

Vergleich BigBoxen 1-3:

Die Regeln aller BigBoxen
sind identisch.



DIE FEE

BigBox3 - 2010

Anstatt einen Gefolgsmann, Baumeister oder Schwein zu setzen, kann sich jeder Spieler nun entscheiden, die neutrale Figur Fee zu einem beliebigen eigenen Gefolgsmann zu stellen. Die Fee steht zu Beginn neben der Spielfläche. Stand die Fee zuvor schon bei einem Gefolgsmann, kann sie von dort zu einem anderen Gefolgsmann versetzt werden.

Die Fee hat 3 **Eigenschaften**:

- Der Drache darf nicht auf die Karte ziehen, auf der die Fee steht. Der Gefolgsmann auf dieser Karte ist somit vor dem Drachen geschützt.
- Steht zu Beginn des Zuges eines Spielers ein Gefolgsmann dieses Spielers zusammen mit der Fee auf einer Karte, so bekommt dieser Spieler sofort 1 Punkt. (Führt ein Spieler mit dem Baumeister einen Doppelzug aus, so erhält er diesen Punkt nur einmal.)
- Bei einer Wertung eines Gebietes (Stadt, Straße, Kloster oder Wiese), in dem die Fee steht, passiert Folgendes: Der Spieler, dessen Gefolgsmann bei der Fee steht, erhält 3 Punkte, unabhängig davon, ob und wie viele Punkte er sonst noch bei dieser Wertung erhält. Der Gefolgsmann kommt zum Spieler zurück, die Fee bleibt stehen.



DIE FEE

BigBox2 - 2008

Anstatt einen Gefolgsmann, Baumeister oder Schwein zu setzen, kann sich jeder Spieler nun entscheiden, die neutrale Figur Fee zu einem beliebigen eigenen Gefolgsmann zu stellen. Die Fee steht zu Beginn neben der Spielfläche. Stand die Fee zuvor schon bei einem Gefolgsmann, kann sie von dort zu einem anderen Gefolgsmann versetzt werden.

Die Fee hat 3 **Eigenschaften**:

- Der Drache darf nicht auf die Karte ziehen, auf der die Fee steht. Der Gefolgsmann auf dieser Karte ist somit vor dem Drachen geschützt.
- Steht zu Beginn des Zuges eines Spielers ein Gefolgsmann dieses Spielers zusammen mit der Fee auf einer Karte, so bekommt dieser Spieler sofort 1 Punkt. (Führt ein Spieler mit dem Baumeister einen Doppelzug aus, so erhält er diesen Punkt nur einmal.)
- Bei einer Wertung eines Gebietes (Stadt, Straße, Kloster oder Wiese), in dem die Fee steht, passiert Folgendes: Der Spieler, dessen Gefolgsmann bei der Fee steht, erhält 3 Punkte, unabhängig davon, ob und wie viele Punkte er sonst noch bei dieser Wertung erhält. Der Gefolgsmann kommt zum Spieler zurück, die Fee bleibt stehen.



DIE FEE

BigBox1 - 2006

Anstatt einen Gefolgsmann, Baumeister oder Schwein zu setzen, kann sich jeder Spieler nun entscheiden, die neutrale Figur Fee zu einem beliebigen eigenen Gefolgsmann zu stellen. Die Fee steht zu Beginn neben der Spielfläche. Stand die Fee zuvor schon bei einem Gefolgsmann, kann sie von dort zu einem anderen Gefolgsmann versetzt werden.

Die Fee hat 3 **Eigenschaften**:

- Der Drache darf nicht auf die Karte ziehen, auf der die Fee steht. Der Gefolgsmann auf dieser Karte ist somit vor dem Drachen geschützt.
- Steht zu Beginn des Zuges eines Spielers ein Gefolgsmann dieses Spielers zusammen mit der Fee auf einer Karte, so bekommt dieser Spieler sofort 1 Punkt. (Führt ein Spieler mit dem Baumeister einen Doppelzug aus, so erhält er diesen Punkt nur einmal.)
- Bei einer Wertung eines Gebietes (Stadt, Straße, Kloster oder Wiese), in dem die Fee steht, passiert Folgendes: Der Spieler, dessen Gefolgsmann bei der Fee steht, erhält 3 Punkte, unabhängig davon, ob und wie viele Punkte er sonst noch bei dieser Wertung erhält. Der Gefolgsmann kommt zum Spieler zurück, die Fee bleibt stehen.