

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



Une Histoire de Pirates

LIVRET DE RÈGLES



Un équipage de pirates uni vers un destin commun. Un bateau prêt à partir vers d'incroyables aventures. Voici une partie de ce qui vous attend dans cette folle histoire de pirates, à la fois mystérieuse et captivante. Vous faites partie de l'équipage d'un bateau pirate navigant sur les mers du sud...

Une Histoire de Pirates est un jeu coopératif en temps réel. Lors de chaque partie, vous jouerez un chapitre de l'histoire, au cours duquel vous aurez une mission particulière à accomplir : vous essaierez d'atteindre ces objectifs les uns après les autres, sans savoir ce qui vous attendra par la suite ! Vous réaliserez rapidement que la vie de marin est agitée et chaotique, mais aussi que la coopération et une bonne entente au sein de l'équipage sont essentielles. Vous devrez coordonner vos décisions de votre mieux pour faire voguer votre bateau et accomplir vos missions !

MATÉRIEL



1 Appli

L'application est obligatoire pour jouer. Vous pouvez la télécharger gratuitement sur la boutique d'applications de l'appareil que vous utilisez.

1 Livret de Règles

1 Guide d'Apprentissage



1 bateau

Consultez le Guide d'Apprentissage pour l'assembler

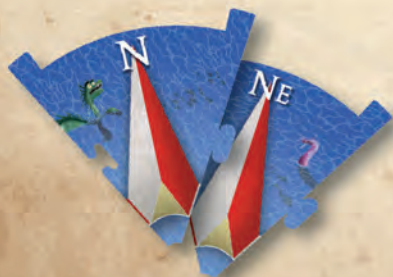


10 Enveloppes

1 par Chapitre



4 Sabliers



6 Secteurs Marins

Plateau



5 Points de Vie



4 Boulets de Canon



3 Bouchons



1 dé



14 pions Dégât

APERÇU

ELLEN ET LES CASES ACTION

Il n'est jamais facile de naviguer sur les dangereuses mers du sud, surtout pour des jeunes pirates comme vous... Mais vous connaissez Ellen, votre bateau, depuis des années.

Ellen est constituée de plusieurs parties : la coque (2 plaques superposées), une gouppille de poupe et une proue, le mât, la vigie (2 parties superposées) et la voile. Le bateau est divisé en 7 Zones, délimitées par des cordes. Six de ces Zones correspondent au Secteur Marin vers lequel elles sont orientées, alors que la dernière n'a pas d'accès à la mer.

Chaque Zone est dédiée à une action spécifique, indiquée dans un cercle. Chaque trou de la coque est une **case Action**, dans laquelle un Sablier sera placé afin d'effectuer cette action. Certaines Zones disposent d'une case Action, alors que d'autres en présentent deux.

Pendant la mise en place de chaque Chapitre, vous découvrirez combien de **Points de Vie** vous détenez au début du premier Round (5 max.). Vous n'en récupérez pas d'autres en cours de partie !



Un Sablier placé dans une case Action

Vigie

Points de Vie

Mât

Voile

Une case Action endommagée (bloquée par un Bouchon)

Cartes

Cases Action (Zone Canons de droite)

Un Secteur Marin (direction nord-est)

Un Boulet de Canon chargé (placé juste devant le Canon)

LES SABLIERES

Chaque membre de l'équipage est représenté par un **Sablier**. Vous utiliserez vos Sabliers pour choisir les actions que vous effectuerez. Le jeu se déroule en temps réel ! À chaque fois que vous placez votre Sablier, vous devez attendre que tout le sable se soit écoulé avant d'effectuer une action (*les Sabliers durent 30 secondes*). Les règles d'utilisation des Sabliers sont simples, mais vous devez toujours les suivre à la lettre.

LE DÉ, LES BOUCHONS, LES BOULETS DE CANON ET LES PIONS DÉGÂT

Les mers du sud sont pleines d'embûches, et vous devrez lutter pour votre survie.

À chaque fois qu'un Boulet de Canon est tiré, par Ellen ou ses ennemis, vous devez lancer le **dé**.

Vous pourrez tirer des **Boulets de Canon** sur vos ennemis, mais vous devrez d'abord charger les Canons.

Les **pions Dégât** indiquent les dégâts que vous infligez à vos ennemis : vous les placerez sur leurs cartes.

Les **Bouchons** indiquent les dégâts subis à bord : vous les placerez sur les cases Action du bateau. Vous **NE POUVEZ PAS** placer vos Sabliers dans des cases Action endommagées. Heureusement, vous pourrez les réparer.

LE PLATEAU ET LES SECTEURS POUR LES CARTES

Le plateau représente la mer sur laquelle votre bateau vogue vers l'accomplissement de votre mission. Il est divisé en **6 Secteurs**, indiquant chacun un point cardinal. Dans chaque chapitre de l'histoire, vous serez confrontés à différents défis alors que vous naviguez. Ces défis sont représentés par les **cartes** que vous trouverez dans les Enveloppes scellées. Chaque carte affiche des caractéristiques et des règles différentes, mais pas d'inquiétude ! Elles sont toutes expliquées dans l'Appli. Les cartes sont placées autour du plateau ; chaque Secteur peut contenir jusqu'à 3 cartes.

LES ENVELOPPES DE CHAPITRE

Une Histoire de Pirates se divise en **10 Chapitres**, à jouer dans l'ordre. Vous ne pouvez vous lancer dans un nouveau Chapitre que si vous avez remporté le précédent. Vous découvrirez de quels éléments de jeu vous aurez besoin pour jouer chaque Chapitre dans une **Enveloppe scellée**.

N'OUVREZ UNE ENVELOPPE QUE LORSQUE VOUS ÊTES PRÊTS À JOUER CE CHAPITRE POUR LA PREMIÈRE FOIS !

Plus vous avancerez dans l'histoire, plus vous y ferez de découvertes !

MERCI DE NE PAS DIVULGUER D'INFORMATIONS SUR LES CHAPITRES SUR INTERNET. VOUS LAISSEREZ AINSI À CHAQUE JOUEUR LA POSSIBILITÉ DE DÉCOUVRIR LES INCROYABLES SURPRISES QUE CE JEU LUI RÉSERVE !

Vous trouverez une description détaillée des éléments de jeu et des règles dans ce Livret de Règles. Si voulez vous lancer immédiatement dans votre partie, vous pouvez commencer par suivre les consignes du Guide d'Apprentissage. Vous lirez le Livret de Règles après votre première partie !



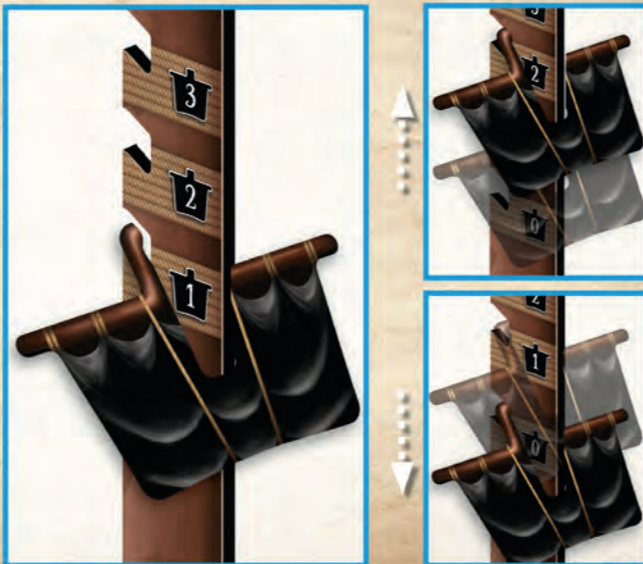
VOILE

Déplacez la Voile de 1 cran vers le haut ou vers le bas.

ATTENTION !

La position de la Voile indique votre vitesse. La vitesse influence vos actions Déplacement (voir ci-dessous) et joue un rôle lorsque vous interagissez avec la plupart des cartes. Des symboles de vitesse apparaissent à droite du mât : les déplacements possibles correspondants sont indiqués sur la gauche de ce dernier.

Exemple : Pierre effectue l'action Voile. La Voile est actuellement sur la vitesse 1. Il peut baisser la Voile à la vitesse 0 ou la lever à la vitesse 2. Il ne peut pas la lever à la vitesse 3.



Grâce à cette action, vous pouvez lever ou baisser la Voile. Ellen peut jeter l'ancre ou voguer au gré du vent !



VIGIE

Retournez une carte de votre choix face visible, n'importe où sur le plateau.

Cette action ne vous permet de retourner que 1 carte.

Exemple : François effectue l'action Vigie. Il peut retourner n'importe quelle carte du plateau face visible. Il décide de retourner l'une des cartes du Secteur N car le bateau se déplace dans la direction opposée.

Grâce à cette action, vous pouvez gravir le mât jusqu'à la Vigie, et observer l'horizon. Recherchez-vous une berge tranquille, ou découvrirez-vous avec horreur qu'une canonnière espagnole est à vos trousses ? Il est très utile de surveiller ce qu'il se passe autour de vous, ne serait-ce que pour assouvir la légendaire curiosité des pirates !

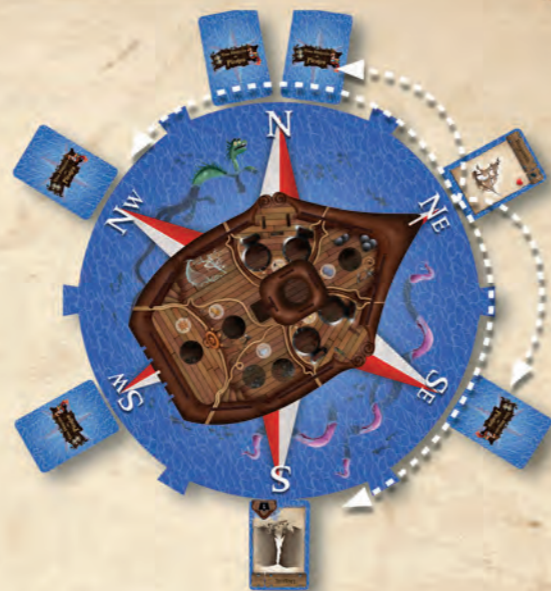


GOUVERNAIL

Déplacez la proue du bateau vers la gauche ou la droite. À la fin du déplacement, retournez toutes les cartes de ce Secteur face visible.

Exemple : Jeanne effectue l'action Gouvernail. La Voile est actuellement à la vitesse 1. Elle peut :
- déplacer le bateau de 1 Secteur vers la droite et retourner la carte de ce Secteur face visible ;
- déplacer le bateau de 2 Secteurs vers la droite, s'orienter vers la carte Passage 1 et la défausser ;
- déplacer le bateau de 1 Secteur vers la gauche et retourner les cartes de ce Secteur face visible ;
- déplacer le bateau de 2 Secteurs vers la gauche et retourner la carte de ce Secteur face visible.
Elle décide de déplacer le bateau de 1 Secteur vers la droite, pour se rapprocher de la carte Passage et placer les Canons de gauche devant la carte Brigantin se trouvant dans le Secteur NE.

Grâce à cette action, vous pouvez changer votre direction de navigation. Dirigez-vous vers des plages ensoleillées ou orientez vos Canons vers vos ennemis !



ATTENTION !

Les déplacements que vous pouvez effectuer dépendent de votre vitesse ! (Ces derniers sont indiqués ci-dessous par les icônes bleues.)

- | | |
|---|--|
| 0 Le bateau a jeté l'ancre. | 0 Vous ne pouvez pas déplacer le bateau. |
| 1 Le bateau se laisse porter par le courant. | 2 Vous pouvez déplacer le bateau de 1 ou 2 Secteurs . Si vous le déplacez de 2 Secteurs, ne retournez que les cartes du Secteur dans lequel vous avez terminé votre déplacement. |
| 2 Le bateau vogue normalement. | 1 Vous ne pouvez déplacer le bateau que de 1 Secteur . |
| 3 Tout le monde sur le pont ! | 0 Vous ne pouvez pas déplacer le bateau. |

RÉPARATIONS

Retirez un Bouchon d'une case Action endommagée et remettez-le dans la réserve.

ATTENTION !

Cette case Action ne doit jamais être endommagée ! Les dégâts sur les cases Action sont vraiment gênants. Tout d'abord, vous ne pouvez plus utiliser les cases Action endommagées. (Nous avons essayé, mais un Bouchon ET un Sablier ne rentrent vraiment pas dans une même case !) De plus, si votre bateau est trop endommagé, vous risquez de perdre des Points de Vie (voir p. 6).

Exemple : Stéphanie effectue l'action Réparations. Il n'y a que 1 Bouchon sur le bateau, dans une case Action de la Zone Canons de droite. Elle retire le Bouchon et le remet dans la réserve.

Grâce à cette action, vous pourrez vous adonner à votre passion secrète : le bricolage ! Oui, votre maîtrise du marteau et des clous vous permettra plus d'une fois de sauver votre peau !



BOULETS DE CANON

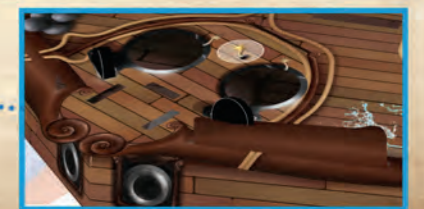
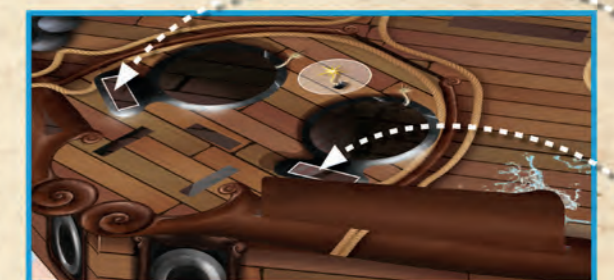
Prenez jusqu'à 2 Boulets de Canon de la réserve et chargez-les dans 2 Canons différents.

Pour charger un Boulet de Canon, placez-le dans la fente se trouvant devant une case Action.

Vous pouvez charger des Canons se trouvant du même côté du bateau ou sur deux côtés différents, cela n'a pas d'importance. Il n'est pas possible de charger un Canon qui a déjà été chargé. S'il n'y a plus de Boulets de Canon dans la réserve, vous ne pouvez pas effectuer cette action.

Exemple : Pierre effectue l'action Boulets de Canon. Il y a déjà un Boulet de Canon chargé dans le Canon de droite. Il prend 2 Boulets de Canon de la réserve et les place dans les Canons de gauche.

Grâce à cette action, vous pouvez charger les Boulets de Canon que vous allez tirer sur vos ennemis. Quoi ? Vous pensiez que c'était pour les poissons ?



CANONS

Grâce à cette action, vous allumez la mèche et... croisez les doigts !



Cette action s'effectue en 3 étapes :

- 1 Défaussez le Boulet de Canon** du Canon que vous utilisez et remettez-le dans la réserve. S'il n'y a pas de Boulet de Canon dans votre Canon, vous ne pouvez pas tirer.
- 2 Choisissez votre cible.** Sélectionnez une carte face visible se trouvant dans le Secteur vers lequel votre Canon est orienté. Vous ne pouvez tirer que sur des cartes se trouvant dans le Secteur vers lequel votre Canon est orienté lorsque vous effectuez cette action.
- 3 Lancez le dé !** Vous obtiendrez l'un des trois résultats suivants :
 - 1 Touche : prenez 1 pion Dégât et placez-le sur la carte que vous ciblez.
 - 2 Touches : prenez 2 pions Dégât et placez-les sur la carte que vous ciblez.
 - Canon cassé : retirez votre Sablier et remplacez-le par 1 Bouchon. Cette case Action est désormais endommagée.



Exemple :

Jeanne effectue l'action Canon sur la droite du bateau. Elle commence par défausser le Boulet de Canon du Canon qu'elle utilise. Elle choisit ensuite la Corvette comme cible (elle aurait également pu choisir le Brigantin, qui se trouve dans le même Secteur, mais pas le Brigantin du Secteur N). Elle lance ensuite le dé et peut obtenir :

- 1 Touche : elle prend 1 pion Dégât de la réserve et le place sur le premier Point de Vie de la carte Corvette. L'équipage devra de nouveau tirer sur la Corvette pour la défausser.
- 2 Touches : elle prend 2 pions Dégât et les place sur les Points de Vie de la carte Corvette. Elle peut la défausser !
- Canon cassé : elle remplace son Sablier par 1 Bouchon de la réserve.

BOUCHONS

Ces éléments de jeu en bois représentent des bouchons de bouteilles de rhum. Lorsque le bateau subit des dégâts, vous les utilisez pour régler temporairement le problème... en bouchant rapidement le trou ! Malheureusement, vous ne pouvez pas utiliser la case Action endommagée jusqu'à ce que vous ayez réparé le problème pour de bon, en utilisant l'action Réparer. Il peut vous arriver que des Bouchons soient déjà en place lorsque vous débutez un Chapitre. Ellen n'est plus de première jeunesse, et il est normal que certaines pièces soient abîmées par l'usure... Mais en général, ce sont vos ennemis qui vous infligeront des dégâts !

Les règles de placement des Bouchons sont faciles, mais vous devez toujours les appliquer scrupuleusement.

- 1 Lorsque vous subissez un dégât, placez 1 Bouchon** dans la Zone du bateau qui est orientée vers le Secteur où se trouve la carte qui l'a attaqué.
- 2 Si vous ne pouvez pas placer de Bouchon** dans une Zone, parce qu'il ne reste plus de bouchons dans la réserve ou parce que cette Zone est déjà complètement endommagée (toutes les cases Action qu'elle contient sont endommagées), vous perdez 1 Point de Vie par Bouchon que vous ne pouvez pas placer.

Exemple :

Il y a un Bouchon dans la case Action Gouvernail et un autre dans une case Action de la Zone Canons de gauche. Ellen étant orientée vers le nord, si vous subissez un dégât d'une carte se trouvant dans le Secteur N, vous devez placer un Bouchon dans la case Action Boulets de Canon. Si vous subissez un dégât en provenance du NE, placez le Bouchon dans une case Action de la Zone Canons de droite. Si vous



subissez un dégât en provenance du SE, placez-le dans une case Action de la Zone Voile. Si vous subissez un dégât en provenance du SW, placez-le dans la case Action Vigie. Si vous subissez un dégât en provenance du NW, placez-le dans la case Action libre de la Zone Canons de gauche. Si vous subissez un dégât en provenance du S, vous perdez 1 Point de Vie car la Zone Gouvernail est complètement endommagée et que vous ne pouvez pas y placer de Bouchon. À chaque fois que vous subissez un dégât et qu'il y a déjà 3 Bouchons sur le plateau, vous perdez 1 Point de Vie par dégât.

SABLIERS

Les Sabliers représentent les membres de l'équipage. Chaque joueur prend un Sablier de la couleur de son choix et l'utilisera pendant toute la partie. À chaque Round, il placera son Sablier dans une case Action pour en effectuer l'action.

Voici les règles d'or de placement des Sabliers, que vous devrez respecter scrupuleusement.

- 1 Chaque joueur ne peut toucher qu'à son propre Sablier.** Vous vous êtes déjà demandé pourquoi de nombreux pirates ont un crochet à la place de la main ?
- 2** Pour choisir une action, **placez votre Sablier retourné dans une case Action**, de façon à ce que le sable s'écoule dans la partie inférieure.
- 3** Une fois que vous avez placé votre Sablier, **vous ne pouvez pas le toucher de nouveau jusqu'à ce que tout le sable se soit écoulé.** Vous ne pouvez pas le déplacer vers une autre case Action si vous réalisez que vous vous êtes trompé. C'est trop tard ! Un perroquet ne devrait jamais avoir à se répéter... Vous semblez tenir à vos mains...
- 4** Lorsque tout le sable s'est écoulé, **vous pouvez effectuer l'action choisie**, puis retirer le Sablier. Vous pouvez effectuer votre action à n'importe quel moment, mais toujours avant de retirer le Sablier (vous pouvez décider d'attendre un peu, si vous souhaitez ou avez besoin qu'un autre joueur effectue son action avant vous). Vous pouvez décider de ne pas effectuer l'action choisie, si vous ne le souhaitez pas ou que vous réalisez qu'il vous manque quelque chose pour l'effectuer.
- 5** Les joueurs n'effectuent que les actions qu'ils ont choisies avec leur Sablier. Que se passerait-il si tous les pirates avaient un crochet à la place de la main ?
- 6** **Vous ne pouvez jamais effectuer une action de la même Zone du bateau deux fois d'affilée.** Cela signifie que vous ne pouvez jamais :
 - ni retourner votre Sablier dans la case Action dans laquelle il se trouve déjà
 - ni le placer dans l'autre case Action de la même Zone, lorsqu'une Zone comprend deux cases Action (par exemple les Zones Canons et Voile).

ATTENTION !

Les Canons situés à gauche et à droite du bateau constituent deux Zones différentes. Vous pouvez donc effectuer une action Canons à gauche, puis une action Canons à droite.

RÈGLES SPÉCIALES POUR 2 JOUEURS

À deux joueurs, chaque joueur utilise 2 Sabliers. Pendant la Phase de Sablier, un joueur peut placer ses deux Sabliers dans les cases Action (comme s'il s'agissait des Sabliers de deux joueurs différents). Un seul joueur effectuera les actions choisies avec 2 Sabliers différents. Toutes les règles de placement des Sabliers doivent être appliquées, à l'exception de celle indiquant qu'un joueur ne peut pas toucher à deux Sabliers sans risquer de se faire couper la main !

EN RÉSUMÉ

Lorsque la Phase de Sablier débute, placez vos Sabliers dans les cases Action, attendez que le sable se soit écoulé, puis effectuez vos actions. Ensuite, sélectionnez une autre action dans une Zone différente, et ainsi de suite jusqu'à ce que temps se soit écoulé. Faites rapidement vos choix, soyez précis et restez unis ! Plus vous effectuerez d'actions au cours d'un Round, plus vous aurez de chances de réussir... ou du moins de vous en tirer en vie !



CARTES

Lors de chaque Round de chaque Chapitre, vous serez confrontés à un certain nombre de cartes : elles seront placées autour du plateau (l'Appli vous indiquera quelle(s) carte(s) placer à chaque fois).

Chaque carte affiche des règles particulières qui vous indiqueront comment interagir avec cette dernière. Les règles sont représentées sous la forme de symboles qui se trouvent sur la carte et sont expliquées dans l'Appli.



Voici les symboles de base que vous pourrez rencontrer sur les cartes :



Vous devez couvrir ce symbole d'un pion Dégât pour détruire la carte.

Vous devez vous orienter vers cette carte à une certaine vitesse pour interagir avec elle (le type d'interaction dépend de la carte).



Cette carte va vous tirer dessus à la fin du Round, sauf si vous réussissez à la défausser avant (si le symbole affiche le chiffre 2, la carte vous tirera dessus deux fois).

Nouvelle case Action : vous pouvez placer un Sablier ici et effectuer une action spéciale. Les cartes ont différents effets lorsque vous les utilisez. Toutes les cartes affichant des cases Action sont considérées comme étant 1 action, vous devez donc suivre cette règle générale de placement : un joueur ne peut jamais placer son Sablier sur la même carte deux fois d'affilée.

ATTENTION !

Lorsque le bateau est orienté vers un Secteur, retournez toutes les cartes de ce Secteur sur leur face visible.

Lorsque vous défaussez une carte, retirez-la du plateau et remettez-la dans la réserve.

APPLI

L'Appli fait partie intégrante du jeu. Dans le Guide d'Apprentissage, vous découvrirez une explication détaillée de toutes ses fonctions, que vous utiliserez dans tous les Chapitres. À partir du deuxième Chapitre, vous découvrirez de nouveaux éléments importants.

Événements : pendant la Phase de Sablier, l'Appli peut déclencher un événement surprise ! Un effet sonore vous avertira et une explication de l'événement apparaîtra sur l'écran. Vous devez appliquer l'effet de l'événement immédiatement (vous pouvez choisir un joueur pour résoudre les événements). Ensuite, appuyez sur le bouton « continuer » pour éteindre l'écran et reprendre la partie.

ATTENTION !

Certains événements provoquent des dégâts dans des Zones spécifiques.

Comme d'habitude, si vous ne pouvez pas placer le Bouchon dans la Zone car elle est entièrement occupée, vous perdez 1 Point de Vie.

Cette règle s'applique également lorsque les cases Action sont occupées par des Sabliers !

Pions : dans les Enveloppes, vous trouverez souvent de nouveaux pions. Tout comme pour les cartes, l'Appli vous expliquera comment les utiliser. Appuyez simplement sur l'image du pion.

Mise en place spéciale : les derniers Chapitres comprendront de plus en plus d'éléments de jeu. Parfois, l'Appli ouvrira une nouvelle page qui vous indiquera la mise en place du Round. Vous devrez simplement suivre toutes les indications de ces pages.

ATTENTION !

L'Appli vous donnera parfois des indications qui contredisent les règles habituelles.

Dans ces situations, vous devez toujours suivre les indications de l'Appli !

CRÉDITS

Auteurs : Asger Harding Granerud, Daniel Skjold Pedersen et Daniele Tascini

Développement du jeu : Simone Luciani

Graphismes et illustrations : Ruslan Audia

Développement de l'Appli : Studio Clangore

Relecture des règles : Giuliano Acquati

Traduction des règles : Laura Bubola

Versión française par Edge Entertainment

Traduction : Pauline Marcel

Relecture : Shan Deraze

Responsable éditorial : Stéphane Bogard



Les auteurs souhaitent remercier : Dennis Friis Skram, Ryan Thiebaud, Anders Frost Bertelsen, Peter Brichs, Jeppe Norsker, Jakob Givskud, Morten Weilbach, Pelle Johansen, Mikkel Buch Skadhauge, Tobias Prentow, Daniel Hedegaard, Martin Budker Enghoff, Hans Kristian Roemer, Anders Nahr, Ole Steiness, Michael Vedel, Jakob Lind Olsen, Thomas Melgaard, Henrik Marott Holse, Michael Andersen, Andreas Bo Petersen, Troels Hjort Lassen, Karen Visbeck, Christian Vildrik Beck, Michael Brozek, Rasmus Sae Hammer, Peter Brichs, Mikkel Olsen, Jonas Hedegaard Nielsen, David Vindtorp, Ole Palnatoke Andersen, Thor Fejerskov Jensen, Kaare Siesing, Mads Brynnum, Morten Brosted, Rasmus Wichmann, Otto Plantener Jensen, Jeppe Sand Christensen, Maria Roemer Melgaard, Helene Reck Repsdorph, Thomas Kragh, Frederik Severin Togeby, Johannes Felsgaard, Kathrine Dons Christensen, Andreas Klarlund, Thomas Falke Mortensen, Kevin Ellenburg, Anders Hebert, Rasmus Schou Christensen, Nenne Schou Christensen, Søren Hebbelstrup, David Borg Burmeister, Ea Luna Burmeister Kaaring, Nora Maria Burmeister Kaaring et Bjørn William Burmeister.

Cranio Creations souhaite remercier tous ceux qui ont aidé au développement du jeu, en particulier Samantha Milani, Francesco Luciani, Daniel Marinangeli, Bruno Andreucci, Ciccio et Simona, Alessio Cisbani, Simone Scalabroni, Ido Traini, Piero Mongelli, Claudio Cicalè et tous les testeurs de versions précédentes, Roberto Pellei et les membres de Level Up. Un remerciement particulier à Alfredo Vallorani, Luciano Neroni, Davide Nazzari, Samuele Troiani et les fiers pirates de Spazio Ludico, Sauro, Eleonora et les boucaniers de Rolling Hamers, Daniele et tous les enfants de LABS Nacerata, tous nos amis de Burgevent et tous nos collègues d'Idea G.