



BATTLE OF MIDWAY

Bored
Games

The board game



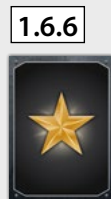
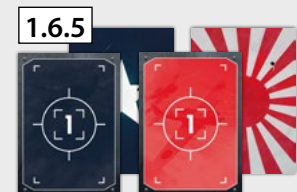
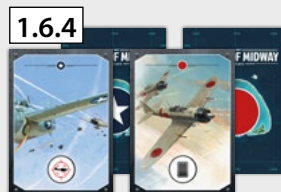
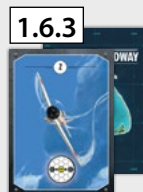
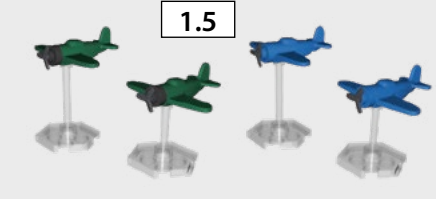
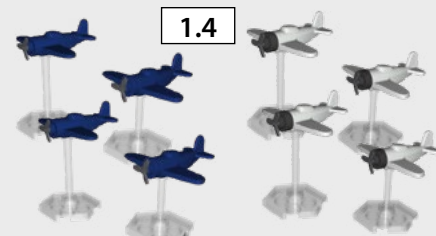
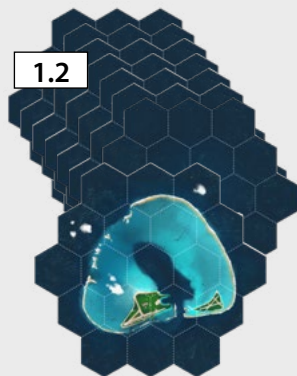
INSTRUKCJA

Podczas rozgrywki w „Bitwę o Midway” gracze będą mieli okazję wcielić się w dowódców amerykańskiej lub japońskiej floty powietrznej i stać się uczestnikami słynnej bitwy o Midway, która zdecydowała o losach wojny na Pacyfiku. Rozgrywka przeznaczona jest dla dwóch graczy, a jej czas zależy od przyjętego Trybu Gry.



1. ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

- 1.1. Instrukcja (1 szt.).
- 1.2. Duże Kafelki Planszy (7 szt. – w tym 1 Kafelek z wyspą Midway).
- 1.3. Małe Kafelki Planszy (2 szt.).
- 1.4. Myśliwce (8 szt. – 4 amerykańskie, 4 japońskie).
- 1.5. Samoloty Specjalne (4 szt. – 2 amerykańskie, 2 japońskie).
- 1.6. Karty (43):
 - 1.6.1. Schemat Zasięgu Samolotów (2 szt. – 1 amerykański, 1 japoński).
 - 1.6.2. Tabela Punktów (2 szt. – 1 amerykańska, 1 japońska).
 - 1.6.3. Karty Rozkazów (20 szt.).
 - 1.6.4. Karty Specjalnych Rozkazów (4 szt. – 2 amerykańskie, 2 japońskie).
 - 1.6.5. Karty Ostrzału (14 szt. – 7 amerykańskich, 7 japońskich).
 - 1.6.6. Karta Inicjatywy (1 szt.).
- 1.7. Żetony Manewrów (12 szt. – 6 amerykańskich, 6 japońskich).
- 1.8. Punkty Dowodzenia (6 szt. – 3 amerykańskie, 3 japońskie).
- 1.9. Znacznik Aktywacji (12 szt.).
- 1.10. Znacznik Punktacji (2 szt. – 1 amerykański, 1 japoński).

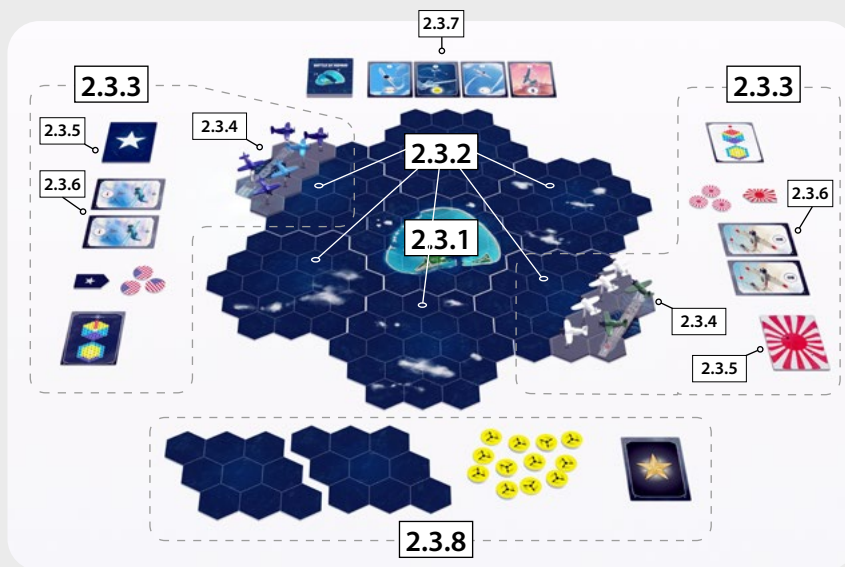


UWAGA! Modele Samolotów Specjalnych będą pełnić różne role w zależności od trybu rozgrywki. Dla Trybu „Polowania na Lotniskowiec” będą to Bombowce, dla Trybu „Dominacji” będą to Asy. Zasady dotyczące Bombowców i Asów są opisane w zasadach Trybów Rozgrywki.

2. TRYB: POŁOWANIE NA LOTNISKOWIEC

2.1. Cel: Rozgrywkę wygrywa gracz, któremu uda się wprowadzić na Lotniskowiec wroga jeden ze swoich Bombowców (w ten sposób zbombarduje Lotniskowiec) lub gracz, któremu uda się zniszczyć wszystkie Bombowce rywala. Kiedy Bombowiec wkracza na pole wrogiego Lotniskowca lub kiedy ostatni Bombowiec danej strony zostaje zniszczony, należy natychmiast przerwać rozgrywkę i ogłosić zwycięzcę.

2.2. Czas gry: Około 30 - 40 min.



2.3. Przygotowanie Rozgrywki:

2.3.1. Gracze umieszczają Duży Kafelek Planszy zawierający Midway na środku stołu.

2.3.2. Gracze łączą pozostałe Duże Kafelki Planszy z kafelkiem zawierającym Midway – jak na ilustracji. Kafelki zawierające Lotniskowce powinny znajdować się po przeciwnych stronach Midway, a Lotniskowce powinny być skierowane do zewnątrz. W ten sposób zostaje utworzona Plansza.

2.3.3. Gracze wybierają frakcję, którą chcą zagrać i dobierają przeznaczone dla niej komponenty: 4 Myśliwce, 2 Samoloty Specjalne (Bombowce), Schemat Zasięgu Samolotów, 2 Karty Specjalnych Rozkazów, 6 Żetonów Manewrów, 7 Kart Ostrzału oraz 3 Punkty Dowodzenia.

2.3.4. Gracze rozmieszczają swoje Samoloty w następujący sposób:

- Każdy Samolot powinien znajdować się na polu przyjaznego Lotnikowca lub polu z nim sąsiadującym.
- Dziób każdego Samolotu powinien być skierowany w stronę jednej ze ścianek pola, na którym ten Samolot się znajduje. Ustawienie Samolotu będzie miało znaczenie podczas jego działań.
- Gracze umieszczają naprzemiennie po 1 swoim Samolocie aż do wyczerpania modeli. Rozpoczyna gracz dowodzący siłami Japonii.

2.3.5. Gracze tasują swoje Karty Ostrzału i umieszczają je przed sobą w zakrytym stosie.

2.3.6. Gracze dobierają na rękę Karty Specjalnych Rozkazów przypisane do frakcji, którą dowodzą.

2.3.7. Gracze tasują Karty Rozkazów i tworzą z nich obok Planszy zakryty stos. Z tego stosu ujawniają 4 karty. Karty te stanowią Pule Rozkazów.

2.3.8. Obok Planszy gracze umieszczają Małe Kafelki Planszy, Kartę Inicjatywy oraz Znaczniki Aktywacji.

2.3.9. Gracze rozpoczynają Rozgrywkę.

2.4. Rozgrywka:

2.4.1. Początek Rundy:

- Przy każdym Samolocie, jaki znajduje się na Planszy graczze umieszczają Znacznik Aktywacji. Każdy z graczy dobiera 3 Punkty Dowodzenia.

2.4.2. Walka o Inicjatywę:

- Każdy z graczy w sekrecie umieszcza w dłoni od 0 do 3 swoich Punktów Dowodzenia.
- Na sygnał, gracze równocześnie ujawniają, ile Punktów Dowodzenia ukryli w swojej dłoni i odrzucają je.
- Gracz, który odrzucił więcej Punktów Dowodzenia, otrzymuje Kartę Inicjatywy.
- W przypadku remisu, Kartę Inicjatywy otrzymuje gracz dowodzący siłami Ameryki.

2.4.3. Aktywacja Samolotów:

- Gracz posiadający Kartę Inicjatywy wybiera jeden ze swoich Samolotów, którym chciałby wykonać Akcję i aktywuje go. W tym celu odrzuca Znacznik Aktywacji, znajdujący się przy tym Samolocie. Aktywowane mogą zostać tylko Samoloty, przy których znajduje się Znacznik Aktywacji.
- Gracz, który aktywował jeden ze swoich Samolotów, może wykonać nim jedną z dwóch Akcji: Lot lub Starcie.
- Jeśli jakikolwiek Samolot na Planszy posiada jeszcze Znacznik Aktywacji, należy ponownie rozpatrzyć Aktywację Samolotów.

AKCJA LOT

- Gracz wykonuje od 3 do 4 Manewrów Myśliwcem lub od 2 do 3 Manewrów Bombowcem.
- Manewrem nazywamy przesunięcie Samolotu o 1 pole. Samolot należy przesuwac zawsze do przodu (przód samolotu musi być zwrócony w kierunku jednej ze ścianek podstawki). Po każdym Manewrze gracz może zdecydować się również na obrót samolotu 1 ściankę w lewo lub w prawo.
- Po zakończeniu Lotu gracz przekazuje przeciwnikowi Kartę Inicjatywy. Nie należy przekazywać Karty Inicjatywy, jeśli przeciwnik nie posiada Samolotów, które mają Żeton Aktywacji!

* Jeśli w wyniku dowolnego ruchu Samolot miałby wylecieć poza Planszę, kontrolujący go gracz może ją przedłużyć. W tym celu dokłada do niej dowolny Mały Kafelek Planszy, na którym nie ma obecnie żadnych Samolotów (bez względu na to, czy Kafelek ten znajduje się poza Planszą, czy był już dokładany). Jeśli Samolot miałby wylecieć Poza Planszę, a nie ma już dostępnych Małych Kafelków Planszy, należy uznać go za zniszczony i odrzucić go.

* Jeśli Samolot w dowolnym momencie Lotu miałby wkroczyć na pole, na którym znajduje się inny Samolot, należy zamienić je miejscami, nie modyfikując kierunku, w którym są zwrócone. Po wykonaniu takiego ruchu gracz wciąż może obrócić aktywny Samolot o 1 ściankę. Ta zasada dotyczy także przemieszczień, które nastąpiły w wyniku zadziałania efektów Kart Rozkazów.

PRZYKŁAD LOTU

1. **Antek** aktywował swój Myśliwiec i odrzucił Znacznik Aktywacji, który się przy nim znajdował.
2. **Antek** wykonał Manewr: Naprzód + obrót w lewo. Przy okazji minął wrogi Samolot.
3. **Antek** wykonał Manewr: Naprzód + obrót w prawo.
4. **Antek** wykonał Manewr Naprzód. Ten ruch sprawił, że Samolot wykroczył poza Planszę, dlatego **Antek** dołożył w odpowiednim miejscu Mały Kafelek Planszy.
5. **Antek** wykonał Manewr: Naprzód + obrót w lewo. W sumie **Antek** wykonał 4 Manewry i na tym zakończył Akcję.



AKCJA STARCIE

- Gracz wskazuje wrogi Samolot, znajdujący się w odległości maksymalnie 5 Manewrów* od aktywowanego Samolotu.

* Odległość podczas wskazywania celu określa się ilością Manewrów, a nie ilością pól, jakie dzielą oba Samoloty. Oznacza to, że aktywowany Samolot może wskazać na cel tylko tych wrogów, na których pola mógłby dotrzeć w maksymalnie 5 Manewrach.

Aktywowany Samolot jest Atakującym, wskazany cel jest Broniąącym się. Jeśli Broniący się posiada Znacznik Aktywacji, należy odrzucić ten znacznik. Następuje Starcie:

- Obaj gracze w sekrecie planują dla swoich Samolotów po 2 Manewry, które chcieliby wykonać używając Żetonów Manewrów. Umieszczają je zakryte na stole. Żetony będą rozpatrywane w kolejności od lewej do prawej.

Żetony Manewrów służą do przemieszczania Samolotu podczas Starcia. Każdy Żeton odpowiada jednemu Manewrowi.



Ruch o 1 pole do przodu.



Ruch o 1 pole do przodu + obrót o 1 ściankę w prawo.



Ruch o 1 pole do przodu + obrót o 1 ściankę w lewo.

- Atakujący i Broniący się odkrywają swoje Manewry, a następnie je rozpatrują. O tym, który z graczy rozpatruje swoje Manewry jako pierwszy, decyduje Atakujący. Gracz rozpatrujący swoje Manewry obowiązkowo rozpatruje je wszystkie, w kolejności od lewej, do prawej.

- Broniący się może zagrać 1 Kartę Rozkazu (lub Specjalnego Rozkazu). Zagrana kartę należy natychmiast rozpatrzyć i odrzucić.
- Atakujący może zagrać 1 Kartę Rozkazu (lub Specjalnego Rozkazu). Zagrana kartę należy natychmiast rozpatrzyć i odrzucić.
- Jeśli Atakujący zagrał kartę, Broniący się może zagrać w odpowiedzi nową kartę. Jeśli to zrobi, gracz Atakujący również będzie mógł odpowiedzieć (tj. zagrać swoją kolejną kartę). Sekwencję tę należy powtarzać do momentu, aż któryś z graczy zdecyduje się nie zagrywać karty. Wtedy należy natychmiast przejść do kolejnego punktu.
- Jeśli którykolwiek Samolot ma swojego rywala w Obszarze Ataku, następuje Ostrzał. Ostrzeliwane mogą być tylko Samoloty biorące udział w Starciu. W wyniku Manewrów może dojść do sytuacji, w której to Broniący się ostrzela Atakującego lub dojdzie do wymiany ognia.



Karty Zasięgu Samolotów przedstawiają możliwości bojowe Samolotów danej frakcji. Górny schemat przedstawia zasięg Myśliwców oraz Asów (występują w Trybie Dominacji), dolny schemat przedstawia zasięg Bombowców.

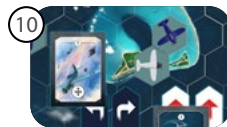
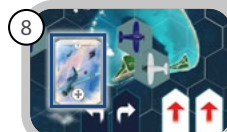
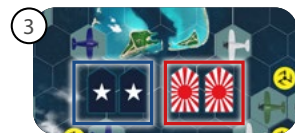
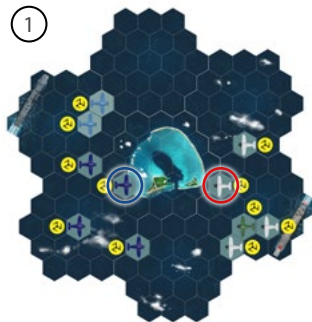
Przed Ostrzałem każdy z graczy porównuje pozycję przeciwnika na Planszy, względem pozycji swojego Samolotu. Pola czerwone i żółte to Obszar Ataku, pola jasnoniebieskie i granatowe to Obszar Obrony. Wynikiem będzie jedna z poniższych opcji:

Pozycja:	Efekt:
Przeciwnik poza schematem.	Nie dojdzie do ostrzału.
Przeciwnik w czerwonym obszarze (3).	Podczas ostrzału odkryj 3 Karty Ostrzału (możesz zniszczyć przeciwnika).
Przeciwnik w żółtym obszarze (2).	Podczas Ostrzału odkryj 2 Karty Ostrzału (możesz zniszczyć przeciwnika).
Przeciwnik w jasnoniebieskim obszarze (2).	Podczas Ostrzału odkryj 2 Karty Ostrzału (nie możesz zniszczyć przeciwnika).
Przeciwnik w granatowym obszarze (1).	Podczas Ostrzału odkryj 1 Kartę Ostrzału (nie możesz zniszczyć przeciwnika).

- Podczas Ostrzału gracze odkrywają ze swoich Talii Ostrzału tyle kart, ile wskazuje ich Karta Zasięgu, następnie porównują odkryte karty. Gracz, którego karta posiada najwyższą wartość, zostaje zwycięzcą. Ostrzał może zakończyć się na 2 sposoby:
 - Zwycięzca ma przeciwnika w swoim Obszarze Ataku – Samolot przeciwnika zostaje zniszczony, należy go odrzucić.
 - Zwycięzca ma przeciwnika w swoim Obszarze Obrony lub nastąpił remis – nic się nie dzieje.
- Po zakończeniu Ostrzału umieśćcie swoje odkryte Karty Ostrzału z powrotem w swoich Taliach Ostrzału i potasujcie je.
- Jeśli jakiegokolwiek Samolot aktywnego gracza posiada jeszcze Żeton Aktywacji, gracz zachowuje Kartę Inicjatywy. W przeciwnym wypadku przekazuje ją przeciwnikowi. Jeśli przeciwnik nie posiada żadnego Samolotu posiadającego Żeton Aktywacji, zamiast przekazywać Kartę Inicjatywy należy zakończyć Aktywowanie Samolotów i przejść do punktu 2.4.4.

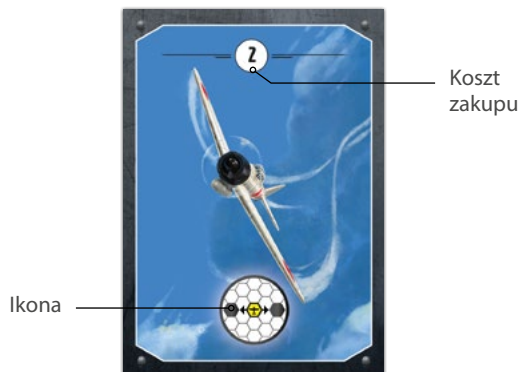
PRZYKŁAD STARCIA

1. **Antek** postanowił zainicjować Starcie.
2. **Antek** wskazał swój Myśliwiec i Myśliwiec **Kasi** znajdujący się w zasięgu 5 Manewrów. Oboje odrzucili Znaczniki Aktywacji swoich Samolotów.
3. Oboje zaplanowali po 2 Manewry dla swoich Samolotów.
4. **Antek** i **Kasia** odsłoniли Żetony Manewrów.
5. **Antek** (jako Atakujący) uznał, że **Kasia** wykona swoje Manewry jako pierwsza. **Kasia** przemieściła swój Myśliwiec o 2 pola do przodu.
6. **Antek** wykonał swoje Manewry – najpierw przesunął Myśliwiec do przodu i obrócił go w lewo, następnie przesunął Myśliwiec do przodu i obrócił go w prawo.
7. **Kasia**, jako Broniąca się, mogła zagrać Kartę Rozkazu, zrezygnowała jednak z tej możliwości.
8. **Antek**, jako Atakujący, zagrał Kartę Rozkazu, która pozwoliła mu wykonać 1 dodatkowy Manewr.
9. **Kasia** zyskała możliwość zagrania swojej karty w odpowiedzi. Tym razem zagrała Kartę Rozkazu, pozwalającą obrócić Samolot.
10. **Antek** postanowił nie odpowiadać na to zagranie.
11. Gracze porównali pozycje Samolotów ze swoimi Kartami Zasięgu.
12. Zgodnie z Zasięgiem, oboje mieli przeciwnika na żółtym obszarze, ujawnili zatem po 2 Karty Ostrzału i porównali wyniki. Najwyższa karta **Kasi** (6) była lepsza, niż najwyższa karta **Antka** (2), zatem Myśliwiec **Antka** został zniszczony.



2.4.4. Jeśli gracz nie posiadają już Znaczników Aktywacji, następuje Faza Zakupu Rozkazów:

Karta Rozkazu



- Gracz posiadający Kartę Inicjatywy może zakupić wybrane Karty Rozkazów z Puli Rozkazów. Aby dokonać zakupu, gracz najpierw odrzuca tyle swoich Punktów Dowodzenia, ile sugeruje Koszt na wybranej Karcie Rozkazu, a następnie dobiera ją na rękę.
- Po każdym zakupie należy uzupełnić Pulę Rozkazów tak, by znajdowały się w niej 4 karty. Kiedy gracz posiadający Kartę Inicjatywy skończy zakupy, przystępuje do nich drugi gracz.
- Jeśli w Puli Rozkazów znajdują się mniej niż 4 karty, a Stos Kart Rozkazów został wyczerpany, należy potasować wszystkie odrzucone Karty Rozkazów (poza Rozkazami Specjalnymi) i utworzyć z nich nowy stos.
- Jeśli graczom pozostały jakiegokolwiek Punkty Dowodzenia, należy je odrzucić.

2.4.5. Następuje koniec Rundy. Należy wrócić do punktu 2.4.1.

3. TRYB: DOMINACJA

3.1. Cel: Rozgrywkę wygrywa strona, która jako pierwsza zdobędzie ustaloną liczbę Punktów Zwycięstwa. Kiedy któremuś z graczy uda się osiągnąć ustalony próg punktowy, gra zostaje natychmiast przerwana, a gracz ten zostaje zwycięzcą.

3.1.1. Punkty Zwycięstwa zdobywa się poprzez niszczenie wrogich Samolotów i kontrolowanie Kafelka Planszy zawierającego Midway. Zdobyte punkty należy zaznaczać, umieszczając swój Znacznik Punktacji na odpowiednio wyższej wartości na Tabeli Punktów.

- Za każdym razem, kiedy wrogi Myśliwiec ulegnie zniszczeniu gracz zyskuje 1 Punkt Zwycięstwa.
- Za każdym razem, kiedy wrogi As (Samolot Specjalny) ulegnie zniszczeniu, gracz zyskuje 3 Punkty Zwycięstwa.
- Gracz, który na końcu Rundy posiada na Kafelku zawierającym Midway więcej Samolotów niż przeciwnik, zyskuje 2 Punkty Zwycięstwa.

3.2. Ustalcie próg Punktów Zwycięstwa:

3.2.1. Rozgrywka Krótka (ok. 45min.) – 9pkt.

3.2.2. Rozgrywka Średnia (ok. 60min.) – 12pkt.

3.2.3. Rozgrywka Długa (ok. 75min.) – 15pkt.

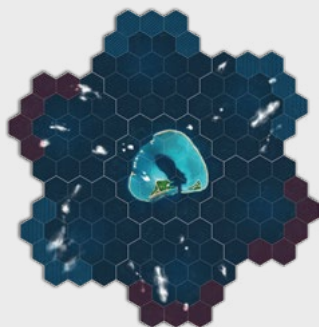
3.3. Przygotowanie Rozgrywki:

3.3.1. Gracze umieszczają Duży Kafelki Planszy zawierający Midway na środku stołu.

3.3.2. Gracze obracają pozostałe Duże Kafelki Planszy na stronę zawierającą Strefę Posiłków (Pola niebieskie dla Ameryki i czerwone dla Japonii) i łączą je z Kafelkiem Midway w taki sposób, by Strefa Posiłków zawsze była skierowana do zewnątrz.



PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIE PŁANSZY DO TRYBU DOMINACJI



 Strefa Posiłków Japonii

 Strefa Posiłków Ameryki

3.3.3. Gracze wybierają swoją frakcję (zaczyna młodszy) i dobierają przeznaczone dla niej komponenty: 4 Myśliwce, 2 Samoloty Specjalne (Asy), Schemat Zasięgu Samolotów, 2 Karty Specjalnych Rozkazów, 6 Żetonów Manewrów, 7 Kart Ostrzału, 3 Punkty Dowodzenia oraz Kartę Punktacji wraz ze Znacznikiem Punktacji.

UWAGA!

W tym trybie rozgrywki Samoloty Specjalne pełnią rolę Asów, nie Bombowców. Utrata Asów nie oznacza przegranej, jednak jest znaczącym ciosem, ponieważ nie da się przywrócić ich do gry. Asy posiadają kilka specjalnych zasad, których należy przestrzegać w tym trybie rozgrywki:

- As porusza się jak Myśliwiec i korzysta z Zasięgu Myśliwca danej frakcji.
- As podczas Starcia planuje 3 Manewry i podczas rozpatrywania swoich Manewrów musi pominąć 1 z nich.
- As podczas Ostrzału dodaje +1 do wyniku każdej swojej Karty Ostrzału.

3.3.4. Gracze rozmieszczają swoje Samoloty:

- Każdy Samolot powinien znajdować się na polu znajdującym się w Obszarze Posiłków swojej frakcji.
- Dziób każdego Samolotu powinien być skierowany w stronę jednej ze ścianek pola, na którym ten Samolot się znajduje. Ustawienie Samolotu ma znaczenie podczas jego działań.
- Gracze umieszczają naprzemiennie po 1 swoim Samolocie aż do wyczerpania modeli. Rozpoczyna gracz dowodzący siłami Japonii.

3.3.5. Gracze tasują swoje Karty Ostrzału i umieszczają je przed sobą w zakrytym stosie.

3.3.6. Gracze dobierają na rękę Karty Specjalnych Rozkazów przypisane do frakcji, którą dowodzą.

3.3.7. Gracze tasują Karty Rozkazów i tworzą z nich obok Planszy zakryty stos. Z tego stosu ujawniają 4 karty, tworząc w ten sposób Pulę Rozkazów.

3.3.8. Gracze umieszczają obok Planszy Małe Kafelki Planszy, Kartę Inicjatywy oraz Znaczniki Aktywacji.

3.3.9. Gracze umieszczają przed sobą Tabelę Punktów swojej frakcji i obok niej kładą Znacznik Punktacji swojej frakcji.

3.3.10. Należy rozpocząć rozgrywkę.

3.4. Rozgrywka:

3.4.1. Rozgrywka przebiega tak samo jak w przypadku Trybu „Polowanie na Lotniskowce”, z następującymi zmianami: [2.4.5.] Następuje koniec Rundy. Przed rozpoczęciem nowej Rundy należy rozpatrzyć poniższe punkty:

- Jeśli któraś strona posiada więcej swoich Samolotów na Kafelku zwierającym Midway, otrzymuje 2 Punkty Zwycięstwa.
- W kolejności zgodnej z Kartą Inicjatywy gracze wprowadzają do gry swoje Myśliwce, które zostały zniszczone (nie wprowadzają Asów). Myśliwce należy umieszczać na wolnych polach Strefy Posiłków swojej frakcji. Kiedy gracze wprowadzą wszystkie swoje Myśliwce, należy rozpocząć nową Rundę (punkt 2.4.1).

4. INNE WARIANTY ROZGRYWKI

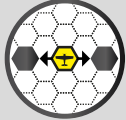
Jeśli interesują was dodatkowe warianty rozgrywki, zapraszamy do zapoznania się z nimi na naszej stronie: www.boredgames.pl/battle-of-midway Znajdziecie tam między innymi tryb dla 3-4 graczy.

SPIS ROZKAZÓW



PRZYSPIESZENIE

Wykonaj 1 dodatkowy Manewr swoim Samolotem.



ZWÓD

Przesuń swój Samolot na najbliższe pole po jego lewej lub prawej stronie w linii prostej (tak, jak pokazuje to ikona).



ZAWRÓT

Obróć swój Samolot o 180 stopni.



PĘTLA

Cofnij ruchy twojego Samolotu wynikające z Żetonów Manewrów.



ATAK Z ZASKOCZENIA

Nie zagrywajcie więcej Kart Rozkazów w obecnym Starciu, natychmiast przejdźcie do rozpatrywania Ostrzału.



BECZKA

W trakcie Ostrzału zignoruj kartę przeciwnika z najwyższą wartością.



UNIK

Pomińcie Ostrzał w obecnym Starciu.



SZÓSTY ZMYŚŁ

Cofnij ruchy twojego Samolotu wynikające z Żetonów Manewrów. Możesz je ponownie zaplanować.

SPECJALNY ROZKAZ AMERYKI



SPLIT THACHA

Twój Samolot, który nie bierze udziału w Starciu, natychmiast wykonuje dodatkowy Ostrzał, skierowany w przeciwnika zaangażowanego w Starcie. W czasie dodatkowego Ostrzału przeciwnik również odkrywa Karty Ostrzału, ale nie może zniszczyć twojego samolotu.

SPECJALNY ROZKAZ JAPONII



WETERANI

Podczas Ostrzału odkryj 1 dodatkową Kartę Ostrzału.

Autorzy: Przemysław Kot-Rembowski, Sebastian Srebro

Instrukcja: Przemysław Kot-Rembowski

Redakcja: Dorothea Bałuszyńska-Srebro

Ilustracje i opracowanie graficzne: Łukasz Dudasz

Testerzy: Jakub Czajka, Katarzyna Cioch, Tomasz Cioch, Filip Laboda, Ewa Kot-Rembowska, Jakub Skowroński, Artur Machlowski, Łukasz Kowalczyk, Maciej Budnicki, Adrian Wójcik, Patrycja Frysch, Dominika Kmiecik, Kalina Koriat, Zuzanna Srebro, Maciej Kowal, Andrzej Barański.