



# AGENT AVENUE RULEBOOK

# MEŞE SOKAĞI'NA HOŞ GELDİNİZ!

Ajan Bulvarı size dingin bir sokak gibi görünebilir, ancak bu sizi yanıltmasın.

Burası sessiz bir savaş alanı. İki casus komşu. Başlarda ikisi de diğerinin gerçek kimliğinden bir haber. Ancak bu gizlilik hızlıca değişiyor.

Her şeyin görüldüğü gibi olmadığının farkına varan casuslarımızın bir sonraki adımı gayet açık olarak yeteneklerini kullanıp komşularının sırrını açığa çıkarmaya çalışmak oluyor.

Bu uğurda bölge halkını Ajanları olarak işe almaya başlıyorlar. Köşe başında toplanan hışır gençlerden tutun sokağın karşısında oturan cana yakın hanımefendiye, herkes olası bir müttefik. Ajan Bulvarı hızla akıl oyunlarının döndüğü bir satranç tahtasına dönüşüyor. Her merhaba, her küçük muhabbet ve her buluşma, sırların açığa çıkması için bir şans.

Bu Oakfield'in bu huzurlu muhitinde yaşayanlar için günlük aktivitelerin her biri artık gizli birer görev. Heyecan günlük hayatın bir parçası. Gizli kimliğini gizli tutmaya çalışan ajanlarımız içinse her komşu bir destek, bazen de bir köstek.

# Kutu İÇeriĐi

1 çift taraflı Oyun Tahtası

*basit mod*

*uzman  
modu*



38 Casus Kartı

6x Çifte Ajan

6x Dövüşçü

6x Kriptolog



6x Sabotajcı

6x Deli Fişek

6x Gözcü



15 Kara Borsa Kartı

(sadece uzman modunda)



1x Sadık Dost

1x Köstebek

Kart Arkası



2 Piyon

2 Özet Kartı



kart arkası

Oyuna yeniyseniz ilk birkaç oyununuz için **basit mod** kurallarını kullanmanızı öneririz. Oyuna alıştıktan sonra **tecrübeli modun** ve **takımlı modun** kurallarını okuyabilirsiniz.

## Basit Mod

### KURULUM

- 1 Oyun tahtasını masanın ortasına, basit mod tarafı yukarı bakacak şekilde yerleştirin.
- 2 Birer renk seçin ve kendi renginizdeki piyonu oyun tahtasındaki *ev alanına* yerleştirin.
- 3 Uzman kartlarını karıştırın ve her oyuncuya **4 kart** dağıtın. Kalan kartları yüzü kapalı bir deste halinde kenara koyun. Buna *uzman destesi* diyeceğiz.
- 4 Oyuna en son bir casus filmi izlemiş olan oyuncu başlar.

15 kara borsa kartını şimdilik kutuda bırakın. Bu kartlar sadece uzman modunda kullanılır.



## OYUNU KAZANMAK

Amacınız rakibinizin piyonunu yakalamak ve o sizin gizli kimliğinizi açığa çıkarmadan önce onun gizli kimliğini açığa çıkartmaktır. Bunun için komşularınızı casuslarınız olarak işe almanız gerekiyor. Rakibinizin gizli kimliğini açığa çıkarmaya ne kadar yakın olduğunuzu piyonunuzun oyun tahtasındaki pozisyonuna bakarak anlayabilirsiniz.

O sizin piyonunuzu yakalamadan önce siz onun piyonunu yakalayın, gizli kimliğini ifşa edin ve oyunu kazanın!

## ELİNİZDEKİ KARTLAR

Elinizde her zaman 4 kart olmalıdır. Elinizdeki kart sayısı 4'ün altına düşerse casus destesinden kart çekerek elinizi 4'e tamamlayın.

## SIRANIZDA

Sıranızda adım adım şunları yaparsınız:

- 1 Oyna
- 2 İşe Al
- 3 Kontrol

## AŞAMA 1: OYNA

Masanın ortasına biri yüzü açık biri yüzü kapalı olacak şekilde 2 kart oynayın. **Kartların isimleri farklı olmak zorundadır.**



yüzü açık



yüzü kapalı

İki kartı da oynadıktan sonra casus destesinden kart çekerek elinizi 4'e tamamlayın.

**İsterseniz:** Kart oynamadan önce elinizden bir kartı seçip yüzü kapalı bir şekilde önünüze kapatarak onu ıskartaya çıkartabilir ve yeni bir kart çekebilirsiniz. Bunu turunuzda birden fazla sefer yapabilirsiniz, ancak tüm oyun boyunca **4 hakkınız** vardır.



### AŞAMA ② : İŞE AL

Rakibiniz oynadığınız 2 casus kartından birini *işe almak* zorundadır. Rakibiniz kartlardan birini seçer ve yüzü açık bir şekilde önüne alır. Diğer kartı ise, yine yüzü açık bir şekilde, siz *işe almak* zorundasınız.



Oyundaki casuslarınızı şu şekilde dizmelisiniz:



Sonrasında **iki oyuncu da** piyonlarını hareket ettirir. Piyonunuzu nasıl hareket ettireceğiniz, işe aldığınız casus kartına ve o casustan daha önce kaç tane işe aldığınıza bağlıdır. İşe aldığınız kart dahil olmak üzere önünüzde aynı isme sahip kaç kart olduğuna bakın.

- Eğer toplamda **1** adet varsa en üstteki sembol.
- Eğer toplamda **2** adet varsa ortadaki sembol.
- Eğer toplamda **3** veya **daha fazla** varsa en alttaki sembol.

Piyonunuzu oyun tahtasında, sembolde belirtilen sayı kadar kare saat yönünde hareket ettirin. Eğer sayı negatif ise piyonunuzu saat yönünün tersi yönde hareket ettirin. Eğer sayı sıfır ise veya sembolde herhangi bir sayı yoksa, piyonunuzu hareket ettirmeyin. Rakibinizin de aynı şekilde kendi piyonunu hareket ettirir.

1 kare *geri* gidin

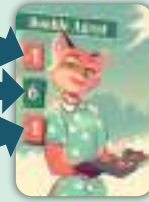
-1

6 kare *ileri* gidin

6

1 kare *geri* gidin

-1



### AŞAMA ③ : KONTROL

İki piyon da hareket ettikten sonra herhangi bir **kazanma** veya **kaybetme** koşulunun sağlanıp sağlanmadığı kontrol edilir. Eğer hiçbir koşul sağlanmadıysa sıranız sonlanır ve **rakibinizin sırası başlar**.

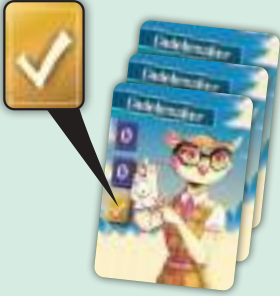
Bu adımda aşağıdaki tüm koşulları kontrol edin:

- A** Bir oyuncu rakibinin piyonunu yakalarsa oyunu kazanır. Bunun için oyun tahtasındaki piyonunun arkadan gelerek diğer oyuncunun piyonu ile aynı kareye gelmesi veya onu geçmesi gerekir.



**B** Bir oyuncunun önünde açık 3 Kriptologu varsa oyunu kazanır.

*Oyunu kazandınız!*



**C** Bir oyuncunun önünde açık 3 Deli Fişek'i varsa oyunu kaybeder.

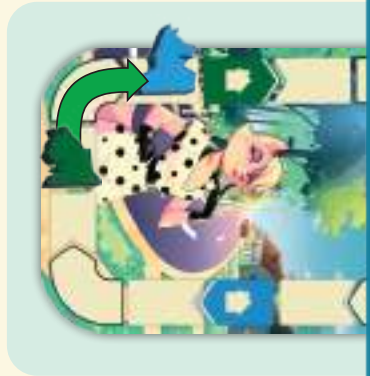
*Oyunu kaybettiniz!*



**“Kart kalmadı”:** Eğer iki oyuncu da oyunu kazanamadıysa veya kaybetmediyse ve casus destesinde kart kalmamışsa ve sıradaki oyuncunun elinde **2’den az kart varsa** oyun biter (çünkü rakibiniz bir sonraki eli oynayamaz). Bu durumda piyonu diğer piyonu yakalamaya en yakın olan oyuncu, oyunu kazanır.

Eğer eşitlik varsa **sıra hangi oyuncudaysa** oyunu o oyuncu kazanır. Eşitlik şu durumlarda gerçekleşebilir:

- İki oyuncu da aynı anda bir kazanma koşulunu sağlarsa.
- İki oyuncu da aynı anda bir kaybetme koşulunu sağlarsa.
- Oyunculardan biri hem bir kazanma koşulunu hem de bir kaybetme koşulunu yerine getirirse.
- Oyuncuların “kartı kalmazsa” (bkz. yukarıda) ve iki piyon da birbirine eşit mesafedeyse.



## HATIRLATMA VE AÇIKLAMALAR

- Oynama aşamasında elinizden oynadığınız 2 kartın (1'i yüzü kapalı, 1'i yüzü açık) farklı isimleri olmalıdır. Eğer elinizdeki dört kartın ismi de aynıysa, bu durumda aynı isimdeki 2 kartı oynayabilirsiniz.
- Eğer casus destesinde kart kalmadıysa elinizden kart ıskartaya çıkartarak yeni bir kart çekemezsiniz.
- Eğer casus destesinde kart kalmadıysa casus kartı çekmeden oyun bitene kadar oynamaya devam edin.
- Elinizde tutabileceğiniz veya önünüzde açık durabilecek casus kartlarının bir üst limiti yoktur.
- İşe Alma aşamasında bir casusun 4., 5. veya 6. kartını işe alıyorsanız, bu kartları 3. işe aldığınız kartmış gibi kullanın.
- Oyunu sadece Kontrol aşamasında kazanabilirsiniz, İşe Alma aşamasında değil. Eğer rakibiniz 3. bir *Kriptolog* işe alırsa Kontrol aşamasına kadar oynamaya devam edin. Eğer bu tur bu oyuncunun piyonunu yakalamayı başarırsanız sıra hangi oyunculdaysa o oyuncu oyunu kazanır.
- Eğer rakibinizin piyonunu yakalarsanız ama aynı tur içinde elinizden "kaçarsa", yakalamış sayılmazsınız.
- Rakibinizin piyonunu yakalamış olmak için tam olarak onunla aynı karede durmanız gerekmez. Eğer onun piyonuna arkadan yetişip önüne geçerseniz, bu da yakalamak sayılır.
- Eğer rakibinizin piyonu bulunduğu tur içinde geri hareket ederek piyonunuzla aynı kareye gelir veya sizin gerinize düşerse, piyonunu yakalamış sayılırsınız.

# Uzman Modu

Uzman modu kurallarını kullanarak daha çeşitli ve zorlayıcı bir oyun oynayabilirsiniz. Bu modda oyuncular yeni ve benzersiz taktikler kullanabilir.

Uzman modunu oynarken *kara borsa kartları* oyuna eklenir. Bu kartların her birinin kendine özgü bir özelliği vardır. Bu kartları piyonunuz oyun tahtasındaki belirli karelerde durduğunda alabilirsiniz.

**Basit moddaki tüm kurallar geçerlidir.**

## KURULUM

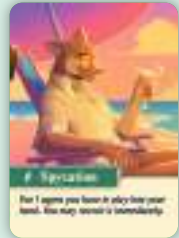
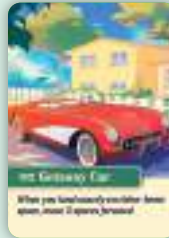
Oyun tahtasının köşelerinde *kara borsa sembolü* olan yüzünü kullanın.

15 kara borsa kartını karıştırın. En üstteki 3 kartı oyun tahtasının yanına açın. Bu *kara borsa piyasasıdır*.

Arta kalan kara borsa kartlarını yüzü kapalı bir deste halinde piyasanın yanına koyun. Bu *kara borsa destesidir*. Destenin yanında iskarta için biraz yer bırakın.



*kara borsa sembolü*



## SIRANIZDA AŞAMA ②: İŞE AL

Piyonunuzu ileri veya geri hareket ettirdikten sonra bir kara borsa karesinde duruyorsanız kara borsa piyasasından 1 kara borsa kartı seçin, bu kartı elinize alın ve onun yerine kara borsa destesinden yeni bir kart açın.

İki tip kara borsa kartı vardır: anlık yetenekler ve kalıcı yetenekler. Bu, kartın yanındaki sembolle gösterilir.



**Anlık yetenekler:** Bu kartın yeteneği elinize aldığınız anda kullanılır. Yeteneğini kullandıktan sonra kartı iskartaya çıkartın.



**Kalıcı yetenekler:** Bu kartı aldıktan sonra yüzü açık bir şekilde önünüze yerleştirin. Bu kartın yeteneğinden oyunun sonuna kadar yararlanabilirsiniz. Eğer herhangi bir sebeple kart önünüzden giderse kartın yeteneğini de kaybedersiniz.

*kara borsa kartlarınızı  
casus kartlarınızın önüne koyun*



### KARA BORSA KARTLARI İÇİN EK AÇIKLAMALAR

- Piyonunuz geriye doğru hareket ederek kara borsa karesine gelirse bir kara borsa kartı alırsınız.
- Eğer piyonunuz kara borsa karesinde durmadan üstünden geçerse kara borsa kartı alamazsınız.

- Eğer piyonunuz bir kara borsa karesindeyse ve casus kartınız bu tur piyonunuzu hareket ettirmezse, yeni bir kara borsa kartı alamazsınız. Bu durum karttaki sayı sıfır ise veya sembolde herhangi bir sayı yoksa yaşanabilir.
- Kara borsa piyasasından bir kart aldığınız anda, aldığınız kartın yeteneğini kullanmadan önce, destenin en üstünden yeni bir kart açın.
- Eğer herhangi bir nedenden ötürü kartın yeteneği kullanılamıyorsa etkisi göz ardı edilir.
- Kalıcı yeteneği olan bir kart aldığınızda bu tur işe aldığınız casus üzerinde bir etkisi olmaz. Ancak oyunun geri kalanı boyunca (oyunda kaldığı sürece) bu yetenek aktif olacaktır.
- Bazı kalıcı yeteneklerin etkisi sadece belirli bir casusu *işe aldığınızda* tetiklenir. Bu etkiler casusu nasıl *işe alırsanız* alın tetiklenir. Yani başka bir kartın yeteneğini kullanarak bir casusu *işe almak* bu tarz yetenekleri tetikler.
- *Eviniz* oyun tahtasındaki piyonunuzla aynı renkte olan karedir.
- Bazı kalıcı yetenekler size oyunu kazanmanın yeni yollarını sunar. Kontrol aşamasında belirli koşulları yerine getirerek oyunu kazanabilirsiniz. Eğer eşitlik varsa sıra hangi oyuncudaysa oyunu o oyuncu kazanır.
- Eğer anlık yetenek kullanarak bir casus *işe alırsanız* normalde olduğu gibi onu diğer casus kartlarınızla birlikte önünüze koyun ve piyonunuzu hareket ettirin. Eğer piyonunuz bu hareketten sonra başka bir kara borsa karesinde durursa yeni bir kara borsa kartı kazanırsınız. Kart yeteneklerini çözümlmeyi bitirmeden başka bir şey yapmaya başlamayın.

- Eđer iki piyon da aynı turda bir kara borsa karesinde durursa önce sırası olan oyuncu kart seçer. Bu oyuncu seçtiđi kartı çözümledikten sonra (ki bu ona kara borsadan başka bir kart alma şansı doğurabilir) diđer oyuncu kendi kartını alır.
- Eđer elinizdeki kart sayısı örneđin *Gözcü Kulesi* gibi bir yetenek yüzünden 4'ün altına inerse, kart çekerek elinizi 4'e tamamlamayı unutmayın.
- Eđer elinizdeki kart sayısı örneđin *Zihin Kontrolü* gibi bir yetenek yüzünden 4'ün üstüne çıkarsa, normalde olduđu gibi oyuna devam edin. Sadece eliniz 4'ün altına indiđinde kart çekersiniz.
- *Zihin Kontrolü* veya *Küçük Bir Ara* gibi kartları kullanarak bir casusu oyundan çıkartmak piyonu hareket ettirmez.
- *Zihin Kontrolü* yeteneđini kullanarak rakibinizin o tur işe aldıđı 3. *Kriptologlarını* oyundan çıkarırsanız kontrol aşamasında kazanma koşulunu yerine getiremezler.

## Takımlı Mod

Takımlı modda oyunu 3 veya 4 kişi olarak oynayabilirsiniz. Takım arkadaşınızla iletişiminiz sınırlı olduđunuz için akıllıca davranmanız gerekiyor. Birlikte doğru kararları verip rakip takımı yenebilecek misiniz?

Aynı takımın oyuncuları piyonlarını ve oyundaki kara borsa kartlarını paylaşır. Her takım üyesinin kendi 4 kartlık eli vardır. Turlarını birlikte oynarlar. Her oyuncu 1 kart oynar ve rakip takım hangi kartı alacağına birlikte karar verir. Takım arkadaşları birlikte kazanır veya kaybeder.

**Kurallarda belirtilen deđişiklikleri yapın.** Takımlı mod kurallarını basit modda veya uzman modunda kullanabilirsiniz.

## KURULUM

Tüm oyuncuları 2 takıma ayırın. Takım arkadaşları yan yana oturur.

- 4 oyuncu varsa 2 kişilik iki takım olur.
- 3 oyuncu varsa bir takım 2 kişilikken diğer oyuncu tek başına oynar.

Her oyuncuya **4 casus kartı** dağıtın. Takım arkadaşınızın elindeki kartlara bakmanız **yasaktır**. Kartınızı takım arkadaşınıza gösteremez veya anlatamazsınız.



## SIRANIZDA AŞAMA ①: OYNA

Takım arkadaşınızla konuşup o tur ilk kimin kart oynayacağına karar verin. Bu oyuncu elinden bir kartı açık oynar. Sonrasında takımın diğer üyesi elinden bir kartı kapalı oynar. Kartların isimleri farklı olmak zorundadır.

1. Oyuncu bir casus kartını  
yüzü açık oynar



2. Oyuncu bir casus kartını  
yüzü kapalı oynar



İki kartı da oynadıktan sonra casus destesinden kart çekerek elinizi 4'e tamamlayın.

**İsterseniz:** Kart oynamadan önce (takım arkadaşınız kart oynamış olsa bile) elinizden bir kartı seçip yüzü kapalı bir şekilde önünüze kapatarak onu iskartaya çıkartabilir ve yeni bir kart çekebilirsiniz. Bunu turunuzda birden fazla sefer yapabilirsiniz, ancak tüm oyun boyunca 2 hakkınız vardır (takım arkadaşınız da bunu 2 kere yapabilir).



1. Oyuncu



iskarta kartlar



2. Oyuncu



iskarta kartlar



## AŞAMA ②: İŞE AL

Rakip takımın oyuncularını aralarında konuşarak hangi kartı işe alacaklarını kararlaştırır.

## AŞAMA ③: SONLANDIR

**“Kart kalmadı”:** İki takım da oyunu kazanamadıysa veya kaybetmediyse ve casus destesinde kart kalmamışsa ve rakiplerinizden birinin elinde hiç kart yoksa oyun biter (çünkü rakip takım bir sonraki eli oynayamaz). Bu durumda piyonu diğer piyonu yakalamaya en yakın olan takım, oyunu kazanır.

## TAKIMLI OYUN İÇİN EK AÇIKLAMALAR

- Eğer işe alma aşamasının sonunda 1 casus destesinde 1 kart kalmışsa bu kartı o tur yüzü açık kartı oynayan oyuncu alır.
- Eğer elinizdeki dört kartın ismi de takım arkadaşınızın yüzü açık oynadığı kartla aynıysa, aynı isimdeki 2 kartı oynayabilirsiniz.
- Eğer piyonunuz kara borsa karesinde durursa takım arkadaşınızla konuşup piyasadan hangi kartı alacağınıza ve kartı kimin kullanacağına karar verin.
- 2 kişilik bir takım tek bir oyuncuya karşı oynuyorken takımdakiler ikişer kere, tek olan oyuncu ise dört kere elinden kart ıskartaya çıkartabilir.

## Künye

**Oyun Tasarımı:** Christian Kudahl,  
Laura Kudahl

**Sanat Yönetimi:** Dominik Lorenz

**Çizimler:** Fanny Pastor-Berlie

**Grafik Tasarımı:** Maximilian  
Gotthold

**Oyun Geliştiricileri:** Alexandre  
Guignard, Marvin Hegen, Dominik  
Lorenz

**Kural Kitabı** Alexandre Guignard

**Oyun testi:** Romain Lapostolle, Maximilian Gotthold, Carole Babelot,-  
Matthieu Guignard, Lucie Guignard, Morten Blaabjerg, Andreas "John-  
yboy" 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

**NeoTroy Games Yerelleştirme  
Ekibi:**

**Çeviri:** Enver Cizreliogulları

**Dizgi:** Eda Esentürk Durşen

**Editör:** Metin Ünüvar