

OOK VERKRIJGBAAR:

NETFLIX



LA CASA DE PAPEL HET SPEL

ACHTER JE MASKER
MAG JE BLUFFEN
WAT JE WILT!



Jumbodisët

19799

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

© Larousse 2020

jumbo.eu

NETFLIX



LA CASA DE PAPEL



NETFLIX



LA CASA DE PAPEL ESCAPE GAME



MISSIEHANDLEIDING



MISSIEHANDLEIDING

Nicolas Trenti





■ Inleiding

Deze Escape Game neemt jullie mee naar de wereld van de populaire serie La Casa de Papel.

Ik heb jullie uitgekozen om deel te nemen aan de overval van de eeuw, waarbij we 2,4 miljard euro zullen drukken. Maar de tijd begint te dringen...

Lukt het ons met de buit te ontsnappen voordat de politie het gebouw binnendringt?

■ Zo wordt het spel gespeeld

Voor 1 tot 8 spelers (het is makkelijker en leuker om met een groep te spelen dan in je eentje).

Speeltijd: 60 minuten (ervaren bankrovers)
tot 120 minuten (nieuwe bankrovers).

Let op!

Lees eerst de volledige spelregels door voordat jullie aan dit avontuur beginnen.

Inhoud

**9 personagekaarten: 1 professorkaart
en 8 bankroverskaarten**
met de schuilnamen van de overvallers



**15 grote
stappenkaarten,**
genummerd van
1 t/m 15



**1 plattegrond van de
Koninklijke Munt van Spanje**

30 hulpkaarten,
genummerd van 1 t/m 30

■ Voorbereiding

Jullie hebben een paar vellen papier, potloden en een schaar nodig.

Leg de plattegrond van de Koninklijke Munt midden op tafel. Jullie mogen zo veel ruimte gebruiken als nodig is.

Leg de kaart van de Professor, met zijn foto naar boven, voor nu nog even aan de kant.

Bij meerdere spelers: verdeel de bankroverskaarten zo gelijk mogelijk over de spelers. Iedere speler bekijkt zijn of haar bankroverskaart(en), waarop een voorwerp of een aanwijzing staat die tijdens het spel van pas kan komen. Deze kaarten mogen tijdens het spel gedeeld worden.

Leg de grote stappenkaarten en de hulpkaarten in twee aparte stapels op tafel, met de getallen naar boven. Er zijn twee hulpkaarten met nummer 30. Een van deze kaarten mag terug in de doos.

Het spel kan op twee manieren worden gespeeld:

- met deze missiehandleiding of
- op een smartphone of een computer.

Kiezen jullie voor de tweede variant, ga dan naar de website (zie de paragraaf op pagina 8).



■ Zo wordt het spel gespeeld

Het spel bestaat uit 15 opeenvolgende stappen, die op de 15 stappenkaarten zijn weergegeven. Elke stap is een fase van het plan dat de Professor voor ons heeft bedacht, of een onvoorziene gebeurtenis.

Op elke kaart staat de volgende informatie:

- 1** Naam en nummer van de stap
-  Kamer in de Koninklijke Munt waar de spelers een opdracht uitvoeren
-  Omschrijving van de opdracht
-  Aanwijzingen in de kamer (hulpkaarten)

Bij elke stappenkaart hoort een raadsel of een puzzel die jullie samen moeten oplossen om door te kunnen gaan met de volgende stap.

Neem na de briefing van de Professor te hebben gelezen, de eerste stappenkaart (met het cijfer 1) van de stapel, lees de informatie en pak vervolgens de hulpkaarten die op de stappenkaart zijn vermeld.

Om het raadsel op te lossen mogen jullie alleen de personagekaarten en hulpkaarten gebruiken die jullie tot jullie beschikking hebben.



Let op! Soms komt een hulpkaart pas later in het spel van pas. Deze blijft tot die tijd op tafel liggen. Elke hulpkaart mag slechts één keer in het spel worden gebruikt. Hulpkaarten die gebruikt zijn gaan terug in de doos!

Antwoorden

Bij elke stap is het antwoord altijd een combinatie van vier cijfers. Deze combinatie kan met één of meer nullen beginnen (bijvoorbeeld: '0042' kan het antwoord zijn).

Combinaties controleren

Op pagina 12 en 13 van dit boekje staat een tabel waarmee jullie de antwoorden van elke stap kunnen controleren.

Zoek het antwoord in de eerste kolom van de tabel:

- Staat het antwoord er niet bij? Dan is jullie cijfercombinatie niet correct. Probeer de puzzel opnieuw op te lossen of vraag om een hint.
- Staat het antwoord erbij? Bekijk dan in de kolom met het cijfer van de stappenkaart of het 'echt geld'-symbool erachter staat, of niet.

	Stap 1	Stap 2	Stap 3	Stap 4
Antwoord correct? Neem dan deze hulpkaart:	-	8	-	13
7349	€	€	€	€
7434	€	€	€	€
7448	€	€	€	€
7583	€	€	€	€
7853	€	€	€	€
7958	€	€	€	€
8573	€	€	€	€
8753	€	€	€	€
8975	€	€	€	€
9313	€	€	€	€
9564	€	€	€	€
1234	€	€	€	€
5783	€	€	€	€

€ = **Echt geld:**

Correct antwoord, goed gedaan!
Jullie mogen nu de volgende stappenkaart pakken (plus een extra hulpkaart als dat aan de orde is, zie het kadertje hieronder.).

€ = **Vals geld:**

Verkeerd antwoord, probeer het nog een keer of vraag om een hint.

Belangrijk:

Na het oplossen van een stap kan het voorkomen dat jullie **een extra hulpkaart** moeten pakken. Op de rode balk van de controletabel staat aangegeven wanneer dit het geval is. Vergeet niet om deze extra kaart te pakken, jullie hebben deze later in het spel nodig!

Hulpmiddelen

Voor elke stap zijn er drie hints beschikbaar. Elke hint geeft jullie extra informatie om het raadsel op te lossen (pagina 14 en verder).

Deze hints zijn onderdeel van dit spel. Gebruik ze alleen als je niet verder komt om de puzzel op te lossen.

Mochten jullie er echt niet uitkomen, dan vinden jullie de oplossingen en uitwerkingen van alle stappen achter in dit boekje (pagina 18 en verder).

Bij meerdere spelers: wijs één spelleider aan die alle combinaties controleert en de hints en oplossingen in dit boekje bekijkt.

Einde van het spel

Het spel is na 60 minuten niet direct afgelopen. Als er nog stappen over zijn, spelen jullie gewoon door.

Zijn jullie bij stap 15 aangekomen? Dan is de missie geslaagd. Stop de tijd!

Bekijk hier na afloop hoe goed jullie het hebben gedaan:



Experts

60'

Ervaren
bankrovers

90'

Amateurs

120'



■ Spelen op smartphone of computer

Dit spel is ook online te spelen. Jullie maken dan gebruik van een mobiel, tablet of computer. Dit boekje is dan niet nodig. Op de website is te zien hoeveel tijd er verstreken is en staan de antwoorden, hints en oplossingen van elke stap.



Willen jullie online spelen? Bezoek dan onze webpagina via de QR-code. Daarna kan het avontuur beginnen!

www.jumbo.eu/escapegameNL

Bij meerdere spelers: wijs één spelleider aan die de combinaties invoert en hints opvraagt. Als iedereen er klaar voor is, kan het spel beginnen. Lees de briefing van de Professor en start de timer!

Zijn jullie klaar voor de overval van de eeuw? Fantastisch! Lees dan eerst de briefing van de Professor op de volgende pagina hardop voor, start vervolgens de timer (op je mobiel) en draai stappenkaart 1 om.

Veel succes! Hopelijk slagen jullie in de overval van de eeuw!



■ Briefing van de Professor

Hier de Professor, horen jullie mij?

Jullie zijn hier vandaag bij elkaar, omdat ik jullie heb uitgekozen om deel te nemen aan de overval van de eeuw! Jullie opdracht is - als je hem aanneemt tenminste - om in te breken in de Koninklijke Munt van Spanje en jullie daar in te laten sluiten met het personeel en de bezoekers. Maar vergis je niet: dit is geen gewone bankoverval! Zeker niet!! We gaan zelf 2,4 miljard euro aan bankbiljetten drukken, in kleine coupures. Daarna verlaten we met de buit het gebouw, zonder bloedvergieten! Onze gijzelaars dragen net als wij een rode overall en een Salvador Dali-masker, zodat de politie ze niet van ons kan onderscheiden.

Ik ben jaren bezig geweest met de voorbereiding van deze overval. Elke fase heb ik tot in het kleinste detail uitgedacht. Jullie moeten vertrouwen in me hebben. Maar ik kan je zeggen, als jullie mijn aanwijzingen precies opvolgen, hoeven we de rest van ons leven niet meer te werken! Ik heb jullie natuurlijk niet zomaar uitgekozen. Ieder van jullie heeft kennis en vaardigheden die we heel hard nodig hebben om deze missie te doen slagen.

Het is mijn taak is om jullie aan te sturen. Ik zit in een loods in de buurt van de Koninklijke Munt. Ik zal de politie afleiden zodat we meer tijd hebben om onze missie uit te voeren. Omdat ik de gesprekken van politie-inspecteur Raquel Murillo en haar team kan afluisteren, zijn wij we hun altijd één stap voor.

Voordat we beginnen, lopen we het plan nog even door, oké? Zoals jullie weten, kan onze overval alleen slagen als we volledige controle krijgen over het IT-systeem van de Koninklijke Munt. Dus zodra jullie binnen zijn, moeten jullie eerst de controlekamer binnen zien te komen.

Rio, jij bent onze IT-expert. Ik reken op jou om mij toegang te geven tot de beveiligingscamera's, zodat ik jullie ogen en oren kan worden.

Zodra jullie binnen zijn, is er geen minuut te verliezen. Jullie starten de drukpers op volle snelheid! Nairobi, zoals afgesproken zorg jij voor dit deel van het plan en de kwaliteitscontrole: de bankbiljetten mogen absoluut niet van echt te onderscheiden zijn.

En jij, Moskou: zodra jullie binnen zijn, moet jij de deur van kluis 3 open zien te krijgen. Daarvoor zul je het mechanisme in de kluisdeur moeten activeren.

Jullie moeten door de vloer van de kluis heen om in de tunnel te komen die ik heb laten graven, zodat jullie met het geld naar mij kunnen komen. Om de aandacht af te leiden, laten we de gijzelaars een andere tunnel graven vanuit de stookruimte.

Ik sta telefonisch in contact met Berlijn. Afhankelijk van jullie vorderingen geef ik hem gedetailleerde aanwijzingen en doe ik verslag van mijn contact met de politie.

Zet hem op, er is weinig tijd! Volgens mijn berekeningen hebben we ongeveer een uur voordat er een politie-eenheid op de stoep staat.

DAAR GAAN WE!

(Stop hier met lezen en start het spel door de grote stappenkaart met het cijfer 1 om te draaien.)

Combinaties controleren

	Stap 1	Stap 2	Stap 3	Stap 4	Stap 5	Stap 6
Antwoord correct? Neem dan deze hulpkaart:	-	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						

Stap 7	Stap 8	Stap 9	Stap 10	Stap 11	Stap 12	Stap 13	Stap 14
21	-	-	-	-	-	30	-

■ Handige hints

Stap 1

1. De potloden liggen niet willekeurig op de bureauleggers van de bewakers.
2. Eén van de bureauleggers lijkt op zijn kop te liggen.
3. Als jullie de bureauleggers met de groene hoek in dezelfde richting leggen en de afbeeldingen van potloden over elkaar leggen, verschijnt de oplossing.

Stap 2

1. Los de puzzel op met behulp van de draaibare kabeldelen.
2. Deze opdracht gaat over de beveiligingscamera's. Eén type kabel is belangrijker dan de andere.
3. Zodra de puzzel is opgelost, volgen jullie de camerabeelden met de rode pijlen om de combinatie te vinden.

Stap 3

1. De code is afhankelijk van hulpkartaat 9. Elke regel van het raadsel verwijst naar een cijfer dat jullie moeten vinden.
2. Jullie vinden de combinatie met behulp van de vlaggen van de landen waar de steden van het raadsel liggen. De personagekaarten kunnen hierbij helpen.
3. Nairobi weet hoe je primaire kleuren moet mengen om andere kleuren te maken door de cijfers op de inktpotten bij elkaar op te tellen.

Stap 4

1. De vier cijfers vinden jullie met een wachtwoord dat Berlijn weet.
2. Een paar letters van het wachtwoord moeten worden omgezet in cijfers met behulp van telefoontoetsen.
3. Om de juiste volgorde van de cijfers te ontdekken, volgen jullie de pijlen op de overall van Tokio.

Stap 5

1. Als Rio de instructies over de binaire code volgt om het programma uit te voeren, moet hij de volgende tabel te zien krijgen:
2. Als het computerprogramma klaar is, vinden jullie met de gekleurde kaders vier vakken die corresponderen met een cijfer in braille.
3. Om de braillecode te ontcijferen, gebruiken jullie de pinautomaattoetsen. De volgorde van de cijfers wordt bepaald door de stappenkaart.

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

Stap 6

1. De tekens rechtsonder op de kaartlezer zijn van cruciaal belang.
2. Als jullie de rand van het pasje nauwkeurig naast de tekens op de kaartlezer leggen, zien jullie cijfers tevoorschijn komen. Kies de meest logische manier om het pasje te verschuiven.
3. De combinatie begint met een 7.

Stap 7

1. De vier symbolen op het hangslot vinden jullie op andere kaarten.
2. Elk symbool verwijst naar een stad. Wat kan het horloge ernaast betekenen?
3. Het is bekend hoe laat het is in Madrid. Dan kunnen jullie met de tijdzones ook ontdekken hoe laat het is in de andere steden en zo de code van het hangslot vinden.

Stap 8

1. Met een masker op kun je twee gijzelaars op de plattegrond van de Koninklijke Munt goed in het oog houden.
2. Als gijzelaars F en H eenmaal ontmaskerd zijn, kunnen jullie in het personeelsbestand vinden wie zij precies zijn.
3. Deze twee gijzelaars willen jullie plannen dwarsbomen. Tel daarbij op dat ze hetzelfde voorwerp hebben – dan weten jullie wie het zijn.

Stap 9

1. Op elk tandwiel van Moskou staan streepjes die overeenkomen met het aantal zijden van de vormen.
2. De 4^e poging geeft de 4 correcte tandwielen. Oranje en groen horen niet in de correcte combinatie. Dus welk tandwiel staat bij de 1^e poging op de juiste plek? Het rode of het paarse tandwiel?
3. Aan de hand van de uitkomsten van de 1^e en de 3^e poging moeten jullie de juiste plek van het paarse tandwiel kunnen vinden.

Stap 10

1. Blijf scherp. In de derde som staan twee bankbiljetten!
2. Vergeet niet dat bij rekenen vermenigvuldigen altijd vóór optellen gaat.
3. Let op! Het symbool voor het tweede cijfer staat op zijn kop.

Stap 11

1. Ga al je stappen na om dit raadsel op te lossen!
2. Met de aanwijzingen op de achterkant van de stappenkaarten moet het lukken om ze op de juiste kamers van de plattegrond te leggen.
3. Op de achterkant van de stappenkaarten zijn pijlen verborgen die de richting aangeven die jullie moeten volgen op de plattegrond van de kluis. Let op, elke stap is belangrijk!

Stap 12

1. Met het plaatsen van explosieven winnen jullie tijd. Wie van jullie weet hoe je die maakt?
2. Op beide ingrediënten die jullie nodig hebben om een explosief te maken, staat een getal. Tel beide getallen bij elkaar op. Zorg dat je de juiste verhoudingen gebruikt!
3. Hoe zat het ook alweer met Romeinse cijfers?
 $C = 100$; $L = 50$; $X = 10$; $V = 5$; $I = 1$.

Stap 13

1. Vanuit de kluis moeten jullie eerst de groene tunnelwand openbreken.
2. De laatste tunnelwand die jullie moeten openbreken, is de rode wand.
3. Jullie vinden de oplossing in het aantal pikhouwelen van elke kleur bij Denvers gereedschap.

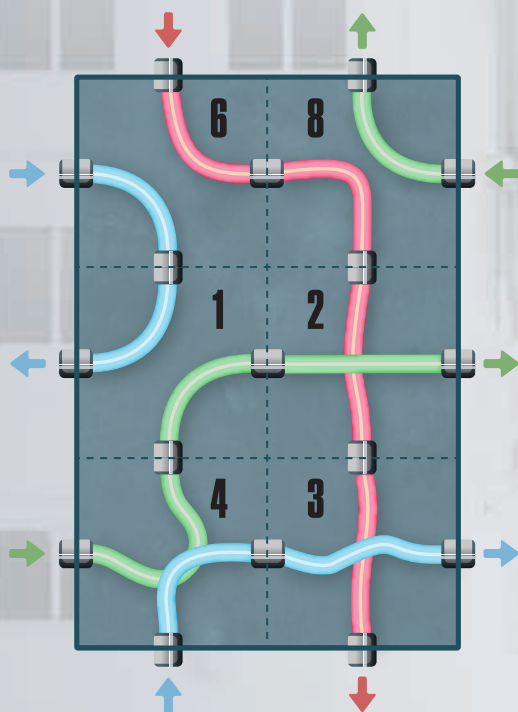
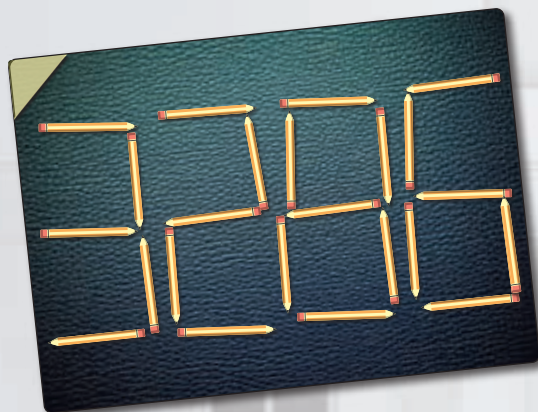
Stap 14

1. Knip het vierkant met letters op hulpkaart 30 uit en vouw het volgens mijn instructies. Er verschijnt dan een codewoord.
2. Als jullie de vouwinstructies goed hebben opgevolgd, hebben jullie een envelop gevouwen met daarop het woord 'CIAO'.
3. Verander elke letter in een cijfer aan de hand van de aanwijzingen op de plattegrond nadat de laatste stappenkaarten correct zijn neergelegd.

Oplossingen

Stap 1: 3286

Door de bureauleggers op beide bureaus in dezelfde richting te leggen en de afbeelding van de potloden over elkaar te leggen, verschijnt de combinatie.

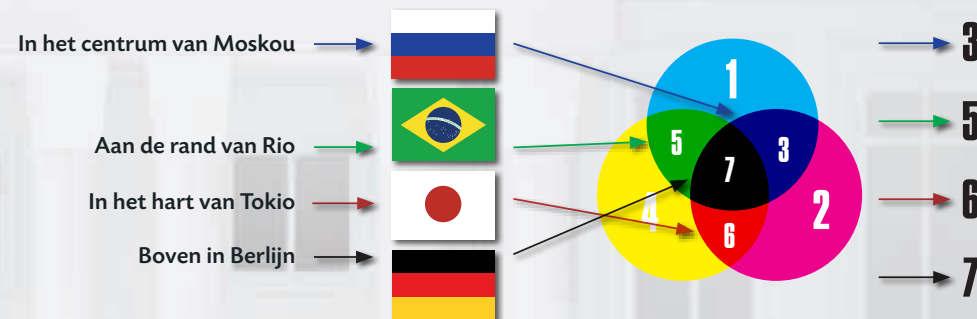


Stap 2: 6823

De juiste combinatie ontstaat door de legpuzzel op te lossen en de cijfers langs de rode kabel te volgen. Die is namelijk verbonden met de beveiligingscamera's.

Stap 3: 3567

De vlaggen van de landen waar de steden van het raadsel liggen, onthullen de combinatie. Elke kleur hoort bij een cijfer dat te vinden is door de verborgen cijfers op de inktpotten bij elkaar op te tellen volgens de kleurmengingen die Nairobi weet.



Stap 4: 5326

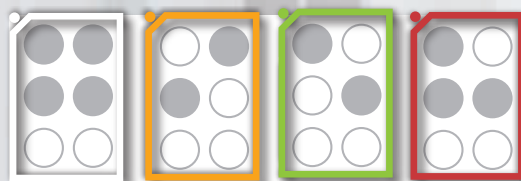
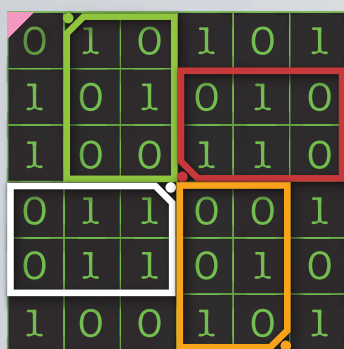
Gebruik alleen de rode letters in het wachtwoord 'BELLA CIAO', dat Berlijn heeft. Zet deze letters met behulp van de telefoontoetsen om in cijfers.

Voer die cijfers vervolgens in de juiste volgorde in. De correcte volgorde wordt aangegeven door de pijlen op de overall van Tokio.

BELLA CIAO.
2 3 5 5 2 2 4 2 6

Stap 5: 7958

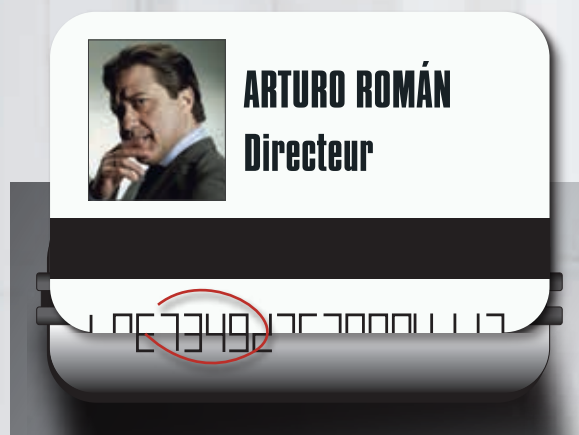
Eerst moet het computerprogramma worden afgemaakt volgens de regels van de binaire code. Rio kent die code. Door de gekleurde kaders op het ontstane rooster te leggen, verschijnen er vier cijfers in braille. Deze zijn te ontcijferen met de pinautomaattoetsen. Zet ze in dezelfde volgorde als de symbolen op de stappenkaart om de combinatie te vormen.



7 9 5 8

Stap 6: 7349

Als je de rand van Arturo Román's pasje nauwkeurig naast de tekens op de kaartlezer legt, verschijnt de combinatie.



Stap 7: 1757

De vier symbolen op het hangslot staan ook op de personagekaarten. Ze verwijzen naar steden. Het is bekend dat het in Madrid 5 uur is. Nu kunnen jullie aan de hand van de tijdzones ook de tijd in de andere steden afleiden.



TOKIO	→ +8 →	5PM + 8h = 1AM	1
NAIROBI	→ +2 →	5PM + 2h = 7PM	7
BERLIJN	→ +0 →	5PM + 0h = 5PM	5
MOSKOU	→ +2 →	5PM + 2h = 7PM	7

Stap 8: 7448

Als je het Dalí-masker op de plattegrond van de Koninklijke Munt legt, zijn er door de ooggeten maar twee gijzelaars tegelijk te zien: F en H. In het personeelsbestand staat dat H staat voor Arturo Román, maar de naam van de andere gijzelaar is niet leesbaar.

De in beslag genomen telefoons bestaan uit setjes van twee. Degene met dezelfde mobiele telefoon als Arturo Román, is Jacinto Isla. Als je hun PIN-codes bij elkaar optelt, krijg je de combinatie.

Stap 9: 5873

Uit de 4^e poging blijkt duidelijk dat er geen groen of oranje in de juiste combinatie zit.

In dit geval staat na de 1^e poging óf paars óf rood op de juiste plek. Maar paars kan het niet zijn, anders zou een van de tandwielen in de 4^e poging op de juiste plek staan. Daarom moet het rode tandwiel op positie 4 staan.

In de 1^e en 3^e poging staat paars nog op de verkeerde plek (omdat in de 1^e poging het rode tandwiel op de juiste plek is gezet). Daarom hoort het paarse tandwiel noch in positie 1, noch in positie 3 (en ook niet in positie 4 want daar staat het rode tandwiel al). Het paarse tandwiel moet dus op positie 2 staan.

Dat betekent dat de correcte plek van tandwielen op de posities 1 en 3, dus geel en blauw, nog bepaald moet worden.

Volgens de 4^e poging hoort geel niet op positie 3. Dit tandwiel moet dus op positie 1 staan, en blauw dus op positie 3.

De juiste combinatie is dus: geel, paars, blauw, rood.

De tandwielen op de kaart van Moskou tonen streepjes, die overeenkomen met het aantal zijden van de vormen die erop staan. Hiermee zijn de getallencombinaties af te leiden. De combinatie is dus:

5 (geel) - 8 (paars) - 7 (blauw) - 3 (rood)



Stap 10: 0984

Uit de sommen zijn de volgende getallen af te leiden:

De volgorde van de cijfers wordt bepaald door de stappenkaart.



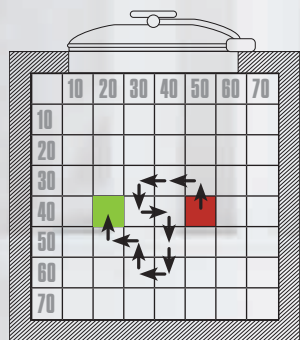
De munt staat op zijn kop op de stappenkaart. Het antwoord is dus NIET 0684, maar 0984. De buit bedraagt dus 984 miljoen euro.

Stap 11: 2040

Leg eerst alle stappenkaarten op de juiste kamers op de plattegrond. Volg daarbij de aanwijzingen op de achterzijde van de kaarten en op de plattegrond. In de hoek van elke stappenkaart staat een pijl die vanuit de legenda van de plattegrond de richting wijst naar de kluis. Let op! Als jullie de stappenkaarten correct op de plattegrond leggen, wijzen de pijlen in de juiste richting.

De legenda van de plattegrond van kluis 3 staat op 5040. Als jullie de pijl van elke stap volgen, kunnen jullie door de kluis lopen en de uiteindelijke plek vinden: 2040.

Nb: Vanaf stap 9 worden de stappenkaarten naast de plattegrond gelegd.



Stap 12: 1188

Deze combinatie vinden jullie door het citroenzuur en het explosief C4 in de juiste verhoudingen toe te voegen, volgens het recept van Helsinki:

Op de C4 staat in Romeinse cijfers het getal 188

Citroenzuur: de fles bevat 2 liter, de hoeveelheid moet dus door 4 gedeeld worden: $4000 / 4 = 1000$

Daarmee komt het totaal op 1188.



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

Stap 13: 7434

Om bij de uitgang van de tunnel te komen moet er achtereenvolgens door de groene, oranje, gele en rode tunnelwanden worden gegraven. Jullie vinden de combinatie door in Denvers gereedschap het aantal pikhouwelen van elke kleur te tellen.

Stap 14: 9564

Nadat het vierkant is uitgeknipt en gevouwen volgens de instructies van de Professor, verschijnt het woord 'CIAO'.

Als jullie de laatste stappenkaarten op de plattegrond leggen, komen de volgende verbindingen tevoorschijn:

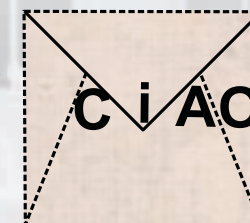
C = 9 (tussen stappenkaarten 11 en 12)

R = 7, I = 5, O = 4 (tussen stappenkaarten 11 en 14)

A = 6 (tussen stappenkaarten 11 en 13)

F = 8 (tussen stappenkaarten 13 en 14)

De combinatie bij het woord 'CIAO' is dus 9564.



Publishing director: Isabelle Jeuge-Maynard en Ghislaine Stora

Uitgever: Marine Nouvel

Grafische vormgeving en illustraties: Bertrand Loquet

Cover: Valentine Antenni

Productie: Donia Faiz

Nederlandse vertaling: Taalbureau IJ/Veerle Fijnaut

Bewerking: Rikky Schrever voor Het RedactiePakhuis

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

Mobiele telefoons: © Leyasw

Kaart tijdzones: © Designua

Inktpotten: © zentilia

Houtstructuur: © Ivaylo Ivanov

Uitzicht kantoor: © Evgeny Karandaev

Metaalstructuur: © donatas1205

Zwarte bekleding: © petratlu

Rood canvas: © Vitaly Korovin

Kurkstructuur: © foto76

ISBN : 978-2-03-597627-7

Wettelijk gedeponneerd: oktober 2019

323703/01- 11041116 – oktober 2019

© Larousse 2020

NETFLIX

La Casa de Papel:

TM/© Netflix, 2020.

Used with permission