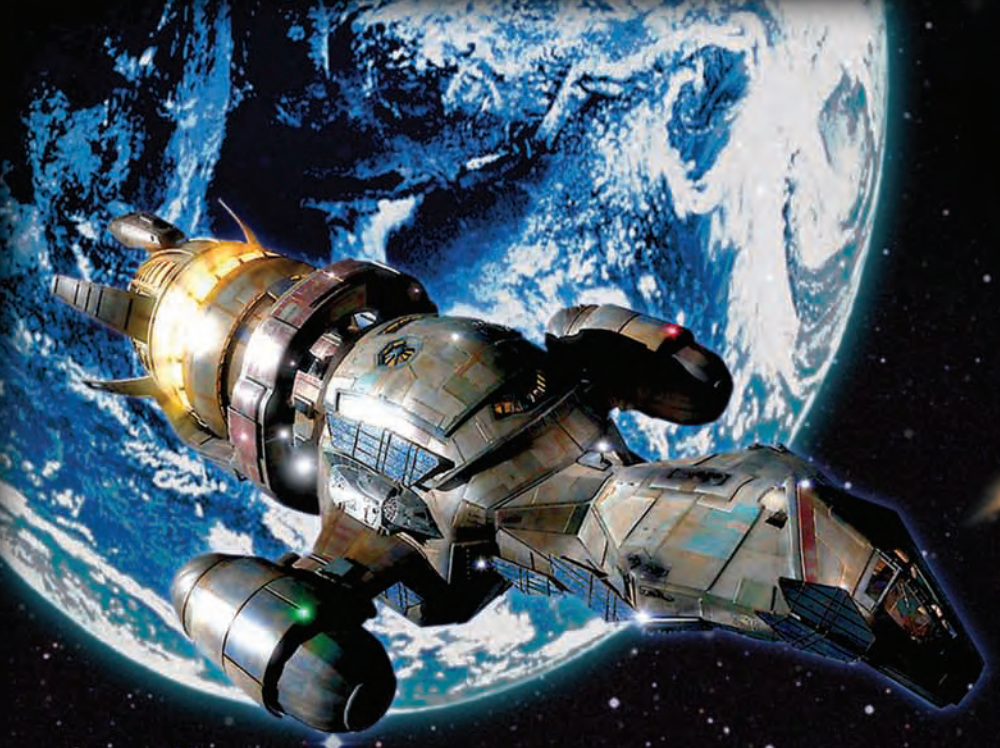
JOSS WHEDON'S

firefly™

DAS SPIEL

FINDE EINE CREW - FINDE EINEN JOB - FLIEG WEITER



SPIELREGEL

Firefly – Das Spiel

Nachdem wir die Erde verbraucht hatten, fanden wir ein neues Sonnensystem: Hunderte neuer Erden, bereit für Terraforming und Kolonisierung. Die Planeten im Zentrum gründeten die Allianz und entschieden, dass sich die anderen Welten ihnen anschließen müssten. Dieser Punkt war ein wenig strittig. Nach dem Krieg entzogen sich die Unabhängigen, die gekämpft und verloren hatten, dem Zugriff der Allianz an den Rand des Systems. Hier draußen mussten wir mit dem Nötigsten auskommen: Ein Schiff, um Arbeit zu finden, eine Waffe, um das Schiff zu behalten. Das Ziel eines Captains war einfach: Finde eine Crew, finde einen Job, flieg weiter.

Willkommen im `Verse.

Diese Box enthält

5 Stapel Ausstattungskarten mit je 25 Karten
5 Stapel Job-Karten mit je 25 Karten
1 Stapel von 40 Allianz-Kurs-Karten
1 Stapel von 40 Grenz-Kurs-Karten
1 Stapel von 40 Provokation-Karten
12 Start-Karten
5 Schiffs-Karten
150 Spielgeld-Scheine
6 Story-Karten
2 Würfel
5 Firefly-Spielfiguren
1 Spielfigur Allianz-Kreuzer
1 Spielfigur Reaver-Schiff
7 Stellfüße für Plastikfiguren
1 Spielplan
1 doppelseitige Allianz/Reaver Kontakt
20 Verärgert-Marker
13 Steckbrief-Marker
28 Passagier-/Flüchtling-Marker
40 Fracht-/Schmuggelware-Marker
44 Treibstoff-Marker
20 Ersatzteile-Marker
1 Dinosaurier-Marker
und dieses Regelheft

Ausstattungskarten

Die 5 Stapel Ausstattungskarten enthalten die Crewmitglieder, Ausrüstung und Schiffs-Ausbauten, die du brauchst, um erfolgreich das ´Verse zu durchfliegen. Jeder Stapel ist einem speziellen Ort auf dem Spielplan zugeordnet.

Crew

Crewmitglieder stellen diverse Schurken, Nichtsnutze und Gesindel dar, die an den Raumhäfen des ´Verse herumhängen. Hier die richtige Auswahl zu treffen, ist der Schlüssel, um ein erfolgreiches Schiff zu führen.

Ausrüstung

Dies sind Waffen, Klamotten, Geräte und verschiedene Werkzeuge. Ausrüstung verbessert die Fertigkeiten der Crewmitglieder oder kann dort eingesetzt werden, wo es an Fähigkeiten mangelt.

Schiffs-Ausbauten

Diese Modifikationen an deinem Schiff ermöglichen dir eine Anpassung für spezielle Aufgaben. Da die Ausbau-Positionen beschränkt sind, kann das eine schwierige Entscheidung sein.

Job-Karten

Diese Karten zeigen auf der Vorderseite Informationen über den Kontakt, der dir einen Job vermittelt, und auf der Rückseite stehen die Einzelheiten des Jobs – das ist Arbeit, die dafür sorgt, dass du dein Schiff am Fliegen hältst. Jeder Stapel Job-Karten ist einem speziellen Ort auf dem Spielplan zugeordnet.

Lieferjobs

Güter und Passagiere bewegen sich nicht von selbst von Planet zu Planet. Es gibt jede Menge Zeugs, das durch die Gegend geschafft werden muss.

Verbrechen

Nur weil die Allianz nicht davon begeistert ist, heißt es nicht, dass es sich nicht lohnt ...

„Wir suchen uns einen Mechaniker, bringen es wieder zum Laufen, heuern einen guten Piloten an, vielleicht auch ‘nen Koch. Wir führen ein ganz normales Leben. Ne kleine Crew. Wir nehmen die Jobs an, die sich so bieten. Wir müssen uns nie wieder vor jemandem rechtfertigen. Wie weit der Arm der Allianz auch reichen mag, wir sind immer noch ein Stück weiter weg.“
—Malcolm Reynolds

智能纸质版权蓝太阳公司

Schiffskarten

Jeder Spieler hat eine Schiffskarte vor sich liegen.

Hier befinden sich der Frachtraum und die Verstecke, wo Waren geladen (oder versteckt) werden. Der Platz für Fracht, Schmuggelware, Passagiere, Flüchtlinge, Treibstoff und Ersatzteile wird durch die Anzahl der mit „Leer“ gekennzeichneten Felder in Frachtraum und Versteck angezeigt. Auf diesen Feldern werden die Marker für die gerade transportierten Güter abgelegt.

Am unteren Rand der Schiffskarte befinden sich neben der Position für den Antriebskern noch drei Positionen für Schiffs-Ausbauten.

Die maximale Besatzungszahl ist am rechten Rand der Karte angegeben.

Start-Karten

Der Stapel der Start-Karten beinhaltet sowohl die ersten Antriebskerne, die jedem Schiff zur Verfügung stehen, als auch eine Auswahl möglicher Anführer. Einige Anführer sind eher harmlose Transportunternehmer, während andere eher Schmuggler oder Söldner sind. Einige sind geschickte Redner, während andere lieber ihre Schießeisen sprechen lassen.

Jeder Spieler wählt einen Anführer, der als Captain seines Schiffes fungiert und es durch das ´Verse steuert.

Allianz-Kreuzer *Reaver-Schiff* *Firefly*

Spielfiguren

Kurs-Karten

Auf deinen Reisen durch die Große Leere triffst du auf Hindernisse oder stößt auf neue Gelegenheiten. Wie du damit umgehst, hängt allein von deinen Entscheidungen ab.

Im Grenzraum bist du vor den Patrouillen der Allianz sicher, aber dafür musst du mit Überfällen der gefürchteten Reaver rechnen!

Provokation-Karten

Ein unternehmungslustiger Captain hat jede Menge Möglichkeiten, zu provozieren – vor allem bei illegalen Jobs. Du kannst dir nie sicher sein, was dich bei der Landung auf einem Planeten erwartet.

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

Übersicht

Bei *Firefly: Das Spiel* geht es darum, durch das ´Verse zu fliegen, sich mit Kontakten zu treffen, eine Crew anzuheuern, Ausrüstung zu sammeln und Jobs zu erledigen.

Siegbedingungen

Story-Karte

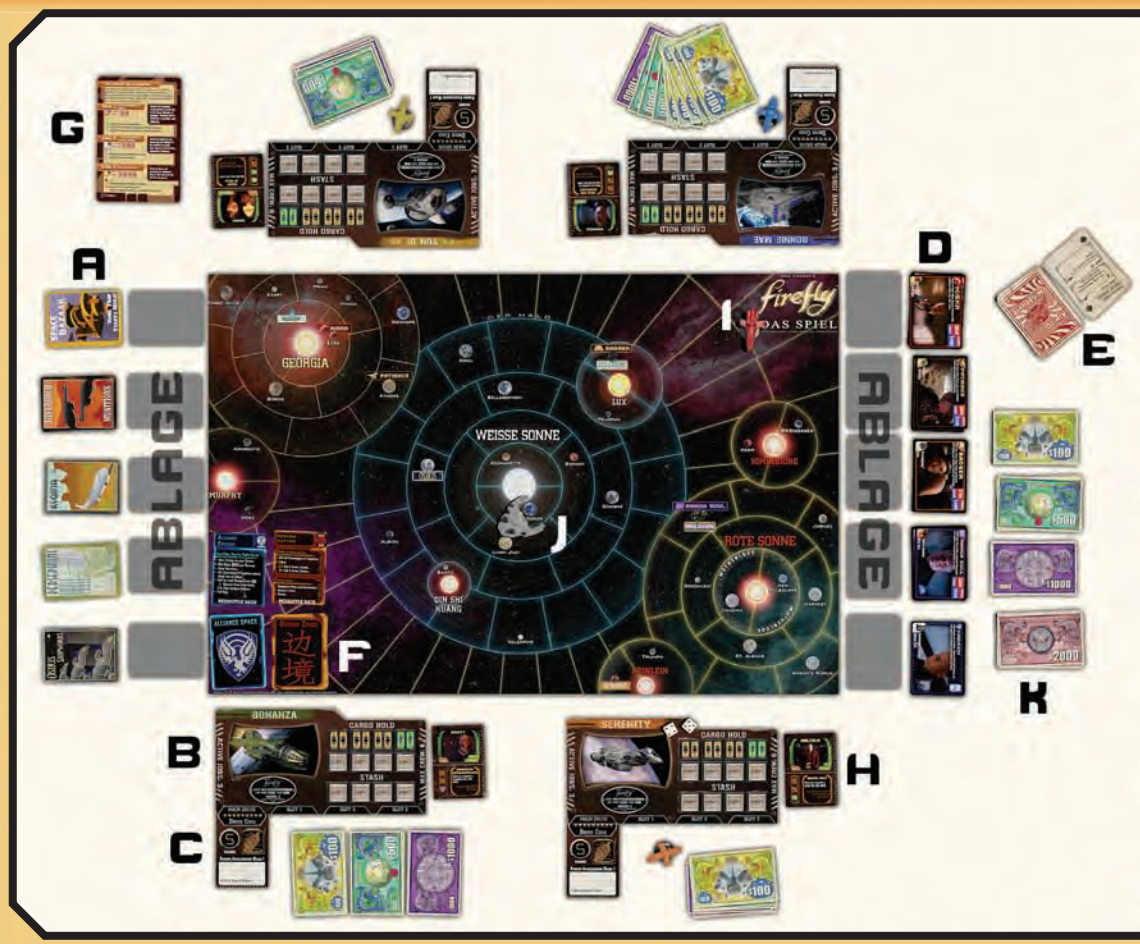
Zu Beginn einer *Firefly*-Partie wird eine Story-Karte ausgewählt, auf der steht, welche Story-Ziele jeder Spieler erreichen muss, um das Spiel zu gewinnen.

Die Geschichten (und damit die Siegbedingungen) auf den Story-Karten sind unterschiedlich. Mal gewinnt derjenige, der einen wagemutigen Raubzug als erster erfolgreich abschließt, mal müssen sich die Spieler als Gesetzlose der Verfolgung der Allianz entziehen.

Jede Story-Karte erfordert eine eigene Spielstrategie – sich schnell wechselnden Umständen anzupassen ist ein Zeichen eines erfolgreichen Captains!

Spielmarker

Spielaufbau



A. Ausstattungskarten
B. Schiffskarte mit Erstausstattung
C. Anfänglicher Antriebskern
D. Job-Karten
E. Provokation-Karten
F. Kurs-Karten
G. Story-Karte
H. Anführer/Crew-Bereich
I. Startposition Reaver-Schiff
J. Startposition Allianz-Kreuzer
K. Bank

1: Kurs-Karten

Beim Spiel mit 3 oder mehr Spielern suche die Karten „Allianz-Kreuzer“ und „Reaver-Schiff“ (die Karten auf denen unten STAPEL NEU MISCHEN steht) aus den Stapeln der Kurs-Karten heraus und lege sie auf den jeweiligen Kurskarten-Ablagestapel. Wenn die Kurskarten eines Raumbereichs aufgebraucht sind, mische den Ablagestapel (inklusive der zuerst herausgelegten Karten) neu – das erhöhte Verkehrsaufkommen hat Aufmerksamkeit erregt!

Nach dem ersten Neumischen des Kurskarten-Stapels mische jedes Mal neu, nachdem die Karte mit der Aussage STAPEL NEU MISCHEN gezogen und ausgeführt wurde.

2: Allianz-Kreuzer und Reaver-Schiff platzieren

Stelle den Allianz-Kreuzer auf das Feld mit dem Planeten Londinium, der Hauptwelt der Allianz. Commander Harken (einer der Kontakte auf den Job-Karten) befindet sich an Bord des Kreuzers.

Stelle das Reaver-Schiff auf den Sektor mit dem Firefly-Logo.

„Es wird in absehbarer Zeit keinen Schönheitswettbewerb gewinnen, aber es ist solide gebaut. Raumschiffe wie dieses begleiten einen für den Rest des Lebens.“
—Malcolm Reynolds

3: Schiff und Anführer wählen

Lege die Startkarten offen in die Mitte des Spielplans. Alle Spieler werfen einen Würfel. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis darf sich als Erster aus den Startkarten ein Schiff, einen Antriebskern und einen Anführer aussuchen. Dann geht das Auswahlrecht an den links von ihm sitzenden Spieler weiter, bis alle Spieler ausgestattet sind.

Der letzte Spieler, der seinen Anführer ausgewählt hat, darf als Erster seine Firefly in einem Sektor seiner Wahl positionieren.

智能纸质版权蓝太阳公司

Danach werden die anderen Fireflys in umgekehrter Reihenfolge platziert, bis zum Schluss derjenige sein Raumschiff aufstellt, der als Erster seinen Anführer ausgewählt hat. Eine Firefly darf nicht in einem Sektor aufgestellt werden, in dem sich schon eine andere Firefly befindet.

Der letzte Spieler, der seine Firefly aufstellt, beginnt mit dem ersten Spielzug. Die Spielzüge laufen immer im Uhrzeigersinn, also nach links ab.

Die vollständigen Regeln zu Anführern stehen auf Seite 10.

4: Story-Karte und Story-Ziel

Jedes Spiel folgt einer anderen Geschichte. Wählt nach der Auswahl der Anführer eine Story-Karte aus und legt die anderen Story-Karten zur Seite; sie werden in dieser Partie nicht benötigt. Auf jeder Story-Karte ist detailliert angegeben, was die Spieler tun müssen, um das Spiel zu gewinnen. Die vollständigen Regeln zu Story-Zielen und Spielsieg befinden sich auf Seite 16.

Die ausgewählte Story-Karte kann Auswirkungen auf den weiteren Spielaufbau haben.

Anmerkung: Die Story-Karte „Zum ersten Mal der Captain“ ist eine gute Wahl für das erste Spiel.

5: Erstausstattung

Jeder Spieler erhält 3.000 Credits ($), 6 Treibstoff-Marker und 2 Ersatzteile. Die Treibstoff- und Ersatzteile-Marker müssen auf leere Felder im Frachtraum oder Versteck auf der Schiffskarte gelegt werden. Treibstoff und Ersatzteile benötigen dabei jeweils einen **halben** Platz; ein Treibstoff- und ein Ersatzteil-Marker können sich dabei ein Feld teilen.

„Mein Name ist Malcolm Reynolds, Captain der Serenity. Ein Frachter, Firefly-Klasse ... Sie haben einen Job, wir erledigen ihn. Ziemlich egal, was es ist.”
—Malcolm Reynolds

Zoë, Malcolm und Jayne

6: Erste Jobs

Nach der Auswahl der Story-Karte nimmt jeder Spieler genau eine Karte von jedem der fünf Job-Kartenstapel.

Da du nie mehr als drei Jobs gleichzeitig auf der Hand haben darfst, kannst du auswählen, welche der gezogenen Jobs du ablehnst und welche drei du behältst.

Anmerkung: Bei den ersten ein oder zwei Partien ist es am besten, wenn jeder Spieler nur Karten aus den Stapeln von Amnon Duul, Harken und Patience erhält.

7: Antrieb hochfahren

Nach der Auswahl der ersten Jobs werden jeweils die obersten drei Karten der fünf Ausstattungskarten-Stapel umgedreht und auf den jeweiligen Ablagestapel gelegt. Schaut genau hin, welche Karten aufgedeckt wurden. Dies könnte entscheiden, wo dich dein Flug im ersten Spielzug hinführen wird!

Anmerkung: Wenn die Regeln sagen, dass eine Karte „abgelegt“ werden soll, landet sie auf dem jeweiligen Ablagestapel. Wenn eine Karte „entfernt“ werden soll, nimm sie ganz aus dem Spiel und lege sie in die Spielschachtel zurück; sie kann im Verlauf der Partie nicht mehr verwendet werden.

Fertigkeiten und Proben

Fertigkeiten

Es gibt drei Arten von Fertigkeiten im Spiel: Kampf, Technik und Verhandlung. Fertigkeitswerte befinden sich sowohl bei Crewmitgliedern als auch bei Ausrüstung. Jedes Symbol auf einer Crew- oder Ausrüstungskarte zählt als ein Fertigkeitspunkt.

Kampf

Diese Fertigkeit ist wichtig, wenn Konflikte durch Gewalt gelöst werden sollen. Egal ob bloßer Faustkampf oder eine Schießerei, die Kampf-Fertigkeit ist es, die dich am Leben hält.

Technik

Die Technik-Fertigkeit ist gefordert, wenn es darum geht, Ausfälle im Schiff zu vermeiden, Einbruchssicherungen zu überwinden, Cortexknoten zu hacken oder einen Tresor zu öffnen.

Verhandeln

Mit dieser Fertigkeit kannst du dich entweder aus Schwierigkeiten herausreden oder mehr Profit erzielen. Ziel dieser Fertigkeit können sowohl potenzielle Geschäftspartner als auch verärgerte Feds sein.

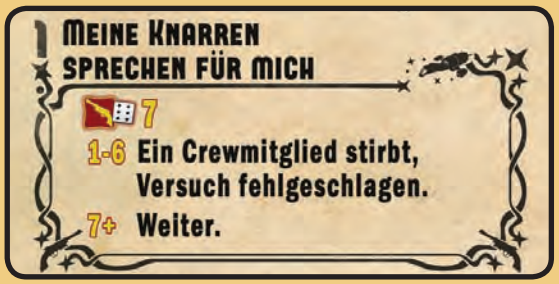
Oooh, Synchros!

Proben auf Fertigkeiten

Etliche Karten verlangen eine erfolgreiche Probe auf eine der drei Fertigkeiten, üblicherweise, um ein Hindernis – wie die örtlichen Sheriffs, eine Einbruchssicherung oder eine andere haarige Situation – zu überwinden.

Kampf-Probe

Proben werden wie folgt notiert: Zuerst das Symbol der Fertigkeit, dann ein Würfelsymbol und schließlich der für einen Erfolg benötigte Mindestwurf. Darunter werden die möglichen Ergebnisse der Probe aufgeführt.



Kampf-Probe und Ergebnisse auf einer Provokation-Karte

Um eine Probe abzulegen, würfle mit einem Würfel und addiere alle dir zur Verfügung stehenden Fertigkeitspunkte des entsprechenden Typs hinzu. Vergleiche die so erreichte Summe mit den angegebenen möglichen Ergebnissen der geforderten Probe.

Bei der oben geforderten Probe musst du einen Würfel (W6) werfen und zum Würfelerrgebnis alle dir verfügbaren Kampf-Fertigkeitspunkte addieren. Ist die Summe zwischen 1 und 6, musst du ein Crewmitglied auswählen, das getötet wird. Außerdem ist die Probe fehlgeschlagen und damit auch der Versuch, den Job zu erledigen. Erzielst du eine Summe von 7 oder mehr, war die Probe erfolgreich und du kannst weitermachen. Alle Proben werden nach diesem Schema abgewickelt, ganz gleich, auf welcher Fertigkeit sie aufbauen.

Provokation- und Kurs-Karten bieten oft die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Proben zu wählen. Hier steht es dir frei, die Option zu nehmen, die für deine Crew am besten funktioniert.

Besondere Fertigkeits-Proben

Für einige Proben gelten noch einige Sonderregeln oder Optionen.

„Koschere Regeln“

Zivilisierte Leute verlassen sich oft auf ihre bloßen Fäuste, um zu einer Übereinkunft zu kommen. Bei einigen Proben befindet sich daher die Anmerkung „Koscher“ nach dem Mindestwurf. In koscheren Kämpfen dürfen keine Kampf-Fertigkeitspunkte aus Ausrüstung verwendet werden; nur die Punkte auf deinen Crew-Karten zählen.

Bestechung

Nicht jeder Ordnungshüter oder Verwaltungsbeamte ist grundehrlich. Einige Verhandlungs-Proben tragen die Anmerkung „Bestechung“ nach dem Mindestwurf. In diesen Fällen kannst du dich vor dem Würfelwurf entscheiden, Schmiergeld zu zahlen: Pro 100 $, die du an die Bank zahlst, kannst du +1 zu deinem Gesamtergebnis addieren: (Wurf + Fertigkeit + Bestechung)

Bonuswurf für „Spektakuläre Heldentaten“

Auf den im Spiel verwendeten Würfeln ist anstelle der 6 eine Firefly abgebildet. Wann immer du eine Firefly würfelst, zähle dies als 6 und würfle erneut. Das Ergebnis des neuen Wurfs darfst du zum Gesamtergebnis addieren.

„Ich tu‘s einfach, das ist alles. Mein Dad sagt, ich sei ein Naturtalent.“
—Kaylee Frye

智能纸质版权蓝太阳公司

Der Spielzug

Während deines Zugs

Es gibt vier verschiedene Aktionen, aus denen du pro Spielzug zwei auswählen darfst. Diese zwei Aktionen kannst du in beliebiger Reihenfolge ausführen. Du darfst nicht zwei Mal dieselbe Aktion wählen.

Während deines Zugs darfst du auch mit anderen Spielern interagieren, die sich in deinem Sektor befinden. Mehr zu Verhandlungen zwischen Spielern findest du auf Seite 17 unter Verhandlungen zwischen Konkurrenten.

Wenn du deine 2 Aktionen durchgeführt hast, ist der Spieler zu deiner Linken dran. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis einer der Spieler alle Story-Ziele erreicht hat und somit das Spiel endet.

„Die Räder drehen sich immer weiter ...“
—Malcolm Reynolds

Aktionen

Flug

Wenn du nicht fliegst, kannst du auch sonst nichts Sinnvolles unternehmen. Reisen im ’Verse sind ebenso nötig wie gefährlich.

Kaufen

Mit einem leeren Schiff kommst du nicht weit, also besorge dir Ausrüstung und eine Crew, um die wirklich profitablen Jobs erledigen zu können.

Deals

Gespräche mit deinen Kontakten eröffnen dir neue Möglichkeiten. Sich für mehr Jobs zu verpflichten, als du erledigen kannst, ist ein sicherer Weg in den Ruin.

Arbeit

Jobs abzuarbeiten ist der einzige Weg zum versprochenen Lohn. Einige Jobs sind einfache, legale Speditionsaufgaben. Andere erfordern die Allianz zu provozieren.

Die Eavesdown Docks auf Persephone

Beispiel eines Spielzugs

Luis, Lillien, Heiko und Marina haben sich zu ihrer ersten Partie Firefly getroffen und sind gerade beim ersten Spielzug.

Luis zieht zuerst und entscheidet sich, auf Persephone zu starten. Da er Rivers Crew-Karte auf dem Ablagestapel gesehen hat, entscheidet er sich sie mit seiner ersten Aktion zu kaufen. Eine seiner Job-Karten erfordert es, dass er Passagiere im Space Bazaar einlädt, also verwendet er seine zweite Aktion dazu, in Richtung Rote Sonne zu fliegen.

Lillien hat sich Marco als Anführer ausgesucht und beginnt auf Silverhold, wohl wissend, dass der Planet ein echtes Waffenlager ist (Marco kann Waffen zum halben Preis kaufen). Außerdem hat sie einen Job, bei dem sie Fracht auf Silverhold aufnehmen muss. Lillien kauft also mit ihrer ersten Aktion ein und arbeitet mit ihrer zweiten.

Heiko hatte sich entschlossen, auf Londinium zu starten, um mit Harken Deals zu machen. Aber während Schritt 7 „Antrieb hochfahren“ hat er gesehen, dass Inaras Karte auf Osiris im Ablagestapel liegt. Er nutzt seine erste Aktion also für einen Flug nach Osiris, wo er mit der zweiten Aktion Inara und dazu noch einen Medi-Tech für seine Crew kauft.

Marina startet auf Athens, in der Hoffnung, ein paar legale Jobs zu erledigen, um ihr Spiel in Gang zu bekommen. In ihrer ersten Aktion macht sie Deals mit Patience und fügt ihrer Hand noch ein paar Jobs hinzu. Mit ihrer zweiten Aktion fliegt sie in Richtung des Rote-Sonne-Systems, um ihren ersten Job zu aktivieren und „Futter für die Herden“ einzuladen.

Aktion Flug – Unterwegs im 'Verse

Wenn ein Spieler die Aktion Flug wählt, muss er sich entscheiden, ob er sich mit **Vollschub** oder in **Schleichfahrt** bewegt. Vollschub bringt dich deutlich weiter, während Schleichfahrt weniger Aufsehen erregt.

Vollschub

Um auf Vollschub zu gehen, musst du einen Treibstoff-Marker ausgeben. Nachdem du auf Vollschub gegangen bist, bewege dein Schiff in einen angrenzenden Sektor, dann ziehe eine Kurs-Karte vom entsprechenden Stapel (Blauer Rahmen für den Allianzraum, Gelbbrauner Rahmen für den Grenzraum) und führe die Anweisungen auf der Karte aus. Du kannst dich maximal so viele Sektoren bewegen, wie die Reichweite deines Antriebskerns angibt. Jedes Mal, wenn du in einen neuen Sektor eintrittst, musst du eine Kurs-Karte ziehen.

Schleichfahrt

Wenn du in Schleichfahrt unterwegs bist, bewege deine Firefly genau einen Sektor weiter, langsam und vorsichtig. Du verbrauchst dafür keinen Treibstoff und ziehst keine Karte vom Stapel der Kurs-Karten.

Hoban „Wash“ Washburne

„Mein Gott! Was ist das wohl? Wir sind alle verloren! Wer fliegt denn dieses Ding? Ach ja, das bin ja ich. Na los, an die Arbeit.“
—Wash

Kurs-Karten ausführen

Die meisten Kurs-Karten zeigen zwei Optionen, zwischen denen du dich frei entscheiden kannst. Bei einigen Optionen befinden sich einfache Anweisungen, bei anderen Fertigkeits-Proben. Zu Proben siehe Seite 5. Jede Option führt zu einer der drei Möglichkeiten **Flieg Weiter**, **Maschinen Stopp** oder **Ausweichen**. Manche Optionen können nur gewählt werden, wenn du genügend Ersatzteile oder Sprit ausgeben kannst.

Flieg Weiter

Wenn das Resultat der gewählten Option Flieg Weiter heißt, darfst du dich erneut bewegen und eine weitere Kurs-Karte ziehen, so lange, bis du die maximale Reichweite deines Antriebskerns erreicht hast. Wenn deine letzte Bewegung mit Flieg Weiter endet, kannst du in diesem Zug noch ausstehende Aktionen normal ausführen.

Maschinen Stopp

Dein Schiff bleibt im aktuellen Sektor stehen und darf sich nicht weiter bewegen. Wenn du noch eine weitere Aktion ausführen kannst, darfst du dies tun.

Ausweichen

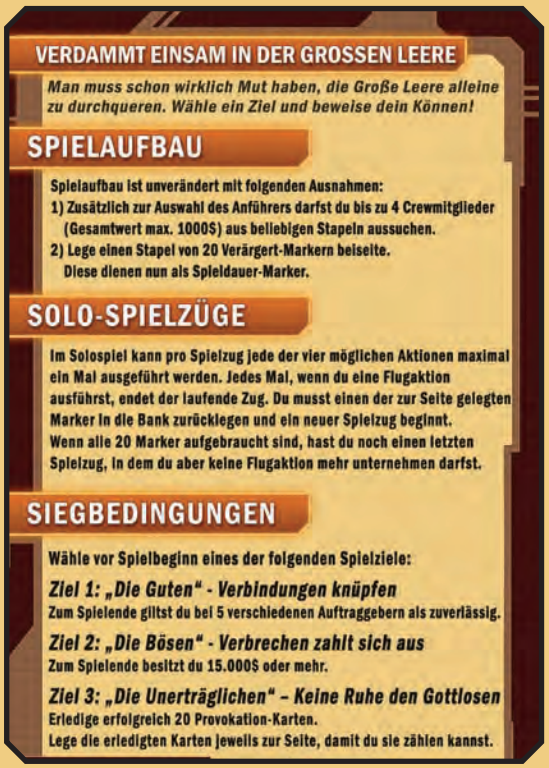
Bewege dein Schiff in einen angrenzenden Sektor, aber ziehe keine weitere Kurs-Karte. Deine Bewegung endet. Wenn du noch eine weitere Aktion ausführen kannst, darfst du dies tun.

Gesetzlosen-Schiffe

Eine Firefly gilt als Gesetzlosen-Schiff, wenn Steckbriefe auf sie ausgestellt sind, sie Schmuggelware oder Flüchtlinge transportiert oder sich ein gesuchtes Crewmitglied an Bord befindet.

Der Allianz-Kreuzer

Wenn du dich zu einem beliebigen Zeitpunkt im gleichen Sektor wie der Allianz-Kreuzer befindest, musst du das Ereignis Allianz-Kontakt ausführen.



VERDAMMT EINSAM IN DER GROSSEN LEERE

Man muss schon wirklich Mut haben, die Große Leere alleine zu durchqueren. Wähle ein Ziel und beweise dein Können!

SPIELAUFBAU

Spielaufbau ist unverändert mit folgenden Ausnahmen:
1) Zusätzlich zur Auswahl des Anführers darfst du bis zu 4 Crewmitglieder (Gesamtwert max. 1000$) aus beliebigen Stapeln aussuchen.
2) Lege einen Stapel von 20 Verärgert-Markern beiseite. Diese dienen nun als Spieldauer-Marker.

SOLO-SPIELZÜGE

Im Solospiel kann pro Spielzug jede der vier möglichen Aktionen maximal ein Mal ausgeführt werden. Jedes Mal, wenn du eine Flugaktion ausführst, endet der laufende Zug. Du musst einen der zur Seite gelegten Marker in die Bank zurücklegen und ein neuer Spielzug beginnt. Wenn alle 20 Marker aufgebraucht sind, hast du noch einen letzten Spielzug, in dem du aber keine Flugaktion mehr unternehmen darfst.

SIEGBEDINGUNGEN

Wähle vor Spielbeginn eines der folgenden Spielziele:

Ziel 1: „Die Guten“ - Verbindungen knüpfen
Zum Spielende giltst du bei 5 verschiedenen Auftraggebern als zuverlässig.

Ziel 2: „Die Bösen“ - Verbrechen zahlt sich aus
Zum Spielende besitzt du 15.000$ oder mehr.

Ziel 3: „Die Unerträglichen“ – Keine Ruhe den Gottlosen
Erledige erfolgreich 20 Provokation-Karten.
Lege die erledigten Karten jeweils zur Seite, damit du sie zählen kannst.

Wenn du nicht genügend Geld zur Verfügung hast, um alle geforderten Strafen zu zahlen, wird dein gesamtes Vermögen eingezogen – die Steckbriefe werden dennoch gelöscht. Das Ereignis kostet dich keine Aktion. Du kannst deine Aktionen nach der Abwicklung des Allianz-Kontakts wie gewöhnlich ausführen.

Anmerkung: Wenn du die Karte „Allianz-Kreuzer“ während deiner Flug-Aktion ziehst, führt dies zu Maschinen Stopp – du hast ihre Aufmerksamkeit erregt!

智能纸质版权蓝太阳公司

Das Reaver-Schiff

Wenn du dich zu Beginn deines Zuges im gleichen Sektor wie das Reaver-Schiff befindest, musst du das Ereignis Reaver-Kontakt ausführen.

VERDAMMT EINSAM IN DER GROSSEN LEERE

Man muss schon wirklich Mut haben, die Große Leere alleine zu durchqueren. Wähle ein Ziel und beweise dein Können!

SPIELAUFBAU

Spielaufbau ist unverändert mit folgenden Ausnahmen:
1) Zusätzlich zur Auswahl des Anführers darfst du bis zu 4 Crewmitglieder (Gesamtwert max. 1000$) aus beliebigen Stapeln aussuchen.
2) Lege einen Stapel von 20 Verärgert-Markern beiseite. Diese dienen nun als Spieldauer-Marker.

SOLO-SPIELZÜGE

Im Solospiel kann pro Spielzug jede der vier möglichen Aktionen maximal ein Mal ausgeführt werden. Jedes Mal, wenn du eine Flugaktion ausführst, endet der laufende Zug. Du musst einen der zur Seite gelegten Marker in die Bank zurücklegen und ein neuer Spielzug beginnt. Wenn alle 20 Marker aufgebraucht sind, hast du noch einen letzten Spielzug, in dem du aber keine Flugaktion mehr unternehmen darfst.

SIEGBEDINGUNGEN

Wähle vor Spielbeginn eines der folgenden Spielziele:

Ziel 1: „Die Guten" - Verbindungen knüpfen
Zum Spielende gilt du bei 5 verschiedenen Auftraggebern als zuverlässig.

Ziel 2: „Die Bösen" - Verbrechen zahlt sich aus
Zum Spielende besitzt du 15.000$ oder mehr.

Ziel 3: „Die Unerträglichen" – Keine Ruhe den Gottlosen
Erledige erfolgreich 20 Provokation-Karten.
Lege die erledigten Karten jeweils zur Seite, damit du sie zählen kannst.

Das Ereignis zu Beginn des Zuges auszuführen, kostet dich keine Aktion. Du kannst deine Aktionen nach der Abwicklung des Reaver-Kontakts wie gewöhnlich ausführen.

Wenn du die Kurs-Karte „Reaver-Schiff" während deiner Flug-Aktion ziehst, bewege das Reaver-Schiff in deinen Sektor und folge sofort den Anweisungen auf der Karte. Wenn das Schiff sich aufgrund der Karte „Reaver auf Beutezug" in deinen Sektor bewegt, führe das Ereignis Reaver-Kontakt jetzt noch nicht aus.

Wenn sich das Reaver-Schiff in einem Sektor aufhält, kann sich kein Schiff in diesen Sektor bewegen.

Bewegung der Allianz

Der Allianz-Kreuzer kann auf drei verschiedene Arten bewegt werden. Wenn die Karte „Allianz-Kreuzer" gezogen wird, bewegt sich der Kreuzer sofort in den Sektor desjenigen Spielers, der die Karte gezogen hat. Wenn die Karte „Allianz-Verstrickungen" gezogen wird, bewegt der Spieler, der die Karte gezogen hat, den Kreuzer. Wenn die Karte „Kreuzer auf Patrouille" gezogen wird, bewegt der Spieler zur Rechten desjenigen, der die Karte gezogen hat, den Kreuzer innerhalb des Allianzraums einen Sektor weit.

Bewegung der Reaver

Auch das Reaver-Schiff kann sich auf drei Arten bewegen. Wenn die Karte „Reaver-Schiff" gezogen wird, bewegt sich das Schiff sofort in den Sektor desjenigen Spielers, der die Karte gezogen hat. Wenn die Karte „Reaver-Köder" gezogen wird, bewegt der Spieler, der die Karte gezogen hat, das Reaver-Schiff. Wenn die Karte „Reaver auf Beutezug" gezogen wird, bewegt der Spieler zur Rechten desjenigen, der die Karte gezogen hat, das Reaver-Schiff innerhalb des Grenzraums einen Sektor weit.

Hoffentlich sind sie satt ...

蓝色太阳 的同声翻译

Aktion Kaufen – Unterwegs auf den Docks

„Ich würde gerne einen brandneuen Kompressor kaufen, für den Steamer."
—Kaylee

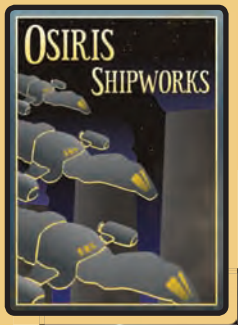
„Und ich wäre gern der König von ganz Londinium und würde einen schicken Hut tragen."
—Mal

Kauf-Aktionen

Wenn du die Aktion Kaufen auswählst, kannst du Ausstattungskarten (Crew, Ausrüstung und Schiffsausbauten) kaufen, sowie Treibstoff und Ersatzteile nachfüllen. Du kannst die Aktion aber auch nutzen, um der Crew **Landurlaub** zu geben.

Ausstattungskarten: Rückseite

Versorgungs-Planeten



Auf dem Spielplan ist markiert, an welchen Orten im ´Verse eingekauft werden kann. Im entsprechenden Sektor kannst du vom passenden Ausstattungs- bzw. dessen Ablagestapel kaufen.

Ausstattungskarten

Auf den verschiedenen Ausstattungskartenstapeln findet ein geschäftstüchtiger Captain eine große Auswahl an Waren und Angeboten: anheuerungswillige Crew, Ausrüstung und Ausbauten für das Schiff.

Die Skyline von Persephone

Ausstattungskarten kaufen: Begutachte 3, kaufe 2

Beim Kauf von Ausstattungskarten darfst du 3 Karten begutachten, aber von diesen nur 2 kaufen. Du kannst den gesamten Ablagestapel durchsehen und davon bis zu 3 Karten zum Begutachten auswählen. Für jede Karte weniger als 3, die du so vom Ablagestapel ziehst, darfst du eine Karte verdeckt vom Stapel der Ausstattungskarten ziehen. Nachdem du 3 Karten zum Begutachten ausgewählt hast, kannst du der Bank die Kosten für 2 davon bezahlen (du musst aber keine einzige Karte kaufen). Die Kosten der Karte befinden sich im violetten Balken in der rechten unteren Ecke der Karte. Alle nicht gekauften Karten werden offen auf den Ablagestapel gelegt.

Ein Beispiel: Heiko hat auf Persephone angedockt und will eine seiner Aktionen zum Kaufen nutzen. Er weiß, dass River Tam im Ablagestapel liegt und zieht diese Karte. Danach zieht er verdeckt zwei Karten vom Stapel der Ausstattungskarten und stellt fest, dass diese ihm viel besser gefallen. Er entscheidet sich dafür, die beiden verdeckten Karten zu kaufen und legt River Tam zurück auf den Ablagestapel.

Tipp: Die Ablagestapel der Ausstattungskarten anzuschauen, auch wenn du gerade nicht am Zug bist, kann das Spiel deutlich beschleunigen.

Ersatzteile und Treibstoff kaufen

Wenn du auf einem Versorgungsplaneten eine Kauf-Aktion ausführst, kannst du zusätzlich zu den Ausstattungskarten Treibstoff für 100$ pro Einheit und Ersatzteile für 300$ pro Stück kaufen.

智能纸质版权蓝太阳公司

Landurlaub

Wenn deine Firefly sich in einem Sektor mit einem Versorgungsplaneten aufhält, kannst du deine Kauf-Aktion auch nutzen, um deiner Crew Landurlaub zu geben. In diesem Fall kannst du keine Ausstattungskarten kaufen. Zahle der Bank 100$ für *jedes* Crewmitglied (nicht nur für verärgerte) und entferne alle Verärgert-Marker. Mehr zum Thema Verärgert auf Seite 15.

Crew-Karten

Alle Crewmitglieder haben Fertigkeiten, die dabei helfen, das ´Verse zu durchqueren und Jobs abzuarbeiten. Einige von ihnen haben auch Berufsbezeichnungen in der rechten unteren Ecke ihres Porträtbildes – Berufe können zusätzlichen Lohn bei der Ausführung von Jobs bringen oder Hindernisse und Gefahren überwinden. Mehr zu Berufen auf Seite 17.

Die Kosten, die du aufwenden musst, um das Crewmitglied anzuheuern, befinden sich im violetten Balken in der rechten unteren Ecke der Karte. Dies ist gleichzeitig auch der **Anteil**, der dem Crewmitglied beim erfolgreichen Erledigen eines Jobs zusteht.

Die maximale Anzahl an Crewmitgliedern, die deine Firefly aufnehmen kann, findet sich am rechten Rand der Schiffs-Karte.

Gesuchte Crewmitglieder

Crewmitglieder mit einem kleinen Steckbrief-Symbol neben ihrem Lohn werden von der Allianz gesucht! Wenn du gesuchte Crew an Bord hast, ist deine Firefly ein Gesetzlosen-Schiff, und bei der Begegnung mit dem Allianz-Kreuzer kann es passieren, dass diese Crewmitglieder verhaftet werden. (Zu Gesetzlosen-Schiffen und dem Allianz-Kreuzer siehe Seite 7.)

Crew entlassen

Du kannst Crewmitglieder in jedem Sektor mit einem Planeten entlassen. Die Karte wandert dann offen auf den passenden Ablagestapel. Hierfür muss keine Aktion aufgewendet werden. Du kannst keine Crew entlassen, um zu verhindern, dass sie getötet wird. Du kannst deinen Anführer nicht entlassen.

Anführer

Anführer unterscheiden sich in den folgenden drei Punkten von normaler Crew:

- **Freiberufler:** Anführer sind nicht angestellt und erhalten daher keinen Anteil am Lohn erfolgreicher Jobs.
- **Glückspilz:** Wenn das Ergebnis einer Probe oder eines Ereignisses besagt, dass der Anführer stirbt, lege ihn stattdessen einfach aufs Schiff zurück und markiere ihn als Verärgert.
- **Ihr seid alle gefeuert!** Wenn dein Anführer einen zweiten Verärgert-Marker erhält, hat er das Vertrauen in seine Crew verloren. Er verlässt jedoch nicht das Schiff, sondern feuert stattdessen alle anderen Crewmitglieder. Deren Karten wandern offen zurück auf ihre entsprechenden Ablagestapel. Entferne den Verärgert-Marker von der Karte deines Anführers.

Ausrüstung

Unter Ausrüstung fallen Waffen, Werkzeug, Kleidung, Fahrzeuge und aller mögliche andere Kram, den die Crew anschleppt und der beim Überwinden von Schwierigkeiten nützlich sein kann. Jedes Crewmitglied kann immer nur eine Ausrüstung mit sich führen, du darfst jedoch beliebig viel Ausrüstung besitzen. Wenn du mehr Ausrüstung besitzt, als die Crew tragen kann, lege die überschüssigen Stücke zur Seite, bis du sie einsetzen willst. Diese zurückgehaltene Ausrüstung kann nicht zu irgendwelchen Spielzwecken eingesetzt werden.

Ausrüstungs-Fertigkeiten und Merkmale

Es gibt Ausrüstung, die Fertigkeitspunkte, Merkmale oder besondere Eigenschaften mit sich bringt. Fertigkeitspunkte aus Ausrüstung werden bei Proben genau wie die Punkte von Crewmitgliedern zu deiner Summe addiert.

Merkmale stehen für bestimmte Klassen von Ausrüstung, die bisweilen nötig ist, um bestimmte Hürden zu überwinden. Die vorher abgebildete Karte hat z. B. die Merkmale **SCHARFSCHÜTZENGEWEHR** und **SCHUSSWAFFE**. Mehr zu Merkmalen findest du auf Seite 18.

Schiffs-Ausbauten

Diese Ausstattungskarten dienen der Verbesserung deines Schiffs: Vergrößerung der Vollschub-Reichweite, zusätzlicher Laderaum, zuverlässigere Systeme und andere nützliche Ergänzungen.

Ausbau-Positionen

Auf deinem Schiff gibt es eine begrenzte Anzahl an Ausbau-Positionen. Jeder Schiffs-Ausbau erfordert eine eigene, noch leere Position, damit er überhaupt erworben und eingebaut werden kann. Du kannst nur Ausbauten kaufen, die du auch einbauen kannst. So kannst du also nie mehr Ausbauten als Ausbau-Positionen besitzen. Du darfst aber jederzeit einen Schiffs-Ausbau ablegen (auf den entsprechenden Ablagestapel), um Platz für eine Neuerwerbung zu machen.

Antriebskern

Dies ist das Herz deines Schiffs. Du kannst nur einen einzigen Antriebskern besitzen, und wenn du einen neuen erwirbst, musst du den bisherigen ablegen. Jeder Antriebskern hat eine maximale Reichweite (die Anzahl von Sektoren, die das Schiff unter Vollschub zurücklegen kann). Einige Antriebskerne folgen weiteren Sonderregeln, die dann auf der Karte angegeben sind.

Aktion Deals – Unterwegs bei deinen Kontakten

„Wenn Du auf Persephone Geschäfte machen willst, dann nur mit mir. Aber wenn es dir so gut geht, dass du es nicht brauchst ...“
—Badger

Deal-Aktionen

Wenn sich deine Firefly im selben Sektor wie ein Kontakt der Job-Karten aufhält, kannst du mit diesem Kontakt Deals abschließen. Du darfst 3 Jobs aus dem entsprechenden Stapel Job-Karten begutachten und davon bis zu 2 annehmen. Wenn dein Ruf bei diesem Kontakt **zuverlässig** ist, kannst du ihm als Teil deiner Deal-Aktion Fracht und Schmuggelware verkaufen. (Mehr zum Ruf und zur Zuverlässigkeit auf Seite 15.)

Planeten mit Kontakt

Die Namen und Symbole der Kontakte sind beim jeweiligen Planeten auf dem Spielplan angegeben. Wenn du dich in diesem Sektor aufhältst, kannst du Jobs aus dem entsprechenden Stapel der Job-Karten dieses Kontakts begutachten.

Job-Karten

In den Stapeln der Job-Karten der verschiedenen Kontakte befinden sich die unterschiedlichsten Job-Angebote. Diese reichen vom Touristen-Charter nach Bellerophon bis zum Zugüberfall auf Regina. Jede Job-Karte beschreibt, was du benötigst und tun musst, um den Job zu erfüllen und was du dafür als Lohn erhältst.

Jobs annehmen: Begutachte 3, wähle 2

Ähnlich wie beim Kaufen von Ausstattung kannst du 3 Job-Karten begutachten, aber nur 2 davon auswählen. Du kannst den gesamten Ablagestapel durchsehen und davon bis zu 3 Karten zum Begutachten auswählen. Für jede Karte weniger als 3, die du so vom Ablagestapel ziehst, darfst du eine Karte vom eigentlichen Job-Kartenstapel ziehen. Nachdem du 3 Karten zum Begutachten ausgewählt hast, kannst du 2 davon annehmen (du musst aber keine einzige Karte annehmen). Alle nicht angenommenen Jobs werden offen auf den Ablagestapel gelegt. Du darfst niemals mehr als 3 inaktive Jobs auf der Hand haben.

Ein Beispiel: Marina nutzt eine ihrer Aktionen, um auf Athens mit Patience Deals zu machen. Sie sucht nach Jobs, die sie ins Rote-Sonne-System bringen. Sie weiß, dass 2 entsprechende Jobs auf dem Ablagestapel von Patience liegen, also nimmt sie diese schonmal, um sie zu begutachten. Sie ist sich zwar sicher, dass sie die beiden annehmen will, zieht aber noch eine weitere vom Job-Kartenstapel von Patience. Diese ist uninteressant und wandert sofort auf den Ablagestapel, während Marina die zwei angenommenen Jobs auf die Hand nimmt.

Anmerkung: Inaktive Jobs, an denen du noch nicht arbeitest, werden verdeckt auf der Hand gehalten. Lege einen Job erst dann offen vor dich, wenn du eine Arbeits-Aktion aufgewendet hast, um ihn zu beginnen. Du darfst niemals mehr als 3 aktive und 3 inaktive Jobs haben.

Niskas Skyplex im Orbit um Ezra

智能纸质版权蓝太阳公司

Job-Karten

Auf den Job-Karten ist alles Nötige angegeben, um den Job zu erledigen. Die einzelnen Einträge bedeuten:

Titel

Jeder Job hat einen Titel am oberen Rand. Es gibt einige Jobs, die denselben Titel, aber unterschiedliche Anforderungen haben. Links vom Titel befindet sich das Symbol des Auftraggebers.

Typ

Jeder Job ist eine bestimmte Art von Auftrag. Einige Boni beziehen sich auf die unterschiedlichen Job-Typen.

Frachtflug

Diese Art von Jobs ist legal und erfordert auf einem Planeten Fracht aufzunehmen und sie auf einem anderen Planeten abzuliefern.

Charter

Bei dieser Art Job nimmst du an einem Ort Passagiere oder Flüchtlinge auf und bringst sie zu einem Zielplaneten. Flüchtlinge zu transportieren ist illegal und macht deine Firefly zu einem Gesetzlosen-Schiff.

Schmuggel

Schmuggel-Jobs sind stets illegal und erfordern den Transport von Schmuggelware von einem zu einem anderen Planeten. Um Schmuggel zu betreiben, musst du provozieren. Schmuggel macht aus deiner Firefly ein Gesetzlosen-Schiff.

Verbrechen

Verbrechen-Jobs bedeuten, dass du dich zu einem bestimmten Planeten begibst und dort provozierst. Üblicherweise haben sie nur einen Zielort.

Eine beispielhafte Job-Karte für einen Lieferjob.

Unmoralische Jobs

Einige Jobs gelten als unmoralisch, was durch einen roten Balken unterhalb der Legal/Illegal-Angabe zu erkennen ist. Wann immer du einen unmoralischen Job abschließt, erhalten alle moralischen Crewmitglieder einen Verärgert-Marker. Mehr zum Thema Verärgert auf Seite 15.

Provokation erforderlich

Illegale Jobs erfordern, dass du provozierst. Die Anzahl der abgebildeten Provokation-Karten zeigt, wie viele dieser Karten du ziehen musst, wenn du den Job erledigst. Provozieren ist auf Seite 14 erklärt.

Jobbeschreibung

Jeder Job hat eine oder zwei Kurzbeschreibungen, was du genau beim Erledigen des Jobs tun musst. Lieferjobs haben zwei Beschreibungen (für Laden und Entladen), Verbrechen nur eine.

Notwendige Fertigkeiten

Einige Jobs erfordern bestimmte Mindest-Fertigkeitspunkte, andere bestimmte Merkmale. Diese befinden sich unter Benötigt im Fertigkeiten-Fenster der Job-Karte.

Bonus-Balken

Einige Jobkarten zeigen einen grünen Bonus-Balken. Hier stehen üblicherweise ein Beruf und ein bestimmter Betrag. Wenn mindestens ein Crewmitglied, das den Job erledigt, den entsprechenden Beruf hat, wird bei Erfolg der angegebene Bonus zum Lohn addiert.

Lohn-Balken

Der violette Balken zeigt an, wie viele Credits du für ein erfolgreiches Erledigen des Jobs erhältst. Bei einigen Jobs findet sich hier die Angabe „Speziell“; in diesem Fall sind die Details bei der Jobbeschreibung angegeben. Wenn du einen Job erfolgreich abschließt, erwartet auch die Crew ihren Anteil. Mehr hierzu auf Seite 14.

Aktion Arbeit – Unterwegs im Auftrag

Wenn du die Aktion Arbeit wählst, kannst du damit versuchen einen einzelnen Job einen Schritt weiterzubringen z. B., indem du Fracht lädst oder ein Verbrechen begehst.

Einen Job anfangen

Um einen Job zu beginnen, muss deine Firefly entweder am Start-Ort eines Lieferjobs oder am Ziel-Ort eines Verbrechens sein. Lege die Job-Karte jetzt offen an der linken Seite der Schiffs-Karte aus. Dadurch wird der Job aktiv. Du darfst zu einem beliebigen Zeitpunkt maximal 3 aktive Jobs haben (zusätzlich zu maximal 3 inaktiven Jobs auf der Hand).

Hinweis: Aktive Jobs können zu keinem Zeitpunkt abgelegt werden.

Einen Job zu erledigen, erfordert die folgenden Schritte:

1. **Crew ausrüsten**
2. **Benötigte Fertigkeiten / Merkmale prüfen**
3. **Den Job erledigen / Provozieren**
4. **Ergebnis**

Crew ausrüsten

Du musst ansagen, welche Ausrüstung du bei dem Job mitführen willst. Jedes Crewmitglied und der Anführer dürfen jeweils nur eine Ausrüstungskarte mitführen. Wenn du den Job einmal begonnen hast, kann keine Ausrüstung mehr zwischen den Crewmitgliedern getauscht werden, bis die Arbeits-Aktion beendet ist. Wenn ein Crewmitglied mit Ausrüstung getötet wird, wandert die Ausrüstung zurück aufs Schiff.

Crewmitglieder oder Ausrüstung, die sich auf dem Schiff befinden, geben keinerlei Boni beim Erledigen des Jobs. Im Verlauf der Arbeit kann es passieren, dass ein Crewmitglied zurück aufs Schiff muss. Crew an Bord des Schiffs ist nicht vom Ergebnis von Provokation-Karten oder Fertigkeitsproben betroffen, die während des Erledigens anfallen.

Eine unerwartete Allianz-Patrouille

Anforderungen erfüllen

Fertigkeiten-Fenster

Das von dir zusammengestellte Team muss die Anforderungen unter Benötigt im Fertigkeiten-Fenster des Jobs erfüllen, um den Job zu erledigen. Wenn die Bedingungen nicht erfüllt sind, kann der Job auch nicht vorangebracht werden: Es kann keine Fracht geladen werden, es ist nicht möglich zu provozieren usw. Nicht alle Jobs haben solche Anforderungen bzw. entsprechende Einträge. Job-Karten ohne Anforderungen können auf jeden Fall erledigt werden.

Bei einigen Jobs befinden sich anstatt Bedingungen bestimmte Proben. In der Jobbeschreibung ist angegeben, wann diese Proben abgelegt werden müssen.

Den Job legal erledigen

Folge den Anweisungen in der Jobbeschreibung, um den Job zu erledigen. Die meisten legalen Aufträge sind **Lieferjobs**.

Lieferjobs

Diese Jobs erfordern es, dass du an einem Ort etwas auflädst und es zu einem anderen Ort bringst, wo du es entlädst. Du musst sowohl zum Be- als auch zum Entladen eine Arbeits-Aktion aufwenden.

Anmerkung: Das All ist ein gefährlicher Ort. Fracht kann dir unter der Nase weggeklaut werden, schlimmstenfalls landen deine Passagiere im Magen von Reavern ... Wenn du Fracht oder Schmuggelware, Passagiere oder Flüchtlinge geladen hast und sie unterwegs wie auch immer verlierst, musst du selbst sehen, wie du Ersatz beschaffst. Du kannst nicht zurück zum Startort und dir einfach neue Güter besorgen.

智能纸质版权蓝太阳公司

Provozieren

Bei illegalen Jobs bist du gezwungen zu provozieren, um sie zu vollenden. Wenn ein Job dies erfordert, ist eine bestimmte Anzahl an entsprechenden Karten auf der Job-Karte abgebildet.

Ausschnitt aus einer Karte eines illegalen Jobs

Um den Job abzuschließen, musst du dich durch die entsprechende Anzahl von Provokation-Karten durcharbeiten. Dafür musst du die Provokation-Karten nacheinander ziehen und erledigen. Erst wenn du eine Provokation-Karte erfolgreich erledigt hast, darfst du die nächste ziehen. Wenn du einmal mit dem Provozieren angefangen hast, musst du es bis zum Ende durchziehen, zwischendrin kneifen ist nicht!

Wie Kurs-Karten haben auch die meisten Provokation-Karten zwei Optionen pro Karte. Du kannst eine der beiden Optionen wählen. Einige Optionen beginnen mit einer Bedingung. Auf der oben abgebildeten Karte muss für Option 2 die Bedingung „Erfordert **TRANSPORT**“ erfüllt sein. Du kannst keine Option wählen, deren Bedingung du nicht erfüllst.

Ass im Ärmel

Das Glück hilft dem Tüchtigen; häufig gibt es Möglichkeiten, den Schwierigkeiten gänzlich aus dem Weg zu gehen. In der rechten, unteren Ecke einiger Provokation-Karten ist ein Name, ein Beruf oder eine bestimmte Ausrüstung genannt. Wenn du dieses „Ass“ besitzt, kannst du automatisch weitermachen.

Ergebnisse von Provokationen

Provokation-Karten enden mit einem von drei möglichen Resultaten: **Weiter**, **Versuch fehlgeschlagen** oder **Steckbrief Ausgestellt**.

Weiter

Wenn deine gewählte Option in einem **Weiter**-Resultat endet, kannst du beim Erledigen des Jobs gemäß den Anweisungen auf der Job-Karte fortfahren.

Versuch fehlgeschlagen

Dieser Versuch ist danebengegangen, aber du kannst es in einem späteren Zug erneut versuchen. Die Job-Karte bleibt aktiv und damit offen links neben deiner Schiffs-Karte liegen.

Steckbrief Ausgestellt

Wenn deine Provokation darin resultiert, dass ein Steckbrief ausgestellt wird, ist nicht nur dein Versuch fehlgeschlagen, sondern es wurde auch die Allianz auf dich aufmerksam! Lege einen Steckbrief-Marker auf deine Schiffs-Karte. Wenn du einen Steckbrief erhältst, während du einen Job erledigst, lege den Job ab (auf den Ablagestapel des entsprechenden Kontakts).

Du fliegst jetzt ein Gesetzlosen-Schiff, das von den Behörden gesucht wird. Mehr zu Gesetzlosen-Schiffen und dem Allianz-Kreuzer findest du auf Seite 7.

Space Bazaar

Ergebnis: Erfolg und Bezahlung

Du erledigst den Job – du wirst bezahlt. Wenn du einen Job erfolgreich erledigt hast, kannst du aus der Bank deinen Lohn in Höhe des auf dem violetten Balken der Job-Karte angegebenen Betrags entnehmen.

Wenn du einen Job erfolgreich erledigst, giltst du nun bei dem Auftraggeber als zuverlässig. Mehr zum Ruf und zur Zuverlässigkeit auf Seite 15.

Bonuszahlungen

Wenn du erfolgreich einen Job erledigst, der einen grünen Bonusbalken hat und eines deiner Crewmitglieder (inkl. des Captains) den entsprechenden Beruf, kannst du den genannten Bonus einstreichen. Der Bonus ist eine einmalige Zahlung, unabhängig davon, wie viele Crewmitglieder den passenden Beruf ausüben.

Der Anteil der Crew

Wenn du einen Job erfolgreich ausgeführt hast, erwartet auch deine Crew ihren Anteil, egal, ob sie den Job mit erledigt haben oder nicht. Jedes Crewmitglied erhält einen Anteil in Höhe des auf dem violetten Balken vermerkten Lohns. Das Geld landet in der Bank. Der Anteil der Crew bleibt stets gleich, egal welchen Lohn der Job abwirft.

Du kannst dich entscheiden, nur einigen Crewmitgliedern ihren Anteil auszuzahlen, aber Jedes Crewmitglied, das keinen Anteil erhält, erhält einen Verärgert-Marker. Lege einen entsprechenden Marker auf die Karte des Crewmitglieds.

Anmerkung: Die Crew bekommt nur einen Anteil von erfolgreich abgearbeiteten Jobs. Bei Zahlungen aus anderer Quelle (Kurskarten, Provokation-Karten, Verkauf von Fracht usw.) musst du keine Anteile auszahlen.

„Ich hab nen Anteil von dem Job und zehn Prozent von nichts ... lass mich nachrechnen ... nichts von hundert ... äh ... nichts ...“
–Jayne Cobb

Verärgerte Crewmitglieder

Außer durch verweigerte Anteile an einem erfolgreichen Job kann ein Crewmitglied auch noch durch Kurs-, Provokation- oder Job-Karten verärgert werden.

Wenn ein Crewmitglied verärgert wird, lege einen entsprechenden Verärgert-Marker auf seine Crew-Karte. Es ist wichtig, deine Crew bei Laune zu halten, das ´Verse mit einem Haufen reizbarer Hundesöhne zu durchqueren, kann schnell riskant werden.

Schiffswechsel

Wenn ein verärgertes Crewmitglied aus welchem Grund auch immer einen zweiten Verärgert-Marker erhält, wird es abgelegt und landet sofort auf dem entsprechenden Ablagestapel, wo es anderen Captains (oder auch dir selbst) zum Anheuern zur Verfügung steht.

Besseres Angebot

Andere Spieler können dir verärgerte Crewmitglieder wegnehmen, indem sie ihnen bessere Angebote machen. Dazu müssen sie nur im selben Sektor stehen und die nötigen Kosten der Crew-Karte an die Bank zahlen. Das Crewmitglied wechselt dann sofort zur Crew des neuen Captains, der Verärgert-Marker wird entfernt.

„Ich hab einen Job erledigt. Und seitdem hab ich nichts als Ärger, ganz zu schweigen von ein paar unfreundlichen Worten bezüglich meines Charakters. Also merk dir gut, was ich dir jetzt sage: Ich liefere die Ware – und ich werde bezahlt.“
—Malcolm Reynolds

„Sie erledigen diesen Job für mich, dann sind Sie zuverlässig. Geschwätz ist überflüssig.“
—Adelai Niska

Ruf

Wenn du erfolgreich einen Job für einen Kontakt erledigt hast, steigt dessen Meinung von dir. Du giltst dem Auftraggeber dann als zuverlässig. Um dies kenntlich zu machen, nimm die Karte des erledigten Jobs und schiebe sie so unter deine Schiffs-Karte, dass der Name des Kontakts lesbar ist.

Zuverlässiger Ruf bei Patience

Zuverlässigkeit

Wenn du als zuverlässig giltst, kauft dir der entsprechende Kontakt auch Fracht und Schmuggelware zu den Preisen ab, die auf der Rückseite der Job-Karten angegeben sind.

Ausnahme: Bei Harken kannst du Treibstoff als Teil deiner Deal-Aktion kaufen, wenn du bei ihm als zuverlässig giltst.

Die meisten Sonderregeln der Kontakte – wie z. B. Badgers „Eine Hand wäscht die andere“ – gelten, wenn du einen zuverlässigen Ruf bei ihnen hast. Diese Sonderregeln stehen auf der Kontakt-Seite der Job-Karten.

Anmerkung: Niskas „Ein Pfund Fleisch“-Sonderregel gilt, sobald du einen Job von ihm *angenommen* hast. Vorsicht, wenn du für ihn arbeitest, er ist ausgesprochen nachtragend.

Ruf verlieren

Auftraggeber mögen es gar nicht, wenn jemand, der in ihrem Auftrag unterwegs ist, von der Allianz zur Fahndung ausgeschrieben wird. Wenn du einen Steckbrief erhältst, während du einen Job für einen Kontakt erledigst, verlierst du sofort deinen zuverlässigen Ruf und alle damit verbundenen Vorteile bei diesem Kontakt. Niska (siehe dessen Sonderregel) nimmt dies besonders übel.

Du kannst allerdings mit einem weiteren, erfolgreich abgeschlossenen Job für diesen Kontakt zeigen, dass du doch von Nutzen bist und deinen zuverlässigen Ruf wiederherstellen.

„Sollte etwas schiefgehen, dann war Ihr Ruf doch nur Geschwätz und wir haben keine zuverlässige Geschäftsbeziehung mehr. Ja?“
—Adelai Niska

Null Toleranz

Wenn du einen Steckbrief erhältst, egal für wen du gerade arbeitest, ist dein Ruf bei Harken sofort zerstört. Du kannst erst dann wieder bei Harken als zuverlässig gelten, wenn kein Steckbrief mehr auf dich aussteht (und du einen neuen Job für Harken erfolgreich erledigt hast).

Arbeitsbeschaffungsmassnahmen

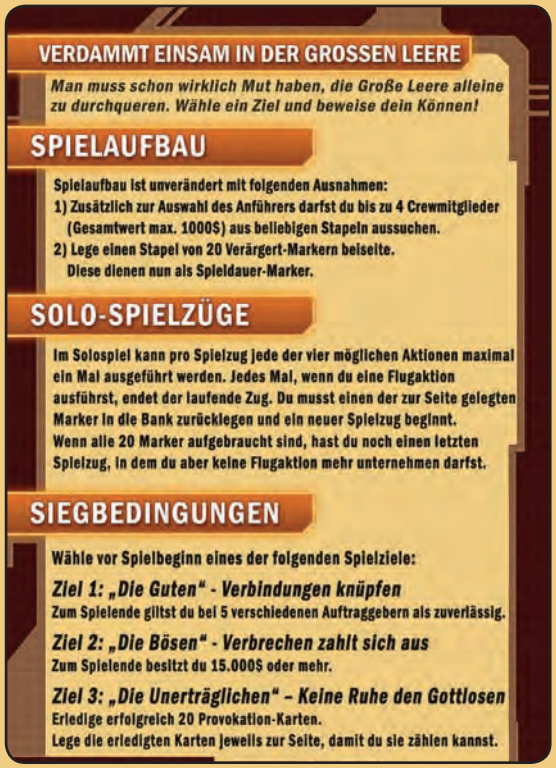
Es gibt Zeiten, wo es keine spektakulären Heldentaten zu erledigen gibt und du dich mit Stallausmisten oder Geschirrspülen über Wasser halten musst.

Wenn du keinen laufenden Auftrag hast und sich deine Firefly in einem Sektor mit einem Planeten aufhält, kannst du eine Arbeits-Aktion aufwenden und dafür 200 Credits von der Bank kassieren.

智能纸质版权蓝太阳公司

Story-Ziele und Spielsieg

Zu Beginn des Spiels habt ihr euch für eine Art Drehbuch entschieden, dem alle Spieler folgen und das durch eine bestimmte Story-Karte dargestellt wird. Jede Story-Karte hat eine individuelle Reihe von Story-Zielen, welche die einzelnen Schritte zum Spielsieg sind.



VERDAMMT EINSAM IN DER GROSSEN LEERE

Man muss schon wirklich Mut haben, die Große Leere alleine zu durchqueren. Wähle ein Ziel und beweise dein Können!

SPIELAUFBAU

Spielaufbau ist unverändert mit folgenden Ausnahmen:
1) Zusätzlich zur Auswahl des Anführers darfst du bis zu 4 Crewmitglieder (Gesamtwert max. 1000$) aus beliebigen Stapeln aussuchen.
2) Lege einen Stapel von 20 Verärgert-Markern beiseite. Diese dienen nun als Spieldauer-Marker.

SOLO-SPIELZÜGE

Im Solospiel kann pro Spielzug jede der vier möglichen Aktionen maximal ein Mal ausgeführt werden. Jedes Mal, wenn du eine Flugaktion ausführst, endet der laufende Zug. Du musst einen der zur Seite gelegten Marker in die Bank zurücklegen und ein neuer Spielzug beginnt. Wenn alle 20 Marker aufgebraucht sind, hast du noch einen letzten Spielzug, in dem du aber keine Flugaktion mehr unternehmen darfst.

SIEGBEDINGUNGEN

Wähle vor Spielbeginn eines der folgenden Spielziele:

Ziel 1: „Die Guten" - Verbindungen knüpfen
Zum Spielende gilt du bei 5 verschiedenen Auftraggebern als zuverlässig.

Ziel 2: „Die Bösen" - Verbrechen zahlt sich aus
Zum Spielende besitzt du 15.000$ oder mehr.

Ziel 3: „Die Unerträglichen" – Keine Ruhe den Gottlosen
Erledige erfolgreich 20 Provokation-Karten.
Lege die erledigten Karten jeweils zur Seite, damit du sie zählen kannst.

Eine Story-Karte

Story-Karten

Jede Story-Karte gibt detailliert an, welche Schritte du erfolgreich abschließen musst, um das Spiel zu gewinnen. Einige Karten erfordern es, dass du bei bestimmten Kontakten einen zuverlässigen Ruf hast, andere, dass du eine bestimmte Menge Credits ansammelst, wieder andere, dass du einen spektakulären Raubzug unternimmst.

Anmerkung: Lest euch die Story-Karte genau durch! Einige haben Bedingungen, die den Spielaufbau verändern oder zusätzliche Sonderregeln einführen.

Story-Ziele

Wenn auf der Story-Karte die Story-Ziele durchnummeriert sind, musst du diese Schritte in genau der angegebenen Reihenfolge erfolgreich durchführen. Bei anderen Karten muss eventuell nur ein einziges Story-Ziel erfüllt werden.

Ziele abarbeiten

Du musst eine Arbeits-Aktion einsetzen, um ein Story-Ziel abzuarbeiten. Wenn du ein Ziel erfolgreich erledigt hast, nimm einen Ziel-Marker, um deinen Fortschritt zu dokumentieren.

Wenn das Ziel erfordert, dass du provozierst, musst du dies zuerst tun, bevor du das Story-Ziel bearbeiten und die entsprechenden Anweisungen der Story-Karte ausführen kannst. Ein Ziel abzuarbeiten, unterscheidet sich vom Erledigen eines Jobs; besondere Fähigkeiten, die beim Erledigen von Jobs helfen, nützen nichts beim Abarbeiten von Zielen. Du musst deiner Crew nach erfolgreichem Abarbeiten eines Story-Ziels keinen Anteil auszahlen.

Fehlschlag bei Story-Ziel-Proben

Bei einigen Story-Karten findet sich bei einer fehlgeschlagenen Probe das Ergebnis „Versuch fehlgeschlagen". Wie bei Provokation-Karten bedeutet dies, dass du in deinem nächsten Zug einen erneuten Versuch unternehmen kannst.

Steckbrief ausgestellt

Wenn du einen Steckbrief erhältst, während du ein Story-Ziel bearbeitest, lege einen Steckbrief-Marker auf deine Schiffskarte. Du kannst in deinem nächsten Zug einen erneuten Versuch unternehmen.

Ein Beispiel: Luis hat im ersten Versuch (Arbeits-Aktion) das erste Story-Ziel der Story-Karte erfolgreich abgearbeitet und nimmt sich einen Ziel-Marker. Danach fliegt er zum Ort des zweiten Story-Ziels (Flug-Aktion). In seinem nächsten Zug schlägt seine Probe beim Provokationswurf fehl. Dreck!

Im nächsten Zug gelingt es ihm das zweite Story-Ziel abzuarbeiten und er nimmt sich einen weiteren Ziel-Marker. Er meint, dass ihm noch die richtige Crew für das dritte Story-Ziel fehlt, und so verbringt er ein paar Züge damit, kompetentere Crewmitglieder anzuheuern. Mit zwei Ziel-Markern und der richtigen Crew kann er sich jetzt ans letzte Story-Ziel wagen.

Er erreicht den Ort des letzten Story-Ziels, hofft auf das Beste und beginnt Provokation-Karten zu ziehen. Die Crew, die er zusammengestellt hat, löst die Probleme im Handumdrehen und mit dem Abarbeiten des dritten Story-Ziels hat Luis auch die Partie gewonnen!

Die Brücke der Serenity

Weitere Regeln

Verhandlungen mit der Konkurrenz

Spieler, deren Fireflys sich im selben Sektor aufhalten, können untereinander auf zwei Arten in Kontakt treten: durch Handel oder das Abwerben verärgerter Crew. Für diese Möglichkeiten müssen keine Aktionen aufgewendet werden.

Handel

Wenn sich die Schiffe zweier oder mehrerer Spieler im selben Sektor befinden, können diese ohne Einschränkungen Crew, Fracht, Schmuggelware, Treibstoff, Ersatzteile und Schiffs-Ausbauten untereinander kaufen, verkaufen oder tauschen. Dies kann auch außerhalb der üblichen Zugreihenfolge geschehen und nicht beteiligte Spieler können derweil ihre Züge wie üblich durchführen. Diese Art von Verhandlungen erfordert keine Aktion. Wenn ein Spieler den Sektor verlässt, endet die Möglichkeit, mit ihm zu handeln.

Besseres Angebot – Verärgerte Crew abwerben

Wenn zwei Schiffe sich im selben Sektor befinden, darf ein Spieler den Lohn eines verärgerten Crewmitglieds des anderen Spielers an die Bank zahlen. Das Crewmitglied schließt sich der neuen Crew an und seine Karte wird in den Crew-Bereich des Abwerbenden gelegt und der Verärgert-Marker entfernt. Mehr zum Thema Verärgert auf Seite 15.

„Du kommst auf unsere Seite und wir zeigen dir nicht nur, wo das Zeug ist, du kriegst auch den Anteil der dir zusteht. Nicht nur billige „Sieben“ ... eigene Kabine, freier Zugang zur Küche, das ganze Programm.“
—Malcolm Reynolds

Schieb den Dino rüber!

Zum Spiel gehört auch ein Dinosaurier-Marker. Der Spieler, der gerade am Zug ist, erhält diesen Marker und gibt ihn weiter, wenn er seine zweite Aktion ausgeführt hat. Wenn du als zweite Aktion Kaufen oder Deals gewählt hast und Karten begutachten darfst, kannst du den Dino auch schon weitergeben, bevor du dich entschieden hast, um das Spiel zu beschleunigen.

Tipp: Ersetzt den Dino-Marker durch einen echten Plastik-Dinosaurier. Es macht einfach Spaß, einen Dino auf dem Armaturenbrett einer Firefly sitzen zu haben!

Ableben in der Grossen Leere

Wann immer das Ergebnis einer Probe besagt, dass ein oder mehrere Crewmitglieder sterben, musst du die entsprechende Anzahl von Crew-Karten aus dem Spiel entfernen. Die Karten kommen in die Spielschachtel zurück und werden in dieser Partie nicht mehr verwendet. Wenn Crewmitglieder sterben, darf stets der Spieler, in dessen Crew sie sich befinden, bestimmen, welche Karten entfernt werden.

Anmerkung: „Töten“ oder „Aus dem Spiel entfernen“ heißt immer, dass eine Karte zurück in die Schachtel kommt, „Ablegen“ bedeutet, dass eine Karte auf den passenden Ablagestapel gelegt wird.

Ein Sani kann unter Umständen dafür sorgen, dass ein Crewmitglied nicht aus dem Spiel entfernt, sondern nur aufs Schiff zurückgelegt wird. Diese Umstände werden von einigen Ausrüstungskarten und Schiffsausbauten modifiziert.

Berufe

Crewmitglieder (und Anführer) können unterschiedlichste Berufe haben. Einige dieser Berufe bringen Vorteile beim Erledigen von Jobs, andere einen Bonus auf den Lohn, wiederum andere sind nötig, um sicher durchs ’Verse zu fliegen.

Soldat

Soldaten haben eine professionelle militärische Ausbildung. Man kann sich auf sie verlassen, wenn die Schießerei beginnt.

Söldner

Ein Söldner ist schlicht jemand, der bereit ist für ein paar Credits ein bisschen Blei in die Gegend zu streuen. Söldner sind nicht wirklich zuverlässig und wenn du deine Crew mit zu vielen Söldnern füllst, kann es sein, dass sie gerade in einem kritischen Moment meutern.

Pilot

Ein tüchtiger Pilot ist unersetzlich. Er hilft dir, Kurshindernissen auszuweichen und (vielleicht) Reavern zu entkommen.

Mechaniker

Da draußen fliegen etwa 40.000 Fireflys herum, und alle brauchen einen guten Mechaniker. Das ist jemand, der dafür sorgt, dass du schneller und möglichst ohne Kopfzerbrechen dahin kommst, wohin du willst.

Companion

Neben den Künsten des ältesten Gewerbes lernen Companions auch jede Menge über Diplomatie, Psychologie und Geschäftsgebaren. Companions sind selten, aber sie bringen die richtigen gesellschaftlichen Rädchen zum Laufen ... und nebenbei noch ein paar Credits nach Hause.

Gauner

Betrüger und Kleinkriminelle gedeihen überall, wo das Auge des Gesetzes nicht hinsieht. Gauner können bei vielen Jobs noch einen netten Nebenverdienst generieren.

智能纸质版权蓝太阳公司

Sani

Echte Medizin-Profis haben selten Lust, sich ihre Koje mit all den Schlägern zu teilen, die so durchs ´Verse kutschieren, aber ein echter Mediziner an Bord kann den Unterschied zwischen Leben und Tod bedeuten.

Sani-Probe

Wenn du einen Sani in der Crew hast, darfst du jedes Mal, wenn ein Crewmitglied stirbt, eine Sani-Probe ablegen:

1–4: Nichts zu machen, das Crewmitglied ist und bleibt tot.

5–6: Das Crewmitglied überlebt und muss zurück aufs Schiff.

Sanis dürfen diese Probe auch dann ablegen, wenn sie selbst in Gefahr sind. Pro tödlich verwundetem Crewmitglied ist nur eine Sani-Probe erlaubt, egal wie viele Sanis in der Crew sind.

Anmerkung: Alle Sanis haben diese Fähigkeit, selbst wenn dies nicht auf der Karte angegeben ist (wie bei Simon Tam und Doralee).

Beispiel: Lillien zieht die Provokation-Karte „Reaver-Überfall“ und ihre Kampf-Probe schlägt fehl – alle drei Crewmitglieder sind quasi tot! Sie würfelt eine 3 für den ersten – Exitus, Karte aus dem Spiel! Ein Wurf von 6 schickt das zweite Crewmitglied zurück aufs Schiff. Zum Schluss würfelt sie eine 5 für ihren Sani – und auch dieser überlebt!

„Sie hatten Konflikte mit der Allianz, mit Gangstern und Kannibalen ... und die halbe Crew auf dem Schiff wurde angeschossen oder ist verwundet, auch sie selbst, und sie schmuggeln Flüchtlinge.“
„Aber wir fliegen noch.“
„Das ist nicht viel.“
„Das reicht mir .„
–Simon & Mal

Ausrüstungs-Merkmale

Viele Ausrüstungskarten (und einige Crew-Karten) tragen grüne Merkmale. Eine Sammlung verschiedener Merkmale zu besitzen, kann helfen etliche Hindernisse im Handumdrehen überwinden.

SCHUSSWAFFE

Wer sagt, dass Gewalt keine Lösung ist? Eine Knarre zu einer Messerstecherei mitzubringen, löst so einige Probleme ...

SCHARFSCHÜTZENGEWEHR

Sich den Vormarsch mit Mündungsfeuer zu beleuchten ist vielleicht nicht immer der richtige Weg. Ein cleverer Captain setzt auf ein wenig mehr Diskretion: Ein präzises Gewehr kann ein Problem beseitigen ... bevor es ein *echtes* Problem wird.

SPRENGSTOFF

Die ganze verdammte Scheiße in die Luft zu jagen kann ungemein befriedigend sein ... nicht subtil, aber wirklich unterhaltsam.

CODEKNACKER

Wenn du weißt, welchen Draht du wohin stecken musst, sind Computer auf einmal deine besten Kumpels und öffnen dir jede Tür.

FALSCHE ID

Ich bin‘s! Echt! Ich hab nur jede Menge Gewicht und Haare verloren und bin etwas jünger geworden, seit das Bild gemacht wurde!

TRANSPORT

Praktisch, um Ware abzutransportieren oder deinen Hintern aus der Schusslinie zu bringen.

SCHICKE KLAMOTTEN

Ab und zu putzen sich die Schnösel heraus und stolzieren durch die Gegend. Wenn du dann die falschen Klamotten anhast, fällst du auf wie `ne vollgesogene Zecke am Hintern eines Beamten.

Die Nose-Art der Bonnie Mae

Überlebenstipps fürs ´Verse

Nie ohne genügend Treibstoff!

Wenn dein Treibstoff alle ist, kannst du nur noch schleichen. Nimm stets ein wenig Extra-Treibstoff mit. Wer weiß zu welchen Umwegen du gezwungen bist oder welche gute Gelegenheit sich unterwegs ergibt.

Piloten: quasi unverzichtbar

Ein fähiger Pilot hilft dir nicht nur Gefahren zu umgehen und deinen Zeitplan einzuhalten, nein, ein Pilot macht den Unterschied zwischen Leben und Tod aus, wenn hungrige Reaver lauern. Die Piloten-Lounge im Space Bazaar ist der beste Ort, Piloten anzuheuern.

Mechaniker: halten die Kiste am Fliegen

Eine Firefly ist zwar ein grundsolides Schiff, aber es ist das Herzblut ihres Mechanikers, die sie wirklich in der Luft hält. Heuere früh einen Mechaniker an, damit du keine grauen Haare wegen ständiger Ausfälle auf deinem Schiff bekommst. Heuerwillige Mechaniker treiben sich üblicherweise auf den Eavesdown Docks auf Persephone herum.

Denk an Plan B

Wenn du provozieren musst, sorge dafür, dass du eine Fluchtmöglichkeit hast. Ein Transportmittel (wie Schnelle Pferde oder ein Allrad-Muli) ist wichtig, um deinen Hintern aus der Schusslinie zu bringen, wenn die Kacke am Dampfen ist.

Schrei Baby schrei, mach deine Mutter High!

Ein Cry-Baby ist ungemein praktisch und kann einem in kritischen Situationen die Allianz vom Hals halten. Halte mindestens eine bereit, wenn du Schmuggelware oder Flüchtlinge transportierst.

Von jedem etwas …

... ist nicht mittelmäßig, sondern ein Schlüssel zum Sieg. Eine Crew, die alle 3 Fertigkeiten abdeckt, ist auf alle Hindernisse des ´Verse vorbereitet. Knarren sind toll, aber du kannst dich nicht aus jeder Situation herausschießen – vor allem nicht, wenn gerade dein Antriebskern ausfällt!

Credits

Spieldesign
Sean Sweigart, Aaron Dill

Korrektorat
Peter Przekop

Grafikdesign
Gale Force Nine Studio

Produzenten
Peter Simunovich, Jean-Paul Brisigotti

Leitung Design
John Kovaleski

Deutsche Ausgabe
Übersetzung
Thomas Römer

Grafik & Layout
Marina Fahrenbach und Heiko Eller

Produktionsmanagement
Heiko Eller

Unter Mitarbeit von
Tanja Masche, Sebastian Berger, Linus Janßen, Peer Lagerpusch, Yvonne Distelkämper, Eike Imping, Marcus Lange, Florian Eck und Marco Reinartz

Mit Dank an
20th Century Fox: William Hirsch, Judy Huang, Maria Romo
3D-Design & Layout: Charles Woods
Prop Photos: Karl Derrick
Banknoten: Benjamin Mund
3D-Modell der Serenity: Zachary Brackin

Besonderen Dank an Joss Whedon, dessen Vision und Vorstellungskraft das ´Verse für uns alle geöffnet hat, um es zu erforschen und dort Vergnügen zu haben.

Spieltester
James Abele, Jeremy Barrett, James Brown, Jason Buyaki, Jordan Carasa, Cyd Cipolla, Blake Coster, Casey Davies, Karen Dransfield, Cheryl Delaney, Jason Delaney, Kate Duggan, Andrew Duncan, Steve Eyles, Justin Evans, Paula Gaber, Kit Goldsbury, Sean Goodison, David Griffin, Mike Haught, Mike Haycock, Mark Hazell, Kyran Henry, Mark Honeycutt, Lillien Honeycutt, James Kindt, Christopher Kovaleski, Daniel Linder, Nathan LeSueur, Jeff Lindsay, Greg Morris, Pary Morris, Ray O'connor, Tim Oswalt, 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, Marinazie Willick, Phil Yates

www.HDS-Fantasy.de

Game Design © Gale Force Nine 2014. Firefly TM & © 2014 Twentieth Century Fox Consumer Products. All Rights Reserved. Gale Force Nine is a Battlefront Group Company. German version published by Heidelberger Spieleverlag.

Heidelberger Spieleverlag