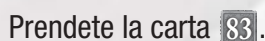
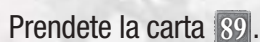
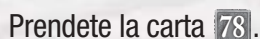


- Prendete la carta **61**.



- Una volta che Elianor, Basil e Aldric hanno risolto queste questioni importanti, collocate ciascun meeple all'interno del contorno corrispondente al rispettivo colore sulle carte **83**, **89** e **78**. Le loro mani indicheranno lettere maiuscole specifiche. Una volta disposti nell'ordine indicato sulla carta **1**, formano la parola **DODICI**.

Prendete la carta **12**.

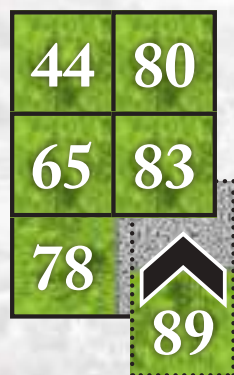


- Utilizzate le 6 carte della pila degli scarti per assemblare la mappa di Carcassonne. Collocatele in modo che si sovrappongano tra loro, come indicato dall'illustrazione presente sulla carta **12** e dalle istruzioni sulla carta **71**.

Una volta che le carte sono disposte correttamente, la città formerà il numero **8**.

La carta **12** indica che dovete trovare un congegno, come confermato dal simbolo congegno indicato sulla mappa.

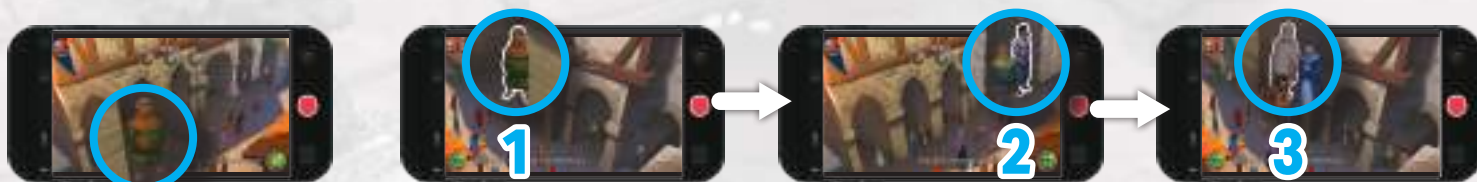
Entrate nel congegno **8**.



- Dividetevi in due squadre per andare alla ricerca delle 3 spie utilizzando il congegno **8**. Ogni squadra deve identificare una spia e poi descrivere quella spia all'altra squadra.

La prima squadra può riconoscere una spia dalla croce templare che indossa. La seconda squadra utilizza la descrizione fornita dalla prima per catturare le spie, anche se queste hanno rimosso le loro croci nel tentativo di mimetizzarsi.

I giocatori proseguono in questo modo fino a quando tutte e 3 le spie non sono state trovate e arrestate. Poi prendete la carta **53**.



DIFENDERE LA CITTÀ

- Per catturare l'attenzione del fabbro (**53**), pagatelo con le monete provenienti dal portamonete di Elianor (**+22**).

$$53 + +22 = 75$$

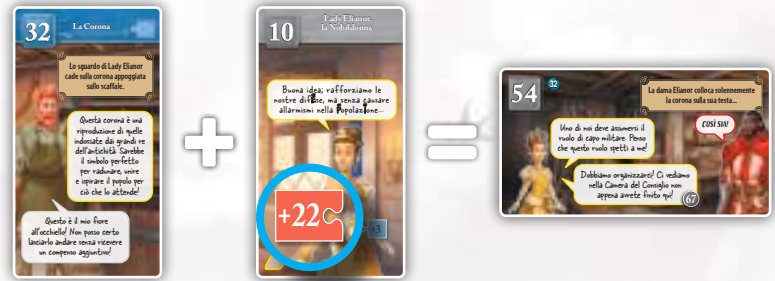
Prendete la carta **75**.



- Per ottenere la corona, Elianor paga ancora il fabbro (32) con le monete presenti nel suo portamonete (-22).

$$32 + -22 = 54.$$

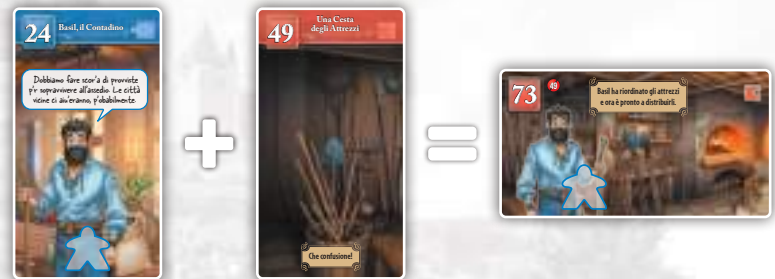
Prendete la carta 54.



- Nel magazzino del fabbro gli attrezzi dei contadini sono in disordine. Basil (24) li mette in ordine (49).

$$24 + 49 = 73.$$

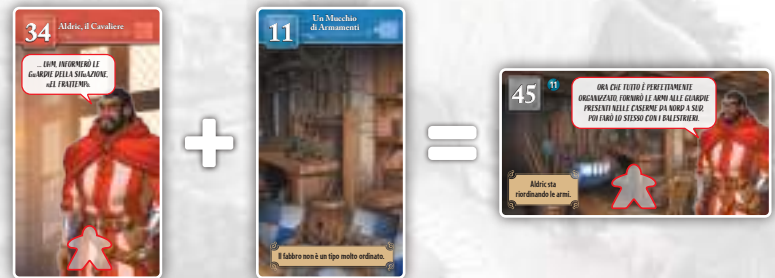
Prendete la carta 73.



- In un'altra zona del magazzino, gli attrezzi (11) sono sparsi in modo casuale. Aldric (34) li riordina con attenzione.

$$34 + 11 = 45.$$

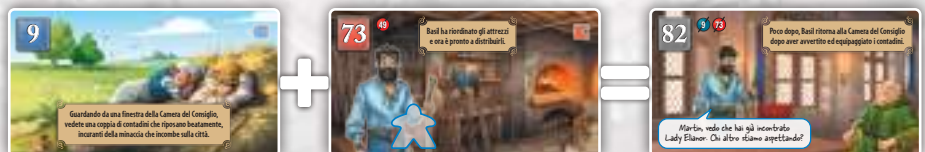
Prendete la carta 45.



- Visto che i contadini dormono beatamente (9), Basil li equipaggia con gli attrezzi (73).

$$9 + 73 = 82.$$

Prendete la carta 82.



- Una volta che gli armamenti sono stati sistemati (45), Aldric afferma che fornirà le armi prima alle guardie presenti nelle caserme e poi ai balestrieri. Sulla mappa, collegate gli 🏰 da nord a sud (dall'alto in basso). Questo forma il numero 4. Poi, collegate le 🏹 da nord a sud. Questo forma il numero 2.

Prendete la carta 42.



- Ora che gli abitanti di Carcassonne sono equipaggiati per proteggere la città, i membri del consiglio si riuniscono di nuovo (67). Dovrete determinare l'ordine in cui i membri del consiglio hanno preso posto al tavolo e dove si sono seduti.

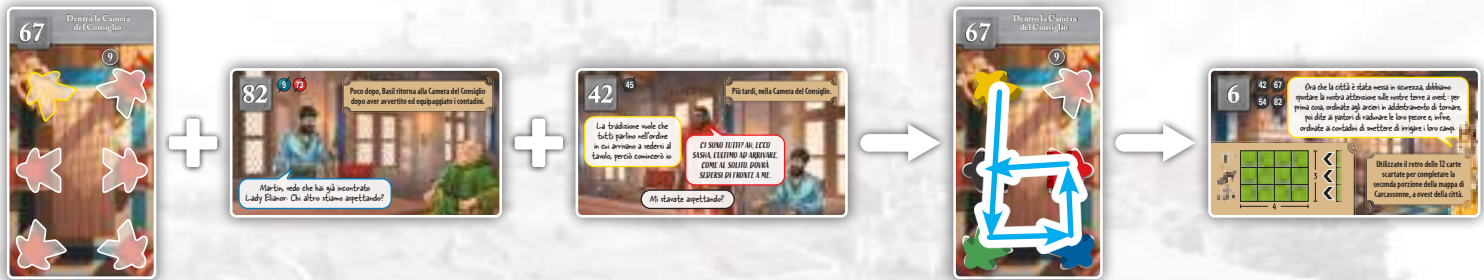
Carta 67 : Lady **Elianor** è arrivata per prima. Si è seduta nell'angolo in alto a sinistra.

Carta 82 : Poi è arrivato **Martin**. Notate che è seduto a un angolo del tavolo. **Basil** è seduto alla sua destra, anche lui a un angolo. Perciò devono essere seduti alla fine del tavolo.

Carta 42 : Dopodiché arriva **Aldric** e si siede alla destra di **Basil**. **Sasha** arriva per ultimo e si siede di fronte ad **Aldric**.

Collegando i meeple secondo l'ordine di arrivo dei membri del consiglio, ottenete il numero 6.

Prendete la carta 6.



- Il Consiglio decide che è tempo di concentrarsi sulla preparazione della campagna occidentale. Utilizzando le 12 carte della pila degli scarti, assemblate un'altra porzione della mappa di Carcassonne, sovrapponendo le carte tra loro come indicato dall'illustrazione sulla carta 6 e dalle istruzioni sulla carta 71.

Come indicato nelle istruzioni, gli arcieri dovrebbero andare per primi: nella fila superiore; poi gli animali nella seconda fila e i contadini e i campi nella terza fila. Questo vi dovrebbe aiutare ad assemblare correttamente la mappa.

Una volta assemblate correttamente, le strade formano il numero 93.

Prendete la carta 93.



PROTEGGERE LA CAMPAGNA

- Seguite le istruzioni di Martin (28) e collocate i meeples di **Sasha** (♣), **Basil** (♠) e **Aldric** (♥) sulle abbazie che corrispondono ai loro rispettivi colori. Suoneranno le campane per avvertire gli abitanti delle regioni adiacenti.

Il loro avvertimento raggiungerà ogni regione di questa porzione, a eccezione di quella nell'angolo in basso a destra. Pertanto, **Martin** (♣) deve recarsi lì per avvisare gli abitanti del pericolo.

Il simbolo sulla carta 28 indica che dovrete trovare la carta con Martin, che è numerata con 19/60 (28/60).

Prendete la carta 19.



- Nella campagna deserta (19), Basil suona il corno da caccia (38) per dare l'allarme.

$$19 + 38 = 57.$$

Prendete la carta 57.



- I contadini che sono stati avvisati del pericolo cercano riparo. Tuttavia, sembra che tra loro ci siano delle spie. Entrate nel congegno 57 per identificare queste spie. Le loro croci templari le tradiranno; cliccate su ognuna di esse.

Prendete la carta 64.



- Una volta che la popolazione è stata evacuata in sicurezza, Sasha suggerisce di sabotare le strade per rallentare l'invasione. Spostate ogni meeples in base alle istruzioni sulla carta 64, collocandolo su un ponte per sabotarlo.

Aldric compromette il ponte situato direttamente davanti a lui.

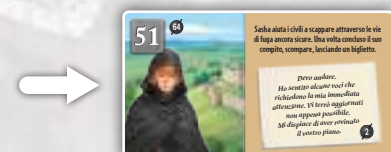
Basil compromette il ponte posto lungo la strada della sua abbazia.

Martin si occupa del ponte vicino alla sua posizione.

Sasha si dirige verso il ponte rimanente.

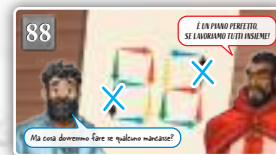
Le due strade che i membri del consiglio non hanno sabotato formano i numeri 5 e 1.

Prendete la carta 51.



- ▶ Aldric ha preparato un piano che coinvolge tutti i membri del consiglio (88). Tuttavia, Sasha è scomparso (51); il piano deve tenere conto della sua assenza ed essere modificato di conseguenza. Rimuovete le istruzioni che riguardano Sasha (indicate dalle frecce nere). Le frecce rimanenti formano il numero 96.

Prendete la carta 96.



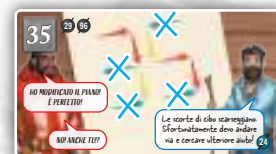
- ▶ Anche Martin se n'è andato, lasciando un messaggio in cui scrive che spera di trovare una soluzione pacifica (29). Il piano deve essere modificato di nuovo, tenendo conto della sua partenza. Rimuovete le istruzioni che riguardano Martin (indicate dalle frecce verdi). Le frecce rimanenti formano il numero 35.

Prendete la carta 35.



- ▶ Anche Basil deve andarsene per aiutare gli abitanti a procurarsi il cibo (35). Il piano deve essere adattato ancora una volta. Rimuovete le istruzioni che coinvolgono Basil (indicate dalle frecce blu). Le frecce rimanenti formano il numero 74.

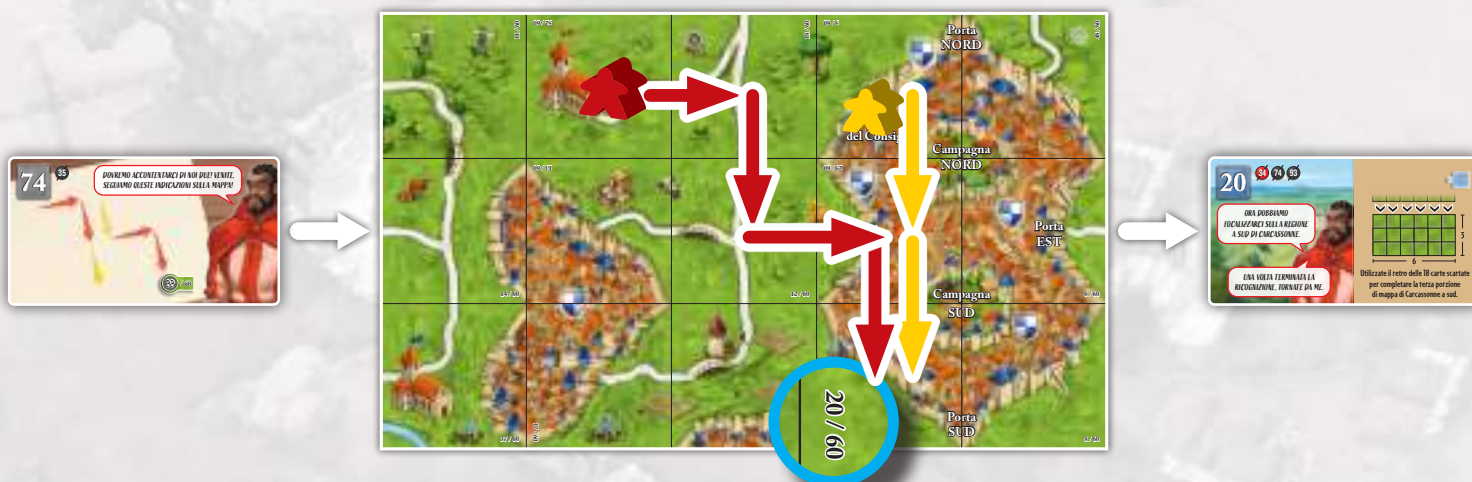
Prendete la carta 74.



- ▶ Ora dovete attuare il piano utilizzando i due membri del consiglio rimasti: muovete il meeple rosso e il meeple giallo come indicato dalle frecce disegnate sulla carta 74. Il simbolo sulla carta 74 vi ricorda di trovare il numero della carta in cui i meeple si uniscono, facendo riferimento alla numerazione presente nell'angolo di ogni carta.

I meeple si incontrano sulla carta numerata con 20/60 (20/60).

Prendete la carta 20.



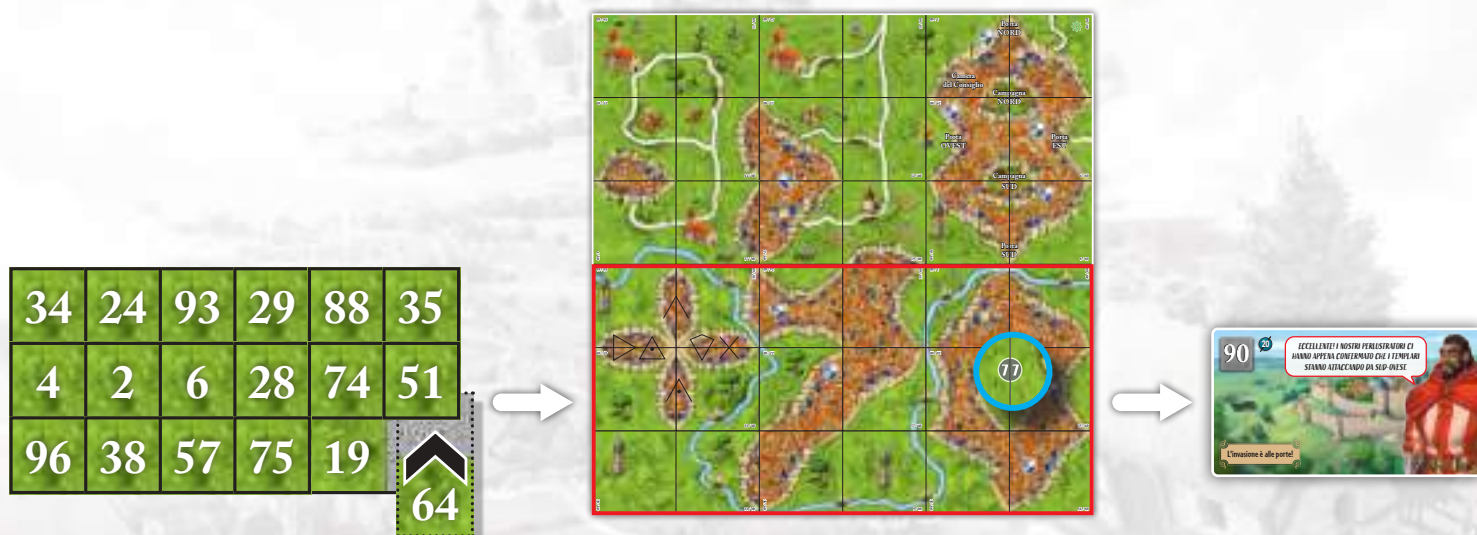
LE CITTÀ DEL SUD

- Aldric ha bisogno che vi occupiate degli affari nella regione meridionale. Utilizzate le 18 carte della pila degli scarti per assemblare la porzione finale della mappa di Carcassonne, sovrapponendole tra loro come indicato dall'illustrazione sulla carta **20** e dalle istruzioni sulla carta **71**. Assemblate la mappa utilizzando il fiume come guida.

Le città rivelano un **+70** rosso. Ritornate per rivedere Aldric (**20**) e aggiungete **+70**.

$$20 + 70 = 90.$$

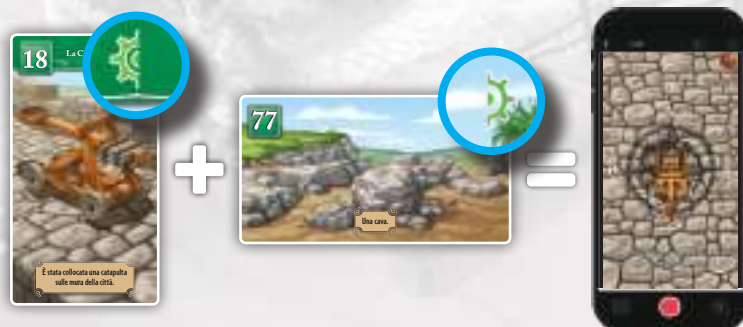
Prendete la carta **90**, così come la carta **77**, indicate dai numeri visibili sulla mappa.



- La catapulta raffigurata sulla carta **18** non è funzionante perché non ci sono proiettili da lanciare. Potete trovare alcune pietre nella cava sulla carta **77**. Per far funzionare la catapulta, combinate entrambe queste carte per formare un unico congegno, come suggerito dai simboli parziali del congegno presenti sulle carte.

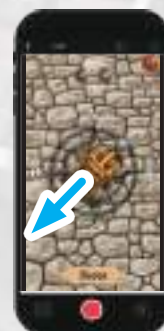
$$18 + 77 = 95.$$

Entrate nel congegno **95**.



- La carta **90** indica che i Templari stanno attaccando da sud-ovest. Quindi dovete mirare in quella direzione utilizzando il congegno **95** e premere il tasto "Fuoco!".

Prendete la carta **94**.



- Aldric deve valutare la forza militare delle due grandi città del sud (94). Utilizzate la guida militare (40) per condurre questa valutazione.

Ogni città è composta da un numero definito di carte e ogni caserma all'interno di quella città fornisce un valore di forza militare di 2.

La prima città è composta da 8 carte e 2 caserme, per un valore di forza totale pari a **20** (16 (8x2) dalle carte e 4 (2x2) dalle caserme).

La seconda città è composta da 6 carte e 2 caserme, per un valore di forza totale pari a **16** (12 (6x2) dalle carte e 4 (2x2) dalle caserme).

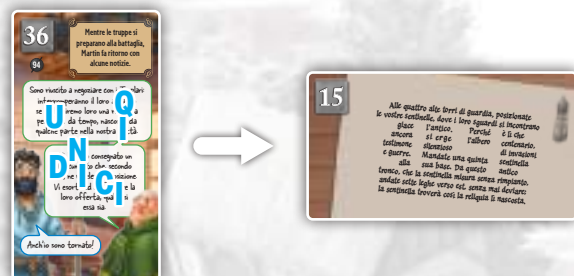
Combinare le forze militari di entrambe le città. $20 + 16 = 36$.

Prendete la carta **36**.



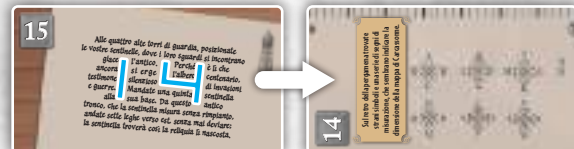
- Mentre le truppe respingono i perlustratori, Martin ritorna, parlando ancora con quel suo accento caratteristico (36) che enfatizza le lettere **QUINDICI**.

Prendete la carta **15**.



- Martin, a quel punto, vi porge un'insolita pergamena (15): gli spazi vuoti all'interno del testo formano il numero 14.

Prendete la carta **14**.



- Utilizzate il codice sulla carta **14** per decifrare i simboli visibili sulle 4 piccole città nella parte sud-ovest della mappa.

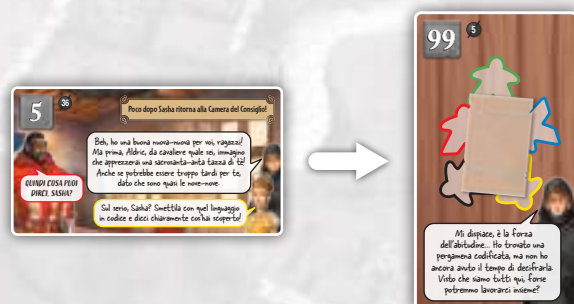
I 6 simboli formano il numero **CINQUE**.

Prendete la carta **5**.



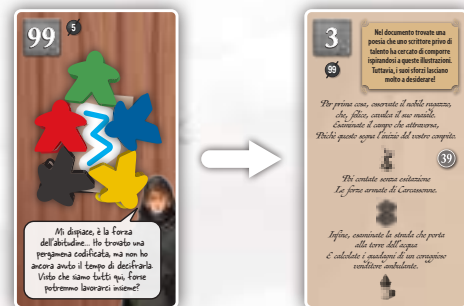
- Sasha ritorna alla Camera del Consiglio (5) e si esprime in codice ripetendo le parole **nuova, anta, nove**.

Prendete la carta **99**.



- Collocate ogni meeples all'interno del contorno (99) corrispondente al proprio colore. Questa disposizione forma il numero 3 nello spazio vuoto tra loro.

Prendete la carta 3.

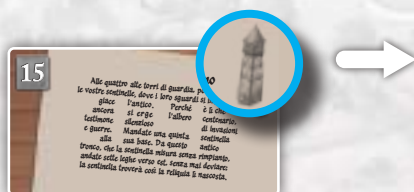


- La pergamena sulla carta 15 vi fornisce istruzioni per individuare la reliquia.

Dovete identificare l'albero centenario menzionato. Per prima cosa, individuate le 4 torri di guardia sulla mappa; ognuna ha uno stendardo colorato. Collocate il meeples corrispondente su ognuna di esse.

Poi, disegnate delle linee che collegano le torri opposte tra loro, formando una croce; l'albero è situato nel punto d'intersezione di queste linee ("dove i loro sguardi si incontrano").

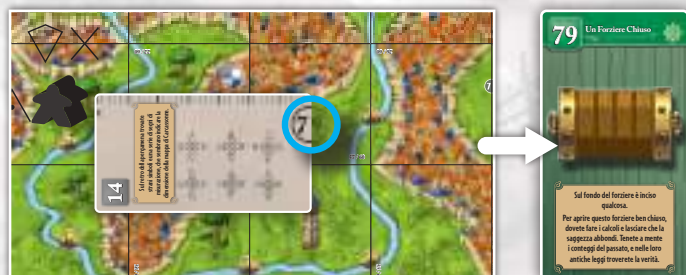
Infine, collocate in questo punto l'ultimo meeples.



Da questo albero ("questo antico tronco"), misurate 7 leghe verso est utilizzando i segni di misurazione sulla carta 14.

Il numero 7 lungo il bordo della carta si allinea al numero 9 alla sua destra, formando il numero 79.

Prendete la carta 79.



LA RELIQUIA

- La pergamena sulla carta 3 fornisce istruzioni per trovare il codice che consente di aprire il forziere nel congegno 79.

Per prima cosa, trovate il campo che contiene la statua di un nobile ragazzo che cavalca il suo maiale e calcolate il suo valore. Tre città confinano con quel campo, ciascuna di valore 3 (come riportato nel libro sulla carta 39). Quindi, questo campo ha un valore totale di 9.



- Dopodiché, dovete calcolare la forza militare della stessa Carcassonne. La città è composta da 6 carte e contiene 4 caserme, ognuna delle quali contribuisce con valore 2 (come spiegato nella guida militare sulla carta 40).



Pertanto, la forza militare totale viene calcolata come segue:
 6×2 (per le carte) + 4×2 (per le caserme) = **20**.

- Infine, dovete calcolare il valore della strada su cui è situata la torre dell'acqua. Questa strada è composta da 6 carte, ognuna delle quali contribuisce con valore 1 (come riportato nel dettaglio sulla carta 39). Pertanto, il valore totale della strada è **6**.



- Ora non resta che inserire questi valori in ordine (9, 20, 6) nel congegno 79 per sbloccare il forziere e restituire la reliquia ai legittimi proprietari, i Templari.



Congratulazioni! Siete riusciti a fermare l'invasione dei Templari restituendo loro la reliquia perduta. La città è ora animata da banchetti e festeggiamenti in onore dei suoi eroi. Potete unirvi ai membri del consiglio nei festeggiamenti assemblando una nuova mappa di Carcassonne, che mostra gli eventi gioiosi, utilizzando il retro delle 6 carte penalità che avete ancora a disposizione.