

Règles d'Agent Avenue

Comment jouer Agent Avenue

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Rattraper le pion Espion de votre adversaire sur le plateau avant qu'il ne rattrape le vôtre.
- **Mécanique principale** : Jouer deux cartes Agent dont une seule est visible, puis laisser l'adversaire choisir celle qu'il veut recruter.
- **Condition de victoire** : Atteindre ou dépasser la position du pion adverse, ou réunir 3 Cryptologues en jeu.

Imaginez un petit quartier résidentiel bien tranquille, sauf que deux voisins sont en réalité des espions qui se surveillent mutuellement. Chacun enrôle les habitants du coin pour démasquer l'autre. Voilà le pitch savoureux d'**Agent Avenue**, un duel de cartes malin où chaque choix compte. Installez-vous, on vous explique tout pour lancer votre première partie en quelques minutes. Si vous aimez les jeux à deux joueurs tendus et stratégiques, vous allez adorer, un peu comme dans les [Cités rivales](#) ou [Ironwood](#).

Le matériel nécessaire

Avant de commencer, vérifions que tout est bien dans la boîte :

- **1 plateau recto verso** (une face Mode de Base, une face Mode Avancé)
- **38 cartes Agent** réparties en 8 types : Agent Double (x6), Mercenaire (x6), Cryptologue (x6), Saboteur (x6), Risque-tout (x6), Sentinelle (x6), Acolyte (x1) et Taupe (x1)
- **15 cartes Marché Noir** (uniquement pour le Mode Avancé)
- **2 pions Espion** (un par joueur, chacun d'une couleur différente)
- **2 aides de jeu**

Pour votre toute première partie, mettez de côté les 15 cartes Marché Noir. Elles ne servent qu'en Mode Avancé et on y viendra plus tard.

Mise en place du mode de base

Installation du plateau et des pions

Placez le **plateau** au centre de la table, face « Mode de Base » visible. Chaque joueur choisit une couleur, prend le **pion Espion** correspondant et le pose sur sa **case Maison** (la case de départ de sa couleur sur le plateau). Les deux pions démarrent donc à des endroits opposés du circuit.

Distribution des cartes

Mélangez toutes les **cartes Agent** et distribuez-en **4 à chaque joueur**. Le reste forme la **pioche Agent**, posée face cachée à côté du plateau. Le joueur qui a regardé un film d'espionnage le plus récemment commence la partie. Facile, non ?

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'un tour

À votre tour, vous êtes le **joueur actif**. Vous allez enchaîner trois étapes dans l'ordre : Jouer, Recruter, puis Terminer le tour. Voyons ça en détail.

Étape 1 : jouer deux cartes

Choisissez **2 cartes de votre main** et posez-les au centre de la table : **1 face visible** et **1 face cachée**. Attention, ces deux cartes doivent être de types différents (sauf cas extrême où toutes vos cartes sont identiques). Ensuite, piochez immédiatement **2 cartes** dans la **pioche Agent** pour revenir à 4 cartes en main.

Option facultative (la défausse) : 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 dans toute la partie. C'est un outil précieux pour renouveler une main décevante, alors utilisez-le à bon escient !

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 alors l'autre carte et la placez face visible devant vous. Regroupez vos cartes recrutées par type pour bien visualiser vos collections.

Maintenant, chaque joueur déplace son **pion Espion** en fonction de la carte qu'il vient de recruter. Sur chaque carte Agent, trois symboles sont empilés. Le nombre de cartes identiques que vous possédez en jeu (en comptant celle que vous venez de recruter) détermine quel symbole appliquer :

- **1 exemplaire** de ce type en jeu : résolvez le symbole du haut
- **2 exemplaires** : résolvez le symbole du milieu
- **3 exemplaires ou plus** : résolvez le symbole du bas

Chaque joueur avance son pion du nombre de cases indiqué (dans le **sens horaire**). Si le nombre est négatif, on recule (sens antihoraire). Si c'est zéro ou aucun chiffre, on ne bouge pas. Les deux pions se déplacent **en même temps**.

Petite astuce : avant de poser vos cartes, comptez bien les agents déjà recrutés par votre adversaire. Offrir un troisième exemplaire d'un type à l'autre joueur peut lui donner un énorme boost, ou une terrible pénalité selon le type de carte !

Étape 3 : terminer le tour

Après les déplacements, vérifiez si une **condition de fin de partie** est remplie (voir la section suivante). Si personne n'a gagné ni perdu, c'est au tour de l'adversaire de devenir le joueur actif.

Conditions de victoire et de défaite

Les trois façons de terminer la partie

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

- **Rattraper le pion adverse** : Si votre pion a atteint ou dépassé la position du pion de votre adversaire, vous gagnez ! Pas besoin de tomber pile dessus, le dépasser suffit. Et si c'est l'adversaire qui recule jusqu'à vous, c'est aussi bon pour vous.
- **3 Cryptologues en jeu** : Si un joueur possède **3 Cryptologues** devant lui, il remporte immédiatement la partie.
- **3 Risque-tout en jeu** : Si un joueur possède **3 Risque-tout** devant lui, il **perd** la partie. Attention à ne pas accumuler ces agents trop téméraires !

Cas spéciaux de fin de partie

Main vide : Si à la fin de votre tour, votre adversaire a moins de 2 cartes en main et que la **pioche Agent** est vide (sans qu'aucune condition de victoire ou de défaite ne soit remplie), la partie s'arrête. Le joueur dont le pion est le plus proche de rattraper le pion adverse gagne.

Égalité : Si les deux joueurs remplissent simultanément 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 l'emporte. Même règle si les deux pions sont à égale distance en cas de main vide.

Précisions importantes pour le mode de base

- Si la **pioche Agent** est vide, vous ne piochez plus et vous ne pouvez plus défausser de cartes. Continuez à jouer normalement avec ce que vous avez en main.
- Lors du recrutement, si vous obtenez un 4e, 5e ou 6e exemplaire d'un même type, résolvez toujours le symbole du bas.
- On ne peut gagner que lors de l'**étape Terminer le tour**, jamais pendant le recrutement. Par exemple, si votre adversaire recrute son 3e Cryptologue, vous continuez quand même à résoudre votre propre recrutement et déplacement avant de vérifier les conditions de fin.

- Les deux pions se déplacent simultanément. Si votre pion atteint la position de l'adversaire mais que celui-ci avance aussi lors du même tour et « s'échappe », vous ne l'avez pas rattrapé.

[IMAGE_FIN]

Le mode avancé

Une fois que vous maîtrisez le Mode de Base (en général après 2-3 parties), passez au **Mode Avancé** pour pimenter les choses. Ce mode ajoute les **cartes Marché Noir**, qui offrent des capacités spéciales et de nouvelles opportunités tactiques. Si vous appréciez les jeux avec des pouvoirs asymétriques, un peu comme dans [Dune Imperium](#), vous allez vous régaler.

Mise en place du mode avancé

Retournez le **plateau** sur sa face Mode Avancé (elle comporte des **cases Marché Noir** dans les quatre coins). Mélangez les 15 **cartes Marché Noir** et posez-les en pile face cachée : c'est la **pioche Marché Noir**. Révélez les **3 premières cartes** à côté du plateau pour former le **Marché Noir**. Prévoyez aussi un espace pour une **défausse Marché Noir**.

Comment obtenir une carte Marché Noir

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 (faites-le avant de résoudre la capacité de la carte choisie). Si vous traversez une case Marché Noir sans vous y arrêter pile, vous ne prenez rien.

Les deux types de cartes Marché Noir

Chaque carte Marché Noir porte un symbole indiquant son type :

- **Capacité immédiate** : Résolvez son effet tout de suite, puis placez la carte dans la **défausse**.
- **Capacité permanente** : Placez la carte face visible devant vous. Son effet reste actif

pour le reste de la partie. Rangez vos cartes Marché Noir en ligne au-dessus de vos cartes Agent pour les distinguer facilement.

Règles spécifiques au mode avancé

- Si votre pion s'arrête sur une case Marché Noir **en reculant**, vous gagnez quand même une carte.
- Si votre pion est déjà sur une case Marché Noir et ne bouge pas (symbole à 0), vous ne prenez pas de nouvelle carte.
- Si une capacité immédiate vous fait recruter une carte Agent qui déplace votre pion vers une autre case Marché Noir, vous gagnez une nouvelle carte. Résolez toujours chaque capacité intégralement avant de passer à la suite.
- Si les deux pions s'arrêtent sur des cases Marché Noir au même tour, le **joueur actif** choisit en premier, résout complètement sa carte, puis l'adversaire fait son choix.
- Les capacités permanentes ne s'appliquent pas à la carte Agent recrutée au moment où vous obtenez la capacité, seulement aux suivantes.
- Certaines capacités permanentes ajoutent de nouvelles **conditions de victoire** (par exemple, si l'adversaire se trouve sur votre case Maison, ou si votre pion s'arrête pile sur une case Maison, vous avancez de 3 cases). En cas d'égalité, le joueur actif gagne toujours.
- Retirer une carte Agent du jeu grâce à une capacité (comme « Manipulation de l'esprit » ou « Petit repos ») ne déclenche aucun déplacement de pion.

La variante par équipes (3 ou 4 joueurs)

Envie de partager l'aventure avec plus de monde ? La **variante par équipes** permet de jouer à 3 ou 4 joueurs, un peu comme on peut le faire dans [Mysterium](#) pour le côté coopératif. Les coéquipiers partagent un même pion, les mêmes cartes en jeu, mais ont chacun leur propre main. La communication est limitée : interdiction de montrer ou décrire ses cartes à son partenaire !

Mise en place par équipes

Répartissez-vous en **deux équipes**. Les coéquipiers s'assoient côte à côte, face à l'équipe adverse. À 4 joueurs, deux contre deux. À 3 joueurs, une équipe de deux affronte un joueur solo. Chaque joueur reçoit **4 cartes Agent**. Aucun partage d'informations sur vos mains !

Les étapes adaptées pour les équipes

Étape 1 : Jouer. Les coéquipiers se mettent d'accord sur qui joue en premier. Ce joueur pose **1 carte Agent face visible**, puis son coéquipier pose **1 carte Agent face cachée**. Les deux cartes doivent être de types différents. Chacun pioche ensuite pour revenir à 4 cartes en main. La défausse facultative fonctionne comme en mode normal, sauf que chaque coéquipier ne peut défausser qu'un **maximum de 2 cartes par partie** (le joueur solo dans une partie à 3 peut en défausser 4).

Étape 2 : Recruter. L'équipe adverse se concertent et choisit ensemble quelle carte recruter (la visible ou la cachée).

Étape 3 : Terminer le tour. Mêmes règles de victoire et de défaite. Pour la condition de main vide, la partie s'arrête si un adversaire n'a plus de cartes en main et que la pioche Agent est vide.

Précisions pour le jeu en équipe

- S'il ne reste qu'une seule carte dans la **pioche Agent** au début de l'étape Jouer, c'est le coéquipier qui joue face visible qui la pioche.
- Si toutes vos cartes en main sont identiques à celle que votre coéquipier vient de jouer face visible, vous pouvez exceptionnellement jouer une carte identique face cachée.
- Si le pion de votre équipe s'arrête sur une case **Marché Noir** en Mode Avancé, décidez ensemble qui prend la carte et laquelle choisir.

Récapitulatif des cartes Agent

Voici un tableau synthétique des 8 types de cartes Agent et leur effet selon le nombre

d'exemplaires que vous possédez en jeu. Les chiffres positifs font avancer votre pion (sens horaire), les négatifs le font reculer (sens antihoraire).

Type de carte	1 exemplaire (symbole du haut)	2 exemplaires (symbole du milieu)	3+ exemplaires (symbole du bas)
Agent Double	Variable selon la carte	Variable selon la carte	Variable selon la carte
Mercenaire	Variable selon la carte	Variable selon la carte	Variable selon la carte
Cryptologue	Variable selon la carte	Variable selon la carte	3 en jeu = victoire immédiate !
Saboteur	Variable selon la carte	Variable selon la carte	Variable selon la carte
Risque-tout	Variable selon la carte	Variable selon la carte	3 en jeu = défaite immédiate !
Sentinelle	Variable selon la carte	Variable selon la carte	Variable selon la carte
Acolyte	Carte unique, consultez son symbole		
Taupe	Carte unique, consultez son symbole		

Consultez les symboles directement sur chaque carte pour connaître les déplacements exacts.

L'aide de jeu fournie dans la boîte récapitule tous ces effets de façon très pratique.

Petit conseil stratégique : gardez toujours un oeil sur les cartes que votre adversaire a en jeu.

Lui offrir un troisième Cryptologue, c'est lui donner la victoire sur un plateau. Et accumuler des Risque-tout chez vous, c'est foncer droit dans le mur !

Vous voilà parés pour vos premières missions dans le quartier d'Oakfield. Que vous jouiez en duel serré ou en équipe, Agent Avenue offre des parties rapides et pleines de bluff. Et si vous cherchez d'autres jeux de société malins à deux joueurs, jetez un oeil aux [règles du Patchwork](#).

Bonne partie et surtout, ne faites confiance à personne !