Der Spielzug

Obwohl in der Realität all die wichtigen Ereignisse parallel und ohne feste Ordnung ablaufen, wäre solch ein Vorgehen während des Spielens natürlich sehr unpraktisch, daher werden die einzelnen Aktionen in einer strikten Reihenfolge abgehandelt. Das bedeutet natürlich nicht, dass die Kämpfer tatsächlich all ihre Aktionen in diesem Muster ablaufen lassen. In Wahrheit stürmen einige Krieger vor, während andere gleichzeitig schießen oder Nahkämpfe austragen. Dennoch soll dir die vorgegebene Spielzugabfolge dabei helfen, die Übersicht zu behalten.

Spielerzug und Spielphasen

Jeder *Spielzug* besteht aus einem *Spielerzug* pro Bande (also im Normalfall zwei *Spielerzügen*) und jeder *Spielerzug* unterteilt sich in vier verschiedene *Spielphasen*, in denen alle Modelle einer Bande bestimmte Aktionen wie das Schießen oder Bewegen abhandeln. Erst wenn alle Aktionen einer *Spielphase* abgehandelt wurden, beginnt die nächste Phase. Sobald du die erste Aktion einer neuen Phase begonnen hast, kannst du keinerlei Aktionen einer voran gegangenen Phase mehr durchführen, daher solltest du immer kurz überlegen, ob du eine Phase wirklich beendet hast.
Beachte, dass in jeder *Spielphase* (mit Ausnahme der *Nahkampfphase*) nur die Modelle des Spielers Aktionen durchführen, dessen *Spielerzug* gerade läuft. Lediglich einige Gegenstände und Sonderregeln können gelegentlich im gegnerischen *Spielerzug* eingesetzt werden, aber dies wird dann explizit erwähnt.

In welcher Reihenfolge die einzelnen *Spielphasen* abgehandelt werden, kannst du folgender Auflistung entnehmen:

1. Beginn des Spielerzuges
In dieser Phase werden zuerst alle Aktionen und Auswirkungen abgehandelt, die vor dem eigentlichen *Spielzug* stattfinden Wie zum Beispiel der *Rückzugstest*). Danach kannst du versuchen, *fliehende* Kämpfer zu sammeln (siehe Seite 13). Anschließend beginnt die *Erholungsphase*, in der sich *betäubte* oder *zu Boden gegangene* Modelle erholen, wie auf Seite 21 beschrieben ist.

2. Bewegungsphase
In der *Bewegungsphase* kannst du deine Modelle *bewegen*, wie es ab Seite 14 erklärt wird.

3. Schussphase
Nach der *Bewegungsphase* können alle Modelle, die dazu in der Lage sind, ihre Schuss- oder Wurfwaffen benutzen, Die Regeln dafür findest du ab Seite 18.

4. Nahkampfphase
Nun folgt die *Nahkampfphase*, dessen Ablauf ab Seite 22 näher erläutert wird. Beachte, dass während der *Nahkampfphase* beide (beziehungsweise alle) Spieler aktiv sind, nicht nur der, dessen *Spielerzug* gerade läuft.

5. Ende des Spielzuges
Diese *Spielphase* stellt den Abschluss des *Spielerzuges* dar und dient als kleine Erinnerungshilfe für Aktionen und dergleichen, die am Ende eines *Spielerzuges* abgehandelt werden oder deren Wirkung nun endet.