

50 Clues: Sigrids Suche – Einführungsspiel

AUS DER GEFAHRENZONE

Ein Rätsel-Thriller für 1 bis 5 hartgesottene Spürnasen ab 16 Jahren von Jeppe Norsker und Jakob Bang

SPIELMATERIAL

18 Karten, nummeriert von 1 bis 18.

Außerdem benötigst du ein internetfähiges Gerät (z. B. Smartphone oder Tablet) sowie Papier und Stift (nicht im Spiel enthalten).

Du solltest das Spiel bei guter Beleuchtung spielen.

SPIELIDEE

In dieser Vorgeschichte zu *Sigrids Suche* schlüpfst du in die Rolle eines alten Fischers, der auf der Insel Bornholm lebt, und spielst dich durch einen düsteren Thriller. Im Laufe der Geschichte löst du verschiedenste Rätsel, indem du Gegenstände kombinierst oder Buchstaben- und Zahlen-codes ermittelst. Gib deine Lösungen in die Web-App ein. Hier erfährst du, wie das Spiel weitergeht.

Anstatt alleine könnt ihr auch mit bis zu 5 Personen gemeinsam die Rolle des Fischers übernehmen. So könnt ihr euch abstimmen und Ideen austauschen. Trefft alle Entscheidungen gemeinsam. Achtet darauf, dass ihr das Material alle gut sehen könnt und alle zu Wort kommen. Sprecht euch ab, ob eine bestimmte Person Karten vorlesen bzw. die Web-App bedienen soll oder ob ihr euch abwechseln wollt.

SPIELVORBEREITUNG

Bilde einen Kartenstapel in der Mitte der Spielfläche. Prüfe, ob alle Karten in der richtigen Reihenfolge (von 1 bis 18) sind. Karte 1 sollte verdeckt oben liegen. Lege Papier und Stift neben dem Kartenstapel bereit.

Rufe auf deinem internetfähigem Gerät die untenstehende Webseite auf, wähle das Spiel [Aus der Gefahrenzone](#) aus und starte die Web-App.

Klicke dort auf *Neues Spiel beginnen*.

WWW.PEGASUS.DE/50CLUES

SPIELABLAUF

Zu Beginn des Spiels schaust du dir die erste Karte an. Decke weitere Karten immer dann auf, wenn du explizit dazu aufgefordert wirst. Es kann sein, dass du dabei Karten überspringst.

Auf den Karten befinden sich Rätsel und/oder Hinweise. Doch Achtung: Manchmal kannst du Rätsel (noch) nicht lösen oder du hast bereits Hinweise aufgedeckt, die du noch nicht sofort benötigst. Überlege dir deshalb immer, welcher nächste Schritt im Rahmen der Geschichte logisch sein könnte.

Wenn du denkst, dass du ein Rätsel gelöst hast, gib deine Lösung in die Web-App ein. Dort erfährst du dann, ob du richtig liegst. Sobald du die richtige Lösung gefunden hast, erfährst du dort auch, wie die Geschichte weitergeht. Bei Spielende erfährst du, wie gut du dich geschlagen hast.

Karten nehmen

Die Karten sind von 1 bis 18 nummeriert. Die Kartennummer findest du immer in einem weißen Kreis in einer oder mehreren Ecken der Karte.

Immer wenn das Spiel dich auffordert, eine Karte zu nehmen („Nimm Karte ...“), suche sie aus dem Kartenstapel heraus und lege sie offen in die Spielfläche. Lies den gesamten Text und schau dir die Karte genau an.

Karten ablegen

Auf manchen Karten findest du in der oberen rechten Ecke ein Minuszeichen mit Nummern dahinter. Lege die Karten mit diesen Nummern beiseite. Du brauchst sie für den Rest des Spiels nicht mehr und hast keinen Zugriff mehr auf die darauf abgebildeten Dinge.

Da man eine Tabelle sein, aber eine genau 10x10 ist. Gib den Code 09 ein, gefolgt von der obersten Zahl der Postkarte (nachdem du sie entschlüsselt hast).



Versteckte Karten

In den Illustrationen mancher Karten verstecken sich Nummern in **eckigen, weißen Rahmen**. Siehst du so eine Nummer, darfst du die entsprechende Karte sofort aus dem Stapel nehmen, in die Spielfläche legen und ansehen.

Codes eingeben

Codes bestehen meistens aus einer Kartennummer und einer Zahlen- oder Buchstabenfolge, die du in einem Rätsel herausgefunden hast. Was du in der Web-App eingeben musst, ist auf der jeweiligen Karte beschrieben. Es gibt keine Obergrenze für die Länge eines Codes, allerdings besteht ein Code immer aus mindestens 3 Zeichen (inkl. der Kartennummer). Trage den Code in das schwarze Feld unter *Code eingeben* ein und klicke dann auf *Code senden*. Nachdem du einen Code eingegeben hast, erfährst du in der App, ob der Code richtig war und wie es weitergeht.

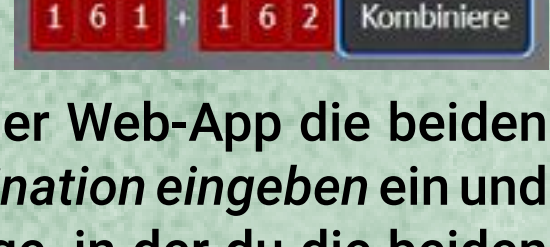
Beispiel: Du versuchst ein Zahlenschloss zu öffnen. Der Kartentext dazu besagt: „Gib den Code 09 ein, gefolgt von 3 Zahlen.“ Du kannst herausfinden, dass die gesuchten Zahlen 9, 3 und 0 sind. Also gibst du in der Web-App unter Code eingeben 09930 ein und klickst auf Code senden.

Eine Nummer in einer abgerundeten, schwarzen Box ist ebenfalls ein Code, den du in der Web-App in das schwarze Feld unter Code eingeben eintragen kannst. Dadurch kannst du dir Objekte näher ansehen oder damit interagieren.



Objekte kombinieren

Eine Nummer in einer **eckigen, roten Box** ist ein Objekt, das du mit genau 1 weiteren Nummer in einer roten Box kombinieren kannst. Trage dazu in der Web-App die beiden Zahlen in die roten Felder unter *Kombination eingeben* ein und klicke auf *Kombiniere*. Die Reihenfolge, in der du die beiden Zahlen eingibst, ist egal. In der Web-App erfährst du, welche Auswirkungen die Kombination der beiden Objekte hat. Manche Nummern kannst du mehrfach verwenden.



Hinweise erhalten

Wenn du nicht weiterkommst oder nicht weißt, was du machen sollst, kannst du einen Hinweis anfordern. Klicke dazu in der Web-App auf Hinweis. So erfährst du, worauf du dich konzentrieren sollst.

Es kann sein, dass der Hinweis dir keine neuen Informationen liefert. Fordere dann einen weiteren Hinweis an. Sobald du einen Hinweis anforderst, zeigt dir die Web-App auch an, wie viele Hinweise es zur aktuellen Spielsituation gibt. Beim letzten Hinweis handelt es sich um die Lösung, sodass es dir immer möglich ist, weiterzuspielen.

SPIELEND

Hast du das letzte Rätsel gelöst, endet das Schnupperspiel. In der Web-App erhältst du eine Punktzahl zwischen 0% und 100%. Je höher der Wert, desto besser warst du.

Wenn du Zahlen miteinander kombinierst, die keinen Sinn ergeben, oder Dinge untersuchst, die dich nicht weiterbringen, erhältst du am Spielende weniger Punkte. Verzichte also besser darauf, wahllos alles Mögliche in die Web-App einzugeben. Deine Punktzahl hängt auch davon ab, wie du manche Situationen gelöst hast, zum Beispiel ob du Lärm verursachst hast, obwohl du hättest leise sein sollen.

IMPRESSUM

Autoren: Jeppe Norsker, Jakob Bang

Konzept, Programmierung und Illustrationen: Jeppe Norsker

Deutsche Ausgabe

Grafikdesign: Eva Steuer | Übersetzung und Redaktion: Ronja Lauterbach

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von

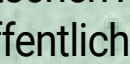
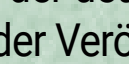
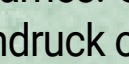
Norsker Games. © 2023 Norsker Games. © der deutschen Ausgabe 2024 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials

oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele