

**REGLES OFFICIELLES ET MANUEL DE PROCEDURES DU JEU DE
CARTES A COLLECTIONNER X FILES : JEU DE BASE**
mises à jour le 21-12-2002

par

Vincent DANG VU
12 Place Robert Schuman 57600 FORBACH
03-87-85-72-09

I. LE JEU DE CARTES A COLLECTIONNER X FILES

Le mystère, l'intrigue, l'inexpliqué... **Bienvenue au jeu de cartes à collectionner X Files** .
Comme le programme télévisé sur lequel il est basé, **le jeu de cartes à collectionner X Files** ouvrira un monde d'aventures étranges et envoûtantes pour ceux assez braves pour l'essayer et disposant de suffisamment de ressources pour découvrir ses secrets .

Dans **la série télévisée X Files**, un étrange évènement arrive à un endroit inhabituel .
Bientôt, les agents du FBI Fox Mulder et Dana Scully apparaissent sur la scène pour enquêter .

Mulder et Scully ouvrent un X Files (dossier X) sur le cas et avec l'aide d'autres agents, de témoins civils, d'équipements spécialisés et leur propre intelligence essaient de résoudre le mystère . Durant leur enquête, l'agent rencontre toutes sortes de difficultés et d'intimidations, incluant des adversaires sinistres comme le fumeur et le chasseur de prime alien sans parler de leurs ennemis encore plus inexplicables .

Comme ces forces conspirent pour détruire les preuves et gêner l'enquête, Scully et Mulder continuent de chercher des réponses .

Votre objectif dans le **jeu de cartes à collectionner X Files** est d'identifier le X File de votre adversaire .

Pour achever ce but, vos agents utiliseront leur talent pour enquêter sur des sites . Les agents peuvent en outre être aidés par un équipement profitable, des témoins et des évènements .

Vous devez aussi protéger le secret de votre propre X File en utilisant des adversaires, des leurres et des évènements pour contrarier l'enquête de votre adversaire .

Le jeu de cartes à collectionner X Files vous met dans les chaussures de Scully et de Mulder . Vous utiliserez un raisonnement déductif pour résoudre leur X File en cours .

II. QU'EST CE QU'UN JEU DE CARTES A COLLECTIONNER ?

Les jeux de cartes à collectionner (CCGs) sont un genre relativement nouveau dans le monde du jeu . Comme les cartes à échanger de base ball, l'une des joies des CCG est d'obtenir des cartes valables pour améliorer votre collection .

Comme les cartes à échanger, les CCG ont des raretés incorporées dans le système de distribution des cartes, rendant certaines cartes plus difficiles à trouver que d'autres .

A l'encontre des cartes à échanger, les CCG obtiennent une grande part de leur valeur des effets du jeu listés sur chaque carte .

Les cartes que vous collectionnez, peuvent être utilisées pour créer des combinaisons permettant de gagner une partie .

Les jeux de cartes à collectionner sont aussi différents des autres jeux de cartes traditionnels (comme le poker) parce qu'ils ne sont pas joués depuis un jeu de cartes commun .

Vous et votre adversaire jouerez avec vos propres jeux de cartes qui peuvent être construits sur mesure pour une stratégie particulière ou un style de jeu . Ainsi, vous aurez le contrôle ultime sur le résultat du jeu .

Le jeu de cartes à collectionner X Files est disponible en **paquets de jeux de départ (starter)** de 60 cartes et en **paquets d'appoint (booster)** de 15 cartes .

Les cartes sont distribuées au hasard et il y a 354 cartes différentes dans le jeu de base .

De façon similaire aux autres CCG, ce jeu est produit en quantité limitée pour ajouter à sa valeur de collection . Nous espérons que vous apprécierez ce nouveau genre de jeu .

III. VUE D'ENSEMBLE DES REGLES

Les règles **du jeu de cartes à collectionner X Files** sont divisées en deux niveaux, **le jeu de base** et **le jeu avancé** . Si vous êtes familier avec le jeu en général ou les jeux de cartes en particulier, vous pouvez souhaiter de jouer le jeu avancé immédiatement . Le livret de règles du jeu avancé, épais d'à peu près 65 pages, vous familiarisera avec l'expérience complète des **X Files** . Dans un jeu avancé, vous aurez un plus grand contrôle des agents et la capacité de vous spécialiser dans différents domaines . Le jeu avancé **vous** donne la maîtrise d'une enquête sur un X File .

A chaque partie que vous choisirez de commencer, nous vous souhaitons la bienvenue au plaisir et à l'excitation du **jeu de cartes à collectionner X Files** .

IV. OBJET DU JEU

Chaque joueur commence en sélectionnant un **X File** . Une carte de X File résume l'un des principaux mystères antagonistes auxquels Fox Mulder et Dana Scully ont à faire face dans leur enquête .

Pour gagner la partie, un joueur doit identifier quelle carte de X File son adversaire a sélectionné .

Une fois qu'un joueur a correctement déterminé quel X File l'adversaire a choisi, ce joueur gagne la partie . Afin d'identifier le X File de votre adversaire, les joueurs sélectionnent une équipe d'**agents** . " Agent " est le terme utilisé pour décrire les nombreux personnages qui aident à enquêter sur les cas de X File .

Les agents sont utilisés pour **enquêter** sur des mystères à des **sites** variés .

Quand les agents **résolvent** avec succès des sites, le joueur peut poser des questions à son adversaire au sujet du X File pour obtenir des informations additionnelles . Par un raisonnement déductif et un processus d'élimination, un joueur peut déterminer qui ou quoi est le X File de l'adversaire et ainsi gagner la partie .

V. STRUCTURE D'UNE CARTE

Il existe différents types de cartes dans le **jeu de cartes à collectionner X Files** .

La plupart des informations contenues sur une carte sont communes à toutes les cartes . Les informations communes sont :

1. Le **nom** de la carte .
2. Le **type de carte** : indique la sorte de carte et sa fonction dans le jeu .

3. L'**indicateur avancé** : s'il y a un X jaune-vert ici, cela signifie que la carte est utilisée seulement dans le jeu avancé .

4. Le **nombre de la carte** : un identifiant unique pour chaque carte dans le jeu .

5. Les **activateurs** : indiquent quand cette carte qui porte ces mots activateurs peut être jouée .

Les activateurs n'apparaissent pas sur les types de cartes d'agents ou de X File .

6. Les **mots clés** : indiquent quel type de cartes peut être utilisé contre la carte qui porte précisément ces mots clés .

Les mots clés n'apparaissent pas sur les types de cartes de X Files .

7. L'**effet du jeu** : explique l'effet de cette carte quand elle est jouée . Toutes les cartes n'ont pas un effet de jeu alors que d'autres ont des effets de jeu très importants .

8. Le **coût de la carte** : indique le montant qu'il coûtera en point de conspiration .



(conspiracy points : CP ou) ou en point de ressources



(resources points : RP ou) pour jouer sa carte de sa main dans un jeu avancé. Le *coût de la carte est utilisé seulement dans le jeu avancé* .

9. L'**intrigue** : consiste en une brève citation ou une phrase se rattachant au sujet de la carte tirée de la série télévisée " **les X Files** ". Une liste complète de tous les types de cartes, avec des explications détaillées apparaît à la fin du livret des règles du jeu avancé .



VI. LE JEU DE BASE

A. Le début du jeu

Le jeu de base est conçu pour deux joueurs .

Pour commencer la partie, chaque joueur aura besoin d'un paquet de starter (paquet initial) de 60 cartes .

Avant de commencer un jeu de base, ouvrez votre paquet de starter et retirez toutes les cartes marquées avec un X jaune-vert sur le coin en haut et à gauche .



Les cartes du jeu avancé ont un " X " jaune-vert dans le coin en haut et à gauche

Le X indique que ces cartes sont seulement utilisées dans le jeu avancé .

Placez les cartes avec ce X de côté .

Séparez les cartes d'agents et de X Files du reste du starter . Chaque joueur choisit une carte de X File . Le X File choisi est mis de côté, à l'envers .

Placez cette carte dans un endroit qui ne peut passer inaperçu, si bien qu'il peut être consulté durant la partie .

Placez les autres cartes de X Files de côté car elles ne sont pas utilisées dans la partie .



Un exemple d'une carte de X file

Après avoir sélectionné un X File, chaque joueur doit sélectionner une équipe de 4 agents .
 Toute carte d'agents que le joueur possède, peut être choisie pour cette équipe . Chaque joueur peut sélectionner les mêmes agents sans pénalité .
 Ainsi les deux joueurs peuvent commencer la partie en utilisant l'agent Fox Mulder .

Cependant, un joueur ne peut pas utiliser deux cartes du même agent parmi les 4 agents de départ . Notez que les cartes d'agents incluent un texte intitulé effet de jeu mais que celui-ci n'est pas utilisé dans le jeu de base .



Un exemple de carte d'agent

Exemple :

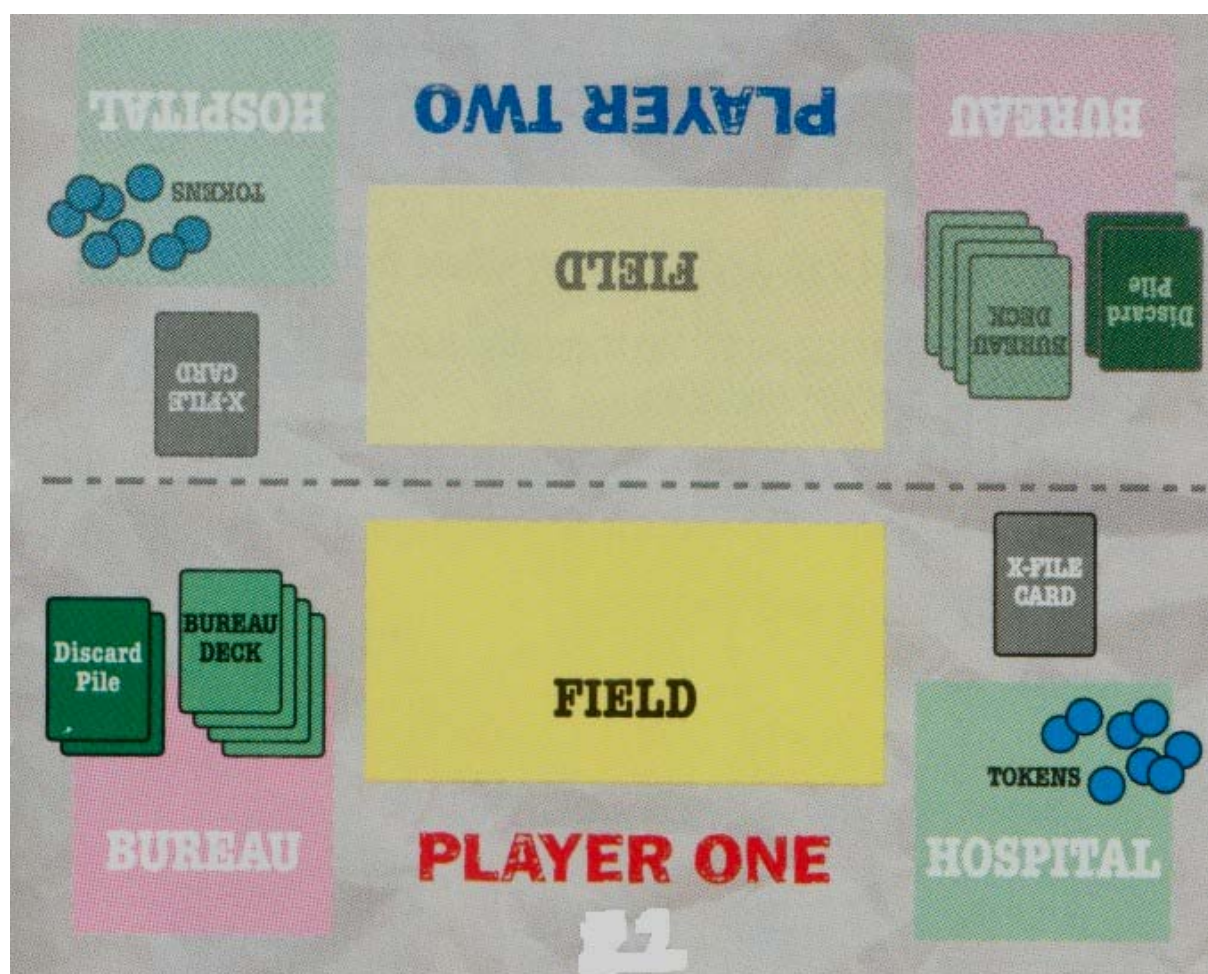
Randy sélectionne ses 4 agents de départ . Il choisit l'agent Fox Mulder, l'agent Dana Scully, le directeur assistant Walter Skinner, et l'agent Karen Kosseff . C'est une équipe de départ acceptable . Il ne peut pas sélectionner deux cartes d'agent Mulder et deux cartes d'agent Scully .

Chaque joueur divise alors la surface de jeu sur laquelle ils sont en train de jouer en trois **sections principales : le bureau, le champ d'investigation et l'hôpital** .

Le bureau devrait être à la gauche, le champ d'investigation au milieu et l'hôpital à droite. La pile de bureau devrait être placée dans la section du bureau de la table .

Créez **une pile de défausse** à côté de la pile de bureau . Les cartes seront placées à l'endroit sur la table de défausse après qu'elles soient utilisées ou quand elles seront écartées .

Ci dessous se trouve un diagramme d'une disposition typique de la table : l'utilisation de chaque section sera définie ultérieurement plus tard dans ces règles .



Après avoir créé les sections de la table, placez vos quatre agents à l'endroit dans la section du bureau .

Vos cartes deviennent ce qui est considéré comme votre **pile du bureau** .

Mélangez ce paquet, faites le couper par votre adversaire et ensuite placez ces cartes à l'envers dans la section du bureau .

Choisissez 7 cartes depuis cette pile de cartes . Décidez au hasard quel joueur commencera .

Des articles qui vont aideront dans le jeu sont **le livret de notes des X Files** et des **jetons** utilisés pour enregistrer certaines informations .

Ce livret de notes est inclus dans les paquets starters, il enregistre tous les X files et leurs caractéristiques .

Le livret de notes est utilisé comme livre de vérification quand vous découvrez une information durant le jeu . Les jetons ne sont pas inclus avec le jeu mais peuvent être constitués de n'importe quel article commun . Des cents, des perles ou des objets similaires sont idéaux .

Sommaire du commencement du jeu

1 Retirez toutes les cartes avec un X sur le coin en haut et à gauche .

2. Sélectionnez une carte de X File .
3. Sélectionnez une équipe de 4 agents . Retirez les autres du jeu de cartes .
4. Divisez votre zone de jeu en 3 sections : le champ d'investigation, le bureau et l'hôpital .
5. Mélangez et coupez vos cartes récentes ensuite distribuez en 7 . Mettez le reste de la pile de cartes à l'envers dans la section de votre bureau .
6. Décidez au hasard qui commence le premier .

Exemple de tour : placement du jeu

Randy et Les sont sur le point de jouer une partie du jeu de base à deux joueurs .

Après avoir ouvert leur paquet de starter, Randy et Les retirent toutes les cartes avec un X sur le coin en haut et à gauche . Les deux joueurs choisissent un X File et placent la carte à l'envers sur le côté .

Randy sélectionne l'agent Fox Mulder, l'agent Dana Scully, l'agent Karen Kosseff et le directeur assistant Walter Skinner avant de commencer la partie . Les donc sélectionne aussi ses 4 agents .

Randy et Les créent chacun des sections du bureau, du champ d'investigation et de l'hôpital sur leur surface de jeu . Chaque joueur place ses agents à l'endroit dans le bureau pour commencer la partie . Les joueurs mélangent leurs cartes et les font couper par leurs adversaires . Ces cartes sont placées à l'envers dans la section du bureau et deviennent les piles du bureau . Randy et Les tirent 7 cartes chacun pour commencer le jeu . Randy gagne au jeu de pile ou face et choisit de commencer le premier . Randy et Les sont maintenant prêts à commencer le jeu de base .

B. Le sommaire du tour du jeu de base

Chaque tour est divisé en **phases** durant lesquelles les joueurs seront capables d'effectuer des actions spécifiques .

Toutes les phases doivent être conduites dans un certain ordre . Ci dessous, se trouve un sommaire de ces phases suivi par une explication plus détaillée de chacune .

Le joueur dont c'est le tour sera appelé le **joueur enquêteur** . L'autre joueur est appelé le **joueur dirigé** . Nous utilisons le terme joueur dirigé parce que ce joueur aura souvent une question de site dirigée vers lui par le joueur enquêteur .

1. Phase d'instruction

Les deux joueurs tirent des cartes pour amener la taille de leur main jusqu'à 10 cartes .

2. Phase de guérison

Retirez un jeton de chaque agent se trouvant à l'hôpital .

3. Phase de réquisition

Un équipement peut être assigné à tout agent y ayant droit . Les agents dans la même localisation peuvent échanger un équipement.

4. Phase de déploiement

Les agents peuvent être assignés au champ d'investigation, au bureau ou à l'hôpital .

5. Phase de d'attribution des cas

Le **joueur enquêteur** peut jouer une carte de site .

6. Phase d'enquête. Résolution d'un site

- a. Conduisez la vérification des compétences inscrite sur la carte de site.
- b. Chaque joueur peut jouer jusqu'à 3 cartes .
- c. Résolez les cartes .
- d. Déterminez si le prérequis est atteint après que les effets des cartes aient été résolus .
- e. Si le prérequis est atteint, posez une question de caractéristique et /ou devinez l'identité du X File .
- f. Ecartez les cartes du site .

7. Phase du rapport de mission

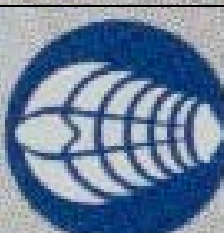
Vous pouvez écarter jusqu'à 3 cartes .

Après la phase de rapport de mission, votre tour est terminé . C'est maintenant le tour de votre adversaire .

C. Le X File

Afin de gagner la partie du **jeu de cartes à collectionner les X Files**, vous devez identifier le X File de votre adversaire . Un X File est une entité issue directement de la série télévisée **Les X Files** qui symbolise la force se retrouvant derrière différents cas de X File . Chaque carte de X File a 4 **caractéristiques** . Il y a 5 **types** à l'intérieur de chaque caractéristique. Ci dessous se trouve une liste des caractéristiques et des types .

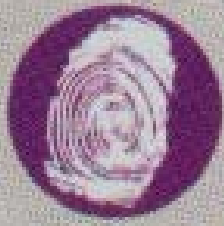
1. Affiliation

Alien		
Government (gouvernement)		
Evolutionary (évolutionniste)		
Primordial		
Occult		

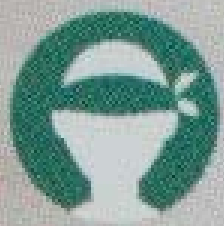
2. Motive (motif)

Knowledge (connaissance)		
Survival (survie)		
Ideology (idéologie)		
Control (contrôle)		
Sécurité (sécurité)		

3. Méthodes

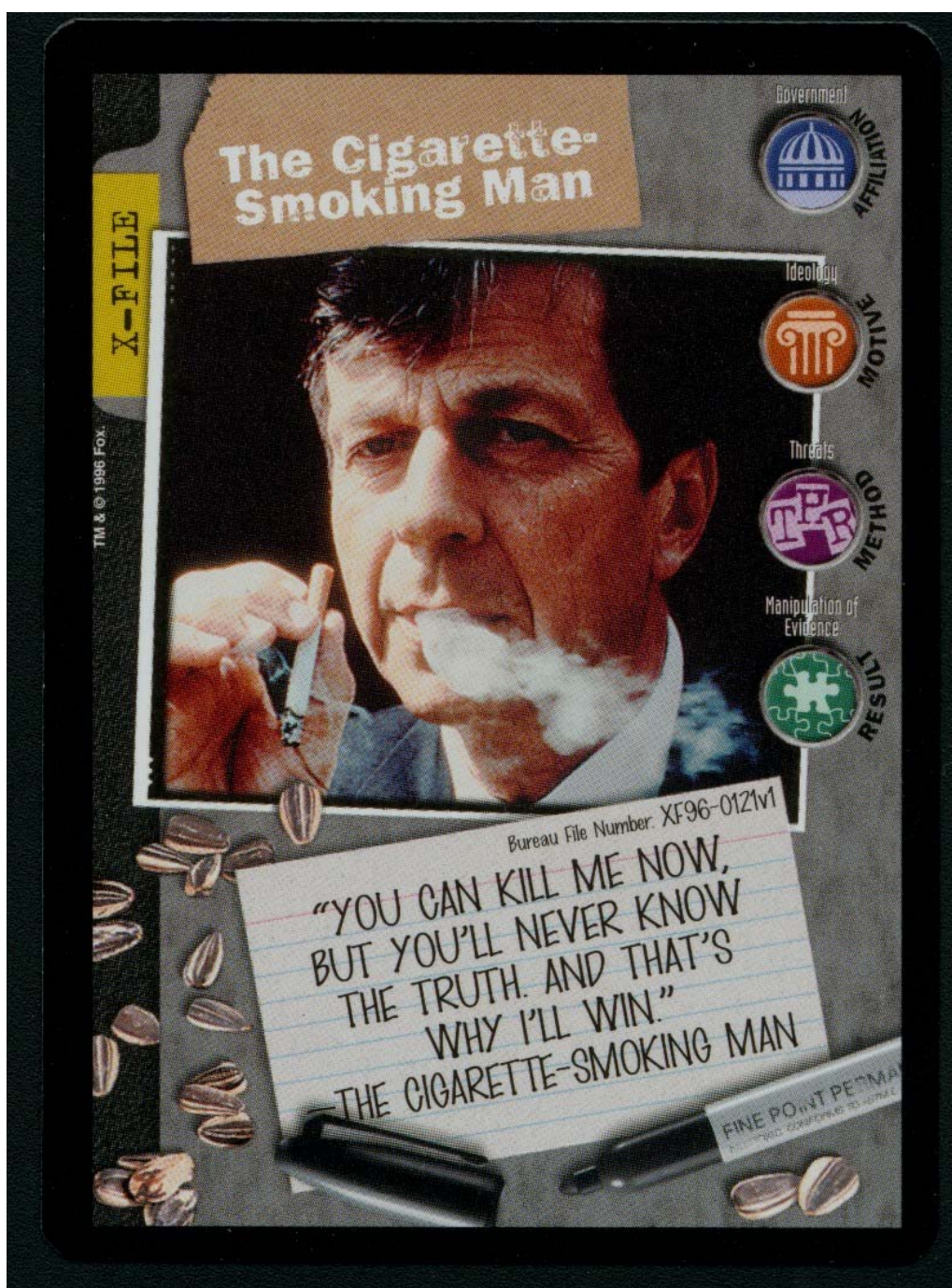
Subterfuge		
Possession		
Violence		
Manipulation		
Threats (menaces)		

4. Résultat

Abduction (enlèvement)		
Insanity (folie)		
Death (mort)		
Physiological imbalance (déséquilibre physiologique)		
Manipulation of evidence (manipulation de preuves)		

Durant la partie, vous voudrez poser des questions spécifiques sur les caractéristiques du X File de votre adversaire . Par un processus d'élimination, vous pouvez déterminer l'identité de ce X File. Nous avons inclus un livret de notes dans votre paquet starter pour vous aider dans ce processus .

Ce livret enregistre tous les X Files possibles que votre adversaire peut avoir choisi et chacun de leur type de caractéristiques . Utilisez ce livret pour cocher les X Files dès que vous obtenez une information .



Une carte typique de X file

D. Les activateurs

Dans le jeu de base, les **activateurs** seront utilisés durant uniquement les phases de réquisition et d'enquête .

Les activateurs apparaissent dans le coin en bas et à gauche sur chaque carte particulière. En gros, un activateur vous dit quelles conditions doivent être remplies pour jouer la carte en question. Les 3 activateurs importants sont les suivants :

- **Active (actif)** : peut être joué chaque fois que vous êtes le joueur enquêteur . Vous pouvez jouer ces cartes quand c'est votre tour .
- **Conspiracy (conspiration)** : peut être joué durant le tour de votre adversaire .
- **Tous les autres mots activateurs** : sont utilisés en 3 circonstances dans le jeu de base . Ces 3 utilisations sont avec des cartes d'équipement, des cartes d'adversaire, et des cartes d'évènement.

Pour jouer des **cartes équipement** : l'activateur vous dit sur quelle section de la table, vos agents doivent être pour réquisitionner l'équipement . Ceci sera habituellement le bureau .

Pour jouer des **cartes adversaires** : l'activateur vous dit quelles conditions doivent être remplies afin de jouer la carte . Au moins, un des activateurs de cette carte adversaire se référera à un mot clé (voir la section des mots clés au paragraphe E sur la même page) qui doit apparaître sur la carte de site de votre adversaire pour que vous puissiez jouer cette adversaire .

Pour jouer des **cartes d'évènement, de bluff et de témoin** : l'activateur vous dit quelles conditions doivent être remplies afin de jouer la carte . Parfois une carte aura plus qu'un activateur . Dans ce cas, l'un des activateurs additionnels de cette carte se référera à un mot clé (voir la section mot clé de ce chapitre) qui doit apparaître sur la carte de votre adversaire en jeu pour que vous puissiez jouer cette carte évènement .

Nota bene : tous les activateurs doivent être en effet pour qu'une carte soit jouée .

E. Mots clés

Les mots clés apparaissent dans le coin en bas et à gauche sur une carte particulière . Les mots clés vous disent ce qu'est une carte .

Le plus souvent, vous vérifierez les mots clés sur une carte d'un adversaire pour déterminer si vous avez une carte jouable là-dessus .

Si les activateurs de votre carte sont contenus dans la section du mot clé de l'autre carte, vous pourrez jouer votre carte .

Exemple :



Randy joue le site " Aubrey, MO ", qui inclut les mots clés suivants : site, mono, motive (motif), behavioral (compétence en connaissances psychologiques) . Les regarde dans sa main et voit qu'il a une carte adversaire " The Manitou stalks his prey " avec les activateurs " conspiracy " (conspiration), " motive " (motif) et " site " (site) .



L'activateur " conspiracy " (conspiracy) se réfère à une condition qui doit exister pour jouer cette carte, la condition étant que ce n'est pas votre tour . L'activateur " motive " (motif) signifie que la carte de site en jeu doit inclure le mot clé "motive" dans ses mots clés notés. L'activation " site " (site) signifie que cette carte doit être jouée sur une carte qui inclut "site" dont ses mots clés enregistrés. La carte site " Aubrey, MO " remplit toutes les exigences des activateurs enregistrés sur la carte " The Manitou stalks his prey " si bien qu'elle peut être jouée .

Ressources : un mot clé particulier méritant une mention spéciale est " Ressource " . Le mot clé " Ressource " apparaîtra sur certaines cartes . Une carte avec le mot clé " ressource " reste en jeu dans la section de la table établie par le mot clé sur la carte . Si aucune section de la table est indiquée sur la carte, placez la à l'endroit sur la section de votre bureau . Ces cartes restent en jeu jusqu'à ce qu'elles soient négativées ou que le critère pour leur retrait (s'il est inscrit sur la carte de ressource) est rempli . Quand cela survient, la carte est déplacée jusqu'à votre pile de défausse .

VII. DESCRIPTION DETAILLEE DES PHASES

A La phase d'instruction

C'est la première phase de chaque tour . Dans cette phase, chaque joueur peut tirer des cartes si bien qu'ils ont un total de 10 dans leur main .

Les cartes sont tirées du haut des piles de bureau . Si la pile de bureau devait être à court de cartes, mélangez votre pile de défausse, pour recréer la pile de bureau .

Nota bene : parfois il peut ne pas être nécessaire de tirer des cartes et à d'autres moments, vous serez en train de tirer plusieurs cartes afin d'amener le nombre de cartes de votre main jusqu'à 10 .

B. La phase de guérison

Durant les enquêtes, les agents peuvent rencontrer un certain nombre d'**adversaires** différents (les rencontres avec les adversaires sont définies dans la section des cartes de l'adversaire au paragraphe 2 du paragraphe F du ce chapitre VII page 22) .

Si un agent a été mis hors de combat par l'adversaire, l'agent sera envoyé à l'**hôpital** . Vous aurez alors besoin de placer deux jetons sur le dessus de la carte de votre agent .

Durant la phase de guérison, vous pouvez retirer un jeton de chaque agent situé dans l'hôpital . Quand il n'y a plus de jeton sur une carte d'agent, l'agent peut quitter l'hôpital durant la phase de déploiement . Les agents à l'hôpital ne peuvent pas contribuer avec leur compétence à une quelconque vérification de compétence .

Exemple de tour : phases d'instruction et de guérison

Randy commence son tour avec la phase d'instruction. Randy et Les tirent chacun 3 cartes (parce qu'ils ont commencé avec 7 cartes) . Chaque joueur maintenant a 10 cartes dans sa main, la phase d'instruction est maintenant terminée .

Randy maintenant entre dans sa phase de guérison . Comme c'est son premier tour, personne n'est à l'hôpital, si bien qu'aucune guérison ne surviendra ou ne sera nécessaire .

Imaginons une minute que les agents Mulder et Kosseff ont été placés à l'hôpital le tour précédent comme résultat de la mise en jeu de cartes adversaires . Randy aurait placé les deux jetons à chaque fois sur Mulder et sur Kosseff . Il fait ceci pour montrer que Mulder et Kosseff ont été blessés et envoyés à l'hôpital comme résultat des deux cartes adversaires venant d'être jouées .

Durant la phase de guérison, Randy retire un jeton à la fois des cartes Mulder et Kosseff . Un jeton reste encore sur chaque carte d'agent . Aucun agent ne peut quitter l'hôpital à ce tour puisque tous les jetons doivent être retirés pour le faire ainsi . La phase de guérison est terminée (rappelez vous, dans notre exemple de tour, personne n'est véritablement blessé ou encore dans l'hôpital) .

C. Phase de réquisition

Les agents ont normalement accès à toute sorte d'équipements pour les aider durant leur enquête; malheureusement, il doit être partagé . Cela signifie que les agents doivent attendre leur tour pour la réquisition dont ils ont besoin . L'équipement peut être réquisitionné seulement durant cette phase .

La plupart des pièces d'équipement peuvent seulement être obtenues quand les agents sont dans le bureau . Certaines pièces d'équipement peuvent être obtenues dans le champ d'investigation . Chaque carte d'équipement inscrira la localisation où elle peut être obtenue comme un activateur (voir l'explication des activateurs au paragraphe D du chapitre VI page 15) .

S'il y a des agents dans cette section, alors l'équipement peut être assigné à l'un d'eux dans cette phase . De plus, les agents de la même section (bureau, champ d'investigation ou hôpital) peuvent librement échanger leur équipement durant la phase de réquisition . Il n'y a pas de limite au montant de l'équipement qu'un agent peut porter, cependant, aucun agent ne peut avoir plus d'un exemplaire d'un article particulier .

D. Phase de déploiement

Tous les agents actuellement sous contrôle du joueur sont assignés à l'une des localisations suivantes : le bureau, le champ d'investigation, ou l'hôpital .

Pour ce faire, vous devez déplacer un nombre quelconque ou tous vos agents à cette localisation . La seule exception est qu'un agent à l'hôpital avec un jeton sur sa carte ne peut pas être déplacé .

Déplacer un agent n'est pas obligatoire . Les agents doivent être dans le champ d'investigation afin de participer à une enquête sur un site durant la phase d'enquête . Quand les agents sont déployés à différentes sections, ils forment des **équipes** d'agents . Pour le jeu de base, tous les agents dans une section sont considérés comme une équipe .

E. Phase d'attribution des cas

Le joueur enquêteur peut placer une carte de **site** à l'endroit sur la section du champ d'investigation sur la table .

Si une carte de site est jouée, il doit être soit enquêté durant ce tour ou déplacé à la pile de défausse à la fin du tour . Si vous n'avez pas une carte de site, passez à la phase d'enquête .

Chaque carte site a un **prérequis** inscrit sous la photographie du site . C'est le niveau de compétence spécifique totale que les agents dans le champ d'investigation doivent posséder pour poser la question de caractéristique inscrite sur la carte .

Certaines cartes de site vous donnent le choix entre deux compétences de prérequis que vous pouvez utiliser . Vous devez annoncer quelle compétence vous utilisez avant d'enquêter sur le site . Une fois que vous avez annoncé quelle compétence vous utilisez, vous ne pouvez pas changer vers l'autre .

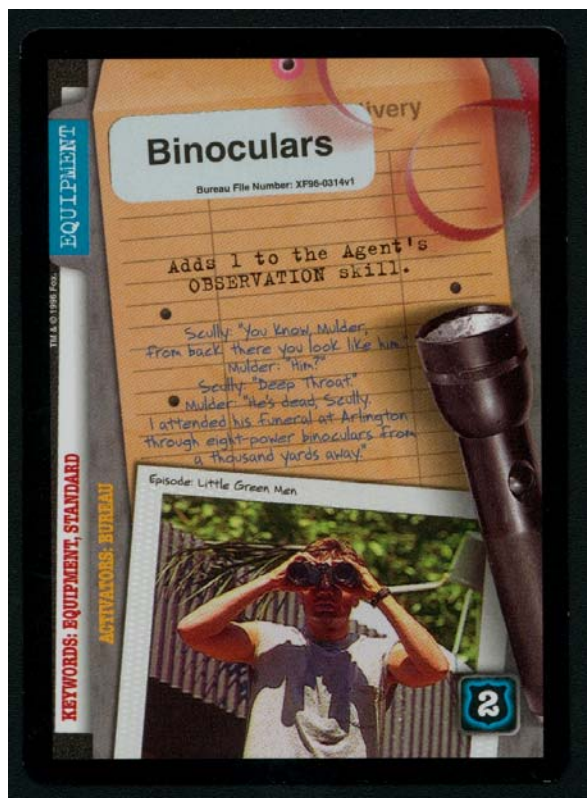
Exemple de tour :phase de réquisition, de déploiement et d'attribution des cas

Randy maintenant commence sa phase de réquisition . Randy a une carte " Binoculars " (jumelles) dans sa main .

La carte " Binoculars " ajoute 1 à la compétence d'observation d'un agent . Cette carte d'équipement inclut le mot activateur . Comme tous les agents de Randy ont commencé la partie dans le bureau, il peut attribuer la carte d'équipement à un quelconque de ses agents . Randy attribue l'équipement à l'agent Mulder . Randy n'a plus de carte d'équipement dans sa main à réquisitionner et ainsi a terminé la phase de réquisition . Randy a maintenant atteint la phase de déploiement . Tous les agents de Randy sont actuellement dans le bureau . Randy déplace les agents Mulder Scully et Kosseff depuis le bureau jusqu'au champ d'investigation. Randy laisse le directeur assistant Skinner dans le bureau . La phase de déploiement est maintenant terminée . La phase d'attribution des cas est la prochaine .

Randy place le site " Aubrey, MO " dans le champ d'investigation de la table . La carte " Aubrey, MO " a un prérequis de behavioral (connaissance psychologique) de 4 ou plus,

cela signifie que les agents de Randy enquêtant sur le site doivent avoir une capacité de connaissances psychologiques de 4 ou plus afin de poser une question sur le X File de Les .



Randy a maintenant joué son site dans le champ d'investigation et la phase d'attribution des cas est terminée .

F. Phase d'enquête

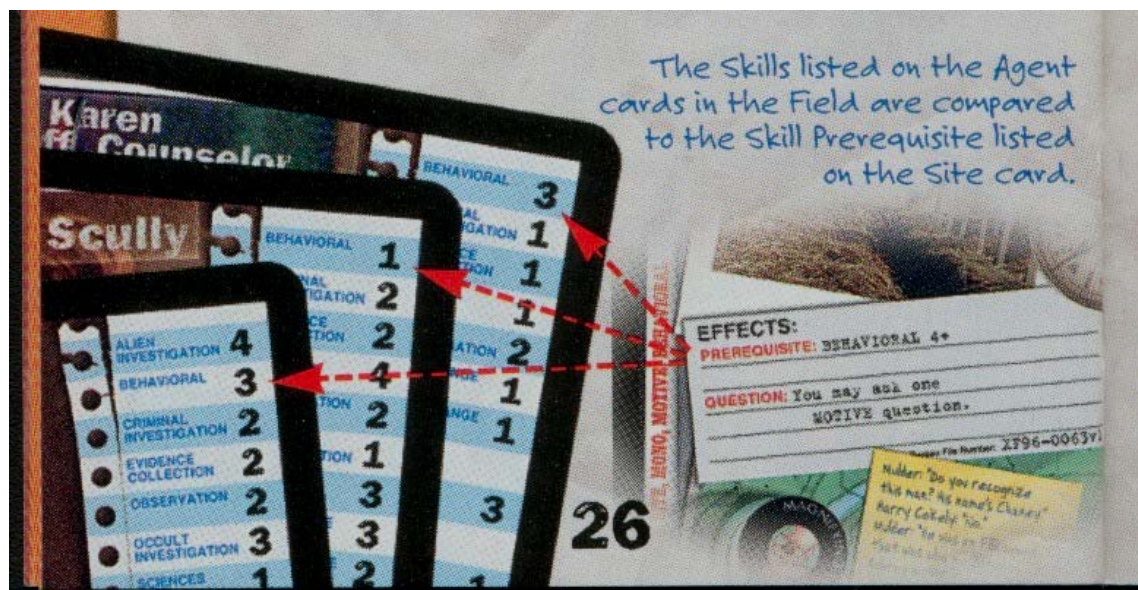
Le joueur enquêteur peut maintenant enquêter sur le site qu'il a placé dans la section du champ d'investigation de la table durant la phase d'attribution du cas. Si aucune carte de site n'était jouée durant la phase d'attribution du cas et qu'aucun joueur ne veut jouer de carte, passez directement à la phase du compte rendu de mission. Si le site est résolu avec succès, le joueur peut poser une question spécifique sur le X File de l'adversaire et/ou deviner l'identité du X File. La phase d'enquête se poursuit comme ci après :

Vérifiez les compétences inscrites comme prérequis sur la carte du site.

Regardez chaque agent de l'équipe et déterminez s'il y en a qui ont les compétences enregistrées.

Notez les nombres de compétences de chaque agent. Les nombres de compétences de tous les agents pour ce prérequis sont alors ajoutés ensemble pour déterminer le **niveau de compétence totale**. Ceci active le sous programme de **vérification des compétences** (voir la section du sous programme des compétences au paragraphe 1 de ce paragraphe F ci dessous) .

Nota bene : afin d'enquêter avec succès sur un site, au moins un agent doit être là .



Les compétences enregistrées sur les cartes d'agents dans le champ d'investigation sont comparées au prérequis des compétences inscrit sur la carte de site .

1. Sous programme de contrôle des compétences

Chaque fois qu'une vérification de compétences est initiée, effectuez **un sous programme de vérification des compétences** .

Le sous programme de vérification des compétences se déroule comme suit :

- a. Annoncez à votre adversaire la compétence utilisée, le montant nécessaire et le total possédé actuellement par tous les agents .
- b. Chaque joueur peut jouer jusqu'à 3 cartes .

Les types de cartes qui peuvent être joués durant un sous programme de vérification de compétences sont les cartes d'**événement**, de **témoin**, de bluff et des adversaires . Une fois qu'un **effet** de cartes a été utilisé, placez la carte sur votre pile de défausse . Quand une contradiction s'élève entre les effets de la carte et les règles, l'effet de la carte remplace les règles . La séquence de jeu d'une carte se déroule comme suit : Le joueur enquêteur peut jouer une carte . Son adversaire peut maintenant jouer une carte . Répétez ce processus jusqu'à que les deux joueurs choisissent de ne plus jouer d'autres cartes . Il est permis de jouer des cartes multiples avant que l'une soit résolue, soit par le même joueur, soit par les joueurs adverses . Dans de telles circonstances, les cartes sont résolues sur la base dernière jouée / première résolue . La raison pour ceci est qu'il y a des cartes qui modifient ou négativent les effets d'autres cartes . Si la dernière carte jouée n'était pas d'abord résolue, ces cartes seraient sans utilité . Si une carte a des effets multiples, indiqués par le mot " alternately " (alternativement) apparaissant sur la carte, le joueur propriétaire doit spécifier quel effet est utilisé en jouant la carte . Il ne peut changer vers l'autre effet plus tard .

- c. Résolez la vérification des compétences

Si l'équipe d'agents remplit avec succès le niveau de compétences nécessaires, après que toutes les cartes d'effet ont été résolues, alors l'effet approprié est appliqué . Ceci termine le sous programme de vérification des compétences .

Nota bene : certaines cartes utilisées dans le jeu de base auront un effet plus grand dans le jeu avancé, en particulier, les cartes bluff et les cartes adversaires auront une utilisation plus grande et un pouvoir plus grand dans le jeu avancé .

2. Les cartes d'adversaires

Nota bene : dans le jeu de base, les effets de jeu des cartes adversaires sont ignorés .

Un type de cartes qui peut être joué est une carte **d'adversaire** . Dans le jeu de base, l'effet de jeu de la carte d'adversaire est ignoré. Si une carte d'adversaire est jouée sans être négativée, le joueur propriétaire peut choisir un joueur adversaire et envoyer cet agent à l'hôpital . Un agent à l'hôpital ne peut pas contribuer par son niveau de compétences à une vérification de compétences .

Placez deux jetons sur la carte d'agents en déplaçant l'agent à l'hôpital . Les jetons symbolisent les **dommages** infligés par l'adversaire (voyez la phase de guérison pour les informations sur la façon de guérir des dommages page 18) .

Après avoir envoyé l'agent à l'hôpital, la carte d'adversaire est placée sur la pile de défausse .

Les adversaires ne peuvent pas être joués sur tous les sites, seulement sur des sites sélectionnés . Pour déterminer si vous pouvez jouer un adversaire, consultez les activateurs sur la carte d'adversaire . Les activateurs établissent quelles conditions doivent être remplies afin de jouer une carte adversaire (voyez la section des activateurs au paragraphe D du chapitre VI page 15) . La plupart des adversaires seront adaptés à l'une des 4 questions de site possibles : affiliation, method (méthode), motive (motif) ou result (résultat) . Certains adversaires sont adaptés à la compétence utilisée à un site . Celui-ci peut avoir des mots clés additionnels qui ne sont pas inscrits dans les mots activateurs de l'adversaire, mais ce qui importe vraiment, est qu'il ait le mot clé correspondant; le reste peut être ignoré .

Si les conditions de l'activateur de la carte adversaire ont été remplies, la carte d'adversaire peut être jouée (voir la section des activateurs au paragraphe D du chapitre VI page 15) .

Exemple de tour : la phase d'enquête

La phase d'enquête est la prochaine phase dans le tour de Randy . Celui-ci choisit d'enquêter le site " Aubrey, MO " avec l'équipe dans le champ d'investigation .

Randy actuellement a un niveau de compétences en connaissances psychologiques de 7 (Mulder 3, Kossel 3, Scully 1) .

Agent Fox Mulder

AGENT

KEYWORDS: AGENT, FBI, LAW, BELIEVER

UNITED STATES BUREAU OF INVESTIGATION
Bureau File Number: ZF94-0169v1
NAME: FOX MULDER

Biographical Information:
One of the FBI's most accomplished detectives, Agent Fox Mulder uses his background in psychology to track down and profile a variety of serial killers. His real interest is paranormal phenomena, an obsession that earned him the nickname "Spooky."

Game Effect:
Tokens generated by Agent Mulder must be used to purchase cards. Place three tokens on this card. Discard a token to play a Site for zero cost.

ALIEN INVESTIGATION 4
BEHAVIORAL 3
CRIMINAL INVESTIGATION 2
EVIDENCE COLLECTION 2
OBSERVATION 2
OCCULT INVESTIGATION 3
SCIENCES 1
SUBTERFUGE 1
LONG RANGE COMBAT 2
CLOSE RANGE COMBAT 2
HEALTH 5
RES 2

7

Agent Karen Kosseff, Counselor

AGENT

KEYWORDS: AGENT, FBI, BELIEVER

UNITED STATES BUREAU OF INVESTIGATION
Bureau File Number: ZF96-0183v1
NAME: KAREN KOSSEFF

Biographical Information:
Agent Karen Kosseff is an FBI crisis counselor who has assisted Agents Fox Mulder and Dana Scully on several cases, most notably counseling Scully in "Irresistible," and doing family intervention in "The Calusari" and "Born Again."

Game Effect:
Place 1 token on this card. This token may be used to pay for any Keyword BEHAVIORAL or OBSERVATION cards. If you use this token, replace it during your Briefing Phase.

BEHAVIORAL 3
CRIMINAL INVESTIGATION 1
EVIDENCE COLLECTION 1
MEDICAL 1
OCCULT INVESTIGATION 2
LONG RANGE COMBAT 1
CLOSE RANGE COMBAT 1
HEALTH 3
RES 1

3

Agent Dana Scully

AGENT

KEYWORDS: AGENT, FBI, LAW, SKEPTIC

UNITED STATES BUREAU OF INVESTIGATION
Bureau File Number: ZF96-0173v1
NAME: DANA SCULLY

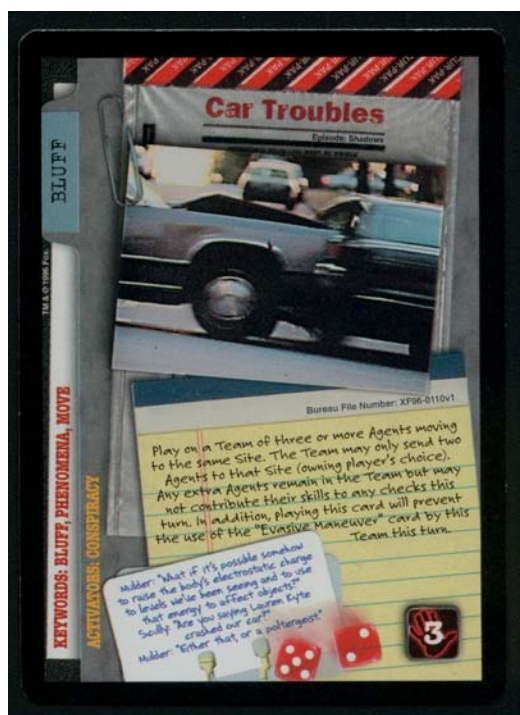
Biographical Information:
Agent Dana Scully is a well-respected agent who, at one time, taught at Quantico. She is trained in forensics and pathology, and is highly skeptical of paranormal activity. Teamed with Agent Fox Mulder, she balances his theories with scientific reason.

Game Effect:
Place three tokens on this card. Discard a token to examine any one Bluff card. Place Bluff card back on the Site after examining.

BEHAVIORAL 1
CRIMINAL INVESTIGATION 2
EVIDENCE COLLECTION 2
MEDICAL 4
OBSERVATION 2
OCCULT INVESTIGATION 1
SCIENCES 3
LONG RANGE COMBAT 3
CLOSE RANGE COMBAT 2
HEALTH 4
RES 2

7

Les joue une carte intitulée " Car troubles" (ennuis de voiture), cette carte obligera à enquêter avec seulement deux agents . Randy choisit de laisser Scully derrière, comme elle ne contribue que d' 1 point au prérequis du site .



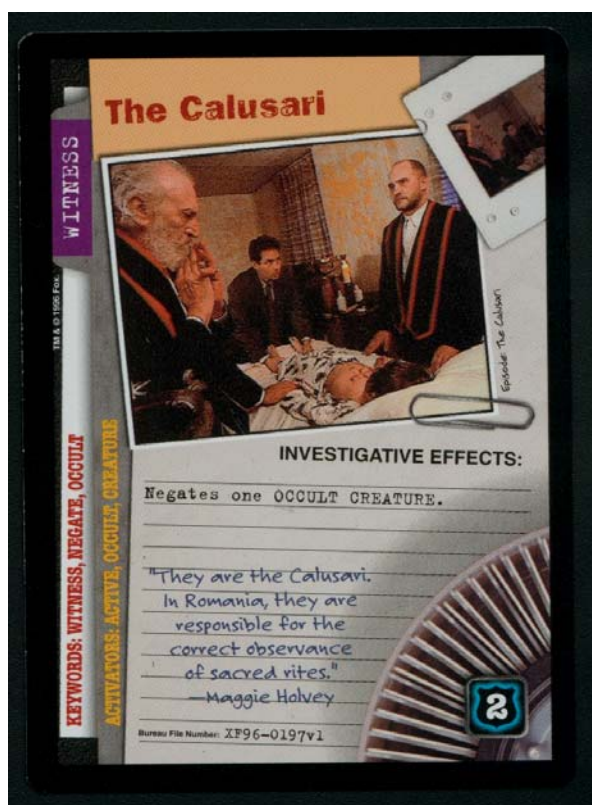
Les peut seulement jouer deux cartes de plus . Randy a maintenant un niveau de compétence en connaissances psychologiques de 6 (Mulder 3, Kosséff 3) . Les ne veut pas que Randy pose une question, si bien qu'il joue la carte d'adversaire : " The Manitou stalks his prey " (le Manitou traque sa proie) . La carte Manitou contient les activateurs " conspiracy " (conspiration) et " motive site " (site motif) . Comme ce n'est pas le tour de Les, la condition " conspiracy " (conspiration) est satisfaite . La condition "motive site" est aussi satisfaite parce que le site " Aubrey, MO " contient ce mot clé . Les peut jouer la carte d'adversaire .



Cependant, Randy immédiatement joue sa carte témoin " The Calusari " (Les Calusari) qui négative un adversaire occulte .

Randy peut jouer deux cartes de plus et Les peut en jouer une .

Avec Randy remplissant encore le prérequis du site, Les décide de jouer un autre adversaire. Les joue sa carte " Good people, good food " (bonnes gens, bonne nourriture) .



C'est la 3ème et dernière carte que Les peut jouer . Randy ne peut pas négativer cette carte . Les choisit d'envoyer l'agent Kosseff à l'hôpital . Randy déplace l'agent Kosseff à l'hôpital et place deux jetons sur la carte . Kosseff ne peut plus contribuer à la vérification de la compétence du site .

3. Résolution du site

Quand une vérification de compétences d'enquête d'un site est terminée avec succès, le joueur enquêteur peut poser au joueur dirigé une question spécifique sur une caractéristique d'un X File comme indiqué sur la carte site . Le joueur adversaire doit être capable de répondre à cette question, avec soit un oui soit un non .

Le joueur enquêteur peut aussi choisir d'identifier le X File de l'adversaire . Si le joueur enquêteur le fait correctement, il gagne . Si le X File de l'adversaire est mal deviné, une **question de pénalité** peut être posée par le joueur dirigé . Cette pénalité peut être une question de caractéristique comme indiquée par la carte de site ou essayer de deviner l'identité du X File . Il n'y a pas de risque de pénalité additionnelle dans ce cas .

Des exemples de questions appropriées sont :

" Est ce que l'affiliation de ton X File est un alien ? " , " Est ce que la méthode de ton X File est la violence ? " , ou " Est ce que le résultat de ton X File est la mort ? " .

Vous ne pouvez pas poser des questions comme :

" Quelle est ton affiliation ? " ou " Est ce que ton affiliation est de 6 lettres ou moins ? " .

Après la phase d'enquête, la carte de site est déplacée jusqu'à la pile de défausse .

G. La phase du compte rendu verbal de mission

Chaque joueur peut choisir d'écarter jusqu'à 3 cartes à ce moment .

Ecarter est optionnel cependant, et les joueurs peuvent choisir de ne pas se défaire de carte du tout .

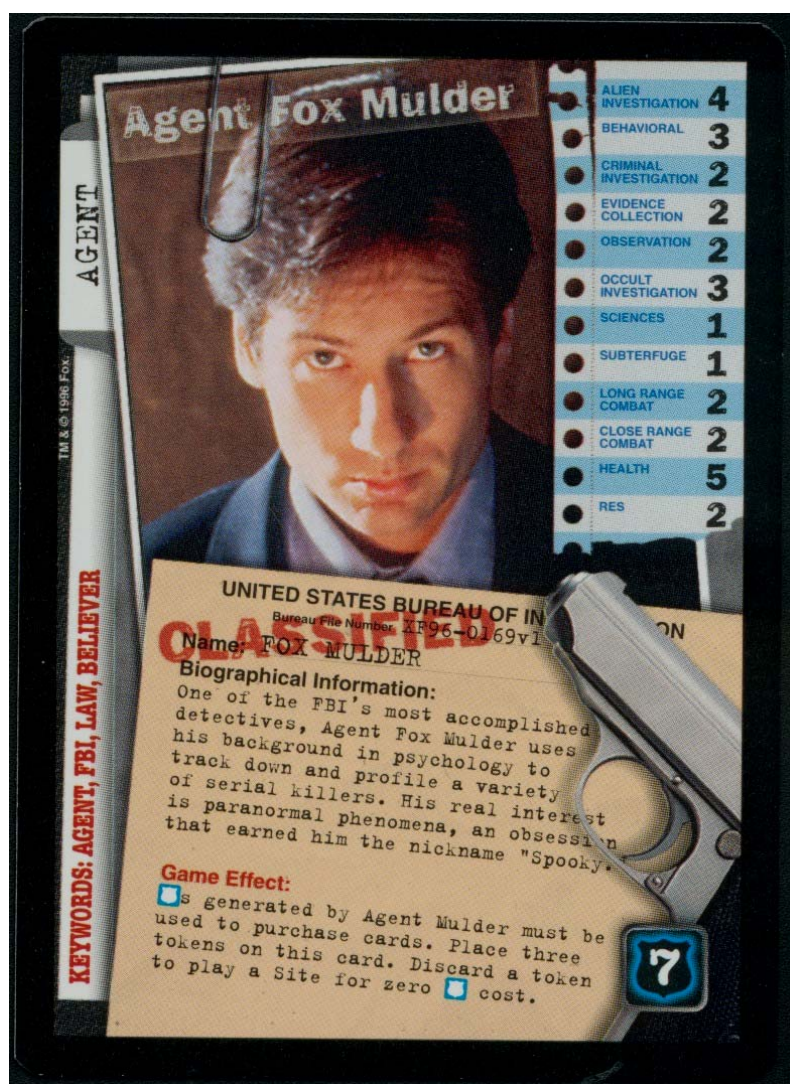
Placez les cartes écartées à l'endroit sur le haut de votre pile de défausse .

Nota bene : sans tenir compte du nombre de cartes que vous écartez, vous pouvez retirer des cartes jusqu'à un total de 10 cartes au début du prochain tour .

Votre tour est maintenant terminé, c'est maintenant le tour de votre adversaire .

Exemple de tour : conclusion de la phase d'investigation et phase de compte rendu verbal de mission

Randy maintenant a seulement laissé l'agent Mulder avec une compétence en behavioral (connaissance psychologique) de 3 mais il peut encore jouer deux cartes de plus .



La carte de site " Aubrey, MO " a un prérequis de behavioral (connaissance psychologique) de 4 ou plus .

Randy joue la carte de témoin " Docteur Sheila Braun " qui ajoute deux à un contrôle des compétences en connaissance psychologique .



Les agents de Randy ont un niveau de compétence en connaissances psychologiques de 5 (Mulder 3, la carte témoin +2), et remplissent avec succès le prérequis du site de behavioral de 4 ou plus . Randy choisit de ne pas jouer une autre carte . La carte " Aubrey, MO " permet à Randy de poser une question de motif . Randy demande à Les si le motif de son X File est la survie. La réponse est non et le jeu continue . Randy choisit de ne pas deviner l'identité du X File de Les à ce moment .

C'est maintenant le moment de la phase du compte rendu de mission . Randy a 6 cartes et Les 7 . Aucun joueur n'est obligé d'écarter des cartes, cependant, les deux peuvent choisir d'écarter jusqu'à 3 cartes . Randy choisit d'écarter deux cartes et Les choisit d'en écarter aucune . Le tour de Randy est maintenant terminé et c'est maintenant le tour de Les .

VIII. CONCLUSION

Les joueurs alternent les tours jusqu'à ce qu'un joueur identifie correctement le X File de l'adversaire . Quand cela arrive, le jeu est terminé et le joueur qui a fait l'identification correcte gagne . Vous avez maintenant appris tout ce dont vous avez besoin pour savoir comment jouer au jeu de base de **X Files** .

Nous recommandons d'essayer deux parties du jeu de base avant d'aller au jeu avancé . Bonne chance dans vos enquêtes .

La vérité est ailleurs !

IX. INDEX

Activator (activateur)	p. 15
Adversary (adversaire)	p. 22
Affiliation	p. 11
Bluffs	p. 21
Briefing Phase (phase d'instruction)	p. 17
Bureau	p. 7
Bureau Deck (pile de bureau)	p. 8
Case Assignment (attribution du cas)	p. 19
Characteristic (caractéristique)	p. 10
Conspiracy (conspiration)	p. 16
Damage (dommages)	p. 22
Debriefing Phase (phase du compte rendu verbal de mission)	p. 26
Deployment Phase (phase de déploiement)	p. 19
Directed Player (joueur dirigé)	p. 9
Discard Pile (pile de défausse)	p. 7
Equipment (équipement)	p. 18
Events (événement)	p. 16, 21
Field (champ d'investigation)	p. 7
Game Effect (effet sur le jeu)	p. 3, 21
Healing Phase (phase de guérison)	p. 18
Hospital (hôpital)	p. 7, 18
Investigating Player (joueur enquêteur)	p. 10
Investigation Phase (phase d'enquête)	p. 20

Keyword (mot clé)	p. 16
Method (méthode)	p. 13
Motive (motif)	p. 12
Notebook (livret de notes)	p. 8
Penalty Question (question de pénalité)	p. 26
Phase	p. 9
Prerequisite (prérequis)	p. 19
Requisition Phase (phase de réquisition)	p. 18
Resource (ressources)	p. 17
Result (résultat)	p. 14
Site	p. 19
Skill Check (vérification de compétences)	p. 20
Skill Check Subroutine (sous programme de vérification de compétences)	p. 21
Tokens (jetons)	p. 8
Teams (équipes)	p. 19
Witnesses (témoins)	p. 16, 21
X Files	p. 10

X. REFERENCES RAPIDES DU JEU DE BASE : SEQUENCES DE JEU

PHASES	PAGES
<u>A. Instruction :</u> Tirez les cartes jusqu'à 10 dans votre main .	p.17
<u>B. Guérison :</u> Les agents recouvrent des points de santé .	p.18
<u>C. Réquisition :</u> Les agents obtiennent un équipement .	p.18
<u>D. Déploiement :</u> Les agents sont assignés à une section .	p.19
<u>E. Attribution de cas:</u> Une carte de site est jouée .	p.19
<u>F. Enquête :</u> 1. Le site enquêté . 2. Le jeu des cartes . 3. La résolution du site . 4. La mise en défausse de la carte de site .	p.20 p.21 p.26 p.26
<u>G. Phase du compte rendu verbal de mission :</u> Mise en défausse jusqu'à 3 cartes .	p.26