

# 50 CLUES

# MINI JEU GRATUIT

ESCAPE THRILLER

JEPPE NORSKER

AVERTISSEMENT ! Contient de la violence graphique. Ne convient pas aux enfants.

16+ 1-5 20

COMMENCER ICI

1

## LE TEMPLE DANS LA CAVE

Séparez les cartes et mettez-les dans l'ordre de sorte que cette carte soit sur le dessus et cette face tournée vers le haut. Ensuite, retournez cette carte.

50  
CLUES

L

2

## LE TEMPLE DANS LA CAVE

Retournez cette carte.

50  
CLUES

Z

3

## LE TEMPLE DANS LA CAVE

Retournez cette carte une fois que vous avez lu les instructions.

50  
CLUES

E

4

## LE TEMPLE DANS LA CAVE

50  
CLUES

V

5

## LE TEMPLE DANS LA CAVE

50  
CLUES

S

6

## LE TEMPLE DANS LA CAVE

50  
CLUES

9



**Blackrock  
GAMES**



**Thématique, ardu et  
un excellent défi !**

Northern Dice

**« 50 Clues est super impressionnant !  
Énigmes géniales, histoire captivante »**

Christian Kudahl sur BGG

3

Très pâle, avec un air paranoïaque, le garçon n'avait pas l'air tout à fait normal. Certains habitants, inquiets, ont contacté les autorités. La police a donc suivi ce garçon jusqu'à cette maison...

Pendant le jeu, imaginez que vous êtes un policier en civil. Vous êtes entré dans la maison sans mandat, malgré le fait que le garçon était un peu récalcitrant. Il semble avoir environ 12 ans et être seul à la maison.

Vous voulez juste jeter un coup d'oeil et peut-être discuter un peu avec ses parents.

Allez sur [50clues.com](http://50clues.com) et démarrez le jeu "Le temple dans la cave". Ce jeu peut être utilisé sans numéro de série.



Regardez la carte 4

2

Carte de référence

Numéro de la carte.

La carte figurant en haut à droite peut être retirée du jeu.

**68** Le numéro encadré discrètement fait référence à la carte que vous êtes autorisé à regarder tout de suite.

**631 711** Un numéro dans une case rouge ne peut être combiné dans l'application qu'avec un numéro d'une autre case rouge. Certains numéros sont utilisés dans plusieurs contextes.

**635** Un numéro dans une case noire ne peut être saisi qu'en tant que code dans l'application. Cela signifie que vous enquêtez ou que vous faites quelque chose avec.

Des codes peuvent également se composer du numéro de carte suivi d'un code que vous découvrez. Ce sont des cartes particulières qui indiquent comment s'y prendre.

62

1

Mini jeu gratuit  
**Le temple dans la cave**

Nombre de joueurs : de 1 à 5

Âge : 16 ans et +

Durée du jeu : 20 minutes

Contenu : 18 cartes

50 Clues est un jeu d'énigmes à résoudre de type « escape room », mais dans un format qui permet de jouer à la maison.

Ce jeu est une pure fiction. Les noms, les personnes, les entreprises, les événements et les lieux sont le résultat de l'imagination du créateur ou sont utilisés de manière fictive. Toute ressemblance avec des personnes réelles, vivantes ou décédées, ou des événements réels, est purement fortuite.

**IMPORTANT : lisez  
les instructions sur  
[50clues.com/fr/qr/intro](http://50clues.com/fr/qr/intro)**



6.



La porte de la cave est protégée par une serrure à code. Entrez le code 06 suivi de quatre chiffres pour l'ouvrir.

5



Le garçon a des cicatrices sur l'avant-bras.

4



Le regard haineux du garçon vous suit dans la pièce. Il ne semble pas heureux de votre visite.



**Une expérience sociale**

50 Clues se joue avec cinq participants maximum, mais vous pouvez également y jouer seul.



**Indices multi-étapes**

Vous pouvez obtenir des indices tout au long du jeu afin de toujours faire progresser l'action.



**Aucune installation requise**

Vous n'avez pas besoin d'installer une application. Tout se fait par un navigateur.

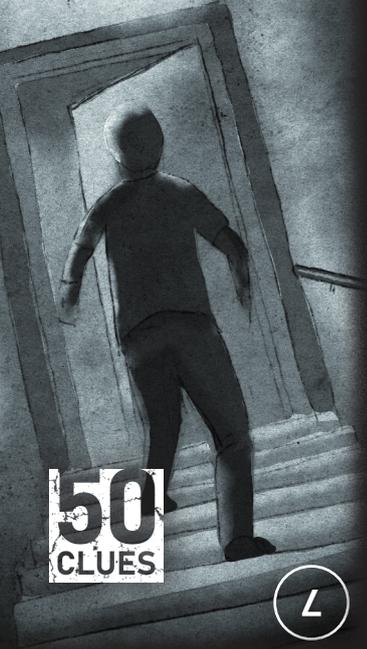


**Auto save**

L'état d'avancement du jeu est conservé même si le navigateur est fermé ou si vous faites une pause.

7

# LE TEMPLE DANS LA CAVE

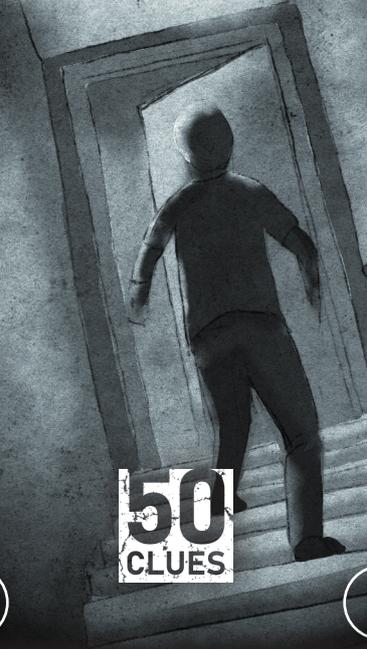


L

7

8

# LE TEMPLE DANS LA CAVE



8

8

9

# LE TEMPLE DANS LA CAVE

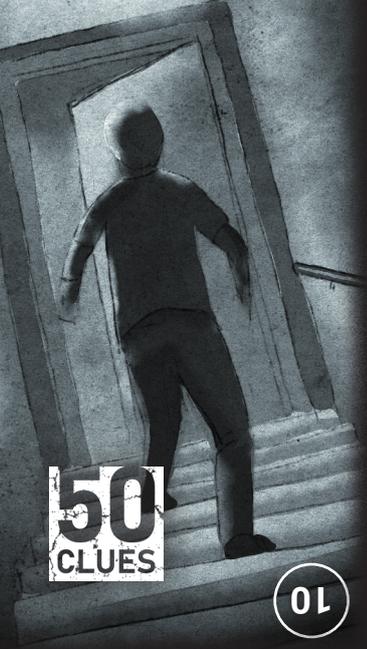


6

9

10

# LE TEMPLE DANS LA CAVE



10

10

11

# LE TEMPLE DANS LA CAVE

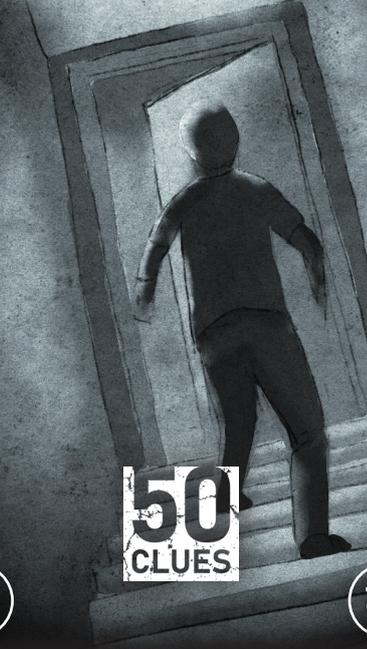


11

11

12

# LE TEMPLE DANS LA CAVE



12

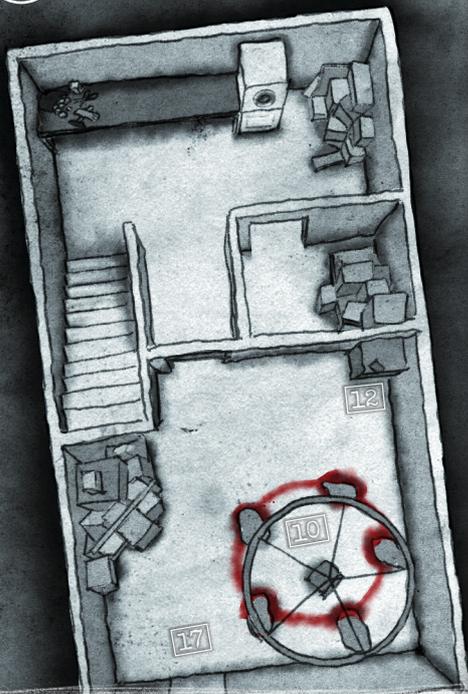
12

50 Clues est un jeu d'énigmes immersif qui offre l'expérience d'une « escape room », mais dans un format qui peut être joué à la maison. Il faut combiner des objets, résoudre des énigmes et déchiffrer des codes pour arriver au bout de l'histoire. Un smartphone ou une tablette conserve les solutions et fournit des indices multi-étapes si nécessaire.

50clues.com

9.

8, 18



Vous rallumez la lumière pour avoir une vue d'ensemble de la cave.

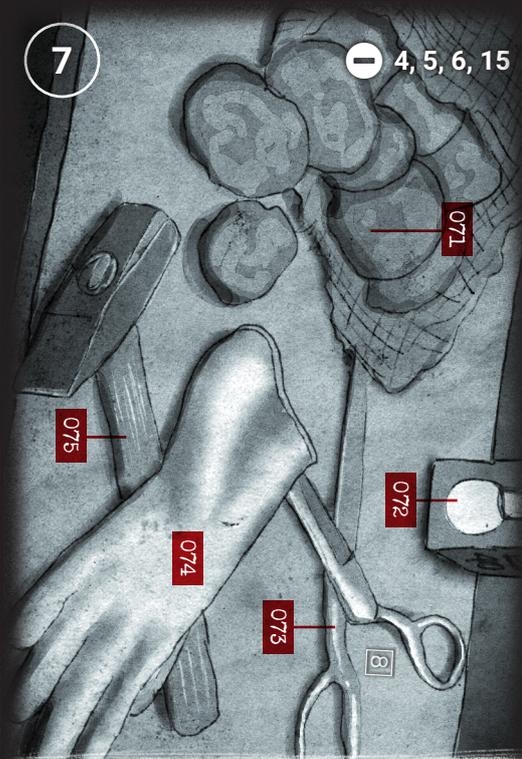
8



Soudain, le garçon s'enfuit en remontant l'escalier et brise une ampoule au passage. La cave sombre dans l'obscurité lorsque la porte claque. Elle est verrouillée. Votre téléphone portable est quasiment déchargé mais peut éclairer encore un peu.

7

4, 5, 6, 15



En bas de l'escalier qui mène à la cave, il y a une table avec des pommes de terre et divers objets hétéroclites.

12

16

13



L'armoire de classement dans l'angle de la pièce est verrouillée.

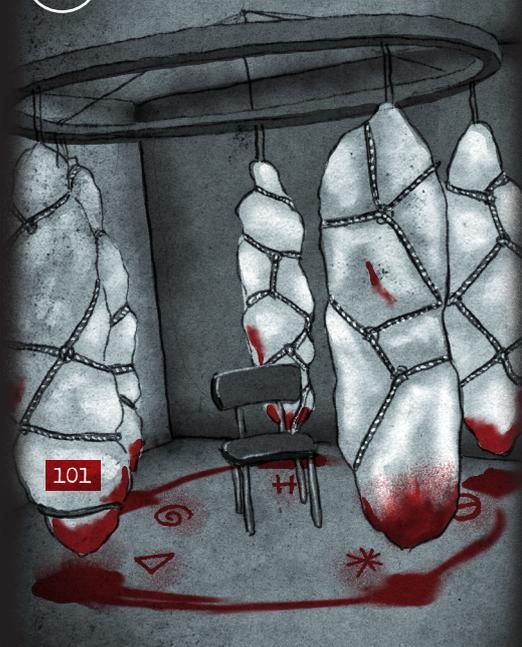
11



Vous les entrouvrez avec des ciseaux. Chaque cadavre porte un numéro. Leur ordre dans le cercle est 1, 2, 3, 4, 5 en sens inverse des aiguilles d'une montre.

10

101



Des paquets sanguinolents sont suspendus à un cercle au plafond.



**Histoire immersive**  
50 Clues est un jeu dans lequel l'histoire et les énigmes s'imbriquent.



**Jouez tout de suite**  
Jouer à 50 Clues ne requiert aucune préparation. Lisez les instructions et lancez-vous.



**Pour adultes**  
L'histoire est brutale et ne convient pas aux enfants.



**Grandes cartes**  
Les cartes mesurent 70 x 120 mm, pour une meilleure expérience.

13

# LE TEMPLE DANS LA CAVE

50  
CLUES

13

13

14

# LE TEMPLE DANS LA CAVE

50  
CLUES

14

14

15

# LE TEMPLE DANS LA CAVE

50  
CLUES

15

15

16

# LE TEMPLE DANS LA CAVE

50  
CLUES

16

16

17

# LE TEMPLE DANS LA CAVE

50  
CLUES

17

17

18

# LE TEMPLE DANS LA CAVE

50  
CLUES

18

18

19



19

17



17

18



18



« Un angle nouveau et passionnant sur l'ensemble du genre escape room, dans lequel les énigmes pertinentes s'intègrent merveilleusement à l'histoire. »

- Jesper Jühne, braetspiller.dk

15



Vous trouvez un post-it froissé.

14

10, 11, 12, 13, 16



Manuscrits provenant de l'armoire.

13



Entrez le code 13 suivi des quatre chiffres de la serrure pour ouvrir l'armoire.

18



17



Une porte solide avec serrure à clé. Comment sortez-vous ?

16



Un commentaire dans le livre révèle d'étranges symboles.