

REGLES OFFICIELLES ET MANUEL DE PROCEDURES DU JEU DE CARTES A COLLECTIONNER X FILES : JEU DE BASE mises à jour le 21-12-2002

par

Vincent DANG VU
12 Place Robert Schuman 57600 FORBACH
03-87-85-72-09

I. LE JEU DE CARTES A COLLECTIONNER X FILES

Le mystère, l'intrigue, l'inexpliqué... **Bienvenue au jeu de cartes à collectionner X Files** . Comme le programme télévisé sur lequel il est basé, **le jeu de cartes à collectionner X Files** ouvrira un monde d'aventures étranges et envoûtantes pour ceux assez braves pour l'essayer et disposant de suffisamment de ressources pour découvrir ses secrets .

Dans **la série télévisée X Files**, un étrange événement arrive à un endroit inhabituel . Bientôt, les agents du FBI Fox Mulder et Dana Scully apparaissent sur la scène pour enquêter .

Mulder et Scully ouvrent un X Files (dossier X) sur le cas et avec l'aide d'autres agents, de témoins civils, d'équipements spécialisés et leur propre intelligence essaient de résoudre le mystère . Durant leur enquête, l'agent rencontre toutes sortes de difficultés et d'intimidations, incluant des adversaires sinistres comme le fumeur et le chasseur de prime alien sans parler de leurs ennemis encore plus inexplicables .

Comme ces forces conspirent pour détruire les preuves et gêner l'enquête, Scully et Mulder continuent de chercher des réponses .

Votre objectif dans le **jeu de cartes à collectionner X Files** est d'identifier le X File de votre adversaire .

Pour achever ce but, vos agents utiliseront leur talent pour enquêter sur des sites . Les agents peuvent en outre être aidés par un équipement profitable, des témoins et des événements .

Vous devez aussi protéger le secret de votre propre X File en utilisant des adversaires, des leurres et des événements pour contrarier l'enquête de votre adversaire .

Le jeu de cartes à collectionner X Files vous met dans les chaussures de Scully et de Mulder . Vous utiliserez un raisonnement déductif pour résoudre leur X File en cours .

II. QU'EST CE QU'UN JEU DE CARTES A COLLECTIONNER ?

Les jeux de cartes à collectionner (CCGs) sont un genre relativement nouveau dans le monde du jeu . Comme les cartes à échanger de base ball, l'une des joies des CCG est d'obtenir des cartes valables pour améliorer votre collection .

Comme les cartes à échanger, les CCG ont des raretés incorporées dans le système de distribution des cartes, rendant certaines cartes plus difficiles à trouver que d'autres .

A l'encontre des cartes à échanger, les CCG obtiennent une grande part de leur valeur des effets du jeu listés sur chaque carte .

Les cartes que vous collectionnez, peuvent être utilisées pour créer des combinaisons permettant de gagner une partie .

Les jeux de cartes à collectionner sont aussi différents des autres jeux de cartes traditionnels (comme le poker) parce qu'ils ne sont pas joués depuis un jeu de cartes commun .

Vous et votre adversaire jouerez avec vos propres jeux de cartes qui peuvent être construits sur mesure pour une stratégie particulière ou un style de jeu . Ainsi, vous aurez le contrôle ultime sur le résultat du jeu .

Le jeu de cartes à collectionner X Files est disponible en **paquets de jeux de départ (starter)** de 60 cartes et en **paquets d'appoint (booster)** de 15 cartes .

Les cartes sont distribuées au hasard et il y a 354 cartes différentes dans le jeu de base .

De façon similaire aux autres CCG, ce jeu est produit en quantité limitée pour ajouter à sa valeur de collection . Nous espérons que vous apprécierez ce nouveau genre de jeu .

III. VUE D'ENSEMBLE DES REGLES

Les règles **du jeu de cartes à collectionner X Files** sont divisées en deux niveaux, **le jeu de base** et **le jeu avancé** . Si vous êtes familier avec le jeu en général ou les jeux de cartes en particulier, vous pouvez souhaiter de jouer le jeu avancé immédiatement . Le livret de règles du jeu avancé, épais d'à peu près 65 pages, vous familiarisera avec l'expérience complète des **X Files** . Dans un jeu avancé, vous aurez un plus grand contrôle des agents et la capacité de vous spécialiser dans différents domaines . Le jeu avancé **vous** donne la maîtrise d'une enquête sur un X File .

A chaque partie que vous choisirez de commencer, nous vous souhaitons la bienvenue au plaisir et à l'excitation du **jeu de cartes à collectionner X Files** .

IV. OBJET DU JEU

Chaque joueur commence en sélectionnant un **X File** . Une carte de X File résume l'un des principaux mystères antagonistes auxquels Fox Mulder et Dana Scully ont à faire face dans leur enquête .

Pour gagner la partie, un joueur doit identifier quelle carte de X File son adversaire a sélectionné .

Une fois qu'un joueur a correctement déterminé quel X File l'adversaire a choisi, ce joueur gagne la partie . Afin d'identifier le X File de votre adversaire, les joueurs sélectionnent une équipe d'**agents** . " Agent " est le terme utilisé pour décrire les nombreux personnages qui aident à enquêter sur les cas de X File .

Les agents sont utilisés pour **enquêter** sur des mystères à des **sites** variés .

Quand les agents **résolvent** avec succès des sites, le joueur peut poser des questions à son adversaire au sujet du X File pour obtenir des informations additionnelles . Par un raisonnement déductif et un processus d'élimination, un joueur peut déterminer qui ou quoi est le X File de l'adversaire et ainsi gagner la partie .

V. STRUCTURE D'UNE CARTE

Il existe différents types de cartes dans le **jeu de cartes à collectionner X Files** .

La plupart des informations contenues sur une carte sont communes à toutes les cartes . Les informations communes sont :

1. Le **nom** de la carte .
2. Le **type de carte** : indique la sorte de carte et sa fonction dans le jeu .
3. L'**indicateur avancé** : s'il y a un X jaune-vert ici, cela signifie que la carte est utilisée seulement dans le jeu avancé .
4. Le **nombre de la carte** : un identifiant unique pour chaque carte dans le jeu .
5. Les **activateurs** : indiquent quand cette carte qui porte ces mots activateurs peut être

jouée .

Les activateurs n'apparaissent pas sur les types de cartes d'agents ou de X File .

6. Les **mots clés** : indiquent quel type de cartes peut être utilisé contre la carte qui porte précisément ces mots clés .

Les mots clés n'apparaissent pas sur les types de cartes de X Files .

7. L'**effet du jeu** : explique l'effet de cette carte quand elle est jouée . Toutes les cartes n'ont pas un effet de jeu alors que d'autres ont des effets de jeu très importants .

8. Le **coût de la carte** : indique le montant qu'il coûtera en point de conspiration .



(conspiracy points : CP ou) ou en point de ressources



(resources points : RP ou) pour jouer sa carte de sa main dans un jeu avancé. Le *coût de la carte est utilisé seulement dans le jeu avancé* .

9. L'**intrigue** : consiste en une brève citation ou une phrase se rattachant au sujet de la carte tirée de la série télévisée " **les X Files** ". Une liste complète de tous les types de cartes, avec des explications détaillées apparaît à la fin du livret des règles du jeu avancé .



VI. LE JEU DE BASE

A. Le début du jeu

Le jeu de base est conçu pour deux joueurs .

Pour commencer la partie, chaque joueur aura besoin d'un paquet de starter (paquet initial) de 60 cartes .

Avant de commencer un jeu de base, ouvrez votre paquet de starter et retirez toutes les cartes marquées avec un X jaune-vert sur le coin en haut et à gauche .



Les cartes du jeu avancé ont un " X " jaune-vert dans le coin en haut et à gauche

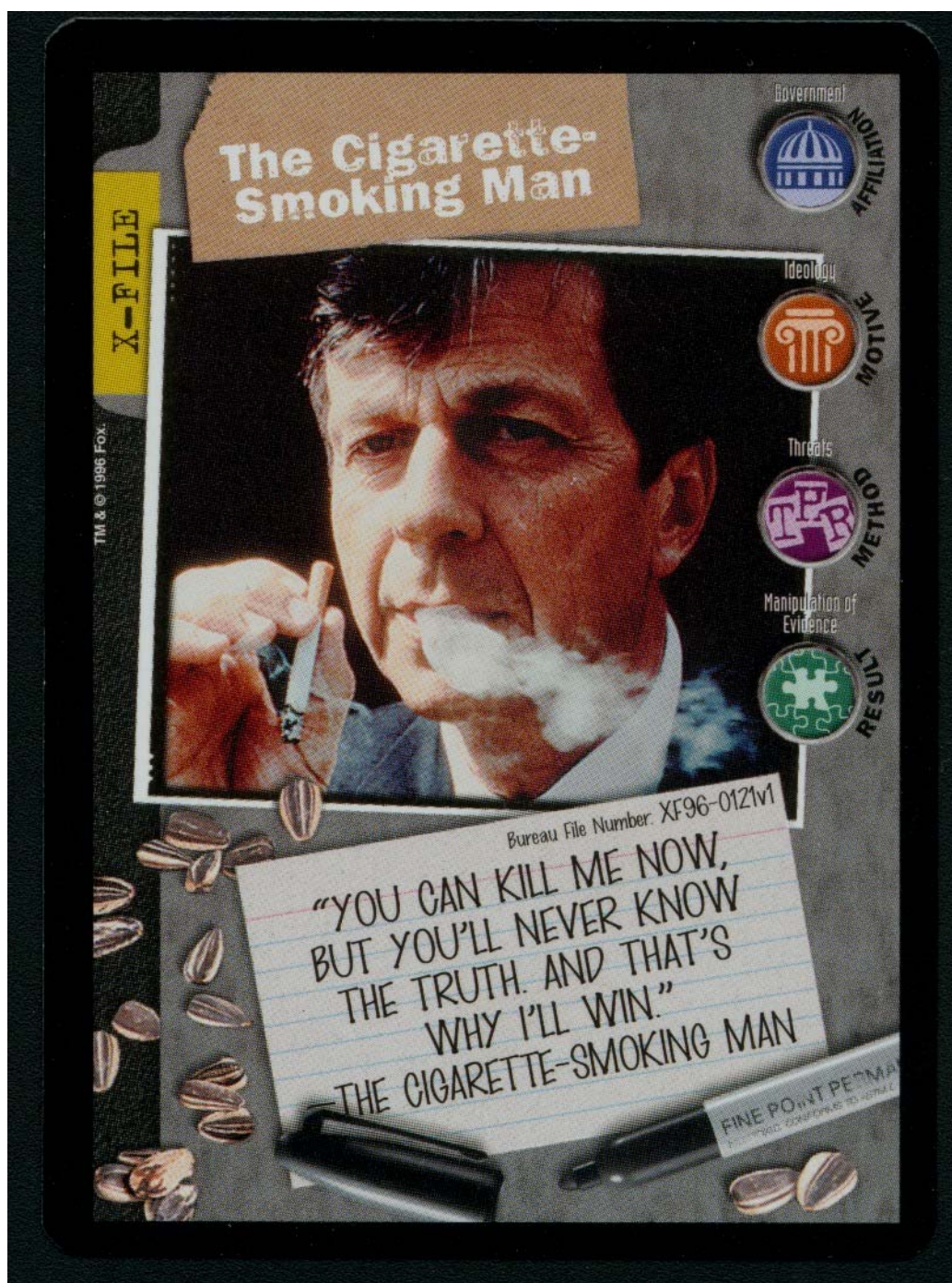
Le X indique que ces cartes sont seulement utilisées dans le jeu avancé .

Placez les cartes avec ce X de côté .

Séparez les cartes d'agents et de X Files du reste du starter . Chaque joueur choisit une carte de X File . Le X File choisi est mis de côté, à l'envers .

Placez cette carte dans un endroit qui ne peut passer inaperçu, si bien qu'il peut être consulté durant la partie .

Placez les autres cartes de X Files de côté car elles ne sont pas utilisées dans la partie .



Un exemple d'une carte de X file

Après avoir sélectionné un X File, chaque joueur doit sélectionner une équipe de 4 agents .
 Toute carte d'agents que le joueur possède, peut être choisie pour cette équipe . Chaque joueur peut sélectionner les mêmes agents sans pénalité .
 Ainsi les deux joueurs peuvent commencer la partie en utilisant l'agent Fox Mulder .

Cependant, un joueur ne peut pas utiliser deux cartes du même agent parmi les 4 agents de départ . Notez que les cartes d'agents incluent un texte intitulé effet de jeu mais que celui-ci n'est pas utilisé dans le jeu de base .



Un exemple de carte d'agent

Exemple :

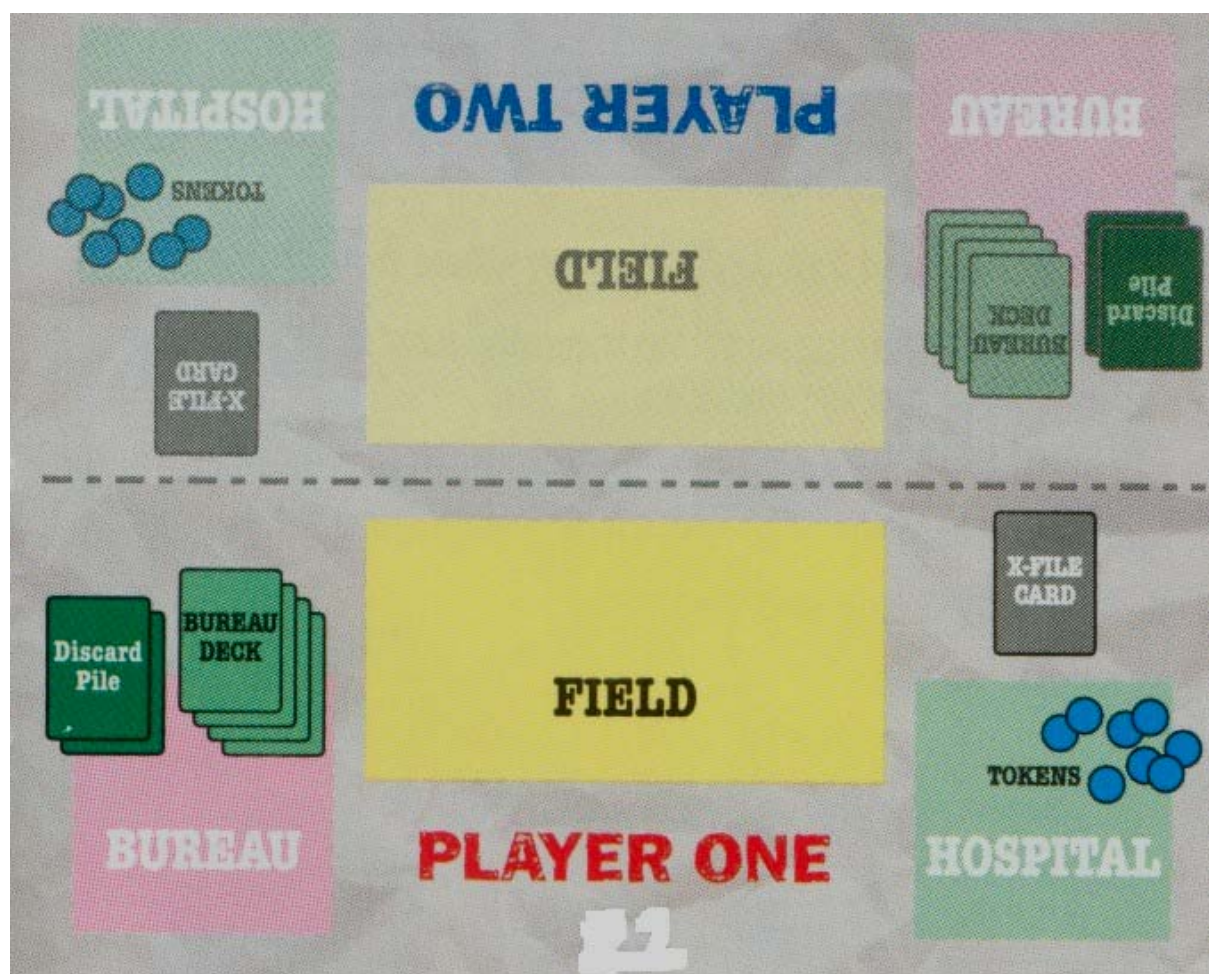
Randy sélectionne ses 4 agents de départ . Il choisit l'agent Fox Mulder, l'agent Dana Scully, le directeur assistant Walter Skinner, et l'agent Karen Kosseff . C'est une équipe de départ acceptable . Il ne peut pas sélectionner deux cartes d'agent Mulder et deux cartes d'agent Scully .

Chaque joueur divise alors la surface de jeu sur laquelle ils sont en train de jouer en trois **sections principales : le bureau, le champ d'investigation et l'hôpital** .

Le bureau devrait être à la gauche, le champ d'investigation au milieu et l'hôpital à droite. La pile de bureau devrait être placée dans la section du bureau de la table .

Créez **une pile de défausse** à côté de la pile de bureau . Les cartes seront placées à l'endroit sur la table de défausse après qu'elles soient utilisées ou quand elles seront écartées .

Ci dessous se trouve un diagramme d'une disposition typique de la table : l'utilisation de chaque section sera définie ultérieurement plus tard dans ces règles .



Après avoir créé les sections de la table, placez vos quatre agents à l'endroit dans la section du bureau .

Vos cartes deviennent ce qui est considéré comme votre **pile du bureau** .

Mélangez ce paquet, faites le couper par votre adversaire et ensuite placez ces cartes à l'envers dans la section du bureau .

Choisissez 7 cartes depuis cette pile de cartes . Décidez au hasard quel joueur commencera .

Des articles qui vont aideront dans le jeu sont **le livret de notes des X Files** et des **jetons** utilisés pour enregistrer certaines informations .

Ce livret de notes est inclus dans les paquets starters, il enregistre tous les X files et leurs caractéristiques .

Le livret de notes est utilisé comme livre de vérification quand vous découvrez une information durant le jeu . Les jetons ne sont pas inclus avec le jeu mais peuvent être constitués de n'importe quel article commun . Des cents, des perles ou des objets similaires sont idéaux .

Sommaire du commencement du jeu

1 Retirez toutes les cartes avec un X sur le coin en haut et à gauche .

2. Sélectionnez une carte de X File .
3. Sélectionnez une équipe de 4 agents . Retirez les autres du jeu de cartes .
4. Divisez votre zone de jeu en 3 sections : le champ d'investigation, le bureau et l'hôpital .
5. Mélangez et coupez vos cartes récentes ensuite distribuez en 7 . Mettez le reste de la pile de cartes à l'envers dans la section de votre bureau .
6. Décidez au hasard qui commence le premier .

Exemple de tour : placement du jeu

Randy et Les sont sur le point de jouer une partie du jeu de base à deux joueurs .

Après avoir ouvert leur paquet de starter, Randy et Les retirent toutes les cartes avec un X sur le coin en haut et à gauche . Les deux joueurs choisissent un X File et placent la carte à l'envers sur le côté .

Randy sélectionne l'agent Fox Mulder, l'agent Dana Scully, l'agent Karen Kosseff et le directeur assistant Walter Skinner avant de commencer la partie . Les donc sélectionne aussi ses 4 agents .

Randy et Les créent chacun des sections du bureau, du champ d'investigation et de l'hôpital sur leur surface de jeu . Chaque joueur place ses agents à l'endroit dans le bureau pour commencer la partie . Les joueurs mélangent leurs cartes et les font couper par leurs adversaires . Ces cartes sont placées à l'envers dans la section du bureau et deviennent les piles du bureau . Randy et Les tirent 7 cartes chacun pour commencer le jeu . Randy gagne au jeu de pile ou face et choisit de commencer le premier . Randy et Les sont maintenant prêts à commencer le jeu de base .

B. Le sommaire du tour du jeu de base

Chaque tour est divisé en **phases** durant lesquelles les joueurs seront capables d'effectuer des actions spécifiques .

Toutes les phases doivent être conduites dans un certain ordre . Ci dessous, se trouve un sommaire de ces phases suivi par une explication plus détaillée de chacune .

Le joueur dont c'est le tour sera appelé le **joueur enquêteur** . L'autre joueur est appelé le **joueur dirigé** . Nous utilisons le terme joueur dirigé parce que ce joueur aura souvent une question de site dirigée vers lui par le joueur enquêteur .

1. Phase d'instruction

Les deux joueurs tirent des cartes pour amener la taille de leur main jusqu'à 10 cartes .

2. Phase de guérison

Retirez un jeton de chaque agent se trouvant à l'hôpital .

3. Phase de réquisition

Un équipement peut être assigné à tout agent y ayant droit . Les agents dans la même localisation peuvent échanger un équipement.

4. Phase de déploiement

Les agents peuvent être assignés au champ d'investigation, au bureau ou à l'hôpital .

5. Phase de d'attribution des cas

Le **joueur enquêteur** peut jouer une carte de site .

6. Phase d'enquête. Résolution d'un site

- a. Conduisez la vérification des compétences inscrite sur la carte de site.
- b. Chaque joueur peut jouer jusqu'à 3 cartes .
- c. Résolvez les cartes .
- d. Déterminez si le prérequis est atteint après que les effets des cartes aient été résolus .
- e. Si le prérequis est atteint, posez une question de caractéristique et /ou devinez l'identité du X File .
- f. Ecartez les cartes du site .

7. Phase du rapport de mission

Vous pouvez écartez jusqu'à 3 cartes .

Après la phase de rapport de mission, votre tour est terminé . C'est maintenant le tour de votre adversaire .

C. Le X File

Afin de gagner la partie du **jeu de cartes à collectionner les X Files**, vous devez identifier le X File de votre adversaire . Un X File est une entité issue directement de la série télévisée **Les X Files** qui symbolise la force se retrouvant derrière différents cas de X File . Chaque carte de X File a 4 **caractéristiques** . Il y a 5 **types** à l'intérieur de chaque caractéristique. Ci dessous se trouve une liste des caractéristiques et des types .

1. Affiliation

Alien		
Government (gouvernement)		
Evolutionary (évolutionniste)		
Primordial		
Occult		

2. Motive (motif)

Knowledge (connaissance)		
Survival (survie)		
Ideology (idéologie)		
Control (contrôle)		
Sécurité (sécurité)		

3. Méthodes

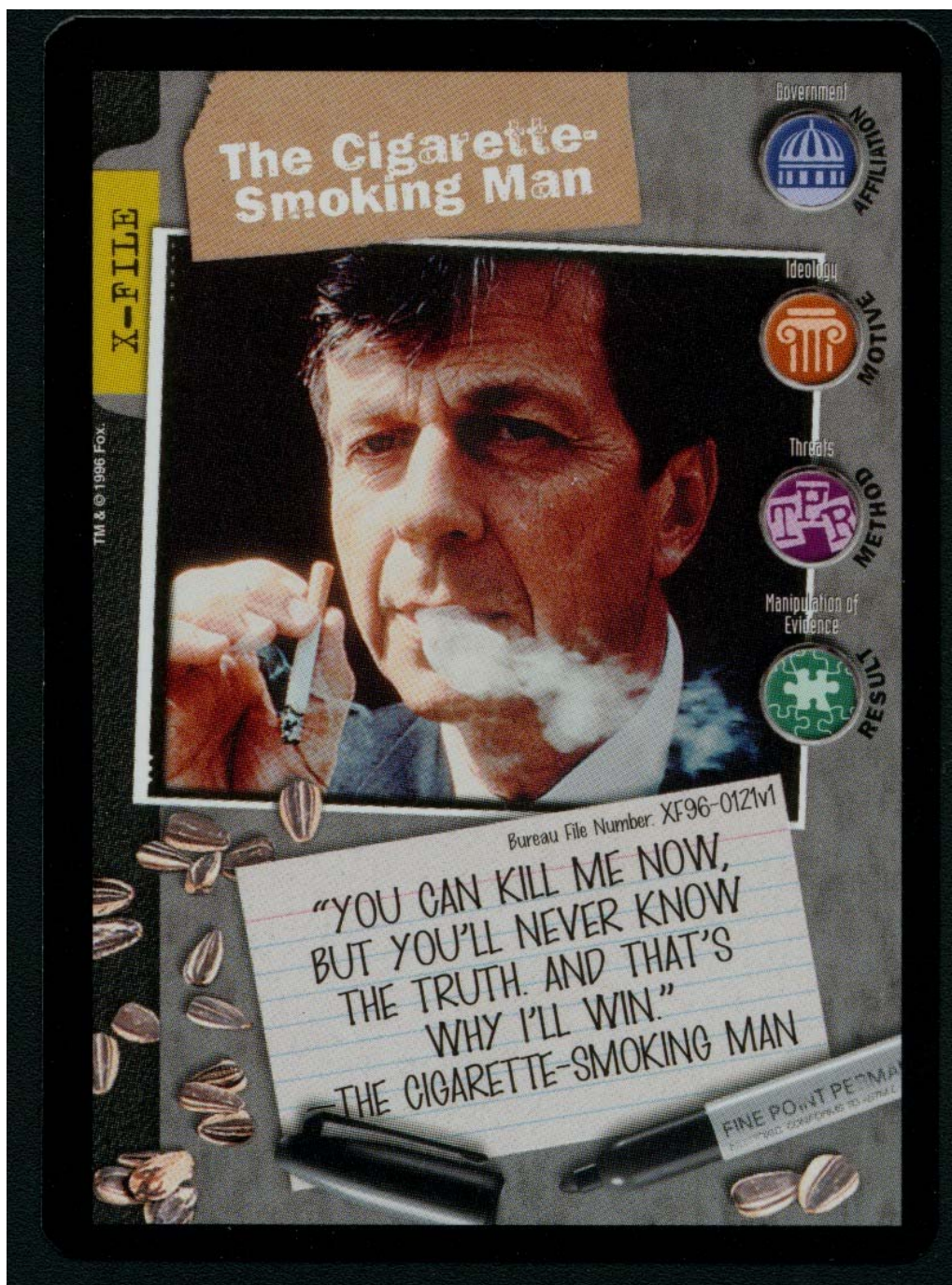
Subterfuge		
Possession		
Violence		
Manipulation		
Threats (menaces)		

4. Résultat

Abduction (enlèvement)		
Insanity (folie)		
Death (mort)		
Physiological imbalance (déséquilibre physiologique)		
Manipulation of evidence (manipulation de preuves)		

Durant la partie, vous voudrez poser des questions spécifiques sur les caractéristiques du X File de votre adversaire . Par un processus d'élimination, vous pouvez déterminer l'identité de ce X File. Nous avons inclus un livret de notes dans votre paquet starter pour vous aider dans ce processus .

Ce livret enregistre tous les X Files possibles que votre adversaire peut avoir choisi et chacun de leur type de caractéristiques . Utilisez ce livret pour cocher les X Files dès que vous obtenez une information .



Une carte typique de X file

D. Les activateurs

Dans le jeu de base, les **activateurs** seront utilisés durant uniquement les phases de réquisition et d'enquête .

Les activateurs apparaissent dans le coin en bas et à gauche sur chaque carte particulière.

En gros, un activateur vous dit quelles conditions doivent être remplies pour jouer la carte en question. Les 3 activateurs importants sont les suivants :

- **Active (actif)** : peut être joué chaque fois que vous êtes le joueur enquêteur . Vous pouvez jouer ces cartes quand c'est votre tour .
- **Conspiracy (conspiracy)** : peut être joué durant le tour de votre adversaire .
- **Tous les autres mots activateurs** : sont utilisés en 3 circonstances dans le jeu de base . Ces 3 utilisations sont avec des cartes d'équipement, des cartes d'adversaire, et des cartes d'évènement.

Pour jouer des **cartes équipement** : l'activateur vous dit sur quelle section de la table, vos agents doivent être pour réquisitionner l'équipement . Ceci sera habituellement le bureau .

Pour jouer des **cartes adversaires** : l'activateur vous dit quelles conditions doivent être remplies afin de jouer la carte . Au moins, un des activateurs de cette carte adversaire se référera à un mot clé (voir la section des mots clés au paragraphe E sur la même page) qui doit apparaître sur la carte de site de votre adversaire pour que vous puissiez jouer cette adversaire .

Pour jouer des **cartes d'évènement, de bluff et de témoin** : l'activateur vous dit quelles conditions doivent être remplies afin de jouer la carte . Parfois une carte aura plus qu'un activateur . Dans ce cas, l'un des activateurs additionnels de cette carte se référera à un mot clé (voir la section mot clé de ce chapitre) qui doit apparaître sur la carte de votre adversaire en jeu pour que vous puissiez jouer cette carte évènement .

Nota bene : tous les activateurs doivent être en effet pour qu'une carte soit jouée .

E. Mots clés

Les mots clés apparaissent dans le coin en bas et à gauche sur une carte particulière . Les mots clés vous disent ce qu'est une carte .

Le plus souvent, vous vérifierez les mots clés sur une carte d'un adversaire pour déterminer si vous avez une carte jouable là-dessus .

Si les activateurs de votre carte sont contenus dans la section du mot clé de l'autre carte, vous pourrez jouer votre carte .

Exemple :



Randy joue le site " Aubrey, MO ", qui inclut les mots clés suivants : site, mono, motive (motif), behavioral (compétence en connaissances psychologiques) . Les regarde dans sa main et voit qu'il a une carte adversaire " The Manitou stalks his prey " avec les activateurs " conspiracy " (conspiracy), " motive " (motif) et " site " (site) .



L'activateur " conspiracy " (conspiracy) se réfère à une condition qui doit exister pour jouer cette carte, la condition étant que ce n'est pas votre tour . L'activateur " motive " (motif) signifie que la carte de site en jeu doit inclure le mot clé "motive" dans ses mots clés notés. L'activation " site " (site) signifie que cette carte doit être jouée sur une carte qui inclut "site" dont ses mots clés enregistrés. La carte site " Aubrey, MO " remplit toutes les exigences des activateurs enregistrés sur la carte " The Manitou stalks his prey " si bien qu'elle peut être jouée .

Ressources : un mot clé particulier méritant une mention spéciale est " Ressource " . Le mot clé " Ressource " apparaîtra sur certaines cartes . Une carte avec le mot clé " ressource " reste en jeu dans la section de la table établie par le mot clé sur la carte . Si aucune section de la table est indiquée sur la carte, placez la à l'endroit sur la section de votre bureau .

Ces cartes restent en jeu jusqu'à ce qu'elles soient négativées ou que le critère pour leur retrait (s' il est inscrit sur la carte de ressource) est rempli . Quand cela survient, la carte est déplacée jusqu'à votre pile de défausse .