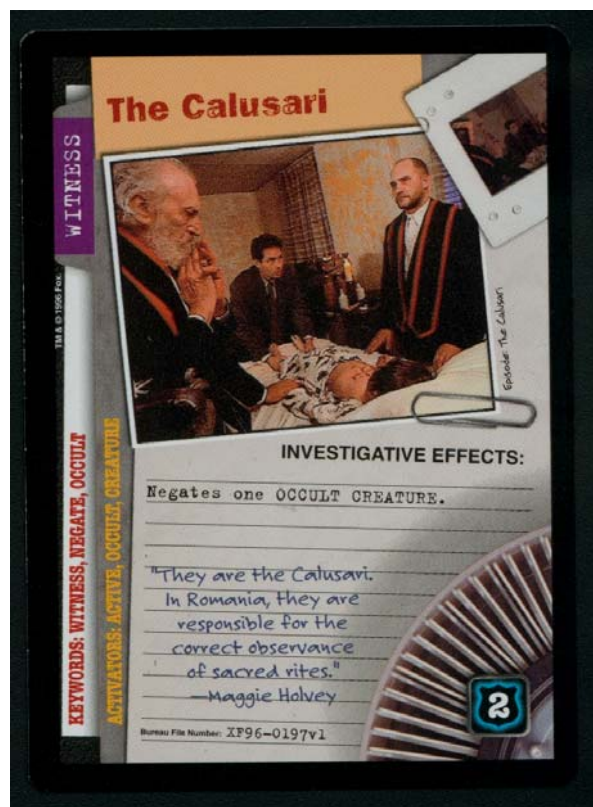


Cependant, Randy immédiatement joue sa carte témoin " The Calusari " (Les Calusari) qui négative un adversaire occulte .

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 .

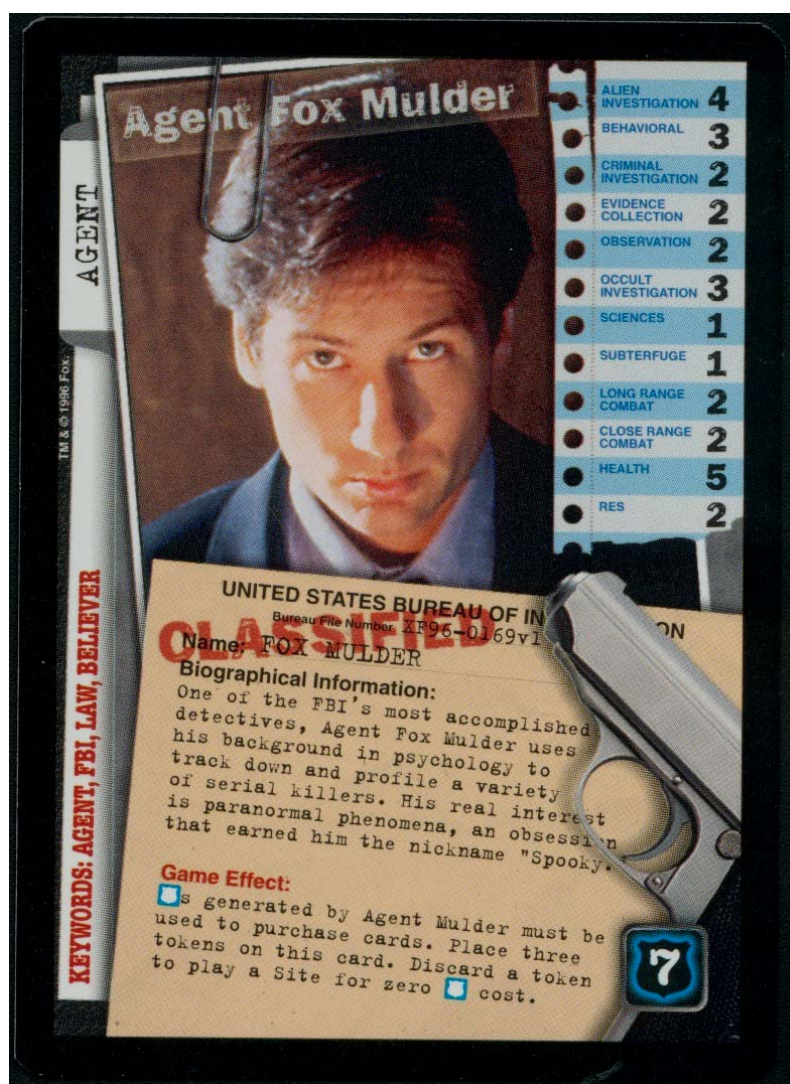
Placez les cartes écartées à l'endroit sur le haut de votre pile de défausse .

Nota bene : sans tenir compte du nombre de cartes que vous écarterez, 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