

LE CONSEIL

► Les cinq membres du conseil (2, 4, 24, 10 et 34) sont inquiets et discutent de la situation. Placez les 5 meeple sur leurs cartes respectives en posant chacun d’eux sur la silhouette à sa couleur. Chaque membre du conseil s’exprime avec un accent qui lui est propre et qui met certaines lettres en avant.

En les mettant dans l’ordre du conseil sur la carte 1, cela donne **VIN - GT - FOIS TR - OIS PL - US UN**.

(20 x 3) + 1 = 61.

Prenez la carte 61.

► Une fois dans le centre de Carcassonne, Alderic (34) réveille le garde qui dort (44).

34 + 44 = 78.

Prenez la carte 78.

► Au même moment, Basile (24) aide le marchand (65) à remplir son étal avec quelques provisions.

24 + 65 = 89.

Prenez la carte 89.

► De son côté, Éliador utilise les clés de la ville (+3) pour fermer la porte Nord (80).

80 + +3 = 83.

Prenez la carte 83.

- Une fois qu'Éliador, Basile et Aldéric ont résolu les urgences, placez les meeples sur les silhouettes à leur couleur sur les cartes 83, 89 et 78. Le bras de chacun pointe vers une lettre en majuscule. En les mettant dans l'ordre du conseil tel qu'il apparaît sur la carte 1, vous obtenez **D O U Z E**.

Prenez la carte 12.

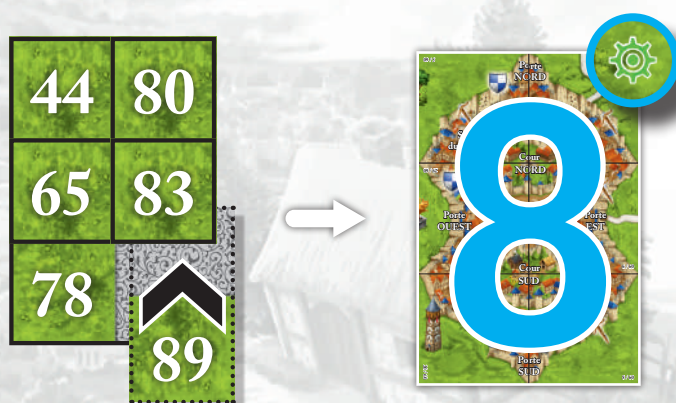


- Utilisez les 6 cartes de la défausse pour assembler le plan de Carcassonne en les superposant selon le schéma de la carte 12 et les instructions de la carte 71.

La ville forme un 8.

La carte 12 nous indique qu'on cherche une machine. Le symbole de machine sur le plan nous le confirme.

Ouvrez la machine 8.



- Dans la machine 8, lisez bien les instructions et identifiez les espions qui essaient d'entrer à Carcassonne.

Les joueurs se divisent en deux groupes. Le premier groupe peut identifier un espion à la croix de Templier qu'il porte sur lui. Le second groupe doit alors utiliser les informations du premier groupe pour reconnaître l'espion, qui s'est débarrassé de sa croix, et l'arrêter.

Lorsque les trois espions ont été identifiés et arrêtés, prenez la carte 53.



DÉFENDRE LA CITÉ

- Pour que le forgeron (53) vous accorde son attention, payez-le avec la bourse (+22) d'Éliador.

$$53 + +22 = 75$$

Prenez la carte 75.



- Pour récupérer la couronne, élienor paye à nouveau le forgeron (32) avec sa bourse (+22).

$$32 + 22 = 54.$$

Prenez la carte 54.



- Dans un coin de la réserve du forgeron, des outils (49) de paysan sont en désordre. Basile (24) les trie.

$$24 + 49 = 73.$$

Prenez la carte 73.



- Dans un autre coin de la réserve du forgeron, ce sont des armes (11) qui sont entassées. Alderic (34) se charge de les trier.

$$34 + 11 = 45.$$

Prenez la carte 45.



- Voyant les paysans insoucians (9), Basile les équipe avec les outils (73).

$$9 + 73 = 82.$$

Prenez la carte 82.



- Une fois les armes triées (45), Alderic annonce qu'il équipera d'abord les casernes, puis les arbalétriers. Sur le plan, reliez les 🏰 du nord au sud (du haut vers le bas). Cela forme un 4. Puis reliez les 🏹, toujours du nord au sud. Cela forme un 2. Prenez la carte 42.



- Le peuple de Carcassonne équipé, le conseil se réunit (67). Vous devez déterminer dans quel ordre les membres du conseil se sont assis autour de la table, ainsi que leurs positions :

carte 67 : Dame Élienor est arrivée la première. Elle est en haut à gauche.

carte 82 : Martin est arrivé ensuite. On voit qu'il est assis à un angle de la table. Basile s'assied à sa droite, également à un angle de la table. Ils sont donc forcément assis en bas.

carte 42 : Alderic arrive ensuite et s'assied à droite de Basile. Sasha arrive en dernier et s'assied en face d'Alderic.

Reliez les meeple dans l'ordre. Cela dessine un 6.

Prenez la carte 6.

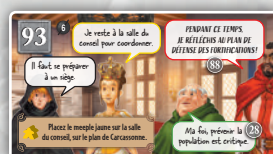
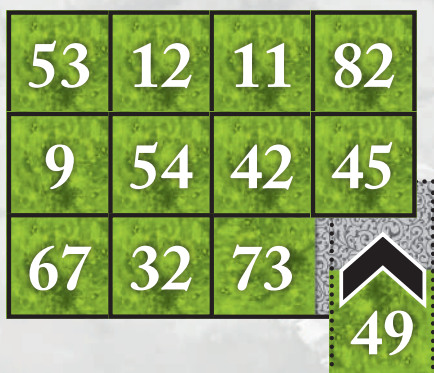


- Le conseil décide qu'il est temps de s'occuper des campagnes. Utilisez les 12 cartes de la défausse pour assembler la suite du plan de Carcassonne, en les superposant selon le schéma de la carte 6 et les instructions de la carte 71.

Les archers de la ligne du haut, les animaux de la 2^e ligne, ainsi que les paysans et les plantations de la 3^e ligne, vous aident à assembler le plan.

Les routes dessinent un 93.

Prenez la carte 93.



PROTÉGER LA CAMPAGNE

- ▶ Suivez les instructions de **Martin** (28) et placez les meeple de **Sasha** (meuble noir), **Basile** (meuble bleu) et **Alderic** (meuble rouge) sur les abbayes à leur couleur. Ils sonnent les cloches pour prévenir les régions qui leur sont adjacentes.

Toutes les régions sont prévenues, sauf une : celle dans le coin inférieur droit. Il faut donc y envoyer **Martin** (meuble vert) pour prévenir du danger.

L'icône de la carte 28 indique qu'on cherche le numéro de la carte sur laquelle se trouve Martin (la numérotation présente sur chaque carte).

La carte où se trouve Martin est numérotée 19/60 (19/60).

Prenez la carte 19.



- ▶ Dans la campagne déserte (19), Basile joue du cor (38) pour sonner l'alarme.

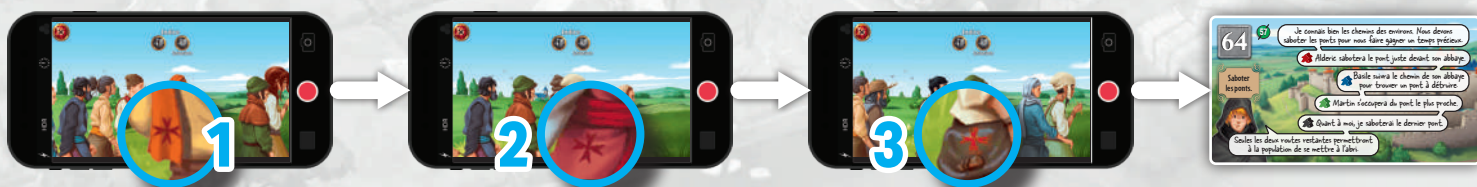
$$19 + 38 = 57$$

Prenez la carte 57.



- ▶ Prévenus du danger, les paysans partent se mettre à l'abri, mais il semble que des espions sont parmi eux. Ouvrez la machine 57 et identifiez les espions infiltrés parmi les paysans. Repérez-les grâce à la croix de Templier qu'ils portent sur eux et cliquez dessus.

Prenez la carte 64.



- ▶ La population à l'abri, Sasha propose de saboter les ponts de sorte à ralentir l'invasion. Déplacez les meeple selon les instructions de la carte 64 et placez chacun d'eux sur un pont pour le saboter.

Alderic sabote le pont juste devant lui.

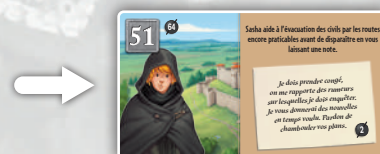
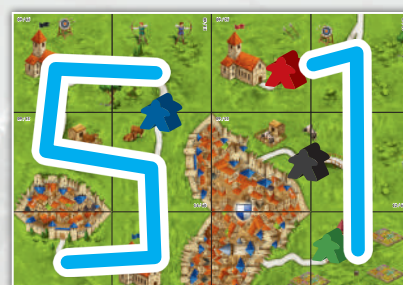
Basile sabote le pont du haut sur la route de son abbaye.

Martin s'occupe du pont juste devant lui.

Sasha se déplace jusqu'au pont restant.

Les deux routes restantes, qui n'ont pas été sabotées par les membres du conseil, forment un 5 et un 1.

Prenez la carte 51.



- Alderic a préparé un plan s'appuyant sur tous les membres du conseil (88), mais Sasha vient de disparaître (51). Le plan doit donc tenir compte de son départ et être ajusté. Retirez les instructions concernant Sasha (flèches noires). Les flèches restantes forment un 96.

Prenez la carte 96.



- C'est maintenant au tour de Martin de quitter le groupe (29). Le plan doit donc en tenir compte. Retirez les instructions concernant Martin (flèches vertes). Les flèches restantes forment un 35.

Prenez la carte 35.



- C'est maintenant Basile qui s'en va (35). Le plan doit donc être ajusté. Retirez les instructions concernant Basile (flèches bleues). Les flèches restantes forment un 74.

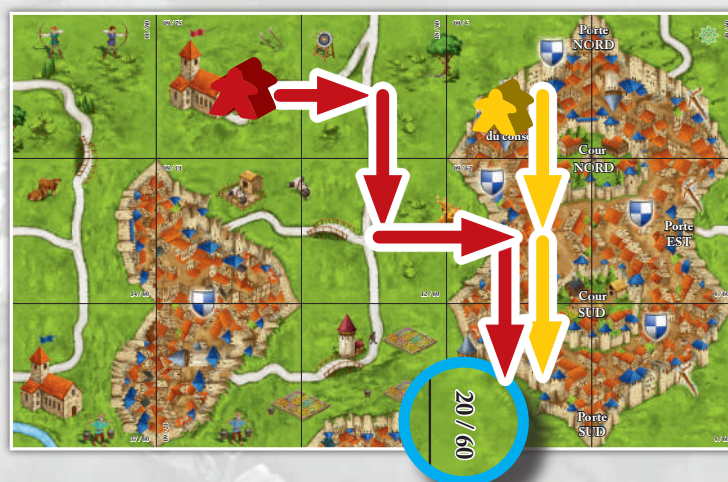
Prenez la carte 74.



- Il faut maintenant appliquer le plan avec les deux membres du conseil restants. Sur le plan de la région, déplacez les meeples rouge et jaune selon les flèches indiquées sur la carte 74. L'icône de la carte 74 rappelle qu'on cherche le numéro de la carte sur laquelle se trouvent les meeples (la numérotation présente sur chaque carte).

La carte où se réunissent les meeples est numérotée 20/60 (88 / 60).

Prenez la carte 20.



LES CITÉS DU SUD

- Alderic a besoin que vous vous occupiez de la région sud. Utilisez les 18 cartes de la défausse pour assembler la suite du plan de Carcassonne en les superposant selon le schéma de la carte 20 et les instructions de la carte 71. La rivière vous aide à assembler le plan.

Les cités révèlent un **+70** rouge. Retournez voir Alderic (20) et additionnez-le à ce **+70**.

$$20 + 70 = 90.$$

Prenez la carte 90. Prenez également la carte 77, visible sur le plan.

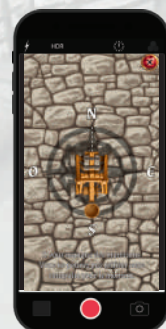
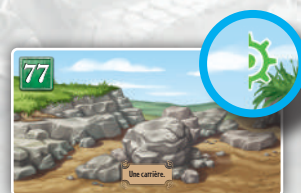
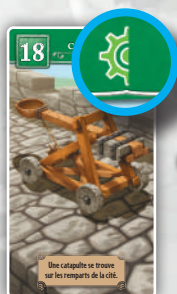
34	24	93	29	88	35
4	2	6	28	74	51
96	38	57	75	19	64



- La catapulte de la machine 18 ne fonctionne pas, car vous n'avez rien à lancer. La machine 77 vous fournit des munitions. Combinez les deux machines pour pouvoir utiliser la catapulte. Ceci est confirmé par les icônes de machine sur ces deux cartes, qui ne sont qu'à moitié visibles.

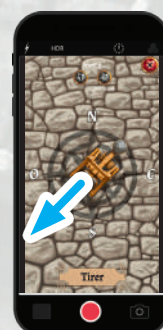
$$18 + 77 = 95.$$

Ouvrez la machine 95.



- La carte 90 vous indique que les Templiers attaquent par le sud-ouest. C'est donc là que vous devez viser dans la machine 95.

Prenez la carte 94.



- Alderic doit déterminer la puissance militaire des 2 grandes cités du sud (94). Utilisez le guide militaire (40) pour la déterminer.

Chaque carte contribuant à la formation d'une cité vaut 2 de puissance militaire. Même chose pour chaque caserne que contient la cité.

La 1^{re} cité est composée de 8 cartes et de 2 casernes, soit une puissance de $(8 \times 2) + (2 \times 2) = 20$.

La 2^{de} cité est composée de 6 cartes et de 2 casernes, soit une puissance de $(6 \times 2) + (2 \times 2) = 16$.

Combinez les puissances des 2 cités. $20 + 16 = 36$.

Prenez la carte 36.



- Alors que les troupes préparent les défenses, Martin revient en s'exprimant à nouveau avec son accent particulier (36), qui met les lettres **QUINZE** en avant.

Prenez la carte 15.



- Martin vous remet un mystérieux poème (15). Les creux dans le texte dessinent un 14.

Prenez la carte 14.



- Le code de la carte 14 permet de déchiffrer les symboles visibles sur les petites cités à l'ouest sur le plan.

Les quatre symboles correspondent aux lettres **CINQ**.

Prenez la carte 5.



- De retour au conseil (5), Sasha utilise un langage codé. Certains mots sont répétés deux fois (**QUATRE - VIN - DIT - NEUF**).

À voix haute, cela donne 99.

Prenez la carte 99.



- Placez les meeples sur leurs silhouettes respectives (99). Un 3 apparaît dans le creux.

Prenez la carte 3.

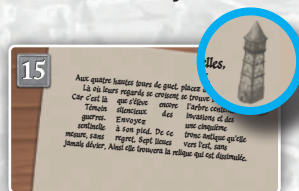


- Le parchemin de la carte 15 contient des instructions pour trouver la relique.

Vous devez d'abord repérer l'arbre mentionné. Les quatre tours de guet, illustrées sur le parchemin, sont visibles sur le plan. Chacune porte une bannière colorée. Placez les meeples correspondants sur chacune d'elles.

Tracez une croix reliant les tours (« Là où leurs regards se croisent »).

À l'intersection se dresse l'arbre. Placez-y le dernier meeples.



En partant de cet arbre (« ce tronc antique »), parcourez 7 lieues vers l'est en vous aidant de la graduation de la carte 14.

Sur le bord de la carte, le 7 vient se coller au 9 présent sur le plan pour former le nombre 79.

Prenez la carte 79.



LA RELIQUE

- Le parchemin de la carte 3 contient des instructions pour trouver le code qui ouvre le coffre de la machine 79.

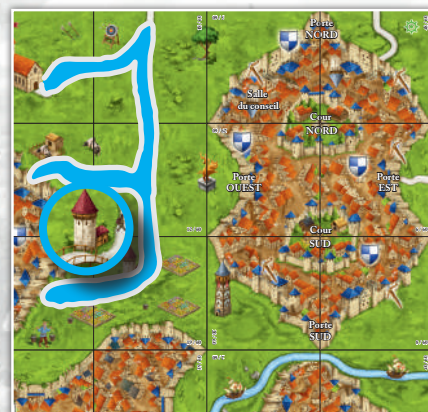
Il faut d'abord calculer la valeur du pré où se trouve la statue du jeune homme qui chevauche un cochon. Trois villes bordent ce pré, chacune valant 3 (comme indiqué dans le livre de la carte 39). Le pré vaut donc 9.



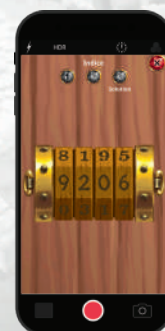
- Ensuite, il faut calculer la puissance militaire de Carcassonne. La cité est composée de 6 cartes et de 4 casernes, chacune valant 2 (comme expliqué dans le livre de la carte 40), soit $(6 \times 2) + (4 \times 2) = 20$.



- Enfin, il faut calculer la valeur de la route où se trouve le château d'eau. Cette route est composée de 6 cartes, chacune valant 1 (comme expliqué dans le livre de la carte 39), donc le chemin vaut 6.



- Il ne reste plus qu'à entrer ces valeurs dans l'ordre (9, 20 et 6) dans la machine 79 pour déverrouiller le coffre et restituer la relique aux Templiers.



Félicitations ! Vous avez réussi à stopper l'invasion des Templiers en leur restituant leur relique perdue. Des banquets et des fêtes sont organisés dans toute la cité, qui célèbre ses héros. Si vous le souhaitez, vous pouvez assister aux festivités avec les membres du conseil en assemblant le plan de Carcassonne en liesse avec les 6 cartes Pénalité qui vous restent en main.