

Regeln für das Spiel zusammen mit anderen Erweiterungen:

2013



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.



Regeln für das Spiel zusammen mit anderen Erweiterungen:

2010



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.

Fee - Zusatzregeln (Seite 4)

Haupterweiterungen Versionen 2013 und 2010:

Die Versionen 2013 und 2010 sind identisch.

Regel: Fee versetzen - darf nicht Fee einsetzen... ?!