

Carcassonne

Moeilijkheidsgraad: 

DE GEMEENTERAAD

- De 5 leden van de gemeenteraad (2, 4, 24, 10 en 34) maken zich zorgen en bespreken de situatie. Zet de 5 meeple op hun respectievelijke kaarten, elk binnen de omlijning die overeenkomt met hun kleur. Elk raadslid heeft een uniek accent waarmee steeds bepaalde letters benadrukt worden. Door ze in de volgorde te leggen die op kaart 1 wordt aangegeven, kun je lezen: **TWIN - TIGKE - ERDR - IEPL - USEEN**.

$$(20 \times 3) + 1 = 61.$$

Pak kaart 61.



- Adriaan (34) gaat naar het centrum van Carcassonne en maakt daar de slapende wachter (44) wakker.

$$34 + 44 = 78.$$

Pak kaart 78.



- Ondertussen helpt Berend (24) de verkoper (65) om zijn lege kraam met voedselvoorraden te vullen.

$$24 + 65 = 89.$$

Pak kaart 89.



- En Eleanor gebruikt op haar beurt de sleutels van de stad (+3) om de Noordpoort (80) af te sluiten.

$$80 + +3 = 83.$$

Pak kaart 83.



- Zodra Eleanor, Berend en Adriaan deze belangrijke zaken aangepakt hebben, moet je elke meeple binnen de bijbehorende omlijning in hun respectievelijke kleur op kaarten 83, 89 en 78 leggen. Hun handen zullen naar specifieke hoofdletters wijzen. Wanneer ze worden neergelegd zoals op kaart 1 is aangegeven, kun je **T W A A L F** lezen.

Pak kaart 12.

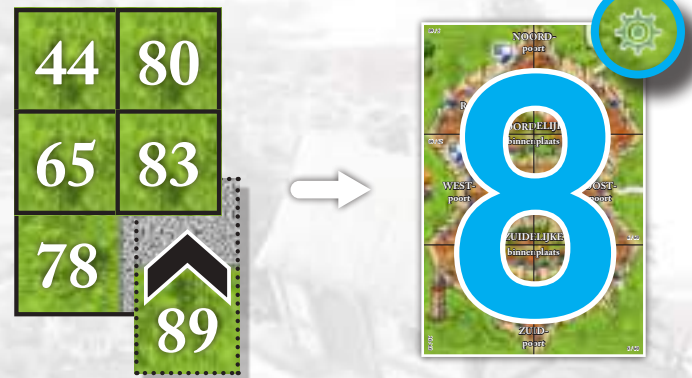


- Gebruik de 6 kaarten uit de aflegstapel om de Carcassonne-plattegrond samen te stellen. Leg ze neer zodat ze elkaar overlappen zoals in de illustratie op kaart 12 en de instructies op kaart 71 is aangegeven.

Zodra de kaarten op de juiste manier geplaatst zijn, vormt de stad het cijfer 8.

Kaart 12 geeft aan dat je een machine moet vinden, wat ook wordt bevestigd door het machinesymbool dat op de plattegrond staat weergegeven.

Open machine 8.



- De spelers worden in twee teams opgedeeld om met behulp van machine 8 naar de 3 spionnen te zoeken. Elk team moet een spion aanwijzen en vervolgens die spion aan het andere team omschrijven.

Het eerste team kan een spion herkennen aan het Tempelierskruis dat deze draagt. Het tweede team gebruikt de omschrijving van het eerste team om de spionnen te vinden, zelfs als ze hun kruizen verwijderd hebben om niet op te vallen.

Spelers gaan zo verder totdat ze alle 3 de spionnen gevonden en gearresteerd hebben. Pak daarna kaart 53.



DE STAD VERDEDIGEN

- Om aandacht van de smid te krijgen (53), moet je hem betalen met munten uit de buidel van Eleanor (+22).

$$53 + 22 = 75$$

Pak kaart 75.



- Om de kroon te krijgen, moet Eleanor opnieuw de smid (32) met munten uit haar buidel (+22) betalen.

$$32 + 22 = 54$$

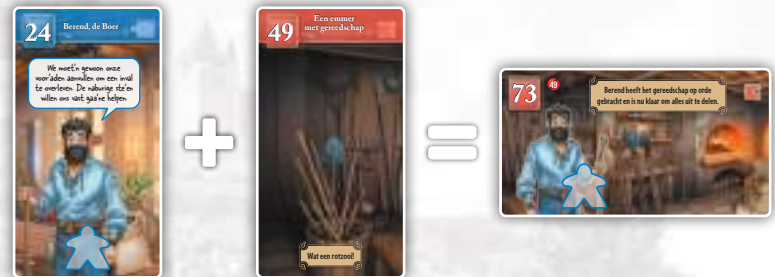
Pak kaart 54.



- Al het landbouwgereedschap ligt door elkaar in de opslagkamer van de smid. Berend (24) brengt het gereedschap (49) op orde.

$$24 + 49 = 73$$

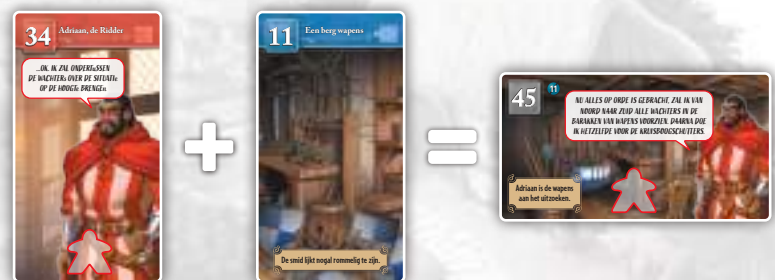
Pak kaart 73.



- In een ander deel van de opslagkamer liggen er allerlei wapens (11) lukraak verspreid. Adriaan (34) zoekt deze zorgvuldig uit.

$$34 + 11 = 45$$

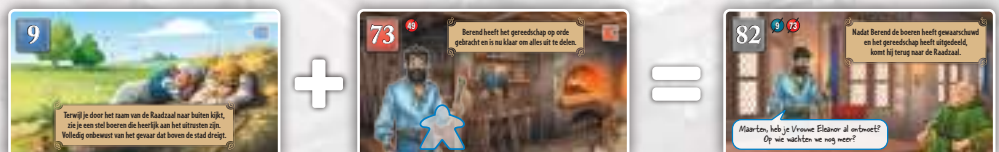
Pak kaart 45.



- Nadat Berend de boeren heeft zien luiëren (9), besluit hij ze van gereedschap (73) te voorzien.

$$9 + 73 = 82$$

Pak kaart 82.



- Zodra de wapens uitgezocht zijn (45), verkondigt Adriaan dat hij eerst de wachters in de barakken en daarna de kruisboogschutters van wapens zal voorzien. Verbind op de plattegrond de 4 van noord naar zuid (boven naar beneden). Dit vormt het cijfer 4. Verbind daarna de 2 van noord naar zuid. Dit vormt het cijfer 2.

Pak kaart 42.



- Nu de inwoners van Carcassonne voorzien zijn van wapens om de stad te verdedigen, komen de raadsleden opnieuw samen (67). Je zult de volgorde moeten bepalen waarin de raadsleden aan tafel zijn gaan zitten en op welke plek ze aan de tafel zitten.

Kaart 67 : Vrouwe **Eleanor** arriveerde eerst. Zij zit in de linker bovenhoek.

Kaart 82 : **Maarten** is daarna aangekomen. Je kunt zien dat hij aan een hoek van de tafel zit. **Berend** zit rechts van hem, ook aan een hoek. Daarom moeten zij wel onderaan de tafel zitten.

Kaart 42 : Daarna kwam **Adriaan** erbij; hij zit rechts van **Berend**. **Sibbrand** kwam als laatste binnen en zit tegenover **Adriaan**.

Door de meeples in de aankomstvolgorde van de raadsleden te verbinden, vorm je het cijfer 6.

Pak kaart 6.



- De gemeenteraad bepaalt dat eerst het westelijke platteland voorbereid moet worden. Stel met behulp van de 12 kaarten van de aflegstapel een andere sectie van de Carcassonne-plattegrond samen, en overlap de kaarten met elkaar zoals in de illustratie op kaart 6 en de instructies op kaart 71 is weergegeven.

Zoals de instructies aangeven, komen de boogschutters eerst: in de bovenste rij; daarna de dieren in de tweede rij, en dan de boeren en velden in de derde rij. Op deze manier zou je de plattegrond correct moeten kunnen samenstellen.

Zodra de plattegrond correct is samengesteld, zullen de wegen het cijfer 93 vormen.

Pak kaart 93.



HET PLATTELAND BESCHERMEN

- ▶ Volg de aanwijzingen van **Maarten** (28) en zet de meeples van **Sibrand** (28), **Berend** (28) en **Adriaan** (28) op de kloosters die met hun kleuren overeenkomen. Ze zullen de klokken luiden om de inwoners van de aangrenzende regio's te waarschuwen.

Hun waarschuwing zal elke regio van deze sectie bereiken, behalve die in de rechteronderhoek. Daarom moet **Maarten** daar zelf heen gaan om de mensen voor het gevaar te waarschuwen.

Het symbool op kaart 28 geeft aan dat je de kaart waar Maarten op staat moet vinden, met het cijfer 19/60 (19/60).

Pak kaart 19.



- ▶ Op het verlaten platteland (19), blaast Maarten op de jachthoorn (38) om alarm te slaan.

$$19 + 38 = 57$$

Pak kaart 57.



- ▶ De boeren die over het gevaar gewaarschuwd zijn, gaan op zoek naar een schuilplek. Er lijken echter spionnen onder hen te zijn. Open machine 57 om deze spionnen te identificeren. Hun Tempelierskruizen zullen hen verraden; klik op elk kruis.

Pak kaart 64.



- ▶ Zodra de bevolking veilig geëvacueerd is, stelt Sibrand voor om de wegen te saboteren en zo de inval te vertragen. Verplaats elke meeple volgens de instructies op kaart 64 en zet ze elk op een brug om deze te saboteren.

Adriaan saboteert de brug direct voor hem.

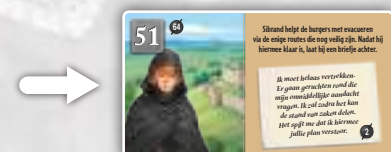
Berend saboteert de brug die verderop de weg vanuit zijn klooster ligt.

Maarten neemt de brug naast zijn locatie voor zijn rekening.

Sibrand verplaatst naar de overgebleven brug.

De twee wegen die de raadsleden niet gesaboteerd hebben vormen de cijfers 5 en 1.

Pak kaart 51.



- ▶ Adriaan heeft een plan opgesteld waarbij alle raadsleden betrokken zijn (88). Sibrand is echter verdwenen (51). Daarom moet het plan op zijn afwezigheid worden aangepast. Verwijder de instructies die over Sibrand gaan (aangegeven met de zwarte pijlen). De overgebleven pijlen vormen het cijfer 96.

Pak kaart 96.



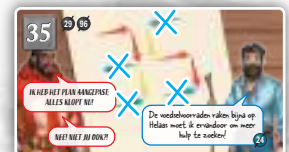
- ▶ Maarten is ook vertrokken en hij heeft een bericht achtergelaten waarin staat dat hij op een vreedzame oplossing hoopt (29). Het plan moet opnieuw aangepast worden om ook met zijn vertrek rekening te houden. Verwijder de instructies die over Maarten gaan (aangegeven met de groene pijlen). De overgebleven pijlen vormen het cijfer 35.

Pak kaart 35.



- ▶ Nu moet ook Berend ervandoor om de bevolking te helpen met eten verzamelen (35). Het plan moet dus weer aangepast worden. Verwijder de instructies die over Berend gaan (aangegeven met de blauwe pijlen). De overgebleven pijlen vormen het cijfer 74.

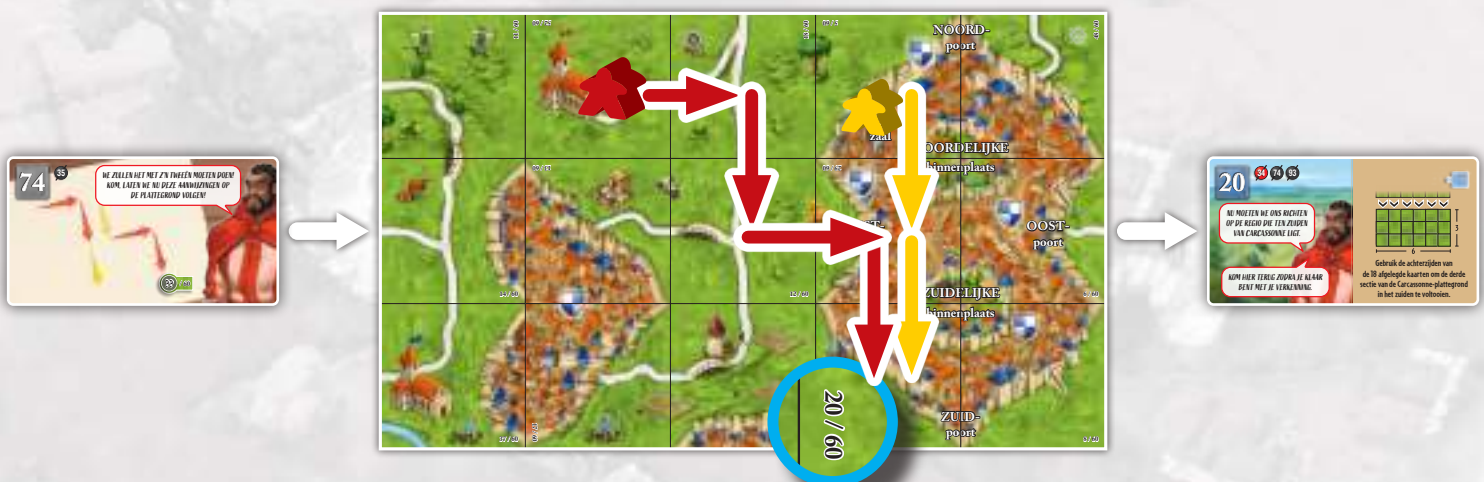
Pak kaart 74.



- ▶ Je zult het plan moeten uitvoeren met de overgebleven twee raadsleden: verplaats de rode en gele meeple volgens de pijlen die op kaart 74 staan. Het symbool op kaart 74 geeft aan dat je het kaartnummer moet vinden waar de meeple elkaar ontmoeten, wat verwijst naar de nummering die in de hoek van elke kaart staat.

De meeple komen samen op de kaart met nummering 20/60 (20/60).

Pak kaart 20.



DE ZUIDELIJKE STEDEN

- Adriaan wil nu graag dat jullie je richten op de zuidelijke regio. Gebruik de 18 kaarten van de aflegstapel om de laatste sectie van de Carcassonne-plattegrond samen te stellen door ze volgens de illustratie op kaart **20** en de instructies op kaart **71** te overlappen. Gebruik de rivier als leidraad om de plattegrond samen te stellen.

De steden onthullen een rode **+70**. Ga terug naar Adriaan (**20**) en voeg **+70** toe.

$$20 + 70 = 90.$$

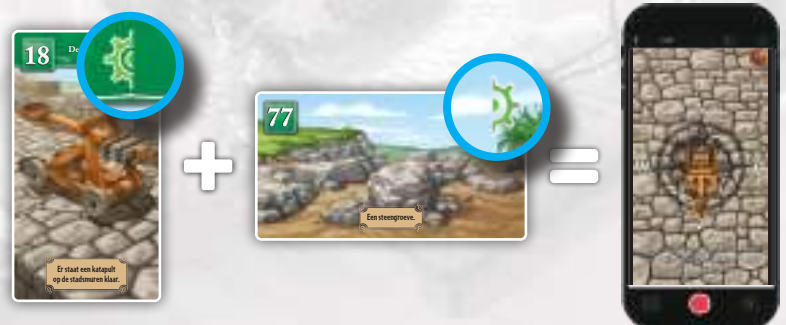
Pak kaart **90** zowel als kaart **77**, zoals wordt aangegeven door het cijfer dat zichtbaar is op de plattegrond.



- De katapult die op kaart **18** staat, werkt niet omdat er geen projectielen beschikbaar zijn om af te schieten. Je kunt in de steengroeve op kaart **77** stenen vinden. Om de katapult te bedienen, moet je beide kaarten combineren om samen één machine te vormen, zoals wordt aangetoond met de machinesymbolen op de kaart die slechts deels zichtbaar zijn.

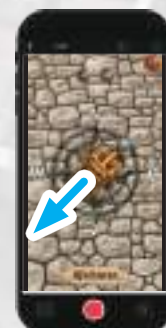
$$18 + 77 = 95.$$

Open machine **95**.



- Kaart **90** geeft aan dat de Tempeliers vanuit het zuidwesten aanvallen. Daarom moet je machine **95** in die richting zetten, en daarna op de Afschieten-knop drukken!

Pak kaart **94**.



- ▶ Adriaan moet de militaire sterkte van de twee grote steden in het zuiden bepalen (94). Gebruik het militaire handboek (40) om dit vast te stellen.

Elke stad bestaat uit een aantal kaarten, en elke barak binnen die stad biedt een militaire sterkte met waarde 2.

De eerste stad bestaat uit 8 kaarten en 2 barakken, wat uitkomt op een totale sterkte van **20** (16 (8x2) op basis van de kaarten en 4 (2x2) op basis van de barakken).

De tweede stad bestaat uit 6 kaarten en 2 barakken, wat uitkomt op een totale sterkte van **16** (12 (6x2) op basis van de kaarten en 4 (2x2) op basis van de barakken).

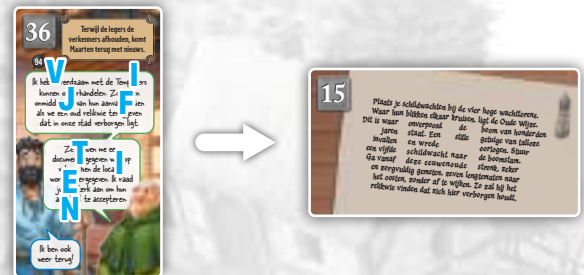
Combineer de militaire sterktes van beide steden. $20 + 16 = 36$.

Pak kaart 36.



- ▶ Terwijl de legers de verkenneren afhouden, keert Maarten terug en praat weer in zijn kenmerkende accent (36), waarmee de letters **VIJFTIEN** benadrukt worden.

Pak kaart 15.



- ▶ Maarten geeft je dan een eigenaardig perkamentvel (15), waarbij de lege ruimtes in de tekst het cijfer 14 vormen.

Pak kaart 14.



- ▶ Gebruik de code op kaart 14 om de symbolen te ontcijferen die te zien zijn op de 4 kleine steden in het zuidwestelijke deel van de plattegrond.

De 4 symbolen spellen het cijfer **VIJF**.

Pak kaart 5.



- ▶ Sibrand keert terug naar de Raadzaal (5) en praat in codetaal door de woorden regenen, nee, geen, tig te herhalen.

Pak kaart 99.



- ▶ Zet de meeples binnen de omlijning (99) die met hun kleur overeenkomt. Deze opstelling vormt het cijfer 3 in de lege ruimte tussen hen. Pak kaart 3.

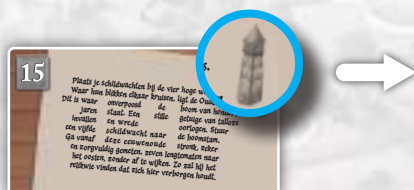


- ▶ Het perkamentvel op kaart 15 geeft instructies om het relikwie te vinden.

Je moet de genoemde honderdjarige boom identificeren. Vind eerst de vier wachttorens op de plattegrond; elke toren heeft een gekleurd vaandel. Zet op elke toren de overeenkomende meeples.

Trek daarna lijnen om de torens die tegenover elkaar staan te verbinden en zo een kruis te vormen; de boom staat op de kruising van deze lijnen ("waar hun blikken elkaar kruizen").

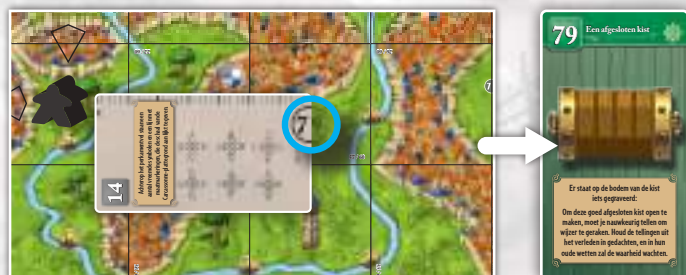
Plaats ten slotte op deze plek de laatste meeples.



Meet vanaf deze boom ("deze eeuwenoude stronk") 7 lengtematen in oostelijke richting met behulp van de maatmarkeringen op kaart 14.

Het cijfer 7 langs de rand van deze kaart sluit aan op het cijfer 9 rechts ervan, waardoor het cijfer 79 gevormd wordt.

Pak kaart 79.



HET RELIKWIE

- ▶ Het perkamentvel op kaart 3 geeft instructies om de code te vinden die de kist in machine 79 opent.

Zoek eerst het veld waarin het standbeeld van de edeljongen die op zijn varken rijdt staat en bereken de bijbehorende waarde. Er grenzen drie steden aan dat veld, elk met een waarde van 3 (zoals in het boek op kaart 39 vermeld staat). Het veld heeft daarom een totale waarde van 9.



- ▶ Daarna moet je de militaire sterkte van Carcassonne zelf berekenen. De stad bestaat uit 6 kaarten en bevat 4 barrakken, met elk een waarde van 2 (zoals wordt uitgelegd in het militaire handboek op kaart 40).



Dat betekent dat de totale militaire sterkte als volgt berekend wordt:
 6×2 (voor de kaarten) + 4×2 (voor de barrakken) = **20**.

- ▶ Ten slotte moet je de waarde van de weg waarlangs de watertoren staat berekenen. Deze weg bestaat uit 6 kaarten, elk met een waarde van 1 (zoals is uitgelegd in het boek op kaart 39). Hiermee komt de totale waarde van de weg op **6**.



- ▶ Het enige dat je nu nog hoeft te doen, is deze waardes in de juiste volgorde (9, 20, 6) in machine 79 in te voeren om de kist te openen en het relikwie aan de rechtmatige eigenaren, de Tempeliers, terug te geven.



Gefeliciteerd! Het is jullie gelukt om de inval van de Tempeliers stop te zetten door het verloren relikwie aan hen terug te geven. Het is nu één groot feest in de stad, met allerlei banketten en andere festiviteiten ter ere van de helden. Jullie kunnen deze geweldige overwinning samen met alle raadsleden vieren door een nieuwe plattegrond van Carcassonne samen te stellen waarop alle vreugdevolle gebeurtenissen afgebeeld staan. Gebruik hiervoor de achterzijden van de overgebleven zes strafpuntkaarten.