

The cover art features a large, blue silhouette of a mouse head in the background. Inside the silhouette, a small mouse is parachuting with an orange parachute. In the foreground, a brown mouse wearing sunglasses and a suit stands with its arms crossed. To the right, another mouse in a suit and sunglasses is peeking over a white picket fence. The background within the silhouette shows a blue sky with clouds and a small red barn. The title 'AGENT AVENUE' is written in large, bold, blue letters with a white outline and a drop shadow. Below it, 'DIVISION M' is written in white letters on a blue rectangular background. At the bottom, 'Livret de règles' is written in blue letters.

AGENT AVENUE

DIVISION M

Livret de règles

Une nouvelle menace s'est installée dans le quartier : la **Division M**. Ces agents spéciaux patrouillent autour de chacune des deux maisons du plateau, constituant un nouveau danger pour le joueur qu'ils traquent... Parviendrez-vous à éviter la redoutable Division M ? Pour vous aider, cette extension contient également 15 cartes **Marché Noir** uniques, ajoutant chacune de nouveaux rebondissements et des opportunités imprévisibles.

Matériel

6 cartes Agent



2 pions Division M



15 cartes **Marché Noir** (*Mode Avancé uniquement*)



Ces 15 cartes ont chacune une icône de souris en bas à droite de leur illustration.

Mode de Base

Les éléments ci-dessous s'ajoutent aux règles habituelles du Mode de Base d'Agent Avenue.

MISE EN PLACE

- Chaque joueur prend le pion Division M de sa couleur et le place devant lui. Il sera ajouté au plateau pendant la partie.
- Mélangez les 6 nouvelles cartes Agent avec toutes les autres cartes Agent.

DÉROULEMENT

ÉTAPE ②: RECRUTER

Les nouvelles cartes Agent disposent de nouveaux symboles :



Prenez le pion Division M de votre couleur et placez-le sur votre case Maison (la case de départ de votre couleur avec un symbole Maison).



Avancez ou reculez d'un maximum de 1 case votre pion Division M (il peut donc également rester sur sa case actuelle).



Avancez ou reculez d'un maximum de 2 cases votre pion Division M (il peut donc également rester sur sa case actuelle).

ÉTAPE ③ : TERMINER LE TOUR

À chaque tour, vérifiez cette nouvelle condition de victoire :

- D** Si votre pion Division M se trouve **exactement** sur la case du pion Espion adverse, vous remportez la partie.



Ici, le joueur vert remporte la partie.

PRÉCISIONS

- Si votre pion Espion et votre pion Division M sont sur la même case, rien ne se passe.
- Si votre pion Division M dépasse le pion Espion adverse, vous ne remportez pas la partie : les deux pions ne sont pas sur la même case.
- Si votre pion Espion dépasse le pion Division M adverse, vous ne *rattrapez* pas votre adversaire. Rien ne se passe.
- Un pion Division M ne peut jamais être retiré du plateau.
- Contrairement aux autres cartes Agent, les cartes Agent Division M vous permettent de choisir votre déplacement. Lorsque vous recrutez une carte Agent Division M, attendez bien que les deux cartes Agent aient été révélées avant de faire votre choix. Si les deux joueurs ont joué une carte Agent Division M, le joueur actif fait son choix en premier.
- Pour rappel, en cas d'égalité, le joueur actif remporte la partie.

Mode Avancé

Les éléments ci-dessous s'ajoutent aux règles habituelles du Mode Avancé d'Agent Avenue.

MISE EN PLACE

Mélangez les 15 nouvelles cartes Marché Noir avec toutes les autres cartes Marché Noir.

Si vous jouez avec cette extension pour la première fois, nous vous recommandons de jouer uniquement avec les nouvelles cartes.

PRÉCISIONS SPÉCIFIQUES AUX CARTES MARCHÉ NOIR

- Lorsqu'une carte fait référence au *déplacement* d'un joueur, elle fait référence à son pion Espion, et non à son pion Division M, sauf indication contraire. La même règle s'applique lorsqu'une carte indique qu'un joueur *ne peut pas se déplacer*.
- Si l'un des joueurs doit choisir comment déplacer son pion Division M et que l'autre joueur doit choisir 1 carte Marché Noir, c'est le joueur actif qui fait son choix en premier.
- Pour rappel, lorsque vous prenez une carte disposant d'une capacité permanente, celle-ci est active seulement à partir du moment où elle est prise : son effet ne s'applique pas de manière rétroactive.

Par exemple, si vous recrutez une Sentinelle, que vous vous déplacez vers une case Marché Noir et que vous prenez la carte Zone d'exclusion aérienne, sa capacité ne se déclenche pas immédiatement, car vous avez recruté la Sentinelle avant d'obtenir la carte.

Crédits

Auteurs

Christian Kudahl,
Laura Kudahl

IELLO

**pour la version
française**

Direction artistique

Dominik Lorenz

Chef de projet

Guillaume Dejonghe

Illustrations

Fanny Pastor-Berlie

Traduction

MeepleRules.fr

Design graphique

Maximilian Gotthold

Relecture

Robin Leplumey

Développement

Alexandre Guignard,
Marvin Hegen,
Dominik Lorenz,
Markus Peschina

Graphisme

Charlie Metz

Livret de règles

Alexandre Guignard