

# La Casa de Papel Manual

## **Algemene information**

Het is een app, niet afsluiten

- Lees alle missies voor.
- Als je iets vindt dat van ons is (Als iemand iets kwijt is) graag teruggeven.
- Als ze problemen of vragen hebben kunnen ze altijd naar de begeleider bellen.
- 30 minuten voor het einde van de game, komt de halve finale. Als je nog bezig bent met een vraag, graag doorgaan naar de halve finale. Deze vragen zijn meer punten waard en leuker om te doen

## **Uitleg van de AR**

Alles wat je nodig hebt staat op de ipad.

Richt de ipad op de grond.

Druk op scan.

Als je gele bolletjes hebt op de grond, druk op scan en dan op play.

Richt de ipad naar voren om te kijken of de AR goed is geplaatst.

Zorg ervoor dat je alles om je heen hebt gecheckt

Het object moet op de grond staan. Zorg er voor dat het object niet in de lucht zweeft.

Als het wel zo is, volg dan opnieuw de stappen.

Als alles goed is druk je op play.

Als je op play drukt zonder het object kan je niet spelen.

- Vul in Test, Test en een random nummer voor de informatie.
- Druk op de vraag die op het Nuede plein staat in Utrecht.
- Het volgende zal verschijnen.
  - Druk op scan en richt de ipad naar beneden. Op de grond komen gele bolletjes. Laat dit zien aan de spelers.
  - Druk op Place. Richt de ipad naar voren om te kijken of het object staat. Als dat niet het geval is richt de ipad naar beneden en druk scan.
  - Als het object goed staat, druk op play.
- Leg het AR zorgvuldig uit. Want als het object niet op de grond staat of er niet is dan kan je niet spelen.

## Na het spel

Na afloop van het spel vraag je aan de spelers wat ze er van vonden en wat hun ervaring was.

Deze stappen doe je na het spel:

- Check of alles in het koffertje zit
- Maak een groepsfoto van de deelnemers. Als je het op social media wilt zetten, vraag hun toestemming.
- Geef de winnaars de trofee
- Geef aan iedereen een kortingsbon

## Alle vragen

### Augmented Reality Vragen

#### 1) Finale, Bank Kluis:

**Tekst in game:** Als jullie het goed hebben gedaan, dan kan je nu de kluis in. Ga naar het midden van de kluis om de buit op te halen. Hoeveel miljoenen hebben jullie meegenomen?

**Hint:** Het antwoord is al in meerdere vragen terug gekomen. Ook op één van de documenten in je dossier staat het nog een keer.

**Oplossing:** 900000000, 900 miljoen

#### 2) AR Kluis:

**Tekst in game:** Kijk naar de afbeelding, El Professor heeft een geheime code verborgen in het schilderij van Dali. Aan jullie de taak deze cijfercode te vinden. Voer de code in op de virtuele kluis.

**Hint:** Kijk goed naar de klokken in de afbeelding, die geven een tijd aan. De juiste volgorde van de tijden zijn ook erg belangrijk.

**Oplossing:** 4521

#### 3) Decodeer

**Tekst in game:** De telefoonverbinding tussen El Professor en zijn team is uitgeschakeld door de politie. Om toch met zijn team te communiceren heeft hij een brief met geheimschrift opgesteld. In deze brief is El Professor heel duidelijk. Wat mag er absoluut NIET gebeuren?

**Hint:** Gebruik de brief met de rare symbolen en los het raadsel op!

**Brief:** Beste team,  
Gijzelaars doden is iets dat jullie absoluut niet mogen doen.  
Hou vol,  
El Professor.

**Oplossing:** Gijzelaars doden

---

### Foto vragen

#### 4) Maskers

**Tekst in game:** El Professor wilt testen of de maskers in de tas genoeg anonimiteit geven. Maak een groepsfoto en zorg dat je niet herkenbaar bent.

**Oplossing:** Maak een zo leuk mogelijke foto!

### 5) Niet opvallen

**Tekst in game:** El Professor heeft contact opgenomen en vraagt ter verificatie een foto van jullie team met jullie locatie. Hij heeft informatie gekregen dat de politie jullie op de hielen zit. Zorg dat jullie een foto schieten waar jullie blij op staan. Hierdoor zal de politie jullie aan zien voor toeristen en niet in de gaten hebben wat jullie van plan zijn.

**Oplossing:** Maak een vrolijke foto!

### 6) Origami

**Tekst in game:** El Professor maakt als afleiding en concentratie origami. Maak van papier een origami kraanvogel en maak er een foto van.

**Oplossing:** Gebruik het papier in de tas en zoek op internet hoe je de vogel kan vouwen

### 7) Dali

**Tekst in game:** Het masker is natuurlijk van Dali. Dali is een grote inspiratiebron geweest voor El Professor. Wie is nou zo GEK en GENIAAL om zulke schilderijen te maken. Achter dat masker wil El Professor zich graag verstoppen. Maak een foto waarbij iemand van de groep zich voordoet als Dali.

**Oplossing:** Maak een gekke maar geniale foto.

### 8) Break in

**Tekst in game:** Om de Munt binnen te dringen wilt El Professor weten of jullie stressbestendig genoeg zijn om ergens in te breken zonder gepakt te worden. Maak een foto waarop het lijkt alsof jullie aan het inbreken zijn!

**Oplossing:** Geen gewonden por favor ;)

---

## **Puzzel Missies:**

### 9) Vluchtplan

**Tekst in game:** De buit is bijna binnen! Jullie moeten nadenken over een vluchtplan, een plek waar niemand je kan vinden. El Professor heeft hier goed over nagedacht en heeft aanwijzingen achter gelaten over waar hij heen wilt gaan. Kunnen jullie ontdekken waar El Professor heen gaat vluchten?

**Hint:** Leg de kaarten naast elkaar en probeer de coördinaten van de locatie te vinden.

**Oplossing:** Palawan Philippen

## 10) Geld

**Tekst in game:** Het is de bedoeling om 900 miljoen te gaan stelen. Hiervoor is de groep van El Professor 22 weken samen geweest om alles voor te bereiden. Ze werkten 7 dagen per week. De totale groep bestaat uit:

El Professor  
Tokyo  
Rio  
Berlin  
Denver  
Oslo  
Helsinki  
Moscow  
Nairobi

Hoeveel hebben ze per persoon per gewerkte dag verdiend? (Rond af op hele euro's)

**Hint:** Lukt dit niet uit je hoofd? Gebruik dan je rekenmachine!

**Oplossing:** 649350.649

## 11) Toewijding

**Tekst in game:** De politie valt de Munt binnen en er breekt een groot vuurgevecht los. Iemand uit de groep offert zichzelf op, zodat de rest kan ontsnappen. Hij moet het helaas ontgelden, maar de rest van de bende komt er zonder kleerscheuren vanaf. Missie geslaagd. Om er achter te komen wie zich op heeft geofferd ontvang je de volgende code:

2 - 5 - 18 - 12 - 9 - 14

Wat is de naam van degene die zichzelf heeft opgeofferd?

**Hint:** De cijfers staan in verbinding met het alfabet.

**Oplossing:** Berlin

## 12) Je ware gezicht

**Tekst in de game:** Niets is wat het lijkt. Wat schuilt er achter jouw gezicht?

**Opdracht:** Kijk eens goed naar het masker en gebruik je blacklight.

**Oplossing:** Bella Ciao

## 13) Codeslot

**Tekst in game:** Discretie en vertrouwen zijn belangrijk binnen het team van El Professor. De groep verplaatste zich iedere maand naar een andere anonieme plek. Iedere week werd hen op deze plek een gedeelte van het plan verteld. De politie spoort de locaties op en vindt een map met een slot. Om het slot te openen moet de politie erachter komen wat de code is. Dit is de enige informatie die ze hebben:

6 8 2 <één nummer is correct en op de juiste plek  
6 1 4 <één nummer is correct maar op de verkeerde plek  
2 0 6 < twee nummers zijn correct maar op de verkeerde plek  
7 3 8 <niks is correct  
7 8 0 <één nummer is correct maar op de verkeerde plek.

Wat is de code?

**Hint:** Van de bovenste reeks klopt het eerste getal niet en het tweede getal moet een vier zijn.  
Tip: maak gebruik van het kladblokje in je tas.

**Oplossing:** 042

## **MC-Vragen**

### **14) Relaties**

**Tekst in game:** Regel nummer 1 van El Professor: GEEN RELATIES

Niet iedereen binnen de groep neemt die regel even serieus. Welk koppel kreeg toch een relatie met elkaar?

**Hint:** Op de wereldkaart zijn het 2 uitersten

**Oplossing:** C, Rio – Tokyo

### **15) Regels**

**Tekst in game:** El Professor heeft basisregels opgesteld om niet in problemen te komen. Welke van onderstaande regels hoort NIET bij de basisregels van El Professor?

**Hint:** Se permite hacer amigos.

**Oplossing:** 2, Geen vriendschappen

### **16) Onderhandelingspositie**

**Tekst in game:** El Professor weet als geen ander dat je macht nodig hebt tijdens het onderhandelen met de politie. Je moet iets hebben waar de andere partij naar verlangt of juist informatie hebben die niemand anders mag weten. Met andere woorden macht hebben ten opzichte van de andere partij. Wat was een belangrijke troef voor El Professor waardoor de politie niet naar binnen durfde te stormen.

**Hint:** De bijnaam is een lief dier

**Oplossing:** 1, De dochter van de minister ( Het lammetje)