

IX. Construction de votre jeu

Le chapitre suivant est une brève section sur la construction de votre jeu pour vous aider à commencer en construisant la pile de votre bureau . Souvenez-vous que vous ne pouvez pas utiliser plus que deux exemplaires de n'importe quelle carte particulière . La première carte à inclure et probablement la plus importante est la carte de site . Ces cartes sont importantes puisque les agents ont besoin de poser des questions sur le X File de l'adversaire afin de gagner le jeu . Dans un jeu de 60 cartes, vous devrez probablement inclure au moins 15 cartes de site . Les cartes de site devraient avoisiner un quart de votre jeu . Elles devraient être aussi coordonnées autour des forces de vos agents . Votre équipe d'agents aura certaines compétences avec un total beaucoup plus important que d'autres compétences . La pile de bureau devrait avoir un nombre proportionnellement important du nombre de sites qui utilise les compétences de ces agents .

Toutes les autres cartes tiennent en deux catégories de base . Les cartes qui vous aident et les cartes qui gênent vos adversaires . Le mélange devrait tourner autour de votre stratégie personnelle ou votre style de jeu .

A. Les cartes qui vous aident

Ces cartes incluent les témoins, les événements, les cartes de combat et les agents . Les événements ont des effets variés, vous voudrez probablement plus de ces cartes que d'autres types de cartes .

Les témoins habituellement vous aident pour un contrôle de compétences . Les cartes de combat vous aident dans les situations de combat . Vous voudrez probablement un nombre égal de ces deux cartes mais moins de ces cartes que les cartes événements . Dans le jeu avancé, les agents peuvent être aussi inclus dans votre pile de carte pour vous aider durant un tour . Bien qu'utiles, ils tendent à être chers et vous voudrez probablement seulement être capable d'en utiliser quelque uns .

B. Les cartes qui gênent vos adversaires

Ces cartes incluent les événements, les adversaires, les cartes bluffs, et les cartes de combat . De nouveau, vous voudrez probablement inclure plus d'événements que n'importe quel autre type de cartes . Les adversaires touchent les joueurs opposés en infligeant des dommages durant les combats et en les envoyant à l'hôpital où il ne peuvent pas contribuer à une vérification de compétence . Les bluffs infligent des soustractions normalement sur le moment à une vérification des compétences .

Sur ce point, vous aurez besoin probablement de décider de la principale voie que vous voudrez pour gêner votre adversaire . Ceci peut être effectué à travers des cartes d'adversaires ou des cartes de bluff . Quelle que soit la façon que vous choisissiez, vous voudrez probablement plus de ces cartes que les autres .

Les cartes de combat peuvent être utilisées pour augmenter le pouvoir des cartes d'adversaires .

C. Considération finale

La considération finale est le coût pour jouer vos cartes . Il n'est pas habile d'avoir de nombreuses cartes puissantes si vous ne pouvez vous permettre de les jouer . La combinaison appropriée de cartes plus chères et de cartes moins chères, s'avèrera être la plus efficace .

Quantité de type de cartes par jeu (total de 60)

sites : 15,
cartes d'adversaire : 7,
cartes bluff : 6,
équipements : 5,
événements : 15,
témoins : 6,
combats : 5,
agents : 1.

X. Les 9 différentes types de cartes

Les cartes du jeu X File sont divisées en 9 types de base basées sur la façon dont la carte est utilisée dans la partie .

Avant d'aller plus loin, il est important de noter que de nombreuses cartes apparaîtront pour " contourner " les règles définies dans le jeu avancé ou le jeu de base . Quand une contradiction quelconque apparait entre les effets des cartes et des règles, l'effet de la carte remplace les règles . La plupart des informations contenues sur une carte sont communes aux autres cartes .

Informations communes à toutes les autres cartes :

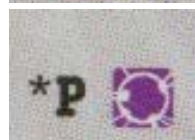
1. Le **nom** de la carte .
2. Le **type de carte** : indique la fonction de la carte à l'intérieur du jeu .
3. L'**indicateur avancé** situé sur le coin en haut et à gauche de la carte : s' il y a ici un X en vert, jaune, cela signifie que la carte est utilisée seulement dans le jeu avancé .
4. Le **numéro de la carte** : une identification unique pour chaque carte du jeu de cartes .
5. Les **activateurs** : indiquent quand cette carte peut être jouée .
6. Les **mots clés** : indiquent quel type de cartes peut être utilisé contre la carte en question .
7. L'**effet du jeu** : explique l'effet de cette carte quand elle est jouée .
8. Le **coût de la carte** : indique le montant qu'elle coûtera en point de ressources,



ou en point de conspirations



, ou dans l'un ou l'autre



pour jouer la carte depuis sa main dans un jeu avancé .

9. L'**intrigue** consiste en une citation brève ou une phrase se rapportant au sujet de la carte prise de la série de télévision les **X Files** .

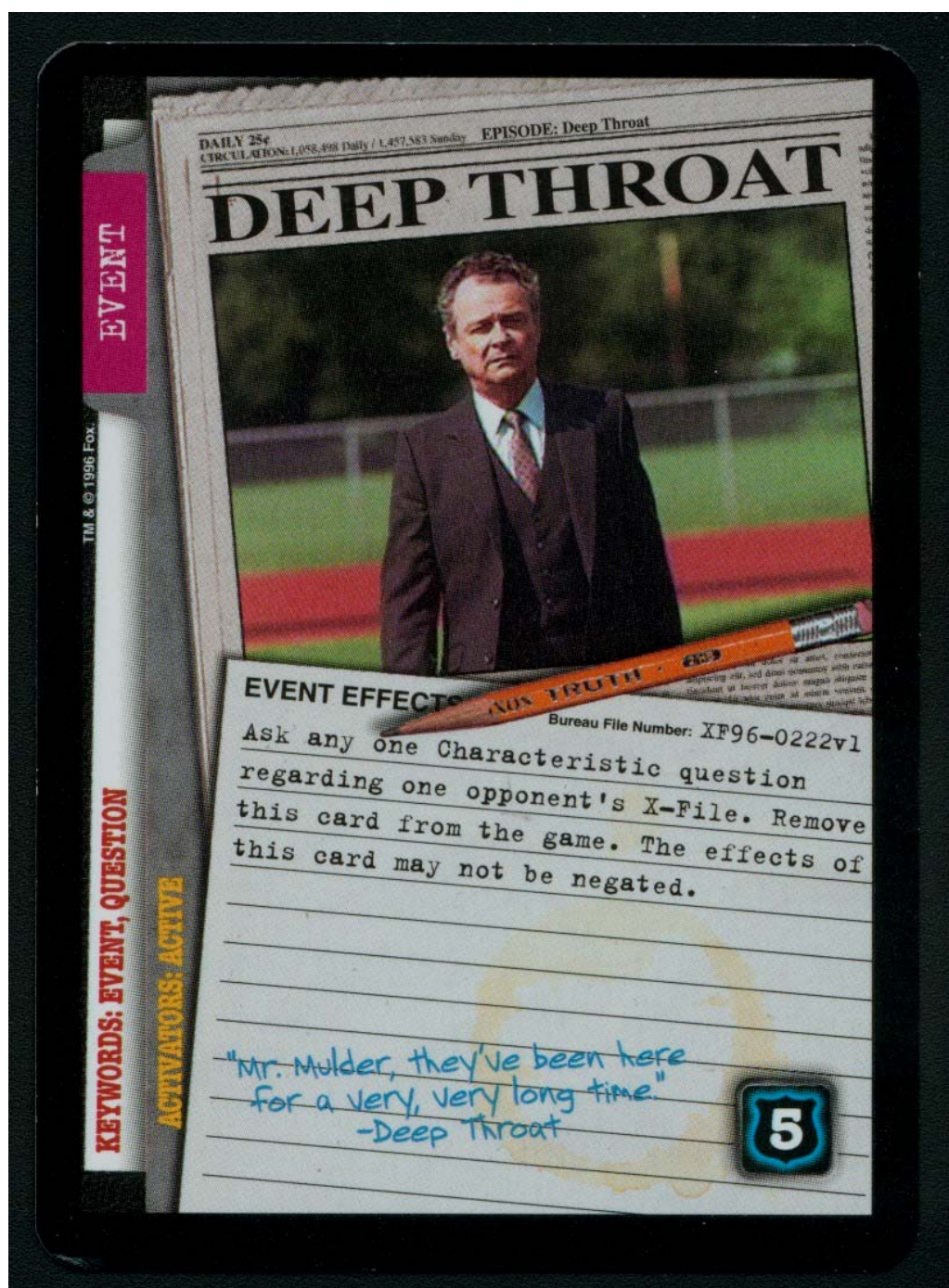


Une carte de jeu typique

A. Les cartes évènements

Certaines cartes évènements gênent les agents de votre adversaire dans la poursuite de la vérité : l'identité de votre X File . D'autres aident vos agents à achever leur mission .

Ces cartes contiennent seulement les informations communes citées précédemment page 54 .

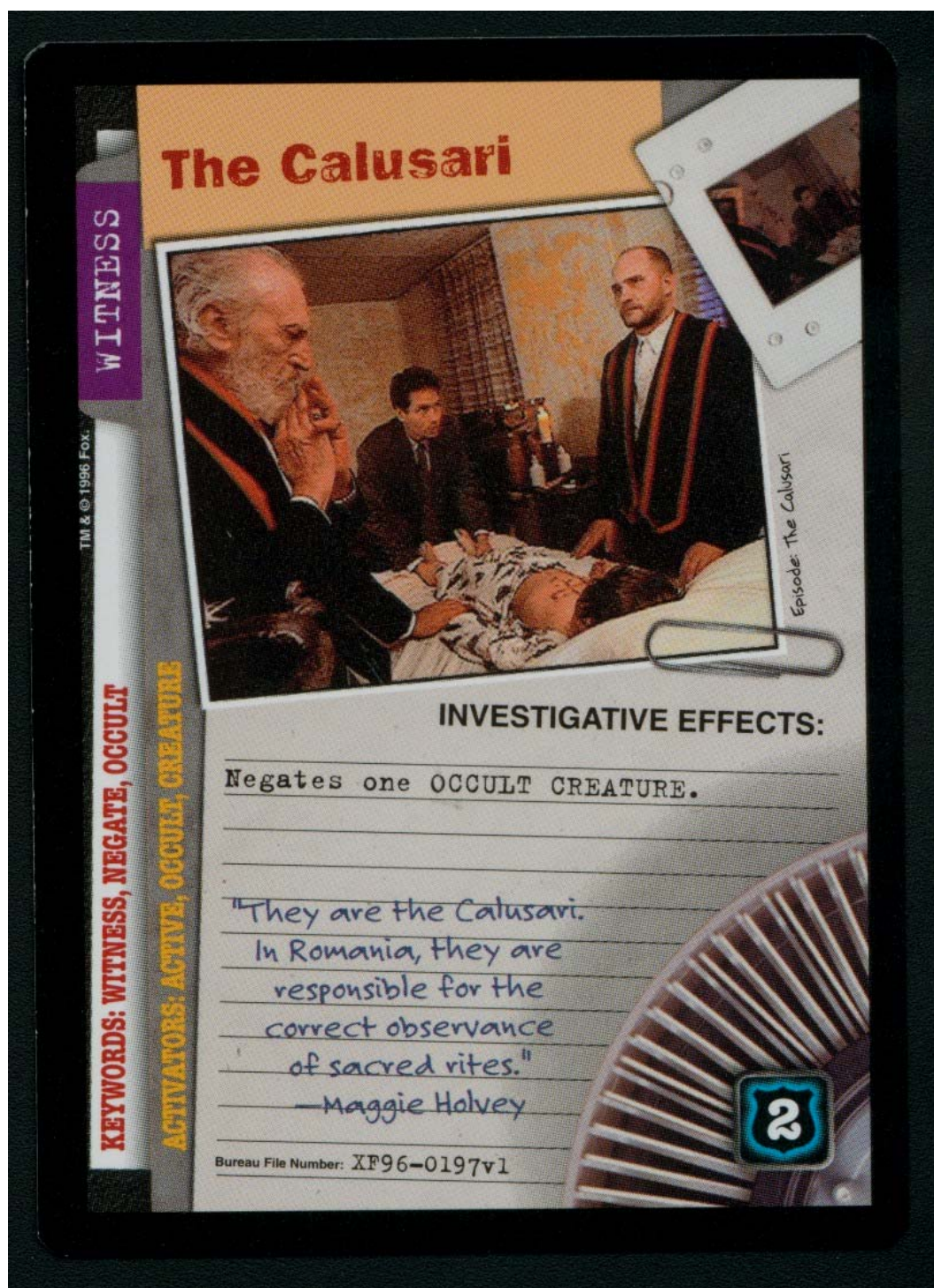


B. Carte de témoin

Une carte de témoin aide les agents à enquêter sur les sites et habituellement modifie les contrôles de compétence . Les cartes de témoin sont considérées comme étant uniques . Ceci

signifie que seulement un exemplaire de chaque carte spécifique, peut être appliqué dans un contrôle de compétence donné .

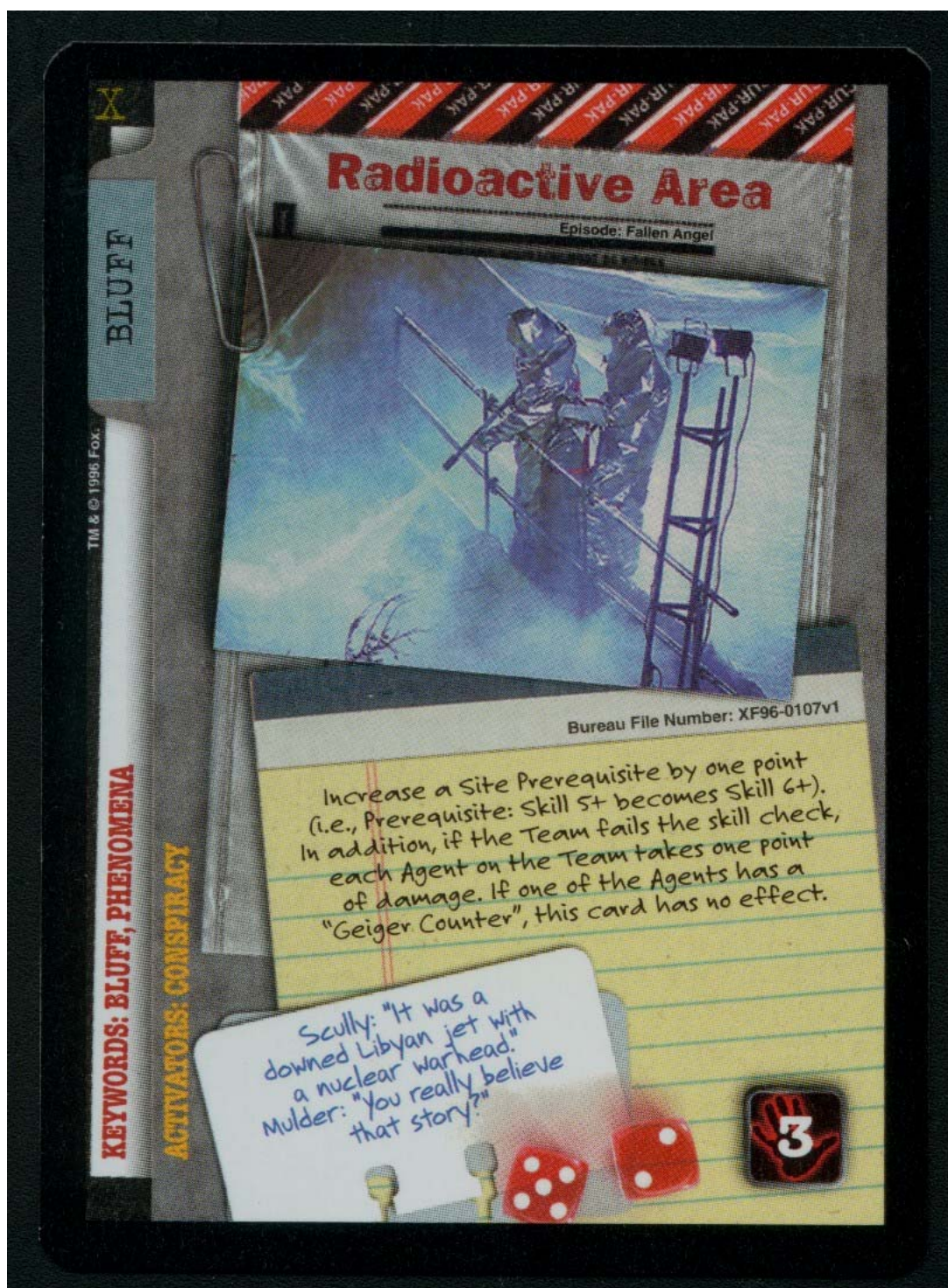
Ces cartes contiennent seulement les informations communes citées ci - dessus page 54 .



C. Les cartes de bluff

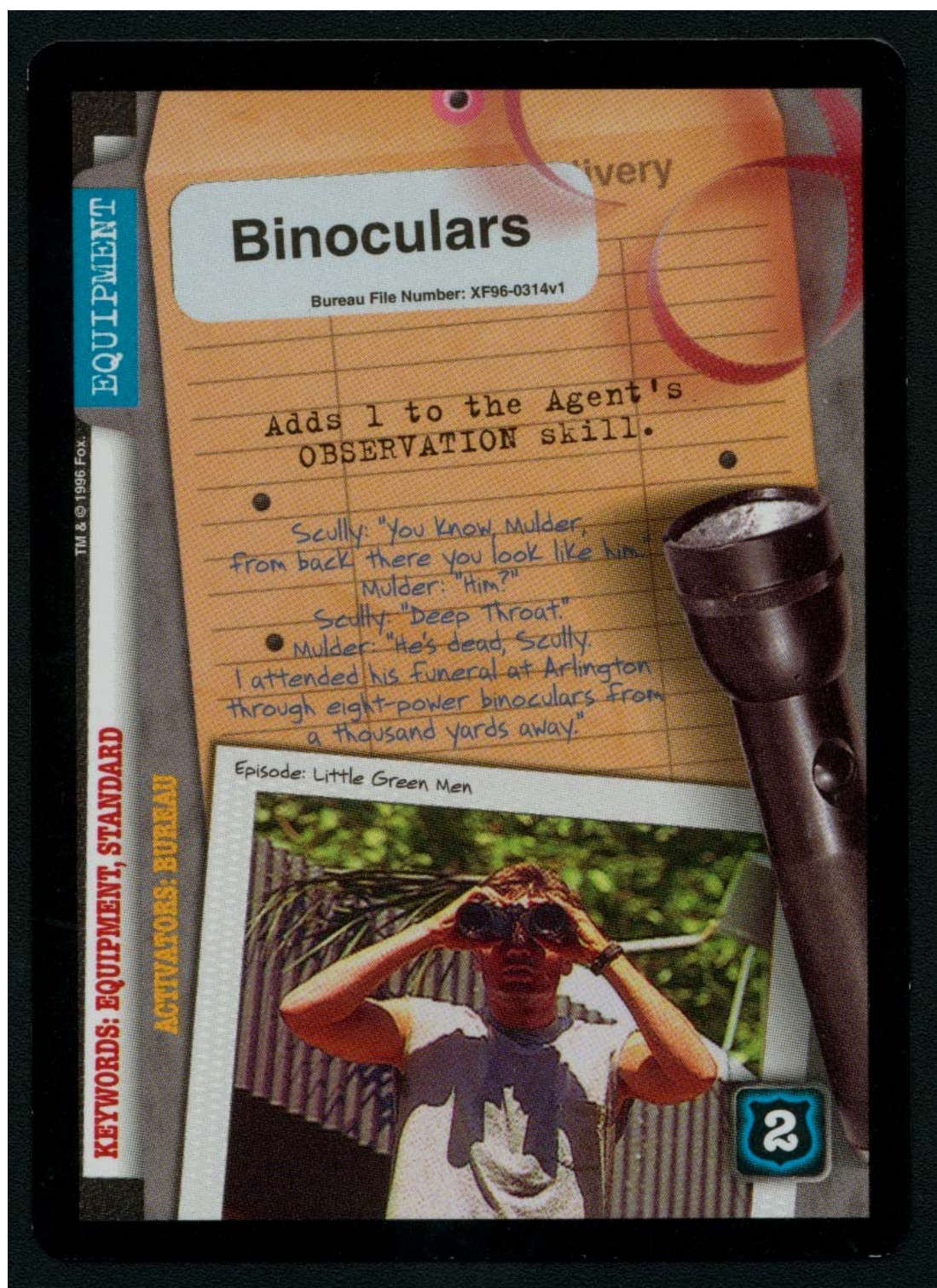
Les cartes de bluff vous aident à empêcher vos adversaires d'enquêter avec succès sur des sites, habituellement en imposant une soustraction lors des contrôles de compétence .

Dans le jeu de base, elles sont jouées durant la phase d'enquête . En plus dans le jeu avancé, elles peuvent être placées sous le site durant la phase d'attribution du cas .
Ces cartes contiennent seulement les informations communes citées ci-dessus page 54 .



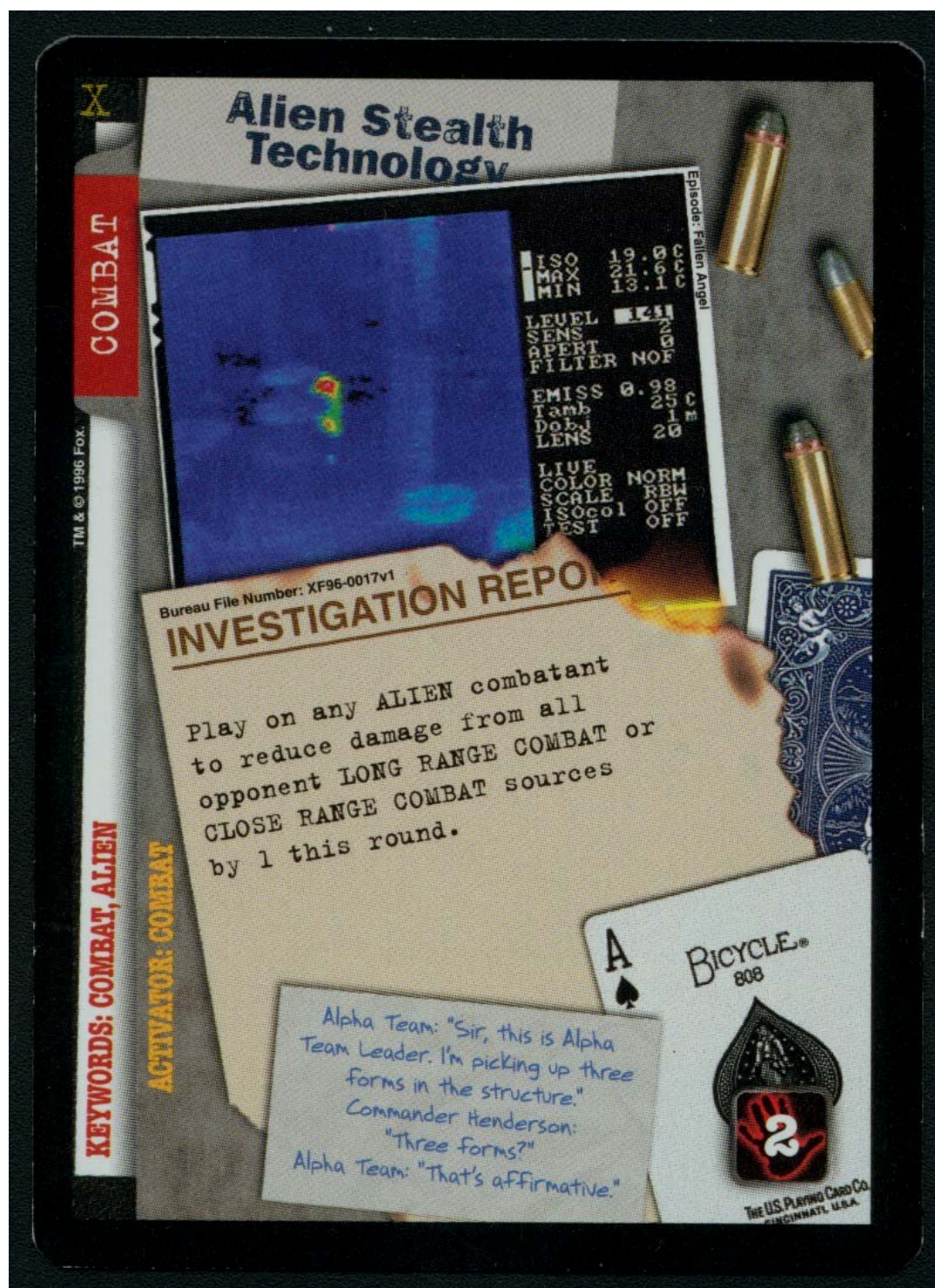
D. Les cartes d'équipement

Les cartes d'équipement aident les agents en modifiant de façon permanente une compétence aussi longtemps que l'équipement est possédé . Ces cartes contiennent seulement les informations communes citées ci-dessus page 54 .



E. Les cartes de combat

Les cartes de combat modifient les résultats du combat dans le jeu avancé seulement . Ces cartes sont retirées du jeu de base . Ces cartes contiennent seulement les informations communes citées ci-dessus page 54 .



F. Les cartes d'adversaires



Les cartes d'adversaires gênent les agents du côté opposé en les engageant dans un combat .
Chaque carte notera quand elle peut être jouée . Ces cartes contiennent les informations communes citées ci-dessus page 54 et l'information additionnelle suivante :
Les **chiffres de l'adversaire** : décrivent les caractéristiques de **santé (health)**, de **combat à longue portée (long range combat)** et de **combat à courte portée** de cet adversaire .