

ANTOINE BAUZA · NAIJADE



Regolamento





Contenuto:

- 1 tabellone di gioco
- 5 segnalini viaggiatore
- 5 indicatori di viaggio
- 5 gettoni colorati del giocatore (borse)
- 50 monete
- 10 tessere Viaggiatore
- 12 carte Terme
- 60 carte Panorama
- 25 carte Pasto
- 24 carte Souvenir
- 14 carte Incontro
- 7 carte Obiettivo

Obiettivo della partita

I giocatori sono dei viaggiatori nell'antico Giappone. Percorrono la prestigiosa via di Tokaido, cercando di far sì che il loro viaggio diventi un'esperienza memorabile.

Per riuscirci, attraverseranno magnifici paesaggi, assaggeranno deliziose prelibatezze culinarie, acquisteranno souvenir, beneficeranno di calde acque termali e faranno incontri indimenticabili.

Preparazione

- 1 Posizionate il tabellone di gioco al centro del tavolo.
- 2 Prendete le carte Obiettivo e mettetele a faccia in su accanto al tabellone.
- 3 Mescolate le carte Pasto (dorso rosso) e create una pila a faccia in giù.
- 4 Mescolate le carte Souvenir (dorso marrone) e create una pila a faccia in giù.
- 5 Mescolate le carte Incontro (dorso viola) e create una pila a faccia in giù.
- 6 Mescolate le carte Terme (dorso azzurro) e create una pila a faccia in giù.
- 7 Suddividete le carte Panorama per tipo (Mare, Montagna, Risaia) e per valore (mettendo l'1 sopra al 2, il 2 sopra al 3 ecc.). Mettete le 7 pile risultanti sulle rispettive caselle del tabellone.
- 8 Posizionate le monete accanto al tabellone, a formare una riserva.

Ogni giocatore sceglie un segnalino viaggiatore, i corrispondenti indicatori colorati e il gettone colorato (borsa). Posizionate l'indicatore sulla casella 0 del percorso che indica i punti Viaggio. **A**

Dopodiché ogni giocatore prende 2 tessere Viaggiatore a caso, ne sceglie una e la mette di fronte a sé a faccia in su sul tavolo. **B**

Il giocatore quindi mette il gettone colorato (borsa) nel buco della propria tessera Viaggiatore. **C**

Mettete tutte le tessere non scelte e inutilizzate nella scatola, in modo che siano fuori dal gioco.

Ogni giocatore riceve monete in base al numero nell'angolo in alto a destra della propria tessera prescelta; ciò costituisce la sua riserva monetaria all'inizio del viaggio. **D**

Infine, posizionate in ordine casuale i segnalini viaggiatore presso la prima locanda (Kyoto). **E**



Svolgimento del gioco

In **Tokaido**, il giocatore il cui viaggiatore è più indietro rispetto agli altri lungo la strada (rispetto alla destinazione finale) è il giocatore che esegue il turno successivo.

Questo giocatore deve muovere in avanti il suo viaggiatore – ovvero, verso Edo – su una successiva casella libera a sua scelta, oltrepassando liberamente anche una o più caselle libere, se lo desidera.

Una volta spostato il suo viaggiatore, il giocatore riceve i benefici corrispondenti a quel tipo di casella. (Le caselle sono descritte in questa pagina e nelle pagine successive di questo regolamento).

Nella maggior parte dei casi, una volta che un viaggiatore si è spostato, un altro viaggiatore diventa l'ultimo sulla strada e quindi spetterà a lui svolgere il prossimo turno.

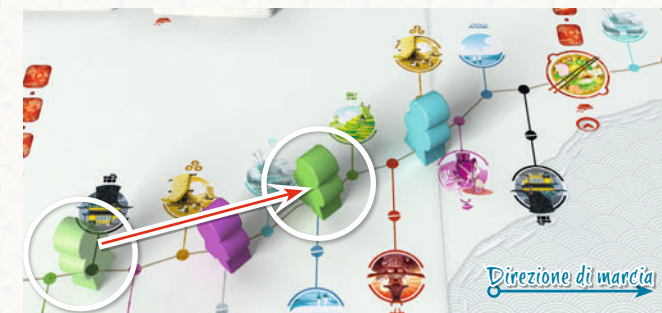
Può capitare che l'ultimo viaggiatore continui a rimanere il giocatore più indietro anche dopo essersi spostato: in questo caso eseguirà immediatamente un altro turno.



Il viaggiatore Verde è l'ultimo sulla strada, per cui sarà il prossimo a muovere.



Il viaggiatore Viola è più indietro del viaggiatore Verde, per cui tocca a lui muovere.



- Il viaggiatore Verde si sposta (freccia). Ora è il turno del viaggiatore Viola.
- Se il viaggiatore Verde si fosse mosso e fosse rimasto dietro al Viola, avrebbe giocato subito un altro turno...

Caselle singole/doppie

Alcune delle caselle sul tabellone sono doppie.

Quando un viaggiatore arriva su una casella doppia, deve occupare la casella che si trova sulla strada, se è libera; un viaggiatore che arrivi dopo di lui deve occupare la seconda casella.

Le caselle doppie vengono utilizzate solamente nelle partite con 4 o 5 giocatori.

Quando si gioca con 2 o 3 giocatori, la seconda casella – quella non sulla strada – non può essere occupata.



Descrizione delle caselle

Ogni spostamento fa terminare un viaggiatore su uno degli 8 tipi di caselle o su una delle caselle Locanda. Nella descrizione seguente, per "collezione" si intendono tutte le carte ottenute (e messe a faccia in su) da un giocatore nel corso di una partita.

Nota: I viaggiatori registrano immediatamente tutti i punti guadagnati durante il viaggio.



Il giocatore pesca le prime 3 carte Souvenir dalla pila e le posiziona a faccia in su di fronte a sé. Può a quel punto acquistare una o più carte, pagandone il prezzo indicato su ciascuna di esse.

Dopodiché mette qualsiasi carta non acquistata a faccia in giù in fondo alla pila. Ogni Souvenir è differente e appartiene a uno di 4 tipi: piccoli oggetti, abbigliamento, arte, e cibo e bevande.

Per guadagnare il massimo punteggio, i giocatori devono collezionare Souvenir di ogni tipo. (Da notare che potete acquistare e ottenere punti per Souvenir di qualsiasi tipo).

Man mano che acquistate carte Souvenir, raggruppatele in set davanti a voi; ogni set può contenere solamente un Souvenir di ciascun tipo.

- Il **primo Souvenir** in un set, indipendentemente di quale tipo sia, vale **1 punto**.
- Il **secondo Souvenir** in un set, che deve essere di tipo differente dal primo, vale **3 punti**.
- Il **terzo Souvenir** in un set, che deve essere di tipo differente dai primi due, vale **5 punti**.
- Il **quarto Souvenir** in un set, che deve essere di tipo differente dai primi tre, vale **7 punti**.



I Souvenir costano 1, 2 o 3 monete. Valgono 1, 3, 5 o 7 punti a seconda dei tipi di Souvenir già presenti nella collezione di un giocatore.

Il giocatore guadagna questi punti nel momento in cui aggiunge queste carte alla sua collezione. (Di seguito sono presentati alcuni esempi di collezioni di Souvenir e dei punti ottenuti.)

Nota: Un viaggiatore deve avere almeno 1 moneta per fermarsi in un Villaggio, ma non è obbligato ad acquistare i souvenir.

Esempi di collezioni di souvenir

-  1 punto
-   4 punti (1+3)
-    9 punti (1+3+5)
-     16 punti (1+3+5+7)
-    5 punti (1+1+3)
-    3 punti (1+1+1)
-     8 punti (1+3+1+3)



Il giocatore prende 3 monete dalla riserva e le aggiunge alle proprie.

Non c'è limite al numero di monete che un giocatore può accumulare.



I panorami sono costituiti da 3, 4 o 5 sezioni.

Quando un giocatore si ferma su una Stazione Panorama, se non ha ancora carte Panorama di quel tipo, prende una carta Panorama di valore "1".

Altrimenti prende il numero successivo in ordine crescente.

Ottiene immediatamente un numero di punti pari al valore della carta (1, 2, 3, 4 o 5 in base al panorama).



Nota: Ogni viaggiatore può creare solamente un singolo panorama per tipo; un viaggiatore che completa un panorama non può più fermarsi sulle caselle corrispondenti a quel tipo (Mare, Montagna o Risaia).



Il giocatore prende una carta Terme dalla pila e la aggiunge alla propria collezione.

Queste carte valgono 2 o 3 punti.



Il giocatore dona 1, 2 o 3 monete al tempio, mettendole sopra la sezione Tempio del tabellone nell'area corrispondente al suo colore. Il giocatore ottiene immediatamente 1 punto per ogni moneta donata. Se un giocatore non ha monete non può fermarsi su questa casella.

Nota: Un viaggiatore che si ferma su una casella Tempio deve donare almeno 1 moneta come offerta e non può donare più di 3 monete.



Il giocatore rivela la carta in cima alla pila degli Incontri e ne applica gli effetti. Questi effetti sono elencati di seguito. Dopo avere applicato l'effetto, il giocatore aggiunge la carta alla propria collezione.



Shokunin (Mercante itinerante)

Il giocatore pesca la carta Souvenir in cima alla pila e la aggiunge alla propria collezione. Ottiene 1, 3, 5 o 7 punti a seconda di quali Souvenir già possiede.



Annaibito (Guida)

Se il giocatore non ha ancora iniziato a costruire il panorama indicato, prende la carta di valore 1 del tipo appropriato. Se lo ha già iniziato, prende il numero successivo in ordine crescente. Se l'ha completato, può iniziare o proseguire un altro panorama a sua scelta. Ottiene punti per la carta Panorama come di norma.



Samurai

Il giocatore ottiene immediatamente 3 punti.



Kuge (Mobile)

Il giocatore riceve immediatamente 3 monete dalla riserva e le aggiunge alle proprie.



Miko (Sacerdote Shinto)

Il giocatore prende immediatamente 1 moneta dalla riserva generale e la mette come offerta nel Tempio sull'area del proprio colore.

Ottiene 1 punto per questa donazione.



Le Locande sono caselle speciali, e tutti i viaggiatori devono fermarsi in ogni Locanda.

Le Locande rappresentano i luoghi in cui i giocatori possono acquistare carte Pasto. Le carte Pasto costano 1, 2 o 3 monete e forniscono ognuna 6 punti vittoria.



Arrivare in una Locanda

Le Locande, fermate obbligatorie per tutti i viaggiatori, rappresentano l'opportunità di gustarsi un meritato pasto e assaggiare le specialità culinarie locali.

Ogni viaggiatore è obbligato a fermarsi in ciascuna delle 4 Locande sulla strada per Edo, per cui ovviamente tutte le caselle Locanda possono contenere tutti i viaggiatori allo stesso tempo.

Queste caselle Locanda sono segnate in rosso sul tabellone.

L'ordine in cui i giocatori arrivano alla Locanda è **importante**.

Il primo viaggiatore occuperà la casella più vicina alla strada e i viaggiatori successivi formano una fila dopo di esso.

Quando il primo viaggiatore arriva in una Locanda, pesca tante carte Pasto quanti sono i giocatori, più 1. (Per esempio, in una partita a 3 giocatori pesca 4 carte.)

Il giocatore guarda le carte senza mostrarle agli altri giocatori.



Il viaggiatore verde sarà il primo ad andarsene dalla Locanda.

Dopodiché può acquistare una carta Pasto a sua scelta pagandone il costo (1, 2 o 3 monete) indicato sulla carta stessa.

Aggiunge questa carta, a faccia in su, alla sua collezione e mette le carte rimanenti di fianco al tabellone, a faccia in giù.

Ogni carta Pasto vale 6 punti, e un giocatore ottiene questi punti nel momento in cui aggiunge la carta alla sua collezione.

Deve quindi attendere che gli altri viaggiatori arrivino alla Locanda. All'arrivo, ogni viaggiatore può (possibilmente) acquistare una delle carte Pasto restanti.

Il primo viaggiatore che arriva alla Locanda pertanto ha molta più scelta dell'ultimo!

Importante:

- Un viaggiatore non può assaggiare la stessa specialità culinaria più di una volta durante il suo viaggio.
- Un viaggiatore non può mai acquistare più di una carta Pasto per Locanda.
- Un viaggiatore non è mai obbligato ad acquistare una carta Pasto.

Esempio:

In una partita a quattro giocatori, il primo viaggiatore arriva alla Locanda; pesca 5 carte Pasto (4 giocatori +1) e sceglie il suo pasto tra queste 5 carte.

Il secondo viaggiatore arriva alla Locanda; sceglie il suo pasto tra le 4 carte rimanenti.

Il terzo viaggiatore arriva alla Locanda; gli piacerebbe scegliere il suo pasto tra le 3 carte rimanenti, ma non ha abbastanza monete per pagarne il costo!

Purtroppo, non può prendere una carta Pasto e rimane affamato in questa fermata.

Il quarto viaggiatore arriva alla Locanda con 3 carte Pasto tra cui scegliere siccome il viaggiatore precedente non ha acquistato un pasto.

Ne compra uno, dopodiché mette le carte restanti in fondo alla pila.

Continuare il viaggio

Una volta che tutti i viaggiatori sono arrivati alla Locanda e hanno avuto modo di assaggiare la cucina locale, il viaggio può proseguire:

- Mettete le carte Pasto non acquistate in fondo alla pila appropriata.
- L'ultimo viaggiatore sulla strada – ovvero colui che è nella posizione più lontana nella Locanda – esegue il prossimo turno e si rimette in viaggio.

Fine del viaggio

Quando tutti i viaggiatori sono arrivati a Edo nell'ultima Locanda, la partita termina. Assegnate le carte obiettivo (Buongustaio, Collezionista, Termalista, Chiacchierone) ai viaggiatori appropriati. (Vedere pagine successive).

I viaggiatori ottengono punti addizionali a seconda del loro rango in qualità di donatori al Tempio:

- Il donatore più generoso ottiene 10 punti.
- Il secondo ottiene 7 punti.
- Il terzo ottiene 4 punti.
- Tutti gli altri donatori ottengono 2 punti.

In caso di pareggio, tutti i giocatori in parità ottengono i punti relativi al loro rango; ovvero, due giocatori pari al primo posto ottengono entrambi 10 punti.

I viaggiatori che non hanno donato alcuna moneta al Tempio non ottengono alcun punto.



Esempio:

L'immagine mostra le offerte di ogni viaggiatore alla fine del viaggio:

- Il viaggiatore Giallo, al primo posto, ottiene 10 punti.
- I viaggiatori Blu e Verde, pari al secondo posto, ottengono ognuno 7 punti.
- I viaggiatori Bianco e Viola non ottengono alcun punto poiché non hanno donato nulla.

Il giocatore con il maggior numero di punti vince la partita. In caso di parità, vince il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di carte Obiettivo.

In Tokaido, i punti Viaggio vengono annotati nel corso della partita. Tuttavia, se ritenete di aver fatto un errore, la vostra collezione vi consente di ricontare i punti alla fine della partita.

Carte obiettivo

Sette carte obiettivo vengono distribuite ai viaggiatori, 3 durante la partita e 4 alla fine.

Carte obiettivo panorama

Tre carte vengono distribuite durante il viaggio verso Edo.

Il primo viaggiatore che completa un panorama di un tipo particolare riceve la carta Obiettivo corrispondente a quel panorama.

Ogni carta obiettivo panorama fornisce immediatamente 3 punti.



Altre carte obiettivo

Queste carte vengono assegnate ai giocatori alla fine del viaggio.



Buongustaio

Il viaggiatore con la somma più alta di monete sulle sue carte Pasto riceve questa carta Obiettivo e ottiene 3 punti.



Termalista

Il viaggiatore che ha il maggior numero di carte Terme riceve questa carta Obiettivo e ottiene 3 punti.



Chiacchierone

Il viaggiatore che ha il maggior numero di carte Incontro riceve questa carta Obiettivo e ottiene 3 punti.



Collezionista

Il viaggiatore che ha il maggior numero di carte Souvenir riceve questa carta Obiettivo e ottiene 3 punti.

Se due o più viaggiatori sono in parità per uno qualsiasi di questi obiettivi, ciascuno di essi ottiene 3 punti.

Descrizione dei viaggiatori



Hiroshige l'artista

Quando Hiroshige arriva in ognuna delle 3 Locande intermedie, prima del Pasto prende una carta Panorama a sua scelta, annotando immediatamente i punti per questa carta.



Chuubei il messaggero

Quando Chuubei arriva in ognuna delle 3 Locande intermedie, prima del Pasto pesca una carta Incontro e ne applica gli effetti.



Kinko il ronin

Ogni carta Pasto acquistata da Kinko costa una moneta in meno. (Pertanto i pasti che costano 1 sono gratuiti).



Yoshiyasu il funzionario

Durante ogni incontro, Yoshiyasu pesca 2 carte Incontro, tiene quella che desidera, quindi mette l'altra carta in fondo alla pila (senza mostrarla agli altri giocatori).



Satsuki l'orfana

Quando arriva in una Locanda, Satsuki riceve casualmente e gratuitamente una delle carte Pasto disponibili.

Nota: Dopo avere visto la carta Pasto che le viene offerta, può, anziché accettare il regalo, acquistare una carta Pasto come avviene normalmente per gli altri giocatori.



Mitsukuni il vecchio

Mitsukuni guadagna 1 punto addizionale per ogni carta Terme e ogni carta Obiettivo.



Sasayakko la geisha

Nel Villaggio, se Sasayakko acquista almeno due carte Souvenir, la carta Souvenir più economica è gratuita.

Nota: Deve avere a disposizione le monete per pagare tutti i Souvenir, semplicemente non paga per quello più economico.



Hirotsada il sacerdote

Ogni volta che si ferma al Tempio, Hirotsada può prendere una moneta dalla riserva generale e donarla al Tempio, ricevendo 1 punto per tale moneta. Questo va in aggiunta alla donazione da 1, 2 o 3 monete che può eseguire al Tempio.



Umegae l'imbonitore di strada

Umegae guadagna 1 punto e 1 moneta per ogni incontro prima che gli effetti della carta Incontro pescata vengano applicati.



Zen-emon il mercante

Una volta per Villaggio, Zen-emon può acquistare un Souvenir per 1 moneta anziché al prezzo indicato.

Regole speciali per partite a due giocatori

Le partite a due giocatori hanno alcune regole differenti.

Durante la preparazione, si aggiunge un terzo viaggiatore – il viaggiatore Neutrale – presso la Locanda di partenza. (Determinare l'ordine dei tre viaggiatori in maniera casuale.)

Come capita per i viaggiatori controllati dai giocatori, questo viaggiatore Neutrale deve essere mosso quando rimane per ultimo sulla strada.

Il giocatore il cui viaggiatore è davanti a tutti sposta il viaggiatore Neutrale.

Nota: I movimenti del viaggiatore Neutrale sono una parte importante delle partite a due giocatori e sono la chiave per la vittoria!



Il viaggiatore Verde è il viaggiatore neutrale (N). Siccome è all'ultimo posto sulla strada, spetta a lui spostarsi. È il giocatore che possiede il viaggiatore Arancio che lo deve muovere siccome è in prima posizione sulla strada.

I movimenti dei viaggiatori Neutrali non hanno alcun effetto sulla partita, fatta eccezione per le caselle **Tempio** e **Locanda**:



Quando il viaggiatore Neutrale si ferma su una casella Tempio, prendete una moneta dalla riserva generale e mettetela sulla casella corrispondente al suo colore. Pertanto, il viaggiatore Neutrale è coinvolto alla fine della partita per il calcolo dei punti addizionali relativi alle offerte al Tempio.



Con due giocatori, il primo giocatore alla Locanda pesca quattro carte Pasto. Quando il viaggiatore Neutrale si ferma su una casella Locanda, il giocatore che lo ha spostato prende le carte Pasto e ne scarta una a caso. Mettete questa carta in fondo alla pila senza rivelarla.

Fatta eccezione per questi due casi, il resto della partita si svolge usando le normali regole.

Varianti

Viaggio di iniziazione

Se non conoscete Tokaido o volete mostrarlo ad altri nuovi giocatori, è possibile utilizzare questa versione semplificata: lasciate le tessere Viaggiatore nella scatola e consegnate 7 monete a ogni giocatore a inizio partita.

Potete ora giocare senza dovervi preoccupare delle varie caratteristiche dei viaggiatori.

Viaggio di ritorno

Sebbene i viaggiatori tradizionali di Tokaido partissero da Kyoto per arrivare a Edo, non c'è nulla che vi impedisca di viaggiare in senso contrario, partendo da Edo e arrivando a Kyoto.

Le regole rimangono esattamente le stesse.

Viaggio gastronomico

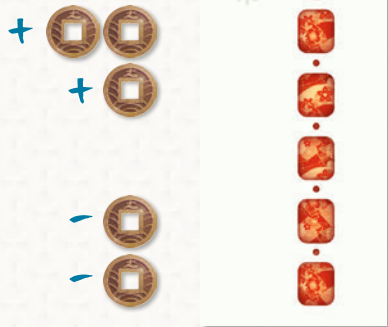
Quando si arriva in una Locanda, il primo viaggiatore pesca un numero di carte Pasto pari al numero dei giocatori (anziché pescare una carta in più rispetto al numero di giocatori).

Ogni viaggiatore dispone di una scelta in meno sul menu, cosa che rende l'ordine di arrivo alla Locanda molto più tattico.

Preparativi

L'ordine di partenza ha un impatto sulle prime mosse dei viaggiatori: colui che parte per primo ha decisamente più scelta rispetto all'ultimo. Per compensare questo lieve vantaggio, i giocatori esperti potrebbero voler incorporare questa variante.

4 seconda dell'ordine con cui lasciano la prima Locanda, la riserva iniziale di ogni viaggiatore viene modificata come mostrato nella figura. Questo aggiustamento si applica unicamente all'inizio della partita e non alle successive Locande!



Esempio, con quattro giocatori:

- L'ultimo giocatore a lasciare Kyoto inizia la partita con 2 monete aggiuntive.
- Il terzo giocatore a lasciare Kyoto inizia con 1 moneta aggiuntiva.
- Il secondo giocatore a lasciare Kyoto non riceve monete aggiuntive.
- Il primo giocatore a lasciare Kyoto rimuove una moneta dalla sua riserva prima di partire.

Nota: Ricordate che i giocatori devono scegliere la loro tessera Viaggiatore prima che l'ordine di partenza sia determinato casualmente.

Potete combinare queste varianti nel modo desiderato; possono persino essere usate nella versione a due giocatori.

Alcune parole sul Giappone...

Tokaido

La strada Tokaido, che risale all'undicesimo secolo, collega le due città più importanti del Giappone: Edo (oggi chiamato Tokyo) e Kyoto.

È lunga 500 chilometri e segue la costa meridionale dell'isola più grande dell'arcipelago Giapponese, Honshu.

4i viaggiatori nel diciassettesimo secolo occorreano più o meno due settimane per completare il viaggio, solitamente a piedi, a volte a cavallo e più raramente su portantine (per i più ricchi).

Vi erano 53 tappe nel viaggio e un certo numero di locande erano situate lungo la strada dove i viaggiatori potevano riposarsi e rifornirsi. La strada e le locande hanno ispirato innumerevoli artisti, tra cui il famoso Hiroshige, che produsse una serie di stampe su legno: Tokaido Gojusan Tsugi no Uchi ("Le cinquantatré stazioni della Tokaido").

Panorami

Il Giappone è per tre quarti montagnoso, inclusi diversi vulcani, alcuni ancora attivi. Come risultato si ha poco terreno coltivabile, solitamente ricoperto da risaie. La costa giapponese è lunga migliaia di chilometri ed estremamente variegata, con panorami sui mari che circondano la nazione. Questa particolare geografia ha consegnato al mare un posto speciale nei cuori degli abitanti e degli artisti.

Terme

Ci sono molte fonti termali calde naturali (Onsen in giapponese) nella nazione e sono molto popolari. La maggior parte sono state trasformate in bagni, sia pubblici che privati e a volte vengono usate per cuocere uova e verdure!

Sull'isola di Hokkaido (nel nord dell'arcipelago) spesso si trovano bagni termali occupati dai macachi che sembrano apprezzarne gli effetti benefici alla stessa stregua degli umani...

Cucina

La cucina tradizionale giapponese consiste di carne, pesce, riso, spaghetti, verdura e alghe. Il piatto più conosciuto al di fuori dei confini è il sushi (pesce crudo affettato su un piatto di riso aromatico) ma ogni regione del Giappone ha specialità variegata e saporite. La cucina e il pasto sono un potente simbolo nella cultura giapponese.

Le bevande più popolari sono, ovviamente, il sake (alcol di riso, chiamato nihonshu in giapponese) e the. Si trovano tante varietà differenti di entrambe, con alcuni sapori che solo i profondi conoscitori possono apprezzare veramente.

Souvenir

Quando si viaggia per andare a trovare qualcuno in Giappone, è tradizione portare un souvenir (Omiyage in giapponese). Ecco alcuni souvenir consigliati nelle diverse categorie e con il loro nome giapponese: piccoli oggetti – bastoncini (Hashi), soprammobili (Koma); Abbigliamento – cappelli (Boshi), sandali di legno (Geta); Cibo e bevande – paste (Manju), caramelle (Kompeito); Arte – scatole (Hako), oggetti laccati (Urushi), stampe (Ukiyo-e), sculture (Netsuke), strumenti musicali (Shamisen).

Riconoscimenti:

Un gioco di Antoine Bauza

Illustrazioni di Naïade

Design grafico di Funforge Studio

Revisione di Yann Belloir e Gersende Cheylan

Traduzione in italiano: Asterion Press s.r.l.

Ringraziamenti speciali di Antoine Bauza:

Michaël Bertrand, Bruno Goube, Toni Bauza, Élisabeth Watremez, Françoise Sengissen, Émilie Pautrot, Frédéric Vuillet, Mikaël Bach, Fabrice Rabellino, Myriam Moussier, Matthieu Houssais, Franck Lefebvre, Marielle Lefebvre, Frédéric Escribano, Maël Cathala, Mathias Guillaud, Thibaut Paulevé, Adèle Perché, Natacha Deshayes, Adrien Martinot, Charles, Catherine Ellena, Éric Robert, Bruno Faidutti, Jef Gontier, Coralie Desoeuvres, Émilie Escoulen, Clémens Winkelmann, Corentin Lebrat, Cyril Sandelion e Sylvain Thomas.

Ringraziamenti speciali di Funforge:

Nobuaki Takerube per l'aiuto incommensurabile sull'aspetto culturale, Christine Clotté (per tutto e anche di più), Claude Amardeil (per tutto), Elodie Sallares, Jean-Marie David, Anne-Sophie Girault-Guessoum, Eddy Neveu, Abrial Da Costa, tutti i playtesters dal Ludopathie Gathering per il loro aiuto così come a Marie Cardouat per l'occhio vigile.