

# Materialliste zur Herstellung des Wüstenabenteuers:

Die Stückzahlen sind Mindestmengen, ohne evtl. auftretende Fehldrucke od. Klebeversuche. Diese Materialliste soll nur Möglichkeiten der Spielgestaltung aufzeigen. Die letztendliche Bastelausführung bleibt jedem selbst überlassen.

**z.T. wird Spielzubehör aus dem Andor-Grundspiel benötigt. (siehe unten)**

Spielplan (8x DIN A4) [1 St.]

<https://www.spielematerial.de/de/spielematerial/spielbretter-spielplaene/spielbrett-dina4-sondergrosse.html>

Dieser Spielplankarton hat einen Nachteil. Die Ausdrücke sind am Rand weiß, so bleiben zwischen den 8 Blättern weiße „Stege“. Ich habe vor dem Bekleben den Karton an den Fügekanten eingefärbt und die Ausdrücke zugeschnitten.

Spielkarton [1 St.]

<https://www.spielematerial.de/de/spielematerial/spielekartons/spielekarton-dina4-blanko.html>

Aufkleber DIN A4 evtl. als Alternative für Papierausdrücke mit Kleber aufzubringen [16 St.]

<https://www.spielematerial.de/de/spielematerial/spielbretter-spielplaene/dina4-aufkleber.html>

Spielplan DIN A4 für Heldentafeln, Figurenplättchen, Zelt, Ausrüstungstafel [8 St.]

<https://www.spielematerial.de/de/spielematerial/spielbretter-spielplaene/spielbrett-dina4-minus.html>

Alternativ zum Spielplan A4 bieten sich Pappteile (50x50) an. Große Gegenstände passen exakt.

<https://www.spielematerial.de/de/spielematerial/counter-und-pappteile/quadrate-und-rechtecke/quadrat-50x50-mm.html>

Gebäudeplättchen (30x30) [8 St.]

<https://www.spielematerial.de/de/spielematerial/counter-und-pappteile/quadrate-und-rechtecke/quadrat-30x30-mm.html>

Sandplättchen (20x20) [21 St.]

<https://www.spielematerial.de/de/spielematerial/counter-und-pappteile/quadrate-und-rechtecke/quadrat-20x20-mm.html>

Standfüße für Figurenplättchen (versch. Farben) [25 St. Rot, 4 St. Gelb]

<https://www.spielematerial.de/de/standfuss-halter-flexibel.html>

Papier für Legenden- und Ereigniskarten (als Faltkarten ist das Material nahe dem Original)

[https://www.amazon.de/dp/B000LY3C0A/ref=cm\\_sw\\_r\\_wa\\_awdo\\_t1\\_4mxvEbC75AJ0C](https://www.amazon.de/dp/B000LY3C0A/ref=cm_sw_r_wa_awdo_t1_4mxvEbC75AJ0C)

Eckenschneider für Ereignis- und Legendenkarten

[https://www.amazon.de/dp/B079788SHW/ref=cm\\_sw\\_r\\_wa\\_awdo\\_t1\\_JmxvEbA4NSRB8](https://www.amazon.de/dp/B079788SHW/ref=cm_sw_r_wa_awdo_t1_JmxvEbA4NSRB8)

Punktewürfel, Holz 12mm (versch. Farben) [4 St. Orange, 4 St. Braun]

<https://www.spielematerial.de/de/holzwuerfel-klein-12-mm.html>

Holzwürfel, blanko 8mm (versch. Farben) für SP-Leiste [1 St. Orange, 1 St. Braun]

<https://www.spielematerial.de/de/holzwuerfel-8-mm.html>

Scheiben, Holz 15x4mm (versch. Farben) für WP-Anzeige und Zeitstein f.d.Tagesleiste

[2 St. Orange, 2 St. Braun]

<https://www.spielematerial.de/de/holzscheiben-15x4-mm.html>

Zip-Tüten (10x15cm)

[https://www.amazon.de/gp/product/B078XKD9PR/ref=ppx\\_yo\\_dt\\_b\\_asin\\_title\\_o09\\_s00?ie=UTF8&psc=1](https://www.amazon.de/gp/product/B078XKD9PR/ref=ppx_yo_dt_b_asin_title_o09_s00?ie=UTF8&psc=1)

Ich pers. Verwende gerne die A4 Aufkleber für große Flächen. D.h. Spielplan, Ausrüstungstafel und Heldentafeln. Das ergibt bei mir ein gleichmäßigeres Ergebnis.

## Das braucht man aus dem Andor Grundspiel:

2x „alte“ Helden-Ausstattung für Kram und Thorn (Heldentafel, Figur, Würfel, Holzstein, 2x Zeitstein).  
3x Brunnenplättchen, Erzählerfigur, 5x Trinkschlauchplättchen, alle Goldplättchen, 1x Fernrohr, 1x Falke, die Sternchen.  
3x rote Kreaturenwürfel, rote Holzscheibe, roter Holzstein.

## Wichtiges zur Startlegende:

### Die „Wünsch-Dir-Was“ Methode

Die Empfehlung für den Anfang in **blau**, birgt den höchsten Überraschungsfaktor.

Es gibt von Sandplättchen wesentlich mehr, als es Felder mit Viereckmarkierung dafür gibt. D.h. Entweder gleich die negativen oder Positiven herausuchen, um das Spiel leicht oder schwer zu gestalten (langweilig bis unlösbar). Oder man **mischt alle Plättchen verdeckt und belegt so lange bis alle Feldmarkierungen gefüllt sind**.

Ähnlich kann man mit den Gebäudeplättchen verfahren. Letztendlich sollen davon vier Stück ausgewürfelt werden.

Alle Ereigniskarten gibt es zwei Mal mit demselben Text. Auch hier kann man sich für mehr oder weniger negative Einflüsse entscheiden, **oder alle verwenden und gut mischen**.

## Hinweise für Autoren künftiger Legenden auf dem Wüstenspielplan:

Nicht alles was auf dem Spielplan abgebildet ist, wird in der Legende „Der Merasteintransport“ verwendet. Es wurden einige Extras für die künftige Verwendung eingefügt, um beim Einwürfeln von Figuren etc., mehr Möglichkeiten zu haben.

Anzeigen bzw. Darstellungen, die nicht gebraucht werden oder gar stören, können mit den roten Kreuzen aus dem Grundspiel abgedeckt werden. Oder mit einem neuen Symbolplättchen überdecken.

Das Karawanensymbol neben dem Sonnenaufgangsfeld, ist durchgestrichen, sodaß es keine Verwendung finden muß. In der Startlegende wird dort ein buntes Plättchen als Aktivierung abgelegt. Es muß ja nicht in jeder Legende eine Karawane eingesetzt sein.

Es sind auf sechs Feldern rote Augenwürfel abgebildet, die benutzt werden können.

Es sind auf vier Feldern graue Zahlenwürfel abgebildet, die benutzt werden können.

Es sind auf dem Kreaturenfeld schwarze Würfel abgebildet, die benutzt werden können.

Es sind auf den Ausdrucken mehr Kreaturen und mehr Sandplättchen, die benutzt werden können.

Es gibt einen Bonusgegenstand „Krummsäbel“, der auch fest integriert werden kann (hier Gebäudefund)

Auf dem Oasenfeld (20) ist die Feldzahl ist doppelt unterstrichen. Weitere Sonderfeldfunktion möglich.

Das nicht nummerierte Dünenfeld in der Mitte des Spielplanes, kann evtl. mit einer „Kamelbrücke“ überwunden werden.

Es gibt Felder mit Kamelen und Aloe vera-Pflanzen, die eigentlich nur Deko sind. Sie können natürlich für Legendezwecke genutzt werden.

Das Feld mit dem Kreaturenskelett (70) kann ein Sonderfeld werden.

Das Transportfeld auf der Ausrüstungstafel hat zwei Formen. Hier können kleine u. große Gegenstände zum Transport mit der Karawane abgelegt werden.