

XCOM: THE BOARD GAME

GRA PLANSZOWA

KOMPLETNA KSIĘGA ZASAD

STOP!

Niniejsza Kompletna Księga Zasad nie nauczy graczy jak należy grać w grę planszową XCOM. Sugerujemy, aby gracze najpierw rozegrali samouczek dostępny w aplikacji „XCOM: the Board Game”. Dopiero, gdy podczas rozgrywki zajdzie taka potrzeba, mogą skorzystać z niniejszej Kompletnej Księgi Zasad lub sekcji „Zasady” dostępnej w aplikacji.

KORZYSTANIE Z NINIEJSZEJ KSIĘGI

Niniejsza Kompletna Księga Zasad zawiera, uszeregowane alfabetycznie, szczegółowy opis zasad gry oraz ich wyjaśnienie.

Wszystkie informacje zawarte w niniejszym dokumencie są także dostępne w aplikacji, w sekcji „Zasady”.



© 1994-2015 Take-Two Interactive Software, Inc. oraz ich filie. © 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. XCOM, XCOM: Wróg Unknown, Firaxis Games, logo Firaxis Games, 2K, logo 2K Games oraz Take-Two Interactive Software są znakami towarowymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Take-Two Interactive Software, Inc. w USA i innych krajach świata. Apple oraz logo Apple są znakami towarowymi Apple Inc., zarejestrowanymi w USA i/lub innych krajach. App Store to oznaczenie usługi Apple Inc. Google Play to znak towarowy Google Inc. Fantasy Flight Supply to znak towarowy Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games oraz logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, MN, 55113, USA i można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

AKCJE (XCOM I OBCYCH)

Aplikacja wyświetla losowo serię akcji, które muszą wykonać gracze. Akcje XCOM zostały zapisane niebieskim tekstem widocznym w niebieskiej ramce.

- » Akcje XCOM są opcjonalne.
- » Jeśli akcja XCOM zostanie wyświetlona w żółtej ramce, oznacza to, że została zakłócona przez UFO przebywające na orbicie. Zakłócona akcja pojawia się we wcześniejszej części fazy czasowej niż normalnie.
- » Kiedy podczas akcji XCOM licznik czasu dojdzie do zera, na ekranie pojawi się nowa akcja, a obecny gracz musi NATYCHMIAST przerwać wykonywanie poprzedniej akcji.

Akcje obcych zostały zapisane czerwonym tekstem widocznym w czerwonej ramce.

- » Akcje obcych są obowiązkowe i muszą zostać wykonane.
- » Kiedy podczas akcji obcych licznik czasu dojdzie do zera, na ekranie pojawi się migający komunikat ze słowem „WYKORZYSTANY”. Kolejna akcja nie pojawi się na ekranie dopóki Główny oficer nie naciśnie „OK” aby zakończyć akcję. Kiedy czas się wyczerpie, ilość czasu, którą gracze będą dysponowali na wykonanie kolejnej akcji zostanie zmniejszona o połowę, a pozostały czas pauzowania będzie zmniejszany do momentu zakończenia akcji.

Powiązane pojęcia: Faza czasowa, Interfejs komunikacyjny, Zakłócone akcje

ARTEFAKTY

Kiedy wróg zostanie zabity, Główny naukowiec otrzymuje jego zakrytą kartę jako artefakt.

Artefakty mogą być odrzucane do aktywowania zdolności kilku różnych kart zasobów i technologii.

- » Odrzucane artefakty są odrzucane odkryte, tak jak wszystkie inne karty wrogów.

Powiązane pojęcia: Badania, Główny naukowiec, Naukowcy, Przydzielanie, Wróg

BADANIA

Trzy znajdujące się na planszy pola badań są osobnymi zadaniami badawczymi. Badania są wykorzystywane do pozyskiwania zdolności zapewnianych przez karty technologii.

NOWA TECHNOLOGIA JEST DOSTĘPNA

Kiedy aplikacja na to pozwala, Główny naukowiec dobiera karty z talii technologii karty do momentu, aż będzie miał ich sześć na ręce.

PRYZDZIEL BADANIA DO I, II, III

Kiedy aplikacja na to pozwala, Główny naukowiec przydziela kartę technologii oraz maksymalnie trzech naukowców do odpowiedniego zadania badawczego.

- » Jeśli do danego zadania badawczego jest już przydzielona karta technologii z wcześniejszej rundy, Główny naukowiec może zdecydować, czy ją pozostawia, czy zastępuje inną. Zastępowana karta jest odrzucana (obok talii technologii należy przygotować trochę miejsca na stos odrzuconych technologii).

ROZPATRZ BADANIA

Kiedy aplikacja tak nakazuje, Główny naukowiec rozpatruje od lewej do prawej każde zadanie badawcze, postępując zgodnie z następującymi krokami:

1. Główny naukowiec rzuca kością obcych oraz jedną kością XCOM za każdego naukowca przydzielonego do danego zadania.
 - » Wszelkie efekty pozwalające Głównemu naukowcowi na przerzucenie kości mogą zostać użyte w tym momencie.
 - » Za każdy sukces, Główny naukowiec umieszcza jeden żeton sukcesu na danej technologii.

- » Jeśli liczba żetonów sukcesu znajdujących się na technologii jest równa lub wyższa od kosztu badania, technologia zostaje zbadana. Zbadana technologia jest przekazywana graczowi, którego rola jest wyszczególniona na jej karcie.

- » Jeśli karta nie zostanie zbadana, wówczas karta oraz wszelkie znajdujące się na niej żetony sukcesu pozostają na planszy, a Główny naukowiec będzie mógł w kolejnej rundzie ponownie podjąć próbę jej zbadania.

- » Jeśli wypadnie porażka, każdy naukowiec przydzielony do zadania zostaje wyczerpany.

2. Jeśli naukowcy przydzieleni do zadania nie są wyczerpani, Główny naukowiec może wykonać kolejny rzut, zaczynając od kroku 1.

- » Zagrożenie spada do „1” po każdym zadaniu.

Powiązane pojęcia: Główny naukowiec, Naukowcy, Przydzielanie, Technologie, Wyczerpane, Zadanie/rzut kośćmi

BUDŻET I KREDYTY

Żetony kredytów reprezentują fundusze na wszelkie działania XCOM. W każdej rundzie Dowódca otrzymuje od aplikacji kredyty, które stanowią jego budżet na daną rundę.

Dowódca wykorzystuje kredyty do opłacania wszystkich jednostek przydzielonych do planszy.

- » Każda przydzielona do planszy jednostka (Interceptor, satelita, naukowiec oraz żołnierz) kosztuje jeden kredyt z budżetu XCOM. Kredyty, którymi opłacany jest ten koszt, nie są wydawane do czasu fazy rozpatrywania.

BUDŻET XCOM

Dowódca otrzymuje kredyty w liczbie wskazanej przez aplikację.

- » Każdy kontynent na czerwonej części toru paniki zmniejsza liczbę kredytów dostępnych dla XCOM w każdej rundzie. Ta redukcja jest podliczana przez aplikację.

FUNDUSZ REZERWOWY JEST DOSTĘPNY

Kiedy aplikacja na to pozwala, Dowódca może wziąć dowolną liczbę kredytów z karty zasobów „Fundusz rezerwowy”.

- » Po zabraniu z karty kredyty te są dodawane do budżetu XCOM i mogą być na niej uzupełnione jedynie w wyniku działania efektów określonych kart. Nie ma limitu kredytów, które mogą znajdować się na karcie „Fundusz rezerwowy”.

SPRAWDŹ BUDŻET

Kiedy aplikacja nakazuje Dowódcy sprawdzić budżet, wówczas wydaje on jeden kredyt z budżetu XCOM za każdą jednostkę przydzieloną do planszy.

- » Jednostki przydzielone do kart rezerw, zasobów lub technologii nie zużywają budżetu XCOM.

Jeśli liczba jednostek przydzielonych do planszy przekracza budżet Dowódcy, wówczas występuje deficyt. Za każdy brakujący kredyt Dowódca musi zwiększyć o jeden poziom paniki na kontynencie o najwyższym poziomie paniki.

- » Jeśli kilka kontynentów jest na tym samym, najwyższym poziomie paniki, Dowódca wybiera ten, którego żeton przesunie. Kontynenty, które pograżyły się w panice nie mogą mieć zwiększanego poziomu paniki i nie są brane pod uwagę podczas wybierania kontynentu na najwyższym poziomie paniki.
- » Jeśli kontynent pograży się w panice, a nadal należy podliczyć deficyt, Dowódca wybiera nowy kontynent na najwyższym poziomie paniki i przesuną jego żeton, dopóki deficyt nie zostanie wyrównany.

REKRUTOWANIE ŻOŁNIERZY I BUDOWANIE INTERCEPTORÓW

W przypadku wystąpienia nadwyżki budżetu, Dowódca może rekrutować żołnierzy i budować Interceptory dostępne w puli rekrutacji wydając na ten cel dodatkowe kredyty, kiedy pozwoli mu na to aplikacja. Następnie wszystkie pozostałe kredyty są zwracane do puli.

- » Za każdy wydany kredyt Dowódca może rekrutować jednego żołnierza lub może wybudować jednego Interceptora.
- » Dowódca może swobodnie dzielić kredyty między żołnierzy i Interceptory.

- » Zrekrutowani żołnierze i Interceptory są umieszczani na swoich kartach rezerw i od tej chwili mogą być natychmiast użyte.

Powiązane pojęcia: Dowódca, Interceptory, Jednostki, Panika

COFNIJ JEDNOSTKI DO REZERW

Kiedy aplikacja tak nakazuje, wszystkie jednostki przydzielone do zadań lub umieszczone na kartach wracają do rezerw, za wyjątkiem żołnierzy przydzielonych do misji.

Wyczerpane satelity i naukowcy nie są odświeżani. Pozostają wyczerpani i nie mogą być wykorzystywani podczas następnej rundy.

Powiązane pojęcia: Jednostki, Opis karty rezerwy

DOWÓDCA

Dowódca jest odpowiedzialny za formowanie ogólnej strategii i kontrolę finansów sił obronnych XCOM.



Dowódca:

- » Kiedy aplikacja na to pozwala, otrzymuje kredyty. Wykorzystuje je do śledzenia wydatków wszystkich graczy.
- » Kiedy aplikacja na to pozwala, może pobrać kredyty z karty zasobów „Fundusz rezerwowy”.
- » Kiedy aplikacja na to pozwala, przydziela Interceptory do zadań światowej ochrony.
- » Dobiera dwie karty kryzysów i wybiera jedną z nich, którą umieszcza w puli kryzysów.
- » Kiedy aplikacja na to pozwala, może rekrutować żołnierzy i budować Interceptory.
- » Rozpatruje wszystkie karty kryzysów znajdujące się w puli kryzysów.
- » Kiedy aplikacja tak nakazuje, rozpatruje wszystkie zadania światowej ochrony.

Powiązane pojęcia: Budżet i kredyty, Interceptory, Kryzysy, Panika, Przydzielanie, Role graczy, Światowa ochrona

ELITARNE

Żetony jednostek elitarnych reprezentują wyszkolonych i doświadczonych żołnierzy. Poprzez użycie karty zasobu „Szkoła oficerska” Dowódca może sprawić, że żołnierz stanie się elitarny.

- » Podczas rozpatrywania zadania Kapitan oddziału rzuca jedną dodatkową kością XCOM, za każdego elitarnego żołnierza przydzielonego do danego zadania.
- » Jeśli elitarny żołnierz zostanie zabity, wówczas traci status elitarnego.
- » Liczba elitarnych żołnierzy jest ograniczona do liczby żetonów elitarnych żołnierzy. W danym momencie w grze mogą być maksymalnie czterej elitarni żołnierze i kolejny żołnierz nie może otrzymać statusu elitarnego, jeśli wszystkie żetony elitarnych żołnierzy są przydzielone do innych żołnierzy.

Powiązane pojęcia: Kapitan oddziału, Zadanie/rzut kośćmi, Żołnierze

FAZA CZASOWA

Każda runda rozpoczyna się od fazy czasowej. Podczas fazy czasowej aplikacja wyświetla listę akcji, które wykonują gracze.


KONIEC RUNDY

Na koniec fazy czasowej pozostały czas pauzowania może po raz ostatni zostać użyty na wykorzystanie w danej fazie zdolności kart zasobów i technologii. Główny oficer może zakończyć fazę czasową naciskając przycisk „OK”.

Powiązane pojęcia: Akcje (XCOM i obcych), Faza rozpatrywania

FAZA ROZPATRYWANIA

Faza rozpatrywania następuje w każdej rundzie po fazie czasowej.

- » Podczas fazy rozpatrywania aplikacja wskazuje szereg kroków, które gracze muszą rozpatrzyć.
- » Karty zasobów z symbolem  mogą zostać wykorzystane w dowolnym momencie fazy rozpatrywania.

Powiązane pojęcia: Faza czasowa

GŁÓWNY NAUKOWIEC

Główny naukowiec jest odpowiedzialny za badania nad technologią obcych i ulepszenie sił obronnych XCOM.



Główny naukowiec:

- » Kiedy aplikacja na to pozwala, z talii technologii dobiera karty, dopóki nie uzupełni do sześciu liczby kart na ręce.
- » Kiedy aplikacja na to pozwala, przydziela technologie i naukowców do trzech zadań badawczych.
- » Kiedy aplikacja na to pozwala, rozpatruje trzy zadania badawcze, w kolejności od lewej do prawej.

Powiązane pojęcia: Artefakty, Badania, Naukowcy, Przydzielanie, Role graczy, Technologie

GŁÓWNY OFICER

Główny oficer jest odpowiedzialny za kontrolowanie aplikacji i przekazywanie innym graczom instrukcji i informacji podanych przez nią.



Główny oficer:

- » Przekazuje innym graczom instrukcje podane przez aplikację.
- » Przekazuje innym graczom prognozy zapewniane przez aplikację. Za każdym razem, kiedy zaświeci się czerwony przycisk skanera, Główny oficer może nacisnąć go, aby zapoznać się z prognozą dotyczącą UFO.
- » Może spauzować obecną akcję.
- » Kiedy aplikacja tak nakazuje, rozstawia UFO na orbicie i kontynentach.
- » Kiedy aplikacja tak nakazuje, przesuwa UFO z orbity na kontynenty.
- » Kiedy aplikacja na to pozwala, przydziela satelity do ochrony orbitalnej.
- » Kiedy aplikacja na to pozwala, Główny oficer rozpatruje zadania ochrony orbitalnej.

Powiązane pojęcia: Interfejs komunikacyjny, Ochrona orbitalna, Pauza, Prognozy, Przydzielanie, Role graczy, Satelity, UFO, Zadanie/rzut kośćmi

INTERCEPTORY

Interceptory reprezentują siły powietrzne XCOM.

- » Kiedy nie są przydzielone do zadań lub kart, Interceptory są przechowywane na odpowiedniej karcie rezerwy.
- » Kiedy Interceptor zostaje zniszczony, należy odłożyć go do puli rekrutacji.
- » Kiedy aplikacja na to pozwala, Dowódca przydziela Interceptory do różnych kontynentów.
- » Kiedy aplikacja na to pozwala, Dowódca może wydawać kredyty aby wybudować Interceptory i dodać je do odpowiedniej rezerwy.

Powiązane pojęcia: Dowódca, Główny naukowiec, Jednostki, Przydzielanie, Światowa ochrona

INTERFEJS KOMUNIKACYJNY



- A. Początkowy budżet XCOM. Liczba kredytów, które Dowódca otrzymuje na początku rundy.
- B. Skaner UFO. Kiedy się zaświeci, Główny oficer może nacisnąć go aby wyświetlić prognozę pojawienia się UFO. Im więcej UFO znajduje się na orbicie, tym mniej prognoz jest dostępnych w danej rundzie.
- C. Licznik czasu. Wskazuje ilość czasu, który gracze mają na wykonanie obecnego zadania.
- D. Obecna akcja. W tym miejscu pokazana jest nazwa akcji oraz nazwa i symbol roli odpowiedzialnej za jej

wykonanie. Podczas rozgrywki w grę XCOM Główny oficer może nacisnąć tę akcję aby spauzować grę i wyświetlić instrukcje dotyczące wykonania danej akcji.

- E. Przycisk „OK”. Po zakończeniu obecnej akcji Główny oficer naciska ten przycisk aby przejść do kolejnej akcji.
- F. Historia zadań. W tym miejscu Główny oficer może sprawdzić wszystkie zadania z obecnej rundy.
- G. Przycisk „Menu”. Należy go nacisnąć aby wyświetlić menu główne. Naciśnięcie tego przycisku spauzuje grę. Spauzowanie gry w ten sposób nie odejmuje czasu od czasu pauzowania.
- H. Przycisk „Pauza”. Gdy gracz potrzebuje więcej czasu na wykonanie akcji Główny oficer może nacisnąć ten przycisk aby spauzować licznik czasu. Liczba czasu, który gracze mają dostępny na pauzowanie jest ograniczona we wszystkich poziomach trudności za wyjątkiem łatwego. Przycisk pauzy zawiera osobny licznik czasu, wskazujący liczbę czasu pauzowania, która pozostała do dyspozycji Głównego oficera.

Powiązane pojęcia: Akcje (XCOM i obcych), Faza czasowa, Główny oficer, Pauza, Prognozy, Zakłócone akcje

JEDNOSTKI

W grze występują cztery rodzaje jednostek: Interceptory, satelity, naukowcy oraz żołnierze.

- » Kiedy aplikacja na to pozwala, gracze przydzielają do planszy jednostki ze swoich rezerw.
- » Kiedy aplikacja tak nakazuje, Dowódca musi wydać jeden kredyt z budżetu za każdą jednostkę przydzieloną do planszy.

Powiązane pojęcia: Budżet i kredyty, Interceptory, Satelity, Żołnierze



KAPITAN ODDZIAŁU

Kapitan oddziału jest odpowiedzialny za kontrolę sił naziemnych XCOM, ochronę bazy XCOM oraz realizację misji.



Kapitan oddziału:

- » Kiedy aplikacja na to pozwala, przydziela żołnierzy do pola ochrony bazy oraz karty misji.
- » Kiedy aplikacja tak nakazuje, umieszcza karty wrogów w bazie.
- » Kiedy aplikacja tak nakazuje, wybiera misję. Jeśli wybierze nową misję, umieszcza na niej zakryte karty wrogów.
- » Kiedy aplikacja na to pozwala, rozpatruje ochronę bazy oraz zadania misji.

Powiązane pojęcia: Misja, Misja finałowa, Ochrona bazy, Przydzielanie, Role graczy, Żołnierze

KRYZYSY

Karty kryzysów reprezentują katastrofalne wydarzenia spowodowane inwazją obcych. Podczas przygotowania gry tasuje się je w celu przygotowania talii kryzysów.

KRYZYS!

Kiedy aplikacja nakazuje Dowódcy wybrać kryzys, dobiera on dwie karty z talii kryzysów, dodaje jedną z nich do puli kryzysów, kładąc ją tam odkrytą, a drugą odrzuca.

ROZPATRYWANIE KRYZYSÓW

Kiedy aplikacja nakazuje Dowódcy rozpatrzyć kryzysy, każdy kryzys w puli kryzysów jest rozpatrywany, zaczynając od wierzchu puli i przechodząc w dół stosu.

- » Każdy kryzys jest odrzucony po rozpatrzeniu. Na koniec fazy rozpatrywania odrzucone karty są umieszczane na spodzie talii.

Powiązane pojęcia: Dowódca, Opis karty kryzysu, Przydzielanie

MISJA

Misje reprezentują działania sił obronnych XCOM.

- » Każda misja ma trzy osobne zadania, reprezentowane przez symbole lub pola wrogów.

WYBIERZ MISJĘ

Kiedy aplikacja nakazuje Kapitanowi oddziału wybranie misji, dobiera on dwie karty z talii misji i przydziela jedną z nich do pola misji. Druga misja jest odrzucana.

- » Kiedy Kapitan oddziału przydziela misję do pola misji, dobiera karty wrogów i umieszcza je zakryte na każdym polu wroga danej misji.

Jeśli w momencie wystąpienia tej akcji na planszy jest już dostępna aktywna misja, Kapitan oddziału może zdecydować się zachować wcześniej wybraną misję lub zastąpić ją nową. Jeśli wcześniej wybrana misja zostaje zastąpiona, należy ją odrzucić i cofnąć do rezerwy wszystkich przydzielonych do niej żołnierzy. Jeśli wcześniej wybrana misja pozostaje na swoim miejscu, obie nowe karty misji są odrzucane.

ROZMIEŚĆ ODDZIAŁ NA MISJI

Kiedy aplikacja na to pozwala, Kapitan oddziału przydziela do misji maksymalnie czterech żołnierzy.

- » Przed przydzieleniem żołnierzy do misji Kapitan oddziału odkrywa wszystkich zakrytych wrogów znajdujących się na danej misji.
- » Do misji nie może być przydzielonych więcej niż czterech żołnierzy.
- » Jeśli misja nie zostanie ukończona, Kapitan oddziału może w następnej rundzie przydzielić do niej kolejnych żołnierzy.

ROZPATRZ MISJĘ

Kiedy aplikacja tak nakazuje, Kapitan oddziału rozpatruje misję. Każda misja ma na sobie trzy oddzielne zadania, które należy ukończyć w kolejności od lewej do prawej. W przeciwieństwie do większości pozostałych zadań, zagrożenie NIE spada do „1” pomiędzy zadaniami misji. Podczas rozpatrywania misji należy postępować zgodnie z poniższymi krokami.

1. Kapitan oddziału przydziela żołnierzy do pierwszego od lewej nieukończonego zadania.
 - » Aby móc być przydzielonym do danego symbolu umiejętności żołnierz musi posiadać na swojej karcie rezerwy pasujący symbol umiejętności.

- » Liczba żołnierzy, którzy mogą spróbować podjąć się zadania jest ograniczona do liczby symboli umiejętności na danym zadaniu. Do każdego symbolu umiejętności można przydzielić tylko jednego żołnierza.
2. Kapitan oddziału rzuca kością obcych oraz jedną kością XCOM za każdego żołnierza przydzielonego danego zadania. Wszelkie efekty pozwalające Kapitanowi oddziału na przerzucenie kości mogą zostać użyte w tym momencie.
 - » Kapitan oddziału rzuca jedną dodatkową kością XCOM za każdego żołnierza przydzielonego do wyspecjalizowanego symbolu, jeśli dany żołnierz ma taki sam wyspecjalizowany symbol na swojej karcie rezerwy.
 - » Jeśli Kapitan oddziału wyrzuci co najmniej jeden sukces na zadaniu nie-wroga, dane zadanie zostaje ukończone.
 - » Za każdy sukces wyrzucony na zadaniu wroga Kapitan oddziału umieszcza na nim jeden żeton sukcesu.
 - » Jeśli liczba żetonów sukcesu znajdujących się na wrogu jest równa lub wyższa od jego wytrzymałości, wróg zostaje zabity, a karta wroga zostaje przekazana Głównemu naukowcowi jako artefakt.
 - » Jeśli wypadnie porażka, każdy żołnierz przydzielony do danego zadania zostaje zabity i należy odłożyć go do puli rekrutacji.
 - » Ukończone zadania są oznaczane żetonami sukcesu wskazującymi postęp graczy. Postęp misji jest zachowywany z rundy na rundę.
 3. Jeśli co najmniej jeden żołnierz przydzielony do zadania misji nie zostanie zabity, Kapitan oddziału może wykonać kolejny rzut, zaczynając od kroku 1.
 - » W przeciwieństwie do większości pozostałych zadań, zagrożenie nie spada do „1” pomiędzy zadaniami misji.
 - » Kiedy misja zostanie ukończona, Kapitan oddziału rozpatruje dwa efekty nagród zanim odłoży jej kartę na bok.
 - » Żołnierze przydzieleni do ukończonej misji natychmiast wracają do rezerwy.

Jeśli misja nie zostanie ukończona, należy na czas kolejnej rundy pozostawić na niej żetony sukcesu oraz żołnierzy.

Powiązane pojęcia: Kapitan oddziału, Opis karty misji, Plan inwazji, Przydzielanie, Symbole umiejętności, Wróg, Zadanie/rzut kośćmi, Żołnierze

MISJA FINAŁOWA

Misja finałowa znajduje się po drugiej stronie karty planu inwazji.

Kiedy aplikacja tak nakazuje, Kapitan oddziału odwraca kartę planu inwazji na stronę przedstawiającą misję finałową.

- » Z każdą misją ukończoną przez Kapitana oddziału rośnie szansa na szybsze odblokowanie misji finałowej.
- » Kiedy misja finałowa zostanie ukończona, gracze wygrywają grę.

Każda misja finałowa ma zwiększające jej poziom trudności specjalne zasady powiązane z zadaniami nie-wrogów.

Podczas rozpatrywania misji finałowej należy przestrzegać tych samych zasad, co podczas rozpatrywania normalnej misji.

Dowódca musi wydać jeden kredyt z budżetu XCOM za każdego żołnierza przydzielonego do misji finałowej.

Kapitan oddziału może w tej samej rundzie przydzielać żołnierzy do misji finałowej oraz normalnej misji.

Powiązane pojęcia: Misja, Opis karty planu inwazji, Plan inwazji

NAUKOWCY

Naukowcy reprezentują personel badawczy i rozwojowy XCOM.

- » Kiedy naukowcy nie są przydzieleni do zadań lub kart, umieszcza się ich na ich karcie rezerwy.
- » Kiedy naukowiec zostaje wyczerpany, należy odwrócić go na drugą stronę. Nie może on zostać przydzielony do żadnego zadania ani karty, dopóki nie zostanie odświeżony.
- » Kiedy aplikacja na to pozwala, Główny naukowiec przydziela naukowców do trzech zadań badawczych.
- » Kiedy aplikacja na to pozwala, Główny naukowiec rzuca jedną kością XCOM za każdego naukowca przydzielonego do zadania badawczego.

Powiązane pojęcia: Badania, Główny naukowiec, Jednostki, Przydzielanie, Wyczerpane

OCHRONA BAZY

Kapitan oddziału jest odpowiedzialny za wszelkie efekty odnoszące się do zadań ochrony bazy.

» Każda karta wroga w bazie to osobne zadanie.

WRÓG W BAZIE!

Kiedy aplikacja tak nakazuje, Kapitan oddziału dobiera wierzchnią kartę z talii wrogów i umieszcza ją odkrytą na wolnym polu wroga w bazie.

CHROŃ BAZĘ

Kiedy aplikacja tak nakazuje, Kapitan oddziału przydziela żołnierzy do ochrony bazy.

» Żołnierze przydzieleni do ochrony bazy są umieszczani na polu ochrony bazy. Nie ma limitu żołnierzy, którzy mogą znajdować się na polu ochrony bazy.

ROZPATRZ OCHRONĘ BAZY

Kiedy aplikacja tak nakazuje, Kapitan oddziału, w wybranej przez siebie kolejności, atakuje każdego wroga.

W przeciwieństwie do innych zadań, zagrożenie NIE spada do „1” pomiędzy zadaniami ochrony bazy. Należy przy tym przestrzegać poniższych kroków:

1. Kapitan oddziału atakuje wroga poprzez przydzielenie żołnierzy z pola ochrony bazy do symboli umiejętności przedstawionych na karcie wroga znajdującego się w bazie.
 - » Aby móc być przydzielonym do symbolu umiejętności żołnierz musi posiadać na swojej karcie rezerwy pasujący symbol umiejętności.
 - » Liczba żołnierzy, którzy mogą zaatakować wroga jest ograniczona do liczby symboli umiejętności wydrukowanych na karcie danego wroga. Do każdego symbolu umiejętności można przydzielić tylko jednego żołnierza.
2. Kapitan oddziału rzuca kością obcych oraz jedną kością XCOM za każdego żołnierza przydzielonego do karty wroga.
 - » Kapitan oddziału rzuca jedną dodatkową kością XCOM za każdego żołnierza przydzielonego do wyspecjalizowanego symbolu, jeśli dany żołnierz ma na swojej karcie rezerwy taki sam wyspecjalizowany symbol.
 - » Wszelkie efekty pozwalające Kapitanowi oddziału na przerzucenie kości mogą zostać użyte w tym momencie.

3. Kapitan oddziału rozpatruje efekty odpowiednio do wyniku rzutu:

- » Za każdy sukces umieszcza na karcie wroga żeton sukcesu.
- » Jeśli na wrogu znajdują się żetony sukcesu w liczbie równej lub większej od wartości jego wytrzymałości (cyfra w górnym rogu karty), wróg zostaje zabity, a jego karta zostaje przekazana Głównemu naukowcowi jako artefakt.
- » Jeśli wypadnie porażka (wartość na kości obcych jest równa lub niższa od obecnego zagrożenia) każdy żołnierz przydzielony do danego wroga zostaje zabity i należy go odłożyć do puli rekrutacji.

4. Jeśli co najmniej jeden żołnierz przydzielony do bazy nie został zabity, Kapitan oddziału może ponownie wykonać rzut, zaczynając od kroku 1.

- » Kapitan oddziału może zdecydować się rozpatrzyć każde zadanie ochrony bazy dowolną liczbę razy i może rozpatrywać te zadania w dowolnej kolejności. Zadanie ochrony bazy nie musi zostać ukończone zanim Kapitan oddziału rozpatrzy kolejne. Kapitan oddziału może wrócić do wcześniejszego zadania ochrony bazy, które nie zostało ukończone.
- » Przed każdym rzutem Kapitan oddziału może przydzielić tych samych lub innych żołnierzy do tego samego lub innego zadania ochrony bazy.

Uszkodzenia bazy są oznaczane przy pomocy żetonu uszkodzeń bazy. Po rozpatrzeniu wszystkich zadań ochrony bazy Kapitan oddziału zadaje bazie jedno uszkodzenie za każdego znajdującego się w bazie wroga, który nie został zabity. Następnie odrzuca wszystkich wrogów, którzy pozostali w bazie.

- » Jeśli żeton uszkodzeń bazy wejdzie na czerwone pole na torze uszkodzeń bazy, Kapitan oddziału rozpatruje efekt uszkodzenia krytycznego wyszczególniony na karcie planu inwazji.
- » Jeśli żeton uszkodzeń bazy wejdzie na pomarańczowe pole na torze uszkodzeń, baza XCOM zostaje pokonana, a gracze przegrywają!

Powiązane pojęcia: Artefakty, Elitarne, Kapitan oddziału, Plan inwazji, Przydzielanie, Wróg, Zadanie/rzut kośćmi, Żołnierze,

OCHRONA ORBITALNA

Główny oficer jest odpowiedzialny za wszystkie efekty odnoszące się do zadania ochrony orbitalnej.

ROZMIĘĆ SATELITY

Kiedy aplikacja na to pozwala, Główny oficer przydziela maksymalnie trzy satelity do orbity.

ROZPATRZ OCHRONĘ ORBITALNĄ

Kiedy aplikacja na to pozwala, Główny oficer rozpatruje zadanie ochrony orbitalnej, postępując zgodnie z poniższymi krokami:

1. Główny oficer rzuca kością obcych oraz jedną kością XCOM za każdego satelitę przydzielonego do zadania. Wszelkie efekty pozwalające Głównemu oficerowi na przerzucenie kości mogą zostać użyte w tym momencie.
 - » Za każdy sukces, Główny oficer niszczy jedno UFO obecne na orbicie.
 - » Jeśli wypadnie porażka, każdy satelita przydzielony do zadania zostaje wyczerpany (odwrócony na drugą stronę).
2. Jeśli satelity przydzielone do zadania nie są wyczerpane, Główny oficer może wykonać kolejny rzut, zaczynając od kroku 1.
 - » Po rozpatrzeniu zadania ochrony orbitalnej, za każde UFO pozostałe na orbicie należy zwiększyć o jeden poziom paniki na kontynencie o najniższym poziomie paniki. W przypadku remisu, Dowódca wybiera kontynent, na którym rośnie panika. UFO należy rozpatrywać pojedynczo, a potem pozostawić je na orbicie.

UFO NA ORBICIE

Kiedy aplikacja tak nakazuje, Główny oficer podaje liczbę UFO obecnych na orbicie.

- » Na początku kolejnej rundy UFO obecne na orbicie poruszają się na wskazane kontynenty.
- » UFO pozostające na orbicie mogą także zakłócać komunikację, zmieniając w ten sposób kolejność, w której akcje będą się pojawiać podczas następnej rundy.

Powiązane pojęcia: Główny oficer, Prognozy, Przydzielanie, Satelity, Zadanie/rzut kośćmi

ODŚWIEŻANIE

Wyczerpane karty i żetony nie mogą zostać użyte dopóki nie zostaną odświeżone.

- » Karty są odświeżane poprzez obrócenie o 90 stopni w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.
- » Żetony są odświeżane poprzez odwrócenie na drugą stronę.

ODŚWIEŻ JEDNOSTKI I KARTY

- » Kiedy aplikacja na to pozwala, odśwież wszystkie karty.
- » Kiedy aplikacja na to pozwala, odśwież wszystkie żetony znajdujące się w rezerwie (nie na planszy).

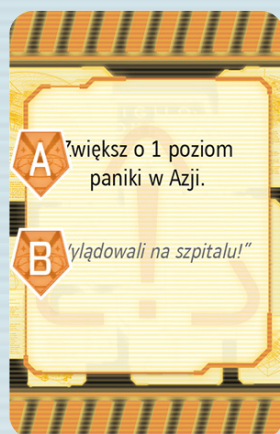
Powiązane pojęcia: Wyczerpane

OGRANICZENIA W LICZBIE ELEMENTÓW

W grze dostępnych jest wiele różnych żetonów reprezentujących budżet, panikę, uszkodzenia bazy i inne efekty.

- » Żetony elitarnych żołnierzy są ograniczone do czterech dostępnych w pudełku. W danym momencie w grze nigdy nie może być więcej niż czterech elitarnych żołnierzy.
- » Żetony kredytów i sukcesu nie są ograniczone do tych dostępnych w pudełku. Jeśli graczom zabraknie żetonów kredytów i/lub sukcesu, powinni wówczas w ich zastępstwie wykorzystać inne żetony.
- » Jednostki są ograniczone do liczby dostępnych w pudełku żetonów i plastikowych figurek.
- » UFO są ograniczone do liczby plastikowych figurek dostępnych w pudełku. Jeśli wszystkie UFO znajdują się na planszy, należy ignorować instrukcje rozstawiania UFO, dopóki odpowiednie figurki nie zostaną usunięte z planszy i nie staną się ponownie dostępne.

OPIS KARTY KRYZYSU



- A. Treść karty
- B. Tekst fabularny

OPIS KARTY MISJI



- A. Nazwa
- B. Nagrody
- C. Symbol kontynentu
- D. Zadania wrogów
- E. Zadania misji

OPIS KARTY PLANU INWAZJI



- A. Nazwa
- B. Efekt uszkodzenia krytycznego

OPIS KARTY MISJI FINAŁOWEJ



- A. Nazwa
- B. Efekt uszkodzenia krytycznego
- C. Nagroda
- D. Zadania misji (z treścią zasad)
- E. Zadania wrogów

Powiązane pojęcia: Misja finałowa, Ochrona bazy, Plan inwazji, Zadanie/rzut kośćmi

OPIS KARTY REZERWY



- A. Symbol roli
- B. Nazwa
- C. Rodzaj karty, rola i treść karty

OPIS KARTY REZERWY - ŻOŁNIERZ



- A. Symbol roli
- B. Nazwa
- C. Rodzaj karty, rola i treść karty
- D. Symbole umiejętności

Powiązane pojęcia: Cofnij jednostki do rezerw, Jednostki, Role graczy

OPIS KARTY TECHNOLOGII



- A. Koszt badania
- B. Nazwa
- C. Symbol fazy
- D. Rodzaj karty i rola
- E. Treść karty

Powiązane pojęcia: Faza czasowa, Faza rozpatrywania, Role graczy, Technologie

OPIS KARTY WROGA



- A. Wytrzymałość
- B. Symbole umiejętności
- C. Tytuł
- D. Treść karty

Powiązane pojęcia: Symbole umiejętności, Wróg

OPIS KARTY ZASOBU



E. Symbol roli

F. Nazwa

G. Symbol fazy

H. Rodzaj karty i rola

I. Treść

Powiązane pojęcia: Faza czasowa, Role graczy, Zasoby

OPIS RUNDY

CZY W TEJ RUNDZIE MISJA ZOSTAŁA UKOŃCZONA?

Aplikacja pyta Głównego oficera, czy misja została ukończona. Ukończenie misji pomaga odeprzeć inwazję obcych, a każda ukończona misja zbliża XCOM od odblokowania misji finałowej.

Nawet, jeśli misje nie zostają ukończone, finałowa misja zostanie w pewnym momencie odblokowana przez aplikację.

PODSUMOWANIE

Aplikacja prosi Głównego oficera o wprowadzenie poziomu paniki każdego kontynentu. Każdy kontynent należy poruszyć na jedną z trzech kolorowych kolumn, odpowiednio do jego obecnego pola na torze paniki. Każdy kontynent, który znajdzie się na czerwonym poziomie paniki zmniejszy wielkość funduszy, które XCOM otrzyma w następnej rundzie.

Powiązane pojęcia: Misja, Panika

PANIKA

Tor paniki reprezentuje ogólnoświatową panikę spowodowaną inwazją obcych.

Każdy kontynent posiada swój osobny żeton paniki. Podczas przygotowania gry żetony paniki należy rozmieścić na torze w sposób wskazany przez aplikację.

Tor paniki dzieli się na trzy sekcje: żółtą, czerwoną i pomarańczową, która jest ostatnim polem toru.

- » W celu zwiększenia poziomu paniki na danym kontynencie należy na torze paniki przesunąć jego żeton paniki o jedno pole w kierunku pomarańczowej sekcji.
- » W celu zmniejszenia paniki na danym kontynencie należy na torze paniki przesunąć jego żeton paniki o jedno pole w kierunku przeciwnym do pomarańczowej sekcji.

Kiedy kontynent znajdzie się na pomarańczowym polu, wówczas pograża się w panice. Jego poziom paniki nie może być zwiększany. Jego poziom paniki można zmniejszać TYLKO za pomocą efektów misji (nie technologii).

Jeśli podczas aktualizowania w aplikacji poziomów paniki dwa kontynenty będą pograżone w panice, wówczas gracze przegrywają.

- » Jeśli podczas aktualizowania poziomów paniki w aplikacji kontynent jest pograżony w panice, wszystkie UFO znajdujące się na tym kontynencie przesuwać się na orbitę.

Powiązane pojęcia: Ochrona orbitalna, Porażka, Światowa ochrona

PAUZA

Czas pauzowania to surowiec, którym zarządza się za pośrednictwem aplikacji. Na łatwym poziomie trudności Czas pauzowania jest nieograniczony.

Główny oficer może nacisnąć przycisk „pauza” aby uzyskać dodatkowy czas na rozpatrzenie obecnej akcji.

- » Na każdym poziomie trudności za wyjątkiem łatwego czas pauzowania jest ograniczony.
- » Za każdą akcją XCOM zakończoną przed czasem, niewielka ilość czasu dodawana jest do zasobów pauzowania Głównego oficera.

Jeśli akcja obcych nie zostanie ukończona zanim licznik wskaże 0, będzie odejmowała czas pauzowania do momentu aż Główny oficer nie oznaczy jej jako ukończonej.

Niewykorzystany w czasie rundy czas pauzowania jej dodawany do czasu, który gracze otrzymują na koniec fazy czasowej.

Powiązane pojęcia: Główny oficer, Interfejs komunikacyjny

PLAN INWAZJI

Karta planu inwazji reprezentuje cel inwazji obcych.

Podczas przygotowania gry aplikacja wybiera jeden plan inwazji.

- » Kiedy żeton uszkodzeń bazy wejdzie na czerwone pole toru uszkodzeń, Kapitan oddziału rozpatruje, wyszczególniony na planie inwazji, efekt uszkodzenia krytycznego.
- » Kiedy aplikacja tak nakazuje, Kapitan oddziału odwraca plan inwazji na stronę z misją finałową.

Powiązane pojęcia: Misja finałowa, Opis karty planu inwazji

PORAŻKA

Porażka następuje za każdym, kiedy podczas rozpatrywania zadania wynik wyrzucony na kości obcych jest równy lub niższy od poziomu zagrożenia. Z porażką wiązą się następujące konsekwencje:

- » Żołnierze przydzieleni do danego zadania zostają zabici (należy ich odłożyć do puli rekrutacji).
- » Interceptory przydzielone do danego zadania zostają zniszczone (należy je odłożyć do puli rekrutacji).
- » Naukowcy i satelity zostają wyczerpani (odwrócić na drugą stronę).

Powiązane pojęcia: Badania, Misja, Ochrona bazy, Ochrona orbitalna, Światowa ochrona, Zagrożenie

PROGNOZY

Prognozy reprezentują dane wywiadowcze na temat inwazji obcych.

- » Główny oficer może nacisnąć czerwony przycisk skanera aby z wyprzedzeniem uzyskać informacje na temat kontaktów z UFO. Te UFO zostaną umieszczone na planszy w późniejszej części rundy.

Powiązane pojęcia: Główny oficer, UFO

PRYZYDZIELANIE

Gracze mogą przydzielać jednostki do pól na planszy, takich jak pole ochrony bazy, oraz do kart, takich jak misje czy wrogowie.

- » Kiedy gracz przydziela jednostkę, fizycznie przenosi element gry na odpowiednie pole lub kartę.
- » Przydzielone jednostki pozostają na polu lub karcie, do których zostały przydzielone, do końca fazy rozpatrywania, kiedy aplikacja poleci graczom cofnięcie ich do rezerw.

Powiązane pojęcia: Jednostki, Zadanie/rzut kośćmi

ROLE GRACZY

Każdy gracz obejmuje określoną rolę i jest odpowiedzialny za wszystko, co się z nią wiąże.

Cztery role obecne w grze to: Główny oficer, Główny naukowiec, Dowódca oraz Kapitan oddziału.

Podczas rozgrywki czteroosobowej, każdy gracz obejmuje jedną rolę.

Jeśli w grze bierze udział mniej niż czterech graczy, jeden, a czasami kilku graczy, musi objąć kilka ról, zgodnie z ustaleniami poczynionymi przez grupę.

- » Podczas rozgrywki dwuosobowej sugeruje się, aby jeden gracz pełnił rolę Dowódcy i Głównego naukowca, a drugi Głównego oficera i Kapitana oddziału.
- » Podczas rozgrywki trzyosobowej sugeruje się, aby jeden gracz pełnił rolę Głównego oficera i Dowódcy.
- » Jeśli gracz gra solo, wówczas musi sam pełnić wszystkie cztery role!

Powiązane pojęcia: Dowódca, Główny naukowiec, Główny oficer, Kapitan oddziału

SATELITY

Satelity reprezentują orbitalną komunikację oraz gromadzenie informacji wywiadowczych przez siły obronne XCOM.

- » Kiedy satelity nie są przydzielone do zadań lub kart, umieszcza się je na ich karcie rezerwy.
- » Kiedy satelita zostaje wyczerpany, należy odwrócić go na drugą stronę. Nie może on zostać przydzielony do żadnego zadania ani karty, dopóki nie zostanie odświeżony.
- » Kiedy aplikacja na to pozwala, Główny oficer przydziela satelity do zadania ochrony orbitalnej.

- » Kiedy aplikacja na to pozwala, Główny oficer rzuca jedną kością XCOM za każdego satelitę przydzielonego do ochrony orbitalnej.

Powiązane pojęcia: Główny oficer, Jednostki, Ochrona orbitalna, Przydzielanie, Wyczerpane,

ŚWIATOWA OCHRONA

Dowódca jest odpowiedzialny za wszystkie efekty odnoszące się do zadań światowej ochrony.

- » Sześć kontynentów na planszy reprezentuje sześć różnych zadań światowej ochrony. Zagrożenie spada do „1” po każdym zadaniu światowej ochrony.

ROZMIEŚĆ INTERCEPTORY

Kiedy aplikacja na to pozwala, Dowódca przydziela maksymalnie po trzy Interceptory do każdego kontynentu. Wszystkie Interceptory są przydzielane podczas tej samej akcji XCOM.

ROZPATRZ ŚWIATOWĄ OCHRONĘ

Kiedy aplikacja na to pozwala, Dowódca, w wybranej przez siebie kolejności, rozpatruje każde zadanie światowej ochrony, wykonując przy tym następujące kroki:

1. Dowódca rzuca kością obcych oraz jedną kością XCOM za każdego Interceptora przydzielonego do danego zadania.
 - » Wszelkie efekty pozwalające Dowódcy na przerwaniu rzutu mogą zostać użyte w tym momencie.
2. Dowódca rozpatruje efekty odpowiednio do wyniku rzutu.
 - » Za każdy sukces niszczy jedno UFO na danym kontynencie.
 - » Jeśli wypadnie porażka, każdy Interceptor przydzielony do danego zadania zostaje zniszczony i należy odłożyć go do puli rekrutacji. Należy pamiętać, że sukcesy i porażki są rozpatrywane równocześnie, dlatego UFO i Interceptory mogą zostać zniszczone w tym samym momencie.
3. Jeśli Interceptory przydzielone do zadania nie zostały pokonane, Dowódca może wykonać kolejny rzut, zaczynając od kroku 1.

Po rozpatrzeniu wszystkich zadań światowej ochrony Dowódca zwiększa o jeden poziom paniki na kontynencie za każde UFO, które nadal się na nim znajduje.

Powiązane pojęcia: Dowódca, Interceptory, Panika, Porażka, Przydzielanie, UFO, Zadanie/rzut kością

SYMBOLE

Symbole są wykorzystywane na kartach jako skrótów odnoszące się do jednostek i żetonów.

🎲: Żeton sukcesu

🚀: Interceptor

👨‍🔬: Naukowiec

💰: Kredyt

📡: Satelita

📦: Faza rozpatrywania

🕒: Faza czasowa

SYMBOLE UMIEJĘTNOŚCI

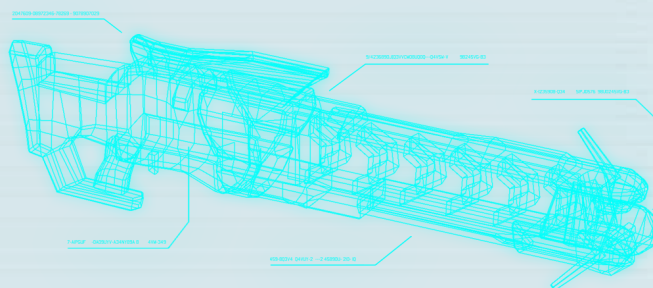
W grze występują cztery różne symbole umiejętności. Każdy rodzaj żołnierza posiada dwa symbole umiejętności, które mogą zostać wykorzystane do dopasowania ich do symboli występujących na kartach wrogów i zadaniach misji.



- A. Zajęcie pozycji
- B. Trafienie krytyczne
- C. Siła ognia
- D. Działania drużynowe

Symbole umiejętności oznaczone złotą ramką są WYSPECJALIZOWANE. Jeśli żołnierz przydzielony do wyspecjalizowanego symbolu ma na swojej karcie rezerwy pasujący wyspecjalizowany symbol umiejętności, podczas rozpatrywania danego zadania Kapitan oddziału rzuca jedną dodatkową kością XCOM.

Powiązane pojęcia: Kapitan oddziału, Misja, Żołnierz





TECHNOLOGIE

Karty technologii reprezentują technologie obcych oraz XCOM wykorzystywane przez siły obronne XCOM. Podczas przygotowania gry karty technologii zostają potasowane w celu przygotowania talii technologii.

Każda technologia wskazuje rolę, która ją otrzymuje.

Każda technologia posiada tekstową oraz symboliczną informację odnośnie fazy, w które może zostać wykorzystana.

- » Zdolności  mogą zostać wykorzystane w dowolnym momencie fazy czasowej.
- » Zdolności  mogą zostać wykorzystane w dowolnym momencie fazy rozpatrywania, dopóki karty są odświeżone.
- » Każda technologia może wykorzystywać dowolną liczbę symboli skrótów.

Powiązane pojęcia: Badania, Główny naukowiec, Opis karty technologii, Symbole

UFO

UFO reprezentują zagrożenie ze strony obcych najeżdżających Ziemię.

- » UFO, które nie zostały rozstawione należy trzymać poza planszą, w zasięgu Głównego oficera. Takie UFO są określane mianem „sił inwazyjnych”.
- » Kiedy UFO zostanie zniszczone, zostaje usunięte z planszy i odłożone z powrotem do sił inwazyjnych. Zniszczone UFO może zostać ponownie rozstawione, kiedy tak nakaze aplikacja.

UFO ZLATUJE Z ORBITY!

Główny oficer przesuwając wskazaną liczbę UFO z orbity na wskazane pole (pola).

WYKRYTO UFO!

Kiedy aplikacja tak nakazuje, Główny oficer rozstawia UFO na sześciu kontynentach oraz na orbicie.

- » W celu rozstawienia UFO Główny oficer bierze UFO z sił inwazyjnych i umieszcza je we wskazanych miejscach.
- » Jeśli w siłach inwazyjnych nie zostały żadne UFO, należy zignorować instrukcje rozstawienia UFO.

Główny oficer i Dowódca przydzielają satelity oraz Interceptory, które mają na celu zniszczenie UFO znajdujących się na planszy.

Niezniszczone UFO powodują wzrost paniki.

Powiązane pojęcia: Dowódca, Główny oficer, Interfejs komunikacyjny, Ochrona orbitalna, Panika, Światowa ochrona

WARUNKI ZWYCIĘSTWA/ PRZEGRANEJ

Aplikacja śledzi warunki zwycięstwa i poinformuje graczy, kiedy rozgrywka zostanie zakończona.

Gracze wygrywają, jeśli uda im się ukończyć misję finałową. Finałowa misja znajduje się po drugiej stronie planu inwazji.

- » Kiedy aplikacja tak nakazuje, Kapitan oddziału odwraca plan inwazji na stronę z misją finałową.

Gracze przegrywają, jeśli dwa kontynenty pograżą się w panice (ich żetony znajdują się na pomarańczowej sekcji toru paniki).

Gracze przegrywają, jeśli żeton uszkodzeń bazy wejdzie na pomarańczowe pole na torze uszkodzeń bazy.

Powiązane pojęcia: Misja, Misja finałowa, Ochrona bazy, Ochrona orbitalna, Panika, Plan inwazji, Światowa ochrona

WRÓG

Karty wrogów reprezentują konkretnych wrogów przeprowadzających inwazję. Podczas przygotowania gry wskazane karty wrogów są tasowane w celu utworzenia talii wrogów.

Kiedy na karcie wroga znajdują się żetony sukcesu w liczbie równej lub większej od jego wytrzymałości, wówczas dany wróg zostaje zabity.

- » Kiedy wróg zostanie zabity, Główny naukowiec otrzymuje jego zakrytą kartę jako artefakt.

Kiedy Kapitan oddziału przydziela misję do pola misji, dobiera karty wrogów i umieszcza je zakryte na każdym polu wroga danej misji.

WRÓG W BAZIE!

Kiedy aplikacja tak nakazuje, Kapitan oddziału dobiera wierzchnią kartę z talii wrogów i umieszcza ją odkrytą na wolnym polu wroga w bazie.

- » Każda karta wroga jest umieszczana na osobnym polu.

Powiązane pojęcia: Artefakty, Główny naukowiec, Kapitan oddziału, Misja, Ochrona bazy, Opis karty wroga, Przydzielanie, Symbole umiejętności

WYCZERPANE

Wyczerpywany satelita lub naukowiec zostaje odwrócony na drugą stronę i nie może być przydzielany do zadań i kart dopóki nie zostanie odświeżony.

Wyczerpywana karta zostaje obrócona o 90° w kierunku ruchu wskazówek zegara i nie może być wykorzystana dopóki nie zostanie odświeżona.

Satelity, naukowcy, karty zasobów i technologii są odświeżane na koniec fazy rozpatrywania, w momencie wskazanym przez aplikację.

Powiązane pojęcia: Naukowcy, Odświeżanie, Technologie, Satelity, Zasoby

ZADANIE/RZUT KOŚĆMI

W grze występuje wiele różnych rodzajów zadań. Każde zadanie jest powiązane z jednostką określonego rodzaju, która musi być przydzielona do konkretnego pola na planszy.

Za każdym razem, kiedy gracz rzuca kośćmi, rzuca kością obcych oraz określoną liczbą kości XCOM, równą liczbie jednostek przydzielonych do danego zadania. Jeśli wynik na kości obcych jest równy lub niższy od obecnego zagrożenia, rzut kończy się PORAŻKA, a jednostki przydzielone do danego zadania zostają wyczerpane lub zniszczone.

- » Na każdej kości XCOM znajdują się dwa symbole sukcesu (☒). Sukcesy mają różne efekty w zależności od zadania.
- » Liczba kości XCOM nie jest ograniczona do czterech dostępnych w grze, a poszczególne kości mogą być wykorzystywane kilka razy w jednym rzucie, jeśli liczba niezbędnych kości jest większa od czterech.
- » Gracz nie może rzucać dodatkową kością, jeśli nie rzuca co najmniej jedną kością.
- » Podczas rozpatrywania zadania gracz może zdecydować się nie rzucać żadną kością, nawet jeśli ma jednostki przydzielone do danego zadania. Wszelkie efekty powiązane z danym zadaniem nadal są rozpatrywane (wrogowie zadają bazie uszkodzenia, UFO wywołują panikę itd.).
- » Karty technologii mogą zostać użyte przed zastosowaniem wyników rzutu, ale wyniki rzutu nadal muszą zostać zastosowane.

Kompletna lista zadań wygląda następująco: badanie I, II oraz III; ochrona orbitalna; każdy kontynent podczas światowej ochrony; każdy wróg w bazie; każda z trzech części misji.

- » ZADANIE WROGA to dowolny moment zaatakowania wroga, niezależnie od tego czy ten znajduje się w bazie czy na misji.

Jednostki przydzielone do kart nie są przydzielone do zadań i nie zużywają kredytów z budżetu XCOM.

Powiązane pojęcia: Badania, Misja, Ochrona bazy, Ochrona orbitalna, Światowa ochrona, Zagrożenie

ZAGROŻENIE

Zagrożenie oznacza poziom oporu obcych, z którym spotyka się każda akcja XCOM. Główny oficer jest odpowiedzialny za śledzenie poziomu zagrożenia.

Podczas pierwszego rzutu na zadanie zagrożenie wynosi „1”.

Jeśli w wyniku rzutu wartość na kości obcych jest równa lub niższa od zagrożenia, rzut kończy się porażką, a jednostki przydzielone do danego zadania zostają wyczerpane lub zniszczone.

Po zastosowaniu wyników rzutu zagrożenie automatycznie rośnie o jeden (maksymalnie do wartości pięć), zwiększając szanse na porażkę.

- » Zagrożenie nie może wynosić więcej niż „5”. Gracze nadal mogą próbować i kontynuować rzuty przy zagrożeniu „5”, dopóki wszystkie jednostki nie zostaną zniszczone/wyczerpane lub dopóki nie zdecydują się przestać.

Powiązane pojęcia: Zadanie/rzut kośćmi

ZAKŁÓCONE AKCJE



Akcje XCOM, które podczas fazy czasowej zostaną wyświetlone w żółtej ramce zostały zakłócone przez obcych. Oznacza to, że pojawiły się w innym momencie rundy niż normalnie.

- » Im więcej UFO znajduje się na orbicie, tym większa szansa na to, że akcje zostaną zakłócone.

Powiązane pojęcia: Akcje (XCOM i obcych), Interfejs komunikacyjny

ZASOBY

Karty zasobów są rozdzielane pomiędzy graczy w czasie przygotowania gry.

- » Na każdej karcie znajduje się nazwa, symbol i kolor roli, z którą jest ona powiązana. Każda karta zasobów zostaje przekazana graczowi pełniącemu daną rolę.
- » Karty zasobów z symbolem  mogą zostać wykorzystane w dowolnym momencie fazy czasowej, niezależnie od akcji, która w danym momencie jest rozpatrywana.
- » Karty zasobów z symbolem  mogą zostać wykorzystane w dowolnym momencie fazy rozpatrywania DOPÓKI są odświeżone. Gracze mogą użyć zasobu po wykonaniu rzutu, ale przed zastosowaniem wyników, jednak nie mogą zmienić liczby kości, którymi był wykonywany rzut.
- » Aplikacja wskazuje Dowódcy kartę zasobu powiązaną z lokalizacją bazy XCOM. Taka karta zasobu może zostać użyta tylko wtedy, gdy żeton kontynentu, na którym znajduje się baza XCOM jest w żółtej części toru paniki. Pozostałe karty zasobów (powiązane z innymi kontynentami) należy odłożyć do pudełka.

W celu rozpatrzenia efektu karty zasobu gracz musi ponieść koszt zapisany na karcie pogrubionym tekstem.

- » „Umieść tu X” oznacza, że w celu użycia zdolności karty gracz musi umieścić na niej określoną liczbę wskazanych jednostek. Umieszczane jednostki muszą pochodzić z rezerwy, a nie z innej karty czy planszy.
- » „Wyczerp tę kartę” oznacza, że w celu użycia zdolności karty gracz musi wyczerpać kartę obracając ją o 90° zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Karta musi zostać odświeżona zanim gracz będzie mógł ponownie użyć zdolności wymagającej jej wyczerpania.
- » „Odrzuć X artefaktów” oznacza, że w celu użycia zdolności karty gracz musi odrzucić wskazaną na karcie liczbę artefaktów.

Powiązane pojęcia: Odświeżanie, Opis karty zasobu, Przydzielanie, Role graczy, Wyczerpane

ŻOŁNIERZE

Żołnierze reprezentują siły lądowe XCOM.

W grze występują cztery rodzaje żołnierzy: szturmowiec, grenadier, snajper oraz żołnierz wsparcia.



- A. Szturmowiec
- B. Grenadier
- C. Snajper
- D. Wsparcie

Każdy rodzaj żołnierza posiada dwa symbole umiejętności, które mogą zostać wykorzystane do dopasowania ich do symboli znajdujących się na kartach obcych i zadaniach misji.

Kiedy żołnierze nie są przydzieleni do zadań lub kart, umieszczają się ich na ich kartach rezerwy.

Każdy żołnierz posiada na swojej karcie rezerwy dwa symbole umiejętności.

- » Każdy żołnierz posiada na swojej karcie rezerwy jeden, oznaczony złotą ramką, wyspecjalizowany symbol umiejętności.

Kiedy żołnierz zostaje zabity, należy odłożyć go do puli rekrutacji.

Kiedy aplikacja na to pozwala, Kapitan oddziału przydziela maksymalnie czterech żołnierzy do karty misji oraz dowolną liczbę żołnierzy do pola ochrony bazy.

Kiedy aplikacja na to pozwala, Dowódca może zrekrutować jednego żołnierza za każdy kredyt z nadwyżki.

- » Zrekrutowani żołnierze są natychmiast dokładani na odpowiednią kartę rezerwy.

Powiązane pojęcia: Jednostki, Kapitan oddziału, Misja, Ochrona bazy, Opis karty rezerwy, Przydzielanie, Symbole umiejętności,