

XCOM: COVI

GRA PLANSZOWA

WSTĘP

XCOM: Gra planszowa to rozgrywane w czasie rzeczywistym kooperacyjne wyzwanie, w którym gracze obejmują kontrolę nad siłami obronnymi XCOM i walczą z inwazją obcych. Każdy gracz obejmuje unikatową rolę w szeregach tej światowej organizacji. Inwazję steruje darmowe oprogramowanie dostępne on-line (w przypadku komputerów osobistych) lub aplikacja dostępna na większość urządzeń mobilnych. Gracze muszą wspólnie działać, przydzielać Interceptory, wysłać żołnierzy na misje oraz prowadzić badania nad zaawansowanymi technologiami – wszystko po to, aby powstrzymać inwazję.

Każda runda rozpoczyna się od fazy rozgrywanej w czasie rzeczywistym. W tej fazie gracze włączają aplikację i otrzymują informacje dotyczące inwazji obcych.

Na wybranych kontynentach pojawiają się statki kosmitów, gracze dobierają karty kryzysów, a obcy szturmują bazę XCOM. Gracze wysyłają żołnierzy do ochrony bazy, jak i na misje. Interceptory zestrzelują statki obcych, naukowcy wynajdują nowe technologie, a satelity gromadzą dane i blokują kanały komunikacyjne.

Po rozdzieleniu dostępnych zasobów, rozgrywana w czasie rzeczywistym faza kończy się, a wszystkie decyzje zaplanowane przez graczy są wprowadzane w życie przy pomocy specjalnej mechaniki z użyciem kości. Jeśli UFO nie zostaną usunięte z planszy, ich obecność doprowadzi do wybuchu ogólnoświatowej paniki. W trakcie walki gracze na pewno utracą Interceptory i żołnierzy, dlatego będą musieli odbudować swoje siły, aby móc uratować ludzkość przed najeźdźcą z kosmosu.

CZTERY ROLY

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.

JAK GRAĆ

Niniejsza broszura zawiera listę elementów oraz opis kroków, które należy wykonać podczas przygotowania gry, jeszcze przed uruchomieniem aplikacji. Nie jest to pełna instrukcja. Aby nauczyć się zasad gry, gracze muszą w menu aplikacji wybrać poziom trudności „Samouczek”.



Pobierz aplikację



W celu pobrania darmowej aplikacji XCOM: Gra planszowa, należy, za pośrednictwem urządzenia mobilnego, połączyć się z AppStore™ lub sklepem Google Play™ i wyszukać aplikację XCOM: Board Game. Gracze mogą także uzyskać do niej dostęp, za pośrednictwem większości przeglądarek internetowych, na stronie xcomtheboardgame.com.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



12 KART MISJI



5 KART PLANÓW INWAZJI



4 KARTY POMOCY DLA POSZCZEGÓLNYCH RÓL



7 KART REZERWY (W 2 ROZMIARACH)



15 KART ZASOBÓW



28 KART TECHNOLOGII



32 KARTY KRYZYSÓW



63 KARTY WROGÓW



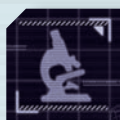
4 KOŚCI XCOM



1 KOŚĆ OBCYCH



29 ŻETONÓW KREDYTÓW



8 ŻETONÓW NAUKOWCÓW



8 ŻETONÓW SATELITÓW



6 ŻETONÓW PANIKI



1 ŻETON USZKODZEŃ BAZY



1 ŻETON ZAGROŻENIA



18 ŻETONÓW SUKCESÓW



1 ŻETON BAZY XCOM



1 PLANSZA



3 ŻOŁNIERZY GRENADIERÓW



3 ŻOŁNIERZY SZTURMOWYCH



3 ŻOŁNIERZY SNAJPERÓW



3 ŻOŁNIERZY WSPARCIA



4 ŻETONY JEDNOSTEK ELITARNYCH



24 UFO



8 INTERCEPTORÓW

PRZYGOTOWANIE

W celu przygotowania gry planszowej XCOM należy, zgodnie z podaną kolejnością, wykonać poniższe kroki. Na ostatniej stronie broszury znajduje się rysunek z przykładem przygotowania gry.

1. Planszę należy umieścić na środku obszaru gry.
2. Graczom należy przydzielić role oraz rozdać karty zasobów. Karty zasobów są oznaczone różnymi kolorami odpowiadającymi kolorom widocznym z przodu karty roli.

MNIEJ NIŻ CZTERECH GRACZY

Jeśli w rozgrywce bierze udział czterech graczy, każdy z uczestników otrzymuje odrębną rolę. Podczas rozgrywki dwuosobowej każdy gracz otrzymuje dwie role. Sugeruje się, aby jeden gracz pełnił role Dowódcy i Głównego naukowca, a drugi Głównego oficera i Kapitana oddziału. Podczas rozgrywki trzynosobowej jeden gracz powinien być jednocześnie Głównym oficerem i Dowódcą. Podczas rozgrywki jednoosobowej jeden gracz otrzymuje wszystkie cztery role.

3. Gracze otrzymują karty rezerw. Z przodu każdej z kart rezerwy znajduje się nazwa gracza, który powinien ją otrzymać.
4. Odpowiednie jednostki (żołnierzy, satelity, Interceptory oraz naukowców) należy umieścić na odpowiadających im kartach rezerw.
5. W puli rekrutacji należy umieścić po jednej figurce każdego żołnierza oraz dwa Interceptory.
6. Obok planszy należy przygotować pulę żetonów kredytów i sukcesów. Na polu „1” toru zagrożenia należy umieścić żeton zagrożenia, a na niebieskim polu uszkodzeń żeton uszkodzenia bazy.
7. Główny naukowiec tasuje wszystkie karty technologii, tworząc w ten sposób talię technologii, którą następnie umieszcza obok planszy.
8. Dowódca tasuje wszystkie karty kryzysów, tworząc w ten sposób talię kryzysów, którą następnie umieszcza obok planszy.
9. Kapitan oddziału tasuje wszystkie karty misji, tworząc w ten sposób talię misji, którą następnie umieszcza obok planszy.

10. Główny oficer uruchamia aplikację i klika „Graj”. Następnie wybiera odpowiednie opcje z menu i wykonuje właściwe kroki przygotowania. Gra może się już rozpocząć!

PUNKTOWANIE

Na koniec gry, gracze mogą podliczyć swój wynik bazując na poniższych kryteriach. Im wyższy wynik, tym lepiej.

- » +100 punktów jeśli wygrali
- » -1 punkt za każde UFO na planszy
- » -1 punkt za każdego żołnierza w puli rekrutacji
- » -1 punkt za każdego Interceptora w puli rekrutacji
- » -2 punkty za każdy kontynent na czerwonym poziomie paniki
- » -2 punkty za każde uszkodzenie bazy
- » -5 punktów za każdy kontynent pogrążony w panice


SYMBOLE I SKRÓTY

Poniżej znajduje się lista symboli oraz skrótów, które występują na kartach. Wszelkie wytłuszczone treści to koszt użycia danej karty.

„Wyczerp tę kartę ▶” W celu użycia zdolności danej karty, gracz musi wyczerpać tę kartę obracając ją o 90 stopni. Karta musi zostać odświeżona przed kolejnym użyciem zdolności wyczerpującej.

„Umieść tu X ▶” W celu użycia zdolności danej karty, gracz musi na danej karcie umieścić wskazaną liczbę wymienionych w treści jednostek. Jednostki te należy umieścić na danej karcie biorąc je z odpowiedniej rezerwy. Nie mogą one pochodzić z innej karty ani z planszy.


„Odrzuć X artefaktów ▶” W celu użycia zdolności danej karty, gracz musi odrzucić artefakty w liczbie wskazanej na danej karcie.

 Żeton sukcesu


 Naukowiec

 Kredyt

 Interceptor

 Faza czasowa

 Satelita

 Faza rozpatrywania

© 1994-2014 Take-Two Interactive Software, Inc. oraz ich filie. © 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. XCOM, XCOM: Enemy 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.



PRZYGOTOWANIE ORAZ LEGENDA PŁANSZY



A. TOR PANIKI

B. TOR USZKODZEŃ BAZY

C. OCHRONA BAZY

D. PLAN INWAZJI

E. MISJA

F. BADANIA

G. TOR ZAGROŻENIA

H. KONTYNENTY

I. ORBITA

J. PULA KRYZYSÓW

K. PULA REKRUTACJI