

2

Přehledová karta

Číslo karty.

Čísla, která se objeví v pravém horním rohu indikují, které karty již můžete ze hry odstranit.

68 Nenápadná, ohraničená čísla odkazují na karty, které lze vzít z balíčku a okamžitě je vyhodnotit.

631 **711** Číslo v červeném obdélníku může být aktivováno pouze v kombinaci s jiným takovým číslem za použití aplikace. Některá čísla lze zadat i opakováně.

635 Číslo v černém obdélníku lze použít jako kód v aplikaci. Tato akce znamená, že si jdete dané místo nebo předmět prohlédnout.

Kódy mohou vzniknout i kombinací čísla v černém obdélníku a kódu, který najdete v textu karty. V tomto kroku vám už poradí příslušná karta.

- 62

1

Volná demo hra

Svatyně

Počet hráčů: 1-5

Age: 18+

Doba trvání: 20 minut

Obsah: 18 karet

Karetní hra ve stylu skutečných únikových místností, kterou můžete hrát v pohodlí svého domova.

Tato hra je smyšlená. Jména, postavy, společnosti, události či místa jsou buď výplodem autorovy fantazie, nebo jsou použita za fiktivním účelem. Jakákoliv podobnost se skutečnými lidmi či událostmi je čistě náhodná.

DŮLEŽITÉ:

Před začátkem hry doporučujeme podívat se na instruktážní video na adrese 50clues.com/cs/qr/intro



4

- 1

Chlapcův nenávistný pohled vás sleduje na každém kroku. Nevypadá, že je z vaší návštěvy příliš nadšený

3

Chlapec se nezdál být zcela v pořádku. Byl bledý a působil podezřívavě. Bdělí občané si začali dělat starosti a kontaktovali policii, která chlapce sledovala až do jednoho z místních domů.

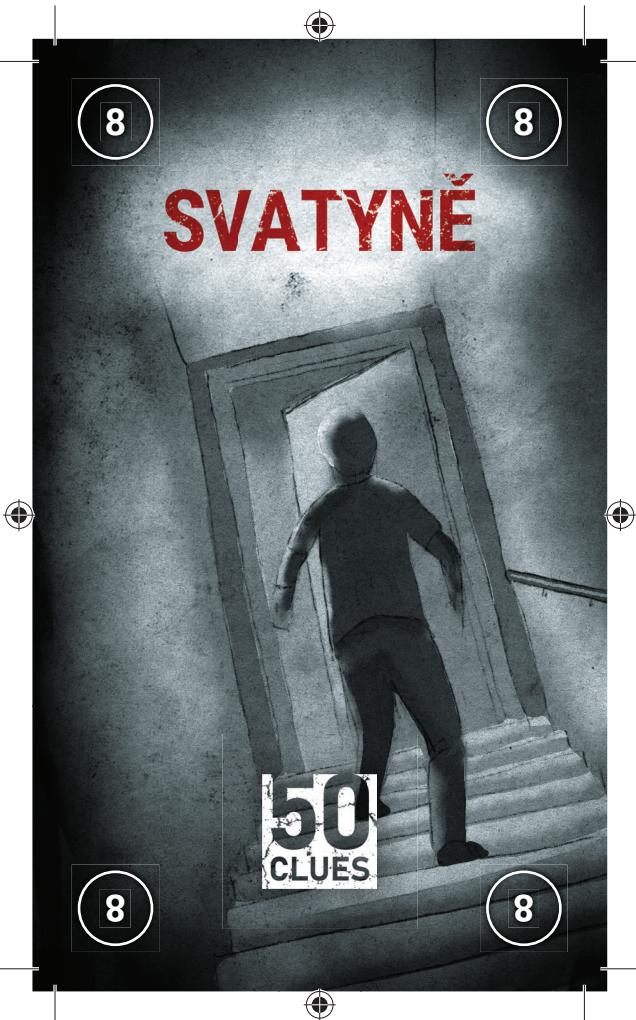
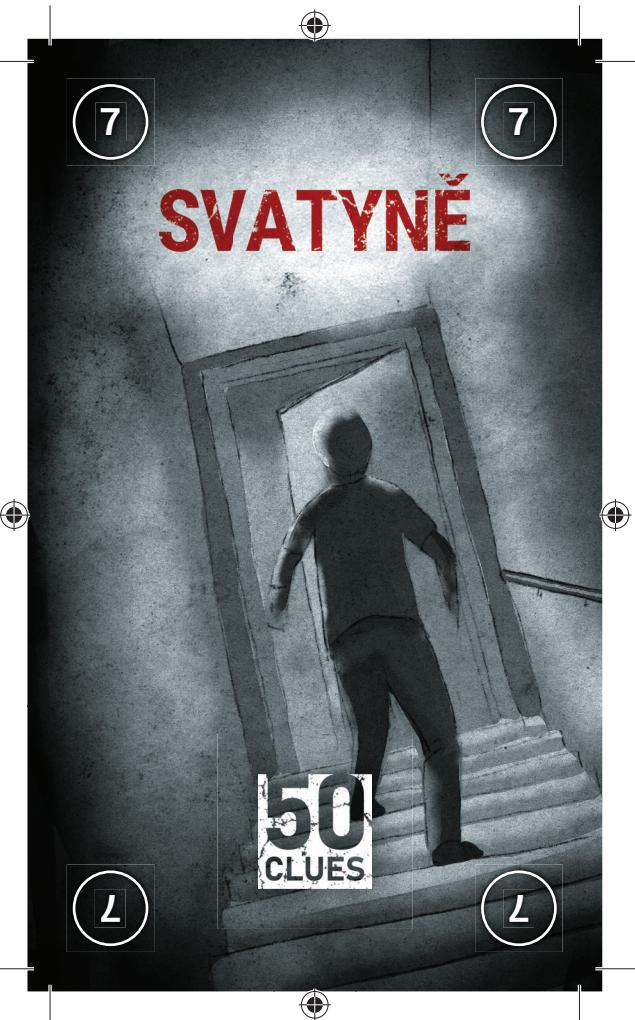
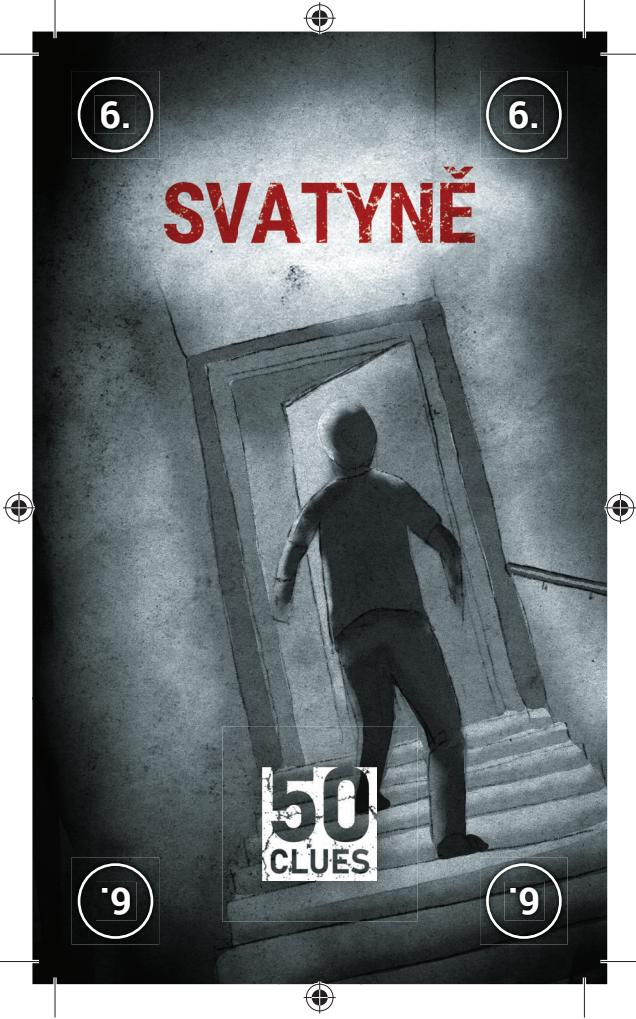
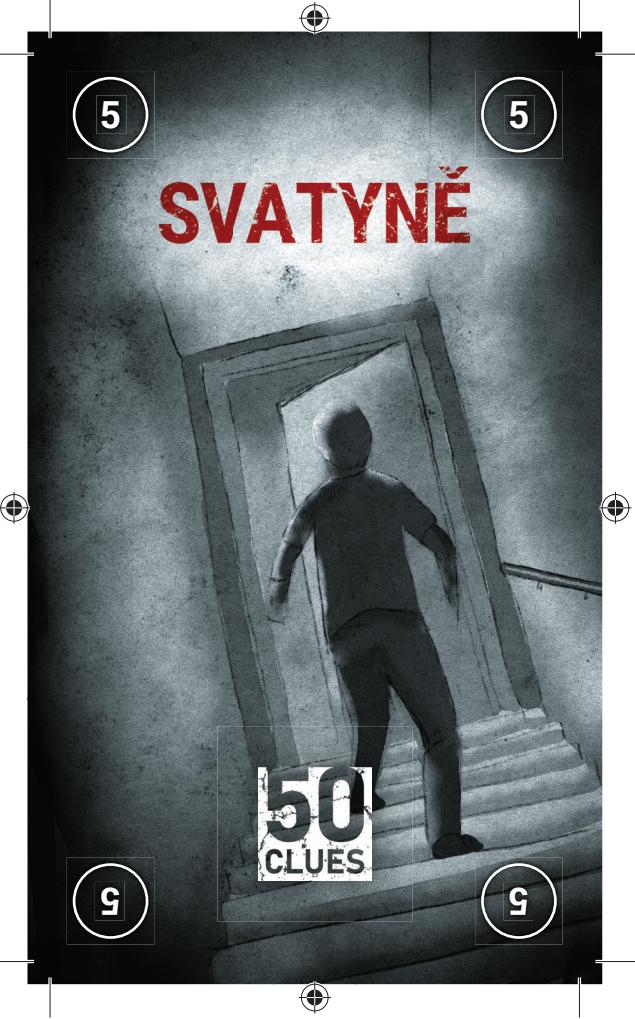
Během hry si představte, že jste policistka v civilu. Přestože nemáte soudní příkaz a chlapec se vás zdráhal pustit dovnitř, vstupujete do domu. Vypadá, že je mu okolo 12 let a nejspíš je doma sám.

Máte v úmyslu se tu pouze porozhlédnout a případně si promluvit s jeho rodiči.

Na webu přejděte na stránku 50Clues.com a začněte hrát díl „Svatyně“. Tuto hru lze hrát bez sériového čísla.

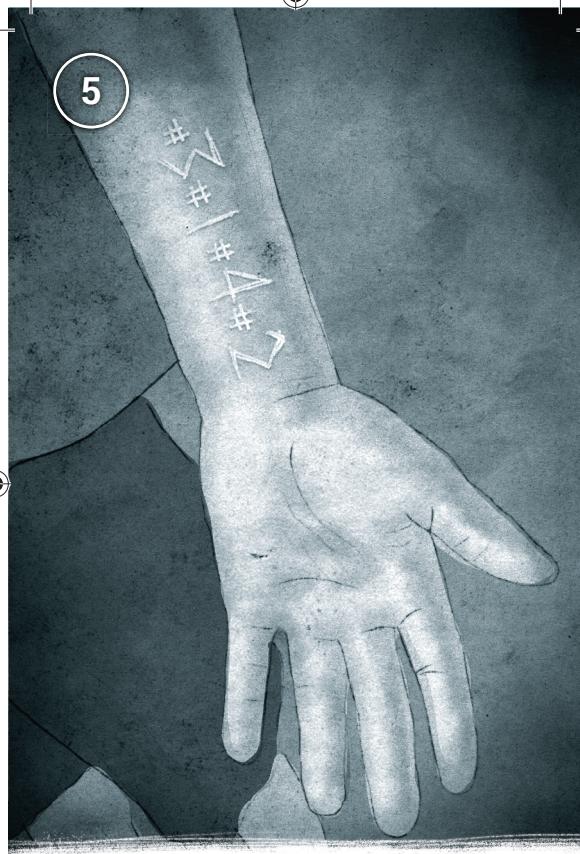


Podívejte se na kartu č. 4.

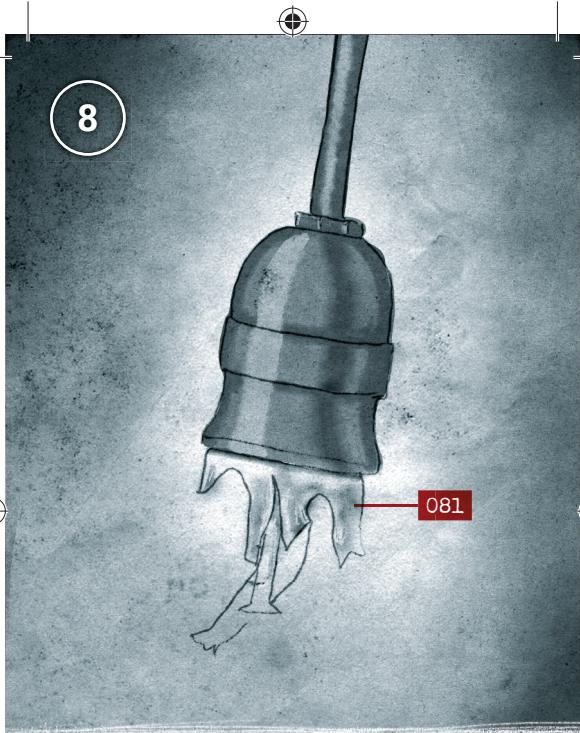




Sklepní dveře jsou opatřeny číselným heslem. Zadejte kód 06 a další čtyři čísla, abyste je otevřela.



Chlapec má na předloktí nějaké jizvy.



Chlapec znenadání vyběhne nahoru do schodů a cestou roztríší žárovku.
S prásknutím dveří se místnost ponoří do naprosté tmy. Jste tu zamčená. Vašemu telefonu sice dochází baterie, ale chvíli si s ním ještě zvládnete posvítit.



Na konci schodiště vedoucího do sklepa se nachází stůl s bramborami a dalšími předměty.

9.

SVATYNĚ

9.

50
CLUES

9.

10

SVATYNĚ

10

50
CLUES

10

11

SVATYNĚ

11

50
CLUES

11

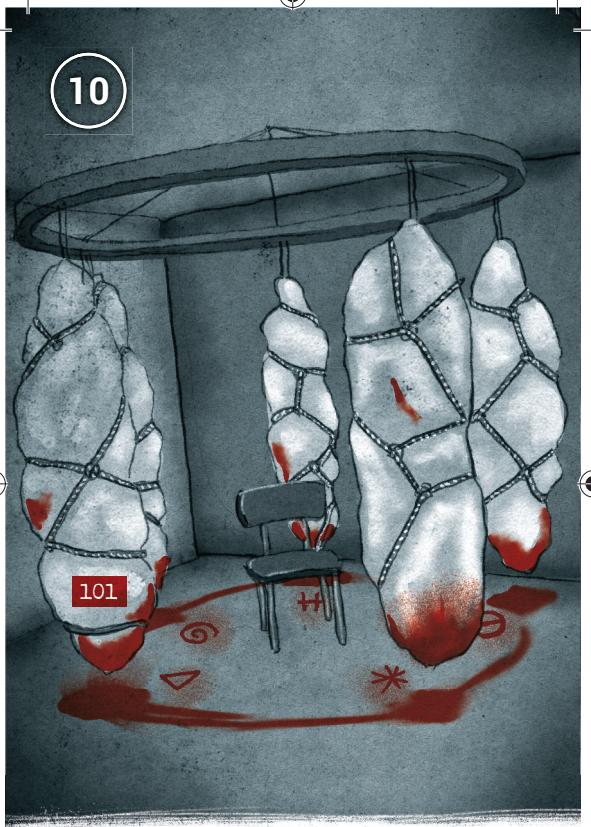
12

SVATYNĚ

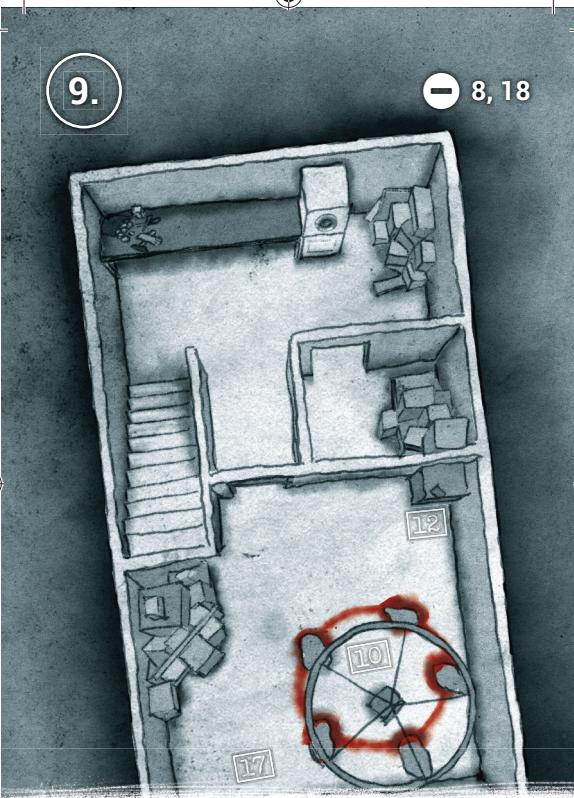
12

50
CLUES

12



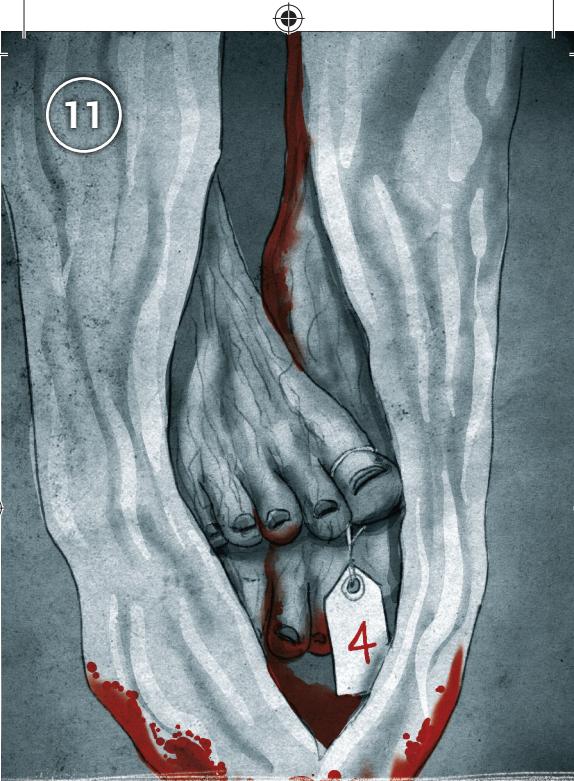
Ze stropu visí kruh a z něj pět zkrvavených pytlů.



Podaří se vám opětovně rozsvítit a můžete se teď po sklepě lépe porozhlédnout.



Zamčená kartotéka v rohu místnosti.



Pomocí nůžek jeden z pytlů rozstřihnete. Každé tělo je označeno číslem. Pořadí čísel v kruhu je 1, 2, 3, 4, 5, proti směru hodinových ručiček.

13

SVATYNĚ

13

50
CLUES

13

14

SVATYNĚ

14

50
CLUES

14

SVATYNĚ

15

50
CLUES

15

16

SVATYNĚ

16

50
CLUES

16

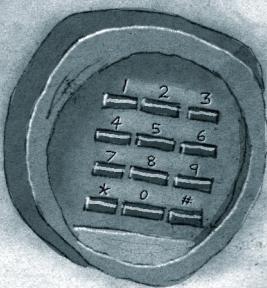
14

- 10, 11, 12, 13, 16



Poznámky, které jste našla uvnitř příhrádky.

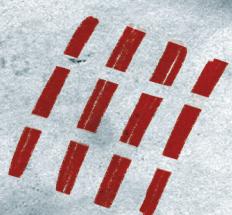
13



Zadejte kód 13 a další čtyři čísla, která vám kartotéku odemknou.

16

HΔ6Ø



Zápis v knize odhalí nějaké zvláštní symboly.

15

5 9 1 4 6

Najdete zmuchlaný lísteček.

17

SVATYNĚ

50
CLUES

7L

17

18

SVATYNĚ

50
CLUES

8L

18



18

181

17

171

Těžké dveře se zámkem na klíč.
Jak se dostanete ven?