

Axis & Allies; Kremlin-Variante

(Original 3rd Edition Rules von Kurt/ Spring, angepaßt auf 2nd Edition Rules von OpTorch)

Index

1. Die Regeln
2. Die Bonus Optionen
3. Bidding
4. Regelerläuterungen(Rules Clarification)

1. Die Regeln

(A) Standard 2nd Edition Regeln (1 hit BB, WCA und LAB grenzen aneinander, kein zurückziehen von amphibischen Attacken, kein Untertauchen (submerging) von Subs).

(B) Restricted Russia (angreifen in R1 nicht erlaubt).

(C) IPC Victory für beide Seiten! (M84 für Achse und M110 für Alliierte).

(D) Axis Advantage (Deutschland startet mit Jet Power, die Japaner starten mit Super Subs).

(E) Keine Waffenentwicklung bis Runde 5, und dann nur 2 Tech Würfel maximal pro Seite und pro Runde bis eine Seite Heavy Bomber oder Industrial Technology kriegt. Ab dann gibt es keine Begrenzung der Techwürfe mehr (für beiden Seiten).

Tech Beispiel: Japan und Deutschland dürfen zusammen gezählt 2 Tech Versuche pro Runde unternehmen. England, USA und USSR auch nur 2 Tech Versuche zusammen pro Runde.

- In Runde 1 darf eine Hauptstadt nicht angegriffen werden.

BONUS PLAZIERUNG UND BIDDING (vor dem Spiel)

Ablauf der Bonus Optionen und Bid.

- In der Standardregel werden 2 Optionen pro Spieler gewählt, aber wenn beide Spieler sich einigen, können auch 3 oder 4 Optionen (pro Seite) gewählt werden.

- Der niedriger auf der Rangliste eingestufte Spieler darf die erste Option wählen. Dabei entscheidet dieser, ob er die Achse oder die Alliierten Optionen wählen wird (das bestimmt aber noch nicht wer mit welcher Seite spielen wird!).

- Der Höhere auf der Rangliste eingestufte Spieler darf dann die nächste Option (für die andere Seite {Achse oder Alliierten}!) wählen.

- Die Spieler wählen dann abwechselnd bis die vereinbarte Anzahl der Optionen erreicht ist (die wählenden Spieler bleiben dabei „Seitentreu“).

- Das Bidding beginnt, das niedrigste Bid spielt mit der Achse.

2. Die Bonus Optionen

Bonus Optionen (9 Total): dieselbe Option kann nur einmal vom selben Spieler (Achse oder Alliierte) gewählt werden.

1. Infantry-Plazierung: Platziere drei Inf auf ein Land, das nicht an ein Land mit feindlichen Einheiten angrenzt. Die Inf müssen auf ein eigenes Land aufgestellt werden, z.B. *UK Inf können nicht in NOV aufgestellt werden.*

2. Neutrale Länder: Ein großes und ein kleines neutrales Land wird übernommen, dabei übernimmt man auch die Streitkräfte. (Es müssen nicht beide neutrale Länder von einer Nation übernommen werden, z.B. *Deutschland kann SWE übernehmen während Japan MNG übernimmt*). Wenn ein neutrales Land ein Sub oder Trn hat, stelle es in der nächsten freundliche Seezone auf. Neutrale Länder haben keinen IPC-Wert.

Die großen neutralen Länder sind:

- a. Argentinien (2 Inf, 1 Trn)
- b. Peru (2 Inf, 1 Sub)
- c. Spanien (3 Inf, 1 Arm)
- d. Schweden (2 Inf, 1 Sub)
- e. Schweiz (2 Inf, 1 Ftr)
- f. Venezuela (2 Inf, 1 Arm)

g. Türkei (2 Inf, 1 Arm).

Die kleinen neutralen Länder sind (in die kleinen neutralen Länder stehen 1 Inf) :
Afghanistan, Irland, Mongolei, Saudi Arabien, Angola, Mozambique, und Rio de Oro.

3. Transport/Submarine Platzierung: Man bekommt entweder 2 Trn, 2 Sub oder Trn+ Sub. Sie müssen angrenzend an ein eigenes Land oder in einer Seezone mit anderen freundlichen Schiffe platziert werden (nicht aber in einer Seezone mit feindlichen Schiffe). Man darf die Einheiten in unterschiedliche Seezonen aufstellen. Ausnahme: Deutschland darf keine Trn in BAL platzieren.

4. Fighter Platzierung: Muss in ein eigenes Land platziert werden, z.B. ein UK Ftr kann nicht in SIN platziert werden. Ein Ftr darf auf einen freundlichen Flugzeugträger platziert werden.

5. Bomber Platzierung: Muss in ein eigenes Land platziert werden, z.B. ein USA Bmb darf nicht in Russland platziert werden.

6. Fabrik/AA Platzierung: Diese Fabrik darf maximal die Anzahl des IPC Wertes eines Landes produzieren (pro Runde). Die AA muss im selben Land als die Fabrik platziert werden.

7. Flugzeugträger oder Schlachtschiff Platzierung: Sie müssen angrenzend an ein eigenes Land, oder in einer Seezone mit anderen freundlichen Schiffe, platziert werden (nicht aber in einer Seezone mit feindlichen Schiffe).

8. Übernehmen von einem feindlich besetztem Land: Platziere 2 Inf auf das Land, wobei die feindlichen Einheiten des Landes sich zum nächsten (feindlichen) Land zurückziehen können. Wenn es mehrere geeignete Länder gibt, wo die Einheiten sich zurückziehen können, bestimmt der Spieler der mit den zurückziehenden Einheiten spielen wird {nach dem Bieten}, wohin diese Einheiten gehen werden. Mit dieser Option kann nicht ein Land übernommen werden, wo schon eine Fabrik steht.

9. Spezielle "Was-Wenn" Szenarien: Ein Szenario darf nicht ausgewählt werden, wenn der Gegenspieler eine Bonus Option gewählt hat, die das Land schon beeinflusst hat.

RUSSISCHES SZENARIO

o Russische Inf ohne Ende: Platziere 3 Inf in MOS und 2 Inf in NOV.

DEUTSCHE SZENARIEN

o Südamerikanische Streitkräfte fügen sich zu der Achse: Platziere 2 GER Inf in Brasilien. GER krieg auch die Kontrolle über die Argentinische Streitkräfte (2 Inf, 1 Trn). Dazu hat auch das BB Graf Spee überlebt! (platziere BB in Drake Passage SCO)

...ODER...

o Italienische Marine übersteigt die historische Fakten: Die englische Marine im Mittelmeer ist zerstört. Dazu wird auch ein Ger Sub im CMD platziert.

ENGLISCHE SZENARIEN

o Japanische Expansion in der SE Pazifik ist misslungen: England steht in East Indies SUM mit 2 Inf und kontrolliert auch New Guinea NGU, Borneo-Celebes BOR und die Solomon Islands SOL. Alle Japanische Inf auf diesen Inseln sind zerstört. Dazu hat auch das BB Revenge überlebt! (platziere BB in JAV).

...ODER...

o England verstärkt Südafrika: England platziert extra Streitkräfte in Südafrika. Platziere 3 extra Inf, 1 Arm, eine Fabrik und eine AA in Südafrika!

JAPANISCHE SZENARIEN

o Pearl Harbour funktioniert besser als erwartet: platziere ein extra Sub in SOS. Dazu hat Japan es auch geschafft die US Trägergruppe bei der Pearl Harbour Attacke zu vernichten (Eliminiere Flugzeugträger und Ftr aus der Hawaii sz). Japan kontrolliert auch Hawaii! (US Inf in Hawaii ist zerstört).

...ODER...

o Japanische Expansion in der SW Pazifik funktioniert besser als erwartet: Japan übernimmt Australien mit 2 Inf (UK Inf zerstört)...Dazu hat Japan die Schlacht der Koral See gewonnen! (platziere Flugzeugträger mit Ftr in der East Aus sz COR)

...ODER...

o China verbindet sich an Japan!!! Alle US Inf in China und Sinkiang sind zerstört. Japan plaziert eine Inf in SIN und CHI. Der US Ftr in China hat sich nach Karelia LEN zurückgezogen.

US SZENARIEN

o USA übernimmt die Initiative im Pacific. USA nimmt Wake Island WAK mit 2 Inf und nimmt die Philippinen mit 2 Inf. Außer der Japanische Ftr auf den Philippinen (zieht sich zurück zu Japan) sind alle Japanischen Einheiten auf diesen Inseln zerstört. Plazierte 2 Subs in der Hawaii sz EPO und 1 Trn in der Wake sz WPO.

...ODER...

o Verfrühte West Afrikanische Landungen: USA plazierte 2 Inf in Algerien ALG und 2 Inf in French West Afrika WAF. Die deutschen Streitkräfte in Algerien ziehen sich zurück nach Libya LIB. Dazu bekommt die USA auch 2 extra Trn und 1 Sub in der WAF sz CAN.

3. Das Bidding

Die Bidding Regeln unterscheiden sich ein wenig von der Standard Bidding Regeln. Der niedriger eingestufte Spieler auf der Rangliste fängt mit dem Bidding an (öffentlich). Er braucht nicht die Einheitenplatzierung zu nennen. Der andere Spieler kann jetzt entscheiden, ob er unterbieten möchte oder ob er die Achse an seinen Kontrahenten gibt. Wenn er unterbietet, darf der erste Spieler wieder entscheiden, ob er unterbieten möchte, usw. bis nicht mehr unterboten wird.

Das Bid kann auch negativ werden. Einheiten der Achse werden sich dann vom Spiel verabschieden.

Außer:

- es können keine Einheiten weggenommen werden, die durch eine Option plazierte sind.
- es können nur Inf und/oder Arm weggenommen werden.

4. Regelerläuterungen (Rules Clarifications)

1. Ein Land- oder Seegebiet, das sich durch eine Bonus Option geändert hat, darf danach nicht durch die gegnerische Seite noch mal geändert werden.

Beispiel: Wenn der Spieler, der die Achsen Bonus Optionen wählt hat (bestimmt aber noch nicht welcher Spieler welche Seite kriegt!) einen Ftr auf Burma plazierte, darf der Gegenspieler nicht die Option wählen womit Burma übernommen wird.

2. Ein Land- oder Seegebiet das sich durch eine Bonus Option geändert hat, darf danach durch die selbe Seite noch mal geändert werden (durch andere Bonus Optionen).

Beispiel: Beide Spieler einigen sich zur Wahl von 4 Bonus Optionen. Der Spieler der die Achsen Bonus Optionen wählt, entscheidet sich EGY zu übernehmen. Bei seiner zweiten Wahl kann er dann z.B. eine Fabrik mit AA in EGY plazieren (Bonus Option #6), einen Bomber in EGY (#5) bei seiner dritten Wahl und Sub+Trn (#3) in die Red sz RED bei seiner vierten Wahl.

3. Eine gewählte Bonus Option kann einen Einfluss haben auf alle weitere gewählte Bonus Optionen.

Beispiel: Der Spieler der die Achsen Bonus Optionen wählt entscheidet sich Argentinien ARG und Mongolei MNG zu übernehmen (Bonus Option #2). Die USA kann jetzt nicht 3 Inf in Brasilien plazieren (#1), weil das Land an ein gegnerisches Land grenzt.

4. Das Starteinkommen verändert sich nicht durch irgendwelche Optionen.

überarbeitet am 25.10.2003/il diavolo