

Agent Avenue - KSR

LEICHTER SPIEL-MODUS:

Ablauf eines Zuges:

1) AUSSPIELEN:

OPTIONAL: Du darfst jetzt 1 deiner Handkarten wählen und verdeckt vor dir abwerfen, um sofort 1 neue Karte zu ziehen (wenn vorhanden).
 ➡ 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.

Spiele 2 Karten von der Hand in die Mitte: 1 AUFGEDECKT, 1 VERDECKT.
 Die NAMEN müssen VERSCHIEDEN sein (geht nicht: dann ignoriere Regel).

ZIEHE Karten nach, bis du wieder 4 Stück auf der Hand hältst!

2) REKRUTIEREN:

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.

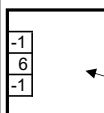
Jeder ORDNET die neue Karte in seinem Spielbereich zu gleichen dazu.

Mehrere Karten gleichen Namens werden überlappend ausgelegt.

Dann **BEWEGEN beide** Spieler ihre Spielfigur GAR NICHT / VOR / ZURÜCK:
 Wie / wie weit, bestimmt Anzahl Karten im Stapel der aktuell gespielten Karte.

Beispiel:

Doppelagentin



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).

Beispiel

3) ENDE:

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.

* **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.

PATT: Der aktive Spieler gewinnt. Das geschieht in folgenden Fällen:

- ➡ 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 Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 09.01.26

FORTGESCHRITTENER SPIEL-MODUS:

Änderungen:

2) REKRUTIEREN:

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.

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.

Bitte die umfangreichen Klarstellungen für Schwarzmarkt-Karten im Regelheft nachlesen.