

# LowLuck A&A

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

## 1. Was ist LowLuck A&A?

Es handelt sich hierbei nicht eigentlich um eine Variation von A&A 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 A&A funktionieren, kann man auch bei A&A LowLuck anwenden. Dies liegt auch daran dass ausser dem Auswürfeln der Kämpfe alle Regeln der 2nd Ed. Axis&Allies von MB unverändert Gültigkeit haben.

## 2. Warum LowLuck ?

Nun, wenn man A&A 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 Finnland 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 der Nordsee wenn ein BB und 2 Transporter 2 oder 3 mal treffen und einem die halbe Luftwaffe vom Himmel holen. 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?

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 gar nicht lesen)

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 Finnland Kampf: Russland greift die Deutschen im 1. Turn in Finland/Norway .

1. Kampfrunde:

Angreifer hat 3inf 3arm 1ftr (den 2. ftr braucht man üblicherweise in der Ostsee) Angriffswert:  
 $3 \times 1 (\text{inf}) + 3 \times 3 (\text{arm}) + 1 \times 3 (\text{ftr}) = 15$

Treffer des Angreifers:  $15 : 6 = 2$  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 3. Treffer gelandet.

D.h. wenn der Angreifer Glück hat trifft er 3 mal, wenn er Pech hat nur 2 mal. (Es ist nicht möglich dass er z.B. 7 mal oder gar nicht trifft).

Der Verteidiger hat 3inf 1arm 1ftr

Verteidigungswert:  $3 \times 2$  (inf) +  $1 \times 2$  (arm) +  $1 \times 4$  (ftr) = 12

Treffer des Verteidigers:  $12 : 6 = 2$  sichere Treffer; Rest der Division ist 0 In diesem Fall ist kein Würfeln erforderlich, es bleibt bei 2 Treffern.

## 2. Kampfrunde

Nehmen wir an der Russe hatte Glück und hat 3 Einheiten getroffen.

Angriffswert:  $1 \times 1 + 3 \times 3 + 1 \times 3 = 13$

$13 : 6 = 2$  sichere Treffer Rest 1 (diesmal hat er kein Glück und macht keinen 3. Treffer, dazu hätte er auch eine 1 würfeln müssen.) Das juckt ihn aber auch nicht, da ohnehin nur noch 2 deutsche Einheiten da sind

Verteidigungswert:  $1 \times 2$  (arm) +  $1 \times 4$  (ftr) = 6 d.h. 1 sicherer Treffer kein Rest.

Ergebnis: Russland hat Finnland mit 3 Panzern und dem 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.

## 4. Wie wird LowLuck beim DAAK umgesetzt?

Das ist das Beste! Ihr braucht nichts zusammenzuzählen oder auszurechnen. Hier beim DAAK gibt es den weltweit ersten und einzigen speziellen LowLuck Würfelsolver. Dieses Programm wurde von Harry unserem Klubgründer in wochenlanger Arbeit erstellt. Hierfür unseren Dank und Anerkennung, denn das Programm ist wirklich gut. 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 2nd Ed. Regeln von MB, für Fehlerkorrektur in Email Spielen das Kap. 6 der DAAK Regeln.

## 5. Sonderregeln

a) Es wird standardmäßig ohne Forschung gespielt. (weapon development ist aber als Option verfügbar siehe 6.)

b) U-Boote können bei Angriffen einzeln oder als Teil einer Flotte gesehen werden. Dies bedeutet, dass der Angreifer die Wahl hat den Erstangriff der U-Boote durchzuführen, dann würfeln nur alle U-Boote gemeinsam.

Die Angriffspunkte können aber auch 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.

c) AA Feuer bei einem Kampf wird analog wie normale LL Kämpfe abgehandelt: Beispiel : 4 Flieger greifen an, dann 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.)

d) Strategisches Bombardement (SBR)

Der durchschnittliche Schaden den eine AA bei einem angreifenden Bomber (geschwader) verursacht ist 2,5 IPC (15 IPC :6) d.h. der ANGREIFER nimmt 2 oder 3 IPC Schaden, den er am Ende seiner Runde von seinem „Bargeld“ bezahlen muss. Falls er über mehr als eine AA fliegen muss um zur Fabrik zu gelangen schießen die zusätzlichen AAs ganz normal! Wenn gar keine AA vorhanden ist verliert der Angreifer natürlich nichts.

Die Bomber treffen bei strategischen Angriffen auf eine von AA geschützte Fabrik je Bomber im Schnitt 3 IPC (genau gesagt 35/12 IPC), d.h. der Verteidiger verliert 2, 3 oder 4 IPC, die ganz normal von dessen „Bargeld“ abgezogen wird.

Falls die Fabrik keine Flugabwehr besitzt, richten die Bomber mehr Schaden an nämlich 3,5 IPC (d.h. 3 oder 4 IPC)

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 2,5 IPC die ihm fehlen (es wird ggfs. zu Ungunsten des Angreifers aufgerundet.).

## 6. Optionale Regeln

### a) 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 vorher bezahlen, d.h. er muss schon beim Combat move 3 IPC pro Bomber zurücklegen um die Schäden an seinen Bombergeschwadern zu ersetzen. Das überschüssige Geld wird am Ende der Runde zum Einkommen dazugerechnet.

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

C. Wie B. außer dass der Schaden des Verteidigers statt 1-6 auf 3 oder 4 ausgewürfelt wird.

### b) LowLuck Forschung (weapon development)

#### A. Einführung

Zunächst muss klargestellt werden, dass LL Tech optional ist, d.h. alle beteiligten Spieler müssen einverstanden sein, dass LL Tech verwendet wird, sonst wird ganz ohne Tech gespielt. Bei der Entwicklung von LL Tech wurden die selben 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 IT oder Heavy Bombers unverändert, obwohl man sich hier sehr sinnvolle Neuerungen vorstellen könnte.

Da die Forschung im Original extrem glücksabhängig ist, mussten beim eigentlichen Techroll für LL Tech deutliche Änderungen vorgenommen werden:

Die sechs verfügbaren Technologien sind in zwei Gruppen aufgeteilt:

IT Forschung beinhaltet Super Subs, Rockets und IT\* selbst

Air Tech Forschung beinhaltet Jet Power, LRA\* und Heavy Bombers.

Man kann sich frei entscheiden für welchen Forschungszweig man sein Geld ausgibt. Das hat den großen Vorteil, dass man niemals Super Subs bekommt wenn man Heavy Bombers will. Außerdem ist auch bei einem Rückschlag niemals alles Geld verloren. Auf der anderen Seite ist es aber auch nicht möglich mit 5 oder 10 IPC eine sehr gute Technologie wie IT oder Heavy Bombers zu bekommen, da man hierfür nun viel mehr investieren muss. Man bezahlt seine Forschungsgelder wie üblich am Anfang der Runde. Neu ist jetzt, dass man nicht sofort die Tech Rolls ausführt, sondern das Forschungskapital über beliebig viele Runden anspart. Wenn man einen bestimmten Betrag erreicht hat kann man einen Durchbruchversuch wagen. Die Chancen sind in den beiden Tabellen weiter unten abzulesen, aber prinzipiell gilt: Je mehr man angespart, desto größer die Wahrscheinlichkeit eine gute Tech zu bekommen.

Die gute Nachricht ist, alle Regeln sind bereits in den LL Würfelservers eingebaut, so dass man sich die Details eigentlich gar nicht durchlesen bräuchte. Trotzdem sind sie im folgenden natürlich aufgeführt und ein kleiner Blick vor allem auf die Tabellen schadet sicherlich nicht:

#### B. LowLuck Tech Regeln

Am Anfang der Runde wird der gewünschte Betrag auf einen der beiden Forschungszweige eingezahlt. Es gibt jeweils einen Mindestbetrag der pro Runde investiert werden muss sonst ist das bisher gezahlte Geld verloren (wenn Wissenschaftler nicht bezahlt werden suchen sie sich einen neuen Job ;-)) und einen Maximalbetrag. Wenn sich ein bestimmte Summen erreicht sind kann ein Durchbruch versucht werden.

Falls man eine Tech bekommen würde die man bereits hat, bekommt man die nächstbessere. Falls das nicht möglich ist, die Beste.

Alles weitere ist bei den einzelnen Forschungszweigen nachzulesen.

IT\* Forschungsweig:

Minimaler Forschungsaufwand pro Runde 4 IPC

Maximaler Forschungsaufwand pro Runde 12 IPC

Ergebnisse bei Durchbruchsversuch:

Würfelwurf bei	24 IPC	36 IPC	48 IPC
1	Super Subs	Rockets	Rockets
2	Super Subs	Rockets	IT*
3	Super Subs	Rockets	IT*
4	Rockets	Rockets	IT*
5	Rockets	IT*	IT*
6	IT*	IT*	IT*

\* Abkürzung für Industrial Technology

Bei jedem Durchbruchsversuch egal ob erfolgreich oder nicht werden 16 IPC vom angesparten Forschungskapital abgezogen.

Falls man IT\* erhält ist das Projekt beendet und alles Forschungskapital ist aufgebraucht.

Air Tech Forschungsweig:

Minimaler Forschungsaufwand pro Runde 6 IPC

Maximaler Forschungsaufwand pro Runde 18 IPC

Ergebnisse bei Durchbruchsversuch

Würfelwurf bei	36 IPC	54 IPC	48 IPC
1	Jet Power	LRA*	LRA*
2	Jet Power	LRA*	Heavy Bombers
3	Jet Power	LRA*	Heavy Bombers
4	LRA*	LRA*	Heavy Bombers
5	LRA*	Heavy Bombers	Heavy Bombers
6	Heavy Bombers	Heavy Bombers	Heavy Bombers

\* Abkürzung für Long Range Aircraft

Bei jedem Durchbruchsversuch egal ob erfolgreich oder nicht werden 24 IPC vom angesparten Forschungskapital abgezogen.

Falls man Heavy Bombers erhält ist das Projekt beendet und alles Forschungskapital ist aufgebraucht.

### C. Beispiele

#### 1) Deutschland möchte IT

Er wählt natürlich den IT Zweig

1 Runde: Er investiert 12 IPC, noch kein Durchbruch möglich.

2. Runde: Er investiert 4 IPC, hat nun insgesamt 20 gespart noch kein Durchbruch möglich

3. Runde: Er investiert 4 IPC, hat nun 24 IPC, jetzt ist ein Durchbruch möglich!! Er entscheidet sich aber noch zu warten um seine Chancen zu verbessern.

4. Runde: Er investiert 12 IPC, hat nun 36 IPC Jetzt ist ein Durchbruch mit verbesserten Chancen möglich!!

Der Deutsche entschließt sich einen Durchbruch zu wagen und würfelt .....

eine Fünf!! Damit hat er Industrial Technology!!

Damit ist das Projekt beendet, das eingezahlte Geld ist verbraucht.

Deutschland kann nun entweder dem Air Tech Zweig zuwenden oder noch mal dem IT Zweig um noch Super Subs oder Rockets zu bekommen (Er kann natürlich das Forschen auch ganz einstellen)

#### 2) USA möchte Heavy Bombers

Er wählt natürlich den Air Tech Zweig

1 Runde: Er investiert das Maximum von 18 IPC, noch kein Durchbruch möglich.

2. Runde: Er investiert nochmals 18 IPC, hat nun insgesamt 36 gespart jetzt ist ein Durchbruch möglich!!

Da er schnellstmöglich Erfolg will wagt er den Durchbruch, und würfelt...

eine Drei!! Tja, leider nur Jet Power, na ja besser als nichts

Für diesen Durchbruchversuch werden ihm 24 IPC abgezogen, damit hat er noch 12 IPC um damit nächste Runde weiterzuforschen.

3. Runde: Er investiert nochmals 18 IPC, kommt damit auf 30 IPC, noch kein Durchbruch möglich.

4. Runde: Er investiert 6 IPC, hat nun wieder 36 IPC, jetzt ist ein Durchbruch erneut möglich!! Er entschließt sich einen Durchbruch zu wagen und würfelt .....

eine Eins!! Das wäre erneut nur Jet Power, da USA aber schon Jets haben bekommt er das nächstbessere, immerhin LRA. Wiederum werden ihm 24 IPC abgezogen, danach hat er noch 12 IPC

5. Runde: Er investiert nochmals 18 IPC, kommt damit auf 30 IPC, noch kein Durchbruch möglich.

6. Runde: Er investiert 6 IPC, hat nun wieder 36 IPC, jetzt ist ein Durchbruch erneut möglich!!

Er hat nun nichts mehr zu verlieren, egal was er würfelt er bekommt endlich seine Heavy Bombers. Damit ist das Projekt beendet, das eingezahlte Geld ist verbraucht.

Der US Spieler hat nun 84 IPC und 6 Runden gebraucht um Heavy Bombers zu bekommen. Hätte er anfangs mehr Geduld bewiesen hätte er mit großer Wahrscheinlichkeit bereits nach 4 Runden und 72 IPC am Ziel sein können.