

# SPIELRUNDENÜBERSICHT - 10. EDITION

## BEFEHLSPHASE

1. Befehlspunkt	<p>Beide Spieler erhalten 1 BP. Handele Regeln ab, die in der Befehlsphase passieren.</p> <p>Zusätzlich zum BP aus der Befehlsphase kann jeder Spieler pro Runde nur maximal 1 weiteren BP durch etwaige andere Regeln erhalten.</p>
2. Erschütterung	<p>Einheiten unter halber Sollstärke führen Erschütterungstests aus.</p> <p>Bei <math>2W6 &lt; MW</math> ist die Einheit in dieser Runde erschüttert, d.h.:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Der MK-Wert ist 0.</li><li>• Der kontrollierende Spieler kann keine Gefechtsoptionen mit der Einheit anwenden.</li><li>• Beim Zurückziehen in muss die Einheit einen Fluchttest ausführen.</li></ul>
Missionszielmarker kontrollieren	<p>Ein Modell innerhalb von 3" horizontal und 5" vertikal ist in Reichweite des Missionszielmarkers.</p> <p>Die Summe der MK-Werte aller Modelle eines Spielers in Reichweite geben die Kontrollstufe an.</p> <p>Der Spieler mit der höheren Kontrollstufe kontrolliert das Missionsziel.</p>

## BEWEGUNGSPHASE

### 1. EINHEITEN BEWEGEN

Stationär bleiben	Modelle können sich in dieser Phase nicht bewegen.
Normale Bewegung	<p>Bis zu B".</p> <p>Die Einheit muss außerhalb der Nahkampfreichweite (1") feindlicher Modelle bleiben.</p>
Vorrücken	<p>Bis zu B+W6".</p> <p>Die Einheit muss außerhalb der Nahkampfreichweite (1") feindlicher Modelle bleiben.</p> <p>Die Einheit kann nicht angreifen oder schießen.</p>
Zurückziehen	<p>Aus Nahkampfreichweite heraus bis zu B".</p> <p>Die Einheit muss außerhalb der Nahkampfreichweite (1") feindlicher Modelle bleiben.</p> <p>Die Einheit kann nicht angreifen oder schießen.</p>
Fluchttest	<p>Beim Rückzug über feindliche Modelle (außer die Einheit ist TITANISCH oder FLIEGEND) oder bei Erschütterung führt die Einheit einen Fluchttest aus:</p> <p>1 W6 pro Modell, bei 1 oder 2 wird das Modell zerstört.</p>

Über Gelände bewegen	<p>Modelle können sich über Gelände bis zu 2" Höhe uneingeschränkt bewegen.</p> <p>Bei Gelände höher als 2" wird die Höhe zur Bewegung dazugerechnet. Die Bewegung darf nicht in der Vertikalen beendet werden.</p>
FLIEGEN	Modelle können sich über andere Modelle hinwegbewegen und ignorieren vertikale Entfernungen.
TRANSPORTER Einsteigen	<p>Eine Einheit kann einsteigen, wenn alle Modelle ihre Bewegung innerhalb von 3" um den TRANSPORTER beenden.</p> <p>Einheiten an Bord eines TRANSPORTERS können nichts tun und durch nicht beeinflusst werden.</p>
TRANSPORTER Aussteigen	<p>Einheiten, die ihre Bewegungsphase in einem TRANSPORTER beginnen, können aussteigen.</p> <p>Wenn der TRANSPORTER sich normal bewegt hat, kann die Einheit sich nicht bewegen oder angreifen und zählt als bewegt.</p> <p>Wenn der TRANSPORTER sich (noch) nicht bewegt hat, kann die Einheit normal handeln.</p> <p>Wenn der TRANSPORTER vorgerückt ist oder sich zurückgezogen hat, kann die Einheit nicht aussteigen.</p> <p>Die Einheiten kann nur aussteigen, wenn alle Modelle innerhalb von 3" um den Transporter und außerhalb der Nahkampfreichweite feindlicher Einheiten aufgestellt werden können.</p>

## 2. VERSTÄRKUNGEN

	<p>Einheiten in Reserve können gemäß ihren Regeln ins Spiel gebracht werden.</p> <p>Einheiten, die aus der Reserve ins Spiel kommen, zählen als normal bewegt.</p>
Strategische Reserven	<p>Einheiten der strategischen Reserve können nicht in der ersten Runde eintreffen.</p> <p>Runde 2: vollständig innerhalb von 6" einer Spielfeldkante, nicht in der gegnerischen Aufstellungszone.</p> <p>Ab Runde 3: vollständig innerhalb von 6" einer Spielfeldkante</p> <p>Die Einheiten müssen weiter als 9" von allen feindlichen Einheiten aufgestellt werden.</p> <p>Strategische Reserveeinheit, die am Ende des Spiel nicht auf dem Feld sind, gelten als zerstört.</p>
Schocktruppen	<p>Die Einheit kann das Spiel in der Reserve beginnen, ist aber keine strategische Reserve.</p> <p>Die Einheit muss weiter als 9" von allen feindlichen Einheiten aufgestellt werden.</p>

FLUGZEUGE	<p>FLUGZEUGE beginnen das Spiel in der Reserve. Ab Beginn des Spiels gelten für sie die Regeln strategische Reserve.</p> <p>FLUGZEUGE können nur grade, normale Bewegungen von mind. 20" ausführen und sich dann max. 90° drehen. Sie ignorieren dabei feindliche Modelle in Nahkampfreichweite (und umgekehrt).</p> <p>Führt die Bewegung über den Spielfeldrand, wird das FLUGZEUG in die Reserve versetzt.</p>
-----------	---

## FERKAMPFPHASE

Wer kann schießen?	<p>Einheiten, die vorgerückt sind oder sich zurückgezogen haben, können nicht schießen.</p> <p>Einheiten in Nahkampfreichweite feindlicher Einheiten können nicht schießen. (Gilt nicht für MONSTER und FAHRZEUGE, -1 auf Trefferwürfe.)</p>
Ziele wählen	<p>Die Ziele für <u>alle</u> Waffen einer Einheit müssen bestimmten werden, bevor die Einheit mit dem Schießen beginnt.</p> <p>Eine Einheit kann beschossen werden, wenn mindestens ein Modell sichtbar und in Waffenreichweite sein.</p>
Beschuss aufteilen	<p>Modelle mit mehreren Waffen können ihren Beschuss auf verschiedene Ziele aufteilen.</p> <p>Modelle derselben Einheit können auf verschiedene Ziele schießen.</p> <p>Der Beschuss gegen ein Ziel muss komplett abgehandelt sein, bevor auf das nächste Ziel geschossen wird.</p>
Im Nahkampf gebunden	Einheiten in Nahkampfreichweite befreundeter Einheiten können nicht beschossen werden.
Große Kanonen ruhen nie	MONSTER und FAHRZEUGE können schießen und beschossen werden, auch wenn sie sich in Nahkampfreichweite befinden. Ziehe jeweils 1 vom Trefferwurf ab.
Einsamer Wolf	Modelle mit der Regel Einsamer Wolf können nur beschossen werden, wenn sie sich innerhalb von 12" um die schießende Einheit befinden.
Tarnung	-1 auf den Trefferwurf, wenn jedes Modell der Einheit diese Regel hat.

## ANGRIFFSPHASE

Wer kann angreifen?	<p>Einheiten, die vorgerückt sind oder sich zurückgezogen haben, können nicht angreifen.</p> <p>Einheiten in Nahkampfreichweite feindlicher Modelle können nicht angreifen.</p> <p>FLUGZEUGE können nicht angreifen. Nur FLIEGENDE Einheiten können Flugzeuge angreifen.</p>
---------------------	--

Angriffsziel	Das Ziel muss innerhalb von 12" um die angreifende Einheit sein. Einen Einheit kann mehr als eine feindliche Einheit angreifen. Die feindliche Einheit muss sichtbar sein.
Angriffswurf	Die Angriffsbewegung beträgt 2W6". Der Angriff ist erfolgreich, wenn <ul style="list-style-type: none"> <li>• mindestens ein Modell in Nahkampfreichweite (1") jeder Zieleinheit gelangen kann.</li> <li>• kein Modell in Nahkampfreichweite einer feindlichen Einheit gelangt, die nicht Angriffsziel ist.</li> <li>• die Einheit in Formation bleibt.</li> </ul> Andernfalls schlägt der Angriff fehl, die Einheit bewegt sich nicht. Wenn es kann, muss ein angreifendes Modell sich in Basekontakt mit einem Modell der feindlichen Einheit bewegen.
Über Gelände angreifen	Modelle können sich über Gelände bis zu 2" Höhe uneingeschränkt bewegen. Bei Gelände höher als 2" wird die Höhe zur Bewegung dazugerechnet. Die Bewegung darf nicht in der Vertikalen beendet werden.
Mit fliegenden Modellen angreifen	Modelle können sich über andere Modelle hinwegbewegen und ignorieren vertikale Entfernungen.
Angriffsbonus	Einheiten, die angegriffen haben, erhalten <i>Erstschlag</i> .

## NAHKAMPFPHASE

Kampfreihenfolge	Der Spieler, der nicht am Zug ist, beginnt. Danach wählen die Spieler abwechselnd Einheiten zum kämpfen.
Erstschlag	Zuerst kämpfen alle Einheiten mit der Regel <i>Erstschlag</i> , einschließlich derer, die eine Angriffsbewegung durchgeführt haben. Danach kämpfen alle anderen Einheiten.
Nachrücken	Modelle, die noch nicht in Basekontakt sind, können bis zu 3" nachrücken. Die Bewegung muss nach Möglichkeit in Basekontakt, mindestens aber näher an feindlichen Modelle, in Nahkampfreichweite und in Formation enden. FLUGZEUGE können nicht nachrücken.

Wer kann kämpfen?	<p>Modelle innerhalb der Nahkampfreichweite einer feindlichen Einheit.</p> <p>Modelle in Basekontakt eines Modells seiner eigenen Einheit, das sich in Basekontakt mit einem Modell der eine feindliche Einheit befindet (indirekter Basekontakt).</p> <p>FLUGZEUGE können nur gegen FLIEGENDE Einheiten kämpfen und umgekehrt.</p>
Waffe auswählen	Ein Modell kann nur mit einer seiner Nahkampfwaffen kämpfen.
Ziele auswählen	<p>Die Ziele <u>aller</u> Attacken einer Einheit müssen bestimmten werden, bevor die Einheit mit dem Kämpfen beginnt.</p> <p>Eine Einheit kann nur attackiert werden, wenn sich mindestens ein Modell in (indirektem) Basekontakt und Nahkampfreichweite befindet.</p>
Attacken aufteilen	<p>Modelle mit Waffen mit mehreren Attacken können ihre Attacken auf verschiedene Ziele aufteilen.</p> <p>Modelle derselben Einheit können ihre Attacken auf verschiedene Ziele aufteilen.</p> <p>Der Kampf gegen ein Ziel muss komplett abgehandelt sein, bevor gegen das nächste Ziel gekämpft wird.</p>
Attacken ausführen	<p>Alle Attacken von Waffen mit dem gleichen Profil müssen abgehandelt werden, bevor mit anderen Waffen weitergekämpft wird.</p> <p>Die Attacken werden vollständig ausgeführt, auch wenn keine feindlichen Modelle mehr in Reichweite sind.</p>
Neu ordnen	<p>Jedes Modell, das sich nicht (mehr) in Basekontakt befinden, bewegen sich bis zu 3".</p> <p>Die Bewegung muss nach Möglichkeit in Basekontakt, mindestens aber näher am nächsten feindlichen Modell, in Nahkampfreichweite und in Formation enden.</p> <p>Ist das nicht möglich, bewegt sich jedes Modell auf den nächsten Missionszielmarker zu. Die Einheit muss dadurch in Reichweite des Markers (3") gelangen und in Formation sein.</p> <p>Ist das auch nicht möglich, ordnet sich die Einheit nicht neu.</p> <p>FLUGZEUGE können sich nicht neu ordnen. Nicht-FLIEGENDE Einheiten ignorieren FLUGZEUGE beim Neuordnen.</p>

## Nach dem Spielzug

Einheitenformation prüfen	<p>Entferne Modelle aus ein Einheiten, die nicht in Formation sind</p> <p>Modelle sind in Formation innerhalb von 2" horizontal und 5" vertikal zu einem (bei Einheiten aus 2-6 Modellen), bzw. 2 Modellen (bei Einheiten aus 7+ Modellen) derselben Einheit.</p>
---------------------------	---

# ATTACKEN AUSFÜHREN

Unmodifizierte Würfe von 6 sind immer Erfolge, von 1 immer Misserfolge. Kein Wurf kann um mehr als 1 modifiziert werden.

1. Trefferwurf	Wirf einen W6. Ein Treffer wird erzielt, wenn das Ergebnis gleich oder höher als die BF, bzw. KG der Waffe ist.												
2. Verwundungswurf	Wirf einen W6 für jeden erfolgreichen Treffer und vergleiche die Stärke der Attacke mit dem Widerstand des Modells. Wenn das Ergebnis gleich oder höher als das benötigten Ergebnis ist, wird das Ziel verwundet. <table border="1" data-bbox="552 544 1214 844"><thead><tr><th>S der Attacke vs W des Ziels</th><th>W6-Ergebnis</th></tr></thead><tbody><tr><td>S ist das Doppelte (oder mehr) von W</td><td>2+</td></tr><tr><td>S ist höher als W</td><td>3+</td></tr><tr><td>S ist gleich W</td><td>4+</td></tr><tr><td>S ist kleiner als W</td><td>5+</td></tr><tr><td>S ist die Hälfte (oder weniger) von W</td><td>6+</td></tr></tbody></table>	S der Attacke vs W des Ziels	W6-Ergebnis	S ist das Doppelte (oder mehr) von W	2+	S ist höher als W	3+	S ist gleich W	4+	S ist kleiner als W	5+	S ist die Hälfte (oder weniger) von W	6+
S der Attacke vs W des Ziels	W6-Ergebnis												
S ist das Doppelte (oder mehr) von W	2+												
S ist höher als W	3+												
S ist gleich W	4+												
S ist kleiner als W	5+												
S ist die Hälfte (oder weniger) von W	6+												
3. Attacken zuweisen	Der kontrollierende Spieler wählt ein Modell der Zieleinheit und weist ihm die Attacken zu. Hat ein Modell der Einheit bereits Lebenspunkte verloren oder wurden ihm in dieser Phase bereits Attacken zugewiesen, muss er dieses Modell wählen.												
4. Schutzwurf	Wirf eine W6 und modifiziere ihn um den DS der Attacke. Ist das Ergebnis niedriger als der RW des gewählten Modells, misslingt der Wurf und das Modell erleidet Schaden. Rettungswürfe werden nicht durch den DS modifiziert.												
Deckung	+1 auf den RW gegen Beschuss, wenn ein Modell in Deckung ist. Einheiten mit einer RW 3+ profitieren gegen DS-0-Waffen nicht von Deckung. Deckung ist nicht kumulativ.												
5. Schaden verursachen	Das gewählte Modell verliert LP in Anzahl des SW der Attacke. Wird ein Modell durch die Attacke zerstört, verfällt überschüssiger Schaden.												
Tödliche Verwundungen	Jede tödliche Verwundung sorgt für einen LP-Verlust. Es gibt keine Schutzwürfe. Tödliche Verwundungen werden nach dem normalem Schaden zugewiesen, auch wenn dieser verhindert wurde.												
Verletzungen ignorieren X+	Wirf einen W6, wenn das Modell einen LP verliert. Bei X+ verliert es den LP nicht.												
Gefährliches Ende X	Wirf einen W6, wenn das Modell zerstört wird. Bei einer 6 erleidet jede Einheit innerhalb von 6" X tödliche Verwundung.												
TRANSPORTER zerstört	Wirf einen W6 für jedes Modell in dem TRANSPORTER. Für jede 1 erleidet die Einheit eine tödliche Verwundung. Die Einheit ist erschüttert, zählt als normal bewegt und kann nicht angreifen. Kann die Einheit nicht innerhalb von 3" aufgestellt werden, wird sie innerhalb von 6" aufgestellt und erleidet bei 1-3 tödliche Verwundungen. Modelle, die nicht aufgestellt werden können, sind zerstört.												