

Kurzübersicht eines Spielzugs

1. Bewegung auswürfeln	Die Spieler würfeln (W6). Der Spieler mit dem höheren Ergebnis beginnt.
2. Initiativpunkte auswürfeln	Die Spieler würfeln (W6). Die Ergebnisse sind die in diesem Spielzug verfügbaren Initiativpunkte der Spieler. Bei Verlust eines Generals wird dieser Wert halbiert (aufrunden).
3. Bewegung 1.Spieler	Der Spieler mit dem höheren Initiativwurf-Ergebnis zieht seine Einheiten (Einzelelemente und Elementgruppen (Elemente in Basenkontakt) entsprechend ihres zulässigen Bewegungswertes. Für die Bewegung jeder Einheit werden IP's benötigt: 1 IP für normale Bewegung von Einzelelementen, Vorwärtsbewegung u. Vorwärtsschwenk von Elementgruppen. Zusätzlich wird jeweils 1 IP benötigt bei : Rückwärtsbewegung und Rückwärtsschwenk von Elementgruppen, Vorbeiziehen an Feindelementen die 2 Zoll oder weniger weit entfernt sind, Zurückziehen vor Feindelementen die 2 Zoll oder weniger weit entfernt sind, Bewegen von Elementen die zu weit von ihrem General (mehr als 16 bzw. 8 Zoll) entfernt sind.
4. Fernkampf 1.Spieler	Der Spieler mit dem höheren Initiativwurf-Ergebnis eröffnet mit seinen fernkampffähigen Elementen das Feuer auf sichtbare Feindelemente in Reichweite, welche nicht in Nahkämpfe verwickelt sind. Der beschießende Spieler wirft einen W8 und addiert zum Ergebnis die wirksamen taktischen Faktoren und den Fernkampfwert , den sein Element gegen den beschossenen Elementtyp besitzt. Der beschossene Spieler wirft einen W8 und addiert zum Ergebnis die wirksamen taktischen Faktoren und den Widerstandswert gegen Fernwaffen , den sein Element besitzt. Ist das Gesamtergebnis für das beschossene Element geringer als das des schießenden Elementes, so wirft der Spieler des beschossenen Elementes einen W6 . Vom Ergebnis wird für jedes weitere beschießende Element eine 1 abgezogen. Ist das Endergebnis kleiner als 4 , dann ist das beschossene Element vernichtet , ansonsten muß es zurückweichen (eine Basentiefe).
5. Nahkampf 1.Spieler	Der Spieler mit dem höheren Initiativwurf-Ergebnis führt mit all seinen Elementen, welche mit ihrer Basenvorderkante ein feindliches Element berühren, einen Nahkampf gegen dieses durch. Der angreifende Spieler wirft einen W8 und addiert zum Ergebnis die wirksamen taktischen Faktoren und den Nahkampfwert, den sein Element gegen den angegriffenen Elementtyp besitzt. Der angegriffenen Spieler wirft einen W8 und addiert zum Ergebnis die wirksamen taktischen Faktoren und den Nahkampfwert, den sein Element gegen den angreifenden Elementtyp besitzt. Wenn das angreifende Element die Basenvorderkante des angegriffenen Elementes berührt, dann: Der Spieler mit dem geringeren Gesamtergebnis wirft einen W6 . Vom Ergebnis wird für jedes weitere angreifende Element eine 1 abgezogen. Ist das Endergebnis kleiner als 4 , dann ist sein Element vernichtet , ansonsten muß es zurückweichen (eine Basentiefe, wobei das feindliche Element nachfolgt) wenn es nicht von weiteren Elementen in Rücken oder Seiten angegriffen wird. Wenn das angreifende Element eine andere Kante als die Vorderkante der Base des angegriffenen Elementes berührt, dann: Erzielt der Spieler des angegriffenen Elementes das geringere Gesamtergebnis, so wirft er einen W6 . Vom Ergebnis wird für jedes weitere angreifende Element eine 1 abgezogen. Ist das Endergebnis kleiner als 4 , dann ist sein Element vernichtet .
6. Bewegung 2.Spieler	Wie bei Bewegung Spieler 1, jedoch ist nun der Spieler mit dem niedrigeren Ergebnis beim Bewegungswurf an der Reihe.
7. Fernkampf 2.Spieler	Wie bei Fernkampf Spieler 1, jedoch ist nun der Spieler mit dem niedrigeren Ergebnis beim Bewegungswurf an der Reihe.
8. Nahkampf 2.Spieler	Wie bei Nahkampf Spieler 1, jedoch ist nun der Spieler mit dem niedrigeren Ergebnis beim Bewegungswurf an der Reihe.