MICRO MACRO Kids

SPIELMATERIAL

1 Spielplan, 75x55 cm
1 Ermittlerbuch mit 22 Fällen
20 Detektiv-Marker
1 Anleitung



Achtung: Fangt nicht an, wild im Ermittlerbuch zu blättern. Sonst spoilert ihr euch vielleicht selbst.

Vielen Dank, dass ihr ein Spiel der Edition Spielwiese erworben habt. Wir haben viel Liebe in die Entwicklung und Produktion gesteckt. Falls es dennoch Grund zur Beanstandung gibt oder ihr ein Ersatzteil benötigt, schreibt gerne eine Mail an unseren Vertriebspartner: info@hutter-trade.com
Wir wünschen euch eine verspielte Zeit!

Spiel-Ende

Spielt, so lange ihr wollt. Ein Fall endet immer dann, wenn ihr ihn aufgeklärt habt. Entscheidet dann einfach gemeinsam, ob ihr einen weiteren Fall spielen möchtet.

Das war's auch schon. Viel Spaß!

NOCH MEHR RÄTSEL!

Ihr habt alle Fälle gelöst und immer noch nicht genug?

Besucht doch mal unsere **Website!** Dort gibt es **zusätzliche Rätsel und Suchaufgaben** für MicroMacro Kids. Auf dem Spielplan gibt es nämlich noch einiges zu entdecken!

Auf unserer Website findet ihr außerdem weitere **Bonus-Inhalte** wie **Ausmalbilder** zum Ausdrucken – und natürlich alle Infos zu weiteren **MicroMacro-Spielen!**

www.micromacro-kids.de

SPIELENTWICKLUNG, ILLUSTRATION & DESIGN

HARD BOILED GAMES

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

Johannes Sich,
Daniel Goll,
Tobias Jochinke

Redaktion: Peter Sich &
VEB Spielekombinat Katja Volk
Artwork support: Vero Endemann, Leon Peters, Naemi Fürst, Mathias Barth, Rumi Benecke, Thomas Wellmann
Lektorat: Kerstin Fricke

REALISATION

EDITION SPIELWIESE

Edition Spielwiese
Simon-Dach-Straße 21
10245 Berlin, DE
www.edition-spielwiese.de

© 2026

VERTRIEB

Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1–5
89312 Günzburg, DE
www.hutter-trade.com
ISBN: 978-3-9826868-1-3

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

MICRO MACRO Kids

SPIELANLEITUNG

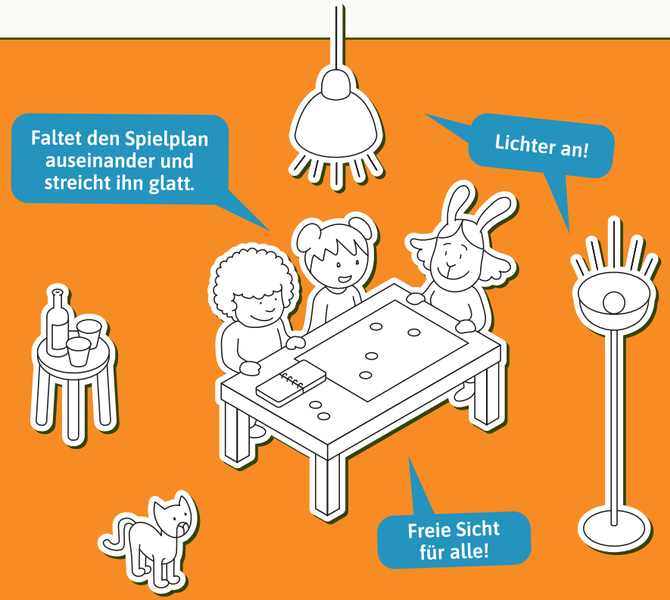
In **MicroMacro Kids** leitet ihr die Emittlungen. Auf dem riesigen Wimmelbild-Plan müsst ihr **22 knifflige Fälle** lösen. Dafür verfolgt ihr Figuren, knackt **Rätsel** und deckt auch das eine oder andere kleine **Verbrechen** auf.

Dabei müsst ihr ganz genau beobachten, **Beweise** suchen, klug kombinieren und gut zusammenarbeiten.

Werdet ihr alle Fälle lösen? Probiert es am besten gleich aus!

BEVOR ES LOSGEHT: EIN PAAR TIPPS

- Achtet auf **gutes Licht!** Ihr braucht eine helle Lampe oder Tageslicht. Das hilft, auch kleine Dinge zu erkennen!
- Ihr alle solltet einen guten **Blick auf den Spielplan haben.** Der Spielplan sollte so liegen, dass alle sich frei um ihn herum bewegen und sich von allen Seiten über ihn beugen können.
- Der Spielplan sollte immer **komplett frei** sein. Stellt alles weg, was stören könnte. Achtet auch darauf, dass das Ermittlerbuch immer **neben dem Spielplan** liegt, nicht darauf.
- Passt auf, dass ihr mit euren Händen oder eurem Körper **nicht den Spielplan verdeckt.** Sonst kann es passieren, dass genau die Szene verdeckt ist, die ihr gerade sucht.
- **Gebt aufeinander acht.** Schaut, dass alle ihren Spaß haben und sich bei den Ermittlungen einbringen können. Vor allem, wenn auch kleinere Kinder mitspielen.



SPIELVORBEREITUNG

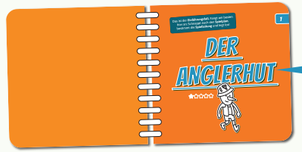
Um **MicroMacro Kids** zu spielen, müsst ihr euch nur das **Ermittlerbuch** schnappen und den **Spielplan** ausbreiten. Legt die **Detektiv-Marker** neben dem Spielplan bereit.



Im Ermittlerbuch findet ihr insgesamt **22 Fälle,** bei denen ihr auf dem Spielplan zahlreiche Rätsel lösen und Verbrechen aufklären müsst.

Vorne im Buch findet ihr eine **Liste mit allen Fällen.** Die **Sterne** zeigen euch, wie schwer ein Fall ist. Fälle mit mehr Sternen dauern meist auch länger.

Ihr könnt selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge ihr die Fälle spielt. Wenn ihr das Spiel noch nicht kennt, fangt am besten mit dem Einführungsfall **Der Anglerhut** an. Darin wird euch das Spiel Schritt für Schritt erklärt.



Der Einführungsfall



LOS GEHT'S!

Bestimmt eine Person, die die **Spielleitung** übernimmt. Ihre Aufgabe ist es, die **Texte vorzulesen.** Natürlich darf sie auch selbst miträtseln.

Ihr könnt euch mit dem **Lesen** aber auch abwechseln. Oder ihr lasst einen Erwachsenen vorlesen, um euch ganz auf die Ermittlungen zu konzentrieren.

Jeder Fall beginnt mit der **Start-Seite.** Hier findet ihr den Titel des Falls. Auf der Rückseite steht, worum es geht. Auf der Seite gegenüber steht eure erste Aufgabe.

Worum geht's?



Eure erste Aufgabe

Leitest du das Spiel, lies den **Text** laut vor und zeig allen die **Bilder.** So wisst ihr alle, welches Rätsel ihr lösen, wem ihr helfen oder das Handwerk legen sollt.

Achtet darauf, dass alle die Texte gut hören und die Bilder gut sehen können. Sonst wissen sie nicht, wonach sie suchen müssen.

Lies jetzt die **Aufgabe** auf der gegenüberliegenden Seite vor. **BLÄTTER NOCH NICHT UM!** Schlag die nächste Seite erst dann auf, wenn ihr die Aufgabe gemeinsam gelöst habt!

Jetzt müsst ihr ermitteln. Sucht **auf dem Spielplan** nach der Lösung. Hierzu müsst ihr Figuren verfolgen, Rätsel knacken und clever kombinieren.

Um die Aufgabe zu lösen, müsst ihr auf dem Spielplan auf die jeweilige Szene zeigen. Erst dann habt ihr einen **Beweis.** Eine bloße Vermutung, ein Verdacht oder reines Raten reichen nicht.

Erst wenn ihr glaubt, die **Lösung** gefunden zu haben, wird die Spielleitung wieder aktiv. Blättere auf die nächste Seite um. Das ist die **Antwortseite.** Schau dir zunächst allein die Bilder an. Brauchst du weitere Informationen, lies still den Text.

Die Antwortseite



Die nächste Aufgabe

Wenn eure Lösung **richtig** ist, liest du den Text auf der Antwortseite laut vor.

Wenn eure Lösung **falsch** ist: Keine Sorge! Sag es den anderen und fordere sie auf, weiterzusuchen. Da du die Lösung kennst, darfst du bei dieser Frage nicht mehr miträtseln. Aber vielleicht kannst du mit einem Tipp weiterhelfen.

Dann geht es auf der gegenüberliegenden Seite mit der **nächsten Aufgabe** weiter. Das macht ihr so lange, bis ihr **den ganzen Fall aufgeklärt** habt.

Ihr könnt die beiliegenden Detektiv-Marker nutzen, um Figuren oder wichtige Szenen zu markieren. Das hilft euch, den Überblick zu behalten!

