

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

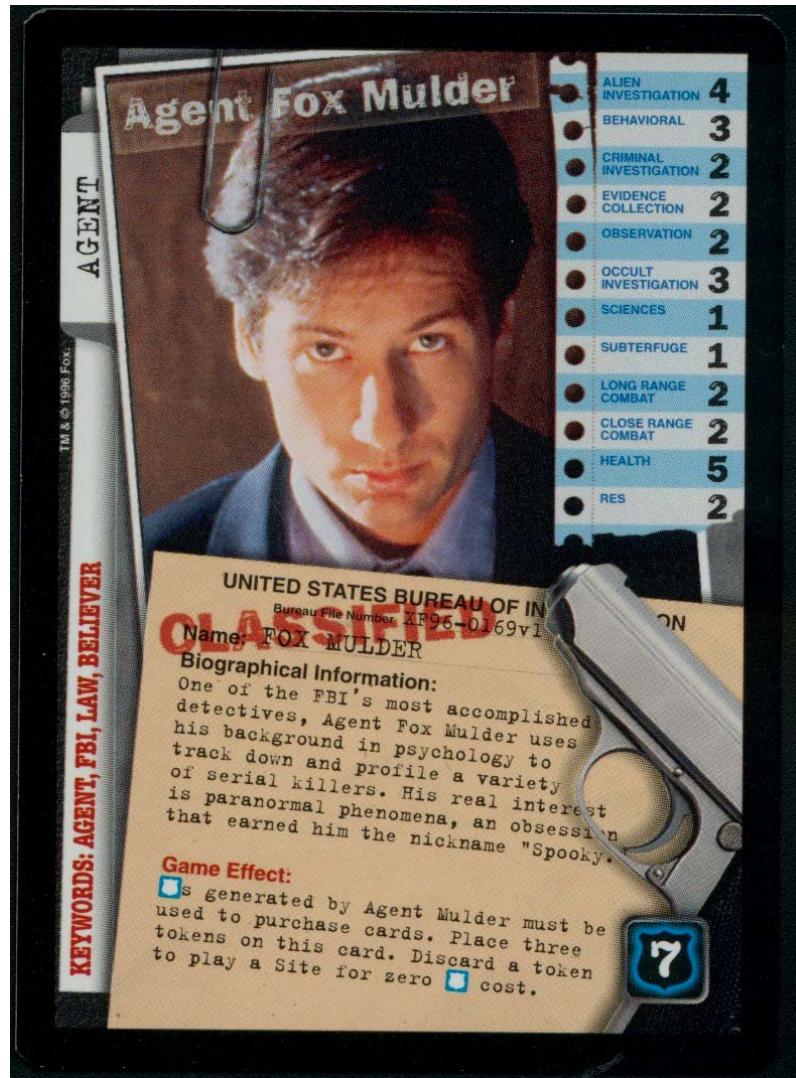
Chaque joueur peut choisir d'écarter jusqu'à 3 cartes à ce moment .
Ecartez est optionnel cependant, et les joueurs peuvent choisir de ne pas se défaire de carte du tout .
Placez les cartes écartées à l'endroit sur le haut de votre pile de défausse .

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 .

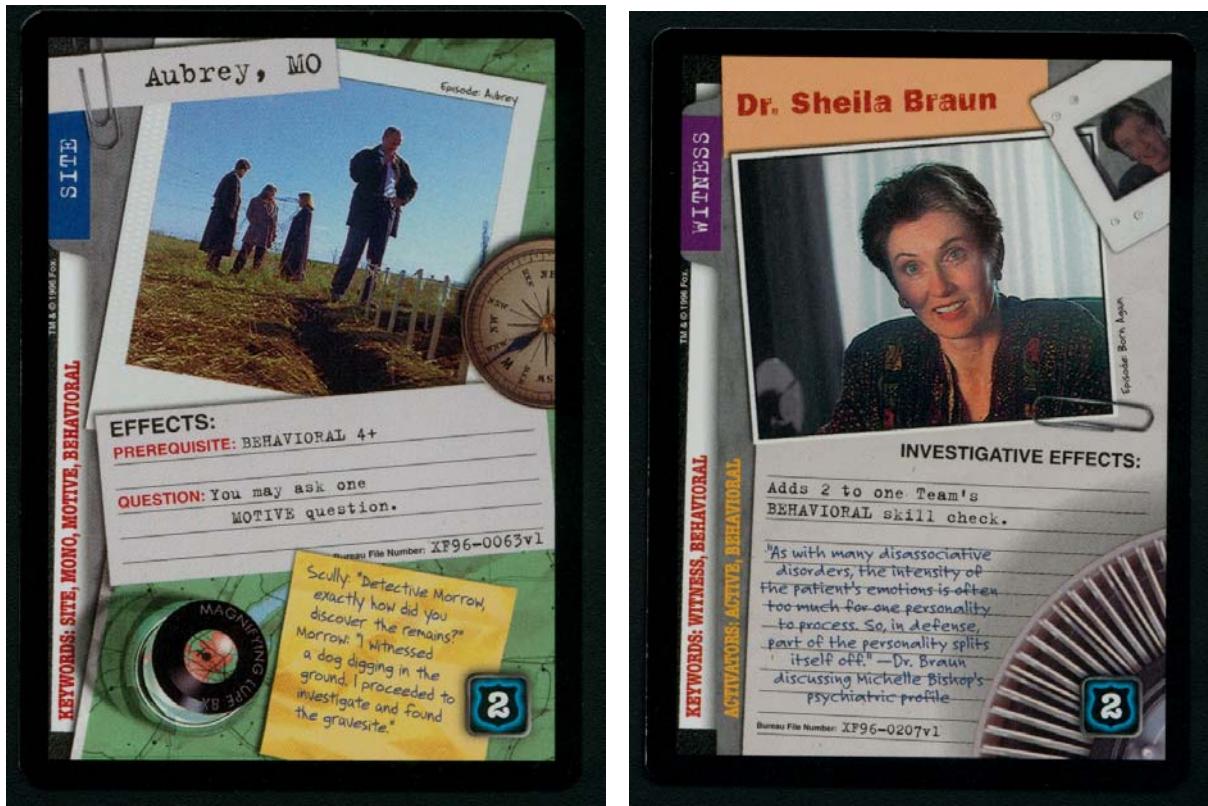
Exemple de tour : conclusion de la phase d'investigation et phase de compte rendu verbal de mission

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 recourent 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 |