



Día de los Muertos

Nivel de dificultad:

EN CASA

▶ Hoy es la festividad del Día de los Muertos.

Tu ropa está lista (20), y tanto tu hermano como tu hermana ya se han vestido y maquillado (42 y 5). ¡Siéntate delante del tocador (67) y máquillate también para lucirte en la fiesta!

Guiándote por el maquillaje de tus hermanos, el color del tuyo debe coincidir con el de varios elementos de tu atuendo: las líneas en torno a tus ojos han de tener el color de tu flor, mientras que el resto del maquillaje de los ojos deben ser del mismo color que los botones de tu camisa, el dibujo de tu frente ha de tener el color de tu camisa, el de tu barbilla debe tener el color de tus pantalones y, por último, tus labios deben llevar el color de tus zapatos.

Coge las cartas 91 y 92.



▶ Abuelita os llama a los tres a la sala de estar.

Parece que el talismán de vuestra familia ha sido robado y hay que recuperarlo cuanto antes.

Ayudáis a Abuelita a realizar el ritual para invocar a Mee-shee-ki, el espíritu guardián de vuestra familia. Toma su efigie (18) y ponla erguida en el centro del círculo (94 y 95), dividiendo el dibujo del centro de manera que el número «34» aparezca iluminado.

Coge la carta 34.



▶ Abuelita (3) se acerca al círculo (34) e invoca a Mee-shee-ki, haciendo que un espíritu con la forma de un ajolote espectral se materialice ante vosotros:

$$3 + 34 = 37$$

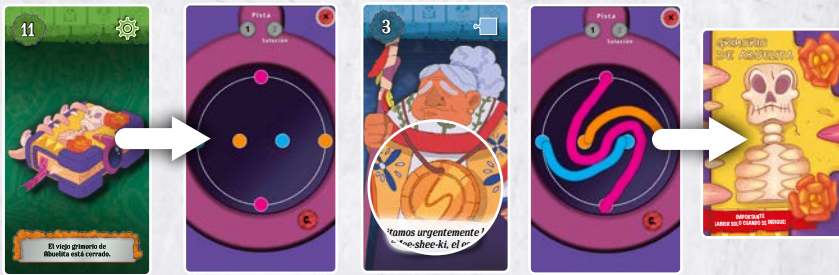
Coge la carta 37.



- ▶ Antes de ir a la Tierra de los Muertos, tal como ha recomendado Mee-shee-ki (37), subes al ático (24) en busca de objetos que puedas necesitar para este viaje tan peculiar. La habitación está a oscuras, pero, gracias a tu espíritu guardián, encuentras una jarra de sal, una cerbatana adornada con plumas y el viejo grimorio de Abuelita. Coge las cartas 9, 11, y 15.



- ▶ El grimorio (11) está cerrado, pero puede abrirse si en la cerradura se reproduce el símbolo que hay grabado en el medallón de Abuelita (3). Para ello, conecta las parejas de puntos de colores sin que ninguna línea se cruce. Ahora puedes sacar de la caja del juego el grimorio de Abuelita.



- ▶ Este libro contiene mucha información. Según las anotaciones de Abuelita, para viajar a la Tierra de los Muertos hay que visitar el cementerio. Tal como se explica en el grimorio, primero debes seguir el camino formado por los pétalos que ya se han tirado. Junta los reversos de las cartas que ya han sido descartadas para crear un número que te conduzca al cementerio. Coge la carta 25.



EL CEMENTERIO

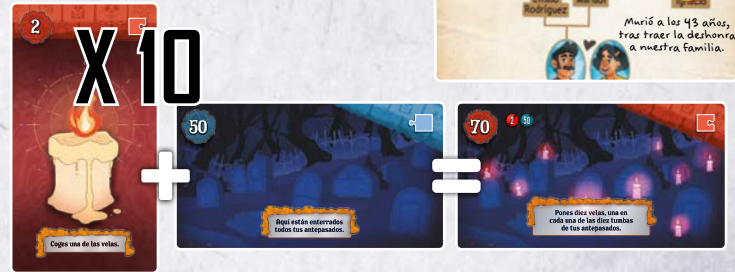
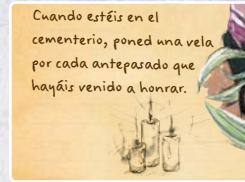
- ▶ En este lugar debe llevarse a cabo un ritual que abra la puerta a la Tierra de los Muertos.

Siguiendo las instrucciones escritas por Abuelita, pon una vela (2) en cada una de las tumbas de tus diez antepasados fallecidos (50):

Necesitarás 10 velas: $2 \times 10 = 20$

$20 + 50 = 70$

Coge la carta 70.



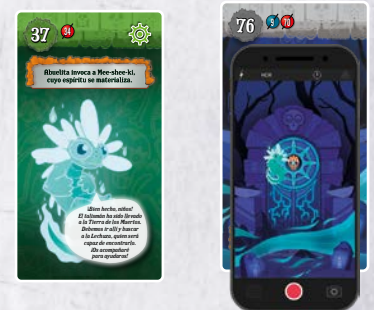
- ▶ Prosigues el ritual vertiendo la sal (9) en las tumbas (70) por lo que deberás poner del revés la jarra para hacer caer hasta el último grano (6):

$70 + 6 = 76$

Coge la carta 76.



- ▶ La puerta que lleva a la Tierra de los Muertos (76) surge de las entrañas de la tierra en el instante en que el último grano de sal toca el suelo. El espíritu de Mee-shee-ki (37) ilumina a continuación una extraña calavera en la puerta, que suele ser invisible para los vivos.



- ▶ Cuando ves la calavera, recuerdas lo que Abuelita escribió en su grimorio: *Para entrar, vivid hasta el último segundo.*

Pulsa el botón de Penalización, donde aparece el mismo símbolo que el de la calavera, con lo que harás que el tiempo que te queda para vivir empiece a agotarse. La puerta que conduce a la Tierra de los Muertos se abre.



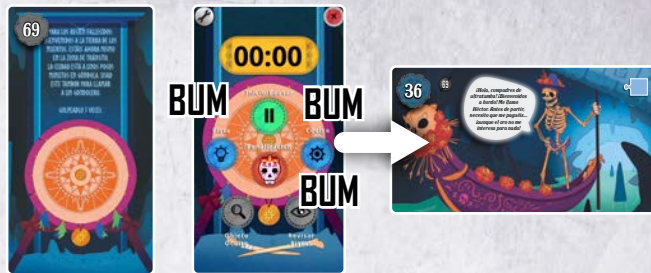
- ▶ Con el ritual completado, todos vosotros (91) podéis cruzar la puerta (+6) para ir a la Tierra de los Muertos. Aunque seguís estando vivos, vuestro maquillaje es tan convincente que pasaréis desapercibidos:

$91 + 6 = 97$

Coge la carta 97.



▶ En la zona de tránsito de la Tierra de los Muertos, encuentras un tambor (69) con el que se puede llamar a un gondolero. Sin embargo, el tambor que hay en la carta no es muy eficiente. Por suerte, hay otro tambor igualito en la pantalla de tu dispositivo. Golpéalo tres veces y enseguida llegará una góndola. Coge la carta 36.



▶ Héctor, el gondolero (36) dice que no acepta el oro como pago, pero a juzgar por la gran cantidad de cempasúchiles que ha utilizado para decorar su góndola, esa flor parece gustarle mucho. Decides darle la tuya (49) como pago para que os lleve a la ciudad:



$36 + 49 = 85$
Coge la carta 85.

▶ Nada más llegar a la ciudad (85), una bandada de búhos blancos te llama la atención. Si el grimorio no se equivoca, eso significa que la Lechuza está cerca. Según Mee-shee-ki (37), ella es la única que puede ayudaros a encontrar el talismán. Examinas atentamente a los búhos.

Coge la carta 86.



▶ Los búhos que sobrevuelan la ciudad (85 y 86) os conducen hasta la Lechuza. Coge la carta 16.



▶ Vuestra repentina aparición hace que la Lechuza (16) os tome por intrusos. Os ataca intentando transformaros en búhos. Sientes que el pánico te domina y empuñas la cerbatana adornada con plumas (15), que la Lechuza reconoce porque son tuyas. Esto hace que os identifique como sus descendientes en vez de confundiros con vulgares ladrones.

$16 + 15 = 31$
Coge la carta 31.



▶ Después de que la Lechuza se haya calmado y vosotros le expliquéis la situación, os cuenta que fue Vargas quien robó el talismán. Para ayudaros a encontrarlo, os entrega su maletín de pociones e ingredientes (75) mientras ella prepara un ritual de clarividencia. Usando la poción Curahuesos (-32) del maletín (75), logras recomponer el hueso roto (28), que os será mucho más útil si está entero:

$$28 + (-32) = 60$$

Coge la carta 60.



▶ A la Lechuza le hace falta un cristal para poder completar su ritual de clarividencia (1). Mientras hurgabas en su maletín, te fijaste en una colección de cristales idéntica a la del mercader (63), excepto por la ausencia de uno: el cristal azul.

Dado que al mercader le falta una costilla, le ofreces el hueso recompuesto (60) a cambio de un cristal azul (-27):

$$60 + (-27) = 87$$

Coge la carta 87.



▶ Le das el cristal que le faltaba (87) a la Lechuza (1), permitiéndole empezar el ritual:

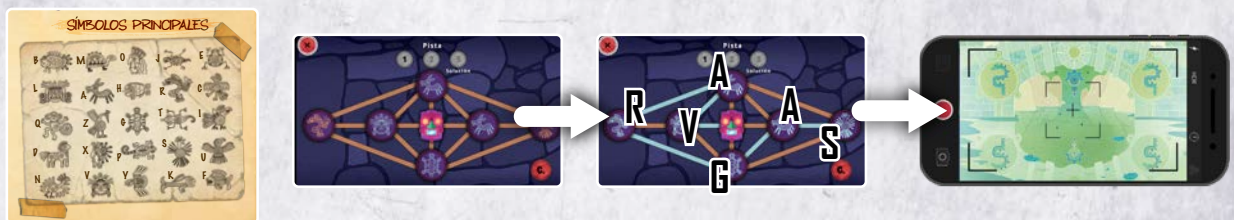
$$87 + 1 = 88$$

Coge la carta 88.



▶ Como parte del ritual de clarividencia (88), debes indicar que estás buscando a Vargas para recibir la visión correcta. Abuelita debe de haber realizado este ritual en el pasado, por lo que en su grimorio están transcritos todos los símbolos necesarios, junto con la letra correspondiente en tu propio alfabeto.

Activa los símbolos en el orden correcto para escribir la palabra «Vargas» y empezar la visión.



- ▶ La visión te muestra un puente bajo la lluvia. Recuerdas haber visto ese mismo puente (7) en la ciudad, aunque entonces no llovía.

Rebuscas en el maletín (75) y coges el frasco de Chapparrón (+35) para intentar hacer realidad tu visión. En cuanto abres el frasco, empieza a llover, y el nivel del agua que pasa por debajo del puente empieza a subir:

$$7 + 35 = 62$$

Coge la carta 62.



- ▶ El nivel del agua que pasa por debajo del puente está subiendo, igual que en la visión. Los adornos del puente se reflejan en el agua, mostrando dónde se encuentra la entrada de la guarida de Vargas. Abre la máquina 33.



- ▶ La entrada está escondida detrás de una pesada puerta de piedra cerrada a cal y canto. Para poder abrirla, debes determinar la secuencia correcta de colores.

La primera secuencia ya se proporciona y, por su formato, parece una fecha. La cruz que hay en la base de la entrada parece una referencia a una tumba. Recuerdas haber visto la tumba de Ignacio Vargas en el cementerio (25). Aunque parte de la lápida se ha roto, gracias al grimorio de Abuelita sabes que murió a los 43 años de edad. Por lo tanto, Vargas murió el 29/06/1999. Usas su fecha de nacimiento para emparejar cada número con un color e introducir el código AZUL.VERDE / VIOLETA. NARANJA / AMARILLO.VERDE.VERDE.VERDE. ¡La puerta se alza de las entrañas de la tierra con un gran estruendo!

Coge la carta 4.



LA GUARIDA DE VARGAS

- ▶ Al entrar en la guarida de Vargas, os topáis con una amenazadora criatura.

Coges las espinas Modorra (+02) del maletín (75) y cargas una de ellas en tu cerbatana (15):

$$15 + 02 = 77$$

Coge la carta 77.



▶ Ahora que tu cerbatana está cargada (77), disparas una es-
pina a la criatura (4), que cae dormida en el acto. ¡Vía libre!

$$77 + 4 = 81$$

Coge la carta 81.



▶ Buscáis en el interior, pero el talismán no aparece por ninguna parte.
Sin embargo, sí que encuentras un mapa de la casa escondido entre
dos libros de la estantería (53).

Coge la carta 35.



▶ El mapa (35) recién encontrado muestra un sótano, pero ningun-
o de los botones del ascensor (59) conduce a ese sitio. Vargas
debe de tener un método secreto para ir al sótano. ¡Seguro que
ahí esconde sus objetos más preciados!

Cada botón está acompañado de una palabra con una de sus le-
tras señalada con un punto. Para ir al sótano, hay que pulsar los
botones en el orden correcto para formar la palabra «SÓTANO».
Al hacer esto, se trazará el número 6 en la carta. Esto hará que el
ascensor os lleve hasta la sala secreta de Vargas.

Coge la carta 6.



▶ En el sótano (6), hay un pájaro carpintero gigante al que han enca-
denado para que vigile un cofre. Para liberar al pobre animal, le das un
poco de la poción Chiquito (+31) que encontraste en el maletín (75).
El pájaro empieza a encogerse hasta volverse tan pequeño que puede
escapar de sus grilletes.

$$6 + 31 = 37$$

Coge la carta 57.



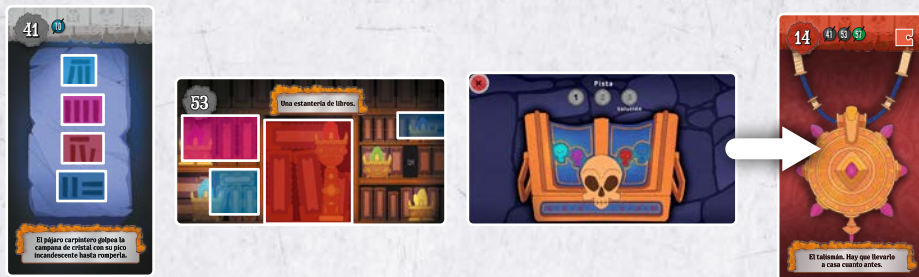
▶ Ahora ya puedes acceder al cofre. ¡Está cerrado! Por suerte, el pájaro car-
pintero (+31) quiere agradecerte su liberación y comienza a golpear con
el pico la campana de cristal (10) hasta romperla, lo que te permite ha-
certe con la tablilla de piedra que había guardada en su interior.

$$10 + 31 = 41$$

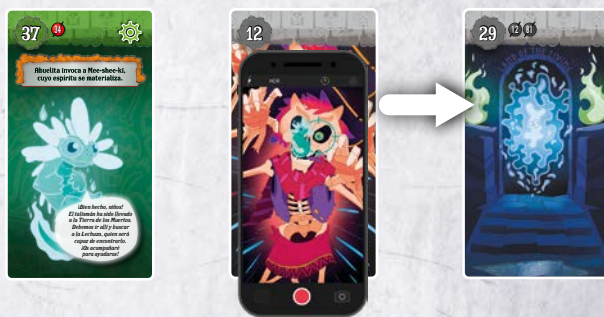
Coge la carta 41.



- ▶ Con la tablilla de piedra (41) en tu poder, te fijas en que sus inscripciones se parecen a cómo estaban agrupados los libros en la estantería (53) y que además hay una gema junto a cada grupo de libros. Para abrir el cofre (57), introduce la secuencia de colores tal como aparecen en la tablilla de piedra: CIAN, ROSA, ROJO, AZUL. El cofre se abre y en su interior encuentras el talismán que Vargas le robó a tu familia. Coge la carta 14.



- ▶ Pero antes de que podáis celebrar la victoria, oís una risa escalofriante a vuestras espaldas. ¡Es Vargas! Arremete contra ti, tratando de arrebatarte el talismán, pero Mee-shee-ki (37) se interpone entre vosotros y le ciega el único ojo que le queda; ¡es el momento de escapar! Coge la carta 29.



- ▶ Debéis escapar de la Tierra de los Muertos antes de que Vargas se recobre y os atrape. Llegáis a la puerta de la Tierra de los Muertos, pero, para que se os permita cruzarla, debéis demostrar que estáis vivos y por lo tanto pertenecéis a la Tierra de los Vivos. Así que los tres (91) os quitáis el maquillaje con el agua del charco (+2) y así podéis regresar a vuestro hogar.

$$91 + +2 = 93$$

Coge la carta 93.



EN CASA OTRA VEZ

- ▶ De vuelta en casa, le das el talismán (14) a Abuelita (3) para que pueda retirar la maldición que Vargas hizo caer sobre vuestra familia:

$$14 + 3 = 17$$

Coge la carta 17.



► Abuelita te pide que vayas al altar (90) para preparar la contramaldición. Colocas ahí el talismán (+8) atal como te dice Abuelita (17), revelando así la maldición infligida por Vargas a vuestra familia.

90 + +8 = 98
Coge la carta 98.



► Ahora que sabes cuál es la maldición que os aflige (98), buscas la contramaldición apropiada en el grimorio de Abuelita. ¡Utilizando la máquina (17), trazas los círculos correctos y retiras la maldición!



¡Bien hecho! La maldición ha desaparecido y ya puedes dedicar lo que queda de la noche a disfrutar de la fiesta. Una cosa es segura: ¡recordarás esta aventura el resto de tu vida (y también después)!