

AA-Revised LowLuck

Falls Du gleich losspielen willst, brauchst Du nur 4. und 5. lesen

1. Was ist LowLuck?

Es handelt sich hierbei nicht eigentlich um eine Variation der Axis&Allies Revised Edition, sondern nur um eine andere Art wie die Kämpfe ausgewürfelt werden. Genauer gesagt wird nicht für jede am Kampf beteiligte Einheit einzeln gewürfelt, sondern für den Angreifer und den Verteidiger nur je einmal pro Kampfrunde. Dadurch ist das Glückselement des Würfels zwar noch vorhanden, wird aber eingeschränkt. Hierbei ändert sich der Spielverlauf idealerweise nicht, d.h. es bleibt ansonsten das gleiche Spiel, dieselben Strategien die bei dem Standardspiel funktionieren, kann man auch bei LowLuck anwenden. Dies liegt auch daran, dass ausser dem Auswürfeln der Kämpfe alle Regeln der Larry Harris Tournament Rules in der jeweiligen aktuellen Fassung unverändert Gültigkeit haben.

2. Warum LowLuck ?

Nun, wenn man AA-Revised oft gespielt und verschiedene Strategien erprobt hat, fällt immer wieder auf, dass die Kämpfe doch sehr glücksabhängig sind.

Wer hat noch nicht folgende Situation erlebt:

Man greift als Russe im ersten Turn Ukraine an und bekommt schon in der ersten Kampfrunde 4 oder 5 Treffer während man selber fast nichts trifft. Andersrum trifft es einen mit dem Deutschen oft in Ägypten oder mit dem Japaner bei Pearl Harbour wenn die US Flotte 3 mal trifft und dann beim Gegenschlag fast die ganze japanische Flotte auslöscht. Dieser Kampf ist damit gelaufen und oft auch das ganze Spiel nur wegen extremen Würfelpech!

Nicht nur, dass man sauer ist wenn man ein Spiel auf diese Art und Weise verliert, nein auch wenn man durch großes Glück gewinnt, kann man sich nicht recht über diesen "Sieg" freuen und das Ausprobieren neuer Strategien wird so zur Farce.

Um diese extremen Glücks/Pech Fälle zu verhindern, wurde die LowLuck Combat Resolution entwickelt, die die Streuung der Würfelergebnisse wesentlich reduziert.

3. Wie funktioniert LowLuck für Axis&Allies Revised?

Zwei Grundgedanken stehen hinter LL:

a) Das Spiel soll weniger glücksabhängig werden

b) Der Spielverlauf soll sich gegenüber der gewöhnlichen Combat Resolution nicht verändern, d.h. es soll im "Schnitt" das gleiche Kampfergebnis herauskommen.

Erreicht wird dies durch eine sehr simple Methode: (wenn Du Dich nicht für Einzelheiten interessierst, brauchst Du diesen Abschnitt nur zu überfliegen)

Der Angriffswert aller angreifenden Einheiten wird addiert und durch 6 geteilt. Das Ergebnis ist die Anzahl der Treffer, die der Angreifer macht. Nur der Rest dieser Division wird wie gewöhnlich ausgewürfelt. Hierbei kann sich ein weiterer Treffer ergeben. Analog wird beim Verteidiger und bei AA Feuer vorgegangen.

Als Beispiel nehmen wir den eingangs erwähnten Ukraine Kampf: Russland greift die Deutschen im 1. Turn in Ukraine an .

1. Kampfrunde:

Angreifer hat 3inf 1Rtl 3arm 2ftr Angriffswert: 2×1 (inf) + 1×2 (inf) + 1×2 (rtl) + 3×3 (arm) + 2×3 (ftr) = 21

Treffer des Angreifers: $21 : 6 = 3$ Rest 3, also 3 sichere Treffer; Rest der Division ist 3.

Dieser Rest wird nun ganz normal ausgewürfelt, Falls der Angreifer 3 oder weniger würfelt, hat er noch einen 4. Treffer gelandet.

D.h. wenn der Angreifer Glück hat, trifft er 4 mal, wenn er Pech hat nur 3 mal. (Es ist nicht möglich dass er z.B. 7 mal oder gar nicht trifft).

Der Verteidiger hat 3inf 1rtl 1arm 1ftr

Verteidigungswert: 4×2 (inf + rtl) + 1×3 (arm) + 1×4 (ftr) = 15

Treffer des Verteidigers: $15 : 6 = 2$ sichere Treffer; Rest der Division ist 3. Wenn der Verteidiger Pech hat, bleibt es bei den 2 Treffern.

2. Kampfrunde

Nehmen wir an der Russe hatte Glück und hat 4 Einheiten getroffen, dann geht's folgendermaßen weiter:

Angriffswert: $1 \times 2 + 1 \times 2 + 3 \times 3 + 2 \times 3 = 19$

$19 : 6 = 3$ sichere Treffer, Rest 1. Diesmal hat er kein Glück und macht keinen 4. Treffer, (dazu hätte er auch eine 1 würfeln müssen.) Das stört ihn aber auch nicht, da ohnehin nur noch 2 deutsche Einheiten da sind

Verteidigungswert: $1 \times 3 + 1 \times 4$ (ftr) = 7 d.h. Der Verteidiger muss 1 würfeln, um einen Treffer zu erzielen. Sagen wir er hat Glück und schafft das.

Ergebnis: Russland hat Ukraine mit 3 Panzern und beiden Fighter eingenommen. Wenn man diesen Kampf nun in seinen Combat Simulator eingibt, stellt man fest, dass dies auch in etwa dem erwarteten Ergebnis bei normalen Würfeln entspricht.

Eines ist noch interessant zu wissen. Die Ergebnisse bei LowLuck sind keineswegs völlig vorausbestimmt. Wenn beim vorigen Beispiel der Russe maximal Glück hat nimmt gewinnt er sogar mit 1rtl 3arm 2ftr, wenn er allerdings viel Pech hat gewinnt er nur mit 1arm 2ftr. (Hätte er einen Panzer weniger mit nach Ukr genommen hätte er den Kampf auch verlieren können.) Anders gesagt auch bei LL streuen die Ergebnisse noch um einen Mittelwert, allerdings nicht so extrem wie beim Standardspiel.

4. Wie wird LowLuck beim DAAK umgesetzt?

Das ist das Beste! Ihr braucht nichts zusammenzuzählen oder auszurechnen. Hier beim DAAK gibt es einen speziellen LowLuck Würfelsolver für A&A Revised. Dieses Programm wurde vom DAAK in wochenlanger Arbeit erstellt. Man trägt einfach die Einheiten, wie beim normalen Dicey ein, alles andere macht der Würfelsolver!!

(Na ja manchmal muss man vielleicht noch mitdenken, aber das wird einem A&A Spieler ja wohl nicht schwer fallen, oder?)

Was die Regeln für die Einkäufe, Nicht-Kampf-Bewegungen (non combat moves), Aufstellung neuer Einheiten, Siegbedingungen usw. angeht gelten unverändert die LHTR, für Fehlerkorrektur in Email Spielen das Kap. 6 der DAAK Regeln.

5. Sonderregeln

a) U-Boote können bei Angriffen einzeln oder als Teil einer Flotte gesehen werden. Dies bedeutet, dass der Angreifer die Wahl hat den 1st-Shot mit allen oder mit einigen U-Booten durchzuführen. Dann würfeln nur diese Einheiten gemeinsam, oder die Angriffspunkte können zu denen anderer angreifender Einheiten dazugezählt werden. Dann verzichtet man aber auf den Vorteil des Erstangriffs bei dem ja die getroffene gegnerische Einheit nicht zurückschießen darf.

Vorgehen im Würfelservers: U-Boote, die ihren 1st-Shot abgeben sollen (ob nun Angreifer oder Verteidiger), müssen die Option Attacker bzw. Defender only wählen. Dabei werden nur die jeweils schießenden Subs eingetragen. Falls ein Treffer erzielt wird, muss der Getroffene jetzt seinen Verlust bekannt geben, bzw wird der Verlust laut Standard OOL entfernt.

Wichtig: Mit Subs getrennt von anderen Einheiten zu würfeln ist für Angreifer wie auch Verteidiger nur dann erlaubt wenn es tatsächliche ein 1st-shot sein kann, d.h. wenn der Treffer des Subs ein Schiff versenken kann, das sonst noch schießen könnte.

Erklärung: Verteidigende Subs haben effektiv keinen 1st-shot wenn der Angreifer entweder einen Destroyer, oder genügend eigene Subs, Transporter oder volle Schlachtschiffe hat (genügend heisst jeweils eine dieser Einheiten pro 3 subs oder 2 supersubs). Dann ist ein Getrennt-Schießen des Verteidigers nicht erlaubt, und der Angreifer muss auch nicht nachfragen, was er tun muss falls der Verteidiger die Wahl hat.

Analoges gilt für den Angreifer, wenn der Verteidiger einen DD oder genügend Subs, oder volle BBs hat.

b) Genauso gilt für Schlachtschiffe (bzw. auch Zerstörer falls man combined bombardment hat) dass sie ihren Support shot im Landungsangriff entweder getrennt abgeben dürfen, dann wird dieser als 1st shot gewertet und die getroffene Einheit darf nicht zurückschießen; oder eben zusammen mit den anderen Einheiten um ggfs. sichere Treffer zu machen. Falls der getrennte Angriff gewählt wird, muss man im LL Würfelservers die Option "Attacker only" wählen und nur Schlachtschiffe bei den Angreifern eintragen. Die restlichen Angreifer kommen dann danach.

c) AA Feuer bei einem Kampf wird analog wie normale LL Kämpfe abgehandelt: Beispiel : 4 Flieger greifen an, somit muss der Verteidiger mit der AA vier oder kleiner würfeln um genau ein Flugzeug abzuschießen. (Die Chance zwei Flieger abzuschießen hat man nur falls mindestens 7 angreifen.)

c) Strategisches Bombardement (SBR)

1) Schaden bei den angreifenden Bombern

Der durchschnittliche Schaden den eine Flugabwehr (AA) bei einem angreifenden Bomber(geschwader) verursacht ist 2,5 IPC (15 IPC :6) d.h. der ANGREIFER nimmt 2 oder 3 IPC Schaden pro Bomber. Er muss schon vor dem Combat-move (also beim Kaufen) 3 IPC pro Bomber zurücklegen um die Schäden an seinen Bombergeschwadern zu ersetzen. Das überschüssige Geld wird am Ende der Runde zum Einkommen dazugerechnet. Wenn gar keine AA vorhanden ist verliert der Angreifer natürlich nichts (und muss auch nichts zurücklegen). Falls er über mehr als eine AA fliegen muss um zur Fabrik zu gelangen schießen die zusätzlichen AAs ganz normal!

2) Schaden beim Verteidiger

Die Bomber machen bei strategischen Angriffen auf eine von AA geschützte Fabrik je Bomber im Schnitt einen ganz bestimmten Schaden der von dem Wert des angegriffenen Landes abhängt. Dieser Schaden kann maximal um 1 IPC um diesen Mittelwert schwanken. D.h. der Verteidiger verliert 1 bis 6 IPC pro Bomber, die ganz normal von dessen „Bargeld“ abgezogen werden.

Falls die Fabrik keine Flugabwehr besitzt, richten die Bomber mehr Schaden an.

(Siehe Tabelle.)

In jedem Fall ist der Gesamtschaden auf den Wert des Landes begrenzt wie in den LHTR Regeln vorgesehen.

Schaden SBR mit Bomber

IPC- Wert des Landes	Schaden ohne AA	Schaden mit AA
1	1	1
2	2	1-2
3	2-3	1-3
4	2-4	2-3
6 oder größer	3-4	2-4

Schaden SBR mit Heavy-Bomber

IPC- Wert des Landes	Schaden ohne AA	Schaden mit AA
1	1	1
2	2	2
3	2-3	2-3
4	3-4	3-4
6	4-6	4-5
8 oder größer	5-6	4-5

6. AA-Revised LowLuck Forschung (weapon development)

A. Einführung

Bei der Entwicklung von AA-Revised LL Tech wurden dieselben Prinzipien wie bei LL selbst angewendet, d.h. es wurde versucht so wenig wie möglich den originalen Spielablauf zu verändern, sondern nur das Glückselement zu verringern. Aus diesem Grunde blieben auch die original Technologien wie Rocket oder Heavy Bombers unverändert.

Da die Forschung im Original auch glücksabhängig ist, mussten beim eigentlichen Techroll für AA-Revised - LL Tech einige Änderungen vorgenommen werden:

Die sechs verfügbaren Technologien sind wie im Original auch einzeln anwählbar. Pro Runde kann nur 1 Technologie erforscht werden, die dann erst ab dem Ende des Zuges wirksam wird.

B. LowLuck Tech Regeln

Am Anfang der Runde wird der gewünschte Betrag für eine der noch nicht erforschten Technologien eingezahlt. Je mehr auf einmal man kauft, desto teurer sind sie. Anders gesagt, wenn man die Tech schnell will ist es relativ teuer, wenn man sie langsam über mehrere Runden erforscht sehr viel billiger. Ab drei gekauften Würfeln kann man seine Chance suchen und die Würfel werfen, man kann aber auch warten bis man vier, fünf, oder sechs Würfel hat und bekommt die Tech dann mit Sicherheit. Eine kleine Tabelle soll die Systematik verdeutlichen:

Einsatz an IPC	Chance	Durchbruch bei
5	-	-
11	-	-
18	50%	4-6
26	66,67%	3-6
35	83,33%	2-6
45	100%	1-6

Beispiele: Der Spieler kauft in Runde 1 „Würfel“ für 5 IPC und in Runde 2 „Würfel“ für 11 IPC. Er hat nun 3 „Würfel“ und eine 50% Chance für 16 IPC erkaufte. Er könnte aber auch in Runde 1 für 18 IPC das sofortige 50% Recht erkaufen oder mit 45 IPC die Tech sofort und sicher bekommen.

Besonderheiten:

Jets:

Für Jets die gemeinsam mit Bombern über AAs fliegen gilt trotzdem die Wahl der Verluste. Bsp. 3 Jets 2 Bmb fliegen über AA, der Verteidiger würfelt auf die 2. Falls er trifft, darf der Angreifer auch einen Jet als Verlust nehmen.

Heavy bomber:

Die SBRs werden wie normale SBRs abgewickelt, nur dass die bessere Schadenstabelle wie in 5. c) dargestellt verwendet wird.

Im gewöhnlichen Combat haben die HBs folgende Kampfwerte:

Attack: 6 (sicherer Treffer)

Defense: 2

7. Optionale Regeln

Alternative SBR Regeln

Zunächst sei klargestellt, dass diese Regeln nur verwendet werden dürfen wenn dies alle beteiligten Spieler vor dem Spiel vereinbart haben.

A. Wie Standardregeln, nur muss der Angreifer erst hinterher, also am Ende seiner Runde von seinem „Bargeld“ den Schaden an seinen Bombern bezahlen. Im eher unwahrscheinlichen Fall, dass der Angreifer am Ende der Runde nicht genügend Geld hat um die Bomber zu „reparieren“ verliert (!) er einen oder mehrere Bomber und zwar einen Bomber pro 15 IPC die ihm fehlen (es wird ggfs. zu Ungunsten des Angreifers aufgerundet.).

B. Wie gewöhnliches SBR, die AA schießt auf den Bomber, falls er überlebt macht er 1-6 Punkte Schaden.