

## V. Comment jouer les cartes

Le système par lequel les cartes sont jouées dans le jeu avancé est différent du jeu de base . Chaque carte a maintenant un " **coût** " associé à sa mise en jeu . Vous devez payer le coût pour utiliser l'effet de la carte . A part ce coût, il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez jouer .

Si à un moment quelconque un joueur joue une carte et alors réalise qu'il ne peut se la permettre, cette carte est placée sur la pile de défausse du joueur propriétaire .

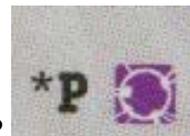
Quand une contradiction quelconque survient entre les effets de la carte et les règles, l'effet de la carte remplace les règles . Chaque carte a une icône représentant la réserve de ressource



, la réserve de conspiration



ou l'icône \*P



en



arrière-plan sous leur valeur de **coût** :

,

,

.

Ceci indique à

partir de quelle réserve le coût doit être payé . L'icône

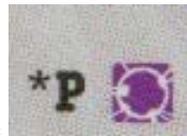


représente **la réserve**

**de ressource**, l'icône



, **la réserve de conspiration** et l'icône



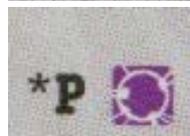
pour l'une ou l'autre .



Les cartes avec une icône de réserve de ressource peuvent seulement être jouées par le joueur actif . Les cartes avec une icône de la réserve de conspiration



peuvent seulement être jouées par la conspiration . Les cartes avec l'icône \*P



peuvent être utilisées par l'une ou l'autre des forces . Cependant, la force qui l'utilise doit payer pour elle, suivant respectivement qu'il s'agisse d'un joueur actif enquêteur, ou d'un joueur de la conspiration .

Voir la section **IV. Les réserves** pour une information complémentaire page 5 . Si une carte a des effets multiples, indiqués par l'expression alternately ( alternativement ) apparaissant sur la carte, le joueur propriétaire doit spécifier quel effet est en train d'être utilisé en jouant cette carte . Il ne peut pas changer pour un autre effet plus tard . En plus, toutes les cartes contiennent des **mots clés** et des **activateurs** . Ceux-ci servent souvent de code indiquant quand les cartes doivent être jouées. Voyez la section C. Les mots clés page 13 et la section B. Les activateurs page 12 pour une information complémentaire .

## A Les cartes d'agents

Les cartes d'agents contiennent un **effet du jeu** au centre de la carte . C'est un effet spécial relié à la signification de l'agent dans la série télévisée **X Files** . Chacun des agents que vous avez sélectionné pour commencer le jeu, peut utiliser son effet de jeu . En plus de vos agents sélectionnés au début de la partie, vous pouvez inclure des cartes d'agents additionnels dans la pile de votre bureau qui peuvent être achetés pour vous aider pour un seul tour . Un agent acheté peut contribuer comme un agent normal pour la majeure partie de votre tour, cependant son effet de jeu est ignoré .

Les agents peuvent seulement être achetés durant la **phase de déploiement** . Un agent acheté est traité comme une carte active . Quand vous atteignez la **phase du compte rendu de mission**, la carte d'agent est déplacée à la pile de défausse . Vous ne pouvez pas utiliser des cartes d'agents en double . Ceci signifie que vous ne pouvez pas acheter 2 cartes du même agent dans le même tour ou acheter un agent que vous avez déjà en jeu .



Une carte typique d'agent

## B. Les activateurs

Les activateurs apparaissent en couleur dorée dans le coin en bas et à gauche sur une carte spécifique .

En formulant simplement, un activateur vous dit quand vous pouvez jouer une carte particulière . Les activateurs peuvent être groupés en 3 catégories principales :

\* **Active ( actif )** peut être joué quand vous êtes le joueur enquêteur . Vous pouvez jouer ces cartes quand c'est votre tour .

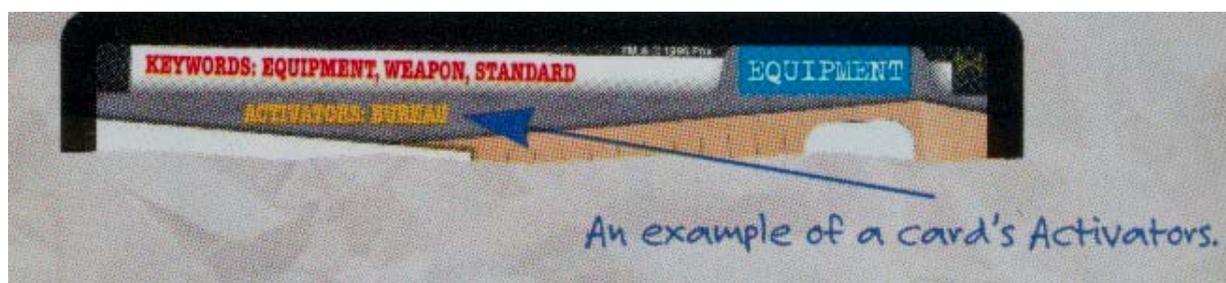
\* **Conspiracy ( conspiracy )** : peut être joué quand vous n'êtes pas le joueur enquêteur . Vous pouvez jouer ces cartes durant le tour d'un autre joueur .

\* **Tous les autres mots activateurs** : peuvent être joués seulement dans certaines circonstances . L'activateur vous dit où, quand une carte peut être jouée ou sur quel type de cartes actuellement en jeu, une carte peut être placée .  
Référez-vous au mot clé sur la carte du joueur adverse en jeu pour déterminer si vous pouvez jouer votre carte .

Sur une carte **adversaire** ou une carte **événement**, l'activateur établit quelles conditions doivent être rencontrées pour que la carte soit utilisée . Sur une carte **équipement**, l'activateur vous dit dans quelle section l'agent doit être pour réquisitionner l'équipement .

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

Voir la section **exemple de tour : la phase d'enquête** page 26 pour un exemple d'utilisation d'activateurs .



Un exemple d'activateurs de carte

### C. Les mots clés

Les **mots clés** apparaissent en rouge dans le coin en bas et à gauche sur une carte spécifique.

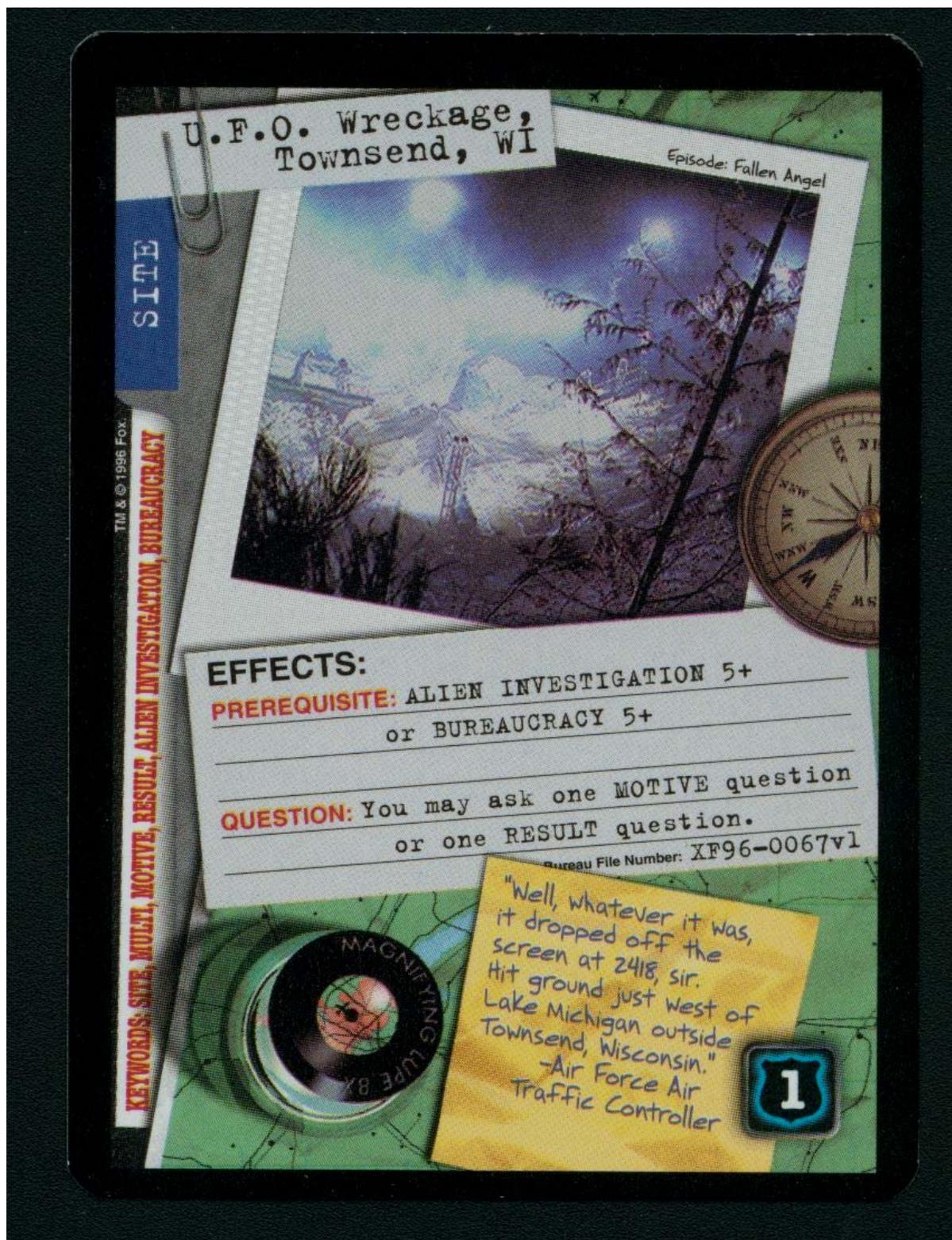
Le mot clé veut dire en quoi consiste cette carte .

Plus souvent, vous vérifierez les mots clés sur une carte de l'adversaire pour déterminer si vous avez une carte jouable là-dessus .

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



Exemple : Randy consulte sa carte de site " U.F.O. Wreckage, Townsend WI " .



Il découvre les mots clés " site, multi, motive, résultat, alien investigation et bureaucracy " .



De ceci Randy conclut que la carte est un site avec des capacités et des questions multiples . Les capacités qui peuvent être utilisées sont alien investigation ( enquête sur les extra-terrestres ) ou bureaucracy ( bureaucratie ) et la question qu'il peut poser dans les suites d'une enquête réussie est soit une question résultat ( résultat ) ou une question motive ( motif ) .

X-FILES	Affiliation	Motive	Method	Result
<input type="checkbox"/> Alien Abductors	<input type="checkbox"/> Alien	<input type="checkbox"/> Knowledge	<input type="checkbox"/> Subterfuge	<input type="checkbox"/> Abduction
<input type="checkbox"/> Arctic Worm	<input type="checkbox"/> Alien	<input type="checkbox"/> Survival	<input type="checkbox"/> Possession	<input type="checkbox"/> Insanity
<input type="checkbox"/> Brother Martin	<input type="checkbox"/> Alien	<input type="checkbox"/> Knowledge	<input type="checkbox"/> Violence	<input type="checkbox"/> Death
<input type="checkbox"/> Alien Conservationist	<input type="checkbox"/> Alien	<input type="checkbox"/> Ideology	<input type="checkbox"/> Subterfuge	<input type="checkbox"/> Abduction
<input type="checkbox"/> Dod Kalm	<input type="checkbox"/> Alien	<input type="checkbox"/> Control	<input type="checkbox"/> Manipulation	<input type="checkbox"/> Physiological
<input type="checkbox"/> The Gregors	<input type="checkbox"/> Alien	<input type="checkbox"/> Security	<input type="checkbox"/> Manipulation	<input type="checkbox"/> Manipulation
<input type="checkbox"/> Alien Listeners	<input type="checkbox"/> Alien	<input type="checkbox"/> Ideology	<input type="checkbox"/> Subterfuge	<input type="checkbox"/> Manipulation
<input type="checkbox"/> Alien Experimenters	<input type="checkbox"/> Alien	<input type="checkbox"/> Survival	<input type="checkbox"/> Possession	<input type="checkbox"/> Death
<input type="checkbox"/> John Barnett	<input type="checkbox"/> Government	<input type="checkbox"/> Control	<input type="checkbox"/> Violence	<input type="checkbox"/> Death
<input type="checkbox"/> Reverse Engineers	<input type="checkbox"/> Government	<input type="checkbox"/> Security	<input type="checkbox"/> Threats	<input type="checkbox"/> Insanity
<input type="checkbox"/> Col. Colin Henderson	<input type="checkbox"/> Government	<input type="checkbox"/> Security	<input type="checkbox"/> Subterfuge	<input type="checkbox"/> Manipulation
<input type="checkbox"/> Ed Funsch	<input type="checkbox"/> Government	<input type="checkbox"/> Control	<input type="checkbox"/> Possession	<input type="checkbox"/> Insanity
<input type="checkbox"/> Duane Barry	<input type="checkbox"/> Government	<input type="checkbox"/> Survival	<input type="checkbox"/> Violence	<input type="checkbox"/> Abduction
<input type="checkbox"/> Faciphaga Emasculata	<input type="checkbox"/> Government	<input type="checkbox"/> Knowledge	<input type="checkbox"/> Manipulation	<input type="checkbox"/> Physiological
<input type="checkbox"/> Cigarette Smoking Man	<input type="checkbox"/> Government	<input type="checkbox"/> Ideology	<input type="checkbox"/> Threats	<input type="checkbox"/> Manipulation
<input type="checkbox"/> Alien D.N.A. Steroid Prog.	<input type="checkbox"/> Government	<input type="checkbox"/> Knowledge	<input type="checkbox"/> Subterfuge	<input type="checkbox"/> Physiological
<input type="checkbox"/> Eugene Victor Tooms	<input type="checkbox"/> Evolutionary	<input type="checkbox"/> Survival	<input type="checkbox"/> Subterfuge	<input type="checkbox"/> Death
<input type="checkbox"/> Central Operating Sys./AI	<input type="checkbox"/> Evolutionary	<input type="checkbox"/> Security	<input type="checkbox"/> Violence	<input type="checkbox"/> Manipulation
<input type="checkbox"/> Eve	<input type="checkbox"/> Evolutionary	<input type="checkbox"/> Knowledge	<input type="checkbox"/> Violence	<input type="checkbox"/> Abduction
<input type="checkbox"/> Arthur Grable	<input type="checkbox"/> Evolutionary	<input type="checkbox"/> Knowledge	<input type="checkbox"/> Possession	<input type="checkbox"/> Death
<input type="checkbox"/> The Host	<input type="checkbox"/> Evolutionary	<input type="checkbox"/> Survival	<input type="checkbox"/> Violence	<input type="checkbox"/> Physiological
<input type="checkbox"/> Augustus Cole	<input type="checkbox"/> Evolutionary	<input type="checkbox"/> Control	<input type="checkbox"/> Manipulation	<input type="checkbox"/> Death
<input type="checkbox"/> Dr. Banton	<input type="checkbox"/> Evolutionary	<input type="checkbox"/> Ideology	<input type="checkbox"/> Threats	<input type="checkbox"/> Manipulation
<input type="checkbox"/> Leonard	<input type="checkbox"/> Evolutionary	<input type="checkbox"/> Control	<input type="checkbox"/> Violence	<input type="checkbox"/> Death
<input type="checkbox"/> Cecil L'Ively	<input type="checkbox"/> Evolutionary	<input type="checkbox"/> Control	<input type="checkbox"/> Threats	<input type="checkbox"/> Death
<input type="checkbox"/> B.J. Morrow	<input type="checkbox"/> Primordial	<input type="checkbox"/> Control	<input type="checkbox"/> Possession	<input type="checkbox"/> Insanity
<input type="checkbox"/> Jersey Devil	<input type="checkbox"/> Primordial	<input type="checkbox"/> Security	<input type="checkbox"/> Violence	<input type="checkbox"/> Death
<input type="checkbox"/> The Swarm	<input type="checkbox"/> Primordial	<input type="checkbox"/> Survival	<input type="checkbox"/> Violence	<input type="checkbox"/> Abduction
<input type="checkbox"/> Volcanic Spore	<input type="checkbox"/> Primordial	<input type="checkbox"/> Survival	<input type="checkbox"/> Manipulation	<input type="checkbox"/> Physiological
<input type="checkbox"/> Lucas Henry	<input type="checkbox"/> Primordial	<input type="checkbox"/> Control	<input type="checkbox"/> Violence	<input type="checkbox"/> Abduction
<input type="checkbox"/> Leonard Vance	<input type="checkbox"/> Primordial	<input type="checkbox"/> Knowledge	<input type="checkbox"/> Manipulation	<input type="checkbox"/> Physiological
<input type="checkbox"/> Donnie Pfaster	<input type="checkbox"/> Primordial	<input type="checkbox"/> Ideology	<input type="checkbox"/> Subterfuge	<input type="checkbox"/> Death
<input type="checkbox"/> Sheriff Tom Arens	<input type="checkbox"/> Primordial	<input type="checkbox"/> Ideology	<input type="checkbox"/> Subterfuge	<input type="checkbox"/> Insanity
<input type="checkbox"/> Warren James Dupre	<input type="checkbox"/> Occult	<input type="checkbox"/> Survival	<input type="checkbox"/> Possession	<input type="checkbox"/> Abduction
<input type="checkbox"/> The Manitou	<input type="checkbox"/> Occult	<input type="checkbox"/> Control	<input type="checkbox"/> Violence	<input type="checkbox"/> Death
<input type="checkbox"/> The Vampire	<input type="checkbox"/> Occult	<input type="checkbox"/> Survival	<input type="checkbox"/> Subterfuge	<input type="checkbox"/> Death
<input type="checkbox"/> Ancestor Spirits	<input type="checkbox"/> Occult	<input type="checkbox"/> Ideology	<input type="checkbox"/> Threats	<input type="checkbox"/> Physiological
<input type="checkbox"/> Mrs. Paddock	<input type="checkbox"/> Occult	<input type="checkbox"/> Ideology	<input type="checkbox"/> Threats	<input type="checkbox"/> Death
<input type="checkbox"/> Colonel Wharton	<input type="checkbox"/> Occult	<input type="checkbox"/> Knowledge	<input type="checkbox"/> Subterfuge	<input type="checkbox"/> Insanity
<input type="checkbox"/> Michael Holvey	<input type="checkbox"/> Occult	<input type="checkbox"/> Ideology	<input type="checkbox"/> Possession	<input type="checkbox"/> Physiological
<input type="checkbox"/> The Poltergeist	<input type="checkbox"/> Occult	<input type="checkbox"/> Security	<input type="checkbox"/> Threats	<input type="checkbox"/> Manipulation

Il y a plusieurs cartes qui changent les mots clés d'une autre carte . Quand cela survient, seul le mot clé est changé, le reste de la carte reste inchangé .

#### D. Les ressources

Un mot clé particulier qui vaut une mention spéciale est " **ressource** " . Le mot clé ressource apparaîtra sur certaines cartes .



Une carte avec le mot clé ressource reste en jeu sur la section de table établie par le mot clé sur la carte .

Si aucune section de table n'est indiquée sur la carte, placez la carte à l'endroit dans votre section de bureau .

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