

REGLES AVANCEES DU JEU DE CARTES A COLLECTIONNER X FILES mises à jour le 9-03-2003

par

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

I. Introduction

Bienvenue au jeu avancé du **jeu de cartes à collectionner X Files** . Le jeu avancé incorpore de nombreuses nuances de la série télévisée **X Files** et est conçu pour les joueurs les plus sérieux et les fans de **X Files** .

Si vous n'avez pas auparavant lu le livret de la règle du jeu de base, nous vous recommandons de lire les pages 1 à 3; ces pages vont donneront une introduction **au jeu de cartes à collectionner X Files** et à l'objectif du jeu .

Si vous passez au jeu avancé après avoir appris le jeu de base, continuez au chapitre **installation du jeu** du chapitre II ci-dessous .

Dans le jeu avancé, vous construirez votre jeu de cartes pour la partie, ceci donne à chaque joueur un plus grand contrôle sur le résultat du jeu que dans le jeu de base, où les joueurs utilisent des paquets de cartes de base Starter . Le jeu avancé permettra à chaque joueur d'adapter leurs agents et leurs cartes aux compétences et à la stratégie désirées .

Il vous appartiendra d'aider Mulder et Scully à résoudre leur X File actuel .

II. Installation du jeu avancé

Le **jeu avancé** est conçu pour deux joueurs ou plus . Le jeu est gagné par le premier joueur qui identifie le X File d'un adversaire .

L'installation pour le jeu avancé est similaire à celle du jeu de base .

Pour le jeu avancé, retirez toutes les cartes avec le mot clé "**Killer**" (voir les **cartes Killer** dans les règles optionnelles page 46) . Une explication de tous les types de cartes peut être trouvée dans le chapitre X : Les 9 différents types de cartes pages 54 à 69 .

Les cartes d'agents peuvent aussi être incluses dans votre jeu pour être utilisées durant la partie. Elles sont mélangées dans votre jeu et peuvent vous aider pour un tour (voir le chapitre V : **Comment jouer les cartes** page 10) .

Séparez vos cartes du X File et placez-le de côté .

Dans le jeu avancé, vous construirez la pile de cartes de votre **bureau** . Votre jeu doit avoir un minimum de 60 cartes mais peut en avoir plus si vous le désirez .

Vos agents de départ et le X File ne comptent pas pour ce minimum . Vous pouvez choisir toutes les cartes pourvu que pas plus que deux du même type de cartes soient utilisées .

Vous pouvez inclure des agents dans votre jeu . Un agent depuis votre main peut être utilisé pour venir en aide pour un tour . Faites attention au coût pour jouer chaque carte . Avoir de nombreuses cartes que vous ne pouvez vous permettre de jouer peut vous être préjudiciable . (voir le chapitre V : **Comment jouer les cartes** page 10) . Notez que vous voudrez probablement créer la pile de bureau en conjonction avec le choix de vos agents et d'un X File .

Pour des suggestions additionnelles de construction de jeu, voyez le chapitre IX :

Construction de votre jeu p. 53 à 54 .

Comme dans le jeu de base, choisissez une carte X File . Placez votre X File à l'envers à un endroit bien évident puisque vous pouvez avoir besoin de vous y référer quand votre adversaire vous pose des questions .

Dans le jeu avancé, vous pouvez choisir un nombre quelconque d'agents que vous appréciez pour votre **équipe** initiale, pourvu qu'il n'y ait pas de double et que la somme des coûts de tous les agents n'excède pas 20 .

Le coût de l'agent est une évaluation relative à la valeur dans le jeu de chaque agent et il apparaît dans le coin en bas et à droite de la carte de l'agent .

Votre équipe devrait comporter un minimum de 3 agents mais peut en comporter plus . Il est permis à chaque joueur d'avoir le même agent .

Chaque joueur divise la surface de jeu où il joue en 3 sections :

Le bureau, le champ d'investigation, et l'hôpital .

Vos agents commencent la partie dans la section du bureau .

Créez une **pile de défausse de cartes** à l'endroit à côté de votre pile de bureau quand elle devient nécessaire . Ceci sera utilisé pour la défausse des cartes en excès et les cartes que vous avez utilisées .

Si la pile du bureau devait jamais être à court de cartes, mélangez votre pile de défausse pour recréer la pile de bureau et continuez la partie . **Le livret des X Files** et des **jetons** seront aussi nécessaires pour le jeu avancé . Il s'agit d'une liste de vérification utilisée pour recueillir des informations sur le X File de votre adversaire .

Les jetons seront utilisés pour suivre certaines informations .

Sommaire d'une installation d'un jeu avancé :

- 1 Construisez votre pile du bureau de 60 cartes .
- 2 Choisissez une carte de X Files .
- 3 Sélectionnez votre équipe d'agents .
- 4 Divisez la surface de jeu en bureau, champ d'investigation et hôpital .
- 5 Mélangez et coupez vos cartes . Distribuez en 7 cartes pour commencer le jeu .
- 6 Décidez au hasard qui commence le premier .



Field : champ d'investigation

Token : jeton

Resource pool : réserve de ressource

Conspiracy pool : réserve de conspiration .

III. La séquence des tours du jeu avancé X Files

Le joueur dans ce jeu dont c'est le tour sera nommé le **joueur enquêteur (actif)** .

Les autres joueurs sont nommés le **joueur dirigé** (s'il a un **site** dirigé vers lui par le joueur enquêteur) ou **joueur non actifs** (tous les autres joueurs dans un jeu à plusieurs joueurs) .

A. Phase d'instruction

1/ Le joueur enquêteur peut tirer une carte .

2/ Le joueur enquêteur peut utiliser ses agents pour créer des points de ressource (PR

ou ) et alors peut acheter des cartes au taux de 1 point de ressource () chacune .

3/ Tous les joueurs exceptés le joueur enquêteur peuvent se défausser de cartes avec une valeur de point de ressources () et gagner un nombre égal de points de conspiration () .
Ces joueurs peuvent acheter des cartes au tarif de 1 point de conspiration () chacun .

B. Phase de guérison (s'applique à tous les agents à l'hôpital)

- 1/ Les agents avec une santé de 0 à 3 sont guéris d'un point de dommages.
- 2/ Les agents avec 4 points ou plus de santé gagnent 2 points de dommages .

C. Phase de réquisition

- 1/ Le joueur enquêteur peut payer et assigner un équipement à n'importe quel agent qui remplit les exigences de la carte d'équipement .
- 2/ Des agents au même site peuvent échanger des équipements .

D. Phase de déploiement

- 1/ Tous les agents actuellement sous le contrôle du joueur sont assignés à l'une des 3 sections disponibles : le bureau, le champ d'investigation ou l'hôpital .
- 2/ De nouvelles équipes d'agents peuvent être maintenant désignées .

E. Phase d'assignation des enquêtes

- 1/ Le joueur enquêteur place des sites dans la section de son champ d'investigation .
- 2/ Le joueur enquêteur annonce vers quel site l'adversaire sera dirigé .
- 3/ Tous les adversaires peuvent assigner des cartes bluffs à n'importe quel site qui est joué .

F. Phase d'enquête

- 1/ De nouvelles équipes d'agents peuvent être désignées pour la section du champ d'investigation .
- 2/ Le joueur enquêteur désigne quelle équipe il enverra à chaque site .
- 3/ Chaque site enquêté est résolu séparément .
Le joueur enquêteur choisit une séquence de résolution .
- 4/ Le joueur enquêteur débute un sous programme de vérification des aptitudes sur la carte de site .

5/ Les cartes bluffs sont révélées et résolues .

6/ Tout joueur peut payer pour jouer des cartes . Les effets sont immédiatement résolus .

7/ Quand un combat est initié, les activités d'enquête cessent et le combat est immédiatement résolu . L'ordre du combat procède comme suit :

- a) Combat à longue portée (CLP), allocation des dommages .
- b) Combat à courte portée (CCP), allocation des dommages .
- c) Répéter les phases de combat à courte portée jusqu'à ce que l'adversaire soit tué ou que tous les agents soit envoyés à l'hôpital .

8/ Si les agents satisfont avec succès au prérequis du site après avoir achevé le sous programme de vérification des aptitudes ils peuvent demander au joueur dirigé une question ou deviner l'identité de son X-file .

G. Phase du rapport

Tous les joueurs peuvent se défausser de cartes .

IV. Les réserves

Dans ce jeu avancé les cartes doivent être payées afin d'utiliser leurs effets . Ceci est fait par l'utilisation de deux réserves, la **réserve de ressources (PR) : points de ressource**



et la **réserve de conspiration (PC) : points de conspiration**



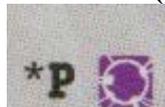
Chaque joueur aura une réserve de conspiration et une réserve de ressource .

Au début d'un jeu avancé, créez la réserve de ressource en plaçant 5 jetons dans votre section du bureau. Créez la réserve de conspiration en plaçant 5 jetons à côté de votre X-file . Les réserves de ressources et réserves de conspirations sont utilisées pour payer des cartes jouées

par chaque joueur . Toutes les cartes auront une icône de **RP (Resource pool)**



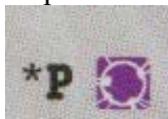
de **CP (conspiracy pool)** ou de ***P** sous leur coût . Ceci identifie qui doit payer pour cette carte précise .



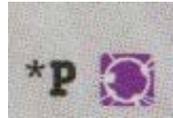
Icône de PR : peut être jouée par le joueur actif (enquêteur) le coup doit être payé à partir de la réserve de ressources .



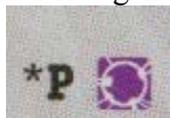
Icône de PC : peut être jouée par tout joueur autre que joueur enquêteur ; le coût doit être payé à partir de la réserve de conspiration .



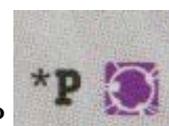
Icône de *P : peut être jouée par tout joueur . Une carte avec un coût de



jouée pour aider les agents doit être payée à partir de la réserve de ressources .



Une carte avec un coût de jouée pour aider la conspiration doit être payée à partir de la réserve de conspiration .



Exemples d'icônes avec le coût en RP , PC et *P comme indiqué sur les cartes :



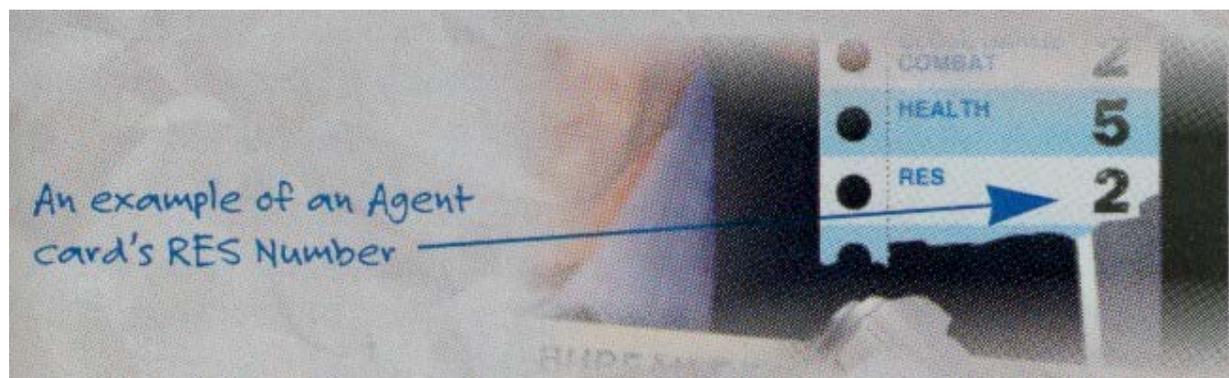
A. Réserve de ressources

Votre **réserve de ressources** représente les ressources que le bureau a à sa disposition . Les points de ressources sont utilisés pour payer les cartes et assister vos agents .

Ces cartes ont une icône de PR ou de P sous leur coût .

Durant la **phase d'instruction**, vous aurez une chance d'ajouter des points à votre réserve de ressources. Chaque agent a un nombre de ressources (**RES**) enregistré sur la section à droite de la carte .

Exemple d'un nombre RES d'une carte d'agent :



Ajouter tous les nombres de ressource de vos agents . Ceci est le nombre de jetons qui peut être ajouté à la réserve de ressources au début de votre tour .

Les agents à l'hôpital durant la phase d'instruction ne contribuent pas par leur nombre de ressource à créer des points de ressource .

Après avoir rajouté les points de ressource à votre réserve, vous pouvez alors acheter des



cartes . Chaque carte coûte un point de ressource . Les cartes achetées sont toujours prises du haut de la pile du bureau . Toutes les cartes doivent être achetées en même temps .

Un joueur ne peut pas acheter des cartes et alors décider d'acheter plus après avoir regardé les cartes achetées .

Sans tenir compte du nombre de cartes achetées, aucune main de joueur ne peut excéder 7 cartes (bien que le nombre puisse être inférieur à 7) à la fin d'un tour .

A la fin du tour pour garder la réserve de ressource, la réserve de conspiration séparées, nous suggérons de mettre la réserve de ressources dans le bureau et la réserve de conspiration près de votre carte de X file .

B. La réserve de conspiration

Le X file de chaque joueur a aussi une réserve utilisée pour acheter des cartes destinées à être jouées . Ceci est appelé **la réserve de conspiration** . Votre réserve de conspiration représente les ressources que votre X file a à sa disposition . Les points de conspiration sont utilisés pour payer des cartes utilisées par le X file pour s'opposer à des enquêtes . Ces cartes ont une icône

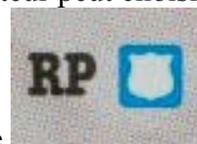


de conspiration (CP) ou une icône *P sous leur coût de paiement . Le réapprovisionnement de la réserve de conspiration survient principalement durant le tour des joueurs adversaires .

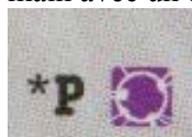


Quand le joueur enquêteur a fini de créer des points de ressource et d'acheter des cartes durant la phase d'instruction, tous les joueurs autres que le joueur enquêteur ont les options suivantes :

1. Le joueur à la gauche du joueur enquêteur peut choisir de défausser des cartes de sa



main avec un coût de points de ressource ou un coût avec une icône P



et ajouter ce nombre de points de coût de conspiration à la réserve de conspiration . Ainsi une carte avec un coût de 3 points de ressource





pourrait être défaussée en échange de 3 points de conspiration



2. Après que le joueur ait achevé de rendre des cartes, il peut en acheter . Les cartes



peuvent être achetées pour un point de conspiration chacune . Les cartes achetées sont toujours prises du haut de la pile du bureau . Sans tenir compte du nombre de cartes achetées, la main de chaque joueur ne peut pas excéder 7 cartes (mais peut en avoir moins) à la fin d'un tour .

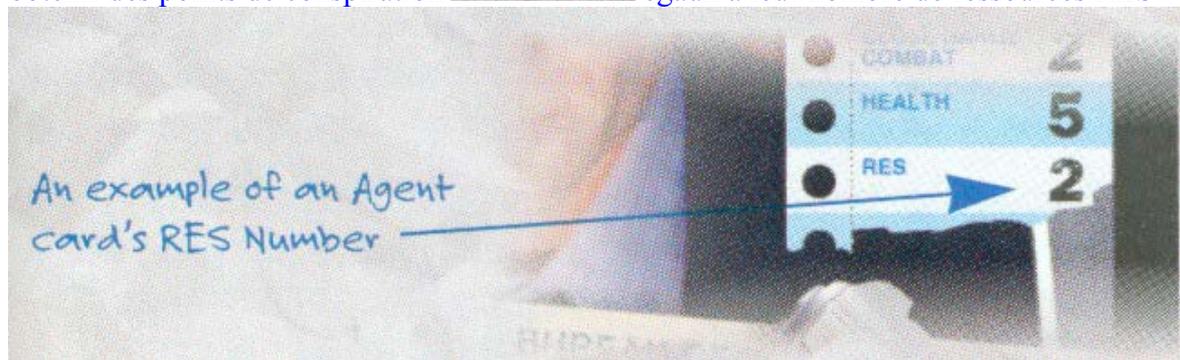
Dans une partie à plusieurs joueurs continuez à la gauche de chaque joueur jusqu'à ce que tous les joueurs aient eu ces options .

NB : chaque joueur doit vendre toutes les cartes désirées avant d'acheter des cartes. Toutes les cartes doivent être achetées en même temps . Un joueur ne peut pas acheter des cartes et alors décider d'en acheter plus après avoir regardé des cartes achetées .

NB : Les cartes d'agents incluses dans la pile de votre bureau peuvent être vendues pour



obtenir des points de conspiration égaux à leur nombre de ressources RES

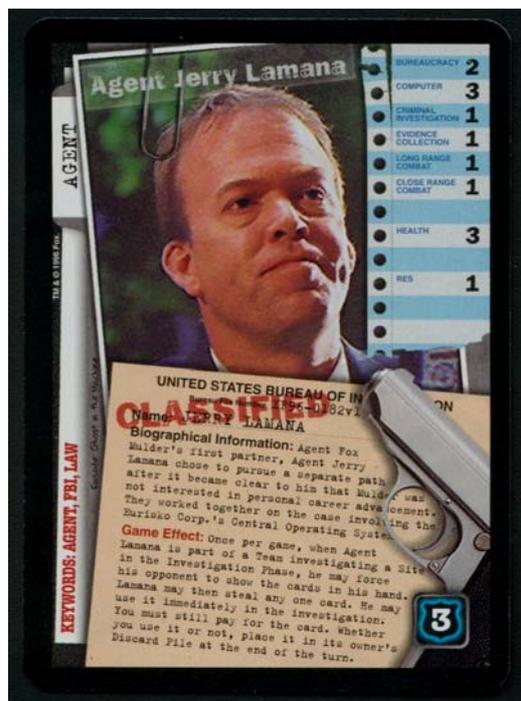
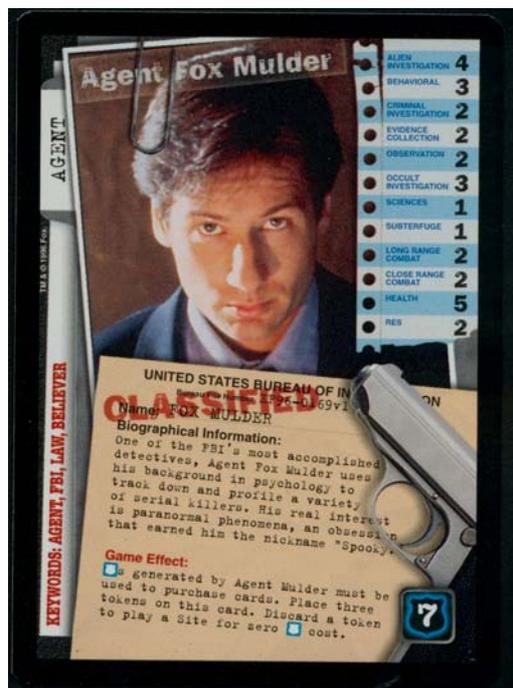


mais non pas pour leur nombre en coût d'achat .

Exemple de tour : installation du jeu .

Randy et Les sont sur le point de jouer à un jeu avancé à deux joueurs . Chaque joueur construit un jeu de 60 cartes, les deux joueurs maintenant choisissent un X file et placent la carte à l'envers .

Randy sélectionne les agents Fox Mulder, Dana Scully l'agent spécial Karen Kosseff et Jerry Lamana avant de commencer le jeu .



Les agents Mulder et Scully ont chacun un coût de 7 points de ressource , les

agents Kossief et Lamana ont chacun un coût de 3 points de ressource , le coût total des agents de Randy est de 20 . Comme il ne lui est pas permis d'avoir plus que 20 points

de ressource  pour ces agents quand il débute, ceci est une sélection valide . Il aurait pu sélectionner un nombre quelconque d'agents avec un coût total de 20 ou moins . Les sélectionne aussi une valeur de 20 points pour ses agents . Randy et Les créent chacun les sections du bureau, du champ d'investigation et de l'hôpital sur leur surface de jeu.

Chaque joueur place ses agents sur le bureau pour commencer la partie . Les deux joueurs mélangent leur carte et laissent leur adversaire les couper . Ces cartes sont placées à l'envers dans leurs sections du bureau et deviennent les piles du bureau .

Randy et Les tirent chacun 7 cartes pour commencer la partie . Chaque joueur maintenant crée

une réserve de ressources  et une réserve de conspiration  .

Randy utilise des pièces d'1 cent comme jetons de points de ressource  et en place 5 près de sa pile de bureau pour créer sa réserve . Il utilise des pièces de 5 cents pour

des jetons représentant des points de conspiration  et en place 5 près de sa carte X File . Les fait la même chose. Randy gagne à pile ou face et choisit de commencer le premier. Randy et Les sont maintenant prêts pour commencer le jeu avancé .