



MicroMacro: Crime City

Spielanleitung – kurz erklärt

MicroMacro: Crime City ist ein kooperatives Wimmelbild-Krimispiel. Ihr bekommt einen großen Stadtplan voller winziger Szenen und löst darauf gemeinsam 16 Kriminalfälle. Die Fall-Karten stellen euch nacheinander Fragen, deren Antworten ihr als Bildstelle auf dem Plan findet.

Spielziel

Ihr klärt im Team die Verbrechen von Crime City auf. Jede Antwort steckt als Szene irgendwo auf dem Spielplan.

Vorbereitung

Klebt den Sticker auf die Lupe. Sortiert die 120 Fall-Karten nach Fall-Symbol und Nummer in die 16 Umschläge. Breitet den Spielplan auf einem großen Tisch aus und sorgt für helles Licht. Bestimmt einen Kommissar, der vorliest.

So spielt ihr

- 1 Nehmt den Stapel eines Falls aus dem Umschlag und legt ihn neben den Plan.
- 2 Der Kommissar liest die Rückseite der obersten Karte vor, der Start-Karte mit dem Überblick zum Fall.
- 3 Die nächste Karte zeigt auf ihrer schwarzen Vorderseite eine Aufgabe. Der Kommissar liest sie vor, ohne die Karte zu drehen.
- 4 Ihr sucht gemeinsam die passende Szene auf dem Plan.
- 5 Habt ihr eine Lösung, dreht der Kommissar die Karte um und vergleicht Koordinaten und Bild.
- 6 Stimmt es, liest er den Text vor und zeigt die Abbildung. Stimmt es nicht, legt er die Karte wortlos zurück.

So gewinnt ihr

Ihr gewinnt gemeinsam, sobald ihr alle Aufgaben eines Falls gelöst habt und wisst, was passiert ist.

Spielziel

Ihr schlüpft in die Rolle von Detectives und ermittelt gemeinsam in der Stadt Crime City. Jeder der 16 Fälle besteht aus einer Reihe von Fragen, und jede Antwort ist eine bestimmte Szene auf dem großen Stadtplan. Ziel ist es, alle Fragen eines Falls richtig zu beantworten und so den Tathergang vollständig zu rekonstruieren. Gespielt wird kooperativ, ihr gewinnt oder verliert also zusammen.

Spielmaterial

1 Spielplan

120 Fall-Karten

16 Umschläge

1 Lupe

Spielaufbau

- Klebt den beiliegenden Sticker auf die Lupe.
- Sortiert die Fall-Karten: Jede Karte trägt oben rechts das Symbol ihres Falls und daneben eine Nummer. Legt die Karten jedes Falls in der richtigen Reihenfolge in einen eigenen Umschlag.
- Schaut euch die Karten dabei möglichst nicht genauer an, damit ihr euch nichts verrätet.
- Breitet den Spielplan an einem Ort aus, an dem alle gut herankommen. Ein großer Tisch ist ideal, der Boden oder eine Wand gehen auch.
- Stellt sicher, dass sich alle frei um den Plan bewegen und sich von jeder Seite darüber beugen können.
- Sorgt für helle Beleuchtung, also Tageslicht oder eine starke Lampe. Viele Details sind winzig.
- Haltet den Plan frei: Gläser und andere Gegenstände kommen beiseite, auch die Fall-Karten liegen neben dem Plan und nicht darauf.
- Bestimmt einen Mitspieler als Kommissar. Diese Person leitet die Ermittlung und liest die Kartentexte vor.

Spielbeginn

Beginnt mit dem Einführungsfall "Der Zylinder", um das Prinzip kennenzulernen. Nehmt dessen Kartenstapel aus dem Umschlag und legt ihn neben den Spielplan. Der Kommissar nimmt die oberste Karte, die Start-Karte, und liest den Text auf ihrer Rückseite laut vor.

Spielablauf

Der Aufbau eines Falls

Jeder Fall ist ein eigener Kartenstapel in einem Umschlag. Ganz oben liegt die Start-Karte. Sie fasst das Verbrechen zusammen und zeigt ein Bild der Hauptfigur. Alle weiteren Karten haben eine schwarze Vorderseite mit einer Aufgabe und eine Rückseite mit Koordinaten, Abbildung und Auflösungstext.

Eine Aufgabe lösen

- 1 Der Kommissar liest die Aufgabe von der schwarzen Vorderseite laut vor. Die Karte bleibt dabei liegen und wird nicht umgedreht.
- 2 Alle suchen gemeinsam auf dem Spielplan nach der Szene, die zur Frage passt.
- 3 Wenn ihr euch einig seid, dreht der Kommissar die Karte um und gleicht die Koordinaten und das Bild mit eurem Fund ab.
- 4 Ist die Lösung richtig, liest er den Text auf der Rückseite laut vor und zeigt allen die Abbildung.
- 5 Ist die Lösung falsch, legt er die Karte sofort zurück, ohne etwas vorzulesen, und sagt nur, dass ihr weitersuchen müsst.
- 6 Die gelöste Karte kommt beiseite. Die nun oberste Karte des Stapels ist die nächste Aufgabe. Dreht sie nicht um.

So arbeitet ihr euch Karte für Karte durch den Fall. Im Einführungsfall "Der Zylinder" sind es 4 Aufgaben.

Der Kommissar und sein Wissen

Sobald der Kommissar eine Karte wegen einer falschen Vermutung umgedreht hat, kennt er die Antwort. Er darf an der Lösung dieser Aufgabe dann nicht mehr mitarbeiten. Nur wenn die anderen gar nicht weiterkommen, darf er einen kleinen Tipp geben.

Vorlesen und Zeigen

Alle Kartentexte werden laut und deutlich vorgelesen, weil sie oft wichtige Hinweise für spätere Aufgaben enthalten. Auch die Abbildungen sollen alle am Tisch sehen.

Mehrere Aufgaben gleichzeitig

Auf manchen Karten steht die Anweisung, die Karte neben den Stapel zu schieben, damit die darunterliegende Frage ebenfalls offen liegt. Befolgt das. Dann bearbeitet ihr zwei Aufgaben parallel. Erscheint auf der nächsten Karte dieselbe Aufforderung, wiederholt ihr den Schritt. Manchmal liegen 3 oder 4 Aufgaben gleichzeitig offen.

Hinweis-Symbol

Ein eigenes Symbol im Kartentext markiert einen Hinweis, der euch bei einer späteren Aufgabe desselben Falls weiterhelfen kann.

Die Reihenfolge der Fälle

Wenn ihr das Spiel noch nicht kennt, spielt die ersten fünf Fälle in der vorgegebenen Reihenfolge: "Der Zylinder" als Einführung, danach "Der Autounfall", "Der Banküberfall", "Leo Moustache" und "Dead Cat". Die Sterne auf der Übersicht geben grob Schwierigkeit und Spieldauer an.

Der Spielzug

- 1 Der Kommissar liest die Aufgabe von der schwarzen Vorderseite der obersten Karte vor.
- 2 Das Team sucht die passende Szene auf dem Spielplan.
- 3 Das Team einigt sich auf eine konkrete Stelle auf dem Plan.
- 4 Der Kommissar dreht die Karte um und prüft Koordinaten und Abbildung.
- 5 Bei richtiger Lösung liest er den Text vor und zeigt das Bild; bei falscher Lösung legt er die Karte wortlos zurück.
- 6 Die gelöste Karte kommt beiseite, die nächste Karte wird zur neuen Aufgabe.

Sonderregeln

- Eine bloße Vermutung reicht nie. Ihr müsst immer eine Szene auf dem Spielplan zeigen können, die eure Antwort belegt.
- Wer als Kommissar eine Karte bei einem Fehlversuch umgedreht hat, darf diese Aufgabe nicht mehr mitlösen, sondern höchstens einen kleinen Tipp geben.
- Fall-Karten liegen immer neben dem Spielplan, nie darauf, sonst verdecken sie womöglich genau die gesuchte Szene.
- Beim Einsortieren in die Umschläge solltet ihr euch die Karten nicht genauer ansehen.
- Die beiliegende Lupe hilft, einzelne Szenen im Detail zu betrachten.

Spielende und Gewinn

Ein Fall ist abgeschlossen, wenn ihr alle seine Aufgaben richtig gelöst habt. Da ihr kooperativ spielt, gewinnt ihr gemeinsam. Eine Niederlage oder Punktwertung nennt die Anleitung nicht.

Varianten

- Profi-Variante: Der Kommissar nimmt nur die Start-Karte aus dem Umschlag und liest sie vor. Den Rest des Falls versucht ihr ohne die weiteren Fall-Karten zu durchschauen. Erst wenn ihr glaubt, alles verstanden zu haben, holt ihr die Karten heraus und beantwortet alle Fragen in einem Durchlauf. Kommt ihr nicht weiter, dürft ihr die Karten bis zu diesem Punkt zur Kontrolle nutzen.
- Versteckte Zusatzrätsel: Auf dem Plan verbergen sich weitere kleine Rätsel, zum Beispiel der Mann, der am Flussufer ins Wasser geschubst wird, das Verschwinden von Helge nach dem Buchkauf am Zeitungskiosk im Norden oder der erschossene Mann auf einem Hof westlich des Marktplatzes. Die Lösungen stehen auf der Website zum Spiel.

Tipps

- Markiert wichtige Szenen auf dem Plan mit Münzen, Kronkorken oder ähnlichen kleinen Gegenständen, damit ihr sie später wiederfindet.
- Achtet auf das Hinweis-Symbol in den Kartentexten. Diese Informationen braucht ihr oft erst bei einer späteren Aufgabe desselben Falls.
- Hört beim Vorlesen genau zu und schaut euch jede Abbildung an. Beides enthält regelmäßig Spuren für die nächsten Fragen.
- Wenn Details zu klein wirken und ihr Figuren nicht auseinanderhalten könnt, liegt es meist am Licht. Macht es heller, bevor ihr weitersucht.
- Achtet darauf, dass nicht nur die lautesten Mitspieler die Suche bestimmen. Auch zurückhaltende Personen sollen zu Wort kommen.
- Liegen mehrere Aufgaben gleichzeitig offen, teilt euch auf und durchsucht verschiedene Bereiche des Plans.

Häufige Fragen

Was passiert, wenn wir eine falsche Lösung nennen?

Der Kommissar legt die Karte sofort zurück, ohne den Text vorzulesen, und sagt nur, dass ihr weitersuchen müsst. Ihr ermittelt dann weiter.

Darf der Kommissar mitraten, nachdem er eine Karte umgedreht hat?

Nein. Weil er die Antwort nun kennt, beteiligt er sich bei dieser Aufgabe nicht mehr. Er darf nur einen kleinen Tipp geben, wenn die anderen völlig falsch liegen.

Reicht es, wenn wir die richtige Antwort erraten?

Nein. Ihr müsst immer eine Szene auf dem Spielplan finden, die eure Lösung bestätigt. Eine reine Vermutung zählt nicht.

Wann dürfen wir eine Fall-Karte umdrehen?

Erst wenn ihr glaubt, die gesuchte Szene gefunden zu haben. Der Kommissar dreht die Karte dann um und vergleicht Koordinaten und Abbildung mit eurem Fund.

Können mehrere Aufgaben gleichzeitig offen sein?

Ja. Manche Karten fordern euch auf, sie neben den Stapel zu schieben, sodass die darunterliegende Frage ebenfalls offen liegt. So können 2, 3 oder 4 Aufgaben parallel laufen.

Mit welchem Fall sollten wir anfangen?

Mit dem Einführungsfall "Der Zylinder". Danach empfiehlt die Anleitung, die ersten fünf Fälle in der angegebenen Reihenfolge zu spielen.

Warum erkennen wir die Details auf dem Plan so schlecht?

Das liegt laut Anleitung meistens am Licht. Ihr braucht Tageslicht oder eine helle Lampe. Zusätzlich hilft die beiliegende Lupe.

Dürfen die Karten auf dem Spielplan liegen?

Nein. Fall-Karten und Gegenstände gehören neben den Plan, sonst verdecken sie vielleicht genau die Szene, die ihr gerade sucht.

Was bedeutet das Hinweis-Symbol im Kartentext?

Es markiert einen Hinweis, der euch bei einer späteren Aufgabe desselben Falls nützlich sein kann.

Wie funktioniert die Profi-Variante?

Der Kommissar liest nur die Start-Karte vor, danach löst ihr den Fall ohne die übrigen Karten. Erst wenn ihr glaubt, alles verstanden zu haben, beantwortet ihr die Fragen der Karten am Stück. Steckt ihr fest, dürft ihr die Karten bis zu diesem Punkt zur Kontrolle nutzen.

Informationen zum Spiel

Verlag	Pegasus Spiele
Erscheinungsjahr	2020
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Pegasus Spiele, zuletzt geprüft am 01.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/micromacro-crime-city/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/micromacro-crime-city/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026