

# 50 CLUES

# GRATIS MINISPEL

ESCAPE THRILLER

JEPPE NORSKER

WARNING! Innehåller  
grafiskt våld.  
Olämpligt för barn.

16+ 1-5 20

BÖRJA HÄR

1

## TEMPLET I KÄLLAREN

Skilj korten och lägg dem i ordning så att detta kort ligger överst och med denna sida uppåt. Vänd därefter på det här kortet.

50  
CLUES

L

1

2

## TEMPLET I KÄLLAREN

Vänd på det här kortet.

50  
CLUES

Z

2

3

## TEMPLET I KÄLLAREN

Vänd på det här kortet när du har set instruktionerna.

50  
CLUES

ε

3

4

## TEMPLET I KÄLLAREN

50  
CLUES

4

4

5

## TEMPLET I KÄLLAREN

50  
CLUES

5

5

6

## TEMPLET I KÄLLAREN

50  
CLUES

9

6

9



Leopold del 1



Leopold



Leopold



Leopold



Leopold

3

Pojken verkade inte helt normal. Helt blek och paranoid. Vaksamma medborgare var oroliga och kontaktade polisen som skuggade pojken till ett radhus i närheten.

Under spelets gång ska du föreställa dig att du är en civilpolis. Du har gått in i huset utan husrannsaktionsorder även om pojken stretade emot något. Han ser ut att vara ungefär 12 år gammal och verkar vara ensam hemma.

Du vill bara se dig omkring och kanske prata lite med hans föräldrar.

Det här spelet kan startas utan ett serienummer.



Se kort 4

2

Referenskort

Kortets nummer.

Kort som visas längst upp till höger kan tas bort från spelet.

68 Diskreta siffror i ramar hänvisar till kort som ni gärna får titta på direkt.

631 711 En siffra i en röd ruta kan endast kombineras i appen med en siffra i en annan röd ruta. Vissa siffror ska användas i flera sammanhang.

635 En siffra i en svart ruta kan ensam anges som kod i appen. Det innebär att man undersöker eller gör något med den.

Koder kan också bestå av kortets nummer följt av en kod som du kommer fram till. Av de enskilda korten framgår hur.

62

1

Gratis minispel  
Templet i källaren

Antal spelare: 1-5  
Ålder: 16+ år  
Speltid: 20 minuter  
Innehåll: 18 kort

50 Clues är ett gåtspel i stil med escape rooms, men i ett format som kan spelas hemma.

Spelet är ren fiktion. Namn, personer, företag, platser och händelser är antingen ett resultat av designerns egen fantasi eller används på ett fiktivt sätt. Alla likheter med verkliga personer, levande eller döda, eller verkliga händelser är en ren tillfällighet.

VIKTIGT!  
Se instruktionerna på  
50clues.com/sv/qr/intro



6.



Dörren till källaren är skyddad med ett kodlås. Skriv in koden 06 följt av fyra siffror för att öppna den.

5



Pojken har ärr på underarmen.

4



Pojkens hatiska blick följer dig runt i rummet. Han verkar inte glad över ditt besök.



**Ingen installation**  
Du behöver inte installera någon app. Spelet körs via en webbläsare.



**Spara automatiskt**  
Spelets tillstånd bevaras även om webbläsaren stängs eller du tar en paus.

*"En ny och spännande vinkel på hela escape-room-genren där gåtorna känns relevanta och hänger fantastiskt väl ihop med historien."*

– Jesper Jühne, braetspiller.dk

7

## TEMPLET I KÄLLAREN



7

7

8

## TEMPLET I KÄLLAREN



8

8

9

## TEMPLET I KÄLLAREN



9

9

10

## TEMPLET I KÄLLAREN



10

10

11

## TEMPLET I KÄLLAREN

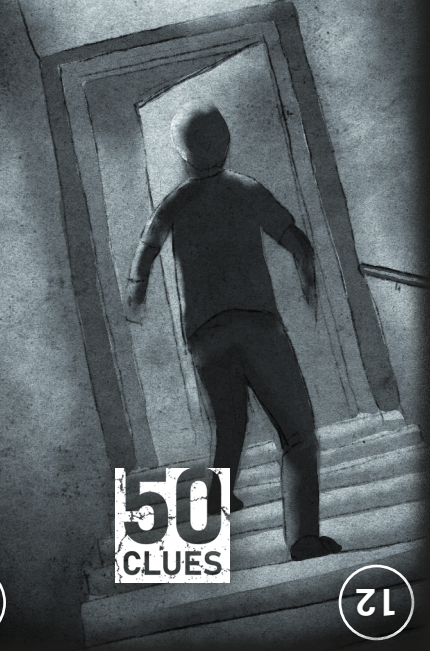


11

11

12

## TEMPLET I KÄLLAREN



12

12



Leopold-trilogin



Maria-trilogin

9.

8, 18



Du tänder ljuset igen om skapar dig en överblick över källaren.

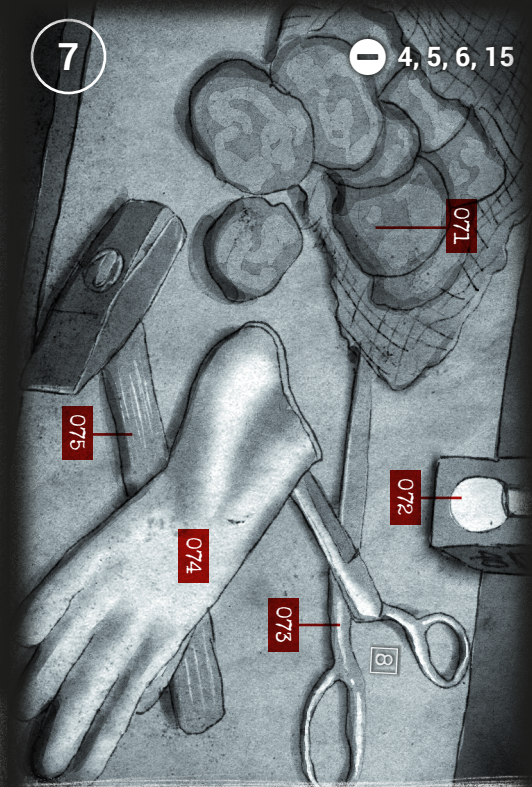
8



Plötsligt flyr pojken uppför trappan och krossar en glödlampa på vägen. Det blir helt mörkt när dörren slår igen. Den är låst. Din mobil är nästan urladdad men kan lysa ännu ett ögonblick.

7

4, 5, 6, 15



Nedanför källartrappan finns ett bord med potatisar och en massa skräp.

12



Arkivskåpet i hörnet är låst.

11



Du öppnar ett med en sax. Varje lik är förest med en siffra. Ordningsföljden i cirkeln är 1, 2, 3, 4, 5 motsols.

10



Blodiga bylten hänger från en ring i taket.



**Immersive story**  
50 Clues is a game where the story and the puzzles are connected.



**Spela direkt**  
Det krävs inga förberedelser för att spela 50 Clues. Se instruktionerna och sätt igång.



**Inte för barn**  
Historien är brutal och olämplig för barn.



**Stora kort**  
Korten har måtten 70 x 120 mm för att ge dig en bättre upplevelse.



**En social upplevelse**  
50 Clues är avsett för upp till fem deltagare, men du kan också spela det ensam.



**Hjälp i flera steg**  
Du kan få hjälp i flera steg på vägen så att du alltid kan komma vidare i handlingen.

13

# TEMPLET I KÄLLAREN

**50**  
CLUES

13

13

14

# TEMPLET I KÄLLAREN

**50**  
CLUES

14

14

15

# TEMPLET I KÄLLAREN

**50**  
CLUES

15

15

16

# TEMPLET I KÄLLAREN

**50**  
CLUES

16

16

17

# TEMPLET I KÄLLAREN

**50**  
CLUES

17

17

18

# TEMPLET I KÄLLAREN

**50**  
CLUES

18

18

17

17

17

17

18

18



Sunshine Island (oktober 2023 engelsk)

50 Clues är ett uppslukande gåtspel som erbjuder samma upplevelse som ett escape room, men i ett format som kan spelas hemma. Du kombinerar föremål, löser gåtor och dechiffrerar koder för att slutföra berättelsen. En smartphone eller surfplatta håller reda på lösningarna och ger ledtrådar i flera steg om behovet uppstår.



NOG-FREI-SV-2023-1

50clues.com

15



Du hittar en hopskrynklad post-it-lapp.

14

10, 11, 12, 13, 16



Lappar från arkivskåpet.

13



Skriv in koden 13 följt av låsets fyra siffror för att öppna skåpet.

18



17



En solid dörr med ett nyckellås. Hur kommer du ut?

16



Ett uppslag i boken visar några konstiga tecken.