



firefly



FIREFLY: DAS SPIEL - DIE SAMMLER-EDITION ZUM 10. JUBILÄUM

Firefly: Das Spiel, basierend auf der beliebten Fernsehserie, kam zuerst im Jahr 2013 heraus, um Fans der Show und von Brettspielen die Gelegenheit zu geben, sich ihren eigenen Kurs durchs All zu bahnen. Diese **Sammler-Edition zum 10. Jubiläum** feiert zwei Jahrzehnte der Serie sowie ein Jahrzehnt des Brettspiels.

DIE SPIELINHALTE

Die **Sammler-Edition zum 10. Jubiläum** enthält das Grundspiel, sämtliche je veröffentlichten Erweiterungen, sowie brandneue Inhalte.

In **Firefly: Das Spiel** bist du der Captain deines eigenen Schiffs und durchkreuzt das All mit einer handverlesenen Crew aus Kämpfern, Mechanikern und anderen Reisenden. Um dich in der Luft zu halten, bist du darauf angewiesen, jeden Job zu akzeptieren, der sich dir bietet – solange du dafür bezahlt wirst. Hinterhältige Arbeitgeber, unbarmherzige Allianz-Patrouillen, marodierende Reaver ... all das gehört zum Alltag eines Captains am Rand des Universums. Finde eine Crew. Finde einen Job. Flieg weiter.

Atmosphäreneintritt

bringt mehr Aufregung ins All. Durch neue Jobs, die je nach Fertigkeit entlohnt werden, kannst du richtig absahnen – solange du im Voraus planst. Neue Angebotskarten lassen dich gewiefte Crewmitglieder anheuern und spezialisierte Ausrüstung kaufen, um die ganz großen Dinger durchzuziehen.



Die **Ganz Große Helden-Promokarten** lassen dich Spezialversionen der Original-Crew der Serenity anheuern: Malcolm, Zoë, Wash, Kaylee und Jayne. Diese aufgewerteten Karten haben alle eine „Ganz Große Helden“-Fähigkeit, durch die sie geradezu prädestiniert für kriminelle Unternehmungen sind.

Piraten & Kopfgeldjäger führt eine große Dosis Interaktivität ins All ein. Erledige Piratenjobs, indem du gegnerische Schiffe angreifst. Jage gesuchte Verbrecher, um lukrative Kopfgelder einzutüten. Stell deine Crew mit brandneuen Angebotskarten auf Showdowns ein. Erkunde das All mit zwei neuen Schiffen. Aggressive neue Leader fördern unsoziale Strategien, während Gesetzeshüter diejenigen belohnen, die für Gerechtigkeit im All sorgen.



Mach deine Maschinen startklar und flieg mit Vollschub an den Rand des Alls. **Blaue Sonne** erweitert das Spiel um noch mehr Angebots-, Kurs- und Jobkarten. Zwei zusätzliche Reaver-Schiffe und neue Regeln sorgen für Alarmstufe Rot. Die Reaver werden aggressiver, und deine Crew steht auf der Speisekarte!



Kalidasa bringt ein massives Sonnensystem ins Spiel, in dem dir Unmengen an Gelegenheiten für Abenteuer und Profit



winken. Durch die Operative-Korvette streckt sich der lange Arm der Allianz nun viel weiter aus. Zwei neue Kontakte bieten Jobs – besonders, wenn du dir gerne die Hände schmutzig machst – und ein geschäftiger Raumhafen hat für jeden etwas im Angebot. Dich erwarten neue Vorbereitungs- und Storykarten, sowie eine Menge weiterer Überraschungen.

Die Werkstatt-Schiffserweiterungen

lassen dich in zwei neuen Modellen der Firefly-Serie 4 die Weiten des Alls erkunden. Die Esmeralda ist das perfekte Schiff, um unauffällig Menschen, die nicht gefunden werden wollen, an Orte zu bringen, zu denen man ihnen nicht folgt. Die Jetwash, benannt im Andenken an Hoban Washburne, macht ihrem Namensgeber alle Ehre: Sie ist schnell und hat jede Menge Tricks auf Lager. Dazu kommen neue Angebotskarten und je eine Story- und Vorbereitungskarte, die dir noch mehr Möglichkeiten geben, durchs All zu fliegen!



Verbrechen &

Bestrafung erschwert dir das Abwickeln deiner Jobs erheblich. Neue Missetatkarten bringen dich ganz schön in die Bredouille. Durch Allianz-Eilmeldungen werden ehrlichen (oder unehrlichen) Captains die Daumenschrauben angesetzt und das ganze Spiel beeinflusst. Neue Vorbereitungs- und Storykarten erzählen noch mehr Geschichten.



Glaubst du, du kennst alle Geheimnisse des Alls? **Immer noch in der Luft** hat noch



ein paar Überraschungen in petto, darunter neue Angebots-, Job-, Kurs-, Missetat- und Storykarten, sowie ein funkelnagelneues Schiff. Ein Shuttle lässt dich deine Reichweite vergrößern. Und wenn du wagemutig (oder verzweifelt) genug bist, kannst du dich der unvorhersehbaren Saffron bei einer ihrer riskanten Gaunereien anschließen.

Die Inhalte der **Sammler-Edition**

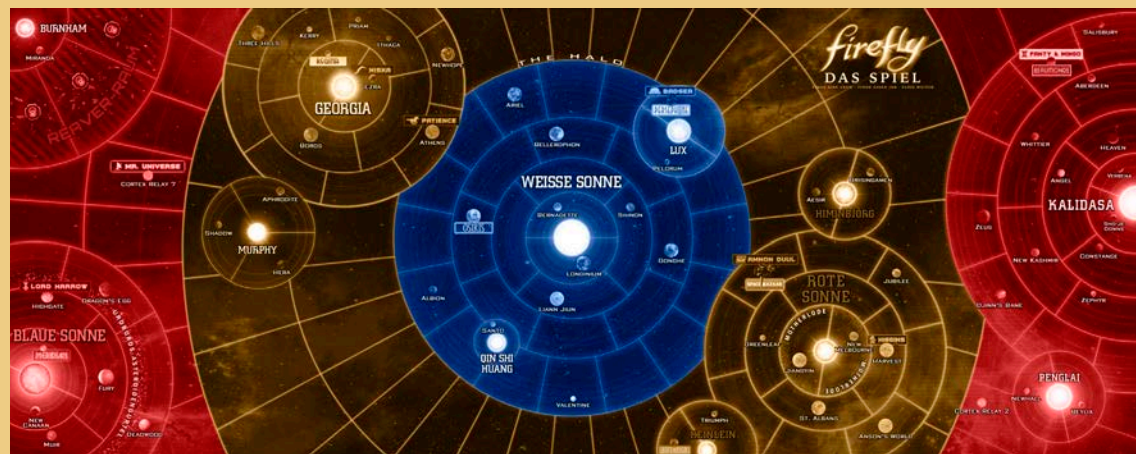


umspannen das gesamte All und bieten dir jede Menge neue Storykarten, Jobs, Kopfgelder, Angebotskarten, Leader, sowie sämtliche je veröffentlichten Promokarten und neue Schiffsausbauten. **Alleinflug** bietet dir erweiterte Soloregeln und neun neue Solo-Storykarten. Das All wird nie wieder dasselbe sein!



DAS SPIEL MIT DER SAMMLER-EDITION

Da es sich hierbei um die komplette **Sammler-Edition** handelt, kann es für Unerfahrene zu Anfangs etwas überwältigend sein. Wir empfehlen dir, mit dem Grundspiel zu beginnen und dann nach und nach ein bis zwei Erweiterungen hinzuzufügen.



Die drei Regionen, farblich unterlegt.

Mit Ausnahme vom Grundspiel und der Promokarten ist jede Karte mit einem eindeutigen Setsymbol versehen, das sie ihrer jeweiligen Erweiterung zuordnet. Des Weiteren beschreiben die individuellen Regeln, welche Marker und andere Komponenten zu welchen Erweiterungen gehören.

Sobald du dich mit dem Grundspiel wohlfühlst, kannst du ganz einfach **Atmosphäreintritt**, die **Ganz Große Helden-Promokarten** sowie die **Werkstatt-Schiffserweiterungen** hinzufügen. Diese Mini-Erweiterungen bieten dir weitere Optionen, ohne die Regeln zu ändern.

Falls du weiter erkunden willst, füge **Piraten & Kopfgeldjäger**, **Blaue Sonne** oder **Kalidasa** hinzu. Diese Erweiterungen vertiefen die Mechaniken des Grundspiels auf verschiedene Weisen.

Verbrechen & Bestrafung und **Immer noch in der Luft** erhöhen den Schwierigkeitsgrad des Spiels und sind für Fortgeschrittene gedacht, die die Grundmechaniken beherrschen. Und zu guter Letzt gibt es noch die Inhalte der **Sammler-Edition zum 10. Jubiläum**; sie verbinden alles

miteinander und erfordern genaue Kenntnis der vorangegangenen Erweiterungen.

VOLLSTÄNDIGE KARTE

Das All ist in 3 Regionen unterteilt. Der Allianzraum ist durch blaue Linien gekennzeichnet, der Grenzraum durch gelbe, und der Randraum durch rote.

Hinweis: Sofern du nicht mit den Randraum-Erweiterungen **Blaue Sonne** und **Kalidasa**, **Immer noch in der Luft**, oder den Inhalten der **Sammler-Edition** spielst, wirst du nicht in den Randraum vordringen.

„... Dasselbe Regiment, das sich die Medizin unter der Nase wegklausen ließ und dann sang- und klanglos ins Camp abgezogen ist, ohne ein Wort der Entschuldigung.“

-Sheriff Bourne

Klingt ganz wie die Allianz. Alle Planeten unter einer Führung, aber entweder pfuschen sie einem ins Handwerk oder man wird ignoriert.“

-Malcolm Reynolds

MATERIAL

FIREFLY: DAS SPIEL S. 10



5 Angebotsstapel –
je 25 Karten



5 Kontaktstapel –
je 25 Karten



2 Kurskartenstapel – 40 Missetatkarten
je 40 Karten



5 Antriebskernkarten



5 Schiffstableaus



Marker



1 Reaver-Schiff



7 Leaderkarten



12 Würfel



7 Storykarten

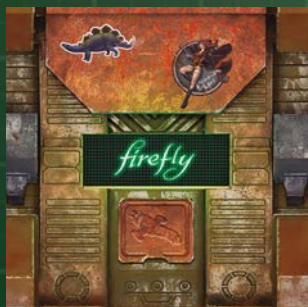


5 Firefly

1 Allianz-Kreuzer



Währung – 150 Banknoten



1 Anleitung



1 Spielmatte



1 Vorbereitungskarte

ATMOSPÄRENEINTRITT S. 28



5 Angebotsstapel –
je 5 Karten



5 Kontaktstapel –
je 5 Karten

GANZ GROSSE HELDEN S. 28



1 Leaderkarte



4 Angebotskarten

PIRATEN & KOPFGELDJÄGER S. 29



5 Kontaktstapel –
je 5 Piratenkarten



2 Schiffstableaus



Marker



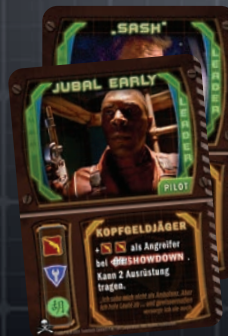
3 Storykarten



2 Schiffsfiguren



5 Angebotsstapel –
je 6 Karten



2 Leaderkarten



2 Antriebskernkarten



20 Kopfgeldkarten

BLAUE SONNE S. 36



Marker



2 Reaver-Schiffe



30 Randraumkarten



2 Leaderkarten



25 Angebotskarten
„Meridian“



3 Storykarten



1 Vorbereitungskarte



5 Kontaktstapel –
je 5 Karten



25 Jobkarten
„Lord Harrow“



25 Jobkarten
„Mr. Universe“

KALIDASA S. 42



1 Allianz-
Korvette



1 Leaderkarte



5 Angebotsstapel –
je 5 Karten



25 Angebots-
karten
„Beaumonde“



31 Randraum-
karten



20 Allianzraum-
karten



20 Grenzraum-
karten



Marker



3 Storykarten



2 Vorbereitungskarten



5 Kontaktstapel –
je 5 Karten



25 Jobkarten
„Magistrat Higgins“



25 Jobkarten
„Fanty & Mingo“

WERKSTATT S. 47



Marker



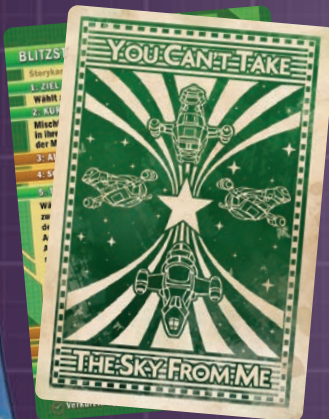
2 Schiffsfiguren



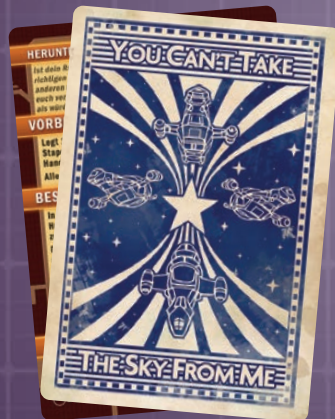
2 Schiffstableaus



1 Leaderkarte



2 Vorbereitungskarten



2 Storykarten



2 Antriebskern-
karten



4 Start-
Schiffsausbauskarten



5 Angebotskarten

VERBRECHEN & BESTRAFUNG S. 49



Marker



10 Meldungskarten



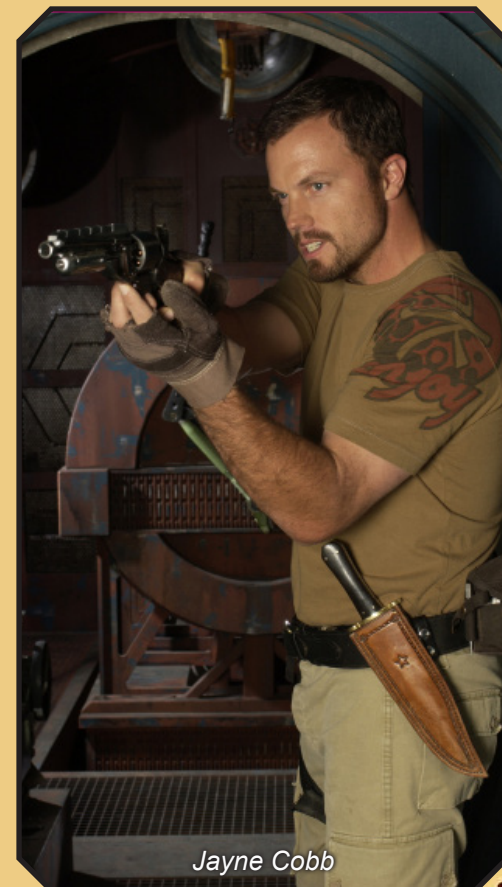
40 Missetatkarten



2 Vorbereitungskarten



2 Storykarten



Jayne Cobb

IMMER NOCH IN DER LUFT S. 50



1
Schiffsmodell



1 Schiffstabelleau



1 Antriebskern-
karte



12 Missetat-
karten



24 Angebots-
karten



3 Kurskartenstapel –
je 5 Karten



3 Story-
karten



5 Jobkarten
„Lord Harrow“



5 Jobkarten
„Magistrat Higgins“



25 Gaunereien-
karten



Die Crew der Serenity

SAMMLER-EDITION ZUM 10. JUBILÄUM S. 53

10



8 Promokarten



5 Leaderkarten



6 Start-Schiffsausbaukarten



5 Angebotskarten „Beaumonde“



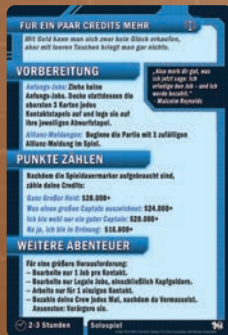
5 Angebotskarten „Meridian“



8 Storykarten



3 Vorbereitungs-karten



9 Solo-Storykarten



5 Kopfgeldkarten



5 Jobkarten „Fanty & Mingo“



5 Jobkarten „Mr. Universe“

ALLEINFLUG S. 54

TIPPS FÜRS ÜBERLEBEN IM ALL S. 58

IMMER IN BEWEGUNG BLEIBEN S. 59

MITWIRKENDE S. 60



Die Serenity entkommt ihren Verfolgern

FIREFLY: DAS SPIEL

„Nachdem die Erde verbraucht war, fanden wir ein neues Sonnensystem. Durch Terraforming entstanden hunderte neue Erden, die wir kolonisierten. Die Zentralplaneten formten die Allianz und unterwarfen alle anderen Planeten ihrer Herrschaft. Das führte zu Meinungsverschiedenheiten. Nach dem Krieg zogen viele der besiegten Unabhängigkeitskämpfer an den Rand des Systems, wo sie sich der Kontrolle der Allianz entziehen konnten. Hier müssen sie mit primitivster Technik über die Runden kommen. Ein Schiff bringt Arbeit; eine Waffe bringt Schutz. Das Ziel eines Captains ist einfach: Finde eine Crew, finde einen Job, flieg weiter.“

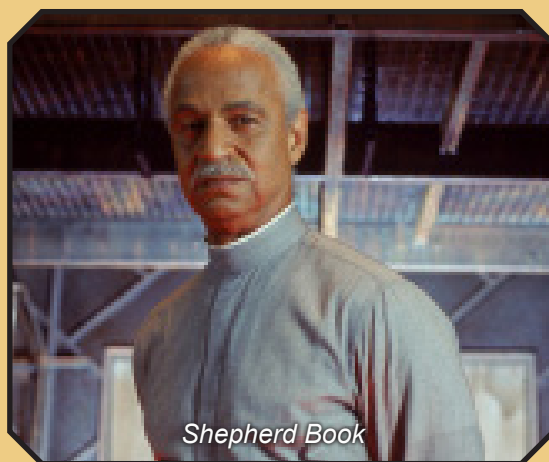
-Shepherd Book

Willkommen in der großen Weite ...



ANGEBOTSSTAPEL

Die 5 Angebotsstapel enthalten die Crew-, Ausrüstungs- und Schiffsausbaubauarten, die du brauchst, um erfolgreich das All zu durchfliegen. Jeder Stapel ist einem spezifischen Ort auf dem Spielplan zugeordnet.



Shepherd Book

CREW

Unter Crewmitgliedern kannst du dir eine breite Auswahl an Gesindel, Tunichtguten und Herumtreibern vorstellen, die an den Raumhäfen überall im All herumhängen. Hier die richtige Auswahl zu treffen ist der Schlüssel zu einem erfolgreichen Schiff.



AUSRÜSTUNG

Ausrüstung beschreibt Waffen, Kleidung, Gadgets und andere Geräte. Sie erlauben dir, die Fähigkeiten deiner Crew zu steigern und ihre Schwächen zu kaschieren.



SCHIFFSAUSBAUTEN

Mit Schiffsausbauten kannst du deine Firefly an deine Bedürfnisse anpassen. Die Anzahl der Ausbauplätze ist begrenzt, also sei wählerisch.



KONTAKTSTAPEL

Kontakte bieten eine Auswahl an Jobs, die es zu erledigen gilt. Sie versorgen dich mit der Arbeit, die du brauchst, um weiterzufiegen. Jeder Kontaktstapel ist einem spezifischen Ort auf dem Spielplan zugeordnet.

LIEFERUNGEN

Waren und Passagiere transportieren sich nicht von selbst. Im All gibt es jede Menge Zeugs, das von A nach B geschafft werden muss.



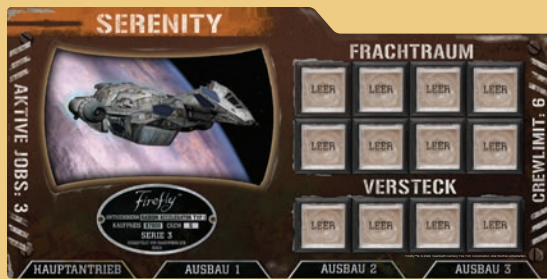
VERBRECHEN

Bloß weil die Allianz es nicht mag, heißt das nicht, dass es die Sache nicht wert ist.



„Wir suchen uns einen Mechaniker, bringen es zum Laufen, heuern einen guten Piloten an, vielleicht auch einen Koch ... und führen ein ganz normales Leben. Eine kleine, freiheitsliebende Crew. Wir nehmen die Jobs an, die sich so bieten, und müssen uns vor niemandem mehr rechtfertigen. Wie weit der Arm der Allianz auch reichen mag ... wir sind immer noch ein Stück weiter weg.“

-Malcolm Reynolds



SCHIFFSTABLEAU

Jede Person hat ein Schiffstableau vor sich liegen.

Hier befinden sich der Frachtraum und die Verstecke, wo Waren (legal oder illegal) gelagert werden. Der verfügbare Raum für Fracht, Schmuggelware, Passagiere, Sprit, Ersatzteile und so weiter wird durch die mit „Leer“ gekennzeichneten Felder in Frachtraum und Versteck angezeigt. Auf diesen Feldern legst du die diversen Marker für Transportgüter ab, um zu zeigen, dass sie in deinem Schiff sind.

Am unteren Rand des Schiffstableaus befinden sich 1 Platz für den Antriebskern und 3 Plätze für Schiffsausbauten.

Die Höchstzahl der Crewmitglieder für jedes Schiff, einschließlich Leader, ist am rechten Rand der Karte angegeben (sie brauchen schließlich alle eine Koje!)

ANFANGSKARTEN

Zu Beginn der Partie wählen alle jeweils 1 Leaderkarte, um ihre Crew anzuführen, sowie 1 passende Antriebskernkarte, um mit ihrem Schiff durchs All zu navigieren.

Hinweis: Alle Fireflys, mit Ausnahme der „Artful Dodger“, haben zu Beginn der Partie den Antriebskern „Radion Accelerator Typ I“.



STORY- UND VORBEREITUNGSKARTEN

Die großen Storykarten mit blauer Rückseite geben die Siegbedingungen vor. Die große Vorbereitungskarte mit grüner Rückseite bietet einen schnellen Überblick zu Beginn der Partie.



KURSKARTEN

Auf deinen Reisen durch die Große Leere wirst du auf Hindernisse und Gelegenheiten stoßen. Wie du mit ihnen umgehst, bleibt dir überlassen.

Im Grenzraum bist du vor der Allianz sicher, aber dafür lauern dort ganz andere Gefahren: Nimm dich vor Reavern in Acht!



MISSETATKARTEN

Ein unternehmungslustiger Captain hat viele Gelegenheiten, beim Erledigen „illegaler“ Jobs Missetaten zu begehen. Du weißt nie, was dich bei der Landung auf einem Planeten erwartet.



ÜBERBLICK

In *Firefly: Das Spiel* fliegst du mit deinem Schiff durchs All, redest mit Kontakten, heuerst eine Crew an, sammelst Ausrüstung und erledigst Jobs.

WIE DU GEWINNST

Zu Anfang jeder Partie wird 1 Storykarte ausgewählt. Storykarten geben die Siegbedingungen vor.

Sie erzählen verschiedene Geschichten. Manchmal geht es darum, als 1. Person einen tollkühnen Überfall durchzuziehen. Andere Storykarten erzählen von furchtlosen Desperados, die sich der „Justiz“ der Allianz entziehen.

Jede Storykarte erfordert eine andere Strategie; ein guter Captain weiß sich stets an sich ändernde Ziele anzupassen!



Fracht



Passagier



Haftbefehl



Schmuggelware



Flüchtiger



Verärgert



Ersatzteile



Sprit



Ziel

VORBEREITUNG

1: KURSKARTEN

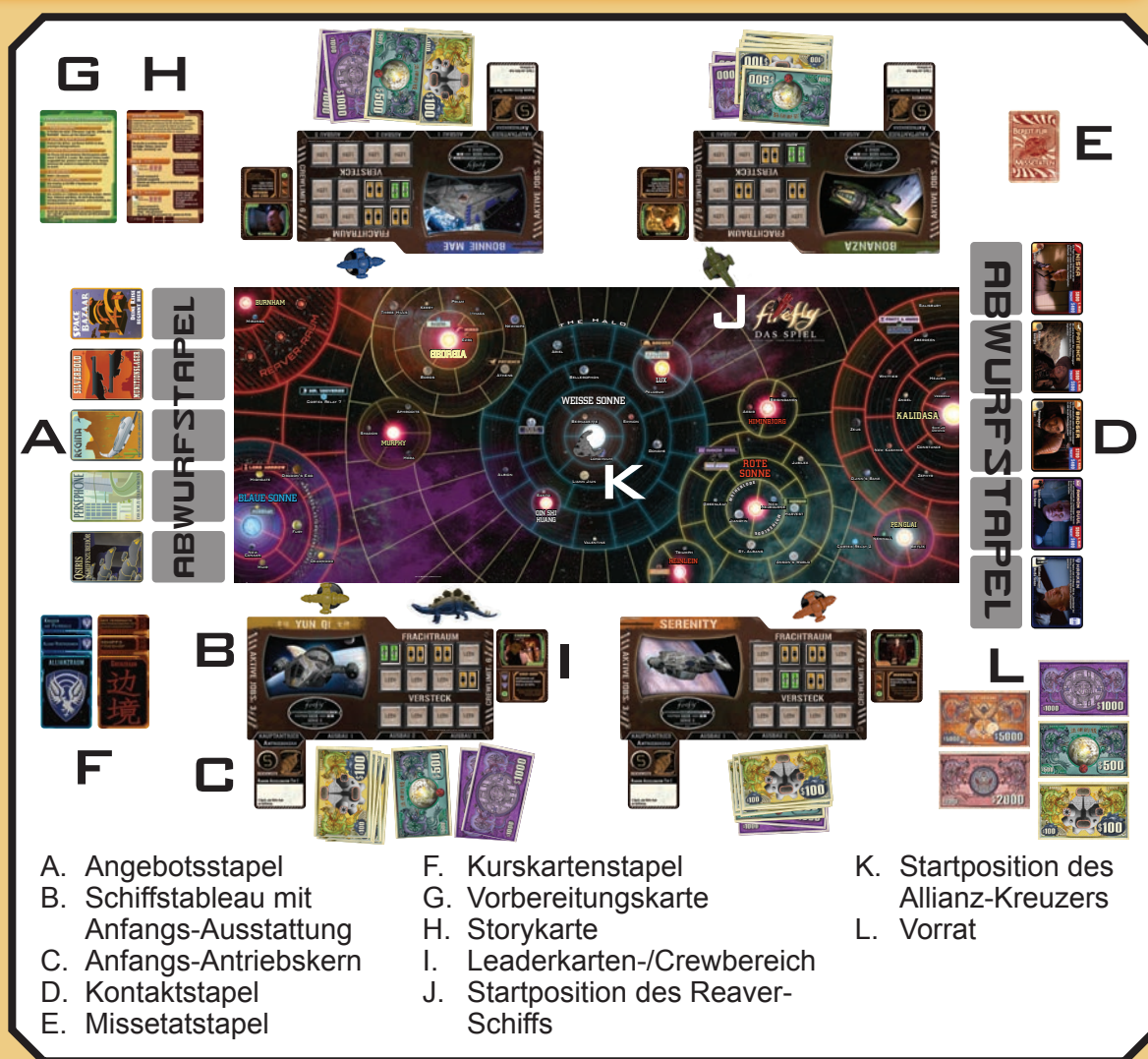
Spielt ihr mind. zu dritt, entfernt ihr die Karten „Allianz-Kreuzer“ und „Reaver-Schiff“ – die beiden Karten, auf denen „STAPEL NEU MISCHEN“ steht – aus ihren Stapeln. Legt sie auf ihren jeweiligen Abwurfstapel. Wird einer dieser Stapel zum 1. Mal erschöpft, so mischt ihr den Abwurfstapel neu – einschließlich der „STAPEL NEU MISCHEN“-Karte. Der erhöhte Schiffsverkehr hat Aufmerksamkeit erregt! Nachdem ihr einen Kurskartenstapel das 1. Mal neu gemischt habt, tut ihr dies jedes Mal erneut, sobald eine „STAPEL NEU MISCHEN“-Karte gezogen wird.

Hinweis: Legt die Karte „Allianz-Agenten“ nicht auf den Missetat-Abwurfstapel; diese Typen sind von Anfang an eine Bedrohung!

2: KREUZER & SCHIFF PLATZIEREN

Platziert den Allianz-Kreuzer im Sektor mit der Allianz-Hauptstadt Londinium. Commander Harken befindet sich an Bord des Allianz-Kreuzers. Platziert das Reaver-Schiff im Sektor mit dem „Firefly“-Logo.

„Okay, es wird in absehbarer Zeit keinen Schönheitswettbewerb gewinnen, aber es ist solide gebaut. Raumschiffe wie diese begleiten einen für den Rest des Lebens.“
-Malcolm Reynolds
„Ja, Sir. Weil es eine Todesfalle ist.“
-Zoë Washburne



- A. Angebotsstapel
- B. Schiffstableau mit Anfangs-Ausstattung
- C. Anfangs-Antriebskern
- D. Kontaktstapel
- E. Missetatstapel
- F. Kurskartenstapel
- G. Vorbereitungskarte
- H. Storykarte
- I. Leaderkarten-/Crewbereich
- J. Startposition des Reaver-Schiffs
- K. Startposition des Allianz-Kreuzers
- L. Vorrat

3: SCHIFFE & LEADER AUSWÄHLEN

Alle werfen je 1 Würfel. Wer das höchste Ergebnis hat, wählt 1 Leaderkarte, 1 Schiffstableau sowie den zugehörigen Anfangs-Antriebskern aus. Dann wählen im Uhrzeigersinn alle anderen ihre Leader und Schiffe aus.



Wer als letztes ausgewählt hat, platziert seine Firefly in einem beliebigen Sektor auf dem Spielplan. Danach platzieren entgegen dem Uhrzeigersinn alle anderen ihre Fireflys, bis hin zu der Person, die als erste einen Leader ausgewählt hat. Es können keine 2 Fireflys im selben Sektor anfangen.

Wer als letztes seine Firefly platziert hat, macht den 1. Spielzug; danach geht es immer im Uhrzeigersinn weiter.

Für die vollständigen Regeln zu Leadern, siehe S. 19.

„Ich bin Malcolm Reynolds, Captain der Serenity. Sie ist ein Transportschiff, Marke Firefly ... Wenn Sie einen Job haben, erledigen wir ihn. Ziemlich egal, worum es dabei geht.“
-Malcolm Reynolds

4: ZIEL DES SPIELS

Jede Partie erzählt eine andere Geschichte. Nach der Leader-Auswahl wählt ihr nun 1 Storykarte. Legt die restlichen Storykarten zurück in die Schachtel; ihr werdet sie nicht mehr benötigen. Die Storykarten geben vor, was ihr tun müsst, um das Spiel zu gewinnen. *Für Einzelheiten zu den Siegbedingungen, siehe S. 25.*

Die ausgewählte Storykarte kann den Rest der Vorbereitung beeinflussen.

Hinweis: Die Storykarte „Zum ersten Mal Captain“ ist eine gute Wahl für die 1. Partie.

5: ANFANGS-AUSSTATTUNG

Jede Person erhält 3.000 Credits, 6 Spritmarker und 2 Ersatzteile. Platziert eure Sprit- und Ersatzteilmarker auf den leeren Fracht- oder Versteckfeldern eurer Schiffstableaus. Sprit und Ersatzteile nehmen nur je ein halbes Feld ein und dürfen sich den Platz miteinander teilen.



Vorräte werden aufgeladen



Zoë, Malcolm & Jayne

6: ANFANGS-JOBS

Nach der Auswahl der Storykarte nehmen sich alle je 1 Jobkarte von jedem Kontaktstapel.

Du kannst niemals mehr als 3 Jobkarten auf der Hand haben. Such dir also von den gezogenen Karten 3 aus, die du erledigen willst, und wirf die anderen ab.

Hinweis: In den ersten paar Partien solltet ihr jeweils nur Jobs von den „Harken“- „Amnon Duul“- und „Patience“-Stapeln ziehen.

7: DEN ANTRIEB HOCHFahren

Nachdem alle ihre Anfangs-Jobs gewählt haben, deckt ihr die obersten 3 Karten von jedem Angebotsstapel auf und platziert sie auf ihrem jeweiligen Abwurfstapel. Achte darauf, welche Karten aufgedeckt wurden, denn sie können deinen 1. Zug beeinflussen!

Hinweis: Steht in den Regeln, dass du eine Karte abwerfen sollst, dann lege sie auf den Abwurfstapel des jeweiligen Zugstapels. Steht in den Regeln, dass du eine Karte aus dem Spiel entfernen sollst, dann lege sie zurück in die Schachtel; sie wird in dieser Partie nicht mehr gebraucht.

FERTIGKEITEN & PROBEN

FERTIGKEITEN

Es gibt 3 Fertigkeiten im Spiel: Kampf, Technik und Verhandlung. Fertigungspunkte findest du sowohl auf Crew- als auch auf Ausrüstungskarten. Jedes Symbol auf einer dieser Karten zählt als 1 Fertigungspunkt.



KAMPF

Die Fertigkeit „Kampf“ ist nützlich, wenn du Konflikte mit Gewalt lösen möchtest. Ob fliegende Fäuste oder scharfe Schüsse, mit genügend Kampfpunkten behältst du die Oberhand.



TECHNIK

Die Fertigkeit „Technik“ wird gebraucht, wenn du dein Schiff reparieren, Sicherheitssysteme hacken oder Safes knacken musst.



VERHANDLUNG

Die Fertigkeit „Verhandlung“ hilft dir, dich aus brenzligen Situationen herauszureden oder bei Deals mit Kontakten mehr Gewinn herauszuschlagen. Ob wütende Gesetzeshüter oder potenzielle Geschäftspartner – es lässt sich über alles verhandeln.



FERTIGKEITSPROBEN

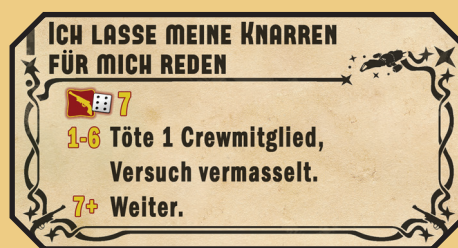
Viele Karten stellen deine Fertigkeiten auf die Probe, etwa um Gesetzeshüter zu beschwichtigen, Sicherheitssysteme zu umgehen oder andere gefährliche Situationen zu meistern.

Proben sind durch ein Fertigkeitssymbol, einen Würfel und eine Zahl



Kampfprobe

gekennzeichnet. Die Zahl neben dem Würfel gilt es zu erreichen. Unterhalb dieser Zahl steht eine Liste von möglichen Konsequenzen.



Kampfprobe und mögliche Konsequenzen auf einer Missetatkarte

Um eine Probe auszuführen, wirf 1 Würfel und füge dem Resultat dann alle entsprechenden verfügbaren Fertigungspunkte zu. Vergleiche dann dein Gesamtergebnis mit den möglichen Ausgängen auf der Karte. Jede Fertigungsprobe hat bestimmte Konsequenzen.

Im obigen Beispiel wirfst du 1 sechsseitigen Würfel und fügst dann all deine dir zur Verfügung stehenden Kampfpunkte hinzu. Ist dein Gesamtergebnis zwischen 1 und 6, musst du 1 Crewmitglied opfern und der Jobversuch ist fehlgeschlagen. Ist dein Ergebnis mind. 7, hast du die Probe bestanden und kommst weiter.

Alle Proben werden auf ähnliche Weise abgewickelt, egal um welche Fertigkeit es sich handelt.

Missetat- und Kurskarten bieten dir oft eine Auswahl an Fertigungsproben. Wähle die Option, die am besten zu deiner Crew passt.

SPEZIELLE PROBEN

Bei manchen Fertigungsproben gelten zusätzliche Optionen oder Regeln.

„KOSCHERE REGELN“

Bei koscheren Kämpfen kannst du nur Kampfpunkte von deinen Crewkarten benutzen. Du kannst keine Kampfpunkte von Ausrüstungskarten zu deinem Würfelergebnis hinzufügen; andere Ausrüstungs Sonderregeln, wie etwa „erneut würfeln“, gelten jedoch immer noch.

SCHMIERGELD

Nicht jeder Gesetzeshüter oder Amtsträger ist eine ehrliche Haut. Bei manchen Verhandlungsproben steht „Schmiergeld“ neben der Würfelzahl. In solchen Fällen darfst du dich vor dem Würfeln entscheiden, Schmiergeld zu zahlen. Pro \$100, die du an den Vorrat zahlst, darfst du deinem Gesamtergebnis +1 hinzufügen (Würfel + Fertigkeit + Schmiergeld).



„SPEKTAKULÄRE HELDENTATEN“ – BONUSWURF

Die Würfel im Spiel haben ein „Firefly“-Symbol anstatt einer 6. Würfelst du eine „Firefly“, zählt dies als 6 und du erhältst einen Bonuswurf. Würfle erneut und addiere das Ergebnis zur Gesamtsumme.

SPIELZUG-ÜBERSICHT

DEIN SPIELZUG

Dir stehen 4 verschiedene Aktionen zur Auswahl. Bist du am Zug, darfst du 2 Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen. Jede Aktion steht dir nur 1-mal zur Verfügung.

Während deines Zugs darfst du mit anderen Personen in deinem Sektor interagieren. *Für die vollständigen Regeln zur Interaktion untereinander, siehe S. 26.*

Außerdem darfst du jederzeit Sprit, Ersatzteile, Fracht oder Schmuggelware von Bord werfen. Flüchtige und Passagiere darfst du in Sektoren von Bord lassen, in denen ein Planet ist. Dies zählt nicht als Aktion und kann zu jedem Zeitpunkt während deines Zugs ausgeführt werden.

Hast du deine 2 Aktionen ausgeführt, so ist die Person links neben dir an der Reihe. So geht es nun weiter, bis die Partie zu Ende ist und jemand gewonnen hat.

AKTIONEN

FLIEGEN – Bewegst du dich nicht, machst du auch sonst nicht viel. Reisen im All sind so notwendig wie bisweilen auch gefährlich.

KAUFEN – Mit einem leeren Schiff kommst du nicht weit; um schwierige Jobs zu erledigen, ist es überaus wichtig, Ausrüstung zu kaufen und eine Crew anzuheuern.

GESCHÄFTE – Durch Kontakte kommst du an viele neue Gelegenheiten. Du solltest dir jedoch nicht zu viel aufhalsen, sonst ist die Niederlage vorprogrammiert.



Eavesdown Docks, Persephone

ARBEITEN – Erledige Jobs, um bezahlt zu werden. Bei manchen Jobs geht es einfach darum, legale Waren zu liefern. Bei anderen musst du unter den Augen der Allianz Missetaten begehen.

BEISPIEL EINES SPIELZUGS

Jonas, Sandra, Peter und Lena gehen jeweils ihren 1. Spielzug an. Jonas fängt an und beginnt auf Persephone. Da er die Karte „River Tam“ auf dem Abwurfstapel sieht, wählt er „Kaufen“ als seine 1. Aktion. Einer seiner Anfangs-Jobs erfordert das Aufsammeln von Passagieren am Space Bazaar, also fliegt er mit seiner 2. Aktion zum Space Bazaar, Rote Sonne.

Sandra hat „Marco“ als Leader ausgewählt und beginnt auf Silverhold, da sie weiß, dass es dort jede Menge Waffen gibt („Marco“ erhält Rabatt auf Schusswaffen). Außerdem hat

sie einen Job, bei dem sie Fracht auf Silverhold aufladen muss. Sandras 1. Aktion ist „Kaufen“ und ihre 2. ist „Arbeiten“.

Peter hat in Londinium begonnen, da er zunächst mit Harken „Geschäfte“ machen wollte. Doch als er während Schritt 7 der Vorbereitung, „Den Antrieb Hochfahren“, die Karte „Inara“ auf dem „Osiris“-Abwurfstapel sah, änderte er seinen Plan. Mit seiner 1. Aktion fliegt er sicher nach Osiris. Dann wählt er „Kaufen“, um „Inara“ sowie einen „Medi-Tech“ zu seiner Crew hinzuzufügen.

Lena fängt auf Athens an, da sie hofft, mit ein paar „Legalen“ Jobs in die Gänge zu kommen. Mit ihrer 1. Aktion macht sie „Geschäfte“ mit Patience und sammelt so zusätzliche Jobs. Mit ihrer 2. Aktion fliegt sie in Richtung Rote Sonne, um für ihren 1. Job Futter für die Herden einzusammeln.

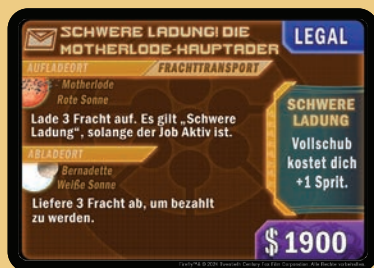
FLIEGEN – UNTERWEGS IM ALL

Führst du die Aktion „Fliegen“ aus, so kannst du entweder per **Vollschub** durchs All brettern oder dich langsam und vorsichtig im **Schleichflug** fortbewegen.

VOLLSCHUB

Lege 1 Spritmarker ab, um Vollschub zu initiieren. Gehst du auf Vollschub, bewegst du deine Firefly in einen angrenzenden Sektor, ziehst 1 Kurskarte vom zugehörigen Zugstapel („Allianzraum“ für die blau umrandeten Sektoren, „Grenzraum“ für die gelb umrandeten) und wickelst sie ab. Du darfst dich in weitere Sektoren bewegen – so viele, wie die Reichweite deines Antriebskerns es zulässt – und ziehst für jeden 1 weitere Kurskarte.

Hinweis: Hast du einen Aktiven Job mit Schwerer Ladung, so musst du für Vollschub 1 zusätzlichen Spritmarker ablegen. Diese Effekte addieren sich pro Aktiven Job. Benötigt dein Antriebskern keinen Sprit für Vollschub, musst du trotzdem die Strafe für Schwere Ladung bezahlen.



SCHLEICHFLUG

Schleichst du, so bewegst du deine Firefly nur um 1 Sektor weiter. Gib keinen Spritmarker aus. Ziehe keine Kurskarte.

Hinweis: Du kannst dich nie diagonal von einem Sektor zu einem anderen bewegen.

KURSKARTEN ABWICKELN

Die meisten Kurskarten haben 2 Optionen zur Auswahl. Manche Optionen bestehen nur aus Anweisungen; andere stellen dich vor eine Probe. Für die vollständigen Regeln zu Fertigungsproben, siehe S. 14. Das Resultat einer jeden Probe ist entweder „**Flieg Weiter**“, „**Maschinen Stopp**“ oder „**Ausweichen**“.



FLIEG WEITER

Ist das Endresultat der gewählten Option „Flieg Weiter“, so darfst du dich so lange weiterbewegen und Karten ziehen, wie es die Reichweite deines Antriebskerns zulässt. Endet deine letzte Bewegung mit „Flieg Weiter“, so darfst du in diesem Zug noch ausstehende Aktionen normal ausführen.

MASCHINEN STOPP

Dein Schiff bleibt im gegenwärtigen Sektor stehen. Keine weitere Bewegung ist möglich. Falls dir noch eine Aktion verbleibt, darfst du diese ausführen.

AUSWEICHEN

Bewege dein Schiff in einen angrenzenden Sektor. Ziehe keine zusätzliche Kurskarte. Keine weitere Bewegung ist möglich. Falls dir noch eine Aktion verbleibt, darfst du diese ausführen.

GESETZLOSEN-SCHIFFE

Eine Firefly gilt als Gesetzlosen-Schiff, falls Haftbefehle auf sie ausgestellt sind, sie Schmuggelware oder Flüchtige transportiert oder sich ein „Gesuchtes“ Crewmitglied an Bord befindet.



DER ALLIANZ-KREUZER

Befindest du dich als Gesetzlosen-Schiff zu einem beliebigen Zeitpunkt im selben Sektor wie der Allianz-Kreuzer, so musst du das Ereignis „Allianz-Kontakt“ abwickeln.



Stehen dir nicht genügend Credits zur Verfügung, um alle geforderten Strafen zu bezahlen, wird dein gesamtes Vermögen eingezogen – die Haftbefehle werden dennoch gelöscht.

Das Ereignis kostet dich keine Aktion. Nach Abwickeln des „Allianz-Kontakts“ darfst du deine Aktionen ganz normal ausführen.

Hinweis: Ziehst du beim Fliegen die Karte „Allianz-Kreuzer“, ist das Resultat stets „Maschinen Stopp“ – du hast sie auf dich aufmerksam gemacht! Triffst du mehr als 1-mal im selben Zug auf den Kreuzer, so musst du die Karte „Allianz-Kontakt“ jedes Mal neu abwickeln.

DIE ALLIANZ BEWEGEN



Der Allianz-Kreuzer bewegt sich auf 3 verschiedene Weisen. Wird die Karte „Allianz-Kreuzer“ gezogen, so bewegt sich der Kreuzer in den Sektor der Person, welche die Karte gezogen hat. Wird die Karte „Allianz-Verstrickungen“ gezogen, so bewegt die Person, welche die Karte gezogen hat, den Kreuzer. Wird die Karte „Kreuzer auf Patrouille“ gezogen, so bewegt die Person rechts von der, welche die Karte gezogen hat, den Kreuzer um 1 Sektor innerhalb des Allianzraums.

DAS REAVER-SCHIFF



Beginnst du deinen Zug im selben Sektor wie das Reaver-Schiff, so musst du das Ereignis „Reaver-Kontakt“ abwickeln.



Das Ereignis kostet dich keine Aktion. Nach Abwickeln des Reaver-Kontakts darfst du deine Aktionen ganz normal ausführen.

Ziehst du die Kurskarte „Reaver-Schiff“, so bewegt sich das Reaver-Schiff in deinen Sektor und du wickelst die Karte sofort ab. Bewegt sich das Reaver-Schiff durch die Karte „Reaver auf Beutezug“ in deinen Sektor, wickelst du den Reaver-Kontakt nicht sofort ab.

Hinweis: Ist ein Sektor von den Reavern besetzt, so kann sich kein Schiff dort hineinbewegen.

„Überfall von den Reavern.
Fürchterliches Gemetzel.“

-Malcolm Reynolds

„Ich geh nicht mal in die Nähe von
Reaver-Territorien. Das sind keine
Menschen.“

-Jayne Cobb

„Oh, mein Gott! Was ist das wohl?
Wir sind alle verloren! Wer fliegt denn
dieses Ding? Ach ja. Das bin ich. Los,
an die Arbeit.“

-Wash

DIE REAVER BEWEGEN



Das Reaver-Schiff bewegt sich auf 3 verschiedene Weisen. Wird die Karte „Reaver-Schiff“ gezogen, so bewegt sich das Schiff in den Sektor der Person, welche die Karte gezogen hat. Wird die Karte „Reaver-Köder“ gezogen, so bewegt die Person, welche die Karte gezogen hat, das Schiff. Wird die Karte „Reaver auf Beutezug“ gezogen, so bewegt die Person rechts von der, welche die Karte gezogen hat, das Schiff um 1 Sektor innerhalb des Grenzraums.



Hoffentlich sind sie satt ...

KAUFEN – AUF EINKAUFSTOUR GEHEN

KAUF-AKTIONEN

Mit einer „Kauf“-Aktion kannst du Angebotskarten (Crew, Ausrüstung und Schiffsausbauten), Sprit und Ersatzteile erwerben. Du darfst deine „Kauf“-Aktion auch für **Landgang** benutzen.

ANGEBOTSPLANETEN



Auf dem Spielplan ist markiert, an welchen Orten du einkaufen kannst. In diesen Sektoren darfst du vom jeweiligen Angebots- bzw. Abwurfstapel kaufen.



ANGEBOTSKARTEN

In den verschiedenen Angebotsstapeln findet ein geschäftstüchtiger Captain eine breite Auswahl an Gütern und Dienstleistungen: anheuerungswillige Crewmitglieder, Ausrüstung und Schiffsausbauten.



ANGEBOTSKARTEN

KAUFEN: 3 BEGUTACHTEN, 2 KAUFEN

Beim Kauf von Angebotskarten darfst du 3 Karten begutachten, aber von diesen nur 2 kaufen. Schau dir den gesamten Abwurfstapel an und wähle 3 Karten zum Begutachten. Für jede Karte weniger als 3, die du vom Abwurfstapel nimmst, darfst du 1 verdeckte Karte vom Angebotsstapel ziehen.

Hast du 3 Karten ausgewählt, so darfst du 2 davon kaufen, indem du den Preis dafür an den Vorrat bezahlst. Die Kosten der Karte stehen im violetten Balken in der rechten unteren Ecke. Karten, die du nicht kaufst, kommen offen auf den Abwurfstapel.

Beispiel: Peter steht auf Persephone und möchte mit einer seiner Aktionen „Kaufen“. Er weiß, dass „River Tam“ im Abwurfstapel wartet; er nimmt sich ihre Karte zum Begutachten und zieht dann 2 weitere verdeckte Karten vom Angebotsstapel. Wahnsinn! Diese beiden Karten gefallen ihm sogar noch besser! Er entscheidet sich, diese Karten zu kaufen, und legt „River Tam“ zurück auf den Abwurfstapel.

Tipp: Durchstöbere gerne die Angebots-Abwurfstapel, wann immer du nicht am Zug bist – so bleibt das Spiel immer in Bewegung.

„Ich würde gerne einen brandneuen Kompressor kaufen, für den Steamer.“

-Kaylee

„Und ich wäre gerne der König von ganz Londinium und würde einen schicken Hut tragen.“

-Mal

SPRIT & ERSATZTEILE KAUFEN

Führst du auf einem Angebotsplaneten eine „Kauf“-Aktion aus, so darfst du zusätzlich zu den Angebotskarten Sprit für \$100 pro Marker und Ersatzteile für \$300 pro Marker kaufen.

LANDGANG

Hält sich deine Firefly in einem Sektor mit einem Angebotsplaneten auf, so kannst du deine „Kauf“-Aktion auch dazu benutzen, um deiner Crew Landgang zu gestatten – in diesem Fall kannst du nichts einkaufen. Lege für jedes Crewmitglied (inkl. Leader), ob „Verärgert“ oder nicht, \$100 zurück in den Vorrat und entferne alle „Verärgert“-Marker. Für Einzelheiten zu „Verärgerten“ Crewmitgliedern, siehe S. 24.

CREWKARTEN

Alle Crewmitglieder haben Fertigkeiten, die dabei helfen, das All zu durchqueren und Jobs abzuarbeiten. Einige von ihnen haben auch Berufsbezeichnungen in der rechten unteren Ecke ihres Portraits. Berufe können Boni bei der Ausführung von Jobs einbringen oder helfen, Hindernisse und Gefahren zu überwinden. Für Einzelheiten zu Berufen, siehe S. 26.



Der Preis fürs Anheuern des Crewmitglieds, aufgelistet im violetten Balken in der rechten unteren Ecke, ist auch der Anteil, der ihm nach jedem erfolgreichen Job zusteht.

Die maximale Anzahl an Crewmitgliedern, die deine Firefly aufnehmen kann, steht am rechten Rand des Schiffstableaus.

GESUCHTE CREWMITGLIEDER

Crewmitglieder mit einem Haftbefehlsymbol neben ihrer Gage werden von der Allianz gesucht!



Gesuchte Crewmitglieder

Hast du „Gesuchte“ Crewmitglieder an Bord, gilt deine Firefly als Gesetzlosen-Schiff – bei einer Begegnung mit dem Allianz-Kreuzer könnten diese Crewmitglieder verhaftet werden (*Für Regeln zu Gesetzlosen-Schiffen und dem Allianz-Kreuzer, siehe S. 16*). Werden deine Haftbefehle gelöscht, so beeinflusst das nicht deine „Gesuchten“ Crewmitglieder.

CREWMITGLIEDER ENTLASSEN

Befindest du dich in einem Sektor mit einem Planeten, so darfst du Crewmitglieder entlassen, indem du sie offen auf den jeweiligen Angebots-Abwurfstapel legst. Dies verbraucht keine Aktion. Du kannst Crewmitglieder nicht entlassen, um zu verhindern, dass sie getötet werden. Deinen Leader kannst du nicht entlassen.

LEADER

Leader unterscheiden sich in dreierlei Hinsicht von normalen Crewmitgliedern:

- ▶ **Unternehmer:** Leader sind selbständig und benötigen keinen Anteil am Lohn von erfolgreichen Jobs.
- ▶ **Leader haben RICHTIG viel Glück!** Würde dein Leader als Resultat irgendeines Ereignisses getötet, so lege seine Karte zurück in dein Schiff und platziere

stattdessen einen „Verärgert“-Marker auf ihr.

Hinweis: Falls ein Crewmitglied sterben soll, darfst du deinen Leader auswählen – aber du solltest dir ganz sicher sein, dass du dessen Fertigkeiten nicht brauchst und er nicht bereits „Verärgert“ ist!

- ▶ **Ihr seid alle gefeuert!** Erhält dein Leader einen 2. „Verärgert“-Marker, so hat er das Vertrauen in seine Crew verloren. Er selbst geht nicht von Bord. Stattdessen feuert er alle anderen Crewmitglieder. Entferne sofort sämtliche Crewmitglieder, mit Ausnahme deines Leaders, und lege sie auf ihre jeweiligen Angebots-Abwurfstapel. Entferne beide „Verärgert“-Marker von deinem Leader.

AUSRÜSTUNGSKARTEN

Unter Ausrüstung fallen Waffen, Geräte, Kleidung, Fahrzeuge – alles, was deine Crew dazu benötigt, um Hindernisse zu überwinden. Jedes Crewmitglied kann höchstens 1 Stück Ausrüstung bei sich tragen – du darfst Ausrüstung jedoch zwischen Crewmitgliedern hin- und herwechseln (außer während der Aktion „Arbeiten“). Du darfst beliebig viel Ausrüstung besitzen. Besitzt du mehr Ausrüstung, als deine Crew tragen kann, so lege die überschüssigen Stücke zur Seite, bis du sie benutzen möchtest. Ausrüstung, die von niemandem getragen wird, kann niemals benutzt werden.



AUSRÜSTUNGSFERTIGKEITEN & TAGS

Manche Ausrüstung bringt dir zusätzliche Fertigungspunkte, Tags oder Sonderfähigkeiten ein. Ausrüstungsfertigkeiten werden bei Fertigungsproben zu deinem Würfelergbnis hinzugefügt, genau wie Crewfertigkeiten. Tags stehen für bestimmte Klassen von Ausrüstung, die für gewisse Hindernisse vonnöten sind. *Beispiel: Die Karte „Vera“ trägt die Tags **SCHUSSWAFFE** und **SCHARFSCHÜTZENGEWEHR**. Für Einzelheiten zu Tags, siehe S. 27.*

SCHIFFSAUSBAUKARTEN

Schiffsausbauten dienen zur Verbesserung deines Schiffs. Sie können deine Vollschrub-Reichweite erweitern, dir mehr Lagerraum zur Verfügung stellen, deine Systeme verlässlicher machen oder dir andere nützliche Fähigkeiten geben.



AUSBAUPLÄTZE

Dein Schiff hat eine bestimmte Anzahl an Ausbauplätzen. Jeder Ausbau erfordert einen leeren Platz, bevor du ihn erwerben und anbauen darfst. Du kannst niemals mehr Schiffsausbauten als verfügbare Ausbauplätze besitzen. Du darfst jederzeit einen Schiffsanbau abwerfen, um für Platz zu sorgen.

ANTRIEBSKERNE

Der Antriebskern ist das Herz deines Schiffs. Du kannst immer nur 1 Antriebskern besitzen. Falls du einen neuen Antriebskern erwirbst, wirf den alten ab. Jeder Antriebskern hat eine maximale Reichweite: die Anzahl an Sektoren, die deine Firefly bei Vollschrub zurücklegen kann. Auf manchen Antriebskernkarten stehen zusätzliche Sonderregeln.

GESCHÄFTE – UMGANG MIT KONTAKTEN

„Geschäfte auf Persephone laufen über mich. Aber wenn es dir so gut geht, dass du es nicht nötig hast ...“
-Badger



GESCHÄFTS-AKTIONEN

Befindet sich deine Firefly im selben Sektor wie ein Kontakt, darfst du mit diesem Kontakt „Geschäfte“ machen. Du darfst dir 3 Jobs vom jeweiligen Kontaktstapel ansehen und bis zu 2 behalten.

Falls du einen „Zuverlässigen“ Ruf bei diesem Kontakt hast, darfst du ihm als Teil deiner Aktion „Geschäfte“ auch Fracht und Schmuggelware verkaufen. (Siehe die Rufregeln auf S. 24, um zu erfahren, wie du einen „Zuverlässigen“ Ruf erreichst).



Niskas Skyplex im Orbit um Ezra

KONTAKTPLANETEN

Die Namen auf dem Spielplan zeigen dir, wo du „Geschäfte“ machen kannst. Befindest du dich in einem dieser Sektoren, so darfst du Jobs vom jeweiligen Kontaktstapel begutachten.



JOBKARTEN

Die verschiedenen Kontaktstapel enthalten eine große Auswahl an Jobs: alles von Touristenführungen auf Bellerophon bis hin zu Zugüberfällen auf Regina.

Jede Jobkarte gibt vor, wie du den Job erledigen musst und wie hoch dein Lohn ist.

Hinweis: Jeder Kontakt bietet eine einzigartige Auswahl an Jobs. Harken bietet „Legale“ Arbeit für geringen Lohn, Amnon Duul größtenteils Langstrecken-Lieferungen, und Niska hat viele lukrative und gefährliche Raubüberfälle.

„Sir, wir wollten nicht mehr mit Patience arbeiten ... Sie hat Sie angeschossen!“
-Zoë Washburne

„Na ja, ein bisschen ...“
-Malcolm Reynolds

JOBS AUSWÄHLEN: 3 BEGUTACHTEN, 2 ANNEHMEN

Genau wie beim „Kauf“ von Angebotskarten darfst du 3 Jobkarten begutachten – aber nur 2 davon annehmen. Schau dir zuerst den gesamten Abwurfstapel an und wähle bis zu 3 Jobkarten zum Begutachten. Für jede Karte weniger als 3, die du vom Abwurfstapel begutachtest, darfst du 1 verdeckte Karte vom Kontaktstapel ziehen.

Nachdem du deine 3 Jobkarten zum Begutachten gezogen hast, darfst du bis zu 2 davon annehmen (oder gar keine). Jegliche Jobkarten, die du nicht akzeptierst, kommen offen auf den Abwurfstapel. Du kannst max. 3 Inaktive Jobs auf der Hand haben; hast du nach der Aktion „Geschäfte“ oder zu einem anderen Zeitpunkt mehr davon, musst du überschüssige Karten sofort abwerfen.

Beispiel: Lena nutzt eine ihrer Aktionen, um auf Athens mit Patience „Geschäfte“ zu machen. Sie sucht nach Jobs, die sie ins System Rote Sonne führen. In Patiences Abwurfstapel befinden sich 2 Rote-Sonne-Jobs, also begutachtet Lena diese. Sie ist sich zwar ziemlich sicher, dass sie diese beiden annehmen wird, zieht aber trotzdem noch 1 verdeckte Karte. Diese interessiert sie nicht, also nimmt sie die 2 Karten, die sie ursprünglich wollte, auf die Hand und wirft den 3. Job ab.

Hinweis: Inaktive Jobkarten, die du noch nicht begonnen hast, hältst du verdeckt auf der Hand. Platziere sie erst offen vor dir, sobald du eine „Arbeits“-Aktion ausführst, um den Job zu beginnen.

JOBKARTEN

Auf Jobkarten stehen alle Infos, die du brauchst, um den Job zu erledigen.

NAME

Jede Jobkarte hat einen Namen; der steht oben. Manche Jobs haben denselben Namen, aber unterschiedliche Bedingungen. Links vom Namen befindet sich das Symbol des jeweiligen Auftraggebers.

JOBARTEN

Bei jedem Job handelt es sich um eine bestimmte Art von Auftrag. Manche bringen dir gewisse Boni ein.

FRACHTTRANSPORTE

Frachttransporte sind „Legal“; du musst dafür nur Waren an einem Ort aufnehmen und sie an einem anderen Ort abladen.

PERSONENTRANSPORTE

Hier geht es darum, Passagiere oder Flüchtlinge von A nach B zu bringen. Flüchtlinge zu transportieren ist „Illegal“ und macht deine Firefly zu einem Gesetzlosen-Schiff. Bei „Illegalen“ Personentransporten musst du Missetaten begehen.

SCHMUGGEL

Diese Jobs sind stets „Illegal“; hier musst du Schmuggelware an einem Ort auf- und an einem anderen abladen. Bei Schmuggel-Jobs musst du Missetaten begehen. Beförderst du Schmuggelware, macht dies deine Firefly ebenfalls zu einem Gesetzlosen-Schiff.

KRIMINELLE JOBS

Bei Kriminellen Jobs musst du an einem bestimmten Ort Missetaten begehen.



UNMORALISCHE JOBS

Manche Jobs sind „Unmoralisch“, was durch einen roten Balken unterhalb der „Legal“/„Illegal“-Angabe zu erkennen ist. Schließt du einen „Unmoralischen“ Job ab, erhalten all deine „Moralischen“ Crewmitglieder einen „Verärgert“-Marker. *Für Einzelheiten zu „Verärgerten“ Crewmitgliedern, siehe S. 24.*

ILLEGALE JOBS

Um „Illegale“ Jobs zu erledigen, musst du „Missetaten begehen“. Dazu ziehst du so viele Missetatkarten, wie auf der Jobkarte angegeben sind, und wickelst sie ab. *Für Einzelheiten zu Missetaten, siehe S. 23.*

ANWEISUNGEN

Nachdem du Missetaten begangen hast (falls notwendig), gibt jeder Job bestimmte Anweisungen vor. Lieferjobs haben 2 Anweisungen, Kriminelle Jobs nur 1.

BENÖTIGTE FERTIGKEITEN

Bei manchen Jobs benötigst du Fertigkeiten und/oder Tags, um sie zu erledigen. Diese stehen im „Benötigt“-Fenster auf der rechten Seite der Karte.

BONUS-BALKEN

Einige Jobkarten haben einen grünen Bonus-Balken. Hier stehen üblicherweise ein Beruf und ein bestimmter Credit-Betrag. Übt mind. 1 Mitglied der Crew, die den Job erledigt hat, den entsprechenden Beruf aus, wird der angegebene Bonus zum Lohn addiert.

Hinweis: Der Bonus wird nur 1-mal ausgezahlt, egal wie viele Crewmitglieder mit demselben Beruf du hast.

LOHN-BALKEN

Der lila Balken gibt an, wie viele Credits du für den Job erhältst. Bei einigen Jobs findet sich hier die Angabe „Speziell“. In diesem Fall sind die Zahlungsdetails in der Jobbeschreibung angegeben.

Sobald du einen Job erledigt hast, musst du deine Crew bezahlen! *Für Einzelheiten zur Bezahlung deiner Crew, siehe S. 23.*

ARBEITEN – JOBS VORANTREIBEN

Wählst du die Aktion „Arbeiten“, darfst du 1 einzelnen Job vorantreiben.

EINEN JOB ANFANGEN

Um mit einem Job anzufangen, muss sich deine Firefly am Aufladeort (für Lieferungen) oder am Zielort (für Verbrechen) befinden. Lege die Jobkarte offen vor dir ab; der Job ist nun Aktiv. Es können stets nur 3 Aktive Jobs vor dir liegen; dazu kommen bis zu 3 Inaktive Jobs auf deiner Hand. Die Aktion „Arbeiten“ lässt dich nur 1 Job auf einmal vorantreiben.

Hinweis: Du kannst Aktive Jobs niemals abwerfen.

Zum Erledigen eines Jobs sind mehrere Schritte nötig:

1. Crew ausrüsten
2. Anforderungen erfüllen
3. Den Job machen / Missetat begehen
4. Resultat

CREW AUSRÜSTEN

Du musst dich entscheiden, mit welcher Ausrüstung du den Job angehst. Crewmitglieder und Leader können nur jeweils 1 Ausrüstung tragen. Sobald du den Job begonnen hast, kannst du Ausrüstungskarten nicht zwischen Crewmitgliedern hin- und herschieben, bis der Versuch abgeschlossen ist. Stirbt ein Crewmitglied, so kehrt seine Ausrüstungskarte aufs Schiff zurück.

Du musst nicht deine ganze Crew einsetzen – aber du musst alle bezahlen, ob sie dabei waren oder nicht.

Ausrüstung und Crewmitglieder, die noch auf dem Schiff sind, können in keiner Weise eingesetzt werden. Während der Arbeit an einem Job kann es sein, dass Crewmitglieder zurück aufs Schiff geschickt werden. Crewmitglieder an Bord des Schiffs sind nicht von den Ergebnissen der Missetatkarten oder Fertigkeitstests des Jobs betroffen.

Hinweis: Die Arbeit an einem Job hält deine Crewmitglieder nicht von anderen Aktivitäten ab. Nur während der Aktion „Arbeiten“ ist deine Crew ganz auf den Job fixiert.

ANFORDERUNGEN ERFÜLLEN

Hat der Job ein „Benötigt“-Fenster, so muss dein Team diese Anforderungen erfüllen, bevor es mit der Arbeit beginnt. Erfüllt es diese nicht, kannst du den Job in keiner Weise vorantreiben:

Du kannst z.B.

keine Fracht aufladen, keine Missetat begehen, den Job nicht erledigen, usw.

Anstelle von Anforderungen stellen dich manche Jobs vor eine Probe. Die Jobkarte gibt vor, wann die Probe abzulegen ist.

Hinweis: Legst du Ausrüstungskarten ab, um ein Tag zur Erfüllung eines Job-Bedürfnisses zu erhalten, ist dies



Eine unerwartete Patrouille der Allianz

nicht von Dauer. Das Tag steht dir nicht für den Rest deiner Aktion zur Verfügung. Für weitere Versuche, falls du diesen vermasselst, hast du das Tag auch nicht.

DEN JOB AUF LEGALE WEISE MACHEN

Folge den Anweisungen auf der Jobkarte, um ihn voranzutreiben. Die meisten „Legalen“ Jobs sind Lieferungen.

LIEFERUNGEN

Bei Lieferjobs musst du etwas auf- und dann an einem anderen Ort abladen. Sowohl Auf- als auch Abladen kosten dich je 1 „Arbeits“-Aktion.

Hinweis: Der Weltraum ist ein gefährlicher Ort. Deine Ladung kann gestohlen werden. Deine Passagiere könnten von Reavern gefressen werden ... Hast du Fracht, Schmuggelware, Passagiere oder Flüchtlinge als Teil eines Jobs aufgeladen und verlierst sie, musst du sie auf eigene Faust ersetzen. Du kannst nicht zum Aufladeort zurückkehren und Nachschub holen!



MISSETATEN BEGEHEN

Um „Illegale“ Jobs zu erledigen, musst du „Missetaten“ begehen. Auf den Karten dieser Jobs ist eine gewisse Anzahl von Missetatkarten zu sehen.



Detailansicht einer „Illegalen“ Jobkarte

Um den Job abzuschließen, musst du die angegebene Anzahl von Missetatkarten aufdecken und jeweils weiterkommen.

Hierbei ziehst du immer nur 1 Karte; die nächste kommt erst dran, nachdem du bei der vorigen weitergekommen bist. Sobald du angefangen hast, eine Missetat zu begehen, gibt es kein Zurück; du kannst nicht gleich den Schwanz einziehen!

Wie Kurskarten haben auch die meisten Missetatkarten 2 Optionen. Du darfst dich für 1 davon entscheiden. Manche Optionen haben eine Bedingung.

Auf der oben abgebildeten Karte steht bei Option 2 z.B. „Benötigt **TRANSPORT**“. Du kannst dich für keine Option entscheiden, deren Bedingungen du nicht erfüllst.

ASS IM ÄRMEL

Das Glück ist auf Seiten derer, die vorbereitet sind; Ärger lässt sich oft vermeiden. In der rechten unteren Ecke mancher Missetatkarten ist ein Charakter, ein Beruf, ein Tag oder ein Stück Ausrüstung angegeben. Besitzt du dieses „Ass“, kommst du automatisch weiter.



DIE FOLGEN VON MISSETATEN

Missetatkarten haben 3 verschiedene Resultate: „**Weiter**“, „**Versuch Vermasselt**“ oder „**Haftbefehl ausgestellt**“.

WEITER

Du darfst den Job weiter vorantreiben, indem du seine Anweisungen befolgst.

VERSUCH VERMASSELT

Dieser Versuch ist fehlgeschlagen, du darfst es aber später noch einmal versuchen. Die Jobkarte bleibt aufgedeckt und die Missetatkarte wird abgeworfen.

Hinweis: Missetatkarten, bei denen du weitergekommen bist, zählen nicht für den nächsten Versuch – du musst wieder von vorne anfangen.

HAFTBEFEHL AUSGESTELLT

Der Versuch ist fehlgeschlagen und die Obrigkeit weiß, dass du involviert bist. Lege 1 Haftbefehlmarker auf dein Schiffstableau. Erhältst du bei der Arbeit an einem Job einen Haftbefehl, so musst du diese Jobkarte zurück auf den Abwurfstapel des jeweiligen Kontakts legen.

Du bist nun auf einem Gesetzlosen-Schiff und es wird nach dir gefahndet! *Für alle Einzelheiten zum Allianz-Kreuzer und Gesetzlosen-Schiffen, siehe S. 16.*

BEI ERFOLG: ERHALTE DEINEN LOHN

Du erledigst den Job – du wirst bezahlt. Schließt du erfolgreich einen Job ab, so darfst du dir den auf der Karte angegebenen Betrag vom Vorrat nehmen.

Schließt du erfolgreich einen Job ab, so ist dein Ruf beim Auftraggeber „Zuverlässig“. Schließt du einen Job für einen Kontakt ab, bei dem dein Ruf bereits „Zuverlässig“ ist, so entfernst du den abgeschlossenen Job aus dem Spiel. *Für Einzelheiten zu deinem Ruf, siehe S. 24.*

JOB-BONI

Schließt du erfolgreich einen Job mit Bonus-Balken ab und hast Crewmitglieder mit dem angegebenen Beruf, darfst du dir den angegebenen Bonus nehmen. Ein Bonus wird nur 1-mal ausgezahlt, egal wie viele deiner Crewmitglieder den Beruf haben.

ZAHLE DEINER CREW IHREN ANTEIL

Wird ein Job erfolgreich abgeschlossen, so erwarten alle Crewmitglieder ihren Anteil, ob sie involviert waren oder nicht. Zahle jedem Crewmitglied den Betrag, der auf seiner Karte steht; das Geld geht zurück in den Vorrat. Der Anteil deiner Crew ändert sich nicht; du zahlst ihnen denselben Betrag, egal, wie viel der Job einbringt.

Du darfst dich entscheiden, einem oder sogar allen Crewmitgliedern ihren Lohn vorzuenthalten. Crewmitglieder, die nicht sofort bezahlt werden, werden „Verärgert“. Platziere je 1 „Verärgert“-Marker auf ihren Karten.

Hinweis: Crewmitglieder erhalten nur bei Vollendung eines Jobs ihren Anteil. Erhältst du Credits aus anderen Quellen, etwa durch Kurskarten, Missetatkarten, den Verkauf von Gütern usw., musst du deine Crew nicht bezahlen.

VERÄRGERTE CREWMITGLIEDER

Crewmitglieder werden nicht nur „Verärgert“, wenn du sie nicht bezahlst, sondern manchmal auch durch gewisse Kurs-, Job- oder Missetatkarten.



Wird ein Crewmitglied „Verärgert“, so platzierst du 1 „Verärgert“-Marker auf seiner Karte. Es ist wichtig, deine Crew bei Laune zu halten; es ist riskant, das All mit einem Haufen missmutiger Malocher zu durchqueren.

ABSPRUNG

Erhält ein „Verärgertes“ Crewmitglied einen 2. „Verärgert“-Marker, egal aus welchem Grund, so wird seine Karte sofort abgeworfen. Crewmitglieder, die aus diesem Grund von Bord gehen, können sofort von ihrem Kontaktstapel angeheuert werden – von dir oder jeder anderen Person, die sich in diesem Sektor befindet.

Ein Besseres Angebot

Befindet sich eine andere Person im selben Sektor wie du, kann sie deine „Verärgerten“ Crewmitglieder abwerben, indem sie den fälligen Betrag an den Vorrat zahlt. Das „Verärgerte“ Crewmitglied schließt sich seinem neuen Captain an und der „Verärgert“-Marker wird entfernt.



Space Bazaar

RUF

Schließt du einen Job erfolgreich ab, so steigt dein Ansehen beim Auftraggeber. Du wirst nun als „Zuverlässig“ angesehen. Um zu zeigen, dass du „Zuverlässig“ bei diesem Kontakt bist, nimmst du die abgeschlossene Jobkarte und schiebst sie unter dein Schiffstableau, sodass der Name des Kontakts lesbar ist. Sieht dieser Kontakt dich bereits als „Zuverlässig“, so entferne den Job aus dem Spiel.



Zuverlässiger Ruf bei Patience

ZUVERLÄSSIG

Sobald du „Zuverlässig“ bist, kaufen Kontakte Fracht und Schmuggelware von dir. Die gebotenen Preise sind auf der Kontakt-Seite der Jobkarten zu lesen.

Hinweis: Falls du „Zuverlässig“ bei Harken bist, so verkauft er dir Sprit, anstatt Güter von dir zu kaufen.

Die meisten Sonderregeln der Kontakte – z.B. *Badgers* „Eine Hand wäscht die andere“ – gelten, sobald du einen „Zuverlässigen“ Ruf bei ihnen hast. Die Einzelheiten der Sonderregeln für jeden Kontakt stehen auf der Kontakt-Seite der Jobkarte.

Hinweis: Niskas „Ein Pfund Fleisch“-Sonderregel gilt, sobald du einen Job von ihm bearbeitest – ganz egal, wie dein Ruf bei ihm ist.

AN RUF VERLIEREN

Kontakte mögen es nicht, wenn jemand, der für sie arbeitet, von der Allianz ins Visier genommen wird. Erhältst du einen Haftbefehl, während du an einem Job arbeitest, so verlierst du sofort deinen „Zuverlässigen“ Ruf bei diesem Kontakt, mit allen damit verbundenen Vorteilen. Niska missfällt diese Art von Fauxpas ganz besonders (*siehe Niskas Sonderregel für Einzelheiten*). Du kannst versuchen, deinen „Zuverlässigen“ Ruf wiederherzustellen, indem du einen anderen Job für den jeweiligen Kontakt abschließt.

NULL TOLERANZ

Erhältst du einen Haftbefehl – egal aus welchem Grund, und egal, für wen du gerade arbeitest – so verlierst du deinen „Zuverlässigen“ Ruf bei Harken. Solange ein Haftbefehl auf dich ausgestellt ist, kannst du keinen „Zuverlässigen“ Ruf bei Harken erlangen.

AUSHILFSARBEIT

Manchmal sind spektakuläre Heldentaten Mangelware, und du musst dich mit Stallausmisten oder Geschirrspülen über Wasser halten.

Falls du nicht weißt, was du tun sollst, und deine Firefly sich in einem Sektor mit einem Planeten befindet, darfst du dir für eine „Arbeits“-Aktion \$200 nehmen.

„Wer auf sein Glück vertraut, der trudelt durchs All, ohne Treibstoff, ohne Aussichten, der Allianz auf Gedeih und Verderb ausgeliefert. Und irgendwann werden wir dann gut entsorgt. Nicht mit uns.“
-Malcolm Reynolds

SIEGBEDINGUNGEN

Zu Beginn jeder Partie wird eine Storykarte ausgewählt; diese gibt die Geschichte für diese Partie vor. Auf jeder Storykarte sind spezifische Ziele beschrieben.

STORYKARTEN

Jede Storykarte beschreibt ganz genau, was nötig ist, um das Spiel zu gewinnen. Manche Storys verlangen einen „Zuverlässigen“ Ruf bei Kontakten, das Erwirtschaften einer bestimmten Summe an Credits, oder das Durchziehen eines spektakulären Überfalls.

Hinweis: Lies dir die Storykarte gründlich durch; manche verändern die Vorbereitung oder führen neue Regeln ein!

ZUM ERSTEN MAL CAPTAIN

Du hast also den Sprung gewagt und dir genug Credits für dein eigenes Schiff geliehen. Du bist nun für dein eigenes Schicksal verantwortlich ... und fürs Erste sieht es ziemlich ungewiss aus! Du bist verschuldet bis zum Gehirnmehr, und dein Gläubiger ist alles andere als nachsichtig.

VORBEREITUNG

Beim Ziehen von Anfangs-Jobs nimmst du nur je 1 Job von Harken und Amnon Duul. Diese Jobs darfst du auch ganz normal abwerfen.

ZIEL 1: Freundschaft schließen

Für dieses Ziel musst du „Zuverlässig“ bei 2 verschiedenen Kontakten sein. Nimm dir 1 Zielmarker nach Erreichen dieses Ziels.

Im All kommt man ohne ein paar Kumpels nicht weit. Sie sind einfach gut fürs Geschäft.

ZIEL 2: Ein Schritt nach vorne

Für dieses Ziel benötigst du \$6.000 auf der Hand und den 1. Zielmarker.

Mit einem Schuldenberg auf dem Buckel lebt es sich nicht gut. Kratz genug Bares zusammen, um schwarze Zahlen zu schreiben.

Nimm dir einen 2. Zielmarker nach Erreichen dieses Ziels.

ZIEL 3: Füttere den Haifisch

 Ezra Georgia

Die 1. Person, die mit 2 Zielmarkern nach Ezra fliegt und \$6.000 an den Vorrat zahlt, gewinnt die Partie. Dein Schiff gehört nun dir!

Besuch deinen Kredithai und tilge deine Schulden. Adalai Niska ist kein geduldiger Mensch ...

🕒 1-2 Stunden

Empfohlen für Neulinge.

Fluffy™ & © 2014 Twinklath Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Beispiel einer Storykarte

STORYZIELE

Hat die Storykarte durchnummerierte Ziele, so müssen diese der Reihe nach erreicht werden. Auf manchen Storykarten ist nur 1 Ziel vermerkt.

ZIELE ERFÜLLEN

Um ein Ziel voranzutreiben, musst du eine „Arbeits“-Aktion ausführen. Nach Erfüllen eines Ziels nimmst du dir 1 Zielmarker, um deinen Fortschritt zu markieren. Fordert das Ziel von dir, Missetaten zu begehen, so musst du dies tun, bevor du jegliche andere Anweisungen befolgst. Ein Ziel voranzutreiben ist nicht dasselbe, wie einen Job voranzutreiben; Sonderfähigkeiten für Jobs lassen sich nicht auf Ziele anwenden. Deine Crew erhält keinen Anteil, nachdem du ein Ziel erfüllt hast.



VERMASSELTE ZIELPROBEN

Bei den Fertigkeitstests auf manchen Storykarten steht als mögliches Resultat „Versuch vermasselt“. Wie bei Missetatkarten darfst du auch vermasselte Zielproben

in einem späteren Zug erneut versuchen.

HAFTBEFEHL AUSGESTELLT

Erhältst du einen Haftbefehl, während du an einem Ziel arbeitest, so platzierst du 1 Haftbefehlmarker auf deinem Schiffstableau. Du darfst im nächsten Zug wieder versuchen, das Ziel voranzutreiben.

Beispiel: Jonas erfüllt das 1. Ziel beim 1. Versuch und nimmt sich 1 Zielmarker. Dann fliegt er zum Schauplatz des nächsten Ziels. In seinem nächsten Zug „begeht er eine Missetat“ und vermasselt den Versuch. Verflixt!

Im nächsten Zug erfüllt er das 2. Ziel und nimmt sich 1 weiteren Marker. Für das 3. Ziel hat er nicht die richtige Crew, also verbringt er ein paar Züge damit, sich eine bessere zuzulegen. Mit 2 Zielmarkern ist er bereit, sich dem 3. Ziel zu widmen.

Nachdem er am Ort des 3. Ziels angekommen ist, atmet Jonas tief durch und fängt an, Missetatkarten zu ziehen. Die Crew, die er angeheuert hat, leistet ganze Arbeit, und er gewinnt die Partie!



Die Brücke der Serenity

ZUSÄTZLICHE REGELN

MIT DER KONKURRENZ VERHANDELN

Du kannst auf zweierlei Art mit Personen im selben Sektor interagieren. Captains dürfen miteinander handeln und „Verärgerte“ Crewmitglieder abwerben; dies kostet sie keine Aktion.

MITEINANDER HANDELN

Befinden sich mehrere Fireflys im selben Sektor, so dürft ihr Crewmitglieder, Sprit, Ersatzteile, Fracht, Schmuggelware, Schiffsausbauten und Ausrüstung frei untereinander austauschen. Ihr dürft diese Deals jederzeit und außerhalb der normalen Zugreihenfolge verhandeln und abschließen, selbst wenn gerade eine andere Person am Zug ist. Auf diese Weise mit anderen zu verhandeln, verbraucht keine Aktion. Die Gelegenheit zum Handeln endet, sobald eine der Parteien den Sektor verlässt.

EIN BESSERES ANGEBOT – VERÄRGERTE CREWMITGLIEDER ABWERBEN

Befindest du dich im selben Sektor wie eine andere Firefly, so darfst du die Gage eines „Verärgerten“ Crewmitglieds an den Vorrat zahlen. Das Crewmitglied schließt sich deinem Schiff an; füge seine Karte zu deinem Crewbereich hinzu und entferne den „Verärgert“-Marker. *Für alle Einzelheiten zu „Verärgerten“ Crewmitgliedern, siehe S. 24*

„Wechseln Sie die Seiten. Dann zeigen wir Ihnen nicht nur, wo das Zeug ist, sondern zahlen Ihnen auch einen fairen Anteil. Nicht bloß traurige 7 Prozent ... Ihre eigene Kabine. Freier Zugang zur Küche. Das volle Programm.“
-Malcolm Reynolds



DEN DINO WEITERGEBEN

Im Spiel enthalten ist eine Dinosaurierfigur. Die Person, die an der Reihe ist, hat den Dino; nach Ausführen ihrer 2. Aktion gibt sie ihn weiter. Wenn du mit deiner 2. Aktion von einem Angebotsstapel kaufst oder mit einem Kontakt „Geschäfte“ machst, kannst du den Dino an die nächste Person weiterreichen, während du noch deine Karten begutachtest; so lässt sich die Partie beschleunigen.

ABLEBEN IM ALL

Wann immer das Resultat einer Probe dich auffordert, ein oder mehrere Crewmitglieder zu „töten“, musst du diese Anzahl an Karten permanent aus dem Spiel entfernen. Lege sie zurück in die Schachtel. Wann immer Crewmitglieder getötet werden, darf die betreffende Person entscheiden, wen sie aus dem Spiel entfernt.

Hinweis: Töten/Entfernen ist nicht dasselbe wie „abwerfen“. Entfernst du eine Karte aus dem Spiel, kommt sie zurück in die Schachtel; wirfst du eine Karte ab, so kommt sie zurück auf ihren entsprechenden Abwurfstapel.

Der Beruf „Arzt“ gibt dir eine Chance, dieses Schicksal zu vermeiden. Manche Ausrüstungen und Schiffsausbauten verringern dieses Risiko ebenfalls.

Du darfst die Arzt-Fähigkeit auch benutzen, falls dein Leader sterben würde. Im Erfolgsfall kehrt dein Leader unversehrt auf dein Schiff zurück. Schlägt der Versuch fehl, wird die Regel „Leader haben RICHTIG viel Glück!“ angewendet und dein Leader kommt „Verärgert“ zurück aufs Schiff.

BERUFE DER CREW

Es gibt eine große Auswahl an möglichen Berufen auf Crewkarten. Manche helfen beim Vorantreiben von Jobs, andere bringen Boni beim Abschluss von Jobs, und wiederum andere kommen bei Reisen durchs All zur Geltung.

SOLDAT

Soldaten haben eine volle militärische Ausbildung; auf sie ist Verlass, wenn es an die Waffen geht.

SÖLDNER

Ein Söldner ist jemand, der sich für ein paar Credits die Hände schmutzig macht. Söldner sind nicht immer verlässlich – stattdessen zahlst du deine Crew mit lauter Söldnern aus, so kann es sein, dass du im Ernstfall auf dich allein gestellt bist.

PILOT

Ein fähiger Pilot ist unersetzlich. Piloten helfen dir dabei, Hindernissen im All und (vielleicht) hungrigen Reavern auszuweichen.

MECHANIKER

40.000 Fireflys schwirren durchs All, und alle brauchen einen guten Mechaniker, um weiterzufliegen. Mechaniker helfen dir dabei, schneller und mit weniger Problemen ans Ziel zu kommen

COMPANION

Neben den Künsten des ältesten Gewerbes lernen Companions auch jede Menge über Diplomatie, Psychologie und Geschäftsgebaren. Companions sind einzigartig: Sie bringen die richtigen gesellschaftlichen Rädchen zum Laufen ... und nebenbei noch ein paar Credits ein.

GAUNER

Betrüger profitieren, sobald das Auge des Gesetzes abgewandt ist. Bei mancherlei Job können sie dafür sorgen, dass du noch ein bisschen dazu verdienst.

ARZT

Ausgebildete medizinische Fachkräfte sind nicht immer gewillt, ihre Kojen mit Rowdys zu teilen. Einen guten Arzt in der Crew zu haben, kann den Unterschied zwischen Leben und Tod bedeuten.

ARZTPROBE

Hast du einen Arzt in deiner Crew, so darfst du folgende Probe ausführen, falls ein Crewmitglied sterben würde:

1-4: Crewmitglied stirbt, entferne es aus dem Spiel.

5-6: Crewmitglied kehrt aufs Schiff zurück.

Ärzte dürfen diese Probe auch ausführen, falls sie es sind, die sonst sterben. Egal, wie viele Ärzte in deiner Crew sind: Pro getötetem Crewmitglied ist nur 1 Arztprobe möglich.

Hinweis: Alle Ärzte haben diese Fähigkeit, selbst wenn es nicht auf ihrer Karte steht (wie bei „Simon Tam“ und „Doralee“).

Beispiel: Sandra zieht die Missetatkarte „Reaver-Raubzug“ und vermässelt ihre Fertigungsprobe; alle 3 Crewmitglieder werden getötet! Sie würfelt eine 3 für das 1. Crewmitglied – diese Karte wird aus dem Spiel entfernt. Mit der 6, die sie danach würfelt, schickt sie ihr verbliebenes Crewmitglied zurück aufs Schiff. Danach würfelt sie für ihre Ärztin und rettet sie mit einer 5.

TAGS AUF AUSTRÜSTUNG

Auf vielen Ausrüstungskarten (und auf manchen Crewkarten) sind grüne Tags zu sehen. Mit einer guten Mischung aus Tags kannst du den meisten Hindernissen zuversichtlich entgegentreten.

SPRENGSTOFF

Alles in die Luft zu jagen ist ungemein befriedigend ... zwar nicht besonders subtil, aber definitiv unterhaltsam.

GEFÄLSCHTER AUSWEIS

Ich bin's! Ehrlich!
Ich hab bloß abgenommen, einiges an Haaren verloren, und bin jünger geworden!

SCHICKER AUFZUG

Ab und zu putzen sich die Leute aus besseren Kreisen fein heraus und stolzieren durch die Gegend. Wenn du falsch angezogen bist, fällst du auf wie 'ne vollgesogene Zecke am Hintern eines Beamten.

SCHUSSWAFFE

Wer sagt denn, dass Gewalt keine Probleme löst? Bei einer Messerstecherei gewinnt der, der eine Pistole hat ...

CODEKNACKER

Wenn du weißt, welches Kabel du wo reinstecken musst, kannst du eine Menge Türen öffnen.

SCHARFSCHÜTZENGEGWEHR

Es ist nicht immer ratsam, direkt auf Streufire zu setzen; mit einem Scharfschützengewehr lassen sich Probleme oft schon im Keim ersticken.

TRANSPORT

Hilft dabei, Waren an Bord oder die Beine in die Hand zu nehmen!



Die Nose-Art der Bonnie Mae



ATMOSPÄRENEINTRITT

In *Atmosphäreneintritt* stehen dir aufregende neue Jobs und Angebotskarten zur Verfügung. Shiny! Jede *Atmosphäreneintritt*-Karte ist mit einem eindeutigen Setsymbol versehen.



NEUE JOBS

Die Jobs in *Atmosphäreneintritt* werden je nach Fertigkeit bezahlt. Im Lohn-Balken steht jeweils ein Basislohn sowie ein Zusatzbetrag, den du pro Fertigungspunkt in deiner Crew dazu verdienst.

\$2000 + \$500

Dieser Job bringt dir \$2.000 ein, plus \$500 pro „Verhandeln“-Punkt in deiner aktiven Crew.

GANZ GROSSE HELDEN

Die *Ganz Große Helden*-Karten für Malcolm, Zoë, Wash, Kaylee und Jayne sind identisch zu den normalen Versionen, mit Ausnahme der Sonderfähigkeit „Ganz Große Helden“ („Kommst du bei einer Missetat weiter, nimm dir \$100“).

Benutzt du die *Ganz Große Helden*-Karten, entferne deren normale Versionen aus dem Spiel.



OPTIONEN ZUR VORBEREITUNG

Wenn ihr eure Chancen verbessern wollt, Zoë, Wash, Kaylee oder Jayne anzuheuern, stehen euch folgende Optionen zur Verfügung:

EIN PRIMA HAUFEN BAUERNTÖLPEL

Anstatt die normalen Karten aus dem Spiel zu entfernen, behaltet ihr beide Versionen. Sobald entweder die normale oder die „Ganz-Große-Helden“-Version einer dieser Charaktere angeheuert wurde, entfernt ihr die jeweils andere aus dem Spiel.

ERSTE OFFIZIERE

Während ihr bei der Vorbereitung euer Schiff platziert, dürft ihr jeweils 1 „Ganz-Große-Helden“-Crewmitglied anheuern. Alle „Ganz Großen Helden“, die ihr nicht ausgewählt habt, mischt ihr in ihren jeweiligen Angebotsstapel.

Hinweis: Malcolm hat nicht die Option, ein Anfangs-Crewmitglied anzuheuern: Er ist bereits ein „Ganz-Großer-Held“!



Atmosphäreneintritt

„Na, da schau mal einer an! Sieht aus, als kämen wir gerade rechtzeitig. Und wozu macht uns das?“
-Malcolm Reynolds

„Zu ganz großen Helden, Sir.“
-Zoë Washburne

„Genau.“
-Malcolm Reynolds



PIRATEN & KOPFGELDJÄGER

OPTIONEN FÜRS SPIEL GEGENEINANDER

Piraten & Kopfgeldjäger kommt mit einer Riesendosis aggressiver Interaktion angetrabet. Wenn dir die Vorstellung gefällt, gegnerische Schiffe zu kapern, ihre Waren zu klauen und ihre Crews in Hinterhalte zu locken, dann lies weiter! Dich erwartet eine Schatztruhe voller Glitzerzeugs und Schandtaten. Sollten diese mörderischen Methoden deinem Zartgefühl nicht behagen, kannst du diese Regeln gerne weglassen und dich davonschleichen wie ein Wurm.

Die Karten und Komponenten in *Piraten & Kopfgeldjäger* sind mit einem Totenkopf und gekreuzten Gewehren markiert. Nicht jeder kämpft gerne gegen alle anderen: Je nach dem Geschmack deiner Spielgruppe kannst du dir frei auswählen, mit wie vielen dieser Elemente du spielen willst.



PIRATENJOBS

Piratenjobs erlauben dir, gegnerische Schiffe zu kapern und zu erbeuten, was sich an Bord befindet: Fracht, Schmuggelware, Sprit und Ersatzteile.



KOPFGELDKARTEN

Im All wimmelt es vor Leuten, die es sich mit jemandem verscherzt haben. Ob der lange Arm des Gesetzes oder ein persönlicher Rachefeldzug – Gesuchte Verbrecher bringen dir ein schönes Kopfgeld ein. Nimm die Flüchtigen in Gewahrsam und liefere sie ab, um deinen Lohn zu erhalten.



NEUE SCHIFFSTABLEAUS

Piraten & Kopfgeldjäger stellt dir 2 neue Schiffe zur Verfügung, die „S.S. Walden“ und die „Interceptor“. Jede hat einen einzigartigen Antriebskern, der nur zu diesem Schiff passt und auch nicht durch einen anderen Antriebskern ersetzt werden kann.

Hinweis: Hinsichtlich der Regeln und Kurskarten gelten beide neuen Schiffe als „Firefly“.



S.S. WALDEN

Was der „Walden“ an Geschwindigkeit abgeht, das macht sie durch Frachtkapazität wett. Die „Walden“ ist ein absolutes Arbeitstier und eine gute Wahl für Captains, die auf Lieferungen von Altmittel und Schmuggelware spezialisiert sind.

„Ich bin Kopfgeldjäger. Das gilt im Allgemeinen nicht als ehrenhaft ... aber ich lebe nach einem Kodex.“

-Jubal Early

INTERCEPTOR



INTERCEPTOR

Der kompakte „Echelon“-Antrieb der „Interceptor“ liefert beispiellose Geschwindigkeit und Effizienz. Raum und Flexibilität sind jedoch Mangelware. Die „Interceptor“ ist dafür gemacht, Flüchtige in Grund und Boden zu jagen, ist jedoch auch eine gute Wahl für ein Elite-Team mit üblen Absichten.

DAS ALL ERWEITERN

Um *Piraten & Kopfgeldjäger* in dein Firefly-Spiel zu integrieren, mischst du die neuen Piraten- und Angebotskarten in ihre jeweiligen Job- und Angebotsstapel. Die Kopfgeldkarten formen einen neuen, eigenständigen Zugstapel. Die beiden neuen Schiffstableaus können von jedem Leader benutzt werden. Die neuen Storykarten stützen sich auf die interaktiven Elemente dieser Erweiterung.

„Shiny! Kommt, lasst uns richtig böse sein!“

-Jayne Cobb

NEUE REGELN

GEGNERISCHE SCHIFFE KAPERN

Für einen Piratenjob oder ein Kopfgeld ist es manchmal nötig, an Bord eines gegnerischen Schiffs zu gehen. Um diesen Akt der Aggression auszuführen, musst du zunächst eine Kaperprobe bestehen. Hierfür darfst du entweder deine Technik- oder Verhandlungsfertigkeiten aufwenden.

KAPER-PROBE



1-5: Versuch vermasselt
6+: Kapern erfolgreich

War die Probe erfolgreich, so führst du deine angestrebte Aktion weiter aus. Schlug die Probe fehl, ist dein Versuch beendet und deine „Arbeits“-Aktion vorbei.

„Kaylee, kriegst du das mit der Überbrückungsfrequenz hin?“

-Zoe

„Damit lege ich das Schließsystem lahm, dann können wir rein ... vorausgesetzt, Wash dockt sauber an.“

-Kaylee



SHOWDOWNS

Showdowns sind Konfrontationen zwischen 2 Crews, die ihr über eine besondere Fertigungsprobe abwickelt. Wer gerade am Zug ist, gilt als Angreifer, und die Zielperson ist der Verteidiger. Der Angreifer muss sich zunächst für eine Angriffsfertigkeit entscheiden. Danach wählt der Verteidiger eine defensive Fertigkeit.

Falls auf gegnerischem Schiff:
Kaperprobe erforderlich.

SHOWDOWN

BEI SIEG Nimm Schläger in Gewahrsam.

BEI Töte 1 Crewmitglied des

NIEDERLAGE Angreifers.
Versuch vermasselt.

Über diese Fertigkeiten dürfen beide frei entscheiden; es muss nicht dieselbe sein. Dann werfen beide je 1 Würfel und addieren ihre Fertigungspunkte. Wer das höhere Gesamtergebnis hat, gewinnt den Showdown. Bei Gleichstand gewinnt der Verteidiger. Der Ausgang eines Showdowns wird auf der betreffenden Karte beschrieben.

Hinweis: „Spektakuläre Heldentaten“-Boni werden AUCH bei Showdowns angewandt.

Beispiel: Peter treibt einen Piratenjob voran und nimmt Lena ins Visier. Er hat die Kaperprobe bestanden – nun ist es Zeit für den Showdown! Peter entscheidet sich für „Kampf“. Daraufhin wählt Lena „Technik“. Peter würfelt eine 5 und fügt die 6 Kampfpunkte seiner Crew hinzu, was insgesamt 11 ergibt. Lenas 3, plus ihre 5 Technikpunkte, ergeben 8. Peter gewinnt den Showdown und sackt seine Beute ein.

AUSRÜSTUNG BEI SHOWDOWNS

Beim Abwickeln von Showdowns dürfen beide Parteien vor dem Würfeln ihre Ausrüstung an beliebige Crewmitglieder verteilen. Beide Crews schnappen sich hastig ihre Ausrüstung, um sich auf den bevorstehenden Kampf vorzubereiten. Es gelten die normalen Ausrüstungsregeln.

„Der Plan riecht nach 'ner Menge ,Wenn das Wörtchen Wenn nicht wär'.“

-Jayne

PIRATERIE IM ALL

PIRATENJOBS

Piraterie ist eine neue Jobart in *Piraten & Kopfgeldjäger*, der sich folgendermaßen von normalen Jobs unterscheidet:

DIREKTE KONFRONTATION

Bei Piratenjobs greifst du das Schiff, die Güter und die Crew einer anderen Person an. Um einen Piratenjob voranzutreiben, muss sich dein Schiff im selben Sektor wie dein Ziel befinden.

Hinweis: Du musst an einem Piratenjob arbeiten, um ein anderes Schiff anzugreifen – du kannst nicht einfach nur so attackieren!

EINEN PIRATENJOB VORANTREIBEN

Benutzt du eine „Arbeits“-Aktion, um einen Piratenjob anzugehen, platzierst du die Karte in deinem Bereich für Aktive Jobs. Bei allen Piratenjobs musst du eine Kaperprobe bestehen, um Zugang zu einem gegnerischen Schiff zu erhalten. Bestehst du die Probe, geht es weiter zum Showdown-Teil des Piratenjobs. Schlägt die Probe fehl, so bleibt die Piratenjobkarte unter deinen Aktiven Jobs, aber dein Versuch ist vorbei. Du fliegst nun unter Piratenflagge! Deine üblen Absichten sind für alle Welt klar zu erkennen!

Hinweis: Denk dran, du kannst nur 3 Aktive Jobs auf einmal haben. Hast du bereits 3 Aktive Jobs, so kannst du keinen Piratenjob angehen.

SUBJEKTIVE MORAL

Piratenjobs gelten moralisch als „Subjektiv“. Das bedeutet, dass die Moral des Jobs von der Situation abhängt; sie wird dadurch bestimmt, ob der angegriffene Leader „MORALISCH“ ist oder nicht. Es ist „UNMORALISCH“, für einen „SUBJEKTIVEN“ Job ein Schiff mit „MORALISCHEM“ Leader anzugreifen.

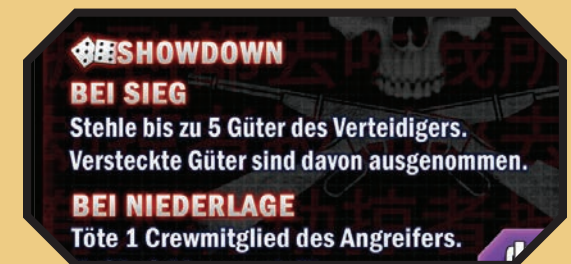


Beispiel: Peter hat einen Piratenjob von Badger auf der Hand. Sowohl Lena (als „Mal“: Moralisch) und Jonas (als „Womack“: Nicht Moralisch) sind in Reichweite. Peter weiß, dass seine „Moralischen“ Crewmitglieder kein Problem damit haben werden, Womack anzugreifen. Greift er jedoch Mal an, wird das seine „Moralischen“ Crewmitglieder „Verärgern“, da es als „Unmoralisch“ gilt, Mal ins Visier zu nehmen (weil Mal ja ACH so „Moralisch“ ist).

Als Peter jedoch merkt, dass Lena klar in Führung liegt, entscheidet er sich trotzdem dafür, Mal anzugreifen. Falls er seinen Piratenjob erfolgreich abschließt, werden all seine „Moralischen“ Crewmitglieder „Verärgert“ ob des „Unmoralischen“ Angriffs auf einen „Moralischen“, rechtschaffenen Captain

PIRATERIE-SHOWDOWNS

Alle Piratenjobs wickelt ihr durch Showdowns ab. Der Showdown-Teil auf jeder Piratenjobkarte beschreibt die potenziellen Risiken und Belohnungen. Ein Piratenjob gilt als abgeschlossen, sobald du den Showdown gewonnen hast.



Die Crew der Walden kapert die Serenity

PIRATENJOBS ABSCHLIESSEN

Nachdem du den Showdown gewonnen und den Piratenjob abgeschlossen hast, darfst du von deinem Gegenüber stehlen. Bei manchen Piratenjobs darfst du Güter stehlen, bei anderen Jobs.

GÜTER STEHLEN

Die Anzahl der Güter, die du stehlen darfst, hängt vom Job ab sowie vom verfügbaren Frachtraum auf deinem Schiff. Du kannst nur so viele Güter stehlen, wie du auf deinem Schiff verstauen kannst. Nach deinem Sieg im Showdown, aber bevor du Güter stiehlest, darfst du Güter von Bord werfen, um Platz zu schaffen. In Sektoren mit Planeten darfst du auch Passagiere und Flüchtige von Bord werfen – jedoch niemals ins Weltall.

Beispiel: Lena nimmt Jonas' Schiff ins Visier, da es voll mit wertvoller Schmuggelware ist. Sie besteht die Kaperprobe und gewinnt den Showdown. Sie arbeitet an einem Piratenjob für Badger, der ihr erlaubt, bis zu 6 Güter zu stehlen. Sie hat aber nur 4 leere Felder in ihrem Frachtraum. Lena will sich Jonas' Schmuggelware nicht entgehen lassen, also wirft sie 2 Spritmarker und 2 Ersatzteile ab, um Platz zu schaffen, bevor sie Jonas ausraubt.

Hinweis: Du kannst nicht zuerst Güter stehlen, die gestohlenen Güter dann abwerfen und dann weitere Güter stehlen.

PIRATENJAMMER: DAS VERSTECK

Güter, die sich im Versteck eines Schiffs befinden, sind tabu. Versteckte Güter können nicht gestohlen werden. Bei Piraterie geht es um den Überraschungseffekt, und Angreifer haben schlicht keine Zeit, jedes Schiff von Bug bis Heck zu durchsuchen. Und Schiffe der Firefly-Klasse sind berüchtigt dafür, dass sie voll von verborgenen Nischen sind!

GÜTER VERSTECKEN

Wirst du zur Zielscheibe eines Piratenangriffs, darfst du deine Güter, Passagiere und Flüchtigen zwischen Frachtraum und Versteck hin- und herbewegen. Überlege dir gut, welche Güter du in deinem Versteck verbirgst. Die Schmuggelware mag viel wert sein, aber ohne Sprit kannst du sie nicht liefern! Sobald ihr um den Showdown gewürfelt habt, ist es zu spät zum Umlagern.

JOBS STEHLEN

Manche Piratenjobs erlauben dir, Jobs anstelle von Gütern zu klauen. Falls du Jobs stiehlest, kann es sein, dass du mehr als 3 Jobs auf der Hand hast. Du musst dann vor Beenden deiner aktuellen „Arbeits“-Aktion so viele Jobs abwerfen, bis du nur noch 3 Inaktive auf der Hand hast.

KOPFGELDJAGD

Kopfgelder sind eine spezielle Art von Job, bei der du eine flüchtige Person in Gewahrsam nehmen und sie an einem bestimmten Ort abliefern musst, um eine Belohnung zu erhalten. Kopfgelder entscheiden sich in mehrerer Hinsicht von normalen Jobs.



Die meistgesuchten Flüchtigen im All

DIE LISTE DER MEISTGESUCHTEN IM ALL

Platziere bei der Vorbereitung den Kopfgeldstapel neben den Kontaktstapeln und decke die obersten 3 Kopfgeldkarten auf.

Diese 3 Karten bilden die Liste der Meistgesuchten im All. Sobald eine flüchtige Person in Gewahrsam genommen und ihr Kopfgeld kassiert wurde, deckst du 1 neue Kopfgeldkarte auf. Es sollte immer 3 aufgedeckte Kopfgelder geben.



Jubal Early nimmt sein Ziel ins Auge

Für jedes Crewmitglied mit Haftbefehl ist eine Kopfgeldkarte im Spiel. Beim Spiel mit *Piraten & Kopfgeldjäger* müssen deine „Gesuchten“ Crewmitglieder sowohl auf den Allianz-Kreuzer als auch auf gegnerische Crews aufpassen!



„Gesuchte“ Crewmitglieder haben ein kleines Symbol neben ihrer Gage.

NEUE ALLIANZ-MELDUNGEN

Wann immer du die Kurskarte „Allianz-Kreuzer“ ziehst, aktualisierst du die Meistgesuchten-Liste: Lege die 3 aufgedeckten Kopfgelder unter den Kopfgeldstapel und decke 3 neue Kopfgelder auf.

Hinweis: Deckst du die Kopfgeldkarte für einen Charakter auf, der aus dem Spiel entfernt wurde, oder wird ein Charakter getötet, während er auf der Meistgesuchten-Liste steht, so entfernst du sein Kopfgeld aus dem Spiel und ziehst 1 neues.

KOPFGELDKARTEN

Jede Kopfgeldkarte gibt die Details der Jagd an: Wo die Zielperson zuletzt gesehen wurde, wohin du sie liefern musst, und wie hoch dein Lohn sein wird. Der Showdown-Teil auf jeder Kopfgeldkarte beschreibt die Risiken eines fehlgeschlagenen Versuchs. Manche Kopfgelder sind „Unmoralisch“; „Moralische“ Crewmitglieder werden „Verärgert“, sobald du ein solches Kopfgeld kassierst.



KOPFGELDJAGD

Um ein Kopfgeld zu kassieren, musst du die flüchtige Person in Gewahrsam nehmen und sie am Zielort abliefern.

AUSRÜSTUNG FÜR DIE JAGD

Du musst entscheiden, was du benutzen willst, bevor deine Kopfgeldjagd beginnt. Sobald du eine „Arbeits“-Aktion für ein Kopfgeld aufwendest, kannst du keine Ausrüstung mehr zwischen Crewmitgliedern hin- und herschieben.

KOPFGELDER SIND FÜR ALLE DA

Alle dürfen versuchen, eins oder mehrere der 3 aufgedeckten Kopfgelder von der Meistgesuchten-Liste einzutreiben. Kopfgelder zählen weder als Jobs auf deiner Hand, noch als Aktive Jobs vor dir.

FLÜCHTIGE IN GEWAHSAM NEHMEN

Um eine flüchtige Person zu stellen, musst du dich im selben Sektor wie sie befinden und eine „Arbeits“-Aktion aufwenden. Mit jeder „Arbeits“-Aktion kannst du nur 1 Zielperson ins Visier nehmen.

Hinweis: Denk dran, beim Abwickeln eines Kopfgeld-Showdowns während deines Zugs bist du der Angreifer.

Es gibt 3 verschiedene Szenarien zum Ergreifen einer flüchtigen Person, je nachdem, wo sie sich befindet:

KONFRONTATION: FLÜCHTIGE PERSON IST TEIL EINER GEGNERISCHEN CREW

Um eine flüchtige Person in einer gegnerischen Crew in Gewahrsam zu nehmen, musst du zuerst eine Kaperprobe bestehen (für Einzelheiten, siehe S. 30), um Zugang zum Schiff zu erhalten. Bestehst du die Probe, musst du einen Showdown

gegen die gesamte gegnerische Crew abwickeln (Befolge dabei die normalen Showdown-Regeln). Die möglichen Ausgänge des Showdowns stehen auf der Kopfgeldkarte.

EINSAMES ZIEL: FLÜCHTIGE PERSON IST AUF ANGEBOTSPLANET

Um eine flüchtige Person aus dem Abwurfstapel eines Angebotsplaneten in Gewahrsam zu nehmen, handelst du einen Showdown zwischen deiner Crew und deinem Ziel ab. Die Person rechts von dir würfelt für deine Zielperson, als Verteidiger. Deine Zielperson benutzt ihre beste Fertigkeit (Kampf, Technik oder Verhandeln). „Spektakuläre Heldentaten“-Bonuswürfe werden AUCH angewendet. Die möglichen Ausgänge des Showdowns stehen auf der Kopfgeldkarte.

VERRAT: FLÜCHTIGE PERSON IST IN DEINER CREW

Falls deine Zielperson eins deiner Crewmitglieder ist, darfst du dich entscheiden, sie auszuliefern. Du musst keinen Showdown abwickeln, um sie in Gewahrsam zu nehmen. Allerdings wird dies von deiner Crew als schamloser Verrat angesehen. All deine Crewmitglieder, mit Ausnahme deines Leaders, werden „Verärgert“.

Tipp: Willst du das Kopfgeld für eins deiner Crewmitglieder einkassieren, ohne die anderen zu „Verärgern“, kannst du den Charakter entlassen und auf seinem Heimatplaneten in Gewahrsam nehmen.

FLÜCHTIGE IN GEWAHRSAM

Sobald du eine flüchtige Person geschnappt hast, nimmst du sowohl ihre Crew- als auch ihre Kopfgeldkarte an dich. Platziere die Crewkarte links neben deinem Schiff und die Kopfgeldkarte darauf, um die flüchtige Person als „In Gewahrsam“ zu markieren. Flüchtige Personen in Gewahrsam zählen nicht als Aktive Jobs. Flüchtige in Gewahrsam zählen **IN KEINER WEISE** zu deiner Crew. Flüchtige in Gewahrsam nehmen nicht an Jobs, Showdowns oder jedweden Fertigungsproben teil und werden beim Ereignis „Allianz-Kontakt“ ignoriert. Flüchtige in Gewahrsam zählen **NICHT** zu deinem Crew- oder deinem Frachtraumlimit.

KOPFGELD STREITIG MACHEN

Schiffe mit Flüchtigen in Gewahrsam stellen ein verlockendes Ziel dar. Du darfst versuchen, eine Person in Gewahrsam von einem gegnerischen Schiff zu entführen. Um dies zu tun, musst du dich im selben Sektor wie das Schiff befinden, an dessen Bord sich dein Ziel befindet, und eine „Arbeits“-Aktion aufwenden.

Zunächst musst du eine Kaperprobe bestehen. Schlägt diese fehl, so erhältst du keinen Zugang zum Schiff und deine „Arbeits“-Aktion ist vorbei. Bestehst du sie, so handeln beide Crews einen Showdown ab. Flüchtige in Gewahrsam nehmen **NICHT** an Showdowns teil.

Jemandem ein Kopfgeld streitig zu machen ist genauso riskant wie die Verfolgung eines Flüchtigen auf freiem Fuß. Die Showdown-Resultate auf der Kopfgeldkarte deines Ziels gelten auch hier. Eine Crew, die in der Lage ist, gefährliche Verbrecher in Gewahrsam zu nehmen, kann genauso gefährlich sein wie die Flüchtigen!

Hinweis: Eine Person in Gewahrsam kann mehrmals das Schiff wechseln; du kannst aber

einem gegnerischen Captain nur 1 Kopfgeld pro „Arbeits“-Aktion streitig machen.

BEFREIUNG

Hast du eine Person in Gewahrsam entführt, darfst du diese Aktion auch als Befreiung deklarieren. Bei einer Befreiung lässt du die Person gehen, anstatt sie abzuliefern. Falls du Platz in deiner Crew hast oder Platz machen kannst, bekommst du ein dankbares neues Crewmitglied, ganz ohne Gage (*Für Einzelheiten, siehe S. 19, „Crewmitglieder Entlassen“*). Die Kopfgeldkarte kommt unter den Kopfgeldstapel. Schließt die befreite Person sich nicht deiner Crew an, so kommt sie auf den Abwurfstapel ihres Angebotsstapels.

Hinweis: Nur, weil du jemanden gerettet hast, ist das Risiko nicht völlig gebannt. Je mehr Verbrecher von Kopfgeldjägern geschnappt werden, desto höher das Risiko, dass das Kopfgeld für dein neues Crewmitglied wieder auftaucht.

FLÜCHTIGE IN GEWAHRSAM ABLIEFERN

Unten auf jeder Kopfgeldkarte steht ein Ort, an dem die Person abzuliefern ist. Um das Kopfgeld zu kassieren, musst du die Person in Gewahrsam dort hinbringen. Sobald du angekommen bist, musst du eine „Arbeits“-Aktion aufwenden, um die Person abzuliefern. Sobald du sie abgeliefert hast, werden sowohl Crewkarte als auch Kopfgeldkarte aus dem Spiel entfernt.

DIE GOTTVERDAMMTEN REAVER!!

Wenn Schiffe auf Reaver stoßen, während sie Flüchtige in Gewahrsam transportieren, besteht das Risiko, dass ihr Kopfgeld gefressen wird. Flüchtige in Gewahrsam sind eine besonders einfache Mahlzeit! Werden deine Passagier- und Flüchtigenmarker von Reavern getötet, so entfernst du deine Flüchtigen in Gewahrsam aus dem Spiel.

CORTEX-MELDUNGEN

Eine Cortex-Meldung ist eine besondere Art von Kopfgeld, die nicht auf eine Einzelperson, sondern auf eine ganze Kategorie von Tunichtguten ausgeschrieben ist. Wie bei einem normalen Kopfgeld nimmst du die Kopfgeldkarte an dich, sobald du als erstes 1 der Zielpersonen in Gewahrsam genommen hast. Wenn du willst, kannst du dann weitere Flüchtige zu deinem Kopfgeldstapel hinzufügen. Beim Abliefern erhältst du das Kopfgeld für jede einzelne Person in Gewahrsam, die du geschnappt hast.

Hinweis: Befindet sich mehr als 1 flüchtige Person derselben Kategorie am selben Ort, so kannst du trotzdem nur 1 davon pro „Arbeits“-Aktion in Gewahrsam nehmen.

Beispiel: Eine Cortex-Meldung für Banditen wird aufgedeckt. Peter hat einen Banditen in seiner Crew und beschließt, ihn zu verraten. Während seines Zugs wendet er eine „Arbeits“-Aktion auf, um die Cortex-Meldungskarte an sich zu nehmen, und nimmt sein Crewmitglied in Gewahrsam (was den Rest seiner Crew „Verärgert“). In Peters nächstem Zug versucht er, einen Banditen von Jonas' Schiff zu entführen. Peter besteht die Kaperprobe und gewinnt den Showdown. Er fügt seinem Stapel einen 2. Banditen hinzu! Das Kopfgeld, das ihn erwartet, beträgt nun \$4.000 (\$2.000 × 2 Banditen).

Hinweis: Kopfgeld-Boni werden nur 1-mal pro Cortex-Meldung ausgezahlt, egal, wie viele Flüchtige sich im Kopfgeld-Stapel befinden.

CORTEX-MELDUNGEN STREITIG MACHEN

Wie normale Kopfgelder kannst du anderen Personen auch Cortex-Meldungen streitig machen. Wird eine Cortex-Meldung streitig gemacht, so wechseln auch sämtliche dazugehörigen Flüchtigen-Karten den Besitzer (Dies ist die einzige Ausnahme zur Regel, dass nur 1 flüchtige Person pro „Arbeits“-Aktion in Gewahrsam genommen werden kann).

Beispiel: Lena sieht eine Gelegenheit für leichte Beute und bewegt sich per Schleichflug in Peters Sektor. Lena wirbt Peters „Verärgerte“ Crewmitglieder ab, indem sie deren Gage an den Vorrat zahlt (was keine Aktion erfordert) und benutzt ihre 2. Aktion, um Peter sein Kopfgeld streitig zu machen. Nachdem sie die Kaperprobe bestanden hat, kommt es zum Showdown zwischen den beiden! Da die Hälfte seiner Crew nun für Lena arbeitet, hat Peter keine Chance: Lena gewinnt den Showdown. Peter verliert die Cortex-Meldung, beide dazugehörigen Banditen, sowie eine gehörige Portion Stolz. Lena kann nun noch mehr Banditen jagen, oder die beiden in ihrem Gewahrsam für eine saftige Handvoll Credits abliefern!



Die Interceptor nähert sich

ZIELHÄFEN & SICHERE HÄFEN

ZIELHÄFEN

Für Storykarten mit einer Reihe von Zielen auf verschiedenen Planeten kannst du die nummerierten Zielhafenmarker benutzen. Platziere die Zielhafenmarker bei der Vorbereitung in den Zielsektoren, die auf der Storykarte genannt sind. Die Nummern können dazu dienen, die Reihenfolge der Zielabwicklung vorzugeben.



SICHERE HÄFEN

Sichere Häfen sind Planeten, die jeweils eine bestimmte Bedeutung für jede Person haben. Jeder „Sicherer Hafen“-Marker hat dieselbe Farbe wie ein Schiffsmodell. Manche Storykarten weisen euch an, bei der Vorbereitung einen Sicheren Hafen auszuwählen. Jede Storykarte beschreibt die Bedeutsamkeit der Sicheren Häfen, und welche Planeten in Frage kommen.



SICHERE HÄFEN WÄHLEN

Bei der Vorbereitung, nach der Wahl eines Leaders, platziert ihr eure „Sicherer Hafen“-Marker anstelle eurer Schiffe. „Sicherer Hafen“-Marker müsst ihr in Sektoren mit Planeten platzieren, könnt sie jedoch nicht auf Angebots- oder Kontaktplaneten platzieren. Pro zulässigem Planet könnt ihr nur 1 „Sicherer Hafen“-Marker platzieren. Sofern nicht anders angegeben, starten eure Schiffe bei eurem jeweiligen Sicheren Hafen.

NEUER BERUF: GESETZESHÜTER

Die folgenden Regeln gelten für alle Gesetzeshüter:

GESETZESHÜTER ARBEITEN OHNE GAGE:

Die Kosten, um Gesetzeshüter anzuheuern, sind \$0, und sie erhalten keinen Anteil an Jobs.

GESETZESHÜTER HALTEN SICH AN DAS GESETZ:

Gesetzeshüter nehmen niemals an „Illegalen“ Jobs teil. Treibst du einen „Illegalen“ Job voran, so bleiben sämtliche Gesetzeshüter an Bord deines Schiffs.

GESETZESHÜTER HÜTEN DAS GESETZ:

Alle Gesetzeshüter haben einen „Kopfgeld-Bonus“, der ausbezahlt wird, sobald eine flüchtige Person in Gewahrsam abgeliefert wird. Hast du mehr als 1 Gesetzeshüter in deiner Crew, so addieren sich ihre Boni.



Sheriff Bourne



RAND-ERWEITERUNG BLAUE SONNE

Lass die gewohnten Weltraumstraßen hinter dir und erforsche die Randwelten! Auf Captains, die sich der Grenze des bekannten Alls stellen, warten neue Herausforderungen und Belohnungen!

Jede Blaue Sonne-Karte ist mit einem Blaue Sonne-Setsymbol markiert.



STORY- UND VORBEREITUNGSKARTEN

Neue Storykarten bereichern dein Spiel durch neue Ziele und Herausforderungen. Für ein dynamischeres Spielerlebnis kannst du jede beliebige Storykarte mit der neuen Vorbereitungskarte „Immer enger in meinem Himmel“ kombinieren.



RANDRAUM-KURSKARTEN

Fliegst du durch den Randraum, so ziehst du Kurskarten vom Randraum-Stapel. Der Randraum stellt Captains, die sich bis ans andere Ende des Alls wagen, vor einzigartige Herausforderungen und Gelegenheiten.



MERIDIAN- ANGEBOTSTAPEL

Die Hauptstadt des Systems Blaue Sonne ist ein florierendes Handelszentrum. Reisen im Grenzraum sind gefährlich, und die Märkte von Meridian bieten dir viele verschiedene Optionen, dein Schiff gegen Reaver auszustatten.



MELDUNGSMARKER

Die doppelseitigen Meldungsmarker stehen für intensivere Reaver- oder Allianzaktivität innerhalb eines Sektors.



UROBOROS- ASTEROIDENGÜRTEL

Der Uroboros-Asteroidengürtel ist eine Gegend im Umkreis der Blauen Sonne, in dem sich Asteroiden und Planetoiden mit reichhaltigen Mineralvorkommen befinden.

Manche neue Jobs verlangen von dir, etwas im Uroboros-Asteroidengürtel abzuholen. Einen Uroboros-Job kannst du in jedem der 4 Sektoren beginnen, die Uroboros-Asteroiden zeigen.

Hinweis: Sektoren im Uroboros-Asteroidengürtel gelten nicht als „Planetensektoren“, es sei denn, sie enthalten einen namentlich genannten Planeten.



NEUE LEADER

Blaue Sonne enthält 2 neue Leader, die beide spezielle Sonderfähigkeiten besitzen. Murphy handelt mit Gütern, während Athertons Tags dafür sorgen, dass du bei Missetaten am Anfang der Partie eher weiterkommst.



„Vergeben Sie mir bitte. Ich kann nutzlose Personen auf den Tod nicht ausstehen.“
-Murphy

NEUE KONTAKTE

Mr. Universe bietet dir die Gelegenheit, „Ganz Große Herausforderungen“ anzunehmen, deren erhöhtes Risiko entsprechend belohnt wird!



Lord Harrow ist Schmuggler und Spediteur im großen Stil, und für Captains, denen er vertraut, ist er eine verlässliche Auftragsquelle.



NEUE REAVER-REGELN

In ferner Umlaufbahn um den Protostern Burnham, inmitten der herumtreibenden Gerippe von Schiffen, die sie kannibalisiert haben, lauern die Reaver. Die Reaver blockieren Miranda schon seit Jahren, doch seit Kurzem kursieren Gerüchte über Geschäftsmöglichkeiten vor Ort, was manch risikofreudigen Captain auf den Plan ruft.

REAVERRAUM

Die 3 Sektoren, die Burnham umgeben, sind auf der Karte als Reaver-Raum markiert. Nur diese 3 Sektoren gelten als „Reaver-Raum“.



Reaver-Schiff



NEUE REAVER-SCHIFFE

Blaue Sonne enthält 2 neue Reaver-Schiffe. Bei einer Partie mit der *Blaue Sonne*-Erweiterung machen insgesamt 3 Reaver-Schiffe den Grenz- und Randraum unsicher. In jedem Sektor kann sich max. 1 Reaver-Schiff befinden. Bewegst du ein Reaver-Schiff, kannst du es nicht in einen Sektor bewegen, in dem sich bereits ein Reaver-Schiff befindet.

„REAVER! Reaver nähern sich. Sie halten genau auf uns zu. Wir sind in einer Minute in der Luft.“
-Wash

NEUE REAVER-VORBEREITUNG

Bei der Vorbereitung mit *Blaue Sonne* platziert ihr 1 Reaver-Schiff in jedem der 3 Reaver-Raum und formt so eine Blockade um Miranda. Im Verlauf des Spiels werden sich die Reaver-Schiffe bewegen, wodurch sich Routen zu Miranda öffnen.



Die Anfangs-Standorte der Reaver



Reaver-Flotte

AKTIVITÄTEN IM REAVER-RAUM

Jeder Sektor im Reaver-Raum enthält einen permanenten Reaver-Meldungsmarker, der nie entfernt wird. Reist du durch Reaver-Raum, so besteht zu jeder Zeit die Gefahr, dass ein Reaver-Schiff auftaucht!

VERZWEIFELTE MASSNAHMEN

Manchmal bleibt dir nichts übrig, als dich den Reavern zu stellen. Im Spiel mit der *Blaue Sonne*-Erweiterung darfst du dich per Schleichflug in einen Sektor bewegen, in dem sich ein Reaver-Schiff aufhält.

Hinweis: Du kannst dich nicht per Vollschieb oder durch Ausweichen in einen von Reavern besetzten Sektor bewegen.

Beispiel: Die Reaver sind beim Space Bazaar, genau dort, wo Sandra gerade ein Ziel abschließen will. Sie benutzt eine „Flug“-Aktion, um sich mit Vollschieb in einen angrenzenden Sektor zu bewegen, und beendet ihren Zug. In ihrem nächsten Zug bewegt sie sich per Schleichflug zum Space Bazaar und schließt ihr Ziel ab, woraufhin sie ihren Zug beendet. Das Reaver-Schiff bleibt beim Space Bazaar, also beginnt sie ihren nächsten Zug im selben Sektor wie die Reaver und muss das Ereignis „Reaver-Kontakt“ wie gewohnt abwickeln.

MELDUNGSMARKER

Die *Blaue Sonne*-Erweiterung enthält doppelseitige Reaver-/Allianz-Meldungsmarker. In Sektoren mit Meldungsmarkern war noch vor Kurzem intensive Aktivität zu verzeichnen, und das Risiko einer unliebsamen Begegnung bleibt hoch.

REAVER- MELDUNGSMARKER GENERIEREN



Wann immer sich ein Reaver-Schiff von einem Sektor zum nächsten bewegt, platzierst du 1 Reaver-Meldungsmarker im nun verlassenen Sektor. Falls sich die Reaver mehrmals in einen Sektor hinein- und hinausbewegen, kann es sein, dass dort mehrere Meldungsmarker landen.

Hinweis: Auch den Sektoren des Reaver-Raum werden Reaver-Meldungsmarker hinzugefügt. Verlässt ein Reaver-Schiff das 1. Mal den Reaver-Raum, so hinterlässt es 1 Meldungsmarker zusätzlich zur permanent auf dem Spielplan abgedruckten Reaver-Meldung.



Reaver-Schiffe hinterlassen 1 Reaver-Meldungsmarker, wann immer sie sich in einen neuen Sektor bewegen.

ALLIANZ- MELDUNGSMARKER PLATZIEREN



Insofern dies nicht durch eine Story- oder Vorbereitungskarte vorgegeben wird, generiert der Allianz-Kreuzer keine neuen Meldungsmarker, nachdem er sich bewegt.

MELDUNGSMARKER ABWICKELN

Bewegst du dich während deiner „Flug“-Aktion in einen Sektor mit einem oder mehreren Meldungsmarkern, musst du diese Marker abwickeln, bevor du eine Kurskarte ziehst. Wirf 1 Würfel, um Meldungsmarker abzuwickeln.

Ist dein Würfelergebnis gleich oder niedriger als die Anzahl an Meldungsmarkern, bekommst du Gesellschaft! Die Person zu deiner Rechten wählt 1 Reaver- bzw. Allianz-Schiff – je nachdem, welcher Marker angetroffen wurde – und platziert es in deinem aktuellen Sektor. Es gelten alle normalen Regeln für den Kontakt mit Reaver- und Allianz-Schiffen. Ungeachtet des Würfelergebnisses entfernst du sämtliche Marker aus diesem Sektor.

Beispiel: Jonas fliegt mit Vollschieb in einen Sektor, in dem sich 3 Reaver-Meldungsmarker befinden. Er würfelt eine 2! Die Reaver haben Hunger! Sandra, die rechts von ihm sitzt, wählt 1 Reaver-Schiff und bewegt es in seinen Sektor. Dann zieht Jonas ganz normal eine Kurskarte für diesen Sektor. Oh, nein! Panne! Falls Jonas diesen Sektor nicht verlässt, knabbern ihn zu Beginn seines nächsten Zugs vielleicht die Reaver an. Schafft Jonas es, weiterzufliegen, dann schüttelt er die Reaver fürs Erste ab.

- ▶ Stößt du beim Vollschiebflug auf Meldungsmarker, handelst du zuerst die Marker ab und ziehst dann wie gehabt eine Kurskarte für denselben Sektor.
- ▶ Das Abwickeln von Meldungsmarkern gilt nicht

als „Probe“. Karten, die Fertigungsproben ändern, haben keinen Einfluss auf Meldungswürfe.

- ▶ Bist du ein Gesetzlosen-Schiff, und ein Allianz-Meldungsmarker ruft den Allianz-Kreuzer herbei, endet deine „Flug“-Aktion augenblicklich; du ziehst keine Kurskarte, falls du im Vollschieb fliegst.
- ▶ Bewegst du dich per Schleichflug oder Ausweichen in einen Sektor, musst du dortige Meldungsmarker abwickeln. Es ist selten eine gute Idee, in Reaver-Meldungsmarker zu schleichen oder auszuweichen!
- ▶ Der „Langstrecken-Scanner“, ein auf Meridian erhältlicher Schiffsausbau, erlaubt dir, Meldungsmarker in angrenzenden Sektoren abzuwickeln. Dies kannst du zu jeder Zeit während deiner „Flug“-Aktion tun; es unterbricht die Aktion nicht. Würfelst du dieselbe oder eine niedrigere Zahl als die Anzahl der Meldungsmarker im angrenzenden Sektor, so fliegt das Allianz-/Reaver-Schiff in diesen Sektor. Du darfst dies mehrmals während deiner „Flug“-Aktion tun.
- ▶ Bringt ein Meldungsmarker ein Reaver-Schiff in deinen Sektor und du ziehst daraufhin die Kurskarte „Reaver-Schiff“, so kommt kein 2. Reaver-Schiff hinzu. Handle sofort das Ereignis „Reaver-Kontakt“ ab. Dies trifft immer dann zu, wenn die Kurskarte „Reaver-Schiff“ ein 2. Reaver-Schiff in einen Sektor rufen würde.



NEUE KONTAKTE: LORD HARROW UND MR. UNIVERSE

„Wenn Sie bereit wären, für mein Eigentum auch so zu kämpfen, lasse ich es noch heute auf Ihr Schiff bringen.“
-Lord Harrow

Von seinem Anwesen auf Highgate aus leitet Lord Harrow ein Frachttransport-Netzwerk, das riesige Mengen an Gütern durchs ganze All befördert. Manchmal braucht Harrow jedoch einen Captain, der sich nicht strikt an die Richtlinien der Allianz hält.



„ZUVERLÄSSIGER“ RUF BEI LORD HARROW

Im Gegensatz zu anderen Kontakten verkauft dir Lord Harrow Fracht für je \$300, sobald dein Ruf bei ihm „Zuverlässig“ ist. Benutzt du eine Aktion, um mit Lord Harrow „Geschäfte“ zu machen, darfst du sowohl seine Jobkarten begutachten als auch so viel Fracht von ihm kaufen, wie du willst.

Sobald dein Ruf bei ihm „Zuverlässig“ ist, zahlt dir Harrow ebenfalls \$500 extra, wann immer du einen Schmuggel- oder Frachttransportjob erfolgreich für ihn abschließt. Es zahlt sich aus, Lord Harrow für dich zu gewinnen.

Hinweis: Letztgenannten Bonus erhältst du nicht für den Job, durch den du Harrow beweist, dass du „Zuverlässig“ bist.

Mr. Universe bietet Captains „Ganz Große Herausforderungen“, durch die normale Jobs um zusätzliche Stunts und Hürden „bereichert“ werden.

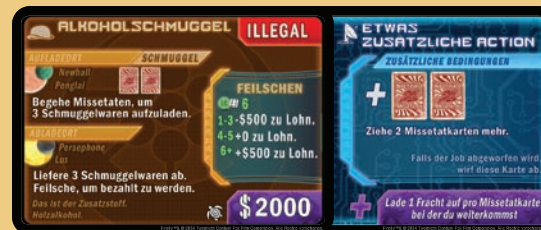


GANZ GROSSE HERAUSFORDERUNGSKARTEN

Um „Ganz Große Herausforderungskarten“ zu erhalten, benutzt du eine Aktion, um mit Mr. Universe „Geschäfte“ zu machen, genau wie bei jedem anderen Kontakt. Herausforderungskarten kommen auf deine Hand und zählen, wie normale Jobs auch, zum Handkartenlimit.

STELL DICH DER HERAUSFORDERUNG

Anstatt sie individuell abzuarbeiten, fügst du Herausforderungen deinen Jobs von anderen Kontakten hinzu. Um einem Job eine Herausforderung hinzuzufügen, legst du diese unter den Job, sobald du ihn beginnst. Piratenjobs, Kopfgeldern, oder bereits begonnenen Aktiven Jobs kannst du keine Herausforderungen hinzufügen.



Badger-Job mit beigefügter „Ganz Großer Herausforderung“.

Hinweis: Nachdem du die Herausforderungskarte hinzugefügt hast, zählt sie nicht zum Maximum an Aktiven Jobs. Du könntest also 3 Aktive Jobs haben, denen alle je 1 „Ganz Große Herausforderung“ beigefügt ist.



Eine Legale und eine Illegale Herausforderung.

GANZ GROSSE HERAUSFORDERUNGEN ABSCHLIESSEN

Um einen Job mit „Ganz Großer Herausforderung“ abzuschließen, musst du die normalen Bedingungen des Jobs sowie alle Bedingungen der Herausforderung erfüllen. „Ganz Große Herausforderungen“ stellen dich vor eine breite Auswahl an Hindernissen. Jede Herausforderungskarte beschreibt genau, wie du sie überwinden musst.

„Wenn Sie mein Sekundant sind ... bedeutet das, dass wir im Geschäft sind?“
-Malcolm Reynolds

„Das bedeutet, dass Sie in Lebensgefahr sind. Aber Sie haben Atherton die Friseur zerstört, und das macht Sie mir sympathisch.“
-Lord Harrow



Die oben abgebildete Herausforderung „Mit gebundenen Händen“ verbietet dir z.B., beim Abarbeiten des Jobs die Kampffertigkeiten deiner Crew zu Fertigkeitstests hinzuzufügen. Bei dieser Herausforderung musst du also sämtliche Kampfproben auf Missetatkarten oder auf der Jobkarte so ausführen, als hätte deine Crew keinerlei Kampffertigkeit.

BELOHNUNGEN FÜR GANZ GROSSE HERAUSFORDERUNGEN

Jede „Ganz Große Herausforderungs“-Karte bietet dir eine besondere Prämie, die du zusätzlich zum Lohn des Basisjobs kassierst. Die Prämie auf der Herausforderungs-Karte erhältst du nur, nachdem du den beigefügten Job erfolgreich abschließt und dabei die Herausforderungs-Bedingungen erfüllst.

Beispiel: Peter arbeitet an einem Job, bei dem er 3 Missetaten begehen muss, und hat die Herausforderung „Mit gebundenen Händen“ beigefügt. Bei den ersten 2 Missetatkarten kommt Peter weiter, die 3. vermässelt er. Als Resultat erhält er keinerlei Credits. Es gilt: alles oder nichts!

„ZUVERLÄSSIGER“ RUF BEI MR. UNIVERSE

Nachdem du einen Job mit beigefügter Herausforderung abgeschlossen hast, ist dein Ruf bei Mr. Universe „Zuverlässig“ – ebenso wie dein Ruf beim Original-Auftraggeber. Schieb die Herausforderungskarte wie gewohnt unter dein Schiffstableau. Ab jetzt wird die Herausforderungskarte separat betrachtet: Dein Ruf bei Mr. Universe ist nun unabhängig von deinem Ruf beim Original-Auftraggeber.



Bist du „Zuverlässig“ bei Mr. Universe, so erhöht sich dein Handkartenlimit um 2. Das bedeutet, dass du bis zu 5 Karten auf der Hand haben darfst, nachdem du dir einen „Zuverlässigen“ Ruf bei Mr. Universe erarbeitet hast.

RUINIERTER RUF BEI MR. UNIVERSE

Arbeitest du gerade an einem Job mit beigefügter Herausforderungskarte und handelst dir einen Haftbefehl ein, wirfst du sowohl die Herausforderung als auch den Job wie gewohnt ab. Wie bei anderen Kontakten gilt auch hier, dass du deinen „Zuverlässigen“ Ruf bei Mr. Universe verlierst, falls du aufgrund eines Haftbefehls seine Herausforderung abwirfst.

Hinweis: Verlierst du deinen „Zuverlässigen“ Ruf bei Mr. Universe, so verringert sich dein Handkartenlimit wieder um 2. Falls du deswegen mehr Karten auf der Hand haben solltest, als erlaubt, musst du überschüssige Karten sofort abwerfen.

Das Signal kann man nicht aufhalten, Mal. Alles muss irgendwo landen, und ich bin überall.
-Mr. Universe



NEUE STORY- UND VORBEREITUNGSKARTEN

Firefly: Blaue Sonne enthält 1 neue Vorbereitungskarte und 3 neue Storykarten. Für ein variableres Spielerlebnis könnt ihr die Vorbereitungskarte mit einer beliebigen Storykarte kombinieren.

VORBEREITUNGSKARTEN

Vorbereitungskarten verändern die Anfangsschritte zu Beginn der Partie. Sie beschreiben alle Aspekte der Vorbereitung: Anfangs-Jobs, Ausstattung, Sichere Häfen, usw. Jeder Aspekt der Vorbereitung, der sich von der Standardvorbereitung unterscheidet, ist mit einem grünen Balken unterlegt (siehe Abbildung unten).

Hinweis: Manche Vorbereitungs- und Storykarten beziehen sich auf „Planetensektoren“. Ein Planetensektor ist ein Sektor, in dem sich ein namentlich genannter Planet befindet. „Space Bazaar“ und „Cortex Relays“ zählen als Planeten.



FINANZMARKT MERIDIAN

Auf Meridian gibt es ein System, mit dem du Credits über das Cortex verschicken kannst. Spielst du mit der Erweiterung *Blaue Sonne*, darfst du zu jedem Zeitpunkt einer anderen Person Credits geben, selbst wenn ihr nicht im selben Sektor seid.



Hinweis: Um mit Gütern, Crewmitgliedern, Ausrüstung oder Schiffsausbauten zu handeln, müssen beide Parteien sich wie gehabt im selben Sektor befinden.



„Es wird immer enger in meinem Himmel.“
-Malcolm Reynolds

ZUSÄTZLICHE REGELN

„NEU MISCHEN“-KARTEN

„Neu Mischen“-Karten in den Missetat- und Kurskarten können nie auf den Abwurfstapel ihrer Zugstapel landen (außer bei mancher Vorbereitung). Falls irgendeine Aktion dafür sorgen würde, dass eine „Neu Mischen“-Karte unabgewickelt auf dem Abwurfstapel landen würde, mischst du den Stapel neu, nachdem du die Aktion ausgeführt hast.

WAS SIND GÜTER?

Viele der Karten in *Blaue Sonne* verweisen auf „Güter“. Damit sind Fracht, Schmuggelware, Sprit und Ersatzteile gemeint. Manche Karten erlauben dir, eine bestimmte Anzahl an Gütern aufzuladen. In diesem Fall darfst du entscheiden, welche Güter du aufladen möchtest. Du kannst dich für eine Auswahl von verschiedenen Gütern entscheiden.

SICHERE HÄFEN

Sichere Häfen sind Planeten, die jeweils eine bestimmte Bedeutung für die entsprechende Person haben. Jeder „Sicherer Hafen“-Marker hat dieselbe Farbe wie eine Schiffsfigur. Manche Storykarten weisen dich an, bei der Vorbereitung einen Sicheren Hafen auszuwählen. Auf jeder Storykarte steht, welche Bedeutung die Sicheren Häfen haben, und welche Planeten zur Auswahl stehen.

SICHERE HÄFEN WÄHLEN

Bei der Vorbereitung, nach der Wahl eines Leaders, platziert ihr eure „Sicherer Hafen“-Marker anstelle eurer Schiffe. „Sicherer Hafen“-Marker müsst ihr in Sektoren mit Planeten platzieren, könnt sie jedoch nicht auf Angebots- oder Kontaktplaneten platzieren. Pro zulässigem Planet könnt ihr nur 1 „Sicherer Hafen“-Marker platzieren. Sofern nicht anders angegeben, starten eure Schiffe bei eurem jeweiligen Sicheren Hafen.



RAND-ERWEITERUNG KALIDASA

Die entfernte Sonne Kalidasa lockt diejenigen, die etwas Abstand vom langen Arm der Allianz und der Bedrohung durch die Reaver brauchen!

Alle Kalidasa-Karten sind mit einer kleinen Schildkröte markiert, damit sie leicht zu erkennen sind.

STORY- UND VORBEREITUNGSKARTEN

Die neuen Storykarten stellen dich vor neue Ziele, Herausforderungen und Wendungen. Für ein variables und dynamischeres Spielerlebnis kannst du jede Storykarte mit einer beliebigen Vorbereitungskarte kombinieren.



RANDRAUM-KURSKARTEN

Fliegst du durch den Randraum, so ziehst du Kurskarten vom Randraum-Stapel. Der Randraum stellt Captains, die sich bis ans andere Ende des Alls wagen, vor einzigartige Herausforderungen und Gelegenheiten.



„Arbeitskraft? Du meinst Sklaven.“
-Mal

„Zumindest sind sie nicht freiwillig mitgekommen.“
-Wright

BEAUMONDE- ANGEBOTSTAPEL

Auf Beaumonde, dem Industriezentrum des Kalidasa-Sonnensystems, findest du mehrere Fabriken sowie einen belebten Raumhafen. Captains, die ihre Reise auf Beaumonde starten, finden dort Ausstattung, die nirgendwo sonst im All zu haben ist.



MELDUNGSMARKER

Die doppelseitigen Meldungsmarker stehen für intensivere Reaver- oder Allianzaktivität innerhalb eines Sektors.



„Gab es nicht einen Hinweis auf eine Firefly?“

-Allianz-Funker

„Sehen Sie nach.“

-Harken

„Ja, hier ist er. Ausschau halten nach nicht identifiziertem Firefly-Schiff, eventuell zwei Flüchtlinge an Bord. Bruder und Schwester.“

-Allianz-Funker

NEUER LEADER: WRIGHT

Kalidasa enthält 1 neuen Leader, Captain Wright. Wright ist ein notorischer Sklaventreiber und Betrüger, der stets gewillt ist, alles und jeden für sich auszunutzen. Er ist immer auf der Suche nach der Gelegenheit, Leute über den Tisch zu ziehen.

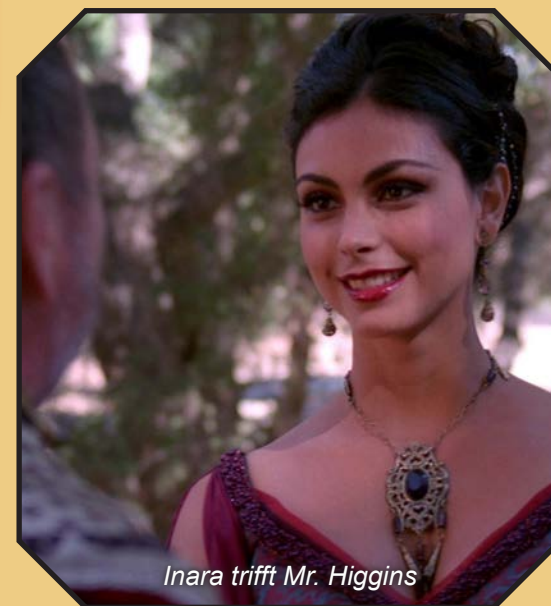


NEUE KONTAKTE

Magistrat Higgins spielt sich als Herrscher eines der Monde von Harvest auf, wo er die Lehmgruben kontrolliert, welche die Keramikindustrie im All am Laufen halten.



Fantastic & Mingo Jerry Rample sind Zwillinge, die auf Beaumonde Geschäfte machen. Als gewiefte Hehler können sie dir oft Hinweise auf zwielichtige Geschäftsgelegenheiten geben.



Inara trifft Mr. Higgins

VORBEREITUNG FÜR KALIDASA

Bevor du *Kalidasa* in *Firefly: Das Spiel* integrierst, solltest du ein paar Dinge wissen. Du kannst *Kalidasa* mit oder ohne der Erweiterung *Blaue Sonne* benutzen.

KURSKARTEN

Kalidasa enthält 20 neue Allianzraum- und 20 neue Grenzraum-Kurskarten. Mische diese Karten in den Allianzraum- beziehungsweise den Grenzraumstapel, so dass diese nun jeweils 60 Karten enthalten.

Hinweis: Spielst du eine Partie mit den größeren, 60-Kurskartenstapeln, mischst du die „Neu Mischen“-Karten gleich von Beginn an in ihre Stapel.

Spielst du sowohl mit *Kalidasa* als auch mit *Blaue Sonne*, so mische alle Randraum-Kurskarten zusammen, um einen Randraumstapel aus 60 Karten zu bilden. Entferne 1 der „Reaver-Schiff“-Karten; in jedem Zugstapel sollte sich nur 1 „Neu Mischen“-Karte befinden.



„Die Räder drehen sich immer weiter, Badger.“

-Malcolm Reynolds

„Das betrifft nur die Leute an den Randwelten.“

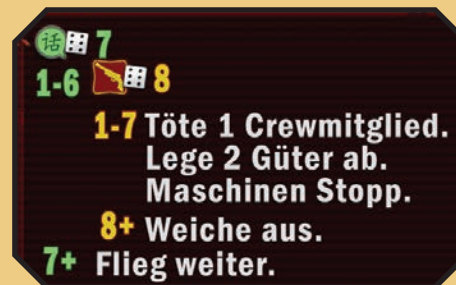
-Badger

KALIDASA-JOBS VON GRUNDSPIEL-KONTAKTEN

Kalidasa enthält je 5 neue Jobs von Harken, Amnon Duul, Patience, Badger und Niska. Mische diese Karten in ihre jeweiligen Kontaktstapel.

VERSCHACHELTE FERTIGKEITSPROBEN

Einige der neuen Fertigungsproben auf *Kalidasa*-Jobs sind verschachtelt. Das bedeutet, dass das Resultat einer Fertigungsprobe für einen Job zu einer weiteren Probe führen kann.



Ein Würfelergebnis von 1–6 in dieser Verhandlungsprobe führt zu einer Kampfprobe.

BLAUE SONNE-JOBS VON MAGISTRAT HIGGINS

Magistrat Higgins verschickt seinen wertvollen Schlamm quer durchs ganze All. 7 seiner Jobs schicken dich zu Planeten im System Blaue Sonne. Spielst du ohne die *Blaue Sonne*-Erweiterung, entferne diese Karten aus seinem Stapel. All seine *Blaue Sonne*-Jobs sind sowohl mit dem *Blaue Sonne*- als auch mit dem *Kalidasa*-Symbol gekennzeichnet.



NEUE AUSSTATTUNG FÜR GRUNDSPIEL-ANGEBOTSPLANETEN

Kalidasa enthält weiterhin 5 neue Karten für jeden der Angebotsplaneten des Grundspiels. Mische sie in ihre jeweiligen Angebotsstapel.



DIE KORVETTE DES OPERATIVE & MELDUNGSMARKER

Der „Operative“ ist ein Agent der Allianz mit uneingeschränktem Zugang zu Geheiminformationen und der Erlaubnis, sämtliche nötigen Mittel einzusetzen. Ihm vertraut die Allianz ihre dringlichsten Missionen an. Er ist unnachgiebig, hartnäckig und geduldig. Sein Glaube ist unerschütterlich, und er lässt sich durch nichts von seiner Mission abbringen.

DIE KORVETTE DES OPERATIVE

Die Operative-Korvette ist ein neues Schiffsmodell in *Kalidasa*. Mit seiner Korvette durchforstet der Operative den gesamten bekannten Weltraum auf der Suche nach Flüchtigen und gesuchten Verbrechern.



KORVETTE-VORBEREITUNG

Die Operative-Korvette beginnt die Partie im Sektor „Cortex Relay 2“.



KONTAKT MIT DER OPERATIVE-KORVETTE

Beendet die Korvette ihre Bewegung in einem Sektor mit einem Gesetzlosen-Schiff, so wird sofort das Ereignis „Kontakt mit Operative-Korvette“ abgehandelt.

Dasselbe gilt, falls sich ein Gesetzlosen-Schiff in denselben Sektor wie die Korvette bewegt.



KORVETTE STICHT REAVER-SCHIFF AUS

Befindet sich die Operative-Korvette im selben Sektor wie ein Reaver-Schiff, werden die Reaver in die Flucht gezwungen. Platziere das Reaver-Schiff zurück in einen der Reaver-Anfangssektoren. Die Operative-Korvette kann ihren Zug nicht in einem der Reaver-Anfangssektoren beenden. Bewegt sich die Operative-Korvette in einen Sektor mit Reaver-Meldungsmarkern, so entfernst du die Marker, ohne sie abzuhandeln.

Hinweis: Ziehst du die Kurskarte „Reaver-Schiff“, nachdem du dich in einen Sektor mit der Korvette bewegst, so bist du sicher vor den Reavern. Wickle die Karte nicht ab und mische dann den Kurskartenstapel ganz normal.

ALLIANZ-MELDUNGSMARKER

Allianz-Meldungsmarker können bedeuten, dass der Operative Überwachungssatelliten oder Spione eingesetzt hat, um die Bevölkerung zu überwachen. Die Operative-Korvette hinterlässt keine Meldungsmarker (wie die Reaver-Schiffe in *Blaue Sonne* es tun), aber einige Kurskarten generieren Meldungsmarker. Es kann sich mehr als 1 Meldungsmarker in einem Sektor befinden.



ALLIANZ-MELDUNGSMARKER ABWICKELN

Bewegst du dich während deiner „Flug“-Aktion in einen Sektor mit einem oder mehreren Allianz-Meldungsmarkern, so musst du diese abwickeln, bevor du eine Kurskarte ziehst. Wirf 1 Würfel, um Meldungsmarker abzuwickeln.

Ist dein Würfelergebnis gleich oder niedriger als die Anzahl an Meldungsmarkern, haben die Feds dich aufgespürt! Die Person rechts neben dir wählt 1 Allianz-Schiff aus und platziert es in deinem gegenwärtigen Sektor. Befindest du dich im Allianzraum, darf die Person rechts neben dir zwischen dem Allianz-Kreuzer oder der Operative-Korvette entscheiden. In Grenzraum- oder Randraumsektoren steht nur die Korvette zur Auswahl. Es gelten die normalen Regeln für den Kontakt mit Allianz-Schiffen. Ungeachtet des Würfelergebnisses entfernst du sämtliche Meldungsmarker aus diesem Sektor.

DIE KORVETTE BEWEGEN

Zusätzlich zu Allianz-Meldungsmarkern führen bestimmte Kurskarten dazu, dass die Korvette sich bewegt. Im Unterschied zum Allianz-Kreuzer und den Reaver-Schiffen kann sich die Korvette in jeden Sektor auf der Karte bewegen: Allianz-, Grenz- oder Randraum.



Die Korvette des Operative bewegt sich durch alle Arten von Sektoren.

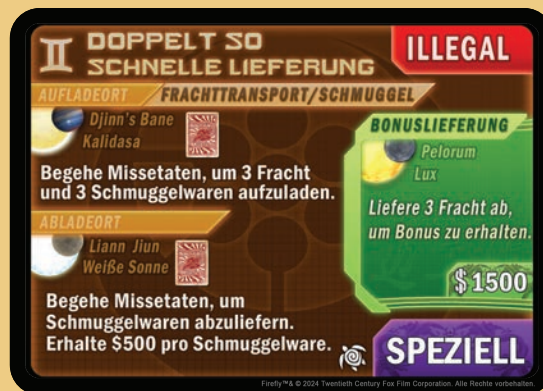
„Der Mann, den sie losschicken, tötet, ohne nach einem Grund zu fragen. Er hat einen wirklich festen Glauben.“
-Shepherd Book

- ▶ Stößt du beim Vollschubflug auf Meldungsmarker, handelst du zuerst die Marker ab und ziehst dann wie gehabt eine Kurskarte für denselben Sektor.
- ▶ Das Abwickeln von Meldungsmarkern gilt nicht als „Probe“. Karten, die Fertigungsproben ändern, haben keinen Einfluss auf Meldungswürfe.
- ▶ Bist du ein Gesetzlosen-Schiff und ein Allianz-Meldungsmarker ruft den Allianz-Kreuzer oder die Operative-Korvette in deinen Sektor, ist deine „Flug“-Aktion sofort beendet; ziehe keine Kurskarte, falls du Vollschub gegeben hast.
- ▶ Bewegst du dich per Schleichflug oder Ausweichen in einen Sektor, musst du dortige Meldungsmarker abwickeln.
- ▶ In Sektoren, wo sich bereits Meldungsmarker befinden, darfst du weitere Marker platzieren.
- ▶ Spielst du sowohl mit *Kalidasa* als auch mit *Blaue Sonne*, darfst du Allianz- und Reaver-Meldungsmarker im selben Sektor platzieren. Beim Abwickeln dieser Marker würfelst du zuerst für die der Allianz. Falls die Korvette des Operative eintrifft, verjagt sie die Reaver-Meldungsmarker.
- ▶ Denk dran, die Operative-Korvette hinterlässt keine Meldungsmarker beim Verlassen eines Sektors, wie die Reaver-Schiffe in *Blaue Sonne* es tun.

„Vergessen Sie den Impulsgeber. Wir müssen sie irgendwie anders anpeilen. Versuchen Sie es mit der Satellitennavigation. Der Transport ist registriert ...“
-Operative

BONUS-JOBGELEGENHEITEN

Viele der neuen *Kalidasa*-Jobs bieten Bonus-Jobgelegenheiten. Diese optionalen Bonus-Gelegenheiten führen dich für eine Zusatzprämie auf einen anderen Planeten.



BONUS-GELEGENHEITEN ABSCHLIESSEN

Bonus-Gelegenheiten musst du abschließen, nachdem du den Job begonnen, aber bevor du ihn beendet hast. Dies ist nur 1-mal möglich. Erledigst du eine Bonus-Gelegenheit, so platzierst du einen „Erledigt“-Marker auf ihrer Karte.



LOHN FÜR BONUS-GELEGENHEITEN KASSIEREN

Schließt du eine Bonus-Gelegenheit ab, so kassierst du die Belohnung, die im grünen Bonus-Bereich angegeben ist. Deiner Crew musst du hierfür keinen Anteil zahlen. Zahle deiner Crew einfach ihren normalen Anteil, nachdem du den Job abgeschlossen hast.

VIelfÄLTIGE JOBARTEN

Manche *Kalidasa*-Jobs haben 2 Jobarten. *Der links abgebildete Job z.B. ist sowohl ein Frachttransport- als auch ein Schmuggeljob.* Es gelten die Sonderregeln für beide Jobarten.

Hinweis: Auf manchen *Kalidasa*-Jobs ist die Jobart „Bergungsmission“ angegeben. Schließt du einen solchen Job ab, so gilt dies als Bergungsmission.



Verteidigung gegen eine Reaver-Attacke

NEUE KONTAKTE: MAGISTRAT HIGGINS UND FANTY & MINGO

Firefly: Kalidasa enthält 2 neue Kontakte.

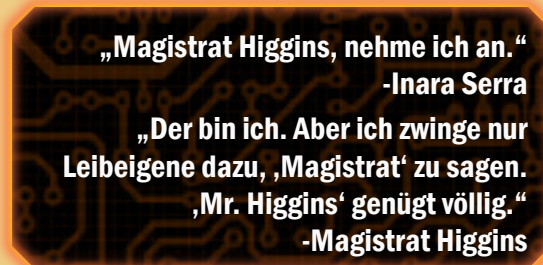


Magistrat Higgins überwacht die „Ernte“ sowie die Lieferung von rohem Lehm an die Keramikindustrie im All.

Bei Higgins' Jobs geht es zumeist darum, Rohmaterialien durch den Allianz- und den Randraum zu transportieren.

Ist dein Ruf bei Magistrat Higgins „Zuverlässig“, darfst du bis zu 4 Aktive Jobs auf einmal haben. Hast du 4 Aktive Jobs und verlierst deinen „Zuverlässigen“ Ruf bei Higgins, so musst du 1 deiner Aktiven Jobs abwerfen.

In den Schlammgruben auf Higgins' Mond werden stets neue Schuldknechte gebraucht. *Kalidasa* enthält mehrere „Mudder“-Crewkarten. Diese kannst du für einen schönen Gewinn an Higgins „vermitteln“.

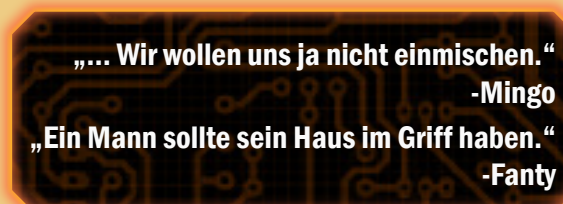


Fanty und Mingo sind Zwillingsbrüder, die von Beaumonde aus allerlei illegale Machenschaften betreiben, von Hehlerei bis hin zur Arbeit als „Schakale“ im Randraum.



Die Jobs in Fanty und Mingos Kontaktstapel bieten eine breite Auswahl an Bonus-Gelegenheiten, viele davon mit 2 Jobarten.

Sobald du einen „Zuverlässigen“ Ruf bei Fanty und Mingo genießt, erhältst du einen \$500-Bonus, wann immer du einen Transportjob abschließt. Du kannst von nun an auch Schmuggelware für je \$400 von ihnen kaufen, falls du mit ihnen „Geschäfte“ machst.



ZUSÄTZLICHE REGELN

Firefly: Kalidasa enthält 3 neue Storykarten und 2 Vorbereitungskarten. Für ein variables Spielerlebnis kannst du die Vorbereitungskarten mit jeder Storykarte kombinieren.

VORBEREITUNGSKARTEN

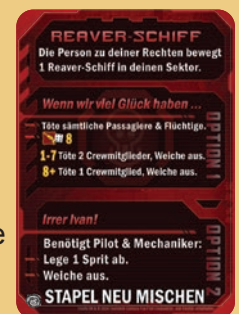
Vorbereitungskarten bieten dir Alternativen für den Beginn deiner Partie. Sie beschreiben alle Aspekte der Vorbereitung: Anfangs-Jobs, Ausrüstung, usw. Jeder Aspekt der Vorbereitung, der sich von der Standardvorbereitung unterscheidet, ist mit einem grünen Balken gekennzeichnet (siehe Abbildung).



Hinweis: Manche Vorbereitungs- und Storykarten beziehen sich auf „Planetensektoren“. Ein Planetensektor ist ein Sektor, in dem sich ein namentlich genannter Planet befindet. „Space Bazaar“ und „Cortex Relays“ zählen als Planeten.

„NEU MISCHEN“-KARTEN

„Neu Mischen“-Karten in den Missetat- und Kurskarten können nie auf den Abwurfstapeln ihrer Zugstapel landen (außer bei mancher Vorbereitung). Falls eine „Neu Mischen“-Karte im Lauf einer Aktion auf dem Abwurfstapel landet, ohne dass sie abgewickelt wird, so mischst du den Zugstapel nach Ausführen der betreffenden Aktion neu.





WILLKOMMEN IN DER WERKSTATT

Jede *Werkstatt*-Erweiterung bereichert *Firefly: Das Spiel* um 1 weiteres spielbares Schiff. Diese neuen Schiffe können zusammen mit dem Grundspiel sowie sämtlichen Erweiterungen benutzt werden. Alle neuen Karten in diesem Set sind mit dem *Werkstatt*-Symbol gekennzeichnet.



SERIE-4-FIREFLYS

Serie-4-Fireflys markieren die aktuelle Generation des Firefly-Schiffsdesigns. Serie-4-Schiffe haben im Vergleich zu ihren Vorgängern einen größeren Frachtraum, einen besseren Antriebskern, und ein gesichertes Spritaustauschsystem. Die Serie-4-Firefly ist nicht flexibel, dafür aber optimiert. Welches Schiff die richtige Wahl für dich ist, hängt von deiner Strategie und deinen Zielen ab.

Serie-4-Fireflys haben 6 Versteckfelder für Sprit. Auf diesen Feldern kannst du nur Sprit platzieren, keine Ersatzteile.

Hinweis: Da die Serie 4 auf Basis derselben Karosserie wie die herkömmliche Firefly konstruiert ist, kannst du den Anfangs-Antriebskern eines Serie-4-Schiffs durch jeden anderen Antriebskern ersetzen, den du im Lauf einer Partie erwirbst.



START-SCHIFFSAUSBAUTEN

Serie-4-Fireflys sind mit Schiffsausbauten vorausgestattet. Auf den Karten dieser Start-Schiffsausbauten steht jeweils ein Preis. Wählst du bei der Vorbereitung ein Schiff mit Start-Schiffsausbauten, so musst du den Preis auf den Schiffsausbaukarten zahlen. Bei einer Partie mit der Vorbereitungskarte „Der Weg der Browncoats“ sind die Preise der Start-Schiffsausbaukarten bereits in denen der Schiffe enthalten; du musst sie nicht noch einmal zahlen.

Hinweis: Die „Chop Shop“-Fähigkeit des Leaders Corbin ist nur bei „Kauf“-Aktionen anwendbar; bei der Vorbereitung zahlst du den vollen Preis.

Start-Schiffsausbauten haben die gleichen Rückseiten wie Angebotskarten. Wirfst du diese Schiffsausbauten jedoch ab, entfernst du sie aus dem Spiel – sie kommen nicht auf den Abwurfstapel ihres Angebotsstapels. Die *Werkstatt*-Schiffserweiterungen enthalten auch neue Angebotskarten, die du zu den Angebotsstapeln hinzufügen kannst.



Fugitives: Simon and River Tam



ESMERALDA

Die Esmeralda ist ein spezialisiertes Transport-Schiff, das seinen Passagieren den größtmöglichen Komfort bietet, Flüchtigen ein Mobiles Asyl gewährt, und mit 2 Start-Schiffsausbauten ausgestattet ist: „Wohnwagen-Kapseln“ und „Mannschafts-Deck“.



JETWASH

Die Jetwash, benannt im Andenken an Ehemann und Pilot Hoban Washburne, kann Ersatzteile abwerfen, um ihre Notfall-Navigationshilfe zu aktivieren, und hat 2 Start-Schiffsausbauten: einen „Satelliten-Lockvogel“ sowie „Staustrahltriebwerk“.

NEUE LEADERIN: ZOË

Zusammen mit der Jetwash steht dir eine neue Leader-Version von Zoë zur Verfügung. Entscheidest du dich bei der Leader-Auswahl während der Vorbereitung für Zoë, so entfernst du die Zoë-Crewkarte aus dem Silverhold-Angebotsstapel. Wird Zoë nicht als Leaderin benutzt, so bleibt ihre Crewkarte wie gewohnt im Spiel.



NEUE STORY- UND VORBEREITUNGSKARTEN

BLITZSTART (ESMERALDA)

Dies ist eine gute Vorbereitungsvariante, falls ihr Lust auf eine schnellere Partie habt. Alle nehmen sich kostenlos jeweils so viele Angebotskarten, wie Personen an der Partie teilnehmen, damit ihr eure Storykarte mit vollem Schwung angehen könnt.

DER WEG DER BROWNCOATS (JETWASH)

Diese Vorbereitungskarte ist für erfahrene Captains gedacht, die ihrem Spielerlebnis eine weitere Schwierigkeits- und Entscheidungsstufe hinzufügen wollen. Wählst du ein teureres Schiff, fängst du mit weniger Credits an – dein Schiff kannst du aber später nicht mehr austauschen!

HERUNTERGEKOMMEN (ESMERALDA)

Bei dieser Storykarte versucht ihr alle, exakt dieselben Jobs zu erledigen. Weil ihr nicht zu den Kontakten reisen und mit ihnen handeln müsst, um Jobs zu bekommen, wird auch hierdurch das Spiel erheblich schneller. Für eine wirklich sehr schnelle Partie kann diese Storykarte mit der „Blitzstart“-Vorbereitungskarte kombiniert werden.

WOHIN DER WIND UNS TRÄGT (JETWASH)

Diese Storykarte führt ein neues System ein, bei dem Zielmarker willkürlich im All verteilt werden. Kluge Captains suchen sich Jobs, die sie auf Planeten mit Zielmarkern führen. Du wirst Glück und Geschick benötigen, um als erstes 3 Zielmarker einzusammeln.



Wash und Zoë

„Ich sage doch nur, dass wir ein verdammt gefährliches Leben führen, und ich sehe nicht, dass sich das so bald ändern wird.“

-Wash



Geister



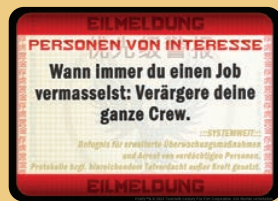
VERBRECHEN & BESTRAFUNG

Verbrechen und Bestrafung-Karten sind mit der Waage der Gerechtigkeit markiert.



ALLIANZ-MELDUNGSKARTEN

Verbrechen & Bestrafung führt 10 neue Allianz-Meldungskarten ein. Ist eine Meldungskarte im Spiel, gilt für alle Personen eine neue Sonderregel.



Platziert die Meldungskarten verdeckt auf dem Tisch. Manche Vorbereitungs- und Storykarten weisen euch an, die Partie mit einer aktiven Meldung zu beginnen. Außerdem weisen euch manche neue Missetatkarten an, eine Meldung ins Spiel zu bringen. Verlässt eine Meldung das Spiel, legt sie unter den Meldungsstapel zurück.

NEUE ALLIANZ-MELDUNGEN

Wann immer du die Kurskarte „Allianz-Kreuzer“ ziehst, ziehst du 1 neue Meldungskarte und legst die aktive Meldung unter den Meldungsstapel zurück.

Hinweis: Spielst du ohne Meldungskarten, entferne die neue Missetatkarte „Allianz-Meldung“ aus dem Missetatstapel.

NEUE MISSETATKARTEN

Verbrechen & Bestrafung enthält 40 neue Missetatkarten. Mische diese Karten mit den 40 Originalkarten zusammen, um einen Zugstapel aus 80 Missetatkarten zu bilden. Die Verbrechen & Bestrafung-Missetatkarten führen ein paar neue Mechanismen ein.

„GESUCHT“-MARKER

Manche der neuen Verbrechen & Bestrafung-Missetatkarten benutzen die neuen „Gesucht“-Marker. Ziehst du eine Karte, auf der steht: „Deine Crew wird nun Gesucht“, legst du einen „Gesucht“-Marker auf jedem deiner noch nicht „Gesuchten“ Crewmitglieder ab, mit Ausnahme deines Leaders. Crewmitglieder mit diesem Marker gelten nun als „Gesucht“, wann immer du um „Gesuchte“ Crewmitglieder würfeln musst.



UNTERGETAUCHT

Wirfst du ein „Gesuchtes“ Crewmitglied ab, so entfernst du auch seinen „Gesucht“-Marker; dieser Charakter hält sich eine Weile lang bedeckt.

ICH BIN DANN IN MEINER KOJE

Falls eine Missetatkarte eins deiner Crewmitglieder anweist, aufs Schiff zurückzukehren, stehen dir das Mitglied und seine Ausrüstung für den Rest dieses Jobs nicht mehr zur Verfügung. Du kannst Ausrüstung nicht zwischen Crewmitgliedern hin- und herbewegen, während du an einem Job arbeitest.



TEILT EUCH AUF

Manche neuen Missetatkarten weisen dich an, deine Crew in 2 Teams aufzuteilen. Teilst du deine Crew auf, muss sich in jedem Team mind. 1 Crewmitglied befinden. Wirst du aufgefordert, deine Crew aufzuteilen, hast aber nur 1 Crewmitglied, das gerade an dem Job arbeitet, hast du den Job vermasselt.

NIEMAND MEHR ÜBRIG

Werden zu irgendeinem Zeitpunkt während der Arbeit an einem Job all deine Crewmitglieder getötet oder zurück aufs Schiff beordert, so ist der Job vermasselt.

ERSATZ-MISSETATEN

Auf manchen Missetatkarten ist als 2. Option angegeben, dass du 1 neue Missetatkarte ziehen musst, um die 1. zu ersetzen. Dies bedeutet nicht, dass du die 1. Karte bestanden hast.

Beispiel: Tim arbeitet an einem Job mit 2 Missetatkarten und wählt bei der 1. Karte die



2. Option: „Sehr weiter Umweg“ (siehe Abbildung). Er zieht 1 neue Karte und muss zunächst bei dieser und dann bei 1 weiteren weiterkommen, um den Job abzuschließen.

MISBEHAVE-KARTEN MIT 2 SCHRITTEN

Anstelle von 2 Optionen bestehen manche Missetatkarten in Verbrechen & Bestrafung aus 2 Schritten. Ziehst du eine dieser Karten, so musst du beide Schritte nacheinander ausführen, um weiterzukommen. Bei der oben abgebildeten Karte musst du z.B. zuerst eine Kampfprobe und dann eine Verhandlungsprobe bestehen.



BESCHLAGNAHME AUSRÜSTUNG

Manche Missetatkarten geben vor, dass Ausrüstung beschlagnahmt wird. Hast du das Pech, dass dir auf diese Weise Ausrüstung abgenommen wird, so wird die Karte aus dem Spiel entfernt und kann nicht erneut gekauft werden.



IMMER NOCH IN DER LUFT-ERWEITERUNG

Selbst erfahrene Captains, die den Randraum erkundet, Piraten und Kopfgeldjägern gegenübergestanden und sich dem langen Arm des Gesetzes entzogen haben, finden immer wieder neue Gründe, die Große Leere zu erforschen..



Jede Immer noch in der Luft-Karte ist mit einem eindeutigen Setsymbol gekennzeichnet.

NEUE HERAUSFORDERUNGEN

Immer noch in der Luft enthält neue Karten für alle 7 Angebotsstapel, alle 3 Kurskartenstapel und den Missetatenstapel, sowie 3 neue Storykarten.

RANDRAUMJOBS

Lord Harrow und Magistrat Higgins bieten dir mehr Gelegenheiten. Falls du weder *Blaue Sonne* noch *Kalidasa* benutzt, so entferne ihre Karten aus dem Spiel. Manche All-umfassenden Jobs benötigen beide Randraum-Erweiterungen.

DER GAUNEREIENSTAPEL

Der Gaunereienstapel besteht aus einzigartigen Jobs, die von Saffron ausgeheckt wurden und die sie gerne mit dem richtigen Trottel – äh, Partner – teilt.



RESTLESS SOLE

Immer noch in der Luft enthält ein neues Schiff, die „Restless Sole“. Dieses Schiff hat einen einzigartigen Antriebskern, der nie durch einen anderen Kern ersetzt werden kann.

Hinweis: Hinsichtlich der Regeln und Kurskarten gilt die „Restless Sole“ als Firefly.



Die „Restless Sole“ ist weniger flexibel, bietet dafür aber mehr Platz für Crewmitglieder, die Fähigkeit, Schmuggelware zu beschützen, sowie einen Antriebskern, der ihren Schleichflug erweitert – all das eignet sie perfekt für alle, die sich gerne die Hände schmutzig machen.

BONUS-JOBGELEGENHEITEN

„Monty, zwei Schiffe wie unsere, die sich auf diesem leeren Felsen hier begegnen, das schreit doch für die Feds nach Schmuggel. Oder hast du vergessen, was dir auf Beylix passiert ist?“
–Malcolm Reynolds

Manche der neuen Jobs in *Immer noch in der Luft* bieten Bonus-Jobgelegenheiten, für die du im selben Sektor sein musst wie ein gegnerisches Schiff, denn manchmal müssen Crews zusammenarbeiten, um Kontakte wie Lord Harrow oder Fanta & Mingo bei Laune zu halten.

Du kannst nur eine „Arbeits“-Aktion aufwenden, um die Bonus-Gelegenheit zu ergreifen, falls die andere Person zustimmt ... was sie auch meistens tun wird, denn sie bekommt denselben Bonus, allein fürs Dasein.

Hinweis: Jegliche Güter, die du für die Bonus-Gelegenheit ablieferst, kommen zurück in den Vorrat. Sie werden nicht aufs andere Schiff aufgeladen.



„Ach ... Ihr kennt euch bereits?“

DER GAUNEREIENSTAPEL

Immer noch in der Luft bietet Captains die Möglichkeit, von Saffron geplante Raubüberfälle durchzuziehen. Genau wie Saffron selbst bringen Gaunereien ein Stückchen Unberechenbarkeit in dein Spiel. Wenn alles glatt läuft, kann dir Saffron helfen, gegen alle widrigen Umstände ein Riesending durchzuziehen. Aber wir reden hier von Saffron, also ist es ebenso gut möglich, dass sie dich übelst aufs Kreuz legt.

Gaunereien führen dich quer durchs ganze All. Falls du weder *Blaue Sonne* noch *Kalidasa* benutzt, entferne die jeweiligen Jobs aus dem Spiel.



HINTERLISTIGE CREWMITGLIEDER

Der Gaunereienstapel und weitere neue Karten in *Immer noch in der Luft* beziehen sich auf „Hinterlistige“ Crewmitglieder. Damit ist Saffron – oder Yolanda, oder Prinzessin, oder wie sich sonst gerade nennt – gemeint. *Immer noch in der Luft* verdoppelt die Anzahl ihrer Decknamen. Bei einem halben Dutzend Optionen im Spiel besteht eine größere Wahrscheinlichkeit, dass du ihr über den Weg läufst, dafür wird es aber auch umso schwerer, sie auf deinem Schiff zu behalten.

Immer noch in der Luft enthält auch neue Versionen von „Saffron“, „Bridget“ und „Yolanda“, die ihre neuen Decknamen erklären, sowie den funkelnelneuen Tag „Hinterlistig“. Beim Spiel mit *Immer noch in der Luft* ersetzt du die Originalkarten durch diese neuen Karten.

Hinweis: Beim Spiel mit dem Gaunereienstapel entfernt ihr „Hinterlistige“ Crewmitglieder niemals aus dem Spiel. Stattdessen mischt ihr sie zurück in ihre Angebotsstapel.

GESCHÄFTE MIT DEM GAUNEREIENSTAPEL MACHEN

Die Regeln für Geschäfte mit dem Gaunereienstapel sind dieselben wie bei normalen Jobstapeln, mit ein paar Ausnahmen.

KEIN KONTAKT

Saffron bietet dir eine breite Auswahl an draufgängerischen, risiko- und ertragreichen Raubzügen, aber vertrauen kannst du ihr nicht. Deine Geschäftsbeziehung mit ihr ist niemals „Zuverlässig“ – egal, wie oft du mit ihr zusammenarbeitest, ihre Loyalität gilt nur bis zum Abschluss des Jobs.

Hinweis: Verweist eine Vorbereitungs- oder Storykarte auf Kontakte, so bezieht sie sich nicht auf den Gaunereienstapel.

HINTERLISTIGE CREWMITGLIEDER BENÖTIGT

Du darfst nur mit dem Gaunereienstapel handeln, falls du „Hinterlistige“ Crewmitglieder an Bord hast. Du musst dich in keinem spezifischen Sektor aufhalten, um eine „Geschäfts“-Aktion aufzuwenden,

aber du benötigst Saffron (oder eins ihrer Aliase) an Bord.

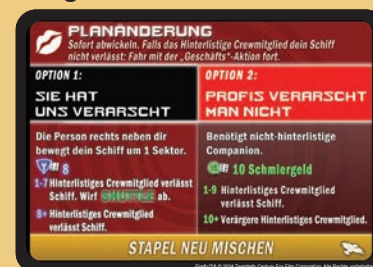
Das bedeutet, dass jeweils nur 1 Person mit dem Gaunereienstapel handeln kann ... aber es wird gemunkelt, dass Saffron Notizen für ihre Pläne irgendwo da draußen versteckt hat, also halte Ausschau nach mysteriösen Kisten und verschlüsselten Datenpads.

NEUE JOBART

Bei Saffron trägt jeder Schein. Diese Jobs mögen aussehen wie Verbrechen, sie stellen aber eine einzigartige Jobart namens „Gaunerei“ dar.

„NEU MISCHEN“-KARTE

Im Gegensatz zu Kontaktstapeln enthält der Gaunereienstapel eine „Neu Mischen“-Karte, genau wie die Missetat- und Kurskartenstapel. Ziehst du diese als Teil einer „Geschäfts“-Aktion, so wickle sie sofort ab. Verlässt dein „Hinterlistiges“ Crewmitglied daraufhin dein Schiff, so ist deine Aktion vorbei. Tut sie dies nicht, darfst du weiterhin jegliche verfügbaren Gaunereien begutachten. So oder so mischst du den Stapel neu, nachdem du deine „Geschäfts“-Aktion abgeschlossen hast.



Hinweis: Ziehst du bei der Vorbereitung „Planänderung“ (z.B. falls die Storykarte vorgibt, dass alle zu Anfang eine Gaunereikarte ziehen), ignorierst du diese Karte und mischst sie zurück in den Gaunereienstapel.

GAUNEREIEN VORANTREIBEN

Die Entscheidung, eine Gaunerei voranzutreiben, stellt stets ein Risiko dar. Saffron arbeitet insgeheim immer an ihrem eigenen Plan. Der Lohn ihrer Gaunereien ist einzigartig. Die Basisgage für jeden Job erhöht sich eventuell auf Basis der Kartenfarbe der Missetaten, die du bewältigt hast. Sind die Karten dir hold, so kannst du massiv absahnen. Falls nicht, stehst du vielleicht im Regen da.

Hinweis: Falls du dich besonders wagemutig fühlst, kannst du Mr. Universes „Ganz Große Herausforderungen“ an Gaunereien anheften, aber dann bringen dir zusätzliche Missetaten nichts weiter ein.

Jede Gaunerei bietet dir auch einen Bonus, der sich auf einen von Saffrons Decknamen bezieht. Ist die richtige Version von ihr in deiner Crew, kann sich das bezahlt machen.

AUF DEM ABSPRUNG

Falls ein „Hinterlistiges“ Crewmitglied aus irgendeinem Grund dein Schiff verlässt, wirst du sofort alle Aktiven Gaunereien ab.

Geschieht dies während einer Gaunerei, darfst du versuchen, diese abzuschließen ... schlägt der Versuch jedoch fehl, bekommst du keinen weiteren und wirst sie ab.

Hinweis: Falls eine Version von Saffron in deiner Crew ist, und du eine andere anheuerst, wirst du deine Gaunereien nicht ab.

SHUTTLES

Shuttles sind eine besondere Art von Schiffsausbau, die Crewmitgliedern erlaubt, auf eigene Faust Gelegenheiten auf fremden Planeten zu verfolgen.

Manche Shuttles vergrößern dein Crewlimit, so wie das, das Mal an Inara vermietet. Auf Osiris und dem Space Bazaar findest du Shuttles, die auch als Wohnraum dienen. Falls du ein Shuttle bevorzugst, das deine Crew zur Arbeit nutzen kann, wirst du vielleicht auf Persephone, Regina oder Beaumonde fündig.

Die meisten Shuttles lassen dich dein Einkommen aufstocken, entweder indem sie dir bessere Optionen für Aushilfsarbeit bieten, oder als eigener Arbeitsraum, mit denen du die Boni von bestimmten Berufen optimieren kannst.

Shuttles passen nicht zu jedem. Sie kosten mehr Geld, als manch ein Captain ausgeben will, und „Verärgerte“ Crewmitglieder könnten in ihnen einen verlockenden Ausweg sehen. Wenn du nicht aufpasst, wird dir dein kostbares Shuttle noch geklaut!

FLUCHTRISIKO

Wann immer Crewmitglieder dein Schiff verlassen, wirst du 1 Würfel. Ist das Ergebnis niedriger oder gleich der Anzahl der abwandernden Crewmitglieder, wirst du 1 Schiffsausbau mit dem Tag **SHUTTLE** ab. Wenn du deiner Crew die Möglichkeit gibst, allein in die Große Leere abzudüsen, solltest du sie bei Laune halten!

„ARBEITS“-AKTIONEN

Manche Shuttles erlauben dir, in einem angrenzenden Sektor zu arbeiten. Dadurch erhältst du keine 3. Aktion; es vergrößert nur die Arbeitsreichweite deiner Crew.

Benutzt du ein Shuttle für eine „Arbeits“-Aktion in einem angrenzenden Sektor, kannst du nur benutzen, was du auch transportieren kannst, also plane gut! Du kannst nur Güter, Passagiere oder Flüchtlinge auf- oder abladen, die in dein Shuttle passen (meistens 2 Plätze), genießt keinerlei Vorteile von anderen Schiffsausbauten, und kannst max. 4 Crewmitglieder einsetzen.

MELDUNGSMARKER

Ein Shuttle zieht weniger Aufmerksamkeit auf sich als eine Firefly. Benutzt du ein Shuttle für eine „Arbeits“-Aktion in einem angrenzenden Sektor, darfst du Meldungsmarker ignorieren.

DIE ALLIANZ UND REAVER

Manchmal ist es zu riskant, deine Crew aufzuteilen. Du kannst dein Shuttle nicht für eine „Arbeits“-Aktion in einem Sektor benutzen, in dem sich Schiffe der Reaver – oder, falls du ein Gesetzlosen-Schiff bist, der Allianz – befinden.

„Ich hatte einen guten Tag.“
–Malcolm Reynolds

„Sie hatten Konflikte mit der Allianz, mit Gangstern und Kannibalen ... Die Hälfte der Leute an Bord wurde angeschossen oder ist verwundet, darunter auch Sie, und sie schmuggeln Flüchtlinge.“
–Simon Tam

„Aber wir fliegen noch.“
–Malcolm Reynolds

„Das ist nicht viel.“
–Simon Tam

„Für mich ist es genug.“
–Malcolm Reynolds

Diese spezielle Sonderedition zum zehnjährigen Jubiläum von *Firefly: Das Spiel* enthält, zusätzlich zu *Immer noch in der Luft* und *Alleinflug*, noch einen Haufen neuer Inhalte: Leader, Story- und Vorbereitungskarten, Jobkarten und Ausstattung für den Randraum, „vermisste“ Kopfgelder, und einzigartige neue Ausbauten für alte Schiffe.

Jede neue Karte ist mit dem Symbol der *Sammler-Edition zum 10. Jubiläum* gekennzeichnet.



Die *Sammler-Edition zum 10. Jubiläum* enthält außerdem alle jemals veröffentlichten Promokarten, darunter 5 „Beutetruhen“ (1 für jeden der Angebotsstapel des Grundspiels), „Washs Glücks-Dinosaurier“, „Mals Hübsche Haube“, und 1 „Fruity Oaty Bar“ für Persephone.



OPTIONALE REGEL: GOTTVERDAMMT!

Die *Sammler-Edition* enthält neue Würfel, auf denen statt einer „1“ ein „Verärgert“-Symbol zu sehen ist. Benutze 1 dieser Optionen, um den Schwierigkeitsgrad des Spiels zu erhöhen.

Bei der Vorbereitung entscheidest du, ob ein „Verärgertes“ Gesicht bloß als eine 1 zählt, oder als eine der folgenden Optionen.



- ▶ **„Verärgerte“ Crewmitglieder:** Ob du bestanden hast oder nicht, 1 deiner Crewmitglieder ist unzufrieden. Wähle 1 Crewmitglied mit Fertigkeitspunkten (eigene oder von einer Ausrüstungskarte), die zur Probe passen, und „Verärgere“ es. Verlässt das Crewmitglied dein Schiff, so geschieht dies erst nach der Fertigkeitsprobe.
- ▶ **Automatischer Fehlschlag:** Dies ist die brutalste Option, und nur für sehr erfahrene Captains empfehlenswert. Sie macht Asse, sowie Crewmitglieder und Ausrüstung, die dich erneut würfeln lassen, äußerst wertvoll.
- ▶ **Teuer Erkaufter Erfolg:** Entweder du akzeptierst den Misserfolg, oder du zahlst einen Preis, um normal weiterzumachen. Der Preis hängt von der eingesetzten Fertigkeit ab: Bei Kampfproben musst du ein Crewmitglied töten. Bei Technikproben legst du einen Ersatzteilmarker ab. Bei Verhandlungsproben wird ein Crewmitglied „Verärgert“.

OPTIONALE REGEL: EINZIGARTIGE SCHIFFSAUSBAUTEN

Die *Sammler-Edition* enthält neue Schiffsausbauten, die den folgenden Modellen zusätzliche Variabilität verleihen:

- ▶ Bonanza
- ▶ Bonnie Mae
- ▶ Interceptor
- ▶ Serenity
- ▶ Walden
- ▶ Yun Qi

Wählst du bei der Vorbereitung eins dieser Schiffe, so darfst du dir auch den dazugehörigen Ausbau nehmen.

Diese Schiffsausbauten ändern nicht den Basispreis des Schiffs. Im Gegensatz zu den Schiffsausbauten für die *Jetwash* und die *Esmeralda* musst du nicht für sie bezahlen.

Hinweis: Die Schiffsausbaukarten der „Walden“ und der „Interceptor“ sind doppelseitig. Such dir bei der Vorbereitung die Seite aus, die am besten zu deiner Strategie passt. Hast du dich für eine Seite entschieden, kannst du sie später nicht mehr ändern.

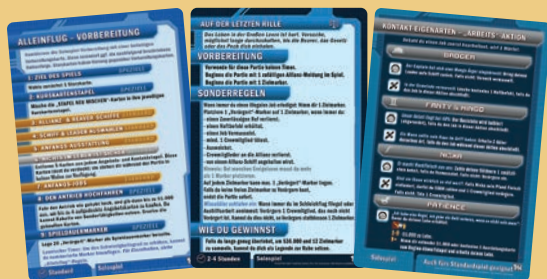


In der Solovariante von *Firefly: Das Spiel* befindest du dich im Wettlauf gegen ein namenloses Gegenüber, welches den Sieg davonträgt, falls du es nicht vorher schaffst.

Diese Regeln kannst du zusammen mit „Ziemlich einsam in der Großen Leere“ (sie ersetzen den Solo-Zug), einer beliebigen neuen Solo-Storykarte, und mit den meisten Standard-Storykarten benutzen (*Für Einzelheiten, siehe S. 57*).

Alleinflug enthält **Basisregeln** für Vorbereitung und Spielablauf, **Optionale Regeln**, damit sich das Solospiel wie eine reguläre Partie anfühlt, **Automatisierte Bewegung** für Reaver- und Allianz-Schiffe, **Regeln für Kampagnen**, Einzelheiten zu **Storykarten**, sowie **Fortgeschrittene Regeln** für sehr erfahrene Captains.

Alleinflug enthält 1 doppelseitige Referenzkarte zur Vorbereitung/zur Zugübersicht, auf der die Basis- und Optionalen Regeln stehen. Außerdem gibt es 9 neue Solo-Storykarten, jeweils mit einer Fortgeschrittenen Regel auf der Rückseite.



Hinweis: Obwohl für die Solovariante gedacht, können viele der Optionalen und Fortgeschrittenen Regeln auch fürs Standardspiel verwendet werden. Aber sei gewarnt: Mischst du zu viele neue Regeln mit zu vielen Personen, kann dies unvorhersehbare Konsequenzen haben!

Beim Solospiel nimmst du dir wie gehabt 1 Vorbereitungskarte, fügst aber außerdem noch **Anfangsressourcen** und einen **Timer** hinzu.

Sobald deine Partie beginnt, führst du wie gewohnt deine 2 Aktionen aus. Du kannst auch **eine Wave senden**, um zusätzliche Karten aufzudecken. Dies steht dafür, dass du Verbündete um Rat bittest oder Recherchen betreibst, um zu sehen, was das All so zu bieten hat.

ANFANGSRESSOURCEN

Nach dem Schritt „Den Antrieb Hochfahren“ darfst du bis zu \$1.000 ausgeben, um max. 4 aufgedeckte Angebotskarten (Crewmitglieder, Ausrüstung, Schiffsausbauten oder Antriebskerne) zu kaufen. Hier kannst du etwaige Rabatte von Sonderfähigkeiten anwenden, wie etwa die von „Nandi“ oder „Corbin“. Ersetze gekaufte Karten vor Beginn der Partie, damit jeder Angebotsstapel wieder 3 Karten auf seinem Abwurfstapel hat.

TIMER UND SPIELDAUERMARKER

Platziere 20 „Verärgert“-Marker neben dem Spielplan – diese geben als **Spieldauermarker** die Spieldauer vor. Wann immer dein Zug beendet ist, legst du 1 Spieldauermarker in den Vorrat zurück. Sind alle Spieldauermarker aufgebraucht, so bekommst du noch 1 letzten Zug. Danach ist die Partie vorbei. Hast du das Ziel der Storykarte abgeschlossen, gewinnst du; andernfalls war das All wohl stärker.

Hinweis: Falls du noch nicht so erfahren bist, sind 20 Züge eventuell etwas knapp. Du kannst dir gerne ein paar zusätzliche Marker gestatten, während du dir deinen Kurs durchs All bahnst.

„... Hey, diesen Job würde ich sogar umsonst machen.“

-Malcolm Reynolds

„Kriege ich Ihren Anteil?“

-Zoë Washburne

„Nein.“

-Malcolm Reynolds

„Wenn Sie sterben, kriege ich dann Ihren Anteil?“

-Zoë Washburne

„Ja.“

-Malcolm Reynolds

EINE WAVE SENDEN

1-mal pro Zug, nachdem du deine 2 Aktionen ausgeführt hast, darfst du entweder die obersten 3 Karten eines Kontaktstapels (falls du in deinem Zug keine „Geschäfts“-Aktion ausgeführt hast) oder eines Angebotsstapels (falls du keine „Kauf“-Aktion ausgeführt hast), aufdecken und auf den Abwurfstapel legen.

Hinweis: Du kannst keine Karten an deinem aktuellen Standort aufdecken.



Auf Kundenakquise

„Tanaka ist begeistert von dem Mann! Renshaw ruft bei ihm schon seit einem Monat an. Und wir brauchen einen Piloten.“

-Malcolm Reynolds

OPTIONALE REGELN

Beim Solospiel können ein paar Unwägbarkeiten verloren gehen. Wenn du etwas an Erfahrung gewonnen hast, dann füge gerne diese Optionalen Regeln hinzu. Entscheide dich bei der Vorbereitung, wie viele oder wie wenige du benutzen möchtest. Diese Regeloptionen sind auf der doppelseitigen Vorbereitungs-/Zugübersichtskarte aufgelistet.

LAUNISCHER TIMER

Ersetze die untersten Spieldauermarker mit den nummerierten Zielhafenmarkern (1 bis 4) aus *Piraten & Kopfgeldjäger*. Stapele sie so, dass du zuerst die 1 aufdeckst, dann die 2, usw. Ganz unten platzierst du dann 1 „Verärgert“-Marker.



Wann immer du einen nummerierten Spieldauermarker entfernst, wirfst du 1 Würfel. Ist das Ergebnis gleich oder niedriger als die Zahl auf dem Marker, so entfernst du die übrigen Spieldauermarker aus dem Spiel. Du bekommst noch 1 letzten Zug, dann ist das Spiel vorbei.

Für ein unberechenbareres Spielerlebnis kannst du noch mehr nummerierte Zielhafenmarker benutzen, oder sie willkürlich anordnen.

„Wir sind hier mitten im hintersten Winkel des Weltalls. Sie sollten gut aufpassen. Wir sind ziemlich allein hier draußen.“
–Malcolm Reynolds

NICHTS IM LEBEN IST SICHER

Entferne 5 Karten von jedem Angebots- und Kontaktstapel aus dem Spiel. Diese Karten lässt du unaufgedeckt; sie stehen dir im Spiel in keiner Weise zur Verfügung.

„SIE SCHAFFT PROBLEME“

In *Firefly: Das Spiel* ist Saffron ein Crewmitglied, das dich vor große Schwierigkeiten stellt. Um ihrem durchtriebenen Wesen gerecht zu werden, kannst du jedes Mal, wenn du zu Beginn eines Zugs ein „Hinterlistiges“ Crewmitglied an Bord hast und „Hinterlistige“ Crewkarten auf einem Abwurfstapel liegen, 1 Würfel werfen. Ist das Ergebnis eine 1, so wird dein „Hinterlistiges“ Crewmitglied „Verärgert“.

Hinweis: Hast du ein „Hinterlistiges“ Crewmitglied an Bord und du wirbst ein weiteres an, so darfst du 1 aus dem Spiel entfernen.

ZUTATEN FÜR UNANGENEHME ÜBERRASCHUNGEN

Nur weil du immun gegen „Ein besseres Angebot“ bist, heißt das nicht, dass deine Crew immun gegen Ärger ist. Unruhe ist ansteckend: Wann immer du einen Zug mit 1 oder mehr „Verärgerten“ Crewmitgliedern beginnst (einschließlich deines Leaders), wirfst du 1 Würfel. Ist das Ergebnis niedriger oder gleich der Anzahl „Verärgerten“ Crewmitglieder an Bord, so musst du 1 Crewmitglied deiner Wahl „Verärgern“.

Crewmitglieder, die daraufhin von Bord gehen oder gefeuert werden, entfernst du aus dem Spiel.

Hinweis: Für eine größere Herausforderung kannst du „Verärgert“-Marker zuerst auf Crewmitglieder legen, die bereits „Verärgert“ sind.



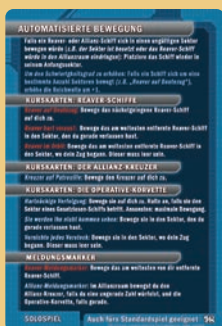
Es ist gut, Fracht zu haben

ZUSÄTZLICHE REGELN

AUTOMATISIERTE BEWEGUNG

Die Reaver- und Allianz-Schiffe in *Firefly: Das Spiel* repräsentieren Hindernisse, deren Bewegungen normalerweise von der Person gesteuert werden, die neben dir sitzt. Beim Solospiel sorgen Automatisierte Bewegungsregeln dafür, dass sie dir stets auf der Pelle bleiben.

Wann immer du eine Kurskarte ziehst, durch die 1 dieser Schiffe sich um eine bestimmte Anzahl an Sektoren bewegt, kommen sie direkt auf dich zu. Bewegt eine Kurskarte sie in einen angrenzenden Sektor, so erscheinen sie in dem Sektor, den du gerade verlassen hast. Dürfen sie sich in einen beliebigen Sektor bewegen, so erscheinen sie in dem Sektor, in dem dein Zug begann.



Hinweis: Um die Schwierigkeitsstufe etwas zu erhöhen, kannst du jedes Mal, wenn sich durch deine „Flug“-Aktion keine Reaver- oder Allianz-Schiffe bewegen, jedes dieser Schiffe um 1 Sektor auf dich zubewegen. Falls es dadurch etwas zu eng in der Großen Leere wird, kannst du auch nur die Schiffe bewegen, die im selben Sonnensystem sind (Blaue Sonne, Georgia, Weiße Sonne, Rote Sonne oder Kalidasa).

KAMPAGNENREGELN

Im Kampagnenspiel wickelst du eine Reihe von Storykarten ab, immer mit demselben Leader und Schiff. Beginne mit der 1. Storykarte. Gewinnst du, geht es mit der nächsten Storykarte weiter. Die Kampagne geht davon aus, dass zwischen jeder Einzelpartie Zeit vergeht – Zeit, in der manch ein Crewmitglied dein Schiff verlässt und manch ein Geldschein sich aus deiner Tasche verflüchtigt.

Du kannst so viele Storykarten durchspielen, wie du willst, aber wir empfehlen 3–5. Suche dir alle Storykarten vor Beginn der Kampagne aus, oder eine nach der anderen. Wähle für jede Storykarte 1 Vorbereitungskarte, wie gehabt.

WÄHREND DER KAMPAGNE Crewmitglieder und Ausrüstung, die getötet oder von der Allianz beschlagnahmt werden, entfernst du für den Rest der Kampagne aus dem Spiel.

Jobs kannst du nur 1-mal während ein- und derselben Kampagne erledigen. Du behältst sämtliche erledigten Jobs bis zum Ende der Kampagne. Verlierst du deinen „Zuverlässigen“ Ruf bei einem Kontakt, so entfernst du dessen erledigte Jobs aus dem Spiel.

NACH JEDER EINZELPARTIE Du behältst dein Schiff, jegliche Anfangskarten (**Leader, Antriebskern, Start-Schiffsausbauten**) die du noch hast, **Angebotskarten, und erledigte Jobs.**

Du behältst \$100 je \$1.000, die du am Ende der Einzelpartie besitzt. Den Rest legst du zurück in den Vorrat.

Du behältst 1 **Haftbefehl**. Weitere Haftbefehle, sowie sämtliche „**Gesucht**“-**Marker, Güter, Passagiere** und **Flüchtige** wirfst du ab.

Sämtliche **nicht erledigten Jobs**, ob Aktiv oder auf deiner Hand, legst du zurück in ihre Kontaktstapel.

Alles, was du behalten hast, legst du für den Anfang der nächsten Partie beiseite.

ZUSÄTZLICHE VORBEREITUNG

Nach der 1. Partie ändert sich die Vorbereitung wie folgt:

Ausstattung: Du erhältst immer noch Anfangsausstattung und Geld, wie gehabt (zusätzlich zu dem Guthaben, das du von der letzten Partie übrig hast). Anstatt nach dem Schritt „Den Antrieb Hochfahren“ Ausstattung zu kaufen, darfst du stattdessen \$1.000 ausgeben, plus jegliches Geld, was du von der letzten Partie noch übrig hast, um deine Angebotskarten von der letzten Partie erneut zu kaufen. Angebotskarten, die du nicht kaufst, kommen zurück auf ihren jeweiligen Abwurfstapel.

Jobkarten: Für jeden Kontakt, bei dem dein Ruf „Zuverlässig“ ist, entfernst du 2 deiner erledigten Jobs aus dem Spiel. Falls dir danach noch Jobs verbleiben, behältst du sie: Du beginnst die Partie mit „Zuverlässigem“ Ruf bei diesen Kontakten.

Timer: Beim Auslegen der Spieldauermarker entfernst du 2 für jede Storykarte, die du erledigt hast: Die Zeit sitzt dir im Nacken.

„Und warum ist es Ihnen egal, wohin Sie fliegen?“

-Kaylee Frye

„Weil es wichtiger ist, wie man dort hinkommt.“

-Shepherd Book

STORYKARTEN UND FORTGESCHRITTENE REGELN

SOLO-STORYKARTEN

Die neuen Storykarten sind leicht an ihrem unverwechselbaren Look zu erkennen. Für eine strategische Herausforderung empfehlen wir dir „Eine Handvoll Halunken“, „Für ein Paar Credits mehr“ oder „Spiel mir das Lied von der Großen Leere“. Wer sich etwas Zeit nehmen möchte, um das All zu erkunden, dem sei „Auf der letzten Rille“ oder „Helden & Außenseiter“ zu empfehlen (wo du als ein bestimmtes Crewmitglied spielen kannst ...). „Der Weg der Reaver“, „Wettlauf gegen ein fahles Pferd“ und „Saat der Rebellion“ orientieren sich stark an den erzählerischen Elementen der Firefly-Welt. „Einsamer-Schmuggler-Blues“ ist die Solo-Variante einer Standard-Storykarte, die sich nicht besonders gut fürs Solospiel eignet.



STANDARD-STORYKARTEN

Die folgenden Storykarten eignen sich aufgrund ihrer Mechanismen nicht fürs Solospiel: „Die Große Rezession“ (Blaue Sonne), „Der Brunnen ist versiegt“ (Kalidasa), „Wichtig ist, wen man kennt“ (Kalidasa), „Des Plünderers All“ (Kalidasa), „Schmuggler-Blues“ (Verbrechen & Bestrafung), und „Asse im Ärmel“ (Immer noch in der Luft).

Ein paar Karten erfordern geringfügige Änderungen fürs Solospiel. Bei „Desperados“ (Grundspiel), „Respektable Geschäftspersonen“ (Grundspiel) und „Wirklich was Besonderes“ (Immer noch in der Luft) rufst du die „Letzte Runde“ aus (oder, bei der letztgenannten Karte, „Verschickst du Einladungen“) bevor du deinen letzten Marker ablegst, um das Spiel zu gewinnen.

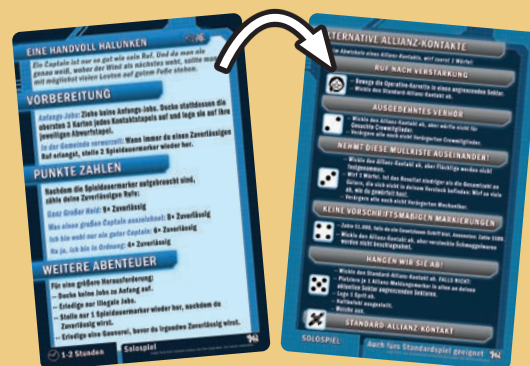
Alle anderen Standard-Storykarten lassen sich genauso einfach ins Solospiel *Alleinflug* integrieren wie die Solo-Storykarten und bieten dir so endlose Gelegenheiten für Abenteuer.

FORTGESCHRITTENE REGELN

Auf der Rückseite jeder neuen Solo-Storykarte steht eine optionale fortgeschrittene Regel, damit deine Reisen durchs All nicht langweilig werden. Um die Schwierigkeitsstufe zu erhöhen, kannst du zwischen Regelvarianten abwechseln.

Zusätzlich zur doppelseitigen **Vorbereitungs-/**

Zugübersichtskarten sowie der **Übersichtskarte** für die **Automatisierte Bewegung** der Reaver- und Allianz-Schiffe gibt es noch 8 spezifische Fortgeschrittene Regeln.



Drei **Alternative Kontaktkarten** machen aus jeder Interaktion mit dem Allianz-Kreuzer, der Operative-Korvette und den Reaver-Schiffen ein unvorhersehbares Ereignis. Vielleicht unterzieht Harken deine Crew einem Ausgedehnten Verhör, was sie „Verärgert“ zurücklässt. Oder vielleicht feierst du eine Unverhoffte Rettung vor den Reavern, nur um direkt der Operative-Korvette gegenüberzustehen.

Kontakt-Eigenarten bringen ein bisschen Glück – oder auch Pech – ins Spiel, wenn du mit Kontakten **Geschäfte** machst oder **Jobs** für sie erledigst (Mr. Universe allein ist schon eigenartig genug). *Falls du z.B. mit Magistrat Higgins handelst, könnten deine Mudder „Verärgert“ werden, falls du Arbeit akzeptierst. Oder Amnon Duul schickt deiner Crew Pakete aus ihrer Heimat, um sie aufzuheitern. Arbeitest du für Patience, so könnte dies in einer Konfrontation enden, welche deinen Lohn nach oben oder nach unten hin korrigiert.*



Verlorene Lämmchen und **Wolf vor der Tür** variieren gewisse Mechaniken aus *Piraten & Kopfgeldjäger*, indem sie dir ein Ziel für deine Piraterie verschaffen – oder dir einen Kopfgeldjäger aufhalsen. Einsame Ziele sind schwieriger zu verfolgen, da du potenziellen Hindernissen wie **Ärger vor Ort** oder **Leibwächern** gegenüberstehst.



TIPPS FÜRS ÜBERLEBEN IM ALL

KEIN SPRIT = KEINE BEWEGUNG

Ohne Sprit treibst du durchs All ... Nimm immer etwas mehr Sprit mit auf Reisen, als du brauchst, im Falle von unerwarteten Kursänderungen oder unverhofften Gelegenheiten.

PILOTEN – BESSER, MAN HAT EINEN UND BRAUCHT IHN NICHT ...

Ein guter Pilot hilft dir dabei, Gefahren auszuweichen und deinen Terminplan einzuhalten. Einen zu finden, kann dir das Leben retten, wenn irgendwann die Reaver bei dir anklopfen. Die Pilots' Lounge im Space Bazaar ist ein guter Ort, um Piloten anzuheuern.

MECHANIKER HALTEN DICH IN DER LUFT'

Die Firefly ist ein solides Schiff, aber nur durch die Liebe einer Mechanikerin stürzt sie nicht irgendwann vom Himmel. Mach dich früh auf die Suche nach diesem Crewmitglied, um später Pannen zu vermeiden. In den Eavesdown Docks auf Persephone wimmelt es meist nur so vor Schmiermaxen, die nach Arbeit suchen.



Kaylee Frye

EIN FLUCHTPLAN IST IMMER GUT

Wenn du Missetaten begehst, solltest du einen Plan B in der Hinterhand haben. Finde eine Transportmöglichkeit – wie etwa Schnelle Pferde oder ein 4WD-Maultier – um deine Kastanien aus dem Feuer zu holen, wenn's brenzlig wird.

CRY BABY CRY, MAKE YOUR MOTHER SIGH ...

Ein „Crybaby“ ist ein nützliches Gadget, um unliebsame Allianzkontakte zu vermeiden. Es ist ratsam, immer eins startklar zu haben, falls du Schmuggelware und Flüchtige durch den Alliansraum transportierst.

BREIT GEFÄCHERT IST GUT VORBEREITET

Eine Crew mit einer guten Mischung aus allen 3 Fertigkeiten ist für alle Gefahren gewappnet. Schusswaffen sind gut, aber du kannst dir nicht immer den Weg freischießen ... und wenn dein Schiff nicht vom Fleck kommt, bringen sie dir eh nichts.

ANGLE IM RICHTIGEN TEICH

Egal, ob du Crewmitglieder und Ausrüstung suchst, oder den richtigen Job von einem Kontakt – achte darauf, dass du am richtigen Ort bist. Jeder Angebotsplanet und jeder Kontakt hat etwas zu bieten ... vorausgesetzt, dass es das ist, was du willst.

BAU DIR EIN PORTFOLIO AUF

Immer auf dieselbe Art von Job zu bauen kann ordentlich nach hinten losgehen. *Hast du z.B. mehrere Schmuggel-Jobs, und verlierst all deine Schmuggelware an die Allianz, dann bist du richtig im Arsch ...*

DAS BESSERE IST DES GUTEN FEIND

Manchmal willst du unbedingt eine Companion anheuern, triffst aber nur auf Trickbetrüger. Oder du suchst einen schnittigen Space-Jeep auf Silverhold, findest aber nur Schnelle Pferde. Manchmal sind das genau die Karten, die du brauchst, um deinen Rivalen zu enteilen, während diese geduldig an ihren perfekten Crews feilen.

PLANE IM VORAUSS

Weißt du, was besser ist, als von Georgia aus zum Space Bazaar zu fliegen, um 1 Job voranzutreiben? 2 Jobs voranzutreiben ... oder besser noch, drei. Denk darüber nach, wohin du willst, und plane entsprechend. Sorgfältiges Planen kann dir später eine Menge Zeit ersparen.

BEHALTE DAS ZIEL IM AUGE

Das All ist ein wunderbarer Ort zum Erkunden, aber weißt du, wie wir hierzulande Touristen nennen? Zweitplatzierte. Flaniere nicht so ausgiebig, dass du darüber das Wettrennen vergisst.

ANDERERSEITS ...

Falls du dich an der schönen Szenerie erfreust, ist das auch in Ordnung. Nur 1 Person gewinnt am Ende, aber solange allen die Reise Spaß macht – und sie dabei auch noch etwas fürs nächste Mal lernen – dann war es ein guter Tag, oder?

„Mit dir rede ich nicht, Captain.“

-Kaylee Frye

„Du musst auch nicht reden ... Ich habe einen Job für dich.“

-Malcolm Reynolds

IMMER IN BEWEGUNG BLEIBEN

Bei insgesamt mehr als 1.000 Karten lässt sich eins nicht abstreiten ... *Firefly: Das Spiel* ist nicht ohne. Eine typische Partie dauert in etwa 20 Runden. Spielt ihr zu dritt, sind das bereits mehr als 100 Aktionen. Hier sind ein paar Vorschläge, um die Dinge am Laufen zu halten.

**„Mach schon! Mach schon! Mach schon!
Ein bisschen schneller wär' gut!“
-Malcolm Reynolds**

PLANE (UND HANDLE) IM VORAUS

Warte nicht, bis du am Zug bist, um zu entscheiden, was du tun willst. Willst du „Kaufen“ oder „Geschäfte“ machen, schau dir die Abwurfstapel an, um zu sehen, was dich interessieren könnte. Für Aushilfsarbeit oder Landgang solltest du schon mal wissen, wie viel Geld den Besitzer wechseln wird.

Besonders am Anfang der Partie kann es vorkommen, dass dein Zug sich mit dem einer anderen Person überschneidet. Achte nur darauf, dass die anderen wissen, was du tust, und dass sie nicht gerade mit einem Kontakt- oder Angebotsstapel interagieren wollen, den du gerade begutachtest.

GIB ALLEN ETWAS ZU TUN

Auf diese Weise sorgst du dafür, dass das Material organisiert und alle engagiert bleiben.

Erfahrene Captains können zum Beispiel die Kurskarten- oder Missetatstapel kontrollieren und den Anderen Vorschläge machen.

Für die anderen empfiehlt sich die Organisation der Angebots- und Kontaktstapel oder – für völlige Neulinge – des Vorrats.

ANFANGSAUSSTATTUNG

Es kann dauern, deine Crew aufzubauen, aber ein schludrig zusammengewürfelter Haufen kostet dich am Ende noch mehr Zeit. Du könntest erwägen, ungeachtet der Vorbereitung mit gewissen Angebotskarten anzufangen. „Tief gebuddelt“ (von der „Blitzstart“-Vorbereitung) und „Anfangsressourcen“ (von der Solo-Vorbereitung) sind hier gute Optionen. Spielst du mit „Anfangsressourcen“, lass alle der Reihe nach auswählen und decke nach jedem Einkauf eine neue Karte auf, um der nächsten Person die gleiche Auswahl zu gestatten.

Für einen schnellen Beginn der Partie mit weniger Auswahl kannst du allen erlauben, vor ihrer 1. „Kauf“-Aktion Karten vom Angebotsstapel zu ziehen, bis sie jeweils 3 Crewkarten oder Crewkarten im Gesamtwert von \$600 gezogen haben (was immer zuerst eintritt). Jegliche Ausrüstungskarten oder Schiffsausbauten kommen auf die Abwurfstapel. Somit fangen nicht nur alle mit einer Crew an, sondern die Abwurfstapel werden euch bestimmt einige schöne Optionen bieten.

ANDERE REGELN MIT EINBRINGEN

Hab keine Angst, interessante Regeln von Story- und Vorbereitungskarten einzumischen, aber sei dir bewusst, dass dies unerwartete Konsequenzen haben kann.

Ziehe beim Kaufen 6 Angebotskarten anstelle von 3; dasselbe kannst du auch mit Jobkarten tun.

Die Vorbereitungskarte „Klarere Himmel, bessere Tage“ enthält eine Regel, die den Vollschiebung schneller macht, indem weniger Kurskarten gezogen werden müssen. Allerdings sorgt dies auch dafür, dass die Allianz- und Reaver-Schiffe viel weniger aktiv sind.

Bei der Storykarte „Heruntergekommen“ habt ihr keine Jobkarten auf der Hand. Stattdessen liegt für jeden Kontakt 1 einzelne Jobkarte offen aus, so dass ihr keine Zeit damit verliert, „Geschäfte“ zu machen oder Jobs zu begutachten. Hier empfiehlt sich auch die Hausregel, dass ihr mit einer „Geschäfts“-Aktion einen aufgedeckten Job austauschen könnt: So verhindert ihr, dass ein schlechter Job das Spiel ausbremst.

WISSEN IST MACHT

Es kann sehr hilfreich sein, zu wissen, was sich in jedem Kontakt- und Angebotsstapel befindet. Willst du einen Piloten oder Mechaniker, so vergeude keine Zeit auf Silverhold. Sind es Verbrechen, die du suchst? Dann meide Harken und Amnon Duul. Du könntest dir sogar Spielhilfen zurechtlegen, um solcherlei Informationen zu sammeln ... solange es dir nicht den Spaß beim Lernen des Spiels verdirbt.



Flieg weiter

MITWIRKENDE

SPIELEDISIGN

Sean Sweigart
Aaron Dill

ZUSÄTZLICHES SPIELEDISIGN

George Krubski
Joseph Kepler

PROJEKTLEITUNG

Matthew Vaughan

GRAFISCHE GESTALTUNG

Katie Dillon
Micha McMahon
Michael Watson
Joel Ackers

3D-MODELLE

Ales Potocnik
Charles Woods

COVER-ART

Cristian C. Otazu

PRODUZENTEN

John-Paul Brisigotti
Peter Simunovich

DANK AN

20th Century Fox

Zusätzliche Inhalte von
Quantum Mechanix.

Besonderer Dank gilt
John Kovalewski
und Peter Przekop.

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG UND KORREKTORAT

Paul Becker und Markus Jost
für The Geeky Pen

SPIELETESTS

James Abele, Jeremy Barrett, James Brown, Jason Buyaki, Jordan Carasa, Cyd Cipolla, Blake Coster, Louis D'Agostino, Casey Davies, Karen Dransfield, Cheryl Delaney, Jason Delaney, Kate Duggan, Andrew Duncan, Morgan T. Dodson, Steve Eyles, Justin Evans, Kean Finucane, Paula Gaber, Kit Goldsbury, Sean Goodison, David Griffin, Mike Haught, Mike Haycock, Mark Hazell, Kyran Henry, Mark Honeycutt, Sally Honeycutt, Stephen Johnson, James Kindt, Christopher Kovaleski, Riley Krubski, Daniel Linder, Nathan LeSueur, Jeff Lindsay, Greg Morris, Pary Morris, Shawn Morris, Ray O'Connor, Tim Oswald, Victor Pesch, Phil Petry, Damien Reid, Rob Sadler, Brian Sayman, Conor Sipe, Steven Shipe, Andrew Smith, Chris Townley, Wayne Turner, Gavin van Rossum, Tony Vodanovich, Michael Webb, Lizzie Willick, Braden Wright, Phil Yates.



Firefly™ & © 20th Century Studios 2023.

Spiel design © Gale Force Nine 2023. Alle Rechte vorbehalten.
Gale Force Nine ist ein Unternehmen der Battlefront Group.

