



AGENT AVENUE

SPIELANLEITUNG

WILLKOMMEN IN OAKFIELD

Agent Avenue – eine scheinbar ruhige Straße, die jedoch zum geheimen Schauplatz spannender Spionageaktivitäten wird. Zwei ehemalige Spione leben Tür an Tür, ahnungslos über die Existenz des anderen. Doch als sie die ersten mysteriösen Hinweise entdecken, wird ihre alte Geheimagenten-Neugier geweckt.

Um das Geheimnis ihres mysteriösen Nachbarn zu lüften, rekrutieren sie andere Bewohner von Oakfield – von der freundlichen Dame von nebenan bis hin zu den rauen Gestalten an der Straßenecke. Jede Begegnung wird zu einer Gelegenheit, wertvolle Informationen zu sammeln.

In dieser idyllischen Nachbarschaft verschmelzen alltägliche Aktivitäten mit aufregenden Spionagemissionen, die Oakfield zu einem Zentrum verdeckter Operationen machen. Jeder Nachbar könnte zur Lösung des Rätsels beitragen oder ein verdeckter Agent des Gegners sein.

Spielmaterial

1 doppelseitiges Spielbrett
leichter Spielmodus



fortgeschrittener
Spielmodus

38 Agenten-Karten

6x Doppelagentin



6x Vollstrecker



6x Codeknackerin



6x Saboteur



6x Draufgänger



6x Aufpasser



15 Schwarzmarkt-Karten
(nur im fortgeschrittenen Spielmodus)



1x Gehilfe



1x Maulwurf



Kartenrücken



2 Spielfiguren **2 Kurzübersichts-Karten**



Kartenrücken

Wenn du das Spiel noch nicht kennst, empfiehlt es sich, nur die Regeln des **leichten Spielmodus** zu verwenden. Wenn du mit dem Spiel vertraut bist, kannst du dann die Regeln des **fortgeschrittenen Spielmodus** und der **Teamvariante** lesen.

Leichter Spielmodus

SPIELAUFBAU

- 1 Lege das Spielbrett mit der Seite für den leichten Spielmodus nach oben in die Tischmitte.
- 2 Jeder Spieler wählt eine Farbe, nimmt die Spielfigur dieser Farbe und stellt sie auf das entsprechende *Startfeld* auf dem Spielbrett.
- 3 Mische die Agenten-Karten und gib jedem Spieler 4 Karten auf die Hand. Lege die restlichen Karten als Nachziehstapel bereit. Dieser wird als *Agenten-Stapel* bezeichnet.
- 4 Der Spieler, der zuletzt einen Agentenfilm gesehen hat, ist der Startspieler.

Die 15 Schwarzmarkt-Karten bleiben in der Schachtel. Du wirst sie nicht verwenden. Diese Karten werden nur im fortgeschrittenen Spielmodus verwendet.



ZIEL DES SPIELS

Du versuchst, die geheime Identität deines Gegners zu entlarven, indem du seine Spielfigur auf dem Spielbrett fängst, bevor er deine fängt. Um dies zu erreichen, rekrutierst du Agenten in deiner Nachbarschaft. Dein Fortschritt wird durch die Position deiner Spielfigur auf dem Spielbrett im Verhältnis zur Position der Spielfigur deines Gegners angezeigt. Wenn du seine Spielfigur fängst, bevor er deine fängt, enthüllst du seine geheime Identität und gewinnst das Spiel!

HANDKARTEN

Immer wenn du weniger als 4 Agenten-Karten auf der Hand hast, ziehst du Karten vom Agenten-Stapel, bis du 4 Agenten-Karten auf der Hand hast.

SPIELZUG

In deinem Zug führst du die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus:

- 1 Ausspielen
- 2 Rekrutieren
- 3 Ende

SCHRITT 1: AUSSPIELEN

Spiele 2 Karten von deiner Hand in die Tischmitte aus, 1 aufgedeckt und 1 verdeckt. Sie müssen unterschiedliche Kartennamen haben.



aufgedeckt



verdeckt

Denke daran, Karten vom Agenten-Stapel zu ziehen, bis du 4 Karten auf der Hand hast. Tue dies erst, nachdem du beide Karten ausgespielt hast.

Optional: Bevor du Karten ausspielst, darfst du eine Karte von deiner Hand wählen und sie verdeckt vor dich abwerfen, um eine neue Karte zu ziehen. Du darfst dies mehrmals im selben Zug tun, aber nur **4 Mal** im gesamten Spiel.



SCHRITT ②: REKRUTIEREN

Der Gegner muss 1 der 2 Agenten-Karten *rekrutieren*, die du ausgespielt hast. Dazu wählt er 1 Karte und legt sie aufgedeckt vor sich. Du **musst** nun die andere Agenten-Karte *rekrutieren*, indem du sie aufgedeckt vor dich legst.



So ordnest du die Agenten-Karten an, die du im Spielbereich hast:



Dann bewegen **beide Spieler** ihre Spielfigur auf dem Spielbrett. Um deine Spielfigur zu bewegen, sieh dir den Agenten an, den du gerade rekrutiert hast. Stelle fest, wie viele Agenten-Karten mit demselben Namen du im Spielbereich hast, einschließlich des Agenten, den du gerade rekrutiert hast.

- Wenn du nur **1** hast, sieh dir das 1. Symbol oben an.
- Wenn du **2** hast, sieh dir stattdessen das 2. Symbol in der Mitte an.
- Wenn du **3 oder mehr** hast, sieh dir stattdessen das 3. Symbol unten an.

Bewege deine Spielfigur auf dem Spielbrett um die angegebene Zahl an Feldern nach vorne (im Uhrzeigersinn). Wenn die Zahl negativ ist, bewege sie nach hinten (gegen den Uhrzeigersinn). Wenn die Zahl Null ist oder das Symbol keine Zahl enthält, bewege sie überhaupt nicht. Dein Gegner macht das Gleiche mit seiner Spielfigur.



SCHRITT ③ : ENDE

Nachdem beide Spielfiguren bewegt wurden, **prüfe**, ob ein Spieler eine Bedingung erfüllt, um das Spiel **zu gewinnen oder zu verlieren**. Wenn das nicht der Fall ist, geht das Spiel weiter, dein Zug endet und **der Zug deines Gegners beginnt**.

Prüfe immer alle Bedingungen:

- A** Falls ein Spieler die Spielfigur seines Gegners fängt, gewinnt er das Spiel. Dazu muss die Position seiner eigenen Spielfigur die Position der Spielfigur seines Gegners **erreichen oder übertreffen**.



B Falls ein Spieler 3 *Codeknackerinnen* im Spielbereich hat, gewinnt er das Spiel.



Du gewinnst das Spiel!

C Falls ein Spieler 3 *Draufgänger* im Spielbereich hat, verliert er das Spiel.



Du verlierst das Spiel!

„**Keine Karten mehr**“: Wenn keiner der beiden Spieler das Spiel gewonnen oder verloren hat **und** der Agenten-Stapel leer ist **und** dein Gegner **weniger als 2 Karten** auf der Hand hat, endet das Spiel (weil dein Gegner im nächsten Zug nicht mehr ausspielen kann). In diesem Fall gewinnt der Spieler, der näher dran ist, die Spielfigur seines Gegners zu fangen, das Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der am Zug ist (der aktive Spieler), das Spiel. Dies geschieht in den folgenden Fällen:

- Beide Spieler erfüllen eine Bedingung, um das Spiel zu gewinnen.
- Beide Spieler erfüllen eine Bedingung, um das Spiel zu verlieren.
- Ein Spieler erfüllt eine Bedingung, um das Spiel zu gewinnen, und eine Bedingung, um das Spiel zu verlieren.
- Die Spieler haben „keine Karten mehr“ (siehe oben) und beide Spielfiguren stehen in gleichem Abstand zueinander.



ERINNERUNGEN & KLARSTELLUNGEN

- Während des Ausspielschrittes müssen die 2 Karten, die du von deiner Hand ausspielst (1 aufgedeckt und 1 verdeckt), unterschiedliche Kartennamen haben. In dem seltenen Fall, dass alle Karten auf deiner Hand denselben Namen haben, ist es erlaubt, 2 identische Karten auszuspielen.
- Wenn der Agenten-Stapel leer ist, darfst du keine Agenten-Karte von deiner Hand abwerfen, um eine neue Karte zu ziehen.
- Wenn der Agenten-Stapel leer ist, ziehst du keine weiteren Agenten-Karten und spielst einfach weiter.
- Es gibt keine Obergrenze für die Anzahl der Agenten-Karten, die du im Spielbereich oder auf der Hand haben darfst.
- Wenn du während des Rekrutierschrittes deinen 4., 5. oder 6. Agenten desselben Namens rekrutierst, behandelst du ihn wie deinen 3. Agenten.
- Du kannst das Spiel nur während des Endschrittes gewinnen, nicht während des Rekrutierschrittes. Wenn dein Gegner seine 3. *Codeknackerin* rekrutiert, spielt ihr bis zum Endschritt weiter. Wenn du seine Spielfigur im selben Zug fängst, gewinnt der Spieler, der am Zug ist (der aktive Spieler), das Spiel.
- Wenn du die Spielfigur deines Gegners fängst, sie aber noch im selben Zug nach vorne „entkommt“, gilt sie nicht als gefangen.
- Um die Spielfigur deines Gegners zu fangen, musst du nicht unbedingt genau ihre Position erreichen. Wenn die Position deiner Spielfigur die Position der gegnerischen Spielfigur übertrifft, gilt sie als gefangen.
- Wenn die Spielfigur deines Gegners nach hinten geht und ihre Position nun mit deiner übereinstimmt oder hinter deiner liegt, gilt sie als gefangen.

Fortgeschrittener Spielmodus

Mit dem fortgeschrittenen Spielmodus könnt ihr ein abwechslungsreicheres und anspruchsvolleres Spiel spielen. Die Spieler werden von neuen Verbündeten und Ereignissen profitieren, die einzigartige Vorteile und Taktiken bieten.

Im fortgeschrittenen Spielmodus gibt es einen zusätzlichen Kartenstapel, die *Schwarzmarkt-Karten*. Mit ihren einzigartigen Fähigkeiten helfen sie dir, das Spiel zu gewinnen. Du erhältst diese speziellen Karten, wenn du deine Spielfigur auf bestimmte Felder des Spielbretts bewegst.

Füge die folgenden Ergänzungen zu den vorherigen Spielregeln hinzu.

SPIELAUFBAU

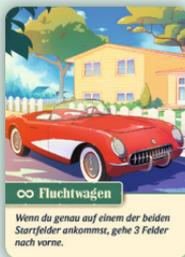
Benutze die Seite des Spielbretts mit den *Schwarzmarkt-Feldern* in den Ecken.

Mische die 15 Schwarzmarkt-Karten. Lege die obersten 3 Karten aufgedeckt neben das Spielbrett. Sie bilden das *Schwarzmarkt-Angebot*.

Lege die restlichen Schwarzmarkt-Karten verdeckt als Nachziehstapel bereit. Das ist der *Schwarzmarkt-Stapel*. Lass daneben noch etwas Platz für den Ablagestapel.



Schwarzmarkt-Symbol



SPIELZUG

SCHRITT ②: REKRUTIEREN

Nachdem du deine Spielfigur nach vorne oder nach hinten bewegt hast, musst du, wenn sie **genau** auf einem Schwarzmarkt-Feld angekommen ist, 1 Karte aus dem Schwarzmarkt-Angebot wählen. Nimm diese Karte und ersetze sie sofort durch die oberste Karte des Schwarzmarkt-Stapels.

Es gibt zwei Arten von Schwarzmarkt-Karten: *sofortige Fähigkeiten* und *dauerhafte Fähigkeiten*, die durch das Symbol neben dem Kartentitel gekennzeichnet sind.

 **Sofortige Fähigkeiten:** Nachdem du diese Karte genommen hast, wird ihre Fähigkeit sofort abgehandelt. Dann wird sie auf den Ablagestapel gelegt und hat keine weitere Wirkung.

 **Dauerhafte Fähigkeiten:** Nachdem du diese Karte genommen hast, lege sie aufgedeckt vor dich. Für den Rest des Spiels ist ihre Fähigkeit immer aktiv, solange du die Karte im Spielbereich hast.

lege Schwarzmarkt-Karten
vor deine Agenten-Karten



ZUSÄTZLICHE KLARSTELLUNGEN FÜR DIE SCHWARZMARKT-KARTEN

- Wenn deine Spielfigur genau auf einem Schwarzmarkt-Feld ankommt, indem sie nach hinten geht, nimmst du auch eine Schwarzmarkt-Karte.
- Wenn deine Spielfigur ein Schwarzmarkt-Feld durchquert, anstatt genau darauf anzukommen, nimmst du keine Schwarzmarkt-Karte.
- Wenn sich deine Spielfigur bereits auf einem Schwarzmarkt-Feld befand, als du

das Symbol einer Agenten-Karte abhandelst, die deine Spielfigur nicht bewegt, nimmst du nicht noch einmal eine Schwarzmarkt-Karte. Das kann passieren, wenn die angegebene Zahl Null ist oder das Symbol keine Zahl enthält.

- Wenn du eine Karte aus dem Schwarzmarkt-Angebot nimmst, ersetze sie sofort durch die oberste Karte vom Schwarzmarkt-Stapel. Tue dies, bevor du die Fähigkeit deiner Karte abhandelst.
- Wenn eine Fähigkeit nicht ausgeführt werden kann, wird sie ignoriert und hat keine Wirkung.
- Wenn du eine Karte mit einer dauerhaften Fähigkeit nimmst, hat sie keine Auswirkungen auf die Agenten-Karte, die gerade rekrutiert wurde. Stattdessen ist sie für den Rest des Spiels aktiv (solange du die Karte im Spielbereich hast).
- Einige dauerhafte Fähigkeiten haben einen Effekt, der ausgelöst wird, wenn du eine bestimmte Agenten-Karte rekrutierst. Er wird ausgelöst, egal wie du die Agenten-Karte rekrutierst, zum Beispiel wenn du sie mit einer anderen Kartenfähigkeit rekrutierst.
- Dein *Startfeld* ist das Feld auf dem Spielbrett, das die gleiche Farbe wie deine Spielfigur hat.
- Mit einigen dauerhaften Fähigkeiten kannst du das Spiel während des Endschrittes gewinnen, falls du eine bestimmte Bedingung erfüllst, die zu den 3 üblichen Bedingungen im leichteren Spielmodus hinzukommt. Wenn dies zu einem Gleichstand führt, gewinnt der aktive Spieler das Spiel.
- Wenn du durch eine sofortige Fähigkeit angewiesen wirst, eine Agenten-Karte zu *rekrutieren*, legst du sie wie üblich zusammen mit deinen anderen Agenten-Karten aufgedeckt vor dich und bewegst deine Spielfigur erneut dementsprechend. Wenn deine Spielfigur auf diese Weise genau auf einem anderen Schwarzmarkt-Feld ankommt, nimmst du wieder eine Karte. Handle immer erst eine Fähigkeit zu Ende ab, bevor du etwas anderes tust.
- Wenn beide Spielfiguren im selben Zug genau auf Schwarzmarkt-Felder an-

kommen, nimmt der Spieler, der am Zug ist (der aktive Spieler), zuerst eine Karte. Erst nachdem er sie vollständig abgehandelt hat (was bedeuten kann, dass er eventuell auf ein anderes Schwarzmarkt-Feld geht und eine weitere Karte nimmt), nimmt der andere Spieler dann eine Karte.

- Wenn deine Handgröße durch eine Fähigkeit wie *Außenposten* verringert wird, denke daran, Karten vom Agenten-Stapel zu ziehen, bis du 4 Agenten-Karten auf der Hand hast.
- Wenn deine Handgröße durch eine Fähigkeit wie *Gedankenkontrolle* erhöht wird, befolge weiterhin die Spielregeln. Du ziehst nur Karten, wenn du weniger als 4 Agenten-Karten auf der Hand hast.
- Wenn du eine Agenten-Karte mit *Gedankenkontrolle* oder *Wohlverdientem Urlaub* aus dem Spielbereich entfernst, wird die Spielfigur nicht bewegt.
- Du kannst mit *Gedankenkontrolle* die 3. *Codeknackerin* des Gegners entfernen, die er in diesem Zug rekrutiert hat, und so verhindern, dass er das Spiel gewinnt.

Teamvariante

Mit der Teamvariante kannst du das Spiel mit 3 oder 4 Spielern spielen. Versuche, mit deinem Teammitglied mit begrenzter Kommunikation geschickt zusammenzuarbeiten. Werdet ihr gemeinsam die richtigen Entscheidungen treffen und das gegnerische Team besiegen?

Teammitglieder spielen zusammen mit einer Spielfigur sowie ihren gemeinsamen Agenten-Karten und Schwarzmarkt-Karten, die sie im Spielbereich haben. Jedes Teammitglied hat aber seine eigenen Handkarten. Sie sind gemeinsam am Zug. Jeder spielt nur 1 Karte aus und das gegnerische Team entscheidet gemeinsam, welche Karte es nimmt. Teammitglieder gewinnen oder verlieren das Spiel gemeinsam.

Es gelten die folgenden Regelanpassungen. Du kannst die Teamvariante entweder mit dem leichten Spielmodus oder dem fortgeschrittenen Spielmodus kombinieren.

SPIELAUFBAU

Teile alle Spieler in 2 Teams ein. Teammitglieder sitzen nebeneinander, gegenüber dem gegnerischen Team.

- Bei 4 Spielern bestehen beide Teams aus 2 Spielern.
- Bei 3 Spielern besteht ein Team aus 2 Spielern, während der andere Spieler allein spielt.

Gib jedem Spieler 4 Agenten-Karten auf die Hand. Du darfst dir die Karten deines Teammitglieds nicht ansehen. Du darfst deinem Teammitglied deine Karten weder zeigen noch beschreiben.



SPIELZUG

SCHRITT ①: AUSSPIELEN

Entscheide zusammen mit deinem Teammitglied, wer in diesem Zug zuerst eine Karte ausspielen möchte. Dieser Spieler spielt 1 Agenten-Karte von seiner Hand aufgedeckt aus. Dann spielt das andere Teammitglied 1 Agenten-Karte von seiner Hand verdeckt aus. Sie müssen unterschiedliche Kartennamen haben.

Spieler 1 spielt eine
Agenten-Karte
aufgedeckt aus



Spieler 2 spielt eine
Agenten-Karte
verdeckt aus

Denke daran, Karten vom Agenten-Stapel zu ziehen, bis du 4 Karten auf der Hand hast.

Optional: Bevor du eine Karte ausspielst (egal, ob dein Teammitglied bereits eine Karte gespielt hat oder nicht), darfst du eine Karte von deiner Hand wählen und sie verdeckt vor dich abwerfen, um eine neue Karte zu ziehen. Du darfst dies mehrmals im selben Zug tun, aber nur **2 Mal** im gesamten Spiel (dein Teammitglied darf auch 2 Mal abwerfen).



Spieler 1
abgeworfene
Karten



Spieler 2
abgeworfene
Karten



SCHRITT ②: REKRUTIEREN

Die Spieler des gegnerischen Teams entscheiden zusammen, welche Karte sie *rekrutieren*: entweder die aufgedeckte oder die verdeckte Karte.

SCHRITT ③: ENDE

„Keine Karten mehr“: Wenn keines der beiden Teams das Spiel gewonnen oder verloren hat **und** der Agenten-Stapel leer ist **und** ein Gegner **keine Karten** auf der Hand hat, endet das Spiel. Das Team, das näher dran ist, die gegnerische Spielfigur zu fangen, gewinnt das Spiel.

ZUSÄTZLICHE KLARSTELLUNGEN FÜR DIE TEAMVARIANTE

- Wenn es zu Beginn des Ausspielschrittes nur noch 1 Karte im Agenten-Stapel gibt, zieht das Teammitglied, das seine Karte aufgedeckt ausspielt, diese letzte Karte.
- In dem seltenen Fall, dass alle Karten auf deiner Hand denselben Namen haben wie die Karte, die dein Teammitglied gerade aufgedeckt ausgespielt hat, ist es erlaubt, eine identische Karte verdeckt auszuspielen.
- Wenn die Spielfigur deines Teams genau auf einem Schwarzmarkt-Feld ankommt, entscheide zusammen mit deinem Teammitglied, wer eine Schwarzmarkt-Karte nehmen möchte und welche Karte genommen werden soll.
- Wenn in einem Team von 2 Spielern gegen 1 Spieler gespielt wird, darf der einzelne Spieler im gesamten Spiel bis zu 4 Mal abwerfen, während die Teammitglieder jeweils bis zu 2 Mal abwerfen dürfen.

Mitwirkende

Spieldesign: Christian Kudahl, Laura Kudahl

Künstlerische Leitung: Dominik Lorenz

Illustrationen: Fanny Pastor-Berlie

Grafikdesign: Maximilian Gotthold

Spielentwicklung: Alexandre Guignard, Marvin Hegen, Dominik Lorenz

Original-Spielanleitung: Alexandre Guignard

Testspiele: Romain Lapostolle, Maximilian Gotthold, Carole Babelot, Matthieu Guignard, Lucie Guignard, Morten Blaabjerg, Andreas "Johnny-boy" 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 & Fiona Hegen, Phu-Vinh Nguyen, Daniel Herbert, Markus Peschina, Stephan Heim, Clemens Heim

Deutsche Fassung: Alexandre Guignard, Dominik Lorenz