

50 CLUES

GRATIS MINISPIL

ESCAPE THRILLER

JEPPE NORSKER

ADVARSEL!
Indeholder udpenslet vold.
Uegnet for børn.

16+ 1-5 20

BEGYND HER

| | | |
|--|--|--|
| <p>1</p> <h2>TEMPLET I KÆLDEREN</h2> <p>Adskil kortene og læg dem i rækkefølge, så dette kort ligger øverst og med denne side opad. Vend derefter dette kort.</p> <p>50 CLUES</p> <p>L</p> | <p>2</p> <h2>TEMPLET I KÆLDEREN</h2> <p>Vend dette kort</p> <p>50 CLUES</p> <p>Z</p> | <p>3</p> <h2>TEMPLET I KÆLDEREN</h2> <p>Vend dette kort, når du har set vejledningen.</p> <p>50 CLUES</p> <p>ε</p> |
| <p>4</p> <h2>TEMPLET I KÆLDEREN</h2> <p>50 CLUES</p> <p>4</p> | <p>5</p> <h2>TEMPLET I KÆLDEREN</h2> <p>50 CLUES</p> <p>5</p> | <p>6.</p> <h2>TEMPLET I KÆLDEREN</h2> <p>50 CLUES</p> <p>9.</p> |



Leopold del 1



Leopold



Leopold



Leopold



Leopold

3

Drengen virkede ikke helt normal. Helt bleg og paranoid. Opmærksomme borgere var urolige og kontaktede politiet, som skyggede drengen til et rækkehus i nærheden.

Under spillet skal du forestille dig, at du er en civil betjent. Du er gået ind i huset uden dommerkendelse, selvom drengen strittede lidt imod. Han ser ud til at være cirka 12 år gammel og lader til at være alene hjemme.

Du vil bare kigge dig lidt omkring og måske tage en snak med hans forældre.

Gå ind på 50clues.com og start spillet "Templet i kælderen". Dette spil kan startes uden serienummer.



Se kort 4

2

Referencekort

Kortets nummer.

Kort, som vises øverst til højre, kan fjernes fra spillet.

68 Diskrete tal i rammer henviser til kort, som I gerne må kigge på med det samme.

631 711 Et tal i en rød boks kan udelukkende kombineres i appen med et tal i en anden rød boks. Nogle tal skal bruges i flere sammenhænge.

635 Et tal i en sort boks kan indtastes alene som kode i appen. Det betyder, at man undersøger eller gør noget med det.

Koder kan også bestå af kortets nummer efterfulgt af en kode, du kommer frem til. Det fremgår af de enkelte kort hvordan.

62

1

Gratis minispil
Templet i kælderen

Antal spillere: 1-5
Alder: 16+ år
Spilletid: 20 minutter
Indhold: 18 kort

50 Clues er et gådespil i stil med escape rooms, men i et format, som kan spilles hjemme.

Spillet er ren fiktion. Navne, personer, virksomheder, begivenheder, lokaliteter og hændelser er enten resultatet af designerens egen fantasi eller anvendt på en fiktiv måde. Enhver lighed med faktiske personer, levende eller døde, eller faktiske begivenheder, er rent tilfældigt.

VIGTIGT: Du skal se vejledningen på 50clues.com/da/qr/intro



6.



Døren til kælderen er beskyttet med en kodelås. Indtast koden 06 efterfulgt af fire tal for at åbne den.

5



Drengen har ar på underarmen.

4



Drengens hadefulde blik følger dig rundt i stuen. Han virker ikke glad for dit besøg.



Ingen installation
Du behøver ikke at installere en app. Det kører via en browser.



Auto save
Spillet's tilstand bevares, selvom browseren lukkes, eller du holder en pause.

"En ny og spændende vinkel på hele escape room genren, hvor gåderne føles relevante og hænger flot sammen med historien."

Jesper Jühne, braetspiller.dk

7

TEMPLET I KÆLDEREN

50
CLUES

L

7

8

TEMPLET I KÆLDEREN

50
CLUES

8

8

9

TEMPLET I KÆLDEREN

50
CLUES

6

9

10

TEMPLET I KÆLDEREN

50
CLUES

10

10

11

TEMPLET I KÆLDEREN

50
CLUES

11

11

12

TEMPLET I KÆLDEREN

50
CLUES

12

12



Leopold-trilogien



Maria-trilogien

9.

8, 18



Du tænder lyset igen og danner dig et overblik over kælderen.

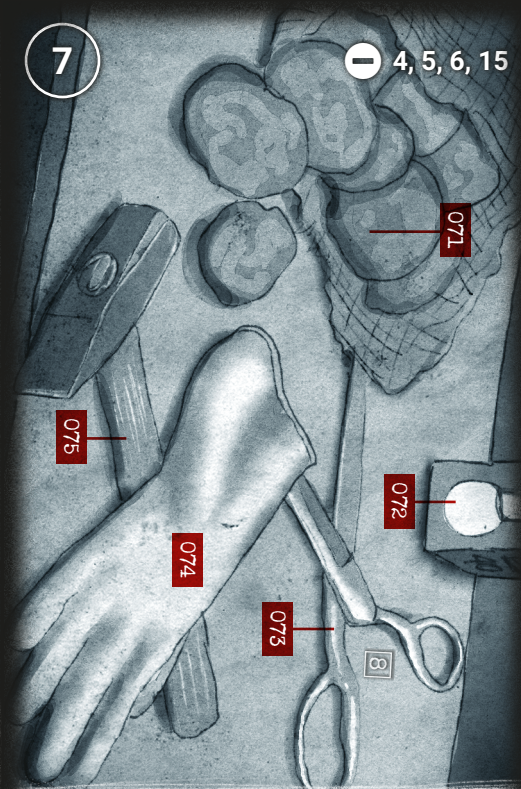
8



Pludselig flygter drengen op ad trappen og smadrer en elpære på vejen. Der bliver helt mørkt, da døren smækker. Den er låst. Din mobil er næsten løbet tør for strøm, men kan lyse et øjeblik endnu.

7

4, 5, 6, 15



For enden af kældertrappen er der et bord med kartofler og en masse skrammel.

12



Arkivskabet i hjørnet er låst.

11



Du åbner lidt op med saksen. Hvert lig er markeret med et tal. Talrækkefølgen i cirklen er 1, 2, 3, 4, 5 modsat urets retning.

10



Blodige bylter hænger fra en ring i loftet.



Gribende fortælling
50 Clues er et spil, hvor historien og gåderne hænger sammen.



Spil med det samme
Det kræver ingen forberedelser at spille 50 Clues. Se vejledningen og gå i gang.



Ikke for børn
Historien er brutal og uegnet for børn.



Store kort
Kortene måler 70 x 120 mm, for at give en bedre oplevelse.



En social oplevelse
50 Clues fungerer med op til fem deltagere.



Hjælp i flere trin
Du kan få hjælp i flere trin undervejs, så du altid kan komme videre i handlingen.

13

TEMPLET I KÆLDEREN



13

13

16

TEMPLET I KÆLDEREN



91

91

14

TEMPLET I KÆLDEREN



14

14

17

TEMPLET I KÆLDEREN



17

17

15

TEMPLET I KÆLDEREN



15

15

18

TEMPLET I KÆLDEREN



18

18



Solskinsøen-trilogien (oktober 2023)

50 Clues er et gådespil i stil med escape rooms, men i et format, som kan spilles hjemme. Du kombinerer objekter, løser gåder og udregner koder for at fuldføre historien. En smartphone eller tablet holder styr på løsningerne og giver hints i flere trin, hvis behovet opstår.



NOG-FREI-DA-2023-1

50clues.com

15



Du finder en sammenkrøllet post-it note.

14

10, 11, 12, 13, 16



Noter fra arkivskabet.

13



Indtast koden 13 efterfulgt af de fire tal til låsen for at åbne skabet.

18



17



En solid dør med nøglelås. Hvordan slipper du ud?

16



Et opslag i bogen viser nogle mærkværdige tegn.