

# XCOM: DAS BRETTSPIEL

## SPIELÜBERSICHT

### EINLEITUNG

*XCOM: Das Brettspiel ist ein kooperatives Echtzeit-Spielerlebnis, bei dem man als Kommandoteam der XCOM Verteidigungstreitkräfte eine Invasion von Außerirdischen bekämpft.*

#### 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 beauftragt Forscher mit der Erforschung von Technologien und verwaltet die Technologien.



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.

Die Aliens werden von der kostenlosen App gesteuert, die online verfügbar ist und auf den meisten Mobilgeräten und Computern läuft. Die Spieler müssen zusammenarbeiten, um der Invasion der Aliens Einhalt zu gebieten.

Jede Runde beginnt mit einer Echtzeitphase, die in der 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.

### DIESES DOKUMENT BENUTZEN

Dieses Dokument bietet eine Übersicht darüber, wie XCOM: Das Brettspiel gespielt wird. Damit soll erreicht werden, dass das Spiel besser verstanden wird. Allerdings ersetzt es nicht die Regeln oder das Tutorial aus der XCOM: Das Brettspiel App, welche unter [www.hds-fantasy.de](http://www.hds-fantasy.de) heruntergeladen werden kann.

Um das Spiel zu erlernen, sollten die Spieler das Tutorial der App benutzen. Die App enthält außerdem die notwendigen Aufbauschnitte, um das Spiel zu aufzubauen, sowie einen Regelteil, der alle Spielsituationen und Fragen, die dabei eventuell auftauchen können, abdeckt.

# SO WIRD GESPIELT

XCOM: Das Brettspiel wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde besteht aus zwei Phasen, die in der folgenden Reihenfolge abgehandelt werden:

1. **Echtzeitphase:** Während der Echtzeitphase reagieren die Spieler auf die verschiedenen Aktionen der Alieninvasion und planen ihren Gegenschlag.
2. **Auswertungsphase:** Während der Auswertungsphase lösen die Spieler ihre den Einheiten zugeteilten Aufgaben auf und versuchen so, die Alieninvasion zu verhindern.

Am Ende jeder Auswertungsphase möchte die App vom Central Officer die Ergebnisse dieser Runde wissen. Die App nutzt diese Informationen, um sich den Strategien der Spieler anzupassen und die Aktionen der nächsten Runde zu planen.

Die Spieler machen mit der Auswertung der Spielrunden solange weiter, bis sie das Spiel gewonnen oder verloren haben.

## ECHTZEITPHASE

Während der Echtzeitphase gibt es zwei verschiedene Aktionen: XCOM-Aktionen und Alien-Aktionen. Die XCOM-Aktionen werden als blauer Text in einer blauen Box dargestellt. Läuft die Zeit für eine XCOM Aktion ab, so endet die Aktion und der dafür verantwortliche Spieler muss sofort mit der Durchführung der Aktion aufhören, auch wenn diese nicht abgeschlossen ist.

Die Alien-Aktionen werden als roter Text in einer roten Box dargestellt. Läuft die Zeit für eine Alien Aktion ab, so endet die Aktion nicht automatisch, sondern hat Folgen (wie auf Seite 3 beschrieben).

## KOMMUNIKATIONSZENTRALE

Die Aufgabe und Verantwortung des Central Officers ist es, die App zu bedienen und überlebenswichtige Informationen an die Spieler der anderen Rollen weiterzugeben.

Die vorrangige Quelle der Informationen ist für den Central Officer die Kommunikationszentrale (wie rechts gezeigt). Diese zeigt eine Aktion an, welche die Spieler durchführen können, ein Timer der anzeigt, wie lange die Spieler für diese Aktion haben und einen "OK"-Button, welcher vom Central-Officer angetippt wird, sobald die Aktion erfolgreich durchgeführt wurde. Des Weiteren gibt es einen „Pause“-Button, der angetippt werden kann, wenn ein Spieler mehr Zeit braucht, um eine Aktion zu

vervollständigen.



- A. Die aktuelle Aktion. Hier werden der Name der Aktion angezeigt und der dafür Verantwortliche Mitspieler. Während man XCOM spielt, kann man die Aktion antippen, um das Spiel zu pausieren und sich Erklärungen ansehen, wie die Aktion durchgeführt werden muss.
- B. Der Timer. Dieser zeigt an, wie viel Zeit Spieler dazu haben, die aktuelle Aktion durchzuführen. Wenn die Zeit abläuft, wird die Aktion sofort beendet oder es folgen Konsequenzen daraus. (Näheres dazu später).
- C. Der „FERTIG“-Button. Nachdem die aktuelle Aktion abgeschlossen wurde, muss der Central Officer diesen Button antippen, damit mit der nächsten Aktion fortgefahren werden kann.
- D. Der „PAUSE“-Button. Der Central Officer kann diesen Button antippen, um den Timer anzuhalten, falls ein Spieler mehr Zeit braucht, um eine Aktion zu vervollständigen. Die Zeit die das Spiel pausiert werden kann ist in allen Modi außer dem einfachen Schwierigkeitsgrad endlich. Der Pausebutton hat seinen eigenen Timer, welcher die restliche Pausenzeit anzeigt.



## AKTIONEN

Die folgenden Abschnitte zeigen Beispiele von Aktionen, die in einer Echtzeitphase vorkommen und wie diese abgehandelt werden.

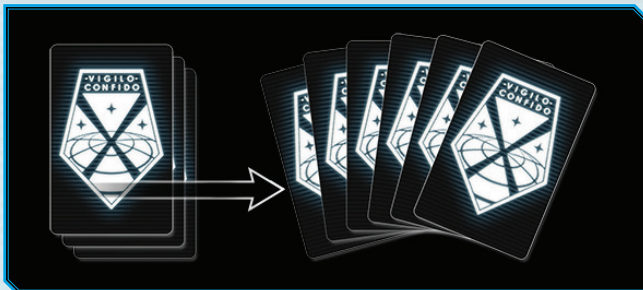
Die meisten Aktionen passieren zu unterschiedlichen Zeiten während der Echtzeitphase und die ersten beiden Aktionen bringen den Spielern in folgender Reihenfolge Technologie und Credits.

### Neue Technologie verfügbar



Forschungsleiter

Der lilane Name und das Symbol zeigen an, dass es in der Verantwortung des Forschungsleiters liegt, diese Aktion durchzuführen. Die Wissenschaftler von XCOM haben neue Wege gefunden, um die Alien Technologie zu erforschen. Um diese Aktion zu lösen, zieht der Forschungsleiter bis auf sechs Handkarten vom Forschungsstapel auf. Spätere Aktionen werden es dem Forschungsleiter erlauben, einige dieser Karten zu erforschen.



Der Forschungsleiter darf den anderen Spielern seine Handkarten immer zeigen.

### Finanzen von XCOM: 13 Credits



Commander

Kontinente, die XCOM unterstützen, haben zusätzliche Finanzen zur Verfügung gestellt. Um diese Aktion zu lösen, muss der Commander die aufgezeigte Anzahl an Creditmarkern aus dem Vorrat nehmen und das XCOM Budget aufbauen.

Während der Auswertungsphase muss der Commander die Credits nutzen, um alle auf dem Spielbrett platzierten Einheiten zu bezahlen. Zusätzlich kann er überschüssige Credits nutzen, um neue Einheiten zu rekrutieren und in die entsprechenden Reserven zu platzieren. Es ist wichtig, dass der Commander das Budget von XCOM verwaltet und sicherstellt, dass die Spieler das verfügbare Budget nicht

überschreiten. Eine Differenz am Ende der Runde hat harte Konsequenzen.

### UFOs entdeckt!



Central Officer

Dies ist eine Alienaktion. Es liegt in der Verantwortung des Central Officers, die Alieninvasion zu verfolgen. Um diese Aktion zu lösen, muss der Central Officer die UFOs an an den in der App vorgegebenen Orten platzieren.



Im oberen Beispiel muss er ein UFO in Nordamerika und eines in Südamerika platzieren. UFOs können in allen sechs Kontinenten des Spielbretts auftauchen, sowie im Orbit (auf dem Spielbrett dargestellt durch einen Globus).

Im Gegensatz zu XCOM-Aktionen sind Alien-Aktionen PFLICHT und müssen durchgeführt werden. Erreicht der Timer während einer Alienaktion null wird eine blinkende Warnung und „ZEIT ABGELAUFEN“ erscheinen. Es geht erst mit der nächsten Aktion weiter, sobald die Alienaktion vollständig durchgeführt wurde und der Central Officer den Button „OK“ angetippt hat. Abgelaufene Alien-Aktionen reduzieren die Zeit, die Spieler dazu haben, die nächste Aktion auszuführen.

## Einsatz wählen



Einsatzleiter

Zwei Kontinente fragen nach militärischer Unterstützung. Um diese Aktion zu lösen, muss der Einsatzleiter die obersten beiden Karten des Einsatzstapels ziehen und wählt eine davon aus, die er auf dem Einsatzfeld platziert. Der andere Einsatz wird abgelegt (neben dem Einsatzstapel wird hierfür ein Ablagestapel gebildet).



Jede Einsatzkarte hat unten auf der Karte drei Aufgaben, sowie oben rechts zwei Belohnungen aufgelistet. Jede Einsatzkarte besteht aus einem oder mehreren Fertigkeitssymbolen oder hat einen leeren blauen Kasten welcher anzeigt, dass es sich um ein Feindfeld handelt. Für jedes Feindfeld auf einer Einsatzkarte zieht der Einsatzleiter die oberste Karte des Feindstapels, ohne diese anzusehen und legt sie verdeckt auf die Einsatzkarte, sodass sie das blaue Feld abdeckt.



## Krise!



Commander

Der Commander zieht die obersten zwei Karten des Krisenstapels und wählt eine davon aus, die aufgedeckt in den Krisenpool kommt. Die andere wird abgelegt (neben dem Krisenstapel wird hierfür ein Ablagestapel gebildet). Der Commander kann die anderen Spieler nach ihrer Meinung fragen, wenn er sich für eine Karte entscheidet.



Krisenkarten sind offene Informationen und werden nicht verdeckt, wenn sie in den Krisenpool gelegt werden. Krisen im Krisenpool werden bis zur Auswertungsphase nicht abgehandelt.

459-803V4 04VUY-2 --2 45890U-20-10

2047609-08972346-78269 - 9378907029

X-02-35908-034

98245VG-83



## Forschung | zuteilen



Forschungsleiter

Der Forschungsleiter hat die Kontrolle über alle Einheiten, die Forschungsanfragen der XCOM-Wissenschaftler ausführen.

Wenn diese Aktion erscheint ist eines der Labore dazu bereit, einen neuen Forschungsauftrag durchzuführen. Diese Aktion erlaubt es dem Forschungsleiter eine der sechs Technologiekarten von seiner Hand zu wählen und auf dem Forschungsfeld zu platzieren, das von der App gezeigt wird. Der Forschungsleiter nimmt des weiteren bis zu drei Wissenschaftler von seiner Reserve und platziert diese auf dem Spielbrett neben den Technologiekarten.



Während der Auswertungsphase versuchen die Wissenschaftler die Technologie zu erforschen, der sie zugeteilt wurden (Näheres dazu später). Jeder Wissenschaftler erhöht die Chance, dass die Technologie erforscht wird und es wird empfohlen, dem Forschungsauftrag so viele Forscher zuzuteilen, wie die aktuelle Technologie kostet (die Kosten werden oben links auf jeder Technologiekarte dargestellt). Allerdings kostet jeder zugeteilte Wissenschaftler auch einen Credit des XCOM-Budgets. Es ist wichtig das der Forschungsleiter die Wissenschaftler verwaltet, sodass XCOM die benötigten Technologien für ihren Erfolg zur Verfügung hat, ohne allzu viel des Budgets ausgeben zu müssen.

Der Forschungsleiter hat während jeder Echtzeitphase die Chance jedem XCOM Labor eine Technologiekarte zur Erforschung zuzuteilen. Dennoch bleibt die von der App festgelegte Reihenfolge, in der die Erforschung abgehandelt wird, zufällig.

## Feind in Stützpunkt eingedrungen



Einsatzleiter

Die Aliens starten einen Angriff auf die XCOM-Basis. Um diese Aktion abzuhandeln, muss der Einsatzleiter die oberste Karte des Feindstapels ziehen und aufgedeckt auf eines der leeren Feindfelder der Basis legen.



Während der Auswertungsphase fügt jeder hier platzierte Feind der Basis einen Schaden zu, sollte dieser nicht aufgehalten werden. (Näheres dazu später).



## Einsatztrupp losschicken



Einsatzleiter

Der Einsatzleiter befehligt die Einheiten, die die vorderste Linie der Verteidigung der Menschheit bilden: Soldaten. Soldaten verteidigen die XCOM-Basis und gehen auf gefährliche Einsätze.

Um diese Aktion abzuhandeln, muss der Einsatzleiter alle Feindkarten auf der aktuellen Einsatzkarte aufdecken. Dann muss er bis zu vier Soldaten aus seiner Reserve auswählen, die er dann dem Einsatz zuteilt, indem er sie auf der Einsatzkarte platziert.



Es ist wichtig, dass der Einsatzleiter die besten Soldaten für jeden Job auswählt. Einem Einsatz können niemals mehr als vier Soldaten zugeteilt werden und jeder zugeteilte Soldat kostet einen Credit vom XCOM Budget.

Jede Soldatenklasse hat zwei Fertigkeitssymbole, die auch auf ihrer entsprechenden Reservekarte aufgedruckt sind. Um einen Soldaten während der Auswertungsphase einer Einsatzaufgabe oder einer Basisverteidigungsaufgabe zuzuteilen, müssen der Soldat und die Aufgabe mindestens ein passendes Fertigkeitssymbol haben.



Manche Fertigkeitssymbole haben einen goldenen Rand; das sind spezialisierte Fertigkeitssymbole. Haben Soldat und Aufgabe ein passendes spezialisiertes Fertigkeitssymbol, wirft der Einsatzleiter einen zusätzlichen Würfel, wenn die Aufgabe abgehandelt wird.

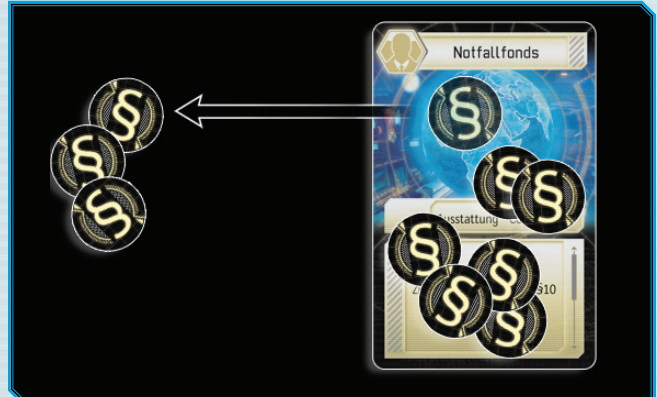


## Notfallfonds verfügbar



Commander

Der Commander hat Zugang zu den Notfallfonds von XCOM: Diese Aktion erlaubt es dem Commander das XCOM Budget dieser Runde zu erhöhen. Um diese Aktion abzuhandeln, nimmt der Commander eine beliebige Anzahl von Credits aus dem Notfallfonds und fügt diese dem XCOM Budget hinzu.



Nachdem die Credits des Notfallfonds aufgebraucht wurden, gibt es nur wenige Möglichkeiten, diese wieder aufzustocken. Es wird empfohlen, dass der Commander drei oder vier Credits dieser Aktion bereits während der ersten Runde nimmt.

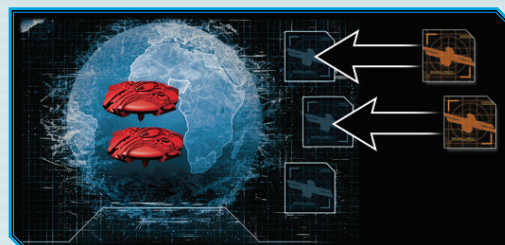
## Satelliten starten



Central Officer

Der Central Officer kontrolliert die Einheiten, die für das Kommunikationsnetzwerk von XCOM wesentlich sind: Satelliten. Es ist wichtig, darauf zu achten, dass UFOs im Orbit nicht das Kommunikationsnetzwerk von XCOM zerstören.

Um diese Aktion abzuhandeln, nimmt der Central Officer bis zu drei Satelliten aus der Reserve und teilt diese den Satellitenfeldern neben dem Orbit auf dem Spielbrett zu. Während der Auswertungsphase kostet jeder Satellit einen Credit vom XCOM-Budget und fügt dem Verteidigungswurf des Orbits einen zusätzlichen Würfel hinzu.





## Abfangjäger starten

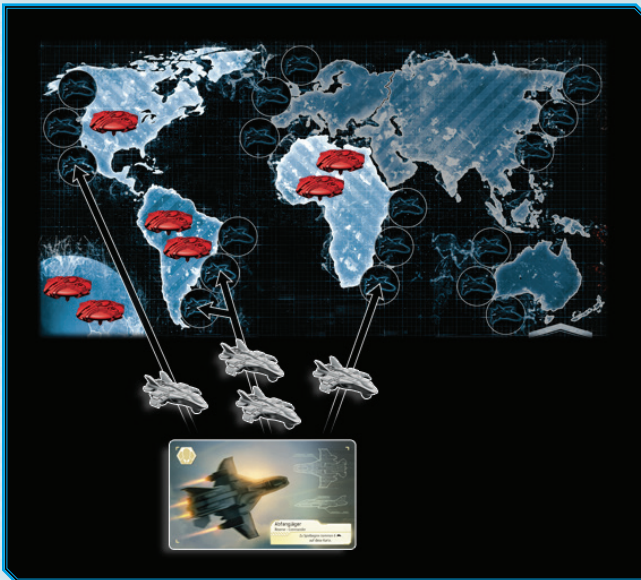


Commander

Der Commander kontrolliert die Einheiten, die UFOs ausschalten, bevor diese Panik verbreiten können: Abfangjäger. Abfangjäger sind tödliche Kämpfer die UFOs angreifen und zerstören können.

Um diese Aktion zu lösen, nimmt der Commander eine beliebige Anzahl von Abfangjägern aus seiner Reserve und platziert diese auf einem der runden Felder neben den sechs Kontinenten. Bis zu drei Abfangjäger können einem Kontinent zugeteilt werden. Allerdings können Abfangjäger nicht dem Orbit zugeteilt werden.

Während der Auswertungsphase kostet jeder Abfangjäger, der einem Kontinent zugeteilt wurde einen Credit des XCOM Budgets und greift alle UFOs in dem Kontinent an, den er verteidigt.



## Stützpunkt verteidigen



Einsatzleiter

Der Einsatzleiter hat die Möglichkeit, die XCOM Basis zu verteidigen. Um diese Aktion abzuhandeln, muss der Einsatzleiter beliebig viele Soldaten von seiner Reserve nehmen und diese auf dem Feld der Verteidigung des Stützpunkts des Spielbretts zu platzieren.



Die Soldaten die der XCOM Basis zugeteilt wurden, werden die Feinde während der Auswertungsphase angreifen. Beim Zuteilen von Soldaten für die Verteidigung des Stützpunkts sollte der Einsatzleiter die Fertigkeitssymbole beachten, die gebraucht werden um die Feinde im XCOM Stützpunkt angreifen zu können und dementsprechend die richtigen Soldaten zuteilen. Anders als bei Einsätzen gibt es keine Begrenzung der Soldaten, die der Verteidigung des Stützpunkts zugeteilt werden können. Jeder Soldat der der Verteidigung des Stützpunkts zugeteilt wurde, kostet während der Auswertungsphase einen Credit aus dem XCOM-Budget.

## Echtzeitphase beendet



Alle Spieler

Wenn diese Aktion auftaucht, endet die Echtzeitphase. Wird ein Spiel mit begrenzter Pausenzeit gespielt, so wird überschüssige Pausenzeit der Spieler nun hier hinzugefügt. Die Aktion gibt allen Spielern eine finale Möglichkeit, Karten mit dem ⌚-Symbol zu nutzen, bevor man zur Auswertungsphase übergeht.

Beispiel: Der Commander möchte vielleicht einen Soldat trainieren, der weder einem Einsatz noch der Verteidigung des Stützpunkts zugeteilt wurde, indem er diesen auf seine Officer Trainings-Vermögenskarte setzt. Ein Elitesoldat wirft bei jedem Angriff einen zusätzlichen Würfel, insgesamt also 2 Würfel, bzw. 3 Würfel, wenn er ein passendes spezialisiertes Fähigkeitssymbol besitzt. Siehe Auswertung der Basisverteidigung auf Seite 11 und Auswertung eines Einsatzes auf Seite 12.

# AUSWERTUNGSPHASE

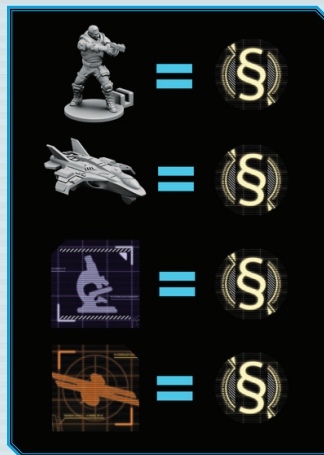
Die Auswertungsphase folgt jede Runde auf die Echtzeitphase. Anders als die Echtzeitphase, besteht die Auswertungsphase immer aus den gleichen Schritten, die auch immer in der selben Reihenfolge abgehandelt werden. Nachdem die Spieler die Auswertungsphase beendet haben, beginnt eine neue Echtzeitphase.

Alle Schritte der Auswertungsphase werden in den folgenden Abschnitten erklärt.

## DIE FINANZEN PRÜFEN

Um das Budget zu überprüfen, zählt der Commander die Anzahl der Satelliten, Soldaten, Wissenschaftler und Abfangjäger, die auf dem Spielbrett platziert wurden. Dann muss er einen Credit für jede so platzierte Einheit aus dem XCOM-Budget ausgeben.

Wenn der Commander weniger oder genau so viele Credits ausgegeben hat, wie er erhalten, dann gibt es ein Plus bei den Finanzen und die Spieler können mit dem nächsten Schritt der Auswertungsphase fortfahren. Hat der Commander die gesamten XCOM-Financen ausgegeben und es sind noch zugeteilte Einheiten auf dem Spielbrett übrig, für die noch nicht bezahlt wurde, dann gibt es ein Defizit im Budget.

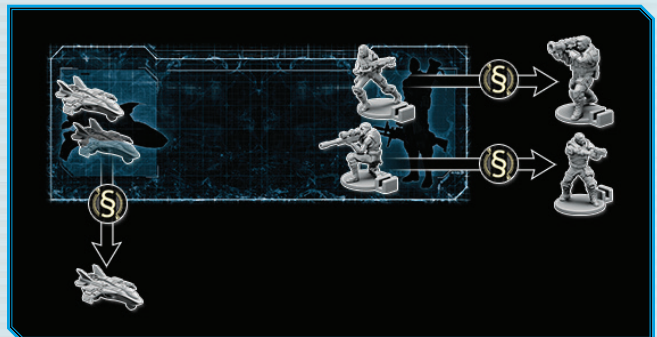


In diesem Fall muss der Commander den Kontinent mit der höchsten Panik für jede Einheit, die nicht bezahlt werden konnte, um ein Feld auf der Panikleiste weiterrücken. Haben zwei Kontinente gleich viel Panik, so kann der Commander entscheiden, welchen der Kontinente er auf der Panikleiste vorrückt.

## SOLDATEN ANWERBEN UND ABFANGJÄGER BAUEN

Gibt es ein Finanzüberschuss, so kann der Commander verbleibende Credits des XCOM-Budgets nutzen, um Soldaten anzuwerben und Abfangjäger zu bauen. Jeder Soldat und Abfangjäger kostet einen Credit. Angeworbene Soldaten und gebaute Abfangjäger werden sofort aus dem Rekrutierungspool genommen und in die entsprechenden Reserven gelegt.

Überflüssige Credits bleiben für die nächste Runde nicht im XCOM Budget. Wenn der Commander nicht alle seine Credits ausgegeben hat, nachdem Soldaten rekrutiert und Abfangjäger gebaut wurden, so sind diese Credits verloren und werden zurück in den Vorrat gelegt.



## KRISEN AUSFÜHREN

Jede Krisenkarte im Krisenpool muss ausgeführt werden. Die Krisenkarten werden von oben nach unten abgehandelt. Der Commander folgt den Anweisungen jeder Krisenkarte und legt diese anschließend ab.

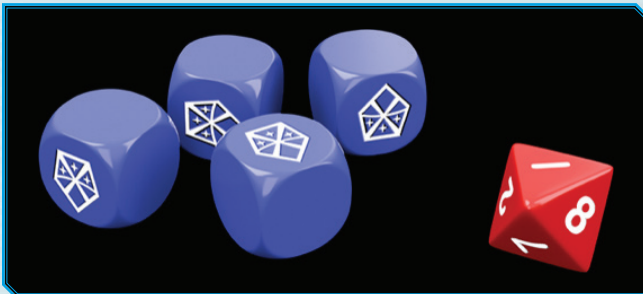




## AUFGABEN ABHANDELN

Während der Auswertungsphase, wird jeder Spieler seine Einheiten nutzen, um Aufgaben abzuhandeln, sobald dies von der App gefordert wird. Um eine Aufgabe abzuhandeln, wirft ein Spieler gleichzeitig einen XCOM Würfel für jede Einheit (Wissenschaftler, Satellit, Abfangjäger, oder Soldat) die er der Aufgabe zugeteilt hat, zusammen mit einem roten Alienwürfel.

Jeder XCOM Würfel hat zwei Erfolgssymbole (⊗). Ein Erfolg hat verschiedene Effekte, je nach Art der Aufgabe die ein Spieler auflöst.



Der Alienwürfel steht im Bezug zu der Bedrohungsleiste, die auf dem Spielbrett abgebildet ist. Wenn eine Aufgabe abgehandelt wird und das Ergebnis des Alienwürfels Alienwürfels gleich oder geringer als die aktuelle Bedrohung ist, ist der Wurf ein Fehlschlag. Jeder Fehlschlag führt dazu, dass die Einheiten des Spielers getötet, zerstört oder erschöpft werden, je nach Typ der Einheit. Dennoch werden alle Erfolge dieses Wurfs abgehandelt. Nachdem ein Spieler die Effekte seines Wurfs angewandt hat, rückt der Central Officer den Bedrohungsmarker um ein Feld vor und erhöht somit das Risiko beim Abhandeln der Aufgabe einen Fehlschlag zu erleiden.



Wurde kein Fehlschlag geworfen, kann ein Spieler sich dazu entscheiden sein Glück auf die Probe zu stellen und einen weiteren Versuch zum Abhandeln der Probe durchführen. Um dies zu tun, wirft er wieder die Würfel – zusammen mit dem Alienwürfel. Ein Spieler kann sein Glück so lange auf die Probe stellen, bis er einen Fehlschlag wirft, oder sich dazu entscheiden, aufzuhören.

Wenn die Bedrohung „5“ erreicht, kann ein Spieler weiterhin „schieben“, aber ohne das die Bedrohung sich

weitererhöht. Die Bedrohung wird vor jeder neuen Aufgabe auf „1“ zurückgesetzt.



## FORSCHUNG AUSFÜHREN

Die Erforschung der Technologiekarten handelt der Forschungsleiter eine nach der anderen als separate Aufgaben ab. Er beginnt mit der Technologiekarte die sich auf dem Feld „I“ befindet und fährt dann mit den Feldern „II“ und „III“ fort. Bevor er jede Forschungsaufgabe abhandelt, stellt man sicher, dass die Bedrohung auf „1“ zurückgesetzt wird. Um die Aufgabe abzuhandeln, wirft der Forschungsleiter einen XCOM-Würfel für jeden Wissenschaftler, der dem aktuellen Forschungsfeld zugeteilt wurde. Auch hier wird wieder zusammen mit einem Alienwürfel geworfen.



Für jeden geworfenen Erfolg, platziert der Forschungsleiter einen Erfolgsmarker auf der entsprechenden Technologiekarte. Wenn die Anzahl der Erfolgsmarker auf der Karte den Erforschungskosten der Karte (obere linke Ecke) entspricht, ist die Aufgabe erfüllt und die Technologie wurde erforscht – der Forschungsleiter gibt die Technologiekarte der Rolle (Spieler), die auch auf der Karte impliziert wird. Die Technologiekarte kann sofort verwendet werden.

Wird ein Fehlschlag gewürfelt, jeder Wissenschaftler, der der Aufgabe zugeteilt war auf seine „Erschöpft“-Seite gedreht. Erschöpfte Wissenschaftler können in dieser Runde keine Würfel zum Abhandeln von Aufgaben bereitstellen und in der nächsten Echtzeitphase nicht zur Erforschung von Technologien eingesetzt werden.



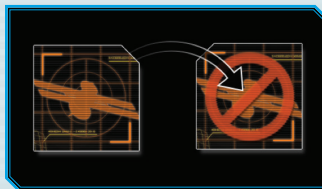
Wird die Aufgabe nicht erfüllt, so bleiben die Erfolgsmarker und Technologiekarten und auf dem Spielbrett liegen, sodass der Forschungsleiter versuchen kann die Technologien in den nächsten Runden zu erforschen.

## ORBITALE VERTEIDIGUNG ABHANDELN

Im Orbit (dargestellt durch den Globus auf dem Spielbrett) wird die orbitale Verteidigung abgehandelt. Der Central Officer setzt die Bedrohung auf „1“ zurück und wirft für jeden Satelliten der orbitalen Verteidigung zugeteilt ist einen XCOM Würfel, zusammen mit dem Alienwürfel.



Für jeden geworfenen Erfolg zerstört der Central Officer ein UFO im Orbit und entfernt dieses vom Spielbrett. Wird ein Fehlschlag gewürfelt, so wird jeder Satellit, der dieser Aufgabe zugeteilt ist, auf seine „Erschöpft“-Seite gedreht. Erschöpfte Satelliten können in dieser Runde keine Würfel zum Abhandeln von Aufgaben bereitstellen und in der nächsten Echtzeitphase nicht zur orbitalen Verteidigung eingesetzt werden.



Nachdem die Aufgabe abgehandelt wurde, erhöht jedes UFO, das sich noch im Orbit befindet, die Panik im Kontinent mit der geringsten Panik um eins. Gibt es mehrere Kontinente mit der geringsten Panik, so wählt der Commander den Kontinent aus, dessen Panik erhöht wird. Die Erhöhung der Panik wird bei jedem UFO separat abgehandelt.

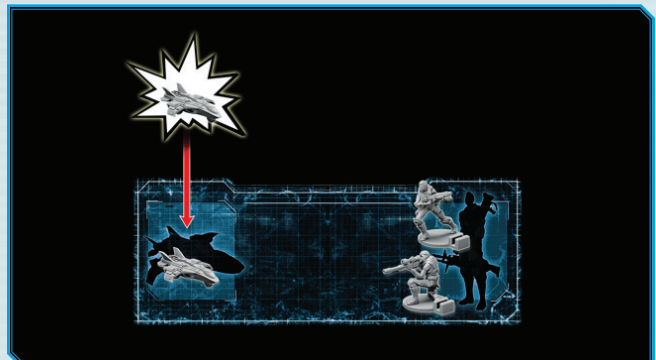


UFOs die im Orbit verbleiben, können in der nächsten Echtzeitphase die Kommunikation stören, sodass sich die Reihenfolge der Aktionen ändern kann.

## GLOBALE VERTEIDIGUNG ABHANDELN

Jeder der sechs Kontinente stellt eine individuelle Globale Verteidigungsaufgabe dar, die der Commander einzeln und in von ihm gewählter Reihenfolge abhandelt. Vor jeder Aufgabe wird die Bedrohung wieder auf „1“ gesetzt. Um eine Globale Verteidigungsaufgabe abzuhandeln, abzuhandeln, wirft der Commander einen XCOM-Würfel für jeden Abfangjäger auf diesem Kontinent zusammen mit dem Alienwürfel.

Für jeden geworfenen Erfolg zerstört der Commander ein UFO auf diesem Kontinent und entfernt dieses vom Spielbrett. Wird ein Fehlschlag geworfen, wird jeder Abfangjäger, der dieser Aufgabe zugeteilt ist, zerstört und zurück in den Rekrutierungspool gelegt (zerstörte Abfangjäger können in einer späteren Runde wieder gebaut werden). Denkt daran, dass die Erfolge eines Wurfs auch abgehandelt werden, wenn ein Fehlschlag geworfen wurde.



Nachdem eine Aufgabe abgehandelt wurde, erhöht jedes verbliebene UFO die Panik in seinem Kontinent um 1.







## VERTEIDIGUNG DES STÜTZPUNKTS AUSFÜHREN

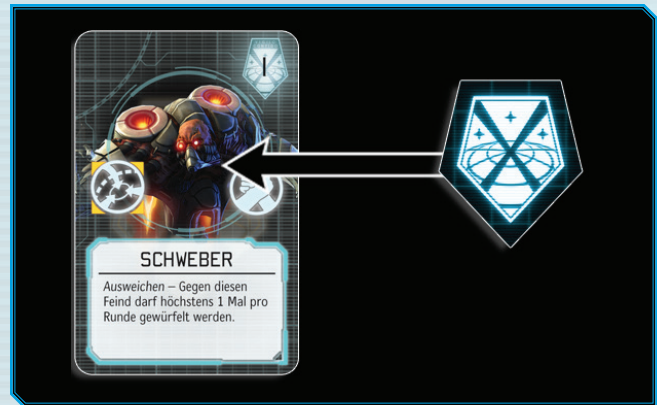
Jeder Feind in der Basis stellt eine individuelle Aufgabe dar, die der Einsatzleiter in beliebiger Reihenfolge abhandeln kann. Die Bedrohung beginnt mit „1“ wird allerdings zwischen den Aufgaben nicht wieder zurückgesetzt und unterscheidet sich dadurch von anderen Aufgaben. Sie wird solange nicht zurückgesetzt, bis die Verteidigung der Basis komplett abgehandelt wurde. Für die Verteidigung der Basis wählt der Einsatzleiter immer einen Feind und greift diesen an, indem er ihm Soldaten zuteilt. Um dies zutun, muss der Soldat ein zum Alien passendes Fertigkeitssymbol haben. Es gibt vier verschiedene Fertigkeitssymbole. Jeder Soldat besitzt zwei davon, die dazu verwendet werden können, den feindlichen Fertigkeitssymbolen zugeordnet zu werden..

Jedem Fertigkeitssymbol kann nur ein Soldat zugeteilt werden. Dementsprechend können einem Feind mit einem Fertigkeitssymbol nur 1 Soldat, einem Feind mit zwei Fertigkeitssymbolen nur zwei Soldaten, usw. zugeordnet werden. Das Platzieren eines Soldaten auf einem Fertigkeitssymbol ist nicht permanent; ein Soldat kann genutzt werden, um eine beliebige Anzahl an Basisverteidigungsaufgaben in der gleichen Runde abzuhandeln.



Nachdem Soldaten einem Feind zugeteilt wurden, wirft der Einsatzleiter einen Alienwürfel zusammen mit einem XCOM-Würfel für jeden Soldaten der gegen den Feind kämpft. Hat ein Soldat eine spezialisiertes Fertigkeitssymbol, dass einem passenden feindlichen Fertigkeitssymbol zugeteilt wurde, so wirft der Einsatzleiter einen zusätzlichen Würfel.

Für jeden geworfenen Erfolg legt der Einsatzleiter einen Erfolgsmarker auf die Feindkarte. Sobald die Anzahl an Erfolgen der Gesundheit des Feindes entspricht (Zahl in der oberen rechten Ecke der Feindkarte), wird der Feind getötet.

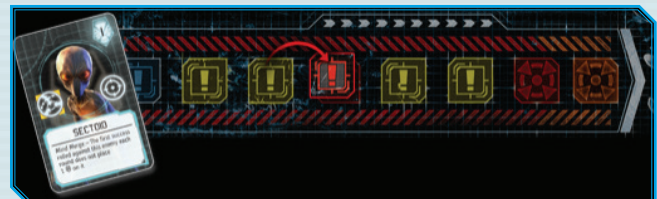


Wird ein Feind getötet, so wird die Karte umgedreht und dem Forschungsleiter als geborgenes Artefakt übergeben, das verwendet werden kann, um um die Fähigkeiten verschiedener Ausstattungs- und Technologiekarten auszulösen.

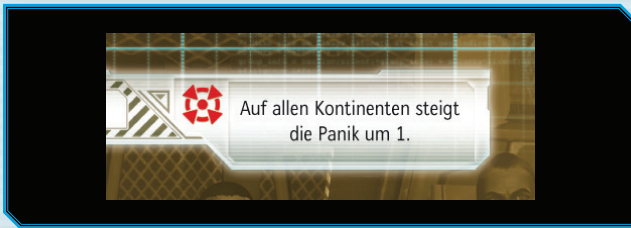
Wird ein Fehlschlag geworfen, so wird jeder Soldat der einem Feind zugeteilt ist, getötet und zurück in den Rekrutierungspool gelegt (die Soldaten im Rekrutierungspool können in einer späteren Runde wieder rekrutiert werden).

Der Einsatzleiter kann damit fortfahren, die Verteidigung des Stützpunkts abzuhandeln, solange es noch Feinde zu bekämpfen und Soldaten zum platzieren gibt. Zwischen jedem Wurf, kann der Einsatzleiter entscheiden, welchen der Feinde er angreift und diesem dann Soldaten zuteilen.

Nachdem die Verteidigung des Stützpunkts abgehandelt wurde, fügt der Einsatzleiter dem Stützpunkt einen Schaden für jeden Feind im Stützpunkt zu, der nicht getötet wurde. Dann legt er jeden Feind auf dem Stützpunkt ab (neben dem Feindstapel wird ein Ablagestapel gebildet).



Wenn der Schadensmarker auf der Schadensleiste auf ein rotes Feld vorrückt, so wird der kritische Schadenseffekt auf der Invasionsplankarte abgehandelt.



Es ist wichtig das der Schaden des Stützpunktes im Auge behalten wird. Wenn der Schadensmarker auf der Schadensleiste auf das orangene Feld vorrückt, haben die Spieler das Spiel verloren!

## XCOM STÜTZPUNKT ZERSTÖRT

Die App wird fragen, ob der XCOM Stützpunkt zerstört worden ist. Ist dies der Fall, so verlieren die Spieler das Spiel.



## EINSÄTZE ABHANDELN

Jede Einsatzkarte hat drei individuelle Aufgaben, die der Einsatzleiter von links nach rechts erfüllen muss. Eine Aufgabe auf einer Einsatzkarte besteht aus einem oder mehreren Fertigkeitssymbolen oder einem Feind. Der Einsatzleiter kann in einer Runde mehrere Einsatzaufgaben abhandeln, aber keine neue, bevor die alte Einsatzaufgabe nicht erfüllt wurde.

Bevor die erste Einsatzaufgabe erfüllt wird, setzt der Central Officer die Bedrohungsleiste auf „1“ zurück. Die Bedrohung wird zwischen den einzelnen Aufgaben nicht wieder zurückgesetzt. So wie bei der Verteidigung des Stützpunkts, kann auch hier nur ein Soldat für jedes Fertigkeitssymbol für jede Aufgabe zugeteilt werden. Der Soldat muss ein Fertigkeitssymbol auf seiner Reservekarte haben, dass dem Fertigkeitssymbol passt, dem er zugeteilt wird. Es ist nicht permanent, wenn ein Soldat einem Fertigkeitssymbol zugeteilt wird; ein Soldat kann dazu benutzt werden, eine beliebige Anzahl von Einsatzaufgaben in der selben Runde abzuhandeln.

Für jeden Soldat der einer Aufgabe zugeteilt wird, wirft der Einsatzleiter einen XCOM-Würfel zusammen mit einem Alienwürfel. Hat ein Soldat ein spezialisiertes Fertigkeitssymbol und ist einem anderen passenden Fertigkeitssymbol zugeteilt, so wirft er einen zusätzlichen Würfel. Pro zugeteiltem Elitesoldaten wirft der Einsatzleiter ebenfalls einen zusätzlichen Würfel.

Für jeden gewürfelten Erfolg legt der Einsatzleiter einen Erfolgsmarker auf die Aufgabe. Um eine Aufgabe mit einem Feind zu erfüllen, muss der Feind getötet werden. Um eine Aufgabe ohne einen Feind zu erfüllen, ist nur ein Erfolgsmarker notwendig.

Wird ein Fehlschlag geworfen, wird jeder Soldat der der Aufgabe zugeteilt ist, getötet und zurück in den Rekrutierungspool gelegt. Andere Soldaten auf der Einsatzkarten werden nicht getötet und können weiterhin verwendet werden. Wird ein Feind getötet, wird dessen Karte umgedreht und dem Forschungsleiter als Artefakt überlassen.

Zwischen jedem Wurf kann der Einsatzleiter verschiedene Soldaten der aktuellen Aufgaben zuteilen. Wenn der Einsatzleiter alle drei Einsatzaufgaben erfüllt, dann löst er beide Einsatzbelohnungen auf und legt die Karte dann ab. Jeder Soldat der der Einsatz zugeteilt war, wird zurück in seine Reserve gelegt.



Wird der Einsatz nicht erfüllt, bleibt sie mit den zugeteilten Soldaten im Spiel. Zusätzlich bleiben alle Feinde und Erfolgsmarker auf den Feinden auf dem Einsatz und können in folgenden Runden abgehandelt werden.

## ENDE DER AUSWERTUNGSPHASE

Am Ende der Auswertungsphase werden Karten und Einheiten aufgefrischt oder zurück in ihre Reserve gelegt, der Central Officer gibt die Ergebnisse der Runde in die App ein und die App bereitet die Echtzeitphase der nächsten Runde vor.

Während dem Ende der Auswertungsphase können die Spieler die Effekte ihrer Vermögens- und Technologiekarten nicht nutzen.

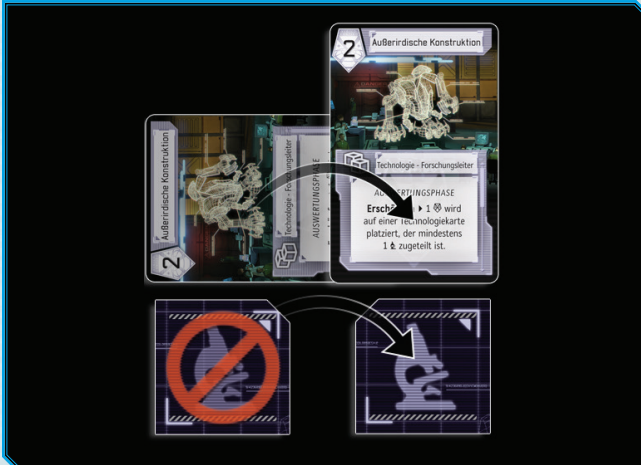
Die folgenden Abschnitte beschreiben, was während der Auswertungsphase passiert.



## EINHEITEN UND KARTEN AUFFRISCHEN

Alle erschöpften Karten werden aufgefrischt, indem sie wieder in ihre ursprüngliche Position gebracht werden. Alle erschöpften Marker die sich in ihrer Reserve befinden (nicht auf dem Spielbrett) werden aufgefrischt, indem sie aufgedeckt werden.

Alle abgelegten Feind-, Technologie-, Einsatz- und Krisenkarten werden zurück unter ihre jeweiligen Stapel gelegt



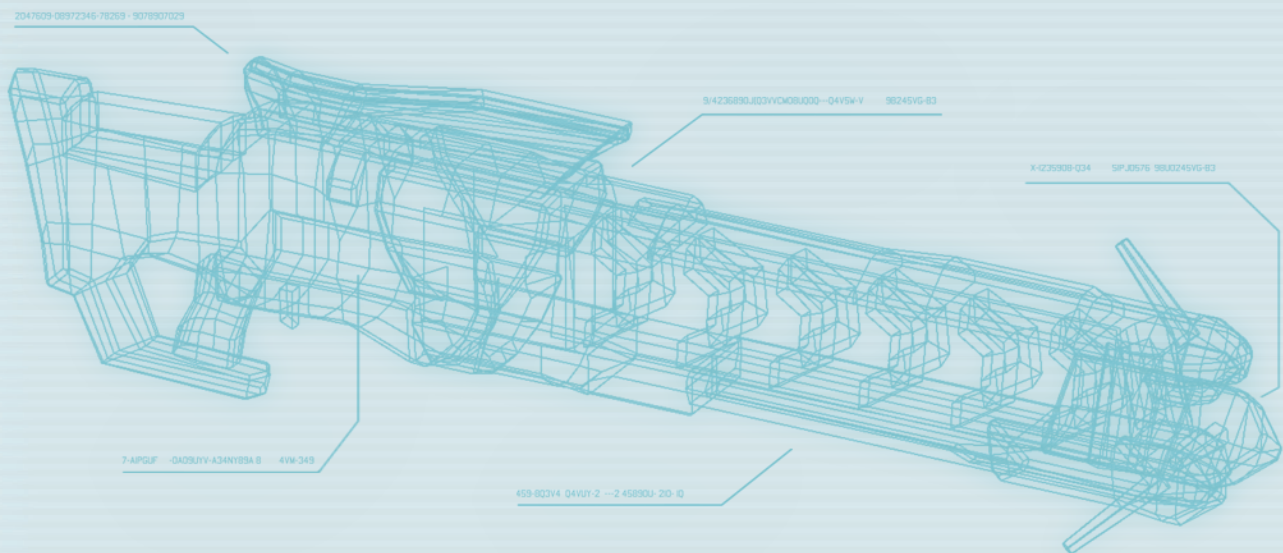
## EINHEITEN ZURÜCK IN IHRE RESERVE LEGEN.

Alle Einheiten die einer Aufgabe zugeteilt sind oder auf eine Karte gelegt wurden, werden zurück in ihre Reserve gelegt. Einzige Ausnahme bilden die Soldaten, die dem Einsatz zugeteilt wurden. Erschöpfte Satelliten und Wissenschaftler werden nicht aufgefrischt, wenn sie vom Spielbrett zurück in ihre Reserve gelegt werden. Sie bleiben erschöpft und können in der nächsten Runde nicht verwendet werden.

## UFOS IM ORBIT

Die App wird fragen, wie viele UFOs sich im Orbit befinden. Sind UFOs im Orbit, so werden sie während der nächsten Echtzeitphase aus dem Orbit kommen.

Zusätzlich besteht die Möglichkeit, dass UFOs im Orbit die Möglichkeit haben, XCOM Kommunikationen zu stören, sodass die Aktionen der Echtzeitphasen in einer anderen Reihenfolge gezeigt werden. Wird eine XCOM Aktion in einer gelben Box angezeigt, anstatt in einer blauen Box, so wurde es von den UFOs im Orbit gestört. Die Anzahl der UFOs im Orbit sollte daher so gering wie möglich gehalten werden, damit die Aliens die Kommunikation nicht stören.



## EINSATZ ERFÜLLT

Die App wird ebenfalls Fragen, ob diese Runde ein Einsatz erfüllt wurde. Das Erfüllen von Einsätzen treibt die Alieninvasion zurück. Jeder erfüllte Einsatz hilft XCOM dabei, den finalen Einsatz freizuschalten. Selbst wenn niemals ein Einsatz erfüllt wird, kann es sein, dass die App irgendwann den finalen Einsatz freischaltet.

## PANIKLEVEL EINGEBEN

Die App wird nach dem Paniklevel der einzelnen Kontinente fragen. Der Central Officer gibt die Panik der einzelnen Kontinente ein, indem er die entsprechenden Marker auf dem Bildschirm so hinzieht, dass sie die Farbe der Panik auf dem Spielbrett widerspiegeln.



Jeder Kontinent der auf der Panikleiste zu einem roten Feld erhöht wurde, reduziert die Höhe des Budgets das XCOM bekommt. Dies bleibt, solange es sich im roten Bereich befindet. Ein Kontinent verfällt der Panik, wenn es das orangene Feld auf der Panikleiste erreicht. Jedes UFO in einem panischen Kontinent wird entfernt und in den Orbit verschoben. Wenn zwei oder mehrere Kontinente der Panik verfallen sind, dann verlieren die Spieler das Spiel.

## GEWINNEN UND VERLIEREN

### Finaler Einsatz verfügbar



Einsatzleiter

Die Spieler spielen weiterhin die Spielrunden durch, bis sie entweder den finalen Einsatz erfüllt oder das Spiel verloren haben. Die Spieler gewinnen oder verlieren das Spiel nicht, bis die App dies sagt.

## FINALER EINSATZ

Nach einer festgelegten Anzahl an Runden, die auf dem Invasionsplan basieren, wird die App den Einsatzleiter instruieren, den finalen Einsatz freizuschalten.

Passiert dies, so dreht der Einsatzleiter die Invasionsplankarte auf die andere Seite – die Seite mit dem finalen Einsatz. Später während der Runde, wird er instruiert werden, dem finalen Einsatz Soldaten zuzuteilen. Wie auch bei anderen Einsätzen können dem finalen Einsatz bis zu vier Soldaten zugeteilt werden.



Die Spieler gewinnen das Spiel wenn der Einsatzleiter dem finalen Einsatz erfüllt.



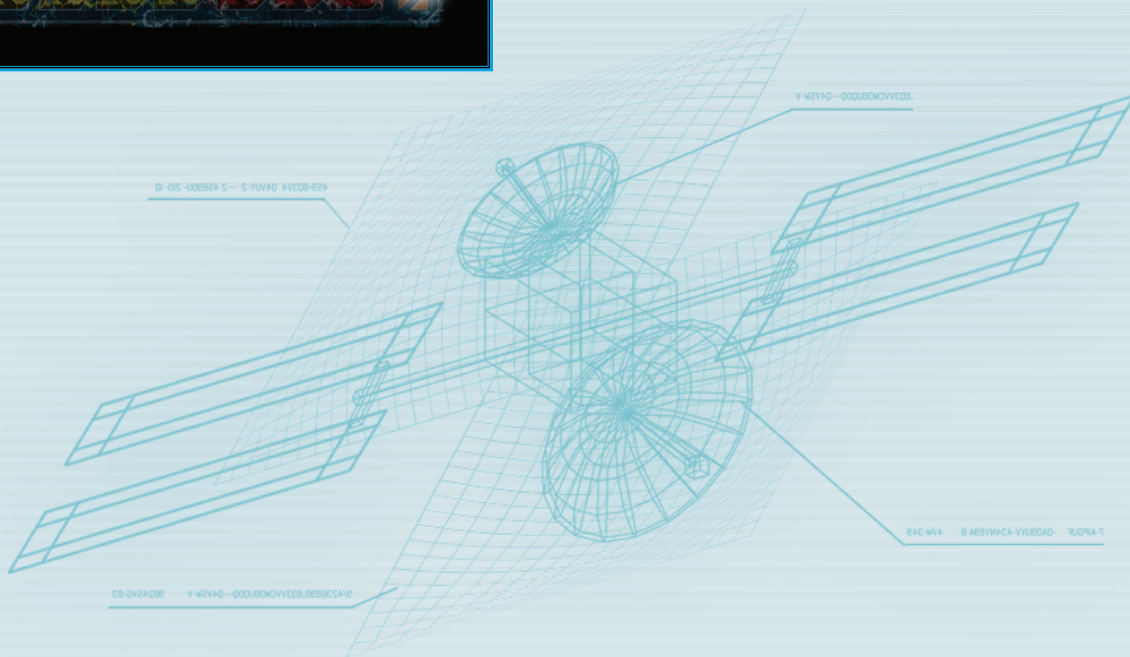
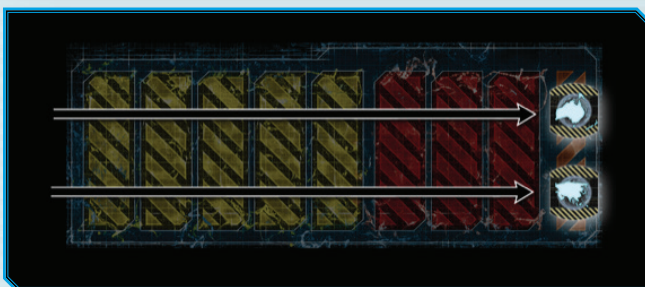
## ZERSTÖRUNG DES STÜTZPUNKTS

Die Spieler verlieren das Spiel wenn die XCOM Stützpunkt zerstört wurde. Das passiert, wenn der Schadensmarker das orangene Feld auf der Schadensleiste erreicht.



## KONTINENTALE PANIK

Die Spieler verlieren das Spiel wenn zwei oder mehr Kontinente in Panik verfallen. Ein Kontinent verfällt der Panik, wenn er das orangene Feld auf der Panikleiste erreicht.



© 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.