

JOSÉ ANTONIO RIVERO NUEZ

EXPEDITION

CONGO RIVER 1884

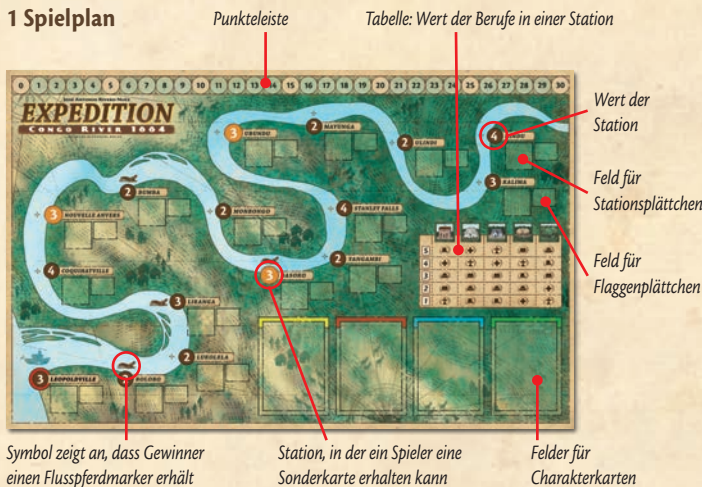
ARTWORK: ALEXANDRE ROCHE

Ein Schaufelraddampfer verlässt die Stadt Leopoldville (heute Kinshasa), um den Kongo hinauf bis zum abgelegenen Dorf Kindu im tiefsten Herzen Afrikas zu fahren. Die Reisenden, die sich an unterschiedliche Nationalitäten und vereint die gleiche Abenteuerlust. dieser Reisenden und wetteifert Befehl über die Stationen entlang Für jeden Reisenden, den ein Spieler als Kommandant einer Station einsetzen kann, erhält er Siegpunkte. Der Spieler, der bei Spielende die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel.



- SPIELMATERIAL -

1 Spielplan



19 Stationsplättchen: 4 x Kaserne, 4 x Hospital, 4 x Mission, 4 x Dorf, 3 x Dschungel



20 Flaggenplättchen: 4 x Belgien, 6 x Frankreich, 6 x Großbritannien, 4 x Deutschland



14 Flusspferdmarker



12 Wertmarker

Nationalität

Beruf



neutrale Charaktere haben zwei Berufe

54 Charakterkarten: Entdecker, Volkskundler, Arzt, Missionar, Offizier und neutral



54 Hilfskarten: Träger, Gehilfe, Krankenschwester, Nonne, Askari, Dolmetscher, Boy



15 Sonderkarten



4 Punktemarker



1 Dampfschiff



1 vierreisiger Würfel

- SPIELAUFBAU -

① Legen Sie den Spielplan in die Mitte des Tisches.



Jeder Spieler wählt eine Farbe, nimmt den entsprechenden Punktemarker und legt ihn auf das Feld „0“ der Punkteleiste.



② Mischen Sie die Charakterkarten und teilen Sie an jeden Spieler vier davon aus. Bei drei Spielern werden vorher zwei neutrale Charakterkarten (Charaktere mit zwei Berufen) aus dem Spiel genommen. Bei zwei Spielern werden vier neutrale Charakterkarten entfernt.



⑨ Setzen Sie das Dampfschiff neben den ersten Ort am Kongo. Bei vier Spielern beginnt die Reise in Leopoldville, bei zwei oder drei Spielern in Bolobo. Der älteste Spieler ist Startspieler der ersten Runde.



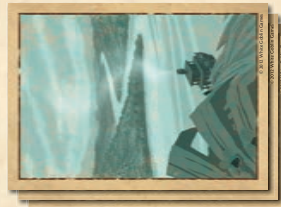
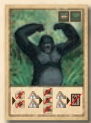
⑧ Mischen Sie die Flaggenplättchen. Legen Sie neben jeden Ort ein aufgedecktes Plättchen.



- ③ Mischen Sie die Hilfskarten und teilen Sie an jeden Spieler vier davon aus.



- ④ Mischen Sie die Sonderkarten und teilen Sie an jeden Spieler zwei davon aus. Bei drei oder vier Spielern wird die Karte Tam-Tam aus dem Spiel entfernt. Bei zwei Spielern werden die Karten Okapi, Nur Landsleute und Flusspferd-Angriff entfernt, außerdem erhält jeder Spieler drei Karten statt zwei.



- ⑤ Legen Sie die verbliebenen Karten in drei getrennten Nachziehstapeln (Charakterkarten, Hilfskarten und Sonderkarten) neben den Spielplan. Während des Spieles können die Spieler sich ihre eigenen Karten jederzeit ansehen, sollten sie aber vor den anderen geheim halten.



- ⑦ Mischen Sie die Stationsplättchen. Legen Sie neben jeden Ort entlang des Kongo ein Plättchen verdeckt auf das freie Feld. Überschüssige Plättchen kommen zurück in die Spieleschachtel. Bei zwei oder drei Spielern kommt kein Plättchen neben Leopoldville.



- ⑥ Mischen Sie die Flusspferdmarker und legen Sie sie in einem verdeckten Stapel neben den Spielplan. Jeder Spieler nimmt sich einen dieser Marker und legt ihn verdeckt vor sich ab. Legen Sie die Wertmarker neben dem Spielplan bereit.



- SPIELABLAUF -

Das Spiel läuft über mehrere Runden. In jeder Runde macht der Startspieler den ersten Zug. Eine Runde besteht aus vier Phasen:

- A - STATIONSPLÄTTCHEN AUFDECKEN
- B - KARTEN ZIEHEN
- C - FÜR DIE STATION BIETEN
- D - DAMPSCHIFF BEWEGEN

A - STATIONSPLÄTTCHEN AUFDECKEN



Decken Sie das Stationsplättchen des Ortes, neben dem sich das Dampfschiff befindet, auf.

Zeigt das Stationsplättchen einen Dschungel, wird das Flaggenplättchen, das neben der Station liegt, aus dem Spiel genommen. Das Gleiche geschieht, wenn die Station den Wert 4 hat und das Plättchen ein Dorf zeigt. Diesen Orten ist es gelungen, sich dem Einfluss der ausländischen Mächte zu entziehen.

B - KARTEN ZIEHEN



Jeder Spieler zieht eine Charakterkarte und eine Hilfskarte von den Nachziehstapeln neben dem Spielplan und nimmt sie auf die Hand.

Wenn sich das Schiff in Nouvelle Anvers, Basoko oder Ubundu befindet, erhält der Spieler mit den wenigsten Siegpunkten eine Sonderkarte. Haben mehrere Spieler die wenigsten Siegpunkte, erhält keiner eine Sonderkarte.

Anmerkung: Wenn ein Stapel leer ist, mischen Sie die Karten des entsprechenden Ablagestapels und legen sie verdeckt als neuen Nachziehstapel neben den Spielplan.

Anmerkung: Diese Orte sind zur Erinnerung durch orange Kreise markiert.

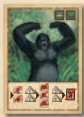
C - FÜR DIE STATION BIETEN

① Charakterkarte ausspielen



Jeder Spieler wählt eine Charakterkarte aus seiner Hand und legt sie verdeckt auf das Feld, das die Farbe seines Punktemarkers trägt. Dieser Charakter wird versuchen, das Kommando über die Station, neben der das Schiff vor Anker gegangen ist, zu übernehmen.

② Sonderkarte ausspielen



Ein (und nur ein) Spieler hat die Gelegenheit, eine Sonderkarte auszuspielen. Der Startspieler hat diese Möglichkeit als erster. Verzichtet er darauf, eine Sonderkarte auszuspielen, erhält der Spieler zu seiner Linken diese Möglichkeit und so weiter. Nachdem ein Spieler eine Sonderkarte ausgespielt hat, kann in dieser Runde kein anderer Spieler mehr eine Sonderkarte ausspielen. Näheres über den Einsatz dieser Karten finden Sie unter „Sonderkarten“ (S. 7 und 8).

③ Grundwert jedes Charakters bestimmen

Decken Sie die ausgespielten Charakterkarten auf, und bestimmen Sie den Grundwert jedes Charakters. Der Grundwert eines Charakters ergibt sich aus seinem Beruf und seiner Nationalität. Legen Sie einen Wertmarker auf jeden Charakter, um seinen Wert anzuzeigen. Der Grundwert eines Charakters kann 0 oder weniger betragen.



Beruf: Jeder Beruf hat in jeder Station einen anderen Wert. Die Tabelle auf dem Spielplan gibt den Wert jedes Berufes in Abhängigkeit von der Art der Station an.

Anmerkung: Neutrale Charaktere haben zwei Berufe. Zur Bestimmung des Wertes dieses Charakters wird nur der Beruf berücksichtigt, der den höchsten Wert ergibt.

Nationalität: Wenn die Nationalität des Charakters nicht mit der Flagge neben der Station übereinstimmt, kann das seinen Wert reduzieren. Überprüfen Sie die Flaggen am unteren Rand der Charakterkarten.

Anmerkung: Wurde die Flagge neben der Station in Phase A „Stationsplättchen aufdecken“ entfernt, wird der Wert eines Charakters nicht reduziert.



Beispiel: Ein Missionar hat in einem Hospital einen Wert von 4.



Beispiel: Ein französischer Arzt in einem britischen Hospital hat einen Wert von 3 (5-2=3).

Wenn ein Spieler einen neutralen Charakter aufgedeckt hat, muss er würfeln, um festzulegen, mit welchem Land der Charakter sympathisiert (1=Großbritannien, 2=Belgien, 3=Frankreich, 4=Deutschland). Der Wert des Charakters wird dann entsprechend der erwürfelten „Nationalität“ des neutralen Charakters reduziert.



Modifikator des Charakterwertes nach Nationalität:

	<-		-2		+0		-1
	<-		-2		+0		-1
	<-		-1		+0		-1
	<-		+0		+0		+0

4 Hilfskarten ausspielen



Jetzt haben alle Spieler die Gelegenheit, Hilfskarten auszuspielen, um den Wert ihres Charakters zu erhöhen. Im Uhrzeigersinn und beginnend mit dem Startspieler kann jeder Spieler eine oder mehrere Hilfskarten offen zu seiner Charakterkarte legen, solange bis alle Spieler gepasst haben. Jede Hilfskarte (außer Boys), die zu einem Charakter gelegt wird, erhöht dessen Wert um 1. Ein Boy erhöht den Wert um 0,5.

Regeln für das Ausspielen von Hilfskarten:

• Eine Hilfskarte muss das gleiche Symbol zeigen wie die Charakterkarte, zu der sie gelegt wird. (Beispielsweise kann man einen Träger zu einem Entdecker hinzufügen.)

Anmerkung: Da neutrale Charaktere zwei Symbole haben, ist es möglich, verschiedene Hilfskarten zu ihnen hinzuzufügen.

• Zu jedem Charakter kann nur ein Dolmetscher hinzugefügt werden. Ein Dolmetscher kann zu jedem Charakter gelegt werden, dessen Nationalität von der Flagge der Station abweicht (Beispiele siehe unten). Die Anzahl an Krankenschwestern, Askaris, Trägern, Gehilfen oder Nonnen, die hinzugefügt werden können, ist unbegrenzt.

• Pro Runde kann insgesamt nur ein Boy ausgespielt werden (so wie Sonderkarten). Ein Boy kann zu jedem Charakter hinzugefügt werden, unabhängig von dessen Beruf.

• Wenn ein Spieler einen niedrigeren Gesamtwert als alle anderen Spieler hat und passt, darf er in dieser Runde keine weiteren Karten mehr zu seinem Gebot hinzufügen. Wenn ein Spieler einen Gesamtwert hat, der dem Höchstgebot der anderen Spieler entspricht, kann er passen (um abzuwarten, welche Karten die anderen ausspielen), doch wenn er wieder an die Reihe kommt, muss er sich entscheiden, ob er weitere Karten hinzufügt oder für diese Runde passt.

Ausnahmen für Dolmetscher:



• Zu Amerikanern in britischen Stationen können keine Dolmetscher hinzugefügt werden.

• Zu Österreichern in deutschen Stationen können keine Dolmetscher hinzugefügt werden.

• Zu Charakteren in einer Station ohne Flaggenplättchen können keine Dolmetscher hinzugefügt werden (also Stationen mit Dschungelplättchen oder Stationen mit dem Wert 4 und Dorfplättchen).

• Belgier sprechen entweder Französisch oder Flämisch (Niederländisch). Man kann einen Dolmetscher nur zu einem Charakter hinzufügen, der nicht die Sprache beherrscht, die in der Station gesprochen wird. Um zu bestimmen, welche Sprache in einer belgischen Station gesprochen wird, werfen Sie den Würfel. Das Gleiche tun Sie, um zu bestimmen, welche Sprache ein belgischer Charakter spricht.

- Ist das Ergebnis ungerade (1 oder 3), wird Flämisch (Niederländisch) gesprochen.

- Ist das Ergebnis gerade (2 oder 4), wird Französisch gesprochen.

Es ist nicht möglich, einen Dolmetscher zu einem Flämisch sprechenden Belgier oder einem Niederländer in einer belgischen Station hinzuzufügen, in der Flämisch (Niederländisch) gesprochen wird. Es ist nicht möglich, einen Dolmetscher zu einem französischen Charakter in einer belgischen Station hinzuzufügen, in der Französisch gesprochen wird.

Anmerkung: Die Sprache, die in einer Station gesprochen wird, wird nur einmal pro Runde ermittelt, bevor die Charakterkarten ausgespielt werden.

	Belgien
	Großbritannien
	Frankreich
	Deutschland
	USA
	Spanien
	Portugal
	Niederlande
	Schweden
	Österreich
	Russland

5 Bestimmung des Kommandanten

Sobald alle Spieler beim Ausspielen von Hilfskarten gepasst haben, übernimmt der Charakter mit dem höchsten Gesamtwert das Kommando über die Station.

Im Falle eines Gleichstands müssen alle am Gleichstand beteiligten Spieler Flusspferdmarker ausspielen. Sie wählen einen oder mehrere ihrer Flusspferdmarker und legen diese verdeckt zu ihrem Gebot dazu. Die Marker werden gleichzeitig aufgedeckt, und der Spieler mit den meisten Flusspferdpunkten erhält das Kommando. Gibt es immer noch einen Gleichstand, können die beteiligten Spieler in Spielreihenfolge offen weitere Flusspferdmarker zu ihrem Gebot legen.

Gibt es dann immer noch einen Gleichstand, erhalten alle am Gleichstand beteiligten Spieler 1 Siegpunkt für die Station. Alle ausgespielten Marker werden abgeworfen.

- Der Spieler, der das Kommando über die Station erhält, bekommt so viele Siegpunkte, wie dem Wert der Station entspricht.

- Der Punktemarker dieses Spielers wird auf der Punkteleiste um eine entsprechende Anzahl Felder vorgerückt.

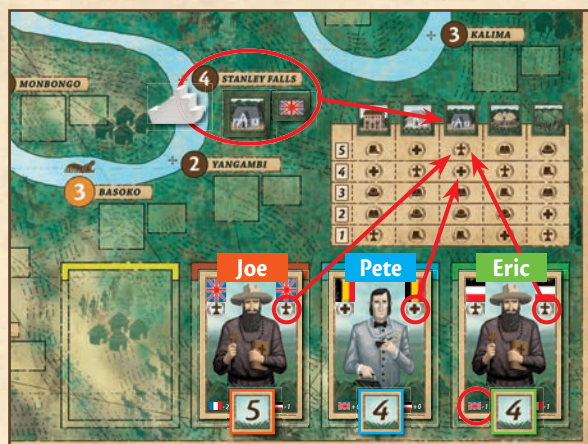
- Der Gewinner in Bolobo, Liranga, Bumba und Basoko nimmt sich zwei Flusspferdmarker vom Stapel neben dem Spielplan und legt diese verdeckt vor sich ab.

Anmerkung: Neben diesen Stationen ist zur Erinnerung ein Flusspferd abgebildet.

- Der Spieler, der das Kommando über die Station gewonnen hat, wird Startspieler der nächsten Runde. Wenn durch die Auswirkungen einer Sonderkarte oder wegen eines Gleichstands kein Spieler das Kommando gewonnen hat, bleibt der Startspieler unverändert.

- Alle ausgespielten Karten werden auf die jeweiligen Ablagestapel gelegt.

Wichtig: Neutrale Charakterkarten werden nach Verwendung aus dem Spiel genommen. Legen Sie diese in die Schachtel zurück.



Beispiel:

- Das Dampfschiff legt in Stanley Falls an (Wert 4), das eine britische Flagge hat; das Stationsplättchen wird aufgedeckt und zeigt eine Mission.

- Joe wählt einen britischen Missionar, Pete einen belgischen Arzt und Eric einen deutschen Missionar.

- Der Grundwert der Charaktere beträgt: Joe 5, Pete 4 und Eric 4 (5-1).

- Joe fügt keine Karten zu seinem Gebot hinzu. Pete fügt eine Krankenschwester hinzu (+1). Eric hat keine Nonnen, die seinen Missionar unterstützen könnten, also fügt er stattdessen einen Dolmetscher hinzu (+1).

- Jetzt betragen die Werte: Joe 5, Pete 5, Eric 5. Joe fügt eine Nonne hinzu (+1), und Pete, der jetzt keine Krankenschwestern mehr hat, fügt einen Dolmetscher hinzu (+1).

- Jetzt betragen die Werte: Joe 6, Pete 6, Eric 5. Eric kann nichts mehr hinzufügen, also steigt er aus dem Gebot aus und passt. Joe hat einen Boy, den er dazulegt (+0,5). Pete hat ebenfalls einen Boy, doch da pro Runde nur ein Boy hinzugefügt werden darf, kann er ihn nicht verwenden.

- Joe hat jetzt 6,5 Punkte und gewinnt das Kommando über die Station, das ihm 4 Siegpunkte einbringt.

D - DAMPFSCHIFF BEWEGEN

Rücken Sie das Dampfschiff auf den nächsten Halt am Kongo vor. Wenn das Dampfschiff Kindu verlässt, endet das Spiel.

- SPIELENDEN -

Das Spiel endet, wenn das Dampfschiff Kindu verlässt. Jeder Spieler erhält 0,5 Siegpunkte pro Sonderkarte, die er noch auf der Hand hat. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der noch die meisten Sonderkarten auf der Hand hat. Gibt es immer noch einen Gleichstand, gewinnt der Spieler, der die meisten Karten (egal welcher Art) auf der Hand hat.

- SONDERKARTEN -



GORILLA

Kann nur in einem Dschungel oder Dorf ausgespielt werden.

Nachdem die Charakterkarten aufgedeckt wurden, wählt der Spieler, der den Gorilla ausgespielt hat, einen gegnerischen Charakter aus. Handelt es sich um einen Arzt oder Missionar, wird er vom Gorilla getötet. Die Charakterkarte kommt auf den Ablagestapel. Handelt es sich um einen Entdecker,

Offizier oder Volkskundler, muss er gegen den Gorilla kämpfen, indem er würfelt: bei einer 1 oder 2 wird der Charakter getötet und wandert auf den Ablagestapel. Bei einer 3 oder 4 stirbt der Gorilla und kommt auf den Ablagestapel. Wenn der Gorilla nicht getötet wird, greift er einen weiteren Mitspieler an, den der Spieler, der die Karte ausgespielt hat, auswählt. Wenn es keinen weiteren Mitspieler gibt und der Gorilla nicht getötet wird, greift er den Charakter des Spielers an, der ihn ausgespielt hat! Der kann gegen den Gorilla kämpfen (indem er wie beschrieben würfelt) oder fliehen. Flieht er, nimmt der Spieler die Charakterkarte wieder auf die Hand und niemand bekommt für diese Station Siegpunkte. Der Gorilla kommt auf den Ablagestapel. Wenn noch mehrere Charaktere am Leben sind, können diese jetzt Hilfskarten zu ihrem Gebot hinzufügen.



KRIEGER

Kann in jeder Station ausgespielt werden, außer in Kasernen.

Nachdem die Charakterkarten aufgedeckt wurden, wählt der Spieler, der den Krieger ausgespielt hat, einen gegnerischen Charakter aus. Handelt es sich dabei um einen Arzt, Missionar oder Volkskundler, muss er gegen den Krieger kämpfen, indem er würfelt: bei einer 1, 2 oder 3 wird der Charakter

getötet und wandert auf den Ablagestapel. Bei einer 4 stirbt der Krieger und kommt auf den Ablagestapel. Ist der Charakter ein Entdecker oder Offizier, muss er gegen den Krieger kämpfen, indem er würfelt: bei einer 1 oder 2 wird der Charakter getötet und wandert auf den Ablagestapel. Bei einer 3 oder 4 stirbt der Krieger und kommt auf den Ablagestapel.

Wenn der Krieger nicht vom gewählten Charakter getötet wird, greift er den Charakter des Spielers an, der die Karte ausgespielt hat. Der kann nicht fliehen, aber gegen ihn kämpfen. Anschließend wird der Krieger abgeworfen. Wenn noch mehrere Charaktere am Leben sind, können diese jetzt Hilfskarten zu ihrem Gebot hinzufügen.



OKAPI

Kann nur in einer Dschungelstation ausgespielt werden.

Wenn der Spieler, der diese Karte ausspielt, einen Entdecker als Charakterkarte gespielt hat, kann er auf die Jagd nach dem Okapi gehen, statt um das Kommando über die Station mitzubieten. Dafür erhält er sofort 2 Siegpunkte, und die Charakterkarte kommt auf den Ablagestapel.

Nur der Spieler, der die Karte ausgespielt hat, kann auf die Jagd gehen, und auch nur, wenn er einen Entdecker ausgespielt hat.



MALARIA (Anopheles-Moskito)

Kann in jeder Station ausgespielt werden.

Jeder Spieler würfelt einmal (auch der Spieler, der die Karte ausgespielt hat); der Spieler, der die niedrigste Zahl wirft, wird vom Moskito gebissen. Er nimmt seine ausgespielte Charakterkarte vom Spielplan und legt sie auf den Ablagestapel. Bei Gleichstand würfeln die beteiligten

Spieler solange, bis einer eine niedrigere Zahl wirft. Ist der gebissene Charakter ein Arzt, darf er noch einmal würfeln. Wirft er eine 1, kann er sich selbst heilen und wird nicht abgeworfen.



TAM-TAM (Kriegstrommeln)

Kann in jeder Station ausgespielt werden, außer in Kindu.

Alle Spieler nehmen ihre Charakterkarten wieder auf die Hand. In dieser Station übernimmt keiner das Kommando.



FRIEDLICHES TREFFEN

Kann in jeder Station ausgespielt werden.

Nachdem ein Spieler in dieser Station das Kommando übernommen hat, nehmen die anderen Spieler ihre Charakterkarten wieder auf die Hand, statt sie abzuwerfen. Der Charakter, der das Kommando übernommen hat, sowie alle ausgespielten Hilfskarten wandern trotzdem auf den Ablagestapel.



ERFORSCHTE REGION

Kann in jeder Station ausgespielt werden.

Der Spieler, der diese Karte ausspielt, darf sich ein verdecktes Stationsplättchen seiner Wahl auf dem Spielplan ansehen. Das Plättchen wird anschließend wieder verdeckt an seinen Platz zurückgelegt. Der Spieler besitzt nun vertrauliche Informationen über diese Station.



DAMPFKESSEL DEFECT



Kann nicht vor Bumba ausgespielt werden. Alle Spieler (bis auf den Spieler, der die Karte ausgespielt hat) werfen eine Charakterkarte ihrer Wahl (keine Hilfskarte) aus ihrer Hand (nicht die, die als Gebot auf dem Spielplan liegt) auf den Ablagestapel.



MANN ÜBER BORD!

Kann in jeder Station ausgespielt werden. Nachdem die Charakterkarten aufgedeckt wurden, kann der Spieler, der diese Karte ausgespielt hat, bei einem seiner Gegner verdeckt eine Hilfskarte ziehen und auf den Ablagestapel legen.



NUR LANDSLEUTE

Kann in jeder Station ausgespielt werden, außer in einer Dschungelstation. Alle Charakterkarten, die nicht der gleichen Nationalität angehören wie die Flagge neben der Station, werden von ihren Besitzern wieder auf die Hand genommen. Die betroffenen Spieler können diese Runde keine neuen Charakterkarten ausspielen.



KEINE HELFER!

Kann in jeder Station ausgespielt werden. In dieser Station darf keiner der Spieler (auch nicht der Spieler, der die Karte ausgespielt hat) Hilfskarten zu seinem Gebot hinzufügen.



KOLONIALMACHT

Kann in jeder Station ausgespielt werden. Der Spieler, der diese Karte ausspielt, kann eine neue Charakterkarte oder Hilfskarte ziehen und auf die Hand nehmen. Wenn die Charakterkarten auf dem Spielplan aufgedeckt werden, kann der Spieler die neu gezogene Charakterkarte (wenn er eine Charakterkarte gezogen hat) mit seiner Charakterkarte auf dem Spielplan austauschen.



FLUSSPFERD-ANGRIFF

Kann in jeder Station ausgespielt werden. Alle Spieler (auch der Spieler, der diese Karte ausgespielt hat) nehmen ihre Charakterkarten wieder auf die Hand. Dann ziehen die Spieler in Spielreihenfolge die oberste Karte des Charakterkartenstapels und legen diese als ihr neues Gebot auf den Spielplan. Anschließend können sie ihr Gebot wie üblich durch Hilfskarten erhöhen.



ARABISCHER HÄNDLER

Kann in Kasernen, Missionen und Dörfern ausgespielt werden. Wenn der Spieler, der diese Karte ausgespielt hat, das Kommando über die Station gewinnt, erhält er 1 zusätzlichen Siegpunkt. Gewinnt ein anderer Spieler das Kommando, erhält der Spieler, der diese Karte ausgespielt hat, keine Siegpunkte.



SCHAMANE

Kann in jeder Station ausgespielt werden. Die Charakterwerte aller gegnerischen Charakterkarten werden um 1 reduziert.

Spielentwicklung: **José Antonio Rivero Nuez**
Grafische Gestaltung und Illustrationen: **Alexandre Roche**
Regelentwicklung: **Jeroen Hollander**
Deutsche Übersetzung: **Manfred Sanders**
Projektmanagement: **Jonny de Vries**



www.whitegoblingames.com

Der Autor möchte folgenden Spieltestern und Korrekturlesern für ihre Unterstützung danken:

Alonso Díaz (Daktari), Marta Alonso, Inma Rivero, Pedro Suárez, Alex & Nestor Ortiz, Jose Martinez, Xuan, Salva, Gordon Stewart, Jonathan Franklin, Philippe Keppens, Nigel Buckle, Chris Nord, Julien Griffon, Patrick Twitchell, Morgan Swiers, Jim Otto, Ayose Viera, David Caldentey, Abian Caetano, Manolo Vila, David Prieto, Javier García, Goroso, Ariel y Alfredo Naranjo.