



In CASH'n GUN\$ LIVE, sarete dei gangsters che stanno spartendo il bottino del loro ultimo colpo. I Giocatori si punteranno le pistole a vicenda utilizzando le loro dita, ed allo stesso tempo dovranno cercare di proteggere i loro compagni di squadra. Potete fare questo gioco ovunque: in casa, in spiaggia, nel vostro giardino, a scuola, ecc... CASH'n GUN\$ Live è stato ideato per essere giocato a squadre ed è perfetto per far divertire gli amici, la famiglia o i compagni di campeggio. In qualsiasi momento e luogo.

## Componenti:

Regole.

1 Fischietto.

110 Carte:

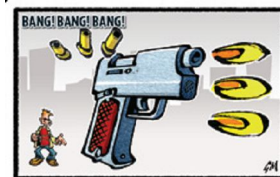
3 carte "PADRINO" / Riepilogo del gioco (Una per ogni lingua)

38 carte "AZIONE" con stampata una banconota da 5.000 \$ sul fronte

38 carte "AZIONE" con stampata una banconota da 10.000 \$ sul fronte

29 carte "AZIONE" con stampata una banconota da 20.000 \$ sul fronte

1 carta extra per il gioco base di CASH'n GUN\$ (Super potere nr. 12)



Ogni carta ha una delle 6 armi disponibili nel gioco: Bang! Bang! Bang!, Doppia Pistola, Fucile a Pompa, Giubbetto in Kevlar, Colpo alle Spalle e Granata. La "Granata!" ed il "Colpo alle Spalle" sono numerate per rendere più facile il lavoro del Padrino nel caso in cui due o più carte vengano attivate nello stesso momento.

Alcune carte hanno una linea nera nel bordo mentre altre hanno la stessa linea ma di colore rosso per facilitare la divisione del mazzo nel caso in cui si giochi con 12 giocatori o meno.

## Obiettivo del gioco:

Far sopravvivere almeno un membro della propria squadra alla fine dell'ultimo round di gioco e far parte della squadra con il maggior bottino accumulato alla fine del gioco.

## Allestimento del gioco:

### Il Padrino:

Per iniziare il gioco, dovrete scegliere un giocatore/arbitro che impersonerà "Il Padrino". Egli avrà bisogno del fischietto e la carta "PADRINO" contenente il Riepilogo del gioco per poter seguire meglio il gioco.

Se è la prima volta che giocate, il Padrino dovrebbe svolgere solamente il compito di arbitro. Una volta familiarizzato con le meccaniche del gioco, potrete permettere al Padrino di prendere parte al gioco come un normale Gangster. In una partita con meno di 12 giocatori sarà molto facile, ma nel caso in cui vi siano tanti giocatori da gestire o se giocate in uno spazio molto ampio, sarebbe meglio avere uno o due Padri che svolgano solamente il ruolo di Arbitro senza prendere parte al gioco. Ciò velocizzerà molto il gioco e lo renderà più dinamico e divertente.

Nel regolamento che segue consideriamo il Padrino come se fosse solo un Arbitro, che, quindi, non prende parte al gioco. Alla fine del regolamento ci sono alcuni consigli per giocare con un Padrino che fa anche il Gangster.

## Area del gioco:

I giocatori devono prima di tutto delimitare l'**area di gioco** (più o meno 5 m<sup>2</sup> per ogni giocatore). Se state giocando all'aperto (vivamente consigliato), è molto importante segnalare il limite dell'area di gioco con degli indicatori **facilmente riconoscibili** come sedie, alberi, ecc.... Se giocate all'interno, assicuratevi di scegliere una stanza che sia ampia (refettorio, palestra, vecchi magazzini, ecc...) e in cui ci sia sufficiente spazio libero.

La cosa importante per i giocatori è potersi **muovere liberamente** all'interno dell'area di gioco, rimanendo visibili gli uni gli altri.

Se è la prima volta che giocate, scegliete un'area di gioco che sia completamente sgombra, senza ostacoli o nascondigli. Ciò faciliterà il lavoro del Padrino.

I giocatori dovranno inoltre delimitare due aree più piccole: **"L'Angolo dei Codardi"** per i giocatori che decidono di ritirarsi durante un round di gioco e **"L'Ospedale"** per coloro che vengono **gravemente feriti** durante un round. La dimensione di queste aree dipende dal numero dei giocatori. Potrebbe essere rappresentata da alcune sedie vicine al barbecue oppure un'altra stanza al di fuori dell'area di gioco.

## Squadre:

Il gioco è studiato per essere **svolto a squadre**. I giocatori devono formare dei gruppi equilibrati di giocatori composti da un minimo di 3 ad un massimo di 4 elementi. Se volete, potete dare un **"segno distintivo"** a ciascuna squadra (potrebbe essere qualsiasi cosa: un cappello, una benda in testa, ecc...).

Esempio:

8 giocatori: 2 squadre da 4

9 giocatori: 3 squadre da 3

10 giocatori: 3 squadre da 3 ed un Padrino

11 giocatori: 2 squadre da 5 ed un Padrino

12 giocatori: 4 squadre da 3

13 giocatori: 4 squadre da 3 ed un Padrino

14 giocatori: 4 squadre da 3 e due Padri.

15 giocatori: 5 squadre da 3

16 giocatori: 4 squadre da 4

17 giocatori: 4 squadre da 4 ed un Padrino

18 giocatori: 6 squadre da 3 ed un Padrino

19 giocatori: 6 squadre da 3 ed un Padrino

20 giocatori: 5 squadre da 4.

Ciascuna squadra deve scegliere un caposquadra ed una **"Base segreta"** dove il caposquadra nasconderà il bottino accumulato alla fine di ogni round di gioco. È severamente vietato maneggiare quel denaro. È, inoltre, vietato rubare il bottino delle altre squadre... persino i Gangster hanno un certo senso dell'onore!

## Carte:

In una partita con **12 giocatori o meno**, verrà utilizzata solo una parte delle carte "Azione". Togliete le carte con la linea del bordo rossa e rimettetele nella scatola. Mescolate il resto delle carte "Azione" e formate **5 mazzetti composti da 16 carte ciascuno**.

Quando giocate con più di 12 gangster, usate **tutte le carte "Azione"**. Mescolatele tutte e formate 5 mazzetti composti da 21 carte ciascuno. Mettete i mazzetti così formati a faccia in giù poiché verranno utilizzati durante la partita, uno per ogni round di gioco.

## **Il gioco:**

Il gioco si svolge nell'arco di **5 round**, seguendo sempre lo stesso schema.

## **Nozioni base di un round:**

### **Fase 1 / operazioni preliminari:**

Il Padrino prende un mazzetto di carte (tra quelli che ha precedentemente formato). Aggiunge eventuali carte che non sono state spartite alla fine del round precedente.

**Calcola il totale del bottino** da spartire alla fine del round attuale e **lo comunica** ai giocatori.

### **Fase 2 / Consegna delle armi:**

Il Padrino mescola le carte e ne consegna, ad ogni caposquadra, **una per ogni membro della squadra ancora in gioco** (che non si trovi nell'Angolo dei Codardi) se il caposquadra si trova nell'Angolo dei Codardi, dovrà consegnare la sua carta ad un altro giocatore sopravvissuto.

Ciascuna squadra **dividerà segretamente le carte tra i vari membri del gruppo**, a seconda delle strategie che la squadra vorrà mettere in campo. Il lato delle carte che raffigura una banconota in questa fase del gioco non ha alcuna importanza. Solo il lato "Azione" è importante.

Di seguito trovate un rapido riassunto delle carte:

### **Bang! Bang! Bang!:**



Un giocatore che ha in mano questa carta **sparerà per primo**. Se colpisce un avversario con una carta "Doppia Pistola" o "Fucile a Pompa", gli **impedirà di sparare a sua volta**.

Per indicare questa azione, dovete tendere le vostre dita come se impugnaste una pistola puntandola verso il vostro bersaglio.



### **Doppia Pistola:**



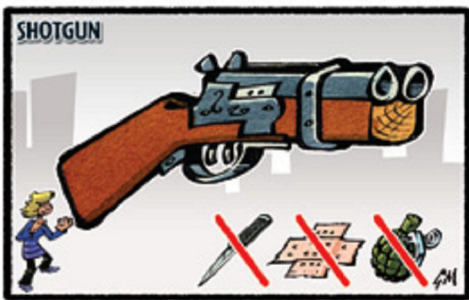
Un giocatore che ha in mano questa carta può sparare **a due diversi bersagli** nello stesso tempo. Se colpisce un avversario con una carta "Fucile a Pompa", gli impedirà di sparare a sua volta. Per indicare questa azione, immaginate di impugnare **una pistola in entrambe le mani** (esibirsi in una posa scenografica è opzionale ma molto evocativo) e mirate a

**due avversari differenti**. In rare occasioni, non sarete in grado di mirare a due avversari differenti, perché non ci sono più avversari in gioco oppure perché non sono sulla vostra



linea di vista. Se ciò dovesse accadere, siete autorizzati a prendere di mira la stessa persona con entrambe le pistole.

### Fucile a Pompa:

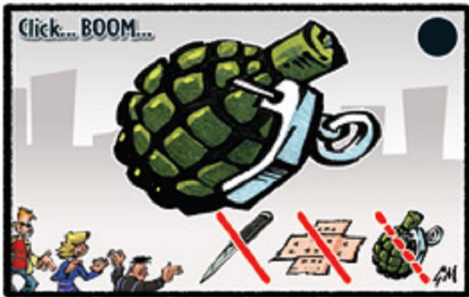


vostro bersaglio.

Un giocatore che ha in mano questa carta può **sparare ad uno** dei suoi avversari con un Fucile a Pompa e **spedirlo direttamente all'Ospedale**. Anche i giocatori che si trovano nelle vicinanze del bersaglio vengono influenzati da questo attacco. Per indicare questa azione, immaginate di impugnare un Fucile a Pompa "virtuale", caricatelo (non dimenticate il tipico suono!) e mirate al

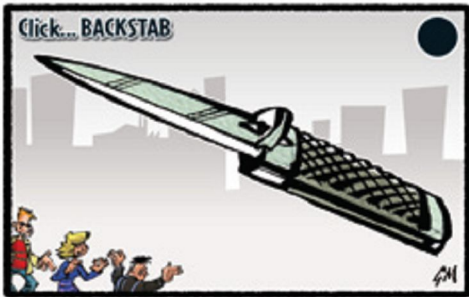


### Clic-Boom:



Un giocatore che ha in mano questa carta non ha nessun'arma da tiro. Deve bluffare facendo credere agli altri giocatori che abbia **una delle 3 armi sopra elencate mimandone** una a sua scelta (Bang! Bang! Bang!, Doppia Pistola o Fucile a Pompa). Se viene colpito da un avversario, **deve innescare la granata**, facendosi saltare in aria cercando di portare con sé all'Ospedale quanti più gangster avversari possibile.

### Clic-Colpo alle Spalle:



Un giocatore che ha in mano questa carta non ha nessun'arma da tiro, ma ha un **coltello nascosto**. Deve bluffare facendo credere agli altri giocatori che abbia **una delle 3 armi sopra elencate mimandone** una a sua scelta (Bang! Bang! Bang!, Doppia Pistola o Fucile a Pompa). Se viene colpito da un avversario, egli **può attivare il suo potere** e **colpire alle spalle** un altro avversario nelle sue vicinanze purché questi non lo stia già puntando a sua volta.

### Clic-Kevlar:



Un giocatore che ha in mano questa carta non ha nessun'arma da tiro, ma sta indossando un giubbotto antiproiettile. Deve bluffare facendo credere agli altri giocatori che abbia **una delle 3 armi sopra elencate mimandone** una a sua scelta (Bang! Bang! Bang!, Doppia Pistola o Fucile a Pompa). Se viene colpito da un avversario, deve mostrare la sua carta che **annulla immediatamente la sua prima ferita subita**.

Ciascun giocatore deve conservare la carta che ha scelto ben **nascosta** nella sua mano sinistra. Fate attenzione a non confondere le carte che sono state consegnate all'inizio del turno dal Padrino con quelle che sono diventate banconote

guadagnate dalla squadra alla fine del round! Le carte guadagnate alla fine di ciascun round sono diventate banconote e devono essere ammassate nella "Base Segreta" e non devono più essere toccate fino alla fine del gioco!

Il Padrino prende le carte che non sono state distribuite poiché queste andranno a sommarsi al bottino che verrà diviso alla fine del turno.

### Fase 3 / Muoversi:

Dopo che tutti i giocatori sono stati armati, il Padrino inizia a contare ad alta voce da 10 a 0.

Durante il conto alla rovescia, i gangster devono sparpagliarsi liberamente all'interno dell'area di gioco. I membri della stessa squadra dovrebbero provare a stare vicini per evitare conseguenze disastrose dovute allo sparo del Fucile a Pompa o dall'esplosione di una granata. D'altro canto, potrebbe essere una buona idea posizionarsi vicino ai nemici se si possiede un "Colpo alle Spalle" o una "Granata". Altrimenti scappate da chiunque vi segua. Potete correre, ma è proibito ostacolare o afferrare un altro giocatore.

Al termine del conto alla rovescia, il Padrino effettua un lungo fischio con il fischietto (più o meno 3 secondi).

Al suono del fischietto, i giocatori devono bloccarsi nella loro posizione e mirare immediatamente ad un bersaglio (o più a seconda dell'arma) mimando una delle 3 armi (Bang! Bang! Bang!, Doppia Pistola o Fucile a Pompa). È vietato mirare ad un membro della propria squadra. Ricordate, ogni giocatore deve mimare una diversa arma a seconda della carta "Azione" in suo possesso.

I giocatori possono mirare solo ad avversari che si trovano sulla loro linea di vista: non potete sparare attraverso un tavolo rovesciato o attraverso un muro. In caso di controversia, il Padrino deciderà chi ha ragione.

### Fase 4 / Banzai, hai le palle o no! I codardi possono abbandonare il gioco:

Quando tutti sono in posizione, il Padrino conta alla rovescia da 3 a 0. Durante il conto alla rovescia, i gangster dovranno decidere se è conveniente per loro rimanere in gioco con la possibilità di essere feriti oppure rinunciare alla loro parte di bottino e rimanere in vita!

Alla fine del conto alla rovescia il Padrino fischia di nuovo e tutti i giocatori coraggiosi o pazzi a sufficienza da rimanere in gioco devono gridare "Banzai" per infondersi coraggio! Quelli che invece vogliono abbandonare il gioco alzano le mani al cielo e si arrendono – gli altri ovviamente li riempiranno di insulti – dirigendosi verso "L'Angolo dei Codardi".

I giocatori, che vedono i loro bersagli ritirarsi, possono abbassare le loro armi e, quindi, non sparano.

Le Doppie Pistole possono perdere uno dei loro due bersagli e magari continuare a mirare il secondo bersaglio (in questo caso abbassano solo una mano).

I Codardi consegnano le loro carte al Padrino.

### Fase 5 / Bang! Bang! Bang!:

La tensione è al massimo... se avete un'armonica è il momento di suonarla!

Il Padrino chiede ai giocatori che hanno una carta Bang! Bang! Bang! di alzare la loro mano sinistra e gridare Bang!

Tutti i giocatori presi di mira da queste carte vengono feriti nello stesso momento. Devono porre la loro mano destra sul cuore per mostrare che sono stati feriti e devono abbassare le armi se stavano mirando a qualcuno.

Un giocatore in possesso di una Doppia Pistola o un Fucile a Pompa, e viene colpito da un Bang! Bang! Bang! viene preso di sorpresa dalla rapidità del colpo e non è più in grado di sparare. Per rendere più facile le cose al Padrino, egli deve innanzitutto restare calmo.

Un giocatore ferito la cui carta era un Clic, alza la sua mano sinistra annuncia il suo potere speciale ed il Padrino verificherà quindi le conseguenze dell'attivazione dei poteri attivati.

## Clic-Kevlar:

La **prima ferita** viene **annullata**. Il giocatore non deve mettere la sua mano sul cuore. Se subirà ulteriori ferite, ovviamente, queste avranno effetto normalmente.

## Clic-Boom!:

Il giocatore che sta **impugnando una granata e che è stato ferito la fa esplodere!** Egli deve gridare "Granata!", **effettua un balzo** (senza prendere la rincorsa) e quindi compie un giro completo su se stesso tenendo le braccia aperte e tese in modo da toccare il maggior numero di persone.

**Il giocatore che portava la Granata e tutti i giocatori** che sono stati toccati **vengono immediatamente mandati all'Ospedale** a causa dell'esplosione. Le Vittime di una granata **non possono utilizzare le loro carte Clic** (neanche se avessero una carta Kevlar)!

## Clic-Backstab:

Il giocatore che possiede il pugnale e che è stato ferito **può allungare il braccio per pugnare un avversario**. Per farlo deve solamente dare una pacca amichevole al suo bersaglio. Fate attenzione, **il giocatore non può muovere i piedi in nessun modo!** L'avversario colpito viene ferito. Se la sua carta era un Fucile a Pompa o una Doppia Pistola, questa viene annullata come avviene nella fase 5/ Bang! Bang! Bang!. Se era una carta Clic, viene attivata.

**Gli effetti delle carte Clic devono essere attivati il più possibile simultaneamente**. Se più di una Granata o un Coltello vengono attivata uno dopo l'altro, il Padrino deve seguire l'ordine dei numeri scritti sulle carte.

## Morte:

Un giocatore che viene **ferito per la seconda volta, esplose con una granata o viene colpito da un Fucile a Pompa**, finisce immediatamente in **coma** e non prende parte alla spartizione del bottino di questo turno. Deve **lasciare immediatamente l'area di gioco**, consegna la sua carta al Padrino e **andare direttamente all'Ospedale** per essere rianimato. Egli **non giocherà il prossimo round di gioco**.

## Fase 6 / Doppia Pistola:

Il Padrino chiede ai giocatori con la **Doppia Pistola** di alzare la **mano sinistra** e gridare **Bang! Bang!**.

I giocatori presi di mira da queste carte vengono feriti simultaneamente. Devono **poggiare la loro mano destra sul cuore** (Vedere: Fase 5 per le conseguenze dell'attivazione dei poteri speciali). Ricordate, la carte Doppia Pistola permette di puntare 2 differenti bersagli.

Di nuovo, un **personaggio ferito** che possiede una carta **Clic alza la sua mano sinistra**, annuncia il suo potere ed il Padrino ne determina le conseguenze.

Un giocatore ferito che possiede un **Fucile a Pompa perde la sua arma**, viene ferito, rimane immobile ed abbassa la sua arma.

## Fase 7 / Fucile a Pompa:

Infine il Padrino chiede ai giocatori in possesso di un **Fucile a Pompa** di alzare la loro mano sinistra ed urlare "**Kablam!**"

Un giocatore colpito da un Fucile a Pompa va **direttamente all'Ospedale, senza avere la possibilità di utilizzare l'eventuale carta Clic in suo possesso** (neanche se avesse una carta Kevlar).

Prima di andare all'Ospedale, un giocatore colpito da un Fucile a Pompa deve effettuare **un passo indietro allargando le proprie braccia**. Se, durante il movimento, tocca altri giocatori, questi vengono feriti e devono porre la loro mano destra sul cuore (Vedere: Conseguenze dei poteri speciali)!

## Fase 8 / Dividere il bottino:

Alla fine di ciascun round di gioco, dopo che tutti i poteri speciali sono stati attivati, è tempo di dividere il bottino.

Il Padrino raccoglie **tutte le carte impiegate in questo round** (quelle dei gangster sopravvissuti, quelle dei gangster morti e quelle dei Codardi). A questo punto **deve dividere il bottino per il numero dei gangster sopravvissuti** (tutti i giocatori meno i codardi e quelli che sono morti in questo round). Naturalmente, un giocatore con una sola ferita subita rimane in gioco e partecipa alla spartizione.

Il Padrino deve dividere le banconote a seconda del **valore indicato sul fronte delle carte**. Tutti i partecipanti alla spartizione devono avere obbligatoriamente **la stessa somma totale**. E' vietato effettuare qualsiasi tipo di scambio tra banconote al fine di diminuirne il taglio e facilitarne la spartizione. **Se alcune banconote non possono essere divise equamente, verranno aggiunte al bottino in palio nel prossimo round di gioco.**



Quando ciascun giocatore ha ricevuto la sua parte, il **caposquadra** raccoglie il denaro raccolto dai suoi comparì e lo va a **mettere nel "Nascondiglio segreto"** della sua squadra. Queste banconote non potranno più essere toccate fino alla fine del gioco!

Esempio:

In un gioco con 12 gangster, ci sono 18 carte nel bottino alla fine di un round (16 carte impiegate in questo round e 2 carte che non è stato possibile spartire durante il round precedente). Il Padrino sistema le carte in modo da mostrare tutte il loro valore. I Gangster devono dividersi 4x20.000\$, 7x10.000\$ e 7x5.000\$. Ci sono stati due codardi e due uccisioni durante il round, quindi solo 8 gangster prenderanno parte alla spartizione del denaro. Il Padrino inizia la spartizione dividendo le banconote dal valore più grande: 4x20.000\$ e 3 volte 2x10.000\$ e 1x10.000\$ più 2x5.000\$ formano 8 gruppi uguali di 20.000\$ ciascuno. Le 5 banconote da 5.000\$ rimanenti non sono divisibili per 8 giocatori. Il Padrino dà quindi 20.000\$ a ciascun giocatore che ha preso parte alla spartizione ed aggiunge le 5 carte rimanente al bottino del prossimo round.

Se ci fossero stati 7 giocatori a dividersi il bottino, il Padrino avrebbe potuto fare gruppi da 25.000\$! In conclusione: meno gente partecipa alla spartizione, più facile sarà il processo di divisione e maggiore sarà il bottino per ogni giocatore.

## Fase 9 / Un nuovo round, il ritorno dei Codardi:

Quando inizia un nuovo round, i **Codardi** del turno precedente **tornano di nuovo in gioco**.

I **"morti"** vanno dall'ospedale all'Angolo dei Codardi e rientreranno in gioco il prossimo round.

Il gioco inizia quindi con tutti i giocatori meno i morti del turno precedente.

**Tutti i giocatori iniziano il nuovo round disarmati, curati e riposati!**

## Fine del gioco e vittoria:

Dopo il quinto round di gioco sarà ora della resa dei conti.

Ciascuna squadra deve pagare **25.000\$ per ogni personaggio che si trovi all'Ospedale** alla fine del quinto round!

La **squadra che ha accumulato il malloppo maggiore** durante tutta la partita vince il gioco. In caso di parità, la squadra con il maggior numero di membri in coma vince. In caso di seconda parità, essi vengono dichiarati entrambi vincitori.

Fate attenzione, se tutti i membri di una squadra sono in coma alla fine del quinto round, questa squadra non può assolutamente vincere anche se in quel momento fosse la squadra col malloppo maggiore.

## Il Padrino - Gangster

Se non ci sono molti giocatori e tutti conoscono bene il gioco, il Padrino può giocare come gangster!

In questo caso è particolarmente importante la disciplina dei giocatori, per facilitare le cose al Padrino. Durante il gioco, quando un giocatore si arrende o va all'Ospedale, dovrà mettere la sua carta nel **mucchio del round in corso prima di andare all'Angolo dei Codardi o all'Ospedale**.

Alla **fine del round**, i giocatori ancora vivi **mettono le loro carte nel mucchio del round in corso**. Dopodichè, il Padrino dividerà il bottino e se ci saranno delle banconote rimaste indivisibili, le metterà da parte per il prossimo round.

## Variante anti mal di testa

Per i Padrini che non sono a loro agio con i numeri, è possibile semplificare la divisione del bottino.

Potete **decidere che tutte le carte abbiano lo stesso valore!** Alla fine di ciascun round, il Padrino divide tutte le carte senza tenere conto del loro valore! Conterà solo il numero delle carte possedute da ciascuna squadra.

Per esempio, alla fine del primo round, ci sono 16 carte da dividere. Se ci fossero 6 sopravvissuti, riceveranno 2 carte ciascuno indipendentemente dal loro valore. Rimarranno 4 carte che non sarà possibile dividere e che verranno quindi aggiunte alle 16 carte del prossimo round.

Alla fine del gioco, ciascuna squadra con dei membri morti durante il quinto round **dovrà pagare 2 carte di penalità per ogni membro morto**.

**La squadra con il maggior numero di carte vince il gioco!**

Poiché conta solo il numero delle carte e non il loro valore, la divisione ed il calcolo finale risulteranno più agevoli, d'altro canto nessuno si potrà vantare di avere accumulato nella sua squadra un bottino di 100.000\$!

## Variante esplosioni a catena

Se giocate con un Padrino con molta esperienza, potete usare questa variante delle **esplosioni a catena**.

**Le vittime di una granata** non possono usare la loro carta Clic (perfino il Kevlar) **tranne nel caso in cui si tratti di un'altra Granata!**

## CARTA BONUS Colpo alle spalle (x1)

Il dodicesimo potere per CASH'n GUN\$ classico: Colpo alle Spalle (x1):

Una volta durante il gioco, se la vostra carta BANG! o BANG! BANG! BANG! viene scartata perché il vostro bersaglio si ritira, potrete utilizzare il vostro potere per ferire uno dei vostri vicini di posto. Ricordate che il vostro bersaglio non può essere qualcuno che si è già ritirato. Non potete sparare ad un gangster che si è ritirato quindi non potete neanche colpirlo alle spalle!



CASH'N GUN\$ Live™ è un gioco di Repos Production Tel. +32477.25.45.18\*34, Rue Léopold Procureur \* 1090 Brussels – Belgium  
\* website: [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

**Non siamo responsabili per qualsiasi azione negligente o danno causato, dovuto a difetti e/o uso improprio dei componenti del gioco da noi prodotti, come anche per quelli non prodotti dalla Repos Production.**

Disegnatore: Ludovic Maublanc

Illustrazioni: Gérard Mathieu

Sviluppo e regole avanzate: Les Belges à Sombreros conosciuti anche come Cédric Caumont & Thomas Provoost

Traduzione: Nicolas Doguet

Copyright REPOS PRODUCTION 2007. TUTTI I DIRITTI SONO RISERVATI IN TUTTI I PAESI.

Questo materiale può esser usato solamente per intrattenimento privato.

Un grande grazie a: Askalab ed il suo team di tester da Labojeux, Nicolas Doguet e Monirath Ouk. Grazie a Target of II4II e a tutto il suo agguerrito team, a Nicolas Dogue, a Brian Stallings, a Gil -Compra i miei giochi- Jugnot, a tutte le persone che erano al Belgoludiques 2007, al "tontons flingueurs" del cafet' of Cannes, e del XIIImo Rencontre Ludopathiques... particolarmente a Piero e Co.... sempre dove c'è il gruppo! Naturalmente, ultimo ma non meno importante, la mia Nangèle soprannominata "Niente paura".