



MATÉRIEL

- 1 plan de la ville
- 1 livret d'enquêtes contenant
22 enquêtes de difficultés variables
- 20 jetons d'enquête
- 1 livret de règles

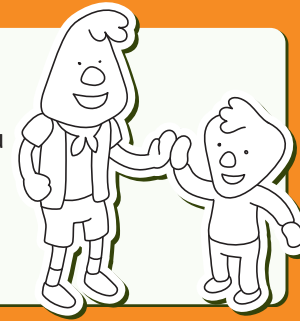


Attention !
Ne feuillotez pas le livret d'enquêtes. Vous risqueriez de vous gâcher le plaisir du jeu.

Fin de partie

Jouez aussi longtemps que vous le voulez. Vous avez résolu une enquête ? Il ne vous reste qu'à décider ensemble si vous voulez vous lancer dans une nouvelle affaire.

Amusez-vous !



LA GAMME

Découvrez la richesse de **MicroMacro** avec la gamme Crime City (dès 10 ans), la gamme Kids et les puzzles.



www.micromacro-game.com

AUTEURS, ILLUSTRATIONS & MAQUETTE

**HARD
BOILED
GAMES**

HARD BOILED Games
Binterimstraße 8
40223 Düsseldorf, DE
www.hardboiledgames.de
Johannes Sich,
Daniel Goll,
Tobias Jochinke

ÉDITION



Édition Spielwiese
Simon-Dach-Straße 21
10245 Berlin, Allemagne
www.edition-spielwiese.de
© 2026



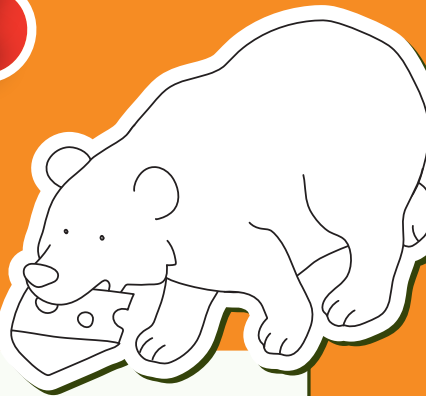
Édition : Peter Sich,
VEB Spielekombinat Katja Volk
Assistant illustrations : Vero Endemann,
Leon Peters, Naemi Fürst, Mathias Barth,
Rumi Benecke, Thomas Wellmann
Version France : Matthieu Clamot, Lucie
Bomble, Anouk Girard-Dagnas, Elena
Giudici, Hervé Plas

DISTRIBUTION



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

La reproduction ou la publication des règles, du matériel de jeu ou des illustrations n'est permise qu'avec une autorisation préalable.



RÈGLES DU JEU

Dans MicroMacro Kids, tentez de résoudre **22 enquêtes** sur l'immense plan à images cachées. Pour y arriver, suivez des personnages, résolvez des **énigmes** et élucidez des **affaires**.

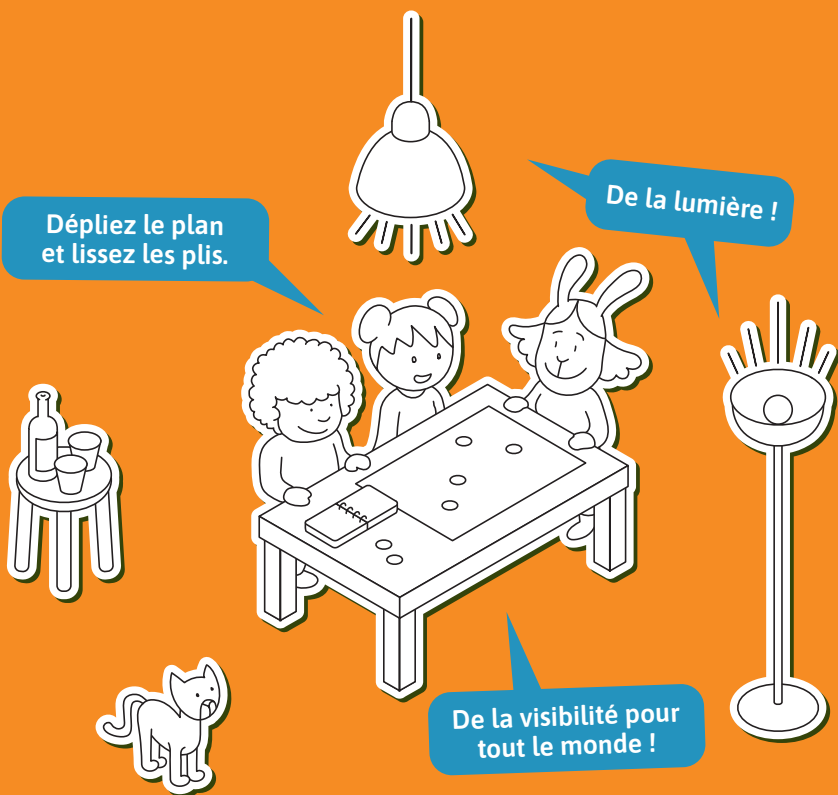
Comme de vrais **détectives**, observez attentivement chaque détail et faites preuve de ruse.
Et surtout, **collaborez** efficacement.

**Vous pensez pouvoir résoudre toutes ces enquêtes ?
Voyons cela !**



QUELQUES CONSEILS AVANT DE COMMENCER

- Assurez-vous d'avoir une **bonne luminosité** ! Vous aurez besoin d'une lampe puissante ou de la lumière du jour pour repérer les petits détails.
- Tout le monde doit **bien voir le plan de la ville**. Placez le plan de façon à ce que tout le monde puisse se déplacer librement autour de lui et se pencher dessus de tous les côtés.
- **Le plan de la ville doit toujours être parfaitement dégagé**. Rangez tout ce qui pourrait vous gêner. Veillez également à ce que le livret d'enquêtes soit toujours placé **à côté du plan**, et non dessus.
- **Ne couvrez pas le plan avec vos mains ou votre corps**. Vous risqueriez de masquer la scène que vous recherchez.
- **Soyez attentifs aux autres**. Veillez à ce que tout le monde s'amuse et puisse contribuer à l'enquête, surtout si des enfants plus jeunes participent.



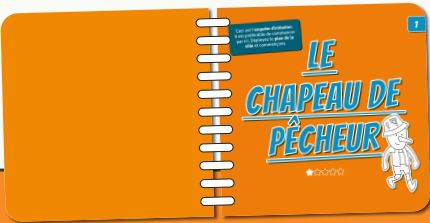
MISE EN PLACE

Pour jouer à **MicroMacro Kids**, il vous suffit de vous munir du **livret d'enquêtes** et de déplier le **plan de la ville**. Lissez bien les plis avec votre ongle pour qu'il se positionne mieux sur la table.

Dans le livret se trouvent **22 enquêtes** au cours desquelles vous devrez résoudre de nombreuses énigmes sur la carte de la ville, comme de véritables détectives.

Au début du livret se trouve la **liste de toutes les enquêtes**. **Les étoiles** indiquent le niveau de difficulté. Plus le nombre d'étoiles est élevé, plus l'enquête prendra du temps.

Vous êtes libre de jouer les enquêtes dans l'ordre que vous voulez. Toutefois, si vous ne connaissez pas encore le jeu, il est préférable de commencer par l'enquête d'initiation, **Le chapeau de pêcheur**.



Enquête d'initiation



C'EST PARTI !

Avant de jouer, désignez le **détective en charge de l'enquête**. Sa tâche est de lire les textes à haute voix. Bien entendu, il résout aussi les enquêtes.

Vous pouvez également choisir de lire à tour de rôle, ou demander à un adulte de lire.

Chaque enquête débute par une **page de démarrage**. Sur la première page, vous trouverez le titre de l'enquête.

Page de démarrage



Votre première mission

Le détective en charge de l'enquête lit le texte tout haut et montre les **images** à tout le monde. Vous connaissez maintenant l'énigme à résoudre, la personne à aider ou les manigances à déjouer.

Veillez à ce que tout le monde puisse entendre clairement le texte et bien voir les images, sinon certaines personnes ne sauront pas quoi chercher.

Ensuite, la **mission** qui se trouve sur la page en face est lue. **NE TOURNEZ PAS ENCORE LA PAGE !**

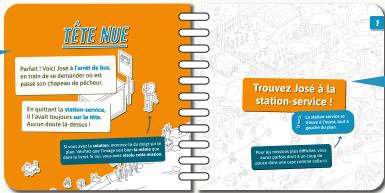
Ne passez à la page suivante que lorsque vous avez réussi la mission !

Et maintenant, place à l'enquête ! Cherchez la solution sur le **plan de la ville**. Pour cela, vous devez suivre des personnages, résoudre des énigmes et réaliser des déductions astucieuses.

Pour accomplir une mission, vous devez indiquer la scène adéquate sur le plan de la ville. C'est la seule façon d'obtenir une **preuve**. Un simple soupçon, une intuition ou une supposition ne suffisent pas.

Quand vous pensez avoir trouvé la **solution**, le détective en charge de l'enquête tourne la page et regarde en secret les images de la page suivante. S'il a besoin de plus d'informations, il lit silencieusement le texte.

Page de solution



Prochaine mission

Si votre solution est fausse, pas de panique ! Continuez simplement de chercher. Le détective en charge de l'enquête connaît désormais la solution, il ne peut donc plus donner la réponse pour cette mission. Bien sûr, il pourra vous donner de petits indices si nécessaire.

Si votre solution est correcte, le détective en charge de l'enquête lit à voix haute le texte sur la page de solution.

Passez ensuite à la **prochaine mission**, sur la page en face. Continuez de cette manière jusqu'à avoir **résolu toute l'enquête**.

Vous pouvez utiliser les jetons d'enquête pour marquer les personnages ou les scènes importantes. Cela vous aidera à garder le fil !

