

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Würfeln auf alle Feldzahlen
— Spielvariante für alle Spielpläne —

Wenn die Position von Spielmaterial zufällig mit zwei Würfeln bestimmt wird, könnt ihr einfach einen dritten Würfel dazu werfen. Auf dem **Nord-Spielplan** wird zusätzlich zu den zwei weißen Würfeln ein **roter Würfel** geworfen und je nach Ergebnis 100, 70 oder 50 zur Summe addiert. Auf **allen anderen Spielplänen** wird zusätzlich zu dem roten (10er) und dem Heldenwürfel (1er) ein **weißer Würfel** geworfen und je nach Ergebnis der 1er im Bereich 1–6 oder 0 / 7–9 gewählt.

Anschließend müsst ihr noch den 100er des aktuellen Spielplans addieren. Ist der 10er bereits vorgegeben (z. B. 50 + Heldenwürfel), so muss der rote Würfel (hier 5) nicht geworfen werden. Sollte das ermittelte Feld nicht den vorgegebenen 10er haben, nicht betretbar sein (z. B. das Feld für besiegte Kreaturen) oder nicht auf dem Spielplan existieren, würfelt ihr einfach erneut.
 Tipp: In Hadria könnt ihr statt einem roten den türkisen Winter-Würfel (mit etwas verzerrten Wahrscheinlichkeiten) verwenden, da es keine 10er- oder 60er-Feldzahlen gibt.

Sonderfall: Solltet ihr drei gleiche Zahlen würfeln, überprüft zunächst, ob ein entsprechendes Feld im Bereich 72–84 existiert. Falls nicht, dann verfährt wie im Normalfall (z. B. 4-4-4 = 82 bzw. 47).



? + ?

+ 100

+ 70

+ 50

80 → 100

53 → 113

61 → 91

81 → 101

54 → 114



		11	00
		12	01
		13	10
		14	17
		15	18
		16	19
		21	02
		22	03
		23	20
		24	27
		25	28
		26	29
		31	04
		32	05
		33	30
		34	37
		35	38
		36	39

		41	06
		42	07
		43	40
		44	47
		45	48
		46	49
		51	08
		52	09
		53	50
		54	57
		55	58
		56	59
		61	60
		62	67
		63	68
		64	69
		65	70
		66	71



72



73



81



82



83



84