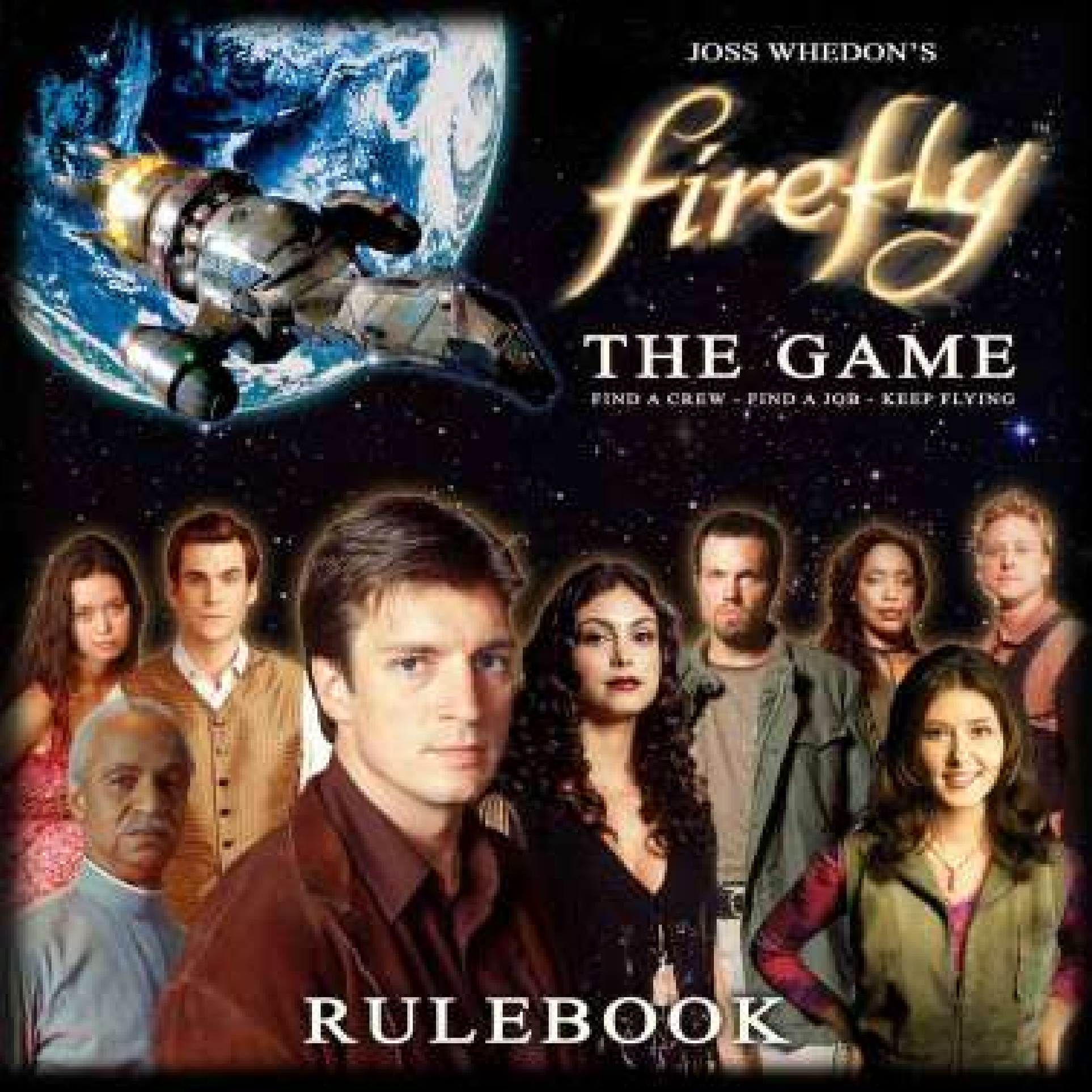
JOSS WHEDON'S

firefly™

THE GAME

FIND A CREW - FIND A JOB - KEEP FLYING



RULEBOOK

Firefly - The Game

Miután feléltük Földünk erőforrásait, új naprendszereket találtunk, új Földek százait terraformáltuk és kolonizáltuk. A központi bolygók megalapították a Szövetséget és egy későbbi döntésük értelmében minden bolygónak csatlakoznia kellett. Ez a mai napig számos vita alapja. A Háború után a Függetlenségiek közül sokan a rendszerek szélére sodródtak, távol a Szövetség befolyásától. Odakint az emberek csak a legalapvetőbb technológiákra támaszkodhatnak; a hajó munkát teremt, a fegyver segít megtartani azt. Egy kapitány célja nem más, mint: toborozz legénységet, szerezz munkát, megállás nélkül repülj.

Üdvözlünk a 'Verzumban…

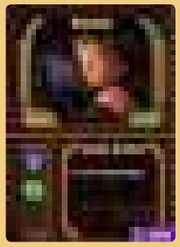
A doboz tartalma

5 ellátmány pakli – 25 kártya/pakli
5 kapcsolat pakli – 25 kártya/pakli
2 navigációs pakli – 40 kártya/pakli
1 engedetlenség pakli – 40 kártya
11 indulás kártya
4 hajó kártya
Készpénz – 150 bankjegy
6 történet kártya
2 dobókocka
167 token
4 Firefly miniatűr
1 Szövetségi cirkáló miniatűr
1 Harácsoló kaszaboló miniatűr
Szabálykönyv és a játéktábla

Ellátmány Paklik

Az 5 ellátmány pakli tartalmazza a legénység, a felszerelés és hajó-fejlesztés kártyákat, amelyek mind hozzájárulnak a játékosok sikeres élményeihez a 'Verzumban. Mindegyik ellátmány pakli összefüggésben van a játéktábla egy-egy területével.

Legénység



Mint egy igazi csőcselék, semmittevők és szabadúszók várakoznak a 'Verzum számos kikötőjében. A lehető legjobb legénység toborzása a kulcs a győzelemhez.

Felszerelés

A felszerelésbe tartoznak a fegyverek, a ruhák és egyéb eszközök. Ezek növelik a legénység képességeit, csökkentve a hátrányokat.

Hajófejlesztések

A hajófejlesztések teszik lehetővé a hajók testre-szabását. Korlátozott számban alkalmazhatók, át kell gondolni a döntést.

Kapcsolat Paklik

A kapcsolatok számos melót kínálnak és szeretnék, ha végrehajtanánk azokat. Olyan melókat vállalhatunk, amelyek hozzájárulnak a további repüléshez. Mindegyik kapcsolat pakli összefüggésben van a játéktábla egy-egy területével.

Szállítás

Az áruk nem fognak maguktól egyik helyről a másikra kerülni. Számos dolgot kell elszállítani a 'Verzumban.

Bűncselekmény

Bár a Szövetség nem nézi jó szemmel, nagyon megéri!

"Figyelj Zoe, szerzünk egy szerelőt, rendbe hozzuk, hogy működjön, szerződtetünk egy pilótát, talán egy szakácsot is. Normális emberekként élhetünk. Egy kis legénység. Akik szabadságra vágynak. Munkát vállalunk, ahogy éppen jönnek. Senki nem nyomhatja el őket többé. Függetlenül attól, hogy a Szövetség keze milyen messzire ér… egy kicsit mindig távolabb megyünk." -Malcolm Reynolds

Hajó Kártya

Minden játékos hajó kártyája a játék során központi szerepet játszik.

A hajó kártyákon található a raktér, valamint a rejtekhely mezők, itt eltárolhatjuk (és elrejthetjük) áruinkat. A raktérben és rejtekhelyen található "Üres" mezők jelzik, mennyi hely van még az áruk, csempészáruk, utasok, üzemanyag és alkatrészek számára. Például egy-egy ilyen mezőre árut ábrázoló token elhelyezésével jelezzük, hogy a hajónk árut szállít.

A hajó kártya alján további üres mezők találhatók a hajó hajtómű mag és a hajófejlesztések számára.

A hajó kártyán látható szám jelzi, hány tagból állhat a legénység.

Indulás Kártya

Az indulás kártyák mondják meg, a milyen hajtómű maggal és vezetővel indul a játékos. Egyes vezetők legális szállítmányozási célokat tűznek maguk elé, míg mások illegális javak világába csöppennek. Vannak, akik inkább a tárgyalást preferálják, szemben a fegyveres megoldást éltetőkkel.

Minden játékos választ egy vezető, ezzel határozzák meg, milyen irányt vesznek a ’Verzumban.

Szövetségi cirkáló *Harácsoló kaszaboló* *Firefly*

Navigációs paklik

Miközben a játékosok átszelik a sötétséget, akadályokba és lehetőségekbe ütköznek. Hogy miként reagálnak, csak a játékosoktól függ.

Az űr peremén repülve elkerülhető a Szövetség befolyása, de ez veszélyekkel is jár: szemmel kell tartani a Harácsolókat!

Engedetlenség pakli

A vállalkozó szellemű kapitányoknak számos lehetősége lesz engedetlenkedni az illegális munkák során. Soha nem tudni, mi vár a játékosra a landolás után.

"Ha a szerencsére hagyatkozol, csak sodródsz üzemanyag nélkül, kilátások nélkül... Könyörögni a Szövetségnél munkáért és végül egy roncstelepen kötsz ki. Ezek nem mi leszünk! Soha."
-Malcolm Reynolds

A Játék Áttekintése

A *Firefly: The Game* játszmája során a játékosok körökre osztva navigálnak a ’Verzumban, kapcsolatba lépnek munkaadókkal, legénységet toboroznak, melókat hajtanak végre.

A Játék Célja

Történet kártya

A játszma egy történet kártyával kezdődik. Ez határozza meg, hogy az egyes játékosoknak miként győzhetnek.

A történet kártyák eltérő történeteket kínálnak. Olykor a játékosoknak elsőként kell végrehajtani egy merész rablótámadást. Máskor legendás bandíták próbálnak meglépni a Szövetség elől. Minden történet kártya különböző stratégiát igényel, a célokhoz való alkalmazkodás a nagyszerű kapitányok ismérve!

Egy játék során felhasználható tokenek

Játéktér Felállítása

A. Ellátmány kártyák
B. Hajó kártya kezdő ellátmányokkal
C. Kezdő hajtómű mag
D. Kapcsolat paklik
E. Engedetlenség pakli
F. Navigációs paklik
G. Történet kártya
H. Vezető kártyája/ Legénység
I. Harácsoló kaszaboló kezdő pozíciója
J. Szövetségi cirkáló kezdő pozíciója
K. Bank

1: Navigációs Paklik

Három vagy több játékos esetén ki kell keresni a Szövetségi cirkáló és a Harácsoró kaszaboló kártyákat a navigációs paklikból; ezeknek a kártyáknak az alján "ÚJRAKEVERT PAKLI" felirat olvasható, ezeket az ahhoz tartozó eldobott mezőre kell helyezni. Így amikor első alkalommal egy navigációs pakliból felhúzták az összes kártyát, az újrakeverésnél már az előbb említett két kártya is belekerül. A megnövekedett hajóforgalom felkeltette egyesek érdeklődését! Mostantól minden egyes újrakeverés után kihúzásra kerül az "ÚJRAKEVERT" kártya.

2: Cirkáló és Kaszaboló Elhelezyése

Helyezzük el a Szövetségi cirkálót abba a szektorba, amelynek része Londinium (a Szövetség anyabolygója). A fedélzetén tartózkodik Harken parancsnok.

A Harácsoló kaszabolót helyezzük abba a szektorba, amelyben a "Firefly" felirat található.

"Jó, rendben van, nem fog egyhamar szépségversenyt nyerni, de olyan megbízható. Egy ilyen hajó, mint ez, kitart, ameddig csak élsz." -Malcolm Reynolds

3: Hajó és Vezető Választása

Helyezzük az indulási kártyákat arccal felfelé a játéktér közepére.

A játékosok dobnak a kockával.
A legmagasabb pontszámot elérő játékos választ elsőként vezetőt, hajó kártyát és egy hajtómű magot. Ezután az óramutató járásának megfelelően a többi játékos következik.

Az utolsó játékos a vezető kiválasztása után elhelyezi hajóját egy tetszőleges szektorban. Ezután visszafelé haladva mindenki így tesz, a kört az a játékos zárja, aki elsőként választott vezetőt. Nem feltétlen célszerű olyan szektorból indulni, amelyen már áll egy másik játékos.

Az utolsóként választott játékos kezdheti a kört, majd utána a balra ülő játékos következik.

További részletek a 10. oldalon.

4: A Játék Célja

Minden játszma alapja egy történet. Miután a vezetőket kiválasztották, a játékosok kiválasztanak egy lejátszani kívánt történet kártyát. A többi félretehető, nem lesz rájuk szükség. A kártya tartalmazza a győzelmi feltételek részleteit. Erről bővebben a 16. oldalon olvashatnak a játékosok.

A választott történet kártya hatással lehet a játéktér felállítására.

Tipp: A "Minden Londinium királya" kártya jó választás lehet legelső játszmának.

5: Kezdő Ellátmány

Minden játékos kap 3000 kreditet, 6 üzemanyag és 2 alkatrész tokent. Ezeket el kell helyezni a hajó kártyán akár a raktérbe, akár a rejtekhelyre. Az üzemanyag és alkatrész tokenek csak fél mezőt foglalnak el; egy mezőre vegyesen is elhelyezhetők.

"Malcolm Reynolds vagyok, a Serenity kapitánya. Szállító hajó, Firefly osztályú... Van egy munkád, megoldjuk. Nem igazán érdekel, mi is az pontosan." -Malcolm Reynolds

Zoë, Malcolm & Jayne

6: Kezdő Melók

A történet kártya kiválasztása után a játékosok mindegyik kapcsolat pakliból húznak egy-egy meló kártyát.

Egy játékosnál nem lehet egyszerre több, mint három meló kártya, így azokat, amelyeket nem szeretné a játékos elvállalni, el kell dobni a hozzá tartozó helyre.

Megjegyzés: Amennyiben először játszanak a játékosok, csak a Harken, Amnon Duul és Patience paklikból kell húzni.

7: Növeljük A Tétet

A kezdő melók kiválasztása után fordítsunk fel minden ellátmány pakliból hármat, helyezzük ezeket az eldobottak közé. Érdemes észben tartani a kártyákat, hatással lehetnek a kezdő lépésre!

Megjegyzés: Ha a szabály azt mondja, el kell dobni egy kártyát, akkor azt a paklihoz tartozó eldobott kártyák helyére kell helyezni. Amennyiben a kártyát el kell távolítani a játszmából, akkor azt helyezzük a játék dobozába, nem lesz szükségünk rá.

Képességek és Képességpróbák

Képességek

Három típust különböztetünk meg: harc, technológia és tárgyaló-képesség. Ezeket a legénység és felszerelés kártyák adják. Ha egy kártyán valamelyik szerepel, az egy pontnak számít az adott típusnál.

Harc

A harc képesség hasznos , ha a konfliktust erőszakkal szeretnénk megoldani. Legyen szó akár puszta ökölről, akár pisztolypárbajról, elegendő harc képességponttal megoldható.

Technológia

A technológia képesség akkor játszik fontos szerepet, ha egy hajó lerobban, be kell törni biztonsági rendszerekbe, számítógépekbe vagy ki kell nyitni egy széfet.

Tárgyalóképesség

Meg kell magyarázni a problémákat, nagy profitra szeretnénk szert tenni? Le kell rázni a dühös rendőröket, potenciális ügyfeleket keresünk? Ezek a tárgyalóképesség pontokon múlnak.

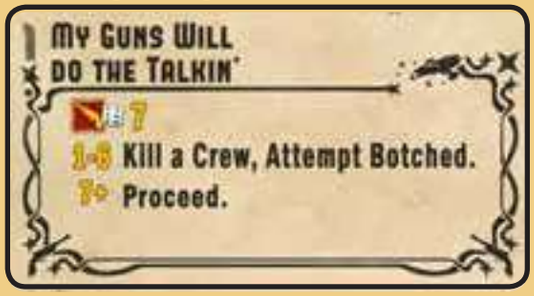
"Óóó! Szinkronizálók!"

Képességpróbák

Számos kártyánál lesz szükség képességpróbára, általában olyan kihívások és akadályok során, mint a helyi törvény, biztonsági rendszerek és más zűrösebb helyzetek. Képességpróba esetén látható egy képesség ikon, mellette dobókocka és szám.

Harc próbája

A szám az elérendő pontszámot jelenti. Amennyiben a játékos azt nem teljesíti, egy lista felsorolja a lehetséges végkimenetelt.



Harc próba és eredményei engedetlenségnél

Képességpróba lebonyolításához dobjunk a kockával, majd a kapott számhoz hozzáadjuk az adott képességtípusnál birtokolt pontjainkat. Az eredményt összevetjük a kártyán láthatóval és megállapítjuk a kimenetelt.

A fent látható példáról: a játékos gurított, ehhez hozzáadjuk a játékos saját harc képességének pontszámát, megkapva a végeredményt. Ha az összeg 1 és 6 közötti, választani kell a legénységből valakit, aki meghal, a meló pedig elbukott. Ha az összeg 7 vagy több, a képességpróba sikeres és a játékos tovább haladhat. Minden képességpróba hasonló felépítésű.

Az engedetlenség és navigációs kártyák gyakran kínálnak választási lehetőséget. Többször kerülünk olyan helyzetbe, amikor kiválaszthatjuk a legénységnek leginkább megfelelőt.

Különleges Képességpróbák

Néha további lehetőségek és szabályok is érvénybe lépnek.

Tisztességes Harc Szabály

Civilizált emberek a puszta öklükre támaszkodnak. Egyes képességpróba esetén a szám mögött a tiszta harc szó áll. Ilyenkor a felszerelés kártyákból származó harc képességpontok nem számítanak, csak a legénység kártyákból származók adhatók hozzá a dobás értékéhez.

Vesztegetés

Nem minden rendőr és hivatalnok olyan könnyen megvesztegethető. Olykor a képességpróbáknál vesztegetés szó olvasható. Mielőtt a játékos dob, eldöntheti, mennyiért szeretne vesztegetni. A játékos 100 dolláronként +1 képességpontot kap (dobás+képességpont+vesztegetés).

"Izgalmas Hősiesség" Bónusz

A dobókocka a 6-os helyett egy Fireflyt ábrázol. Ha ilyet dobunk, azt hatosnak számít és kapunk egy bónusz dobást. Ekkor még egyszer guríthatunk, és azt is hozzáadjuk az eredményhez.

"Csak csinálom, ennyi az egész. Apukám azt mondja, őstehetség vagyok."
-Kaylee Frye

Egy Kör Áttekintése

A Játékos Egy Köre

A játékos a saját körében négy akció típus közül választhat. Egy körön belül két akció hajtható végre. Ugyanazt az akciót kétszer nem lehet választani.

Egy körön belül a játékos más játékosokkal is kapcsolatba léphet. Erről további részletek a 17. oldalon olvashatók.

Miután a játékos végzett mindkét akcióval, a következő játékos jön. Ez addig folytatódik, amíg a játék véget nem ér és a győztest kihirdették.

"Fordulnak még a dolgok..."
-Malcolm Reynolds

Akciók

Repülés

Ha nem mozog a játékos, nem tud mihez kezdeni. A 'Verzumban való folyamatos haladás kulcsfontosságú, de egyben veszélyes is.

Vásárlás

Üres hajóval nem jutni messzire; felszerelés és legénység kell a bonyolult és jövedelmező melókhoz.

Üzlet

Kapcsolatba lépés a munkaadókkal új lehetőségeket nyit. Ha a játékos többet vállal, mint amit kezelni is tud, jó úton halad a vereség felé.

Meló

A meló által a játékos pénzhez jut. Vannak egyszerű, legális szállító küldetések. Olykor viszont szükség van engedetlenségre, ha túl akarunk járni a Szövetség eszén.

Eavesdown Dokk, Persephone

Példakör

John, Sally, Pete és Liz készen állnak az első kör lebonyolítására.
John kezdhet, aki a Persephoneról indul. Az eldobott kártyák közt van River, ezért az első akciója a vásárlás lesz. Az egyik kezdő melója miatt szüksége van utasokra, akiket az Űrbazárban tud felszedni, így második akcióként a repülést választja és elindul a Vörös Nap irányába.

Sally vezetőnek Marcot, kiindulási pontnak Silverholdot választotta, tudva, hogy azon a területen bőven van fegyverarzenál (Marco olcsóbban jut fegyverekhez). Az egyik meló azt kívánja, hogy szedjen fel egy fuvart Silverholdon. Első akcióként vásárol, második akciónak a munkát választja.

Pete a Londiniumon kezd, mivel Harkennel szeretne üzletelni. Meggondolja magát, amikor meglátja az Osiris eldobott kártyáinál Inarát, amelyet a „Növeljük a tétet" lépésnél fordítottak fel. Első akciójaként a repülést választja, biztonságban megérkezik Osirisre, majd vásárol, megszerezve ezzel Inarát és egy orvost.

Liz Athenson kezd, annak reményében, hogy elvállalhat pár legális melót. Első akcióként üzletet köt Patienceszel, szerezve még pár melót. Második akciójaként elrepül a Vörös Nap felé, hozzálátva első megbízatásához: a csordának gabonára van szüksége.

Repülés - Navigálás A 'Verzumban

A repülés akció választásakor két lehetőség van. Választhatjuk a **padlógázt**, gyorsan mozogva a 'Verzumban, a másik mód a **lézengés**, ez lassú és biztonságos.

Padlógáz

Ennek használata 1 üzemanyag tokenbe kerül. Ekkor a játékos hajóját egy szomszédos szektorba helyezi, majd húznia kell egy navigációs kártyát a megfelelő pakliból (a kék szegélyű szektorok a Szövetséghez, a sárga szegélyűek a peremvidékhez tartoznak). A játékos szektoronként húz egy navigációs kártyát, ha azt teljesíti, tovább léphet a következő szektorra. A lépések max. számát a hajtómű magja határozza meg.

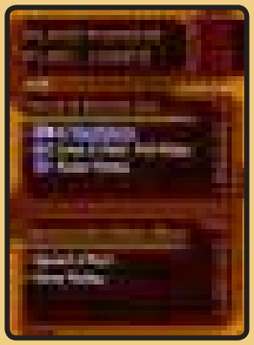
Lézengés

A játékos csak egy szektort hald, szépen és biztonságosan. Ez nem kerül üzemanyag tokenbe és navigációs kártyát sem kell húzni.

Hoban "Wash" Washburne

"Közeledhetünk valamihez. Úristen! Mi lehet az? Elvesztünk! Ki vezeti ezt a hajót? Ó, igen! Ez én lennék. Megyek melózni." -Wash

Navigációs kártya



Általában két ehetőséget kínálkozik, ez lehet akár utasítás, akár képességpróba. Az utóbbiról részletek az ötödik oldalon találhatók. Mindkettő eredménye **repülj tovább**, **teljes megállás** vagy **kikerülés** lehet.

Repülj Tovább

Ha az eredmény repülj tovább, a játékos a következő szektorra léphet, majd újabb navigációs kártyát húz. Ezt addig folytathatja, ahány lépést a hajtómű magja enged. Ha az utolsó lépés eredménye is repülj tovább, elvégezheti a második akcióját.

Teljes Megállás

A játékos ilyen esetben megreked az adott szektorban. Nem léphet tovább. Ha a játékosnak van még akciója, azt végrehajthatja.

Elkerülés

Ekkor a játékos egy szomszédos szektorra helyezi a hajóját. Nem kell újabb navigációs kártyát húzni. Nem léphet tovább. Ha a játékosnak van még akciója, azt végrehajthatja.

Törvényen Kívüli Hajó

Egy Firefly törvényen kívüli hajónak minősül, ha érvényben van ellene elfogatóparancs, ha csempészárut vagy szökevényt szállít, vagy a legénység egy vagy több tagja keresett bűnöző.

Szövetségi Cirkáló

Ha egy játékos azonos szektorban van a Szövetségi cirkálóval, életbe lép Szövetségi kapcsolat esemény.

Amenyiben nincs elég pénz kifizetni a bírságot, minden pénz lefoglalásra kerül, az elfogatóparancsok elévül.

Ez az esemény nem számít akciónak, a játékos az esemény lezárása után hozzáláthat az akciók végrehajtásához.

Megjegyzés: Amennyiben repülés közben Szövetségi cirkálót húz a játékos, az teljes megállást eredményez – felfigyeltek a hajóra!

Harácsoló Kaszaboló

Ha egy játékos azonos szektorban van a Harácsoló kaszabolóval, életbe lép a Harácsoló kapcsolat esemény.

Ez az esemény nem számít akciónak, a játékos az esemény lezárása után hozzáláthat az akciók végrehajtásához.
Amennyiben a játékos kihúzza a Harácsoló kaszaboló navigációs kártyát, az azt ábrázoló hajó a játékos aktuális mezőjére kerül és követni kell a kártyán látható szabályokat. Ha mindez a "Harácsolók vadászaton" miatt történik, akkor csak a játékos körében kell levezetni az eseményt. A játékosok nem léphetnek olyan szektorba, amelyen a Harácsoló kaszaboló tartózkodik.

Cirkáló Mozgatása

A Szövetségi cirkáló háromféle módon tud mozogni.
Amennyiben egy játékos kihúzta a "Szövetségi cirkáló" kártyát, akkor a cirkáló az adott játékos tartózkodási szektorába kerül.
Amennyiben egy játékos kihúzta a "Szövetségi bonyolódások" kártyát, akkor az adott játékos mozgatja a Szövetségi cirkálót.
Amennyiben egy játékos kihúzta a "Cirkáló járőr" kártyát, az adott játékostól jobbra ülő játékos egy szektorral mozgathatja a cirkálót a Szövetség területén belül.

Kaszaboló Mozgatása

A Harácsoló kaszaboló háromféle módon tud mozogni.
Amennyiben egy játékos kihúzta a "Harácsoló kaszaboló" kártyát, akkor a kaszaboló az adott játékos tartózkodási szektorába kerül.
Amennyiben egy játékos kihúzta a "Harácsoló csali" kártyát, akkor az adott játékos mozgatja a Harácsoló kaszabolót.
Amennyiben egy játékos kihúzta a "Harácsolók vadászaton" kártyát, az adott játékostól jobbra ülő játékos egy szektorral mozgathatja a cirkálót a peremvidék területén belül.

Remélhetőleg már jól laktak...

Vásárlás - Beszerzés az Ellátóktól

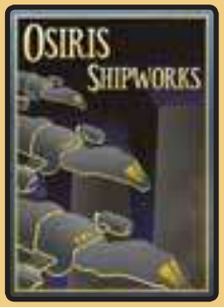
"Örülnék, ha kerülne egy új kompresszlós tekercs a hajtóműbe." – Kaylee
"Én pedig Londinium királya szeretnék lenni és kéne egy szép kalap is. Csak szerezz utasokat." -Mal

Vásárlás Akciók

Egy vásárlás akción belül ellátmány kártyát vehetünk (legénység, felszerelés és hajófejlesztés), illetve feltölthetjük az üzemanyag és alkatrész készleteket. Felhasználható eltávra is.

Ellátmány kártyák hátlapjai

Ellátó Bolygók



Jelzés mutatja, hogy a játékos vásárolhat-e. A szektornak megfelelő ellátmány pakliból és/vagy az eldobottak közül vásárolhatunk.

Ellátmány Kártyák

Különböző típusú ellátmány kártyák biztosítják az áruk és szolgáltatások széles választékát, amelyek közül a kapitányok szemezgethetnek. Az ellátmány kártyák között új legénységi tagra, felszerelésre és hajófejlesztésre is lelhetünk.

Kilátás a Persephone bolygón

Ellámány Kártyák Vásárlása: Tekints Meg 3-at/Vásárolj 2-t

Amikor ellátmány kártyát veszünk, érdemes három kártyát is szemügyre venni. A játékosnak először az eldobott kártyákból kell hármat választani megtekintésre. Amennyiben az adott ellátmány paklihoz tartozó eldobott kártyákból kevesebb, mint három van, akkor a hiányzókat az arccal lefelé fordított pakliból húzza fel a játékos. A három felhúzott ellátmány kártyából legfeljebb 2-t várásolhat meg a játékos (de egy sem kötelező). A kártya értéke az alján jobb oldalon található lila mezőben látható. A meg nem vásárolt kártyákat arccal felfelé az paklihoz tartozó eldobott mezőre helyezzük.

Példa: Pete a Persephone dokkjában van és egyik akciójával vásárol. Tudja, hogy az eldobott kártyák közt van River Tam: felhúzza azt kártyáját az eldobottak közül, félreteszi, majd húz további két kártyát az ellátmánykáryák közül. Két sokkal jobbat húzott, így inkább azokat veszi meg, River kártyáját visszateszi az eldobottakhoz.

Tipp: A játékosok akkor is áttekinthetik a már eldobott kártyákat, amikor nem ők vannak soron, meggyorsítva a játékot.

Üzemanyag És Alkatrész

Ha egy ellátó bolygónál a vásárolunk, az ellátmány kártyákon kívül üzemanyagot is vehetünk, darabját 100 dollárért, illetve alkatrészt, darabját 300 dollárért, amelyet a banknak kell kifizetni.

Eltáv

Amennyiben a játékos hajója egy ellátó bolygó is van, akkor a vásárlás akciót felhasználhatja eltáv biztosítására. Ilyenkor 100 dollárt kell emberenként fizetni a banknak, ezáltal levehetjük a rosszkedvű tokeneket. Erről további információk a 15. oldalon találhatók.

Legénység Kártyák

Minden tag egyedi képességekkel bír, ezzel segítve az utazást és a melók elvégzését. Néhányan szakértelemmel is rendelkeznek, ezt a portréképük jobb alsó sarkában található felirat jelzi. A szakértelem további bónuszokat adhat. Erről további információk a 17. oldalon találhatók. Hogy mennyiért lehet az adott embert felbérelni, a kártyája jobb alsó sarkában a lila mező jelzi. Ez egyben a részesedésük is, minden sikeres meló után ki kell fizetni. A tagok számát a hajó kártya határozza meg.

Körözött Tag

Ha a kártya jobb alsó sarkában a lila mező mellett egy kis jelvény is látható, akkor ő egy szökevény, körözik! Amennyiben a játékos legénységének tagja, akkor a hajója törvényen kívüli és ha Szövetségi cirkálóval találkozik, a legénység tagjait őrizetbe vehetik (További információk a 7. oldalon).

Tag Elbocsátása

A játékos bármely bolygónál megszabadulhat egy tagtól. Ilyenkor a kártyája arccal felfelé a hozzá tartozó eldobott kártyákhoz kerül. Ez nem kerül akcióba. Nem lehet csak azért elbocsátani egy tagot hogy megakadályozzuk a halálát. Vezetőt nem lehet elbocsátani.

Vezetők

A vezetők három tekintetben is különböznek az általános tagoktól:

- **Vállalkozók**: A vezetők saját maguk urai, nem kell fizetni utánuk részesedést.
- **A vezetők TÉNYLEG szerencsések!** Ha bármely esemény kimenetele szerint meg kellene halnia, akkor is visszakerül a hajóra, viszont kap egy rosszkedvű tokent.
- **Tűnés! Mindenki!** Amennyiben a vezető második rosszkedvű tokent kap, akkor bizony elvesztette a bizalmát a legénységben. Ilyenkor a vezető kirúgja a teljes legénységet. A játékosnak vissza kell helyeznie az legénység tagjainak kártyáit az ellátmány pakli eldobott kártyáihoz, kivéve a vezetőjét. A rosszkedvű tokeneket ekkor a játékos eltávolíthatja a vezetőről.

Felszerelés Kártyák

Felszerelésnek számít fegyver, berendezés, ruházat, jármű és minden más, amelyek segítenek túljutni a gondokon. A tagok fejenként legfeljebb egy felszerelést használhatnak. Egy játékosnak több felszerelése is lehet, mint amennyit a tagok használnak, ilyen esetben az inaktívakat félre kell tenni, szükség esetén kicserélhető az éppen használttal. A félretett felszerelések nem használhatók.

Képességek És Kulcsszavak

Egyes felszerelések képességpontot, kulcsszót vagy egyéb speciális képességet adnak. A képességpontok hozzáadódnak a képességtesztek végén kialakuló pontszámhoz a tagok képességpontjaival együtt. Kulcsszavak bizonyos felszereléshez járnak, különleges nehézségek leküzdésére. Lásd az előbbi kártyán: **LŐFEGYVER**, **MESTERLŐVÉSZ PUSKA**. További részletek a 18. oldalon.

Hajófejlesztés Kártya

A hajófejlesztések módosítják a hajók alaptulajdonságát. Ezek például arra használhatók, hogy növeljék a padlógáz távolságát, további helyet biztosítsanak a raktérben, növeljék a megbízhatóságot és így tovább.

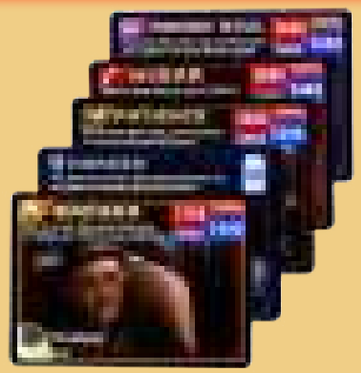
Fejlesztés Mezők

A hajón korlátozott hely van fejlesztésre. Egy fejlesztés megvásárlásához és használatához egy üres mező szükséges. Egy játékosnak sosem lehet több, mint amennyi fejlesztés mező a rendelkezésére áll. Vásárlás előtt el kell dobni egy fejlesztést, ha már nincs szabad mező.

Hajtómű Mag

Egyszerre csak egy magot birtokolhat a játékos. Új mag beszerelése előtt az előzőt el kell dobni. A mag határozza meg a padlógáz során megtehető távolságot. Egyes magok egyedi szabályokkal rendelkeznek, ezek annak kártyáján vannak feltüntetve.

"Persephonen akarsz üzletelni, azt csakis rajtam keresztül teheted. De ha annyira jól megy, nincs is erre szükséged..." -Badger



Üzlet Akció

Amennyiben a játékos egy kapcsolat szektorában tartózkodik, üzletet köthet. Három melót húzhat fel a kapcsolódó pakliból, amelyből legfeljebb kettő vállalható el.
Ha a játékost megbízhatónak ítéli a kapcsolat, szállítmányt és csempészárut is eladhat az üzlet részeként. (A hírnévről további információk a 15. oldalon találhatók).

Kapcsolatba Lépés A Bolygókkal

A térképen látható bolygónevek jelölik, ahol üzletkötés lehetséges.

Az ilyen szektorokban érdemes lehet melót elvállalni a meghatározott kapcsolat kártyákból.

Meló Kártyák

A különböző kapcsolat paklik széles választékban kínálnak melót. Munka lehet például az, hogy turistákat kell elvinni a Bellerophonra, vagy éppen ki kell rabolni egy vonatot a Reginán. Minden meló kártyája részletesen leírja a teendőket és mennyi lesz az érte járó jutalom.

Niska űrállomása az Ezra bolygó körül

Meló Elvállalása: Tekints Meg 3-at/ Vásárolj 2-t

Érdemes három kártyát is szemügyre venni, majd abból kettőt választani. A játékosnak először az eldobott kártyákból kell hármat választani megtekintésre. Amennyiben az adott típusú kapcsolat paklihoz tartozó eldobott kártyákból kevesebb, mint három van, akkor a hiányzókat az arccal lefelé fordított pakliból húzza fel a játékos. A három felhúzott ellátmány kártyából maximum 2-t vásárolhat meg a játékos (de egyiket sem kötelező). A meg nem vásárolt kártyákat arccal felfelé az ahhoz tartozó eldobott mezőre kell helyezni. Egy játékosnál nem lehet egyszerre több három meló kártyánál.

Példa: Liz egyik akciójával üzletet köt Patienceszel Athenon. Olyan melót keres, amely a Vörös Nap rendszere felé tereli útját. Két ilyen melót is talál, ezeket felveszi. Liz biztos benne, hogy mind a két melót elvállalja, viszont húz egy eddig lefordított lapot is. Az újonnan húzott lap nem érdekli őt, így azt arccal felfelé az eldobott pakliba helyezi az annak megfelelő helyre, és elvállalja a két másik munkát.

Megjegyzés: A meló kártyák addig inaktívak, amíg azok a játékos kezében vannak. A játékos nem helyezheti arccal felfelé a kártyát az aktív meló részre, amíg arra el nem használ egy meló akciót. Egy játékos nem rendelkezhet egyszerre több, mint három aktív és három inaktív melóval.

Meló Kártyák

Egy meló kártyán minden információ megtalálható az elvállalt munkáról. Ezek az információk a következők.

Meló Megnevezése

Minden melónak van ilyen, amely a kártya tetején található. Több azonos megnevezésű meló is van eltérő követelményekkel. Egy szimbólum is található a név mellett, ez jelzi, ki adta a melót.

Meló Típusa

Minden meló egy meghatározott típusba sorolható. Néhány esetben bónusz jár bizonyos típusú melókhoz.

Szállítmányozás

Ezek legális munkalehetőségek, egyik helyen fel kell venni a rakományt, míg másik bolygóra érve át kell adni.

Fuvarozás

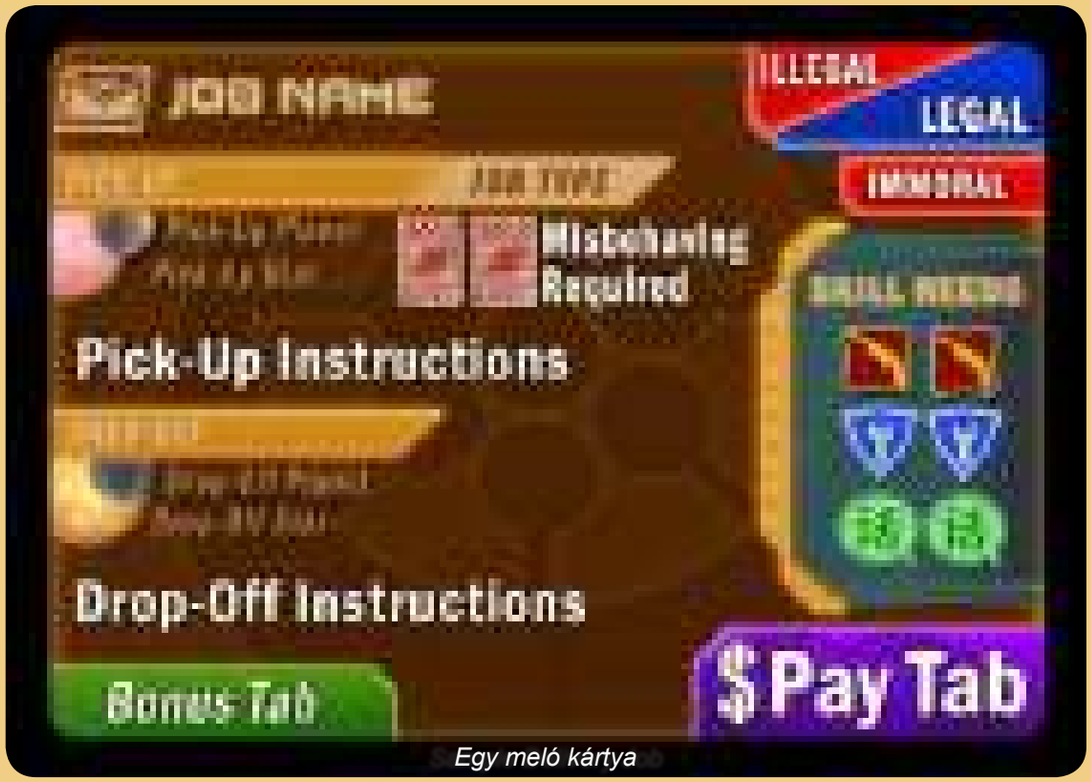
Utasokat vagy szökevényeket kell eljuttatni egyik helyről a másikra. Szökevények szállítása illegális, a játékos hajója ekkor törvényen kívülinek minősül.

Csempészet

A csempészet mindig illegális, az ilyen típusú melóknál a feladat az, hogy egyik helyen a játékos felszedje a csempészárut, és eljuttassa egy adott bolygóra. Ilyen melóknál szükség van engedetlenségre. A csempészet illegális, a játékos hajója ekkor törvényen kívülinek minősül.

Bűnözés

Ilyen esetekben el kell jutni egy célponthoz, és ott engedetlenkedni kell. Általában csak egy célpont van.



Egy meló kártya

Erkölcstelen Melók

Egyes feladatok erkölcstelenek; ezt a kártya jobb felső sarkában a Legális/ Illegális felirat alatti erkölcstelen felirat jelzi. Ha ilyet hajtunk végre, a legénység összes tagja rosszkedvű lesz. További részletek a 15. oldalon.

Engedetlenkedni Kell

Illegális melók elvégzéséhez szükség van az engedetlenségre. A meló kártyáján látható engedetlenség kártya szimbólumok száma jelzi, hány ilyet kell húznia a játékosnak ahhoz, hogy sikeresen elvégezze a melót. További részletek a 14. oldalon.

A Meló Utasításai

Miután az adott játékos túljutott az engedetlenség fázisán (amennyiben szükséges volt), minden meló eltérő utasításokat ad, mit kell tenni. A szállító melók két, míg a bűnözés melók egy utasításból állnak.

Képesség Kellenek

Néhány meló során szükség van bizonyos képességekre és/vagy kulcsszavakra. Ezek a szükséges képességek részben láthatók.

Bónusz Mező

Egyes meló kártyákon található egy zöld bónusz mező, benne egy szakértelemmel és egy összeggel. Ha a legénység tagja közül bárki rendelkezik az adott szakértelemmel és részt vett a melóban, fizetéskor ennyivel nő a zsákmány.

Fizetés Mező

A játékos a meló elvégzése után a lila mezőben látható összeghez jut. Egyes kártyákon összeg helyett speciális felirat szerepel. Ilyenkor a kártya leírása szerint kell eljárni. Amikor egy meló sikeres, a legénységét is ki kell fizetnie! További részletek a 14. oldalon.

Amennyiben a játékos a meló akciót választja, végrehajthatja a kiválasztott meló követelményeinek egyikét. Ez lehet akár rakomány bepakolása, bűnözés és egyéb tevékenységek.

Meló Megkezdése

A játékosnak el kell érnie azt a szektort, ahol a rakományt be kell pakolni vagy bűnözni kell. Ilyenkor a meló kártyát a játékos arccal felfelé maga elé az asztalra helyezi, a hajó kártya bal oldalára. Ezzel aktiválódik a meló kártya. Egyszerre legfeljebb három aktív meló lehet egy játékosnál, továbbá három inaktív meló kártyát tarthat a kezében.

Szükséges alaplépések:

1. **Legénység felszerelése**
2. **Szükségletek kielégítése**
3. **Meló/engedetlenség**
4. **Lezárás**

Felszerelések

A játékosnak el kell döntenie, milyen felszerelést visz magával. Minden tag és a vezető legfeljebb egy-egy felszerelést vihet magával. A felszerelés addig nem cserélhető le, amíg a meló végrehajtása az adott körben véget nem ér. Ha a legénység egy tagja meghal, a felszerelése visszakerül a hajóra.

A hajón maradt tagok és felszerelések nem segíthetnek a meló elvégzésében. Előfordulhat olyan eset, amikor a legénységnek vissza kell térnie a hajóra. A hajón tartózkodó legénység nem számít bele az a meló során felmerülő engedetlenség kártyák és képességtesztek végkimenetelébe.

Váraltan Szövetségi őrjárat

Szükségletek

Az összeállított csapatnak meg kell felelnie a meló kártya kiírásainak. Ha ez nem történik meg, nem lehet előrelépni a küldetésben: a rakományt nem lehet bepakolni, nem lehet engedetlenkedni, és így tovább. Nem minden meló kártya tartalmaz szükségletek mezőt, ez az jelenti, hogy nincs előfeltétel.

Szükségletek

Néhány meló megkezdéséhez a szükségletek helyett képességpróbára van szükség. A meló kártya pontosan meghatározza, mikor lesz így.

Meló, Legálisan

A játékosnak követnie kell a kártyán található utasításokat. A legtöbb legális meló **szállítmányozó feladat**.

Szállítmányozás

Egyik helyen fel kell venni a rakományt, míg másik bolygóra érve át kell adni. Mind a berakodó, mind a kirakodó helyen egy-egy meló akciót el kell használni a meló végrehajtásához.

Megjegyzés: Az űr veszélyes hely. A rakományt ellophatják a játékostól. Az utasokat megehetik a Harácsolók… Amennyiben a játékos rakományt, csempészárut, utasokat vagy szökevényeket szállít a hajóján egy meló részeként, de elveszti őket, akkor újra be kell szerezni azokat. Ekkor már nem térhet vissza a kezdő helyre újratöltésért!

Engedetlenség

A meló kártyákon az engedetlenség kártya szimbólumok száma jelzi, mennyi engedetlenség kártyát kell a játékosnak felhúznia.

Egy illegális meló részletei

A munka sikeres leküzdéséhez megadott számú engedetlenség kártyát kell végrehajtani. Egyszerre csak egy engedetlenség kártyát húzhat a játékos. Csak akkor húzhatja a következőt, ha az előzőt sikeresen végrehajtotta. Ha egyszer a játékos hozzálátott, végig kell játszania, nem szállhat ki előbb!

Az engedetlenség kártyák két lehetőséget kínálnak, ebből egy választható. Egyes lehetőségek valamilyen előfeltételt is kiszabhatnak.

Például a fent látható kártyán a második lehetőség feltétele: „**SZÁLLÍTÓ** szükséges”. A játékos nem választhat olyan lehetőséget, amelynek feltételeit nem teljesíti.

Ász A Házban

Szerencse üti a felkészültek markát; a problémák gyakran elkerülhetők. Néhány engedetlenség kártyán a jobb alsó sarokban található egy személy, szakértelem vagy bizonyos tárgy. Ha ezek közül az „ászok” közül bármelyikkel rendelkezik a játékos, automatikusan továbbléphet.

Kimenetelek

Az engedetlenség kártyáknak három kimenetele lehet: **továbblépés**, **kísérlet meghiúsult** vagy **körözés kiadva**.

Továbblépés

Amennyiben a kiválasztott lehetőség eredménye „továbblépés”, a játékos folytathatja a melót, annak leírásának megfelelően.

Kísérlet Meghiúsult

A játékosnak ebben a körben nem sikerült a kísérlet, de a következő körben újra próbálkozhat. A meló kártya maradjon arccal felfelé az aktív melók részen, balra a hajó kártyától.

Körözés Kiadva

Ebben az esetben a meló nem sikerül, ráadásul a hatóság elfogató parancsot ad ki a játékos ellen. Ekkor a játékosnak egy körözés tokent kell elhelyeznie a hajó kártyájára. A melónak vége, annak kártyáját az eldobottak közé kell helyezni az ahhoz tartozó helyre (amelyik kapcsolat a melót adta).

Innentől a hajó törvényen kívüli, körözi a Szövetség. További részletek a 7. oldalon.

Space Bazaar

Siker: A Szajré

Ha a játékos elvégezte a melót, megkapja az érte járó szajrét. A meló kártyáján látható összeget a bank fizeti ki.

Ettől kezdve az adott kapcsolat (aki a melót adta) a játékost megbízhatónak tartja. A hírnévről további részletek a 15. oldalon.

Melóért Járó Bónuszok

Ha a meló kártya bónuszt is említ, és a játékos rendelkezik a szükséges feltétellel, akkor a bónusz is megilleti a játékost. Ezt csak egyszer lehet kifizetni, hiába teljesíti a legénység több tagja is a feltételt.

Részesedés Kifizetése

A melónak vége, a legénység pedig várja a részesedését, azok is, akik nem vettek részt az adott küldetésben. A legénység tagjainak kártyáján található, mennyit kell fizetni az adott embernek, ez a pénz visszakerül a bankba. A tagok fizetsége sosem változik; mindig ugyanannyi a részesedésük.

A játékos dönthet úgy, hogy nem fizet az egyes tagoknak vagy akár az egész legénységnek. Ilyen esetben az adott tagok kártyáira rosszkedvű tokent kell helyezni.

Megjegyzés: A legénység csak egy sikeres meló után kap fizetést. Más esetben nem kell őket kifizetni, például ha a játékos kreditet szerez a navigációs és engedetlen kártyákból, áruk eladásából, stb.

"Részesedésem van ebből a melóból. A semmi tíz százaléka... Hadd számoljam ki. Semmi meg semmi..."
-Jayne Cobb

Rosszkedvű Legénység

A legénység nem csak akkor rosszkedvű, ha késik a fizetség. Navigációs, meló és engedetlenség kártyák is előidézhetik ezt.

Amikor a legénység egy tagja rosszkedvű, a kártyájára egy rosszkedvű elhelyezni. Fontos, hogy a legénységnek jó kedve legyen; megvan a veszélye annak, ha a 'Verzumban megbízhatatlan semmirekellőkkel utazik a játékos.

Lelépés A Hajóról

Ha a legénység egy tagja egy második rosszkedvű tokent is kap, azonnal elhagyja a hajót. Ilyenkor a kártyája visszakerül az ellátmány kártyák eldobott kártyái közé, és újra elérhetővé válik bármely játékos számára.

Jobb Ajánlat

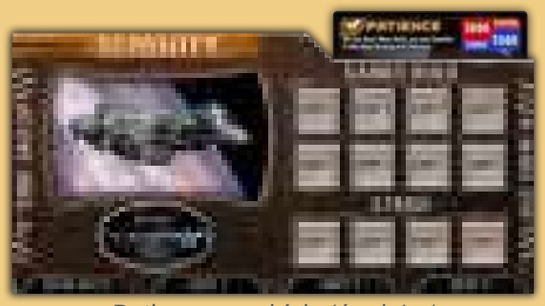
Amennyiben két vagy több játékos egy szektorban tartózkodik, lehetőség adódik lefizetni más legénység rosszkedvű tagjait, mindössze ki kell fizetni a bérét a banknak. Ekkor az új kapitány legénységéhez csatlakozik és a rosszkedvű token is levehető a tag kártyájáról.

"Elvégeztem egy munkát. Azóta másban sem volt részem bajon kívül, nem beszélve több, mint néhány kíméletlen szóról a jellememet illetően. Szóval hadd legyek most kristálytiszta. Elvégzem a munkát... és ki leszek fizetve." -Malcolm Reynolds

"Elvégzitek nekem a munkát a vonaton, és Ti is kézzelfoghatók lesztek. Nem csak pletyka." -Adelai Niska

Hírnév

Amikor a játékos egy adott kapcsolatnak elvégez egy melót, attól kezdve a játékost **megbízható**nak tartja a kapcsolat. Ennek jelölésére a játékos az elvégzett meló kártyát helyezze a hajó kártya alá úgy, hogy csak a kapcsolat neve látszódjon.



Patience megbízhatónak tart

Megbízhatóság

Ha egy játékos megbízható, az adott kapcsolat árut és csempészárut vásárol tőle. Hogy milyen áron, azt a meló kártya határozza meg.

A legtöbb kapcsolat különleges szabályai akkor érvényesülnek, ha megbízható a játékos, Badger esetében például a „Szívességet szívességért". Ezek a meló kártyák tetején olvashatók.

Megjegyzés: Niska „Fizetség vagy bűnhődés" különleges szabálya már akkor érvénybe lép, amikor a játékos elvállalja az általa kínált melót. Légy óvatos vele; nem egy megbocsátó típus.

Hírnév Elvesztése

A kapcsolatok nem szeretik, ha bérenceit lekapcsolja a Szövetség. Ha a játékos ellen körözést adnak ki, miközben a kapcsolat melóját intézi, a kapcsolat nem tartja többé megbízhatónak és minden előny elúszik. Niska kifejezetten sértésnek veszi az ilyen baklövéseket (erről további információk Niska különleges szabálya résznél). Érdemes újra bizonyítania a játékosnak rátermettségét egy újabb meló elvégzésével.

"Bármi rosszul alakul, a hírnevetek csak pletyka és a dolgok köztünk kevésbé kézzelfoghatók." -Adelai Niska

Zéró Tolerancia

Amennyiben egy játékos bármilyen okból kifolyólag körözötté válik, Harken nem tartja megbízhatónak. Amennyiben már körözik a játékost, nem tud jó viszonyt ápolni Harkennel, hiába fejez be neki egy melót.

Adj Munkát Magadnak

Előfordulhat olyan helyzet, amikor egy játékosnak nem áll rendelkezésére hősies tennivaló, és csak istállókat kellene kiganézni, vagy egyéb jelentéktelen munkát végezni.

Ha a játékos ilyen helyzetben találja magát és a hajója egy olyan szektorban van, ahol bolygó is található, akkor a meló akcióját arra használhatja, hogy 200 dollárt felvegyen a banktól.

A Játék Vége

Minden játék elején a játékosok kiválasztanak egy tetszőleges történet kártyát. Minden történetkártya egyedi célokat tűz a játékosok elé, amelyeket végre kell hajtani a győzelem elérése érdekében.

Minta a történet kártyára

Történet Kártyák

A történetkártyák részletesen kifejtik, miket kell megtenni a győzelemhez. Például a játékost megbízható kell legyen, elegendő kredittel kell rendelkezni, nagy volumenű rablást kell végrehajtani, és így tovább.

Megjegyzés: Érdemes többször is átolvasni a történetkártyát; néhány módosíthatja a játéktér felállítását és új szabályokat is bevezethet.

A Történet Céljai

Ha a történet kártya céljai sorszámozottak, azokat a megfelelő sorrendben kell végrehajtani. Máskor elég egy teljesítése a győzelemhez.

Célok

A játékosnak egy cél elvégzéséhez fel kell használnia egy meló akciót. Amennyiben egy célkitűzést teljesített a játékos, magához vehet egy cél tokent. Ha az adott célnál engedetlenkedni kell, akkor végre kell hajtani egy engedetlenség eseményt. Cél végrehajtásakor a különleges képességeket nem lehet felhasználni és a cél elvégzése után nem kell a legénységnek pénzt fizetni.

Meghiúsult Cél

Egyes történetkártyák képességteszt eredménye „kísérlet meghiúsult" eredménnyel zárulhat. Ekkor érdemes a következő körben újra próbálkozni.

Körözés Kiadva

Amennyiben a cél elérésére tett kísérlet során a játékos hajója körözötté válik, a játékos egy körözött tokent helyez a hajó kártyára. A következő körben újra próbálkozhat.

Példa: John első próbálkozásra teljesíti az első kitűzött célt, megkapja az érte járó cél tokent. Elrepül a második cél helyszínére. A következő körben megpróbálja teljesíteni, de az engedetlenség során elbukik. Szívás!

A következő körben végrehajtja a második célt is, megszerezve egy újabb tokent. Úgy érzi, a jelenlegi legénységével nem áll készen, így több kört is arra szán, hogy jobb embereket szerezzen. Végül két tokennel a kezében készen áll arra, hogy megkísérelje a harmadik célt.

Megérkezve a harmadik célhoz, nekiveselkedik egy újabb engedetlenség kártyának. A legénysége sikeresen vette az akadályt és ezzel megnyeri a játékot!

A Serenity hídja

EGYEZSÉG A KIHÍVÓKKAL

Ha a játékosok ugyanabban a szektorban tartózkodnak, két módon is kapcsolatba léphetnek egymással. Kereskedhetnek, vagy felbérelhetik a másik fél rosszkedvű tagját akció felhasználása nélkül.

KERESKEDÉS

Ha két vagy több játékos is ugyanabban a szektorban tartózkodik, a játékosok vásárolhatnak, eladhatnak, kereskedhetnek legénységi tagokkal, üzemanyaggal, alkatrésszel, áruval, csempészáruval, hajófejlesztéssel és felszereléssel, megkötés nélkül. A játékosok szabadon üzletelhetnek saját köreiken kívül. Miután a játékos nyélbe ütötte az üzletet, hozzáláthat saját köréhez. Az ilyen típusú kereskedés nem kerül akcióba. Erre csak akkor van lehetőség, amíg a játékosok azonos szektorban tartózkodnak.

EGY JOBB AJÁNLAT

Amennyiben egy játékos azonos szektorban tartózkodik riválisával, lehetősége van a rivális rosszkedvű tagjának bérét kifizetni a banknak. Ekkor a rosszkedvű tag a játékos hajójára kerül, megszerezve annak kártyáját, a rosszkedvű token pedig levehető. (További részletek a 15. oldalon.)

"Ha átállsz hozzánk, akkor nemcsak megmutatjuk, hol van a cucc, de gondoskodunk róla, hogy tisztes részt kapj belőle. Nem azt a röhejes hét százalékot. Saját szoba, korlátlan konyha használat, minden." -Malcolm Reynolds

DINOSZAURUSZ ÁTADÁSA

A játék tartalmaz egy dinoszaurusz jelzőt. A dinoszaurusz annál a játékosnál van, akinek éppen aktuális a köre, majd a második akció befejezése után továbbadja a következő játékosnak. Ha a játékos második akciója a vásárlás, már akkor odaadhatja a jelzőt a következő játékosnak, mielőtt döntést hozna, így gyorsítva a játék menetét.

Tipp: Érdemes a jelzőt kicserélni egy műanyag bábura: poénos egy műanyag dinoszauruszt a hajódon látni!

HALÁL A 'VERZUMBAN

Ha bármely esemény eredménye „ölj", akkor a játékosnak ki kell választani meghatározott számú tagot a legénységből, akiket végérvényesen kivesz a játékból. A kártyáikat a játék dobozába kell visszahelyezni, a játék végéig nem lesz rájuk szükség. Mindig az adott játékos döntheti el, kik lesznek a „szerencsések".

Megjegyzés: Az ölés/eltávolítás különbözik az eldobástól. Az eltávolítás a játék végéig szól, míg az eldobás során a kártya csak az eldobott pakli tetejére kerül.

Az orvos szakértelem segítségével ez a sors elkerülhető. Néhány felszerelés és hajófejlesztés megváltoztathatja az esélyeket.

TAGOK SZAKÉRTELME

A tagok kártyáján számos szakértelem fordulhat elő. Egyes szakértelmek a melók során hasznosak, míg egy másik segítségével bónusz szerezhető a meló végén vagy éppen a 'Verzumban való navigálásban növelik az esélyeket.

KATONA

A katonák igazi kiképzésben vettek részt, ha eldördül az első golyó, csak rájuk támaszkodhat a játékos.

ZSOLDOS

A zsoldosok kreditért cserébe elől törik az utat. Nem 100%-ban megbízhatók, ha komolyra fordul a helyzet, hamar magára maradhat a játékos.

PILÓTA

Egy jól képzett pilóta felbecsülhetetlen. Segítségükkel elkerülhetők a navigációs anomáliák és (talán) még a Harácsolókat is le tudja rázni.

GÉPÉSZ

40000 Firefly osztályú hajó járja a 'Verzumot és mindnek szüksége van egy jó gépészre. Nekik köszönhetően a játékos hajója gyorsabban célba ér, kevesebb fejfájást okozva.

TÁRSNŐ

Képzésük során diplomáciáról, pszichológiáról és üzletről tanulnak, és nem elhanyagolható tény az ágyban nyújtott szolgáltatásuk sem. Ritkán lehet társnőre lelni; a szorult helyzetekből is ki tudnak csikarni pár kreditet.

MUTATVÁNYOS

Akkor lendülnek akcióba, amikor

a Szövetség szeme nem figyel. Munkájuknak köszönhetően néhány meló még kifizetődőbb lesz.

Orvos

Képzett orvosok nem túl gyakran szeretnének egy hajón utazni semmirekellőkkel a 'Verzumban. Pedig egy jó orvos élet és halál kérdésében dönthet.

Orvosi Ellátás

Ha a legénység tagja egy orvos és valaki meghal közülük, orvosi ellátás esemény következik:

1-4: meghal, kikerül a játékból
5-6: visszakerül a hajóra

Az esemény akkor is levezethető, ha maga az orvos kerül veszélybe. Egyszerre csak egy orvosi ellátás hajtható végre, függetlenül attól, hány orvosa van a legénységnek.

Megjegyzés: Minden orvos rendelkezik ezzel a képességgel, még ha ez külön nincs is jelölve a kártyájukon (például Simon Tam).

Példa: Sally kihúzza a "Harácsoló rajtaütés" engedetlenség kártyát és elbukja a képességpróbát; hárman meghalnak. Dob egy hármast, így az első tag meghal, a kártyája kikerül a játékból. Majd hatost dob, így a második visszatérhet a hajóra. A harmadik dobáson az orvos élete függ. Ötöst dob, így ő is életben marad.

"Üldözött a Szövetség, bűnözők és barbárok. A hajón levők felét meglőtték vagy megsebesült, téged is beleértve. És körözött szökevényeket bújtatsz."

"Nos, még mindig repülünk."

"Ez nem sok."

"Ez elég..."

-Simon & Mal

Felszerelés Kulcsszavak

Számos felszerelés kártyán (és pár legénység kártyán is) található zöld nyomtatott betűvel írt kulcsszó. Ezek a kulcsszavak segítenek számos problémás helyzet megoldásában.

LŐFEGYVER

Ki állította azt, hogy az erőszak nem old meg semmit? Lőfegyvert bevonni egy késpárbajba igenis hatásos…

MESTERLÖVÉSZ PUSKA

Fegyvereket ropogtatva berontani egy helyiségbe nem mindig hatásos; a finomság és a fortély egy okos kapitány eszközei. A mesterlövész puskák néha már azelőtt megoldják a problémát, hogy az elkezdődne.

ROBBANÓSZEREK

Felrobbantani az egész kócerájt rohadtul kielégítő… nem túl finom megoldás, de az biztos, hogy szórakoztató.

HEKKELŐ SZERKEZET

Ha tudjuk, melyik kábel hová való, egy hozzáértő ember nagyon sok ajtót ki tud nyitni.

HAMIS IGAZOLVÁNY

Én vagyok! De tényleg! Leadtam pár kilót, rövid lett a hajam, kicsit fiatalodtam is, mióta a kép készült!

SZÁLLÍTÓ

Hasznos lehet áruk mozgatására, vagy éppen elhúzni a csíkot.

LUXUS HOLMIK

Olykor a jobban élők felveszik a csicsa ruháikat és parádéznak. Ha a kinézetünk nem megfelelő, eléggé ki fogunk lógni a sorból.

The Bonnie Mae's Nose Art

Tippek, Hogy Túléld A 'Verzumot

Nincs Üzemanyag = Sodródás
Ha kifogysz a gázból, már csak sodródsz… Mindig legyen nálad egy kicsit több üzemanyag, mint amennyire szerinted szükség lesz, hiszen kezelni kell a váratlan vészhelyzeteket és lehetőségeket.

Pilóták - Jobb Ha Van, Még Ha Nem Is Fog Kelleni
Egy jó pilóta segít elkerülni a veszélyeket és segít tartani az ütemtervet. Ha rátalálsz, az élet és halál között dönthet, főleg, ha a Harácsolók váratlanul "meglátogatnak".

A Gépész Segít Repülni
A Firefly egy megbízható hajó, de azokat a gépész szeretete tartja a levegőben. Minél előbb szerezz egy gépészt, hogy elkerüld a fejfájást és kordában tartsd a dolgokat. Az Eavesdown Dokkban és Persephonen nyüzsögnek a gépészek melót keresve.

Jó, Ha Van "B" Terved
Ha engedetlenkedni akarsz, mindig legyen egy B terved. Találj szállítót – például pár gyors lovat vagy egy 4WD öszvért – hogy hamar le tudj lépni, ha gáz van.

Használj Csalit
A Cry Baby egy nagyon hasznos eszköz, segítségével elkerülheted a nem várt Szövetségi látogatást. Amennyiben csempészárut vagy szökevényt szállítasz a Szövetség területén, mindig legyen nálad egy.

Jól Járd Körbe, Készülj Fel
Egy jól összerakott legénység, három különböző képességgel csodákra képes a 'Verzumban. A fegyverek nagyon dögösek, de nem minden szituációból tudod kilőni magad… még kevésbé hasznosak, ha lerobban a hajód!

Készítők

A játékot tervezte
Sean Sweigart
Aaron Dill

Korrekúra
Peter Przekop

Grafikai tervezés
Gale Force Nine Studio

Vezető tervező
John Kovaleski

Producerek
Peter Simunovich
John-Paul Brisigotti

Köszönetnyilvánítás
20th Century Fox: William Hirsch, Judy Huang, Maria Romo
3D tervezés és kinézet: Charles Woods Prop
Fotók: Karl Derrick
Játékpénz: Benjamin Mund
Serenity 3D modell: Zachary Brackin

Külön köszönet jár Joss Whedonnak, akinek látomása és képzelőereje lehetővé tette, hogy a 'Verzum mindenki számára elérhető, felfedezhető és élvezhető legyen.

Tesztelők
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, Sally 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, Lizzie Willick, Phil Yates

Game Design © Gale Force Nine 2013.
Firefly TM & © 2013 Twentieth Century Fox Consumer Products. All Rights Reserved
Gale Force Nine is a Battlefront Group Company.

www.fireflyboardgame.com

Fordította: Neb. Köszönet: Gizmoy.
Magyar Firefly és Serenity Közösség, http://firefly.scifi.hu