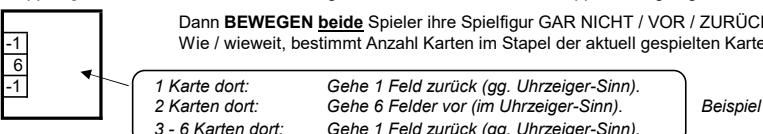


Agent Avenue - KSR							
LEICHTER SPIEL-MODUS:	Ablauf eines Zuges:						
1) AUSSPIelen:	<p>OPTIONAL: Du darfst jetzt 1 deiner Handkarten wählen und verdeckt vor dir abwerfen, um sofort 1 neue Karte zu ziehen (wenn vorhanden).</p> <p>⇒ Ist der Agenten-Stapel leer, darfst du keine Hand-Karte abwerfen. Das darfst du mehrmals im selben Zug tun, max. 4-mal im ganzen Spiel.</p> <p>SPIELE 2 KARTEN von der Hand in die Mitte: 1 AUFGEDECKT, 1 VERDECKT. Die NAMEN müssen VERSCHIEDEN sein (geht nicht: dann ignoriere Regel).</p> <p>ZIEHE KARTEN NACH, bis du wieder 4 Stück auf der Hand hältst!</p>						
2) REKRUTIEREN:	<p>Der Gegner MUSS 1 der 2 Agenten-Karte nehmen, die du ausgespielt hast. Er wählt 1 Karte und legt sie aufgedeckt vor sich. Du MUSST die andere Agenten-Karte nehmen = aufgedeckt vor dich legen. Jeder ORDNET die neue Karte in seinem Spielbereich zu gleichen dazu. Mehrere Karten gleichen Namens werden überlappend ausgelegt.</p> <p>Dann BEWEGEN beide Spieler ihre Spielfigur GAR NICHT / VOR / ZURÜCK: Wie / wieweit, bestimmt Anzahl Karten im Stapel der aktuell gespielten Karte.</p>						
<i>Beispiel: Doppelagentin</i>	 <p>Beispiel</p> <table border="1"> <tr> <td>1 Karte dort:</td> <td>Gehe 1 Feld zurück (gg. Uhrzeiger-Sinn).</td> </tr> <tr> <td>2 Karten dort:</td> <td>Gehe 6 Felder vor (im Uhrzeiger-Sinn).</td> </tr> <tr> <td>3 - 6 Karten dort:</td> <td>Gehe 1 Feld zurück (gg. Uhrzeiger-Sinn).</td> </tr> </table>	1 Karte dort:	Gehe 1 Feld zurück (gg. Uhrzeiger-Sinn).	2 Karten dort:	Gehe 6 Felder vor (im Uhrzeiger-Sinn).	3 - 6 Karten dort:	Gehe 1 Feld zurück (gg. Uhrzeiger-Sinn).
1 Karte dort:	Gehe 1 Feld zurück (gg. Uhrzeiger-Sinn).						
2 Karten dort:	Gehe 6 Felder vor (im Uhrzeiger-Sinn).						
3 - 6 Karten dort:	Gehe 1 Feld zurück (gg. Uhrzeiger-Sinn).						
3) ENDE:	<p>PRÜFE, ob ein Spieler eine Bedingung* erfüllt, um das Spiel zu gewinnen / verlieren. Andernfalls endet der Zug und der Gegner ist dran. NUR in diesem Schritt kann das Spiel gewonnen werden, nicht im Schritt 2.</p> <p>* A: Falls ein Spieler die Figur seines Gegners fängt, GEWINNT er das Spiel. Dazu muss die Position seiner Figur die des Gegners nach VORNE erreichen / übertreffen. Geht die Figur des Gegners nach hinten und deren Position stimmt mit deiner überein oder liegt noch hinter deiner Position, gilt sie AUCH als gefangen. B: Falls ein Spieler 3 CODE-Knackerinnen in seinem Spielbereich hat, gewinnt er das Spiel. C: Falls ein Spieler 3 DRAUFGÄNGER in seinem Spielbereich hat, VERLIERT er das Spiel. Hat keiner der Spieler gewonnen oder verloren UND der Agenten-Stapel ist leer UND dein Gegner hat weniger als 2 Handkarten, endet das Spiel. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der näher dran ist, die Figur seines Gegners zu fangen.</p> <p>PATT: Der aktive Spieler gewinnt. Das geschieht in folgenden Fällen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Beide Spieler erfüllen eine Bedingung, um zu gewinnen. ⇒ Beide Spieler erfüllen eine Bedingung, um zu verlieren. ⇒ Ein Spieler erfüllt je 1 Bedingung zum Gewinnen und zum Verlieren. ⇒ Die Spieler haben nicht mehr genug (< 2) Karten und den gleichen Abstand zueinander. 						
Kurzspielregeln: Ein Service der Spieldmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 09.01.26							
FORTGESCHRITTENER SPIEL-MODUS: Änderungen:							
2) REKRUTIEREN:	<p>Nachdem du deine Spielfigur nach vorne / hinten bewegst 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.</p> <p>Es gibt SOFORTIGE Fähigkeiten: Sofort abhandeln und abwerfen. UND DAUERHAFTE Fähigkeiten: Die Karte ist aufgedeckt vor sich abzulegen. Sie bleibt den Rest des Spiels aktiv, solange sie dort liegt.</p> <p>Bitte die umfangreichen Klarstellungen für Schwarzmarkt-Karten im Regelheft nachlesen.</p>						