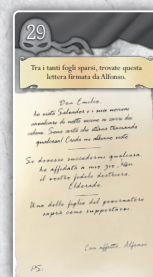
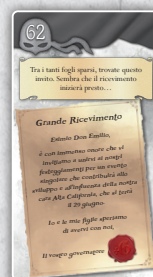


### Maschera Rossa

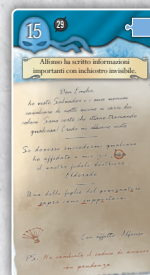
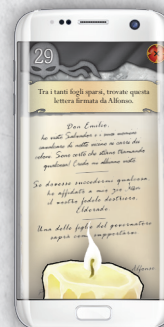


#### LA VOSTRA HACIENDA

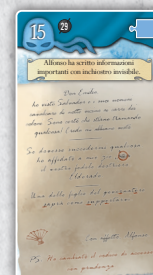
- Sembra ci sia stata una colluttazione nella vostra hacienda! Due numeri sono parzialmente coperti, ma se analizzate i numeri sul retro delle carte, si può notare che solo uno inizia con 6 (carta ) e solo uno finisce con 9 (carta ) .  
Prendete le carte e .



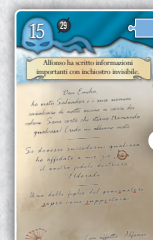
- Sembra che Alfonso non abbia finito di scrivere la sua lettera. Entrate nel congegno e passate il dispositivo sopra la lettera (). In questo modo verranno rivelate ulteriori informazioni scritte da Alfonso con l'inchiostro invisibile. Prendete la carta .



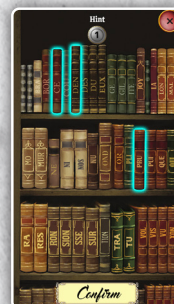
- Ora che il contenuto della lettera è interamente visibile (), potete determinare la posizione di zio Alfonso. Osservate attentamente il nome "Juan": le due lettere cerciate in rosso formano il numero 42. Prendete la carta .



- La lettera di Alfonso () nasconde inoltre il nuovo codice di accesso alla vostra caverna segreta: "prudenza". Entrate nel congegno e cliccate sui libri **PRU**, **DEN** e **ZA**. Quindi premete OK per confermare. La libreria si apre. Prendete la carta .



Ho cambiato il codice di accesso con prudenza.



- La caverna è immersa nell'oscurità, quindi meglio usare la candela. Entrate nel congegno e passate il dispositivo sulla caverna (). Prendete le carte , e .





## DALLO ZIO JUAN

- Alfonso ha scritto nella sua lettera (15) dove potete trovare Eldorado. Così, indossando il vostro costume da vigilante, vi incamminate dallo zio Juan per recuperare il vostro fedele destriero. Zio Juan vi dice: "Eldorado è al sicuro dietro di me".  
Girate la carta 42 per trovare il numero 11.  
Prendete la carta 11.



- Ora che avete il vostro cavallo (11), potete recarvi al ricevimento del governatore a cui siete stati invitati (62). Se fate attenzione all'invito, potete vedere un 6 nel sigillo di cera:  $+6 + 11 = 17$ .  
Prendete la carta 17.



## L'HACIENDA DEL GOVERNATORE

- Quando arrivate al ricevimento del governatore (17), vedete le sue figlie sul terrazzo (78). Grazie alla lettera di Alfonso (15), sapete che una di loro è affidabile. Nella lettera di Alfonso c'è il disegno di un ventaglio e sono sottolineate le lettere r-o-s-s-o, quindi, deve essere quella con il ventaglio rosso (+9). Mostratele la lettera (15):  $+9 + 15 = 24$ .  
Prendete la carta 24.



- Secondo Milena, la casa al tramonto sarà vuota.  
Guardate il vostro mazzo di carte a faccia in giù: il retro della carta 25 raffigura il sole che scende sotto l'orizzonte.  
Prendete la carta 25.



- Se non l'avete ancora fatto, andate alla vostra caverna (2) per recuperare il vostro costume (10) e intrufolatevi in segreto nell'hacienda del governatore (25):  $10 + 25 = 35$ .  
Prendete la carta 35.





- Rovistando nello studio del governatore, in uno dei dipinti trovate il numero nascosto 95. Prendete la carta 95.



- Usando il ventaglio (92) che vi ha dato Milena, potete aprire la cassaforte del governatore (95): Per prima cosa, collocate l'angolo del ventaglio in modo da completare la manopola di Violetta. Il cuore sul ventaglio punta sulla lettera V. Ripetete questi passaggi per le manopole di Milena, Sofia e Luna. Il cuore punta rispettivamente sulle lettere I, I e uno spazio vuoto. Queste tre lettere formano il numero romano VII, cioè sette. Prendete la carta VII.



- Aprite la cassaforte (7) e prendete la carta 70. Improvvisamente, notate l'ombra di un uomo che sta per attaccarvi con la sua spada. Vi girate e bloccate il colpo con la vostra arma (13):  $7 + 13 = 20$ . Prendete la carta 20.



- Per fortuna avete con voi la frusta: entrate nel congegno (80) e passate il vostro dispositivo sul lampadario (20), quindi confermate per scavalcare le guardie. Prendete la carta 86.

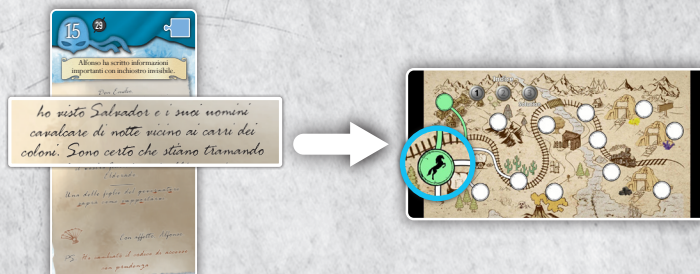
- Dalla ringhiera su cui vi trovate, vedete il vostro cavallo Eldorado, ma è troppo lontano. Come potete richiamarlo a voi? Basta fischiare nel microfono del vostro dispositivo. Seguendo le istruzioni sul dispositivo, accedete a una mappa del territorio. Dovete tenere la mappa aperta, altrimenti dovrete ripetere i passaggi precedenti per accedervi nuovamente.



## LA MINIERA

- Ora che avete la mappa del territorio, potete andare alla miniera dove si trova il governatore. Ecco come ricostruire il percorso del suo viaggio:

- 1) Secondo la lettera di Alfonso (15), Salvador è stato visto vicino ai carri dei coloni. Cliccate sul carro sulla mappa.

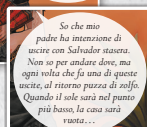




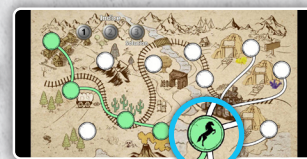
- 2) Lo zio Juan (42) ha raccontato che Salvador è stato visto aggirarsi nella foresta di cactus.  
Cliccate sulla foresta di cactus.



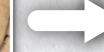
- 3) Milena (24), la figlia del governatore, si è lamentata della puzza di zolfo al ritorno dai viaggi del padre. Dal vulcano, situato a sud della foresta di cactus, fuoriescono gas vulcanici gialli che hanno un forte odore di zolfo.  
Cliccate sul vulcano.



- 4) Nella carta 17 notate che il governatore e Salvador hanno le gambe fradice. Devono aver guadato il fiume.  
Cliccate sul guado.



- 5) I documenti segreti (70) che avete trovato nella cassaforte del governatore vi dicono che stavano viaggiando verso la miniera d'oro.  
Cliccate sulla miniera d'oro.



- Fiuuu! Finalmente siete arrivati alla miniera d'oro.  
Prendete la carta 51.



- Prima di entrare nella miniera d'oro (51) dovete coprirvi nuovamente il volto.  
La bandiera rossa servirà allo scopo. Avete individuato il numero nascosto?  
Prendete la carta 33.



33

- Prima di indossare la nuova maschera (33), praticate due fori con la spada (13):  
 $33 + 13 = 46$ .  
Prendete la carta 46.



33

=



- Ora che avete nuovamente nascosto la vostra identità con una maschera (46), potete entrare nella miniera senza essere riconosciuti (51):  $46 + 51 = 97$ .  
Prendete la carta 97.



=





▶ Saltate nel carrello della miniera, che inizia a sfrecciare sulle rotaie. Entrate nel congegno (97). Il percorso che dovete seguire è indicato dai colori presenti sui documenti segreti (70). Ad ogni incrocio, fate scorrere il vostro dito sullo schermo nella direzione indicata dalla freccia del colore richiesto: giallo (dritto), blu (destra), rosso (sinistra), blu\* (destra), verde (destra), rosso\*\* (sinistra), verde (dritto), viola (sinistra), viola (destra) e giallo (destra).

\* Fate attenzione! Questo vecchio cartello è caduto a terra, ma osservando i cartelli rimanenti potete dedurre che il cartello blu indicava la destra.

\*\* Anche in questo caso, il cartello è caduto a terra e deducete che doveva indicare la sinistra!

Prendete la carta (75).



▶ Alla fine del viaggio, vi trovate di fronte a Salvador (75), intenzionato più che mai ad affrontarvi. Sguainate la spada (13) per affrontare il furfante: 75 + 13 = 88.

Prendete la carta (88).



▶ Salvador scappa con un carrello (88), ma la miniera è stata riempita di dinamite! Delle tre micce, quella al centro rappresenta la minaccia maggiore (poiché un minatore sta calpestando quella a sinistra, mentre un altro minatore sta gettando acqua su quella di destra). Quella al centro però è troppo in alto per essere raggiunta con la spada, quindi c'è solo una cosa da fare: spegnerla con un colpo di frusta! Entrate nel congegno (80) e passate il vostro dispositivo sulla miccia, quindi confermate.



**Con un abile colpo di frusta, riuscite a spegnere appena in tempo l'ultima miccia di dinamite. Avete salvato tutte le persone costrette a estrarre oro per Salvador e il governatore.**

**Tra quelli che avete salvato c'è anche il vostro fedele amico Alfonso. Sfortunatamente, non riuscite a raggiungere Salvador prima che fugga. Conservate la maschera: vi servirà per continuare a combattere le ingiustizie in tutta l'Alta California.**

**¡FELICIDADES!**

Seguiteci su  
<https://www.facebook.com/SpaceCowboysFR/>  
 e @SpaceCowboys1

