

XCOM: EVOLUTION

DAS BRETTSPIEL

EVOLUTION ERWEITERUNG

ÜBERBLICK

XCOM: Evolution stellt das Team vor neue Herausforderungen. Nicht nur die Invasion der Aliens, auch eine menschliche Gruppierung namens EXALT, welche die ganze Welt unterwandert, bedroht den Planeten Erde. Die Erweiterung enthält Neues für alle Spieler – neue Ausstattungen, Technologien, Soldaten und Aufwertungen. Hinzu kommen neue Bedrohungen in Form von EXALT-Markern und Zerstörungskarten.

ERWEITERUNGSSYMBOL

Alle Karten aus dieser Erweiterung sind mit dem Symbol von XCOM: Evolution versehen, um sie besser von den Karten des Grundspiels unterscheiden zu können.



SPIELMATERIAL



12 EINSATZKARTEN



2 INVASIONSPLAN-KARTEN



3 AUSSTATTUNGS-KARTEN



12 TECHNOLOGIE-KARTEN



16 KRISEN-KARTEN



21 FEIND-KARTEN



10 ZERSTÖRUNGS-KARTEN



1 RESERVEKARTE



3 MEC-KÄMPFER



1 GEFÄHRLICHER ALIEN-WÜRFEL



24 EXALT-MARKER



1 MELD-MARKER

APP AKTUALISIEREN

Für die Erweiterung *XCOM: Evolution* müssen Sie Ihre App auf den neusten Stand bringen. Nach dem Update haben Sie die Option, mit der Erweiterung zu spielen. Beim Spielen mit der Erweiterung sollten Sie stets das komplette Spielmaterial aus *XCOM: Evolution* verwenden.

SPIELEN MIT DER ERWEITERUNG

Beim Spielaufbau wird das Spielmaterial aus *XCOM: Evolution* in folgenden Schritten ins Spiel integriert.

- » Der Forschungsleiter mischt die neuen Technologiekarten in den Technologiestapel und legt die Ausstattungskarte „Kybernetiklabor“ vor sich.
- » Der Central Officer mischt die EXALT-Marker und bildet einen verdeckten Vorrat daraus. Dann legt er die Ausstattungskarte „Lagezentrum“ vor sich.
- » Der Commander mischt den Zerstörungstapel und legt ihn neben den Spielplan. Dann mischt er die neuen Krisenkarten in den Krisenstapel und legt die Ausstattungskarte „Spionageabwehr“ vor sich.
- » Der Einsatzleiter mischt die neuen Einsatzkarten in den Einsatzstapel und setzt die drei MEC-Kämpfer in den Nachschub-Pool.

MEC-KÄMPFER

MEC-KÄMPFER sind die Verschmelzung aus menschlichen Körpern mit außerirdischer Technologie und stellen einen vielseitigen neuen Supersoldaten für den Einsatzleiter dar. Zu Spielbeginn stehen noch keine Soldaten auf der MEC-Kämpfer-Reserve; sie müssen vom Forschungsleiter über das Kybernetiklabor angeworben werden. Im Schritt „Soldaten anwerben und Abfangjäger bauen“ der Auswertungsphase können keine MEC-Kämpfer angeworben werden. Zudem können sie nicht zu Elitesoldaten befördert werden.



NEUE INVASIONSPLÄNE

Mit *XCOM: Evolution* kommen zwei neue Invasionspläne hinzu. Bei „Unterdrückung“ wird XCOM zunehmend von der paramilitärischen Organisation EXALT bedroht. „Auslöschung“ ist die ultimative Herausforderung für das XCOM-Team – Sie sollten sich auf einen langen, brutalen Krieg einstellen, in dem nichts und niemand sicher ist.



MELD

MELD ist eine mysteriöse Alien-Substanz, die für die Herstellung mächtiger Aufwertungen und Technologien benötigt wird. Allerdings verfügen die Kanister mit dem begehrten MELD über einen Selbstzerstörungsmechanismus. Zögern Sie also nicht zu lange!

Auf allen Einsätzen von *XCOM: Evolution* ist eine neue Belohnung aufgeführt: die MELD-BELOHNUNG. Diese erhält man, wenn man den zugehörigen Auftrag in der Runde abschließt, in der die Einsatzkarte gezogen wurde.



Wenn der Einsatzleiter einen Einsatz mit MELD-Belohnung wählt, legt er zusammen mit den verdeckten Feindkarten auch den MELD-Marker auf die Einsatzkarte. Wird der angegebene Einsatz abgeschlossen, solange der MELD-Marker auf der Karte liegt, erhält der Einsatzleiter sofort die angegebene Belohnung und legt den MELD-Marker ab.

Am Ende des Schritts „Einsatz ausführen“ der Auswertungsphase wird der MELD-Marker vom aktuellen Einsatz abgelegt (sofern einer darauf liegt). Ab jetzt ist die MELD-Belohnung dieses Einsatzes nicht mehr verfügbar.

ZERSTÖRUNGSKARTEN

Die Ressourcen von XCOM sind nun in Gefahr! Zerstörungskarten stellen Material und Einrichtungen dar, die ins Visier der Aliens geraten sind. Immer wenn der Stützpunkt-Schadensmarker auf ein gelbes Feld rückt, zieht der Commander die oberste Karte des Zerstörungstapels und führt sie aus. Jede dieser Karten stellt den Commander vor eine Wahl – entweder muss er eine Ausstattung oder Einheiten aus dem Spiel entfernen oder Credits aus dem Notfallfonds ausgeben.



GEFÄHRLICHE AUFTRÄGE

Ein GEFÄHRLICHER Auftrag stellt ein besonderes Risiko für das Team von XCOM dar. Aufträge können aus verschiedensten Gründen gefährlich werden – z. B. durch Krisenkarten, Feinde oder Einsätze. Solange ein Auftrag gefährlich ist, wirft der aktive Spieler den sechsseitigen Alien-Würfel anstelle des achtseitigen. Dadurch steigt die Chance, dass er auf oder unter die Bedrohung würfelt und alle zugeteilten Einheiten erschöpft, zerstört oder getötet werden (je nach Einheitentyp).



Es kann passieren, dass ein Auftrag, der zu Beginn der Auswertungsphase gefährlich war, während des Ausführens diesen Status verliert. In diesem Fall wechselt man wieder auf den achtseitigen Alien-Würfel, die Bedrohung wird jedoch nicht zurückgesetzt.

EXALT-MARKER

EXALT ist der Name einer paramilitärischen Organisation, welche die menschliche Gesellschaft unterwandert hat und etablierte Regierungen stürzen will. Ihre bedrohlichen Aktivitäten werden durch EXALT-Marker dargestellt und beeinflussen die Aufträge auf dem Spielplan. Im Laufe des Spiels kann die App den Central Officer anweisen, einen EXALT-Marker aus dem Vorrat zu ziehen. Auf jedem Marker ist ein Bereich des Spielplans zu sehen:



Kontinente



Orbit



Forschungslabore



Stützpunkt



Einsatz

Der Marker wird neben das abgebildete Spielplanfeld gelegt. Jedes Feld kann mehrere EXALT-Marker enthalten.

Solange einem Auftrag 1 oder mehrere EXALT-Marker zugewiesen sind, gilt er als gefährlich. Beim Ausführen des Auftrags in der Auswertungsphase kann man 1 gewürfelten Erfolg ausgeben, um einen EXALT-Marker vom aktuellen Auftrag zu entfernen.

Der Central Officer hat eine neue Ausstattungskarte, mit der er EXALT-Marker im Vorrat aufdecken kann. Tut er das, dreht er zwei Marker im Vorrat auf die Vorderseite, sodass ihr Zielort sichtbar wird. Wenn der Central Officer zum Ziehen eines Markers aus dem Vorrat aufgefordert wird, kann er entweder einen verdeckten oder einen offenen Marker wählen.

EXALT-Marker, die vom Spielplan entfernt wurden, kommen offen neben den Markervorrat. Im Schritt „Einheiten und Karten auffrischen“ der Auswertungsphase werden alle EXALT-Marker, die nicht auf dem Spielplan sind, verdeckt in den Vorrat gelegt und neu gemischt.

REGELKLARSTELLUNGEN

- » EXALT-Marker, die auf Forschungs- und Einsatzaufträgen liegen, sind immer dem Auftrag zugeordnet und nicht einer dort liegenden Karte. Wenn also eine Technologie- oder Einsatzkarte entfernt wird (weil sie ersetzt werden soll oder abgeschlossen wurde), bleiben alle EXALT-Marker auf dem Auftrag liegen, bis sie durch einen Spieleffekt entfernt werden.
- » EXALT-Marker, die auf dem Einsatz liegen, gelten nicht für den finalen Einsatz (sofern dieser freigeschaltet ist). Es gibt keine EXALT-Marker für den finalen Einsatz.
- » Immer wenn ein EXALT-Marker gezogen wird, deckt man ihn auf und legt ihn auf das abgebildete Feld. Wird ein EXALT-Marker abgelegt, kommt er zunächst nicht in den Vorrat zurück. Dies passiert erst im Schritt „Einheiten und Karten auffrischen“.
- » Wenn ein Kontinent in Panik verfällt, bleiben alle EXALT-Marker dieses Kontinents auf dem Spielplan. Zieht der Central Officer im späteren Spielverlauf einen EXALT-Marker für diesen Kontinent, wird er wie gewohnt auf den Kontinent gelegt.
- » Forschungs-, Feind- und Einsatzaufträge, die über die erforderliche Anzahl an Erfolgsmarkern verfügen, müssen nicht sofort abgeschlossen werden. Man kann auch weiterwürfeln, um einen EXALT-Marker von ihnen zu entfernen.
- » Auch wenn keine UFOs auf einem orbitalen oder globalen Verteidigungsauftrag liegen, kann man würfeln, um einen EXALT-Marker von dem Auftrag zu entfernen.
- » MEC-Kämpfer können nur über das Kybernetiklabor und die Experimental-Kriegsführung angeworben werden. Man kann sie nicht im Schritt „Soldaten anwerben und Abfangjäger bauen“ der Auswertungsphase oder über einen Karteneffekt, der das Anwerben von Soldaten erlaubt, erhalten.
- » Jeder Schaden am Stützpunkt wird einzeln ausgeführt, auch wenn der Stützpunkt mehrere Schäden gleichzeitig nimmt. Rückt der Stützpunkt-Schadensmarker durch den Schaden, den ein einzelnes Ereignis verursacht, über mehrere gelbe Felder der Schadensanzeige, wird für jedes Feld eine Zerstörungskarte gezogen.
- » Sind weniger als 2 Credits im Notfallfonds, entfällt die zweite Option der Zerstörungskarten.
- » Ausstattungen und Technologien, mit denen man Erfolgsmarker auf Aufträgen platzieren kann, dürfen nicht genutzt werden, um EXALT-Marker zu entfernen. EXALT-Marker können nur durch das Ausgeben eines gewürfelten Erfolgssymbols entfernt werden oder durch Karten, die ausdrücklich EXALT-Marker entfernen.
- » Die Technologiekarte „Pulsbogen“ kann nicht gegen Mechtoiden eingesetzt werden.

FFG CREDITS

AUTOREN DER ERWEITERUNG: Mark Larson mit Samuel Bailey

AUTOR DES GRUNDSPIELS: Eric Lang

PRODUZENT: Jason Walden

SOFTWARE-PROGRAMMIERUNG: Nathan Karpinski

GRAFIKDESIGN: WiL Springer mit Gary Storkamp

ABTEILUNGSLEITER GRAFIKDESIGN: Brian Schomburg

MODELLIERUNG DER MINIATUREN: Niklas Norman

ABTEILUNGSLEITER MODELLIERUNG: John Franz Wichlacz

PRODUKTIONSMANAGEMENT: Jason Beaudoin und Megan Duehn

LIZENZKOORDINATION: Simone Elliott und Amanda Greenhart

KOORDINATION QUALITÄTSSICHERUNG: Zach Tewalthomas

AUSFÜHRENDER SPIELDESIGNER: Corey Konieczka

AUSFÜHRENDER PRODUZENT (PRINT): Michael Hurley

AUSFÜHRENDER PRODUZENT (SOFTWARE): Keith Hurley

KREATIVDIREKTOR: Andrew Navaro

HERAUSGEBER: Christian T. Petersen

TESTSPIELER: Shay Amram, Adam Baker, Stefano Carlino, Daniel Lovat Clark, Jhonn Clements, Benjamin Collins, Chris J Davis, Simon Forsbrook, Molly Glover, Drew Gotobed, Tino Gouvras, Matt Holland, Harrison Keeping, Holly Keeping, Jason Keeping, Justin Kempainen, Peter Lacko, Laria, Gilad Levy, Neta Manor, Max McLaughlin-Callan, Robert Parkinson, Nathan Parslow, rmsgrey, Erin Slack, Robert Stewart, Yoges Supramaniam, Navy Sy Kriv, Y Paul Sussman, Mark Watson, Zach Tewalthomas, Galit Zeierman, Idan Zeierman und Shaked Zeierman.

DEUTSCHE AUSGABE

PRODUKTIONSMANAGEMENT UND REDAKTION: Heiko Eller

ÜBERSETZUNG: Susanne Kraft

GRAFISCHE BEARBEITUNG: Annika Brüning

UNTER MITARBEIT VON: Jasmin Ickes, Moritz Mehlem, Oliver Kutsch, Rico Besteher, Linus Janßen, Tim Leuftink, Markus Klapper

FIRAXIS CREDITS

LEITUNG DES KUNSTSTUDIOS: Arne Schmidt

MARKETINGLEITUNG: Lindsay Riehl

MARKETING-MANAGEMENT: Peter Murray und Kevin Schultz

2K & TAKE-TWO INTERACTIVE CREDITS

LEITER, MARKETING: Matt Knoles

PRODUKTMANAGER: Jenny Tam

DIGITALER VERKAUFSLEITER: Max Schenkein

Die Illustrationen wurden den Archiven von Firaxis entnommen. Wir danken allen Künstlern für ihre Beiträge.

© 1994-2016 Take-Two Interactive Software, Inc. and its subsidiaries. © 2016 Fantasy Flight Games. XCOM, XCOM: Evolution, 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 Games. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Games. German edition published by Asmodee GmbH. All rights reserved to their respective owners. Actual components may vary from those shown. Made in China. This product is not a toy. Not intended for use by persons by 13 years of age or younger. Spielmaterial kann von Abbildung abweichen.



Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe durch:

 **Asmodee**
Friedrichstraße 47
45128 Essen
www.asmodee.com
service@asmodee.com

