférable de laisser les boissons, etc. de côté. Les cartes enquête doivent toujours être à côté du plan et non par-dessus. Sinon, vous risquez de couvrir par inadvertance la scène que vous recherchez.
- **Une fois encore : une lumière vive est extrêmement importante !** S'il vous semble que des détails du plan sont trop petits et que les personnages sont trop difficiles à différencier, c'est le plus souvent parce qu'il fait trop sombre.

Allumez la lampe !

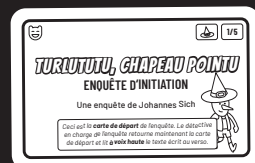


C'EST PARTI !

Pour bien comprendre le principe du jeu, nous vous conseillons de commencer avec l'enquête d'initiation, « Turlututu, chapeau pointu ». Vous pouvez débiter l'enquête immédiatement, tout en lisant ces règles !



- **Désignez la personne** 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 intitulées « Le chapeau de sorcière » et placez ces cartes à côté du plan.
- La carte supérieure est la **carte de départ**. Elle donne un aperçu du crime à résoudre et montre une image du personnage principal. Le **détective en charge de l'enquête** révèle la **carte de départ** et lit à **voix haute** le texte figurant au verso.



Carte de départ

Le texte des cartes doit être lu de manière claire et audible, car il contient souvent des informations essentielles ! De la même manière, les illustrations des cartes devraient être vues par tout le monde.

- 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 ni la retirer du paquet**.
- 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 au verso de celle-ci si **les coordonnées de la scène** sont exactes.



Carte enquête, recto

Il ne s'agit pas de simplement deviner ! Vous devez trouver, sur le plan, la scène confirmant votre théorie.



Carte enquête, verso

- **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 le droit d'aider les joueurs pour cette mission (sauf bien sûr si le groupe fait fausse route, il peut alors donner un indice).
- 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.
- Bravo, vous savez jouer ! Il est temps de vous frotter à des enquêtes plus corsées !

SYMBOLES



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

Si vous souhaitez examiner en détail certaines scènes, utilisez la loupe fournie !



(Placez cette carte à côté du paquet pour que la question suivante 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 raisonner simultanément. Si la même consigne figure sur la carte suivante, réalisez la même action. Parfois, 3 ou 4 missions peuvent être visibles en même temps.

LES ENQUÊTES

Bien que ce ne soit pas indispensable, nous vous conseillons de jouer les enquêtes dans l'ordre dans lequel elles sont proposées. Le nombre d'étoiles donne une indication approximative du niveau de difficulté et de la durée de l'enquête.

Turlututu, chapeau pointu (Enquête d'initiation)	Un cadavre sur la plage ★★★★★
Vol à la fête foraine ★★★★★	La croisière, ça tue ! ★★★★★
Le gardien du guillemot ★★★★★	On récolte ce que l'on sème ★★★★★
Le crime ne paie pas ★★★★★	Mise au rebut ★★★★★
Le meurtre qui n'a jamais eu lieu ★★★★★	Dans la ligne de mire ★★★★★
L'alibi ★★★★★	Le despote ★★★★★
Roublard Express ★★★★★	La mascarade du baron mort ★★★★★
L'arpenteur des plages ★★★★★	Showdown ★★★★★

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

CONSEILS

- Il peut être utile de marquer des scènes pertinentes avec par exemple des pièces, des capsules 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 tout le monde les mêmes chances d'implication et de participation à l'enquête.