

XCOM: COVI DAS BRETTSPIEL

EINLEITUNG

XCOM: Das Brettspiel ist ein kooperatives Echtzeit-Spielerlebnis, bei dem man als Kommandoteam der XCOM-Verteidigungsstreitkräfte eine Invasion von Außerirdischen bekämpft. Die Aliens werden von einer kostenlosen App gesteuert, die online verfügbar ist und auf den meisten Mobilgeräten läuft. Die Spieler müssen zusammenarbeiten, um der Invasion der Aliens Einhalt zu gebieten.

Jede Runde beginnt mit einer Echtzeitphase, in der die App gestartet wird. Diese liefert Informationen über die Aktivitäten der Aliens: UFOs erscheinen über den Kontinenten, Krisenkarten werden gezogen und Außerirdische greifen den XCOM-Stützpunkt an. Soldaten verteidigen ihn und führen gleichzeitig Einsätze aus, Abfangjäger schießen UFOs ab, Wissenschaftler erforschen neue Technologien und Satelliten sammeln Überwachungsdaten und blockieren Funkfrequenzen.

Nachdem alle Ressourcen verteilt sind, endet die Echtzeitphase und jeder Bereich wird mithilfe eines Würfelsystems, das auf Glück und Risikomanagement basiert, ausgewertet. UFOs, die auf dem Spielplan verbleiben, lösen weltweite Panik aus. Zerstörte Abfangjäger und gefallene Soldaten müssen ersetzt werden, damit die Menschheit eine Chance hat.

DIE VIER CHARAKTERE

Jeder Spieler übernimmt einen Charakter, der bestimmte Aufgaben erfüllt.



Der Commander koordiniert das Budget von XCOM und schickt Abfangjäger gegen angreifende UFOs aus.



Der Forschungsleiter ist für Alien-Autopsien und die Erforschung neuer Technologien zuständig.



Der Central Officer steuert Satelliten, verwaltet die App und leitet wichtige Informationen an andere Spieler weiter.



Der Einsatzleiter schickt XCOM-Soldaten auf Einsätze und verteidigt den Stützpunkt.

WIE WIRD GESPIELT?

Dieses Heft ist keine vollständige Spielregel. Es erklärt nur das Spielmaterial und den Spielaufbau bis zum Start der App. Um die Regeln zu lernen, wählt man im Menü der App die Schwierigkeit „Tutorial“ aus.



Jetzt App



downloaden!



Öffnen Sie den Apple iOS AppStore bzw. Google Play auf Ihrem Mobilgerät und suchen Sie nach XCOM: Das Brettspiel. Sie können die App auch über einen gängigen Internetbrowser aufrufen. Sie finden sie unter xcomtheboardgame.com.

SPIELMATERIAL



12 EINSATZKARTEN



5 INVASIONSPLAN-KARTEN



4 CHARAKTER-ÜBERSICHTSKARTEN



7 RESERVEKARTEN
(IN ZWEI GRÖSSEN)



15 AUSSTATTUNGS-KARTEN



28 TECHNOLOGIE-KARTEN



32 KRISEN-KARTEN



63 FEIND-KARTEN



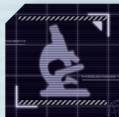
4 XCOM-WÜRFEL



1 ALIEN-WÜRFEL



29 CREDIT-MARKER



8 WISSENSCHAFTLER-MARKER



8 SATELLITEN-MARKER



6 PANIK-MARKER



1 STÜTZPUNKT-SCHADENSMARKER



1 BEDROHUNGS-MARKER



18 ERFOLGS-MARKER



1 XCOM-HQ-MARKER



1 SPIELPLAN



3 SCHWERE SOLDATEN



3 STURM-SOLDATEN



3 SCHARFSCHÜTZEN



3 UNTERSTÜTZUNGS-SOLDATEN



4 ELITE-MARKER



8 ABFANGJÄGER



24 UFOs

SPIELAUFBAU

XCOM: Das Brettspiel wird in folgenden Schritten aufgebaut (siehe auch: Abbildung auf der Rückseite).

1. Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt.
2. Die Charaktere werden verteilt. Jeder Spieler erhält die Ausstattungskarten seines Charakters (angegeben auf der Vorderseite der Karten).

WENIGER ALS VIER SPIELER

Bei vier Personen spielt jeder einen Charakter. Wenn man zu zweit ist, muss jeder Spieler zwei Charaktere übernehmen (wir empfehlen die Kombination Commander + Forschungsleiter und Central Officer + Einsatzleiter). Ist man zu dritt, sollten Central Officer und Commander von einem Spieler gesteuert werden. Wer solo spielen will, muss alle vier Rollen übernehmen.

3. Die Reservekarten werden verteilt. Auf der Vorderseite steht, welcher Charakter sie bekommt.
4. Dann kommen die angegebenen Einheiten (Soldaten, Satelliten, Abfangjäger und Wissenschaftler) auf die jeweiligen Reservekarten.
5. Ein Soldat jedes Typs und zwei Abfangjäger kommen in den Nachschub-Pool.
6. Für Credits und Erfolgsmarker wird ein Vorrat gebildet. Der Bedrohungsmarker kommt auf Feld 1 der Bedrohungsanzeige und der Stützpunkt-Schadensmarker auf das blaue Feld der Schadensanzeige.
7. Der Forschungsleiter mischt alle Technologiekarten und legt sie neben sich.
8. Der Commander mischt alle Krisenkarten und legt sie neben sich.
9. Der Einsatzleiter mischt alle Einsatzkarten und legt sie neben sich.
10. Der Central Officer startet die App und tippt auf „Spiel starten“. Dann wählt er die gewünschten Optionen und befolgt die Anweisungen auf dem Bildschirm. Das Spiel kann beginnen.

WERTUNG

Nach dem Spiel kann man das Ergebnis werten. Je höher die Punktzahl desto besser.

- » +100 Punkte für den Sieg
- » -1 Punkt für jedes UFO auf dem Spielplan
- » -1 Punkt für jeden Soldaten im Nachschub-Pool
- » -1 Punkt für jeden Abfangjäger im Nachschub-Pool
- » -2 Punkte für jeden Kontinent, dessen Panik-Level im roten Bereich ist
- » -2 Punkte für jeden Schaden am Stützpunkt
- » -5 Punkte für jeden Kontinent, der in Panik verfallen ist

SYMBOLE UND ABKÜRZUNGEN

Folgende Symbole und Abkürzungen tauchen in Kartentexten auf. Fettgedruckter Text gibt an, was die Nutzung der Karte kostet.

„Erschöpfen ▶“ Um diese Kartenfähigkeit zu nutzen, muss man die Karte erschöpfen, d.h. um 90° drehen. Sie kann erst wieder verwendet werden, wenn sie aufgefrischt wurde.

„X hier platzieren ▶“ Um diese Kartenfähigkeit zu nutzen, muss man die angegebene Anzahl an Einheiten auf die Karte legen. Diese Einheiten müssen aus der Reserve kommen, nicht von anderen Karten oder vom Spielplan.

„X Artefakte ablegen ▶“ Um diese Kartenfähigkeit zu nutzen, muss man die angegebene Menge an geborgenen Artefakten ablegen.

⊠: Erfolgsmarker

👨: Wissenschaftler

\$: Credit

🛩: Abfangjäger

🕒: Echtzeitphase

📡: Satellit

📦: Auswertungsphase



© 1994-2014 Take-Two Interactive Software, Inc. and its subsidiaries. © 2014 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.

ABBILDUNG: SPIELPLAN UND SPIELAUFBAU



- | | | |
|---------------------------------|----------------------|-------------------|
| A. PANIKANZEIGE | D. INVASIONSPLAN | H. KONTINENTE |
| B. STÜTZPUNKT-SCHADENSANZEIGE | E. EINSATZ | I. ORBIT |
| C. VERTEIDIGUNG DES STÜTZPUNKTS | F. FORSCHUNG | J. KRISENPPOOL |
| | G. BEDROHUNGSANZEIGE | K. NACHSCHUB-POOL |