

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 .

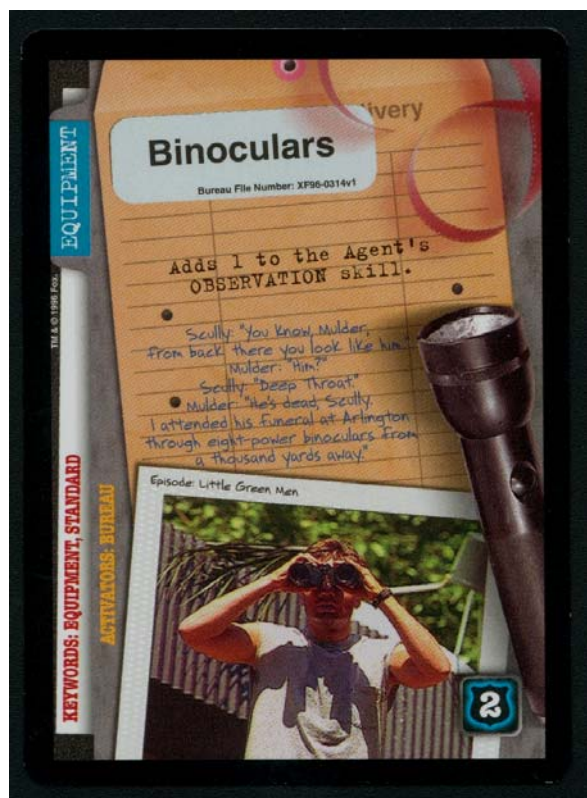
Exemple de tour :phase de réquisition, de déploiement et d'attribution des cas

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 behaviorial (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 :

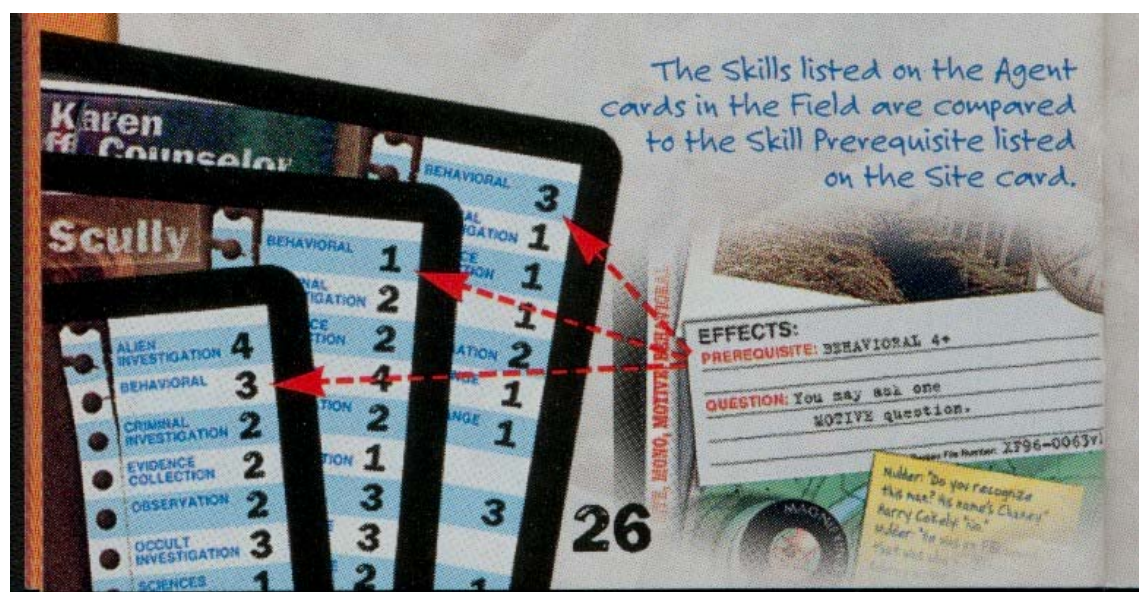
Vérifiez les compétences inscrites comme prérequis sur la carte du site.

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 :

- Annoncez à votre adversaire la compétence utilisée, le montant nécessaire et le total possédé actuellement par tous les agents .
- 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. Réolvez 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 .