

Stridssekvens:

1. Lägg *Mobilize-Order*:

Vid en mobilize-order kan endast spelaren flytta pjäser så att ett slag (*battle*) påbörjas. Antalet enheter som får användas i ett anfall är begränsat till Områdets **Unit Limit + 2** enheter.

2. Spela ev. *Start of battle-kort*.

3. Dra *Combat-kort*:

Attackerande spelare drar **tre** kort, **försvarande** spelare drar **ett** kort. (Kan modifieras av kort, rasset specifika egenskaper, etc.)

4. Dela upp slaget 1-mot-1

Skirmishes:

Attackeraren ställer upp *skirmishes* så att så många enheter som möjligt blir attackerade. Ifall attackeraren har enheter över får dessa placeras som stödtrupper i det *skirmishes* som pågår. **Assist-enheter kan inte användas** här (Exempel: *High Templar* och *Defiler*)

5. Spela *combat-kort*:

Båda spelarna placerar varsitt *combat-kort* vända nedåt för varje *skirmish*. Kortet får ej vara *reinforcement-kort*.

Vänd upp korten samtidigt (om inte annat står på ett kort i spel).

När *combat-korten* vänds upp kan spelarna välja att spela ett *reinforcement-kort*.



Symbol för reinforcement-kort

Reinforcement-kort måste matcha *front-line* enheten eller ha en *speciality-support* ikon.

6. Avgör *skirmishen*:

En *skirmish* avgörs genom att jämföra spelarnas attackvärde mot motståndarens hälsovärde.

Detslutgiltiga attackvärdet beräknas genom:

Combat-kort* + Special Ability + Stödtrupper*****

* På *combat-kortet* finns två hälso- och attackvärden, ifall enhets-ikonen på kortet matchar *front-line*-enheten som används i *skirmishen* används de stora siffrorna annars används de små.

** *Special Ability* kommer från båda stard *combat-kortet* och *reinforcement-kortet*.

*** Stödtruppernas bidrag står på spelarens *faction sheet*.

När slaget är över plockas döda/förstörda enheter av brädet och *combat-korten* läggs i en separat slänghög (en per spelare).

Dolda (*cloaked*) enheter retererar istället för att dö/förstöras.

7. Dela ut *splash-skada*:

Efter ett slags alla *skirmishes* tilldelas de *splash-skador* som har triggrats* under samtliga *skirmishes*.

En enhet per triggad *splash-skada* förstörs och plockas av brädet. Förstör motståndarens enheter först **sedan tas av de egna**. Dolda enheter kan förstöras av *Splash-skada*

* när en enhet som kan tilldela *splash-damage* har högra attackvärde än motståndarens hälsovärde, gäller även dolda (*cloaked*) enheter

8. Retirera:

Ifall någon av den försvarande spelarens enheter överlever slaget måste den attackerande spelaren retirera med sina överlevande trupper. **Untantag:** Ifall försvararens återstående enheter är av typen *assist* måste försvararen retirera.