

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



An action-packed illustration of three operators in a city street. One operator on the left is firing a yellow submachine gun. The operator in the center is firing a black assault rifle. The operator on the right is firing a black assault rifle with a scope. The scene is filled with orange smoke and debris. In the foreground, a hand holding a black assault rifle is visible. The background shows a city street with buildings and a blue sky with clouds.

OPERATORS

RULEBOOK
SPIELREGELN
RÈGLES DU JEU
SZABÁLYKÖNYV

RÈGLES DU JEU

DATE: 25 OCTOBRE 2018 - 10:47ZULU

LIEU: NEW YORK, USA

CIBLE: QG DES AIGLES BLANCS

OBJECTIF DE LA MISSION: ÉLIMINER LES FORCES OPPOSÉES, LIBÉRER LES OTAGES

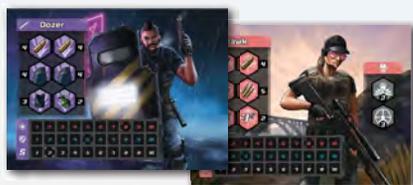
STATUT DE L'OPÉRATION: EN COURS...

Objectif

Dans OPERATORS, vous prenez le contrôle d'un soldat dans un corps d'armée. Avec vos frères d'armes votre tâche est d'éliminer les opérateurs ennemis dans un combat. Si vous arrivez à réduire les points de vie des troupes ennemies à zéro, vous gagnez.

Équipements

10 cartes personnages double-face



27 cartes missions



5x3 cartes capture du point



4x3 cartes sauvetage d'otages

30 cubes de plastiques



10 cubes rouges



10 cubes bleus



10 cubes jaunes

2 sacs à cordons



1 bleu
1 rouge

140 jetons



10x6 jetons équipements



15 jetons départ bleus



15 jetons départ rouges



10x2 jetons capacités spéciales



28 jetons otages



2 jetons équipes



ATTENTION! Votre entraînement commence maintenant! Lisez avec attention car ce que vous allez apprendre ici est le cœur du jeu. LES OPÉRATIONS DE COMBAT sont basées sur ça.

I. ENTRAÎNEMENT

Préparation

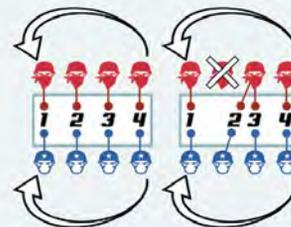
1. Formez 2 équipes avec un nombre équivalent de joueurs. Une équipe sera rouge, l'autre sera bleu.
Si le nombre de joueurs est impair, une personne de la plus petite équipe peut contrôler 2 personnages
Avec peu de joueurs (2-4), il est recommandé de contrôler 2 ou 3 personnages par joueur dans chaque équipe.
2. Chaque joueur prend un personnage, et placez les cartes devant les joueurs de telle sorte que chaque joueur ait un personnage opposé dans l'autre équipe. **Lors de votre première partie, il est recommandé d'utiliser le côté NORMAL de la carte personnage. Le côté ELITE sera expliqué plus tard.**
3. Placez les 6 jetons équipements de la couleur du personnage et **1** cube rouges (**vie**), **1** cube bleus (**armure**) et **1** cube jaune (**argent**) à leurs places désignées sur votre carte. **Les capacités spéciales du personnage sont seulement utiles en mode ELITE, voir le Mode d'Emploi.**
4. Placez les 15 jetons départ rouge et les 15 jetons départ bleu respectivement dans le sac à cordon rouge et bleu.
Un sac est constitué et utilisé en commun par les membres de l'équipe.
5. Choisissez une Mission: **Escarmouche, Sauvetage d'otages ou Capturer le point.** Lors de la première partie, le mode Escarmouche est recommandé, car il n'a pas besoin de plus de préparation (remettre toutes les cartes et jetons otages dans la boîte). **La description des Missions peut être trouvée dans le Mode d'Emploi.**
6. Choisissez au hasard une paire de joueurs qui va débiter. Par exemple, laissez les joueurs les plus combatifs commencer.



Combat

Un jeu consiste en un ou plusieurs **combats** et un combat consiste en **batailles**. La partie suivante est la description d'une Escarmouche, qui est un combat unique que vous pouvez jouer n'importe quand pour une partie rapide avec de 4 à 10 joueurs. Chaque bataille est une lutte entre 2 joueurs des équipes opposées.

Au début, chaque personnage forme une paire avec un personnage opposé de l'autre équipe (voir l'image). Au fur et à mesure que des joueurs sont éliminés, les équipes pourraient devenir impaires, et certains joueurs pourraient ne pas avoir de paire. Quand ceci se produit, créez des paires de telle sorte que quelques survivants de la plus petite équipe soient impliqués dans plusieurs paires (voir l'image), ils pourront se battre dans plusieurs batailles de suite. Le dernier survivant d'une équipe peut gagner contre plusieurs ennemis et peut même gagner le combat.



Bataille

1. Décidez au hasard qui sera l'**attaquant** et le **défenseur** de la paire de combattants actuelle. Par exemple, vous pouvez cacher les jetons d'équipes dans votre main et laissez quelqu'un en choisir un pour choisir l'attaquant.
2. Chacun des joueurs **piochent 3 jetons** de leurs sacs **en même temps** et les placent sur la table.
3. Évaluez les jetons dans cet ordre: **(1) attribution des dommages, (2) augmentation des armures, (3) traitements, (4) argent et (5) jetons spéciaux**. **Regardez la description de la phase évaluation plus loin.**
4. Maintenant l'attaquant décide soit de continuer à piocher et à évaluer les nouveaux jetons (allez à l'étape 2), soit d'arrêter la lutte. **La bataille dure jusqu'à ce que:**
 - l'**attaquant arrête la bataille, ou**
 - chaque joueurs **n'aient plus de jetons** dans leurs sacs, ou
 - un des joueurs **perd tout ses points vie**, ce qui signifie que le personnage meurt
5. Le personnage qui a survécu à la bataille peut **acheter des équipements** contre de l'argent qu'il a récolté. Mettez les items achetés dans le sac de votre équipe.
6. Finalement remettez tous les jetons précédemment piochés dans les sacs, et passez-les au joueur qui va se battre dans la prochaine bataille.

S'il n'y a qu'un ou deux jetons dans le sac, l'attaquant peut toujours forcer une dernière pioche. Vous pouvez **regarder dans votre sac à n'importe quel moment** (excepté pendant la pioche) pour contrôler la quantité et le type de jetons. **L'attaquant décide toujours de la durée de la bataille.**

Quand votre personnage meurt, il n'y a pas seulement sa **vie** mais aussi son **armure** et son **argent** qui sont réduit à zéro, et vous êtes instantanément hors du combat actuel. Cependant, votre carte de personnage reste dans le jeu et n'importe quel membre survivant de votre équipe peut acheter des jetons laissés dessus.

Évaluation

L'attaquant et le défenseur **évaluent en même temps leurs jetons après chaque pioche**.

Les différents types de jetons sont évalués dans un certain ordre.

En premier vous recevez tous les deux les **dommages**. Si le dommage peut être absorbé avec l'**armure**, vous devez réduire vos points **armure** (si vous en avez) au lieu de perdre de la **vie**. Quand toute l'**armure** est partie réduisez vos points **vie** pour tous les dommages restants. **N'importe quel dommage causé par des situations ou des capacités spéciales doit aussi être évalué à partir de ce point, regardez le Mode d'Emploi.**

Ensuite, tous les deux évaluez n'importe quel jetons d'augmentation de l'**armure**, puis les **traitements**, puis l'**argent** et enfin les jetons **speciaux**. Bougez toujours les marqueurs correspondants pour garder la trace des valeurs! Aucune de ces valeurs ne peut excéder 10, tout gain supplémentaire est perdu.

Faites attention de bien suivre l'ordre d'évaluation! Si votre vie est à zéro, vous ne pouvez pas évaluer vos jetons restant (juste les jetons d'attribution de dommages). Mais vos ennemis survivants évaluent tous leurs jetons et peuvent acheter des équipements.

Types de jetons et ordre d'évaluation

1. Jetons d'attribution de **dommages** 
2. Jetons d'augmentation d' **armure** 
3. Jetons **traitements** 
4. Jetons **argent** \$ 1^{er} 2^e 3^e 4^e 
5. Jetons **spéciaux** ! 

La description détaillée des jetons peut être lue dans le Mode d'Emploi (pages 28-29).

Exemple

Piochez tous les deux au hasard 3 jetons.



ÉTAPE 1

Tout d'abord, évaluez en même temps tous les jetons d'attributions de **dommages**. *Votre personnage, Fox reçoit 3 dommages des 3-balles de Stalker. Diminuez votre armure de 2 et votre vie de 1.*

Votre ennemi, Stalker reçoit 3 dommages également. Mais l'armure ne peut pas absorber les dommages du couteau. Stalker diminue sa vie d'1, puis l'armure d'1 et sa vie d'1 de plus.

ÉTAPE 2

Puis vous évaluez tous les deux tous les jetons d'augmentations de l'**armure**. *Vous ne recevez pas d'armure.*

Stalker augmente son armure d'1 car il a un casque.

ÉTAPE 3

Etant donné qu'il n'y a pas de jetons **traitements**, collectez l'**argent**. *Vous recevez 1 argent.*

Stalker reçoit 2 argent. Augmentez des valeurs correspondantes vos marqueurs **argent**. S'il y a des jetons spéciaux, évaluez-les en dernier.

Achat

N'importe qui restant en vie à la fin de la bataille **peut acheter des items** avec l'**argent** indiqué sur leurs cartes. Vous pouvez acheter des équipements depuis 2 endroits: depuis **la carte de votre propre personnage** ou depuis **la carte d'un membre de votre équipe tombé**. Mettez tous les jetons achetés dans le sac de votre équipe. Acheter est une option, vous pouvez dépenser votre **argent** restant à la fin des autres batailles également.

Quand vous jouez en mode ELITE, vous pouvez également développer dans cette phase une capacité spéciale de votre personnage.

Fin Du Combat

Quand le dernier membre d'une équipe meurt, **le combat s'arrête**. L'équipe avec au moins un personnage survivant gagne le jeu. Vous pouvez jouer une revanche avec la même ou une différente composition d'équipe. Si tous les personnages des deux équipes meurent dans la bataille finale, alors l'équipe de l'attaquant gagne.

***Vous avez fini l'entraînement avec succès!
Quand vous avez fini ceci, vous êtes prêt pour les
OPERATIONS DE COMBAT ! Lisez ci-dessous!***



II. OPERATIONS DE COMBAT

Vous pouvez jouer à OPERATORS avec **deux modes**, que vous pouvez sélectionner avec les différents côtés de la carte personnage:



NORMAL – Ce côté de la carte personnage est recommandé pour l'apprentissage du jeu et pour ceux qui préfèrent un jeu plus rapide et léger. La valeur de départ de l'**argent** est de **25**.
La jouabilité pour le mode NORMAL est décrite ci-dessous.



ELITE – Ce côté de la carte personnage est recommandé pour les joueurs entraînés et pour ceux qui préfèrent les jeux plus complexes. La valeur de départ de l'**argent** est de **05**.

Chaque personnage a deux capacités spéciales indépendamment de leurs équipements. Au début d'un jeu, placez les deux jetons capacités sur votre carte sur l'icône de capacité correspondant avec le prix visible. Pendant le jeu vous pouvez développer ces capacités à n'importe quel moment d'une phase achat. Retournez le jeton développé pour indiquer qu'il est maintenant actif. Ces capacités vont vous donner des avantages à vous et à votre équipe durant les batailles. **Regardez la description des capacités dans le Mode d'Emploi.**

Missions

Il y a différents types de missions que vous pouvez jouer dans ce jeu. Chaque mission peut-être combiné au choix avec le mode NORMAL ou le mode ELITE.

Escarmouche

Escarmouche consiste juste en un combat dans lequel vous n'avez pas besoin des cartes et des jetons otages. L'équipe avec au moins un survivant gagne le jeu. La durée estimée du jeu est de 15-30 minutes.

Capter le point

Capter le point consiste en un maximum de 5 combats de suite. Avant le jeu séparez les cartes **Capter le point** selon leurs lettres. Faites 5 piles de 3 cartes (une pile pour chaque lettre : A/B/C/D/E). Choisissez au hasard **une carte de la pile "E"** et placez la face cachée sur la table sans la regarder. Puis une de la **pile "D"** et **placez-la face cachée** sur la carte précédente. Faites de même pour les **piles "C", "B"** et finalement **"A"** dans cette ordre. Retournez la carte du haut de la pile, donc vous allez lutter pour la carte "A" lors du premier combat, pour la "B" lors du second et ainsi de suite. Chaque carte produit une modification sur le combat en cours. L'équipe qui gagne le combat reçoit la carte. La première équipe qui récupère trois cartes gagne le jeu. La durée estimée du jeu est de 30-60 minutes. [La description des modifications peut être regardée dans le Mode d'Emploi.](#)

Sauvetage d'otages

Sauvetage d'otages consiste en exactement cinq combats. Mélangez les cartes otages et placez cinq d'entre elle face cachées sur la table. L'équipe qui gagne le combat prend la carte supérieure et la place face visible devant elle et met autant de jetons otage dans le sac de l'équipe qu'indiqué sur la carte. **Les jetons otages n'ont pas d'effets durant les batailles, mais ils diminuent la possibilité de piocher des jetons de valeurs. Ils ne peuvent pas être enlevés du sac**, pas même avec des grenades ou des capacités. A la fin du cinquième combat l'équipe avec le plus de jetons otages dans leur sac gagne le jeu. En cas d'ex-æquo l'équipe avec le plus de cartes gagne. La durée estimée du jeu est de 45-90 minutes.

Commencer un nouveau combat

Dans *Capter le point* et *Sauvetage d'otages* vous jouez plusieurs combats de suite. Avant chaque combat prenez soin des choses suivantes:

- Le personnage gagnant de la dernière bataille du combat précédent peut toujours acheter des équipements avant de préparer le prochain combat.
- Laissez les jetons achetés précédemment dans le sac.
- Laissez les capacités développées comme elles sont (en mode ELITE seulement).
- Restaurez à la valeur par défaut  **vie**, d' **armure** et d' **argent** de chaque personnage.
- L'équipe perdante du précédent combat a le droit d'intervertir deux de leurs personnages dans l'espoir de former des paires plus favorable.

***Félicitations! L'accès aux opérations spéciales est autorisé!
Bonnes chances à partir de maintenant soldat!***



Operations Spéciales

CLASSIFIEES!

ATTENTION! Ces adaptations ne sont recommandées que pour les soldats expérimentés. Dans certains cas des décisions initiales peuvent induire de gros avantages pour un des côté.



RENEGATS – Placez tous les jetons de capacités spéciales et les cartes personnages (côté ELITE visible) sur la table. Tout d'abord au moyen de votre méthode préférée choisissez les personnages, puis 2 capacités pour celui-ci PEU IMPORTE LESQUELLES. Dans le cas d'un jeu à moins de 10 joueurs vous pouvez exclure certains personnages ou capacités du jeu.



COMMANDANTS – Chaque équipe choisit un personnage comme commandant de l'équipe et retourne juste cette carte du côté ELITE. Deux jetons capacités peuvent être choisis soit correspondant au personnage soit n'importe lesquelles des capacités disponibles (voir *Renégats*).



BIENVENUE DANS LA JUNGLE – Vous pouvez acheter des équipements des soldats tombés dans l'équipe ennemie, pas juste de votre équipe. L'attaquant de la bataille actuelle peut acheter en premier. Entre les combats tous les équipements doivent être replacés sur la carte de leur propriétaire. Les capacités développées sont gardées telles quelles.



SOLDAT PARFAIT – Avant de commencer le jeu, mettez tous les jetons équipements des personnages en jeu dans le sac de l'équipe et placez tous les jetons capacités sur les cartes avec leurs côtés développés visible.

L'équipe Cogitate Games vous souhaite d'avoir beaucoup de plaisir avec ce jeu!

III. MODE D'EMPLOI

Jetons équipement

jetons attribution de  **dommages**



Couteau: 1  **dommage**, l'armure ne peut pas l'absorber



Balle: 2  **dommages**, peuvent être absorbés par l'  **armure**



3-balles: 3  **dommages**, peuvent être absorbés par l'  **armure**



Grenade: 1  **dommage** à chaque membre de l'équipe, peut être absorbé par l'  **armure**

jetons d'augmentation de l'  **armure**



Casque: augmente l'**armure** de +1 



Gilet pare-balles: augmente l'**armure** de +2 



Bouclier d'assaut: augmente l'**armure** de +3 

jetons  **argent**



Argent: augmente l'**Argent** du nombre indiqué sur le jeton

jetons  **traitements**



Pilule: augmente la **vie** de +1 



Kit médical: augmente la **vie** de +1 

jetons  **Spéciaux**



Grenade flash-bang: Votre ennemi **ne va piocher qu'un jeton au lieu de trois lors de la prochaine pioche**. L'usage de plusieurs grenades flash-bang d'une seule pioche a le même effet que s'il n'y en avait qu'une seule.



Grenade (effet spécial): Avec une grenade vous **pouvez en jeter une** de celle précédemment (lors de la bataille actuelle) **piochée et évaluer les jetons** du jeu: remettez le jeton dans la boîte.

Capacités des personnages

Les capacités correspondent aux jetons piochés durant la bataille actuelle ou à différentes évaluations de ces jetons (excepté pour quelques capacités spéciales). Les capacités d'un personnage peuvent être utilisées ensemble. Si les capacités des deux joueurs sont déclenchées en même temps, l'attaquant l'utilise en premier.

Switch



Surveillance (3 \$) Avant l'évaluation: vous pouvez remettre un de vos jeton actuellement piochés dans votre sac. Avec ça, vous forcez votre ennemi à également remettre et repiocher TOUS ses jetons actuels. Vous pouvez répéter cette action autant de fois que vous avez de jetons dans votre pioche actuelle. Si vous n'avez plus de jetons, la phase d'évaluation commence sans jeton de votre côté.



Drone (4 \$) Après chaque sixième jetons évalué, vous attribuez **1 dommage** à votre ennemi, **qui peut être absorbé avec l'armure**. (Les pioches forcées par la capacité **Surveillance** ne comptent pas.)

STALKER



Tempête de balles (4 \$) Avant l'évaluation: Vous pouvez piocher un jeton supplémentaire pour chaque jetons **balle** ou **3-balles**. Si les jetons que vous piochez sont aussi des jetons **balle** ou **3-balles** vous pouvez les évaluer aussi. S'il n'y a pas de **balle** ou **3-balles**, mettez-les à côté des jetons déjà évalués sans les évaluer. Vous ne pouvez pas piocher une nouvelle fois, pas de réaction en chaîne.



Tactique de guérilla (3 \$) Avant l'évaluation: chaque jeton **couteau** vous donne **+1 armure** instantanément.

COYOTE



Scout (3 \$) Avant l'évaluation: lors de n'importe quelle pioche vous pouvez sélectionner un des jetons de votre ennemi et le forcer à piocher un autre jeton à la place au lieu d'évaluer celui-ci (excepté pour les **balle** et **3-balles** piochées avec la capacité **tempête de balles** de STALKER).



Spécialiste du couteau (3 \$) Chaque jeton **couteau** attribue **2 dommages** (au lieu d'un), qui **ne peuvent pas être absorbés** par l'armure.

FOX



Spécialiste des grenades (4 \$) Vous pouvez utiliser vos jetons **grenade** pour attribuer les **dommages** seulement à votre ennemi direct, avec qui vous êtes en duel. Dans ce cas, chaque **grenade** cause **2 dommages** au lieu d'un, qui **ne peuvent pas être absorbés** par l'armure.



Nanotechnologie (3 \$) Dans n'importe quel combat quand vous êtes le premier à n'avoir plus de points de **vie**, vous « ressuscitez » avec **3 vie** et continuez l'évaluation. Cela ne peut être utilisé qu'une seule fois par combat.

GOLIAT



Commandant (3 \$) Vous pouvez librement attribuer des valeurs ( et ) des jetons **casques**, **gilet pare-balles**, **bouclier d'assaut**, **pilules** et **kit médical** entre vous et un personnage donné de votre équipe.



Vétéran (4 \$) Chaque jeton pioché de votre couleur  a une valeur augmentée de plus un.

MURDOC



Shoot d'adrénaline (3 \$) Quand vous évaluez les jetons **argent** vous pouvez choisir de vous gratifier de **+1 vie** par jeton (indépendamment de la valeur du jeton) au lieu de gagner l'**argent** de celui-ci.



Premier secours (4 \$) Quand vous évaluez les jetons **pilules** et **kit médical** ils donnent **+1 vie** à tous les membres de l'équipe.

HAMMER



Masse (2 \$) Après la phase d'achat vous pouvez vous défausser d'un de vos jetons précédemment pioché (au cours de la bataille actuelle). Remettez le jeton dans la boîte (voir jeton **grenade**). Les **jetons otages** ne peuvent pas être défaussés!



Régénération (4 \$) Les jetons **kit médical** et **pilules** vous gratifient de **+1 vie** supplémentaire (cela n'affecte pas la capacité **premiers secours** les MURDOC).

DOZER



Sacrifice (2 \$) Pendant la pioche de n'importe quel des membres de votre équipe, vous pouvez prendre tous les **dommages** d'un jeton au lieu de ce joueur.



Impénétrable (3 \$) Vous pouvez absorber tous les **dommages** avec l' **armure** (même le **couteau** et la capacité **Spécialiste des grenade** de FOX).

Hawk



Camouflage (2 \$) Avant l'évaluation: pour chaque **gilet pare-balles** que vous piochez, vous pouvez remettre jusqu'à maximum 2 jetons actuels de votre ennemis dans leur sac.



Lunette de visée (3 \$) Les jetons **balles** attribuent **3 dommages** (au lieu de deux), qui **peuvent être absorbés** avec l' **armure**.

CHRONOS



Balle de caoutchouc (3 \$) Vous pouvez utiliser n'importe quel jeton **balle** comme une **balle en caoutchouc** au lieu d'attribuer des **dommages**, ainsi votre ennemi ne pourra piocher d'un jeton lors de la prochaine pioche (voir **grenade flash-bang**).



Travail d'équipe (3 \$) Tous les jetons **argent** évalués que vous piochez (indépendamment de leurs valeurs) donnent également **+1 armure** à tous les membres de votre équipe.

Cartes

Les cartes Capture du point modifient un des effets des jetons dans le combat actuel. La modification est obligatoire pour tous les jetons et tous les personnages du combat actuel.



[A1], [A2], [A3]
coutent
1\$ de moins.



[C3],
gratifie de
+1 armure



[E1], [E2], [E3],
attribue
+1 dommage



[B1], [B2], [B3]
coutent
1\$ de moins.



[D1],
attribue **+1 dommage**, qui peut être absorbé avec
l'armure (évaluez en fonction des autres jetons d'
attribution de **dommage!**)



[C1],
gratifie de **+1 vie**.



[D2],
attribue **+1 dommage**



[C2],
gratifie de
+1 armure.



[D3],
gratifie de **+1 vie**

CREATORS//ALKOTÓK//MITWIRKENDE//CRÉATEURS

Author: **Csepi balázs**

Illustrator:  **Lázár Aurél**

Playtesters/ Tesztelők/ Spieltester/ Testeur de jeu

EN: Thanks for all playtesters (in alphabetical order), **HU:** Köszönet a játék tesztelőinek (ABC sorrendben), **DE:** Vielen Dank an alle Spieltester (alphabetische Reihenfolge), **FR:** Remerciement aux testeurs (en ordre alphabetique):

Akbarli Güney, Baracscai József, Bokor Norbert, Both Gábor, Böszörményi Anita, Csepi Balázs, Gaál Barnabás, Hermán Alexandra, Herold Péter, Hombolygó Ákos, Horváth Ádám, Horváth Béla, Horváth Gábor, Horváth Péter, Huszár Orsolya, Karcagi Péter, Kiss Gergely, Kohonicz Mihály, Makai Erika, Maródi Barbara, Marth Péter, Módos Gergő, Otoltics Péter, Polgár Viktória, Szabó Bátony, Szőke Enikő, Szőke Nikolett, Szőkéné Rózsa Krisztina, Takács István, Tóth Ádám, Tóth Gergely, Varga Balázs, Vidéki Márk, Wellmann Barna,

RULES//JÁTÉKSZABÁLYOK//REGELN//RÈGLES

Hungarian rules/Magyar szabály/ Regeln Ungarisch/ Règles en Hongrois:

Csepi Balázs, Karcagi Péter, Ősz Olivér

English translation/ Angol fordítás/ Englische Übersetzung/ Traduction anglaise:

Karcagi Péter, Ősz Olivér

German translation/ Német fordítás/ Deutsche Übersetzung/ Traduction allemande:

Rajna-Orbán Teodóra

French translation/ Francia fordítás/ Französische Übersetzung/ Traduction française:

Jérôme Cousteils

IMPRINT//IMPRESSZUM//IMPRESSUM//IMPRESSION

Pre-press preparation/ Nyomdai előkészítés/ Drucklegung/ Préparation pre-presse:

Lázár Aurél , Karcagi Péter

Printing services/ Nyomdai kivitelezés/ Druck/ Services d'impression:

Nigbo Eastar Game Manufacturing Co., Ltd (China)

EN: The First edition of 'OPERATORS' board game was printed in 4000 copies. We are looking for distributors, if you have a brick and mortar shop or a webshop e-mail us: hello@cogitategames.com

HU: Az OPERATORS társasjáték első kiadása 4000 példányban készült. Viszonteladókat keresünk, ha társasjáték boltod vagy webshopod van, írd nekünk a hello@cogitategames.com címre. **DE:** Von der ersten Edition des Spiels 'OPERATORS' wurden 4000 Exemplare gedruckt. Wir suchen Vertriebspartner, wenn ihr also ein Ladengeschäft oder einen Webshop habt, schickt uns eine E-Mail an hello@cogitategames.com. **FR:** La première édition du jeu de société "OPERATORS" a été imprimé en 4000 exemplaires. Nous sommes à la recherche de revendeur, si vous avez une boutique physique ou en ligne écrivez-nous: hello@cogitategames.com.

**Designed in Hungary/ Magyar fejlesztés/
Entwickelt in Ungarn/ Conçu en Hongrie**

MADE IN CHINA
KÉSZÜLT KÍNÁBAN
HERGESTELLT IN CHINA
FABRIQUÉ EN CHINE



Publisher / Kiadó / Verlag / Editeur

COGITATE GAMES LTD.
6 Ménes str. Szolnok H-5008 (HUNGARY)
+36302444111
hello@cogitategames.com
www.cogitategames.com

COPYRIGHT

EN: This game is for private entertainment only. This game or any parts thereof, may not be reproduced in any form without a specific written permission of the publisher. Please retain this information for your records. **HU:** A játék csak magánjellegű szórakozásra használható. A játék elemeinek vagy egészének másolása, kizárólag a Cogitate Games Kft írásbeli engedélyével lehetséges. Kérjük, őrizze meg ezt a vásárlói tájékoztatót! **DE:** Dieses Spiel ist nur für private Unterhaltungszwecke. Das Spiel und Teile davon dürfen in keiner Form reproduziert werden, ohne vorher die schriftliche Zustimmung des Verlags eingeholt zu haben. **FR:** Diese Information bitte aufbewahren./ Ce jeu est pour usage privé uniquement. Ce jeu ou n'importe quel élément de celui-ci, ne peut pas être reproduit sous quelque forme que ce soit sans une permission écrite spécifique de l'éditeur. S'il vous plait veuillez conserver cette information pour vos archives.

Copyright © 2018 Cogitate Games Ltd. All rights reserved for all versions/ Minden jog fenntartva, minden kiadásra. / Alle Rechte vorbehalten für alle Versionen./ Tout droits réservés pour toutes les versions.

MISSING PARTS//HIÁNYZÓ KOMPONENSEK//FEHLENDŐ TETELE//ÉLÉMENTS MANQUANTS

EN: Dear Player, despite the careful production and assembling, components may be missing in some cases. If your copy lacks any parts e-mail us: hello@cogitategames.com. We apologize for the inconvenience. **HU:** Kedves Játékos! A gondos gyártás és csomagolás ellenére előfordulhat, hogy a játékból hiányoznak alkatrészek. Ha saját példányodból hiányzik bármi, jelezd nekünk a hello@cogitategames.com e-mail címen! Elnézést kérünk a kellemetlenségért! **DE:** Liebe Spieler, trotz sorgfältigster Produktion und Zusammenstellung kann es in seltenen Fällen vorkommen, dass Teile fehlen. Wenn dies bei eurem Exemplar der Fall ist, schickt uns eine E-Mail an hello@cogitategames.com. Wir entschuldigen uns für alle Unannehmlichkeiten. **FR:** Cher joueur, malgré la production et l'assemblage consciencieux, des éléments pourraient manquer dans certains cas. S'il manque des éléments dans votre exemplaire, écrivez nous un courriel: hello@cogitategames.com. Nous nous excusons pour la gêne occasionnée.

MAINTENANCE//KARBANTARTÁS//INSTANDHALTUNG//ENTRETIEN

EN: This game is recommended for indoor use only, contains no detrimental materials to health. Publisher has no liability in case of any damage due to improper use of the game. Cleaning with dry soft cloth. Complies with CE standards. **HU:** A játék csak beltéri használatra javasolt, anyaga egészségre nem ártalmas. A játék nem rendeltetésszerű használatából eredő sérülésekért a kiadó nem vállal felelősséget. Tisztítás száraz puha ronggyal. CE szabványnak megfelel. **DE:** Dieses Spiel ist für den Gebrauch in Gebäuden gedacht und enthält keine gesundheitsschädlichen Materialien. Der Verlag übernimmt keine Haftung bei jeglichen Schadensfällen, die durch unsachgemäße Verwendung des Spiels entstehen. Reinigung mit einem trockenen Stofftuch. Erfüllt CE-Normen. **FR:** Ce jeu est recommandé pour un usage à l'intérieur, il ne contient pas de matériaux nuisibles à la santé. L'éditeur décline toutes responsabilités en cas de dommage dû à un usage inapproprié du jeu. Nettoyez avec un chiffon sec et doux. Répond aux normes CE.



OPERATORS

MORE GAMES FROM PUBLISHER:



Forestaurant
animal restaurant

Cogitate edmes™

9+
1-5
45'



Tilting at Windmills

Ride along with Don Quixote and Sancho Panza and fight the giant. Or is it just a windmill?

30'
2
12+

Cogitate edmes™



Grand DogPark™

Collectible card game for dog lovers

20'
2-6
8+

Csepi Balázs