



LACASA DE PAPEL

ATRACO AL CEIP LA

INMACULADA



NIVEL 1

- OSLO-HELSINKI



- ANTOÑANZAS



OPCIÓN 1: TORRES HUMANAS

- La máquina de oro se ha parado y deberéis ayudar a Oslo y Helsinki a encenderla de nuevo pulsando el interruptor que está en lo más alto. Para ello, debéis construir la torre humana más grande para ponerla en marcha de nuevo.
- Pista recompensa: Oslo y Helsinki pagarán a todos sus ayudantes pero el ganador tendrá un jugoso botín.



OPCIÓN 2: TORRES HUMANAS

- Antoñanzas necesita ayuda para contactar con el profesor. Para ello, debe desactivar las cámaras de seguridad que están en el techo. Debéis ayudarle construyendo la torre humana más grande para desactivarlas.
- Pista recompensa: Antoñanzas es algo tacaño, pero pagará a todos sus ayudantes y en especial a aquellos que más le ayuden.



RECOMPENSA OPCIÓN 1

- **EQUIPO GANADOR:** 4.000 MILLONES DE EUROS
- **EQUIPO SEGUNDO:** 3.000 MILLONES DE EUROS
- **EQUIPO TERCERO:** 2.000 MILLONES DE EUROS
- **EQUIPO CUARTO:** 1.000 MILLONES DE EUROS



RECOMPENSA OPCIÓN 2

- **EQUIPO GANADOR:** 2.000 MILLONES DE EUROS
- **EQUIPO SEGUNDO:** 1.500 MILLONES DE EUROS
- **EQUIPO TERCERO:** 1.000 MILLONES DE EUROS
- **EQUIPO CUARTO:** 500 MILLONES DE EUROS



NIVEL 2

- **MANILA-PAMPLONA**



- **GOBERNADOR DEL BANCO DE ESPAÑA**



DAVID MARTÍN ROBLEDO

OPCIÓN 1: CALIENTAMANOS

- Manila y Pamplona han cogido frío durante su guardia de noche y están buscando la manera de entrar en calor, por lo que debéis ayudarles jugando al calienta manos con ellos.
- Pista recompensa: Estos dos atracadores no son los que más dinero tienen, pero serán generosos con aquellos que les ayuden, cuanto más calor les des, más dinero podrás obtener.



OPCIÓN 2: CALIENTAMANOS

- El gobernador del banco de España ha sido atrapado, y está pasando mucho frío en los sótanos del edificio, por lo que debéis ayudarlo a entrar en calor y entretenerle jugando un calienta manos con él.
- Pista recompensa: El gobernador del banco es generoso y pagará a todos sus ayudantes pero el ganador tendrá un jugoso botín.



RECOMPENSA OPCIÓN 1

- **EQUIPO GANADOR:** 3.000 MILLONES DE EUROS
- **EQUIPO SEGUNDO:** 2.000 MILLONES DE EUROS
- **EQUIPO TERCERO:** 1.500 MILLONES DE EUROS
- **EQUIPO CUARTO:** 1.000 MILLONES DE EUROS



RECOMPENSA OPCIÓN 2

- **EQUIPO GANADOR:** 5.000 MILLONES DE EUROS
- **EQUIPO SEGUNDO:** 3.500 MILLONES DE EUROS
- **EQUIPO TERCERO:** 2.000 MILLONES DE EUROS
- **EQUIPO CUARTO:** 1.000 MILLONES DE EUROS



NIVEL 3

- DENVER-ESTOCOLMO



- ARTURITO



OPCIÓN 1: CARRERAS REPTANDO POR PUENTE

- Arturito se ha escapado por uno de los conductos de ventilación y ahora deberéis ayudar a Estocolmo y Denver a atraparlo. Como estos conductos son muy estrechos, debéis pasar reptando a través de ellos, pero tenéis que hacerlo rápido antes de que se escape
- Pista recompensa: Denver y Estocolmo multiplicarán las ganancias de aquellos equipos que más les ayuden a atrapar a Arturito.



OPCIÓN 2: CARRERAS REPTANDO POR PUENTE

- Arturito ha sido capturado por los atracadores y ahora tenéis que ayudarle a huir por uno de los conductos de ventilación. Como estos conductos son muy estrechos, debéis pasar reptando a través de ellos, pero tenéis que hacerlo rápido antes de que vuelvan a cogerle.
- Pista recompensa: Como todos sabemos, Arturito es un ser despreciable y vengativo que no dudará en robar dinero sin ningún escrúpulo, pero en este caso tendrá piedad de aquellos que más le ayuden a escapar.



RECOMPENSA OPCIÓN 1

- **EQUIPO GANADOR:** Multiplica el total de su dinero actual x2
- **EQUIPO SEGUNDO:** Multiplica el total de su dinero actual x2
- **EQUIPO TERCERO:** No ocurre nada
- **EQUIPO CUARTO:** No ocurre nada



RECOMPENSA OPCIÓN 2

- **EQUIPO GANADOR:** No ocurre nada
- **EQUIPO SEGUNDO:** No ocurre nada
- **EQUIPO TERCERO:** Arturito les roba 1.000 millones de euros.
- **EQUIPO CUARTO:** Arturito les roba la mitad de su dinero.



NIVEL 4

- **MOSCÚ-BOGOTÁ**



- **SAGASTA-ARTETXE**



OPCIÓN 1: SALTOS PIES JUNTOS AGARRADOS

- Moscú y Bogotá han sido los encargados de producir el oro y ahora mismo están en horas bajas, por lo que debéis ayudarles trabajando en equipo para aumentar la producción. Para ello, debéis transportar el oro sorteando las minas que han colocado los militares.
- Pista recompensa: Con una mejor producción de oro, Moscú y Bogotá serán más generosos con sus recompensas.



OPCIÓN 2: SALTOS PIES JUNTOS AGARRADOS

- Los militares de la casa de papel han entrado en el banco para evitar que continúe la producción de oro y detener a los atracadores. Debéis conducirles hasta los atracadores sorteando los obstáculos que éstos han colocado en el camino
- Pista recompensa: El teniente y la sargento serán benevolentes con aquellos que les ayuden pero no tendrán piedad de los que les traicionen.



RECOMPENSA OPCIÓN 1

- **EQUIPO GANADOR:** Multiplica el total de su dinero actual x3
- **EQUIPO SEGUNDO:** Multiplica el total de su dinero actual x2
- **EQUIPO TERCERO:** Multiplica el total de su dinero actual x2
- **EQUIPO CUARTO:** No ocurre nada



RECOMPENSA OPCIÓN 2

- **EQUIPO GANADOR:** En el siguiente juego adelanta su posición de salida
- **EQUIPO SEGUNDO:** No ocurre nada
- **EQUIPO TERCERO:** No ocurre nada
- **EQUIPO CUARTO:** Roba hasta 2.000 millones de euros y retrasa su posición de salida en el siguiente juego.



NIVEL 5

- LOGROÑO-MARSELLA



- SUÁREZ



OPCIÓN 1: RELEVOS CON ORO POR LA PISTA

- El estanque de tormentas ha sido descubierto y debéis ayudar a Logroño y Marsella a escapar con la mayor cantidad de oro posible, ya que el oro que se pierda no se podrá recuperar.
- Pista recompensa: Tanto Logroño como Marsella son astutos e inteligentes y pueden ayudaros a dejar fuera de combate a vuestro rival más poderoso.



OPCIÓN 2: RELEVOS SIN ORO POR LA PISTA

- La policía, con el capitán Suárez al frente, ha descubierto el estanque de tormentas y debéis ayudarlos a atrapar a los ladrones cuanto antes.
- Pista recompensa: Los equipos más lentos dejarán que los ladrones se escapen y serán perjudicados por la policía, pudiendo incluso hasta pasar por prisión.



RECOMPENSA OPCIÓN 1

- **EQUIPO GANADOR:** Elige uno de los 4 equipos para que no participe en la siguiente ronda
- **EQUIPO SEGUNDO:** No ocurre nada
- **EQUIPO TERCERO:** No ocurre nada
- **EQUIPO CUARTO:** No ocurre nada



RECOMPENSA OPCIÓN 2

- **EQUIPO GANADOR:** No ocurre nada
- **EQUIPO SEGUNDO:** No ocurre nada
- **EQUIPO TERCERO:** No ocurre nada
- **EQUIPO CUARTO:** No participa en la siguiente ronda



NIVEL 6

• TOKIO-NAIROBI



• GANDÍA



OPCIÓN 1: SUBIR Y BAJAR ESCALERAS

- Los militares han entrado en el edificio y Tokio y Nairobi deben conducir a los rehenes a un lugar seguro lo antes posible para estar listas para la batalla. Será necesario que suban y bajen las escaleras del edificio varias veces lo más deprisa posible.
- Pista recompensa: Tokio y Nairobi son conscientes del gran esfuerzo que supone subir y bajar escaleras tantas veces, por ello están dispuestas a premiar generosamente a los rehenes que lo hagan mas rápido.



OPCIÓN 2: SUBIR Y BAJAR ESCALERAS

- Los militares han entrado en el edificio y Gandía debe reunirse con ellos lo antes posible para apoyarles, así que será necesario que suba y baje las escaleras del edificio lo más deprisa posible.
- Pista recompensa: Si hay alguien que es capaz de todo para salirse con la suya, ese es Gandía. Si estás de su lado las cosas te irán bien, de lo contrario... prepárate!



RECOMPENSA OPCIÓN 1

- **EQUIPO GANADOR:** Roba hasta 5.000 millones de euros como quieras a los otros equipos (no tiene por qué ser todo al mismo equipo).
- **EQUIPO SEGUNDO:** No ocurre nada
- **EQUIPO TERCERO:** No ocurre nada
- **EQUIPO CUARTO:** No ocurre nada



RECOMPENSA OPCIÓN 2

- **EQUIPO GANADOR:** Roba hasta 4.000 millones de euros como quieras a los otros equipos (no tiene por qué ser todo al mismo equipo).
- **EQUIPO SEGUNDO:** No ocurre nada
- **EQUIPO TERCERO:** No ocurre nada
- **EQUIPO CUARTO:** Retrasa su posición en la salida del siguiente juego



NIVEL 7

• RÍO-LISBOA



• ÁNGEL



OPCIÓN 1: LANZAMIENTO DE BALÓN

- Lisboa necesita la ayuda de Río para que hackee el sistema informático y le ponga en contacto con el profesor pero los militares han volado la sala y Río ha quedado atrapado entre las piedras, por lo que Lisboa reúne a su equipo para que le ayuden a mover las piedras.
- Pista recompensa: Liberar a Río es fundamental para conectar con el profesor y poder tomar decisiones futuras con sentido.



OPCIÓN 2: TRANSPORTE DE OBJETOS PESADOS

- Ángel ha encontrado el estanque de tormentas, pero deberá echar abajo la puerta para poder pasar. Para ello, reúne a su equipo y cogen un buen tronco que pueda echar abajo la puerta.
- Pista recompensa: Echar abajo esa puerta es fundamental para conocer los planes del profesor y poder tomar decisiones futuras con sentido.



RECOMPENSA OPCIÓN 1

- **EQUIPO GANADOR:** Cobra 2.000 millones de euros y vuelve a elegir oponente en el siguiente nivel.
- **EQUIPO SEGUNDO:** No ocurre nada
- **EQUIPO TERCERO:** No ocurre nada
- **EQUIPO CUARTO:** No ocurre nada



RECOMPENSA OPCIÓN 2

- **EQUIPO GANADOR:** Cobra 1.000 millones de euros y vuelve a elegir oponente en el siguiente nivel.
- **EQUIPO SEGUNDO:** No ocurre nada
- **EQUIPO TERCERO:** No ocurre nada
- **EQUIPO CUARTO:** No ocurre nada



NIVEL 8

• **RAFAEL-TATIANA**



• **ALICIA SIERRA**



OPCIÓN 1: CIRCUITO DE AGILIDAD

- Rafael y Tatiana han dado un golpe imprevisto y se han hecho con todo el oro, pero si quieren conservarlo deberán superar una serie de obstáculos lo antes posible
- Pista recompensa: Ya hemos visto que estas dos personas son capaces de hacerse con todo el oro en un momento así que vigila el tuyo



OPCIÓN 2: CIRCUITO DE AGILIDAD

- Rafael y Tatiana han dado un golpe imprevisto y se han hecho con todo el oro, pero Alicia Sierra, por orden del profesor, ha descubierto su paradero. Como acaba de tener un bebé ha perdido agilidad y necesitará de vuestra ayuda para llegar a tiempo.
- Pista recompensa: Ya hemos visto a lo largo de toda la serie como Alicia Sierra es vengativa y actúa sin escrúpulos con sus enemigos y aquellos que menos le ayudan, así que tened cuidado y procurad estar de su parte.



RECOMPENSA OPCIÓN 1

- **EQUIPO GANADOR:** La mitad del dinero del equipo perdedor por ayudarles a escapar
- **EQUIPO SEGUNDO:** No ocurre nada
- **EQUIPO TERCERO:** No ocurre nada
- **EQUIPO CUARTO:** Pierden todo el dinero



RECOMPENSA OPCIÓN 2

- **EQUIPO GANADOR:** 2.000 millones de euros de agradecimiento por ayudar a Alicia a encontrar a Rafael y a Tatiana
- **EQUIPO SEGUNDO:** 1.000 millones de euros de agradecimiento por ayudar a Alicia a encontrar a Rafael y a Tatiana
- **EQUIPO TERCERO:** No ocurre nada
- **EQUIPO CUARTO:** Pierden la mitad de su dinero actual.



NIVEL 9

- **BERLÍN-PALERMO**



- **CORONEL TAMAYO**



OPCIÓN 1: EL LIMBO

- Berlín y Palermo recuerdan cómo elaboraron el plan de atraco al I.E.S. María de Córdoba y, ahora que han tenido éxito, lo celebran por todo lo alto con sus compañeros con un buen banquete y unos divertidos juegos pasando por debajo del limbo
- Pista recompensa: Berlín y Palermo están dispuestos a darle un privilegio muy exclusivo a aquellos que más se involucren en su causa



OPCIÓN 2: EL LIMBO

- El coronel Tamayo por fin ha encontrado la ubicación del profesor y lo celebra junto a todo su equipo con un banquete y unos divertidos juegos pasando por debajo del limbo.
- Pista recompensa: El coronel Tamayo está dispuesto a dar privilegios exclusivos a todo aquel que le ayude a capturar al profesor.



RECOMPENSA OPCIÓN 1

- **EQUIPO GANADOR:** La apuesta mínima del equipo para el último nivel se reduce al 10%
- **EQUIPO SEGUNDO:** No ocurre nada
- **EQUIPO TERCERO:** No ocurre nada
- **EQUIPO CUARTO:** No ocurre nada



RECOMPENSA OPCIÓN 2

- **EQUIPO GANADOR:** La apuesta mínima del equipo para el último nivel se reduce al 20%
- **EQUIPO SEGUNDO:** No ocurre nada
- **EQUIPO TERCERO:** No ocurre nada
- **EQUIPO CUARTO:** No ocurre nada



NIVEL 10



EL ATRACO FINAL: JUEGO DE LOS RABITOS

- En este último juego, cada equipo apostará una cantidad que será **elegida y consensuada por todo el equipo**, y el resto pasará al banco de donde no podrá perderse.
- El equipo con menos dinero es el que comienza a apostar.
- La cantidad elegida no puede ser menor que la apostada por otro equipo ni tampoco menor de la tercera parte de la cantidad total que se posea.
- Por ejemplo el equipo 1 decide apostar 5.000 millones de euros en el juego final. El equipo 2 dispone de 30.000 millones en total, por lo que no podrá apostar menos de 10.000 millones ya que es la tercera parte y además debe al menos igualar la apuesta del equipo anterior, pero **siempre se puede apostar tanto dinero como se tenga**.
- En el caso del equipo 2, suponiendo que decide apostar 10.000 millones en el último juego, los 20.000 millones restantes quedarán almacenados en su puntuación final, a la que habrá que sumar la que se obtenga durante este último juego como se explica en la siguiente diapositiva.

EL ATRACO FINAL: JUEGO DE LOS RABITOS

- Una vez que cada equipo ha decidido la cantidad apostada, **el profesor apunta en el banco de cada equipo el dinero que ha almacenado y ya no puede perderse.**
- **Después, divide la cantidad total apostada por cada equipo entre sus diferentes miembros:** En el ejemplo anterior en que el equipo 2 apostó 10.000 millones, suponiendo que ese equipo está formado por 5 integrantes, le corresponderán a cada uno 2.000 millones de euros para el juego final.
- **Cada jugador se colocará un peto enganchado de sus pantalones con valor equivalente a la cantidad mostrada en el ejemplo anterior,** que deberá proteger y evitar que roben mientras trata de robar el de sus enemigos.
- Cuando un jugador roba un peto, lo lleva hacia su zona segura donde se encuentra su banco de dinero almacenado y continua jugando.
- Cuando un jugador pierde su peto o es robado queda automáticamente eliminado.
- **El juego finaliza cuando solo queda un jugador con el peto en su pantalón o pasados 5 minutos.** Entonces, se hace recuento del botín obtenido y se suma a la cantidad almacenada en el banco.
- **GANA EL EQUIPO CON MÁS DINERO AL FINAL DE ESTE JUEGO**



DAVID MARTÍN ROBLEDO