

EXTRA UITLEG BIJ DE VARIANT VOOR TEAMS

- Als de informantenstapel nog maar 1 kaart bevat aan het begin van de speelfase, mag de teamgenoot die zijn kaart open speelt deze laatste kaart van de stapel pakken.
- In het zeldzame geval dat alle kaarten in je hand dezelfde naam hebben als de kaart die je teamgenoot net open heeft gespeeld, mag je een identieke kaart gedekt spelen.
- Als de spion van jouw team precies op een actievakje terecht komt, spreek je met je teamgenoot af wie een actiekaart pakt en welke kaart jullie uit het aanbod kiezen.
- In een spel waarbij een team van 2 spelers tegen 1 speler speelt, mag de speler die alleen speelt, 4 keer een kaart afleggen in het hele spel, terwijl de spelers in het team ieder 2 keer in het hele spel een kaart mogen afleggen.

Credits

Spelontwerp: Christian Kudahl, Laura Kudahl

Artistieke visie: Dominik Lorenz

Illustraties: Fanny Pastor-Berlie

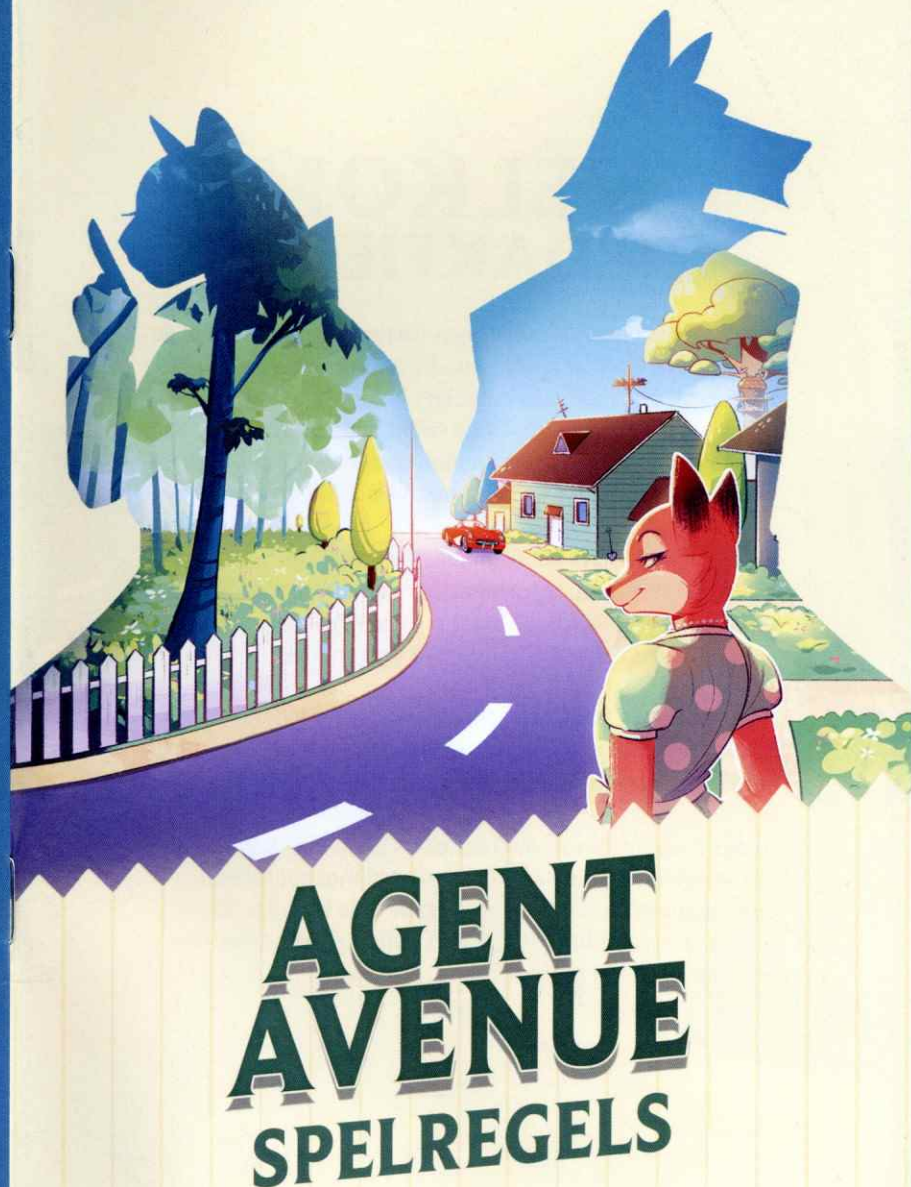
Grafisch ontwerp: Maximilian Gotthold

Ontwikkeling: Alexandre Guignard, Marvin Hegen, Dominik Lorenz

Spelregels: Alexandre Guignard

Nederlandse editie: Demi Bartels, Marieke Versmissen, Stefan Meeuwsen

Speltesters: 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.



WELKOM IN OAKFIELD

waar Agent Avenue zeker geen rustige straat is - het is de thuisbasis van twee spionnen, die als burens leven en niet van elkaars bestaan afweten. Het begint hen op te vallen dat zij misschien niet de enige spion in de buurt zijn... Daarom zetten ze hun spionagekunsten in om achter de ware identiteit van hun buurtgenoten te komen.

Om de waarheid te achterhalen, huren ze hun buurtgenoten in als informanten - van die aardige buurvrouw tot de lokale macho - waarbij iedere interactie een manier is om aanwijzingen te verzamelen.

Agent Avenue is als een schaakbord, waar iedere barbecue en ieder gesprekje tussendoor een strategische zet is, die zomaar wat geheimen kan onthullen.

In deze vredige buurt in Oakfield is het leven nooit saai: het alledaagse leven wordt vermengd met spannende spionagemissies. Hier weet je nooit of je burens je bij je missie zullen helpen, of je dwars zullen zitten zodat hun identiteit geheim blijft.

Inhoud

1 dubbelzijdig spelbord
voor beginners



15 actiekaarten
(alleen voor gevorderden)



achterzijde

38 informantkaarten

6x dubbelspion 6x handhaver 6x codekraker



6x saboteur 6x waaghals 6x detective



1x handlanger 1x mol achterzijde



2 spionnen 2 overzichtskaarten



Als je het spel nog niet eerder gespeeld hebt, raden we aan om met de **regels voor beginners** te spelen. Als je wat meer ervaring hebt met het spel, kun je met de **regels voor gevorderden** en de **variant voor teams** spelen.

Regels voor beginners

VOORBEREIDING

- 1 Leg het bord in het midden van de tafel met de zijde voor beginners naar boven.
- 2 Iedere speler kiest een kleur en pakt de spion van die kleur. Zet de spion op de bijbehorende *thuisbasis* op het bord.
- 3 Schud de kaarten en geef iedere speler **4 informanten in de hand**. Maak van de resterende kaarten een gedekte *informantenstapel*.
- 4 De speler die het meest recent een spionagefilm heeft gezien, is de startspeler.

De 15 actiekaarten laat je in de doos liggen. Deze worden niet gebruikt in een spel voor beginners.



HET SPEL WINNEN

Het doel van het spel is om de geheime identiteit van je tegenstander te onthullen. Dit doe je door informanten in jouw buurt in te huren. De positie van jouw spion op het spelbord in vergelijking met die van je tegenstander toont de voortgang van jouw missie. Als je de spion van jouw tegenstander vangt voordat je tegenstander die van jou vangt, onthul je zijn of haar geheime identiteit en win je het spel!

HANDKAARTEN

Als je minder dan 4 kaarten in je hand hebt, vul je je hand aan met kaarten van de stapel tot je weer 4 kaarten in je hand hebt.

SPEELBEURT

Tijdens je beurt voer je onderstaande fases in deze volgorde uit:

- Fase 1: SPELEN
- Fase 2: INHUREN
- Fase 3: CONTROLE

FASE 1: SPELEN

Speel 2 kaarten uit je hand in het midden van de tafel. Leg er 1 open en 1 gedekt neer. **Deze kaarten mogen niet dezelfde naam hebben!**



Vergeet niet je hand aan te vullen met kaarten van de stapel tot je weer 4 informanten in je hand hebt. Vul je hand pas aan nadat je beide kaarten gespeeld hebt.

Optioneel: voordat je een kaart speelt, mag je ervoor kiezen om een kaart uit je hand gedekt af te leggen en een nieuwe te pakken. Dit mag meerdere keren in een beurt, maar maximaal **4 keer** tijdens het hele spel.



afgelegde kaarten



FASE 2: INHUREN

Je tegenstander kiest 1 van de 2 informanten die jij gespeeld hebt *om in te huren* en legt die kaart open in zijn speelgebied. Daarna **moet** jij de andere informant nemen en die kaart open in jouw speelgebied leggen.



Speler 1 kiest de openliggende handhaver



draai open

Speler 2 neemt de gedekte kaart

Zo leg je de informanten in jouw speelgebied:



Dan verplaatsen **beide spelers** hun spion op het bord. Voor het aantal vakjes dat je jouw spion verplaatst, kijk je op de kaart van de informant die je net hebt ingehuurd. Bekijk hoeveel informanten met diezelfde naam er in jouw speelveld liggen, inclusief de informant die je zojuist hebt ingehuurd.

- Als je er **1** hebt, kijk je naar het eerste cijfer (bovenaan).
- Als je er **2** hebt, kijk je naar het tweede cijfer (in het midden).
- Als je er **3 of meer** hebt, kijk je naar het derde cijfer (onderaan).

Verplaats je spion op het bord net zoveel vakjes naar voren (met de klok mee) als het getoonde cijfer. Als het cijfer negatief is, verplaats je jouw spion achteruit (tegen de klok in). Als het cijfer 0 is of er geen cijfer staat, verplaats je niet. Je tegenstander doet hetzelfde met zijn spion.

ga 1 vakje *achteruit*



ga 6 vakjes *vooruit*



ga 1 vakje *achteruit*



FASE 3: CONTROLE

Nadat beide spionnen verplaatst zijn, **controleer** je of een van de spelers het spel **gewonnen of verloren** heeft. Als dat niet zo is, speel je verder. Jouw beurt eindigt en **de beurt van je tegenstander begint**.

Controleer of iemand aan een van de volgende voorwaarden voldoet:

- A** De speler die de spion van de tegenstander heeft gevangen, wint het spel. Je vangt een spion **door op exact hetzelfde vakje terecht te komen, of door deze in te halen**.



- B** Een speler met 3 *codekrakers* in zijn speelgebied, wint het spel.



“Geen kaarten meer”: als geen van de spelers gewonnen of verloren heeft **en** de stapel leeg is **en** je tegenstander **minder dan 2 kaarten** in de hand heeft, eindigt het spel. Je tegenstander kan dan geen beurt meer spelen. In dat geval wint de speler die zijn spion het dichtst achter de spion van de andere speler heeft staan.

Bij een gelijkspel wint de speler die aan de beurt is (de actieve speler). In deze situaties is er sprake van een gelijkspel:

- Beide spelers voldoen aan een voorwaarde om het spel te winnen.
- Beide spelers voldoen aan een voorwaarde om het spel te verliezen.
- Een speler voldoet aan een voorwaarde om het spel te winnen en aan een voorwaarde om te verliezen.
- Spelers hebben “geen kaarten meer” (zie hierboven) en beide spionnen staan even ver van elkaar af.

- C** Een speler met 3 *waaghalsen* in zijn speelgebied, verliest het spel.



BELANGRIJKE REGELS & EXTRA UITLEG

- Tijdens de speelfase moeten de 2 kaarten die je vanuit je hand speelt (1 open en 1 gedekt), verschillende namen hebben. Alleen in het zeldzame geval dat alle kaarten in je hand dezelfde naam hebben, mag je 2 kaarten met dezelfde naam spelen.
- Als de stapel leeg is, kun je geen kaart uit je hand afleggen om een nieuwe kaart te pakken.
- Als de stapel leeg is, kun je geen kaarten meer pakken en speel je verder.
- Er is geen maximum aan het aantal kaarten dat er in je speelgebied mag liggen of dat je in je hand mag hebben.
- Als je tijdens het inhuren je 4e, 5e of 6e informant met dezelfde naam in je speelgebied legt, telt dit als je 3e informant.
- Je kunt het spel alleen winnen tijdens de controlefase, niet tijdens de inhuurfase. Als je tegenstander een 3e *codekraker* inhuurt, speel je door tot de controlefase. Als je tijdens diezelfde beurt de spion van de tegenstander vangt, wint de speler die aan de beurt is (de actieve speler).
- Als je de spion van je tegenstander vangt, maar de spion tijdens dezelfde beurt “ontsnapt” (naar voren gaat), heb je de spion toch niet gevangen.
- Om de spion van je tegenstander te vangen, hoeft je niet op exact hetzelfde vakje als de spion van je tegenstander terecht te komen. Ook als je op een moment de spion van de tegenstander inhaalt, heb je de spion gevangen.
- Als je tegenstander zijn spion achteruit moet verplaatsen en op hetzelfde vakje als jouw spion terechtkomt, of zelfs achter jouw spion terechtkomt, dan heb jij de spion gevangen.

Regels voor gevorderden

Het spel voor gevorderden is gevarieerder en uitdagender. Het bevat meer mogelijkheden, unieke voordelen en spelers kunnen speciale tactieken inzetten dankzij de nieuwe aanwinsten en gebeurtenissen.

In een spel voor gevorderden gebruik je een extra stapel kaarten, de *actiekaarten*. Op deze kaarten staan unieke acties die je helpen het spel te winnen. Je krijgt een van deze speciale kaarten als jouw spion op specifieke vakjes op het bord terecht komt.

Een aantal regels zijn aangepast in een spel voor gevorderden:

VOORBEREIDING

Gebruik de zijde van het bord met de *actievakjes* in de hoeken.

Schud de 15 actiekaarten. Leg de 3 bovenste kaarten open naast het bord neer. Dit is het *aanbod van actiekaarten*.

De resterende actiekaarten vormen een gedekte *stapel actiekaarten*. Maak ook ruimte voor een aparte aflegstapel.



actiesymbol

SPEELBEURT FASE 2: INHUREN

Als je na het verplaatsen van je spion (vooruit of achteruit) **precies** op een actievakje terechtkomt, kies je 1 actiekaart uit het aanbod. Pak die kaart en draai onmiddellijk de bovenste kaart van de stapel actiekaarten open, om het aanbod weer aan te vullen.

Er zijn twee soorten actiekaarten: kaarten met een *direct effect* en een *doorlopend effect*, te zien aan het symbool naast de kaartnaam.



Direct effect: als je deze kaart pakt, voer je het effect op de kaart direct uit en leg je de kaart op de aflegstapel.



Doorlopend effect: als je deze kaart pakt, leg je deze open voor je neer. Het effect blijft actief tijdens de rest van het spel, zolang de kaart in jouw speelgebied ligt.

leg actiekaarten
boven je informanten neer



EXTRA UITLEG BIJ ACTIEKAARTEN

- Als jouw spion precies op een actievakje terechtkomt door achteruit te gaan, pak je ook een actiekaart uit het aanbod.
- Als jouw spion over een actievakje gaat, maar er niet precies op terechtkomt, pak je geen actiekaart.

- Als jouw spion al op een actiefakje staat en je na het spelen van een informant niet vooruit of achteruit gaat, pak je geen actiekaart. Dit kan voorkomen als het cijfer op de kaart 0 is of er geen cijfer op de kaart staat.
- Als je een kaart uit het aanbod van de actiekaarten pakt, draai je direct de bovenste kaart van de stapel actiekaarten open om het aanbod aan te vullen. Dit doe je voordat je de actie op de kaart uitvoert.
- Als je een actie niet kunt uitvoeren, heeft de kaart geen effect.
- Als je een kaart pakt met een doorlopend effect, heeft dit geen effect op de informant die net ingehuurd is. Het effect blijft actief tijdens de rest van het spel (zolang de kaart in jouw speelgebied ligt).
- Sommige doorlopende effecten voer je pas uit als je een specifieke informant *inhuurt*. Het maakt niet uit hoe je de specifieke informant *inhuurt* (bijvoorbeeld dankzij een actie op een andere kaart).
- Jouw *thuisbasis* is het beginvakje op het bord met dezelfde kleur als jouw spion.
- Met sommige doorlopende effecten win je het spel tijdens de controlefase als je aan een specifieke voorwaarde voldoet (naast de drie voorwaarden van het spel voor beginners). Bij een gelijkspel wint de actieve speler.
- Als je vanwege een direct effect een informant moet *inhuren*, leg je deze open in je speelgebied neer en verplaats je je spion weer volgens de regels. Als je spion dan opnieuw precies op een actiefakje terechtkomt, pak je opnieuw een kaart uit het aanbod. Voer altijd eerst het effect uit voordat je andere handelingen uitvoert.

- Als beide spionnen tijdens dezelfde beurt precies op een actiefakje terechtkomen, pakt de speler die aan de beurt is (de actieve speler) als eerste een kaart uit het aanbod.

Pas nadat de actieve speler de actie volledig heeft uitgevoerd (en mogelijk verplaatst is naar een ander actiefakje en een andere kaart heeft gepakt), pakt de andere speler een kaart.

- Als je door een effect (zoals van de kaart *controlepost*) minder dan 4 kaarten in je hand hebt, vul je je hand aan met kaarten van de stapel tot je weer 4 kaarten in je hand hebt.
- Als je door een effect (zoals van de kaart *verleiding*) meer dan 4 kaarten in je hand hebt, volg je de regels. Pas als je minder dan 4 kaarten in je hand hebt, vul je je hand aan.
- Als je een informant uit het speelgebied verwijdert (zoals met de kaart *verleiding* of *spionagetricip*), verplaats je de spion niet.
- Je kunt de kaart *verleiding* gebruiken om de 3e *codekraker* die je tegenstander diezelfde beurt heeft ingehuurd, te verwijderen en zo voorkomen dat je tegenstander wint.

Variant voor teams

Met de variant voor teams kun je het spel met 3 of 4 spelers spelen. Werk slim en stil samen met je teamgenoot. Maken jullie samen de juiste keuzes en verslaan jullie samen het andere team?

Teamgenoten delen hun spion en speelgebied (inclusief gespeelde informanten en actiekaarten). Iedere teamgenoot heeft eigen handkaarten, maar ze spelen samen een beurt. Beide spelers spelen 1 kaart en hun tegenspelers bepalen samen welke kaart zij pakken. Teamgenoten winnen of verliezen het spel samen.

Een aantal regels zijn aangepast in de variant voor teams. Combineer de variant voor teams met de regels voor beginners of gevorderden.

VOORBEREIDING

Vorm 2 teams. Teamgenoten gaan naast elkaar zitten, tegenover hun tegenstanders.

- 4 spelers: beide teams hebben 2 spelers.
- 3 spelers: er is 1 team met 2 spelers en de andere speler speelt alleen.

Geef iedere speler 4 **informanten**. Je mag de kaarten van je teamgenoot **niet** bekijken en je kaarten **niet** aan je teamgenoot laten zien of beschrijven.



SPEELBEURT FASE ①: SPELEN

Spreek met je teamgenoot af wie er tijdens de beurt als eerste een kaart speelt. Die speler speelt 1 informant uit zijn hand en legt deze open neer. De andere speler speelt 1 informant uit zijn hand en legt deze gedekt neer. Deze kaarten mogen niet dezelfde naam hebben!

Speler 1 speelt een informant (open)



Speler 2 speelt een informant (gedekt)



Vul je hand aan zodat je weer 4 kaarten in je hand hebt.

Optioneel: voordat je een kaart speelt (ongeacht of je teamgenoot al een kaart heeft gespeeld), mag je ervoor kiezen om een kaart uit je hand gedekt af te leggen en een nieuwe te pakken. Dit mag je meerdere keren in een beurt doen, maar maximaal 2 keer tijdens het hele spel (je teamgenoot mag dit ook 2 keer doen).



FASE ②: INHUREN

De tegenstanders spreken samen af welke informant ze **inhuren**: de informantkaart die open op tafel ligt of de gedekte informantkaart.

FASE ③: CONTROLE

“Geen kaarten meer”: als geen van de teams gewonnen of verloren heeft en de stapel leeg is en een tegenstander **geen kaarten** meer in de hand heeft, eindigt het spel. Het team dat hun spion het dichtst achter de spion van het andere team heeft staan, wint het spel.