

XCOM: DAS BRETTSPIEL

REFERENZHANDBUCH

HALT!

Das Referenzhandbuch bringt euch nicht bei, wie man XCOM: Das Brettspiel spielt. Wir empfehlen, dass zunächst das Tutorial aus der App gespielt wird. Erst dann sollte man das Referenzhandbuch oder die Regeln aus der App zu Rate ziehen, wenn beim Spielen Fragen auftauchen.

DAS REFERENZ-HANDBUCH BENUTZEN

Das Referenzhandbuch bietet den Spielern ausführliche Regeln und Klarstellungen in alphabetischer Reihenfolge und nach Themen sortiert.

Alle Informationen aus diesem Heft sind ebenfalls bei den Regeln in der App zu finden.



© 1994-2015 Take-Two Interactive Software, Inc. and its subsidiaries. © 2015 Fantasy Flight Publishing, Inc. XCOM, XCOM: Enemy Unknown, Firaxis Games, the Firaxis Games logo, 2K, the 2K Games logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. in the U.S. and other countries. Apple and the Apple logo are trademarks of Apple Inc., registered in the United States and/or foreign countries. App Store is a service mark of Apple Inc. Google Play is a trademark of Google Inc. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. German version published by Heidelberger Spieleverlag. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

AKTIONEN (XCOM UND ALIENS)

Die App generiert eine zufällige Reihe von Aktionen, die von den Spielern durchzuführen sind. XCOM-Aktionen haben blauen Text und stehen in einem blauen Fenster.

- » XCOM-Aktionen sind optional.
- » Steht eine XCOM-Aktion in einem gelben Fenster, wurde sie von UFOs im Orbit gestört. Gestörte Aktionen treten früher als normal in der Echtzeitphase ein.
- » Wenn der Timer während einer XCOM-Aktion auf Null fällt, erscheint eine neue Aktion auf dem Bildschirm. Der aktive Spieler muss die Ausführung der vorherigen Aktion SOFORT unterbrechen.

Alien-Aktionen haben roten Text und stehen in einem roten Fenster.

- » Alien-Aktionen sind Pflicht und müssen durchgeführt werden.
- » Wenn der Timer während einer Alien-Aktion auf Null fällt, erscheint die blinkende Warnmeldung „ZEIT ABGELAUFEN“. Die nächste Aktion erscheint erst dann, wenn der Central Officer den Abschluss der Aktion mit „OK“ bestätigt hat. Bis dahin wird verbleibende Pausenzeit aufgebraucht. Außerdem bekommen die Spieler nur halb so viel Zeit für ihre nächste Aktion.

Verwandte Links: Kommunikationszentrale, Gestörte Aktionen, Echtzeitphase

ABFANGJÄGER

Abfangjäger sind die Luftwaffe der XCOM-Verteidigungsstreitkräfte.

- » Solange sie nicht einem Auftrag oder einer Karte zugeteilt sind, liegen Abfangjäger auf ihrer Reservekarte.
- » Wird ein Abfangjäger zerstört, kehrt er in den Nachschub-Pool zurück.
- » Auf Anweisung der App teilt der Commander den einzelnen Kontinenten Abfangjäger zu.
- » Der Commander kann auf Anweisung der App Credits ausgeben, um Abfangjäger zu bauen, sprich, sie in die Reserve zu legen.

Verwandte Links: Zuteilen, Forschungsleiter, Commander, Globale Verteidigung, Einheiten

AUFBAU EINER EINSATZKARTE



- A. Kartentitel
- B. Belohnungen
- C. Kontinentsymbol
- D. Feindaufträge
- E. Einsatzaufträge

AUFBAU EINER FEINDKARTE



- A. Gesundheitswert
- B. Fertigkeitssymbole
- C. Kartentitel
- D. Regeltext

Verwandte Links: Feind, Fertigkeitssymbole

AUFBAU EINER INVASIONS-PLANKARTE



- A. Kartentitel
- B. Kritischer Schadenseffekt

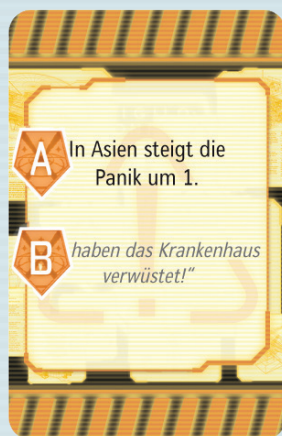
AUFBAU EINER AUSSTATTUNGSKARTE



- A. Charaktersymbol
- B. Kartentitel
- C. Phasensymbol
- D. Kartentyp und Charakter
- E. Regeltext

Verwandte Links: Ausstattung, Spielercharaktere, Echtzeitphase

AUFBAU EINER KRISENKARTE



- A. Regeltext
- B. Atmosphärischer Text

AUFBAU EINER RESERVEKARTE



- A. Charaktersymbol
- B. Kartentitel
- C. Kartentyp, Charakter und Regeltext

AUFBAU EINER RESERVEKARTE EINES SOLDATEN



- A. Charaktersymbol
- B. Kartentitel
- C. Kartentyp, Charakter und Regeltext
- D. Fertigkeitssymbole

Verwandte Links: Spielercharaktere, Einheiten kehren in die Reserve zurück, Einheiten

AUFBAU EINER TECHNOLOGIEKARTE



- A. Forschungskosten
- B. Kartentitel
- C. Phasensymbole
- D. Kartentyp und Charakter
- E. Regeltext

Verwandte Links: Spielercharaktere, Auswertungsphase, Technologie, Echtzeitphase

AUFFRISCHEN

Erschöpfte Karten und Marker können erst dann wieder benutzt werden, wenn sie aufgefrischt wurden.

- » Erschöpfte Karten und Marker können erst dann wieder benutzt werden, wenn sie aufgefrischt wurden.
- » Um einen Marker aufzufrischen, dreht man ihn auf die Vorderseite.

EINHEITEN UND KARTEN AUFFRISCHEN

- » Alle Karten werden aufgefrischt, sobald die App dazu auffordert.
- » Auf Anweisung der App werden alle Marker in der Reserve (nicht auf dem Spielplan) aufgefrischt.
- » Verwandte Links: Erschöpfte

AUFTRÄGE/ WÜRFEL WÜRFE

Es gibt verschiedenste Aufträge im Spiel. Jeder Auftrag wird mit einem bestimmten Einheitentyp assoziiert, der einem speziellen Spielplanfeld zugeteilt ist.

Immer wenn ein Würfelwurf fällig ist, nimmt man den Alien-Würfel und so viele XCOM-Würfel, wie dem Auftrag Einheiten zugeteilt sind. Falls das Ergebnis des Alien-Würfels gleich oder niedriger als die aktuelle Bedrohung ist, ist der Wurf ein FEHLSCHLAG und alle dem Auftrag zugeteilten Einheiten werden erschöpft oder zerstört.

- » Jeder XCOM-Würfel verfügt über 2 Erfolgssymbole (☒). Die Auswirkungen eines Erfolgs hängen vom jeweiligen Auftrag ab.
- » Obwohl nur vier XCOM-Würfel im Spielumfang enthalten sind, kann man mit unbegrenzt vielen würfeln. Bei Bedarf wirft man sie einfach mehrmals.
- » Zusätzliche Würfel kann man nur dann erhalten, wenn man bereits mindestens 1 Würfel hat.
- » Man darf einen Würfelwurf auch verweigern, selbst wenn man noch zugeteilte Einheiten auf dem Auftrag hat. Alle Effekte des Auftrags treten trotzdem ein (z.B. verursachen Feinde Schäden am Stützpunkt, UFOs lösen Panik aus, etc.).
- » Vor dem Anwenden der Würfelergebnisse können Technologiekarten genutzt werden, aber die Würfelergebnisse müssen dennoch angewandt werden.

Es gibt folgende Aufträge: Forschung I, Forschung II und Forschung III; orbitale Verteidigung; globale Verteidigung für jeden Kontinent; jeder Feind im Stützpunkt; alle drei Teile des Einsatzes

- » Immer wenn ein Feind angegriffen wird, egal ob im Stützpunkt oder während eines Einsatzes, handelt es sich um einen FEINDAUFTRAG.

Einheiten, die auf einer Karte platziert wurden, kosten keine Credits aus den Finanzen von XCOM, da sie keinem Auftrag zugeteilt sind.

Verwandte Links: Verteidigung des Stützpunkts, Globale Verteidigung, Einsatz, Forschung, Bedrohung

ARTEFAKTE

Immer wenn ein Feind besiegt wird, erhält der Forschungsleiter die verdeckte Feindkarte als geborgenes Artefakt.

Artefakte können abgelegt werden, um die Fähigkeiten verschiedener Ausrüstungs- und Technologiekarten auszulösen.

- » Abgelegte Artefakte werden wie alle anderen Feindkarten offen abgelegt.

Verwandte Links: Zuteilen, Forschungsleiter, Feind, Forschung, Wissenschaftler

AUSSTATTUNG

Ausrüstungskarten werden beim Spieldaufbau verteilt.

- » Jede Karte ist mit Namen, Symbol und Farbe eines Charakters versehen. Ein Spieler erhält alle Ausrüstungskarten seines Charakters.
- » Ausrüstungen mit dem -Symbol können jederzeit in der Echtzeitphase genutzt werden, egal welche Aktion gerade ausgeführt wird.
- » Ausrüstungen mit dem -Symbol können jederzeit in der Auswertungsphase genutzt werden BIS ZU DEM ZEITPUNKT, an dem die Karten aufgefrischt werden. Ausrüstungen können nach dem Würfeln, vor dem Anwenden der Ergebnisse genutzt werden, aber sie können die Anzahl der geworfenen Würfel nicht nachträglich verändern.
- » Abhängig vom Standort des Stützpunkts teilt die App dem Commander eine Ausrüstung zu. Sie kann nur genutzt werden, solange der Panik-Level des Kontinents, der den Stützpunkt enthält, im gelben Bereich ist. Alle anderen kontinentspezifischen Ausrüstungen kommen in die Spielschachtel zurück.

Um den Effekt einer Ausrüstung ausführen zu kommen, muss man die (fettgedruckten) Kosten der Karte bezahlen.

- » „X hier platzieren“ heißt, dass man die angegebene Anzahl an Einheiten auf die Karte legen muss, um die Kartenfähigkeit nutzen zu können. Diese Einheiten müssen aus der Reserve kommen, nicht von anderen Karten oder vom Spielplan.
- » „Erschöpfen“ heißt, dass man die Karte erschöpfen, d.h. um 90° im Uhrzeigersinn drehen muss, um die Kartenfähigkeit nutzen zu können. Sie kann erst wieder verwendet werden, wenn sie aufgefrischt wurde.

- » „X Artefakte ablegen“ heißt, dass man die angegebene Menge an geborgenen Artefakten ablegen muss, um die Kartenfähigkeit nutzen zu können.

Verwandte Links: Aufbau einer Ausrüstungskarte, Zuteilen, Erschöpft, Spielercharaktere, Auffrischen

AUSWERTUNGSPHASE

In jeder Runde folgt auf die Echtzeitphase eine Auswertungsphase.

- » In der Auswertungsphase müssen mehrere Schritte ausgeführt werden. Diese werden von der App vorgegeben.
- » Ausrüstungen mit dem -Symbol können jederzeit in der Auswertungsphase genutzt werden.

Verwandte Links: Echtzeitphase

BEDROHUNG

Die Bedrohung stellt dar, wie viel Widerstand die Außerirdischen den XCOM-Aktionen entgegenbringen. Für die Verwaltung der Bedrohungsanzeige ist der Central Officer zuständig.

Beim ersten Würfelwurf für einen Auftrag liegt die Bedrohung bei „1“.

Falls das Ergebnis des Alien-Würfels gleich oder niedriger als die Bedrohung ist, ist der Wurf ein Fehlschlag und alle dem Auftrag zugeteilten Einheiten werden erschöpft oder zerstört.

Nachdem die Effekte eines Würfelwurfs angewandt wurden, steigt die Bedrohung automatisch um 1 (Maximum: 5). Ein Fehlschlag wird also immer wahrscheinlicher.

- » Die Bedrohung kann nicht über „5“ steigen. Ist die Bedrohung bei „5“ angelangt, kann man solange weiterwürfeln, bis alle Einheiten zerstört/erschöpft sind oder man aufhören will.

Verwandte Links: Aufträge/ Würfelwürfe

CREDITS UND FINANZEN

Creditmarker stellen die Finanzen von XCOM dar. Jede Runde bekommt der Commander über die App Credits zugewiesen. Sie stellen seine Finanzen für diese Runde dar.

Mit Credits bezahlt der Commander Einheiten, die dem Spielplan zugeteilt wurden.

- » Jede dem Spielplan zugeteilte Einheit (Abfangjäger, Satellit, Wissenschaftler oder Soldat) kostet 1 Credit aus den Finanzen von XCOM. Allerdings bezahlt der Commander sie erst in der Auswertungsphase.

FINANZEN VON XCOM: X CREDITS

Der Commander erhält die angegebene Summe an Credits.

- » Jeder Kontinent, dessen Panik-Level im roten Bereich ist, reduziert den eingehenden Betrag. Dies wird von der App automatisch eingerechnet.

NOTFALLFONDS VERFÜGBAR

Bei dieser Anweisung der App darf der Commander beliebig viele Credits von der Ausstattungskarte „Notfallfonds“ nehmen.

- » Nachdem er sie von der Karte entfernt hat, fügt er sie den Finanzen von XCOM hinzu. Der „Notfallfonds“ kann nur durch Karteneffekte wieder aufgefüllt werden. Es können beliebig viele Credits darauf liegen.

FINANZEN PRÜFEN

Sobald die App diese Anweisung erteilt, muss der Commander für jede Einheit, die dem Spielplan zugeteilt ist, 1 Credit aus den Finanzen von XCOM bezahlen.

- » Für Einheiten, die einer Reserve-, Ausstattungs- oder Technologiekarte zugeteilt sind, muss nichts bezahlt werden.

Kann der Commander nicht alle zugeteilten Einheiten bezahlen, kommt es zu einem Finanzdefizit, d.h. auf dem Kontinent mit der höchsten Panik steigt die Panik um 1 pro fehlendem Credit.

- » Gibt es mehr als einen Kontinent mit der höchsten Panik, wählt der Commander einen davon aus, und erhöht dessen Panik. Kontinente, die bereits in Panik verfallen sind, zählen bei dieser Betrachtung nicht mit, da ihre Panik nicht weiter ansteigen kann.
- » Wenn der betroffene Kontinent in Panik verfällt und das Finanzdefizit trotzdem noch nicht ausgeglichen ist, steigt die Panik des Kontinents mit der jetzt höchsten Panik, solange bis das Defizit ausgeglichen ist.
- » Der Einsatzleiter kann Stützpunkt-Verteidigungsaufträge beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge versuchen. Ein Auftrag muss nicht abgeschlossen sein, damit er einen neuen versuchen kann. Es ist auch möglich, einen nicht abgeschlossenen Auftrag später noch einmal zu versuchen.
 - » Bei jedem Wurf kann der Einsatzleiter dieselben oder andere Soldaten verwenden und er kann sich mit jedem Wurf am selben oder einem anderen Stützpunkt-Verteidigungsauftrag versuchen.

Schäden am Stützpunkt werden über den Stützpunkt-Schadensmarker protokolliert. Nach Ausführung aller Stützpunkt-Verteidigungsaufträge nimmt der Stützpunkt 1 Schaden pro nicht getötetem Feind im Stützpunkt. Dann werden alle Feinde aus dem Stützpunkt abgelegt.

- » Rückt der Stützpunkt-Schadensmarker auf ein rotes Feld der Schadensanzeige, führt der Einsatzleiter den kritischen Schadenseffekt der Invasionsplankarte aus.
- » Rückt der Stützpunkt-Schadensmarker auf das orangefarbene Feld der Schadensanzeige, wird der XCOM-Stützpunkt überrannt und das Spiel ist verloren!

Verwandte Links: Zuteilen, Elite, Feind, Invasionsplan, Artefakte, Soldaten, Einsatzleiter, Aufträge/ Würfelwürfe

CENTRAL OFFICER



Der Central Officer verwaltet die App und leitet deren Anweisungen und Informationen an die anderen Spieler weiter.

Der Central Officer:

- » Teilt den anderen Spielern die Anweisungen der App mit.
- » Setzt die anderen Spieler über UFO-Prognosen in Kenntnis. Immer wenn die rote Scanner-Taste aufleuchtet, kann der Central Officer sie antippen, um eine UFO-Prognose zu erhalten.
- » Kann die laufende Aktion pausieren.
- » Platziert auf Anweisung der App UFOs im Orbit und auf Kontinenten.
- » Verlegt auf Anweisung der App UFOs aus dem Orbit auf Kontinente.
- » Teilt auf Anweisung der App Satelliten dem orbitalen Verteidigungsauftrag zu.
- » Auf Anweisung der App führt der Central Officer den orbitalen Verteidigungsauftrag aus.

Verwandte Links: Zuteilen, Kommunikationszentrale, Prognosen, Pause, Charaktereigenschaften, Satelliten, Aufträge/ Würfelwürfe, UFOs

COMMANDER



Der Commander ist für die Gesamtstrategie und die Verwaltung der Finanzen von XCOM verantwortlich.

Der Commander:

- » Nimmt auf Anweisung der App Creditmarker. Diese benutzt er, um einen Überblick über die Ausgaben aller Spieler zu behalten.
- » Darf auf Anweisung der App Credits von der Ausstattungskarte „Notfallfonds“ nehmen.
- » Teilt auf Anweisung der App Abfangjäger den globalen Verteidigungsaufträgen zu.
- » Teilt auf Anweisung der App Abfangjäger den globalen Verteidigungsaufträgen zu.

- » Kann auf Anweisung der App Soldaten anwerben und Abfangjäger bauen.
- » Führt alle Krisenkarten im Krisenpool aus.
- » Führt auf Anweisung der App alle globalen Verteidigungsaufträge in beliebiger Reihenfolge aus.

Verwandte Links: Zuteilen, Credits und Finanzen, Krisen, Globale Verteidigung, Abfangjäger, Spielercharaktere, Panik

ECHTZEITPHASE

Jede Runde beginnt mit einer Echtzeitphase. Darin gibt die App eine Reihe von Aktionen vor, die von den Spielern durchzuführen sind.

ENDE DER RUNDE

Am Ende der Echtzeitphase kann die verbleibende Pausenzeit zur Verwendung von Ausstattungs- und Technologiekarten genutzt werden. Der Central Officer kann die Phase auch vorzeitig beenden, indem er auf „OK“ tippt.

Verwandte Links: Aktionen (XCOM & Aliens), Auswertungsphase

EINHEITEN

Es gibt vier verschiedene Einheiten: Abfangjäger, Satelliten, Wissenschaftler und Soldaten.

- » Auf Anweisung der App teilen die Spieler Einheiten aus der Reserve dem Spielplan zu.
- » Sobald die App dazu auffordert, muss der Commander für jede Einheit, die einem Auftrag zugeteilt ist, 1 Credit aus den Finanzen von XCOM bezahlen.

Verwandte Links: Credits und Finanzen, Abfangjäger, Satelliten, Soldaten

EINHEITEN KEHREN IN DIE RESERVE ZURÜCK

Sobald die App dazu auffordert, werden alle Einheiten, die einem Auftrag zugeteilt oder auf einer Karte platziert wurden, in ihre jeweiligen Reserven zurückgestellt. Einzige Ausnahme sind Soldaten, die einem Einsatz zugeteilt sind.

Erschöpfte Satelliten und Wissenschaftler werden NICHT aufgefrischt. Sie bleiben erschöpft und können in der nächsten Runde nicht genutzt werden.

Verwandte Links: Aufbau einer Reservekarte, Einheiten

EINSATZ

Einsätze sind die Gefechtsoperationen der XCOM-Verteidigungskräfte

- » Jeder Einsatz verfügt über drei separate Aufträge, dargestellt durch Symbole oder Feindfelder.

EINSATZ WÄHLEN

Sobald die App den Einsatzleiter zum Auswählen eines Einsatzes auffordert, zieht er 2 Karten vom Einsatzstapel und teilt eine davon dem Einsatzfeld zu. Die andere Karte wird abgelegt.

- » Immer wenn er dem Einsatzfeld eine Einsatzkarte zuteilt, zieht er für jedes freie Feindfeld der Einsatzkarte eine Feindkarte und legt sie verdeckt darauf.

Gibt es bei Erscheinen dieser Aktion bereits einen aktiven Einsatz, hat der Einsatzleiter die Wahl, den zuvor gewählten Einsatz zu behalten oder ihn durch einen neuen zu ersetzen. Ersetzt er ihn, wird die alte Einsatzkarte abgelegt und alle Soldaten, die ihr zugeteilt waren, kehren in die Reserve zurück. Behält er den alten Einsatz, werden beide neu gezogenen Einsatzkarten abgelegt.

EINSATZTRUPP LOSSCHICKEN

Sobald die App dazu auffordert, teilt der Einsatzleiter bis zu vier Soldaten dem Einsatz zu.

- » Vor dem Zuteilen der Soldaten deckt der Einsatzleiter alle Feindkarten auf der Einsatzkarte auf.
- » Einem Einsatz können maximal 4 Soldaten zugeteilt werden.
- » Wird ein Einsatz nicht abgeschlossen, kann der Einsatzleiter in der nächsten Runde weitere Soldaten dafür zuteilen.

EINSATZ AUSFÜHREN

Auf Anweisung der App führt der Einsatzleiter den Einsatz aus. Jeder Einsatz besteht aus drei separaten Aufträgen, die von links nach rechts abgeschlossen werden müssen. Im Gegensatz zu den meisten anderen Aufträgen wird die Bedrohung zwischen zwei Einsatzaufträgen NICHT auf „1“ zurückgesetzt. Einsätze werden in folgenden Schritten ausgeführt:

1. Der Einsatzleiter teilt dem ersten, nicht abgeschlossenen Auftrag von I
 - » Ein Soldat kann nur dann einem Fertigkeitssymbol zugeteilt werden, wenn seine Reservekarte über dasselbe Fertigkeitssymbol verfügt.
 - » Die Anzahl der Fertigkeitssymbole eines Auftrags bestimmt, wie viele Soldaten ihm maximal zugeteilt werden können. Jedem Symbol kann nur 1 Soldat zugeteilt werden.
2. Der Einsatzleiter wirft 1 XCOM-Würfel pro Soldat, der dem Auftrag zugeteilt ist, sowie den Alien-Würfel. Jetzt können sämtliche Effekte genutzt werden, die den Einsatzleiter Würfelwürfe wiederholen lassen.
 - » Er bekommt 1 zusätzlichen XCOM-Würfel für jeden Soldaten, der einem spezialisierten Symbol zugeteilt ist und über dasselbe spezialisierte Symbol verfügt.
 - » Ein Nicht-Feindauftrag ist abgeschlossen, wenn der Einsatzleiter 1 oder mehr Erfolge würfelt.
 - » Bei einem Feindauftrag legt er 1 Erfolgsmarker pro gewürfeltem Erfolg auf die Feindkarte.
 - » Sobald die Anzahl der Erfolgsmarker auf einer Feindkarte deren Gesundheitswert erreicht oder überschreitet, stirbt der Feind. Seine Karte geht dann als geborgenes Artefakt an den Forschungsleiter.
 - » Bei einem Fehlschlag stirbt jeder Soldat, der dem Auftrag zugeteilt war, und kehrt in den Nachschub-Pool zurück.
 - » Abgeschlossene Aufträge werden mit einem Erfolgsmarker versehen. Der dadurch markierte Fortschritt bleibt von Runde zu Runde bestehen.
3. Falls es noch überlebende Soldaten gibt, die dem Einsatz zugeteilt sind, kann der Einsatzleiter noch mal würfeln. Er beginnt wieder mit Schritt 1.
 - » Im Gegensatz zu den meisten anderen Aufträgen wird bei Einsätzen die Bedrohung zwischen den einzelnen Aufträgen nicht auf „1“ zurückgesetzt.
 - » Nach Abschluss eines Einsatzes führt der Einsatzleiter die beiden Belohnungseffekte der Einsatzkarte aus und legt sie dann beiseite

» Soldaten, die einem abgeschlossenen Einsatz zugeteilt sind, kehren sofort in die Reserve zurück.

Ist der Einsatz nicht abgeschlossen, bleiben alle Erfolgsmarker und Soldaten für die nächste Runde darauf liegen.

Verwandte Links: Zuteilen, Feind, Invasionsplan, Aufbau einer Einsatzkarte, Fertigkeitssymbole, Soldaten, Einsatzleiter

EINSATZLEITER



Der Einsatzleiter ist für die Bodentruppen von XCOM, die Verteidigung des Stützpunkts sowie das Ausführen von Einsätzen zuständig.

Der Einsatzleiter:

- » Teilt auf Anweisung der App Soldaten dem Feld „Verteidigung des Stützpunkts“ und der Einsatzkarte zu.
- » Platziert auf Anweisung der App Feindkarten im Stützpunkt.
- » Wählt auf Anweisung der App einen Einsatz aus. Wird ein neuer Einsatz gewählt, legt er verdeckte Feindkarten darauf.
- » Führt auf Anweisung der App die Verteidigung des Stützpunkts sowie Einsatzaufträge aus.

Verwandte Links: Zuteilen, Verteidigung des Stützpunkts, Finaler Einsatz, Einsatz, Spielercharaktere, Soldaten

ELITE

Elite-Marker stellen die Kampferfahrung eines Soldaten dar. Mithilfe der Ausstattungskarte „Offiziersschule“ kann der Commander einen Soldaten zum Elitesoldaten befördern.

- » Beim Ausführen eines Auftrags erhält der Einsatzleiter 1 zusätzlichen Würfel für jeden Elitesoldaten, der diesem Auftrag zugeteilt ist.
- » Stirbt ein Elitesoldat, verliert er seinen Elitestatus.
- » Die maximale Anzahl der Elitesoldaten ist durch die vorhandenen Elite-Marker beschränkt. Es kann höchstens 4 Elitesoldaten gleichzeitig geben. Sind alle Elite-Marker zugeteilt, können keine weiteren Soldaten befördert werden.

Verwandte Links: Soldaten, Einsatzleiter, Aufträge/Würfelwürfe

ERSCHÖPFT

Erschöpfte Satelliten und Wissenschaftler werden auf ihre Rückseite gedreht und können erst dann wieder Aufträgen und Karten zugeteilt werden, wenn sie aufgefrischt wurden.

Erschöpfte Karten werden um 90° gedreht und können erst dann wieder genutzt werden, wenn sie aufgefrischt wurden.

Satelliten, Wissenschaftler, Ausstattungen und Technologien werden (auf Anweisung der App) am Ende der Auswertungsphase aufgefrischt.

Verwandte Links: Ausstattung, Auffrischen, Satelliten, Wissenschaftler, Technologie

FEHLSCHLAG

Ein Fehlschlag tritt immer dann ein, wenn beim Ausführen eines Auftrags das Ergebnis der Alien-Würfel gleich oder niedriger als die aktuelle Bedrohung ist. Dies hat folgende Konsequenzen:

- » Soldaten, die dem Auftrag zugeteilt waren, sterben (d.h. sie kommen in den Nachschub-Pool).
- » Abfangjäger, die dem Auftrag zugeteilt waren, werden zerstört (d.h. sie kommen in den Nachschub-Pool).
- » Wissenschaftler und Satelliten werden erschöpft (d.h. auf die Rückseite gedreht).

Verwandte Links: Verteidigung des Stützpunkts, Globale Verteidigung, Orbitale Verteidigung, Einsatz

FEIND

Feindkarten stellen konkrete Bedrohungen durch eindringende Aliens dar. Beim Spielaufbau wird eine bestimmte Kombination aus Feindkarten zum Feindstapel zusammengemischt.

Ein Feind stirbt, sobald die Erfolgsmarker auf seiner Feindkarte deren Gesundheitswert erreichen oder überschreiten.

- » Wenn ein Feind stirbt, erhält der Forschungsleiter die verdeckte Feindkarte als geborgenes Artefakt.

Immer wenn der Einsatzleiter eine Einsatzkarte auf den Spielplan legt, zieht er für jedes Feindfeld der Einsatzkarte eine Feindkarte und legt sie verdeckt darauf.

FEIND IN STÜTZPUNKT EINGEDRUNGEN

Sobald die App dazu auffordert, zieht der Einsatzleiter die oberste Karte des Feindstapels und legt sie offen auf ein freies Feindfeld des Stützpunkts.

- » Jeder Feind kommt auf ein separates Feld.

Verwandte Links: Zuteilen, Verteidigung des Stützpunkts, Forschungsleiter, Aufbau einer Feindkarte, Einsatz, Artefakt, Fertigkeitsymbole, Einsatzleiter

FERTIGKEITSSYMBOL

Es gibt vier verschiedene Fertigkeitsymbole. Jede Soldatenklasse verfügt über 2 Fertigkeitsymbole, wie sie auch auf Feindkarten und Einsatzaufträgen zu finden sind.



- A. Positionierung
- B. Kritisch
- C. Feuerkraft
- D. Teamwork

Goldumrandete Fertigkeitsymbole sind **SPEZIALISIERT**. Wenn ein Soldat einem spezialisierten Fertigkeitsymbol zugeteilt ist und dasselbe spezialisierte Symbol auf seiner Reservekarte hat, erhält der Einsatzleiter 1 zusätzlichen XCOM-Würfel für den Auftrag.

Verwandte Links: Einsatz, Soldaten, Einsatzleiter

FINALER EINSATZ

Der finale Einsatz steht auf der Rückseite der Invasionsplankarte.

Auf Anweisung der App dreht der Einsatzleiter die Invasionsplankarte auf die Seite mit dem finalen Einsatz.

- » Mit jedem abgeschlossenen Einsatz steigt die Chance, dass der finale Einsatz früher verfügbar wird.
- » Nach Abschluss des finalen Einsatzes ist das Spiel gewonnen.

Jeder Nicht-Feindauftrag eines finalen Einsatzes verfügt über Sonderregeln, die ihn deutlich schwieriger machen.

Ansonsten gelten alle normalen Regeln für das Ausführen von Einsätzen auch für den finalen Einsatz.

Der Commander muss für jeden Soldaten, der dem finalen Einsatz zugeteilt ist, 1 Credit aus den Finanzen von XCOM ausgeben.

Der Einsatzleiter kann in derselben Runde sowohl dem finalen als auch dem regulären Einsatz Soldaten zuteilen.

Verwandte Links: Invasionsplan, Aufbau einer Invasionsplankarte, Einsatz

FORSCHUNG

Die drei Forschungsfelder des Spielplans stellen drei separate Forschungsaufträge dar. Mithilfe von Forschung können Technologiekarten ins Spiel gebracht werden.

NEUE TECHNOLOGIE VERFÜGBAR

Sobald die App dazu auffordert, zieht der Forschungsleiter bis auf sechs Handkarten vom Technologiestapel auf.

FORSCHUNG I, II, III ZUTEILEN

Auf Anweisung der App teilt der Forschungsleiter dem angegebenen Forschungsauftrag eine Technologiekarte und bis zu drei Wissenschaftler zu.

- » Falls auf diesem Forschungsauftrag noch eine zugeteilte Technologiekarte von letzter Runde liegt, kann der Forschungsleiter entscheiden, ob er sie liegen lassen oder ersetzen will. Ersetzte Technologiekarten kommen auf einen Ablagestapel neben dem Technologiestapel.

FORSCHUNG AUSFÜHREN

Auf Anweisung der App führt der Forschungsleiter alle Forschungsaufträge von links nach rechts aus, indem er folgende Schritte abhandelt:

1. Der Forschungsleiter wirft 1 XCOM-Würfel pro Wissenschaftler, der dem Forschungsauftrag zugeteilt ist, sowie den Alien-Würfel.
 - » Jetzt können sämtliche Effekte genutzt werden, die den Forschungsleiter Würfelwürfe wiederholen lassen.
 - » Für jeden Erfolg legt er 1 Erfolgsmarker auf die Technologiekarte.
 - » Sobald die Anzahl der Erfolgsmarker auf einer Technologiekarte deren Forschungskosten erreicht oder überschreitet, ist die Technologie erforscht. Erforschte Technologien gehen an den auf der Karte genannten Charakter.
 - » Wurde die Technologie nicht erforscht, verbleiben Technologiekarte und alle darauf liegenden Erfolgsmarker auf dem Spielplan. In der nächsten Runde kann sich der Forschungsleiter erneut daran versuchen.
 - » Bei einem Fehlschlag wird jeder Wissenschaftler, der dem Auftrag zugeteilt war, erschöpft (d.h. auf die Rückseite gedreht).
2. Falls es noch zugeteilte Wissenschaftler gibt, die nicht erschöpft sind, darf der Forschungsleiter noch mal würfeln. Er beginnt wieder mit Schritt 1.
 - » Nach jedem Einzelauftrag wird die Bedrohung auf „1“ zurückgesetzt.

Verwandte Links: Zuteilen, Forschungsleiter, Erschöpft,

FORSCHUNGSLEITER



Der Forschungsleiter ist für die Erforschung außerirdischer Technologien und die Aufwertung der XCOM-Streitkräfte zuständig.

Der Forschungsleiter:

- » Zieht auf Anweisung der App bis auf 6 Handkarten vom Technologiestapel auf.
- » Teilt auf Anweisung der App Technologien und Wissenschaftler den drei Forschungsfeldern zu.
- » Führt auf Anweisung der App die drei Forschungsaufträge von links nach rechts aus.

Verwandte Links: Zuteilen, Spielercharaktere, Forschung, Artefakte, Wissenschaftler, Technologie



GESTÖRTE AKTIONEN

Wenn in der Echtzeitphase XCOM-Aktionen in einem gelben Fenster erscheinen, wurden sie von Außerirdischen gestört und treten zu einem anderen Zeitpunkt als gewohnt ein.

- » Je mehr UFOs im Orbit sind, desto höher die Chance, dass Aktionen gestört werden.

Verwandte Links: Aktionen (XCOM & Aliens), Kommunikationszentrale

GLOBALE VERTEIDIGUNG

Der Commander ist für alle Effekte zuständig, die mit globalen Verteidigungsaufträgen zu tun haben.

- » Die sechs Kontinente auf dem Spielplan stellen 6 separate globale Verteidigungsaufträge dar. Nach jedem Einzelauftrag wird die Bedrohung auf „1“ zurückgesetzt.

ABFANGJÄGER STARTEN

Sobald die App dazu auffordert, teilt der Commander jedem Kontinent bis zu 3 Abfangjäger zu. Alle Abfangjäger werden innerhalb einer XCOM-Aktion zugeteilt.

INVASIONSPLAN

Die Invasionsplankarte stellt die Strategie der angreifenden Aliens dar. Beim Spielaufbau wird 1 Invasionsplan von der App gewählt.

- » Immer wenn der Stützpunkt-Schadensmarker auf ein rotes Feld der Schadensanzeige rückt, führt der Einsatzleiter den kritischen Schadenseffekt des Invasionsplans aus.
- » Auf Anweisung der App dreht der Einsatzleiter die Invasionsplankarte auf die Seite mit dem finalen Einsatz.

Related Links: Final Mission, Invasion Plan Card Anatomy

AUFBAU EINER FINALEN EINSATZKARTE



- A. Kartentitel
- B. Kritischer Schadenseffekt
- C. Belohnung
- D. Einsatzaufträge (mit Regeltext)
- E. Feindaufträge

Verwandte Links: Verteidigung des Stützpunkts, Finaler Einsatz, Invasionsplan, Aufträge/ Würfelwürfe, Panik, Fehlschlag

EINSATZ

Einsätze sind die Gefechtsoperationen der XCOM-Verteidigungskräfte

- » Jeder Einsatz verfügt über drei separate Aufträge, dargestellt durch Symbole oder Feindfelder.

EINSATZ WÄHLEN

Sobald die App den Einsatzleiter zum Auswählen eines Einsatzes auffordert, zieht er 2 Karten vom Einsatzstapel und teilt eine davon dem Einsatzfeld zu. Die andere Karte wird abgelegt.

- » Immer wenn er dem Einsatzfeld eine Einsatzkarte zuteilt, zieht er für jedes freie Feindfeld der Einsatzkarte eine Feindkarte und legt sie verdeckt darauf.

Gibt es bei Erscheinen dieser Aktion bereits einen aktiven Einsatz, hat der Einsatzleiter die Wahl, den zuvor gewählten Einsatz zu behalten oder ihn durch einen neuen zu ersetzen. Ersetzt er ihn, wird die alte Einsatzkarte abgelegt und alle Soldaten, die ihr zugeteilt waren, kehren in die Reserve zurück. Behält er den alten Einsatz, werden beide neu gezogenen Einsatzkarten abgelegt.

EINSATZTRUPP LOSSCHICKEN

Sobald die App dazu auffordert, teilt der Einsatzleiter bis zu vier Soldaten dem Einsatz zu.

- » Vor dem Zuteilen der Soldaten deckt der Einsatzleiter alle Feindkarten auf der Einsatzkarte auf.
- » Einem Einsatz können maximal 4 Soldaten zugeteilt werden.
- » Wird ein Einsatz nicht abgeschlossen, kann der Einsatzleiter in der nächsten Runde weitere Soldaten dafür zuteilen.

EINSATZ AUSFÜHREN

Auf Anweisung der App führt der Einsatzleiter den Einsatz aus. Jeder Einsatz besteht aus drei separaten Aufträgen, die von links nach rechts abgeschlossen werden müssen. Im Gegensatz zu den meisten anderen Aufträgen wird die Bedrohung zwischen zwei Einsatzaufträgen NICHT auf „1“ zurückgesetzt. Einsätze werden in folgenden Schritten ausgeführt:

- Der Einsatzleiter teilt dem ersten, nicht abgeschlossenen Auftrag von 1
 - » Ein Soldat kann nur dann einem Fertigkeitssymbol zugeteilt werden, wenn seine Reservekarte über dasselbe Fertigkeitssymbol verfügt.
 - » Die Anzahl der Fertigkeitssymbole eines Auftrags bestimmt, wie viele Soldaten ihm maximal zugeteilt werden können. Jedem Symbol kann nur 1 Soldat zugeteilt werden.
- Der Einsatzleiter wirft 1 XCOM-Würfel pro Soldat, der dem Auftrag zugeteilt ist, sowie den Alien-Würfel. Jetzt können sämtliche Effekte genutzt werden, die den Einsatzleiter Würfelwürfe wiederholen lassen.
 - » Er bekommt 1 zusätzlichen XCOM-Würfel für jeden Soldaten, der einem spezialisierten Symbol zugeteilt ist und über dasselbe spezialisierte Symbol verfügt.
 - » Ein Nicht-Feindauftrag ist abgeschlossen, wenn der Einsatzleiter 1 oder mehr Erfolge würfelt.
 - » Bei einem Feindauftrag legt er 1 Erfolgsmarker pro gewürfeltem Erfolg auf die Feindkarte.
 - » Sobald die Anzahl der Erfolgsmarker auf einer Feindkarte deren Gesundheitswert erreicht oder überschreitet, stirbt der Feind. Seine Karte geht dann als geborgenes Artefakt an den Forschungsleiter.
 - » Bei einem Fehlschlag stirbt jeder Soldat, der dem Auftrag zugeteilt war, und kehrt in den Nachschub-Pool zurück.
 - » Abgeschlossene Aufträge werden mit einem Erfolgsmarker versehen. Der dadurch markierte Fortschritt bleibt von Runde zu Runde bestehen.
- Falls es noch überlebende Soldaten gibt, die dem Einsatz zugeteilt sind, kann der Einsatzleiter noch mal würfeln. Er beginnt wieder mit Schritt 1.
 - » Im Gegensatz zu den meisten anderen Aufträgen wird bei Einsätzen die Bedrohung zwischen den einzelnen Aufträgen nicht auf „1“ zurückgesetzt.
 - » Nach Abschluss eines Einsatzes führt der Einsatzleiter die beiden Belohnungseffekte der Einsatzkarte aus und legt sie dann beiseite

» Soldaten, die einem abgeschlossenen Einsatz zugeteilt sind, kehren sofort in die Reserve zurück.

Ist der Einsatz nicht abgeschlossen, bleiben alle Erfolgsmarker und Soldaten für die nächste Runde darauf liegen.

Verwandte Links: Zuteilen, Feind, Invasionsplan, Aufbau einer Einsatzkarte, Fertigkeitssymbole, Soldaten, Einsatzleiter

KOMMUNIKATIONSZENTRALE



- Die anfänglichen Finanzen von XCOM. So viele Credits erhält der Commander zu Rundenbeginn.
- UFO-Scanner. Wenn er aufleuchtet, kann der Central Officer ihn antippen, um eine Prognose ankommender UFOs zu erhalten. Je mehr UFOs im Orbit sind, desto weniger Prognosen gibt es in jeder Runde.
- Der Timer. Er zeigt an, wie viel Zeit die Spieler für die laufende Aktion noch haben.
- Die laufende Aktion. Angezeigt werden der Name der Aktion sowie Name und Symbol des verantwortlichen Charakters. Der Central Officer kann die Aktion antippen, um das Spiel zu pausieren und die Regeln für diese Aktion aufzurufen.
- Der „OK“-Button. Sobald die laufende Aktion abgeschlossen ist, tippt der Central Officer auf „OK“, um zur nächsten Aktion überzugehen.
- Auftragshistorie. Hier kann der Central Officer alle Aufträge der Runde einsehen.
- Der „Menü“-Button. Öffnet das Hauptmenü und pausiert das Spiel, ohne von der Pausenzeit abzuziehen

H. Der „Pause“-Button. Der Central Officer kann ihn antippen, um das Spiel zu pausieren, falls für eine Aktion etwas mehr Zeit benötigt wird. In allen Schwierigkeitsgraden außer „Einfach“ ist die Pausenzeit pro Runde begrenzt. Der „Pause“-Button verfügt über einen eingebauten Timer, der anzeigt, wie viel Pausenzeit noch übrig ist.

Verwandte Links: Aktionen (XCOM & Aliens), Central Officer, Prognosen, Pause, Gestörte Aktionen, Echtzeitphase

KRISEN

Krisenkarten stellen die Katastrophen dar, die in Folge der Alien-Invasion passieren. Sie werden bei Spielbeginn zu einem Krisenstapel zusammengemischt.

KRISE!

Sobald die App den Commander zum Auswählen einer Krise auffordert, zieht er die obersten 2 Karten des Krisenstapels, legt 1 offen in den Krisenpool und legt die andere auf den Ablagestapel.

KRISEN AUSFÜHREN

Sobald die App den Commander zum Ausführen der Krisen auffordert, werden alle Krisen im Pool von oben nach unten ausgeführt.

- » Jede Krisenkarte wird nach der Ausführung abgelegt. Abgelegte Karten kommen am Ende der Auswertungsphase unter ihre jeweiligen Stapel zurück.

Verwandte Links: Zuteilen, Commander, Aufbau einer Krisenkarte

MATERIALBESCHRÄNKUNG

Das Spiel enthält verschiedenste Marker, mit denen Finanzen, Panik, Schäden am Stützpunkt und andere Effekte festgehalten werden.

- » Die Anzahl der Elite-Marker ist auf das enthaltene Material beschränkt. Es kann maximal vier Elitesoldaten gleichzeitig geben.
- » Credits und Erfolgsmarker sind nicht auf das enthaltene Material beschränkt. Sollten sie zur Neige gehen, verwendet man einen geeigneten Ersatz.
- » Die Anzahl der Einheiten ist auf die enthaltenen Marker und Plastikminiaturen beschränkt.
- » Die Anzahl der UFOs ist auf die enthaltenen Plastikminiaturen beschränkt. Wenn alle UFOs auf dem Spielplan sind, werden weitere UFO-Platzierungen ignoriert, bis es wieder verfügbare UFOs gibt.

ORBITALE VERTEIDIGUNG

Der Central Officer ist für alle Effekte zuständig, die mit dem orbitalen Verteidigungsauftrag zu tun haben.

SATELLITEN STARTEN

Auf Anweisung der App teilt der Central Officer bis zu drei Satelliten dem Orbit zu.

ORBITALE VERTEIDIGUNG AUSFÜHREN

Auf Anweisung der App führt der Central Officer den orbitalen Verteidigungsauftrag aus, indem er folgende Schritte abhandelt:

1. Der Central Officer wirft 1 XCOM-Würfel für jeden Satelliten, der dem Auftrag zugeteilt ist, sowie den Alien-Würfel. Jetzt können sämtliche Effekte genutzt werden, die den Central Officer Würfelwürfe wiederholen lassen.
 - » Für jeden Erfolg zerstört er 1 UFO im Orbit.
 - » Bei einem Fehlschlag wird jeder Satellit, der dem Auftrag zugeteilt war, erschöpft (d.h. auf die Rückseite gedreht).
 2. Falls es noch zugeteilte Satelliten gibt, die nicht erschöpft sind darf der Central Officer noch mal würfeln. Er beginnt wieder mit Schritt 1.
- » Nach Ausführung des orbitalen Verteidigungsauftrags steigt die Panik auf dem Kontinent mit der geringsten Panik um 1 pro verbleibendem UFO im Orbit. Bei Gleichstand entscheidet der Commander, auf welchem Kontinent die Panik steigt. Es wird ein UFO nach dem anderen abgehandelt. Die UFOs bleiben im Orbit.

UFOS IM ORBIT

Auf Anweisung der App gibt der Central Officer die Anzahl der UFOs im Orbit ein.

- » UFOs im Orbit werden zu Beginn der nächsten Runde auf andere Kontinente verlegt.
- » Außerdem können verbleibende UFOs im Orbit die Funkverbindungen von XCOM stören und damit die Reihenfolge der Aktionen in der nächsten Runde verändern.

Verwandte Links: Zuteilen, Central Officer, Prognosen, Satelliten, Aufträge/ Würfelwürfe, UFOs

PANIK

Die Panikanzeige stellt dar, dass die Welt aufgrund der Alien-Invasion langsam aber sicher in Panik verfällt.

Jeder Kontinent verfügt über einen eigenen Panikmarker. Bei Spielbeginn werden sie, wie von der App vorgegeben, auf der Panikanzeige platziert.

Die Panikanzeige besteht aus drei Abschnitten: einem gelben Bereich, einem roten Bereich und einem orangefarbenen Feld am Ende der Leiste.

- » Wenn die Panik auf einem Kontinent steigt, bewegt man den entsprechenden Panikmarker auf das orangefarbene Feld zu.
- » Wenn die Panik auf einem Kontinent sinkt, bewegt man den entsprechenden Panikmarker vom orangefarbenen Feld weg.

Sobald die Panik eines Kontinent das orangefarbene Feld erreicht, verfällt der Kontinent in Panik. Seine Panik kann nicht weiter steigen und AUSSCHLIESSLICH durch Einsatzeffekte wieder sinken (nicht durch Technologien).

Falls nach dem Aktualisieren der Panik in der App zwei oder mehr Kontinente in Panik verfallen sind, ist das Spiel verloren.

- » Falls nach dem Aktualisieren der Panik in der App ein Kontinent in Panik verfallen ist, kehren alle UFOs von diesem Kontinent in den Orbit zurück.

Verwandte Links: Globale Verteidigung, Orbitale Verteidigung

PROGNOSEN

Prognosen sind Geheimdienstinformationen über Alien-Aktivitäten.

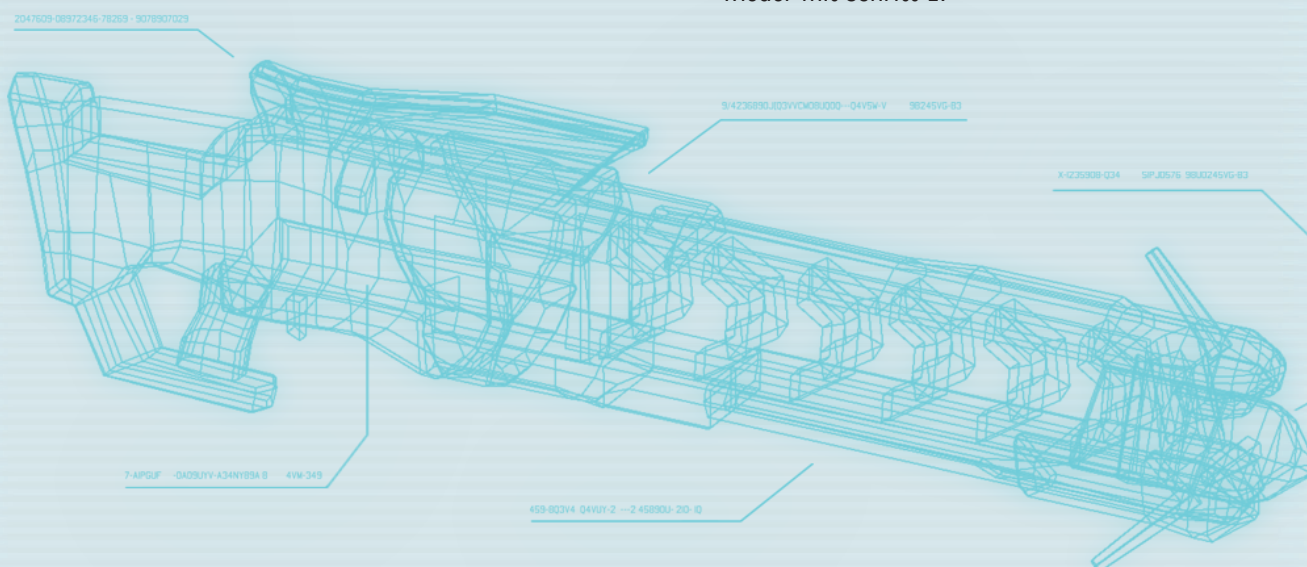
- » Der Central Officer kann auf den roten Scanner-Button tippen, um frühzeitig über UFO-Kontakte informiert zu werden. Diese UFOs werden später in der Runde auf dem Spielplan platziert.

Verwandte Links: Central Officer, UFOs

GLOBALE VERTEIDIGUNG AUSFÜHREN

Auf Anweisung der App führt der Commander alle globalen Verteidigungsaufträge in beliebiger Reihenfolge aus, indem er folgende Schritte abhandelt:

1. Der Commander wirft 1 XCOM-Würfel für jeden Abfangjäger, der dem Auftrag zugeteilt ist, sowie den Alien-Würfel.
 - » Jetzt können sämtliche Effekte genutzt werden, die den Commander Würfelwürfe wiederholen lassen.
2. Abhängig vom Würfelergebnis führt der Commander folgende Effekte aus:
 - » Für jeden Erfolg zerstört er 1 UFO auf dem betreffenden Kontinent.
 - » Bei einem Fehlschlag wird jeder Abfangjäger, der dem Auftrag zugeteilt war, zerstört und in den Nachschub-Pool zurückgelegt. Nicht vergessen: Erfolge und Fehlschläge werden gleichzeitig ausgeführt. Es kann also passieren, dass Abfangjäger und UFOs sich gegenseitig zerstören.
3. Falls die zugeteilten Abfangjäger nicht zerstört wurden, darf der Commander noch mal würfeln. Er beginnt wieder mit Schritt 1.



Nach Ausführung aller globalen Verteidigungsaufträge steigt die Panik auf jedem Kontinent mit verbleibenden UFOs um 1 pro UFO auf diesem Kontinent.

Verwandte Links: Zuteilen, Commander, Abfangjäger, Fehlschlag, Aufträge/ Würfelwürfe, UFOs

PAUSE

Pausenzeit ist eine Ressource, die über die App verwaltet wird. Nur auf dem Schwierigkeitsgrad „Einfach“ ist sie unbegrenzt.

Der Central Officer kann auf den „Pause“-Button tippen, um sich und seinen Mitspielern mehr Zeit für die laufende Aktion zu verschaffen.

- » Auf allen Schwierigkeitsgraden außer „Einfach“ ist Pausenzeit eine begrenzte Ressource.
- » Für jede vorzeitig abgeschlossene XCOM-Aktion wird etwas Zeit auf die verbleibende Pausenzeit angerechnet.

Wird eine Alien-Aktion nicht vor Ablauf des Timers abgeschlossen, zieht sie so lange von der Pausenzeit ab, bis der Central Officer sie als abgeschlossen markiert.

Nicht verbrauchte Pausenzeit wird auf die Extrazeit am Ende der Echtzeitphase angerechnet.

Verwandte Links: Central Officer, Kommunikationszentrale

RUNDENÜBERSICHT

WURDE IN DIESER RUNDE EIN EINSATZ ABGESCHLOSSEN?

Die App fragt den Central Officer, ob ein Einsatz abgeschlossen wurde. Abgeschlossene Einsätze drängen die Außerirdischen zurück und sind ein wichtiger Schritt auf dem Weg zum finalen Einsatz.

Auch ohne abgeschlossene Einsätze wird die App irgendwann den finalen Einsatz freischalten.

ZUSAMMENFASSUNG

Die App fordert den Central Officer dazu auf, die aktuellen Panik-Level aller Kontinente einzugeben. Dazu bewegt er jeden Kontinent abhängig von seinem aktuellen Feld auf der Panikanzeige in eine der drei farbigen Spalten. Für jeden Kontinent, der in den roten Bereich vorrückt, besteht die Chance, dass XCOM in der nächsten Runde weniger Finanzmittel erhält.

Verwandte Links: Einsatz, Panik

SATELLITEN

Satelliten stellen das orbitale Kommunikations- und Überwachungsnetzwerk von XCOM dar.

- » Solange sie nicht einem Auftrag oder einer Karte zugeteilt sind, liegen Satelliten in ihrer Reserve.
- » Wenn ein Satellit erschöpft wird, dreht man ihn auf die Rückseite. Er kann erst dann wieder Aufträgen oder Karten zugeteilt werden, wenn er aufgefrischt wurde.
- » Auf Anweisung der App teilt der Central Officer dem orbitalen Verteidigungsauftrag Satelliten zu.
- » Sobald die App dazu auffordert, wirft der Central Officer 1 XCOM-Würfel für jeden Satelliten, der der orbitalen Verteidigung zugeteilt ist.

Verwandte Links: Zuteilen, Central Officer, Erschöpft, Einheiten

SIEG-/NIEDERLAGE-BEDINGUNGEN

Die App verwaltet alle Siegbedingungen und teilt den Spielern mit, wenn das Spiel zu Ende ist.

Das Spiel ist gewonnen, wenn der finale Einsatz abgeschlossen ist. Er befindet sich auf der Rückseite des Invasionsplans.

- » Auf Anweisung der App dreht der Einsatzleiter die Invasionsplankarte auf die Seite mit dem finalen Einsatz.

Das Spiel ist verloren, wenn zwei Kontinente in Panik verfallen, d.h. auf das orangefarbene Feld der Panikanzeige vorgerückt sind.

Das Spiel ist verloren, wenn der Stützpunkt-Schadensmarker auf das orangefarbene Feld der Stützpunkt-Schadensanzeige vorgerückt ist.

Verwandte Links: Verteidigung des Stützpunkts, Finaler Einsatz, Globale Verteidigung, Invasionsplan, Einsatz

SOLDATEN

Soldaten sind die Bodentruppen von XCOM.

Es gibt vier Klassen von Soldaten: Sturm, Schwer, Scharfschütze und Unterstützung.



- A. Sturm
- B. Schwer
- C. Scharfschütze
- D. Unterstützung

Jede Soldatenklasse verfügt über 2 Fertigkeitssymbole, wie sie auch auf Feindkarten und Einsatzaufträgen zu finden sind. Solange sie nicht einem Auftrag oder einer Karte zugeteilt sind, stehen Soldaten auf ihrer jeweiligen Reservekarte.

Jeder Soldat hat 2 Fertigkeitssymbole (angegeben auf seiner Reservekarte).

- » Zudem verfügt jeder Soldat über 1 goldumrandetes spezialisiertes Fertigkeitssymbol (angegeben auf seiner Reservekarte).

Wenn ein Soldat getötet wird, kehrt er in den Nachschub-Pool zurück.

Auf Anweisung der App teilt der Einsatzleiter bis zu vier Soldaten dem Einsatz und beliebig viele Soldaten der Verteidigung des Stützpunkts zu.

Der Commander kann für jeden unverbrauchten Credit 1 neuen Soldaten anwerben, wenn ihn die App dazu auffordert.

- » Angeworbene Soldaten kommen sofort auf ihre Reservekarte.

Verwandte Links: Zuteilen, Verteidigung des Stützpunkts, Einsatz, Aufbau einer Reservekarte, Fertigkeitssymbole, Einsatzleiter, Einheiten

SPIELERCHARAKTERE

Jeder Spieler übernimmt einen Charakter mit unterschiedlichen Aufgaben und Verantwortungsbereichen.

Es gibt folgende vier Charaktere: Central Officer, Forschungsleiter, Commander und Einsatzleiter

Bei vier Spielern übernimmt jeder einen Charakter.

Bei weniger als vier Spielern einigt man sich darauf, welche Spieler mehrere Charaktere übernehmen.

- » Bei zwei Spielern empfehlen wir die Kombination Commander + Forschungsleiter und Central Officer + Einsatzleiter.
- » Bei drei Spielern empfehlen wir, dass Central Officer und Commander von einem Spieler gesteuert werden.
- » Wer solo spielen will, muss alle vier Rollen übernehmen.

Verwandte Links: Central Officer, Forschungsleiter, Commander, Einsatzleiter

SYMBOLE

Auf Karten werden Einheiten und Marker durch folgende Symbole abgekürzt:

📍: Erfolgsmarker

🏹: Abfangjäger

🔬: Wissenschaftler

💰: Credit

🛰️: Satellit

📦: Auswertungsphase

🕒: Echtzeitphase

TECHNOLOGIEN

Technologiekarten stellen die Errungenschaften von XCOM sowie die erforschten außerirdischen Technologien dar. Bei Spielbeginn werden sie zu einem Technologiestapel zusammengemischt.

Auf jeder Technologiekarte steht, welcher Spielercharakter sie erhält.

Jede Technologiekarte verfügt über eine Angabe zum Timing sowie ein Symbol, das anzeigt, in welcher Phase sie genutzt werden kann.

- » 🕒 Fähigkeiten können jederzeit in der Echtzeitphase genutzt werden.
- » 📦 Fähigkeiten können jederzeit in der Auswertungsphase genutzt werden, BIS ZU DEM ZEITPUNKT, an dem die Karten aufgefrischt werden.
- » Viele Technologiekarten verwenden Symbole als Abkürzungen.

Verwandte Links: Forschungsleiter, Forschung, Symbole, Aufbau einer Technologiekarte

UFOS

UFOS stellen die Invasionsstreitkräfte der Außerirdischen dar.

- » Nicht platzierte UFOs werden abseits des Spielplans, in der Nähe des Central Officers aufbewahrt. Man bezeichnet sie als „Invasionsstreitmacht“.
- » Wenn ein UFO zerstört wird, entfernt man es vom Spielplan und legt es zur Invasionsstreitmacht. Zerstörte UFOs können auf Anweisung der App neu platziert werden.

UFOS LANDEN AUS DEM ORBIT!

Der Central Officer verlegt die gezeigte Anzahl an UFOs aus dem Orbit auf das oder die angegebenen Felder.

UFO-KONTAKT!

Sobald die App dazu auffordert, platziert der Central Officer UFOs auf den sechs Kontinenten und im Orbit.

- » Um ein UFO zu platzieren, nimmt der Central Officer ein UFO von der Invasionsstreitmacht und legt es auf das angegebene Feld.
- » Sind keine UFOs mehr in der Invasionsstreitmacht, wird die UFO-Platzierung ignoriert.

Central Officer und Commander teilen Satelliten und Abfangjäger zu, um UFOs auf dem Spielplan zu zerstören.

Nicht zerstörte UFOs lösen Panik aus.

Verwandte Links: Central Officer, Commander, Kommunikationszentrale, Globale Verteidigung, Panik

VERTEIDIGUNG DES STÜTZPUNKTS

Der Einsatzleiter ist für alle Effekte zuständig, die mit der Verteidigung des Stützpunkts zu tun haben.

- » Jede Feindkarte im Stützpunkt ist ein separater Auftrag.

FEIND IN STÜTZPUNKT EINGEDRUNGEN!

Sobald die App dazu auffordert, zieht der Einsatzleiter die oberste Karte des Feindstapels und legt sie offen auf ein freies Feindfeld des Stützpunkts.

STÜTZPUNKT VERTEIDIGEN

Auf Anweisung der App teilt der Einsatzleiter Soldaten der Verteidigung des Stützpunkts zu.

- » Um der Verteidigung des Stützpunkts einen Soldaten zuzuteilen, stellt man ihn auf das Spielplanfeld „Verteidigung des Stützpunkts“. Diesem Feld können beliebig viele Soldaten zugeteilt werden.

VERTEIDIGUNG DES STÜTZPUNKTS AUSFÜHREN

Sobald die App dazu auffordert, greift der Einsatzleiter jeden Feind (in beliebiger Reihenfolge) an. Im Gegensatz zu den meisten anderen Aufträgen wird die Bedrohung zwischen zwei Stützpunkt-Verteidigungsaufträgen NICHT auf „1“ zurückgesetzt. Man führt folgende Schritte aus:

1. Der Einsatzleiter greift einen beliebigen Feind im Stützpunkt an, indem er dessen Fertigkeitssymbolen Soldaten vom Feld „Verteidigung des Stützpunkts“ zuteilt. Ein Soldat kann nur dann einem Fertigkeitssymbol zugeteilt werden, wenn seine Reservekarte über dasselbe Fertigkeitssymbol verfügt.
 - » Die Anzahl der Fertigkeitssymbole auf einer Feindkarte bestimmt, wie viele Soldaten ihr maximal zugeteilt werden können. Jedem Symbol kann nur 1 Soldat zugeteilt werden.
 - » Der Einsatzleiter wirft 1 XCOM-Würfel pro zugeteiltem Soldaten auf der Feindkarte sowie den Alien-Würfel.
 - » Für jeden Soldaten, der einem spezialisierten Symbol zugeteilt ist und über dasselbe spezialisierte Symbol verfügt, bekommt er 1 zusätzlichen XCOM-Würfel.
 - » Jetzt können sämtliche Effekte genutzt werden, die den Einsatzleiter Würfelwürfe wiederholen lassen.
2. Abhängig vom Würfelergebnis führt der Einsatzleiter folgende Effekte aus:
 - » Für jeden Erfolg legt er 1 Erfolgsmarker auf die Feindkarte.
 - » Sobald die Anzahl der Erfolgsmarker auf einer Feindkarte deren Gesundheitswert (die Zahl rechts oben) erreicht oder überschreitet, stirbt der Feind. Seine Karte geht als Artefakt an den Forschungsleiter.
 - » Bei einem Fehlschlag (also wenn das Ergebnis des Alien-Würfels gleich oder niedriger als die aktuelle Bedrohung ist) stirbt jeder Soldat, der dem Feind zugeteilt war, und kehrt in den Nachschub-Pool zurück.
3. Falls es noch überlebende Soldaten im Stützpunkt gibt, darf der Einsatzleiter noch mal würfeln. Er beginnt wieder mit Schritt 1.

SOLDATEN ANWERBEN UND ABFANGJÄGER BAUEN

Gibt es einen Finanzüberschuss, kann der Commander mit den überschüssigen Credits Soldaten anwerben und Abfangjäger bauen.

- » Für jede angeworbene bzw. gebaute Einheit muss der Commander 1 Credit aus den Finanzen von XCOM bezahlen.
- » Der Commander kann seine Credits beliebig auf Abfangjäger und Soldaten verteilen.
- » Angeworbene Soldaten und gebaute Abfangjäger kommen auf ihre jeweiligen Reservekarten und sind sofort einsatzbereit.

Verwandte Links: Commander, Abfangjäger, Einheiten

WISSENSCHAFTLER

Wissenschaftler sind die Mitarbeiter des Forschungslabors und der Technikabteilung von XCOM.

- » Solange sie nicht einem Auftrag oder einer Karte zugeteilt sind, liegen Wissenschaftler auf ihrer Reservekarte.
- » Wenn ein Wissenschaftler erschöpft wird, dreht man ihn auf die Rückseite. Er kann erst dann wieder Aufträgen oder Karten zugeteilt werden, wenn er aufgefrischt wurde.
- » Auf Anweisung der App teilt der Forschungsleiter den drei Forschungsaufträgen Wissenschaftler zu.
- » Sobald die App dazu auffordert, wirft der Forschungsleiter 1 XCOM-Würfel für jeden Wissenschaftler, der einem Forschungsauftrag zugeteilt ist.

Verwandte Links: Zuteilen, Forschungsleiter, Erschöpft, Forschung, Einheiten

ZUTEILEN

Einheiten können Spielplanfeldern (z.B. der Verteidigung des Stützpunkts) oder Karten (z.B. Einsätzen oder Feinden) zugeteilt werden.

- » Um eine Einheit zuzuteilen, nimmt man den Marker/ die Miniatur und stellt sie auf die Karte bzw. das Spielplanfeld.
- » Zugeteilte Einheiten bleiben bis zum Ende der Auswertungsphase auf dem Spielplan bzw. der Karte liegen, also bis die App mitteilt, dass alle Einheiten in die Reserve zurückkehren.

Verwandte Links: Aufträge/ Würfelwürfe, Einheiten

