



# KURZREGELN

Bei den folgenden Regeln handelt es sich um die nicht offiziellen, vereinfachten Kurzregeln für das Bolt-Action-Tabletop, die sich insbesondere auf das Starterset "Assault on Normandy" beziehen, und somit nicht auf alle Aspekte, Regeln und Truppentypen des Spiels eingehen. Die vollständigen englischen Regeln findest du im Bolt-Action-Regelbuch, dass du unter [www.boltaction.com](http://www.boltaction.com) auf der Homepage von Warlord Games bestellen kannst.

## MATERIALIEN

Um Bolt Action zu spielen benötigst du folgende Materialien: Maßband, Würfel, Befehlswürfel, Würfelbox und Marker.

### Befehlswürfel

Bei Bolt Action können deine Truppen sechs verschiedene Anweisungen erhalten, die Befehle genannt werden: *Feuer*, *Vorrücken*, *Rennen*, *Hinterhalt*, *Sammeln* und *Kopf einziehen*. Während des Spiels wird ein Würfel neben die Infanterieeinheit, den Panzer, das Artilleriegeschütz oder die entsprechende Einheit gelegt, um zu kennzeichnen, welchen Befehl sie erhalten hat:

1. Feuer (Fire)
2. Vorrücken (Advance)
3. Rennen (Run)
4. Hinterhalt (Ambush)
5. Sammeln (Rally)
6. Kopf einziehen (Down)

Idealerweise verfügt jeder Spieler über einen Satz eindeutig gefärbter Würfel. Jede Seite beginnt das Spiel mit einem Befehlswürfel pro Einheit.

### Würfelbox

Während des Spiels werden die Befehlswürfel beider Seiten zusammen in einen Behälter gelegt und einer nach dem anderen blind gezogen, um zu bestimmen, welche Seite als nächstes handelt. Deshalb ist es notwendig, für jede Seite unterschiedlich gefärbte Würfel zu verwenden. In den Regeln wird dieser Behälter als Würfelbox bezeichnet.

## EINHEITENTYPEN

Alle Einheiten gehören zu einer der folgenden drei Typen:

**Infanterie:** Diese Kategorie umfasst alle Soldaten, die zu Fuß kämpfen und mit tragbaren Waffen bewaffnet sind.

**Artillerie:** Dies umfasst alle großkalibrigen Geschütze und vergleichbare Waffen auf einem Wagen oder einer Lafette. Eine Artillerieeinheit besteht aus dem Modell des Geschützes selbst sowie einer Reihe von Besatzungsmodellen, die das Geschütz abfeuern und manövrieren.

**Fahrzeuge:** Diese Kategorie enthält alle Kampf-, Transport- und Zugfahrzeuge, angefangen mit Trucks, Jeeps und gepanzerten Autos bis zu selbstfahrenden Geschützen, Jagdpanzern und Panzern. Fahrzeugeinheiten bestehen aus einem Fahrzeugmodell inklusive Fahrer und, wenn zutreffend, einer Besatzung.

### Formation

Besteht eine Einheit aus mehr als einem Modell, müssen ihre Modelle in Formation bleiben. Wenn sich eine Einheit bewegt, müssen die Modelle eine Gruppe bilden, von der kein Modell weiter als 1 Zoll entfernt sein darf.

## DIE RUNDE

Bolt Action wird in Runden gespielt. Ein Gefecht erstreckt sich über eine festgelegte Anzahl an Runden und in jeder Runde folgen die Spieler dem folgenden Ablauf:

### Befehlsphase

1. Zieht einen Befehlswürfel aus der Würfelbox und reicht ihm den entsprechenden Spieler.
2. Der Spieler wählt eine seiner Einheiten aus und erteilt ihr einen Befehl. Platziere den Befehlswürfel neben der Einheit. Jede Einheit darf nur einen Befehl pro Runde erhalten.
3. Wenn notwendig, legt der Spieler einen Befehlstest ab, um zu bestimmen, ob die Einheit dem Befehl folgt.
4. Der Spieler führt die sich aus dem Befehl ergebende Aktion aus.
5. Zurück zu 1. Nachdem alle wählbaren Einheiten einen Befehl erhalten haben, endet die Befehlsphase und es folgt die Endphase.

### Endphase

Legt alle Befehlswürfel zurück in die Würfelbox. Einheiten, die während der Runde zerstört wurden, verlieren ihren Befehlswürfel. Hat die zerstörte Einheit bereits eine Aktion ausgeführt, entfernt ihr den neben ihr liegenden Würfel. Konnte die Einheit noch keine Aktion durchführen, entfernt ihr einen Würfel aus der Box.

# BEFEHLE

**Feuer:** Die Modelle der Einheit bewegen sich nicht, sondern eröffnen mit voller Wirkung das Feuer auf ein Ziel. Einige große und sperrige Waffen können nur von Einheiten abgefeuert werden, die diesen Befehl erhalten, da der Schütze dafür stationär bleiben muss (siehe Beschussregeln).

**Vorrücken:** Die Einheit kann sich bewegen und dann ihre Waffen abfeuern. Die Schüsse sind weniger akkurat, als wenn sie stationär geblieben wäre, und einige Waffen können überhaupt nicht abgefeuert werden (siehe Bewegungs- und Beschussregeln).

**Rennen:** Die Einheit bewegt sich mit doppelter Geschwindigkeit, darf jedoch keine ihrer Waffen abfeuern (siehe Bewegungsregeln).

**Hinterhalt:** Die Einheit darf sich nicht bewegen oder schießen. Stattdessen gehen die Soldaten in Stellung und warten auf ein sich bietendes Ziel (siehe Beschussregeln).

**Sammeln:** Die Einheit darf sich nicht bewegen oder schießen. Stattdessen atmen die Soldaten durch, versorgen die Verletzten, verteilen Munition und gruppieren sich für die folgende Runde neu (siehe Festgenagelt).

**Kopf einziehen:** Die Einheit darf sich nicht bewegen oder schießen. Stattdessen werfen sich die Soldaten in den Dreck und halten so tief wie möglich ihre Köpfe unten (siehe Beschussregeln).

## Unter Beschuss

Einheiten, die unter Beschuss stehen, ignorieren hin und wieder ihre Befehle. Truppen unter Beschuss werden mit Beschussmarkern markiert. Einheiten, die unter schwerem Beschuss liegen, erhalten weitere Beschussmarker und sind zunehmend abgeneigt, ihren Befehlen zu gehorchen.

Jedes Mal, wenn eine Einheit von einem Feind beschossen wird und einen oder mehr Treffer erleidet, platziert ihr einen Marker neben sie. Einheiten, die von mehreren feindlichen Einheiten oder über mehrere Runden hinweg beschossen werden, sammeln mehrere Marker an. Jeder Marker reduziert den Moralwert einer Einheit um 1.

Besitzt eine Einheit einen oder mehr Beschussmarker zählt sie als *unter Beschuss* und muss einen Befehlstest ablegen, um einem Befehl zu folgen. Dazu wirfst du 2W6 und vergleichst das Ergebnis mit dem modifizierten Moralwert der Einheit. Ist das Ergebnis gleich oder geringer als der modifizierte Moralwert, besteht die Einheit den Test. Bei einem erfolgreichen Test verliert die Einheit einen ihrer Beschussmarker und führt ihren Befehl aus. Besteht die Einheit den Test nicht, führt sie den Befehl *Kopf einziehen* statt des eigentlichen Befehls aus.

Hat sie ohnehin den Befehl *Kopf einziehen* erhalten, muss sie keinen Befehlstest ablegen, verliert aber trotzdem einen Beschussmarker. Führt sie erfolgreich den Befehl *Sammeln* aus, verliert sie einen Beschussmarker für das erfolgreiche Ausführen eines Befehls sowie 1W6 zusätzliche Beschussmarker.

Erhält eine Einheit so viele Beschussmarker wie ihr ursprünglicher Moralwert, wird sie automatisch zerstört.

# BEWEGUNG

Eine vorrückende Infanterieeinheit darf sich bis zu einer Distanz, die ihrer Grundbewegung entspricht, weit bewegen. Das sind normalerweise 6 Zoll in beliebiger Richtung. Denke daran, dass die Einheit dabei in Formation bleiben muss (kein Modell darf sich weiter als 1 Zoll von anderen Modellen seiner Einheit entfernen) und mehr als 1 Zoll Abstand zu anderen Einheiten halten muss.

Eine rennende Infanterieeinheit bewegt sich wie eine vorrückende Einheit, allerdings über eine Distanz, die bis zum Doppelten ihrer Grundbewegung entspricht; also i. d. R. 12 Zoll.

Infanterie darf während ihrer Bewegung beliebig oft die Richtung wechseln und so um Ecken, Geröll oder andere Modelle herum bewegt werden, solange sie ihre Bewegungsrate nicht überschreitet.

# SCHIESSEN

Einheiten, die den Befehl *Feuer* oder *Vorrücken* erhalten haben, dürfen schießen, während Einheiten, die den Befehl *Hinterhalt* erhalten haben, schießen dürfen, sobald sich ihnen ein Ziel für ihren Hinterhalt bietet. Andere Einheiten können unter bestimmten Umständen schießen, was in den entsprechenden Regeln erläutert wird.

## Ablauf

1. Ziel festlegen
2. Reaktion des Ziels
3. Abmessen der Entfernung und Feuer eröffnen
4. Trefferwürfe durchführen
5. Schadenswürfe durchführen
6. Ziel nimmt Verluste hin
7. Ziel führt Moraltest durch

## Ziel festlegen

Das Ziel des Beschusses ist immer eine einzelne feindliche Einheit. Sobald die Einheit schießt, feuert sie alle ihre Waffen auf ein einzelnes Ziel ab (mit der unten erwähnten Ausnahme).

Dabei können nur jene Modelle schießen, die eine freie Sichtlinie zu ihrem Ziel ziehen können. Modelle der eigenen Einheit werden hierbei ignoriert. Alle anderen Modelle, die ihr Ziel nicht sehen können oder sich außerhalb der Reichweite befinden, sind nicht imstande zu feuern.

Eine Ausnahme stellt mit einer Panzerfaust bewaffnete Infanterie dar, der es erlaubt ist, ein anderes Ziel als der Rest der Einheit zu wählen.

## Reaktion des Ziels

Hat das gewählte Ziel in dieser Runde noch keine Aktion ausgeführt, darf der Spieler ihr sofort befehlen, den *Kopf einzuziehen*. Wenn er das tut, legt er einen Befehlswürfel der entsprechenden Seite aus der Würfelbox neben die Einheit, um dies anzuzeigen. Dadurch ist die Einheit schwerer zu treffen, gibt aber für diese Runde auch jede andere Aktion auf.

## Abmessen der Entfernung und Feuer eröffnen

Im Spiel besitzt jede Waffe eine maximale Reichweite, auf die sie effektiv abgefeuert werden kann. So kann ein Gewehr Ziele in bis zu 24 Zoll Entfernung treffen, während ein mittleres Maschinengewehr Ziel in bis zu 36 Zoll Entfernung treffen kann.

Jede Waffe kann pro Runde eine bestimmte Anzahl von Schüssen abgeben. Dies entspricht der Anzahl an Würfeln, die für jedes Modell geworfen werden können. Ein Gewehr besitzt zum Beispiel nur 1 Schuss, während ein mittleres Maschinengewehr aufgrund seiner Feuerrate 4 Schüsse besitzt.

Jedes in Reichweite befindliche Modell mit einer freien Schussbahn auf mindestens ein feindliches Modell in der Zieleinheit schießt. Würfeln für jede Waffe in Reichweite eine Anzahl von Würfeln entsprechend ihrer Schüsse.

Verfügbare Infanterieeinheit überschüssige Panzerabwehrwaffen (wie eine Panzerfaust), dürfen Modelle mit diesen Waffen ihren Beschuss gegen ein feindliches Fahrzeug richten, auch wenn der Rest der Einheit auf ein anderes Ziel feuert.

## Trefferwürfe durchführen

Jeder geworfene W6 mit einem Ergebnis von 1 oder 2 verfehlt das Ziel und wird ignoriert, während jede 3, 4, 5 oder 6 (kurz 3+) einen Treffer darstellt.

Erzielt eine schießende Einheit einen oder mehrere Treffer, platzierst du einen einzelnen Beschussmarker neben dem Ziel. Beachte, dass es keine Rolle spielt, wie viele Treffer eine Einheit erzielt, solange die schießende Einheit mindestens einen Treffer erzielt, erhält die Zieleinheit einen einzelnen Beschussmarker.

## Treffermodifikatoren

Die Grundchance eines Treffers von 3+ geht davon aus, dass der Schütze nicht von dem Gefecht um ihn herum abgelenkt wird, Zeit zum Zielen hat und das Ziel deutlich sehen kann. Während eines Feuergefechts ist dies nur selten der Fall und ein Ziel kann schwieriger zu treffen sein.

Schuss aus kürzester Entfernung (bis zu 6 Zoll entfernt)	+1
Pro Beschussmarker des Schützen	-1
Lange Reichweite (mehr als die halbe Maximalreichweite der Waffe)	-1
Unerfahren	-1
Feuern aus der Bewegung	-1
Ziel hat den Kopf eingezogen (Infanterie oder Artillerie)	-1
Ziel ist eine kleine Einheit (Einheit aus bis zu 2 Soldaten)	-1
Ziel ist in weicher Deckung	-1
Ziel ist in harter Deckung	-2

## Schadenswürfe durchführen

Wirf jeden Würfel, mit dem du einen Treffer erzielt hast, erneut, um festzustellen, ob die Zieleinheit Schaden erleidet und Verluste hinnehmen muss. Der benötigte Wert, um einen Verlust herbeizuführen, hängt vom Schadenswert des Ziels ab:

Truppen und weiche Ziele	Benötigter Wurf
Unerfahrene Infanterie oder Artillerie	3+
Reguläre Infanterie oder Artillerie	4+
Erfahrene Infanterie oder Artillerie	5+
Alle "weichen" Fahrzeuge	6+

Gepanzerte Ziele	Benötigter Wurf
Gepanzerter Wagen	7+
Leichter Panzer	8+
Mittelschwerer Panzer	9+
Schwerer Panzer	10+
Superschwerer Panzer	11+

Die Schadenstabelle unterscheidet zwischen *Truppen* und *weichen Zielen* mit einem Schadenswert von bis zu 6+ und *gepanzerten Zielen* mit einem Schadenswert von 7+ oder mehr. Damit fallen potenzielle Ziele in eine von zwei Kategorien: weiche Ziele, die mit Handfeuerwaffen beschädigt werden können, und gepanzerte Ziele, die nur durch den Beschuss von schweren Waffen beschädigt werden können.

Schwere Waffen addieren einen Bonus auf den Schadenswurf, wodurch es ihnen möglich wird, einen höheren Wert als 6 zu erzielen.

## Ziel nimmt Verluste hin

Für jeden Treffer, der Schaden verursacht, verliert die Zieleinheit einen Mann als Verlust. Verluste stellen betäubte, verwundete oder getötete Soldaten dar, die nicht mehr am Gefecht teilnehmen. Der Spieler, dem die Zieleinheit gehört, wählt in der Regel, welches Modell er entfernt.

Zeigt der Schadenswurf eine unmodifizierte 6, wirfst du den Würfel erneut. Würfelst du eine weitere 6, erzielst du einen *bemerkenswerten Schaden*. Das bedeutet, dass der Spieler der schießenden Einheit das zu entfernende Modell auswählt.

## Ziel führt Moraltest durch

Verliert die Zieleinheit die Hälfte oder mehr ihrer Modelle durch feindlichen Beschuss, führt der Spieler sofort einen Moraltest durch. Dieser funktioniert exakt wie ein Befehlstest, inklusive aller entsprechenden Modifikationen. Besteht die Einheit den Test, unterliegt sie keinem Effekt und handelt weiter normal. Besteht sie den Test nicht, verlieren die Soldaten die Nerven und laufen um ihr Leben, werden versprengt oder ergeben sich dem Feind. Die Einheit wird aus dem Spiel entfernt und zählt als vernichtet.

## Hinterhalt

Einheiten, die den Befehl *Hinterhalt* erhalten haben, können jedes *Vorrücken* oder *Rennen* einer feindlichen Einheit zu einem beliebigen Zeitpunkt unterbrechen, um auf sie zu schießen; also vor, während oder nachdem die Bewegung der Einheit abgeschlossen ist. Der Spieler der überfallenden Einheit dreht den *Hinterhalt*-Befehl der Einheit auf *Feuer* und handelt den Beschuss normal ab. Wird das Ziel dadurch nicht zerstört, schließt die Einheit ihre Aktion mit den verbleibenden Modellen ab.

Wird eine Einheit, die den Befehl *Hinterhalt* erhalten hat, beschossen, kann sie genau wie eine Einheit, die noch keinen Befehl erhalten hat, den *Kopf einziehen*. Der Befehlswürfel wird umgedreht, um anzuzeigen, dass die Einheit den Kopf eingezogen hat, und sie liegt nicht länger für einen *Hinterhalt* auf der Lauer.

# WAFFEN

Bei Bolt Action verfügt jede Waffe über ein Profil, das alle spielrelevanten Informationen enthält.

**Typ:** die generische Beschreibung für Waffen mit ähnlichen Charakteristiken.

**Reichweite:** dies ist die maximale effektive Kampfdistanz in Zoll, über die eine Waffe abgefeuert werden kann.

**Schüsse:** dies ist Anzahl an Würfeln, die geworfen werden, sobald die Waffe abgefeuert wird. Damit ist nicht zwangsläufig die Zahl an Geschossen gemeint, die in einer bestimmten Zeit abgegeben werden kann, sondern es ist ein Maß für ihre verhältnismäßige Effektivität im Spiel.

**DSK (Durchschlagskraft):** dieser Wert gibt an, wie viel Kraft das Geschoss einer Waffe besitzt und wie effektiv sie Panzerung durchschlagen kann. Dieser Wert wird gegen alle Ziele auf den Schadenswurf addiert.

**SR (Sonderregeln):** hier werden sämtliche Sonderregeln aufgeführt, die die Funktion einer Waffe modifizieren.

## Handfeuerwaffen

Typ	Reichweite	Schüsse	DSK	SR
Gewehr	24 Zoll	1	n. v.	keine
Pistole	6 Zoll	1	n. v.	Sturm
Maschinenpistole	12 Zoll	2	n. v.	Sturm
Schnellfeuergewehr	30 Zoll	2	n. v.	keine
Sturmgewehr	24 Zoll	2	n. v.	Sturm
Leichtes Maschinengewehr	30 Zoll	3	n. v.	Team

## Schwere Waffen

Typ	Reichweite	Schüsse	DSK	SR
Panzerfaust	12 Zoll	1	+6	Einschüssig, Hohlladung
Bazooka	24 Zoll	1	+5	Team, Hohlladung

## Waffenregeln

**Sturm:** Diese Waffe erleidet keinen Abzug auf ihren Trefferwurf, wenn sich ihr Schütze bewegt. Zusätzlich dürfen Infanteristen mit Sturmwaffen im Nahkampf gegen Infanterie- und Artillerieeinheiten zwei Attacken durchführen.

**Einschüssig:** Dies ist eine Einwegwaffe, die nur einmal pro Spiel abgefeuert werden kann. Ein Modell mit dieser Waffe wird nach dem Abfeuern durch ein Modell ohne diese Waffe ersetzt.

**Team:** Das Abfeuern der Waffe erfordert zwei oder mehr Schützen. Ist ein leichtes Maschinengewehr Teil einer Einheit, darf jeder Infanterist des Trupps das zweite Teammitglied sein. Ist nur noch ein Teammitglied übrig, um die Waffe zu bedienen, kann sie noch immer abgefeuert werden, erleidet jedoch einen Abzug von -1 auf ihren Trefferwurf.

**Hohlladung:** Der Sprengkopf dieser Panzerabwehrwaffen kann direkt jeden Panzer ausschalten. Diese Waffen sind relativ ungenau und erleiden daher einen zusätzlichen Abzug von -1 auf ihren Trefferwurf. Auf der anderen Seite erleiden sie nie den Abzug von -1 auf die Durchschlagskraft beim Schießen auf langer Reichweite.

# NAHKAMPF

Wenn ein Spieler eine seiner Einheiten den Feind im Nahkampf angreifen lassen möchte, muss er ihr den Befehl *Rennen* geben und ansagen, dass er einen Angriff durchführt. Er bewegt seine Einheit in Kontakt mit dem Feind und handelt den Nahkampf wie folgt ab:

1. Ziel festlegen
2. Reaktion des Ziels
3. Abmessen der Entfernung und Angreifer bewegen
4. Erste Nahkampfrunde durchführen
  - a. Angreifer führt Schadenswurf durch
  - b. Verteidiger nimmt Verluste hin
  - c. Verteidiger führt Schadenswurf durch
  - d. Angreifer nimmt Verluste hin
  - e. Verlierer kapituliert und wird zerstört
5. Unentschieden
6. Gewinner gruppiert sich neu

## Ziel festlegen

Der Spieler sagt an, dass seine Einheit einen Angriff durchführt und benennt eine einzelne feindliche Einheit, die angegriffen werden soll. Die angreifende Einheit muss imstande sein, die feindliche Zieleinheit zu sehen.

## Reaktion des Ziels

Hat die Zieleinheit in dieser Runde noch keine Aktion ausgeführt und ist der Angreifer weiter als 6 Zoll von ihr entfernt, darf die Zieleinheit auf die Angreifer schießen. Der gegnerische Spieler nimmt einen Befehlswürfel aus der Würfelbox und gibt seiner Einheit den Befehl *Feuer*.

Besitzt die angegriffene Einheit einen oder mehr Beschussmarker, darf sie trotzdem das Feuer eröffnen. Der Befehl wird automatisch gegeben und sie muss keinen Test durchführen, der bestimmt, ob sie dem Befehl Folge leistet. Beachte, da sie keinen Test ablegt, verliert die Einheit dafür auch keinen ihrer Beschussmarker.

## Abmessen der Entfernung und Angreifer bewegen

Miss die Entfernung zwischen den beiden Einheiten. Ist die Entfernung größer als die maximale Bewegungsreichweite bei einer *Rennen*-Bewegung, läuft der Angriff schief. Bewege die angreifende Einheit so weit auf das Ziel zu, wie es ihr möglich ist. Liegt die Entfernung innerhalb der maximalen Bewegungsreichweite einer *Rennen*-Bewegung, ist der Angriff erfolgreich. Bewege alle angreifenden Modelle in Kontakt mit den Modellen der Zieleinheit, sodass sich so viele Modelle wie möglich berühren. Nachdem sich der Angreifer bewegt hat, werden alle Modelle der Zieleinheit, die sich noch nicht in Kontakt mit dem Feind befinden, in Kontakt bewegt.

Sobald der Kampf beginnt, kämpfen die Soldaten beider Seiten um ihr Leben und niemand hält sich zurück. Daher entfernen beide Einheiten sofort alle ihre Beschussmarker.

### Erste Nahkampfrunde durchführen

**Angreifer führt Schadenswurf durch:** Der Angreifer führt eine Attacke pro Modell durch (wobei einige Waffen und Sonderregeln zusätzliche Attacken gewähren können). Alle Nahkampfattacken treffen automatisch. Der Schaden wird auf dieselbe Weise wie beim Beschuss ermittelt (inklusive dem bemerkenswerten Schaden).

**Verteidiger nimmt Verluste hin:** Dies wird ebenfalls exakt wie bei den Regeln für Beschuss erläutert abgehandelt. Der Verteidiger wählt die Verluste aus, solange der Angreifer keinen bemerkenswerten Schaden erzielt hat.

**Verteidiger führt Schadenswurf durch:** Jeder noch lebende Verteidiger führt eine Attacke durch und trifft seinen Gegner automatisch. Der Schadenswurf wird wie oben erläutert abgehandelt.

**Angreifer nimmt Verluste hin:** Dies entspricht dem Vorgehen, das bereits für die Verteidiger beschrieben wurde.

**Verlierer kapituliert und wird zerstört:** Die Seite, die die meisten Verluste in der Nahkampfrunde verursacht hat, gewinnt den Nahkampf. Die unterlegene Einheit ist zerstört und wird aus dem Spiel entfernt. Wird eine Seite während des Kampfes selbst komplett vernichtet, ist sie der Verlierer und die andere Seite gewinnt unabhängig von der Anzahl der verursachten Verluste.

### Unentschieden

Verursacht keine Seite mehr Verluste als ihr Gegner, kommt es zu einem Unentschieden und es schließt sich sofort eine weitere Nahkampfrunde an, bei der jedoch beide Seiten gleichzeitig attackieren. Berücksichtigt beim Kampf daher alle Modelle auf beiden Seiten und entfernt anschließend die Verluste auf beiden Seiten. Dies wird solange fortgeführt, bis eine Seite den Kampf verliert oder komplett vernichtet wird.

### Gewinner gruppiert sich neu

Nachdem die unterlegene Einheit entfernt wurde, darf sich der Gewinner neu gruppieren. Diese Bewegung erfordert keinen Befehl oder beeinflusst in irgendeiner Weise andere Befehle der Einheit.

Die sich neu gruppierende Einheit wirft einen W6 und darf sich anschließend bis zu der entsprechenden Anzahl in Zoll weit bewegen. Obwohl sich die Einheit bewegt, darf sie dabei nicht durch Einheiten, die den Befehl *Hinterhalt* erhalten haben, beschossen werden.



T04/T10 Technology Wing  
The Howitt Building  
Lenton Business Centre  
Lenton Boulevard  
Nottingham  
NG7 2BD  
United Kingdom

[info@warlordgames.com](mailto:info@warlordgames.com)

[www.warlordgames.com](http://www.warlordgames.com)