50 CLUES

GRATIS MINISPILL

ESCAPE THRILLER

JEPPE NORSKER

ADVARSEL!
Inneholder utpenslet vold.
Uegnet for barn.

16+ 1-5 20

START HER

1 1

TEMPELET I KJELLEREN



Skill kortene og legg dem i rekkefølge, slik at dette kortet ligger øverst og med denne siden opp. Snu deretter dette kortet.

50 CLUES

1 1

2 2

TEMPELET I KJELLEREN



Snu dette kortet

50 CLUES

2 2

3 3

TEMPELET I KJELLEREN



Snu dette kortet når du har sett veiledningen.

50 CLUES

3 3

4 4

TEMPELET I KJELLEREN

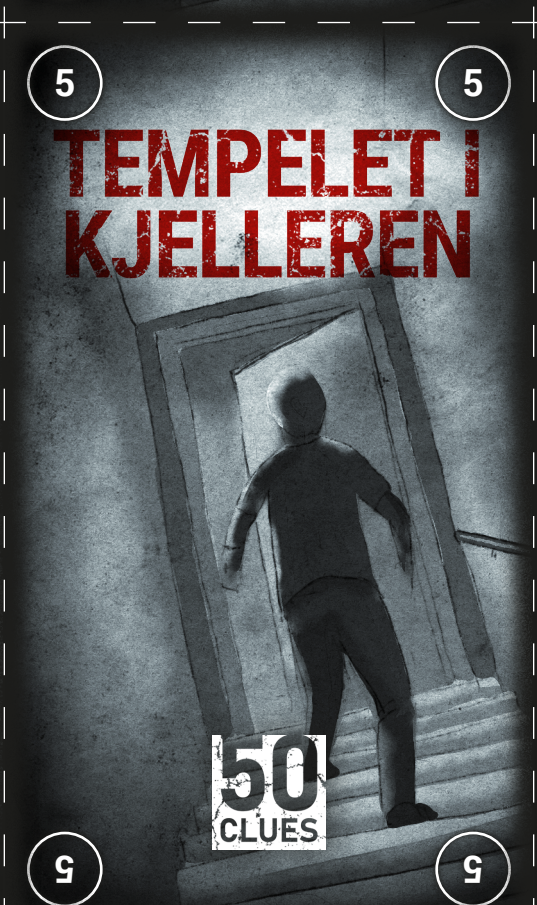


50 CLUES

4 4

5 5

TEMPELET I KJELLEREN

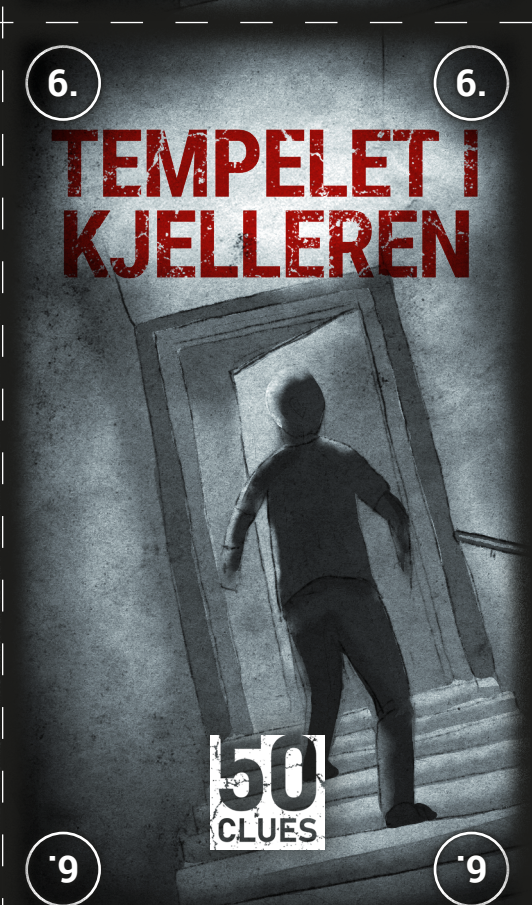


50 CLUES

5 5

6. 6.

TEMPELET I KJELLEREN



50 CLUES

6. 6.



Leopold del 1



Leopold



Leopold



Leopold



Leopold

3

Gutten virket ikke helt normal. Helt blek og paranoid. Oppmerksomme borgere ble urolige og kontaktet politiet, som skygget gutten til et rekkehus i nærheten.

Underveis i spillet skal du forestille deg at du er en politibetjent i sivil. Du har gått inn i huset uten ransakingsordre, selv om gutten strittet litt imot. Han ser ut til å være rundt 12 år gammel, og det virker som om han er alene hjemme.

Du vil bare se deg litt rundt og kanskje ta en prat med foreldrene hans.

Gå inn på 50clues.com og start spillet «Tempelet i kjelleren.» Dette spillet kan startes uten serienummer.

Se kort 4

2

62

Referansekort

Kortets nummer.

Kort som vises øverst til høyre, kan fjernes fra spillet.

68 Diskrete tall i rammer henviser til kort dere kan se på med det samme.

631 711 Et tall i en rød boks kan utelukkende kombineres i appen med et tall i en annen rød boks. Noen tall skal brukes i flere sammenhenger.

635 Et tall i en svart boks kan bare tastes inn som kode i appen. Det betyr at man undersøker eller gjør noe med det.

Koder kan også bestå av kortets nummer etterfulgt av en kode du kommer frem til. Det fremgår av de enkelte kortene hvordan.

1

Gratis minispill

Tempelet i kjelleren

Antall spillere: 1-5
Alder: 16+ år
Spilletid: 20 minutter
Innhold: 18 kort

50 Clues er et hjernetrimspill i stil med Escape Rooms, men i et format som kan spilles hjemme.

Spillet er ren fiksjon. Navn, personer, virksomheter, begivenheter, steder og hendelser er enten et resultat av designerens egen fantasi eller brukt på en fiktiv måte. Enhver likhet med faktiske personer, levende eller døde, eller faktiske begivenheter er rent tilfeldig.

VIKTIG: Se veiledningen på 50clues.com/nb/qr/intro

6.



Døra til kjelleren er beskyttet med en kodelås. Tast inn koden 06 etterfulgt av fire tall for å åpne den.

5



Gutten har arr på underarmen.

4

1



Guttens hatefulle blikk følger deg rundt i rommet. Han virker ikke glad for besøket.

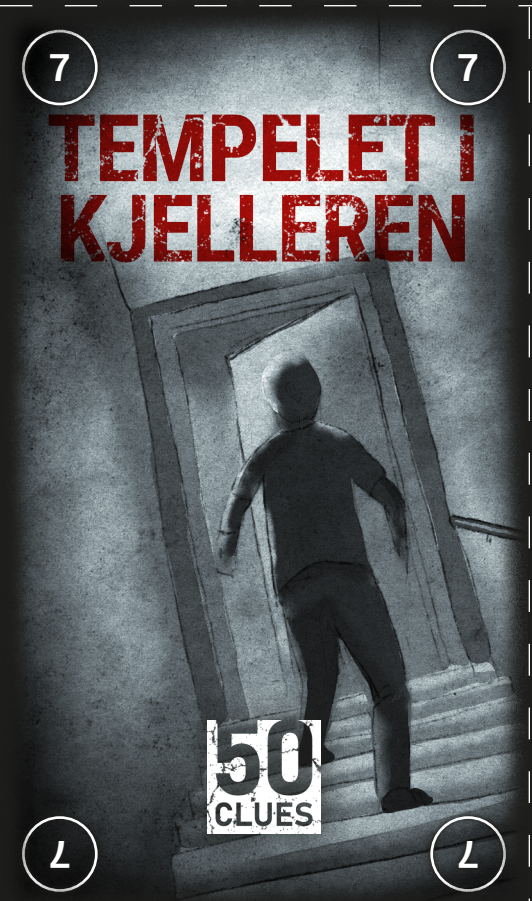
Ingen installasjon
Du trenger ikke å installere en app. Det kjører via en nettleser.

Autosave
Spillets tilstand bevares selv om nettleseren lukkes eller du tar en pause.

«Fantastisk! Spillet har noen av de beste oppgavene jeg har sett i et Escape Room spill. Hver detalj i spillet passer perfekt med den tematiske situasjonen man befinner seg i og skaper en intens opplevelse.»
Board Gaming Ramblings

7

TEMPELET I KJELLEREN



50 CLUES

7

8

TEMPELET I KJELLEREN

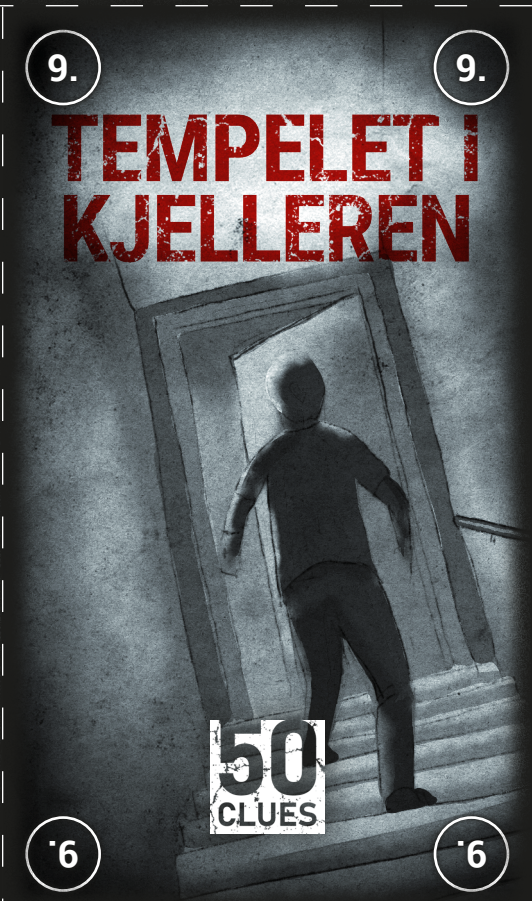


50 CLUES

8

9.

TEMPELET I KJELLEREN

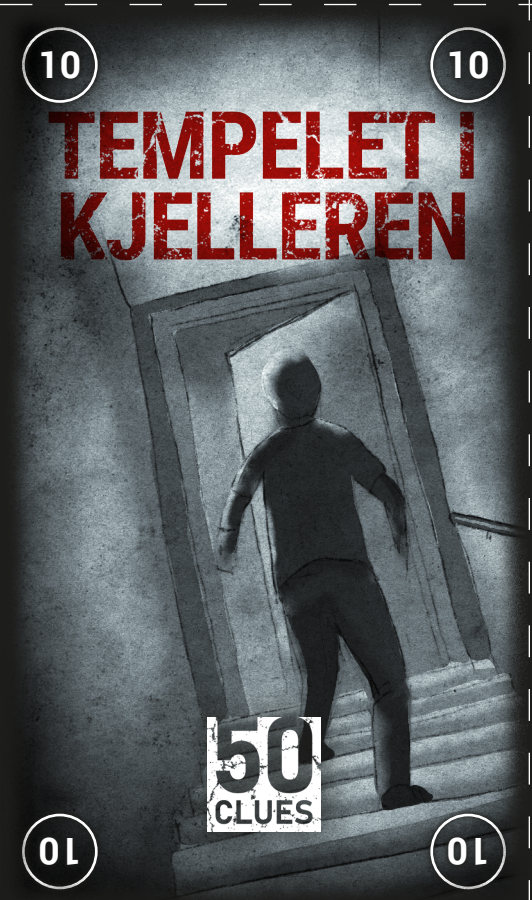


50 CLUES

9.

10

TEMPELET I KJELLEREN



50 CLUES

10

11

TEMPELET I KJELLEREN

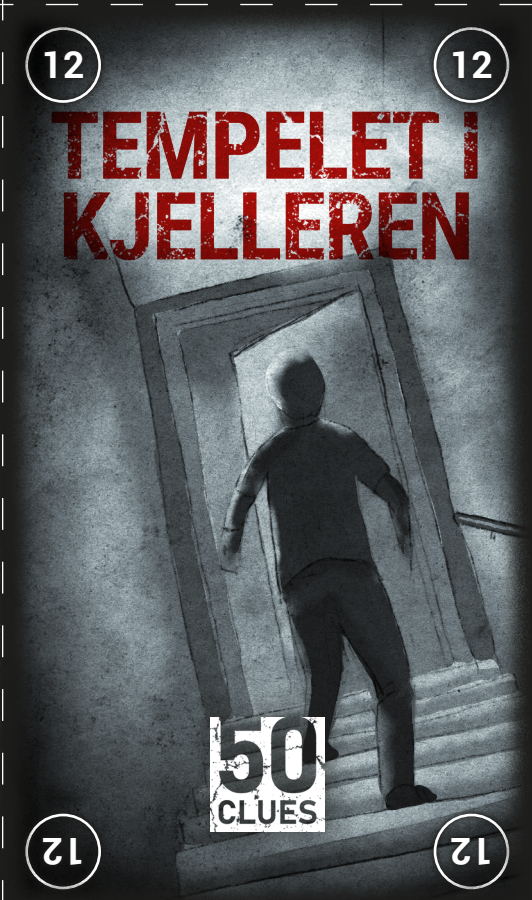


50 CLUES

11

12

TEMPELET I KJELLEREN



50 CLUES

12



Leopold-trilogien



Maria-trilogien

9.

− 8, 18



Du slår på lyset igjen og danner deg et overblikk over kjelleren.

8



Plutselig flykter gutten opp trappa og knuser en lyspære på veien. Det blir helt mørkt når døren smekker igjen. Den er låst. Mobilen din er nesten tom for strøm, men kan lyse en liten stund ennå.

7

− 4, 5, 6, 15



I enden av kjellertrappa er det et bord med poteter og en del skrot.

12



Arkivskapet i hjørnet er låst.

11



Du åpner opp litt med saksen. Hvert lik er merket med et tall. Tallrekkefølgen i sirkelen er 1, 2, 3, 4, 5 mot klokken.

10



Blodige bylter henger fra en ring i taket.

Gripende fortelling
50 Clues er et spill der historien og gåtene henger sammen.

Spill med det samme
Det krever ingen forberedelser å spille 50 Clues. Se veiledningen og gå i gang.

Ikke for barn
Historien er brutal og uegnet for barn.

Store kort
Kortene måler 70 x 120 mm, for å gi en bedre opplevelse.

En sosial opplevelse
50 Clues fungerer med opptil fem deltakere, men du kan også spille det alene.

Hjelp i flere trinn
Du kan få hjelp i flere trinn underveis, slik at du alltid kan komme videre i handlingen.

13 13

TEMPELET I KJELLEREN



50 CLUES

13 13

14 14

TEMPELET I KJELLEREN



50 CLUES

14 14

15 15

TEMPELET I KJELLEREN

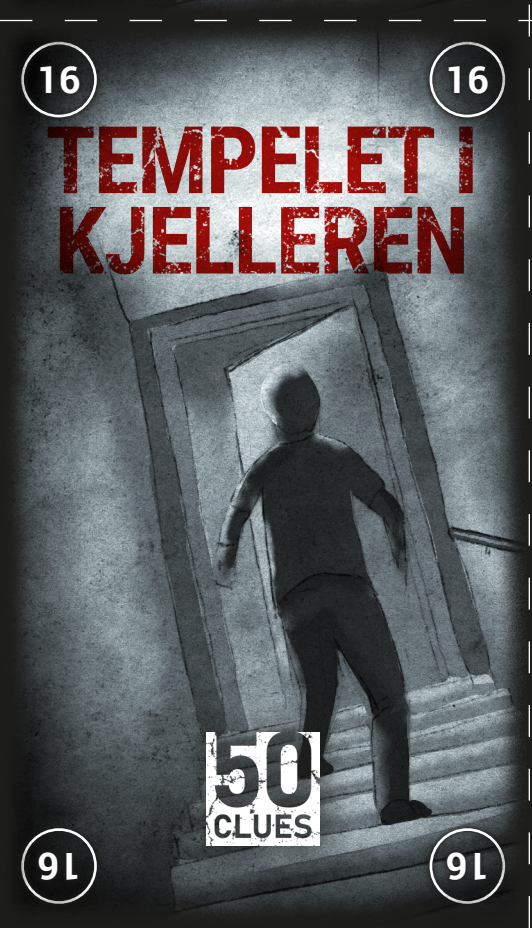


50 CLUES

15 15

16 16

TEMPELET I KJELLEREN



50 CLUES

16 16

17 17

TEMPELET I KJELLEREN

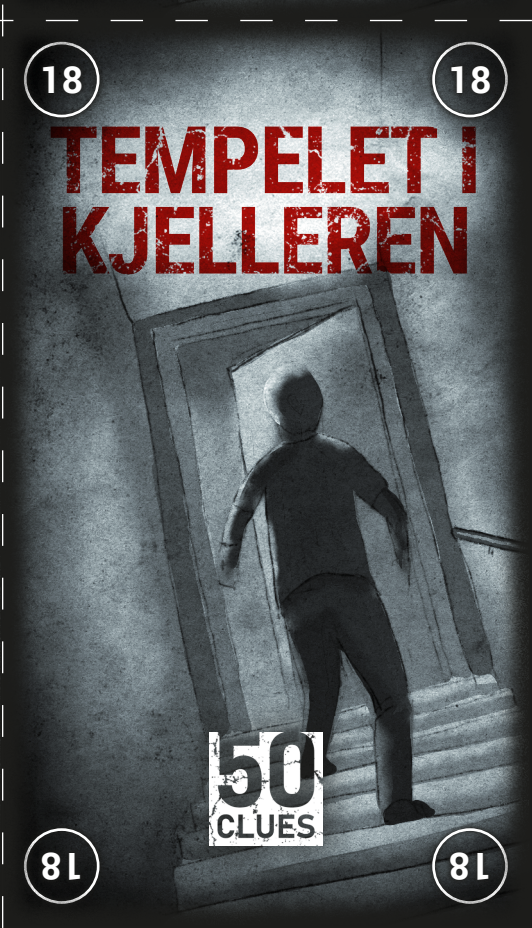


50 CLUES

17 17

18 18

TEMPELET I KJELLEREN



50 CLUES

18 18



Sunshine Island (november 2023 engelsk)

50 Clues er et hjernetrimspill i stil med escape rooms, men i et format som kan spilles hjemme. Du kombinerer objekter, løser gåter og regner ut koder for å fullføre historien. En smarttelefon eller et nettbrett holder styr på løsningene og gir hint i flere trinn hvis behovet oppstår.

5 714774 000184
NOG-FRE1-NO-2023-1

50clues.com

15



Du finner en sammenkrøllet post-it-lapp.

14

⛔ 10, 11, 12, 13, 16



Notater fra arkivskapet.

13



Skriv inn koden 13 etterfulgt av de fire tallene til låsen for å åpne skapet.

18



17



En solid dør med en nøkkellås.
Hvordan slipper du ut?

16



Et oppslag i boken viser noen merkverdige tegn.