Anleitung

Schnittlinie
Falzlinie

ZEP! Kampfspiel für 2 oder 4 Spieler (=2 Teams)
Seit Jahrzehnten bekämpfen sich die Armeen und Luftflotten von Zahir. Jede Seite versucht, den jeweils gegnerischen Palast zu bombardieren. Dazu müssen die Luftschiffe zumindest erstmal durch die Reihe der gegnerischen Schiffe brechen. Ob diese bei den Kämpfen brennend vom Himmel stürzen, oder angeschlagen geentert und der eigenen Luftflotte einverleibt werden, ist egal. Nur der Sieg zählt.

ZUM SPIEL

Acht Karten (doppelseitig) zeigen verschiedenfarbige **Luftschiffe**: Je Farbe (rot, grün) gibt es **2 Schlachtschiffe und 2 Kreuzer**. Auf der Rückseite jeder Karte befindet sich der gleiche Schiffstyp in der anderen Farbe. **2 doppelseitige Entfernungsmesser** (einer für Grün, einer für Rot) zeigen vorne Bewegungskurven für Kreuzer, hinten für Schlachtschiffe.

SPIELVORBEREITUNG

Außer den 10 Karten werden benötigt: **ein W6 pro Spieler**, eine **Anzahl Chips/Münzen**, sowie **ein W20**. **Jeder Spieler** erhält **2 Schlachtschiffe und 2 Kreuzer** in der gewählten Farbe, die am Tischrand **in beliebiger Position** auslegt werden.
4 Spieler (2 Teams): Pro Team lenkt ein Spieler die Schlachtschiffe, der andere die Kreuzer.
Die 2 Entfernungsmesser werden bereit gelegt.

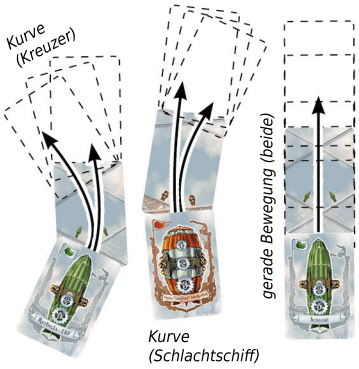
SPIELZIEL

Die gegnerische Luftflotte vom Himmel zu blasen oder alle gegnerischen Schiffe zu übernehmen. Wer zuerst **kein Schiff mehr** in seiner Farbe besitzt, **verliert**.

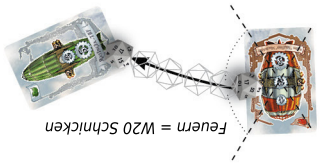
SPIELABLAUF

Der 6-seitige Würfel kann benutzt werden, um die Aktionspunkte jedes Zugs festzuhalten, wird aber v.a. für das Entern gebraucht. Der Spieler, dem zuletzt in der Luft schlecht geworden ist, beginnt. Danach wird abwechselnd gespielt. Im Teamspiel darf das Team zu Beginn seines Zugs entscheiden, ob die Schlachtschiffe oder die Kreuzer ziehen.
Der aktive Spieler hat **6 Aktionspunkte** für Bewegung und Feuern, diese muss er möglich taktisch auf beliebige seiner Schiffe **aufteilen**. Die Anzahl der auf ein Schiff verwendeten Aktionspunkte darf aber **nie das Maximum** des jeweiligen Schiffes **überschreiten**: **Schlachtschiff** höchstens **3 Punkte**, **Kreuzer** höchstens **5 Punkte**.
Beispiel: Dagmars Schlachtschiff hat bereits einen Bewegungszug gemacht und kann somit allenfalls noch zwei Mal feuern.
Bei Beschädigung der Schiffe sinken die Maximalwerte (siehe unter „Beschädigungen“).

Bewegung: Für eine **gerade Bewegung** wird der Entfernungsmesser vorne an die Schiffskarte angesetzt und das Schiff dann (maximal) **an die vordere Kante des Entfernungsmessers** versetzt. Dies kostet **einen Aktionspunkt**. Für eine **Kurve** wird der **Entfernungsmessers unter die Schiffskarte** geschoben und (maximal) **bis zu einer der schrägen Linien gedreht**. Das bewegte Schiff kann dann entweder an der vorderen Kante des Entfernungsmessers angelegt werden, oder auch dort an der passenden Gegenlinie (oder dazwischen). Schlachtschiffe und Kreuzer haben auf dem Entfernungsmesser jeweils eine eigene Seite für die Kurven (Vorderseite, Rückseite).



Feuer: Jedes Schiff ist mit **zwei oder drei Raketenlafetten** ausgerüstet[1]. Diese sind **seitlich** an den Schiffen angebracht, daher kann **nicht nach vorne bzw. hinten gefeuert** werden. Der mögliche Winkel, in dem die Raketenlafetten gerichtet werden können, entspricht dem Dreieck, das ein diagonales Kreuz auf der Schiffskarte ergeben würde[2]. Der Spieler legt den **W20 an den Rand der Schiffskarte** und **schnickt ihn** mit dem Finger in Richtung des anvisierten Ziels. Kommt der Würfel **auf der Karte** eines gegnerischen Schiffs zu liegen, ist dies **ein Treffer**. Pro Runde kann ein Schiff **nur dreimal (Schlachtschiff) bzw. zweimal (Kreuzer) feuern** — bei Beschädigung kann sich diese Anzahl verringern.



Beschädigungen: Bei einem **Treffer** legt der Spieler einen Chip **auf das größte Zahnrad** des Schiffes (höchste Zahl). Von nun an gilt das **größte sichtbare Zahnrad als Maximum** für die Aktionen dieses Schiffes. Sind auf einem Schiff **alle Zahnräder belegt**, freibt es bis zur Reparatur **bewegungsunfähig** (kann auch nicht mehr feuern). Ein solches Schiff **stürzt beim nächsten Treffer ab** (die Karte wird dann aus dem Spiel genommen).
Reparaturen: Für **drei Aktionspunkte** kann auf einem beliebigen Schiff **ein Chip entfernt** werden. Dieses Schiff darf in dieser aber Runde **nicht feuern und sich nicht bewegen** (— die Mannschaft muss ja die Reparaturen ausführen).
Entern[3]**:** Wer´s lieber handgreiflicher mag, steuert sein eigenes Schiff so, dass **seine Schiffskarte die**

des Opfers berührt. Die Besitzer beider Schiffe würfeln mit ihrem **W6**. Vom Würfelergebnis wird die **Anzahl der Trefferchips abgezogen**. Wer danach das **höhere Ergebnis** erzielt, bringt dem gegnerischen Schiff einen weiteren **Treffer** bei. Dies wird so lange wiederholt, bis alle **Zahnräder eines Schiffs belegt** sind: die Besatzung ist überwältigt und die Karte wird auf die andere Farbe umgedreht; zwischen den Schiffen wird etwas Abstand geschafft. Allerdings kommen auf alle Zahnräder des gegenteiten Schiffs Treffercchips (**Reparatur notwendig!**).
Das Entern kostet keine Aktionspunkte, auch wenn mehrere Würfelrunden notwendig sind.

SPIELENDE

Wenn es **nur noch ein oder mehrere Schiffe einer Farbe** gibt, hat dieser Spieler/dieses Team gewonnen.

VARIANTEN FÜR DAS FEUERN

Höhere Präzision! Der W20 muss **auf dem Bild des Schiffes** zu liegen kommen – ein Treffer auf der Karte als solches (in der Luft) ist kein Treffer. Das Spiel wird dadurch schwieriger.

Mehr Zufall! Für die Simulation der Zufälligkeit des Luftkampfs kommt der Zahlenwert des W20 ins Spiel: Wenn der W20 mit **1-10** liegen bleibt, ist dies **ein Treffer**, bei **11-20** sind es **zwei Treffer**.

1 Da hier mit simplen Schwarzpulverraketen gefeuert wird, entspricht die Treffergenauigkeit etwa der eines nach Gehör gewordenen Backsteins, aber die Wirkung ist durchaus nicht zu verachten.
2 Tabletop-Spiele werden IMMER mit Lineal, Maßband, Laserentfernungsmesser und Theodolit gespielt. Wer diese Ausrüstung nicht im Spiele-Regal hat, muss sich mit Augenmaß behelfen.
3 Meistens ist es die beste Lösung, ein Schiff einfach vom Himmel zu ballern. Das bietet ja auch was für´s Auge…