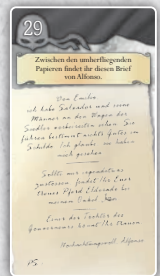
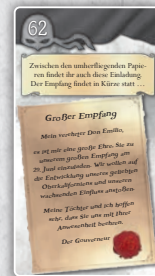


Die Rote Maske

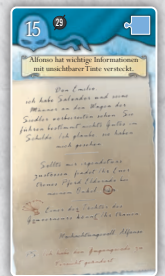
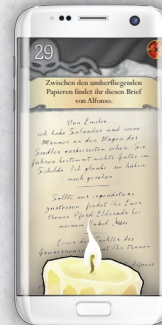


EURE HAZIENDA

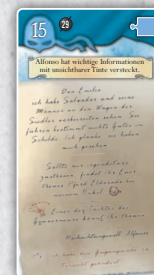
- Auf eurer Hazienda scheint ein Kampf stattgefunden zu haben! Zwei Zahlen sind teilweise überdeckt, aber wenn ihr euch die Kartenrückseiten im Stapel ansieht, erkennt ihr schnell, dass nur eine Kartennummer mit einer 6 beginnt (Karte 62) und nur eine mit einer 9 endet (Karte 29). Nehmt die Karten 62 und 29.



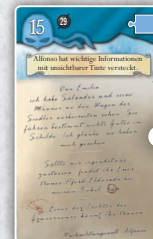
- Alfonso konnte seinen Brief nicht mehr beenden – oder vielleicht doch? Öffnet Maschine 28 und haltet euer Gerät über den Brief (29). So werden zusätzliche Informationen sichtbar, die mit unsichtbarer Tinte geschrieben wurden. Nehmt Karte 15.



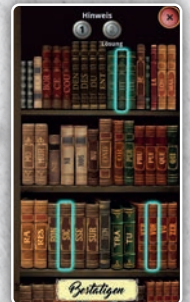
- Jetzt könnt ihr Alfonsos Brief vollständig lesen (15) und herausfinden, wo ihr Alfonsos Onkel findet. Seht euch den Namen „Juan“ genau an. Die zwei rot umkreisten Buchstaben bilden die Zahl 42. Nehmt Karte 42.



- Alfonsos Brief (15) verbirgt außerdem den neuen Zugangscode für eure geheime Höhle: „Vorsicht“. Öffnet Maschine 54 und wählt die Bücher VOR, SIC und HT aus. Drückt dann OK, um eure Auswahl zu bestätigen. Die geheime Tür schwingt auf. Nehmt Karte 2.



Ich habe den Zugangscode zu Vorsicht geändert.



- Die Höhle ist in Dunkelheit gehüllt, ihr solltet also eure Kerze zur Hand nehmen. Öffnet Maschine 28 und haltet euer Gerät über die Höhle (2). Nehmt die Karten 10, 13 und 80.



BEI ONKEL JUAN

- Alfonso schrieb in seinem Brief (15), wo ihr Eldorado finden könnt. Ihr geht also zu Onkel Juan (42), um euer treues Pferd abzuholen. Er erzählt euch: „Ich habe Eldorado sicher versteckt in meinem Rücken gehalten.“ Dreht Karte 42 um. Auf der Rückseite findet ihr eine verborgene 11. Nehmt Karte 11.

11



=



- Ihr habt euer Pferd (11) zurück und könnt euch nun auf den Weg zum Empfang des Gouverneurs machen, zu dem ihr eingeladen seid (62). Wenn ihr genau hinseht, könnt ihr auf dem Wachssiegel der Einladung eine +6 erkennen: +6 + 11 = 17. Nehmt Karte 17.



+6

+

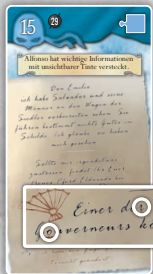


=



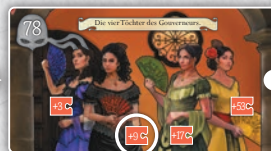
DIE HAZIENDA DES GOUVERNEURS

- Ihr erreicht den Empfang des Gouverneurs (17) und seht seine Töchter auf dem Balkon (78). Dank Alfonsos Brief (15) wisst ihr, dass ihr nur einer von ihnen trauen könnt. Auf Alfonsos Brief ist ein Fächer aufgezeichnet und er hat die Buchstaben „r“, „o“ und „t“ unterstrichen: ROT. Es muss also die Tochter sein, die den roten Fächer hält (+9). Zeigt ihr den Brief (15): +9 + 15 = 24. Nehmt Karte 24.



ROT

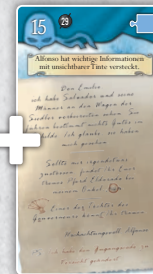
→



→

+9

+



=



- Milena zufolge wird das Haus bei Sonnenuntergang leer sein. Seht euch die Kartenrückseiten im verdeckten Stapel an. Auf Karte 25 steht die Sonne tief am Horizont. Nehmt Karte 25.



- Falls ihr es noch nicht getan habt, geht in eure Höhle (2), zieht euer Kostüm (10) an und schleicht euch unbemerkt auf die Hacienda des Gouverneurs (25): 10 + 25 = 35. Nehmt Karte 35.




+






=







- ▶ Beim Durchsuchen des Arbeitszimmers des Gouverneurs könnt ihr auf einem der Gemälde die verborgene Zahl 95 erkennen.
Nehmt Karte .






- ▶ Mit dem Fächer () den euch Milena gegeben hat, könnt ihr den Safe () öffnen: Legt den Fächer mit der Ecke zuerst an Milenas Rad an. Das Herz auf dem Fächer zeigt auf den Buchstaben V. Wiederholt das ebenfalls für Violettas, Lunas und Sofias Räder. Das Herz zeigt jeweils auf die Buchstaben I, I und ins Leere. Diese drei Buchstaben bilden die römische Ziffer VII, also sieben.
Nehmt Karte .



- ▶ Ihr öffnet den Safe () und nehmt Karte . Plötzlich erkennt ihr den Schatten einer Person, die mit ihrem Degen zum Hieb ausholt. Ihr dreht euch um und wehrt den Hieb mit eurem Degen () ab: $7 + 13 = 20$.
Nehmt Karte .




- ▶ Zum Glück habt ihr eure Peitsche dabei: Öffnet Maschine  und richtet euer Gerät auf den Kronleuchter () aus, dann bestätigt, um euch über die Wachen auf den Balkon zu schwingen.
Nehmt Karte .

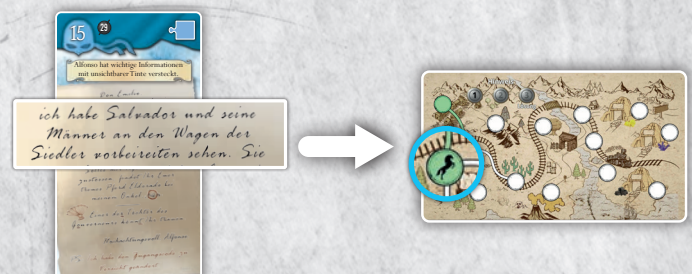
- ▶ Vom Geländer des Balkons aus seht ihr euer Pferd Eldorado, doch er ist zu weit weg. Wie könnt ihr ihn heranzurufen? Pfeift einfach einmal in das Mikrofon eures Geräts. In der App wird euch nun eine Karte der Region angezeigt. Lasst diese Karte offen, sonst müsst ihr die Schritte oben erneut ausführen, um sie wieder zu öffnen.



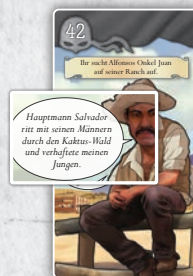
DIE MINE

- ▶ Mit der Karte der Region könnt ihr nun zu der Mine reiten, in der der Gouverneur ist. So könnt ihr seinen Weg nachverfolgen:

- 1) Alfonsos Brief () zufolge wurde Salvador bei den Wagen der Siedler gesehen.
Wählt den Wagen auf der Karte aus.



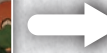
2) Onkel Juan (42) hat euch erzählt, dass Salvador durch den Kaktus-Wald geritten ist.
Wählt den Kaktus-Wald aus.



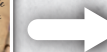
3) Milena (24), die Tochter des Gouverneurs, erwähnte, dass ihr Vater nach seinen Ausflügen nach Schwefel riecht. Aus dem Vulkan ganz im Süden strömen gelbe, vulkanische Gase, die wahrscheinlich stark nach Schwefel riechen.
Wählt den Vulkan aus.



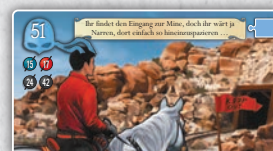
4) Auf Karte 17 bemerkt ihr, dass der Gouverneur und Salvador nasse Beine haben. Sie müssen durch den Fluss geritten sein.
Wählt den Wegpunkt aus, der durch den Fluss (nicht über die Brücke) führt.



5) In den geheimen Dokumenten (70), die ihr im Safe des Gouverneurs gefunden habt, steht etwas über eine Goldmine.
Wählt die Goldmine aus.



► Puh! Ihr habt den Weg zur Goldmine gefunden.
Nehmt Karte 51.



Bevor ihr die Goldmine (51) betretet, müsst ihr euch maskieren. Die rote Flagge sollte helfen.
Habt ihr die verborgene Zahl gesehen?
Nehmt Karte 33.



33

► Bevor ihr euch mit dem Stoff (33) maskiert, müsst ihr noch zwei Löcher mit eurem Degen (13) hineinschneiden: $33 + 13 = 46$.
Nehmt Karte 46.



+



=



► Mit eurer Maske (46) ist eure Identität nun sicher und ihr könnt die Mine (51) betreten: $46 + 51 = 97$.
Nehmt Karte 97.



+



=

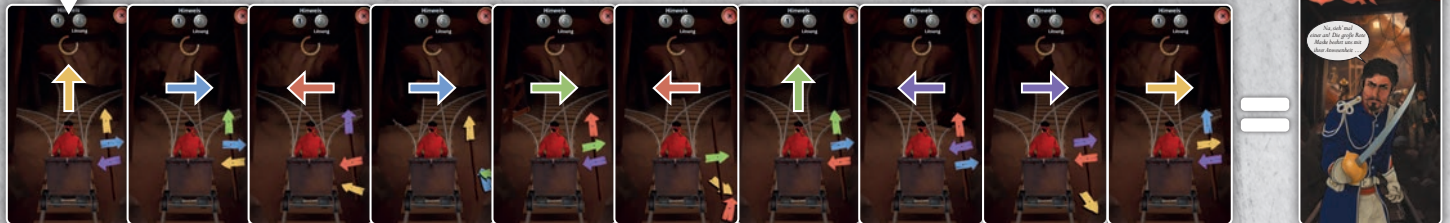


- Ihr springt in eine Lore und fahrt in die Mine ein. Öffnet Maschine (97). Euer Weg durch die Mine wird durch die Farben auf den geheimen Dokumenten (70) deutlich. An jeder Gabelung müsst ihr mit einem Finger auf dem Bildschirm in die Richtung wischen, in die der Pfeil der richtigen Farbe zeigt: gelb (geradeaus), blau (rechts), rot (links), blau* (rechts), grün (rechts), rot** (links), grün (geradeaus), lila (links), lila (rechts) und gelb (rechts).

*Achtung! Das Schild ist morsch, manche Pfeile sind abgefallen. Wenn ihr euch die anderen Pfeile und die versperrten Wege ansieht, könnt ihr allerdings darauf schließen, dass der blaue Pfeil nach rechts gezeigt haben muss.

** Dieses Schild ist ebenfalls kaputt. Ihr schlussfolgert, dass es nach links gezeigt haben muss!

Nehmt Karte (75).



- Am Ende eurer Reise findet ihr euch Auge in Auge mit Salvador (75) wieder, der bereit für einen Kampf ist. Zieht euren Degen (13), um den Schurken zu stellen: 75 + 13 = 88. Nehmt Karte (88).



- Salvador flieht in einer Lore (88), doch er hat bereits in der ganzen Mine Dynamit platziert. Ein Mann tritt die linke Lunte aus, ein anderer löscht die rechte, doch die in der Mitte brennt ungehindert weiter. Sie ist zu hoch, um sie mit eurem Degen zu erreichen, also könnt ihr nur eins tun: sie mit einem Peitschenhieb löschen! Öffnet Maschine (80) und richtet euer Gerät auf die Lunte aus.



Mit einem geschickten Peitschenhieb schafft ihr es gerade noch rechtzeitig, die letzte Lunte zu löschen. Ihr habt all diese Männer gerettet, die dazu gezwungen wurden, für Salvador und den Gouverneur Gold zu schürfen.

Unter den geretteten Männern findet ihr auch Alfonso, euren treuen Freund. Leider entkommt Salvador, bevor ihr ihn einholen könnt. Hebt eure Maske gut auf, denn ihr werdet sie brauchen, um die Ungerechtigkeit in Oberkalifornien weiter zu bekämpfen.

¡FELICIDADES!