



Día de Los Muertos



NIVEAU:

THUIS

► Vandaag is het Día de los Muertos, ofwel 'Dag van de Doden'.

Je kleren liggen klaar (20), je broertje en zusje zijn al aangekleed en opgemaakt (42 en 5). Je zit aan je kaptafel (67) en maakt je op, net als je broer en zus, zodat je er tiptop uitziet op het feest!

Volg hetzelfde patroon als je broer en zus door de kleur van je make-up af te stemmen op de verschillende onderdelen van je outfit: de binnenste lijnen rond je ogen passen bij je bloem; de buitenste make-up rond je ogen past bij de knopen van je shirt; het patroon op je voorhoofd past bij je shirt; de markering op je kin past bij je broek en tot slot passen je lippen bij je schoenen.

Pak kaarten 91 en 92.



► Abuela vraagt jullie alle drie om naar de woonkamer te komen.

De talisman van jullie familie is gestolen en moet snel teruggevonden worden. Je helpt Abuela met het ritueel om Mee-shee-ki, de beschermgeest van de familie, op te roepen. Je pakt zijn beeldje (18) en zet deze rechtop in de cirkel (94 en 95) neer. Hierdoor wordt het patroon in het midden opgedeeld en wordt het cijfer '34' zichtbaar.

Pak kaart 34.



► Abuela (3) gaat naar de cirkel (34) en roept Mee-shee-ki op, waardoor er voor je ogen een geest in de vorm van een spookachtige axolotl materialiseert:

$$3 + 34 = 37$$

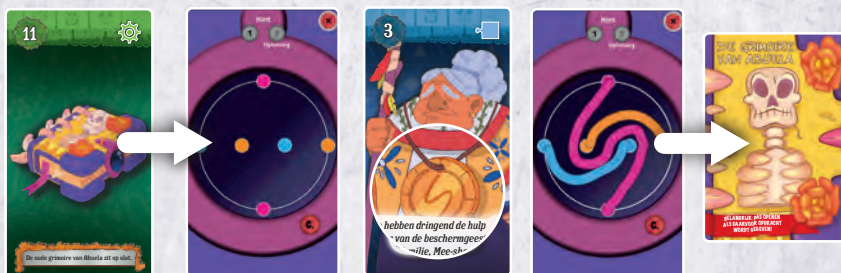
Pak kaart 37.



- Voordat jullie op weg naar het Land der Doden gaan, zoals Mee-shee-ki (37) heeft opgedragen, ga je naar de zolder (24) om voorwerpen te zoeken die je tijdens deze vreemde reis kunnen helpen. De kamer is erg donker, maar dankzij je beschermgeest vind je een kan met zout, een blaaspijp met een veer en de oude grimoire van Abuela. Pak kaarten 9, 11 en 15.

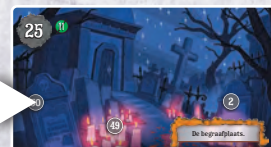


- De grimoire (11) zit op slot, maar je kunt deze openen door het symbool dat op het medaillon van Abuela (3) staat, na te bootsen op het slot. Verbind om dit te doen de bijpassende paren van gekleurde stippen met elkaar zonder andere lijnen te doorkruisen. Pak nu de grimoire van Abuela uit de speldoos.



- Dit boek staat vol informatie. Volgens de aantekeningen van Abueala moeten jullie naar de begraafplaats gaan om naar het Land der Doden te kunnen reizen. Zoals in de grimoire beschreven staat moet je eerst het pad met achtergelaten bloemblaadjes volgen. Sluit de achterkant van alle eerder afgelegde kaarten op elkaar aan om een patroon in de vorm van een cijfer te creëren waarmee je je weg naar de begraafplaats kunt vinden.

Pak kaart 25.



DE BEGRAAFPLAATS

- ▶ Eenmaal daar moet je een ritueel uitvoeren om de poort naar het Land der Doden te openen. Volg de geschreven instructies van Abuela en plaats 1 kaars (2) op elk graf van je 10 overleden voorouders (50):
Je hebt 10 kaarsen nodig: $2 \times 10 = 20$
 $20 + 50 = 70$
Pak kaart 70.



- ▶ Je gaat verder met het ritueel door het zout (9) op de graven (70) te strooien en de kan ondersteboven te houden om elke laatste korrel te kunnen gebruiken (6):
 $70 + 6 = 76$.
Pak kaart 76.



- ▶ De poort naar het Land der Doden (76) verschijnt vanuit de dieptes van de aarde zodra de laatste korrel zout de grond raakt. De geest van Mee-shee-ki (37) licht daarna een vreemd doodshoofd op de poort op, die de levenden normaal niet kunnen zien.



- ▶ Zodra je het doodshoofd ziet, herinner je je wat Abuela in haar grimoire heeft geschreven: *Leef alsof het je laatste seconde is om naar binnen te gaan.* Druk op de strafpuntknop waarop hetzelfde doodshoofdsymbool staat. Hiermee begint de rest van je levenstijd af te tellen. De poort naar het Land der Doden gaat open.



- ▶ Nu het ritueel voltooid is, kunnen jullie (91) door de poort (+6) naar het Land der Doden gaan. Ondanks dat jullie nog gewoon leven, is jullie make-up perfect gedaan en kunnen jullie doorgaan als een van de doden:
 $91 + 6 = 97$.
Pak kaart 97.



▶ In het overgangsgebied van het Land der Doden vind je een trommel (69) waarmee je de gondelier kunt roepen. De trommel op de kaart is echter niet heel effectief.

Gelukkig staat er een zelfde trommel op het scherm van je apparaat. Tik er drie keer op en er zal een gondel verschijnen om je verder te brengen.

Pak kaart 36.



▶ Hector de Gondelier (36) vertelt je dat hij geen goud als betaling accepteert. Als je ziet met hoeveel bloemen hij zijn gondel heeft versierd, wordt duidelijk dat hij gek op de cempaxochtil-bloem is. Je besluit om hem je bloem (49) te geven om voor de oversteek te betalen en de stad te betreden:

$$36 + 49 = 85$$

Pak kaart 85.



▶ Als jullie in de stad (85) arriveren zie je een groep witte uilen. La Lechuza moet in de buurt zijn, als je de grimoire moet geloven. Volgens Mee-shee-ki (37) is zij diegene die je kan helpen met het lokaliseren van de talisman. Je kijkt goed naar de uilen.

Pak kaart 86.



▶ De uilen vliegen boven de stad (85 en 86) en leiden jullie naar La Lechuza.

Pak kaart 16.



▶ Jullie plotselinge verschijning zorgt ervoor dat La Lechuza (16) jullie voor indringers aanziet. Ze valt aan en probeert jullie in uilen te veranderen. Van de schrik pak je de blaaspijp die met veren is versierd (15), welke La Lechuza als haar eigen veren herkent. Hierdoor weet ze dat jullie haar afstammelingen zijn en geen ordinaire dieven.

$$16 + 15 = 31$$

Pak kaart 31.



▶ Zodra La Lechuza gekalmeerd is en op de hoogte is gebracht van de situatie vertelt ze dat Vargas de talisman gestolen heeft. Om hem te vinden geeft ze jullie haar koffertje met toverdrankjes en ingrediënten (75) terwijl ze een helderziendheidsritueel voorbereidt.

Door het bottenlijm-drankje (+32) te gebruiken die je in het koffertje (75) gevonden hebt, lukt het je om het gebroken bot (28) te repareren; het bot zal vast beter van pas komen nu het weer heel is:

$$28 + 32 = 60$$

Pak kaart 60.



▶ La Lechuza heeft een kristal nodig om haar helderziendheidsritueel te voltooien (1).

Toen je eerder haar koffertje aan het doorzoeken was, zag je een set kristallen die allemaal identiek zijn aan die van de verkoper (63). Er ontbreekt er echter eentje: een blauwe kristal.

Je biedt de verkoper (die een rib mist) aan om het gerepareerde bot (60) met een blauwe kristal (+27) te ruilen:

$$60 + 27 = 87$$

Pak kaart 87.



▶ Je geeft de blauwe kristal (87) aan La Lechuza (1) zodat ze haar ritueel kan beginnen:

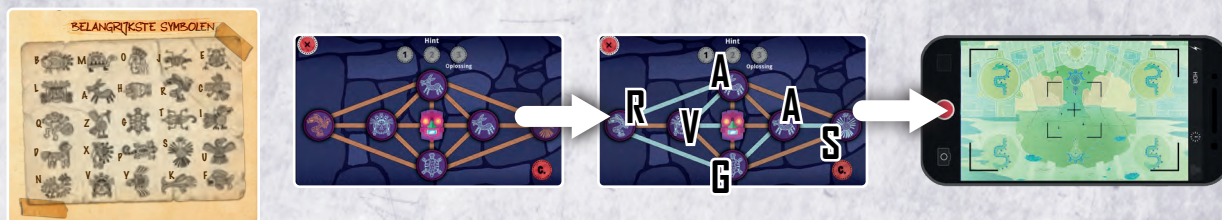
$$87 + 1 = 88$$

Pak kaart 88.



▶ Als onderdeel van haar helderziendheidsritueel (88) moet je aangeven dat je op zoek bent naar Vargas om het juiste visioen te ontvangen. Abuela moet dit ritueel eerder uitgevoerd hebben, aangezien alle benodigde symbolen uitgelegd staan in haar grimoire, samen met de bijbehorende letter in je eigen alfabet.

Activeer de symbolen in de juiste volgorde door het woord "Vargas" te spellen om het visioen in gang te zetten.



- ▶ In het visioen zie je een brug in de regen. Je herinnert je ineens dat je deze brug (7) eerder gezien hebt in de stad, al was er toen geen regen. Je rommelt door het koffertje (75) en pakt het pijpenstelen-flesje (+33) en probeert het visioen waar te maken. Zodra het flesje open is, begint het te regenen en stijgt het water onder de brug:

$$7 + 33 = 62$$

Pak kaart 62.



- ▶ Het waterniveau onder de brug begint te stijgen, precies zoals je in het visioen hebt gezien. De versiering onder de brug wordt in het water weerspiegeld en laat je zien waar de ingang van de schuilplaats van Vargas is. Open machine 33.



- ▶ De ingang zit verborgen achter een zware stenen poort die op slot zit. Om deze te openen moet je de juiste reeks kleuren bepalen. De eerste reeks is al gegeven en de indeling doet aan een datum denken. Het kruis onderaan de ingang lijkt naar een graf te verwijzen. Je herinnert je dat je het graf van Ignacio Vargas op de begraafplaats (25) hebt gezien. Een deel van de grafsteen is afgebroken, maar dankzij de grimoire van Abuela weet je dat hij op 43-jarige leeftijd overleden is. Vargas is dus overleden op 29-06-1999. Je gebruikt zijn geboortedatum om elk cijfer aan een kleur te linken en voert de code BLAUW.GROEN / PAARS.ORANJE / GEEL.GROEN.GROEN.GROEN in. De poort komt met een doffe dreun uit de dieptes van de aarde omhoog! Pak kaart 4.

25

18.02.1956
43 JAAR OUD
29.06.1999

SCHUILPLAATS VAN VARGAS

- ▶ Als jullie op het punt staan om de schuilplaats van Vargas te betreden komen jullie oog in oog te staan met een angstaanjagend wezen. Je pakt de slaapdoornen (+62) uit het koffertje (75) en stopt er eentje in je blaaspip (15):

$$15 + 62 = 77$$

Pak kaart 77.



- Nu je blaaspijp klaar is (77) kun je een doorn naar het wezen (4) blazen. Deze valt onmiddellijk in slaap. De kust is veilig!

$$77 + 4 = 81$$

Pak kaart 81.



- Je doorzoekt de locatie, maar je kunt de talisman niet vinden. Je vindt echter wel een plattegrond van het huis die verstopt tussen twee boeken in de boekenkast (53) zit.

Pak kaart 35.



- Op de blauwdruk (35) die je zojuist gevonden hebt staat een kelder, maar geen van de liftknoppen (59) gaat hierheen. Vargas heeft vast een geheime methode om hier te komen. Waarschijnlijk houdt hij zijn meest waardevolle spullen verborgen in de kelder! Elke knop heeft een label met een woord, waarvan één van de letters met een stip gemarkeerd is. Om naar de kelder te gaan, moet je de knoppen in de juiste volgorde indrukken om het woord KELDER te vormen. Als je dit doet, zul je het cijfer 6 op de kaart vormen. Hiermee zal de lift naar beneden gaan en je naar de geheime kamer van Vargas brengen.

Pak kaart 6.



- In de kelder (6) vinden jullie een gigantische glasbreker die vastgebonden zit om een kist te beschermen. Om het arme dier te bevrijden geef je het een beetje van het krimpdrankje (+51) dat je in het koffertje (75) hebt gevonden. De vogel krimpt opeens en wordt zo klein dat hij uit de ketenen, waarmee hij vastzat, kan ontsnappen.

$$6 + 51 = 57$$

Pak kaart 57.



- Je kunt nu bij de kist komen, maar hij zit op slot! De glasbreker (+31) lijkt dankbaar voor zijn bevrijding te zijn. Als wederdienst gebruikt hij zijn bek om de glazen stolp (10) te breken zodat je de stenen tegel eruit kunt pakken.

$$10 + 31 = 41$$

Pak kaart 41.

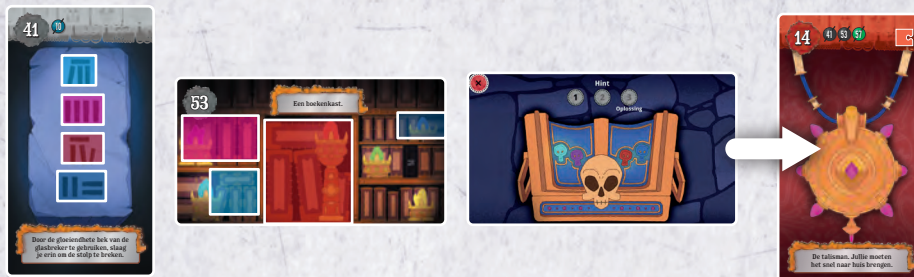


- ▶ Nu je de stenen tegel (41) in je hand hebt, valt het je op dat de inscripties lijken op de indeling van de boeken in de boekenkast (53) en dat er een edelsteen naast elke groep boeken ligt.

Om de kist (57) te openen moet je de reeks kleuren invoeren zoals die op de stenen tegel weergegeven staat:

LICHTBLAUW, ROZE, ROOD, DONKERBLAUW. De kist gaat open en je vindt de talisman die Vargas van jullie familie gestolen heeft.

Pak kaart 14.



- ▶ Voordat jullie de overwinning kunnen vieren, hoor je een schelle lach achter je. Het is Vargas! Hij stormt op je af en probeert de talisman terug te nemen, maar Mee-shee-ki (37) komt tussen beide en verblindt zijn enige goede oog; dit geeft je de kans om te ontsnappen!

Pak kaart 29.



- ▶ Jullie moeten uit het Land der Doden vluchten voordat Vargas bijkomt en jullie inhaalt. Je komt terug bij de poort naar het Land der Doden, maar voordat je toestemming krijgt om door te gaan, moet je bewijzen dat je leeft en in het Land der Levenden hoort. Dus verwijderen jullie (91) je make-up met het water in de plas (+2) en gaan op weg naar huis.

$$91 + +2 = 93$$

Pak kaart 93.



WEER THUIS

- ▶ Nu je weer thuis bent geef je de talisman (14) aan Abuela (3) zodat zij de vloek die Vargas over de familie uitgeroepen heeft kan opheffen:

$$14 + 3 = 17$$

Pak kaart 17.



- Abuela vraagt je om naar het altaar (90) te gaan om de tegenvloek voor te bereiden. Daar plaats je de talisman (+8) zoals Abuela (17) je heeft gevraagd zodat de vloek die Vargas over je familie uitgeroepen heeft zichtbaar wordt:

$$90 + +8 = 98$$

Pak kaart 98.



- Nu je weet welke vloek er uitgeroepen is (98), zoek je naar de juiste tegenvloek in de grimoire van Abuela. Met gebruik van machine (17) teken je de juiste cirkels en hef je de vloek op!



Goed gedaan! De vloek is opgeheven en jullie kunnen de rest van de avond gebruiken om te feesten. Eén ding is zeker: je zult dit avontuur voor de rest van je leven (en zelfs daarna) nooit meer vergeten!