



AGENT AVENUE

Livret de règles

BIENVENUE À OAKFIELD,

charmant faubourg qui, derrière ses faux airs de quartier tranquille, abrite en réalité un véritable champ de bataille pour agents secrets. En effet, alors qu'ils espéraient chacun pouvoir couler ici des jours paisibles, deux voisins ont un épineux problème : ils se soupçonnent l'un l'autre - à raison - d'être en réalité un espion !

Soucieux de vérifier leur théorie, mais bien obligés d'être discrets, les deux voisins emploient sans le savoir la même tactique : enrôler les autres résidents du voisinage pour en faire des agents de renseignement improvisés. De la mère au foyer qui cuisine de bonnes tartes au voyou du coin de la rue qui pétarade à mobylette, tous s'observent les uns les autres, en quête de preuves pour dévoiler la vérité.

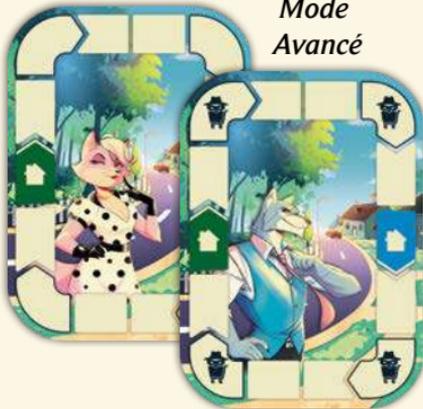
Quand une adorable banlieue résidentielle devient le théâtre d'un jeu de manipulation grandeur nature, chaque barbecue prend des allures de missions d'espionnage, et chaque sourire dissimule un secret. Vous voilà prévenus !

Matériel

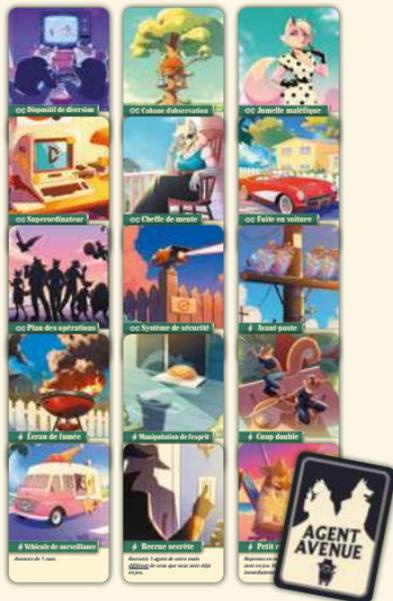
1 plateau recto verso

Mode de Base

Mode
Avancé



15 cartes Marché Noir
(Mode Avancé uniquement)



38 cartes Agent

6x Agent Double 6x Mercenaire 6x Cryptologue



6x Saboteur

6x Risque-tout

6x Sentinelle



1x Acolyte

1x Taupe

verso



2 pions Espion

2 aides de jeu



verso

S'il s'agit de votre première partie, nous vous recommandons de n'utiliser que les règles du **Mode de Base**. Une fois familiarisés avec le jeu, vous pourrez découvrir les règles du **Mode Avancé** et de la **variante par équipes**.

Mode de Base

MISE EN PLACE

- 1 Placez le plateau au centre de la table, face **Mode de Base** visible.
- 2 Chaque joueur choisit une couleur, prend le pion **Espion** de cette couleur et le place sur la *case Maison* correspondante du plateau.
- 3 Mélangez les cartes Agent. Distribuez **4 cartes** à chaque joueur. Les cartes restantes sont placées dans une pioche face cachée : il s'agit de la *pioche Agent*.
- 4 Le joueur qui a regardé un film d'espionnage le plus récemment sera le premier joueur.

Laissez les 15 cartes **Marché Noir** dans la boîte, vous ne les utiliserez pas pour cette partie : elles ne servent que pour le **Mode Avancé**.



BUT DU JEU

Votre objectif est simple : découvrir l'identité secrète de votre adversaire en rattrapant son pion Espion sur le plateau avant qu'il ne rattrape le vôtre. Pour ce faire, vous devrez recruter des informateurs dans votre quartier. Votre progression est indiquée par la position de votre pion par rapport à celui de votre adversaire. Si vous rattrapez son pion avant qu'il ne rattrape le vôtre, vous révélez son identité secrète et remportez la partie !

MAIN DE CARTES

À tout moment, si vous vous retrouvez avec moins de 4 cartes Agent en main, piochez des cartes dans la pioche Agent jusqu'à en avoir 4.

DÉROULEMENT

À votre tour, vous êtes le joueur actif. Résolez dans l'ordre les étapes suivantes :

- 1 Jouer
- 2 Recruter
- 3 Terminer le tour

ÉTAPE 1 : JOUER

Jouez 2 cartes de votre main au centre de la table, 1 face visible et 1 face cachée. Les cartes jouées doivent être différentes.



Face visible



Face cachée

Après avoir joué vos 2 cartes, n'oubliez pas de piocher 2 nouvelles cartes Agent pour de nouveau avoir une main complète. Vous ne pouvez pas piocher tant que vous n'avez pas joué vos 2 cartes.

Facultatif : Avant de jouer des cartes, vous pouvez choisir de défausser une carte de votre main, face cachée devant vous, pour en piocher une nouvelle. Vous pouvez défausser plusieurs cartes au cours d'un même tour, mais vous ne pouvez défausser qu'**au maximum 4 cartes** dans toute la partie.



ÉTAPE ② : RECRUTER

Votre adversaire **doit recruter** 1 des 2 cartes Agent que vous avez jouées. Il choisit 1 carte et la place, face visible, devant lui. Vous **devez** maintenant recruter l'autre carte Agent en la plaçant, face visible, devant vous.



Regroupez par type les cartes Agent que vous avez en jeu :



Les **deux joueurs** déplacent ensuite leur pion sur le plateau. Pour ce faire, chaque joueur consulte l'agent qu'il vient de recruter, puis vérifie le nombre de cartes Agent identiques qu'il a en jeu, en incluant celle qu'il vient de recruter.

- S'il n'en a que **1**, il résout le 1^{er} symbole (celui du haut).
- S'il en a **2**, il résout le 2^e symbole (celui du milieu).
- S'il en a **3 ou plus**, il résout le 3^e symbole (celui du bas).

Chaque joueur avance alors son pion Espion du nombre de cases indiqué (dans le sens horaire). Si le nombre est négatif, il le recule (dans le sens antihoraire). Si le nombre est égal à zéro ou si le symbole ne contient aucun chiffre, il ne déplace pas son pion.

Reculez de 1 case.

Avancez de 6 cases.

Reculez de 1 case.



ÉTAPE ③ : TERMINER LE TOUR

Une fois les deux pions Espion déplacés, vérifiez si l'un des joueurs remplit **une condition de victoire ou de défaite**. Si ce n'est pas le cas, la partie continue : votre tour se termine et c'est à **votre adversaire de jouer**.

Vérifiez toujours toutes les conditions :

- A** Si un joueur rattrape le pion Espion de son adversaire, il remporte la partie. Pour cela, le pion du joueur doit **avoir atteint ou dépassé** celui de son adversaire.



B Si un joueur a 3 *Cryptologues* en jeu, il remporte la partie



C Si un joueur a 3 *Risque-tout* en jeu, il perd la partie.



Main vide : Si à la fin de votre tour, il se trouve que votre adversaire a moins de 2 cartes en main, que la pioche Agent est vide et qu'aucun joueur n'a rempli une condition de fin de partie, alors la partie s'achève (car votre adversaire ne pourra pas jouer). Le joueur qui est le plus proche de rattraper le pion Espion de son adversaire remporte la partie.



Égalité : En cas d'égalité, le joueur actif (celui dont c'est le tour) remporte la partie. Une égalité peut se produire dans les cas suivants :

- Les deux joueurs remplissent chacun une condition de victoire.
- Les deux joueurs remplissent chacun une condition de défaite.
- N'importe quel joueur remplit à la fois une condition de victoire et une condition de défaite.
- Un joueur a une main vide (voir ci-dessus) et les deux pions Espion sont situés à égale distance l'un de l'autre.

RAPPELS ET PRÉCISIONS

- Lors de l'étape Jouer, les 2 cartes que vous jouez de votre main (1 face visible et 1 face cachée) **doivent être différentes**. Dans le cas rare où toutes les cartes de votre main sont identiques, vous pouvez jouer 2 cartes identiques.
- Si la pioche Agent est vide, vous ne pouvez pas défausser une carte Agent de votre main pour en piocher une nouvelle.
- Si la pioche Agent est vide, vous ne piochez plus de cartes Agent, mais vous continuez à jouer.
- Il n'y a aucune limite au nombre de cartes Agent que vous pouvez avoir en jeu ou en main.
- Lors de l'étape Recruter, si vous recrutez votre 4^e, 5^e ou 6^e agent identique, résolvez le symbole du bas.
- Vous ne pouvez remporter la partie que lors de l'étape Terminer le tour, jamais lors de l'étape Recruter. Par exemple, si votre adversaire recrute sa 3^e *Cryptologue*, vous continuez à jouer jusqu'à l'étape Terminer le tour. Ainsi, si vous rattrapez son pion pendant ce tour, il y a égalité : c'est le joueur actif qui remporte la partie.
- Les pions Espion des deux joueurs se déplacent de manière simultanée. Si, en déplaçant votre pion, vous atteignez le pion de votre adversaire, mais que celui-ci « s'échappe » en avançant également lors du même tour, considérez que vous n'avez pas rattrapé votre adversaire.
- Pour rattraper le pion de votre adversaire, votre pion Espion ne doit pas nécessairement s'arrêter exactement sur sa position. Si la position de votre pion dépasse celle du pion de votre adversaire, considérez que vous l'avez rattrapé.
- Si, en reculant, le pion Espion de votre adversaire s'arrête sur la position de votre pion ou la dépasse, considérez que vous l'avez rattrapé.

Mode Avancé

Dans le Mode Avancé, les joueurs ont désormais accès à de nouveaux équipements et bénéficient d'événements qui leur procurent des avantages et des tactiques uniques.

Le Mode Avancé introduit un paquet de cartes supplémentaire : les cartes **Marché Noir**, dont les capacités uniques peuvent vous aider à prendre l'avantage. Vous obtenez ces cartes spéciales en vous arrêtant sur des cases spécifiques du plateau avec votre pion Espion.

Les modifications suivantes s'appliquent aux règles du Mode de Base.

MISE EN PLACE

Placez le plateau face **Mode Avancé** visible (cette face dispose de cases *Marché Noir* dans ses quatre coins).

Mélangez les 15 cartes **Marché Noir** et placez-les en une pile, face cachée, à côté du plateau : il s'agit de la *pioche Marché Noir*. Révélez les 3 premières cartes de la pioche **Marché Noir** à proximité du plateau pour former le **Marché Noir**.



*Symbole **Marché Noir***

Gardez un espace à côté de la pioche **Marché Noir** pour la défausse.



DÉROULEMENT

ÉTAPE ② : RECRUTER

Après avoir avancé ou reculé son pion Espion, si celui-ci s'est arrêté **exactement** sur une case Marché Noir, le joueur doit choisir 1 carte du Marché Noir. Il prend cette carte et la remplace immédiatement par la première carte de la pioche Marché Noir.

Il existe deux types de cartes Marché Noir : les *capacités immédiates* et les *capacités permanentes*, tel qu'indiqué par leur symbole.

 **Capacités immédiates** : Après avoir gagné cette carte, résolvez immédiatement sa capacité. Placez-la ensuite dans la défausse : elle n'a plus d'effet.

 **Capacités permanentes** : Après avoir gagné cette carte, placez-la face visible devant vous. Pour le reste de la partie et tant que vous avez cette carte dans votre zone de jeu, sa capacité est active.

Placez vos cartes Marché Noir en une rangée au-dessus de vos cartes Agent.



PRÉCISIONS SPÉCIFIQUES AUX CARTES MARCHÉ NOIR

- Si votre pion s'arrête exactement sur une case Marché Noir en reculant, vous gagnez une carte Marché Noir.
- Si votre pion traverse une case Marché Noir sans s'y arrêter exactement, vous ne gagnez pas de carte Marché Noir.

- Lors de l'étape Jouer, si votre pion Espion se trouve déjà sur une case Marché Noir et que vous ne déplacez pas votre pion (parce que le symbole de la carte recrutée indique 0 ou n'indique aucun nombre), vous ne gagnez pas de nouvelle carte Marché Noir.
- Lorsque vous gagnez une carte Marché Noir, remplacez-la immédiatement par la première carte de la pioche Marché Noir. Faites-le avant de résoudre la capacité de votre carte.
- Si une capacité ne peut pas être résolue, elle est ignorée et n'a pas d'effet.
- Lorsque vous prenez une carte avec une capacité permanente, son effet ne s'applique pas à la carte Agent qui vient d'être recrutée. Elle s'applique uniquement pour le reste de la partie (tant que vous avez cette carte en jeu).
- Certaines capacités permanentes disposent d'un effet se déclenchant lorsque vous *recrutez* une carte Agent spécifique. Cet effet se déclenche quelle que soit la façon dont vous *recrutez* la carte Agent, même si vous la *recrutez* grâce à la capacité d'une autre carte.
- Sur la carte *Système de sécurité*, votre *case Maison* désigne votre case de départ sur le plateau. Elle est de la même couleur que votre pion.
- Certaines capacités permanentes vous offrent une condition spécifique pour remporter la partie lors de l'étape Terminer le tour, qui s'ajoute aux trois conditions standards du Mode de Base. En cas d'égalité, le joueur actif remporte toujours la partie.
- Si une capacité immédiate vous demande de *recruter* une carte Agent, placez-la face visible devant vous avec vos autres cartes, puis résolvez-la en déplaçant à nouveau votre pion Espion. Si celui-ci s'arrête exactement sur une autre case Marché Noir, vous gagnez une nouvelle carte. Résolvez toujours une capacité dans son intégralité avant de faire quoi que ce soit d'autre.
- Si les deux pions Espion s'arrêtent exactement sur des cases Marché Noir lors d'un même tour, le joueur actif choisit une carte en premier. Pour rappel, il remplace immédiatement la carte choisie par la première carte de la pioche Marché Noir.

Une fois qu'il a complètement résolu la carte choisie (ce qui peut impliquer de se déplacer vers une autre case Marché Noir et de choisir une autre carte), c'est au tour de son adversaire de choisir une carte.

- Si vous avez moins de 4 cartes Agent en main après avoir joué une carte telle que *Avant-poste*, n'oubliez pas de piocher des cartes dans la pioche Agent jusqu'à avoir 4 cartes Agent en main.
- Si vous avez plus de 4 cartes Agent en main après avoir joué une carte telle que *Manipulation de l'esprit*, poursuivez normalement votre tour. Vous ne piochez des cartes que lorsque vous avez moins de 4 cartes Agent en main.
- Retirer une carte Agent du jeu avec *Manipulation de l'esprit* ou *Petit repos* n'entraîne pas le déplacement du pion.
- Vous pouvez utiliser *Manipulation de l'esprit* pour retirer la 3^e *Cryptologue* recrutée par votre adversaire, l'empêchant ainsi de remporter la partie.

Variante par équipes

La variante par équipes vous permet de jouer à 3 ou 4 joueurs. Vos possibilités de communication étant limitées, vous allez devoir jouer judicieusement avec votre coéquipier pour prendre ensemble les bonnes décisions et ainsi triompher de l'équipe adverse.

Les coéquipiers partagent le même pion Espion, ainsi que les cartes Agent et les cartes Marché Noir qu'ils ont en jeu. Chaque coéquipier dispose en revanche de sa propre main de cartes. Ils jouent leur tour ensemble en jouant chacun une carte Agent : l'équipe adverse décide alors ensemble de la carte Agent à recruter. Les coéquipiers remportent ou perdent la partie ensemble.

Les modifications suivantes s'appliquent aux règles standards. Vous pouvez jouer la variante par équipes aussi bien en Mode de Base qu'en Mode Avancé.

MISE EN PLACE

Les joueurs se répartissent en deux équipes. Les coéquipiers s'assoient l'un à côté de l'autre, face à l'équipe adverse.

- À 4 joueurs, chaque équipe comporte 2 joueurs.
- À 3 joueurs, une équipe de 2 joueurs affronte un joueur solo.

Chaque joueur reçoit une main de 4 cartes Agent. Vous ne pouvez pas consulter les cartes de votre coéquipier. Vous ne pouvez ni révéler ni décrire vos cartes à votre coéquipier.



DÉROULEMENT

ÉTAPE ① : JOUER

Les coéquipiers se mettent d'accord sur celui qui joue une carte en premier lors de ce tour. Ce joueur joue une carte Agent de sa main, face visible. L'autre coéquipier joue ensuite une carte Agent de sa main, face cachée. Ces cartes doivent être différentes.



N'oubliez pas de piocher des cartes dans la pioche Agent jusqu'à avoir 4 cartes en main.

Facultatif : Avant de jouer une carte (que votre coéquipier ait déjà joué une carte ou non), vous pouvez défausser une carte, face cachée devant vous, pour en piocher une nouvelle. Vous pouvez défausser plusieurs cartes au cours d'un même tour. Vous pouvez défausser au **maximum 2 cartes** dans toute la partie (votre coéquipier peut également défausser au maximum 2 cartes par partie).



ÉTAPE ② : RECRUTER

Les joueurs de l'équipe adverse se mettent d'accord sur la carte à recruter : soit la carte face visible, soit la carte face cachée.

ÉTAPE ③ : TERMINER LE TOUR

Main vide : Si à la fin de votre tour, il se trouve qu'un adversaire n'a plus de cartes en main, que la pioche Agent est vide et qu'aucune équipe n'a rempli une condition de fin de partie, alors la partie s'achève. L'équipe qui est le plus proche de rattraper le pion Espion de son adversaire remporte la partie.

PRÉCISIONS SPÉCIFIQUES À LA VARIANTE PAR ÉQUIPES

- S'il ne reste qu'une seule carte dans la pioche Agent au début de l'étape Jouer, le coéquipier qui joue sa carte face visible pioche cette dernière carte.
- Dans le cas rare où toutes les cartes de votre main sont identiques à celle que votre coéquipier vient de jouer face visible, vous pouvez jouer une carte identique face cachée.
- Si le pion de votre équipe s'arrête exactement sur une case Marché Noir, mettez-vous d'accord avec votre coéquipier pour savoir qui gagne une carte Marché Noir et quelle carte choisir.
- Lorsqu'une équipe de 2 joueurs joue contre 1 joueur solo, ce dernier peut défausser au maximum 4 cartes dans toute la partie, tandis que les coéquipiers de l'équipe adverse peuvent défausser au maximum 2 cartes chacun.

Crédits

Auteurs : Christian Kudahl et Laura Kudahl

Direction artistique : Dominik Lorenz

Illustrations : Fanny Pastor-Berlie

Design graphique : Maximilian Gotthold

Développement : Alexandre Guignard, Marvin Hegen et Dominik Lorenz

Livret de règles : Alexandre Guignard

Testeurs : Romain Lapostolle, Maximilian Gotthold, Carole Babelot, Matthieu Guignard, Lucie Guignard, Morten Blaabjerg, Andreas « Johnnyboy » Skjellerup Iversen, Natali Vestergren, Anders Klarskov Knudsen, Bo Stentebjerg-Hansen, Kristoffer Dyrgaard Sørensen, Emil Grubak Schmalfeldt, Lucas Josephsen Knudsen, Mads Fløe, Daniela Hegen, Lana, Linus et Fiona Hegen, Phu-Vinh Nguyen, Daniel Herbert, Markus Peschina, Stephan Heim et Clemens Heim

IELLO pour la version française

Chef de projet : Guillaume Dejonghe

Traduction : MeepleRules.fr

Relecture : Robin Leplumey

Graphisme version française : Charlie Metz