

16+  
15-25  
1-5  
Familie

Hier beginnt das Spiel!  
Bilde aus den Karten einen verdeckten  
Stapel von 1 (oben) bis 18 (unten).

50  
CLUES

JEPPE NORSKER  
JAKOB BANG

RÄTSEL-THRILLER

# AUS DER GEFAHRENZONE

— EINFÜHRUNGSSPIEL —



1

1

AUS DER  
GEFAHRENZONE



1

1

2

2

AUS DER  
GEFAHRENZONE



2

2

3

3

AUS DER  
GEFAHRENZONE



3

3

4

4

AUS DER  
GEFAHRENZONE



4

4

5

5

AUS DER  
GEFAHRENZONE



5

5

6.

6.

AUS DER  
GEFAHRENZONE



6.

6.

# Erlebe die ganze Trilogie!

# 50 CLUES



3

Starte die Web-App für *Aus der Gefahrenzone*. Scanne dafür einfach den QR-Code oder gib die angegebene Web-Adresse in deinen Browser ein.



[WWW.PEGASUS.DE/50CLUES](http://WWW.PEGASUS.DE/50CLUES)

Die dänische Insel Bornholm liegt weit draußen in der Ostsee. Dein ganzes Leben hast du als Fischer hier verbracht – immerhin fast 70 Jahre und nie ist etwas Unvorhergesehenes passiert. Doch vor fünf Tagen sind Soldaten mit Schutzanzügen und Gasmasken aufgetaucht und haben dich angewiesen, zuhause zu bleiben. Du hast dich sehr gefürchtet. Dann ist auch noch der Strom ausgefallen. Etwas später hat ein Soldat diskret einen Beutel mit Vorräten an deinem Haus abgestellt. Ganz unten im Beutel findest du eine Postkarte mit einem kryptischen Text.

Nimm Karte 4.

2

Referenzkarte

62

Kartennummer

Stehen Nummern hinter einem Minus, darfst du die entsprechenden Karten ablegen. Du benötigst sie nicht mehr.

**68** Siehst du eine solche eckig umrahmte Nummer auf einer Karte, darfst du dir sofort die Karte mit dieser Nummer nehmen und ansehen – halte die Augen offen!

**635** Eine Nummer in einer schwarzen Box kannst du als Code in der Web-App eingeben. Dadurch kannst du deine Umgebung genauer ansehen oder damit interagieren.

**631 711** Nummern in roten Boxen kannst du nur mit je 1 anderen Nummer in einer roten Box kombinieren. Gib dafür beide Nummern in der Web-App ein. Manche Nummern kannst du mehrfach verwenden.

1

50 Clues: Schnupperpiel  
**Aus der Gefahrenzone**

Inhalt: 18 Karten

50 Clues® ist ein Puzzle- und Rätselspiel – fast wie ein Escape Room, den du alleine oder gemeinsam mit bis zu 4 anderen Personen zuhause spielen kannst.

**WICHTIG:**  
Lies dir jetzt die Anleitung durch auf [pegasus.de/50clues](http://pegasus.de/50clues)



Dieses Spiel ist reine Fiktion. Namen, Personen, Unternehmen, Orte und Ereignisse sind frei erfunden oder werden in fiktiver Weise genutzt. Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen sowie tatsächlichen Ereignissen sind rein zufällig und völlig unbeabsichtigt.

6.

3, 5



Mit dieser Tabelle kannst die Nachricht ganz bestimmt entschlüsseln. Nur wie? **Gib den Code 06 ein, gefolgt von der obersten Zeile der Postkarte (nachdem du sie entschlüsselt hast).**

5



Ein Inhaltsverzeichnis mit Symbolen. Welche Chiffre hat er wohl benutzt? **Gib den Code 05 ein, gefolgt von der Zahl, die neben der gesuchten Chiffre steht.**

4

1



Es sieht aus wie eine verschlüsselte Nachricht von einem Kindheitsfreund, mit dem du bei den Pfadfindern warst. Als du das letzte Mal von ihm gehört hast, war er beim Militär, aber das ist viele Jahre her. Du suchst dein altes Notizbuch raus. **Nimm Karte 5.**

# 50 CLUES



**Ohne App-Installation**  
Zum Spielen brauchst du  
nur einen Internetbrowser.



**Automatisches Speichern**  
Der aktuelle Spielstand wird  
beibehalten, auch wenn du  
den Browser schließt.



Pegasus Spiele

7

7

**AUS DER  
GEFAHRENZONE**



7

7

8

8

**AUS DER  
GEFAHRENZONE**



8

8

9

9

**AUS DER  
GEFAHRENZONE**



9

9

10

10

**AUS DER  
GEFAHRENZONE**



10

10

11

11

**AUS DER  
GEFAHRENZONE**



11

11

12

12

**AUS DER  
GEFAHRENZONE**



12

12

# 50 CLUES



**Packende Geschichte**  
In *50 Clues* spielst du die Hauptfigur in einem spannenden Thriller.



**Clevere Rätsel**  
Die vielfältigen Rätsel sind mit der Geschichte verknüpft.



**Nicht für Kinder**  
Die Geschichte ist brutal und nicht für Kinder unter 16 Jahren geeignet.



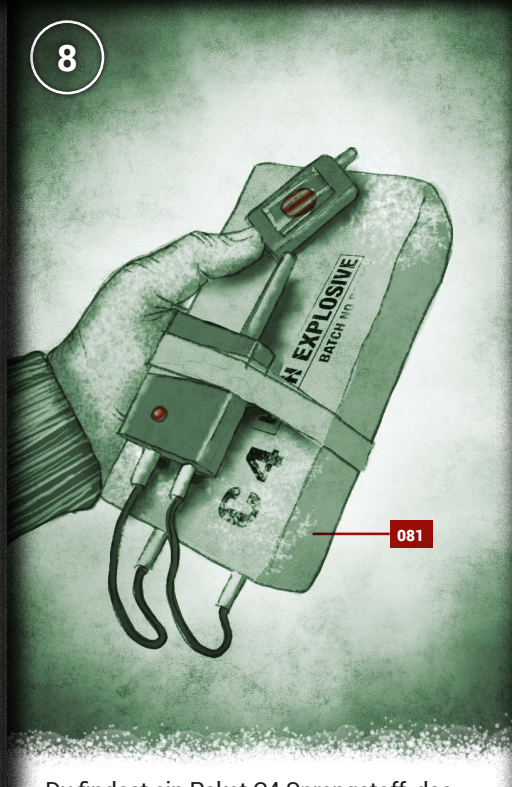
Pegasus Spiele

9.



Die Haut an der linken Hand des Soldaten ist mit einem feinen Pilzgeflecht überzogen.

8



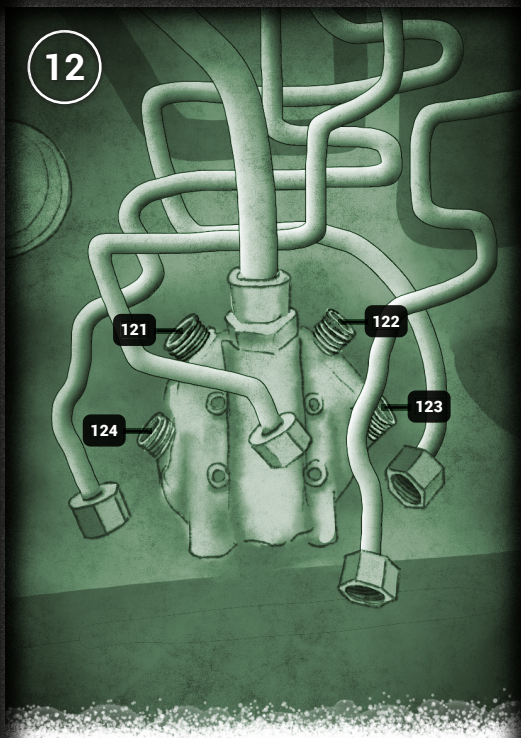
Du findest ein Paket C4-Sprengstoff, das mit einer Zündkapsel verbunden ist. Dabei liegt eine Fernbedienung.

7



Du hastest zum Anleger, um mit deinem Boot zu entkommen. Dich erwartet ein grauenhafter Anblick: ein toter Soldat, der von einem mysteriösen Pilz bedeckt ist.

12



Du musst die Leitungen wieder an den richtigen Aufsätzen festschrauben. **Gib den Code von dem Gewinde ein, mit dem du Leitung 3 verbinden musst.**

11



Jemand hat den Motor deines Boots sabotiert und die Diesel-Einpritzleitungen abgeschraubt.

10



In der Tasche des Soldaten findest du einen Schlüssel.

# 50 CLUES



### Übergroße Karten

Für ein besseres Erlebnis  
sind die Karten besonders  
groß (70x120 mm).



### Gemeinsamer Spielspaß

50 Clues kannst du  
mit bis zu 4 anderen  
Personen spielen.



### Praktisches Hilffsystem

Du kannst dir jederzeit  
Hinweise geben lassen,  
damit du immer weiterkommst.



Pegasus Spiele

13

13

## AUS DER GEFAHRENZONE



13

13

14

14

## AUS DER GEFAHRENZONE



14

14

15

15

## AUS DER GEFAHRENZONE



15

15

16

16

## AUS DER GEFAHRENZONE



16

16

17

17

## AUS DER GEFAHRENZONE



17

17

18

18

## AUS DER GEFAHRENZONE



18

18

**50 Clues®** ist eine Reihe immersiver Rätselspiele, die fast wie ein Escape Room für zuhause sind. Kombiniere Gegenstände, löse Rätsel und entschlüssele Codes, um dich durch einen nervenaufreibenden Thriller zu spielen. Mit einer Web-App kontrollierst du deine Lösungen und kannst dir Hinweise geben lassen.

*Aus der Gefahrenzone* ist eine kurze Vorgeschichte zu der Trilogie *Sigrids Suche*, die 2024 auf Deutsch bei Pegasus Spiele erschienen ist.

Autoren: Jeppe Norsker, Jakob Bang | Illustrationen: Jeppe Norsker  
 Deutsche Ausgabe: Grafikdesign: Eva Steuer | Redaktion: Ronja Lauterbach  
 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Norsker Games.  
 ©2023 Norsker Games. © der deutschen Ausgabe 2024 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.



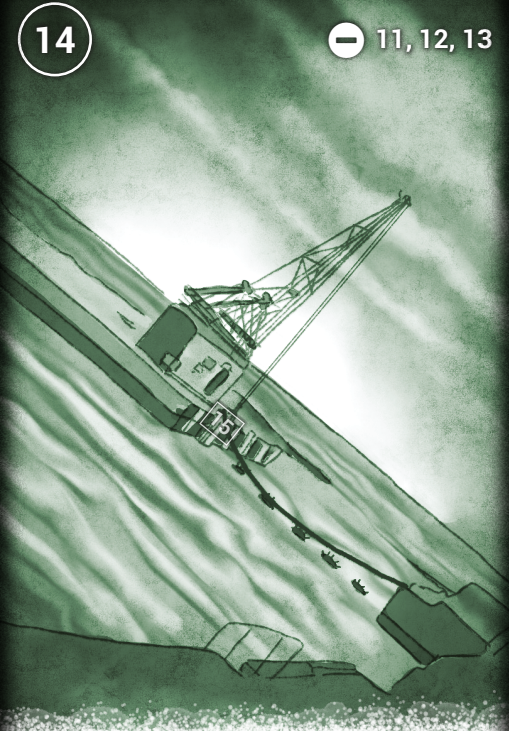
Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



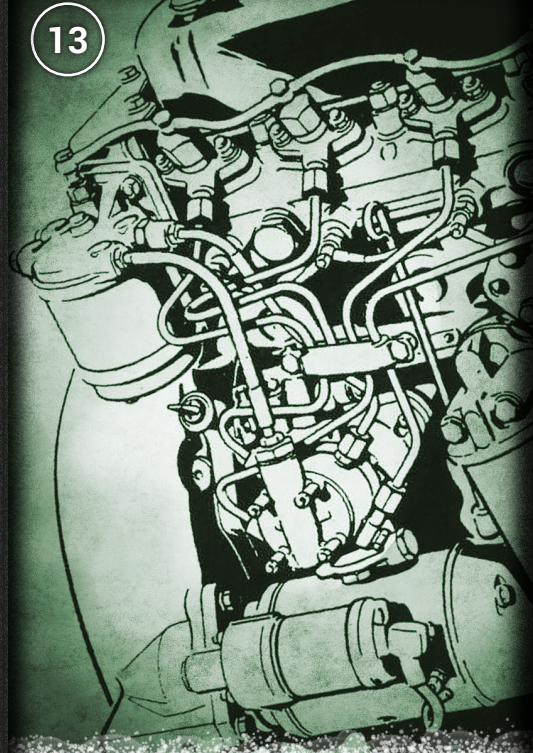
PR0840  
 Hergestellt in Dänemark  
 NGPR08402310DE



Die Kette wird durch ein Zahlenschloss gesichert. Außerdem siehst du Wasserminen.  
**Gib den Code 15 ein, gefolgt von der Zahlenfolge für das Schloss von oben nach unten.**



Die Hafenausfahrt ist durch eine schwere Kette blockiert. Dahinter treibt etwas im Wasser.



Eine Seite aus dem Bootshandbuch. Sie zeigt den Dieselmotor.



Du steuerst das Boot aus dem Hafen und weg von Bornholm, aber es ist nicht mehr viel Diesel im Tank. Welchen Kurs setzt du?  
**Gib den Code 18 ein, gefolgt von 1 für Norden, 2 für Nordosten oder 3 für Osten.**



Du begibst dich auf dein Boot, das in sicherer Entfernung liegt. Dann zündest du den C4-Sprengstoff, wodurch die Wasserminen in einer großen Explosion hochgehen. Schnell legst ab, bevor irgendwelche Soldaten auftauchen.  
**Nimm Karte 18.**



Das Steuerpult für den Kran.  
**Gib den Code 16 ein, gefolgt von der Buchstabenfolge, um den Kran zu starten, sobald du das Bedienfeld nutzen kannst.**