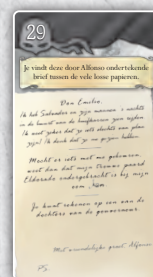


Roodmasker

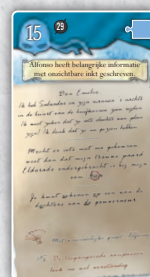
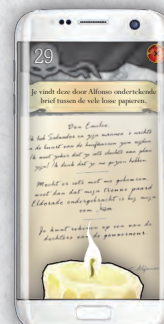


JE HACIENDA

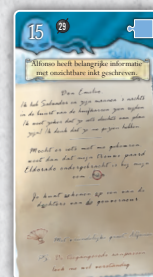
- Er heeft een soort gevecht plaatsgevonden in je hacienda! Twee cijfers zijn deels bedekt, maar als je kijkt naar de cijfers achterop de kaarten kun je zien dat er slechts één kaart met een 6 begint (kaart 62) en dat slechts één kaart met een 9 eindigt (kaart 29). Pak kaarten 62 en 29.



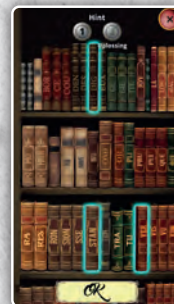
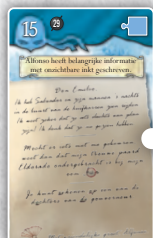
- Het lijkt alsof Alfonso zijn brief niet afgemaakt heeft. Open machine 28 en beweeg je apparaat over de brief (29) heen. Hierdoor zal de extra informatie verschijnen die hij met onzichtbare inkt geschreven heeft. Pak kaart 15.



- Nu de inhoud van de brief volledig zichtbaar is (15) kun je de locatie van de oom van Alfonso bepalen. Kijk goed naar de naam "Juan". De twee letters die met rood omcirkeld zijn vormen het cijfer 42. Pak kaart 42.



- De brief van Alfonso (15) verbergt de nieuwe toegangscode naar je geheime grot: "verstandig". Open machine 54 en klik op de boeken waarop VER, STAN en DIG staat. Druk daarna op OK om te bevestigen. De boekenkast gaat nu open. Pak kaart 2.



De toegangscode aanpassen
leek me wel verstandig

- De grot is in duisternis gehuld, dus kun je maar beter je kaars gebruiken. Open machine 28 en beweeg je apparaat over de grot (2). Pak kaarten 10, 13 en 80.



BIJ OOM JUAN

- ▶ Alfonso heeft ook in zijn brief (15) geschreven waar je Eldorado kan vinden. Dus loop je in je heldenkostuum naar de locatie van de oom van Juan om je trouwe paard op te halen. Hij zegt: "Ik heb Eldorado veilig achter me verborgen." Draai kaart 42 om en ontdek hier het cijfer 11. Pak kaart 11.



- ▶ Nu je je paard (11) hebt, kun je op weg gaan naar de receptie van de gouverneur waarvoor je bent uitgenodigd (62). Als je goed naar de uitnodiging kijkt, kun je +6 in de waszegel afgedrukt zien: +6 + 11 = 17. Pak kaart 17.



DE HACIENDA VAN DE GOUVERNEUR

- ▶ Als je aankomt op de receptie van de gouverneur (17), zie je zijn dochters op het balkon staan (78). Dankzij de brief van Alfonso (15), weet je dat één van hen te vertrouwen is. Op de brief van Alfonso stond een waaiertje afgebeeld en hij heeft de letters 'r', 'o', 'o' en 'd' onderstreept: ROOD. Dus moet het de dochter met de rode waaiertje (+9) zijn. Laat haar de brief (15) zien: +9 + 15 = 24. Pak kaart 24.



- ▶ Volgens Milena zal het huis tegen zonsondergang leeg zijn. Doorzoek je gedekte stapel. Op de achterkant van kaart 25 staat een ondergaande zon afgebeeld die achter de horizon verdwijnt. Pak kaart 25.



- ▶ Mocht je dit nog niet gedaan hebben, ga dan naar je grot (2) om je kostuum (10) op te halen en onopvallend de hacienda van de gouverneur (25) in te sluipen: 10 + 25 = 35. Pak kaart 35.



- ▶ Terwijl je de studeerkamer van de gouverneur doorzoekt, vind je het verborgen cijfer 95 in één van de schilderijen. Pak kaart 95.



- ▶ Met de waaier (92) die Milena je gegeven heeft, kun je de kluis van de gouverneur (95) openen: plaats eerst de hoek van de waaier op zo'n manier dat je het draaislot van Violetta compleet maakt. Het hartje op de waaier wijst naar de letter V. Herhaal deze stappen voor de draaisloten van Milena, Sofia en Luna. Het hartje wijst respectievelijk naar de letters I, I en een spatie. De letters vormen samen het Romeinse cijfer VII, oftewel ZEVEN. Pak kaart VII.



- ▶ Je opent de kluis (7) en pakt kaart 70. Plotseling zie je de schaduw van een man die op het punt staat je met zijn zwaard aan te vallen. Je draait je om en weert de slag af met je wapen: (13): 7 + 13 = 20. Pak kaart 20.



- ▶ Het is maar goed dat je je zweep bij je hebt: open machine 80 en beweeg je apparaat over de kroonluchter (20). Bevestig daarna om over de bewakers heen te slingeren. Pak kaart 86.
- ▶ Vanaf de balustrade waar je op staat kun je je paard Eldorado zien, maar hij is te ver weg. Hoe kun je hem naar je toe laten komen? Fluit simpelweg in de microfoon van je apparaat. Door de instructies op je apparaat te volgen kun je een plattegrond van de regio openen. Je moet de plattegrond open houden. Anders zul je bovenstaande stappen moeten herhalen om opnieuw toegang te krijgen.



DE MIJN

- ▶ Nu je de plattegrond van de regio hebt, kun je naar de mijn gaan waar de gouverneur is. Dit is hoe je de route van zijn reis kunt herleiden:

- 1) Volgens de brief van Alfonso (15) is Salvador in de buurt van de huifkarren gezien. Klik op de huifkar op de plattegrond.



2) Oom Juan (42) heeft je op zijn beurt verteld dat Salvador gezien is terwijl hij door het cactusbos trok. Klik op het cactusbos.



3) Milena (24), de dochter van de gouverneur, vertelde dat haar vader naar zwavel ruikt als hij thuiskomt. Er stijgen gele vulkanische gassen, die sterk naar zwavel ruiken, op uit de vulkaan die ten zuiden van het saguarobos ligt. Klik op de vulkaan.



4) Je ziet op kaart 17 dat de gouverneur en Salvador drijfnatte benen hebben. Ze moeten door de rivier gewaad hebben. Klik op de oversteekplaats.



5) De geheime documenten (70) die je in de kluis van de gouverneur gevonden hebt, vertellen je dat ze naar de goudmijn op weg waren. Klik op de goudmijn.



► Pfiew! Je hebt eindelijk de goudmijn bereikt. Pak kaart 51.



Je moet je gezicht weer bedekken voordat je de goudmijn (51) ingaat. Het rode vaandel kan hiertoe dienen. Heb je het verborgen cijfer gezien? Pak kaart 33.



► Voordat je je nieuwe masker (33) ombindt, maak je er met je zwaard (13) twee gaten in: $33 + 13 = 46$. Pak kaart 46.



► Nu je identiteit weer met een masker (46) beschermd is, kun je veilig de mijn (51) betreden: $46 + 51 = 97$. Pak kaart 97.

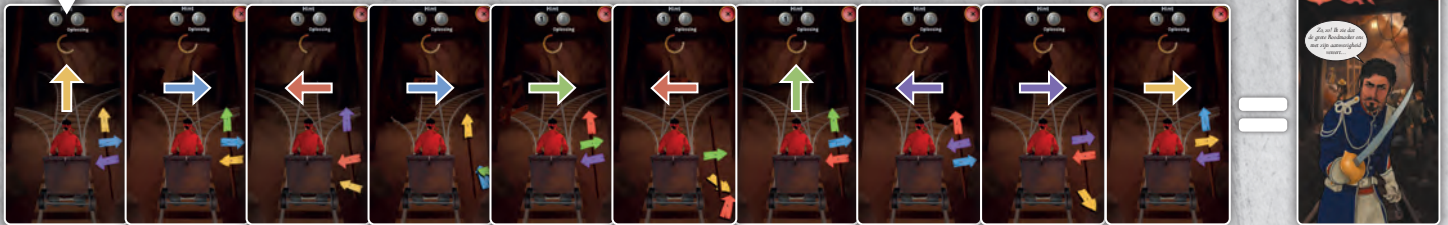


- ▶ Je springt in een mijnwagentje dat snel over de rails begint te rollen. Open machine **97**. De route die je moet volgen wordt aangegeven met de kleuren die je op de geheime documenten (**70**) hebt gevonden. Bij elke kruising schuif je je vinger over het scherm in de richting die wordt aangegeven met de pijl in de juiste kleur: geel (rechtdoor), blauw (rechts), rood (links), blauw* (rechts), groen (rechts), rood** (links), groen (rechtdoor), paars (links), paars (rechts) en geel (rechts).

* Let op! Dit bordje is op de grond gevallen, maar als je goed naar de andere bordjes kijkt, kun je zien dat het blauwe bordje naar rechts wees.

** Ook hier is het bordje op de grond gevallen; je concludeert dat deze naar links moet hebben gewezen!

Pak kaart **75**.



- ▶ Aan het einde van je reis sta je tegenover Salvador (**75**), die meer dan bereid is om het tegen je op te nemen. Trek je zwaard (**13**) om tegen deze schurk te vechten: **75** + **13** = **88**.

Pak kaart **88**.



- ▶ Salvador vlucht in een mijnwagentje (**88**), maar de mijn is gesaboteerd met dynamiet! Van de drie lonten vormt de middelste het grootste gevaar (omdat de ene mijnwerker de linkerlont al uittrapt met zijn voet en de andere mijnwerker water over de rechterlont heen gooit). De lont zit te hoog om met je zwaard te raken, dus zit er slechts één ding op: je moet de lont doven met een zweepslag! Open machine **80** en beweeg je apparaat over de lont en bevestig daarna.



Met een behendige zweepslag slaag je erin om de laatste dynamietlont te doven. Je hebt al deze mannen gered omdat ze gedwongen werden om goud voor de gouverneur en Salvador te delven.

Onder de mensen die je hebt gered bevindt zich ook je trouwe vriend Alfonso. Helaas lukt het je niet om Salvador te pakken te krijgen voordat hij ontsnapt. Houd je masker maar paraat, want je zult deze nog hard nodig hebben om al het onrecht in de omstreken van Alta California te bestrijden.

GEFELICITEERD!

Volg Space Cowboys op:
<https://www.facebook.com/SpaceCowboysFR/>
 en @SpaceCowboys1

