

### DIE FEE

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.

**Vergleich BigBox3 mit Version 2013:**  
 Vergleich Einleitungstext siehe unten

1. Eigenschaft ist bei der BigBox3 noch die Version von 2007.
2. Eigenschaft ist in der Version 2013 komplett neu überarbeitet. Der Satz mit Baumeister und Doppelzug ist in der Version 2013 als Zusatzregel enthalten.  
 Siehe Markierung mit ★.
3. Eigenschaft ist nahezu identisch.

Einleitungstext:  
 BigBox3 hat ein paar zusätzliche Informationen welche die Version 2013 nicht hat. Diese haben aber durchaus noch Bestand.  
 Siehe Markierungen mit →

Der Einleitungstext von der BigBox3 (1.Halbsatz) ist mit der 2. Zusatzregel von Version 2013 vergleichbar.  
 Siehe Markierung mit ★.

### Die Fee (Sie ist nicht auf Karten abgebildet)



Sie steht zu Beginn neben der Spielfläche. Immer dann, wenn ein Spieler in seinem Zug **keinen Gefolgsmann** einsetzt, darf er die Fee zu einem **eigenen Gefolgsmann** stellen.

Die Fee hat 3 Eigenschaften:

- **Schutz vor Drachen:** Der Drache darf nicht auf die Karte ziehen, auf der die Fee steht. **Alle Figuren** auf dieser Karte **sind** somit vor dem Drachen geschützt.

- **1 Punkt am Zugbeginn:** Steht die Fee zu Beginn des Zuges eines Spielers **direkt bei einem Gefolgsmann dieses Spielers**, so bekommt dieser Spieler sofort 1 Punkt.

- **3 Punkte bei Gebietswertung:** Bei einer Wertung eines Gebietes (Stadt, Straße, Kloster oder Wiese), in dem die Fee steht, passiert Folgendes: Der Spieler, **bei** dessen Gefolgsmann die 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.

### Regeln für das Spiel zusammen mit anderen Erweiterungen:



### FEE

- Führt ein Spieler mit dem Baumeister (2. Erw.) einen Doppelzug aus, so erhält er den Feenpunkt zu Beginn des Zuges nur einmal.

- Die Fee schützt nicht vor Gefangennahme durch den Turm (4. Erw.).

- Versetzt der Spieler die Fee, so darf er keine Figur wie Baumeister und Schwein (2. Erw.), **Bürgermeister, Gutshof und Wagen (5. Erw.)** oder Fee einsetzen.