

## KAPITÄNSQUINTETT (KQ, engl. Name: „Captain´s Five“)

Konzept einer neuen Dippy-Variante für 5 Spieler, bei der anfangs nur Flotten existieren. Jeder Spieler beginnt im Frühjahr 1901 mit 5 Flotten in Küsten-VZ. Abweichungen von den bekannten Standardregeln:

### **1) Kartografische Änderungen**

- a) Der Originalspielplan wird so modifiziert, dass die 6 englischen Gebiete zu einem homogenen Landgebiet zusammengefasst werden. Die Flotte Lon beherrscht ergo die gesamte britische Insel, für die auch die Abkürzung „**Bri**“ zulässig ist (inkl. Wal, Yor, Cly, Lvp & Edi → diese beiden VZ entfallen damit ersatzlos).
- b) Nao und Iri werden zu einem Seegebiet namens „**Nri**“ zusammengefasst. Bri grenzt somit an folgende Seegebiete: Eng, Nth, Nwg und Nri.
- c) Zwischen Sev und Stp haben die Russen zwischenzeitlich den „WOB-Kanal“ gebaut (Wolga-Ostsee-Barentssee-Kanal, zu Calhamers Zeit noch unbekannt\*), wodurch es möglich ist, Kontinentaleuropa mit Flotten zu umrunden. Der Kanal gabelt sich in der Provinz Moskau, so dass auch solche Befehle legal sind:  
F Sev-Mos  
F Mos-Stp/sc  
F Mos-Stp/nc  
F Mos s F Nwy-Stp/nc  
und vice versa.
- d) Das Versorgungszentrum Rom wird nach Tus verlegt.

Somit ergibt sich eine Aufteilung der insgesamt 32 VZ wie folgt:

- 7 küstenferne und anfangs neutrale VZ (Par, Mun, Vie, Bud, Ser, Mos, War)
- 25 Küsten-VZ, von denen 19 mindestens einem dieser vier Bündel angehören (jeder Spieler ist in jedem Bündel einmal vertreten; Den gehört 2 Bündeln an):

NORDSEE: Bri, Den, Bel, Nwy, Hol

OSTSEE: Ber, Den, Swe, Kie, Stp

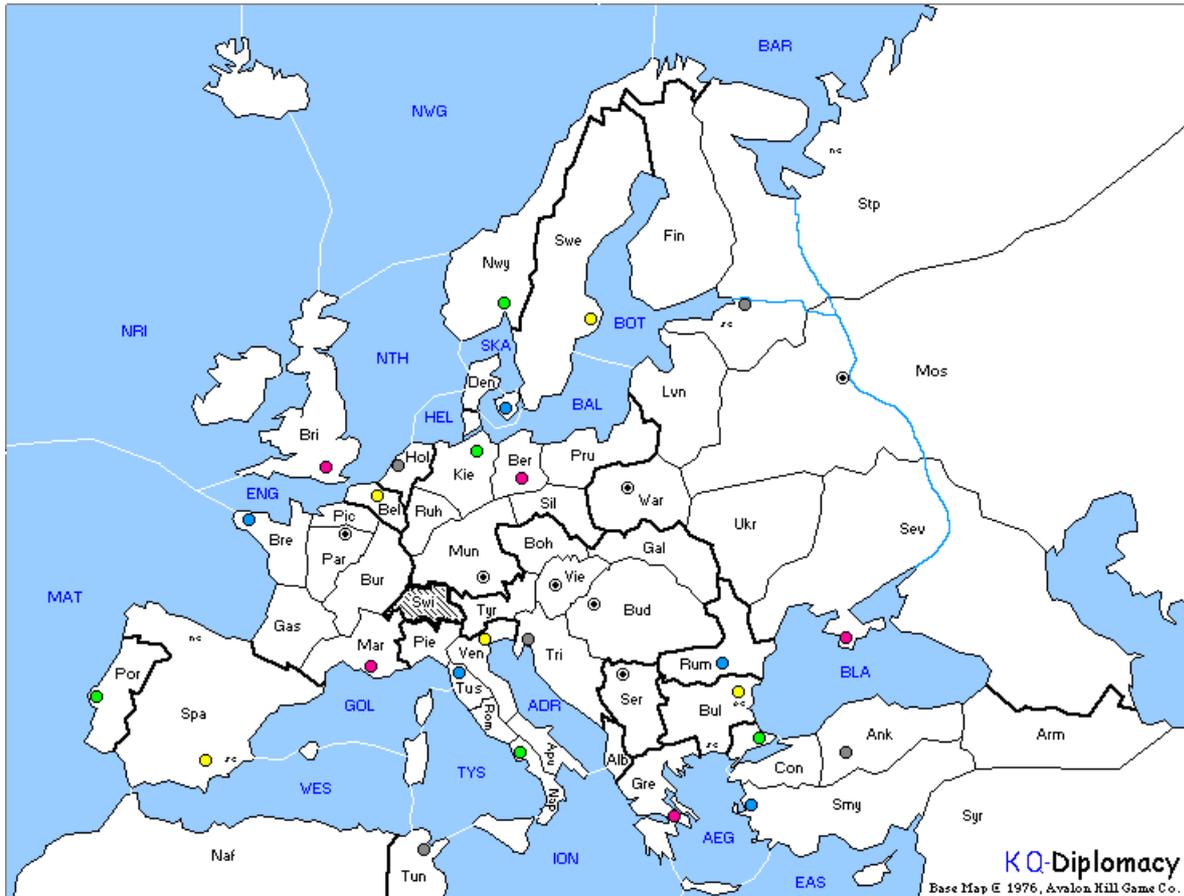
WESTLICHES MITTELMEER: Mar, Tus, Spa, Nap, Tun

SCHWARZES MEER: Sev, Rum, Bul, Con, Ank

Die verbleibenden sechs VZ (Smy, Gre, Tri, Ven, Por, Bre) sind bündelfrei. Folgende **Startaufstellung** wird empfohlen:

Spieler A ROT	Spieler B BLAU	Spieler C GELB	Spieler D GRÜN	Spieler E SCHWARZ
F Sev	F Rum	F Bul/ec	F Con	F Ank
F Gre	F Smy	F Ven	F Nap	F Tun
F Mar	F Tus	F Spa/sc	F Por	F Tri
F Bri	F Bre	F Bel	F Kie	F Hol
F Ber	F Den	F Swe	F Nwy	F Stp/sc

Auf der Karte sieht das Ganze dann so aus:



## **2) Aufbauten**

erfolgen nach dem Aberration-Modus (Aufbau in allen eigenen freien Versorgungszentren, solange man noch wenigstens ein Heimatversorgungszentrum besitzt).

## **3) Siegbedingung**

Es gewinnt derjenige Spieler, der nach einem Herbstzug mehr als die Hälfte der insgesamt 32 Versorgungszentren kontrolliert. **17 VZ** reichen ergo auf jeden Fall zum Sieg – egal, ob sie an der Küste oder im Hinterland eingesammelt wurden.

Viel Spaß  
beim Variantentest  
wünscht der KQ-Erfinder  
Ulrich

---

\* Weshalb Mos allerdings für Flotten zugänglich sein sollte, wurde schon von Allen B. Calhamer in dem humoristischen Artikel „The Coast of Moscow“ dargestellt; vgl. [http://www.diplomacy-archive.com/resources/humour/coast\\_moscow.htm](http://www.diplomacy-archive.com/resources/humour/coast_moscow.htm)