

G. Phase du compte rendu de mission

La phase du compte rendu de mission est la phase finale dans le tour de chaque joueur . Tous les joueurs peuvent maintenant écarter des cartes .

Après avoir écarté des cartes, la taille de votre main doit être de 7 cartes ou de moins de 7 cartes . Si vous avez plus que 7 cartes, vous devez écarter jusqu'à ce qu'il ne reste pas plus que 7 .

Après la phase du compte rendu de mission, le tour est achevé . Le prochain joueur à gauche maintenant commence son tour et la séquence du tour est répétée .

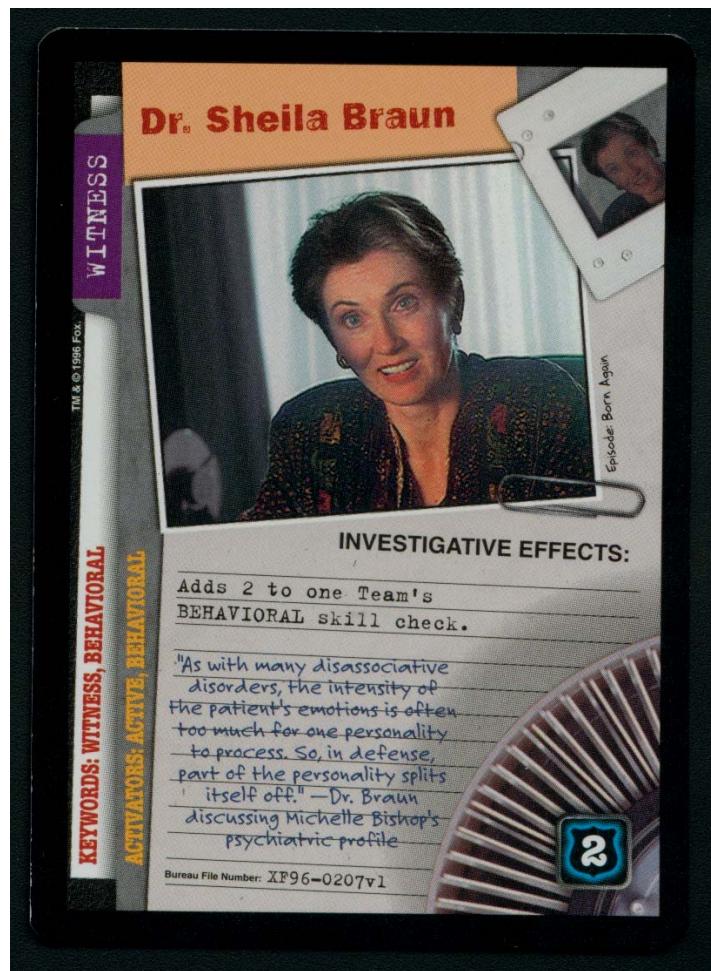
Exemple de tour : conclusion de la phase d'enquête et phase du compte rendu de mission

Il reste maintenant à Randy seulement l'agent Mulder avec une capacité de Behavioral (connaissances psychologiques) de 3 points . La carte de site " Aubrey MO " a un prérequis de Behavioral (connaissances psychologiques) de 4 ou plus .



Randy maintenant paie 2 points de ressources pour la carte témoin " Docteur Sheila Braun " qui ajoute 2 points à une vérification des compétences en connaissance psychologique .

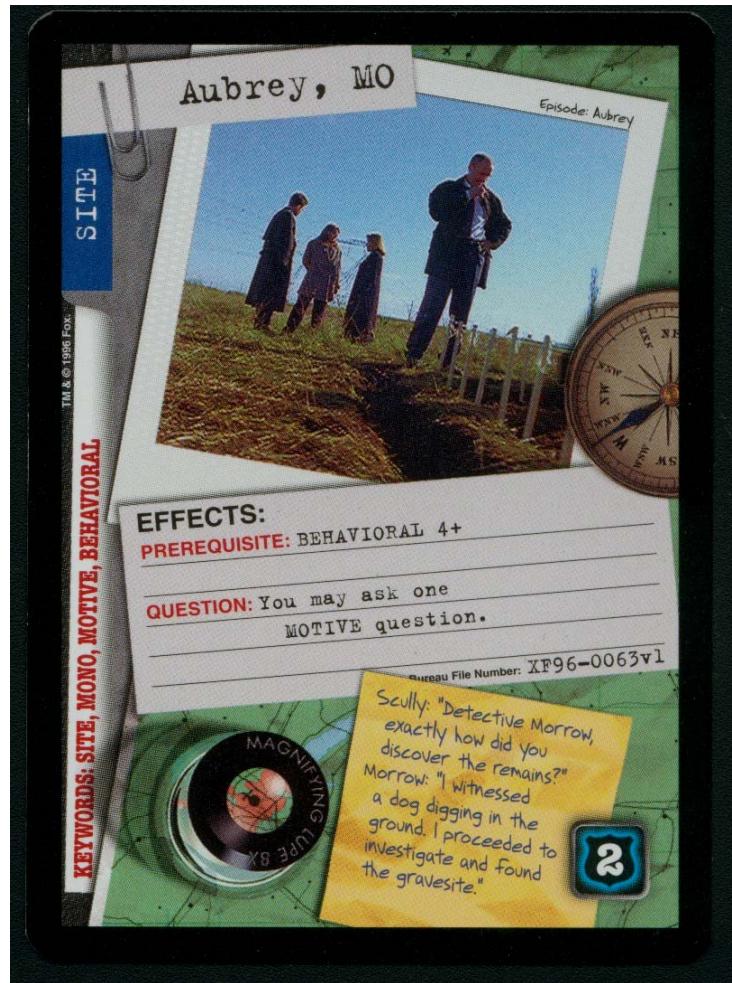




Randy maintenant à 0 point dans sa réserve de ressources . Randy est à sec en .



points de ressources . Et Les est à sec en points de conspiration , si bien que les deux joueurs ne peuvent plus jouer de carte . Les agents de Randy ont un niveau de compétences de connaissances psychologiques de 5 (Mulder 3, carte témoin de 2) et réussissent avec succès le prérequis du site de connaissances psychologiques de 4 ou plus . La carte " Aubrey MO " permet à Randy de poser une question de motif .



Randy demande à Les si le motif du X File est la survie . La réponse est non et la partie continue .

Randy choisit de ne pas deviner l'identité de X File de Les pour l'instant . Il est maintenant temps pour la phase du compte rendu de mission . Comme il reste à Randy et à Les 5 cartes, aucun joueur n'a besoin d'éjecter les cartes, le tour de Randy est terminé et maintenant c'est le tour de Les .

VII. Changement multi-joueurs

Dans un jeu avancé, il y a quelques changements subtils qui prennent place quand de multiples joueurs sont concernés . Cette section examinera ces changements .

A. Changement multi-joueurs pour la phase d'instruction

Quand chaque joueur à la possibilité de rendre des cartes en coût de points de ressources



pour créer des points de conspiration , le joueur à gauche du joueur enquêteur doit le faire le premier . Après que chaque joueur ait fini, continuez jusqu'au prochain joueur à la gauche jusqu'à ce que tous les joueurs aient eu la possibilité de rendre les cartes .

B. Changement multi-joueurs pour la phase d'instruction de l'enquête

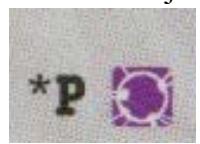
Dans un jeu multi-joueurs, le joueur enquêteur doit maintenant annoncer l'adversaire spécifique auquel chaque question de site est dirigée . Ceci est fait par défaut dans un jeu à deux joueurs comme il y n'a qu'un seul adversaire . Le joueur enquêteur peut seulement poser la question du site à un seul adversaire . Une fois que le site a été dirigé sur cet adversaire particulier, cette question ne peut pas être changée .

C. Changement multi-joueurs pour le sous programme de vérification des compétences

Durant un sous programme de vérification des compétences, tous les joueurs peuvent payer et jouer des cartes . Le joueur enquêteur peut seulement jouer des cartes avec un coût en points



de ressource



ou en icône

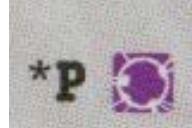


. Le joueur dirigé peut seulement



jouer les cartes avec un coût en points de conspiration

ou avec une icône



. Les autres joueurs qui ne sont ni le joueur enquêteur, ni le joueur dirigé peuvent jouer n'importe quelle carte .



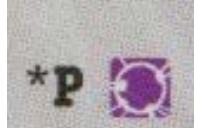
Dans ce cas, les cartes en points de ressource

sont payées à partir de la réserve



de ressource, les cartes avec icône de points de conspiration

sont payées à



partir de la réserve de conspiration et les cartes avec l'icône

sont payées à partir du type de réserve que la carte favorise .

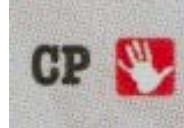
Si la carte aide les agents, elle est payée à partir de la réserve de ressources . Si une carte aide la conspiration, elle est payée à partir de la réserve de conspiration .

D. Changement multi-joueurs pour la phase d'enquête

Les réponses à toutes les questions d'identité et de caractéristique sont données en secret .

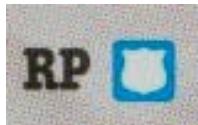
E. Le jeu des cartes

Dans un jeu multi-joueurs, les cartes doivent être payées par le joueur qui les possède . Les



joueurs ne peuvent pas donner des points de conspiration

ou des points de



ressource à d'autres joueurs ou combiner des fonds pour payer une carte . Toutes les autres règles s'appliquent comme dans une partie à deux joueurs .

VIII. Règles optionnelles

Les règles suivantes sont conçues pour ajouter du plaisir et de l'intrigue à l'expérience du jeu de **cartes à collectionner X Files** . Elles ne font pas partie des règles officielles et vous pouvez choisir de jouer avec certaines ou toutes comme vous le désirez . Afin d'utiliser une règle optionnelle, les deux joueurs doivent l'accepter .

Si un joueur fait une objection, une règle optionnelle peut ne pas être utilisée .

A. Façon de jouer et construction de son jeu

Les deux règles optionnelles suivantes sont conçues pour plus centrer le résultat du jeu autour de la façon de jouer et de la construction de son jeu . Les deux règles peuvent être utilisées ensemble ou séparément . Ce sont :

1. Lorsqu'il a enquêté avec succès une carte d'un site, l'enquêteur peut poser une question de caractéristique **ou bien** deviner l'identité du X File de l'adversaire mais pas les deux .
2. Un joueur a seulement une chance de deviner l'identité de X File l'adversaire par partie . Si une hypothèse incorrecte est faite, votre adversaire gagne automatiquement .

B. Les cartes de tueurs

Certaines cartes auront le mot clé " **killer** " . Ces cartes peuvent définitivement retirer les agents du jeu . Pour la pratique du jeu, ces cartes sont optionnelles . Les deux joueurs doivent accepter de les utiliser pendant la partie .

Si l'un ou l'autre des joueurs fait une objection, ces cartes peuvent ne pas être utilisées . Les cartes de tueurs peuvent être amusantes à utiliser mais peuvent aussi créer de sérieux déséquilibres durant la partie .

Si vous jouez le jeu avancé de X Files en utilisant les cartes de " killers " (tueurs), une autre façon de gagner la partie est ajoutée . Vous pourriez maintenant gagner la partie en retirant définitivement tous les agents de l'adversaire du jeu . Ceci est néanmoins un évènement rare en utilisant ces cartes .

C. Les pouvoirs du X File

Les pouvoirs du X File sont conçus pour ajouter du parfum et de la stratégie en choisissant un X File . Ils sont optionnels . Les deux joueurs doivent tomber d'accord pour utiliser les pouvoirs du X File dans une partie de jeu avancé .

Lorsque votre adversaire est proche d'identifier votre X File, celui-ci obtient des pouvoirs supplémentaires pour contrarier les projets des agents . Ces pouvoirs sont basés sur la caractéristique spécifique que votre adversaire connaît . Avant d'utiliser un quelconque de ces pouvoirs, le joueur contrôlant le X File doit annoncer la caractéristique spécifique de son X File qui lui permet d'utiliser un pouvoir .

Ceci pourrait sembler répétitif dans un jeu à deux joueurs mais a une signification dans un jeu multi-joueurs puisque tous les joueurs ne pourraient pas avoir déjà identifié la caractéristique . En outre, vous pouvez choisir d'annoncer une caractéristique particulière à tous les adversaires et d'obtenir l'effet spécial correspondant . Le pouvoir du X File obtenu avec une caractéristique spécifique étant révélée sont :

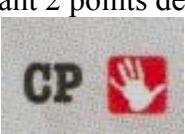
1. Affiliation

TYPE	ICONE	LE POUVOIR REVELE
alien		Les adversaires extra-terrestres peuvent être joués sur n'importe quel site .
evolutionary (évolutionniste)		Les adversaires appartenant à l'évolutionniste peuvent être joués sur n'importe quel site .
government (gouvernement)		Les adversaires du gouvernement peuvent être joués sur n'importe quel site .
occult (occulte)		Les adversaires occultes peuvent être joués sur n'importe quel site .
primordial		Les adversaires primordiaux peuvent être joués sur n'importe quel site .

2. Méthodes

TYPE	ICONE	LE POUVOIR REVELE
Manipulation		<p>Vous pouvez jouer des évènements payés avec des points de conspiration</p>  <p>pour un point de conspiration de moins .</p>
Possession		<p>Placez deux jetons sur votre X File . Défaussez un jeton pour forcer l'un des agents de vos adversaires qui a été atteint d'un combat ce tour à attaquer sa propre équipe immédiatement . L'agent est sous votre contrôle et combattrra jusqu'il soit réduit à une santé de 0 ou le combat finisse .</p>
Subterfuge		<p>Vous pouvez forcer votre adversaire à écarter une carte de sa main de son choix une fois par tour durant sa phase de guérison .</p>
Menaces		<p>Placez trois jetons sur X File . Défaussez un jeton pour négativer une carte de témoin jouée par votre adversaire .</p>
Violence		<p>Placez deux jetons sur votre X File . Défaussez un jeton pour tirer une carte d'adversaire éligible depuis votre pile de défausse, et jouez la immédiatement pour 2 points de conspiration  en moins .</p>

3. Motifs

TYPE	ICONE	LE POUVOIR REVELE
Contrôle		<p>Vous pouvez forcer votre adversaire à se défausser d'un point de ressource</p>  <p>une fois par tour durant sa phase de guérison .</p>
Idéologie		Une fois par tour, vous pouvez changer un mot clé sur une carte pour n'importe quel autre mot clé .
Connaissance		Placez deux jetons sur votre X File . Vous vous défaussez d'un jeton pour examiner la main de votre adversaire immédiatement après avoir tiré des cartes dans la phase d'instruction .
Sécurité		<p>Vous pouvez jouer des cartes de bluff pour un point de</p>  <p>conspiration en moins . Notez que cela sera maintenant 2 points de</p>  <p>conspiration en moins si la carte bluff est placée sous un site . Une carte bluff peut être jouée gratuitement mais vous ne gagnez jamais de jetons en jouant une telle carte .</p>

Survie		Placez un jeton de dommages sur n'importe lequel des agents de votre adversaire de votre choix une fois par tour durant la phase de guérison. Le même agent ne peut pas être victime de dommages sur des tours consécutifs .
---------------	---	--

4. Résultats

TYPE	ICONE	LE POUVOIR REVELE
Abduction (Enlèvement)		Placez deux jetons sur votre X File, vous défaussez d'un jeton pour enlever un agent de votre choix . L'agent est placé à l'endroit, 10 cartes en dessous dans la pile de cartes du bureau de son joueur propriétaire .Quand la dernière carte couvrant la carte est tirée, l'agent est immédiatement déplacé à l'hôpital (sans dommage).
Death (Mort)		Vous pouvez jouer une carte de combat sur une carte d'adversaire que vous contrôlez gratuitement une fois par combat .
Insanity (Folie)		Chaque témoin joué par les équipes de votre adversaire inflige un point de dommages à un agent dans cette équipe (au choix de l'adversaire) .
Manipulation of evidence (Manipulation de preuves)		Votre adversaire doit payer un point de ressources  supplémentaire pour chaque carte de site qu'il joue .
Physiological imbalance (Déséquilibre physiologique)		Placez 3 jetons sur votre X File . Vous vous défaussez d'un jeton pour appliquer un modificateur de moins 2 lors du contrôle des compétences de n'importe quel agent . Vous pouvez faire ceci une fois par tour .