

- Después de que Elianor, Basil y Aldric hayan resuelto estos asuntos urgentes, colocad cada figura dentro de la silueta de su mismo color en las cartas **83**, **89** y **78**. Las manos de las figuras señalarán varias letras escritas en mayúscula, que dispuestas en el orden indicado en la carta **1** dirán **DOCE**.

Coged la carta **12**.

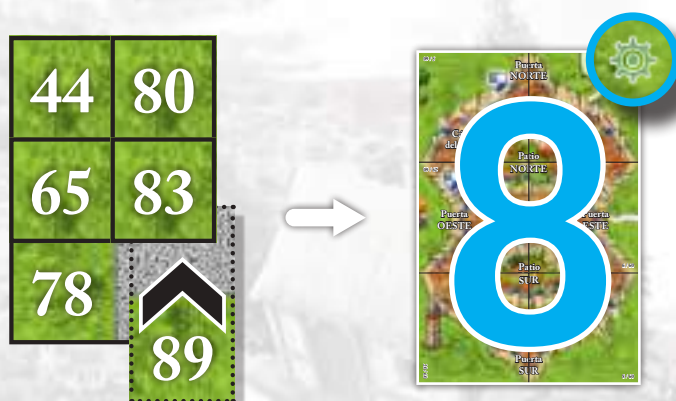


- Usad las 6 cartas de la pila de descartes para montar el mapa de Carcasona. Colocadlas de manera que se solapen entre ellas tal como se indica en la ilustración de la carta **12** y las instrucciones de la carta **71**.

Cuando las cartas estén dispuestas correctamente, la ciudad formará el número **8**.

La carta **12** indica que debéis encontrar una máquina, y el símbolo de «Máquina» que aparece en el mapa lo confirma.

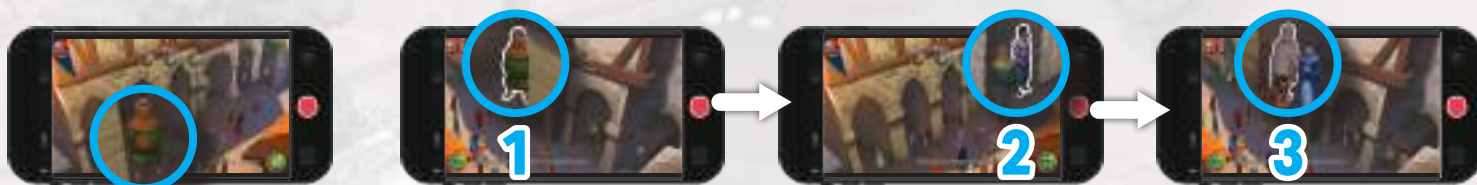
Acceded a la máquina **8**.



- Los jugadores se dividen en dos equipos que buscarán a 3 espías mediante la máquina **8**. Cada equipo deberá identificar un espía para luego describírselo al otro equipo.

El primer equipo podrá distinguir a los espías por la cruz templaria en su atuendo. El segundo equipo podrá utilizar la descripción proporcionada por el primero para atraparlos, incluso aunque se hayan despojado de sus cruces en un intento por pasar inadvertidos.

Los jugadores repetirán este proceso hasta haber encontrado y atrapado a los 3 espías, y entonces cogerán la carta **53**.



LA DEFENSA DE LA CIUDAD

- Para que el herrero os preste atención (**53**), pagadle con monedas de la bolsa de Elianor (**+22**).

$$53 + +22 = 75$$

Coged la carta **75**.



- Para obtener la corona, Elianor vuelve a pagarle al herrero (32) con monedas procedentes de su bolsa (+22).

$$32 + +22 = 54.$$

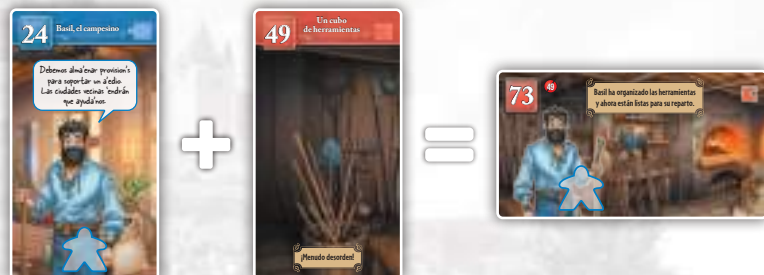
Coged la carta 54.



- Las herramientas de los campesinos están guardadas sin orden ni concierto en el almacén del herrero. Basil (24) se encarga de organizar estas herramientas (49).

$$24 + 49 = 73.$$

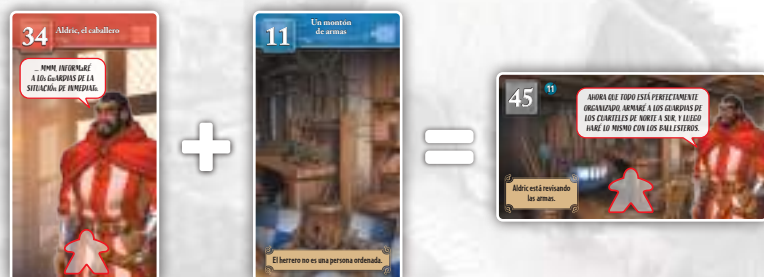
Coged la carta 73.



- En otro rincón del almacén hay un montón de armas (11) en completo desorden. Aldric (34) las organiza cuidadosamente.

$$34 + 11 = 45.$$

Coged la carta 45.



- Advirtiéndolo que los campesinos están ociosos (9), Basil les provee de herramientas (73).

$$9 + 73 = 82.$$

Coged la carta 82.



- Una vez organizadas las armas (45), Aldric dice que piensa pertrechar con ellas primero a los guardias de los cuarteles y luego a los ballesteros. En el mapa, conectad los 🏰 de norte a sur (es decir, de arriba abajo). Esto formará el número 4. Luego, conectad las 🏹 de norte a sur. Esto formará el número 2.

Coged la carta 42.



- Ahora que los habitantes de Carcasona cuentan con los medios para defender la ciudad, los miembros del concejo vuelven a reunirse (67). Hay que determinar dónde y en qué orden se sentaron los miembros del concejo alrededor de la mesa.

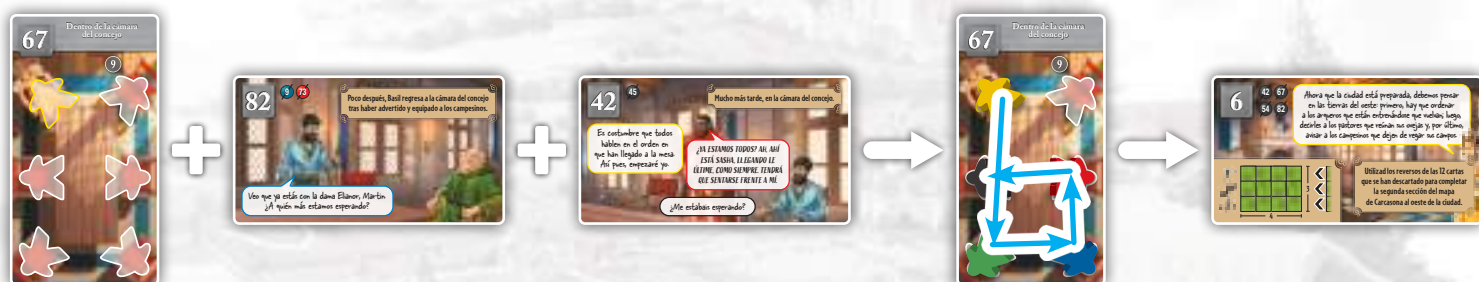
Carta 67 : la dama **Elianor** llegó primero, y está sentada en la esquina superior izquierda.

Carta 82 : **Martin** fue el siguiente en llegar, y puede verse que está sentado en una esquina de la mesa. **Basil** está sentado a su derecha, también en una esquina. Por lo tanto, ambos tienen que estar sentados en la parte inferior de la mesa.

Carta 42 : **Aldric** llegó a continuación, sentándose a la derecha de **Basil**. **Sasha** llegó en último lugar y se sentó delante de **Aldric**.

Al conectar las figuras en el orden de las llegadas de los miembros del concejo, se traza el número 6.

Coged la carta 6.

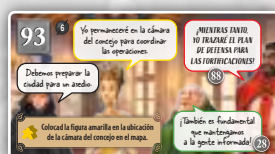
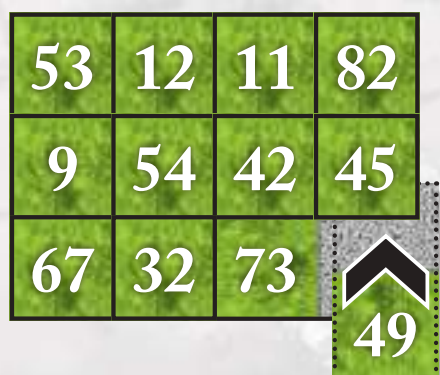


- El concejo decide que ahora hay que centrarse en las defensas de la campiña occidental. Utilizando las 12 cartas de la pila de descartes, montad otra sección del mapa de Carcasona, solapando las cartas entre ellas según la ilustración de la carta 6 y las instrucciones de la carta 71.

Según las instrucciones, los arqueros deben ir primero, en la fila superior; los animales deben ir luego en la segunda fila, y los campesinos y los campos en la tercera. Esto os ayudará a montar correctamente el mapa.

Cuando las cartas estén dispuestas correctamente, los caminos formarán el número 93.

Coged la carta 93.



PROTEGIENDO LA CAMPIÑA

- Seguid las instrucciones de **Martin** (28) y colocad las figuras de **Sasha** (28), **Basil** (28) y **Aldric** (28) en los monasterios de su mismo color. Allí harán sonar las campanas para alertar a los habitantes de las regiones adyacentes.

Sus advertencias llegarán a todas las regiones de esta sección, excepto a una situada en la esquina inferior derecha. Por lo tanto, **Martin** (28) deberá ir allí para avisar a la gente del peligro.

El símbolo en la carta (28) indica que hay que encontrar la carta donde aparece Martin, que está numerada como 19/60 (19/60).

Coged la carta 19.



- En la campiña desierta (19), Basil sopla el cuerno de caza (38) para hacer sonar la alarma.

$$19 + 38 = 57$$

Coged la carta 57.



- Los campesinos que han sido alertados del peligro buscan refugio, pero parece haber espías entre ellos. Acceded a la máquina 57 para identificarlos. Sus cruces templarias les delatarán; haced clic en cada una de ellas.

Coged la carta 64.



- En cuanto la población ha sido puesta a salvo, Sasha sugiere sabotear los caminos para ralentizar el avance de los invasores. Moved cada figura según las instrucciones de la carta 64, poniendo cada una sobre un puente para sabotearlo.

Aldric sabotea el puente directamente delante de él.

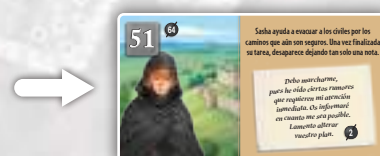
Basil sabotea el puente al que se llega desde su monasterio bajando por el camino.

Martin se encarga del puente junto a su ubicación.

Sasha se mueve al puente restante.

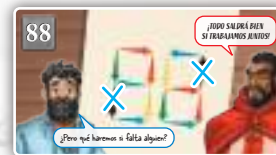
Los dos caminos que los miembros del concejo no han saboteado forman los números 5 y 1.

Coged la carta 51.



- ▶ Aldric ha urdido un plan en el que participará todo el concejo (88). Sin embargo, Sasha ha desaparecido (51), por lo que el plan deberá tener en cuenta su ausencia y ser modificado en consecuencia. Retirad las instrucciones concernientes a Sasha (indicadas por las flechas negras). Las flechas restantes forman el número 96.

Coged la carta 96.



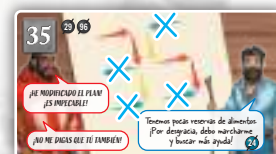
- ▶ Martin también se ha marchado, dejando un mensaje en el que explica sus deseos de alcanzar una solución pacífica (29). Hay que volver a modificar el plan para tener en cuenta su partida. Retirad las instrucciones concernientes a Martin (indicadas por las flechas verdes). Las flechas restantes forman el número 35.

Coged la carta 35.



- ▶ Basil también debe marcharse para ayudar a la gente a reunir comida (35). El plan debe modificarse una vez más. Retirad las instrucciones concernientes a Basil (indicadas por las flechas azules). Las flechas restantes forman el número 74.

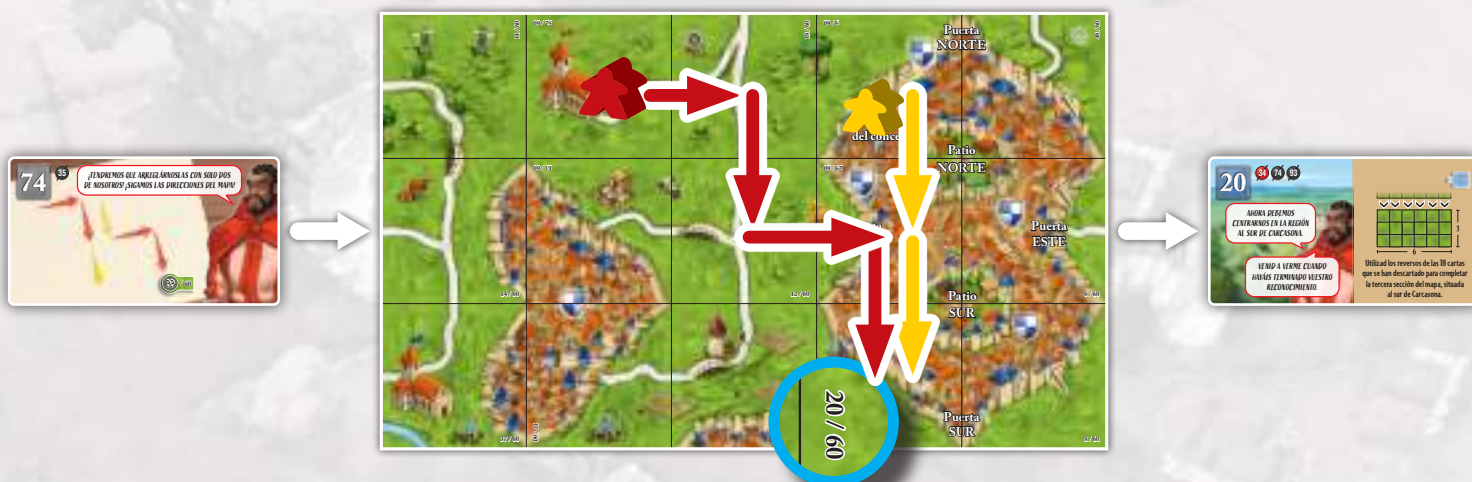
Coged la carta 74.



- ▶ Ahora, ejecutad el plan utilizando los dos miembros del concejo restantes: moved la figura roja y la figura amarilla siguiendo las flechas trazadas en la carta 74. El símbolo en la carta 74 os indica que debéis hallar el número de la carta donde se reunirán las figuras, refiriéndose a la numeración en la esquina de cada carta.

Las figuras se encontrarán en la carta numerada 20/60 (20/60).

Coged la carta 20.



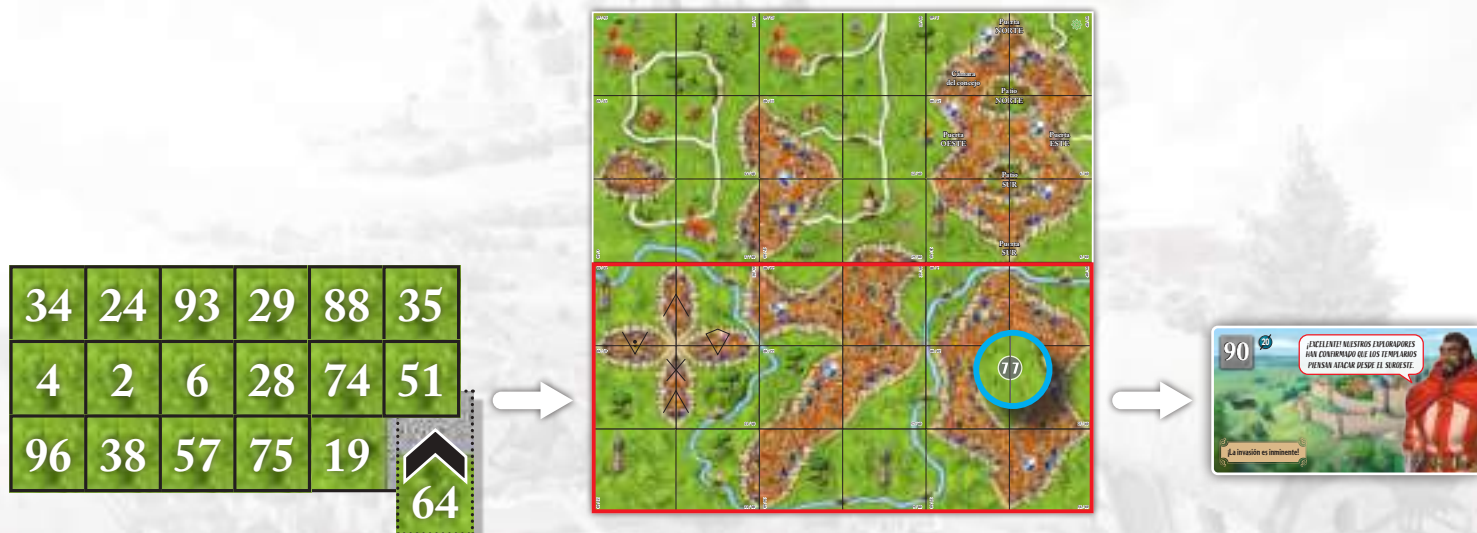
LAS CIUDADES DEL SUR

- Aldric necesita que os encarguéis de la región del sur. Utilizad las 18 cartas de la pila de descartes para montar la sección final del mapa de Carcasona solapándolas entre ellas tal como se indica en la ilustración de la carta **20** y en las instrucciones de la carta **71**. Usad el río como referencia para montar el mapa.

Las ciudades revelan un **+70** rojo. Id a ver a Aldric (**20**) y sumad **+70**.

$$20 + 70 = 90.$$

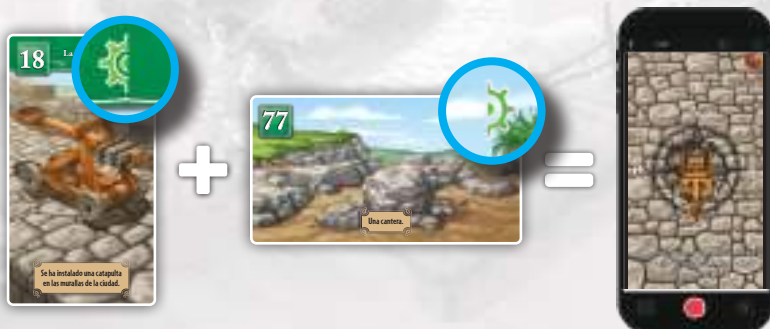
Coged la carta **90**, así como la carta **77**, indicada por el número visible en el mapa.



- La catapulta de la carta **18** no está operativa porque carece de proyectiles para lanzar. Podréis encontrar algunas piedras en la cantera de la carta **77**. Para usar la catapulta, combinad estas dos cartas para formar una sola máquina, tal como sugieren los símbolos de «Máquina» parcialmente visibles en las cartas.

$$18 + 77 = 95.$$

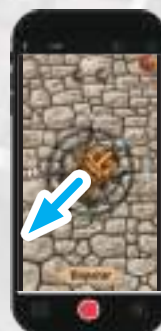
Acceded a la máquina **95**.



- La carta **90** indica que los templarios están atacando desde el suroeste. Por lo tanto, debéis apuntar en esa dirección utilizando la máquina **95**.

¡Pulsad a continuación el botón de disparo!

Coged la carta **94**.



- Colocad cada figura dentro de la silueta (99) de su mismo color. Esta disposición formará el número 3 en el espacio vacío entre las figuras.

Coged la carta 3.



- El pergamino de la carta 15 proporciona instrucciones para encontrar la reliquia.

Es necesario localizar el árbol centenario que menciona. Primero, buscad las cuatro atalayas en el mapa; cada una tiene un estandarte de un color concreto; poned en cada atalaya la figura de su mismo color.

Luego, trazad líneas conectando las atalayas enfrentadas, formando una cruz; el árbol se halla en la intersección de esas líneas («donde sus miradas se crucen»).

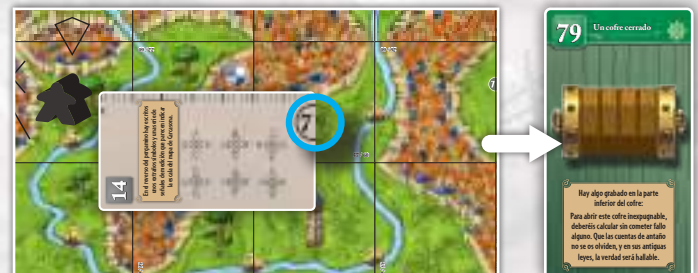
Para finalizar, colocad la última figura sobre el árbol.



Desde este árbol («este antiguo tronco»), medid 7 leguas hacia el este utilizando las señales de medición de la carta 14.

El número 7 en el borde de la carta quedará alineado con el número 9 a su derecha, formando el número 79.

Coged la carta 79.



LA RELIQUIA

- El pergamino de la carta 3 proporciona instrucciones para hallar el código con el que abrir el cofre en la máquina 79.

Primero, encontrad el campo que contiene la estatua de un joven noble a lomos de un cerdo, y calculad su valor. Hay tres ciudades alrededor de ese campo, cada una de ellas con un valor de 3 puntos (tal como explica el libro de la carta 39). Por lo tanto, este campo tendrá un valor total de 9 puntos.



- ▶ Acto seguido, debéis calcular la fuerza militar de la propia Carcasona. La urbe se compone de 6 cartas y contiene 4 cuarteles, cada uno de los cuales aporta 2 puntos (tal como se explica en la guía militar de la carta 40).



Por lo tanto, la fuerza militar total se calcula de este modo:

$$6 \times 2 \text{ (por las cartas)} + 4 \times 2 \text{ (por los cuarteles)} = 20.$$

- ▶ Por último, debéis calcular el valor del camino donde se encuentra la torre de agua. Este camino se compone de 6 cartas, cada una de las cuales vale 1 punto (tal como explica el libro de la carta 39). Por lo tanto, el valor total del camino es 6.



- ▶ Ahora, lo único que queda por hacer es introducir estos valores por orden (9, 20 y 6) en la máquina 79 para poder abrir el cofre y devolver la reliquia a sus legítimos propietarios: los templarios.



¡Felicidades! Los templarios han puesto fin a su invasión después de que les devolvierais su reliquia perdida. Por toda la ciudad se celebran banquetes y fiestas para honrar a sus héroes. Si deseáis uniros a los miembros del concejo en las celebraciones, montad un nuevo mapa de Carcasona que muestre las festividades, utilizando para ello los reversos de las seis cartas de Penalización que aún conserváis.