

## KÆRU FORELDRAR!



Krakkar geta haft mjög gaman að MicroMacro. Hafið þó í huga að þótt það séu engar myndir af grófu ofbeldi, þá fjalla sakamálin oft um morð, sambandsörðugleika og önnur fullorðinsleg umfjöllunarefni.

Okkar reynsla sýnir að flest börn sem eru orðin 10 ára eða eldri ráða við glæpasögur af þessu tagi. Auðvitað eru persónuleiki og þroski barna samt mjög persónubundinn.

Við merktum sakamálin með þessum merkjum til að þið getið séð hæfi þeirra.



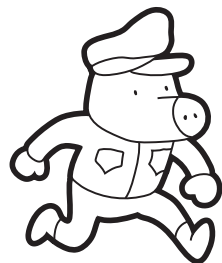
Í þessu sakamáli eru hvorki morð, gróft ofbeldi né vísanir í kynlíf.



Þetta sakamál sýnir slys, morð og lík ásamt því að sýna kringumstæður dauðans.



Í þessu sakamáli eru umfjöllunarefnin gróf. Spilaðu sakamálið fyrst til að meta hvort þú viljir spila það með börnum.



## FYRIR LENGRA KOMNA

Við mælum með þessari reglubreytingu ef þið eruð búin að spila nokkur mál og gengur vel: Lesið bara fyrsta sakamálsplið þegar þið hefjið nýtt mál. Upphafssplið inniheldur allar nauðsynlegar upplýsingar sem þarf til að leysa málið. **Þið getið því reynt að leysa allt málið ÁN ÞESS að nota sakamálspilin.** Verkefni og lausnirnar á þeim eru oft visbendingar, þannig að það verður talsvert erfiðara að leysa málin án þeirra. Þegar þið haldið að þið séuð búin að sjá allt sem hægt er að sjá, getið þið reynt að svara öllum spurningunum í röð. Ef þið festist einhversstaðar í spilin getið þið skoðað spjöldin sem þið eruð búin að leysa hingað til. Þið getið þá séð visbendingar og leiðrétt rangar kenningar.

## ERU ÖLL MÁLIN LEYST?

Við mælum með því að hengja kortið upp. Þegar gesti ber að garði getur þú leyst sakamál með þeim hratt og örugglega.

Ef þið eruð þolinmóð og látið gott orð berast um spilið, þá erum við viss um að við getum búið til ný sakamál og nýjar borgir í náinni framtíð!

Þangað til, getið þið drepjið tímann með því að finna og leysa nokkrar aðrar þrautir sem eru faldar í borginni. Til dæmis:

- Af hverju er verið að yta manni ofan í áнна?
- Við fengum tilkynningu um ungbarn sem týndist. Hvað kom fyrir?
- Maður tilkynnti að veski hafi verið stolið við kaffihúsið í suðurhluta borgarinnar. Hvar er það?



Svarið við þessum spurningum og fleiri sakamálum er hægt að finna á vefsíðunni okkar:

[www.spilaborg.is/micromacro](http://www.spilaborg.is/micromacro)

### DREIFING



**SPILABORG ehf.**  
Hamraborg 9  
200 Kópavogur  
spilaborg@spilaborg.is  
www.spilaborg.is

### ÚTGÁFA



**Edition Spielwiese**  
© 2021  
Simon-Dach-Straße 21  
10245 Berlin, Germany  
www.edition-spielwiese.de

### HÖNNUN, TEIKNINGAR, UMBROT



**HARD BOILED Games**  
Danziger Str. 13  
10435 Berlin, Germany  
www.hardboiledgames.de



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

**Prófarkalestur/Ritstjórn:**  
Stefán Sigurjónsson, Lárus Óskarsson  
og Brynja Valdis Gísladóttir.  
**Þýðing:** Auður Ákadóttir og Steingerður  
Lóa Gunnarsdóttir.

[www.spilaborg.is](http://www.spilaborg.is)

Innihaldsviðvörðun: MicroMacro inniheldur viðfangsefni á borð við líkamlegt og andlegt ofbeldi, erótík og dauða.



Velkomin til Glæpaborgar – borg þar sem glæpir leynast á hverju horni. Hér eru stórhættuleg leyndarmál, rán í skugga nætur og kaldrifjuð morð daglegt brauð.

Rannsóknarteymi, við þurfum á hjálp ykkar að halda. Þið munuð spila saman sem teymi og stöðva glæpaölduna sem hefur herjað á borgina.

Ritstjórn og próförk:  
Stefán Sigurjónsson, Lárus Óskarsson og Brynja Valdis Gísladóttir.

Þýðing : Auður Ákadóttir og Steingerður Lóa Gunnarsdóttir.

ÍHLUTIR

1 kort af borginni  
120 sakamálaspil

16 umslög  
1 stækkunargler (+ límmiði)

UNDIRBÚNINGUR

- Límdu límmiðann á stækkunarglerið.
- að eru 16 sakamál. Hvert mál er inniheldur  bunka af sakamálaspilum. Hvert þessara spila er merkt með **sakamálamerki** og **númeri** efst í hægra horni spilsins. Flokkið hvert sakamál í umslag þannig að tölurnar séu í réttri röð.



UPPSETNING

Leggið kortið á hentugan stað. Stórt borð er best, en þið gætuð líka spilað á gólfinu eða hengt kortið upp á vegg. Passið að hafa þetta í huga:

- Allir leikmenn þurfa að hafa góðan aðgang að kortinu.** Borðið ætti að vera þannig að allir leikmenn geti gengið umhverfis það til að skoða kortið frá öllum hliðum.
- Lýsingin þarf að vera í lagi!** Þið þurfið sterkan lampa eða dagsbirtu. Spilið gengur út á að taka eftir smáatriðum sem erfitt er að sjá í slæmri birtu.
- Allt kortið þarf að vera sýnilegt öllum stundum.** Það gæti verið best að geyma drykki og þess háttar til hliðar. Sakamálaspilin ættu að vera við hliðina á kortinu en ekki ofan á því. Þau gætu verið að fela senuna sem þið eruð að leita að.
- ATH. Góð lýsing er afskaplega mikilvæg!** Ef atriðin á kortinu virðast of lítil og persónurnar of erfiðar að aðgreina þá er það oftast af því að það er of dimmt hjá ykkur.

Kveikið ljósinn



AF STAÐ!

Til að skilja undirstöðuatriði leiksins mælum við með að spila **fyrsta sakamálið**, „Pípuhatturinn“. Þið getið byrjað á því núna á meðan þið lesið reglurnar!

- Veljið einn leikmann** til að vera **stjórnanda** rannsóknarteymisins. Hann leiðir rannsóknina og ber ábyrgð á því að lesa spilin.
- Takið **sakamálabunkann** sem heitir „Pípuhatturinn“ úr umslaginu sínu og setjið hann við hlið kortsins.
- Efsta spilið er alltaf **upphafspil** sakamálsins. Það gefur yfirlit yfir glæpinn sem á að leysa og sýnir mynd af aðalpersónunni. Stjórnandinn sýnir þetta spil og **les upphátt** það sem stendur aftan á því.

Lesið hátt og skýrt allan texta á spilunum því hann inniheldur oft mikilvægar upplýsingar! Passið jafnframt að allir leikmenn skoði myndirnar á þeim.

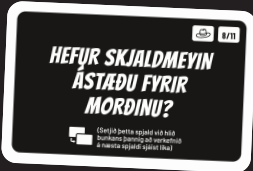
- Efsta spilið í bunkanum (framhliðin á spjaldi tvö) lýsir nú fyrsta **verkefninu** ykkar á svörtum bakgrunni. Stjórnandinn les spurninguna upphátt fyrir alla **án þess að snúa spilinu við** og án þess að taka spilið af bunkanum.
- Lausnin á verkefni er alltaf ákveðinn atburður á kortinu. Finnið rétta atburðinn núna. Þegar þið haldið að þið hafið fundið lausnina snýr stjórnandinn spilinu við og athugar hvort **hnitin á spilinu séu þau sömu og á atburðinum** sem þið funduð á kortinu.

Þú mátt ekki bara giska! Þú verður alltaf að finna atriðið á borgarkortinu sem staðfestir lausnina þína.

- Ef lausnin er rétt**, les stjórnandinn textann á spilinu og sýnir  hinum leikmönnum myndina.
- Ef lausnin er röng**, skilar stjórnandinn spjaldinu strax til baka á bunkann án þess að lesa á spjaldið. Stjórnandinn segir hinum að þetta hafi verið rangt og þau þurfi að rannsaka málið frekar. Nú veit stjórnandinn hver lausnin er og má ekki lengur hjálpa hinum að leysa málið. (Ef hópurinn er á rangri leið má stjórnandinn gefa visbendingu til að hjálpa aðeins).
- Þegar lausnin á verkefni er fundin er spilið sett til hliðar. Það er núna nýtt spil efst í bunkanum – þetta er næsta verkefni!
- Nú skuluð þið leysa öll fjögur verkefnin í fyrsta sakamálinu í réttri röð.
- Nú kunnið þið spilið og getið leyst flóknari sakamál!



Upphafsspil



Sakamálaspil, framhlið



Sakamálaspil, bakhlið

MERKIN

Þetta merki sýnir að hér er visbending sem getur reynst gagnleg til að leysa komandi verkefni í þessu sakamáli.

(Setjið þetta spjald við hlið bunkans þannig að verkefnið á næsta spjaldi sjáist líka)

Fylgið þessum leiðbeiningum ef þær eru framan á sakamálaspili. Nú þurfið þið að leysa tvö verkefni samtímis. Ef sömu leiðbeiningar koma upp á næsta spjaldi haldið þá áfram að sýna ný verkefni – það geta verið allt að þrjú eða fjögur verkefni sýnileg á sama tíma.

SAKAMÁLIN

Við mælum með því að **spila fyrstu fimm sakamálin** í **þeirri röð** sem þau eru talin upp hér að neðan. Stjórnurnar gefa nokkurn veginn til kynna hversu flókið og langt málið verður.

|                                   |       |
|-----------------------------------|-------|
| Pípuhatturinn  (Fyrsta sakamálið) |       |
| Bíslýsið                          | ★★★★☆ |
| Bankaránið                        | ★★★★☆ |
| Ljónatan Máttar                   | ★★★★☆ |
| Fjörlaus fress                    | ★★★★☆ |
| Súrt og sætt                      | ★★★★☆ |
| Dauði af himnum ofan              | ★★★★☆ |
| Horfinn sporlaust                 | ★★★★☆ |

|                 |       |
|-----------------|-------|
| Bessý Bernes    | ★★★★☆ |
| Hárflækja       | ★★★★☆ |
| Háskalegt hobbí | ★★★★☆ |
| Ástaróður       | ★★★★☆ |
| Náttúruvá       | ★★★★☆ |
| Hefnandinn      | ★★★★☆ |
| Sunnudagsrölt   | ★★★★☆ |
| Hátíðahöld      | ★★★★☆ |

Ef ykkur gengur vel að leysa málin þá skuluð þið prófa reglur fyrir lengra komna (á næstu síðu)!

RÁÐ

- Það getur verið hjálplegt að merkja atriðin með krónum, töppum o.þ.h.
- Eins og í öllum samvinnuspilum er hættu á að ákveðnir leikmenn taki stjórnina og stýri alveg umræðum. Reynið að passa ykkur á þessu og gefið öllum tækifæri á að taka þátt í rannsókninni.