

DIE SPIELZUGABFOLGE

Dieses Dokument soll als Schnellreferenz erklären wie ein Spielzug bei Dropzone Commander gespielt wird. Es handelt sich nicht um eine ausführliche Beschreibung und manche Details wurden ausgelassen (z.B. die Kommandokarten, da diese in den Startersets nicht enthalten sind). Die hier geschilderten Regeln wurden allgemein gehalten, und manche spezifischen Details, die in größeren Spielen wichtig sein könnten, fehlen (z.B. die genauen Regeln für den Initiativwurf). Lest im Zweifelsfall einfach im Regelbuch nach.

PHASE I: AUFTAKT

Initiativwurf: Beide Spieler werfen 1W6. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis darf entscheiden, wer in diesem Spielzug die erste Kampfgruppe aktiviert. Bei Gleichstand wird erneut gewürfelt (Seite 26).

Achtung:

Kommandanten und Kommandokarten hinzufügen

Ihr werdet feststellen, dass sich im Regelbuch noch weitere Schritte für Phase 1 befinden. Diese wurden hier ausgelassen, da Spiele mit dem Starterset ohne Kommandanten ausgefochten werden können und die Kommandokarten nicht zum Einsatz kommen (Seiten 41-42). Kommandokarten erweitern das Spielerlebnis und können später hinzugefügt werden.

Ihr könnt jeder Armee einen Kommandanten hinzufügen, um den Spielen ein zusätzliches Primärziel hinzuzufügen, da Kommandanten den Initiativwurf verbessern (Seite 26). Den gegnerischen Kommandanten auszuschalten, verschafft euch also einen Vorteil.

PHASE 2: AKTIVIERUNG

Die Spieler aktivieren abwechselnd jeweils eine ihrer Kampfgruppen, wobei der in Phase 1 ermittelte Spieler beginnt. Rückt mit der aktivierten Kampfgruppe in die Aktionsphase vor und kehrt am Ende zu dieser Phase zurück.

PHASE 3: AKTIONEN

Der aktive Spieler handelt nun Schwadron für Schwadron die Aktionen seiner aktivierten Kampfgruppe ab.

Diese Aktionen sind **Bewegung** und **Schießen**, und sie können in einer beliebigen Reihenfolge abgehandelt werden.

1 Bewegung

Eine Einheit darf sich bis zu ihrem maximalen **Bw**-Wert bewegen. Einheiten, die in einen Transporter eingeladen oder aus einem Transporter ausgeladen werden (und der Transporter selbst), dürfen sich bis zu ihrem halben **Bw**-Wert (abgerundet) bewegen (Seiten 51-52). Wenn eine Einheit in diesem Zug bereits geschossen hat, darf sie sich maximal bis zum niedrigsten **BS**-Wert der abgeschossenen Waffen bewegen..

2 Schießen

Folgt der unten gezeigten Abfolge:

1. Ermittelt, welche Waffen schießen können (die maximale **BS**-Reichweite wurde nicht überschritten, falls sich die Einheit in diesem Zug bereits bewegt hat). Beachtet, dass Einheiten in dem Zug, in dem sie aus- oder eingeladen wurden, nicht schießen können (Seite 51).

2. Legale Ziele ermitteln (liegen im Feuerbereich und es besteht Sichtlinie, Seiten 29-30).

3. Reichweite nachmessen (normalerweise wird vom Mittelpunkt des schießenden Modells zum Mittelpunkt des Ziels gemessen).

4. Schüsse zuweisen (Seite 30).

5. Trefferwürfe durchführen (1W6 pro Schuss, jedes Ergebnis, das gleich oder größer ist als der **Ge**-Wert der Waffe, erzielt einen Treffer, Seite 31).

6. Schadenswürfe durchführen (nutzt dafür die Schadenswurfabelle, Seite 31 und Referenzzbögen)

7. Schäden kennzeichnen und zerstörte Einheiten entfernen

Beachtet:

Transporter und die von ihnen transportierten Schwadronen handeln ihre Aktionen simultan ab. Die Bewegung darf wie üblich vor oder nach dem Schießen erfolgen, und die Reihenfolge darf bei Transporter und transportierten Einheiten unterschiedlich sein, vorausgesetzt die Schüsse werden für beide gleichzeitig zugewiesen (z.B. Transporter bewegen, mit Transporter und transportierten Einheiten schießen, transportierte Einheiten bewegen, Seite 51)

PHASE 4: ENDPHASE

1 Sonderregeln abhandeln

2 Siegbedingungen prüfen
Konsultiert dazu die Szenariobeschreibung.

3 Spielende
Falls Siegbedingungen oder Szenariobedingungen wie die Spiellänge erfüllt sind.

