

Règles d'Agent Avenue

Comment jouer à Agent Avenue

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Rattrapez le pion Espion de votre adversaire sur le plateau avant qu'il ne rattrape le vôtre.
- **Mécanique principale** : Jouer des cartes Agent (une visible, une cachée) puis laisser l'adversaire en choisir une, ce qui fait avancer ou reculer les pions.
- **Condition de victoire** : Atteindre ou dépasser le pion adverse, ou collecter 3 Cryptologues.

Salut et bienvenue dans le quartier d'Oakfield ! Derrière ses haies bien taillées et ses barbecues du dimanche, deux voisins se livrent une guerre d'espionnage feutrée. Chacun recrute les habitants du coin pour démasquer l'autre. Dans **Agent Avenue**, vous incarnez l'un de ces espions et votre mission est simple : coincer votre voisin avant qu'il ne vous coincide. C'est un duel malin pour 2 joueurs (ou 3-4 en variante par équipes) où chaque carte posée peut changer la donne. Si vous aimez les jeux de bluff à deux comme le [Love Letter](#) ou le [Schotten Totten](#), vous allez adorer !

Le matériel nécessaire

Avant de commencer, vérifions qu'on a tout sous la main :

- **1 plateau recto verso** (une face pour le mode de base, l'autre pour le mode avancé)
- **38 cartes Agent** réparties en 6 types : Agent Double (x6), Mercenaire (x6), Cryptologue (x6), Saboteur (x6), Risque-tout (x6), Sentinelle (x6), plus 1 Acolyte et 1 Taupe
- **2 pions Espion** (un par joueur, de couleur différente)
- **15 cartes Marché Noir** (uniquement pour le mode avancé)

- **2 aides de jeu**

Pour votre toute première partie, on se concentre sur le **mode de base**. Rangez les cartes Marché Noir dans la boîte, elles attendront sagement.

[IMAGE_MATERIEL]

Mise en place du mode de base

L'installation prend à peine une minute, promis :

- Posez le **plateau** au centre de la table, face « Mode de Base » visible.
- Chaque joueur choisit une couleur, prend son **pion Espion** et le place sur sa **case Maison** (la case de départ de sa couleur sur le plateau).
- Mélangez toutes les **cartes Agent** et distribuez-en **4 à chaque joueur**. Le reste forme la **pioche Agent**, face cachée, à côté du plateau.
- Le joueur qui a vu un film d'espionnage le plus récemment commence. En cas de doute, celui qui fait le meilleur accent russe fera l'affaire !

Déroulement d'un tour

La partie se joue en alternance. À votre tour, vous êtes le **joueur actif** et vous suivez trois étapes dans l'ordre :

Étape 1 : jouer des cartes

Piochez dans votre créativité (et votre main) pour poser **2 cartes Agent** au centre de la table :

- **1 carte face visible** (votre adversaire la voit)
- **1 carte face cachée** (mystère total)

Ces deux cartes **doivent être différentes**. Exception rarissime : si toutes vos cartes en main sont identiques, vous pouvez en poser deux pareilles.

Une fois vos deux cartes posées, **piochez 2 cartes** dans la pioche Agent pour revenir à 4 cartes en main. Attention, on ne pioche qu'après avoir joué ses deux cartes, pas avant.

Option bonus : la défausse tactique. Avant de jouer vos cartes, vous pouvez **défausser** une carte de votre main (face cachée devant vous) pour en piocher une nouvelle. Vous pouvez

répéter cette action plusieurs fois dans un même tour, mais vous ne pouvez défausser qu'un **maximum de 4 cartes sur toute la partie**. Utilisez cette possibilité avec parcimonie !

Étape 2 : recruter

Votre adversaire regarde les deux cartes que vous avez jouées (il retourne la carte cachée) et **choisit celle qu'il veut recruter**. Il la place face visible devant lui. Vous récupérez l'autre et la placez face visible devant vous également.

Regroupez vos cartes recrutées **par type** devant vous pour y voir clair.

Maintenant, chaque joueur regarde la carte qu'il vient de recruter et compte combien de cartes de ce même type il possède désormais en jeu (y compris celle qui vient d'arriver) :

- **1 exemplaire** : résolvez le **1er symbole** (en haut de la carte)
- **2 exemplaires** : résolvez le **2e symbole** (au milieu)
- **3 exemplaires ou plus** : résolvez le **3e symbole** (en bas)

Chaque symbole indique un nombre de cases. **Positif** : avancez votre pion dans le sens horaire. **Négatif** : reculez dans le sens antihoraire. **Zéro ou aucun chiffre** : votre pion ne bouge pas.

Petite astuce : les deux pions se déplacent simultanément. Gardez bien en tête que si vous atteignez le pion adverse mais que celui-ci avance aussi au même moment, vous ne l'avez pas rattrapé. Anticipez les mouvements de votre adversaire !

Étape 3 : terminer le tour

Après le déplacement des deux pions, vérifiez si l'une des **conditions de fin de partie** est remplie (on les détaille juste après). Si personne n'a gagné ni perdu, le tour passe à l'adversaire.

Conditions de victoire et de défaite

À la fin de chaque tour, vérifiez systématiquement ces trois conditions :

Victoire par rattrapage

Si votre **pion Espion** a atteint ou dépassé celui de votre adversaire, vous gagnez ! Pas besoin de s'arrêter pile sur sa case, le dépasser compte aussi. Et si c'est votre adversaire qui recule jusque sur vous ou au-delà, c'est également une victoire pour vous.

Victoire par les Cryptologues

Si un joueur a **3 Cryptologues** en jeu devant lui, il remporte immédiatement la partie. C'est un chemin de victoire alternatif très puissant.

Défaite par les Risque-tout

Si un joueur a **3 Risque-tout** en jeu devant lui, il **perd** la partie. Attention donc quand vous proposez des cartes à votre adversaire : lui refilez un Risque-tout peut être tentant, mais gare au retour de bâton si c'est vous qui l'encaissez.

Main vide : Si à la fin de votre tour, votre adversaire a moins de 2 cartes en main, que la **pioche Agent est vide** et qu'aucune condition de fin n'est remplie, la partie s'arrête. Le joueur dont le pion est **le plus proche de rattraper** celui de l'adversaire gagne.

Égalité : Si les deux joueurs remplissent chacun une condition de victoire (ou de défaite), ou si un joueur remplit à la fois une condition de victoire et de défaite, c'est le **joueur actif** (celui dont c'est le tour) qui gagne.

Précisions importantes pour le mode de base

- Vous ne pouvez gagner qu'à l'**étape 3** (terminer le tour), jamais pendant le recrutement.
- Si la **pioche Agent** est vide, on ne pioche plus mais on continue à jouer normalement.
- Quand la pioche est vide, impossible de défausser pour piocher.
- Il n'y a **aucune limite** au nombre de cartes Agent que vous pouvez avoir en jeu devant vous.
- Un 4e, 5e ou 6e exemplaire d'un même type résout toujours le **3e symbole** (celui du bas).

[IMAGE_FIN]

Le mode avancé

Une fois que vous maîtrisez le mode de base, passez au mode avancé pour pimenter le tout !
Vous retrouverez les mêmes règles de base, avec quelques ajouts savoureux.

Mise en place du mode avancé

- Retournez le plateau sur la face **Mode Avancé** (elle comporte des **cases Marché Noir** dans les quatre coins).
- Mélangez les **15 cartes Marché Noir** en une pioche face cachée à côté du plateau.
- Révélez les **3 premières cartes** de cette pioche pour former le **Marché Noir** visible.
- Prévoyez un espace pour la **défausse** des cartes Marché Noir utilisées.

Comment ça marche

Après avoir déplacé votre pion lors de l'étape Recruter, si celui-ci **s'arrête exactement sur une case Marché Noir**, vous devez choisir **1 carte** parmi les 3 du Marché Noir. Remplacez-la immédiatement par la première carte de la pioche Marché Noir.

Il existe deux types de cartes Marché Noir :

- **Capacités immédiates** : résolvez l'effet tout de suite, puis défaussez la carte.
- **Capacités permanentes** : placez la carte face visible devant vous, son effet reste actif pour le reste de la partie.

Quelques points clés :

- Traverser une case Marché Noir **sans s'y arrêter** ne donne rien.
- Si votre pion est déjà sur une case Marché Noir et ne bouge pas ce tour-ci, vous ne gagnez pas de carte.
- Si une capacité immédiate vous fait recruter une carte Agent et que votre pion s'arrête sur une autre case Marché Noir, vous gagnez encore une carte. Résolvez chaque effet complètement avant de passer au suivant.
- Si les deux pions s'arrêtent sur des cases Marché Noir le même tour, le joueur actif choisit

en premier.

Cases spéciales du plateau avancé

Le plateau avancé comporte aussi des cases spéciales avec des icônes :

- **Case Maison adverse** : si à l'étape Terminer le tour, votre adversaire se trouve sur votre case Maison, vous gagnez !
- **Case Maison (la vôtre ou celle de l'adversaire)** : si votre pion s'arrête exactement dessus, avancez de 3 cases supplémentaires.
- **Case « rappel »** : reprenez en main 1 carte Agent que vous avez en jeu. Vous pouvez la recruter immédiatement.

Petit conseil stratégique : dans le mode avancé, les cartes Marché Noir peuvent complètement renverser une situation. N'hésitez pas à adapter votre trajectoire pour viser ces cases, surtout si le Marché Noir affiche une carte qui vous arrange !

Variante par équipes (3 ou 4 joueurs)

Envie de jouer à plusieurs ? Cette variante fonctionne aussi bien en mode de base qu'en mode avancé. Si vous aimez les jeux d'équipe avec communication limitée, un peu comme au [Kems](#), vous allez vous régaler.

Mise en place par équipes

- Formez **2 équipes**. Les coéquipiers s'assoient côte à côte, face à l'équipe adverse.
- À **4 joueurs** : 2 contre 2. À **3 joueurs** : une équipe de 2 contre un joueur solo.
- Chaque joueur reçoit **4 cartes Agent** en main. Vous ne pouvez **ni montrer ni décrire** vos cartes à votre coéquipier.
- Les coéquipiers partagent le même **pion Espion**, les mêmes cartes en jeu et les mêmes cartes Marché Noir.

Déroulement par équipes

Étape 1 : jouer. Les coéquipiers se mettent d'accord sur qui joue en premier. Ce joueur pose **1 carte face visible**. Son coéquipier pose ensuite **1 carte face cachée**. Les deux cartes doivent être différentes (sauf cas extrême où toutes vos cartes sont identiques à celle déjà posée).

Piochez ensuite pour revenir à 4 cartes chacun.

Défausse tactique en équipe : chaque coéquipier peut défausser au maximum **2 cartes par partie**. Le joueur solo face à une équipe de 2 peut en défausser jusqu'à 4.

Étape 2 : recruter. L'équipe adverse se concerta et choisit ensemble la carte à recruter (visible ou cachée). L'autre carte revient à l'équipe active.

Étape 3 : terminer le tour. Mêmes conditions de fin que d'habitude. **Main vide :** si un adversaire n'a plus de cartes en main, que la pioche est vide et qu'aucune condition de fin n'est remplie, la partie s'arrête et l'équipe la plus proche de rattraper l'adversaire gagne.

Quelques précisions :

- S'il ne reste qu'une carte dans la pioche au début de l'étape Jouer, c'est le coéquipier qui joue face visible qui pioche.
- Si votre pion s'arrête sur une case Marché Noir, l'équipe décide ensemble qui prend la carte et laquelle choisir.

Récapitulatif des types d'agents

Voici un petit tableau pour vous y retrouver avec les 6 types d'agents principaux et leurs effets selon le nombre d'exemplaires en jeu. Les chiffres correspondent au déplacement de votre pion (positif = avancer, négatif = reculer, 0 = ne pas bouger).

Type d'agent	1 en jeu (1er symbole)	2 en jeu (2e symbole)	3+ en jeu (3e symbole)
Agent Double	Consultez la carte	Consultez la carte	Consultez la carte
Mercenaire	Consultez la carte	Consultez la carte	Consultez la carte
Cryptologue	Consultez la carte	Consultez la carte	Consultez la carte (+ victoire à 3 !)
Saboteur	Consultez la carte	Consultez la carte	Consultez la carte
Risque-tout	Consultez la carte	Consultez la carte	Consultez la carte (+ défaite à 3 !)

Type d'agent	1 en jeu (1er symbole)	2 en jeu (2e symbole)	3+ en jeu (3e symbole)
Sentinelle	Consultez la carte	Consultez la carte	Consultez la carte

Les valeurs exactes de déplacement sont indiquées directement sur chaque carte. Gardez vos aides de jeu sous les yeux pour les premières parties, c'est bien plus pratique !

Voilà, vous avez tout en main pour votre première mission d'espionnage à Oakfield. Que vous préférerez le bluff subtil d'un [Saboteur](#) ou la gestion de main d'un [Skyjo](#), Agent Avenue saura vous surprendre à chaque partie. Bonne traque et que le meilleur espion gagne !