



## DER RATHAUSSAAL

- Die 5 Mitglieder des Stadtrats (2, 4, 24, 10 und 34) sind besorgt und besprechen die Lage. Legt die 5 Meeple auf die passenden Umrissse auf den Karten. Jedes Mitglied hat eine eigene Sprechweise: Bestimmte Buchstaben sind in den Sprechblasen hervorgehoben.

Wenn ihr die Buchstaben in der Reihenfolge lest, die auf Karte 1 vorgegeben ist, lest ihr:  
**ZWAN-ZIGM-ALDR-EIPLU-SEINS.**

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

Nehmt Karte 61.



- Aldric (34) weckt die schlafende Wache am östlichen Tor (44).

$$34 + 44 = 78.$$

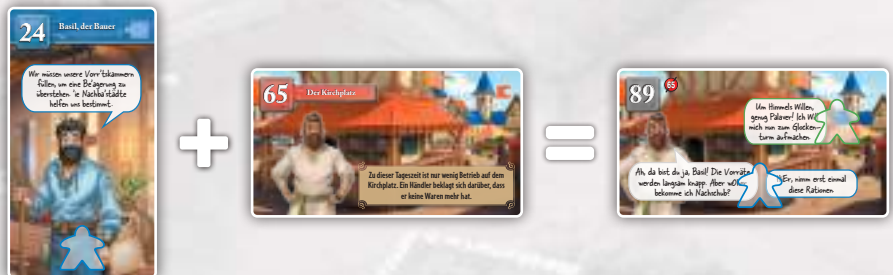
Nehmt Karte 78.



- In der Zwischenzeit bringt Basil (24) dem Händler (65) Waren für den Verkauf.

$$24 + 65 = 89.$$

Nehmt Karte 89.



- Elianor (10) hat den Schlüssel (+3), um das nördliche Tor (80) zu verschließen.

$$80 + +3 = 83.$$

Nehmt Karte 83.



- Wenn Elianor, Basil und Aldric ihre Aufgaben erledigt haben, legt die Meeple auf die passenden Umriss auf den Karten **83**, **89** und **78**. Die Hände der Meeple zeigen auf bestimmte Großbuchstaben. Wenn ihr die Buchstaben in der Reihenfolge lest, die auf Karte **1** vorgegeben ist, lest ihr: **Z W O E L F**.

Nehmt Karte **12**.

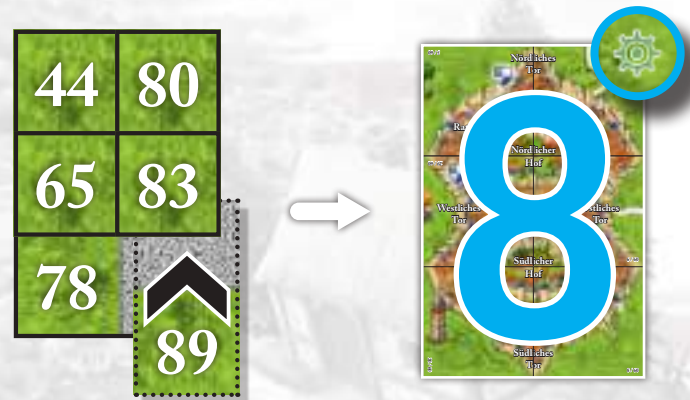


- Nehmt die 6 Karten aus dem Ablagestapel und legt die Landkarte von Carcassonne zusammen. Legt sie so, dass die grauen Hälften von anderen Karten überlappt werden. Rechts seht ihr, wie die Karten zusammengelegt werden müssen. Karte **12** und Karte **71** helfen euch dabei.

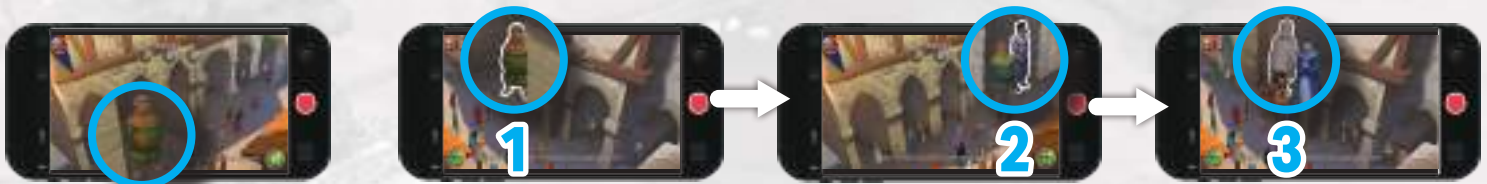
Sobald die Karten passend aneinanderliegen, bildet die Stadt die Zahl **8**.

Karte **12** zeigt euch, dass es sich um eine Maschine handelt. Auch auf der Landkarte findet ihr ein Maschinen-Symbol.

Öffnet Maschine **8**.



- Um die 3 Spione in Maschine **8** zu finden, teilt euch in 2 Teams auf. Ein Team sieht den Spion und beschreibt ihn dann dem anderen Team, das den Spion identifizieren muss. Die Spione tragen ein Templerkreuz, das allerdings verschwindet, wenn das zweite Team den Spion identifizieren muss. Deshalb sollte eure Beschreibung sich auf das übrige Aussehen des Spions konzentrieren (Kleidung und Statur). Ihr wechselt die Teams und fahrt mit dem Beschreiben und Identifizieren fort, bis ihr insgesamt 3 Spione entdeckt habt. Nehmt dann Karte **53**.



## DIE STADT WIRD GERÜSTET

- Wenn ihr den Schmied (**53**) bezahlt, hilft er euch gern weiter. Elianor (**10**) hat zum Glück immer Geld (**+22**) dabei:

$$53 + 22 = 75$$

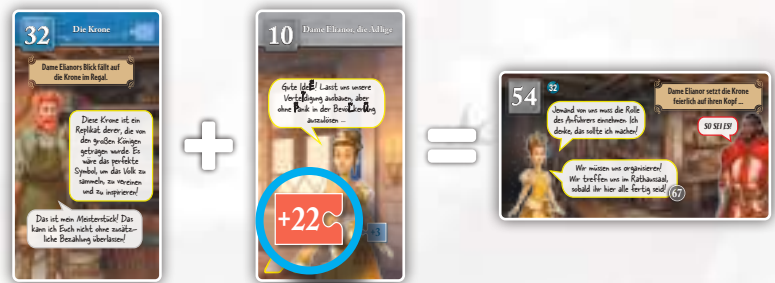
Nehmt Karte **75**.



- Um die Krone (32) zu erlangen, bietet Elianor dem Schmied erneut Geld aus ihrem Beutel (-22) an.

$$32 + -22 = 54$$

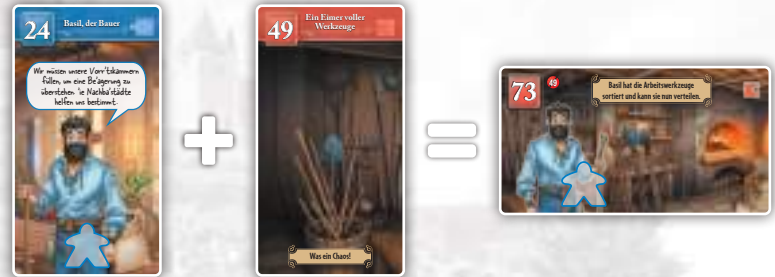
Nehmt Karte 54.



- Die Werkzeuge des Schmieds (49) sind völlig durcheinander. Basil (24) bringt Ordnung in das Chaos:

$$24 + 49 = 73$$

Nehmt Karte 73.



- Auch die Waffen (11) haben schon bessere Zeiten gesehen. Aldric (34) nimmt sich ihrer an:

$$34 + 11 = 45$$

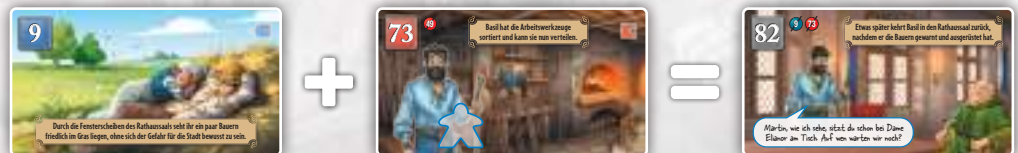
Nehmt Karte 45.



- Basil stattet die Bauern (9) mit Werkzeugen (73) aus.

$$9 + 73 = 82$$

Nehmt Karte 82.



- Nachdem Aldric die Waffen sortiert hat (45), rüstet er zuerst Wachen in den Kasernen aus und danach die Armbrustschützen. Verbindet die -Symbole auf der Landkarte von oben nach unten. Der Pfad bildet die Zahl 4. Dann macht ihr das Gleiche mit den -Symbolen. Das bildet die Zahl 2.

Nehmt Karte 42.



- Nachdem die Stadt auf die Invasion vorbereitet wurde, treffen sich die Mitglieder des Stadtrats im Rathausaal wieder (67). Ihr müsst ermitteln, wie und in welcher Reihenfolge sich die sechs Mitglieder an den Tisch setzen:

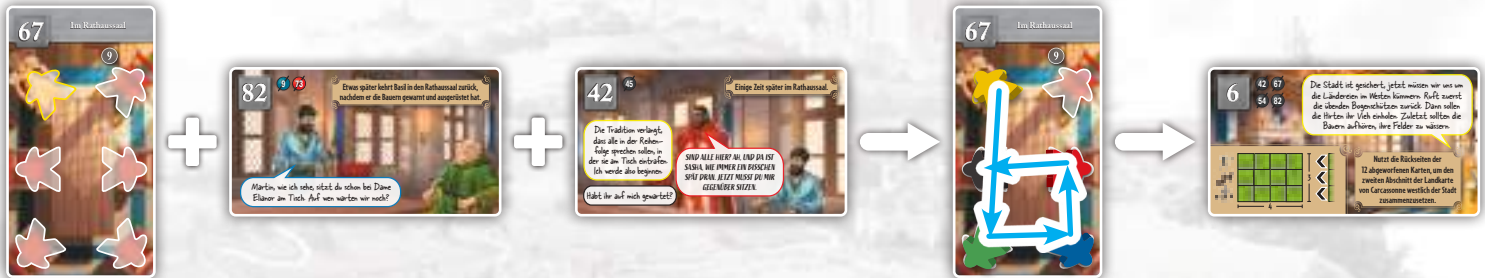
Karte 67: Dame **Elianor** trifft als Erste ein. Sie setzt sich oben links an den Tisch.

Karte 82: **Martin** kommt als Nächstes an. Ihr könnt sehen, dass er sich an eine Tischecke gesetzt hat. **Basil** sitzt zu seiner Rechten, ebenfalls an einer Ecke. Da Elianor ebenfalls an einer Ecke sitzt, müssen die beiden am unteren Tischecke sitzen.

Karte 42: Dann kommt **Aldric** und setzt sich rechts von **Basil**. **Sasha** trifft als Letztes ein und setzt sich **Aldric** gegenüber.

Wenn ihr die Mitglieder in der Reihenfolge ihres Eintreffens verbindet, ergibt sich die Zahl 6.

Nehmt Karte 6.



- Der Rat beschließt, dass ihr euch nun um die Ländereien im Westen kümmert. Mit den 12 Karten vom Ablagestapel legt ihr einen weiteren Abschnitt der Landkarte zusammen – wieder so, dass die grauen Hälften der Karten überlappt werden (wie auf den Karten 6 und 71 dargestellt).

In die oberste Reihe kommen alle Teile, die Bogenschützen zeigen („zuerst die übenden Bogenschützen“). In die mittlere Zeile kommen die Tiere („Vieh“) und in die untere Reihe die Bauern und Felder. Das sollte euch helfen, die Landkarte zusammenzulegen.

Habt ihr das geschafft, bilden die Wege die Zahl 93.

Nehmt Karte 93.



## DIE LANDBEVÖLKERUNG WIRD GEWARNT

► Befolgt Martins Anweisungen (28) und stellt **Sasha** (♣), **Basil** (♠) und **Aldric** (♥) auf die drei Klöster auf der Landkarte. Die Fahnen auf den Klöstern zeigen euch, wer auf welches Kloster gestellt werden muss. Sie warnen die Bevölkerung in den benachbarten Regionen.

Nur die Region unten rechts grenzt an kein Kloster an. Deshalb geht **Martin** (♣) dorthin, um die Menschen zu warnen.

Das Symbol auf Karte 28 zeigt euch, dass ihr die Sortierzahl von der Karte ablesen sollt, auf der Martin steht (♣♣ / 60). Dabei handelt es sich um die Sortierzahl 19/60.

Nehmt Karte 19.



► In den abgelegenen Ländereien (19) bläst Basil das Horn (38), um Alarm zu schlagen:

$$19 + 38 = 57$$

Nehmt Karte 57.



► Die Bevölkerung ist gewarnt und strömt in die Stadt. Doch es haben sich einige Spione unter sie gemischt. Öffnet Maschine 57 und identifiziert die Spione. Das Templerkreuz verrät sie. Klickt auf jede Person mit Templerkreuz.

Nehmt Karte 64.



► Nachdem die Bevölkerung in Sicherheit gebracht wurde, schlägt Sasha vor, die Brücken zu blockieren. Bewegt jeden Meeple auf die auf Karte 64 beschriebenen Brücken.

**Aldric** blockiert die Brücke direkt vor seinem Kloster.

**Basil** blockiert die Brücke entlang der Straße von seinem Kloster.

**Martin** kümmert sich um die Brücke direkt bei sich.

**Sasha** geht zur verbleibenden Brücke.

Die beiden Straßen, die jetzt noch begehbar sind, bilden die Zahlen 5 und 1.

Nehmt Karte 51.



- ▶ Aldric hat einen Plan entworfen (88), der alle Ratsmitglieder einbindet. Allerdings ist Sasha verschwunden (51). Also muss der Plan geändert werden. Entfernt die schwarzen Pfeile, die für Sasha stehen, aus dem Plan. Die übrigen Pfeile bilden die Zahl 96.

Nehmt Karte 96.



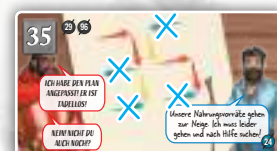
- ▶ Martin ist ebenfalls losgezogen, um eine friedliche Lösung zu finden (29). Der Plan (96) muss erneut angepasst werden. Entfernt die grünen Pfeile, die für Martin stehen, aus dem Plan. Die übrigen Pfeile bilden die Zahl 35.

Nehmt Karte 35.



- ▶ Basil muss ebenfalls weg (35) und wieder müsst ihr den Plan umstellen. Entfernt die blauen Pfeile, die für Basil stehen, aus dem Plan. Die übrigen Pfeile bilden die Zahl 74.

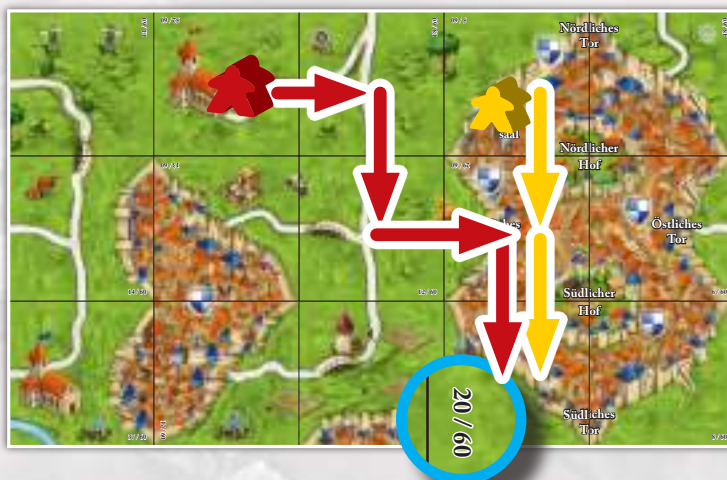
Nehmt Karte 74.



- ▶ Nun müsst ihr den Plan mit den zwei übrigen Ratsmitgliedern ausführen: Bewegt den roten und den gelben Meeple so, wie es die passenden Pfeile auf Karte 74 zeigen. Das Symbol auf Karte 74 zeigt euch, dass ihr die Sortierzahl der Karte sucht, auf der die beiden Meeple landen.

Die beiden Meeple treffen sich auf der Karte mit der Sortierzahl 20/60 (20/60).

Nehmt Karte 20.



## DIE SÜDLICHEN LÄNDEREIEN

- Aldric kümmert sich um die südlichen Regionen. Legt die südliche Region mit den 18 Karten vom Ablagestapel zusammen. Legt sie wieder so, dass der graue Teil der Karten überlappt wird und beachtet Karte **20** und Karte **71**. Der Fluss hilft euch dabei, die Landkarte richtig zusammenzulegen.

Die Städte formen eine rote **+70**. Schickt Aldric (**20**) in die Region (**+70**).

$$20 + 70 = 90.$$

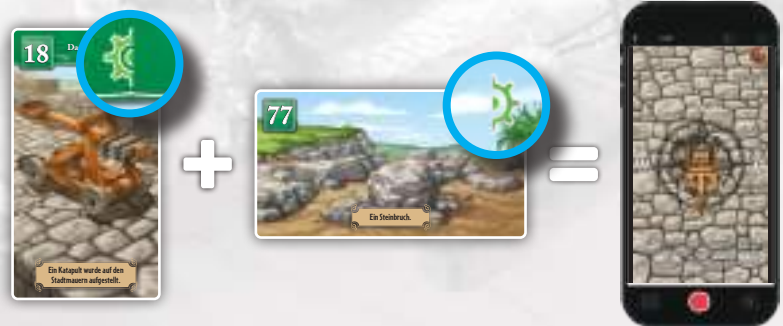
Nehmt Karte **90**. Nehmt außerdem Karte **77**, deren Zahl durch das Zusammenlegen der Karten sichtbar wird.



- Das Katapult **18** hat keine Munition, aber im Steinbruch **77** findet ihr passende Felsen. Die halben Maschinen-Symbole auf den beiden Karten zeigen euch, dass ihr die Karten kombinieren sollt:

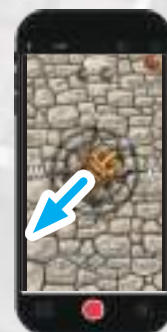
$$18 + 77 = 95.$$

Öffnet Maschine **95**.



- Karte **90** zeigt euch, dass die Templer aus dem Südwesten angreifen. Deshalb richtet ihr das Katapult **95** auf den Südwesten. Drückt dann auf „Abfeuern“!

Nehmt Karte **94**.



- ▶ Aldric muss die militärische Stärke der zwei großen Städte im Süden kombinieren (94). Nutzt das Militärhandbuch (40), um die Stärken zu ermitteln.

Jede Karte, aus der die Stadt besteht, sowie jede Kaserne in der Stadt tragen jeweils 2 Stärke bei.

Die erste Stadt besteht aus 8 Karten und 2 Kasernen, also beträgt die Stärke **20** (16 (8x2) durch die Karten und 4 (2x2) durch die Kasernen).

Die zweite Stadt besteht aus 6 Karten und 2 Kasernen, also beträgt die Stärke **16** (12 (6x2) durch die Karten und 4 (2x2) durch die Kasernen).

Kombiniert die militärische Stärke beider Städte:  $20 + 16 = 36$ .

Nehmt Karte **36**.



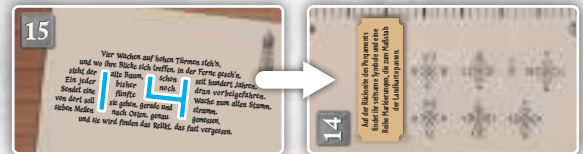
- ▶ Während die Truppen sich vorbereiten, kehrt Martin zurück. Er spricht wieder mit seinem unverwechselbaren Akzent (36), durch den die Buchstaben **F Ü N F Z E H N** betont werden.

Nehmt Karte **15**.



- ▶ Martin reicht euch ein seltsames Pergament (15), auf dem die leeren Räume mitten im Text die Zahl 14 bilden.

Nehmt Karte **14**.



- ▶ Nutzt den Code auf Karte 14, um die Symbole auf den 4 kleinen Städten im Südwesten der Landkarte zu entziffern.

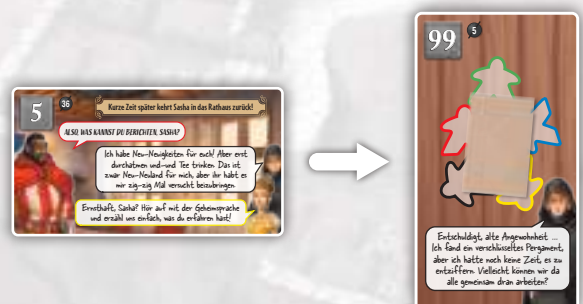
Die 4 Symbole stehen für die Buchstaben **F Ü N F**.

Nehmt Karte **5**.



- ▶ Sasha kehrt ins Rathaus zurück (5) und spricht in seiner Geheimsprache. Dabei wiederholt er die Worte **Neu, und, Neu, zig**.

Nehmt Karte **99**.



► Platziert die Meeple auf die farblich passenden Umrandungen auf Karte (99). In dieser Anordnung bildet der leere Raum zwischen den Meeple die Zahl 3.

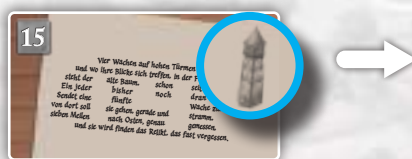
Nehmt Karte 3.



► Das Pergament auf Karte 15 gibt euch Anweisungen, wie ihr das Relikt finden könnt.

Ihr müsst den hundertjährigen Baum finden. Dafür müsst ihr zuerst die vier Wachtürme auf der Landkarte finden. Jeder hat ein farbiges Banner. Stellt die passenden Meeple auf jeden von ihnen.

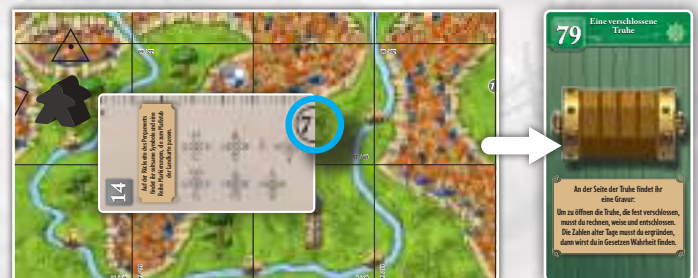
Wenn ihr nun jeweils die beiden gegenüberliegenden Türme mit einer Linie miteinander verbindet, findet ihr den Baum am Kreuzungspunkt dieser Linien („wo ihre Blicke sich treffen“). Stellt den letzten Meeple dort auf.



Messt von diesem Baum mit dem Maßstab auf Karte 99 sieben Meilen nach Osten ab.

Die 7 am Rand der Karte fügt sich nun mit einer 9 im Gras zu einer 79 zusammen.

Nehmt Karte 79.



## DAS RELIKT

► Das Dokument auf Karte 3 gibt euch Hinweise auf den Code für die Truhe in Maschine 79.

Findet zuerst die Wiese mit der Statue eines Jungen auf seinem Schwein und berechnet ihren Wert. Drei Städte grenzen an diese Wiese an, jede liefert einen Wert von 3 (wie im Buch auf Karte 39 beschrieben). Der Wert der Wiese ist also 9.



- Dann müsst ihr die militärische Stärke von Carcassonne selbst bestimmen. Die Stadt besteht aus 6 Karten und enthält 4 Kasernen, die jeweils einen Wert von 2 beitragen (wie im Militärhandbuch auf Karte 40 beschrieben).

Die militärische Stärke wird also wie folgt berechnet:  $6 \times 2$  (für die Karten) +  $4 \times 2$  (für die Kasernen) = **20**.



- Zuletzt müsst ihr noch den Wert der Straße bestimmen, an der der Wasserturm steht. Diese Straße besteht aus 6 Karten, die jeweils einen Wert von 1 beitragen (wie im Buch auf Karte 39 beschrieben). Der Wert der Straße ist also **6**.



- Jetzt müsst ihr nur noch diese Werte in der Reihenfolge (9, 20, 6) in Maschine 79 eingeben, um die Truhe zu öffnen und das Relikt seinen rechtmäßigen Besitzern zurückzugeben, den Templern.



**Herzlichen Glückwunsch! Ihr habt die Invasion der Templer erfolgreich gestoppt, indem ihr ihnen ihr verlorenes Relikt zurückgegeben habt. Überall in der Stadt werden euch zu Ehren Bankette und Feierlichkeiten abgehalten. Ihr könnt zusammen mit den Ratsmitgliedern feiern, indem ihr aus den Rückseiten der 6 Strafkarten eine neue Landkarte von Carcassonne zusammensetzt, auf der die Festivitäten abgebildet sind.**