

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



MICRO MACRO kids



MATÉRIEL

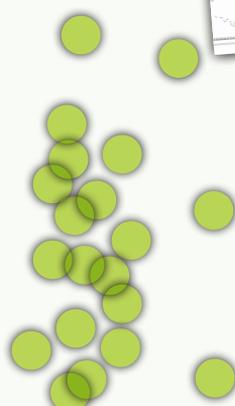
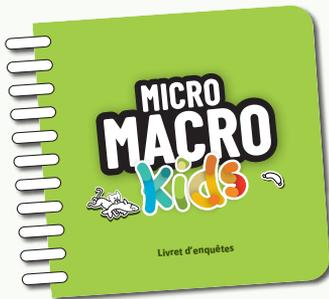
1 plan de la ville

1 livret d'enquêtes

contenant 22 enquêtes de difficultés variables

1 livret de règles

20 jetons d'enquête



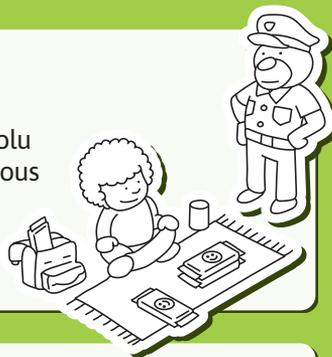
Attention !
Ne feuilletez pas le livret d'enquêtes. Vous risqueriez de vous gâcher le plaisir du jeu.



Fin de la 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 !



DÉCOUVREZ LA GAMME !

MicroMacro Kids est la version familiale de **MicroMacro - Crime City**. Découvrez les quatre jeux de cette gamme ainsi que les enquêtes spéciales d'Epic Cases, pour les détectives dès 10 ans.

Réalisez aussi le **puzzle MicroMacro** et résolvez ses deux enquêtes !



Vous en voulez encore ?

Rendez-vous sur notre **site** ! Vous y trouverez des informations sur tous les jeux de la gamme **MicroMacro** !



www.micromacro-game.com/kids

AUTEURS, ILLUSTRATIONS & MAQUETTE

**HARD
BOILED**
GAMES

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

Johannes Sich,
Daniel Goll,
Tobias Jochinke
Édition : Peter Sich,
Katja Volk

Assistants illustrations : Vero
Endemann, Leon Peters, Naemi
Fürst, Mathias Barth, Rumi Benecke
Version France : Matthieu Clamot,
Damien Falkouska, Julien Serre
Traduction : Raphaëlle Dedourge

ÉDITION



Édition Spielwiese
Simon-Dach-Straße 21
10245 Berlin, Allemagne
www.edition-spielwiese.de
© 2025

DISTRIBUTION

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



MICRO MACRO

Kids



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.



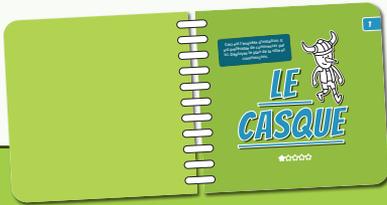
MISE EN PLACE

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 casque**.



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.

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.

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 !

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

Page de démarrage



Votre première 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 importants. Cela vous aidera à garder le fil !

