

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



RÈGLES **DU** JEU



LA CASA **DE PAPEL**

LE JEU



À L'INTÉRIEUR DE LA MAISON ROYALE DE LA MONNAIE D'ESPAGNE, une bande de braqueurs vêtus de combinaisons rouges et portant un masque retient le personnel et les visiteurs en otage. Les voleurs déroulent pas à pas le plan élaboré par le Professeur pour imprimer 2,4 milliards d'euros en petites coupures et s'échapper au nez et à la barbe des policiers qui encerclent le bâtiment. Mais les otages décident de se rebeller et de tout faire pour empêcher les braqueurs d'atteindre leur objectif. Ils peuvent compter sur l'aide de l'inspectrice de police Raquel Murillo, qui n'a qu'une chose en tête : démasquer le cerveau de cette opération.

CONTENU

➔ 1 plateau de score

➔ 1 pion rouge

➔ 13 cartes Rôle

★ 9 membres de l'équipe
des braqueurs (rouge)

8 cartes braqueurs

+ 1 carte spéciale *le Professeur*

★ 4 membres de l'équipe
des otages (bleue)

3 cartes otages

+ 1 carte spéciale *Raquel*



*N.B. : Les cartes Rôle spéciales disposent d'un pouvoir au cours du jeu.
Elles sont reconnaissables grâce à l'étoile située en haut à droite de la carte.*

➔ 52 cartes Action

★ 27 cartes Billets

12 cartes Billets simples

10 cartes Billets +250

5 cartes Billets +500

★ 25 cartes Sabotage

13 cartes Sabotage simples

8 cartes Sabotage -250

4 cartes Sabotage -500



BUT DU JEU

Dans ce jeu de bluff, deux équipes avec des objectifs opposés s'affrontent :

➔ **L'équipe des braqueurs** (composée des braqueurs et du *Professeur*)

Ils doivent imprimer une certaine somme d'argent avant la fin du 5^e tour en faisant tourner la planche à billets.

➔ **L'équipe des otages** (composée des otages et de *Raquel*)

Ils doivent empêcher les braqueurs d'atteindre leur objectif en sabotant les machines servant à la fabrication des billets.

★ De plus, l'inspectrice *Raquel* doit démasquer le *Professeur* pour faire baisser le butin des braqueurs à la fin du jeu.

Au cours du jeu, tous les joueurs prétendent faire partie de l'équipe des braqueurs et vouloir imprimer le plus d'argent possible. Mais en réalité, une minorité de joueurs, membres de l'équipe des otages, n'œuvrent pas pour l'objectif commun. Mais à qui se fier ?

OBJECTIFS DE VICTOIRE

Pour remporter la partie, les braqueurs doivent, à l'issue du 5^e tour, avoir imprimé une certaine somme d'argent, définie en fonction du nombre de joueurs.

	Objectif des braqueurs
4, 5, 6 joueurs	2 000
7, 8 joueurs	2 500

N.B. : Toutes les valeurs sont en millions d'euros (M€).

MISE EN PLACE

INSTALLATION

Installez-vous autour d'une table afin que tous les joueurs aient accès au centre de la table où vous placez le plateau de score. Placez le pion rouge sur la case 0.

CONSTITUTION DES ÉQUIPES

Préparez les cartes Rôle en fonction du nombre de joueurs.

➔ **Les cartes Rôle le *Professeur* et *Raquel* doivent toujours être distribuées car elles disposent d'un pouvoir spécial.**

➔ Complétez les équipes pour obtenir la répartition attendue en choisissant les cartes Rôle selon les préférences des joueurs.

➔ Les cartes Rôle restantes sont remises dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées au cours du jeu.

Nombre de joueurs	Équipe des braqueurs (dont le <i>Professeur</i>)	Équipe des otages (dont <i>Raquel</i>)
4*	3*	2*
5	3	2
6	4	2
7	4	3
8	5	3

➔ Mélangez les cartes Rôle préparées pour la partie et distribuez-en une, face cachée, à chaque joueur, qui la consulte discrètement.

***PARTICULARITÉ D'UNE PARTIE À 4 JOUEURS :**

Dans une partie à 4 joueurs, l'une des cartes Rôle ne sera pas distribuée et sera écartée pour créer du suspense quant à la répartition des équipes.

Afin d'être sûrs que les cartes le Professeur et Raquel seront bien distribuées, procédez comme suit :

- *mettez de côté les cartes le Professeur et Raquel avec une carte braqueur de votre choix face cachée ;*
- *prenez ensuite une autre carte braqueur et une carte otage, mélangez-les et choisissez-en une au hasard que vous ajoutez aux trois cartes mises de côté, toujours face cachée ;*
- *vous aurez donc une répartition d'équipe aléatoire et secrète : soit deux membres de l'équipe des braqueurs (dont le Professeur) contre deux membres de l'équipe des otages (dont Raquel) ; soit trois membres de l'équipe des braqueurs (dont le Professeur) contre Raquel.*

DISTRIBUTION DES CARTES ACTION

Préparez les cartes Action en fonction du nombre de joueurs. Mélangez les cartes Billets et les cartes Sabotage ensemble et distribuez cinq cartes Action face cachée à chaque joueur. Les joueurs consultent secrètement leur main.

Nombre de joueurs	Cartes Billets			Cartes Sabotage		
	Simple	+250	+500	Simple	-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

DÉSIGNATION DU CHEF DE GROUPE DU 1^{er} TOUR

Le joueur qui a braqué une banque le plus récemment est désigné Chef de groupe du 1^{er} tour. Si aucun joueur ne remplit cette condition, désignez-le aléatoirement.



LE DEROULEMENT DU JEU

Le jeu se joue en 5 tours, chaque tour se décomposant en 5 phases :

1. le choix de la carte Action ;
2. les débats ;
3. la sélection des cartes par le Chef de groupe ;
4. la résolution du tour et le décompte des points ;
5. la désignation du prochain Chef de groupe.

1. LE CHOIX DE LA CARTE ACTION

Tous les joueurs sont susceptibles d'être envoyés dans la salle des machines à imprimer les billets.

Les joueurs commencent avec 5 cartes Action et vont en jouer une par tour. Toutes les cartes seront donc jouées pendant la partie.

Au début de chaque tour, les joueurs choisissent une carte Action de leur main et la posent devant eux face cachée.

En fonction de leur équipe et de leur main, les joueurs vont pouvoir :

- ➔ jouer une carte Billets pour faire tourner la planche à billets ;
- ➔ jouer une carte Sabotage pour bloquer la machine ;
- ➔ essayer de se défausser d'une carte contraire à leur objectif.

Les joueurs ne peuvent pas parler ni se concerter avant de poser leur carte. Le Chef de groupe ne peut pas donner d'instructions au début du tour.

Au 4^e tour, à la fin de cette phase et avant les débats, le Professeur va exercer son pouvoir et regarder la carte Rôle d'un joueur (voir paragraphe POUVOIRS).

2. LES DÉBATS

Tous les joueurs ne seront pas envoyés dans la salle des machines à billets. Parmi les cartes jouées face cachée par les joueurs, **seules les cartes sélectionnées par le Chef de groupe (voir paragraphe CHEF DE GROUPE) seront prises en compte dans la résolution du tour.** Les autres cartes seront défaussées définitivement sans être révélées.

Le Chef de groupe va sélectionner un certain nombre de cartes Action, défini en fonction du nombre de joueurs.

Nombre de joueurs	Cartes sélectionnées*
4, 5, 6	3
7, 8	5

* dont celle du Chef de groupe

Lors de cette phase de débat, les joueurs vont essayer de convaincre le Chef de groupe de sélectionner leur carte s'ils veulent qu'elle soit jouée ; ou au contraire de ne pas la sélectionner si c'est une carte contraire à leur objectif. Le Chef de groupe effectue un tour de table pour écouter les arguments de chaque joueur. Ils peuvent être plus ou moins précis.

➔ **Si un braqueur veut se défausser d'une carte Sabotage, il peut dire : « Ne choisis pas ma carte, c'est un Sabotage que j'essaie de défausser ! »**

➔ **Si un otage veut que sa carte Sabotage soit sélectionnée, il peut dire : « Choisis ma carte si tu veux que l'on fabrique beaucoup d'argent ! J'ai mis une carte Billets +500 ! »**

ATTENTION ! Pour arriver à leurs fins, les joueurs devront adapter leurs arguments et leur bluff en fonction du Chef de groupe, qui peut appartenir à l'équipe adverse !

3. LA SÉLECTION DES CARTES PAR LE CHEF DE GROUPE

En fonction des arguments de chacun, le Chef de groupe va sélectionner les joueurs qu'il envoie dans la salle des machines à billets. Le Chef de groupe est **OBLIGÉ** de sélectionner sa carte ; il ne peut pas la défausser. Il sélectionne les autres cartes Action nécessaires et les rapproche du plateau central, toujours face cachée, de sorte que l'on sache toujours à qui elles appartiennent. Les cartes qui ne sont pas sélectionnées restent devant les joueurs pour l'instant.

Au 2^e tour, à la fin de cette phase, Raquel va exercer son pouvoir et échanger une carte non sélectionnée contre une carte sélectionnée (voir paragraphe POUVOIRS).

4. LA RÉOLUTION DU TOUR ET LE DÉCOMPTE DES POINTS

Les cartes Action non retenues sont défaussées définitivement, sans être révélées.

Les cartes Action sélectionnées sont mélangées et révélées face visible et on procède à la résolution du tour et au décompte des points.

La résolution du tour suit le PRINCIPE DE MAJORITÉ :

➔ Si les **cartes Billets** sont en majorité, la machine à imprimer les billets fonctionne et le butin des braqueurs augmente automatiquement de 500.

★ **BONUS** : Si, parmi les **cartes Billets** en majorité, il y a des bonus (+250, +500), on augmente le butin de 500 (pour la majorité) + le total des bonus.

➔ Si les **cartes Sabotage** sont en majorité, la machine s'arrête et le butin des braqueurs n'augmente pas.

★ **PÉNALITÉ** : Si, parmi les **cartes Sabotage** en majorité, il y a des pénalités (-250, -500), on retranche le total des pénalités au butin.

➔ On comptabilise ensuite le résultat du tour sur le plateau de score en avançant ou en reculant le pion.

À NOTER :

- ➔ Les bonus ou les pénalités qui sont en minorité n'ont pas d'effet. Ils ne s'appliquent que quand ils sont dans une majorité.
- ➔ Pour faire baisser le butin, il faut absolument avoir une pénalité dans une majorité de cartes Sabotage. Une majorité simple ne suffit pas.
- ➔ La cagnotte ne peut pas descendre en dessous de zéro.

EXEMPLES

★ Partie à 4, 5 ou 6 joueurs / 3 cartes sélectionnées par le Chef de groupe (majorité à partir de 2 cartes)



Majorité Billets simple

- ➔ on augmente le butin de 500.



Majorité Sabotage simple

- ➔ la machine s'arrête, le butin n'augmente pas.

★ Partie à 7 ou 8 joueurs / 5 cartes sélectionnées par le Chef de groupe (majorité à partir de 3 cartes)



Majorité Billets avec 2 bonus

- ➔ on augmente le butin de 1000 (500 pour la majorité + 2 × 250 de bonus). La pénalité -250 ne s'applique pas car elle n'est pas en majorité.





Majorité Sabotage avec 2 pénalités

➔ on diminue le butin de 500 (2 × 250). Le bonus +500 ne s'applique pas car il n'est pas en majorité.

5. LA DÉSIGNATION DU PROCHAIN CHEF DE GROUPE

En fonction du résultat du tour, les joueurs émettent des hypothèses sur l'appartenance des joueurs à l'une des deux équipes. Qui a menti ? Qui a dit la vérité ?

Le Chef de groupe désigne son successeur et un nouveau tour peut commencer.

LE CHEF DE GROUPE

Le Chef de groupe a un rôle très important car il choisit les cartes qui seront jouées et celles qui seront défaussées lors de son tour. Il peut se faire conseiller mais c'est lui qui prend la décision finale.

Il est OBLIGÉ de sélectionner sa carte ; il ne peut pas la défausser.

Le Chef de groupe change à chaque tour : sauf à la première partie où il est désigné aléatoirement, il est choisi par son prédécesseur.

Attention ! Le Chef de groupe ne peut pas désigner une personne qui a déjà assumé ce rôle (sauf à 4 joueurs, où une personne le sera deux fois).

Le Chef de groupe est désigné avant que les joueurs ne jouent leur carte du tour.

LES POUVOIRS

Au cours de la partie, deux personnages vont exercer leur pouvoir :

- ★ *Raquel*, l'inspectrice de police (au 2^e tour) ;
- ★ *Le Professeur*, le cerveau du braquage (au 4^e tour).

Les deux pouvoirs s'exercent dans les mêmes conditions : le Chef de groupe du tour annonce une coupure de courant dans la Maison de la monnaie. Tous les joueurs, y compris le Chef de groupe, ferment les yeux. Il appelle le personnage à exercer son pouvoir dans la plus grande discrétion et lui laisse 15 secondes. Les joueurs peuvent faire du bruit pour couvrir les personnes lorsqu'elles manipulent des cartes.

N.B. : Pour se familiariser avec la mécanique globale du jeu, les joueurs peuvent commencer par une partie sans pouvoir.

Déroulement d'une partie avec les pouvoirs

Tour 1	Tour normal
Tour 2	Pouvoir de Raquel
Tour 3	Tour normal
Tour 4	Pouvoir du Professeur
Tour 5	Tour normal

LE POUVOIR DE RAQUEL AU 2^e TOUR

Le tour 2 se déroule normalement, à l'exception de la phase 3 (Sélection des cartes par le Chef de groupe) qui se déroule comme suit :

Après la sélection des cartes par le Chef de groupe et avant la résolution du tour, *Raquel* a la possibilité d'échanger une carte sélectionnée contre une carte sur le point d'être défaussée (y compris la sienne).

En fonction des arguments des joueurs lors des débats, *Raquel*

choisit une carte non sélectionnée qu'elle veut remettre en jeu et la regarde. Elle décide de la carte sélectionnée avec laquelle elle va faire l'échange (sans la regarder). *Raquel* n'est pas obligée de jouer son pouvoir. Dans ce cas, elle ne doit regarder aucune carte. Toute carte regardée doit être remise en jeu.

N.B. : Les cartes sélectionnées par le Chef de groupe sont avancées vers le plateau central, les cartes non sélectionnées, sur le point d'être défaussées, restent devant les joueurs. Raquel doit toujours savoir à qui appartient chaque carte.

EXEMPLES

Partie à 5 joueurs : 3 cartes sélectionnées ; 2 cartes non sélectionnées.

Le Chef de groupe a choisi 3 cartes, dont celle de *Raquel* (un Sabotage). Pour obtenir une majorité Sabotage, il faut qu'il y ait une autre carte Sabotage. Elle est sûre que les deux autres cartes sélectionnées sont des cartes Billets. En revanche, pendant les débats, l'un des joueurs dont la carte n'a pas été sélectionnée a laissé entendre qu'il avait une carte Sabotage avec une pénalité.

***Raquel* décide de regarder la carte de ce joueur.**

➔ **Si c'est bien une carte Sabotage avec pénalité : Chouette !** Elle décide de l'échanger contre une carte sélectionnée qu'elle pense être une carte Billets. Elle s'assure une majorité Sabotage avec une pénalité qui fait baisser le butin des braqueurs.

➔ **Si c'est une carte Billets : Mince !** Elle s'est fait avoir pendant les débats. Cependant, comme elle a regardé la carte, elle est obligée de la remettre en jeu et de l'échanger contre une carte sélectionnée. Elle ne peut pas gagner de majorité, mais elle peut essayer de limiter le gain des braqueurs en l'échangeant contre une carte sélectionnée qu'elle suspecte être une carte Billets avec bonus.



Si la carte de *Raquel* n'est pas sélectionnée par le Chef de groupe, elle peut décider de la remettre en jeu et de l'échanger avec une carte sélectionnée.

LE POUVOIR DU PROFESSEUR AU 4^e TOUR

Le tour 4 se déroule normalement, à l'exception de la phase 1 (Choix de la carte Action) qui se déroule comme suit :

Juste après que les joueurs ont joué leur carte Action face cachée et avant les débats, le *Professeur* peut regarder la carte Rôle d'un joueur.

Il va se servir de cette information pour influencer les débats, tout en restant le plus discret possible s'il ne veut pas se faire identifier par *Raquel* à la fin du jeu.



Direction de la publication:

Isabelle Jeuge-Maynard et Ghislaine Stora

Édition: Marine Nouvel

Conception graphique et mise en page: Claire Morel Fatio

Cartes et couverture: Valentine Antenni

Fabrication: Donia Faiz

L'éditeur remercie chaleureusement tous les testeurs pour leur aide précieuse : Nicolas, Adam, Jadranka, Paul, Candice, Amélie, David, Damien, Haizea, Eloïse, Guillaume, Marie-Iris, Charlotte, Julie, Claudia, Valentine, Aurore, Amaury, Charlotte.

Toute reproduction ou représentation intégrale ou partielle, par quelque procédé que ce soit, du texte et/ou de la nomenclature contenus dans le présent ouvrage, et qui sont la propriété de l'Éditeur, est strictement interdite.

Crédits illustrations : Shutterstock

Fond texture ciment : © MeSamong / Porte coffre : © Who is Danny

Engrenages : © Sergey Nivens / Billets 50 euros : © unverdorben jr

Fond papier froissé : © aga7ta / Fond texture beige : © Abstractor

© Larousse 2019

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

Imprimé en Chine

Dépôt légal : octobre 2019

323704/01- 11041117 - octobre 2019

NETFLIX

OFFICIAL MERCHANDISE
©NETFLIX

FIN DE PARTIE

La partie se termine à l'issue du 5^e tour, quand les joueurs ont joué toutes leurs cartes Action.

Les joueurs doivent encore attendre avant de révéler leur identité.

SCORE FINAL

➔ Si le butin des braqueurs est en dessous de l'objectif de victoire, l'équipe des braqueurs a perdu la partie. Les otages et Raquel ont gagné.

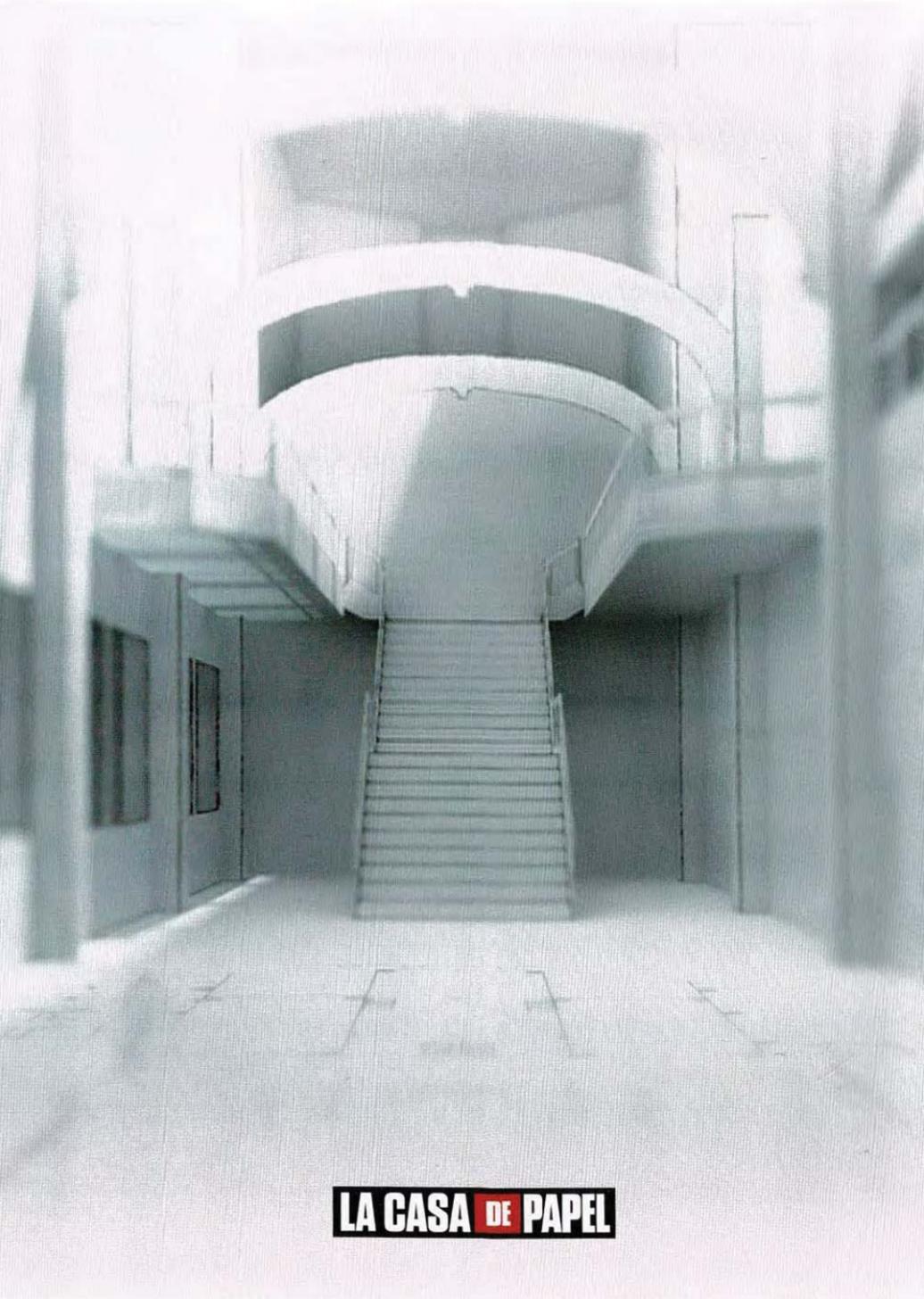
➔ Si le butin des braqueurs dépasse ou égale l'objectif de victoire, l'équipe des braqueurs n'a pas encore gagné car Raquel a encore un dernier coup à jouer pour faire échouer les braqueurs.

LE DERNIER COUP DE RAQUEL

À la fin de la partie, Raquel révèle son identité et désigne la personne qu'elle pense être le Professeur.

➔ Si Raquel identifie et arrête le Professeur, elle fait baisser le butin des braqueurs de 500.

➔ Si cette pénalité fait passer le butin en dessous de l'objectif de victoire, les braqueurs perdent la partie. Sinon, les braqueurs gagnent quand même la partie !



LA CASA DE PAPEL