



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne

Botin & Bürgermeister

In dieser Erweiterung für **Carcassonne** werben Bürgermeister um die Gunst der Ritter, solange sie keiner Krisensitzung beiwohnen. Setzt du zudem deine Botin oder deinen Strohmännchen geschickt ein, kannst du sogar noch mehr Einfluss üben.

*Diese Erweiterung ist nur zusammen mit **Carcassonne** spielbar. Du kannst sie mit anderen Carcassonne-Erweiterungen kombinieren. Erklärungen hierzu findest du auf cundco.de/Erw.*



Spielmaterial & Aufbau



Spielmaterial

12 Landschaftsplättchen
(mit  markiert)

6 Rathaus-Plättchen

6 Bürgermeister

6 Botinnen

6 Strohmänner



11 x Landschaftsplättchen



1 x Landschaftsplättchen mit Fluss



6 x Rathaus-Plättchen



6 Bürgermeister



6 Botinnen



6 Strohmänner

Zusätzlicher Aufbau

Gib jeder Person den Bürgermeister, die Botin und den Strohmännchen in ihrer Farbe und jeweils 1 Rathaus-Plättchen in ihren Vorrat.

Spielt ihr mit der Mini-Erweiterung **Der Fluss**, mischst du das neue Fluss-Plättchen unter die üblichen Fluss-Plättchen.

Mische den Rest der neuen Landschaftsplättchen unter die anderen Landschaftsplättchen.

Wir erklären dir jedes neue Spielelement in Verbindung mit den 3 Aktionen:

1. Ein Landschaftsplättchen legen
2. Einen Meeple einsetzen
3. Eine Punktwertung auslösen

Wird eine Aktion nicht näher erklärt, gelten die Grundregeln.

Der Bürgermeister

2. Einen Meeple einsetzen



Anstelle eines Standard-Meeple darfst du deinen **Bürgermeister-Meeple** in einer **Stadt** einsetzen. Dies **darf auch** eine Stadt sein, in der sich bereits ein Bürgermeister oder ein anderer Meeple befindet.

*Hinweis: Da der Bürgermeister auch ein Meeple ist, darfst du in seiner Stadt wie üblich **keinen** Ritter einsetzen.*

1. Ein Landschaftsplättchen legen

Die Gunst eines Ritters gewinnen

Legst du oder jemand anders ein Plättchen so an, dass an **allen 4 Seiten** des Plättchens, auf dem **dein** Bürgermeisters steht, ein Plättchen angrenzt, darfst du **sofort** seine Fähigkeit aktivieren:

Hast du einen **Standard-Meeple** im Vorrat, **ersetzt** du 1 beliebigen gegnerischen Standard-Meeple in der Stadt deines Bürgermeisters mit 1 Standard-Meeple **aus deinem Vorrat**.

Du hast die Gunst des Ritters gewonnen.

Danach **musst** du deinen Bürgermeister zurücknehmen, auch dann wenn du seine Fähigkeit **nicht** aktivieren kannst oder möchtest.



Du legst ein Plättchen an, das deinen Bürgermeister von allen 4 Seiten einschließt. Du hast einen Standard-Meeple im Vorrat und darfst deshalb den blauen oder gelben Meeple damit ersetzen. Du entscheidest dich für den Blauen . Danach nimmst du den Bürgermeister zurück.

Kann die Fähigkeit **mehrerer** Bürgermeister gleichzeitig aktiviert werden, handelt ihr sie im Uhrzeigersinn ab, beginnend mit der Person, die am Zug ist.

3. Eine Punktwertung auslösen

Ist dein Bürgermeister an einer Wertung beteiligt, führst du die Wertung wie üblich aus. Beachte bei der Berechnung von Mehrheiten, dass ein Standard-Meeple eine **Stärke** von 1 hat, aber der Bürgermeister eine **Stärke** von 0.

Nach der Wertung **musst** du deinen Bürgermeister zurück in deinen Vorrat nehmen.



Du  hast eine Stadt mit deinem Bürgermeister abgeschlossen. Du erhältst wie üblich 4 Punkte für die Stadt und nimmst den Bürgermeister zurück in deinen Vorrat.



Eine Stadt mit deinem  Bürgermeister und 1 Standard-Meeple wurde abgeschlossen. Die Fähigkeit des Bürgermeisters wurde nicht aktiviert. Blau  hat die Mehrheit, weil sein Meeple eine Stärke von 1 und der Bürgermeister eine Stärke von 0 hat.

Hinweis: Wurde die Fähigkeit deines Bürgermeisters in der 1. Aktion aktiviert, wurde er bereits aus der Stadt entfernt, kann also an keiner Wertung teilnehmen.

Der Bürgermeister nimmt auch an der Schlusswertung teil.

Das Rathaus-Plättchen

1. Ein Landschaftsplättchen legen



Bevor du ein neues Landschaftsplättchen ziehst, darfst du entscheiden, ob du **stattdessen** dein **Rathaus-Plättchen** anlegst. Lege das Plättchen aus deinem Vorrat mit mindestens einer Seite an ein beliebiges, bereits ausliegendes Plättchen an. Dabei ist es egal, welche Landschaftsteile daran anschließen. Das Rathaus **passt immer**. Auch **an das** Rathaus-Plättchen dürfen weitere Plättchen mit beliebigen Landschaftsteilen angelegt werden. Gebiete, die an ein Rathaus angrenzen, gelten an der jeweiligen Kante als abgeschlossen. Wiesen werden von Rathäusern getrennt.

Bürgermeister zur Krisensitzung einberufen

Stehen Bürgermeister auf Plättchen, die an **einer der 4 Seiten** des soeben angelegten Rathauses angrenzen, **müssen** diese zurück genommen werden, **ohne** dass ihre Fähigkeit ausgelöst wird. Sie werden zu einer Krisensitzung einberufen.



Du  legst dein Rathaus-Plättchen an und schließt damit eine Stadt ab. An allen 4 Seiten des blauen Bürgermeisters grenzt nun ein Plättchen. Aufgrund des Rathauses muss Blau  seinen Bürgermeister zurücknehmen, ohne dessen Fähigkeit zu aktivieren. Nur du  erhältst für die Stadt 6 Punkte.

Kannst du gegen Ende des Spiels kein Plättchen mehr ziehen, hast aber noch das Rathaus-Plättchen in deinem Vorrat, **musst** du dieses noch anlegen. Das Spiel endet erst, wenn niemand mehr ein Plättchen anlegen kann, auch wenn hierfür eine Person aussetzen muss, die kein Rathaus-Plättchen mehr hat.

2. Einen Meeple einsetzen

Auf dem Rathaus-Plättchen darfst du **keinen** Meeple einsetzen.

3. Eine Punktwertung auslösen

Schließt du Gebiete mit einem Rathaus-Plättchen ab, wertest du sie wie üblich. Für das Rathaus-Plättchen selbst erhältst du **keine** Punkte. Es dient zwar als Abschluss eines Gebiets, aber ist **weder** Teil einer Straße oder Stadt, **noch** zählt es für Klöster oder Gärten mit.



Du  hast dein Rathaus-Plättchen angelegt. Dadurch wird deine Straße, dein Kloster und deine Stadt abgeschlossen. Für die Straße erhältst du 3, für das Kloster nur 8 Punkte. Den Bürgermeister hast du bereits durch das Anlegen des Rathauses zurücknehmen müssen. Somit erhältst du die 4 Punkte für die Stadt nicht.

Der Strohmänn

2. Einen Meeple einsetzen



Anstelle eines Standard-Meeple darfst du deinen **Strohmänn-Meeple** auf einer **Wiese** einsetzen. Dies **darf auch** eine Wiese sein, auf der sich bereits ein Strohmänn oder ein anderer Meeple befindet.

Hinweis: Da der Strohmänn auch ein Meeple ist, darfst du auf seiner Wiese wie üblich **keine** Bäuerin einsetzen.

1. Ein Landschaftsplättchen legen

Einen Strohmänn aktivieren

Legst du oder jemand anderes ein Plättchen so an, dass an **allen 4 Seiten** des Plättchens, auf dem **dein** Strohmänn steht, ein Plättchen angrenzt, darfst du **sofort eine** seiner beiden Fähigkeiten aktivieren:

- Hast du einen **Standard-Meeple** im Vorrat, darfst du ihn als **Bäuerin** zu deinem Strohmänn legen und den **Strohmänn zurücknehmen**. Dabei spielt es keine Rolle, ob sich auf der Wiese andere Meeple befinden.
- Du darfst den Strohmänn selbst **hinlegen**. Ein liegender Strohmänn gilt als **Bäuerin**.

Möchtest du **keine** seiner Fähigkeiten aktivieren, **musst** du den Strohmänn zurück in deinen Vorrat nehmen.



Ein Plättchen wird angelegt, sodass an allen 4 Seiten ein Plättchen an deinen Strohmänn angrenzt. Du  hast einen Standard-Meeple im Vorrat und entscheidest dich, deinen Strohmänn gegen eine Bäuerin zu tauschen.

Kann die Fähigkeit **mehrerer** Strohmänner gleichzeitig aktiviert werden, handelt ihr sie im Uhrzeigersinn ab, beginnend mit der Person, die am Zug ist.

3. Eine Punktwertung auslösen

Strohmänner nehmen an der **Bäuerinnenwertung** teil. Beachte bei der Berechnung von Mehrheiten, dass ein **liegender** Strohmänn wie ein Standard-Meeple eine **Stärke** von **1**, aber ein **stehender** Strohmänn eine Stärke von **0** hat. Führe die Wertung wie üblich aus.



In der Bäuerinnenwertung haben dein  liegender Strohmänn und die blaue  Bäuerin jeweils eine Stärke von 1.

Der gelbe  stehende Strohmänn hat eine Stärke von 0. Du  und Blau  erhaltet also die Punkte auf der Wiese.

1. Ein Landschaftsplättchen legen

2. Einen Meeple einsetzen



Anstelle eines Standard-Meeple darfst du deine **Botin** als **Meeple** nach den bekannten Regeln auf einer **Straße** einsetzen.

3. Eine Punktwertung auslösen

Bei der Berechnung von Mehrheiten auf einer Straße zählt die Botin wie 1 Standard-Meeple (sie hat eine Stärke von 1).

Nachdem du eine Straße mit Botin abgeschlossen und gewertet hast, darfst du entscheiden, ob du sie zurück nimmst oder entlang der abgeschlossenen Straße zur „nächsten“ **Straße** oder **Stadt** bewegst.

Welche Straßen und Städte du wählen darfst, hängt davon ab, wo die Straße der Botin **endet** (dazu gleich mehr). Stehen mehrere zur Auswahl, darfst du eine beliebige wählen. Besteht die gewählte Stadt oder Straße aus mehreren Plättchen, stelle die Botin auf ein beliebiges davon.

*Hinweis: Unter entsprechenden Umständen darfst du die Botin (oder einen anderen Meeple) in der **2. Aktion** setzen und die Botin im selben Zug bewegen (**3. Aktion**).*

Die Botin reitet zur nächsten Straße

Endet die abgeschlossene Straße in einem **Knotenpunkt**, in dem **weitere Straßen** enden, darfst du die Botin auf eine **dieser Straßen** setzen. Diese darf **nicht abgeschlossen** sein. Es spielt **keine** Rolle, ob darauf Meeple stehen.

Als **Knotenpunkte** gelten Dörfer, Klöster und jedes andere Landschaftsteil, in dem mehrere Straßen enden. Knotenpunkte erstrecken sich **nicht** über mehrere Plättchen hinweg. Städte, Wiesen und Rathäuser gelten z.B. **nicht** als Knotenpunkte.



Eine Straße mit deiner Botin wurde abgeschlossen. Du  erhältst 3 Punkte und entscheidest dich, die Botin nicht zurück zu nehmen. Stattdessen setzt du sie auf eine der erreichbaren offenen Straßen an einem der Knotenpunkte. Du  wählst eine der Straßen, die ebenfalls im Kloster endet (obwohl dort schon Blau  steht).

Die Botin reitet in die nächste Stadt

Endet die abgeschlossene Straße in einer **Stadt**, darfst du die Botin in diese Stadt setzen. Dabei darf die Stadt **nicht abgeschlossen** sein. Außerdem spielt es **keine** Rolle, ob darin bereits Meeple stehen.



Eine Straße mit deiner Botin wurde abgeschlossen. Du  wertest sie und entscheidest dich, die Botin nicht zurückzunehmen.

Stattdessen setzt du sie in die offene Stadt am Straßenende, obwohl darin bereits ein Meeple  steht.

Auch bei der Berechnung von Mehrheiten in Städten hat die Botin eine Stärke von 1. Werte die Stadt wie üblich und nimm die Botin danach zurück.

Schließt du Straßen mit **mehreren** Botinnen ab, handelt ihr sie im Uhrzeigersinn ab, beginnend mit der Person, die am Zug ist.

Besondere Landschaftsplättchen



Auf einer Seite der Stadt verläuft die Wiese über den Fluss. Auf der anderen Seite wird die Wiese in zwei Wiesenabschnitte getrennt.



Die Brücke verbindet den oberen und den unteren Stadtteil miteinander. Die andere Stadt wird **nicht** durch die Brücke getrennt und verläuft von links nach rechts.





Bürgermeister

Typ: Meeple **Stärke:** 0

Einsatzgebiete: Stadt

Einsatzregel: Anstelle eines Meeple

Sonderfähigkeit: Kann in besetzte Städte gesetzt werden;
Von 4 Seiten mit Plättchen umgeben → Ersetze einen
gegnerischen Standard-Meeple in der Stadt mit einem eigenen.



Strohmännchen

Typ: Meeple **Stärke:** 0 (stehend); 1 (liegend)

Einsatzgebiete: Wiese

Einsatzregel: Anstelle eines Meeple

Sonderfähigkeit: Kann auf besetzte Wiesen gesetzt werden;
Von 4 Seiten mit Plättchen umgeben → Ersetze deinen
Strohmännchen mit einer eigenen Bäuerin **oder** lege ihn hin.



Botin

Typ: Meeple **Stärke:** 1

Einsatzgebiete: Straße

Einsatzregel: Anstelle eines Meeple; auf Straßen ohne Meeple

Sonderfähigkeit: Nach Abschluss einer Straße → Bewege die
Botin zu einer **Straße** oder **Stadt** an ihrem Straßenende.



Rathaus-Plättchen

Lege dein Rathaus-Plättchen an, statt ein Landschafts-
plättchen zu ziehen. Es passt überall und schließt Gebiete an
der jeweiligen Seite ab. **Entferne alle Bürgermeister** auf den
4 angrenzenden Plättchen, **ohne** ihre Fähigkeit zu aktivieren.

Autor: Klaus-Jürgen Wrede & Hans im Glück Team

Illustration: Marcel Gröber



© 2025

Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15 / 80809 München
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de



In unserem Online-Shop
bieten wir dir Artikel
rund um Carcassonne und
weitere Spiele, sowie einen
Ersatzteilservice an.
www.cundco.de