

# 50 CLUES

# GRATIS MINISPEL

ESCAPEROOMHORROR

JEPPE NORSKER

WAARSCHUWING! Bevat  
gewelddadige illustraties.  
Niet geschikt voor kinderen.

16+ 1-5 20

BEGIN HIER

1

## DE LUGUBERE KELDER

Maak de kaarten los en leg ze in volgorde op elkaar. Leg deze kaart bovenaan met deze kant naar boven. Draai deze kaart om.

50  
CLUES

L

2

## DE LUGUBERE KELDER

Draai deze kaart om.

50  
CLUES

2

3

## DE LUGUBERE KELDER

Draai deze kaart om als je het instructiefilmpje hebt gezien.

50  
CLUES

3

4

## DE LUGUBERE KELDER

50  
CLUES

4

5

## DE LUGUBERE KELDER

50  
CLUES

5

6

## DE LUGUBERE KELDER

50  
CLUES

6



Thematisch, moeilijk,  
een geweldige uitdaging!

Northern Dice

'50 Clues is echt indrukwekkend!  
Geweldige raadsels, meeslepend verhaal'

Christian Kudahl op BGG

3

De jongen zag er niet helemaal normaal uit. Hij was bleek en leek paranoïde. Een waakzame burger belde de politie en die volgde de jongen naar een huis verderop.

Jij bent in dit spel een politieagent in burger. Je bent een huis binnengegaan zonder huiszoekingsbevel, al had de jongen niet veel zin je binnen te laten. Hij ziet er ongeveer 12 jaar oud uit en lijkt alleen thuis te zijn.

Je wil gewoon even rondkijken en eventueel met zijn ouders praten.

Ga naar [50clues.com](http://50clues.com) en start het spel 'De lugubere kelder'. Je hebt hiervoor geen serienummer nodig.



Neem kaart 4 erbij.

2

Overzichtskaart

Nummer van de kaart.

Rechtsboven vermelde kaarten mag je uit het spel verwijderen.

**68** Getallen met een wit kader ertoevoegen een kaart aan die je er onmiddellijk bij mag nemen.

**631 711** Getallen in een rood vak moet je in de applicatie altijd combineren met een ander getal in een rood vak. Sommige getallen moet je meerdere keren gebruiken.

**635** Getallen in een zwart vak vormen een code die je in de applicatie moet invoeren. Je onderzoekt of doet er iets mee.

Codes kunnen ook bestaan uit het kaartnummer gevolgd door een code die je vindt. Dat staat dan op de betreffende kaart vermeld.

1

Gratis minispel  
De lugubere kelder

Aantal spelers: 1-5  
Leeftijd: 16+  
Speelduur: 20 minuten  
Inhoud: 18 kaarten

50 Clues is een escaperoomspel in de vorm van een kaartspel dat je gewoon thuis kunt spelen.

Dit spel is pure fictie. De namen, personen, bedrijven, gebeurtenissen, plaatsen en voorvallen zijn het resultaat van de fantasie van de auteur of op fictieve wijze gebruikt. Elke gelijkenis met personen, levend of dood, en gebeurtenissen berust op louter toeval.

**BELANGRIJK:** Bekijk eerst het instructiefilmpje op [50clues.com/nl/qr/intro](http://50clues.com/nl/qr/intro)



6.



De deur naar de kelder zit op slot. Voer als code 06 in, gevolgd door vier cijfers, om de deur te openen.

5



Op de onderarm van de jongen staat iets.

4



De jongen kijkt je vol haat aan terwijl je een kijkje neemt in de kamer. Hij lijkt niet blij te zijn met je aanwezigheid.



**Een sociale ervaring**  
Je kunt 50 Clues met 1 tot 5 spelers spelen.



**Met tips**  
Je kunt te allen tijde tips vragen, zodat je nooit vast komt te zitten.



**Geen installatie nodig**  
Je hebt voor het spel alleen toegang tot het internet nodig, je hoeft geen app te installeren.



**Automatische opslag**  
De voortgang van het spel wordt automatisch bewaard als je de webbrowser sluit of als je een pauze inlast.

7

# DE LUGUBERE KELDER

50  
CLUES

2

7

2

8

# DE LUGUBERE KELDER

50  
CLUES

8

8

8

9

# DE LUGUBERE KELDER

50  
CLUES

6

9

6

10

# DE LUGUBERE KELDER

50  
CLUES

10

10

10

11

# DE LUGUBERE KELDER

50  
CLUES

11

11

11

12

# DE LUGUBERE KELDER

50  
CLUES

12

12

12

50 Clues is een meeslepende escaperoomthriller in kaartvorm, die je gemakkelijk thuis kunt spelen. Je moet het verband tussen voorwerpen zoeken, raadsels oplossen en codes kraken om het verhaal ten einde te spelen. Voer de codes en combinaties in de webapplicatie in om je voortgang te bewaren en vooruit te komen in het verhaal. Indien nodig kun je tips vragen, zodat je nooit vast komt te zitten.

50clues.com



9.

8, 18

Doe het licht weer aan en neem een kijkje in de kelder.



8

Plotseling rent de jongen weer naar boven en gooit daarbij een lamp stuk. Als hij de deur achter zich dichtgooit, blijf jij in het donker achter. Je zit opgesloten. De batterij van je smartphone is bijna leeg, maar je hebt nog heel even licht.



7

4, 5, 6, 15

Je loopt de keldertrap af. In de kelder staat een tafel. Daarop liggen aardappelen en allerlei voorwerpen.



12

De dossierkast in de hoek zit op slot.



11

Je knipt voorzichtig een bundel open met de schaar. Er zit een lijk in! Het is genummerd. De volgorde in de cirkel is 1, 2, 3, 4, 5 tegen de wijzers van de klok in.



10

Aan een ring aan het plafond hangen vreemde bundels waaruit bloed driipt.



**Een meeslepend verhaal**  
50 Clues is een spel waarin het verhaal en de raadsels met elkaar verweven zijn.



**Speelklaar**  
50 Clues vereist geen voorbereiding. Bekijk het instructiefilmpje en speel.



**Niet geschikt voor kinderen**  
De verhalen zijn gewelddadig en niet geschikt voor kinderen jonger dan 16 jaar.



**Grote kaarten**  
De kaarten zijn 70 x 120 mm groot, voor een betere speelervaring.

13

# DE LUGUBERE KELDER

**50  
CLUES**

13

13

13

14

# DE LUGUBERE KELDER

**50  
CLUES**

14

14

14

15

# DE LUGUBERE KELDER

**50  
CLUES**

15

15

15

16

# DE LUGUBERE KELDER

**50  
CLUES**

16

16

16

17

# DE LUGUBERE KELDER

**50  
CLUES**

17

17

17

18

# DE LUGUBERE KELDER

**50  
CLUES**

18

18

18



*'Een totaal nieuwe en boeiende benadering van het escaperoomgenre waarin de raadsels uitstekend bij het verhaal passen.'*

- Jesper Jühne, braetspiller.dk

15



Je vindt een verfrommeld stukje papier.

14

10, 11, 12, 13, 16



In de kast vind je deze documenten.

13



Geef als code 13 in, gevolgd door vier cijfers, om de dossierkast te openen.

18



Hier is nog een stevige deur, maar ook deze zit op slot. Geraak jij eruit?

17



16



Je slaat het boekje op de dossierkast open en ziet vreemde symbolen staan.