

# 50 CLUES

# FREE MINI GAME

ESCAPE ROOM HORROR

JEPPE NORSKER

¡Atención! Contiene  
violencia gráfica no  
apropiada para niños.

16+ 1-5 20

COMIENZA AQUÍ

<p>1</p> <h2>EL TEMPLO EN CASA</h2> <p>50 PISTAS</p> <p>L</p>	<p>1</p> <h2>EL TEMPLO EN CASA</h2> <p>50 PISTAS</p> <p>L</p>	<p>2</p> <h2>EL TEMPLO EN CASA</h2> <p>50 PISTAS</p> <p>L</p>
<p>2</p> <h2>EL TEMPLO EN CASA</h2> <p>50 PISTAS</p> <p>L</p>	<p>2</p> <h2>EL TEMPLO EN CASA</h2> <p>50 PISTAS</p> <p>L</p>	<p>3</p> <h2>EL TEMPLO EN CASA</h2> <p>50 PISTAS</p> <p>L</p>
<p>3</p> <h2>EL TEMPLO EN CASA</h2> <p>50 PISTAS</p> <p>L</p>	<p>3</p> <h2>EL TEMPLO EN CASA</h2> <p>50 PISTAS</p> <p>L</p>	<p>4</p> <h2>EL TEMPLO EN CASA</h2> <p>50 PISTAS</p> <p>L</p>
<p>4</p> <h2>EL TEMPLO EN CASA</h2> <p>50 PISTAS</p> <p>L</p>	<p>4</p> <h2>EL TEMPLO EN CASA</h2> <p>50 PISTAS</p> <p>L</p>	<p>5</p> <h2>EL TEMPLO EN CASA</h2> <p>50 PISTAS</p> <p>L</p>
<p>5</p> <h2>EL TEMPLO EN CASA</h2> <p>50 PISTAS</p> <p>L</p>	<p>5</p> <h2>EL TEMPLO EN CASA</h2> <p>50 PISTAS</p> <p>L</p>	<p>6</p> <h2>EL TEMPLO EN CASA</h2> <p>50 PISTAS</p> <p>L</p>
<p>6</p> <h2>EL TEMPLO EN CASA</h2> <p>50 PISTAS</p> <p>L</p>	<p>6</p> <h2>EL TEMPLO EN CASA</h2> <p>50 PISTAS</p> <p>L</p>	<p>7</p> <h2>EL TEMPLO EN CASA</h2> <p>50 PISTAS</p> <p>L</p>
<p>7</p> <h2>EL TEMPLO EN CASA</h2> <p>50 PISTAS</p> <p>L</p>	<p>7</p> <h2>EL TEMPLO EN CASA</h2> <p>50 PISTAS</p> <p>L</p>	<p>8</p> <h2>EL TEMPLO EN CASA</h2> <p>50 PISTAS</p> <p>L</p>
<p>8</p> <h2>EL TEMPLO EN CASA</h2> <p>50 PISTAS</p> <p>L</p>	<p>8</p> <h2>EL TEMPLO EN CASA</h2> <p>50 PISTAS</p> <p>L</p>	<p>9</p> <h2>EL TEMPLO EN CASA</h2> <p>50 PISTAS</p> <p>L</p>
<p>9</p> <h2>EL TEMPLO EN CASA</h2> <p>50 PISTAS</p> <p>L</p>	<p>9</p> <h2>EL TEMPLO EN CASA</h2> <p>50 PISTAS</p> <p>L</p>	<p>10</p> <h2>EL TEMPLO EN CASA</h2> <p>50 PISTAS</p> <p>L</p>

Separa las cartas y ponlas en orden para que esta carta quede encima con este lado a la vista. Después, voltea esta carta.

Voltea esta carta.

Voltea esta carta cuando hayas visto el tutorial.

“¡Un excelente desafío temático y tramposo!”

Northern Dice

“¡50 Pistas es muy impresionante! Enigmas geniales y una historia atractiva”

Christian Kudahl on BGG

3

El chico no parecía del todo normal. Se le veía pálido y paranoico. Los ciudadanos se preocuparon y llamaron a la policía, que siguió al chico hasta una casa cercana.

Durante la partida, debes imaginar que eres un policía de paisano. Has entrado en una casa sin orden de registro, a pesar de que el chico parecía un poco reacio a dejarte entrar. Aparenta tener unos 12 años y parece estar solo en casa.

Solo quieres entrar a echar un vistazo y, quizás, charlar con sus padres.

Ve a [50clues.com](http://50clues.com) y comienza el juego “El templo en casa”. Se puede iniciar el juego sin usar un número de serie.



Mira la carta 4.

2

Carta de referencia

Número de la carta.

Las cartas que aparecen en la esquina superior derecha pueden retirarse del juego.

**68** El número que aparece sombreado dentro de un recuadro refiere a la carta que puedes mirar inmediatamente.

**631 711** Un número en una caja roja solo se puede combinar con otro número en una caja roja usando la app. Algunos números serán usados en contextos diferentes.

**635** Un número en una caja negra solo se puede introducir como un código en la app. Esto significa que debes investigarlo o hacer algo con él.

Los códigos también pueden consistir en el número de la carta seguido de un código que encuentres. En la carta individual aparecerá cómo funciona.

1

Minijuego gratis  
El templo en casa

Número de jugadores: 1-5  
Edad: +16  
Duración: 20 minutos  
Contenido: 18 cartas

50 Pistas es un juego de ingenio al estilo de un escape room pero en un formato que puede ser jugado en casa.

Este juego es ficción. Los nombres de individuos, empresas, acontecimientos, lugares e incidentes son o bien fruto de la imaginación del creador o están ficcionalizados. Cualquier parecido con personas reales, vivas o muertas, o acontecimientos reales, son pura coincidencia.

**IMPORTANTE:**  
Debes ver el tutorial en [50clues.com/es/qr/intro](http://50clues.com/es/qr/intro)



6.



La cerradura de la puerta que lleva al sótano está protegida con un código. Introduce el código 06 seguido de cuatro números para abrirla.

5



El chico tiene cicatrices en su antebrazo.

4



La odiosa mirada del chico te persigue por toda la habitación. No parece gustarle tu visita.



**Una experiencia social**  
Hasta cinco jugadores pueden jugar a 50 Pistas.



**Sistema de pistas en varios pasos**  
Puedes pedir ayuda en cualquier sitio, así nunca te quedarás atascado.



**No requiere instalación de app**  
El juego solo necesita un navegador de internet. No es necesario instalar ninguna app.



**Autoguardado**  
Se preserva el estado del juego si cierras el navegador o te tomas un descanso.

7

# EL TEMPLO EN CASA



7

7

8

# EL TEMPLO EN CASA



8

8

9

# EL TEMPLO EN CASA



6

6

10

# EL TEMPLO EN CASA



10

10

11

# EL TEMPLO EN CASA



11

11

12

# EL TEMPLO EN CASA



12

12

50 Pistas es un rompecabezas bajo la experiencia de un 'escape room' pero en un formato que puede jugarse en casa. Combinas objetos, resuelves acertijos y descifras códigos para completar la historia. Con un móvil o una tablet haces el seguimiento de las soluciones y obtienes pistas en diferentes pasos si surge la necesidad.

50clues.com



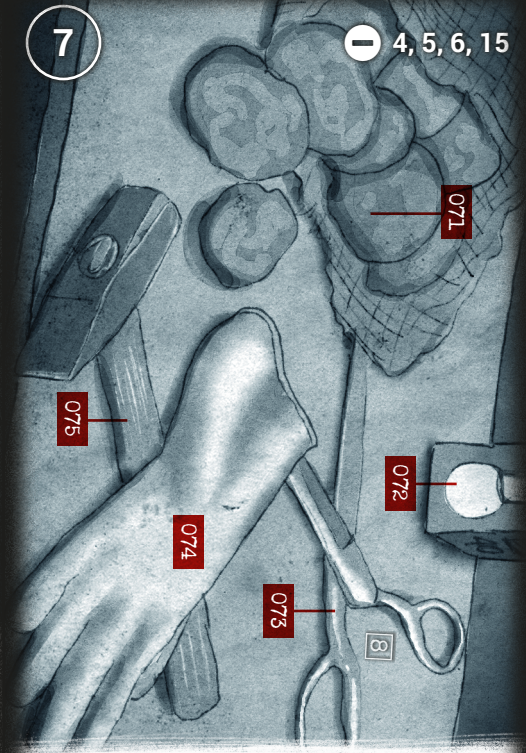
9. 8, 18

Enciendes de nuevo la luz para tener una visión general del sótano.



8

De repente, el chico huye por las escaleras y rompe la bombilla por el camino. Cuando la puerta se cierra de golpe, la habitación se queda totalmente a oscuras. Encerrado. Tu teléfono se está quedando sin batería, pero puede darte luz durante un rato más.



7

4, 5, 6, 15

Al final de las escaleras que llevan al sótano hay una mesa con patatas y algunos objetos sobre ella.



12

El archivador que hay en la esquina está cerrado.



11

Los abres un poquito con un par de tijeras. Cada cuerpo está marcado con un número. La secuencia de números del círculo es 1, 2, 3, 4 y 5, en sentido contrario a las agujas del reloj.



10

Bultos sangrientos cuelgan de un anillo en el techo.



**Historia inmersiva**

50 Pistas es un juego donde la historia y los acertijos están conectados.



**Juega de inmediato**

No se requiere ninguna preparación previa para jugar a 50 Pistas. Mira un video y comienza.



**No es para niños**

La historia es violenta y no es adecuada para niños.



**Cartas de gran tamaño**

Las cartas miden 70 x 120 mm para una mejor experiencia de juego.

13

**EL TEMPLO EN CASA**

**50**  
PISTAS

13

14

**EL TEMPLO EN CASA**

**50**  
PISTAS

14

15

**EL TEMPLO EN CASA**

**50**  
PISTAS

15

13

13

14

14

15

15

16

**EL TEMPLO EN CASA**

**50**  
PISTAS

16

17

**EL TEMPLO EN CASA**

**50**  
PISTAS

17

18

**EL TEMPLO EN CASA**

**50**  
PISTAS

18

16

16

17

17

18

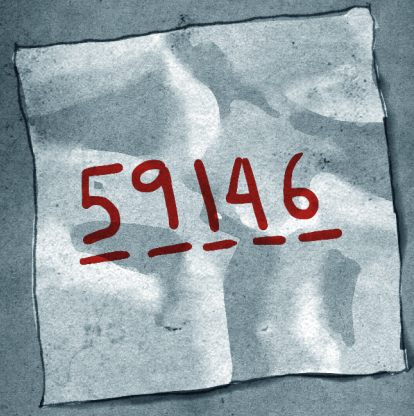
18



*“Un nuevo y emocionante ángulo en el género de los ‘escape room’ en el que los acertijos son pertinentes y conectan maravillosamente con la historia”.*

Jesper Jühne, braetspiller.dk

15



Encuentras una nota adhesiva arrugada.

14

10, 11, 12, 13, 16



Notas encontradas en el archivador.

13



Introduce el código 13 seguido de los cuatro números que abren la cerradura para abrir el archivador.

18



17



Una puerta robusta con una cerradura. ¿Cómo sales de aquí?

16



Una página de un cuaderno muestra unos símbolos extraños.