



# STAR TREK ATTACK WING OPEN GALAXY PROJECT

## GRUNDLAGEN

Jeder der Lust hat, kann im Open Galaxy Projekt die Spiele, die ohnehin zu Hause gespielt werden, gemeinsam darstellen und den individuellen Szenario eine Meta-Story geben.

Der Unterschied zu einem herkömmlichen Spiel daheim ist, dass sich nach der Fraktionswahl ein Schauplatz auf der Sternenkarte ausgesucht wird, wo das Szenario ausgetragen wird. Das Ergebnis wird anschließend zentral gepostet und die Karte ggf. fortlaufend angepasst.

Die Spieler/innen überlegen sich, wie üblich, welche Fraktionen sie spielen wollen und was für ein Szenario:

- Der Gast ist dabei der Herausforderer und der Gastgeber der Verteidiger.
- Beide suchen sich nach den Regeln (s.u.) ein System aus, wo dieser Kampf stattfinden soll
- Den anderen im Projekt Beteiligten sollte der Kampf angekündigt werden.
- Das Ergebnis des Kampfes wird mit einem kurzen Spielbericht (insbesondere Ausgang des Kampes) und einem Foto veröffentlicht.
- Wurde ein System erobert, also war der Herausforderer erfolgreich, wird die Karte entsprechend angepasst und veröffentlicht.

## REGELN

- Zeigt das gewählte System auf der Karte Elemente wie Planeten, Sternenbasen, Nebel oder Asteroiden müssen diese in die Mission eingebaut werden. Hat das System keine Elemente, können dennoch eigene Elemente eingebaut werden.
- Schlachten in einem System sind in beliebigen Kombinationen von Spezies und Fraktionen möglich, genau wie Unabhängigkeitskriege (z.B. Remus, Vulcan, Andor, Bajor, etc.) - insofern sie eigene Schiffe innerhalb des STAW-Spiels haben.
- Flotten können je nach Szenario gemischt sein, die Schiffe selbst müssen jedoch stets pure gespielt werden.
- Territorien mit besetzten Systemen können nur an ihren Grenzen angegriffen werden. Ausnahme ist die Nutzung von Wurmlöchern oder Transwarpanälen.
- Bereits besetzte Systeme können erobert werden, wenn die angreifende Spezies siegreich ist. Sind mehrere Spezies siegreich, müssen die Spieler entscheiden, wem das System zugesprochen wird. Kann keinem der siegreichen Angreifer das System zugesprochen werden, wird es neutral.
- Unabhängige Sektoren können erobert werden, wenn der Herausforderer gegen einem beliebigem Verteidiger kämpft und siegreich ist. Ist allerdings der Verteidiger siegreich, bleibt das System unabhängig.
- Jede Spezies darf max. zwei voneinander unabhängige, nicht angrenzende, Territorien besitzen. Dabei ist es nicht entscheidend, ob diese Territorien durch Koloniebildung oder durch Fremdeingriff entstanden sind.
- Wurde eine Heimatwelt einer Spezies erobert, verliert diese alle Systeme ohne Planet oder Sternbasis - diese werden neutral. Der Verteidiger, der die Heimatwelt verloren hat, entscheidet welche der verbleibenden Systeme mit Planet neue Heimatwelt werden soll. Ohne Heimatwelt ist keine Eroberung von Systemen ohne Planeten oder Sternenbasen möglich.
- Eine Spezies gilt als besiegt, wenn es alle Planeten und Sternbasen verloren hat - ab dann lebt die Fraktion nomadisch, bis es wieder ein/e Planet/Sternbasis erobert hat.
- Species 8472 ist nur über die Nord-West-Passage erreichbar.
- Flotten des Mirror-Universums können keine Systeme erobern, sich aber an beliebigen Schlachten als Angreifer oder Verteidiger beteiligen.