



# Día de Los Muertos



Schwierigkeit:

## ZU HAUSE

► Heute ist „Día de los Muertos“, der Tag der Toten.

Eure Kleidung liegt bereit (20). Eure Geschwister sind schon fertig angezogen und geschminkt (42 und 5). Ihr sitzt vor eurem Schminktisch (67) und wollt euch so schminken wie eure Geschwister, um auf der Party spitze auszusehen!

So wie eure Geschwister stimmt ihr die Farben eures Make-ups auf die einzelnen Teile eures Outfits ab: Die inneren Ringe um eure Augen passen zu eurer Blume; die äußeren Ringe um eure Augen passen zu den Knöpfen auf eurem Oberteil; das Muster auf eurer Stirn passt zu eurem Oberteil; die Verzierung auf eurem Kinn passt zu eurer Hose; und eure Lippen passen zu euren Schuhen.

Nehmt die Karten 91 und 92.



► Abuela ruft euch ins Wohnzimmer. Der Talisman eurer Familie wurde gestohlen und ihr müsst ihn schnell wiederfinden. Ihr helft Abuela dabei, das Beschwörungsritual für Mee-shee-ki durchzuführen, den Schutzgeist eurer Familie. Nehmt seine Statue (18) und stellt sie im Beschwörungskreis (94 und 95) auf. Dadurch wird das Muster in der Mitte so geteilt, dass die Zahl 34 entsteht.

Nehmt Karte 34.



► Abuela (3) tritt an den Beschwörungskreis (34) und beschwört Mee-shee-ki, dessen Geist sich vor euren Augen in Form eines spektralen Axolotls materialisiert:

$$3 + 34 = 37$$

Nehmt Karte 37.



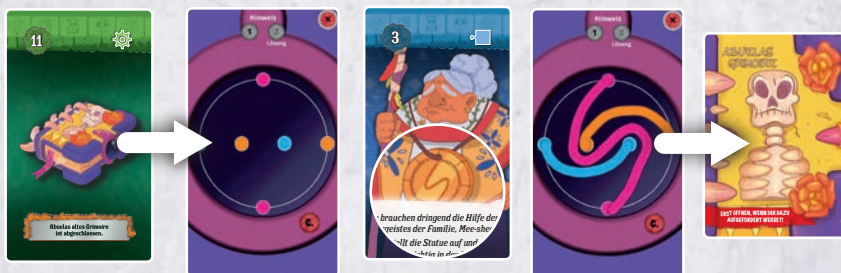


► Bevor ihr euch wie von Mee-shee-ki angewiesen auf den Weg ins Reich der Toten macht, geht ihr hinauf auf den Dachboden (24) und seht euch nach Dingen um, die ihr für diese seltsame Reise benötigen könntet. Der Raum ist sehr dunkel, aber dank eures Schutzgeistes (37) findet ihr einen Krug voll magischem Salz, ein Blasrohr und Abuelas altes Grimoire.

Nehmt die Karten 9, 11 und 15.



► Das Grimoire (11) ist verschlossen, doch ihr könnt es öffnen, indem ihr das Symbol auf Abuelas Medaillon (3) auf dem Schloss nachzeichnet. Verbindet dafür jeweils die gleichfarbigen Punkte mit einer Linie, ohne dass sich die Linien kreuzen. Ihr dürft jetzt Abuelas Grimoire aus der Schachtel nehmen.



► Das Buch enthält allerlei Informationen. Gemäß Abuelas Notizen müsst ihr den Friedhof besuchen, um ins Reich der Toten zu reisen. Wie im Grimoire beschrieben, müsst ihr dem Weg folgen, der mit den Blütenblättern bestreut ist, die ihr schon weggeworfen habt. Legt dafür die Karten, die ihr schon abgeworfen habt, anhand der Blütenblätter auf ihren Rückseiten zusammen. So entsteht die Zahl 25, die euch zum Friedhof führt.

Nehmt Karte 25.

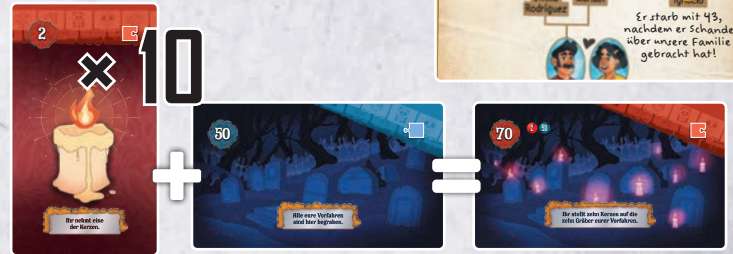
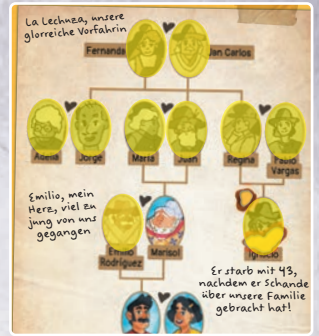




# DER FRIEDHOF

- Nun müsst ihr ein Ritual vollziehen, um das Tor zum Reich der Toten zu öffnen. Abuelas Anweisungen aus dem Grimoire folgend stellt ihr 1 Kerze (2) auf jedes Grab eurer 10 verstorbenen Vorfahren (50). Ihr benötigt 10 Kerzen:  $2 \times 10 = 20$ .  
 $20 + 50 = 70$ .  
 Nehmt Karte 70.

Stellt auf dem Friedhof für alle Vorfahren, die ihr ehren möchtet, jeweils eine Kerze auf.



- Ihr führt das Ritual fort, indem ihr Salz (9) auf die Gräber (70) schüttet. Dafür müsst ihr den Krug umdrehen, um auch das letzte Körnchen auszu-schütten (6):  
 $70 + 6 = 76$ .  
 Nehmt Karte 76.

Sobald die Kerzen aufgestellt sind, schüttet das magische Salz bis zum letzten Körnchen auf das Grab.  
*Um einzutreten*



- Das Tor zum Reich der Toten (76) hebt sich aus den Tiefen der Erde. Mee-shee-kis Geist (37) erleuchtet einen seltsamen Totenkopf auf dem Tor, den die Lebenden normalerweise nicht sehen.



- Als ihr den Totenkopf seht, erinnert ihr euch an Abuelas Notiz im Grimoire: *Um einzutreten, lebt bis zur letzten Sekunde.* Drückt den Strafkнопf, der denselben Totenkopf zeigt, dann läuft der Rest eurer (Lebens-)Zeit schnell ab. Das Tor zum Reich der Toten öffnet sich.



- Das Ritual ist beendet und ihr (91) könnt durch das Tor (+6) das Reich der Toten betreten. Obwohl ihr eigentlich noch lebt, geht ihr mit eurem perfekten Make-up als Tote durch:  $91 + 6 = 97$ .  
 Nehmt Karte 97.





▶ In der Transitzone des Reichs der Toten findet ihr einen Gong (69), mit dem ihr eine Gondel herbeirufen könnt. Der Gong auf der Karte selbst klingt nur nicht so gut. Zum Glück ist auf eurem Gerät der gleiche Gong zu sehen. Schlagt ihn drei Mal, dann wird ein Gondeliere kommen und euch in die Stadt fahren.

Nehmt Karte 36.



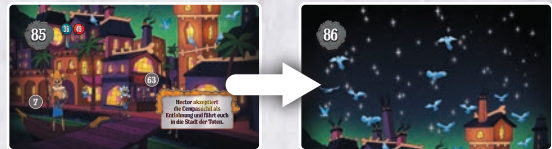
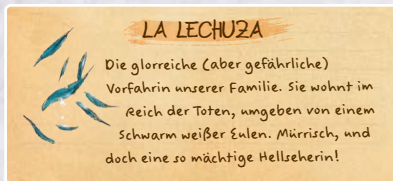
▶ Hector, der Gondoliere, (36) erzählt euch, dass er kein Gold als Bezahlung will. Seine Gondel ist über und über mit der Blume der Toten, der Cempasúchil, dekoriert – er scheint sie sehr zu mögen. Ihr gebt ihm eure Blume (49), um für die Überfahrt zur Stadt zu bezahlen: 36 + 49 = 85.

Nehmt Karte 85.



▶ Als ihr in der Stadt ankommt (85), seht ihr einen Schwarm weißer Eulen am Himmel. La Lechuza muss laut dem Grimoire in der Nähe sein. Laut Mee-shee-ki (37) wird sie euch bei der Suche nach dem Talisman helfen. Seht euch die Eulen genau an, rechts neben dem Turm verbirgt sich eine 86.

Nehmt Karte 86.



▶ Die Eulen über der Stadt (85) und (86) weisen euch den Weg zu La Lechuza. Sie bilden eine 16.

Nehmt Karte 16.



▶ Ihr erreicht La Lechuza (16), doch sie hält euch für Eindringlinge und greift euch an. In eurer Panik nehmt ihr euer Blasrohr (15) heraus. La Lechuza erkennt, dass die Federn daran ihre eigenen sind, und ihr zur Familie gehören müsst: 16 + 15 = 31.

Nehmt Karte 31.





▶ Nachdem sich La Lechuza beruhigt hat, informiert sie euch, dass Vargas den Talisman gestohlen hat. Um ihn zu finden, gibt sie euch ihren Koffer voller verschiedenster Trankzutaten (75), während sie ein Ritual der Vorhersehung vorbereitet.

Mit dem Bruch-weg-Balsam (+32) aus dem Koffer (75) repariert ihr den gebrochenen Knochen (28), denn in einem Stück ist er viel nützlicher:  $28 + +32 = 60$ .

Nehmt Karte 60.



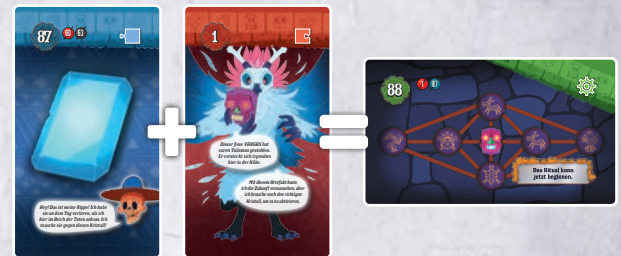
▶ La Lechuza fehlt noch ein Kristall für ihr Ritual (1). In ihrem Koffer (75) habt ihr die gleichen Kristalle gesehen, die auch der Händler (63) tauscht, doch einer hat gefehlt: ein blauer Kristall. Ihr bietet dem Händler, dem eine Rippe fehlt, den reparierten Knochen (60) im Tausch für einen blauen Kristall (+27) an:  $60 + +27 = 87$ .

Nehmt Karte 87.



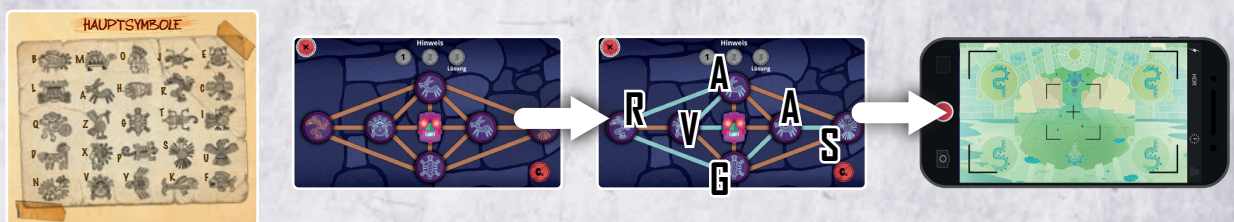
▶ Ihr gebt La Lechuza (1) den fehlenden Kristall (87), und das Ritual kann beginnen:  $87 + 1 = 88$ .

Nehmt Karte 88.



▶ Als Teil des Rituals (88) müsst ihr deutlich machen, dass ihr nach Vargas sucht, damit ihr die richtige Vision erhaltet. Abuela muss dieses Ritual schon einmal ausgeführt haben, denn alle nötigen Symbole sind in ihrem Grimoire vermerkt, gemeinsam mit den passenden Buchstaben des Alphabets.

Aktiviert die Symbole in der richtigen Reihenfolge – buchstabiert das Wort „Vargas“ – um eine Vision zu erhalten.





► In eurer Vision seht ihr eine Brücke im Regen. Ihr erinnert euch daran, diese Brücke (7) in der Stadt gesehen zu haben, allerdings hat es dort nicht geregnet. In eurem Koffer (75) findet ihr einen Tropfi-Tropf-Trank (+55), damit könnt ihr eure Vision wahrwerden lassen. Kaum habt ihr das Fläschchen geöffnet, beginnt es zu regnen und das Wasser unter der Brücke steigt:

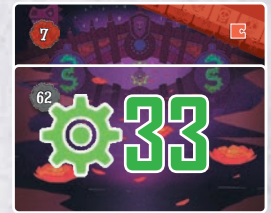
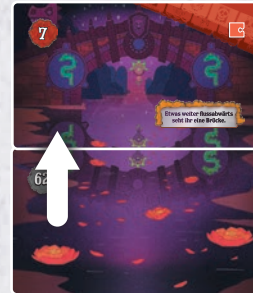
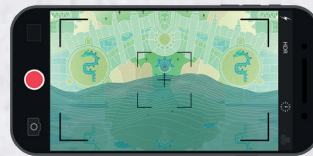
$$7 + 55 = 62$$

Nehmt Karte 62.



► Der Wasserstand unter der Brücke beginnt zu steigen, genau so, wie ihr es in eurer Vision gesehen habt. Die Ornamente an der Brücke spiegeln sich im Wasser und zeigen euch, wo der Eingang zu Vargas' Unterschlupf ist.

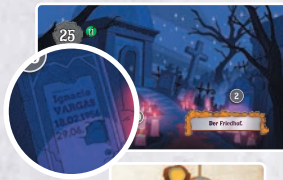
Öffnet Maschine 33.



► Der Eingang ist hinter einem schweren Steintor verborgen, das verschlossen ist. Um es zu öffnen, müsst ihr die richtige Farbsequenz bestimmen. Die erste Farbsequenz ist bereits vorgegeben. Die bunten Punkte sind angeordnet wie ein Datum. Das Kreuz an der Basis des Tors scheint ein Hinweis auf ein Grab zu sein. Ihr erinnert euch daran, dass ihr Ignacio Vargas' Grab auf dem Friedhof (25) gesehen habt. Teile des Grabsteins sind abgebrochen, aber ihr wisst dank einer Notiz in Abuelas Grimoire, dass er im Alter von 43 Jahren gestorben ist. Vargas ist also am 29.06.1999 gestorben.

Anhand des Geburtsdatums versteht ihr, welche Zahl zu welcher Farbe gehört, und gebt den folgenden Code ein: BLAU, GRÜN / LILA, ORANGE / GELB, GRÜN, GRÜN, GRÜN. Das Tor öffnet sich mit einem dumpfen Grollen!

Nehmt Karte 4.



18.02.1956  
43 JAHRE  
29.06.1999

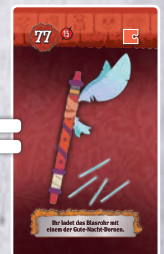


## VARGAS' UNTERSCHLUPF

► Als ihr euch in Vargas' Unterschlupf schleicht, trefft ihr auf eine fürchterliche Kreatur. Ihr nehmt die Gute-Nacht-Dornen (+62) aus dem Koffer (75) und ladet euer Blasrohr (15) damit:

$$15 + 62 = 77$$

Nehmt Karte 77.





- ▶ Mit eurem geladenen Blasrohr (77) schießt ihr einen Dorn auf die Kreatur (4), die sofort einschläft. Die Luft ist rein!

$$77 + 4 = 81$$

Nehmt Karte 81.



- ▶ Ihr durchsucht alles, könnt aber den Talisman nicht finden. Ihr findet allerdings einen Plan des Hauses zwischen zwei Büchern im Bücherregal (53) versteckt. Nehmt Karte 35.



- ▶ Der Plan (35) zeigt ein Versteck im Keller, doch keiner der Knöpfe im Aufzug (59) führt dorthin. Vargas muss eine geheime Methode haben, dorthin zu gelangen. Dort muss er seine wertvollsten Dinge verstecken!

Manche Buchstaben in den Beschriftungen der Knöpfe sind mit einem Punkt markiert. Um in das Versteck zu kommen, müsst ihr die Knöpfe in der richtigen Reihenfolge drücken, um das Wort VERSTECK zu bilden. Wenn ihr das tut, bildet ihr eine 6 auf der Karte. Der Aufzug setzt sich in Bewegung und bringt euch in Vargas' Versteck.

$$6$$

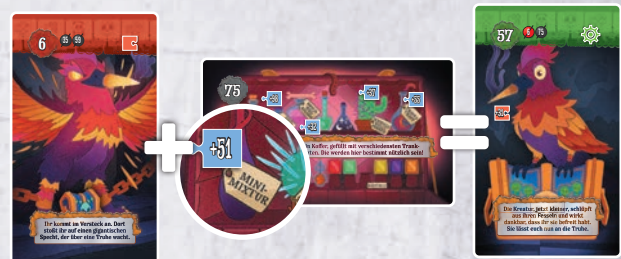
Nehmt Karte 6.



- ▶ Im Versteck (6) trifft ihr auf einen gigantischen Specht, der angekettet wurde, um eine Truhe zu bewachen. Um den armen Vogel zu befreien, gebt ihr ihm etwas von der Mini-Mixtur (+51) aus dem Koffer (75). Der Specht schrumpft und kann aus seinen Fesseln schlüpfen: 6 + +51 = 57.

$$6 + 51 = 57$$

Nehmt Karte 57.



- ▶ Ihr kommt nun an die Truhe heran, aber sie ist verschlossen! Der Specht (+31) wirkt dankbar, dass ihr ihn befreit habt. Er möchte den Gefallen erwidern und zerbricht mit seinem Schnabel die Glasglocke (10), damit ihr an die Steintafel in ihrem Inneren kommt: 10 + +31 = 41.

$$10 + 31 = 41$$

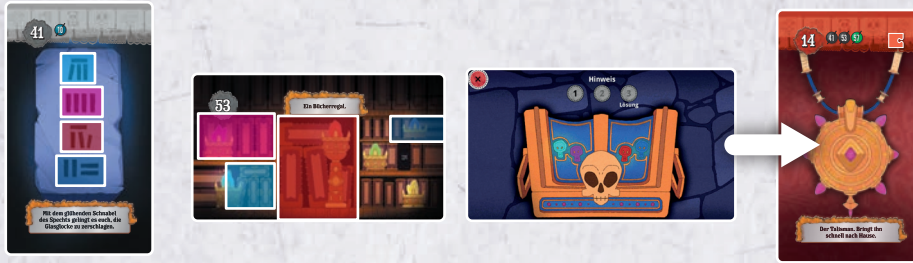
Nehmt Karte 41.





- Ihr bemerkt, dass die Gravuren auf der Steintafel (41) so aussehen, wie die Anordnung der Bücher im Regal (53), und dass bei jeder Büchergruppe ein farbiger Edelstein steht. Um die Truhe (57) zu öffnen, müsst ihr die Farben in der Reihenfolge eingeben, wie sie auf der Steintafel von oben nach unten angegeben sind: HELLBLAU, LILA, ROT, BLAU. Die Truhe öffnet sich und ihr findet den gestohlenen Talisman.

Nehmt Karte 14.



- Bevor ihr euren Erfolg feiern könnt, bemerkt ihr einen unheimlichen Schatten hinter euch. Es ist Vargas! Er stürzt sich auf euch und versucht, den Talisman zu schnappen, aber Mee-shee-ki (37) beschützt euch und blendet ihn. Das ist eure Gelegenheit, zu fliehen!

Nehmt Karte 29.



- Ihr müsst aus dem Reich der Toten fliehen, bevor sich Vargas erholt und euch einholt. Ihr kommt am Tor zwischen den Reichen an, doch bevor ihr hindurch dürft, müsst ihr zeigen, dass ihr lebendig seid und ins Reich der Lebenden gehört. Ihr (91) müsst also euer Make-up entfernen. Dafür nutzt ihr das Wasser in der Pfütze (+2) und macht euch auf den Weg nach Hause:  $91 + 2 = 93$ .

Nehmt Karte 93.



## ZURÜCK DAHEIM

- Zurück daheim gebt ihr Abuela (3) den Talisman (14), damit sie den Fluch brechen kann, mit dem Vargas eure Familie belegt hat:  $14 + 3 = 17$ .

Nehmt Karte 17.

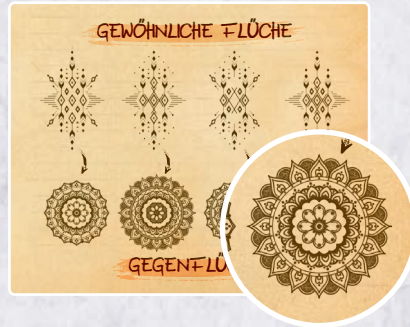




- ▶ Abuela (17) geht mit euch zur Ofrenda (90), um den Gegenfluch vorzubereiten. Ihr legt den Talisman (+8) auf die Ofrenda, dadurch wird der Fluch sichtbar, mit dem Vargas eure Familie belegt hat:  $90 + 8 = 98$ . Nehmt Karte 98.



- ▶ Ihr wisst nun, welcher Fluch gesprochen wurde (98), also könnt ihr in Abuelas Grimoire nach dem passenden Gegenfluch suchen. Zeichnet in Maschine (17) die korrekten Kreise und brecht den Fluch!



**Gut gemacht! Der Fluch ist gebrochen und ihr könnt den Rest der Nacht feiern. Eins ist sicher: Dieses Abenteuer werdet ihr den Rest eures Lebens (und darüber hinaus) nicht vergessen!**