

AUCH ERHÄLTlich:

NETFLIX



# HAUS DES GELDES ESCAPE GAME

DU HAST  
60 MINUTEN ZEIT  
FÜR DEN BANKRAUB  
DES JAHRHUNDERTS



Jumbodisët

19802

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

© Larousse 2020

[jumbo.eu](http://jumbo.eu)

NETFLIX



HAUS DES GELDES

# SPIELANLEITUNG



NETFLIX



HAUS DES GELDES  
DAS SPIEL



## **IM GEBÄUDE DER SPANISCHEN BANKNOTENDRUCKEREI HABEN MASKIERTE EINBRECHER IN ROTEN OVERALLS MITARBEITER UND BESUCHER ALS GEISELN GENOMMEN.**

Die Gangster folgen einem raffinierten Plan, den der „Professor“ ausgeklügelt hat: Sie wollen Geldscheine im Wert von 2,4 Milliarden Euro in kleinen Scheinen drucken und anschließend entkommen, vor der Nase der Polizei, die das Gebäude umstellt hat. Aber die Geiseln beschließen, die Pläne der Bande zu durchkreuzen und alles zu tun, was in ihrer Macht steht, um zu verhindern, dass die Bankräuber ihren Plan ausführen können. Dabei werden sie von der Inspektorin Raquel Murillo unterstützt, die nur ein einziges Ziel verfolgt: Sie will das Genie entlarven, das diesen Überfall geplant hat!

## SPIELINHALT

- ➔ 1 Ergebnistafel
- ➔ 1 rote Spielfigur
- ➔ 13 Personenkarten
- ★ 9 Gangster (ROT)
  - 8 Gangsterkarten +
  - 1 spezielle Professor-Karte ⚡



Hinweis: Mit den speziellen Personenkarten ist eine besondere Fähigkeit verbunden. Sie sind an dem Stern oben rechts auf der Karte erkennbar.

- ➔ 52 Aktionskarten
- ★ 27 Geldscheinkarten
  - 12 normale Geldscheinkarten
  - 10 Geldscheinkarten +250
  - 5 Geldscheinkarten +500



- ★ 4 Geiseln (BLAU)
  - 3 Geiselkarten +
  - 1 spezielle Raquel-Karte ⚡



- ★ 25 Sabotagekarten
  - 13 normale Sabotagekarten
  - 8 Sabotagekarten -250
  - 4 Sabotagekarten -500



## ZIEL DES SPIELS

Bei diesem Bluffspiel treten zwei Teams mit gegensätzlichen Zielen gegeneinander an.

- ➔ **Das Team der Gangster** (die Einbrecher und der Professor) (ROT): Sie müssen vor dem Ende der 5. Runde mit der Druckerpresse eine bestimmte Geldsumme produziert haben.
- ➔ **Das Team der Geiseln** (die Geiseln und Raquel) (BLAU): Sie müssen den Plan durchkreuzen, damit die Gangster ihr Ziel nicht erreichen, und sabotieren zu diesem Zweck die Druckerpresse.
- ★ Außerdem hat die Inspektorin Raquel das Ziel, den Professor zu enttarnen, um dafür zu sorgen, dass die Beute der Einbrecher am Ende der Partie geringer ausfällt.

Bei diesem Spiel tun alle Spieler so, als gehörten sie zum Team der Gangster und wollten möglichst viel Geld drucken. Aber in Wirklichkeit gehören einige Spieler zum Team der Geiseln: Sie wollen ganz und gar nicht, dass dieses Ziel erreicht wird, und arbeiten in Wirklichkeit nicht darauf hin. Wem kannst du vertrauen?

## WER GEWINNT?

Die Gangster gewinnen die Partie, wenn sie am Ende der 5. Runde einen bestimmten Geldbetrag gedruckt haben. Die Höhe dieses Betrags hängt von der Spieleranzahl ab.

	Ziel der Gangster
4, 5, oder 6 Spieler	2 000
7 oder 8 Spieler	2 500

Anm.: Alle Beträge verstehen sich in Millionen Euro.



## BEVOR ES LOSGEHT

### VORBEREITUNG

Alle Spieler setzen sich so an den Tisch, dass die Ergebnistafel in der Tischmitte für jeden Spieler sichtbar und zugänglich ist. Die rote Spielfigur wird auf das Feld 0 der Ergebnistafel gestellt.

### TEAMS BILDEN

Die Personenkarten werden in Abhängigkeit von der Spielerzahl vorbereitet.

- ➔ Die Personenkarten Professor und Raquel müssen immer verteilt werden, weil mit ihnen eine besondere Fähigkeit verbunden ist.

*Hinweis: Um das Spiel kennenzulernen, kann beim ersten Mal ohne diese besonderen Fähigkeiten gespielt werden.*

- ➔ Die Teams werden auf der Grundlage der Tabelle mit weiteren Personenkarten (nach Wahl der Spieler) vervollständigt. Diese Karten werden zu den Personenkarten Professor und Raquel gelegt.
- ➔ Die restlichen Personenkarten werden in diesem Spiel nicht benutzt und wieder zurück in die Schachtel gelegt.

Anzahl Spieler	Team der Gangster (einschließlich des Professors)	Team der Geiseln (einschließlich Raquel)
4*	3*	2*
5	3	2
6	4	2
7	4	3
8	5	3

- ➔ Die Personenkarten, die für die Partie zusammengestellt wurden, werden gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt eine dieser Karten und schaut sie sich geheim an.

### \* VORBEREITUNG FÜR 4 SPIELER:

In einer Partie zu viert wird eine der Personenkarten nicht verteilt und zur Seite gelegt: Dadurch steigt die Spannung, wer zu welchem Team gehört.

Damit sichergestellt wird, dass die Karten Professor und Raquel ins Spiel kommen, geht ihr wie folgt vor:

- ➔ Die Karten Professor und Raquel werden zusammen mit einer beliebigen Gangsterkarte verdeckt auf den Tisch gelegt
- ➔ Eine weitere Gangsterkarte und eine Geiselkarte werden gemischt; dann wird blind eine dieser Karten gezogen und ebenfalls verdeckt zu den drei anderen Karten gelegt.
- ➔ Auf diese Weise entstehen zwei geheim zusammengestellte Teams: entweder zwei Gangster (einschließlich Professor) gegen zwei Geiseln (einschließlich Raquel) oder drei Gangster (einschließlich Professor) gegen Raquel.

### AKTIONSKARTEN VERTEILEN

Die Aktionskarten werden in Abhängigkeit von der Spielerzahl vorbereitet. Die Geldscheinkarten und die Sabotagekarten bilden zusammen einen Stapel, der gemischt wird. Davon erhält jeder Spieler verdeckt 5 Karten. Die Spieler schauen sich geheim ihre Karten an.

Anzahl Spieler	Geldscheinkarten			Sabotagekarten		
	normal	+250	+500	normal	-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

## DEN SPIELLEITER FÜR DIE 1. RUNDE BESTIMMEN

Wer als Letzter eine Bank ausgeraubt hat, wird für die 1. Runde zum Spielleiter. Wenn kein Spieler jemals eine Bank ausgeraubt hat, bestimmen die Spieler auf eine beliebige Art und Weise einen Spielleiter.



## WIE WIRD GESPIELT?

Die Partie verläuft über fünf Runden, die jeweils aus fünf Phasen bestehen:

1. Wahl der Aktionskarte
2. Diskussion
3. Kartenauswahl durch den Spielleiter
4. Ende der Runde und Ermittlung der Punktzahl
5. Ernennung des nächsten Spielleiters

## 1. WAHL DER AKTIONSKARTE

Jeder Spieler kann in die Druckerei geschickt werden. Jeder Spieler beginnt mit 5 Aktionskarten und spielt in jeder Runde 1 Karte. Am Ende der Partie hat jeder Spieler also alle seine Aktionskarten gespielt.

Am Anfang jeder Runde wählt jeder Spieler eine seiner Aktionskarten und legt sie verdeckt vor sich auf den Tisch. In der nächsten Phase werden alle Spieler versuchen, den Spielleiter zu beeinflussen, damit er:

- ➔ ihre Geldscheinkarte wählt, um die Druckerpresse zu starten,
- ➔ ihre Sabotagekarte wählt, um die Druckerpresse anzuhalten,
- ➔ ihre Karte nicht wählt, da sie ihrem eigenen Ziel entgegenwirkt.

Die Spieler dürfen nicht miteinander reden, bevor sie ihre Karten ausgewählt haben. Der Spielleiter darf am Beginn der Runde keine Anweisungen geben.

*In der 4. Runde nutzt der Professor am Ende dieser Phase und vor der Diskussion seine besondere Fähigkeit und schaut sich die Personenkarte eines Spielers an (siehe Abschnitt BESONDERE FÄHIGKEITEN).*

## 2. DISKUSSION

Nicht alle Spieler werden in die Druckerei geschickt. Von den verdeckt ausgelegten Karten **werden am Ende der Runde nur jene Karten berücksichtigt, die der Spielleiter** (siehe Abschnitt KARTENAUSWAHL DURCH DEN SPIELLEITER) ausgewählt hat. Die anderen Karten werden abgelegt und kommen unbesehen aus dem Spiel.

Anzahl Spieler	Gewählte Karten
4, 5, 6	3
7, 8	5

**VORSICHT!** Um ihr Ziel zu erreichen, müssen die Spieler ihre Argumente, ihre Bluffs und Täuschungsstrategie jeweils dem Spielleiter anpassen, denn er gehört gegebenenfalls dem gegnerischen Team an.

→ **In dieser Phase versuchen die Spieler, den Spielleiter davon zu überzeugen, dass er ihre Karte wählt, wenn sie diese spielen wollen, beziehungsweise, dass er ihre Karte nicht wählt (sodass sie aus dem Spiel genommen wird), falls die betreffende Karte ihrem Ziel entgegenwirkt.**

Der Spielleiter fragt jeden Spieler nach seinen Argumenten. Die Spieler dürfen sowohl eine konkrete Antwort geben als auch ausweichend antworten.

→ **Wenn ein Gangster möchte, dass eine Sabotagekarte abgelegt wird, sagt er beispielsweise:** „Wähle meine Karte nicht aus, denn es ist eine Sabotagekarte, und ich möchte, dass sie abgelegt wird.“

→ **Wenn eine Geisel will, dass ihre Sabotagekarte gewählt wird, kann sie sagen:** „Wenn du meine Karte auswählst, können wir viel Geld drucken! Ich habe eine Geldscheinkarte +500 ausgesucht.“

### 3. KARTENAUSWAHL DURCH DEN SPIELLEITER

Auf der Grundlage der Argumente aller Spieler entscheidet der Spielleiter, wen er in die Druckerei schickt. Der Spielleiter MUSS immer seine eigene Karte auswählen und darf sie nicht ablegen. Der Spielleiter wählt weitere Aktionskarten, bis die erforderliche Anzahl erreicht ist, und legt sie verdeckt neben die Ergebnistafel.

Dabei muss immer erkennbar sein, wer welche Karte gespielt hat. Die nicht gewählten Karten bleiben vorläufig vor den Spielern auf dem Tisch liegen.

*In der 2. Runde nutzt Raquel am Ende dieser Phase ihre besondere Fähigkeit und ersetzt eine gewählte Karte durch eine nicht gewählte Karte (siehe Abschnitt BESONDERE FÄHIGKEITEN).*

### 4. ENDE DER RUNDE UND ERMITTLUNG DER PUNKTZAHL

Die nicht gewählten Aktionskarten kommen unbesehen aus dem Spiel. Die gewählten Aktionskarten werden gemischt und aufgedeckt. Jetzt endet die Runde, und die Punkte werden gezählt. Das Ergebnis der Runde wird nach dem **Mehrheitsprinzip** ermittelt:

- *Gibt es mehr Geldscheinkarten, ist die Druckerpresse in Betrieb, und die Beute der Gangster steigt automatisch um 500.*
- ★ ***BONUS:** Gehören zur Mehrheit der Geldscheinkarten auch Bonuskarten (+250, +500), erhöht sich die Beute neben den 500 noch um den Gesamtbetrag dieser Boni.*
- *Gibt es mehr Sabotagekarten, wird die Druckerpresse angehalten, und die Beute der Gangster wird nicht größer.*
- ★ ***ABZUG:** Gehören zur Mehrheit der Sabotagekarten auch Minuskarten (-250, -500), wird deren Gesamtbetrag von der Beute abgezogen.*

Anschließend wird das Ergebnis dieser Runde auf der Ergebnistafel festgehalten, indem die Spielfigur entsprechend vor- oder rückwärts bewegt wird.



- ➔ Die Bonus- oder Minuskarten der Kartenkategorie, die weniger häufig vertreten ist, beeinflussen das Ergebnis nicht. Sie zählen also nur mit, wenn sie zu der Kategorie gehören, von der mehr Karten vorhanden sind.
- ➔ Die Beute verringert sich nur, wenn die Sabotagekarten in der Mehrheit sind UND sich darunter Minuskarten befinden. Eine Mehrheit von normalen Sabotagekarten reicht nicht aus.
- ➔ Die Beute kann nie geringer als 0 Euro sein.

## BEISPIELE

- ★ **Partie mit 4, 5 oder 6 Spielern / 3 Karten vom Spielleiter gewählt (für eine Mehrheit sind mindestens 2 Karten erforderlich)**



### Mehrheit der normalen Geldscheinkarten

- ➔ Die Beute erhöht sich automatisch um 500 (+250 Bonus).



### Mehrheit der normalen Sabotagekarten (mit 1 Minuskarte)

- ➔ Die Druckerpresse wird angehalten, und die Beute verringert sich um 250.

- ★ **Partie mit 7 oder 8 Spielern / 5 Karten vom Spielleiter gewählt (für eine Mehrheit sind mindestens 3 Karten erforderlich)**



### Mehrheit der Geldscheinkarten mit 2 Bonuskarten

- ➔ Die Beute erhöht sich um 1000 (500 + 2 x 250 Bonus). Der Abzug von -250 zählt nicht, weil diese Karte nicht zur Kartenmehrheit gehört.



### Mehrheit der Sabotagekarten mit 2 Minuskarten

- ➔ Die Beute verringert sich um 500 (2 x 250). Der Bonus von +500 zählt nicht, weil diese Karte nicht zur Kartenmehrheit gehört.

## 5. ERNENNUNG DES NÄCHSTEN SPIELLEITERS

Auf der Grundlage des Ergebnisses der vorigen Runde äußern die Spieler ihre Theorien darüber, wer ihrer Ansicht nach zu welchem Team gehört. Wer hat gelogen? Wer hat die Wahrheit gesagt? Der Spielleiter ernennt einen Nachfolger, und dann beginnt die nächste Runde.

### DER SPIELLEITER

*Der Spielleiter hat eine wichtige Rolle, denn er entscheidet, welche Karten im Spiel bleiben und welche nicht. Er kann um Rat fragen, ist aber letztendlich derjenige, der die Entscheidung trifft.*

**Der Spielleiter MUSS immer seine eigene Karte wählen und darf sie nicht aus dem Spiel nehmen.**

*Die Rolle des Spielleiters wechselt in jeder Runde. In der ersten Runde wird ein beliebiger Spieler zum Spielleiter bestimmt, doch danach ernannt jeder Spielleiter seinen Nachfolger für die nächste Runde selbst.*

**Achtung!** Der Spielleiter darf keinen Spieler zu seinem Nachfolger ernennen, der bereits Spielleiter war (außer bei 4 Spielern; in diesem Fall wird ein Spieler zwei Mal Spielleiter). Der Spielleiter wird ernannt, bevor die Spieler ihre Karte für die nächste Runde wählen.

## BESONDERE FÄHIGKEITEN

Zwei Personen nutzen im Laufe der Partie ihre besondere Fähigkeit:

- ★ *Raquel*, die Polizeiinspektorin (in der 2. Runde)
- ★ *Der Professor*, der geniale geistige Vater des Überfallplans (in der 4. Runde).

Die beiden besonderen Fähigkeiten werden unter denselben Bedingungen eingesetzt: Der Spielleiter teilt mit, dass es in der Banknotendruckerei zu einem Stromausfall gekommen ist. Alle Spieler – auch der Spielleiter – schließen ihre Augen. Der Spielleiter fordert die betreffende Person auf, ihre Fähigkeit in aller Heimlichkeit zu nutzen, und gibt ihr dafür 15 Sekunden Zeit. Die Spieler dürfen währenddessen Geräusche machen, damit geheim bleibt, wer die Karten manipuliert.

*Hinweis: Um das Spiel kennenzulernen, kann beim ersten Mal ohne diese besonderen Fähigkeiten gespielt werden.*

Runde 1	NORMAL
Runde 2	RAQUELS BESONDERE FÄHIGKEIT
Runde 3	NORMAL
Runde 4	BESONDERE FÄHIGKEIT DES PROFESSORS
Runde 5	NORMAL

### RAQUELS BESONDERE FÄHIGKEIT IN DER 2. RUNDE

Die 2. Runde wird normal gespielt, mit Ausnahme von Phase 3 (Kartenauswahl durch den Spielleiter). Diese Phase verläuft folgendermaßen: **Nach der Kartenauswahl durch den Spielleiter und vor dem Ende der Runde** kann *Raquel* eine gewählte Karte gegen eine Karte austauschen, die ansonsten aus dem Spiel genommen werden würde (einschließlich ihrer eigenen Karte). Auf der Grundlage der Argumente der Spieler in der

Diskussionsphase kann *Raquel* eine der nicht gewählten Karten aussuchen, damit diese nicht abgelegt wird. Sie schaut sich diese Karte an und entscheidet dann, welche gewählte Karte sie durch diese Karte ersetzen will. Allerdings darf sie sich die gewählte Karte nicht ansehen.

*Raquel* muss ihre Fähigkeit nicht einsetzen. Wenn sie ihre Fähigkeit nicht nutzt, darf sie sich keine Karten anschauen. Eine Karte, die sie sich angesehen hat, muss wieder ins Spiel gebracht werden.

*Hinweis: Die vom Spielleiter gewählten Karten werden zur Ergebnistafel geschoben. Die nicht gewählten Karten, die aus dem Spiel genommen werden, bleiben vor den Spielern auf dem Tisch liegen. Raquel muss immer erkennen können, wem welche Karte gehört.*

### BEISPIEL

Partie zu fünf: 3 Karten gewählt, 2 Karten nicht gewählt.

Der Spielleiter hat 3 Karten gewählt, einschließlich *Raquels* Karte (eine Sabotagekarte). Damit die Sabotagekarten in der Mehrheit sind, ist noch eine weitere Sabotagekarte erforderlich. *Raquel* ist sich sicher, dass es sich bei den anderen zwei Karten um Geldscheinkarten handelt. Allerdings hat einer der Spieler, dessen Karte nicht gewählt wurde, bei der Diskussion gesagt, er habe eine Minuskarte (also auch eine Sabotagekarte). *Raquel* beschließt, sich die Karte dieses Spielers anzusehen.

- ➔ **Ist die Karte eine Minuskarte? Fantastisch!** Sie beschließt, diese Karte durch eine gewählte Karte zu ersetzen, bei der es sich ihrer Meinung nach um eine Geldscheinkarte handelt. Auf diese Weise entsteht eine Mehrheit an Sabotagekarten mit einer Minuskarte, wodurch die Beute der Gangster geringer wird.
- ➔ **Ist die Karte eine Geldscheinkarte? Oh nein!** Dann hat *Raquel* sich während der Diskussion in die Irre führen lassen. Weil sie sich die Karte jedoch angesehen hat, muss sie diese Karte ins Spiel bringen und gegen eine gewählte Karte tauschen. Sie kann keine Mehrheit schaffen, aber sie kann etwas dafür tun, das die Beute so gering wie möglich bleibt, indem sie diese Karte durch eine gewählte Karte ersetzt, bei der es sich ihrer Meinung nach um eine Bonus-Geldscheinkarte handelt.





**Wenn Raquels Karte vom Spielleiter nicht gewählt wird, kann sie beschließen, diese Karte zurück ins Spiel zu bringen, und sie gegen eine gewählte Karte austauschen.**

#### **BESONDERE FÄHIGKEIT DES PROFESSORS IN DER 4. RUNDE**

Die 4. Runde wird normal gespielt, mit Ausnahme von Phase 1. Diese Phase verläuft folgendermaßen:

**Nachdem die Spieler ihre Karte verdeckt gespielt haben und bevor die Diskussion beginnt**, darf der *Professor* sich die Personenkarte eines Spielers anschauen. Er nutzt diese Information, um die Diskussion zu beeinflussen. Allerdings sollte er dies möglichst unauffällig tun, damit er am Ende der Partie nicht von *Raquel* entlarvt wird.

## **ENDE DER PARTIE**

Die Partie endet nach dem Ende der 5. Runde, wenn die Spieler alle Aktionskarten gespielt haben.

Sie müssen ihre Identität jedoch weiterhin geheim halten!

### **ENDERGEBNIS**

- ➔ Wenn die Beute niedriger ist als der Zielbetrag, haben die Gangster verloren. In diesem Fall haben die Geiseln und *Raquel* gewonnen.
- ➔ Ist die Beute so hoch wie der Zielbetrag oder höher, haben die Gangster allerdings noch nicht gewonnen, denn *Raquel* kann noch den letzten Trumpf ausspielen, um die Gangster zu schlagen.

### **RAQUELS LETZTER TRUMPF**

*Am Ende der Partie enthüllt Raquel ihre Identität und benennt den Spieler, der ihrer Meinung nach der Professor ist.*

*Falls Raquel die richtige Person benannt hat und dadurch den Professor verhaftet, verringert sich die Beute der Gangster um 500.*

*Liegt die Beute durch diesen Abzug unter dem Zielbetrag, verlieren die Gangster. Anderenfalls haben die Gangster trotzdem gewonnen!*



**Verlagsleitung:** Isabelle Jeuge-Maynard und Ghislaine Stora

**Redaktion:** Marine Nouvel

**Grafikdesign und Layout:** Claire Morel Fatio

**Cover:** Valentine Antenni

**Produktion:** Donia Faiz

**Deutsche Übersetzung:** Taalbureau IJ/Beate Schmitz

**Deutsches Korrektorat:** Birgit Irgang

**Der Verlag bedankt sich bei allen Testspielern für ihre Hilfe:** Nicolas, Adam, Jadranka, Paul, Candice, Amélie, David, Damien, Haizea, Eloise, Guillaume, Marie-Iris, Charlotte, Julie, Claudia, Valentine, Aurore, Amaury, Charlotte.

Vollständige oder teilweise Vervielfältigungen oder Veröffentlichungen des Texts und/oder Bezeichnungen in dieser Ausgabe sind nicht erlaubt. Der Text und Bezeichnungen in dieser Ausgabe sind ausschließliches Eigentum des Herausgebers.

**Fotos:** Shutterstock

**Zementstruktur:** © MeSamong

**50-Euro-Banknote:** © unverdorben jr

**Zerknülltes Papier:** © aga7ta

**Beigefarbene Mauerstruktur:** © Abstractor

**Tresortür:** © Who is Danny

**Zahnräder:** © Sergey Nivens

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

Gesetzlich hinterlegt: Oktober 2019

323704/01- 11041117 – Oktober 2019

© Larousse 2020

**NETFLIX**

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