

XCOM: EVOLUCJA

GRA PLANSZOWA

EWOLUCJA

OPIS DODATKU

Dodatek XCOM: Ewolucja stawia drużynę przed nowymi wyzwaniami: teraz musi bronić Ziemię nie tylko przed inwazją nieznanych obcych, ale także niespodziewaną siłą ludzi skupionych na chęci zdestabilizowania świata od środka. Dodatek ten wprowadza nowe możliwości dla wszystkich graczy – nowe zasoby, technologie, żołnierzy oraz ulepszenia. Ponadto znajdują się w nim także nowe zagrożenia, w tym żetony EXALT oraz karty zniszczenia.

SYMBOL DODATKU

Karty w tym dodatku zostały oznaczone symbolem dodatku XCOM: Ewolucja, który umożliwia odróżnienie ich od kart z XCOM: Gry planszowej.



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



12 KART MISJI



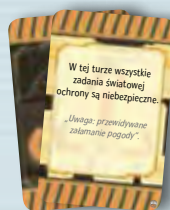
2 KARTY PLANÓW INWAZJI



3 KARTY ZASOBÓW



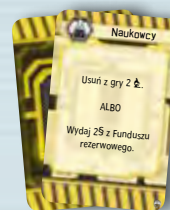
12 KART TECHNOLOGII



16 KART KRYZYSÓW



21 KART WROGÓW



10 KART ZNISZCZENIA



1 KARTA REZERWY



3 ŻOŁNIERZY MEC



1 KOŚĆ OBCYCH (SZEŚCIÓCIENNA)



24 ŻETONY EXALT



1 ŻETON MELD

AKTUALIZACJA APLIKACJI

Aby móc przeprowadzić rozgrywkę z dodatkiem XCOM: Ewolucja, należy zaktualizować aplikację pomocniczą. Po dokonaniu aktualizacji gracze będą mieli możliwość wyboru rozgrywki z dodatkiem XCOM: Ewolucja. Kiedy opcja ta jest aktywna, należy podczas rozgrywki używać wszystkich elementów z dodatku.

JAK UŻYWAĆ TEGO DODATKU

Aby dodać elementy z dodatku XCOM: Ewolucja do gry planszowej XCOM, należy do przygotowania gry dodać następujące kroki:

- » Główny naukowiec wtasowuje nowe karty technologii do talii technologii i umieszcza przed sobą kartę zasobu Laboratorium cybernetyczne.
- » Główny oficer miesza wszystkie żetony EXALT, układa je na zakrytym stosie oraz umieszcza przed sobą kartę zasobu Pokój sytuacyjny.
- » Dowódca tasuje karty zniszczenia i kładzie je obok planszy, wtasowuje nowe karty kryzysów do talii kryzysów i umieszcza przed sobą kartę zasobu Tajny agent.
- » Kapitan oddziału wtasowuje nowe karty misji do talii misji i umieszcza w puli rekrutacji trzech Żołnierzy MEC.

ŻOŁNIERZE MEC

ŻOŁNIERZE MEC, potężne hybrydy powstałe w wyniku połączenia ludzkiego ciała z technologią obcych, to wszechstronni superżołnierze, dostępni od teraz dla Kapitana oddziału. Na początku gry na karcie rezerwy Żołnierzy MEC nie ma żadnych żołnierzy – Główny naukowiec musi zrekrutować te jednostki przy pomocy Laboratorium cybernetycznego. Żołnierze ci nie mogą być rekrutowani podczas kroku „Rekrutacja żołnierzy i budowa Interceptorów” w fazie rozpatrywania i nie mogą stać się żołnierzami elitarnymi.



NOWE PLANY INWAZJI

W dodatku XCOM: Ewolucja znajdują się dwa nowe plany inwazji. W Przygwożdżeniu XCOM musi walczyć z rosnącymi naciskami tajemniczej organizacji paramilitarnej EXALT. Unicestwienie to ostateczne wyzwanie dla graczy XCOM – powinni przygotować się na długą, brutalną wojnę, w której wszystko, co poznali i na czym polegają, jest nieustannie zagrożone.



MELD

MELD to tajemnicza substancja obcych, zapewniająca dostęp do potężnych ulepszeń i technologii. Jednak jeśli gracze zbyt długo zwlekają z jej zebraniem, kanistry wypełnione upragnionym meld ulegają samozniszczeniu.

Wszystkie misje zawarte w dodatku XCOM: Ewolucja posiadają dodatkowe nagrody, znane jako NAGRODY MELD. Te nowe misje posiadają wyszczególnione zadanie, które w momencie zrealizowania w turze, w której misja została dobrana, daje graczom dodatkową korzyść.



Kiedy Kapitan oddziału wybierze misję z nagrodą meld, poza umieszczeniem na niej zakrytych kart wrogów kładzie na danej misji także żeton meld. Jeśli oznaczone zadanie zostanie zrealizowane, dopóki na misji znajduje się żeton meld, Kapitan oddziału natychmiast zdobywa wskazaną nagrodę i odrzuca żeton meld.

Jeśli w fazie rozpatrywania, na koniec kroku Rozpatrywania misji na obecnej misji nadal znajduje się żeton meld, należy go usunąć. Dla danej misji nagroda meld nie jest już dłużej dostępna.

KARTY ZNISZCZENIA

Materiały, które udało zgromadzić się XCOM, zostały zaatakowane – karty zniszczenia reprezentują wyposażenie i sprzęt, które są zagrożone w wyniku szturmów obcych. Ilekroć żeton uszkodzenia bazy przesunie się na żółte pole, Dowódca dobiera i rozpatruje wierzchnią kartę z talii zniszczenia. Każda z tych kart stawia Dowódcę przed wyborem – czy chce usunąć z gry wyszczególniony na niej zasób bądź jednostki, czy też woli wydać kredyty z karty zasobu Fundusz rezerwowy.



NIEBEZPIECZNE ZADANIA

NIEBEZPIECZNE zadania oznaczają zwiększone ryzyko dla drużyny XCOM. Jest wiele czynników, które mogą sprawić, że zadanie stanie się niebezpieczne: niektóre karty kryzysów, wrogowie oraz misje. Dopóki zadanie jest niebezpieczne, obecny gracz rzuca sześciocienną kością obcych zamiast kością ośmiocienną. Zwiększa to szanse na to, że obecny gracz wyrzuci wynik równy lub niższy od wartości zagrożenia, co sprawi, że wszystkie jednostki znajdujące się na danym zadaniu zostaną wyczerpane, zniszczone lub zabite (w zależności od jednostki).

Zadania mogą rozpoczynać fazę rozpatrywania jako niebezpieczne, ale w trakcie rozpatrywania mogą przestać być niebezpieczne. Jeśli tak się stanie, należy z powrotem zamienić kość na ośmiocienną, ale nie należy resetować poziomu zagrożenia.

ŻETONY EXALT

EXALT to paramilitarna organizacja, skupiona na odebraniu władzy organizacjom rządowym poprzez podkopywanie społeczeństwa. To zagrożenie jest reprezentowane przez żetony EXALT, które wpływają na różne zadania dostępne na planszy. Podczas rozgrywki aplikacja będzie nakazywała Głównemu oficerowi losować żetony EXALT z puli. Każdy żeton wskazuje konkretną lokalizację na planszy:



Żeton należy umieścić na planszy, w pobliżu wskazanego pola. Na każdym polu może znajdować się więcej niż jeden żeton EXALT.

Dopóki na zadaniu znajduje się co najmniej jeden żeton EXALT, wówczas dane zadanie jest uznawane za niebezpieczne. Podczas rozpatrywania takiego zadania w fazie rozpatrywania gracze mogą wydać jeden wyrzucony na kości sukces, aby usunąć z obecnego zadania jeden żeton EXALT.

Główny oficer ma do swojej dyspozycji nową kartę zasobu, która odkrywa żetony EXALT znajdujące się w puli. Kiedy jej używa, odkrywa dwa żetony w puli, aby poznać miejsca, na które działają. Kiedy Główny oficer ma wylosować żeton z puli i umieścić go na planszy, wówczas może wybrać dowolny żeton – odkryty lub zakryty.

Kiedy żeton EXALT jest usuwany z planszy, należy umieścić go (odkryty) obok puli żetonów. Podczas kroku Odświeżania jednostek i kart w fazie rozpatrywania wszystkie żetony EXALT, które nie znajdują się na planszy, są zakrywane i mieszane z pozostałymi.

WYJAŚNIENIE

- » Żetony EXALT dla badań i misji są powiązane z samym zadaniem, a nie z kartami, które można na nim umieścić. Tak więc, jeśli karta technologii lub misji miałaby zostać usunięta (poprzez zastąpienie inną lub w wyniku jej ukończenia), wszystkie żetony EXALT powiązane z danym zadaniem pozostają na swoim miejscu, dopóki nie zostaną usunięte przez efekt gry.
- » Żeton EXALT przydzielony do misji nie działa na misję finałową, kiedy ta zostanie odblokowana. W grze nie ma ani jednego żetonu EXALT dla misji finałowej.
- » Za każdym razem, kiedy wylosowany zostaje żeton EXALT, należy go odkryć i umieścić na wskazanym polu. Za każdym razem, kiedy żeton EXALT jest odrzucany, nie umieszcza się go z powrotem w puli, dopóki nie zostanie do niej wmieszany podczas kroku Odświeżania jednostek oraz kart.
- » Kiedy kontynent pogrąży się w panice, wszystkie powiązane z nim żetony EXALT pozostają na planszy. Jeśli Główny oficer wylosuje w późniejszej części gry żeton EXALT dla danego kontynentu, należy go normalnie umieścić na wskazanym kontynencie.
- » Zadania badawcze, wrogów i misji, na których znajduje się wymagana liczba żetonów sukcesu, nie muszą być rozpatrywane natychmiast. Gracze mogą zdecydować się ryzykować dalej, aby usunąć żeton EXALT znajdujący się na danym zadaniu.
- » Gracze mogą podjąć się wykonania zadania orbitalnej i światowej ochrony, nawet jeśli nie ma na nich żadnych UFO, tylko po to, aby usunąć znajdujący się tam żeton EXALT.
- » Żołnierzy MEC można zdobyć jedynie poprzez Laboratorium cybernetyczne oraz Zaawansowane laboratorium cybernetyczne. Nie mogą być rekrutowani podczas kroku Rekrutowania żołnierzy i budowania Interceptorów podczas fazy rozpatrywania ani w wyniku działania efektów jakichkolwiek kart, które pozwalają rekrutować żołnierzy.
- » Uszkodzenia bazy zawsze są rozpatrywane po jednym na raz, nawet jeśli baza otrzyma dwa lub więcej uszkodzeń w wyniku działania określonego efektu. Jeśli baza otrzyma dwa lub więcej uszkodzeń z określonego efektu, a dane uszkodzenie rozciąga się na torze uszkodzeń na dwa lub więcej żółtych pól, karta zniszczenia jest dobierana dla każdego pola na torze.
- » Jeśli na karcie Funduszu rezerwowego znajdują się mniej niż 2 kredyty, nie można wybrać znajdującej się na kartach zniszczenia opcji usunięcia 2 kredytów.
- » Karty zasobów oraz karty technologii pozwalające graczom dodawać żetony sukcesu do zadania nie mogą być zamiast tego wykorzystywane do usuwania żetonów EXALT. Żetony EXALT mogą być usuwane wyłącznie poprzez wydawanie wyniku sukcesu z rzutu kością lub z kart wyraźnie wskazujących, że usuwają żetony EXALT.
- » Karta technologii Miotacz łukowy nie może być używana przeciwko kartom obcych Mechtooidów.

OPRACOWANIE: FFG

PROJEKT DODATKU: Mark Larson oraz Samuel Bailey

PROJEKT GRY XCOM: Eric Lang

PRODUCENT: Jason Walden

PROGRAMOWANIE APLIKACJI: Nathan Karpinski

PROJEKT GRAFICZNY: WiL Springer z Garym Storkampem

KIEROWNIK PROJEKTU GRAFICZNEGO: Brian Schomburg

PROJEKT FIGUREK: Niklas Norman

KIEROWNIK PROJEKTU FIGUREK: John Franz Wichlacz

KIEROWNIK PRODUKCJI: Jason Beaudoin i Megan Duehn

KOORDYNATOR LICENCJI: Simone Elliott i Amanda Greenhart

KOORDYNATOR JAKOŚCI: Zach Tewalthomas

PROJEKTANT WYKONAWCZY GRY: Corey Konieczka

PRODUCENT WYKONAWCZY GRY: Michael Hurley

PRODUCENT WYKONAWCZY APLIKACJI: Keith Hurley

DYREKTOR KREATYWNY: Andrew Navaro

WYDAWCA: Christian T. Petersen

TESTERZY: 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 i Shaked Zeierman.

FIRAXIS

DYREKTOR STUDIA ARTYSTYCZNEGO: Arne Schmidt

DYREKTOR MARKETINGU: Lindsay Riehl

KIEROWNICY MARKETINGU: Peter Murray i Kevin Schultz

2K & TAKE-TWO INTERACTIVE

MENEDŻER MARKETINGU: Matt Knoles

MENEDŻER PRODUKTU: Jenny Tam

MENEDŻER SPRZEDAŻY CYFROWEJ: Max Schenkein

GALAKTA

TŁUMACZENIE: Michał Walczak-Ślusarczyk

LOKALIZACJA ELEMENTÓW GRAFICZNYCH:

Natalia Olszewska i Mateusz Szupik

KOREKTA WERSJI POLSKIEJ:

Zuzanna Kmak i Aleksandra Miszt

WERSJA POLSKA: Galakta

Wykorzystane ilustracje pochodzą z archiwum Firaxis. Dziękujemy wszystkim twórcom za ich wkład w tworzenie gry.



© 1994-2016 Take-Two Interactive Software, Inc. oraz ich filie. © 2016 Fantasy Flight Games. XCOM, XCOM: Ewolucja, Firaxis Games, logo Firaxis Games, 2K, logo 2K Games oraz Take-Two Interactive Software są znakami towarowymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Take-Two Interactive Software, Inc. w USA i innych krajach. Apple oraz logo Apple są znakami towarowymi Apple Inc., zarejestrowanymi w United States i/lub innych krajach. App Store to oznaczenie usługi Apple Inc. Google Play to znak towarowy Google Inc. Fantasy Flight Supply to znak towarowy Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games i logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Games. Wszystkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, MN, 55113, USA i można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Rzeczywiste elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

