

OOK VERKRIJGBAAR:

NETFLIX



LA CASA DE PAPEL ESCAPE GAME

JE HEBT 60 MINUTEN
OM DE OVERVAL
VAN DE EEUW
TE PLEGEN!



Jumbodiset

19800

Distributed by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.
© 2020 Jumbodiset Group. All rights reserved.

© Larousse 2020

jumbo.eu

NETFLIX



LA CASA DE PAPEL

SPELREGELS



NETFLIX



LA CASA DE PAPEL
HET SPEL



**GEMASKERDE OVERVALLERS IN RODE OVERALLS HEBBEN ALLE
MEDEWERKERS EN BEZOEKERS VAN DE KONINKLIJKE MUNT VAN
SPANJE GEGIJZELD.**

De bankrovers voeren een plan uit dat bedacht is door de *Professor*. Ze gaan 2,4 miljard euro aan bankbiljetten drukken, in kleine coupures. Daarna zullen ze ontsnappen, pal onder de neus van de politie die inmiddels het gebouw heeft omsingeld.

Maar de gijzelaars hebben besloten daar een stokje voor te steken. Ze doen alles wat ze kunnen om te voorkomen dat de bankrovers hun plan uitvoeren. Daarbij kunnen ze rekenen op de hulp van inspecteur *Raquel Murillo*, die maar één doel heeft: het meesterbrein achter deze operatie ontmaskeren.

INHOUD

- ➔ 1 Scorebord
- ➔ 1 Rode pion
- ➔ 13 Personagekaarten:

- ★ 9 Bankrovers (rood)
 - 8 Bankrovers +
 - 1 speciale *Professor*-kaart ★



NB: De speciale personagekaarten hebben bijzondere eigenschappen in het spel. Je herkent ze aan de ster rechtsboven op de kaart.

- ➔ 52 Actiekaarten:

- ★ 27 Bankbiljetkaarten
 - 12 Blanco bankbiljetkaarten
 - 10 Bankbiljetkaarten met bonus +250
 - 5 Bankbiljetkaarten met bonus +500



- ★ 4 Gijzelaars (blauw)
 - 3 Gijzelaars +
 - 1 speciale *Raquel*-kaart ★



- ★ 25 Sabotagekaarten
 - 13 Blanco sabotagekaarten
 - 8 Sabotagekaarten met boete -250
 - 4 Sabotagekaarten met boete -500



DOEL VAN HET SPEL

In dit bluffspel gaan twee teams de strijd met elkaar aan. Ze hebben tegengestelde doelen:

- ➔ **De bankrovers** (inclusief de *Professor*) (ROOD)
 - Zij moeten voor het einde van de 5^e ronde een bepaald bedrag aan bankbiljetten hebben gedrukt.
- ➔ **De gijzelaars** (inclusief *Raquel*) (BLAUW)
 - Zij moeten zorgen dat de bankrovers hun doel niet bereiken. Dat doen ze door de drukpers te saboteren.
- ★ Daarnaast moet inspecteur *Raquel* de *Professor* ontmaskeren om te zorgen dat de buit van de bankrovers aan het einde van het spel kleiner is.

Tijdens het spel doen alle spelers alsof ze bij de bankrovers horen en zoveel mogelijk geld willen drukken. Maar... sommige spelers zijn in werkelijkheid gijzelaars. Zij willen helemaal niet dat dit doel wordt bereikt en werken er dus stiekem niet aan mee. Wie kun je vertrouwen?

WIE WINT HET SPEL?

De bankrovers hebben gewonnen als zij aan het einde van de 5^e ronde een bepaald bedrag aan biljetten hebben gedrukt. Hoe hoog dat bedrag is, hangt af van het aantal spelers.

	Doel van de dieven
4, 5, 6 spelers	€ 2 000
7, 8 spelers	€ 2 500

NB: Alle bedragen zijn in miljoenen euro's.

S'TART VAN HET SPEL

VOORBEREIDING

Ga aan tafel zitten en zorg dat alle spelers bij het scorebord kunnen. Zet de rode pion op vakje 0 van het scorebord.

TEAMS VORMEN

Afhankelijk van het aantal spelers wordt er een aantal personagekaarten klaargelegd:

- ➔ De personagekaarten van de **Professor** en **Raquel** moeten altijd worden uitgedeeld, omdat deze een bijzondere eigenschap hebben.

N.B. : Speel je dit spel voor de eerste keer? Dan kan je ervoor kiezen om deze bijzondere eigenschappen niet te gebruiken.

- ➔ Vul de beide teams aan volgens de tabel. Voeg deze kaarten bij de personagekaarten van de **Professor** en **Raquel**.
- ➔ Leg de overige personagekaarten terug in de doos. Deze kaarten doen niet mee in dit spel.

Aantal spelers	Bankrovers (inclusief de Professor)	Gijzelaars (inclusief Raquel)
4*	3*	2*
5	3	2
6	4	2
7	4	3
8	5	3

- ➔ Schud de personagekaarten die je hebt klaargelegd voor het spel en deel er één uit aan iedere speler, met de afbeelding naar beneden. Iedere speler bekijkt zijn kaart zonder dat de anderen de afbeelding kunnen zien. De speler weet nu bij welk team hij hoort, maar weet niet wie zijn teamgenoten zijn!

*VOORBEREIDING VOOR 4 SPIELERS:

*Als je het spel speelt met 4 spelers, wordt een van de 5 personagekaarten niet uitgedeeld. Deze wordt opzij gelegd om te verhullen wie bij welk team hoort. Om er zeker van te zijn dat de kaarten van de **Professor** en **Raquel** in het spel komen, ga je als volgt te werk:*

- ➔ Leg de kaarten van de **Professor** en **Raquel** samen met één bankroverskaart voor je neer, met de afbeeldingen naar beneden.
- ➔ Pak de overgebleven bankrovers- en gijzelaarskaart, hussel ze en trek blind één van de beide kaarten.
- ➔ Zo heb je een willekeurig geheim team gevormd met twee bankrovers (inclusief de **Professor**) tegen twee gijzelaars (inclusief **Raquel**), óf drie bankrovers (inclusief de **Professor**) tegen **Raquel**.

ACTIEKAARTEN VERDELEN

Leg zoveel actiekaarten klaar als je nodig hebt voor het aantal spelers (zie tabel). Schud de bankbiljetkaarten en sabotagekaarten en leg ze op één stapel. Deel daarna aan iedere speler blind 5 actiekaarten uit. Bekijk je actiekaarten zonder dat de andere spelers kunnen meekijken.

Aantal spelers	Bankbiljetkaarten			Sabotagekaarten		
	Blanco	+250	+500	Blanco	-250	-500
4	6	4	1	5	3	1
5	7	4	2	7	4	1
6	8	6	2	8	4	2
7	8	7	3	10	5	2
8	10	8	3	11	6	2

GROEPSLEIDER VOOR DE 1^E RONDE AANWIJZEN

De speler die onlangs nog een bank heeft beroofd, is de groepsleider voor de 1^e ronde. Of wijs zelf een groepsleider aan.



ZO WORDT HET SPEL GESPEELD

Het spel heeft 5 rondes. Elke ronde bestaat uit 5 fasen:

1. Actiekaart kiezen
2. Overleggen
3. Groepsleider kiest de kaarten
4. Einde van de ronde en score bepalen
5. Volgende groepsleider aanwijzen

1. ACTIEKAART KIEZEN

Iedere speler kan naar de drukpers gestuurd worden. Ieder begint met 5 actiekaarten. In elke ronde speel je 1 kaart. Aan het einde van het spel heb je dus al je actiekaarten gespeeld. Aan het begin van elke ronde kies je een van je actiekaarten. Die leg je blind voor je op tafel. Bepaal van tevoren wat je met je actiekaart van plan bent, op basis van de actiekaarten die je hebt en de kleur van je personagekaart. In de volgende fase ga je de groepsleider proberen te overtuigen om:

- ➔ jouw bankbiljetkaart te kiezen om de drukpers te starten,
- ➔ jouw sabotagekaart te kiezen om de drukpers te stoppen, of
- ➔ jouw kaart niet te kiezen, omdat die niet in jouw voordeel werkt.

Je mag niet praten of met iemand discussiëren voordat iedereen zijn kaart heeft neergelegd. De groepsleider mag aan het begin van de ronde geen instructies geven.

In de 4^e ronde, aan het einde van de 1^e fase en vóór het overleg, zet de Professor zijn bijzondere eigenschap in en bekijkt hij stiekem de personagekaart van één van de spelers (zie paragraaf BIJZONDERE EIGENSCHAPPEN).

2. OVERLEGGEN

Niet alle spelers worden naar de drukpers gestuurd. Van alle kaarten die de spelers blind hebben gespeeld, **tellen aan het einde van de ronde alleen de kaarten mee die de groepsleider (zie paragraaf GROEPSLEIDER) blind heeft gekozen**. De andere kaarten worden definitief uit het spel gehaald zonder getoond te worden. In de tabel staat aangegeven hoeveel kaarten de groepsleider moet kiezen.

Aantal spelers	Aantal kaarten dat de groepsleider moet kiezen
4, 5, 6	3
7, 8	5

In deze fase proberen de spelers de groepsleider te overtuigen om hun kaart te kiezen als zij die ook echt willen spelen, of – in het andere geval – om die kaart opzij te leggen (= uit het spel verwijderen) als de kaart tegen hun doel ingaat. De groepsleider vraagt iedere speler naar diens argumenten.

- ➔ **De spelers mogen naar waarheid antwoorden of bluffen.** Een bankrover wil dat een sabotagekaart uit het spel gaat. Dan zegt hij bijvoorbeeld: “Je moet mijn kaart niet kiezen. Het is een sabotagekaart, ik probeer hem uit het spel te krijgen.”
- ➔ **Een gijzelaar wil dat zijn sabotagekaart juist wel wordt gekozen.** Dan kan hij bluffen: “Als je mijn kaart kiest, kunnen we veel geld drukken! Ik heb een Bankbiljetkaart van +500 op tafel gelegd.”

LET OP! Om hun doel te bereiken moeten de spelers elke ronde hun argumenten en bluffstrategie aanpassen. Ze weten immers niet (zeker) bij welk team de gekozen groepsleider hoort.

3. GROEPSLEIDER KIEST DE KAARTEN

Op grond van de argumenten van alle spelers kiest de groepsleider wie er naar de drukpers worden gestuurd. **De groepsleider MOET altijd zijn eigen kaart kiezen.** De groepsleider kiest de andere benodigde actiekaarten en legt die blind bij het scorebord. Daarbij moet steeds duidelijk blijven bij wie elke actiekaart hoort. De actiekaarten die niet gekozen worden, blijven voorlopig voor de spelers op tafel liggen.

In de 2^e ronde, aan het einde van de 3^e fase, mag Raquel haar bijzondere eigenschap inzetten. Op dat moment verwisselt zij één gekozen kaart door een niet-gekozen kaart (zie paragraaf BIJZONDERE EIGENSCHAPPEN).

4. EINDE VAN DE RONDE EN SCORE BEPALEN

De niet-gekozen actiekaarten worden definitief uit het spel gehaald zonder dat ze getoond worden.

De gekozen actiekaarten worden geschud en omgedraaid. De ronde is nu afgelopen en de punten worden geteld.

Hierbij geldt het principe van de meerderheid:

- ➔ Als de **bankbiljetkaarten** in de meerderheid zijn, is de drukpers aan het werk en neemt de buit van de dieven altijd toe met 500.
- ★ **BONUS:** Als tussen de meerderheid van de bankbiljetkaarten ook bankbiljetkaarten met een bonus zitten (+250 of +500), dan wordt het bonusbedrag bij de buit opgeteld.
- ➔ Als de **sabotagekaarten** in de meerderheid zijn, is de drukpers gestopt en neemt de buit van de dieven niet toe.
- ★ **BOETE:** Als tussen de meerderheid van de sabotagekaarten ook sabotagekaarten met een boete zitten (-250 of -500), dan wordt het boetebedrag van de buit afgetrokken.

- ➔ Vervolgens wordt het eindresultaat van deze ronde op het scorebord geregistreerd door de pion vooruit of achteruit te verzetten.

- ➔ Bonussen en boetes in de minderheid van kaarten hebben geen invloed op de score. Ze tellen dus alleen mee als ze in de meerderheid van kaarten zitten.
- ➔ De buit kan nooit kleiner zijn dan 0 euro.

VOORBEELDEN

- ★ Spel met 4, 5 of 6 spelers / 3 kaarten gekozen door de groepsleider (voor een meerderheid zijn dus minimaal 2 kaarten nodig)



Meerderheid van blanco bankbiljetkaarten

- ➔ de buit stijgt automatisch met 500 (+250 aan bonussen).



Meerderheid van blanco sabotagekaarten

- (waarvan 1 met een boete)
- ➔ de drukpers stopt, de buit neemt niet toe en de buit wordt verlaagd met 250.

- ★ Spel met 7 of 8 spelers / 5 kaarten gekozen door de groepsleider (voor een meerderheid zijn dus minimaal 3 kaarten nodig)



Meerderheid van bankbiljetkaarten, waarvan 2 met een bonus

- ➔ de buit stijgt met 1000 (500 + 2 x 250 aan bonussen) De boete van -250 is niet geldig omdat deze niet in de meerderheid van kaarten zit.



Meerderheid van sabotagekaarten, waarvan 2 met een boete

- ➔ de buit wordt verlaagd met 500 (2 x 250). De bonus van +500 is niet geldig omdat deze niet in de meerderheid van kaarten zit.

5. VOLGENDE GROEPSLEIDER AANWIJZEN

Op basis van het resultaat van de vorige ronde vertellen de spelers wat ze denken. Wie hoort bij welk team? Wie heeft gelogen? Wie sprak de waarheid? Ook hier is bluffen toegestaan, bijvoorbeeld om de identiteit van de Professor te beschermen! De groepsleider wijst een opvolger aan en de volgende ronde kan beginnen.

GROEPSLEIDER

De groepsleider speelt een cruciale rol. Hij bepaalt welke actiekaarten in het spel blijven en welke eruit gaan. Hij mag advies vragen, maar hij blijft degene die de uiteindelijke beslissing neemt.

De groepsleider MOET altijd zijn eigen kaart kiezen.

Elke ronde is er een andere groepsleider. Voor de eerste ronde wordt een willekeurige groepsleider aangewezen; vervolgens kiest iedere groepsleider een opvolger voor de volgende ronde.

Let op! De groepsleider mag niet iemand kiezen die al groepsleider is geweest. Behalve bij 4 spelers. In dat geval wordt iemand twee keer aangewezen.

De groepsleider wordt aangewezen voordat de spelers hun actiekaart voor de volgende ronde spelen.

BIJZONDERE EIGENSCHAPPEN

Twee spelers hebben een bijzondere eigenschap in het spel:

- ★ **Raquel**, de politie-inspecteur (in de 2^e ronde)
- ★ **De Professor**, het meesterbrein achter de overval (in de 4^e ronde)

Beide bijzondere eigenschappen worden voor beide personages op dezelfde manier geactiveerd. De groepsleider deelt mee dat er in de Koninklijke Munt een stroomstoring is. De groepsleider geeft *Raquel* of de *Professor* 15 seconden om te handelen. Alle spelers (ook de groepsleider) houden hun ogen en oren dicht. Iedereen mag ook geluid maken om de identiteit van *Raquel* of de *Professor* geheim te houden.

N.B. : Speel je dit spel voor de eerste keer? Dan kan je ervoor kiezen om deze bijzondere eigenschappen niet te gebruiken.

Ronde 1	Normale beurt
Ronde 2	Bijzondere eigenschap van <i>Raquel</i> (einde fase 3)
Ronde 3	Normale beurt
Ronde 4	Bijzondere eigenschap van de <i>Professor</i> (einde fase 1)
Ronde 5	Normale beurt

DE EIGENSCHAP VAN *RAQUEL* IN DE 2^E RONDE

De 2^e ronde wordt normaal gespeeld, behalve fase 3 ('Groepsleider kiest de kaarten'). Deze fase gaat als volgt:

Nadat de groepsleider de kaarten heeft gekozen en voordat de ronde is afgelopen, mag Raquel stiekem één gekozen actiekaart verwisselen met een niet-gekozen kaart die op tafel ligt. Dit mag ook haar eigen kaart zijn. Ze beslist op basis van de argumenten van de spelers tijdens het overleg.

LET OP! Ze mag de door de groepsleider gekozen kaarten *niet* bekijken!

Raquel is niet verplicht om haar bijzondere eigenschap in te zetten. Als ze haar bijzondere eigenschap niet inzet, mag ze ook geen kaart bekijken. De kaart die ze heeft bekeken, moet terug in het spel gebracht worden.

NB: Raquel moet altijd weten welke kaart bij wie hoort. De kaarten die de groepsleider heeft gekozen worden naar het scorebord geschoven. De niet-gekozen kaarten blijven voor de spelers op tafel liggen.

VOORBEELDEN

Spel met 5 spelers – 3 kaarten gekozen – 2 kaarten niet gekozen.

De groepsleider heeft 3 kaarten gekozen, inclusief de kaart van *Raquel* (sabotagekaart). Om een meerderheid van sabotagekaarten te krijgen, is er nog een sabotagekaart nodig. *Raquel* weet zeker dat de andere twee kaarten bankbiljetkaarten zijn. Tijdens de discussie heeft echter een van de spelers van wie de kaart niet gekozen is, verteld dat hij een sabotagekaart met een boete heeft. *Raquel* besluit om de niet-gekozen kaart van deze speler te bekijken.

➔ Is dit een sabotagekaart met een boete? Fantastisch!

Ze besluit om deze kaart te verwisselen met een gekozen kaart waarvan zij denkt dat het een bankbiljetkaart is. Zo ontstaat er hopelijk een meerderheid van sabotagekaarten (waarvan in elk geval eentje met een boete), waardoor de buit van de dieven kleiner wordt.

➔ Is het een bankbiljetkaart? O, nee! Dan is ze tijdens het overleg op een dwaalspoor gebracht. Omdat ze de niet-gekozen kaart echter al bekeken heeft, moet ze hem spelen en verwisselen met een gekozen kaart. Ze kan geen meerderheid maken, maar ze kan wel proberen om de buit zo beperkt mogelijk te houden door deze kaart te verwisselen met een gekozen kaart waarvan zij denkt dat het een bankbiljetkaart met bonus is.



Of als *Raquels* kaart niet wordt gekozen door de groepsleider, kan zij besluiten om hem opnieuw in het spel te brengen en hem te verwisselen met een gekozen kaart.

DE EIGENSCHAP VAN DE *PROFESSOR* IN DE 4^e RONDE

De 4^e ronde wordt normaal gespeeld, behalve fase 1 ('actiekaart kiezen'). Deze fase gaat als volgt:

Zodra de spelers hun kaarten blind hebben gespeeld en voordat het overleg begint, mag de *Professor* stiekem een personagekaart van een speler bekijken.

Hij gebruikt deze informatie om de discussie te beïnvloeden. Hij doet dat zo onopvallend mogelijk, om aan het einde van het spel niet ontmaskerd te worden door *Raquel*.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen na de 5^e ronde, wanneer alle spelers al hun actiekaarten hebben gespeeld.

Je mag echter nog niet verklappen wie je werkelijk bent!

EINDSCORE

- ➔ Als de buit lager is dan het doel, hebben de bankrovers verloren. De gijzelaars en *Raquel* hebben dan gewonnen.
- ➔ Als de buit gelijk aan of hoger is dan het beoogde bedrag, hebben de bankrovers nog niet gewonnen, want *Raquel* heeft nog één troef in handen.

RAQUELS LAATSTE TROEF

Aan het einde van het spel maakt Raquel zichzelf bekend. Zij wijst de speler aan van wie zij denkt dat hij de Professor is.

Als Raquel de juiste persoon heeft aangewezen en daarmee de Professor arresteert, gaat er 500 van de buit af.

Als de buit door deze tegenslag lager wordt dan het doelbedrag, hebben de bankrovers alsnog verloren. Zo niet, dan hebben de bankrovers toch gewonnen!



Publishing director: Isabelle Jeuge-Maynard en Ghislaine Stora

Uitgever: Marine Nouvel

Grafische vormgeving en layout: Claire Morel Fatio

Cover: Valentine Antenni

Productie: Donia Faiz

Nederlandse vertaling: Taalbureau IJ/Veerle Fijnaut

Bewerking: Rikky Schrever voor Het RedactiePakhuis

De uitgever bedankt alle testspelers voor hun hulp:

Nicolas, Adam, Jadranka, Paul, Candice, Amélie, David, Damien, Haizea, Eloïse, Guillaume, Marie-Iris, Charlotte, Julie, Claudia, Valentine, Aurore, Amaury, Charlotte.

*De tekst en de namen in deze uitgave zijn uitsluitend eigendom van de uitgever.
Iedere vorm van vermenigvuldiging of publicatie van (delen van) de tekst en/
of namen uit deze uitgave is verboden.*

Foto's: Shutterstock

Cementstructuur: © MeSamong

Bankbiljet van 50 euro: © unverdorben jr

Kreukelpapier: © aga7ta

Beige muur: © Abstractor

Kluisdeur: © Who is Danny

Gears: © Sergey Nivens

ISBN : 978-2-03-59-7628-4

Wettelijk gedeponeerd: oktober 2019

323704/01- 11041117 – oktober 2019

© Larousse 2020

NETFLIX

La Casa de Papel:
TM/© Netflix. 2020.
Used with permission