

HACKING PARTY

UN JEU DE SERGE HELLY

Dans un monde devenu ultra-connecté, les hackers font leur loi !
Pour vous faire une place dans cette jungle technologique, vous et votre équipe de hackers tentez de faire tomber les sites les plus influents du Web. Réussissez vos attaques et vous vous ferez un nom dans le milieu du Hacking. Contrez vos adversaires les plus puissants, mais ne jouez pas solo, car vous découvrirez vite que dans le hacking, comme ailleurs, l'union fait la force !

Mise en place du jeu



1 Placez le plateau de jeu au centre de la table.

2 Mélangez et placez les cartes « Random », faces cachées dans cette zone.

3 Placez les pions de chaque joueur au départ du parcours.

4 Mélangez et placez les cartes « Recrue », faces cachées dans cette zone.

5 Piochez les tuiles « Site ». Le nombre de tuiles « Site » à piocher dépend du nombre de joueurs.
NOMBRE DE TUILES « SITE » = NOMBRE DE JOUEURS + 1
Disposez les tuiles « Site » sur le plateau aux emplacements prévus.

Les cartes « Random » sont toutes les cartes qui ont le fond bleu.

Les cartes « Recrue » sont toutes les cartes qui ont le fond jaune.

6 Chaque joueur reçoit ensuite :

- La tuile « Emblème » de sa couleur représentant l'emblème de son équipe.
- Les 6 cartes « Hacker » de sa couleur.
- Les 6 hackers sont le Script Kiddie, le Black Hat, l'Hacktiviste, le Cybervoleur, la Hackeuse et le Grey Hat.
- 3 cartes « Recrue » piochées au hasard.

Contenu de la boîte

- 1 plateau de jeu
- 55 cartes Random
- 55 cartes Recrues
- 36 cartes hackers, réparties en 6 équipes de hackers
- 6 marqueurs de score
- 6 tuiles « Emblème d'équipe »
- 15 tuiles « Site »
- 1 livret de règles (que vous tenez entre les mains)



De 3 à 6
hackers



10 ans et +



30 min

Note : Les sites resteront les mêmes pendant plusieurs tours de suite, jusqu'à ce qu'un des joueurs atteigne 6 points de réputation.

Au début de chaque nouveau tour, regardez où en sont les joueurs sur l'échelle de réputation. Dès qu'au moins un des joueurs a atteint 6 points de réputation, défaussez les sites présents sur le plateau et piochez en de nouveaux pour la suite de la partie.

BUT DU JEU

Les sites que vous réussissez à hacker vous rapportent des points de réputation. Le premier joueur à réunir 12 points de réputation gagne la partie (voir précisions page 7).



Principe du jeu

Chaque joueur dispose d'une équipe de 6 hackers. Chaque carte « Hacker » a une puissance d'attaque qui lui est propre, représentée par le symbole « Smiley ».



Les 6 hackers formant une équipe sont :

Hacker	Puissance d'attaque
Le Black Hat	3
Le Grey Hat	2
Le Script Kiddie	2
L'Hacktiviste	1
Le Cybervoleur	1
La Hackeuse	1



ÉQUIPE VERTE

En plus de ces 6 cartes « Hacker », les joueurs reçoivent en cours de partie d'autres cartes « Recrue » en renfort. Les recrues ont chacune une puissance d'attaque qui leur est propre.

Chaque tuile « Site » représente un site internet. Les joueurs mènent des attaques de hacking contre ces sites. Les sites ont un niveau de défense contre les attaques, représenté par le symbole « Pare-feu ».



A chaque tour, les joueurs mènent des attaques simultanément contre les sites. Pour attaquer un site, le joueur pose une sélection de ses cartes « Hacker » et de ses cartes « Recrue » face cachée devant le site. Les autres joueurs font de même. Un joueur peut aussi décider de poser ses cartes « Random » devant un site, s'il en a en main, afin d'augmenter la défense de ce site et faire échouer les attaques de ses adversaires sur ce site.

On procède ensuite au « dépouillement » des attaques. Pour un site donné, on retourne toutes les cartes posées par les joueurs, et on compare la somme de puissance d'attaque avec le niveau de défense du site.

Si la puissance d'attaque est inférieure ou égale au niveau de défense du site, l'attaque est un échec. Certains des hackers présents sur l'attaque risquent d'être interpellés par la Police du Net. Si la puissance d'attaque est strictement supérieure au niveau de défense sur site, l'attaque est réussie ! Les hackers victorieux vont alors se répartir le butin entre eux, et gagner des points de réputation.

1 Ce site a un niveau de défense de 3.



2 Les joueurs Vert, Rouge et Orange ont attaqué ce site. Leur force d'attaque est de 5.



3 Dans ce cas de figure :
Puissance d'attaque = 5
Niveau de défense du site = 3
À ce stade, l'attaque est réussie.
(la suite dépendra du tirage de cartes « Random », voir page 5)

Pour remporter la partie, soyez le premier hacker à atteindre 12 points de réputation.

Déroulement d'un tour

La partie dure plusieurs tours, jusqu'à ce qu'un (ou plusieurs) joueur(s) atteigne(nt) 12 points de réputation ou plus.

Chaque tour se déroule en 3 étapes :

1. L'attaque
2. Le bilan des attaques
3. La clôture du tour

1. L'attaque

Lorsque les tuiles « Site » sont installées sur le plateau, la phase d'attaque peut commencer !

Les joueurs jouent tous en même temps. Ils répartissent simultanément leurs cartes faces cachées sur les sites de leur choix.

Note : Les cartes « Random » et « Recrue » jouées sur des sites seront défaussées. Il est possible de ne pas jouer toutes ses cartes « Random » et « Recrue » afin d'en conserver pour le tour suivant.

Dès qu'un joueur estime avoir terminé ses attaques (soit parce qu'il a placé toutes ses cartes, soit parce qu'il préfère s'arrêter là), il pose sa tuile « Emblème » au centre du plateau. Il ne peut alors plus poser de cartes lors de cette phase d'attaque.

Les autres joueurs continuent de placer leurs cartes, puis le joueur qui termine ses attaques en second place sa tuile par-dessus celle du premier joueur à avoir fini, le troisième place sa tuile sur le second lorsqu'il a terminé, et ainsi de suite...

2. Le bilan des attaques

Quand tous les joueurs ont posé leur tuile « Emblème » au centre du plateau, la phase d'attaque est terminée, et la phase de résolution des attaques commence.

L'ORDRE DU TOUR

Ramassez la pile des tuiles « Emblème » au centre du plateau et alignez-les sur le côté du plateau sans changer l'ordre dans lequel elles ont été posées. Cet alignement représente l'ordre du tour.



Le premier joueur à avoir terminé sa phase d'attaque sera donc aussi le premier joueur pour la phase de résolution, etc ...

Le dernier joueur à avoir posé sa tuile d'emblème perd 1 point de réputation. On recule immédiatement son pion d'une case sur l'échelle de réputation (sauf s'il est déjà à 0).

RÉSOLUTION DES ATTAQUES

Pour chaque site, retournez les cartes posées par les joueurs (l'ordre de résolution des sites n'a pas d'importance).

Pour savoir si l'attaque est réussie, voici les étapes à suivre :

1 - On dévoile les cartes posées par les hackers.

2 - On calcule le niveau de défense du site et la puissance d'attaque des hackers présents.

NIVEAU DE DÉFENSE DU SITE =

Symbole « Pare-feu » du site + somme des symboles « Pare-feu » présents sur les cartes posées en zone d'attaque (sans compter les cartes « Grey Hat »).



PUISSANCE D'ATTAQUE DES HACKERS =

Somme des symboles « Smiley » des cartes hackers posées en zone d'attaque (sans compter les cartes « Grey Hat ») + somme des symboles « Smiley » des cartes « Recrue » posées en zone d'attaque.



POUR CONNAITRE LA FORCE DE L'ATTAQUE, ON ADDITIONNE LE NOMBRE DE SYMBOLES « SMILEY », SANS COMPTER LE GREY HAT. ICI, L'ATTAQUE A UNE FORCE DE 6.

3 - Les Grey Hats choisissent leur camp

Les Grey Hats sont des hackers qui peuvent retourner leur veste au dernier moment, s'ils voient que l'attaque à laquelle ils prennent part risque d'échouer par exemple.

Chaque Grey Hat doit choisir s'il attaque ou s'il défend le site, maintenant qu'il connaît la puissance d'attaque potentielle et le niveau de défense du site à ce stade.

Dans l'ordre du tour (défini selon l'ordre des tuiles d'emblème sur le coté du plateau), chaque joueur ayant posé un Grey Hat sur le site décide si son Grey Hat attaque ou défend.

Une fois que tous les Grey Hats ont choisi leur camp, on calcule à nouveau le niveau de défense du site et la puissance d'attaque des hackers.

Niveau de défense du site = symbole « Pare-feu » du site + somme des symboles « Pare-feu » présents sur les cartes posées en zone d'attaque (y compris les cartes « Grey Hat » qui défendent).

Puissance d'attaque = somme des symboles « Smiley » des cartes « Hacker » posées en zone d'attaque (y compris les cartes « Grey Hat » qui attaquent) + somme des symboles « Smiley » des cartes « Recrue » posées en zone d'attaque

On compare alors le niveau de défense et la puissance d'attaque. La puissance d'attaque des hackers est-elle strictement supérieure au niveau de défense du site ?

SI NON, l'attaque échoue ! Rendez-vous au paragraphe « Echec de l'attaque ».

SI OUI, il faut piocher les cartes « Random ».



DANS CET EXEMPLE, LE JOUEUR GRIS DÉCIDE DE PLACER SON GREY HAT EN DÉFENSE POUR FAIRE ÉCHOUER L'ATTAQUE.

AINSI, LA FORCE DE L'ATTAQUE EST DE 6, ALORS QUE LE NIVEAU DE DÉFENSE EST DE 8.

4 - Si l'attaque n'a pas échoué à ce stade, on pioche les cartes « Random ».

Chaque tuile « Site » mentionne un nombre de cartes « Random » supplémentaires à piocher pour compléter sa défense.

Piochez autant de cartes « Random » qu'exigées par la tuile du site.

Calculez le nouveau niveau de défense du site en incluant les symboles « Pare-feu » présents sur les cartes « Random » piochées.

Niveau de défense du site = symboles « Pare-feu » du site + somme des symboles « Pare-feu » présents sur les cartes posées en zone d'attaque (y compris les Grey Hats qui défendent) + symboles « Pare-feu » des cartes « Random » piochées.



On compare à nouveau le niveau de défense et la puissance d'attaque.

La puissance d'attaque des hackers est-elle toujours strictement supérieure au niveau de défense du site ?

SI NON, l'attaque échoue.

Défaussez les cartes « Random » piochées.

Rendez-vous au paragraphe « Echec de l'attaque ».

SI OUI, c'est gagné pour les hackers présents sur le site, l'attaque est réussie !

Rendez-vous au paragraphe « Attaque réussie : le partage du butin ».

ATTAQUE REUSSIE : Le partage du butin

On défausse toutes les cartes « Recrue » et « Random » placées en attaque.

Note : On laisse les cartes « Random » placées en défense.

Ensuite, les hackers victorieux se partagent le butin du site.

Les « hackers victorieux » sont tous les joueurs ayant placé au moins un hacker en attaque sur le site où l'attaque a réussi.

Note : Si le seul Hacker joué par un joueur sur le site est un Grey Hat, et qu'il l'a placé en défense, ce joueur ne fait pas partie des gagnants. Il ne participe pas au partage du butin.

1- Les hackers victorieux récoltent leurs points de réputation.

Chaque hacker victorieux reçoit 1 point de réputation.

Certains sites présentent des symboles « Point de réputation » en bas de leur tuile.

Les joueurs qui ont joué leur carte « Hacktivate » sur ces sites reçoivent 1, 2 ou 3 points de réputation supplémentaires, en fonction de ce qu'indique la tuile « Site ».

On avance les pions des joueurs sur l'échelle de réputation en fonction des points remportés.



2 - De nouvelles recrues rejoignent les hackers victorieux.

Tous les hackers victorieux piochent une carte « Recrue ».

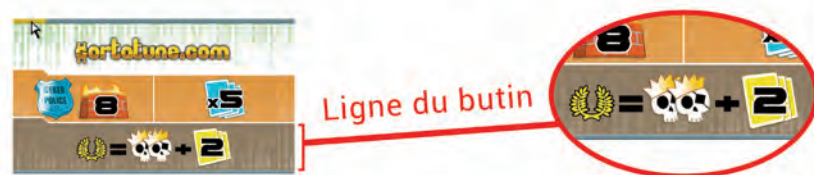
Certains sites indiquent un nombre de cartes « Recrue » en bas de leur tuile.

Les joueurs ayant joué leur carte « Black Hat » sur ces sites reçoivent le nombre de cartes « Recrue » figurant sur la tuile du site en supplément.



Les joueurs Vert, Rouge et Orange sont victorieux. Ils reçoivent tous 1 carte « Recrue ».

Le joueur orange a joué sa carte « Black Hat » sur le site. Il reçoit donc 2 cartes « Recrue » supplémentaires.



3 - Les hackers victorieux se partagent les cartes « Random ».

Les cartes « Random » qui ont été piochées pour augmenter le niveau de défense du site plus tôt (lors de l'étape 4 du bilan des attaques) sont partagées entre les hackers victorieux.

Dans l'ordre du tour, chaque hacker victorieux choisit une des cartes « Random » du butin.

Les joueurs qui ont joué leur carte « Cybervoleur » sur le site choisissent 2 cartes à la fois, au lieu d'une seule.



2 Dans l'ordre du tour, le joueur Orange choisit 1 carte en premier. Ensuite, c'est au tour du joueur Rouge. Comme il a joué sa carte Cybervoleur, il choisit 2 cartes. C'est ensuite au tour du joueur Vert de choisir 1 carte. S'il restait des cartes à se partager, on aurait repris dans l'ordre du tour.



Il arrive que toutes les cartes « Random » soient attribuées avant que certains joueurs aient pu en choisir.

Les hackers pourront jouer ces cartes « Random » lors de la prochaine phase d'attaque pour renforcer la défense d'un site et ainsi affaiblir l'attaque d'un adversaire sur ce site. Ils ont aussi la possibilité d'échanger certaines de ces cartes contre des points de réputation à la fin du tour (expliqué en page 7).

ECHEC DE L'ATTAQUE : Attention à la police !

Vos hackers sont dans de sales draps : la police du Net est alertée !



Les joueurs ayant participé à l'attaque récupèrent leurs cartes Grey Hats si elles sont placées en défense ainsi que leurs cartes Hackeuses, car ces deux personnages ne peuvent être interpellés.

On compte alors le nombre de symboles « Police » présents sur la tuile du site ainsi que sur l'ensemble des cartes « Hacker », « Recrue » et « Random » présentes sur le site.

Pour chaque symbole « Police », un hacker va être interpellé. Piochez au hasard, parmi l'ensemble des cartes « Hacker » restantes sur le site, le nombre de victimes nécessaires. Ces cartes sont placées en zone « Arrestation ».

Défaussez toutes les cartes « Random » et « Recrue » placées en attaque sur le site.



Dans cette situation l'attaque échoue. On compte ici 3 symboles « Police ». Le Grey hat en défense et la Hackeuse ne peuvent pas aller en prison (symbole ). On pioche donc 3 cartes au hasard parmi ces 4 cartes . Les 3 cartes piochées vont en zone « Arrestation ».



3. La clôture du tour

Lorsque vous avez fait le bilan des attaques pour l'ensemble des sites du plateau, il est temps de clôturer le tour.

Les joueurs récupèrent leur équipe de hackers

Chaque joueur peut reprendre en main ses hackers non interpellés lors du tour et sa tuile « Emblème ».

La prison

Les hackers venant d'être interpellés lors de ce tour passent de la zone « Arrestation » à la zone « Libération ». Ils seront libérés au tour prochain.

Les hackers ayant été interpellés au tour précédent (étant actuellement en zone « Libération ») sont libérés. Les cartes correspondantes sont rendues aux joueurs.

L'obtention de points de réputations additionnels

A la fin de chaque tour, vous avez la possibilité d'échanger les cartes « Random » que vous avez en main contre des points de réputation supplémentaires.

Le taux de conversion est :

5 symboles « Billet » = 1 point de réputation

Chaque joueur est autorisé à faire une seule conversion de cartes « Random » par tour.



Ces cartes peuvent être échangées contre 1 point de réputation. Le joueur se défaussant de ces cartes, avance d'une case sur l'échelle de réputation.

ATTENTION ! Il est interdit de remporter la partie en convertissant des cartes « Random » en point de réputation.

Le tour de jeu est terminé, reprenez à l'étape 1 pour un nouveau tour !

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'à la fin d'un tour un joueur atteint 12 points de réputation. Ce joueur est déclaré meilleur Hacker du net !

Si plusieurs joueurs franchissent la ligne des 12 points de réputation à la fin du même tour, le vainqueur est celui qui a le plus de points de réputation.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de cartes en main qui remporte la partie.

En cas de nouvelle égalité, c'est le premier joueur dans l'ordre du tour (ordre des tuiles « Emblème ») qui est désigné vainqueur.

LES CARTES ET LEURS EFFETS

L'ÉQUIPE DE HACKERS



LE BLACK HAT

C'est un hacker confirmé et redoutable

Puissance d'attaque : 3

Effet spécial : Sa réputation attire des cartes « recrue » supplémentaires en cas d'attaque réussie.



LE SCRIPT KIDDIE

C'est un hacker débutant... mais volontaire !

Puissance d'attaque : 2

Effet spécial : Sa maladroitness attire la police du Net (1 symbole « Police »).



LE GREY HAT

Il choisit son camp... comme ça l'arrange

Puissance d'attaque : 2

Effet spécial : Il peut décider au moment du dévoilement de l'attaque d'attaquer ou de défendre le site cible. Dans le cas où il choisit de défendre, il augmente le niveau de défense de 2 symboles « Pare-feu », et ne peut être interpellé par la police.



LE CYBERVOLEUR

Le filou du net. Il pense avant tout au butin.

Puissance d'attaque : 1

Effet spécial : Il vous permet de récolter deux cartes « défense » au lieu d'une, au moment du partage du butin.



L'HACKTIVISTE

Hacker, mais activiste, il agit pour la cause, non pour l'argent.

Puissance d'attaque : 1

Effet spécial : Apprécié de la communauté, Il soutient une cause juste et récolte ainsi des points de réputation supplémentaires.



LA HACKEUSE

Très prudente, elle apporte un peu de féminité dans ce monde de hackers

Puissance d'attaque : 1

Effet spécial : Elle ne se fait jamais interpellé par la Police en cas d'échec de l'attaque.

LES CARTES « RECRUE »



LE NEWBIE

C'est un débutant. Un vrai...

Puissance d'attaque : 1



LE CRASHER

Il sait ce qu'il fait et il le fait efficacement.

Puissance d'attaque : 2



LE NINJA HACKER

Guerrier-Espion, il est expert dans les techniques de dissimulation et de diversion. Ses attaques sont redoutables.

Puissance d'attaque : 3



LE MOUCHARD

Ce fourbe alerte la police !

Il augmente la défense du site de 1 symbole « Pare-feu » et alerte la police (1 symbole « Police »).



LE BOULET

Comme son nom l'indique, le boulet ne sert à rien.

En présence du rootkit cependant, il se dote d'une **puissance d'attaque** de 1.



LE GROS BOULET

Non seulement le gros boulet ne sert à rien, mais en plus **il attire la police.**

1 symbole « Police »

En présence du rootkit cependant, il se dote d'une **puissance d'attaque** de 1.



LE ROOTKIT

Les rootkits sont des ensembles de logiciels facilitant les piratages informatiques.

En présence d'une carte rootkit, les boulets et les gros boulets gagnent en expérience, et deviennent tous deux dotés d'une **puissance d'attaque** de 1.



L'ATTAQUE ÉBRUITÉE

Si une carte « attaque ébruitée » est jouée, l'attaque perd son effet de surprise. Les recrues préfèrent laisser tomber le reste des hackers. Défaussez toutes les cartes recrues placées en attaque.



LES BOTNETS

Les botnets sont des groupes d'ordinateurs « zombifiés » qui, reliés entre eux peuvent booster le hacking.

Leur puissance d'attaque augmente en fonction de leur nombre.

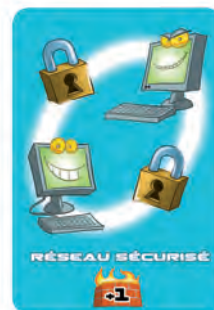
Nombre de Botnets	1	2	3	4 ou +
Puissance D'attaque	1	3	6	10

LES CARTES « RANDOM »



LE TECHOS

C'est un spécialiste qui renforce les défenses d'un site.
Il augmente de 1 symbole « Pare-feu » le niveau de défense du site où il est placé.



LE RÉSEAU SÉCURISÉ

Le réseau du site cible a été protégé.
Cette carte augmente de 1 symbole « Pare-feu », le niveau de défense du site où elle est placée.



LE GENTIL GEEK

C'est un geek. C'est un gentil comme son nom l'indique. Il est là pour protéger !
Il augmente de 2 symboles « Pare-feu » le niveau de défense du site où il est placé.



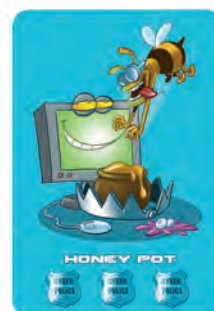
LE WHITE HAT

Aussi puissant que le Black Hat, mais lui agit du côté des forces de l'ordre.
Il augmente de 3 symboles « Pare-feu » le niveau de défense du site où il est placé.



L'ÉQUIPEMENT ANTI-INTRUSION

Il renforce la sécurité du site et alerte la police en cas d'attaque.
Cette carte augmente de 1 symbole « Pare-feu » le niveau de défense du site où elle est placée, et alerte la police en cas d'échec de l'attaque (1 symbole « Police »).



LE HONEY POT

C'est un ordinateur ou un programme volontairement placé pour attirer et piéger les hackers... Un énorme traquenard en somme !
Cette carte alerte la police en cas d'échec de l'attaque (3 symboles « Police »).



LE COMMERCIAL

C'est lui qui fait rentrer l'argent...
Cette carte vaut 1 symbole « Billet » qui grossira le butin en cas d'attaque réussie.



LE DOSSIER SENSIBLE

Si vous parvenez à le hacker, il aura un prix intéressant.
Cette carte vaut 2 symboles « Billet » qui grossiront le butin en cas d'attaque réussie.



TRANSFERT DE FONDS

Hacker un site pendant une opération de transfert de fonds, c'est très lucratif. Cette carte vaut 3 symboles « Billet » qui grossiront le butin en cas d'attaque réussie.



DONNÉES PROTÉGÉES

Ces données confidentielles sont particulièrement surveillées, mais si on parvient à les hacker elles rapportent des pépettes. Cette carte augmente de 1 symbole « Pare-feu » le niveau de défense du site. Elle vaut 1 symbole « Billet » qui grossira le butin en cas de réussite de l'attaque.

VARIANTE « DÉCOUVERTE »

Si vous êtes encore hackers débutants, nous vous conseillons d'opter pour cette option de jeu, qui vous permettra de découvrir le jeu à votre rythme !

Les joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le plus jeune.

A son tour, chaque joueur pose une ou plusieurs de ses cartes face cachée sur le site de son choix. C'est ensuite au tour du joueur suivant de poser une ou plusieurs de

ses cartes face cachée sur l'un des sites, et ainsi de suite.

A son tour, chaque joueur peut choisir de poser une ou plusieurs de ses cartes sur n'importe lequel des sites (peu importe que lui-même ou un autre joueur ait déjà posé des cartes sur le site).

On fait ainsi plusieurs tours de table jusqu'à ce qu'un joueur ait posé toutes ses cartes, ou qu'il estime avoir fini ses attaques (les joueurs ne sont pas obligés de poser toutes

leurs cartes lors du tour de jeu). Il pose alors sa tuile « Emblème » au centre du plateau.

ATTENTION ! Un joueur qui vient de jouer des cartes ne peut poser sa tuile « Emblème » au même tour. S'il pose sa tuile « Emblème », il ne peut poser de cartes en attaque.

Le joueur qui termine ses attaques en deuxième place sa tuile par-dessus celle du premier joueur à avoir fini et ainsi de suite. L'ordre d'empilement des tuiles « Emblème » définit l'ordre du tour.



Illustrations d'Olivier Fagnère

Hacking party a été édité grâce au soutien des internautes membres du site mywittygames.com

Un grand merci à :

Adrien HUGON	Charles BOONE	Flavien MAUNY	Jean-Baptiste GIRAUD	Lucas MACIAS	Olivier COMBE	Sebastien VILDARD
Adrien MUSTE	Chris GALAND	Florent ARRGN	Jean-Baptiste GRATADOUR	Ludovic BOUCHONNEAU	Olivier DEHECQ	Serge LOURY
Adrien NGUYEN	christophe BOUTILLON	Florent SALENGROIS	Jean-Baptiste LEGROS	Ludovic LAFOLE	Olivier GUINART	Sey11
Adrien VAN HAMME	Christophe GUY	Florent VILLERET	Jean-Florent MAGRE	Lyse POULAIN	Olivier PELLEGRINO	Simon CHATAIN
Alban LEMAIRE	Christophe MARUEJOLS	Florian HOUDAYER	Jean-François HUT	Manuel ESTEBAN	Olivier POITEVIN	Simon LHOIR
Alban SENELIER	Christophe MERMILLIOD	Florian NICOLAIS	Jean-François MISARSKY	Marc MORTIER	Olivier RASTELLI	Skol_sc_crew
Albin SUPLISSON	Christophe MOREAU	Florian ROYAL	Jean-Guillaume VIEUX	Marc SIMON	Olivier SEILER	Sophie MORNET
Alex MATTELON	Christophe PARIZEL	Francis POULIZAC	Jeanine HELLY	Marian aka sebastien59190	Oskar POMIN	Sorata50
Alexandre ARCHAMBAULT	Christophe PIRES-LEAL	Franck BANSEPT	Jean-Jacques GOUNON	Marian VIGNON	Patrick MACIAS	Stanislas GRANEL
Alexandre BAILLY	Christophe(Nounours)	Franck BUFFARD	Jean-Jacques MORDA	Marie KNOERY	Patrick METTRAUX	Stefen PIPO
Alexandre DELAGE	JEANNOT	Franck MINET	Jean-Marc CHARRETTE	Martin MURZEAU	Paul DA SILVA	Stéphane LARGEMAIN
Alexandre DUPAS	Christopher MILAZZO	Franck OSENCIAT	Jean-Noël BALDUCCI	Masterbt69	Paul MORELLE	Stéphane MANSOUR
Alexandre GORCE	Christopher MUNOZ	François DUVAL	Jean-Pierre MORALES	Mathias TINTINGER	Paul NGOUAH-MAVIANE	Stéphane ROY
Alexandre SCHAFF	Clément BARRET	François FRANÇOIS	Jean-Rémy COLAS	Mathieu AYELA	Paul-André DUCHESNE	Stéphanie HUON
Alexandre VAL	Clément LION	François LAENEN	Jean-Yves CRONIER	Mathieu CARRON	Philippe COTTIER	Sylvain BESNARD
Alexis DUCASTEL	Clément PREVOT	François LAGARRIGUE	Jean-Yves JAQUET	Mathieu LAMOUR	Philippe LEPEINTRE	Sylvain MASSART
Alexis LAUNAY	Clement SCHEUER	François MIQUEL	Jérémie BERTRAND	Mathieu LE BIHAN	Philippe THIBAUT	Sylvain MASSAU
Alexis LAUPER	Cochise BAUMANN	François OECHSLIN	Jérémie CROYÈRE	Mathieu LOPES	Philippe.huc2	Sylvain ROUSSEAU
Alexis MAUGER-BRUN	Conrad THIOUNN	François BUNLON	Jeremy RIERA	Mathieu RIERA	Pierre CYBARD	Sylvain ROUSSEON
Alexis MOINARD	Coralie ARRIBAS	Françoise MICHARD	Jérémy CHEVALLIER	Mathieu ROCHETTE	Pierre HOUCHOT IBARRA	Sylvain SYLVAIN
Alexis PARADIS	Corentin VEZIE	François-Xavier GANZER	Jérémy GOLLING	Matthieu BOURGAIN	Pierre-Antoine PITER	T_nor15
A-marchal59100	Cube2x	Frank GOPCEVIC	Jérémy REYNAUD	Matthieu BOUTORS	Pierre-François ANGRAND	Tanguy BAUDRIN
Amaury CAUDMONT	Cyril BOULIGAND	Fred FABIAN	Jérôme DELAVILLE	Matthieu CALVET	Pierre-Yves DICK	Teddy HENNART
Amaury VIDAL	Cyril CALESTANI	Fred GUILLAUME	Jerome LOCATELLI	Matthieu DEWAVRIN	Pierre-Yves DUPONT	Terence BELLEGUIC
Andy PILATE	Cyril HUGEAERT	Frederic BONNIN	Jerome PARISSE	Matthieu FRY	Quentin DORE	Térence KOSTRZEWA
Anne MULLER	Cyril VIGNEAU	Frédéric CERCLET	Jicky EMMANUELLI	Matthieu TROPEE	Quentin KERBRAT	Thibault AUGE
Anthony BASCHENIS	Damien d'ici	Frédéric CHAZE	Jimmy LUPFER	Maxime BERTHALON	Quentin PETIT	Thibault FOURNIER
Anthony BRASSART	Damien ELLUL	Frederic HELLY	Johann MORANDINI	Maxime COULIOU	Quentin POUSSIER	Thibault LEMASSON
Anthony CHOMIENNE	Damien FOULON	Frédéric JEANJEAN	Jonathan GUILLEMAIN	Maxime DELOIN	Raksmei PHAN	Thierry GEINDRE
Anthony DUGAY	Damien RAYNAL	Frederic MOULIE	Jonathan SCHNEIDER	Maxime DUCLOS	Raphaël ROYER	Thomas AUREL
Anthony THOMAS	Daniel VEYSSEIRE	FREDERIC QUEMENEUR	Jonathan ZILIOX	Maxime GRONIER	Rémi FROTTIER	Thomas BLANCHARD
Antoine CARRE	Darkspirit_dams	Gaël FOURNIER	José COUSIN	Maxime GUIGUET	Remi JANOT	Thomas DEPEE
Arnaud DIEUMEGARD	David BELJEAN	Gael MAZOYER	Judicael CORYN	Maxime JACQUET	Remi LEFEUVRE	Thomas DULEU
Arnaud DOYENNEL	David BELLANCA	Gaetan MATHIAS	Jules TEXIER	Maxime MENANT	Remy ARTIGNAN	Thomas DURIF
Arnaud GROUSSET	David CHRISTOPHE	Gaetan SUEL	Julien CANAT	Maxime PIQUETTE	Remy PONS	Thomas LAMY
Arnaud MASSE	David DA SILVA	Gauthier PARENT	Julien DORISON	Maxime VERAC	Renaud CHARVET	Thomas POTTIER
Arnaud SPIRK	David DELUCA	Gautier GAETAN	Julien DUFEE	Meddy BRAI	Richard BLANCHETIERE	Timothee HAESSLEIN
Arthur BRONSONE	David EPELY	Gautier RISCH	Julien DUMUR	Melaine GUERINEL	Richard LEFRANC	Tom MACCARIO
Asurmen65	David EXCOFFIER	Geoffrey CHAVEPEYER	Julien GAULTIER	Michael BERTOCCHI	Ro11o	Tomytheboss
Audran MOULARD	David MARANDOLA	Geoffrey DELCROIX	Julien GROSSRIEDER	Michael D'ANTRASSI	Robert BONNET	Uneautrechose
Aurélien AURÀ@LIEN	David RIPOL	Geoffrey GAILLARD	Julien HARDOUIN	Michael DE PAUW	Rod GILLES	Valentin BARAISE
Aurelien VALLERIE	David ROZE	Geoffroy COLLETTE	Julien JACQUEMET	Michael SILVESTRINI	Rodolphe GOMES	Valérian CHEF
Aurelien2004	David TAVERNE	Gérard LUU	Julien MANZI	Michel DUMATS	Rodrigue BECK	Victor CASTEL
Baptiste GALLUSSER	David YLLAN	Germain MALNOURY	Julien MELLANO	Michel FOUCAULT	Roger AIRES	Victor VOISIN
Bastien TRAEIN	Denis BOYER	Gery DIVERCHY	Julien PETIT	Michel PIERSON	Romain CARBONNEL	Vincent BILLEY
Benjamin BOUCHE	Denis VAUMORON	Grégory LE HOUZEC	Julien SAMBRE	Mickael BILLARD	Romain CARILLON	Vincent DUGUY
Benjamin GRAPELOUP	Didier SPITTLER	Grégory MAITRALLAIN	Julien SCHERMANN	Mikael CAUSARD	Romain CARIO	Vincent MALGUY
Benjamin KRETZ	Dino COSMAS	Guilhem BORTOLINI	Julien TISSIER	Mike NOPERE	Romain LEGOUVERNEUR	Vincent NULL
Benjamin LANNUZEL	Dominique DA FONSECA	Guillaume CECILE	Karim HAJY	Momo.haricot	Romain MOYON	Vincent PRÉLAT
Benjamin LECIGNE	Dominique JAUREGUIBERRY	Guillaume COLIN	Kevin BESSON	Morgan FROMENTIN	Romain NULL	Vincent THIVOLLE
Benjamin LEVY	Drmikou	Guillaume FLAVIGNY	Kevin CHARTIER	Mylène MAGNY	Romain PURET	Vincent VINCENT
Benjamin ODORIZZI	Edouard CARRE	Guillaume FRESNEAU	Kévin JACQUEMIN	Mylène ORLIAGUET	Romain ROUSSEAU	Virginie MUSCAT
Benjamin VOUILLAUME	Edouard DUCRAY	Guillaume GABOREL	Kevin MENAGER	Nathanael SEMHOUN	Romain SERTELON	Vivien HEBERLE
Benoît BEAULIEU	Eliott.sfedj	Guillaume GAMBS	Kevin PY	Neo LOOTENS	Romain VOLPI	Vladimir OCHOTNY
Benoît DEVIGNE	Elise BRISSAUD	Guillaume GASNOT	Kevin ROBATEL	Nico ANTOINE	Romarc GIZA	William GRAS
Benoît LANGLAIS	Emile GROS	Guillaume GAUTIER	Kilian STEIN	Nicolas BELLANGER	Ronan QUIMERCHE	William MOREL
Benoît LECA	Emile JACQUEMARD	Guillaume PASQUET	Klemen SEVER	Nicolas BOQUET	Rougeux ERWAN	William VAN RENSBERGEN
Benoit MUGNIER	Emilien MARTINEZ	Gurvan ROUAUD	Laurence CAILLON	Nicolas BOUVIER	Rudy BOMBLE	Willy RAMBAUD
Benoit PLUNUS	Emmanuel COURTOT	Guy VOLLUZ	Laurent ALIBERT	Nicolas CLAVAUD	Rui Manuel FIGUEIREDO DA CRUZ	Xam111
Benoit QUILLE	Eric BAUDEZ	Gwendal MASSON	Laurent CHENAY	Nicolas CONTAMIN	Samir BOUTALEB	Xavier DEVLAMYNCK
Benoit SEGURET	Eric DARCHIS	Hélène SASUSSEY	Laurent CHOURAKI	Nicolas FABRE	Samuel COURGEY	Yann CAM
Benoit VOIRIN	Eric FERNANDEZ	Hervé MIGNOT	Laurent COIGNOT	Nicolas GERARD	Saytay	Yann HERMANS
Bérenger VIDAL	Eric MARQUES	Hervé THOUZARD	Laurent FRADIN DE BELLABRE	Nicolas GODIER	Sebastien ANDRE	Yannic SIMON
Bidouillesmicro	Eric VOLTZ	Hugo HUGO	Laurent HUSSON	Nicolas GRANGE	Sebastien BRAMILLE	Yannick CLADIERE
Bloody_spawn	Erwan RIVOAL	Hugues SERT	Laurent OUDOT	Nicolas GUYOT	Sébastien DE VAUCRESSON	Yannick RANDOUR
Boris GUILLOT	Estelle MATHIEU	Ilan MSIKA	Laurent PERRIER	Nicolas HAYE	Sebastien FIFRE	Yoann BLOSSIER
Brice RONDEAU	Etienne BRETTEVILLE	Jack38160	Laurent PINEL	Nicolas HUGUET	Sébastien FRANZINI	Yoann DUPRAY
Brice SEVAT	Etienne DELAY	Jacques LAVALLEE	Laurent PREVOST	Nicolas LARCHER	Sebastien GALINDO	Yoann KOPUT
Bruno VILLEGAS	Fabien DOVERO	James BARENS	Laurent TANCHE	Nicolas LAUSTRIAT	Sebastien GALLARATO	Yoann FROMMELT
Bruno VOLUTI	FABIEN GRENIER	Jan NIJDAM	Léa GIFFARD HONTABAT	Nicolas MENET	Sebastien GIOVAGNOLI	Yoann KOPUT
Caroline TARTARY	Fabien JENNERET	Jean Baptiste ORSET	Leila FER	Nicolas NULL	Sebastien LAMMERS	Yoann LECLERC
Cchdm	Fabien LAROCHE	Jean Christophe POUSSART	Lionel DREUX	Nicolas OMBREDANE	Sebastien MELY	Yoann QUIDET
Cécile PERRIN	Fabien LAZOU	Jean FAUCHIE	Lionel DUFOUR	Nicolas PIN	Sebastien MESNARD	Yohan MOCHO
Cédric LEROY	Fabien URBANIK	Jean LEROY	Lionel SCHWYZER	Nicolas POUSSARDIN	Sebastien MONIER	Yonic SURNY
Cédric MIGAUD	Fabrice PAYET	Jean MANGUY	Loïc EHRHART	Nicolas QUENAULT	Sebastien PENT	Yves NOIRJEAN
Cédric PIERQUET	Farid BIDRI	Jean PASQUALINI	Loïc LE BARBIER	Nicolas SAUBIN	Sebastien SCHMETS	
Cedric PRUD'HOMME	Favere IRWIN	Jean POMA	Loris CONTASTIN	Nurd.13	Sébastien TANZI	
Celia REDONDO	Felix ARDEOIS	Jean TOCANIER	Louis-Marie RICHARD	Nykolos BIBOLLET	Sebastien THEBERT	
Céline FORESTER	Felix COLLARDEY	jean-baptiste DUZAN	Lucas DELCROIX	Odile CHAMBON		

L'auteur, Serge Helly, souhaite remercier ses amis joueurs et testeurs qui l'ont aidé à mettre au point ce jeu, et tout particulièrement Arnaud Routel (qui joue pas pour gagner), David Taverne, Christophe Brégail et Cédric Blaise sans qui rien n'aurait été possible.