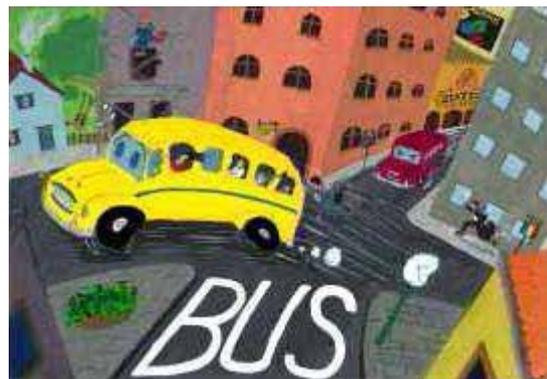


Bus: Regole in Italiano

Introduzione

Beep! Beep! Bus è un gioco che tratta lo sviluppo del trasporto privato di una città in rapida espansione. I suoi cittadini passano il loro tempo a viaggiare su e giù dalle proprie case all'ufficio e, soprattutto, verso il pub. Il tuo compito come giocatore è quello di sviluppare una linea di autobus che sia in grado di trasportare il maggior numero possibile di passeggeri verso i luoghi che essi vogliono raggiungere. Per far ciò dovrai espandere la tua linea di bus, investire acquistando nuovi autobus e sviluppando la periferia cittadina in modo che sempre più cittadini siano interessati a trasferirsi nei suoi quartieri. Attento però, perché la tua non è l'unica compagnia di trasporto ad operare in città: stai pur certo che gli avversari faranno tutto il possibile per rubare i tuoi potenziali passeggeri.



A volte in questo mondo accadono eventi inaspettati: il tempo si ferma improvvisamente, andando a modificare completamente le destinazioni che i cittadini vogliono raggiungere... tuttavia non è possibile che ciò accada troppo spesso, altrimenti il continuum spazio-temporale si spezzerebbe e l'intero universo collasserebbe, causando la fine del gioco.

Componentistica

- Tabellone della Città
- Plancia delle Azioni
- Tratte in cinque colori (28 bastoncini per tre colori e 18 per due colori)
- Cubetti azione in cinque colori (21 per colore)
- Disco segnapunti in cinque colori (1 per colore)
- Segnalini edificio (abitazioni, uffici e pub)
- 15 passeggeri
- 5 gemme orologio
- Lancetta dell'orologio (un bastoncino bianco)
- Bus primo giocatore in cartoncino con il supporto di plastica

Preparazione

Piazza il tabellone della città e la plancia delle azioni al centro del tavolo. Ogni giocatore sceglie un colore e riceve i relativi cubetti e tratte (in partite a tre giocatori utilizza i colori con la maggior dotazione di tratte). Il disco segnapunti viene posto nello spazio "0" del tracciato del punteggio. Nelle partite a tre giocatori, piazza quattro gemme all'interno dell'orologio; nelle partite a quattro o cinque giocatori, piazzane cinque. La lancetta dell'orologio va posizionata nella **notte** (la casa). Posiziona quattro passeggeri nel centro della città, uno in ogni incrocio indicato da un punto viola.

Scegli casualmente il primo giocatore prendendo un cubetto per ogni colore in gioco e pescandone casualmente uno. Il primo estratto riceve il "bus iniziale" e comincia a giocare. I cubetti utilizzati per determinare l'ordine di gioco vanno posizionati nella rimessa degli autobus all'interno della plancia delle azioni: da adesso ogni giocatore dispone del suo primo autobus.

I Primi Edifici

Prima di dare inizio al gioco vero e proprio, si procede con la costruzione di un determinato numero di edifici. Ne esistono di tre tipi diversi: uffici (computer), pub (birra), e abitazioni (case).

Il giocatore iniziale sceglie per primo due zone di tipo "A" (caselle bianche) all'interno del tabellone e ci costruisce all'interno due edifici a scelta (uguali o diversi tra loro). Le zone "B", "C" e "D" potranno essere edificate solo durante lo svolgimento della partita.

A questo punto, proseguendo in senso orario, i giocatori restanti devono costruire due edifici a testa in due zone di tipo "A". Non è possibile costruire più di un edificio per zona (casella).

La Prima Linea

A questo punto ogni giocatore piazza una delle tratte del proprio colore in una delle strade della città. Il giocatore iniziale gioca per primo, seguito in senso orario dagli altri giocatori. Puoi posizionare una tratta in una strada che ne contiene già una. Queste tratte indicano le prime linee di autobus attive in città.

L'ultimo giocatore ad aver posizionato la propria tratta (ossia il giocatore alla destra di quello iniziale) ora può espandere la propria linea di autobus posizionando una seconda tratta in modo che risulti collegata ad uno dei due vertici della tratta posizionata in precedenza.

Quindi, procedendo in senso antiorario, tutti gli altri giocatori possono piazzare una seconda tratta. Ne consegue che il giocatore iniziale sarà l'ultimo ad eseguire questa operazione. Ricordati di seguire le regole inerenti all'espansione della tua linea di autobus nel momento in cui piazzati la tua seconda tratta. In pratica, non è detto che tu abbia la possibilità di posizionare la tua seconda tratta su una strada che ne contiene già una.

Dopo che tutti i giocatori hanno costruito due edifici e posizionato due tratte, il giocatore iniziale inizia il primo round.

Pianificare le Azioni

Un round è composto da due parti separate. Per prima cosa, tutti i giocatori scelgono le loro azioni. Infine, tutte le azioni vengono svolte una alla volta.

Le azioni eseguibili sono indicate sulla plancia delle azioni. Ogni giocatore deve svolgere un minimo di due azioni per ogni round. Il numero massimo di azioni eseguibili durante un round di gioco è dettato esclusivamente dal numero di cubetti che si hanno ancora a disposizione nella propria riserva.

Inizia il primo giocatore. Egli piazza **uno** dei propri cubetti azione in **una** delle sette azioni a disposizione. Proseguendo in senso orario, tocca al giocatore successivo posizionare un cubetto azione sull'azione che ha scelto. Il round procede in questo modo fino a quando tutti i giocatori hanno scelto almeno due azioni ciascuno.

Le azioni **acquistare un autobus**, **orologio** e **giocatore iniziale** possono essere scelte da un solo giocatore per round. Nessun giocatore può piazzare un proprio cubetto in una posizione che è già stata occupata da un altro giocatore.

Le altre azioni possono essere scelte da più giocatori. Il primo giocatore a scegliere un'azione posiziona il proprio cubetto nello spazio indicato con la lettera "a", il secondo posiziona il proprio cubetto nello spazio indicato con la lettera "b" e così a seguire. Un giocatore può scegliere più di una volta la stessa azione durante lo stesso round.

Quando il turno passa ad un giocatore che ha già svolto due azioni, egli può decidere di passare. Se il giocatore passa la mano, non potrà più posizionare cubetti azione per tutto il resto del round in corso. I giocatori possono continuare a scegliere azioni fino a quando tutti quanti hanno passato. Non esiste alcuna limitazione al numero di azioni che un giocatore può scegliere durante un round di gioco. Ciò significa che nel momento in cui un giocatore esaurisce i cubetti azione del proprio colore, termina anche la propria partita.

Svolgere le Azioni

Le azioni si svolgono una alla volta, nell'ordine in cui sono indicate in questo regolamento (e sulla plancia delle azioni). Il primo giocatore a svolgere un'azione è sempre quello il cui cubetto si trova all'estrema sinistra della sezione attualmente in svolgimento. Per l'**espansione della linea** e **nuovi edifici** si comincia dall'ultimo giocatore che ha scelto di svolgere quell'azione e si procede a ritroso. Per le azioni **Vrrooomm...** e **nuovi passeggeri** si comincerà dal primo giocatore proseguendo con i successivi. In pratica, i cubetti azione si posizionano partendo da sinistra o da destra, in base all'azione scelta. Resta comunque il fatto che le azioni si svolgono partendo **sempre** dal primo cubetto posizionato sulla sinistra e procedendo verso destra.

Un giocatore deve sempre svolgere le azioni che ha scelto di compiere al meglio delle proprie possibilità. Se un'azione può essere svolta solo parzialmente, il giocatore è tenuto a completarla per quanto gli sia possibile. Non è permesso saltare un'azione pianificata o parte di essa. L'azione **orologio** è un'eccezione a questa regola.

Numero Massimo di Bus

All'inizio del gioco ogni giocatore ha a disposizione soltanto un autobus. Più avanti, i giocatori potranno acquistarne di nuovi. Il numero massimo di bus è definito dal numero di autobus posseduti dal giocatore che ne ha di più di tutti. Il numero massimo di bus determina la velocità con cui procede il gioco: più il numero è alto, maggiore sarà la quantità di passeggeri, espansioni delle linee ed edifici che entreranno in gioco in ogni round.

Se tutti i giocatori possiedono soltanto un autobus, il primo giocatore che sceglie l'azione **nuovi edifici** potrà costruirne uno soltanto; il secondo giocatore a scegliere tale azione non costruirà nulla. Proseguendo nel gioco, qualcuno potrebbe acquistare il quinto autobus; in questo caso il giocatore che sceglie l'azione **nuovi edifici** potrà costruire cinque edifici, il secondo quattro, il terzo tre, eccetera. Ricorda: l'azione di costruzione degli edifici viene svolta in ordine differente rispetto a quello in cui viene scelta!

Espansione della Linea

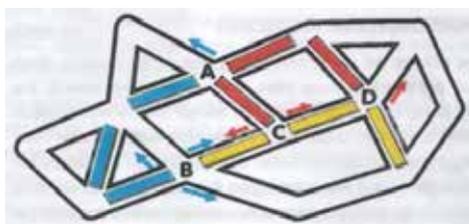
Per ogni compagnia è fondamentale poter contare su una linea redditizia. La giunta cittadina ha emesso un'ordinanza con cui obbliga le compagnie dei giocatori a sovrapporre le proprie autolinee il meno possibile tra loro.

Il primo giocatore che **sceglie** di espandere la propria linea (ossia il giocatore sulla casella **a**) deve aggiungere quante più tratte possibile alla propria linea in base all'attuale numero massimo di bus. Il giocatore sulla casella **b** ne aggiungerà una di meno, il giocatore sulla casella **c** due di meno, eccetera. È importante notare che questi giocatori svolgeranno il proprio turno in ordine inverso: il giocatore sulla casella **a** sarà l'ultimo ad espandere la propria linea. Per aggiungere nuove strade, piazza una tratta (un bastoncino del tuo colore) sulla strada che hai scelto.

Una linea può espandersi esclusivamente a partire da uno dei suoi due vertici. È obbligatorio espandere una linea in una direzione le cui strade sono ancora libere da linee. Non è possibile costruire una linea in modo che corra parallela ad una qualsiasi altra linea di un altro giocatore. Tuttavia esistono due importanti eccezioni a questa regola:

1) Quando non ci sono strade libere al termine di uno dei due vertici, puoi espandere la tua linea in modo che corra parallela a quella di un altro giocatore. Ciò può avvenire fino a quando non incontri nuovamente una strada vuota. Quando ti trovi in una situazione del genere, puoi anche scegliere una strada già occupata da tre o più linee. Tuttavia, all'incrocio seguente, vige sempre l'obbligo di scegliere una strada libera da linee (nel caso sia presente).

2) Se uno dei due vertici della tua linea corrisponde al vertice di una linea avversaria, puoi decidere di costruire una tratta parallela a quest'ultima, anche se sei adiacente a delle strade ancora libere da linee. Per poter correre parallelo alle autolinee di due o più giocatori, entrambe (o tutte) le linee in questione devono avere il proprio vertice che termina nell'incrocio in questione. Anche in questo caso, vige la regola che obbliga il giocatore a scegliere una strada libera nell'incrocio seguente (nel caso sia presente).

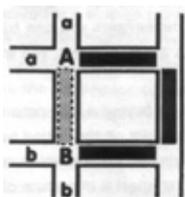


Esempio: Nel punto A, il giocatore blu deve espandersi nella direzione indicata dalla freccia. Nelle due strade adiacenti ci sono già due linee, quindi l'unica scelta possibile è quella di svoltare verso sinistra. – Il blu può anche decidere di espandersi partendo dal punto B. In questo caso può scegliere tra tre diverse strade. Nonostante la strada di fronte sia già stata occupata da un altro giocatore, il blu è autorizzato ad espandersi in parallelo al vertice della linea avversaria. Tuttavia questa opportunità andrebbe persa nel caso in cui il giallo, giocando prima, decidesse di espandersi partendo da quell'incrocio. – Nel punto C, il giocatore rosso può espandersi in entrambe le direzioni. Ambo le strade sono occupate, quindi sta a lui decidere su quale costruire. Tuttavia non potrà mai fare retromarcia per costruire sopra se stesso. – Nel punto D, il giocatore rosso è obbligato a seguire la freccia rossa. Non può espandersi parallelamente alla linea gialla perché i vertici delle due linee non si toccano tra loro.

Se un giocatore costruisce un cerchio, il vertice della sua linea rimane nell'incrocio in cui il cerchio è stato chiuso. Per continuare l'espansione della linea, si deve partire obbligatoriamente da quel punto verso una delle due direzioni rimanenti, trattando l'incrocio di partenza come due vertici separati. Quando completi un cerchio, prendi un cubetto azione dalla riserva e piazzalo nell'incrocio per indicare il punto in cui si trovano i due vertici. In questo modo risulterà chiaro agli altri giocatori da quale punto dovrai riprendere ad espanderti dal round successivo.

I due vertici devono sempre formare una linea con un inizio ed una fine ben definiti. In pratica, un autobus deve essere in grado di viaggiare da un capo all'altro della linea percorrendo ogni tratta esattamente una volta.

Non puoi mai costruire una tratta parallela ad una linea che è già di tua proprietà. Le tratte già piazzate sul tabellone non possono essere demolite per alcun motivo.



Esempio: il giocatore nero, andando a costruire una tratta nel punto indicato, chiude un cerchio. Questa azione può essere svolta in due diversi modi. Il giocatore può estendere la linea dal punto A al punto B, andando a chiudere il cerchio in B. In questo caso la linea dovrà per forza espandersi verso una delle due tratte indicate dalla lettera "b". Nel caso in cui l'espansione avvenga soltanto nel turno successivo, il giocatore è tenuto a piazzare un cubetto azione sul punto B per indicare agli altri giocatori da quale incrocio dovrà riprendere la propria espansione. – Invece di espandere la linea partendo dal punto A, il giocatore può sempre decidere di partire dal punto B, andando a chiudere il cerchio in A. In questo caso la linea dovrà per forza espandersi verso una delle strade indicate dalla lettera "a", mentre il cubetto azione dovrà essere piazzato in A.

Regola per Cinque Giocatori

Quando si svolge l'azione **espansione della linea**, ogni giocatore deve piazzare una tratta addizionale. Questa regola vale solo nelle partite a cinque giocatori.

Il primo giocatore che **sceglie** di espandere la propria linea (ossia il giocatore sulla casella **a**) deve aggiungere quante più tratte possibile alla propria linea in base all'attuale numero massimo di bus **più una**. Il giocatore sulla casella **b** aggiunge un numero di tratte pari all'attuale numero massimo di bus, il giocatore sulla casella **c** una di meno, ecc.

Questa regola si applica esclusivamente all'azione **espansione della linea**.

Acquistare un Autobus

Ogni linea può avere più autobus. Più autobus percorrono una linea, maggiore è il numero di passeggeri che puoi trasportare. Maggiore è il numero di passeggeri che vuoi muovere per la città, più autobus devi acquistare.

Il giocatore che decide di **acquistare un autobus** prende il cubetto azione che ha utilizzato e lo piazza nella rimessa degli autobus all'interno della plancia delle azioni. Ogni cubetto piazzato all'interno della rimessa corrisponde ad un autobus addizionale che percorre la tua linea. Ogni autobus è in grado di trasportare al massimo **un** passeggero per turno.

Per i giocatori è molto importante conoscere il numero massimo di bus, ossia quanti bus possiede il giocatore con più bus di tutti. Questo numero è detto **numero massimo di bus**. Il numero di passeggeri, espansioni di linea ed edifici che vengono aggiunti ad ogni turno dipende dal **numero massimo di bus** (vedi sopra). Se il giocatore che possiede più bus ne acquista un altro, il **numero massimo di bus** aumenta immediatamente. Tutti i giocatori che hanno scelto l'azione **nuovi passeggeri** o **nuovi edifici** dovranno aumentare il numero di passeggeri o edifici da mettere in gioco.

Nuovi Passeggeri

Di tanto in tanto ci sono dei nuovi passeggeri che giungono in città. Questi passeggeri arrivano tramite il treno. Scegliendo l'azione **nuovi passeggeri** i giocatori possono inserire questi passeggeri in gioco.

Come nel caso dell'**espansione della linea**, il primo giocatore che sceglie l'azione **nuovi passeggeri** (ossia la casella **a**) deve mettere in gioco un numero di passeggeri pari al numero massimo di bus. Il secondo giocatore piazza un passeggero in meno, ecc.

I passeggeri devono essere posizionati in una delle due stazioni ferroviarie; puoi distribuire i passeggeri su entrambe le stazioni. La linea del giocatore che sceglie di svolgere questa azione non deve necessariamente essere connessa alla stazione. I passeggeri vengono prelevati dalla scatola e piazzati nella stazione. Se la riserva di passeggeri è andata esaurita, non sarà possibile aggiungerne di nuovi. Se in questo caso un giocatore sceglie questa azione, non farà nulla.

Nuovi Edifici

Durante il gioco la città si espande in continuazione. I giocatori hanno la possibilità di costruire nuovi edifici. Ci sono tre tipi di edifici: uffici (computer), pub (birra) e abitazioni (case).

Come nel caso dell'**espansione della linea** e **nuovi passeggeri**, il primo giocatore che sceglie questa azione (ossia la casella **a**) deve costruire un numero di edifici pari al numero massimo di bus. Il secondo giocatore costruisce un edificio in meno, ecc. Nota che i giocatori svolgeranno questa azione in ordine inverso, quindi il giocatore sulla casella **a** costruirà gli edifici per ultimo.

Puoi costruire un edificio in uno spazio libero (casella bianca) del tabellone. Sei libero di scegliere quale tipo di edificio costruire. Inizialmente è possibile edificare soltanto le zone di tipo A. Le zone di tipo B saranno disponibili solo nel momento in cui le zone di tipo A sono andate esaurite. Quando anche le zone di tipo B si esauriscono, sarà possibile scegliere le zone di tipo C. Quando tutte le caselle di tipo C sono state occupate, si potrà cominciare ad utilizzare le zone di tipo D. Se non ci sono più caselle libere, il gioco si conclude al termine del round in corso.

L'Orologio

La città di Bus si trova all'interno di un universo bizzarro. Un professore pazzo ha sviluppato una macchina assai complessa che è in grado di fermare il tempo per un breve periodo. Questa pratica permette grandi speculazioni, ma è altrettanto pericolosa. Se il tempo viene fermato troppo di frequente il continuum spazio-temporale collasserà, causando conseguenze drammatiche per la città.

L'azione **orologio** può essere scelta da un solo giocatore per turno. Il giocatore che svolge quest'azione può **scegliere** di fermare il tempo, tuttavia non è mai obbligato a farlo. Se il giocatore ferma il tempo, la lancetta dell'orologio rimane sul tipo di edificio su cui si trova attualmente. Se nessuno ferma il tempo, o se il giocatore in questione rinuncia all'azione che ha scelto, la lancetta muove di uno spazio in senso orario.

Se un giocatore decide di fermare il tempo deve prendere una gemma dall'orologio. Questa gemma vale come un punto negativo. Se il giocatore che sceglie l'**orologio** rinuncia a fermare il tempo, non deve prendere la gemma (e di conseguenza non riceve il punto negativo). Se terminano le gemme all'interno dell'orologio, il continuum spazio-temporale collassa ed il gioco termina immediatamente. Tutte le azioni successive che sono state pianificate vanno perse e si procede immediatamente con la conta del punteggio finale.

Vrroomm!

L'obiettivo del gioco è quello di muovere i tuoi autobus sulla tua linea e trasportare quanti più passeggeri possibile. L'azione **Vrroomm...** è l'unica che ti permette di ottenere punti vittoria. Il giocatore che sceglie **Vrroomm...** può

muovere i propri autobus. Per farlo, deve seguire la seguente procedura.

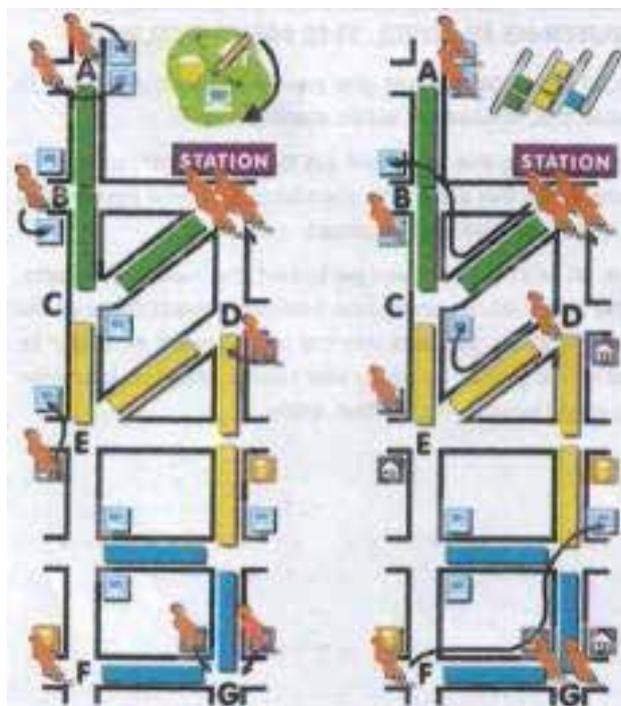
Ogni autobus può trasportare al massimo un passeggero. Se disponi di soltanto un autobus potrai trasportare soltanto un passeggero. Il passeggero viene prelevato dall'incrocio in cui sta aspettando l'autobus e viene poi spostato nell'incrocio che desidera raggiungere. Gli autobus possono percorrere soltanto le linee del proprio colore. I passeggeri e gli edifici che non sono connessi alla tua linea non possono essere utilizzati.

In ogni incrocio possono esserci sia passeggeri che edifici. I passeggeri vorranno raggiungere un determinato tipo di edificio in base all'ora indicata dalla lancetta dell'orologio: le loro case, i loro uffici o i pub. Ogni edificio può contenere al massimo **un** passeggero. I passeggeri che si trovano in un incrocio che non dispone dell'edificio richiesto hanno la necessità di spostarsi altrove. Per indicare quali passeggeri vogliono essere trasportati, sposta tutti i passeggeri che soddisfano il proprio requisito all'interno del rispettivo edificio.

Puoi spostare soltanto i passeggeri che vogliono essere trasportati. Ovviamente per poter trasportare un passeggero hai bisogno di un edificio vuoto del tipo richiesto. Ricorda: l'edificio in questione deve trovarsi sulla tua linea, inoltre ogni edificio può contenere soltanto un passeggero! I giocatori non possono svolgere questa azione se tutti i passeggeri hanno già raggiunto la propria destinazione. Se ci sono più passeggeri disponibili o edifici vuoti, il giocatore può scegliere liberamente quale passeggero trasportare o quale edificio utilizzare. Devi sempre trasportare il massimo numero di passeggeri possibile (in base al numero di autobus che hai a disposizione).

Se un giocatore sceglie l'azione **Vrroomm...** più di una volta deve utilizzare tutti i bus a sua disposizione per ogni volta che svolge tale azione.

Per ogni passeggero che trasporti, ottieni un punto vittoria. Questo punto va contato sull'isola segnapunti all'interno del tabellone. Il primo giocatore che ottiene un certo numero di punti deve regolare il proprio disco segnapunti di conseguenza. Se successivamente un giocatore ottiene lo stesso numero di punti vittoria, deve piazzare il proprio disco sopra quello del primo giocatore.



Esempio: Per prima cosa osserva l'orologio (figura a sinistra). Il tempo scorre dalla notte al giorno, di conseguenza i cittadini vogliono raggiungere i loro uffici. Per maggiore chiarezza, i passeggeri che si trovano in un incrocio con degli uffici vengono piazzati sopra i rispettivi edifici (A e B). Il passeggero su E attraversa la strada e raggiunge il proprio ufficio. I passeggeri su D e G vogliono spostarsi perché non ci sono uffici nell'incrocio in cui si trovano.

Ora Vrroomm... (figura a destra). Il giallo ha a disposizione tre autobus e muove per primo, tuttavia può ottenere un punto al massimo. L'unico passeggero che può raggiungere è su D; il passeggero su E ha già raggiunto la propria

destinazione. I passeggeri su F, G e sulla stazione non sono raggiunti dalla linea gialla. Il giallo si limita a muovere il passeggero da D a C. – Il verde ha a disposizione due bus, tuttavia ottiene solo un punto: l'ufficio su C è già occupato, come la maggior parte degli edifici tra A e B. Il giocatore potrà muovere soltanto un passeggero dalla stazione fino al punto B. – Il blu ha abbastanza passeggeri e uffici liberi per ottenere tre punti, tuttavia avendo un solo autobus a disposizione potrà ottenere un punto al massimo.

Giocatore Iniziale, Prossimo Round

Molte volte essere il primo a giocare può dare grandi vantaggi. Per poterlo diventare, puoi scegliere l'azione **giocatore iniziale**.

Il giocatore che sceglie questa azione otterrà il segnalino "bus primo giocatore" nel turno successivo. Se nessuno sceglie questa azione, il segnalino passa al giocatore seduto alla sinistra del giocatore iniziale del turno precedente.

Una volta che tutte le azioni dei giocatori sono state svolte ha inizio il round successivo. Tutti i cubetti azione utilizzati (eccetto quelli posizionati nella rimessa degli autobus) vengono scartati e riposti nella scatola. Non verranno più utilizzati nella partita in corso. Il giocatore con il segnalino "bus iniziale" dà inizio al nuovo round scegliendo la sua prima azione.

Fine del Gioco

Il gioco termina **immediatamente** nel momento in cui un giocatore prende l'ultima gemma dell'orologio.

Il gioco termina alla **fine** del round in cui tutti i giocatori eccetto uno hanno esaurito i cubetti azione del proprio colore, oppure nel momento in cui non è più possibile costruire nuovi edifici (tutte le caselle sono piene).

Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria vince il gioco. Ogni gemma dell'orologio conta come un punto negativo. Se dopo aver sottratto i punti negativi vi è una situazione di pareggio, vince il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di gemme orologio. Se il pareggio sussiste, vince il giocatore il cui disco segnapianti si trova in fondo alla pila.

Ringraziamenti

Bus – 3^a edizione. Per 3-5 giocatori dai 14 anni in su. Tempo di gioco stimato: 2-3 ore.

Ideato da: Jeroen Doumen e Joris Wiersinga. Grafica: Herman Haverkort, Tamara Jannik e Joris Wiersinga.

Pubblicato da: Splotter Spellen

Traduzione in Italiano a cura di Francesco Tamagnone. Revisione a cura di Marco Fregoso.

La traduzione e la pubblicazione di questo regolamento sono stati autorizzati dalla Splotter Spellen.

<http://www.splotter.com> -- info@splotter.com

Playtest a cura di: Alan How, Bas de Bakker, Ben Baldanza, Bianca van Duijl, Corné van Moorsel, Gerard Mulder, Koen Haverkort, Leendert van der Meij, Matthias Hardel, Mirjam Molenkamp, Pieter Simoons, Ragnar Krempel, Richard Molenkamp.

