

Spielrundenübersicht

BEFEHLSPHASE

1) Befehlspunkt	<p>Jeder Spieler erhält 1 BP. Handele alle Regeln ab, die in der Befehlsphase passieren.</p> <p>Zusätzlich zum BP aus der Befehlsphase kann jeder Spieler nur maximal 1 weiteren BP durch andere Regeln erhalten.</p>
2) Erschütterung	<p>Einheiten unter halber Sollstärke führen Erschütterungstest aus. Bei $2W6 < MW$ ist die Einheit in dieser Runde erschüttert, d.h.:</p> <ul style="list-style-type: none">> Der MK-Wert ist 0.> Der kontrollierende Spieler kann keine Gefechtsoptionen auf die Einheit anwenden.> Beim Zurückziehen muss die Einheit einen Fluchttest ausführen. <p>Jede Einheit führt immer nur einen Erschütterungstest aus. Der MW kann nicht unter 4+ und über 9+ modifiziert werden.</p>
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 MK kann nicht auf weniger als 0 modifiziert werden.</p> <p>Der Spieler mit der höheren Kontrollstufe kontrolliert das Missionsziel.</p>

BEWEGUNGSPHASE

1) EINHEITEN BEWEGEN

Stationär bleiben	Modelle bewegen sich in dieser Phase nicht.
Normale Bewegung	<p>Bis zu B". B" kann nie niedriger als 1 modifiziert werden.</p> <p>Die Einheit muss außerhalb der NK-Reichweite (1") feindlicher Modelle bleiben.</p> <p>Jede Einheit kann nur eine normale Bewegung pro Phase ausführen.</p>
Vorrücken	<p>Bis zu B"+W6.</p> <p>Die Einheit muss außerhalb der NK-Reichweite (1") feindlicher Modelle bleiben.</p> <p>Die Einheit kann nicht angreifen oder schießen.</p>

Zurückziehen	<p>Bis zu B" aus der NK-Reichweite heraus.</p> <p>Die Einheit muss außerhalb der NK-Reichweite (1") feindlicher Modelle bleiben.</p> <p>Die Einheit kann nicht angreifen oder schießen.</p>
Fluchttest	<p>Beim Rückzug über feindlichen Modelle (außer TITANNISCH und FLIEGEND) führt die Einheit einen Fluchttest aus:</p> <p>1 W6 pro Modell, bei 1 oder 2 wird das Modell zerstört.</p>
Erwiederungs- bewegung	<p>Jede Einheit kann nur eine Erwiederungsbewegung pro Phase ausführen.</p> <p>Eine Einheit kann keine Erwiederungsbewegung ausführen, wenn sie erschüttert ist und/oder in NK-Reichweite ist.</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 dazu gerechnet. Die Bewegung darf nicht in der Vertikalen beendet werden.</p>
FLIEGEN	<p>Modelle können sich über andere Modelle hinwegbewegen und ignorieren vertikale Entfernungen.</p>
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 nichts beeinflusst werden.</p>
TRANSPORTER Austeigen	<p>Einheiten, die ihre Bewegungsphase in einem Transporter beginnen, können aussteigen.</p> <p>Wenn ein 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 Einheit kann nur aussteigen, wenn alle Modelle innerhalb von 3" um den Transporter und außerhalb der NK-Reichweite feindlicher Modelle aufgestellt werden können.</p>

2) VERSTÄRKUNG

Einheiten in Reserve können gemäß den Regeln in Spiel gebracht werden.

Einheiten, die aus der Reserve ins Spiel kommen, zählen als normal bewegt.

Strategische Reserve	<p>Einheiten der strategischen Reserve können nicht in der ersten Runde eintreffen.</p> <p>In Runde 2: vollständig innerhalb von 6" einer Spielfeldkante, nicht in der gegnerischen Aufstellzone.</p> <p>Ab Runde 3: vollständig innerhalb von 6" einer beliebigen Spielfeldkante.</p> <p>Die Einheiten müssen weiter als 9" von allen feindlichen Einheiten aufgestellt werden.</p> <p>Strategische Reserveeinheiten, die am Ende des Spiels nicht auf dem Feld sind, gelten als zerstört.</p>
Schocktruppen	<p>Die Einheit kann das Spiel in Reserve beginnen, ist aber keine strategische Reserve.</p> <p>Die Einheiten müssen 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 für strategische Reserve.</p> <p>Flugzeuge können nur grade, normale Bewegungen von min. 20" ausführen und sich dann max. 90° drehen. Sie ignorieren dabei feindliche Modelle in NK-Reichweite (und umgekehrt).</p> <p>Führt die Bewegung über den Spielfeldrand, wird das Flugzeug in die Reserve versetzt.</p>

FERNKAMPFPHASE

Wer kann schießen?	<p>Einheiten, die vorgerückt sind oder sich zurückgezogen haben, können nicht schießen.</p> <p>Einheiten in NK-Reichweite feindlicher Einheiten können nicht schießen. (Gilt nicht für Monster und Fahrzeuge, -1 auf den TW.)</p>
Ziele wählen	<p>Die Ziele für alle Waffen einer Einheit müssen bestimmt werden, bevor die Einheit mit dem Schießen beginnt.</p> <p>Eine Einheit kann beschossen werden, wenn mindestens ein Modell sichtbar und in Waffenreichweite ist.</p>
Beschuss aufteilen	<p>Modelle mit mehreren Waffen könne ihren Beschuss auf verschiedene Ziele aufteilen.</p> <p>Modelle der selben 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	Feindliche Einheiten in NK-Reichweite befreundeter Einheiten können nicht beschossen werden.
Große Kanonen ruhen nie	Monster und Fahrzeuge können schießen und beschossen werden, auch wenn sie sich in NK-Reichweite befinden. Ziehe jeweils 1 vom Trefferwurf ab.
Feuerplattform X	X Modelle an Bord eines Transporters können mit einer ihrer Waffen schießen, zusätzlich zu den Waffen, mit denen der Transporter ausgerüstet ist. Danach kann die Einheit der Modelle in dieser Phase nicht mehr schießen.
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 TW, 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 NK-Reichweite feindlicher Einheiten können nicht angreifen.</p> <p>Flugzeuge können nicht angreifen. Nur fliegende Einheiten können Flugzeuge angreifen.</p>
Angriffsziel	<p>Das Ziel muss innerhalb von 12" um die angreifende Einheit sein.</p> <p>Die Einheit kann mehr als eine feindliche Einheit angreifen.</p> <p>Die feindliche Einheit muss sichtbar sein.</p>
Angriffswurf	<p>Die Angriffsbewegung beträgt 2W6".</p> <p>Der Angriff ist erfolgreich, wenn</p> <ul style="list-style-type: none"> > mindestens ein Modell in NK-Reichweite (1") jeder Zieleinheit gelangen kann. > kein Modell in NK-Reichweite einer feindlichen Einheit gelangt, die nicht Angriffsziel ist. > die Einheit in Formation bleibt. <p>Andernfalls schlägt der Angriff fehl, die Einheit bewegt sich nicht.</p> <p>Wenn es kann, muss ein angreifende Modell sich in Basekontakt mit einem Modell der feindlichen Einheit bewegen.</p>
Über Gelände angreifen	<p>Modelle können sich über Gelände bis zu 2" Höhe uneingeschränkt bewegen.</p> <p>Bei Gelände höher als 2" wird die Höhe zur Bewegung dazu gerechnet. Die Bewegung darf nicht in der Vertikalen beendet werden.</p>

Mit fliegenden Modellen angreifen	Modelle können sich über andere Modelle hinwegbewegen und ignorieren vertikale Entfernungen.
Angriffsbonus	Einheiten, die in dieser Runde eine Angriffsbewegung ausgeführt haben, erhalten Erstschlag.

NAHKAMPFPHASE

Kampfreihefolge	Der Spieler, der nicht am Zug ist, beginnt. Danach wählen die Spieler abwechselnd Einheiten zum kämpfen aus.
Erstschlag	Zuerst kämpfen alle Einheiten mit der Regel <i>Erstschlag</i> , einschließlich derer, die eine Angriffsbewegung durchgeführt haben.
Nachrücken	Modelle, die noch nicht in Basekontakt sind, rücken bis zu 3" nach. Die Bewegung muss nach Möglichkeit in Basekontakt, mindestens aber näher an feindlichen Modellen, in NK-Reichweite und in Formation enden. Flugzeuge können nicht nachrücken.
Wer kann kämpfen?	Modelle innerhalb der NK-Reichweite einer feindlichen Einheit. Modell in Basekontakt eine Modells seiner eigenen Einheit, das sich in Basekontakt mit einem Modell der feindlichen Einheit befindet. Flugzeuge können nur gegen fliegende Einheiten kämpfen.
Waffe auswählen	Ein Modell kann nur mit einer seiner NK-Waffen kämpfen.
Ziel auswählen	Die Ziele für alle Attacken einer Einheit müssen bestimmt werden, bevor die Einheit mit dem Kämpfen beginnt. Eine Einheit kann nur attackiert werden, wenn sich mindestens ein Modell in Basekontakt und NK-Reichweite befindet.
Attacken aufteilen	Modelle mit Waffen mit mehreren Attacken können ihre Attacken auf verschiedene Ziele aufteilen. Modelle derselben Einheit können ihre Attacken auf verschiedene Ziele aufteilen. Der Kampf gegen ein Ziel muss komplett abgehandelt werden, bevor gegen das nächste Ziel gekämpft wird.
Attacken ausführen	Alle Attacken einer Waffe mit dem gleichen Profil müssen abgehandelt werden, bevor mit anderen Waffen weitergekämpft wird. Die Attacken werden vollständig ausgeführt, auch wenn keine feindlichen Modelle mehr in Reichweite sind.

Neu ordnen

Jedes Modell, das sich nicht (mehr) in Basekontakt befindet, bewegt sich bis zu 3".

Die Bewegung muss nach Möglichkeit in Basekontakt, mindestens aber näher am nächsten feindlichen Modell, in NK-Reichweite und in Formation enden.

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.

Ist auch das nicht möglich, ordnet sich die Einheit nicht neu.

Flugzeuge können sich nicht neu ordnen. Nicht-fliegende Einheiten ignorieren Flugzeuge beim Neuordnen.

NACH DEM SPIELZUG

Einheitenformation prüfen

Entferne Modelle, die nicht in Formation sind, aus den Einheiten.

Modelle sind in Formation, wenn sie sich in 2" horizontal und 5" vertikal zu einem (bei Einheiten aus 2-6 Modellen), bzw. zwei Modellen (bei Einheiten aus 7+ Modellen) derselben Einheit befinden.