

AUCH ERHÄLTlich:

NETFLIX



# HAUS DES GELDES DAS SPIEL

HINTER DEINER MASKE  
KANNST DU NACH  
HERZENSLUST  
BLUFFEN!



19801  
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



NETFLIX



# HAUS DES GELDES ESCAPE GAME



# AUFTRAGSHEFT

50

50

EURO  
ΕΥΡΩ

# AUFTRAGSHEFT

Nicolas Trenti



50

50

EURO  
ΕΥΡΩ



## ■ Einleitung

Dieses „Escape Game“ entführt dich in die Welt der populären Serie „Haus des Geldes“.

Du bist ausgewählt worden, um beim Überfall des Jahrhunderts dabei zu sein und 2,4 Milliarden Euro zu erbeuten. Doch die Zeit drängt ...

**Gelingt es euch, mit der Beute zu entkommen, bevor die Polizei in das Gebäude eindringt?**

## ■ Wie wird gespielt?

Für 1 bis 8 Spieler (Eine Solo-Partie ist möglich, aber im Team ist es einfacher und macht mehr Spaß.)

Spieldauer: 60 Minuten (erfahrene Gangster) bis 120 Minuten (Neueinsteiger)

**ACHTUNG!** Bitte lest zuerst die komplette Spielanleitung, bevor ihr loslegt.

### Spielinhalt

**9 Personen-Karten:** 8 Gangster-Karten und 1 Professor-Karte, jeweils mit dem Namen der entsprechenden Person versehen



**15 große Schritt-Karten** mit den Zahlen von 1 bis 15



**1 Grundriss** der spanischen Banknotendruckerei

**30 Hinweis-Karten**, mit den Zahlen von 1 bis 30

## ■ Vorbereitung

Es werden einige Bögen Papier, Bleistifte und eine Schere benötigt.

Der Grundriss der spanischen Banknotendruckerei wird in die Tischmitte gelegt, und die Spieler setzen sich rund um den Tisch. Voraussichtlich wird relativ viel Platz benötigt. Die Professor-Karte bleibt zunächst noch verdeckt liegen. Sofern nicht allein, sondern mit mehreren Spielern gespielt wird, werden die anderen acht Personen-Karten so gleichmäßig wie möglich verteilt, entweder verdeckt oder nach den Wünschen der Spieler.

Ist die Zahl der Spieler kleiner als die Anzahl Personen-Karten, werden die restlichen Karten möglichst gleichmäßig an die Spieler verteilt.

Jeder Spieler schaut sich seine Personen-Karte an, auf der entweder ein Gegenstand oder ein Hinweis zu sehen ist, der im Laufe der Partie nützlich sein wird. Diese Karten dürfen während der Partie den Mitspielern gezeigt werden.

Die Schritt-Karten und die Hinweis-Karten werden in zwei separaten verdeckten Stapeln auf den Tisch gelegt. Es gibt zwei Hinweis-Karten mit der Zahl 30: Eine dieser Karte kann in die Schachtel zurückgelegt werden.

Das Spiel kann auf zweierlei Weise gespielt werden:

- mit dem Auftragsheft oder
- mit einem Smartphone bzw. am Computer.




Wenn ihr euch für die zweite Variante entscheidet, ruft ihr die entsprechende Webseite auf (siehe Seite 8).



## ■ Spielablauf

Die Partie besteht aus 15 Schritten, die den Phasen des Plans entsprechen, den der Professor ausgeklügelt hat, oder unvorhergesehene Ereignisse bringen – dafür stehen die 15 Schritt-Karten.

Auf jeder Karte stehen folgende Informationen:

- 1** Name und Nummer des Schritts
-  Der Raum in der Banknotendruckerei, in dem die Spieler sich bewegen
-  Beschreibung des Auftrags
-  Im Raum gefundene Hinweise (entsprechende Karten nehmen)

Zu allen Schritt-Karten gehören Rätsel oder Aufgaben, welche die Spieler lösen müssen, bevor sie mit dem nächsten Schritt weitermachen können.

Bevor es losgeht, lesen die Spieler die Anweisungen des Professors. Nachdem die Spieler eine Schritt-Karte gezogen und ihre Informationen gelesen haben, nehmen sie sich die Hinweis-Karten, die auf der Schritt-Karte angegeben sind.

Um das jeweilige Rätsel zu lösen, müssen die Spieler einige der Personen-Karten und Hinweis-Karten verwenden, die sie in dieser Phase des Abenteuers bereits besitzen.



Achtung! Manchmal ist eine Hinweis-Karte, die in einem bestimmten Schritt entdeckt wird, erst im späteren Verlauf der Partie nützlich. Jede Hinweis-Karte darf während der Partie nur ein einziges Mal verwendet werden.

## Antworten

Bei jedem Schritt ist die Antwort immer eine **Kombination aus vier Ziffern**, die mit einer oder mehreren Nullen beginnen kann. (So wäre beispielsweise „0042“ eine mögliche Antwort.)

## Kombinationen kontrollieren

Der Abschnitt „Kombinationen kontrollieren“ in diesem Heft (Seite 12 und 13) enthält eine Tabelle, in der die Kombinationen bei jedem Schritt kontrollieren werden können.

Zuerst überprüfen die Spieler, ob ihre Antwort bei den Kombinationen in der ersten Spalte der Tabelle steht.

- Steht ihre Antwort nicht in dieser Spalte, dann ist sie leider nicht richtig. Die Spieler sollten es noch einmal versuchen oder um einen weiteren Hinweis bitten.
- Falls die Antwort in dieser Spalte steht, sehen die Spieler nach, welches Piktogramm an der Stelle steht, an der die Zeile mit ihrer Kombination und die Spalte des aktuellen Schrittes einander kreuzen.

	Schritt 1	Schritt 2	Schritt 3	Schritt 4
Antwort correct? Neem dan deze hulpskaart:	-	8	-	13
7349				
7434				
7448				
7583				
7853				
7958				
8573				
8753				
8975				
9313				
9564				
1234				
5783				

= **Richtige Antwort, gut gemacht!**  
Ihr dürft euch die nächste Schritt-Karte nehmen (und gegebenenfalls eine zusätzliche Hinweis-Karte, siehe Kasten weiter unten).

= **Gefälschte Geldscheine!**  
Falsche Antwort. Versucht es noch einmal oder bittet um einen Hinweis.

**Wichtig:** Bei der Lösung bestimmter Schritte werden die Spieler aufgefordert, sich **eine weitere Hinweis-Karte** zu nehmen, falls ihre Antwort korrekt ist. Wann das der Fall ist, können die Spieler oben in der dunkelrot markierten Zeile der Kontrolltabelle ablesen. Vergesst nicht, euch diese Karte zu nehmen – denn ihr werdet sie im späteren Spielverlauf brauchen!

## Nützliche Tipps

Falls die Spieler bei einem Schritt nicht weiterkommen, kann der Abschnitt „Nützliche Tipps“ in diesem Heft vielleicht weiterhelfen (ab Seite 14).

Für jeden Schritt gibt es drei Tipps. Jeder Tipp bietet zusätzliche Informationen, um das Rätsel zu lösen.

Die Tipps sind wesentliche Bestandteile dieses „Escape Game“. Zögert also nicht und nutzt sie, um die Rätsel und Aufgaben zu meistern!

Als letzter Ausweg stehen hinten in diesem Heft auch die Lösungen und Erläuterungen der einzelnen Schritte (ab Seite 18).

Sofern nicht allein, sondern mit mehreren Spielern gespielt wird, sollte ein Spielleiter bestimmt werden, der alle Kombinationen kontrolliert und die Tipps und Lösungen im Heft liest.

## Ende der Partie

Die Partie endet nicht zwangsläufig nach 60 Minuten: Wenn noch Schritte übrig sind, wird weitergespielt.

Sobald die Spieler bei Schritt 15 angekommen sind, ist der Plan gelungen. Der Timer wird angehalten.

Der nachfolgenden Übersicht können die Spieler am Ende der Partie entnehmen, wie gut sie gespielt haben:



Überfall-  
Experten

60'

Erfahrene  
Gangster

90'

Neueinsteiger

120'



## ■ Auf dem Smartphone oder am Computer spielen

Dieses Spiel kann auch ohne Auftragsheft interaktiv auf einem Smartphone oder PC online gespielt werden. Auf der Webseite ist zu sehen, wie viel Zeit schon vergangen ist; außerdem finden die Spieler hier die Antworten der einzelnen Schritte, Tipps und Lösungen.



Soll auf diese Weise gespielt werden, müssen die Spieler die entsprechende Webseite aufrufen, bevor das Abenteuer beginnen kann!

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

Sofern nicht allein, sondern mit mehreren Spielern gespielt wird, gibt der Spielleiter die Kombinationen ein und prüft die Hinweise. Wenn alle soweit sind, kann es losgehen. Der Timer startet automatisch.

Seid ihr bereit für den Überfall des Jahrhunderts?  
Fantastisch! Lest die Anweisungen des Professors auf der nächsten Seite laut vor, startet den Timer (z. B. auf dem Handy) und deckt die Schritt-Karte 1 auf.

**Viel Erfolg! Hoffentlich gelingt es euch,  
die Milliarden zu erbeuten!**



## ■ Die Anweisungen des Professors

Hier spricht der Professor, könnt ihr mich hören?

Ihr seid heute hier, weil ich euch ausgewählt habe, um euch am größten Überfall der Geschichte zu beteiligen. Das wird der Coup des Jahrhunderts! Falls ihr dabei seid, besteht euer Auftrag darin, in die spanische Banknotendruckerei einzubrechen und euch dort zusammen mit dem Personal und den Besuchern einzuschließen. Aber vergesst nicht: Es geht hier nicht um einen simplen Banküberfall! Nein, ganz und gar nicht! Wir werden unsere eigenen Geldscheine im Wert von 2,4 Milliarden Euro in kleinen Scheinen drucken und danach mit der Beute das Gebäude verlassen, ganz ohne Blutvergießen! Ebenso wie wir werden die Geiseln einen roten Overall und eine Salvador-Dalí-Maske tragen, damit die Polizei uns nicht voneinander unterscheiden kann.

Ich habe diesen Überfall jahrelang vorbereitet und jede einzelne Phase bis ins kleinste Detail geplant. Ihr müsst mir vertrauen. Und ich sage euch: Wenn ihr meine Anweisungen genau befolgt, müsst ihr für den Rest eures Lebens nie mehr arbeiten! Ich habe euch natürlich nicht zufällig ausgewählt. Jeder von euch besitzt Kenntnisse und Fähigkeiten, die wir dringend benötigen, damit der Überfall ein Erfolg wird.

Meine Aufgabe ist es, euch von einem Hangar in der Nähe der Banknotendruckerei aus zu leiten. Ich werde die Polizei manipulieren und ablenken, damit wir genug Zeit gewinnen, um unsere Mission zu erfüllen. Da ich die Gespräche der Inspektorin Raquel Murillo und ihrer Leute abhören kann, werden wir der Polizei immer einen Schritt voraus sein.

Bevor wir anfangen, schauen wir uns den Plan noch kurz an, okay?

Wie ihr wisst, kann unser Überfall nur gelingen, wenn wir das IT-System der Banknotendruckerei vollständig unter Kontrolle haben. Sobald ihr drinnen seid, müsst ihr also zuerst versuchen, in die IT-Sicherheitszentrale zu gelangen.

Rio, du bist unser IT-Genie. Ich verlasse mich darauf, dass es dir gelingt, die Überwachungskameras mit meinen Computern zu verbinden, damit ich alles sehen und hören kann, was vor sich geht.

Sobald ihr im Gebäude seid, haben wir keine Minute zu verlieren. Ihr schaltet die Druckerpresse auf Höchstgeschwindigkeit! Nairobi, du bist natürlich für diesen Teil des Plans und für die Qualitätskontrolle verantwortlich. Die neuen Geldscheine dürfen auf gar keinen Fall zurückverfolgbar sein.

Und zum Schluss du, Moskau: Sobald ihr im Gebäude seid, musst du dich voll und ganz darauf konzentrieren, die Tür von Tresorraum 3 zu knacken. Zu diesem Zweck musst du die richtigen Zahnräder finden.

Ihr müsst durch den Tresorraum hindurch, um den Tunnel zu erreichen, den ich gegraben habe, sodass ihr mit dem Geld zu mir stoßen könnt. Um die Aufmerksamkeit abzulenken, lassen wir die Geiseln vom Heizraum aus einen anderen Tunnel graben.

Ich werde permanent in telefonischem Kontakt mit Berlin stehen und ihm stets genaue Anweisungen erteilen, je nach euren Fortschritten und meinem Schlagabtausch mit der Polizei.

Macht eure Sache gut, wir haben keine Zeit zu verlieren! Laut meinen Berechnungen haben wir ungefähr eine Stunde, bevor eine Armeetruppe das Gebäude umstellt hat.

## LOS GEHT'S!

Hier nicht weiterlesen! Beginnt das Spiel, indem ihr die große Schritt-Karte 1 aufdeckt.

# Kombinationen kontrollieren

	Schritt 1	Schritt 2	Schritt 3	Schritt 4	Schritt 5	Schritt 6
Bei einer richtigen Antwort erhaltet ihr diese Hinweis-Karte:	-	8	-	13	15	17
0684						
0984						
1188						
1234						
1757						
2040						
2188						
3286	€					
3526						
3567			€			
4219						
5326				€		
5783						
5873						
6823		€				
7349						€
7434						
7448						
7583						
7853						
7958					€	
8573						
8753						
8975						
9313						
9564						

Schritt 7	Schritt 8	Schritt 9	Schritt 10	Schritt 11	Schritt 12	Schritt 13	Schritt 14
21	-	-	-	-	-	30	-
			€				
					€		
€							
				€			
							€



## ■ Nützliche Tipps

### Schritt 1

1. Die Bleistifte sind nicht zufällig auf den Schreibtischunterlagen der Wachleute angeordnet.
2. Eine der Schreibtischunterlagen scheint verkehrtherum zu liegen.
3. Wenn ihr alle Schreibtischunterlagen mithilfe der grünen Ecke auf dieselbe Weise ausrichtet und die Abbildungen der Bleistifte übereinander legt, erscheint die Lösung.

### Schritt 2

1. Löst das Rätsel mithilfe der drehbaren Kabelstücke.
2. Euer Auftrag bezieht sich auf die Überwachungskameras. Eine Art von Kabel ist wichtiger als die anderen.
3. Sobald das Rätsel gelöst ist, folgt ihr den Kamerabildern mithilfe der roten Pfeile, um die Kombination zu finden.

### Schritt 3

1. Der Code wird durch die Hinweis-Karte 9 bestimmt. Jede Zeile des Rätsels bezieht sich auf eine Zahl, die ihr finden müsst.
2. Ihr findet die Kombination mithilfe der Fahnen der Länder, in denen die Städte des Rätsels liegen. Die Personen-Karten können euch dabei helfen.
3. Nairobi weiß, wie man Grundfarben mischen muss, um andere Farben zu erhalten: Addiert die Zahlen auf den Farbtöpfen.

### Schritt 4

1. Ihr findet die vier Ziffern durch ein Passwort, das Berlin kennt.
2. Nur einige Buchstaben des Passworts müssen mithilfe einer Telefontastatur in Zahlen umgewandelt werden.
3. Um die richtige Reihenfolge der Ziffern herauszufinden, folgt ihr den Pfeilen auf Tokios Overall.

### Schritt 5

1. Wenn Rio die Anweisungen des binären Codes befolgt, um das Programm auszuführen, sollte sich die folgende Tabelle ergeben:
2. Wenn das Computerprogramm fertig ist, entdeckt ihr mithilfe der farbigen Rahmen vier Gebiete, die zu einer Zahl in Blindenschrift gehören.
3. Um die Blindenschrift zu entschlüsseln, verwendet ihr das Eingabefeld des Geldautomaten. Die Reihenfolge der Ziffern wird durch die Schritt-Karte bestimmt.

0	1	0	1	0	1
1	0	1	0	1	0
1	0	0	1	1	0
0	1	1	0	0	1
0	1	1	0	1	0
1	0	0	1	0	1

### Schritt 6

1. Die Symbole unten rechts auf dem Ausweisscanner sind von großer Bedeutung.
2. Wenn ihr den Rand des Ausweises an der richtigen Position neben die Symbole auf dem Ausweisscanner legt, sind Ziffern zu erkennen. Entscheidet euch beim Verschieben des Ausweises für die logischste Methode.
3. Die erste Ziffer der Kombination ist eine 7.

### Schritt 7

1. Die vier Symbole auf dem Vorhängeschloss finden sich auch auf anderen Karten.
2. Jedes Symbol gehört zu einer Stadt. Was könnte die Armbanduhr daneben bedeuten?
3. Ihr wisst, wie spät es in Madrid ist. Mithilfe der Übersicht über die Zeitzonen könnt ihr herausfinden, wie spät es in den anderen Städten ist. Auf diese Weise wird es euch gelingen, den Code für das Vorhängeschloss zu knacken.

## Schritt 8

1. Die Maske ermöglicht es euch, zwei Geiseln auf dem Grundriss der Banknotendruckerei nicht aus den Augen zu verlieren.
2. Nachdem ihr erkannt habt, dass es sich um die Geiseln F und H handelt, könnt ihr die Identität einer dieser beiden Personen im Personalverzeichnis feststellen.
3. Außer der Tatsache, dass diese beiden Geiseln eure Pläne durchkreuzen wollen, haben sie noch eine weitere Gemeinsamkeit. Habt ihr vielleicht Gegenstände entdeckt, die paarweise vorhanden sind?

## Schritt 9

1. Jedes von Moskaus Zahnrädern entspricht einer Zahl, die mit Strichen dargestellt ist und auf die Anzahl der Seiten der Form in der Mitte verweist.
2. Der 4. Versuch legt die vier richtigen Zahnräder fest. Orange und Grün sind in der korrekten Kombination nicht enthalten. Welches Zahnrad befindet sich also beim 1. Versuch an der richtigen Stelle: das rote oder das violette Zahnrad?
3. Anhand der Ergebnisse des 1. und des 3. Versuchs solltet ihr in der Lage sein, die richtige Position des violetten Zahnrads zu finden.

## Schritt 10

1. Vorsicht! In der dritten Gleichung gibt es zwei Geldscheine.
2. Vergesst nicht, dass beim Rechnen das Multiplizieren immer vor dem Addieren kommt.
3. Aufgepasst! Das Symbol der zweiten Zahl, die gefunden werden muss, steht auf dem Kopf.

## Schritt 11

1. Um dieses Rätsel zu lösen, benötigt ihr außer dem Grundriss der Banknotendruckerei auch alle bereits bearbeiteten Schritt-Karten sowie diese Karte.

2. Auf der Grundlage der Abbildungen und Symbole auf der Rückseite der Schritt-Karten sollte es euch gelingen, sie richtig auf die Räume des Grundrisses zu legen.
3. Auf der Rückseite der Schritt-Karten sind Pfeile verborgen, die euch auf dem Grundriss des Tresorraums die Richtung weisen. Aufgepasst, jeder Schritt ist wichtig!

## Schritt 12

1. Wenn ihr Sprengstoff anbringt, gewinnt ihr Zeit. Wer von euch weiß, wie man Sprengstoffe herstellt?
2. Auf den beiden Gegenständen, die ihr benötigt, um Sprengstoff herzustellen, steht eine Zahl. Addiert diese beiden Zahlen. Achtet auf das richtige Verhältnis!
3. Wie ging das noch mit den römischen Zahlen?  
 $C = 100$ ;  $L = 50$ ;  $X = 10$ ;  $V = 5$ ;  $I = 1$ .

## Schritt 13

1. Vom Tresorraum aus müsst ihr euch zuerst durch den grünen Abschnitt hindurchgraben.
2. Zuletzt müsst ihr euch durch den roten Abschnitt hindurchgraben.
3. Die Anzahl an Hacken in jeder Farbe bei Denvers Ausstattung liefert euch die Lösung.

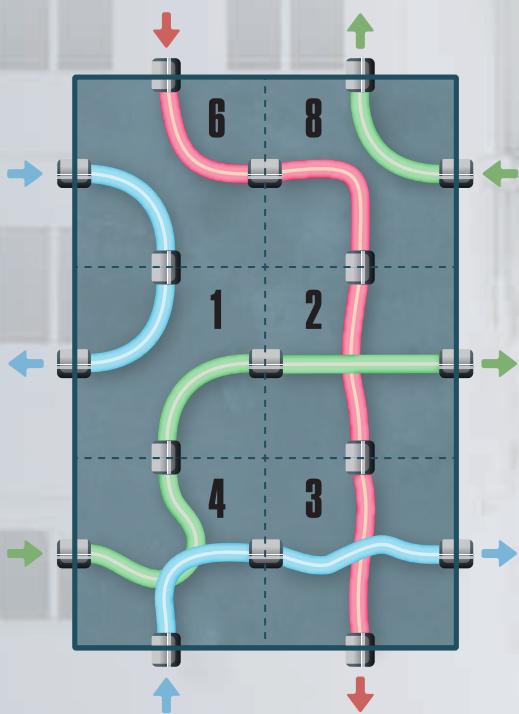
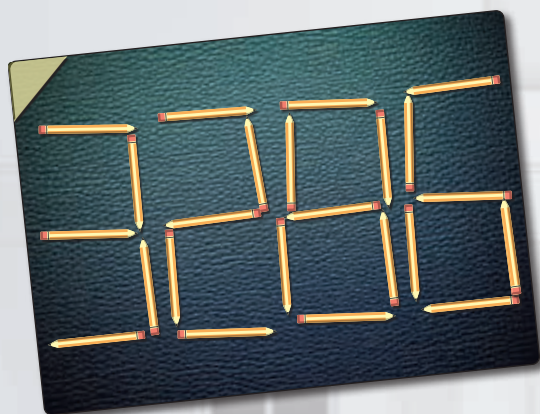
## Schritt 14

1. Schneidet auf Hinweis-Karte 30 das Quadrat mit Buchstaben aus und faltet es den Anweisungen des Professors entsprechend. Dann ist ein Codename zu lesen.
2. Wenn ihr die Faltanweisungen befolgt habt, ist ein Umschlag entstanden, und ihr könnt das Wort CIAO lesen.
3. Verwandelt jeden Buchstaben in eine Ziffer – und zwar anhand der Hinweise, die ihr auf dem Grundriss findet, nachdem ihr die letzten Schritt-Karten korrekt platziert habt.

## ■ Lösungen

### Schritt 1: 3286

Wenn ihr die Schreibtischunterlagen auf den beiden Schreibtischen auf dieselbe Weise ausrichtet und die Abbildungen der Bleistift übereinander legt, erscheint diese Zahlenkombination.

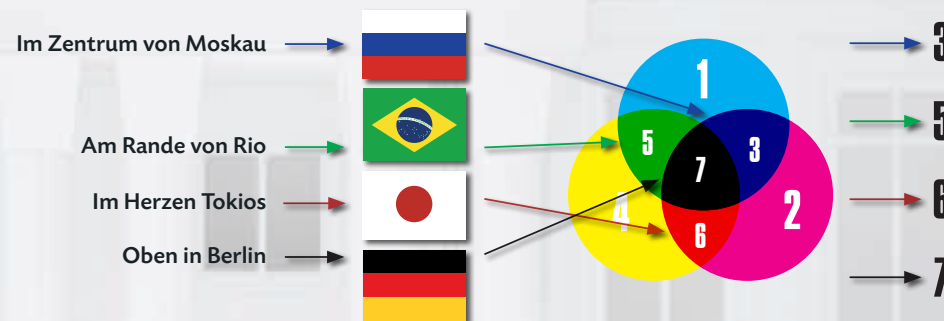


### Schritt 2: 6823

Ihr findet die richtige Kombination, indem ihr bei dem gelösten Rätsel den Zahlen entlang des roten Kabels folgt. Dieses Kabel ist mit den Überwachungskameras verbunden.

### Schritt 3: 3567

Die Fahnen der Länder, in denen die Städte des Rätsels liegen, ermöglichen es, die Kombination herauszufinden. Jede Farbe entspricht einer Ziffer, die ihr findet, indem ihr die auf den Farbtöpfen verborgenen Zahlen addiert – und zwar gemäß der Farbmischung, die Nairobi kennt.



### Schritt 4: 5326

Verwendet ausschließlich die roten Buchstaben im Passwort BELLA CIAO, das Berlin kennt. Verwandelt diese Buchstaben mithilfe der Telefontastatur in Ziffern.

Gebt diese Ziffern anschließend in der richtigen Reihenfolge ein. Diese könnt ihr den Pfeilen auf Tokios Overall entnehmen.

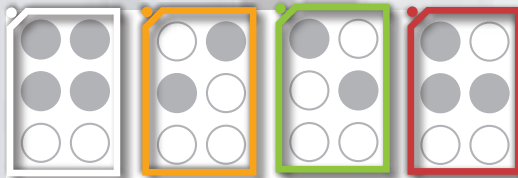
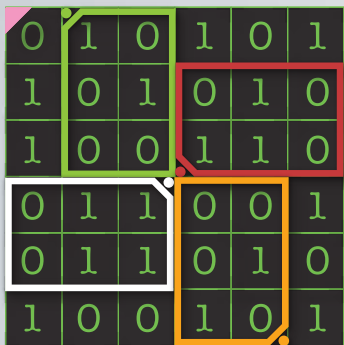


**BELLA CIAO.**

**2 3 5 5 2 2 4 2 6**

## Schritt 5: 7958

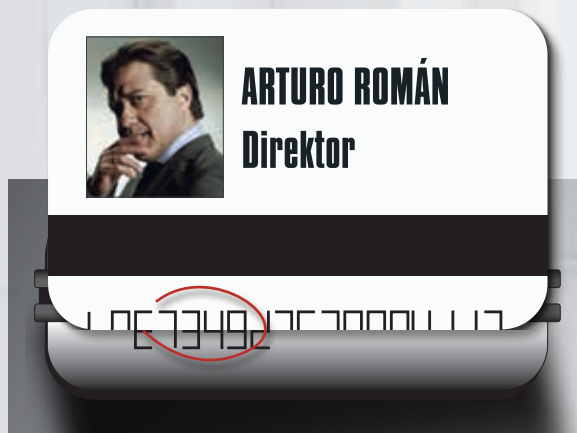
Zuerst müsst ihr gemäß den Regeln des binären Codes das Computerprogramm vervollständigen. Rio kennt diesen Code. Wenn ihr die farbigen Rahmen auf die entstandene Tabelle legt, erscheinen vier Ziffern in Blindenschrift, die ihr mithilfe des Eingabefelds des Geldautomaten entschlüsseln könnt. Wenn ihr sie in die Reihenfolge bringt, die durch die Symbole auf der Schritt-Karte vorgegeben wird, erhaltet ihr die Kombination.



7 9 5 8

## Schritt 6: 7349

Wenn ihr den Rand von Arturo Románs Ausweis richtig neben die Symbole auf dem Ausweisscanner legt, wird die Kombination sichtbar.



## Schritt 7: 1757

Die vier Symbole auf dem Vorhängeschloss finden sich auch auf den Personen-Karten und verweisen auf Städte. Ihr wisst, dass es in Madrid 17 Uhr ist. Jetzt könnt ihr anhand der Übersicht über die Zeitzonen auch die Uhrzeit in den anderen Städten ableiten:



<b>TOKIO</b>	→ +8	→ 5PM + 8h = 1AM	1
	Stunden später als in Madrid		
<b>NAIROBI</b>	→ +2	→ 5PM + 2h = 7PM	7
	Stunden später als in Madrid		
<b>BERLIN</b>	→ +0	→ 5PM + 0h = 5PM	5
	Zeit in Madrid		
<b>MOSKAU</b>	→ +2	→ 5PM + 2h = 7PM	7
	Stunden später als in Madrid		

## Schritt 8: 7448

Wenn ihr die Dalí-Maske auf den Grundriss der Banknotendruckerei legt, sind durch die Augenlöcher nur zwei Geiseln gleichzeitig zu sehen: F und H. Laut dem Personalverzeichnis steht H für Arturo Román, aber der Name der anderen Geisel ist nicht lesbar.

Die konfiszierten Telefone sind paarweise vorhanden. Jacinto Isla hat das gleiche Handy wie Arturo Román. Wenn ihr ihre PIN-Nummern addiert, ergibt sich die Kombination.

## Schritt 9: 5873

Aus dem 4. Versuch geht eindeutig hervor, dass die richtige Kombination weder Grün noch Orange enthält.

Demzufolge befindet sich beim 1. Versuch entweder Violett oder Rot an der richtigen Position. Allerdings kann es nicht Violett sein, denn dann wäre im 4. Versuch eines der Zahnräder an der richtigen Position. Folglich muss sich das rote Zahnrad an Position 4 befinden.

Im 1. und 3. Versuch befindet Violett sich an einer falschen Position (weil im 1. Versuch das rote Zahnrad richtig positioniert ist). Deshalb gehört das violette Zahnrad weder auf Position 1 noch auf Position 3 (und auch nicht auf Position 4, denn dort befindet sich bereits das rote Zahnrad). Das violette Zahnrad muss sich also auf Position 2 befinden.

Das bedeutet, dass ihr nun noch herausfinden müsst, welche Zahnräder an die Positionen 1 und 3 gehören – wo also Gelb und Blau stehen.

Dem 4. Versuch zufolge befindet sich Gelb nicht auf Position 3.  
Dieses Zahnrad muss also auf Position 1 stehen und Blau folglich auf Position 3.

Die richtige Kombination ist somit: Gelb, Violett, Blau, Rot.

Auf Moskaus Karte sind auf den Zahnrädern Striche zu sehen, die mit der Anzahl an Seiten der jeweils in der Mitte dargestellten Form übereinstimmen. Dadurch erkennt ihr, welche Ziffern welchen Farben zugeordnet sind. Die Kombination lautet also:

**5** (gelb) - **8** (violett) - **7** (blau) - **3** (rot)



### Schritt 10: 0984

Aus den Gleichungen könnt ihr folgende Entsprechungen ableiten:

Die Reihenfolge der Zahlen wird durch die Schritt-Karte vorgegeben.



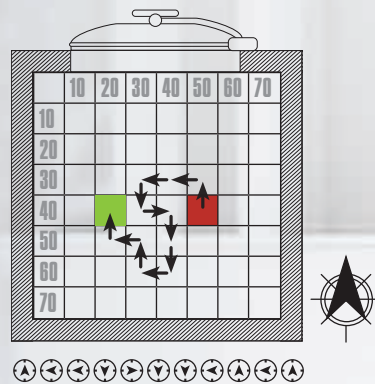
Auf der Schritt-Karte steht die Münze auf dem Kopf. Die Antwort lautet also 0984. Die Beute beträgt folglich 984 Milliarden Euro.

### Schritt 11: 2040

Legt zuerst alle Schritt-Karten auf die entsprechenden Räume des Grundrisses. Beachtet dabei die Abbildungen und Symbole auf der Rückseite der Karten und auf dem Grundriss. In einer Ecke jeder Schritt-Karte ist ein Pfeil zu sehen: Er gibt jeweils die Richtung an, die im Tresorraum eingeschlagen werden muss – und zwar von der Erklärung auf dem Grundriss des Tresorraums ausgehend. Passt gut auf! Wenn ihr die einzelnen Schritt-Karten korrekt auf den Grundriss legt, zeigen die Pfeile in die richtige Richtung.

Die Erklärung auf dem Grundriss des Tresorraums 3 steht auf Feld 5040. Wenn ihr dem Pfeil jedes Schritts folgt, bewegt ihr euch durch den Tresorraum und gelangt schließlich zur Endposition 2040.

Hinweis: Einige Karten überlappen einander. Und ab Schritt 9 werden die Schritt-Karten neben den Grundriss gelegt.



### Schritt 12: 1188

Diese Kombination findet ihr, wenn ihr die richtigen Mengen der Zitronensäure und des Sprengstoffs C4 verwendet – und zwar gemäß Helsinkis Rezept:

Auf dem Block C4 steht in römischen Zahlen: 188.

Zitronensäure: Die Flasche enthält 2 Liter, die Menge muss also durch 4 geteilt werden.  $4000 : 4 = 1000$ .

Folglich ergibt sich die Zahl 1188.



**CLXXXVIII**  
 $100 + 50 + 10 + 10 + 10 + 5 + 3$

### Schritt 13: 7434

Um den Ausgang des Tunnels zu erreichen, müsst ihr euch nacheinander durch die grünen, orangefarbenen, gelben und roten Abschnitte hindurchgraben. Ihr findet die Kombination, indem ihr auf Denvers Karte die Anzahl an Hacken in diesen Farben zählt.

### Schritt 14: 9564

Nachdem ihr das Quadrat ausgeschnitten und den Anweisungen des Professors entsprechend gefaltet habt, erscheint das Wort CIAO.

Nachdem ihr die letzten Schritt-Karten auf den Grundriss gelegt habt, werden die folgenden Entsprechungen sichtbar:

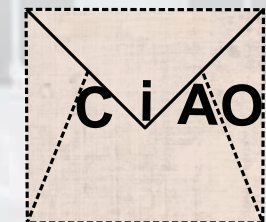
C = 9 (zwischen Schritt-Karte 11 und 12)

R = 7, I = 5, O = 4 (zwischen Schritt-Karte 11 und 14)

A = 6 (zwischen Schritt-Karte 11 und 13)

F = 8 (zwischen Schritt-Karte 13 und 14)

Die Kombination zum Wort „CIAO“ ist also 9564.



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

**Redaktion:** Marine Nouvel

**Grafikdesign und Layout:** Bertrand Loquet

**Cover:** Valentine Antenni

**Produktion:** Donia Faiz

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

**Deutsches Korrektorat:** Birgit Irgang

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

**Fotos:** Shutterstock

**Mobiltelefone:** © Leyasw

**Zeitonenkarte:** © Designua

**Farbtöpfe:** © zentilia

**Holzstruktur:** © Ivaylo Ivanov

**Draufsicht Büro:** © Evgeny Karandaev

**Metallstruktur:** © donatas1205

**Schwarze Bekleidung:** © petratlu

**Rote Leinwand:** © Vitaly Korovin

**Korkstruktur:** © foto76

ISBN : 978-2-03-597627-7

Gesetzlich hinterlegt: Oktober 2019

323703/01- 11041116 – Oktober 2019

© Larousse 2020

**NETFLIX**

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