

XCOM

GRA PLANSZOWA

OPIS GRY

WSTĘP

Gra planszowa XCOM to rozgrywane się w czasie rzeczywistym kooperacyjne wyzwanie, w którym gracze przejmują kontrolę nad siłami obronnymi XCOM i walczą z inwazją obcych. Każdy gracz obejmuje unikatową rolę w szeregach XCOM.

CZTERY ROLE

Każdemu z graczy zostaje przydzielona określona rola o unikatowych cechach.



Dowódca odpowiedzialny jest za pilnowanie budżetu XCOM oraz wysyłanie Interceptorów, aby te odparły nadciągające UFO.



Główny naukowiec jest odpowiedzialny za wynajdywanie technologii oraz ulepszanie sił XCOM.



Główny oficer jest odpowiedzialny za kontrolę aplikacji oraz przekazywanie pozostałym graczom ważnych informacji.



Kapitan oddziału jest odpowiedzialny za kierowanie siłami XCOM, kiedy te wypełniają misję lub bronią bazy.

Inwazja jest kontrolowana przez darmowe oprogramowanie dostępne on-line oraz do pobrania na większość urządzeń mobilnych. Aby jej się oprzeć, gracze muszą współpracować, rozmieszczać Interceptory, przydzielać żołnierzy do misji oraz opracowywać zaawansowane technologie.

Każda runda rozpoczyna się od fazy rozgrywanej w czasie rzeczywistym. W tej fazie gracze uruchamiają aplikację i otrzymują od niej informacje dotyczące inwazji obcych. Na różnych kontynentach pojawiają się UFO; z talii kryzysów dobierane są karty kryzysów, a obcy szturmują bazę XCOM. Gracze rozmieszczają żołnierzy aby chronić bazę i ukończyć misje. Interceptory zestrzelują UFO, naukowcy prowadzą badania nad technologiami, a satelity zbierają dane wywiadowcze i zapobiegają blokowaniu komunikacji.

Po odpowiednim przydzieleniu zasobów faza czasu rzeczywistego się kończy, a każde rozmieszczenie jest rozpatrywane przy pomocy specjalnej mechaniki z użyciem kości. Jeśli UFO nie zostaną usunięte z planszy, wywołają panikę na całym świecie. W związku z tym, że Interceptory i żołnierze będą pokonywani, gracze będą musieli odbudować swoje siły aby móc uchronić ludzkość przed najeźdźcą z kosmosu.

KORZYSTANIE Z TEGO DOKUMENTU

Niniejszy dokument zawiera ogólny opis przebiegu rozgrywki w grę planszową XCOM. Jego celem jest zapewnienie graczom ogólnego zrozumienia reguł. Nie zastępuje on zasad oraz samouczka, które dostępne są w aplikacji.

Aby nauczyć się zasad gry, gracze powinni skorzystać z samouczka dostępnego w aplikacji. Oprogramowanie zawiera też opis kroków przygotowania gry oraz sekcję z zasadami, w której znajduje się dokładne wyjaśnienie wszystkich sytuacji, które mogą pojawić się podczas rozgrywki.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka w grę planszową XCOM składa się z serii rund. Każda runda dzieli się na dwie fazy rozgrywane w podanej kolejności:

1. **Faza czasowa:** Podczas fazy czasowej gracze będą reagować na różne akcje podjęte przez obcych oraz będą wspólnie planować swój kontratak.
2. **Faza rozpatrywania:** Podczas fazy rozpatrywania gracze rozpatrzą każde z zadań, do których przydzielili jednostki, starając się w ten sposób odeprzeć inwazję obcych.

Na koniec fazy rozpatrywania aplikacja poprosi Głównego oficera o wprowadzenie wyników bieżącej rundy. Oprogramowanie wykorzysta te informacje aby zaadoptować się do taktyki graczy oraz przygotować akcje na kolejną rundę.

Gracze kontynuują rozgrywanie kolejnych rund dopóki nie wygrają lub nie przegrają.

FAZA CZASOWA

Podczas fazy czasowej występują dwa rodzaje akcji: akcje XCOM oraz akcje obcych. Akcje XCOM są wyświetlone w postaci niebieskiego tekstu widocznego w niebieskiej ramce. Jeśli czas się wyczerpie podczas akcji XCOM, akcja się kończy, a gracz za nią odpowiedzialny musi natychmiast przerwać jej wykonywanie, nawet jeśli jej nie dokończył.

Akcje obcych są wyświetlone w postaci czerwonego tekstu widocznego w czerwonej ramce. Jeśli czas się wyczerpie podczas akcji obcych, akcja nie kończy się automatycznie, ale wiąże się z tym pewne konsekwencje (opisane dokładnie na stronie 3).

INTERFEJS KOMUNIKACYJNY

Na barkach Głównego oficera spoczywa kontrolowanie aplikacji i przekazywanie kluczowych informacji graczom, którzy objęli pozostałe role.

Jego głównym źródłem informacji jest interfejs komunikacyjny (pokazany po prawej). Wyświetla on informacje o akcji, którą gracze mogą wykonać, licznik czasu wskazujący ilość czasu, którą gracze mają na wykonanie danej akcji, przycisk „OK”, który Główny oficer musi nacisnąć po zakończeniu akcji oraz przycisk „PAUZA”, który może nacisnąć kiedy gracz potrzebuje więcej czasu na wykonanie swojej akcji.



- A. Obecna akcja. W tym miejscu pokazana jest nazwa akcji oraz nazwa i symbol roli odpowiedzialnej za jej wykonanie. Podczas rozgrywki w grę XCOM można nacisnąć tę akcję aby spauzować grę i wyświetlić instrukcje dotyczące wykonania danej akcji.
- B. Licznik czasu. Wskazuje ilość czasu, który gracze mają na wykonanie obecnego zadania. Jeśli czas się wyczerpie, akcja natychmiast się kończy lub mają miejsce określone konsekwencje (opisane w dalszej części dokumentu).
- C. Przycisk „OK”. Po zakończeniu obecnej akcji Główny oficer naciska ten przycisk aby przejść do kolejnej akcji.
- D. Przycisk „Pauza”. Gdy gracz potrzebuje więcej czasu na wykonanie akcji Główny oficer może nacisnąć ten przycisk aby spauzować licznik czasu. Ilość 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 graczom. .

AKCJE

Poniższa część zawiera przykłady różnych akcji, które mogą pojawić się podczas fazy czasowej, a także przedstawia sposób ich rozpatrzenia.

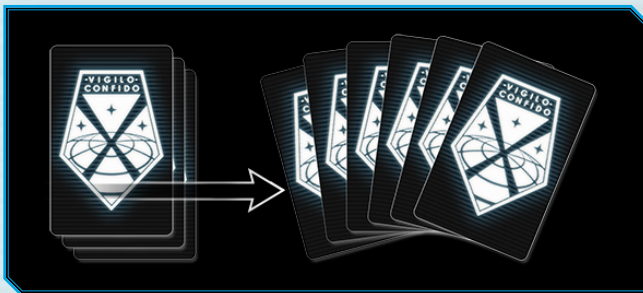
Większość akcji pojawia się w różnych momentach fazy czasowej, ale pierwsze dwie akcje zawsze zapewniają graczom technologie i kredyty - dokładnie w tej kolejności.

Nowa technologia jest dostępna



Główny naukowiec

Nazwa oraz symbol wyświetlone na fioletowo wskazują, że za wykonanie tej akcji odpowiedzialny jest Główny naukowiec. Naukowcy XCOM wyznaczyli nowe kierunki badań. W celu rozpatrzenia tej akcji Główny naukowiec dobiera na rękę sześć kart z talii technologii. Kolejne akcje umożliwią mu prowadzenie badań nad niektórymi z tych kart.



Główny naukowiec może w dowolnym momencie pokazywać innym graczom karty, które ma na ręce.

Budżet XCOM: 13 kredytów



Dowódca

Kontynenty wspierające XCOM zapewniły dodatkowe fundusze. W celu rozpatrzenia tej akcji Dowódca bierze wskazaną liczbę żetonów kredytów z puli i tworzy z nich budżet XCOM.

Dowódca wykorzystuje te kredyty podczas fazy rozpatrywania do opłacenia wszystkich jednostek przydzielonych do planszy. Ponadto, może wykorzystać dodatkowe kredyty do rekrutowania i budowania nowych jednostek. Bardzo ważne jest aby Dowódca pilnował budżetu XCOM, upewniając się przy tym, że nie przekroczy dostępnych środków. Jeśli na koniec rundy wystąpi deficyt, ma to bardzo poważne konsekwencje.

Wykryto UFO!



Główny oficer

Oto akcja obcych. Główny oficer jest odpowiedzialny za śledzenie inwazji obcych. W celu rozpatrzenia tej akcji umieszcza UFO na planszy, na polach wskazanych przez aplikację.



W powyższym przykładzie musi umieścić jedno UFO w Ameryce Północnej oraz jedno UFO w Ameryce Południowej. UFO mogą być wykrywane na każdym z sześciu kontynentów, ale także na orbicie (pole z kulą ziemską).

W przeciwieństwie do akcji XCOM, akcje obcych są **OBOWIĄZKOWE** i muszą zostać wykonane. Kiedy licznik czasu spadnie do zera, na ekranie pojawi się migające ostrzeżenie oraz hasło „WYKORZYSTANY”. Kolejna akcja nie pojawi się na ekranie dopóki gracze nie ukończą akcji i nie naciśną „OK”. Wyczerpane akcje obcych redukują ilość czasu, który gracze mają na wykonanie kolejnej akcji.

Wybierz misję



Kapitan oddziału

Dwa kontynenty domagają się interwencji militarnej. W celu rozpatrzenia tej akcji, Kapitan oddziału dobiera dwie karty z wierzchu talii misji i wybiera jedną z nich, którą umieści na polu misji. Druga karta misji jest odrzucona (obok talii misji należy przygotować odrobinę miejsca na stos kart odrzuconych).



Na każdej karcie misji znajdują się trzy zadania (dolna część karty) oraz dwie nagrody (prawy górny róg karty). Każde zadanie misji składa się z co najmniej jednego symbolu umiejętności albo przedstawia pustą niebieską ramkę informującą o tym, że jest to miejsce na wroga. Za każde miejsce wroga na karcie misji Kapitan oddziału dobiera jedną kartę z wierzchu talii wrogów i kładzie ją ZAKRYTĄ na karcie misji, zasłaniając przy tym niebieską ramkę.



Kryzys!

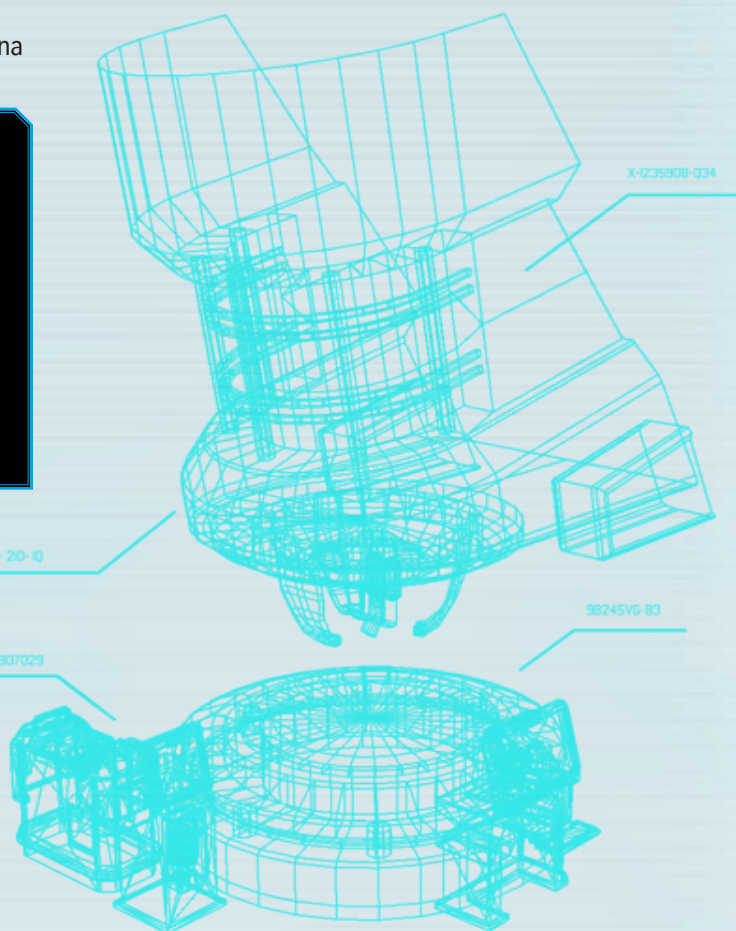


Dowódca

Dowódca dobiera dwie karty z wierzchu talii kryzysów, jedną z nich dokłada odkrytą do puli kryzysów, a drugą odrzuca (obok talii kryzysów należy przygotować odrobinę miejsca na stos kart odrzuconych). Dowódca może poprosić innych graczy o opinie na temat tego, którą z kart powinien wybrać.



Podczas dokładania do puli kryzysów karty kryzysów nie są tajne. Kryzysy znajdujące się w puli kryzysów nie są rozpatrywane do czasu fazy rozpatrywania.



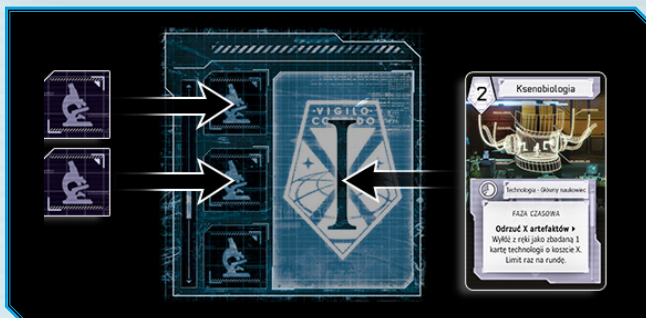
Przydział do badań I



Główny naukowiec

Główny naukowiec kontroluje jednostki które wykonują wszystkie zadania badawcze dla XCOM: naukowców.

Pojawienie się tej akcji oznacza, że jedno laboratorium badawcze XCOM jest gotowe do pracy. Akcja ta pozwala Głównemu naukowcowi wybrać jedną z sześciu kart technologii, które ma na ręce, i umieścić ją na polu badań wskazanym przez aplikację. Główny naukowiec bierze także maksymalnie sześciu naukowców ze swojej rezerwy i umieszcza ich na planszy, obok wybranej karty technologii.



Podczas fazy rozpatrywania naukowcy podejmują próbę zbadania technologii, do której zostali przydzieleni (co zostanie wyjaśnione później). Każdy naukowiec zwiększa szanse na zbadanie technologii. Sugeruje się, aby do technologii przydzielać naukowców w liczbie równej kosztowi jej zbadania (wartość w lewym górnym rogu). Jednakże, każdy naukowiec przydzielony do badań kosztuje także jeden kredyt z budżetu XCOM. Dlatego ważne jest, aby Główny naukowiec zarządzał naukowcami w taki sposób, aby XCOM zdobyła technologie niezbędne do zwycięstwa nie wydając na to zbyt wiele kredytów z budżetu.

Podczas każdej fazy czasowej Główny naukowiec może przydzielić po jednej karcie technologii do każdego z trzech laboratorium XCOM, ale kolejność, w której może to zrobić jest losowa.

Wróg w bazie



Kapitan oddziału

Obcy przypuszczają szturm na bazę XCOM. W celu rozpatrzenia tej akcji Kapitan oddziału dobiera kartę z wierzchu talii wrogów i umieszcza ją odkrytą na wolnym polu wroga w bazie.



Podczas fazy rozpatrywania każdy wróg umieszczony w bazie uszkodzi ją, jeśli nie zostanie powstrzymany. Zostanie to dokładnie opisane w dalszej części dokumentu.



Rozmieść oddział na misji



Kapitan oddziału

Kapitan oddziału przewodzi jednostkom tworzącym frontowe siły obronne ludzkości: żołnierzom. Żołnierze bronią bazę XCOM oraz podejmują się niebezpiecznych misji.

W celu rozpatrzenia tej akcji Kapitan oddziału odkrywa wszystkie zakryte karty wrogów znajdujące się na obecnej misji. Następnie wybiera ze swojej rezerwy maksymalnie czterech żołnierzy i przydziela ich do misji umieszczając ich na karcie misji.



Bardzo ważne dla Kapitana oddziału jest przydzielenie najlepszych żołnierzy do każdego zadania. Na misji nie może znajdować się więcej niż czterech żołnierzy, a każdy żołnierz przydzielony do misji kosztuje jeden kredyt z budżetu XCOM.

Na karcie rezerwy każdej klasy żołnierza wydrukowane zostały dwa symbole umiejętności. Podczas fazy rozpatrywania, w celu przydzielenia żołnierza do zadania misji lub ochrony bazy żołnierz i zadanie muszą posiadać co najmniej jeden pasujący symbol.



Wokół niektórych symboli umiejętności znajduje się złota ramka - to symbole wyspecjalizowane. Jeśli zarówno na żołnierzu, jak i na zadaniu znajduje się pasujący wyspecjalizowany symbol, Dowódca oddziału rzuca jedną dodatkową kością podczas rozpatrywania danego zadania.



Fundusz rezerwy jest dostępny



Dowódca

Akcja ta pozwala Dowódcy zwiększyć budżet XCOM na bieżącą rundę. W celu jej rozpatrzenia Dowódca bierze dowolną liczbę kredytów z karty zasobów „Fundusz rezerwy” i dodaje je do budżetu XCOM.



Po tym, jak kredyty dostępne na karcie zasobów „Fundusz rezerwy” się wyczerpią, gracze mają kilka sposobów na ich uzupełnienie. Sugeruje się aby w pierwszej rundzie w ramach tej akcji Dowódca wziął trzy bądź cztery kredyty.

Rozmieść satelity



Główny oficer

Główny oficer kontroluje jednostki, które są integralną częścią sieci komunikacyjnej XCOM: satelity. Bardzo ważne jest upewnienie się, że UFO obecne na orbicie nie zniszczą waszych kanałów komunikacyjnych

W celu rozpatrzenia tej akcji, Główny oficer bierze maksymalnie trzy satelity ze swojej rezerwy i przydziela je do pól satelitów znajdujących się na planszy obok orbity. Podczas fazy rozpatrywania każdy satelita kosztuje jeden kredyt z budżetu XCOM, ale równocześnie zapewnia jedną kość podczas rzutu na ochronę orbitalną.



Rozmieść Interceptory

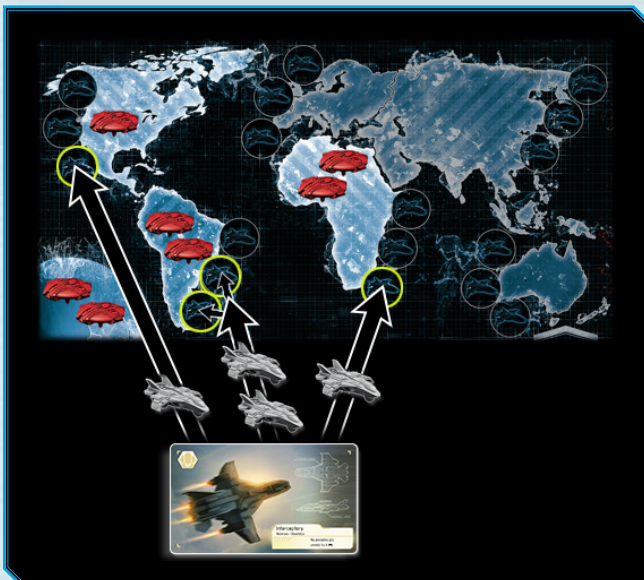


Dowódca

Dowódca kontroluje jednostki, które neutralizują UFO zanim te zaczną siać panikę: Interceptory. Interceptory to śmiertelne myśliwce, które mogą walczyć z UFO i je niszczyć.

W celu rozpatrzenia tej akcji Dowódca bierze dowolną liczbę Interceptorów ze swojej rezerwy i umieszcza je na okrągłych polach znajdujących się obok sześciu kontynentów. Do każdego kontynentu można przydzielić maksymalnie trzy Interceptory. Interceptory nie mogą być przydzielane do orbity.

Podczas fazy rozpatrywania każdy Interceptor przydzielony do kontynentu kosztuje jeden kredyt z budżetu XCOM, ale równocześnie atakuje UFO znajdujące się na kontynencie, którego broni.



Chroń bazę



Kapitan oddziału

Kapitan oddziału ma okazję ochronić bazę XCOM. W celu rozpatrzenia tej akcji Kapitan oddziału bierze dowolną liczbę żołnierzy ze swojej rezerwy i umieszcza ich na znajdującym się na planszy polu ochrony bazy.



Podobnie jak w przypadku żołnierzy na misjach, Kapitan oddziału powinien zwrócić uwagę na symbole umiejętności niezbędne do zaatakowania wrogów znajdujących się w bazie XCOM i na tej podstawie powinien przydzielić tam odpowiednich żołnierzy. W przeciwieństwie do misji, nie ma limitu liczby żołnierzy, którzy mogą być przydzieleni do ochrony bazy XCOM. Podczas fazy rozpatrywania, każdy żołnierz przydzielony do bazy kosztuje jeden kredyt z budżetu XCOM.

KONIEC FAZY CZASOWEJ



Wszyscy gracze

Kiedy pojawi się ta akcja, faza czasowa obecnie się kończy. Podczas rozgrywki z ograniczonym czasem pauzowania wszelki pozostały czas pauzowania zostanie dodany w tym momencie. Akcja ta zapewnia wszystkim graczom ostatnią możliwość użycia kart z symbolem ⌚ zanim przejdą do fazy rozpatrywania.

Na przykład Dowódca może wytrenować żołnierza, który nie został przydzielony do misji ani do bazy poprzez umieszczenie go na swojej karcie zasobów „Szkoła oficerska”. Dowódca rzucając jedną dodatkową kością podczas rozpatrywania zadania za każdego elitarnego żołnierza przydzielonego do danego zadania. Patrz „Rozpatrz ochronę bazy” na stronie 11 i „Rozpatrz misję” na stronie 12.

FAZA ROZPATRYWANIA

Faza rozpatrywania następuje po fazie czasowej. W przeciwieństwie do fazy czasowej, każda faza rozpatrywania składa się z tych samych kroków, które są rozpatrywane zawsze w tej samej kolejności. Po tym, jak gracze zakończą fazę rozpatrywania, rozpoczyna się nowa faza czasowa.

Wszystkie kroki fazy rozpatrywania zostały wyjaśnione w poniższych sekcjach.

SPRAWDŹ BUDŻET

W celu sprawdzenia budżetu Dowódca podlicza satelity, żołnierzy, naukowców oraz Interceptory przydzielone do planszy. Następnie musi wydać jeden kredyt z budżetu XCOM za każdą taką przydzieloną jednostkę.

Jeśli liczba wydanych kredytów jest równa lub niższa od liczby kredytów, które Dowódca zgromadził podczas fazy czasowej, występuje nadwyżka budżetu, a gracze mogą przejść do kolejnego kroku fazy rozpatrywania. Jeśli Dowódca wydał cały budżet XCOM, a do planszy nadal są przydzielone jednostki, których nie opłacił, wówczas występuje deficyt.

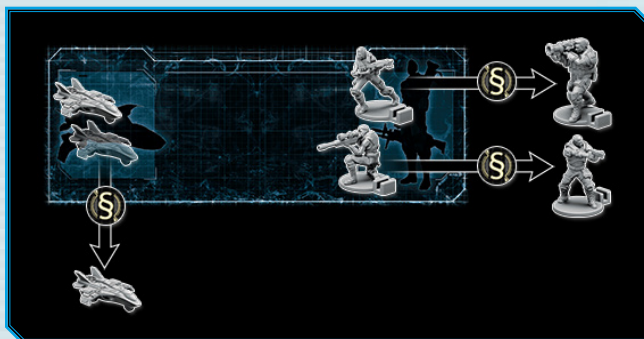


W momencie wystąpienia deficytu Dowódca musi zwiększyć o jeden poziom paniki na kontynencie o najwyższym poziomie paniki, za każdą nieopłaconą jednostkę. Jeśli dwa kontynenty są na tym samym, najwyższym poziomie paniki, Dowódca wybiera który z nich porusza.

REKRUTUJ ŻOŁNIERZY I BUDUJ INTERCEPTORY

Jeśli występuje nadwyżka budżetu, Dowódca może wydać wszelkie kredyty pozostałe w budżecie XCOM na rekrutowanie żołnierzy i budowę Interceptorów. Każdy żołnierz i Interceptor kosztuje jeden kredyt. Zrekrutowani żołnierze i wybudowane Interceptory są natychmiast zabierane z puli rekrutacji i umieszcza się je w rezerwach.

Nadmiarowe kredyty nie pozostają w budżecie XCOM na kolejną rundę. Jeśli Dowódca nie wydał podczas rekrutowania żołnierzy i budowy Interceptorów wszystkich pozostałych kredytów, wówczas przepadają one do puli. Nadmiarowe kredyty nie zostają w budżecie XCOM na kolejną rundę.



ROZPATRZ KRYZYSY

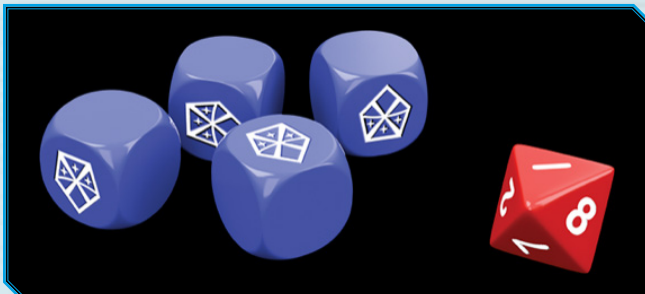
Każdy kryzys znajdujący się w puli kryzysów musi zostać rozpatrzony. Zaczynając od wierzchniej karty i przechodząc w dół stosu gracze przestrzegają instrukcji opisanej na każdej karcie kryzysu, po czym ją odrzucają.



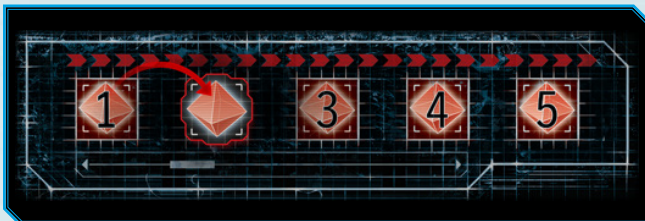
ROZPATRYWANIE ZADAŃ

Podczas fazy rozpatrywania każdy gracz używa swoich jednostek do rozpatrywania zadań w momentach wskazanych przez aplikację. W celu rozpatrzenia zadania gracz równocześnie rzuca kością obcych oraz jedną kością XCOM za każdą jednostkę (naukowca, satelitę, Interceptora lub żołnierza), którą przydzielił do danego zadania.

Na każdej kości XCOM znajdują się dwa sukcesy (☒). Sukces ma różne konsekwencje w zależności od rodzaju rozpatrywanego zadania.



Kość obcych jest powiązana ze znajdującym się na planszy torem zagrożenia. Jeśli, podczas rozpatrywania zadania, wynik na kości obcych jest równy lub niższy od obecnej wartości zagrożenia, rzut kończy się PORAŻKĄ. Porażka ma różne konsekwencje w zależności od zadania rozpatrywanego przez gracza, ale gracze nadal rozpatrują wszystkie sukcesy uzyskane w tym rzucie. Po tym, jak gracz zastosował efekty swojego rzutu, Główny oficer przesuwają żeton zagrożenia po każdym rzucie kośćmi, zwiększając w ten sposób ryzyko związane z kontynuowaniem danego zadania.



Jeśli nie wypadnie porażka, gracz może zdecydować się „zaryzykować” i kontynuować rozpatrywanie zadania. W tym celu rzuca ponownie kośćmi (w tym kością obcych). Gracz może „zaryzykować” do momentu wyrzucenia porażki lub do chwili, kiedy zdecyduje się przestać.

Jeśli zagrożenie osiągnie poziom „5”, gracz nadal może kontynuować rozpatrywanie zadania bez dalszego wzrostu zagrożenia. Zanim gracz rozpocznie rozpatrywanie nowego zadania, cofnij zagrożenie na „1”.



ROZPATRYWANIE BADAŃ

Prowadzenie badań nad każdą technologią obecną na planszy to zadania, które Główny naukowiec rozpatruje jedno po drugim, zaczynając od technologii na polu badań „I”, a następnie kontynuując na polu „II” i „III”. Przed rozpatrzeniem każdego zadania badawczego, należy upewnić się, że zagrożenie wynosi „1”. W celu rozpatrzenia zadania, Główny naukowiec rzuca kością obcych oraz jedną kością XCOM za każdego naukowca przydzielonego do danego zadania.



Za każdy wyrzucony sukces, Główny naukowiec umieszcza na karcie technologii jeden żeton sukcesu. Kiedy liczba żetonów sukcesu znajdujących się na karcie będzie równa lub większa od kosztu zbadania karty (znajdującym się w lewym górnym rogu), zadanie zostaje ukończone, a technologia zostaje zbadana - Główny naukowiec przekazuje technologię roli (graczowi) wskazanej na danej karcie. Taka karta może natychmiast zostać użyta.

Jeśli wypadnie porażka, każdy naukowiec przydzielony do rozpatrywanego zadania jest odwracany na wyczerpaną stronę. Wyczerpani naukowcy nie mogą być wykorzystywani do zapewnienia kości XCOM podczas kolejnych rzutów w obecnej rundzie. Nie mogą być także w ogóle wykorzystywani w kolejnej rundzie gry.



Jeśli zadanie nie zostanie ukończone, wszelkie żetony sukcesu znajdujące się na karcie technologii pozostają na planszy, a Główny naukowiec może spróbować ukończyć zadanie w kolejnych rundach.

ROZPATRZ OCHRONĘ ORBITALNĄ

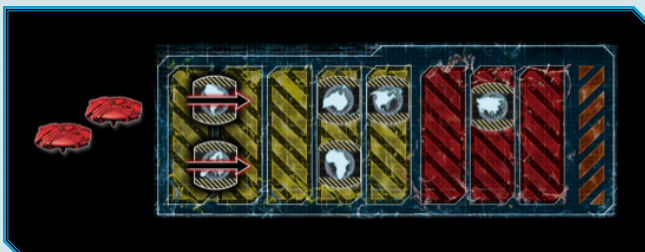
Zlokalizowane na planszy pole przedstawiające kulę ziemską to zadanie ochrony orbitalnej. Główny oficer cofa zagrożenie na „1” i rzuca kością obcych oraz jedną kością XCOM za każdego satelitę przydzielonego do orbity.



Za każdy wyrzucony sukces Główny oficer niszczy jedno UFO na orbicie (usuwa je z planszy). Jeśli wypadnie porażka, każdy satelita przydzielony do zadania jest odwracany na stronę wyczerpaną. Wyczerpane satelity nie mogą być wykorzystywane do zapewnienia kości XCOM podczas kolejnych rzutów w obecnej rundzie oraz nie mogą być w ogóle wykorzystywane w kolejnej rundzie gry.



Po tym jak zadanie zostanie rozpatrzone, każde UFO, które pozostaje na orbicie, zwiększa o 1 poziom paniki na kontynencie o najniższym poziomie paniki. Jeśli kilka kontynentów jest na tym samym, najniższym poziomie paniki, Dowódca wybiera, na którym z nich zwiększy się poziom paniki. Panikę spowodowaną przez każde UFO należy rozpatrzyć osobno, jedną po drugiej.

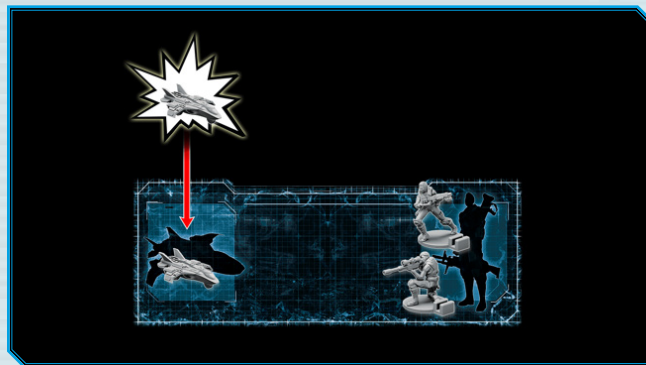


UFO pozostające na orbicie mogą także zakłócić komunikację podczas następnej fazy czasowej, zmieniając w ten sposób kolejność, w której pojawiają się poszczególne akcje.

ROZPATRZ ŚWIATOWĄ OCHRONĘ

Każdy z sześciu kontynentów to osobne zadanie światowej ochrony, które Dowódca rozpatruje pojedynczo, w wybranej przez siebie kolejności. Zagrożenie spada do „1” przed każdym zadaniem. W celu rozpatrzenia zadania światowej ochrony Dowódca rzuca kością obcych oraz jedną kością XCOM za każdego Interceptor przydzielonego do danego kontynentu.

Za każdy wyrzucony sukces Dowódca niszczy jedno UFO na danym kontynencie (usuwa je z planszy). Jeśli wypadnie porażka, każdy Interceptor przydzielony do zadania zostaje zniszczony i należy go odłożyć do puli rekrutacji (zniszczone Interceptory mogą być ponownie zbudowane w kolejnych rundach). Należy pamiętać, że niezależnie od tego, czy wypadnie porażka, gracze nadal rozpatrują sukcesy uzyskane w danym rzucie.



Po tym jak wszystkie zadania zostaną rozpatrzone, każde UFO pozostające nad danym kontynentem zwiększa o jeden poziom paniki danego kontynentu.





ROZPATRZ OCHRONĘ BAZY

Każdy wróg znajdujący się w bazie to osobne zadanie. Kapitan oddziału może rozpatrzyć te zadania w dowolnej kolejności. Początkowy poziom zagrożenia wynosi „1”, jednak w przeciwieństwie do innych zadań, zagrożenie NIE spada do „1” pomiędzy zadaniami podczas rozpatrywania ochrony bazy. W celu rozpatrzenia ochrony bazy, Kapitan oddziału wybiera jednego wroga i atakuje go przydzielając jednego lub kilku żołnierzy do jego symboli umiejętności. W celu przydzielenia żołnierza do symbolu umiejętności, żołnierz musi na swojej karcie rezerwy posiadać pasujący symbol umiejętności. W grze występują cztery rodzaje symboli umiejętności. Każdy rodzaj żołnierza posiada dwa symbole umiejętności, które mogą być wykorzystane do dopasowania ich do symboli umiejętności wydrukowanych na kartach wrogów.

Do każdego symbolu umiejętności może być przydzielony tylko jeden żołnierz. Dlatego też, do wroga z jednym symbolem umiejętności może zostać przydzielony tylko jeden żołnierz, a do wroga z dwoma symbolami umiejętności można przydzielić maksymalnie dwóch żołnierzy. Przydzielenie żołnierza do symbolu umiejętności nie jest trwałe; podczas jednej rundy żołnierz może zostać użyty do rozpatrzenia dowolnej liczby zadań ochrony bazy.



Po tym, jak do wroga zostaną przydzieleni żołnierze, Kapitan oddziału rzuca kością obcych oraz jedną kością XCOM za każdego żołnierza przydzielonego do danego wroga. Jeśli żołnierz posiadający wyspecjalizowany symbol umiejętności (ze złotą ramką) zostanie umieszczony na karcie wroga z pasującym wyspecjalizowanym symbolem, wówczas Kapitan oddziału rzuca jedną dodatkową kością.

Za każdy wyrzucony sukces, Kapitan oddziału umieszcza jeden żeton sukcesu na karcie danego wroga. Jeśli liczba żetonów sukcesu jest równa jego wytrzymałości (wartość w prawym górnym rogu karty wroga), dany wróg zostaje zabity.

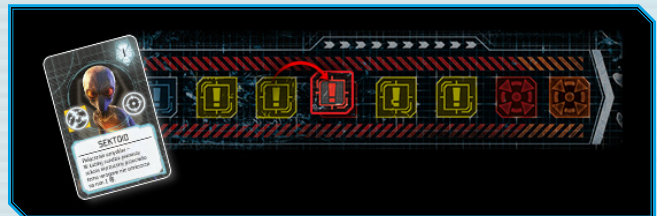


Kiedy wróg zostanie zabity, jego kartę należy zakryć i przekazać Głównemu naukowcowi jako artefakt, który może zostać użyty jako zapłata za efekty niektórych kart zasobów i technologii Głównego naukowca.

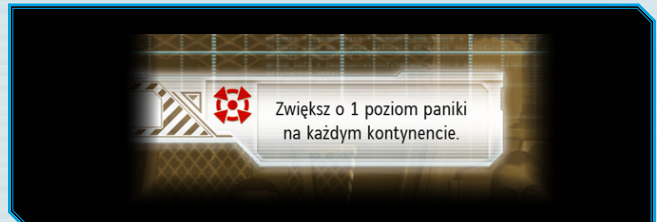
Jeśli wypadnie porażka, każdy żołnierz przydzielony do danego wroga zostaje zabity i należy odłożyć go do puli rekrutacji (żołnierze znajdujący się w puli rekrutacji mogą zostać zakupieni w późniejszej części rundy).

Kapitan oddziału może kontynuować rozpatrywanie zadań ochrony bazy tyle razy, ile chce (dopóki ma żołnierzy do przydzielania oraz wrogów, z którymi może walczyć). Pomiedzy wszystkimi rzutami Kapitan oddziału może zmieniać wrogów, których atakuje oraz ponownie przydzielać żołnierzy.

Po rozpatrzeniu zadań ochrony bazy, Kapitan oddziału zadaje bazie jedno uszkodzenie, za każdego znajdującego się w bazie obcego, który nie został zabity. Następnie odrzuca wszystkich wrogów z bazy (obok talii wrogów należy przygotować trochę miejsca na stos kart odrzuconych).



Jeśli żeton uszkodzeń wejdzie na czerwone pole na torze uszkodzeń, należy rozpatrzyć efekt uszkodzenia krytycznego przedstawiony na karcie planu inwazji.



Zarządzanie uszkodzeniami bazy jest bardzo ważne. Jeśli żeton uszkodzeń wejdzie na pomarańczowe pole toru uszkodzeń, gracze przegrywają!

BAZA XCOM ZOSTAŁA ZNISZCZONA

Na koniec każdej rundy aplikacja zapyta, czy baza XCOM została zniszczona. Jeśli baza XCOM zostanie zniszczona, pojawia się ekran „Koniec gry”, a gracze przegrywają.





ROZPATRZ MISJĘ

Każda karta misji składa się z trzech osobnych zadań, które Kapitan oddziału musi realizować w kolejności od lewej do prawej. Zadanie na misji składa się z 1-3 symboli umiejętności lub z wroga. Kapitan oddziału może rozpatrzyć kilka zadań misji w jednej turze, ale nie może rozpatrzyć nowego zadania misji, dopóki poprzednie zadanie misji nie zostanie ukończone.

Przed rozpatrzeniem pierwszego zadania misji, Główny oficer ustawia zagrożenie na „1”. W przeciwieństwie do większości zadań, zagrożenie NIE spada pomiędzy kolejnymi zadaniami misji. Tak jak w przypadku ochrony bazy, do każdego symbolu umiejętności na danym zadaniu może zostać przydzielony tylko jeden żołnierz, który na swojej karcie rezerwy ma pasujący symbol umiejętności. Umieszczenie żołnierza na symbolu umiejętności nie jest trwałe, a ten sam żołnierz może zostać wykorzystany do rozpatrzenia dowolnej liczby zadań misji w czasie jednej rundy.

Kapitan oddziału rzuca kością obcych oraz jedną kością XCOM za każdego żołnierza przydzielonego do danego zadania. Jeśli symbol umiejętności żołnierza jest wyspecjalizowany (złota ramka) i został on przydzielony do pasującego wyspecjalizowanego symbolu umiejętności, wówczas Kapitan oddziału rzuca jedną dodatkową kością. Kapitan oddziału rzuca także jedną dodatkową kością za każdego elitarnego żołnierza przydzielonego do danego zadania.

Za każdy wyrzucony sukces, Kapitan oddziału umieszcza jeden żeton sukcesu na karcie danego zadania. W celu ukończenia zadania z wrogiem, dany wróg musi zostać zabity. Do ukończenia zadania bez wroga wystarczy tylko jeden żeton sukcesu.

Jeśli wypadnie porażka, każdy żołnierz przydzielony do danego zadania zostaje zabity i należy go odłożyć do puli rekrutacji. Inni żołnierze znajdujący się na karcie misji nie zostają zabici i nadal mogą być wykorzystywani. Kiedy wróg zostaje zabity, jego karta jest zakrywana i przekazywana Głównemu naukowcowi jako artefakt.

Pomiędzy kolejnymi rzutami Kapitan oddziału może przydzielić innych żołnierzy do obecnego zadania. Jeśli Kapitan oddziału ukończy wszystkie trzy zadania misji, wówczas rozpatruje dwie nagrody przedstawione na karcie misji i odkłada tę kartę do pudełka. Każdy żołnierz przydzielony do danej misji wraca do rezerwy.



Jeśli misja nie zostanie ukończona, pozostaje w grze wraz ze wszelkimi przydzielonymi do niej żołnierzami. Ponadto wszyscy znajdujący się na niej wrogowie, jak i żetony sukcesu, pozostają na karcie misji i mogą być rozpatrywane w kolejnej rundzie.

KONIEC FAZY ROZPATRYWANIA

Na koniec fazy rozpatrywania karty i jednostki są odświeżane, bądź zwracane do rezerwy; Główny oficer wprowadza do aplikacji wyniki rundy, a aplikacja przygotowuje się do fazy czasowej kolejnej rundy gry.

W czasie końca fazy rozpatrywania gracze nie mogą używać efektów swoich kart zasobów i technologii.

Poniższe sekcje opisują co dzieje się podczas końca fazy rozpatrywania.

ODŚWIEŻ JEDNOSTKI I KARTY

Wszystkie karty zostają odświeżone poprzez odwrócenie do pozycji pionowej. Wszystkie wyczerpane żetony, które znajdują się w rezerwie (nie na planszy) są odświeżane poprzez odwrócenie na drugą stronę.

Wszystkie odrzucone karty wrogów, technologii, misji i kryzysów należy odłożyć na spód odpowiednich talii.



COFNIJ JEDNOSTKI DO REZERW

Wszystkie jednostki przydzielone do zadań lub umieszczone na kartach, za wyjątkiem żołnierzy przydzielonych do misji, wracają do rezerw. W chwili przenoszenia z planszy do rezerwy wyczerpane satelity i naukowcy nie są odświeżani. Pozostają oni wyczerpani i nie mogą być wykorzystywani w kolejnej rundzie.

UFO NA ORBICIE

Aplikacja zapyta, ile UFO znajduje się na orbicie. Jeśli na orbicie znajdują się jakieś UFO, podczas kolejnej fazy czasowej zlecą one z orbity na kontynenty.

Ponadto, UFO znajdujące się na orbicie mogą zakłócać komunikację XCOM, sprawiając, że podczas fazy czasowej akcje zostaną wyświetlone poza kolejnością. Jeśli akcja XCOM jest przedstawiona w żółtej, a nie niebieskiej ramce, oznacza to, że została zakłócona przez UFO znajdujące się na orbicie. Postaraj się ograniczyć do minimum liczbę UFO na orbicie, aby uniemożliwić im zablokowanie komunikacji.

Rozmieść satelity



Główny oficer

UKOŃCZENIE MISJI

Aplikacja zapyta, czy w danej rundzie została ukończona misja finałowa. Ukończenie misji odpycha inwazję obcych. Każda ukończona misja przybliża także XCOM do odblokowania misji finałowej. Nawet jeśli gracze nie ukończą żadnych misji, aplikacja ostatecznie odblokuje misję finałową.

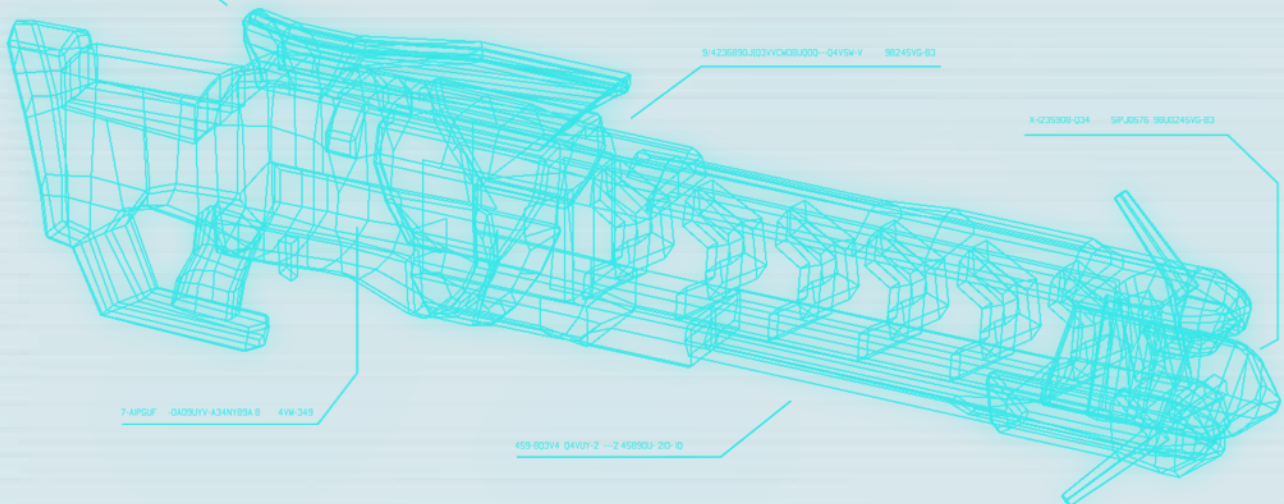
PODAJ POZIOMY PANIKI

Aplikacja zapyta o status paniki na każdym kontynencie. Główny oficer wprowadzi te dane przeciągając na ekranie odpowiedni znacznik na tor paniki odpowiedniego koloru.



Każdy kontynent, którego poziom paniki dojdzie do czerwonego pola, zmniejszy liczbę funduszy, które XCOM otrzyma na początku kolejnej fazy czasowej. Jeśli kontynent pograży się w panice w wyniku dotarcia jego żetonu na pomarańczowe pole toru paniki, każde UFO znajdujące się na tym kontynencie zostaje umieszczone na orbicie. Jeśli dwa kontynenty pograżą się w panice, gracze przegrywają!

2047629 08972346-78269 - 9078907029

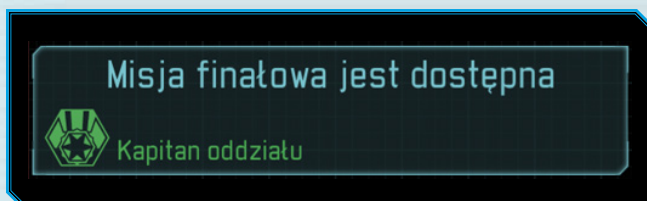


ZWYCIĘSTWO I PRZEGRANA

Gracze kontynuują rozgrywanie kolejnych rund dopóki nie ukończą misji finałowej albo nie przegrywają. Gracze nie wygrywają ani nie przegrywają dopóki aplikacja ich o tym nie poinformuje.

MISJA FINAŁOWA

Po określonej liczbie rund, uzależnionej od planu inwazji, aplikacja nakazuje Kapitanowi oddziału odblokować misję finałową.



W tym momencie Kapitan oddziału odwraca kartę planu inwazji na stronę przedstawiającą misję finałową. Później podczas rundy Kapitan oddziału będzie mógł przydzielać żołnierzy do misji finałowej. Tak, jak w przypadku pozostałych misji, do misji finałowej można przydzielić maksymalnie czterech żołnierzy.



Gracze wygrywają grę, kiedy Kapitan oddziału ukończy misję finałową.

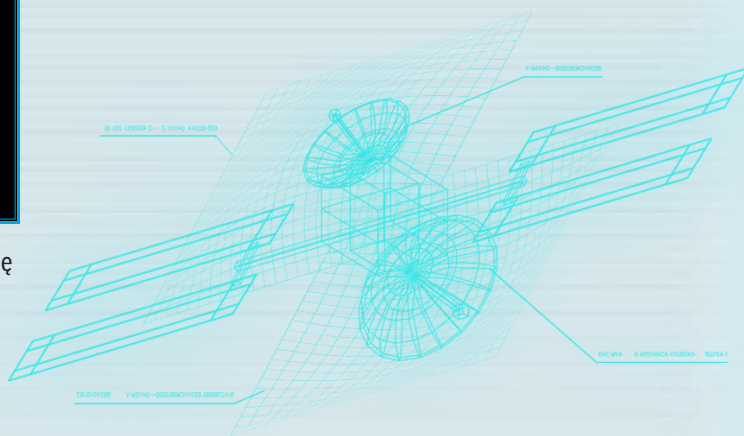
ZNISZCZENIE BAZY

Gracze przegrywają grę, jeśli baza XCOM zostanie zniszczona. Baza XCOM zostaje zniszczona jeśli znacznik uszkodzeń bazy wejdzie na pomarańczowe pole na torze uszkodzeń bazy.



PANIKA NA KONTYNETACH

Gracze przegrywają grę, jeśli co najmniej dwa kontynenty pogrążą się w panice. Kontynent pogrąży się w panice, jeśli jego znacznik dotrze na pomarańczowe pole na torze paniki.



© 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.



