



**Benvenute e benvenuti a MicroMacro,  
una tranquilla cittadina stretta nella morsa  
del crimine dove violente risse, efferati omicidi  
e sanguinose rapine sono all'ordine del giorno.**

**Delitti Imperfetti è il nuovo capitolo della serie MicroMacro.  
Contiene 16 nuovi casi che non richiedono una copia di  
"MicroMacro: Crime City" per essere giocati.  
Potreste tuttavia imbattervi in personaggi e storie già  
incontrate nei capitoli precedenti.**

# CARI GENITORI!

MicroMacro può essere molto divertente e appassionante anche per i bambini. Tuttavia, anche se nel gioco non sono presenti rappresentazioni esplicite di violenza, diversi casi comprendono omicidi, relazioni disfunzionali e altre tematiche per adulti.

Nella nostra esperienza, la maggior parte dei bambini dai 10 anni in su è in grado di affrontare queste storie senza difficoltà, ma naturalmente ogni singolo bambino ha una sua sensibilità e un suo sviluppo emotivo.

Per valutare rapidamente il contenuto dei singoli casi abbiamo adottato un sistema di simboli:



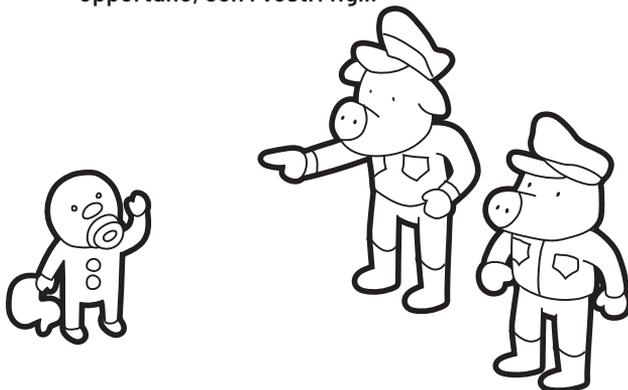
In questo caso **NON** sono presenti omicidi, violenze fisiche o tematiche per adulti.



In questo caso sono presenti incidenti, omicidi, cadaveri e tutte le circostanze che hanno portato a queste morti.



In questo caso le tematiche e le illustrazioni sono molto esplicite. Vi consigliamo di giocare il caso prima da soli e poi, se lo ritenete opportuno, con i vostri figli.



## COMPONENTI

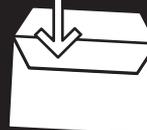
1 Mappa della Città  
120 Carte Caso

16 Buste  
1 Lente d'Ingrandimento

*Attaccate sulla lente l'adesivo che trovate all'interno della scatola*



**Durante la preparazione non guardate le carte troppo da vicino.**



## PREPARAZIONE DEI CASI

- MicroMacro contiene 16 diversi casi da risolvere, ognuno formato da un mazzo di carte. Nell'angolo in alto a destra di ogni carta trovate l'icona del caso e il numero della carta.
- Dividete i casi in base all'icona, ordinate le carte (la numero 1 in cima) e inseritele in buste separate, una per ogni caso.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Aprite la mappa della città su una superficie adeguata. Un tavolo grande è la soluzione migliore, ma se preferite potete usare il pavimento o appenderla al muro.

- **Tutte le persone che giocano devono vedere bene la mappa della città.** La posizione del tavolo deve permettere a chi gioca di muoversi liberamente e osservare la mappa da ogni lato.
- **Assicuratevi di avere una buona illuminazione.** Una stanza molto luminosa, oppure un'adeguata illuminazione artificiale, possono fare al caso vostro. Nel gioco dovrete spesso notare piccoli dettagli che, senza un'illuminazione adeguata, potrebbero risultare difficili da individuare.
- **La mappa della città deve essere sempre completamente visibile.** Tenete bevande e stuzzichini da parte e assicuratevi che le Carte Caso siano sempre accanto alla mappa e non sopra di essa: potreste inavvertitamente coprire proprio la scena che state cercando.
- **Lo ripetiamo, una buona illuminazione è estremamente importante.** Se i dettagli sulla mappa vi sembrano troppo piccoli e i personaggi troppo difficili da distinguere, probabilmente state giocando in un ambiente troppo buio.

**Accendete la luce!**



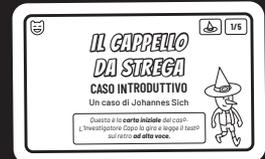
# CHE LE INDAGINI ABBIANO INIZIO!

Per comprendere meglio il gioco, vi consigliamo di iniziare con il **caso introduttivo**, "Il Cappello da Strega".

Potete iniziare subito a giocare mentre leggete il regolamento!



- **Scegliete** chi rivestirà il ruolo di **Investigatore Capo**: avrà l'importante compito di guidare l'indagine leggendo il testo sulle carte.
- Togliete dalla busta il **mazzo di Carte Caso**: "Il Cappello da Strega" e mettetelo di fianco alla mappa.
- La prima carta di ogni mazzo è sempre la **carta iniziale** del caso. Fornisce una panoramica sul caso da risolvere e mostra l'immagine del personaggio principale. L'Investigatore Capo prende la carta iniziale e **legge ad alta voce** il testo sul retro.



Carta Iniziale

I testi sulle carte devono sempre essere letti ad alta voce e in modo chiaro, perché spesso contengono informazioni importanti. È altrettanto importante che chi gioca osservi sempre attentamente le illustrazioni sulle carte.

- Sul fronte della seconda carta, che ora si trova in cima al mazzo, trovate il primo **incarico da portare a termine** (spesso sotto forma di domanda) descritto su uno sfondo nero. L'Investigatore Capo legge l'incarico ad alta voce **senza girare la carta** e senza spostarla dal mazzo.
- La soluzione corrisponde sempre a una **scena specifica** sulla mappa della città. Cercate ora la scena giusta! Quando pensate di averla trovata, l'Investigatore Capo gira la carta e controlla se **le coordinate e la scena** mostrata sul retro della carta corrispondono alla vostra ipotesi.



Carta Caso - Fronte

Non potete semplicemente tirare a indovinare!  
Dovete sempre trovare sulla mappa della città una scena in grado di sostenere la vostra ipotesi.



Carta Caso - Retro

- **Se la soluzione è corretta**, l'Investigatore Capo legge ad alta voce il testo sul retro della carta, mostra alle altre persone che giocano la relativa illustrazione e poi mette da parte la carta. In cima al mazzo c'è ora una nuova carta Caso: il vostro prossimo incarico!
- **Se la soluzione è sbagliata**, l'Investigatore Capo rimette immediatamente la carta in cima al mazzo senza leggere il testo ad alta voce, comunica che la soluzione è sbagliata e che bisogna indagare ancora. Ora che l'Investigatore Capo conosce le giuste coordinate, non è più autorizzato ad aiutare il gruppo a portare a termine questo incarico (*a meno che il gruppo non si trovi davvero in difficoltà... in questo caso l'Investigatore Capo può dare qualche piccolo suggerimento*).
- Portate a termine i 4 incarichi del caso introduttivo, uno dopo l'altro.
- Ora avete imparato a giocare e siete pronti a risolvere i casi più complessi!

## SIMBOLI



Questa icona, se presente sul retro della carta Caso, indica un **indizio** che potrà rivelarsi utile per portare a termine altri incarichi nel corso dello stesso caso.

Usate la lente d'ingrandimento per scoprire tutti i dettagli nascosti nella mappa della città!



Spostate questa carta accanto al mazzo in modo che sia visibile anche l'incarico successivo!

Questa icona, se presente sul fronte della carta Caso, indica di spostare questa carta accanto al mazzo in modo che sia visibile anche l'incarico successivo. Ora potete portare a termine due (o più) incarichi contemporaneamente.

## I CASI

Vi consigliamo di giocare i casi nell'ordine in cui sono elencati (anche se non è strettamente necessario). Le stelle forniscono un'indicazione approssimativa su difficoltà e durata di ogni singolo caso.

 Il Cappello da Strega (caso introduttivo) 

 Furti al Luna Park ★★★★★ 

 Pinne e Piume ★★★★★ 

 Il Crimine Non Paga ★★★★★ 

 Un Omicidio Mai Avvenuto ★★★★★ 

 L'Alibi ★★★★★ 

 Il Treno Fantasma ★★★★★ 

 Alla Ricerca dell'Oro Perduto ★★★★★ 

 Il Cadavere sulla Spiaggia ★★★★★ 

 Orrore sul Paloma ★★★★★ 

 Chi Semina Vento... ★★★★★ 

 Scaricata ★★★★★ 

 Nel Mirino ★★★★★ 

 El Presidente ★★★★★ 

 Festa in Maschera con Delitto ★★★★★ 

 La Grande Fuga ★★★★★ 

Se pensate di essere degli abili investigatori, potete anche provare il gioco in modalità avanzata! (trovate le regole nell'ultima pagina)

## CONSIGLI

- Se vedete qualcosa di rilevante nelle scene che state esaminando, potete **tenere traccia** utilizzando monete, tappi, legumi o segnalini presi da altri giochi.
- Nei **giochi cooperativi** può accadere che qualcuno possa finire per dominare la discussione al tavolo. **Siate inclusivi**, fate in modo che tutt'e abbiano le stesse possibilità di essere coinvolte e di partecipare all'indagine.

## MODALITÀ AVANZATA

Dopo qualche partita potete provare questa variante: prendete tutte le carte di un caso, leggete la carta iniziale e **cercate di risolvere l'intero caso SENZA usare le carte successive**. La carta iniziale contiene già tutte le informazioni necessarie per risolvere il caso. Nelle carte successive gli incarichi e le relative soluzioni contengono spesso dei suggerimenti: non poterle utilizzare durante l'indagine rende tutto **MOLTO** più difficile. Quando pensate di aver risolto il caso, rispondete a tutte le domande in sequenza. Se vi bloccate o avete dei dubbi, leggete la soluzione alle domande a cui avete già risposto in modo da ottenere qualche suggerimento e scoprire eventuali errori nella vostra tesi.

## AVETE RISOLTO TUTTI I CASI?

Vi consigliamo di appendere la mappa della città su un muro di casa come se fosse un poster. Potete usarla quando avete ospiti, proponendo loro un caso veloce da risolvere oppure potete provare a risolvere qualche altro caso nascosto in città, ad esempio:

- Qual è il vero lavoro del clown?
- Come è morto l'uomo sotto la ruota panoramica?
- Quanti animali si nascondono nella foresta?

**AVETE SENTITO PARLARE DELLA BONUS BOX DI MICROMACRO?**

**Contiene nuovi casi nascosti e tre impegnativi casi epici da giocare su tutte e quattro le mappe. Cercatela nei negozi!**

### EDIZIONE ITALIANA



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

#### Layout

Noemi Giugliano

#### Editing e Revisione

Giacomo Gentile

#### Traduzione

Bruno Capriati

#### Coordinamento Editoriale

Andrea Mazzolani

### PUBBLICATO DA



#### Edition Spielwiese

© 2021  
Simon-Dach-Straße 21  
10245 Berlin, Germany  
[www.edition-spielwiese.de](http://www.edition-spielwiese.de)

### CREATO & ILLUSTRATO DA

**HARD  
BOILED  
GAMES**



#### HARD BOILED Games

Danziger Str. 13  
10435 Berlin, Germany  
[www.hardboiledgames.de](http://www.hardboiledgames.de)

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

**Supporto Grafico:** Vero Endemann, Leon Peters, Naemi Fürst, Mathias Barth

**Editing e Revisione:** Peter Sich, Michael Schmitt, Kaddy Arendt, Kerstin Fricke



*È vietata la copia e la riproduzione del regolamento, dei componenti e delle illustrazioni del gioco senza preventiva autorizzazione.*

**Attenzione!** MicroMacro contiene rappresentazioni e riferimenti espliciti a violenza **fisica** ed **emotiva**, **erotismo**, **morte**, un **pipistrello** e altri **animali** che possono causare **paura** o **disgusto**.