

# XCOM: THE BOARD GAME

## ОБЗОР ИГРЫ

### ВВЕДЕНИЕ

*XCOM: The Board Game* – настольная игра реального времени, в которой игроки контролируют организацию XCOM и борются с инопланетным вторжением. Каждый игрок берет на себя уникальную роль в организации.

#### ЧЕТЫРЕ РОЛИ

Каждый игрок берет на себя определенную роль с уникальными обязанностями:



Командующий следит за бюджетом XCOM и посылает перехватчики, чтобы отразить атаки НЛО.



Ученый отвечает за исследование технологий и модернизацию оборудования XCOM.



Офицер связи управляет приложением и передает важную информацию другим игрокам.



Командир взвода руководит силами XCOM в наземных миссиях и при защите базы.

Вторжение контролируется бесплатным приложением, доступным онлайн и для большинства мобильных устройств. Игроки должны действовать сообща, посылая перехватчики, назначая солдат в наземные миссии, и исследуя передовые технологии с целью преодолеть вторжение.

Каждый раунд начинается с фазы реального времени. В фазе реального времени игроки запускают приложение и получают информацию об инопланетном вторжении. Над континентами появляются НЛО, из кризисной колоды тянутся карты, пришельцы нападают на базу XCOM. Игроки назначают солдат на защиту базы и миссии, перехватчики сбивают НЛО, ученые исследуют технологии, а спутники собирают информацию и нарушают связь.

После того, как ресурсы назначены, фаза реального времени заканчивается, и распределения разрешаются с помощью игровых костей. Если НЛО не удаляются с доски, они сеют панику. Поскольку перехватчики и солдаты гибнут, игроки должны строить и вербовать новых, чтобы спасти человечество.

### ЦЕЛЬ ОБЗОРА

Данный документ содержит обзор игры *XCOM: The Board Game*. Он предназначен для глубокого понимания игры, и не заменяет правила или Tutorial приложения *XCOM: The Board Game*, доступного онлайн по адресу [www.fantasyflightgames.com](http://www.fantasyflightgames.com).

Чтобы научиться играть в игру, игроки должны использовать Tutorial приложения. Приложение также включает в себя шаги, необходимые для подготовки к игре, а также справочный раздел, охватывающий все игровые ситуации в мельчайших подробностях.

## ПРОЦЕСС ИГРЫ

XCOM: The Board Game играется в несколько игровых раундов. Каждый раунд состоит из двух фаз, происходящих в следующем порядке:

1. **Фаза реального времени** – во время фазы реального времени игроки реагируют на различные события инопланетного вторжения и планируют контрмеры.
2. **Фаза разрешения** – во время фазы разрешения игроки разрешают задачи, на которые были назначены единицы, с целью сорвать инопланетное вторжение.

В конце каждой фазы разрешения приложение просит Офицера связи ввести результаты раунда. Приложение использует эту информацию, чтобы адаптироваться к тактике игроков и подготовить действия следующего раунда.

Игроки продолжают выполнять раунды игры, пока они не выиграют или не проиграют.

## ФАЗА РЕАЛЬНОГО ВРЕМЕНИ

Во время фазы реального времени происходит два типа действий: действия XCOM и действия пришельцев. Действия XCOM представлены синим текстом, отображаемым в синем окошке. Если таймер доходит до нуля во время действия XCOM, действие завершается, и игрок, ответственный за это действие, должен немедленно закончить выполнять действие, даже если оно не завершено.

Действия пришельцев представлены красным текстом, отображаемым в красном окошке. Если таймер доходит до нуля во время выполнения действия пришельцев, действие не заканчивается автоматически, но влечет за собой штраф (объяснение на странице 3).

## ИНТЕРФЕЙС СВЯЗИ

Офицер связи отвечает за контроль приложения и передачу информации игрокам, назначенным на другие роли. Основной источник информации Офицера связи – интерфейс связи приложения, изображенный на рисунке. Интерфейс связи отображает действия, которые игроки могут совершить, таймер, который показывает время, оставшееся на выполнение действия, кнопку «DONE», которую Офицер связи нажимает после завершения действия, и кнопку «Pause», которую он может нажать, если игроку требуется больше времени для выполнения действия.



- A. Текущее действие. Здесь отображается название действия и знак роли, ответственной за выполнение действия. Во время игры вы можете нажать на это поле, чтобы приостановить игру и получить разъяснение, как выполнить это действие.
- B. Таймер. Он показывает, сколько времени есть у игроков для выполнения текущего действия. Если время истекает, действие немедленно прекращается или накладывается штраф (объяснено далее).
- C. Кнопка «DONE». После того, как текущее действие завершено, Офицер связи должен нажать эту кнопку, чтобы перейти к следующему действию.
- D. Кнопка «Pause». Офицер связи может нажать на эту кнопку для остановки таймера, если игроку требуется больше времени для выполнения действия. Количество времени, на которое игра может быть остановлена, ограничено на всех уровнях сложности игры, кроме простого. Кнопка паузы содержит свой таймер, отображающий, сколько времени паузы осталось.

## ДЕЙСТВИЯ

В следующих разделах приводятся примеры различных типов действий, которые могут произойти в фазе реального времени, и способы их разрешения.

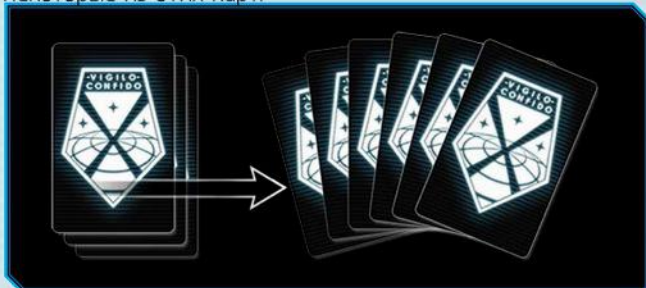
В то время как большинство действий появляются в разное время фазы реального времени, первые два действия всегда предоставляют игрокам технологии и бюджет, в указанном порядке.

### New Technology Available



Chief Scientist

Название и значок, изображенные фиолетовым цветом, указывают, что ответственность за это действие лежит на Ученом. Исследователи XCOM открыли новые пути для исследований. Для разрешения этого действия Ученый добывает в руку до шести карт науки из колоды технологий. Позже другие действия позволяют Ученому исследовать некоторые из этих карт.



Ученый может показывать карты в его руке другим игрокам в любое время.

### XCOM Budget: 13 Credits



Commander

Континенты, поддерживающие XCOM, предоставили дополнительные фонды. Для разрешения этого действия Командующий берет указанное количество жетонов кредитов из запасов и формирует бюджет XCOM.

Командующий использует кредиты во время фазы разрешения для оплаты всех единиц, назначенных на поле. Также он может использовать оставшиеся кредиты на вербовку и постройку новых единиц. Важно, чтобы Командующий управлял бюджетом XCOM таким образом, чтобы игроки не превысили доступное финансирование. Дефицит в конце раунда влечет тяжелые последствия.

## UFOs Detected!



Central Officer

Это действие пришельцев. Офицер связи отвечает за отслеживание инопланетного вторжения. Для разрешения этого действия Офицер связи помещает НЛО на места, указанные приложением.



В приведенном выше примере он должен поместить один НЛО над Северной Америкой и один НЛО над Южной Америкой. НЛО могут появиться над любым из шести континентов и на орбите (поле с изображением глобуса).

В отличие от действий XCOM, действия пришельцев **ОБЯЗАТЕЛЬНЫ** и должны быть выполнены. Когда таймер доходит до нуля во время действия пришельцев, появляется мигающий сигнал и слово «EXPIRED». Следующее действие не произойдет, пока игроки не закончат действие и не нажмут «DONE». Истекшие действия пришельцев уменьшают количество времени, отведенное игрокам на разрешение следующего действия.

## Choose Mission



Squad Leader

Два континента требуют военного вмешательства. Для разрешения этого действия Командир взвода тянет две верхние карты из колоды миссий и помещает одну из них на поле миссии. Другая миссия сбрасывается (создайте колоду сброса рядом с колодой миссий).



Каждая карта миссии содержит три задачи, изображенные в нижней части карты, и две награды, изображенные в верхней части карты. Каждая задача миссии содержит один или более знаков навыков или представляет собой пустое синее поле, являющееся полем врага. Для каждого поля врага Командир взвода тянет верхнюю карту из колоды врагов, не глядя, и помещает ее ЛИЦОМ ВНИЗ на поле врага карты миссии.



459-003Y4 04VUY-2 --2 45890U-20-10

2047609-08972346-78269 - 9078907029

## Crisis!

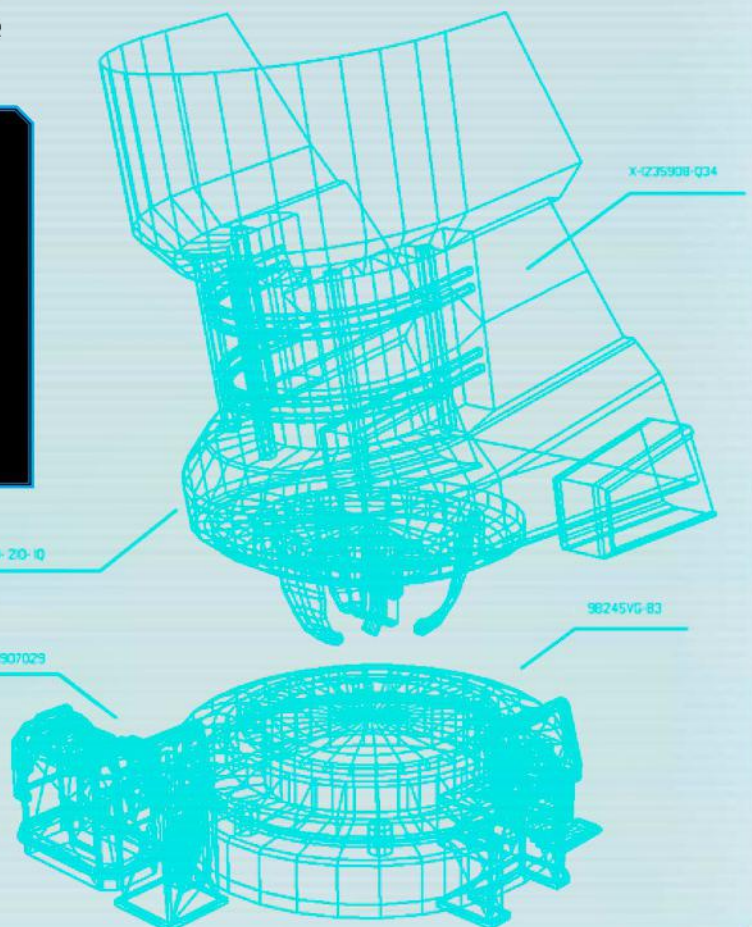


Commander

Командующий тянет две верхние карты из колоды кризисов, выбирает одну из них и кладет ее лицом вверх в пул кризисов. Другая карта сбрасывается (создайте колоду сброса рядом с колодой кризисов). Командующий может попросить совета других игроков при выборе.



Карты кризиса добавляются в пул кризисов в открытую. Кризисы из пула кризисов не разрешаются до фазы разрешения.



## Assign Research I



### Chief Scientist

Ученый управляет единицами, которые выполняют исследовательские задачи XCOM: учеными. Появление этого действия означает, что одна из лабораторий XCOM готова к исследованиям. Оно позволяет Ученому выбрать одну из шести карт науки из руки и поместить ее на исследовательское поле, указанное приложением. Ученый также размещает до трех ученых из резерва и помещает их на поле рядом с картой науки.



Во время фазы разрешения ученые пытаются исследовать технологию, на которую назначены (объясняется далее). Каждый ученый увеличивает вероятность исследования технологии. Рекомендуется назначать количество ученых, равное стоимости задачи (цифра в верхнем левом углу карты). Также, каждый ученый, назначенный на исследование, стоит один кредит из бюджета XCOM. Важно, чтобы Ученый руководил исследованиями так, чтобы XCOM имел необходимые для успеха технологии без слишком больших трат из бюджета.

Ученый всегда имеет возможность назначить карту науки в каждую из лабораторий XCOM во время фазы реального времени, но порядок их заполнения выбирается приложением случайно.

## Enemy in the Base



### Squad Leader

Пришельцы совершили атаку на базу XCOM. Для разрешения этого действия Командир отряда тянет верхнюю карту из колоды врагов и помещает ее лицом вверх на пустое поле врага на базе.



Во время фазы разрешения каждый враг, находящийся здесь, нанесет повреждение базе, если не будет остановлен. Это будет детально объяснено позже.



## Deploy Squad to Mission



Squad Leader

Командир взвода управляет единицами, образующими передовые силы обороны человечества: бойцами. Бойцы защищают базу ХСОМ и участвуют в опасных миссиях.

Для разрешения этого действия Командир взвода переворачивает все карты врагов на текущей миссии лицом вверх. Потом он выбирает до четырех бойцов с карт резервов и назначает их на миссию путем помещения их на карту миссии.



Важно, чтобы Командир взвода назначал наиболее подходящих бойцов для каждой миссии. На миссию нельзя назначить более четырех бойцов, и каждый боец, назначенный на миссию, стоит один кредит из бюджета ХСОМ.

Каждый боец имеет два знака навыка, изображенных на его карте резерва. Для назначения бойца на задачу миссии или защиты базы во время фазы разрешения, солдат и задача должны иметь хотя бы один совпадающий знак навыка.



Некоторые знаки навыка обрамлены золотом; это знак специализированного навыка. Если боец и задача имеют совпадающий знак специализированного навыка, Командир взвода бросает одну дополнительную кость во время разрешения задачи.



## Emergency Funding Available



Commander

Командующий имеет доступ к резервным фондам ХСОМ. Это действие позволяет Командующему увеличить бюджет ХСОМ в этом раунде. Для разрешения этого действия Командующий берет любое количество кредитов с карты «Экстренное финансирование» и добавляет их в бюджет.



После завершения кредитов на карте «Экстренное финансирование» существует несколько путей для их пополнения. Рекомендуется взять 3-4 кредита во время этого действия в первом раунде игры.

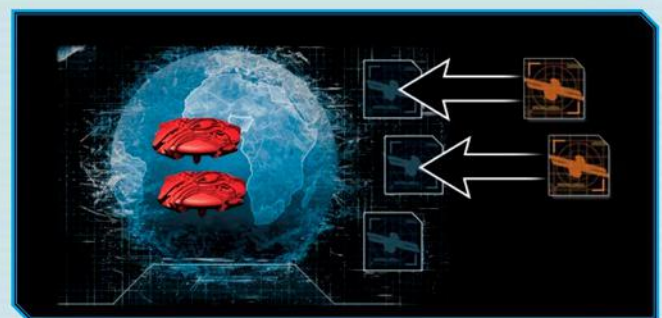
## Deploy Satellites



Central Officer

Офицер связи управляет единицами, являющимися неотъемлемой частью сети связи ХСОМ: спутниками. Важно быть уверенным, что НЛО не нарушат сеть связи ХСОМ.

Для разрешения этого действия Офицер связи берет до трех спутников из резервов и помещает их на поля спутников на орбите. Во время фазы разрешения каждый спутник стоит один кредит из бюджета ХСОМ и добавляет одну кость к броску орбитальной обороны.



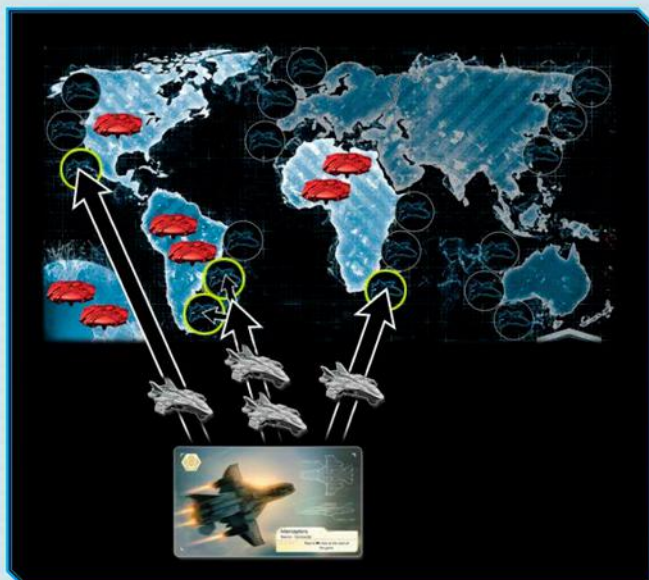
## Deploy Interceptors



Commander

Командующий управляет единицами, которые нейтрализуют НЛО прежде, чем они могут посеять панику: перехватчиками. Перехватчики – смертоносные истребители, которые могут настигнуть и уничтожить НЛО.

Для разрешения этого действия Командующий берет любое количество перехватчиков из резерва и помещает их на поля перехватчиков около континентов. На каждый континент может быть назначено до трех перехватчиков. Перехватчики не могут быть назначены на орбиту.



Во время фазы разрешения каждый перехватчик, назначенный на континент, стоит один кредит из бюджета ХСОМ и атакует НЛО над континентом, который защищает.

## Defend the Base



Squad Leader

Командир взвода может защитить базу. Для разрешения этого действия Командир взвода берет любое количество бойцов из резервов и помещает их на поле защиты базы на игровом поле.



Бойцы, назначенные на базу ХСОМ, будут атаковать нападающих врагов во время фазы разрешения. Как и при назначении бойцов на миссии, Командир взвода должен учитывать знаки навыков, необходимых для атаки врагов на базе, и назначать соответствующих бойцов. В отличие от миссии, нет ограничений на количество бойцов, которые могут быть назначены на защиту базы. Каждый боец, назначенный на защиту базы, стоит один кредит из бюджета ХСОМ во время фазы разрешения.

## ENDING TIMED PHASE



All Players

Появление этого действия означает, что фаза реального времени заканчивается. При игре с ограниченным временем паузы, избыток времени паузы добавляется в этот момент. Это действие дает последний шанс использовать карты с символом ⌚ прежде, чем начнется фаза разрешения.

Например, Командующий может обучить бойца, не назначенного на миссии или базу путем помещения его на карту «Школа офицеров», и сделать его элитным. Командир взвода бросает одну дополнительную кость на задаче за каждого назначенного элитного бойца. Смотри Разрешение защиты базы на стр. 11 и Разрешение миссии на стр. 12.

## ФАЗА РАЗРЕШЕНИЯ

Фаза разрешения происходит каждый раунд после фазы реального времени. В отличие от фазы реального времени, каждая фаза разрешения состоит из одних и тех же шагов, разрешаемых в одном и том же порядке. После завершения игроками фазы разрешения начинается новая фаза реального времени.

Шаги фазы разрешения объяснены в следующих разделах

### АУДИТ БЮДЖЕТА

Для аудита бюджета Командующий считает количество спутников, бойцов, ученых и перехватчиков, назначенных на поле. Затем он должен потратить один кредит из бюджета ХСОМ за каждую назначенную единицу.

Если количество потраченных кредитов меньше или равно количеству полученных во время фазы реального времени, бюджет успешен и игроки могут переходить к следующему шагу фазы разрешения. Если же Командующий потратил все кредиты, и на поле остались неоплаченные единицы, возникает дефицит бюджета.



При возникновении дефицита бюджета Командующий должен увеличить уровень паники наиболее паникующего континента на один за каждую неоплаченную единицу. Если два или более континентов одинаково близки к впадению в панику, Командующий выбирает, уровень паники какого из них увеличить.

### ВЕРБОВКА БОЙЦОВ И ПОСТРОЙКА ПЕРЕХВАТЧИКОВ

В случае излишка бюджета Командующий может потратить оставшиеся в бюджете ХСОМ кредиты на вербовку бойцов и постройку перехватчиков. Каждый боец и перехватчик стоит один кредит. Завербованные бойцы и построенные перехватчики берутся из фонда вербовки и помещаются в резервы.

Излишек кредитов не остается в бюджете ХСОМ до следующего раунда. Если Командующий не потратил все кредиты после вербовки бойцов и постройки перехватчиков, эти кредиты потеряны и возвращаются в запас.



### РАЗРЕШЕНИЕ КРИЗИСОВ

Каждая карта кризиса из пула кризисов должна быть разрешена. Начиная с верха пула и до его низа, Командующий следует инструкциям на каждой карте кризиса и затем сбрасывает ее.





## РАЗРЕШЕНИЕ ЗАДАЧ

В течение фазы разрешения каждый игрок будет использовать свои единицы для разрешения задач по сигналу приложения. Для разрешения задачи игрок одновременно бросает одну кость ХСОМ за каждую единицу (ученый, спутник, перехватчик или боец), назначенную на эту задачу, и красную кость пришельцев.

Каждая кость ХСОМ имеет два символа успеха (⊗) на ней. Успех имеет различные эффекты в зависимости от задачи.



Кость пришельцев связана со шкалой уровня угрозы. Если при разрешении задачи результат броска кости пришельцев меньше или равен текущему уровню угрозы, бросок является НЕУДАЧЕЙ. Неудача ведет к тому, что единицы игрока убиты, уничтожены или деактивированы, в зависимости от их типа, но игрок все равно разрешает успешные броски. После применения всех эффектов броска, Офицер связи увеличивает уровень угрозы на один, увеличивая риск разрешения задачи.



Если неудача не была выброшена, игрок может продолжать разрешение задачи. Для этого он снова бросает кости, включая кость пришельцев. Игрок может продолжать, пока не выбросит неудачу, или пока не захочет остановиться.

Если уровень угрозы достигает «5», игрок может продолжать броски без дальнейшего повышения уровня угрозы. Уровень угрозы сбрасывается на «1» перед началом каждой задачи.

## РАЗРЕШЕНИЕ ИССЛЕДОВАНИЙ

Исследование каждой карты науки на игровом поле – отдельная задача, которые Ученый разрешает по очереди, начиная с карты науки на исследовательском поле «I», затем исследовательские поля «II» и «III». Перед разрешением каждой исследовательской задачи уровень угрозы устанавливается на «1». Для разрешения задачи Ученый бросает одну кость ХСОМ за каждого ученого, назначенного на задачу, вместе с костью пришельцев.



За каждый успешный бросок Ученый помещает один жетон успеха на карту науки. Когда количество жетонов успеха на карте равно ее стоимости (число в верхнем левом углу карты), задача завершена и технология исследована – Ученый передает ее игроку, роль которого указана на карте. Эта карта может быть использована немедленно.

Если выброшена неудача, каждый ученый, назначенный на задачу, переворачивается неактивной стороной вверх. Деактивированные ученые не могут быть использованы для бросков ХСОМ в течение текущего и следующего раундов игры.



Если задача не завершена, жетоны успеха остаются на поле, и Ученый может попытаться завершить задачу в следующих раундах.

## РАЗРЕШЕНИЕ ОРБИТАЛЬНОЙ ОБОРОНЫ

Поле с изображением глобуса – задача орбитальной обороны. Офицер связи устанавливает угрозу на «1» и бросает кость ХСОМ за каждый спутник, и кость пришельцев.



За каждый успешный бросок Офицер связи уничтожает один НЛО на орбите, удаляя его с поля. Если выброшена неудача, все спутники, назначенные на задачу, переворачиваются неактивной стороной вверх. Деактивированные спутники не могут быть использованы для бросков ХСОМ в течение текущего и следующего раундов игры.



После разрешения задачи каждый НЛО, оставшийся на орбите, увеличивает панику наименее паникующего континента на один. Если таких континентов больше одного, Командующий выбирает, уровень паники какого из них увеличить. НЛО разрешаются по очереди.

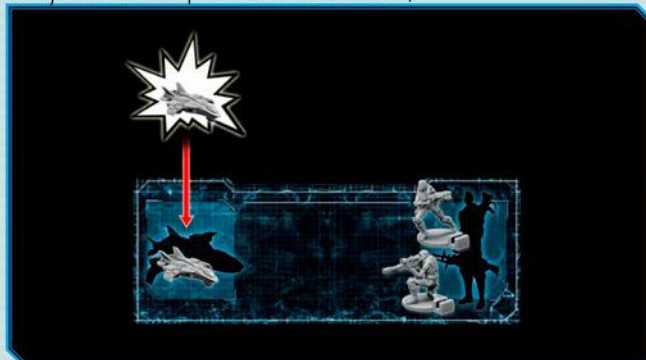


НЛО, оставшиеся на орбите, также могут перехватывать связь во время следующей фазы реального времени, изменяя порядок возникновения действий.

## РАЗРЕШЕНИЕ ГЛОБАЛЬНОЙ ОБОРОНЫ

Каждый из шести континентов – отдельная задача глобальной обороны, которые Командующий разрешает по одной в порядке личного выбора. Уровень угрозы сбрасывается на «1» перед каждой задачей. Для разрешения задачи глобальной обороны Командующий бросает кость ХСОМ за каждый перехватчик, назначенный на континент, и кость пришельцев.

За каждый успешный бросок Командующий уничтожает один НЛО над этим континентом, удаляя его с поля. Если выброшена неудача, все перехватчики, назначенные на задачу, уничтожены и помещаются в фонд вербовки (они могут быть построены заново позже).



Помните, что даже если выброшена неудача, игроки все равно разрешают успешные броски.



После разрешения задачи каждый НЛО, оставшийся над континентом, увеличивает его уровень паники на один.

## РАЗРЕШЕНИЕ ЗАЩИТЫ БАЗЫ

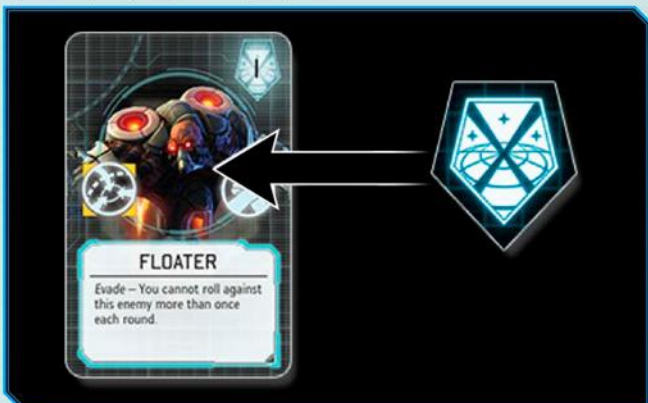
Каждый враг на базе – отдельная задача, которые Командир взвода разрешает в любом порядке. Уровень угрозы начинается с «1», но, в отличие от большинства задач, НЕ сбрасывается между задачами защиты базы. Для разрешения защиты базы Командир взвода выбирает и атакует одного врага, назначая бойцов на его знаки навыков. Для назначения на знак навыка боец должен иметь соответствующий знак навыка на своей карте резерва. Всего существует четыре знака навыка. Каждый тип бойца имеет два знака навыка, которые могут быть использованы для соответствия знакам на карте врага.

Только один боец может быть назначен на каждый знак навыка. Помещение бойца на знак навыка не является постоянным; боец может быть использован для разрешения любого количества задач защиты базы во время одного и того же раунда.



После размещения бойцов, Командир взвода бросает одну кость XCOM за каждого бойца, вместе с костью пришельцев. Если специализированный (обрамленный золотом) навык бойца назначен на соответствующий специализированный навык врага, Командир взвода бросает одну дополнительную кость XCOM.

За каждый успешный бросок Командир взвода помещает один жетон успеха на карту врага. Когда количество жетонов успеха равно здоровью врага (число в верхнем правом углу карты), враг убит.



Когда враг убит, его карта переворачивается, отдается Ученому в качестве трофея и может быть использована для оплаты действия некоторых карт активов и науки.

Если выброшена неудача, все бойцы, назначенные на задачу, убиты и помещаются в фонд вербовки (они могут быть наняты заново позже).

Командир взвода может продолжать разрешение защиты базы, сколько ему угодно (пока есть бойцы, которые могут быть назначены на врагов). Между бросками Командир взвода может переключаться между врагами и переназначать бойцов.

После разрешения задач защиты базы Командир взвода наносит одно повреждение базе за каждого врага, который не был убит. Затем он сбрасывает всех врагов.



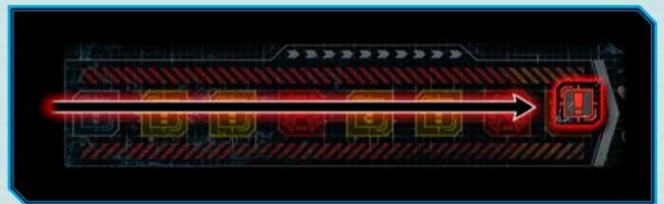
Если жетон повреждений базы попадает в красную зону шкалы повреждений базы, разрешите эффект критического урона с карты плана вторжения.



Следить за уровнем повреждения базы жизненно важно. Если жетон повреждений базы попадает в оранжевую зону шкалы повреждений базы, игроки проигрывают!

## БАЗА XCOM УНИЧТОЖЕНА

Приложение спрашивает, была ли уничтожена база XCOM. Если база XCOM уничтожена, игроки проигрывают игру.





## РАЗРЕШЕНИЕ МИССИИ

Каждая карта миссии содержит три различные задачи, которые Командир взвода разрешает слева направо. Задача миссии может содержать от одного до трех знаков навыков или врага. Командир взвода может разрешать несколько задач миссии за раунд, но он не может разрешать задачу, пока предыдущая не была выполнена.

Перед разрешением задачи миссии Офицер связи устанавливает уровень угрозы на «1». В отличие от большинства задач, уровень угрозы НЕ сбрасывается между задачами миссии. Как и при защите базы, только один боец может быть назначен на каждый знак навыка задачи, и этот боец должен иметь соответствующий знак навыка на своей карте резерва. Помещение бойца на знак навыка не является постоянным; боец может быть использован для разрешения любого количества задач миссии во время одного и того же раунда.

За каждого бойца, назначенного на задачу, Командир взвода бросает одну кость ХСОМ, вместе с костью пришельцев. Если специализированный (обрамленный золотом) навык бойца назначен на соответствующий специализированный навык, Командир взвода бросает одну дополнительную кость ХСОМ. Кроме того, Командир взвода бросает одну дополнительную кость за каждого элитного бойца, назначенного на задачу.

За каждый успешный бросок Командир взвода помещает один жетон успеха на задачу. Для завершения задачи-врага его надо убить. Для завершения задачи-не врага достаточно одного жетона успеха.

Если выброшена неудача, все бойцы, назначенные на задачу, убиты и помещаются в фонд вербовки. Другие бойцы с карты миссии остаются живы и могут быть использованы для разрешения задачи. Когда враг убит, его карта переворачивается лицом вниз и отдается Ученому в качестве трофея.



Между бросками Командир взвода может перераспределить бойцов на текущую задачу. Если Командир взвода выполняет все три задачи, он разрешает две награды миссии перед сбросом карты. Все солдаты, назначенные на миссию, возвращаются в резерв.

Если миссия не завершена, она остается в игре со всеми назначенными бойцами, врагами и жетонами успеха.

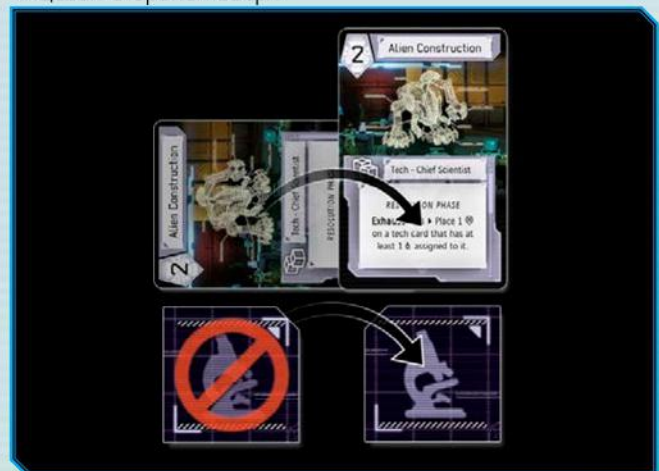
## КОНЕЦ ФАЗЫ РАЗРЕШЕНИЯ

В конце фазы разрешения карты и единицы активируются или возвращаются в резерв, Офицер связи вводит результаты раунда в приложение, и приложение готовит фазу реального времени для следующего раунда.

В конце фазы разрешения игроки не могут использовать эффекты карт активов и науки.

## АКТИВАЦИЯ ЕДИНИЦ И КАРТ

Все деактивированные карты активируются путем поворота в вертикальное положение. Все деактивированные жетоны в резерве (не на поле) активируются путем переворота их лицевой стороной вверх.



Поместите все сброшенные карты врагов, науки, миссий и кризисов в низ их колод.

## ВОЗВРАТ ЕДИНИЦ В РЕЗЕРВ

Все единицы, назначенные на задачу или на карту возвращаются в резерв, за исключением солдат, назначенных на миссию. Деактивированные спутники и ученые не активируются при возврате их с поля в резерв. Они остаются деактивированными и не могут быть использованы в следующем раунде.

## НЛО НА ОРБИТЕ

Приложение спрашивает, сколько НЛО осталось на орбите. Если на орбите остались НЛО, они будут спускаться с орбиты в следующей фазе реального времени. Также, НЛО на орбите увеличивают шанс перехвата связи ХСОМ, заставляя действия фазы реального времени появляться несвоевременно. Если действие ХСОМ появляется в желтом поле вместо синего, оно было перехвачено НЛО на орбите. Держите количество НЛО на орбите минимальным с целью предотвратить перехват.



## МИССИЯ ВЫПОЛНЕНА

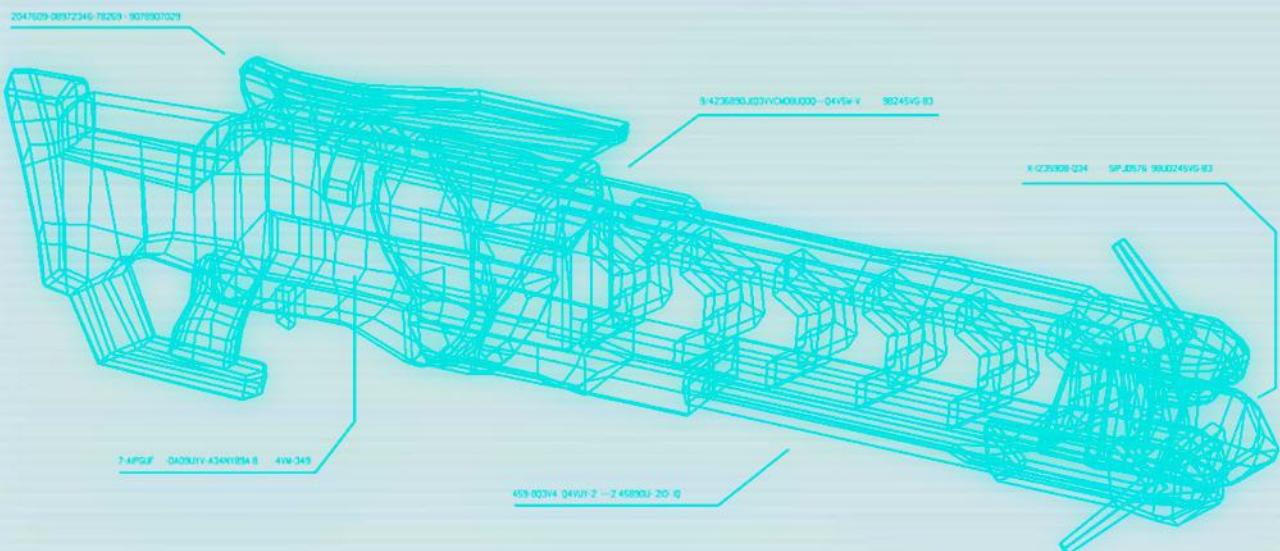
Приложение спрашивает, была ли выполнена миссия в этом раунде. Выполнение миссий замедляет инопланетное вторжение. Каждая миссия, выполненная ХСОМ, приближает разблокировку финальной миссии. Но даже если ни одна миссия не была выполнена, приложение все равно разблокирует финальную миссию в итоге.

## ВВОД УРОВНЕЙ ПАНИКИ

Приложение запрашивает уровень паники континентов. Офицер связи вводит уровень паники каждого континента, помещая его маркер на экране на цвет, соответствующий его положению на шкале паники на поле.



Каждый континент, уровень паники которого попал в красную зону, уменьшает количество средств, получаемых ХСОМ, пока он остается в красной зоне. Континент впадает в панику, если его уровень паники достигает оранжевой зоны на шкале паники. Каждый НЛО с континента, впавшего в панику, перемещается на орбиту. Если два или более континентов впадают в панику, игроки проигрывают игру!



## ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

Игроки продолжают отыгрывать раунды, пока не выполнят финальную миссию, или не проиграют. Игроки не выигрывают и не проигрывают, пока приложение не сообщит об этом.

## ФИНАЛЬНАЯ МИССИЯ

После определенного количества раундов в зависимости от плана вторжения приложение даст сигнал Командиру взвода разблокировать финальную миссию.



В этот момент Командир взвода переворачивает карту плана вторжения на сторону финальной миссии. Позднее в раунде он получит сигнал о назначении бойцов на финальную миссию. Как и на другие миссии, на финальную может быть назначено до четырех бойцов.



Игроки выигрывают игру, если Командир взвода выполняет финальную миссию.

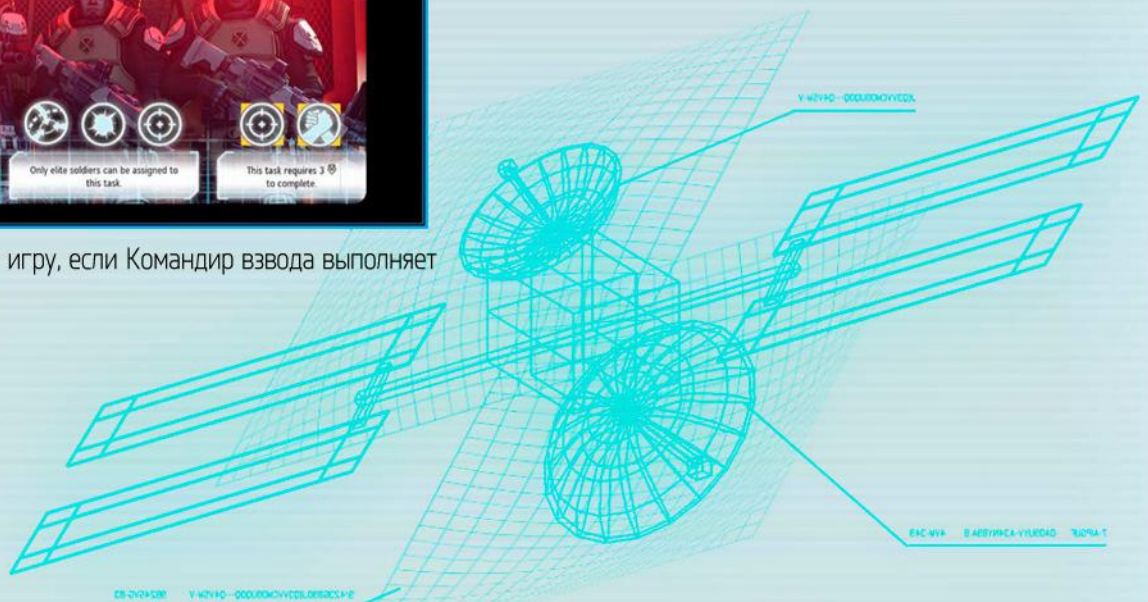
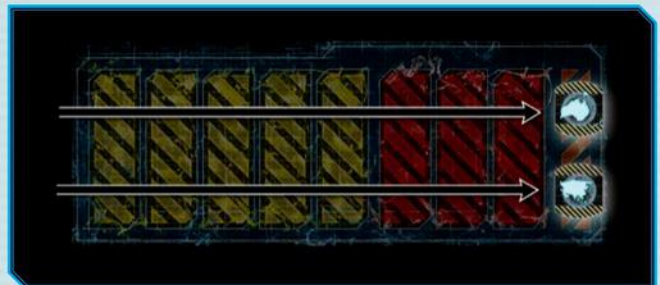
## УНИЧТОЖЕНИЕ БАЗЫ

Игроки проигрывают игру, если база ХСОМ будет уничтожена. База ХСОМ уничтожена, если жетон повреждений базы достигает оранжевой зоны шкалы.



## КОНТИНЕНТАЛЬНАЯ ПАНИКА

Игроки проигрывают игру, если два или более континентов впадают в панику. Континент впадает в панику, если он достигает оранжевой зоны шкалы паники.



© 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. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, MN, 55113, USA and can be reached by telephone at 651-639-1905. 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.