

Axis & Allies:

Kremlin-Variante

- I. GRUNDSÄTZLICHE SPIELREGELN S. 2
- II. ABLAUF DER BONUSOPTIONEN UND DES BIDDING S. 2
- III. DAS BIDDING S. 3
- IV. DIE BONUSOPTIONEN S. 3
- V. REGELERLÄUTERUNGEN S. 5

Entworfen hat die Kremlin-Regeln Kurt von Spring1942, dem wir an dieser Stelle nochmals danken. Die vorliegenden Regeln orientieren sich stark an denen des AAMC. Sie sind jedoch um einige Erläuterungen und einen Absatz zu LowLuck ergänzt worden.

übersetzt ins Deutsche durch OpTorch;
überarbeitet durch OpTorch, Il Diavolo und Achsenaxt;

Bei Regelfragen bitte Mail an verteidigungsministerium@daak.de oder nutzt das Forum: www.daaak.de/forum

last update: 2004-07-24

I. GRUNDSÄTZLICHE SPIELREGELN

Beim DAAK gelten bei Kremlin **grundsätzlich** die Standard **2nd Edition Regeln**, d.h. 1-hit-bb, WCa und Lab grenzen aneinander, kein Rückzug bei amphibischen Attacken möglich, auch kein Untertauchen (sog. submerging) von subs usw. Es gibt jedoch folgende Regelmodifikationen:

Restricted Russia – Russland darf in Runde 1 keine Angriffe deklarieren.

IPC Victory für beide Seiten – M110 für Alliierte und wie gewohnt M84 für die Achse.

Axis Advantage – Deutschland startet mit Jet Power, die Japaner starten mit Super Subs.

Eingeschränkte Waffenentwicklung – Keine Waffenentwicklung bis Runde 5, und dann nur 2 Tech Würfel maximal pro Seite und pro Runde. D.h. also konkret, Japan und Deutschland dürfen zusammen gezählt 2 Tech Versuche pro Runde unternehmen. England, USA und USSR auch nur

2 Tech Versuche zusammen pro Runde. Diese Einschränkung wird sofort aufgehoben, sobald eine Seite Heavy Bomber oder Industrial Technology bekommt. Ab dann gibt es keine Begrenzung der Techwürfe mehr (für beiden Seiten).

Hauptstadtsschutz: In Runde 1 darf keine Hauptstadt angegriffen werden! Strategische Bombardierung (SBR) ist jedoch von Anfang an erlaubt.

Ferner werden bei Kremlin vor dem Spiel einige Veränderungen des Initial Setups durch sog. Bonusoptionen vorgenommen, was der eigentliche Grundgedanke von Kremlin ist und den Spielspaß steigern soll. Das Bidding erfolgt bei Kremlinspielen ebenfalls etwas anders als gewohnt. Näheres in den nachfolgenden Kapiteln.

II. ABLAUF DER BONUSOPTIONEN UND DES BIDDING

Im Normalfall werden 2 Optionen pro Spieler gewählt, aber wenn beide Spieler sich einigen, können auch 3 und mehr Optionen (pro Seite) gewählt werden. Der niedriger auf der Rangliste eingestufte Spieler darf die erste Option wählen. Dabei entscheidet dieser, ob er eine Bonusoption für die Achse oder die Alliierten wählen wird. Das bestimmt aber noch nicht, wer letztlich mit welcher Seite spielt! Der Höhere auf der Rangliste eingestufte Spieler darf dann die nächste Option wählen, und zwar für die jeweils andere Seite (Achse oder Alliierten).

Die Spieler wählen dann abwechselnd bis die vereinbarte Anzahl der Optionen erreicht ist. Dabei bleiben sie wie oben beschrieben „seitentreu“.

Das Bidding beginnt, das niedrigere Gebot spielt mit der Achse.

III. DAS BIDDING

Die Bidding Regeln unterscheiden sich ein wenig von der Standardregeln für das Bidding. Der niedriger eingestufte Spieler auf der Rangliste fängt mit dem Bidding an, und zwar 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. solange bis nicht mehr unterboten wird.

Das Gebot kann auch negativ werden. Einheiten der Achse werden sich dann vom Spiel verabschieden. Es können jedoch keine Einheiten weggenommen werden, die durch eine Option platziert worden sind. Und es können nur inf oder arm weggenommen werden, also kein See-oder Lufteinheiten.

Bei einem negativen Bid wird ggf. abgerundet, d.h. man muss mindestens den Gegenwert des Bids vom Spielfeld nehmen. Konkret heißt das z.B. bei einem Gebot von -3 IPCs, dass die Achse 1 inf vom Spielfeld nehmen muss, bei einem Gebot von -4 oder -5 IPCs 1 arm und bei einem

IV. DIE BONUSOPTIONEN

Es gibt insgesamt 9 Bonusoptionen. Die selbe Option kann nur *einmal* vom selben Spieler gewählt werden.

#1) Infanterie-Platzierung – Platziere 3 inf auf ein Land, das nicht an ein Land mit feindlichen Einheiten angrenzt. Die inf müssen auf ein eigenes Land aufgestellt werden. Britische inf können bspw. nicht in Nov aufgestellt werden.

#2) Neutrale Länder – Ein großes und ein kleines neutrales Land wird übernommen, dabei übernimmt man auch deren Streitkräfte. Es müssen nicht beide neutrale Länder von der selben Nation übernommen werden. So kann z.B. Deutschland Swe übernehmen während Japan Mng übernimmt. Wenn ein neutrales Land ein sub oder trn hat, stellt man es in der nächsten freundliche Seezone auf. Neutrale Länder haben weiterhin keinen IPC-Wert.

Die großen neutralen Länder sind:

Arg -Argentinien	2 inf, 1 trn
Bol -Peru	2 inf, 1 sub
Col -Venezuela	2 inf, 1 arm
Spa -Spanien	3 inf, 1 arm
Swe -Schweden	2 inf, 1 sub
Swz -Schweiz	2 inf, 1 ftr
Tur -Türkei	2 inf, 1 arm

Die kleinen neutralen Länder sind: Afg, Ire, Mng, SAr, Ang, Moz und Rio. In die kleinen neutralen Länder steht jeweils 1 inf.

#3) Platzierung von trn oder sub – Man bekommt entweder 2 trn, 2 sub oder 1 trn + 1 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 Schiffen. Man darf die Einheiten in unterschiedliche Seezonen aufstellen. Ausnahme: Deutschland darf keinen trn in Bal platzieren.

#4) Fighter-Platzierung – Ftr müssen in einem eigenen 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 – Ein bmb muss in ein eigenes Land platziert werden, z.B. ein US 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 gun muss im selben Land wie die Fabrik platziert werden.

#7) Flugzeugträger-oder Schlachtschiff-Plazierung – Diese müssen angrenzend an ein eigenes Land oder in einer Seezone mit anderen freundlichen Schiffe platziert werden; nicht aber in einer Seezone mit feindlichen Schiffen.

#8) Übernahme feindlich besetzter Länder – 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 könnten, bestimmt der Spieler der mit den zurückziehenden Einheiten spielen wird (nach dem Bieten), wohin diese Einheiten gehen werden. Mit dieser Option kann kein Land übernommen werden, in welchem schon eine Fabrik steht.

#9) Spezielle "Was wäre wenn?"-Szenarien – Ein Szenario darf nicht ausgewählt werden, wenn der Gegenspieler eine Bonus Option gewählt hat, die das Land schon beeinflusst hat.

Russisches Szenario:

-Russische inf ohne Ende: Platziere 3 inf in Mos und 2 inf in Nov.

Deutsche Szenarien:

-Südamerikanische Streitkräfte fügen sich zu der Achse: Platziere 2 dt. inf in Bra. Deutschland bekommt auch die Kontrolle über die argentinischen Streitkräfte (2 inf, 1 trn). Dazu hat auch das Schlachtschiff „Graf Spee“ überlebt, platziere 1 bb in Sco.

-Italienische Marine übersteigt die historische Fakten: Die englische Marine im Mittelmeer ist zerstört. Dazu wird auch ein deutsches sub im CMD platziert.

Englische Szenarien:

-Japanische Expansion im SO-Pazifik ist misslungen: England steht in Sum mit 2 inf und kontrolliert auch Ngu, Bor und Sol. Alle Japanische inf auf diesen Inseln sind zerstört. Dazu hat auch das Schlachtschiff „Revenge“ überlebt, platziere 1 bb in Jav.

-England verstärkt Südafrika: England platziert zusätzliche Streitkräfte in Südafrika. Platziere 3 extra inf, 1 arm, 1 ic und 1 aa in SAf!

Japanische Szenarien:

-Pearl Harbour funktioniert besser als erwartet: Platziere ein zusätzliches sub in SoS. Dazu hat Japan es auch geschafft, die US Träger bei der Pearl Harbour Attacke zu vernichten, d.h. der ac und der ftr in EPO werden entfernt und die US inf in Haw ebenfalls.

-Japanische Expansion im SW-Pazifik funktioniert besser als erwartet: Japan übernimmt Aus mit 2 inf (UK inf zerstört). Ferner hat Japan die Schlacht im Korallenmeer gewonnen; platziere 1 ac, 1 ftr in Cor.

-China verbündet sich mit Japan: Alle US inf in Chi und Sin sind zerstört. Japan platziert jeweils 1 inf in Sin und Chi. Der US ftr in Chi hat sich nach Karelien zurückgezogen.

US Szenarien:

-Die USA übernehmen die Initiative im Pazifik: USA übernimmt Wak und Phi mit jeweils 2 inf. Außer der japanische ftr auf den Philippinen (zieht sich zurück nach Jpn) sind alle japanischen Einheiten auf diesen Inseln zerstört. Platziere 2 sub in EPO und 1 trn in WPO.

-Frühe Landung in Westafrika: Die USA platzieren 2 inf in Alg und 2 inf in Waf. Die deutschen Streitkräfte in Algerien ziehen sich zurück nach Lib. Dazu bekommt die USA auch 2 extra trn und 1 sub in der Can.

V. REGELERLÄUTERUNGEN (RULES CLARIFICATIONS)

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

Bsp.: Wenn der Spieler, der die Achsen-Bonusoption gewählt hat (bestimmt aber noch nicht welcher Spieler welche Seite kriegst!), einen ftr in Burma platziert, darf der Gegenspieler nicht die Option wählen womit Burma übernommen wird.

Ein Land-oder Seegebiet, das sich durch eine Bonusoption geändert hat, darf danach durch die selbe Seite nochmals geändert werden (durch eine andere Bonusoption).

Bsp.: Beide Spieler einigen sich darauf, jeweils 4 Bonusoptionen zu wählen. Der Spieler der die Achsen Bonusoptionen wählt, entscheidet sich, Egy zu übernehmen. Bei seiner zweiten Wahl kann er dann z.B. eine Fabrik mit aa gun in Egy platzieren (Bonus Option #6), einen Bomber in Egy (#5) bei seiner dritten Wahl, und sub+trn (#3) nach Red bei seiner vierten Wahl.

Eine gewählte Bonusoption kann einen Einfluss haben auf alle weiteren wählbaren Bonusoptionen.

Bsp.: Der Spieler, der die Achsen-Bonusoptionen wählt, entscheidet sich, Arg und Mng zu übernehmen (Bonusoption #2). Die USA kann jetzt nicht 3 inf in Bra platzieren (#1), weil das Land an ein gegnerisches Land grenzt.

Das Starteinkommen verändert sich niemals durch irgendwelche Optionen.

See-Einheiten, die eine Nation durch eine Bonusoption erhält, dürfen auch in Seezonen platziert werden, in denen nicht eigene, sondern befreundete Einheiten stehen. Das gleiche gilt für ftr, falls sie (und nur dann) auf einem ac das Spiel beginnen. Man beachte jedoch, dass für zusätzliche Einheiten aus dem Bidding diese Möglichkeiten entfallen.

Bsp.: Die Achse wählt Bonusoption #4 und platziert einen dt. jet auf dem japanischen ac in Mic. Die nächste Achsen-BO ist dann ein dt. sub in SJa. Nach dem Bidding entscheidet sich die Achse, ein weiteres sub aufzustellen. Hierbei dürfte dann aber nach SJa nur ein japanisches sub und kein deutsches, weil hier ja wieder die (etwas strengeren) Platzierungsregeln des Biddings gelten.

Eine abschließende Bemerkung zu Kremlin und LowLuck – Selbstverständlich kann Kremlin auch mit LowLuck kombiniert werden. Da LL aber standardmäßig ohne Technologien gespielt wird, entfallen hierbei alle o.g. regeln für das Würfeln auf Tech. Nichtsdestotrotz bleiben die beiden Starttechnologien für Deutschland und Japan (jet power, super subs) erhalten. Eine Kombination von LowLuck mit Tech und Kremlin ist ebenfalls möglich und wird auch in der Rangliste bewertet.