

# A Tale of Pirates

## SPIELREGEL



Eine Piraten-Mannschaft mit einem gemeinsamen Ziel und ein Schiff mit gehissten Segeln – das sind die Zutaten für eine sagenhafte und aufregende Piratengeschichte. Ihr seid Teil einer solchen Mannschaft auf einem Schiff in der Südsee.

A TALE OF PIRATES ist ein kooperatives Spiel, das in Echtzeit gespielt wird. In jeder Partie spielt ihr ein Kapitel der Geschichte und verfolgt ein Ziel. Doch ihr wisst nie, was euch als nächstes erwartet. Euch wird sehr schnell klar werden, dass es an Bord lebhaft und chaotisch zugeht. Daher sind Zusammenarbeit und eine gute Kommunikation unerlässlich. Koordiniert eure Entscheidungen, so gut ihr könnt, um euer Schiff zu steuern und gemeinsam eure Ziele zu erfüllen.

## SPIELMATERIAL



### App

Zum Spielen benötigt ihr die zugehörige App. Ihr könnt sie kostenlos im App Store eures mobilen Geräts herunterladen.

Diese Spielregel  
+  
1 Schnellstart-Regel



### 1 Schiff

Die Bauanleitung findet ihr in der Schnellstart-Regel.



### 10 Umschläge

einen für jedes Kapitel



### 4 Sanduhren



### 6 Seesektoren

aus denen der Spielplan zusammengesetzt wird.



### 3 Korken



### 5 Lebenspunkte



### 4 Kanonenkugeln



### 1 Würfel



### 14 Schadensmarker

## ÜBERBLICK

### DIE „ELLEN“ UND AKTIONSFELDER

Es ist keine einfache Aufgabe, ein Schiff durch die Südsee zu steuern, besonders für Aushilfspiraten, wie ihr es seid ... Macht euch also zuerst mit eurem Schiff vertraut, der Ellen.

Die **Ellen** besteht aus folgenden Teilen: Rumpf (2 zusammengesetzte Teile mit 2 Befestigungen), Mast, Ausguck (2 zusammengesetzte Teile) und Segel. Das Deck ist in **7 Bereiche** unterteilt, die durch Seile voneinander abgegrenzt sind. 6 dieser Bereiche sind jeweils einem Seesektor zugeordnet (die angrenzende Himmelsrichtung). Der Bereich in der Mitte ist keinem Sektor zugeordnet.

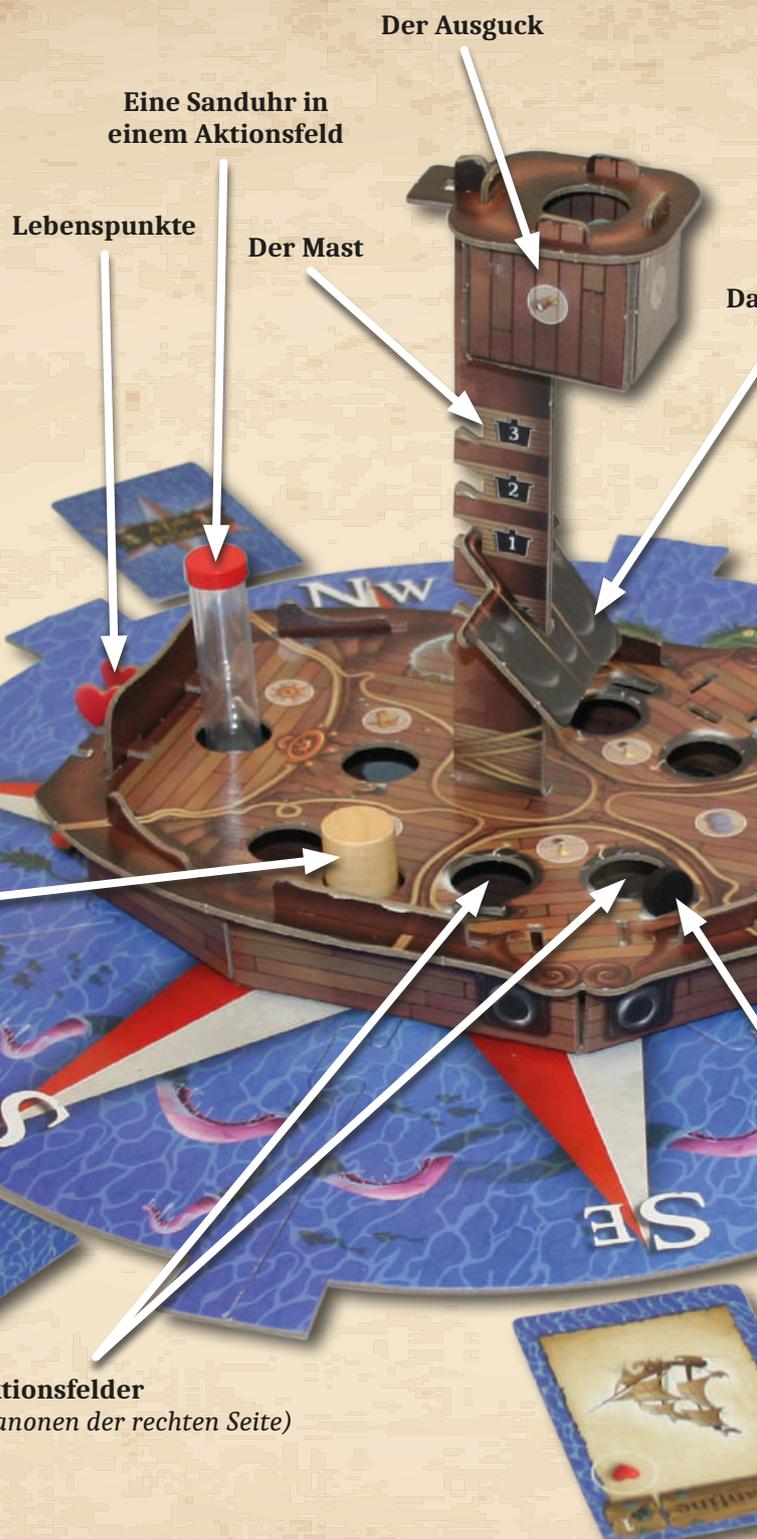
Jeder Bereich ist außerdem einer besonderen Aktion zugeordnet, die durch ein Symbol dargestellt ist. Jedes Loch auf dem Deck ist ein **Aktionsfeld**, in das eine Sanduhr gestellt werden kann. In manchen Bereichen gibt es nur 1 Aktionsfeld, in anderen 2.

Während der Vorbereitung eines Kapitels erfahrt ihr, mit wie vielen **Lebenspunkten** ihr die erste Runde beginnt (max. 5). Mehr erhaltet ihr nicht!

Ein beschädigtes Aktionsfeld  
(angezeigt durch den Korken)

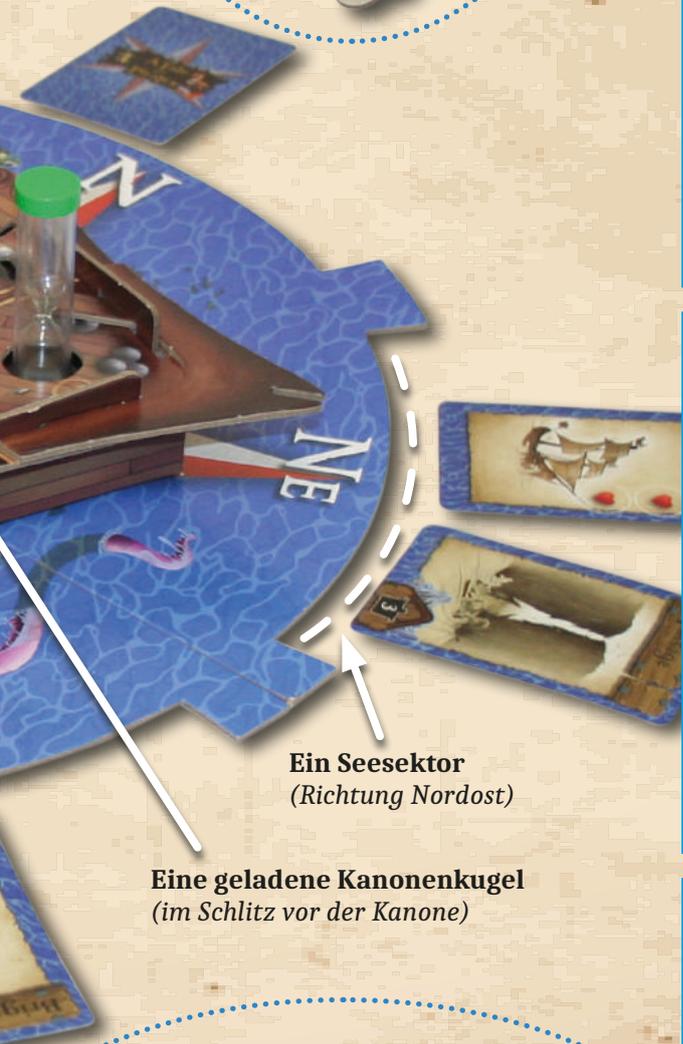
Karten

Aktionsfelder  
(Kanonen der rechten Seite)



*Diese Spielregel erklärt ausführlich das Spielmaterial und die Regeln. Wenn ihr sofort mit einer Partie beginnen möchtet, folgt einfach der Schnellstart-Regel und lest die vollständigen Regeln erst danach.*

Das Segel



Ein Seesektor  
(Richtung Nordost)

Eine geladene Kanonenkugel  
(im Schlitz vor der Kanone)



## DIE SANDUHREN

Jedes Mitglied der Mannschaft wird durch eine **Sanduhr** dargestellt. Du benutzt deine Sanduhr, um Aktionen auszuwählen. Das Spiel läuft in Echtzeit ab! Wählst du eine Aktion, musst du warten, bis der Sand hindurchgeriesel ist, bevor du die Aktion nutzen kannst. Jede Sanduhr läuft für ca. 30 Sekunden. Diese Sanduhr-Regel ist einfach, muss aber stets eingehalten werden!

## WÜRFEL, KORKEN, KANONENKUGELN UND SCHADENSMARKER

Die Südsee ist ein heimtückischer Ort und ihr müsst um euer Überleben kämpfen.

Jedes Mal, wenn eine Kanone von euch oder euren Gegnern abgefeuert wird, müsst ihr den **Würfel** werfen, um das Ergebnis zu bestimmen.

Ihr schießt mit **Kanonenkugeln**, die ihr vorher in die Kanonen laden müsst, auf eure Gegner!

**Schadensmarker** zeigen den Schaden an, den ihr euren Gegnern zugefügt habt. Dazu werden sie auf Gegnerkarten gelegt.

**Korken** markieren den Schaden, den ihr erhalten habt. Dazu werden sie in Aktionsfelder eures Schiffes gestellt. In ein so belegtes Feld kann **KEINE** Sanduhr gestellt werden! Glücklicherweise habt ihr die Möglichkeit, Schaden zu reparieren.

## DER SPIELPLAN UND DIE SEESEKTOREN FÜR KARTEN

Der Spielplan stellt die See dar, auf der euer Schiff dem Ziel entgegensegelt. Er ist in **6 Sektoren** unterteilt. Jeder davon ist mit einer Himmelsrichtung markiert. (Hier in der Südsee nutzt man zur Navigation die englischen Bezeichnungen: „NE“ steht für „North-East“, also Nordosten, und „SE“ steht für Südosten.)

In jedem Kapitel der Geschichte erwarten euch neue Herausforderungen. Diese befinden sich auf den **Karten** in den Umschlägen. Die Karten haben unterschiedliche Regeln, die in der App erklärt werden. Sie werden um den Spielplan herum in die Sektoren gelegt. In jedem Sektor können bis zu 3 Karten liegen. Müsst ihr eine 4. Karte in einen Sektor legen, verliert ihr stattdessen 1 Lebenspunkt und werft die Karte ab.

## DIE KAPITEL-UMSCHLÄGE

A TALE OF PIRATES ist in **10 Kapitel** unterteilt, die in aufsteigender Reihenfolge gespielt werden. Ihr könnt erst zum nächsten Kapitel voranschreiten, wenn ihr das vorherige erfolgreich abgeschlossen habt. Alles, was ihr für das neue Kapitel benötigt, findet ihr im **verschlossenen Umschlag** für dieses Kapitel.

**ÖFFNET EINEN UMSCHLAG ERST,  
WENN IHR DAS KAPITEL ZUM ERSTEN MAL SPIELT!**

Im Laufe der Geschichte werdet ihr einige Überraschungen erleben!

**WIR BITTEN EUCH, INFORMATIONEN ÜBER DIE EINZELNEN KAPITEL UND UMSCHLÄGE GEHEIM ZU HALTEN. JEDER SPIELER SOLL SELBST DIE GEHEIMNISSE DER EINZELNEN KAPITEL ENTDECKEN, OHNE DEN INHALT BEREITS ZU KENNEN.**

## SEGEL

Mit dieser Aktion könnt ihr die Position des Segels nach oben oder unten verändern. Die Ellen kann ihren Anker auswerfen oder über die Wellen gleiten!



Bewege das Segel um eine Position nach oben oder unten.

### ACHTUNG!

Die Position des Segels bestimmt eure Geschwindigkeit. Die Geschwindigkeit hat Einfluss auf die Steuerruder-Aktion (siehe unten) und ist außerdem für einige der ausliegenden Karten wichtig.

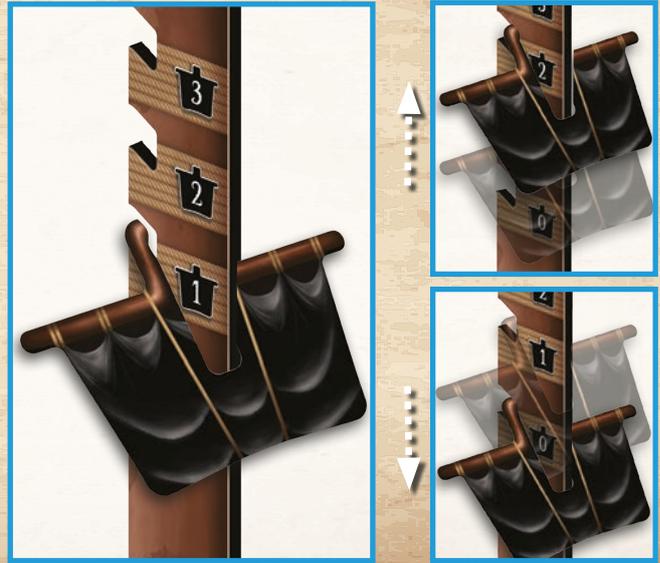
Die rechte Seite des Masts (in Fahrtrichtung) zeigt die Geschwindigkeit; die linke Seite die mögliche Steuerruder-Aktion.

### Beispiel:

Peter nutzt die Segel-Aktion.

Das Segel befindet sich auf Position 1. Er kann das Segel entweder auf Position 0 oder 2 bewegen.

Von Position 1 aus ist es nicht möglich, das Segel mit nur einer Aktion auf Position 3 oder 4 zu bewegen.



## STEUERRUDER

Mit dieser Aktion könnt ihr die Fahrtrichtung ändern, um auf schöne Strände zuzusteuern oder die Kanonen auf eure Gegner zu richten.



Drehe den Bug des Schiffes (die Spitze) wahlweise nach links oder rechts.

Drehe danach alle Karten in dem Sektor um, auf den der Bug des Schiffes jetzt zeigt.

### Beispiel:

Johanna nutzt die Steuerruder-Aktion.

Das Segel befindet sich auf Position 1. Sie hat mehrere Möglichkeiten:

- das Schiff 1 Sektor nach rechts drehen und dort die Karte aufdecken.
- das Schiff 2 Sektoren nach rechts drehen und die dortige Passage-Karte dank der passenden Geschwindigkeit abwerfen.
- das Schiff 1 Sektor nach links drehen und dort beide Karten aufdecken.
- das Schiff 2 Sektoren nach links drehen und dort die Karte aufdecken.

Sie entscheidet sich dafür, das Schiff 1 Sektor nach rechts zu drehen, um näher an die Passage zu kommen und gleichzeitig die Kanonen der linken Seite auf die Brigantine (im NE-Sektor) zu richten.



### ACHTUNG!

Die Anzahl Sektoren, um die du das Schiff drehen kannst, hängt von eurer Geschwindigkeit ab! Die folgende Tabelle zeigt, bei welcher Geschwindigkeit du wie weit drehen kannst.

#### Geschwindigkeit

#### Anzahl Sektoren



Das Schiff ist verankert.



Das Schiff treibt dahin.



Das Schiff schießt über das Wasser.



Schneller als der Wind!



Du kannst das Schiff **nicht drehen**.



Du kannst das Schiff **1 oder 2 Sektoren** weit drehen. (Drehst du das Schiff 2 Sektoren weit, darfst du nur die Karten in dem Sektor aufdecken, auf den der Bug nach der Bewegung zeigt.)



Du kannst das Schiff **1 Sektor** weit drehen.



Du kannst das Schiff **nicht drehen**.

## AUSGUCK

Mit dieser Aktion könnt ihr in den Ausguck am höchsten Punkt des Masts klettern, um den Horizont nach ruhigen Ufern abzusuchen. Vermutlich entdeckt ihr aber nur ein spanisches Kanonenboot, das euch folgt ... Es ist sehr hilfreich, seine Umgebung zu kennen – und jeder weiß, wie neugierig Piraten sind!



Decke eine beliebige verdeckte Karte auf dem Spielplan auf.

Mit dieser Aktion darfst du nur eine einzige Karte aufdecken!

*Beispiel:*

Frank nutzt die Ausguck-Aktion.

Er darf eine beliebige Karte auf dem Spielplan aufdecken. Er entscheidet sich für eine Karte im N-Sektor, weil das Schiff in die andere Richtung fährt.



## REPARATUR

Mit dieser Aktion könnt ihr eurem Heimwerkertrieb nachgehen. Der ordentliche Umgang mit Hammer und Nagel wird euch noch das Leben retten.



Entferne einen Korken aus einem beschädigten Aktionsfeld und lege ihn zurück in den Vorrat.

**ACHTUNG!**

Dieses Aktionsfeld kann **niemals** beschädigt werden!

Beschädigungen am Schiff sind sehr hinderlich, da beschädigte Aktionsfelder nicht genutzt werden können (ein Korken **UND** eine Sanduhr passen einfach nicht gleichzeitig in ein Feld).

Wird euer Schiff zu stark beschädigt, verliert ihr Lebenspunkte (siehe Seite 6).

*Beispiel:*

Stephanie nutzt die Reparatur-Aktion.

Auf dem Schiff befindet sich ein Korken in dem Aktionsfeld für die Kanone der rechten Seite. Sie entfernt den Korken und legt ihn zurück in den Vorrat.



## KANONENKUGEL

Mit dieser Aktion könnt ihr eure Kanonen laden. Sie sind natürlich für eure Gegner gedacht und nicht etwa zum Angeln.



Nimm bis zu zwei Kanonenkugeln aus dem Vorrat und lade sie in zwei verschiedene Kanonen.

Um eine Kanone zu laden, steckst du eine Kanonenkugel in den Schlitz direkt vor dem Aktionsfeld einer Kanone. Du darfst beliebige Kanonen wählen. Kanonen, die bereits geladen sind, können keine weitere Kugel aufnehmen, bis sie abgefeuert wurden. Befinden sich keine Kanonenkugeln im Vorrat, kannst du diese Aktion nicht nutzen.

*Beispiel:*

Peter nutzt die Kanonenkugel-Aktion.

Die Kanonen der rechten Seite sind bereits geladen. Er nimmt zwei Kanonenkugeln aus dem Vorrat und steckt sie in die Schlitzze vor die Kanonen der linken Seite.



## KANONEN

Die Aktion besteht aus 3 Schritten:

1. **Lege die Kanonenkugel der Kanone, die du abfeuern möchtest, zurück in den Vorrat.** Du kannst eine Kanone nur abfeuern, wenn sie geladen ist.
2. **Wähle das Ziel.** Wähle eine aufgedeckte Karte in dem Sektor, auf den die Kanone zeigt. Karten in anderen Sektoren kannst du nicht als Ziel wählen.
3. **Wirf den Würfel.** Es gibt 3 mögliche Ergebnisse:



Treffer! Lege 1 Schadensmarker auf die gewählte Karte.



Schwerer Treffer! Lege 2 Schadensmarker auf die gewählte Karte.



Kanone beschädigt! Ersetze deine Sanduhr durch einen Korken. Das Aktionsfeld ist nun beschädigt.

### Beispiel:

Johanna nutzt die Kanonen-Aktion mit einer Kanone der rechten Seite. Als Erstes legt sie die Kanonenkugel davor zurück in den Vorrat. Dann wählt sie die Korvette als Ziel. (Sie hätte auch die Brigantine in diesem Sektor wählen können, aber nicht die Brigantine im N-Sektor.) Sie wirft den Würfel und erhält eines der folgenden Ergebnisse:

- Treffer! Sie nimmt 1 Schadensmarker aus dem Vorrat und legt ihn auf einen Lebenspunkt der Korvette. Sie benötigt

Mit dieser Aktion kannst du die Lunte anzünden und ... die Daumen drücken!



noch einen Treffer, um sie zu versenken.

- Schwerer Treffer! Sie nimmt 2 Schadensmarker aus dem Vorrat und legt sie auf beide Lebenspunkte der Korvette. Dann darf sie die Karte abwerfen, da alle Lebenspunkte verdeckt sind.

- Kanone beschädigt! Sie ersetzt ihre Sanduhr durch einen Korken aus dem Vorrat.

## KORKEN

Diese Holzfiguren stellen Korken von Rumflaschen dar. Nimmt euer Schiff Schaden, könnt ihr das Leck provisorisch mit einem Korken verstopfen! Leider könnt ihr das entsprechende Aktionsfeld erst wieder nutzen, wenn ihr das Problem ordentlich mit der Reparatur-Aktion behoben habt. In manchen Kapiteln startet ihr bereits mit einigen Korken an Deck. Die Ellen ist nun mal eine alte Dame. Es ist also völlig normal, dass hier und da etwas kaputt geht ... Das hält eure Gegner aber nicht davon ab, auf euch zu schießen!

1. **Sobald euer Schiff Schaden nimmt, müsst ihr einen Korken in ein Aktionsfeld stecken, das in dem Sektor mit der Gegnerkarte liegt.**
2. **Könnt ihr dort keinen Korken hineinstecken, weil sich entweder kein Korken mehr im Vorrat befindet oder der Bereich komplett beschädigt ist (in allen Aktionsfeldern befindet sich bereits ein Korken), verliert ihr 1 Lebenspunkt für jeden Korken, den ihr nicht platzieren könnt.**

### Beispiel:

Es steckt bereits ein Korken in der Steuerruder-Aktion und ein Korken in eine der linken Kanonen-Aktionen.

Der Bug der Ellen zeigt nach Norden. Nehmt ihr Schaden durch eine Karte im ...

- N-Sektor: Steckt einen Korken in die Kanonenkugel-Aktion.
- NE-Sektor: Steckt einen Korken in eine Kanonen-Aktion der rechten Seite.



- SE-Sektor: Steckt einen Korken in eine Segel-Aktion.

- SW-Sektor: Steckt einen Korken in die Ausguck-Aktion.

- NW-Sektor: Steckt einen Korken in die verbleibende Kanonen-Aktion der linken Seite.

- S-Sektor: Verliert ihr 1 Lebenspunkt, da die Steuerruder-Aktion bereits komplett beschädigt ist. Immer wenn ihr keinen weiteren Korken platzieren könnt, verliert ihr automatisch 1 Lebenspunkt für jeden weiteren Schaden.

## SANDUHREN

Die Sanduhren stellen eure Mannschaft dar. Jeder Spieler wählt eine Sanduhr und behält diese Farbe für das gesamte Abenteuer. Ihr stellt in jeder Runde Sanduhren in Aktionsfelder, um Aktionen auszuwählen und danach zu nutzen.

Folgt diesen Anweisungen für das Platzieren der Sanduhren ganz genau.

1. Jeder Spieler darf nur seine eigene Sanduhr verwenden.
2. Drehe deine Sanduhr um, sodass sich der gesamte Sand in der oberen Hälfte befindet, **und stelle sie in ein Aktionsfeld**, um diese Aktion auszuwählen.
3. Sobald du deine Sanduhr platziert hast, **darfst du sie nicht mehr berühren, bis der Sand hindurchgeriesel** ist. Hast du sie in das falsche Aktionsfeld gestellt ... Pech gehabt!
4. Ist der Sand hindurchgeriesel, darfst du **die gewählte Aktion nutzen** und die Sanduhr **danach** herausnehmen.  
Du musst die Aktion nicht sofort nutzen, sobald der Sand durchgeriesel ist. Du kannst noch etwas warten, solange du die Sanduhr noch nicht herausgenommen hast (z. B. wenn ein Mitspieler vorher eine andere Aktion nutzen möchte).  
Du kannst auch die Aktion verfallen lassen (vielleicht ist die Aktion auch gar nicht möglich). Allerdings muss die Sanduhr trotzdem durchgelaufen sein, bevor du sie herausnehmen darfst!
5. Jeder Spieler darf nur die Aktion nutzen, die er zuvor mit seiner Sanduhr ausgewählt hat.
6. **Kein Spieler darf eine Aktion in einem Bereich des Schiffes zweimal hintereinander auswählen.** Eine Sanduhr darf also niemals:
  - in einem Aktionsfeld umgedreht werden, oder
  - in einem Bereich mit 2 Aktionsfeldern von einem in das andere gestellt werden (z. B. Kanonen und Segel).

### ACHTUNG!

Kanonen der linken und rechten Seite sind jeweils verschiedene Bereiche. Du darfst also beispielsweise erst eine Kanone der linken Seite und dann eine Kanone der rechten Seite auswählen.

### SONDERREGELN FÜR 2 SPIELER

In einer Partie zu zweit erhält jeder Spieler 2 Sanduhren.

In der Aktionsphase darf ein Spieler beide Sanduhren in Aktionsfelder stellen (als würden sie verschiedenen Spielern gehören). Dieser Spieler darf danach auch beide Aktionen nutzen.

Alle Regeln für Sanduhren gelten weiterhin, jedoch darf ein Spieler die Sanduhren zweier verschiedener Farben berühren, ohne seine Hand zu riskieren ...

*Habt ihr euch schon mal gefragt, warum so viele Piraten Hakenhände haben?*

*Du hängst doch sicher an deinen Händen? (Ich hör mich schon an wie ein Papagei ...)*

*Wie wäre es wohl, wenn alle Piraten Hakenhände hätten?*



### ZUSAMMENFASSUNG

*Wenn die Aktionsphase beginnt, stellt ihr eure Sanduhren in ein freies Aktionsfeld. Wartet, bis der Sand hindurchgeriesel ist, erst dann dürft ihr die Aktion nutzen. Wählt dann ein Aktionsfeld in einem anderen Bereich und so weiter, bis die Runde vorbei ist. Handelt schnell, präzise und vor allem als Team! Je mehr Aktionen ihr in einer Runde nutzen könnt, desto größer ist eure Erfolgchance ... oder wenigstens eure Überlebenschance!*

## KARTEN

In jeder Runde eines Kapitels müsst ihr euch bestimmten Karten stellen. Diese werden um den Spielplan herum verteilt. (Die App verrät euch, welche und wie viele Karten es sind.)

Jede Karte hat unterschiedliche Regeln. Diese Regeln werden durch bestimmte Symbole dargestellt und detailliert in der App erklärt. Dies sind die Symbole, die auf einer Karte vorkommen können:



Ihr müsst dieses Symbol mit einem Schadensmarker verdecken, um die Karte abwerfen zu können.



Euer Schiff muss auf diese Karte zeigen und eine bestimmte Geschwindigkeit haben, damit ihr mit dieser Karte interagieren könnt. (Weitere Regeln sind von der Karte abhängig.)



Diese Karte wird am Ende der Runde auf euch schießen, wenn ihr sie nicht vorher abwerfen konntet. (Zeigt das Symbol eine 2, schießt sie zweimal.)

**Neues Aktionsfeld.** Ihr könnt eine Sanduhr auf dieses Feld stellen, um eine besondere Aktion zu nutzen. Diese Aktion ist von der Karte abhängig. Karten mit diesem Symbol gelten als ein eigener und separater Bereich. Neue Aktionsfelder folgen den normalen Regeln für Sanduhren. Dementsprechend darf kein Spieler die Aktion auf solch einer Karte zweimal hintereinander auswählen.

### ACHTUNG!

**Wenn der Bug eures Schiffes auf einen Sektor zeigt, werden alle Karten in diesem Sektor aufgedeckt.**

**Wenn ihr eine Karte abwerft, wird sie vom Spielplan entfernt und zurück in den Vorrat gelegt.**

## DIE APP

Die App ist ein essenzieller Bestandteil des Spiels. Die Schnellstart-Regel gibt euch einen Überblick über alle Funktionen der App. Einige davon sind Teil aller Kapitel. Ab dem zweiten Kapitel warten jedoch einige **Neuerungen** auf euch.

**Ereignisse:** Während einer Runde zeigt die App manchmal unerwartete Ereignisse an! Es ertönt ein Geräusch und ein Ereignis erscheint auf dem Bildschirm. Die Runde wird nicht unterbrochen und ihr müsst das Ereignis abhandeln, während die Zeit weiterläuft. (Ihr könnt vorher eine Person bestimmen, die sich darum kümmert.) Tippt danach auf „Fortsetzen“, um zum Spielgeschehen zurückzukehren.

**Marker:** In den Umschlägen findet ihr häufig neue Marker. Genau wie bei Karten erklärt euch die App ihre Funktionsweise. Tippt dafür einfach in der App auf die Abbildung eines Markers.

**Besonderer Spielaufbau:** In späteren Kapiteln wird sehr viel Material benötigt. Dann zeigt die App eine Extraseite für den Aufbau des Kapitels. Hier wird euch alles Nötige erklärt.

### ACHTUNG!

**Einige Ereignisse verursachen Schaden in bestimmten Bereichen.**

**Wie üblich verliert ihr 1 Lebenspunkt, wenn ihr dort keinen Korke hineinstecken könnt.**

**Dies gilt auch, wenn die Aktionsfelder gerade von Sanduhren blockiert sind!**

### ACHTUNG!

**Manchmal gibt euch die App Anweisungen, die den Spielregeln widersprechen. In solchen Fällen hat die App immer Vorrang!**

## CREDITS

**Autoren:** Asger Harding Granerud, Daniel Skjold Pedersen, Daniele Tascini

**Spielentwicklung:** Simone Luciani

**Grafische Gestaltung:** Ruslan Audia

**App-Entwicklung und -Gestaltung:** Studio Clangore

**Redaktionelle Bearbeitung:** Giuliano Acquati

**Übersetzung ins Englische:** Laura Bubola

### DEUTSCHE AUSGABE

**Übersetzung:** Christian Kox

**Redaktion und Lektorat:** Simon Blome, Christian Kox und Sebastian Wenzlaff

**Layout:** Kristina Lanert



Der Autor möchte sich außerdem bedanken bei: 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 Bødker Enghoff, Hans Kristian Roemer, Anders Nøhr, Ole Steiness, Michael Vedel, Jakob Lind Olsen, Thomas Mølgaard, Henrik Marott Holse, Michael Andersen, Andreas Bo Petersen, Troels Hjort Lassen, Karen Visbeck, Christian Vildrik Beck, Michael Brozek, Rasmus Søe Hammer, Peter Brichs, Mikkel Olsen, Jonas Hedegaard Nielsen, David Vindtorp, Ole Palnatoke Andersen, Thor Fejerskov Jensen, Kaare Siesing, Mads Brynnum, Morten Brøsted, Rasmus Wichmann, Otto Plantener Jensen, Jeppe Sand Christensen, Maria Roemer Mølgaard, Helene Reck Repsdorph, Thomas Kragh, Frederik Severin Tøgeby, Johannes Følsgaard, Kathrine Dons Christensen, Andreas Klarlund, Thomas Falke Mortensen, Kevin Ellenburg, Anders Hebert, Rasmus Schou Christensen, Nønne Schou Christensen, Søren Hebbelstrup, David Borg Burmeister, Ea Luna Burmeister Kaaring, Nora Maria Burmeister Kaaring, Bjørn William Burmeister.

Craneo Creations möchte sich bei allen bedanken, die dieses Spiel unterstützt haben. Ganz besonders bei Samantha Milani, Francesco Luciani, Daniel Marinangeli, Bruno Andreucci, Ciccio und Simona, Alessio Cisbani, Simone Scalabroni, Ido Traini, Piero Mongelli, Claudio Cicalè und allen Testspielern der frühen Versionen, Roberto Pellei und jedem bei Level up. Besonderer Dank geht an Alfredo Vallorani, Luciano Neroni, Davide Lazzari, Samuele Troiani und die stolzen Piraten von Spazio Ludico, Sauro, Eleonora und die Rolling Gamers buccaneers, Daniele und alle Kinder von LABS Macerata, alle Freunde vom Burgevent und alle Kollegen bei Idea G.