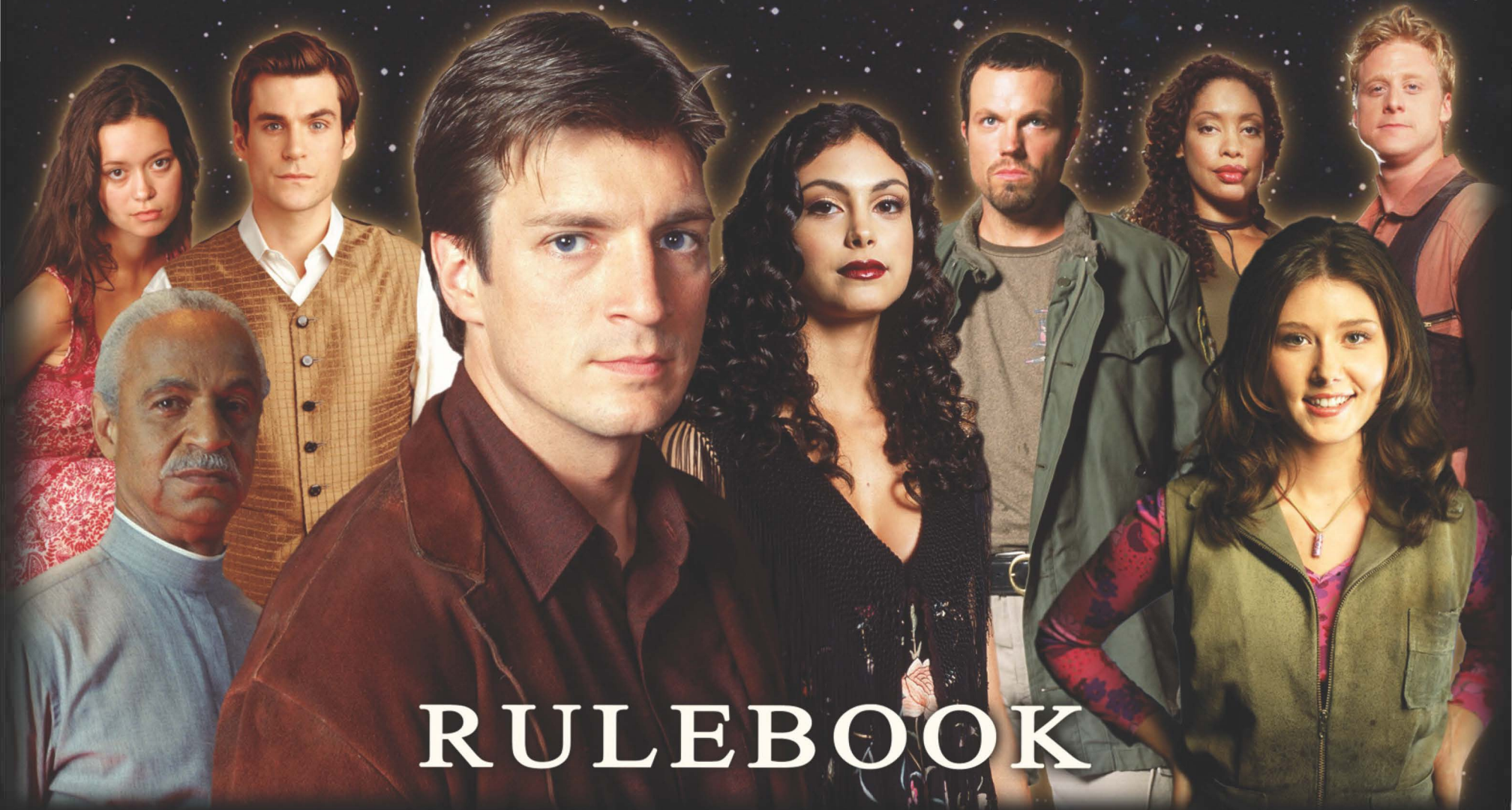


JOSS WHEDON'S

*firefly*™

THE GAME

FIND A CREW - FIND A JOB - KEEP FLYING



RULEBOOK



# FIREFLY - THE GAME

Dopo aver esaurito la Terra, abbiamo trovato un nuovo sistema solare e centinaia di nuove Terre sono state terraformate e colonizzate. I pianeti centrali formarono l'Alleanza e decisero che tutti i pianeti dovevano unirsi sotto il loro dominio. Sorse qualche disaccordo su questo punto. Dopo la guerra, molti degli Indipendentisti che avevano combattuto e perso si ritrovarono ai margini del sistema, lontano dal controllo dell'Alleanza. Qui la gente faticava a cavarsela con le tecnologie più elementari; una nave ti portava lavoro, una pistola ti aiutava a tenertelo. L'obiettivo di un capitano era semplice: trovare un equipaggio, trovare un lavoro, continuare a volare.

Benvenuti nel 'Verse...

## COMPONENTI\*

- 5 Mazzi Rifornimento (Supply) - 25 carte ciascuno;
- 5 Mazzi Contatto (Contact) - 25 carte ciascuno;
- 2 Mazzi Nav - 40 carte ciascuno;
- Mazzo Disonesto (Misbehave) - 40 Carte;
- 11 Carte Setup;
- 4 Plancie Nave (Ship Card);
- Valuta: 150 Banconote (Bill);
- 6 Carte Storia (Story);
- 2 Dadi (Dice);
- 167 Segnalini (Token)
- 4 Miniature Firefly;
- 1 Miniatura Incrociatore dell'Alleanza (Alliance Cruiser);
- 1 Miniatura Navetta Reaver (Reaver Cutter);
- Tabellone e Regolamento.

\*(alcune edizioni contengono un kit 5° giocatore e carte promo)



## MAZZI RIFORMIMENTO (SUPPLY DECKS)

I 5 Mazzi Rifornimento contengono Equipaggio, Attrezzatura ed Upgrade Nave di cui hai bisogno per farti strada con successo nel 'Verse. Ogni Mazzo Rifornimento corrisponde ad un Luogo specifico sul tabellone.

## EQUIPAGGIO (CREW)

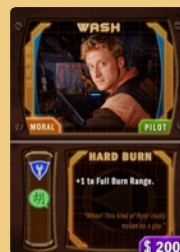
L'Equipaggio è composto da tutta la marmaglia, i fannulloni e i vagabondi che si radunano attorno ai numerosi moli del 'Verse. Scegliere l'Equipaggio giusto è la chiave per gestire una Nave di successo.

## ATTREZZATURA (GEAR)

L'Attrezzatura sono armi, vestiti, gadget e altri dispositivi. L'Attrezzatura aumenta le abilità del tuo Equipaggio e ne copre le carenze.

## UPGRADE NAVE (SHIP UPGRADES)

Gli Upgrade Nave ti consentono di personalizzare la tua Nave. Gli slot Upgrade sono limitati, quindi scegli con cura.



## MAZZI CONTATTO (CONTACT)

I Contatti hanno diversi Lavori che vorrebbero tu svolgessi. I Contatti ti forniranno il Lavoro necessario per continuare a volare con la tua Nave. Ogni Mazzo Contatto corrisponde ad un Luogo specifico sul tabellone.

## CONSEGNE (DELIVERIES)

Le Merci non si muoveranno da sole. Nel 'Verse trovi un'ampia varietà di roba che deve essere portata altrove.

## CRIMINE (CRIME)

Solo perché all'Alleanza non piace, non significa che non valga la pena farlo.



"Te lo dico, Zoë, ci troviamo un meccanico e la facciamo ripartire. Assumi un buon pilota. Forse anche un cuoco. Vivi come persone. Piccoli equipaggi, sentono il bisogno di essere liberi. Accettiamo i lavori così come vengono e non saremo mai più sotto il controllo di nessuno. Non importa quanto sarà lungo il braccio dell'Alleanza... noi ci spingeremo un po' più avanti."

-Malcolm Reynolds





## PLANCIA NAVE (SHIP CARD)

Ogni giocatore ha una Plancia Nave che è il centro della sua area di gioco.

Le Plancie Nave hanno Stiva (Cargo Hold) e Nascondiglio (Stash) che vengono utilizzate per immagazzinare (e nascondere) le merci. La quantità di spazio di stoccaggio disponibile per Carico, Contrabbando, Passeggeri, Carburante, Parti e simili è indicata dal numero di riquadri "Empty" (Vuoti) nelle aree Stiva (Hold) e Nascondiglio (Stash) della Plancia Nave. Posiziona i segnalini che rappresentano le merci trasportate sui riquadri per indicare che vengono trasportate sulla tua nave.

La parte inferiore della Plancia Nave ha uno slot "Main Drive" per il Nucleo Motore (Drive Core) della Nave, più tre slot per gli Upgrade Nave.

Ogni Nave può trasportare un numero massimo di membri dell'Equipaggio come indicato sulla Plancia.

## CARTE SETUP (SET UP CARDS)



Le Carte Setup includono sia i Nuclei Motore iniziali che i Leader della Nave. Alcuni Leader perseguono interessi legittimi con le spedizioni, mentre altri fanno affari con merci illecite. Alcuni Leader sono astuti negozianti mentre altri lasciano parlare le loro armi.

Ogni giocatore sceglierà un Leader per tracciare il proprio percorso nel 'Verse.



Miniature delle Navi

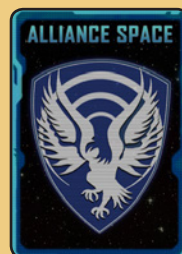
Incrociatore dell'Alleanza

Navetta Reaper

Firefly

## MAZZI NAV (NAV DECKS)

Mentre attraverserai il "Grande Nero", incontrerai ostacoli e opportunità. Il modo in cui sceglierai di affrontarli dipenderà da te.



Volare attraverso lo Spazio di Confine (Border Space) ti tiene lontano dalle interferenze dell'Alleanza, ma presenta i suoi pericoli: fai attenzione ai Reavers!

## MAZZO DISONESTO (MISBEHAVE DECK)

Un Capitano intraprendente avrà molte opportunità di essere Disonesto Svolgendo Lavori Illegali. Non sai mai esattamente cosa troverai atterrando su un pianeta.



"Se ti affidi alla fortuna, finirai alla deriva, senza carburante, senza prospettive, ad elemosinare un lavoro dall'Alleanza o ad essere trainato come un rottame. Questi non siamo noi. Mai."

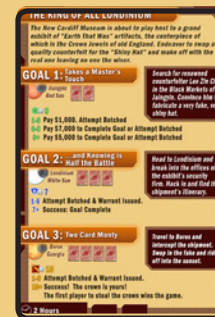
-Malcolm Reynolds

## PANORAMICA DEL GIOCO

Giocando a *Firefly: The Game*, i giocatori a turno, navigano nel 'Verse, parlano con i Contatti, trovano Equipaggio ed Attrezzatura e Svolgono Lavori.

## VINCERE LA PARTITA

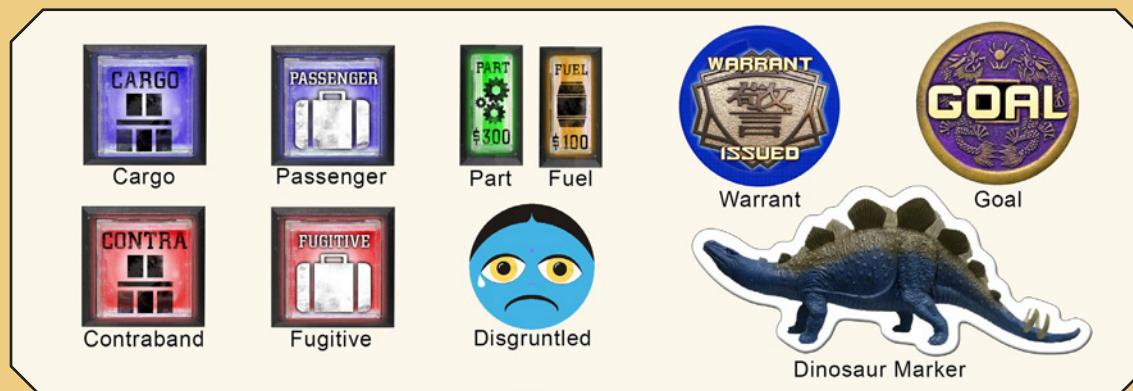
Ogni partita di Firefly inizia con la scelta di una Carta Storia. Le Carte Storia descrivono in dettaglio ciò che ogni giocatore deve realizzare per vincere la partita.



Carta Storia

Le Carte Storia raccontano storie diverse. A volte i giocatori competono per essere i primi a portare a termine un'audace rapina. Altre Carte Storia raccontano la storia di fuorilegge che sperano di sfuggire alla "giustizia" dell'Alleanza.

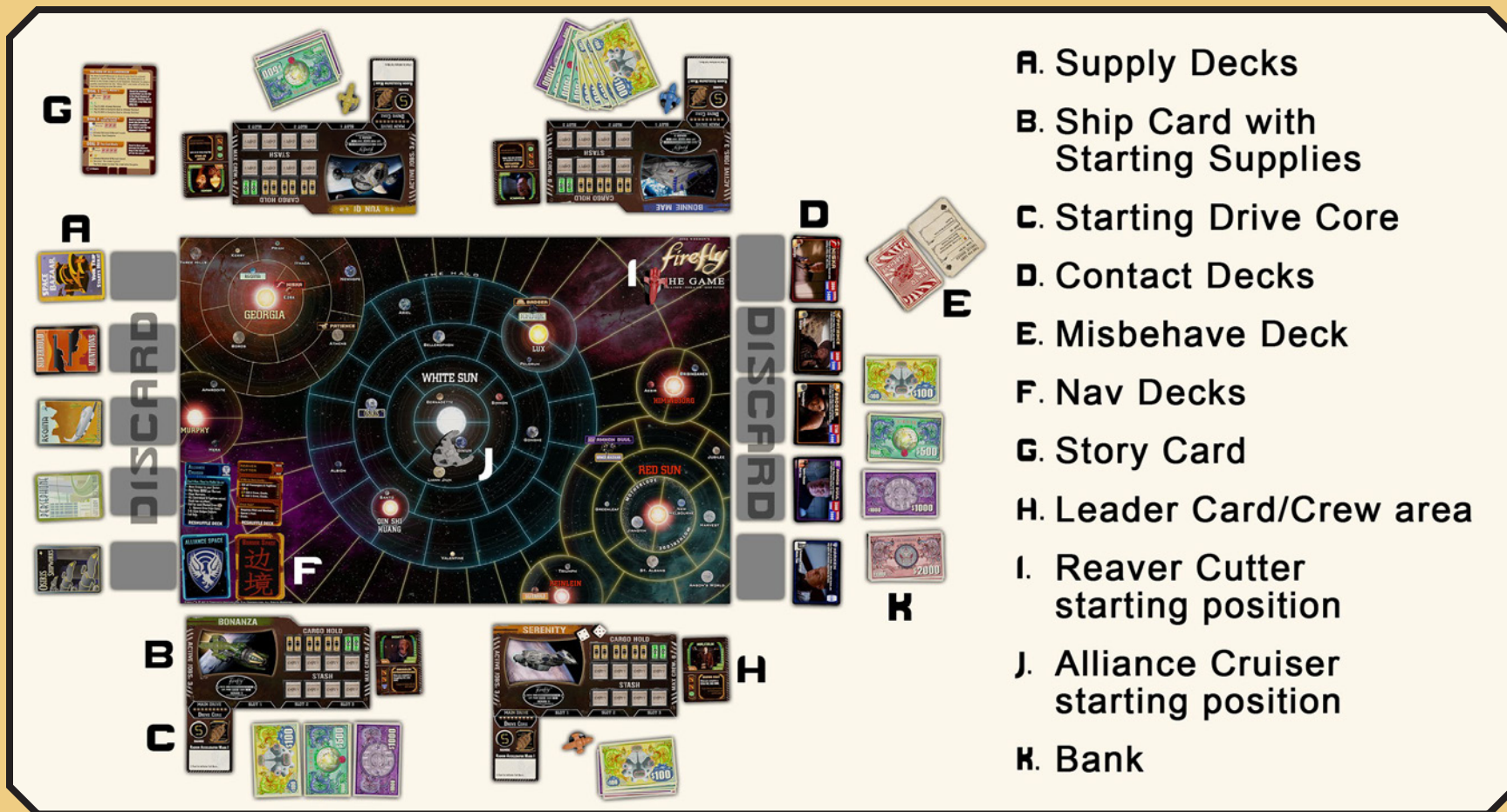
Ogni Carta Storia richiede una strategia diversa; adattarsi a obiettivi diversi è la caratteristica di un grande capitano!



Segnalini



# GAME SETUP (SETUP DEL GIOCO)



- A. Supply Decks
- B. Ship Card with Starting Supplies
- C. Starting Drive Core
- D. Contact Decks
- E. Misbehave Deck
- F. Nav Decks
- G. Story Card
- H. Leader Card/Crew area
- I. Reaver Cutter starting position
- J. Alliance Cruiser starting position
- K. Bank

## 1: MAZZI NAV (NAV DECKS)

In una partita con 3 o più giocatori, trova le carte "Alliance Cruiser" (Incrociatore dell'Alleanza) e "Reaver Cutter" (Navetta Reaver) nei Mazzi Nav (Navigazione); sono le due carte con indicato nella parte inferiore "RESHUFFLE DECK" (Rimescola Mazzo). Metti queste carte nelle rispettive Pile degli Scarti. Quando uno dei due Mazzi Nav si esaurisce per la prima volta, rimescola la rispettiva Pila degli Scarti inclusa la carta "RESHUFFLE". Il crescente traffico di navi ha attirato l'attenzione di qualcuno! Dopo aver rimescolato un Mazzo Nav per la prima volta, rimescola il mazzo ogni volta che viene pescata e risolta una carta "RESHUFFLE".

## 2: POSIZIONA INCROCIATORE & NAVETTA (CRUISER & CUTTER)

Posiziona l'Incrociatore dell'Alleanza nel Settore contenente Londinium, la capitale dell'Alleanza. Il Comandante Harken è a bordo dell'Incrociatore dell'Alleanza.

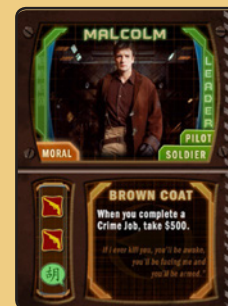
Posiziona la Navetta Reaver nel Settore che contiene il logo "Firefly".

**"Ok, so che non vincerà nessun concorso di bellezza, lo ammetto, ma è solida. Una Nave così, resta con te fino alla fine dei tuoi giorni."** - Malcolm Reynolds

## 3: SCEGLIERE NAVI & LEADER (SHIPS & LEADERS)

Posiziona le Carte Setup scoperte al centro del tabellone.

Tutti i giocatori tirano un dado. Il giocatore che ottiene il risultato più alto sceglie un Leader, una Plancia Nave ed il relativo Nucleo Motore iniziale; il turno di gioco passa alla sua sinistra, i giocatori a turno effettuano la selezione del Leader e della Plancia Nave.





L'ultimo giocatore a scegliere un Leader posiziona per primo la sua Firefly sulla mappa, in qualsiasi Settore desideri. Successivamente i giocatori, a turno, posizionano la propria Firefly sulla mappa, in ordine inverso, finendo con il giocatore che per primo ha scelto un Leader. Non puoi posizionare la tua Firefly in un Settore già occupato da un altro giocatore. L'ultimo giocatore a piazzare la sua Firefly effettua il primo turno di gioco, poi il gioco procede in senso orario alla sua sinistra. Per le regole complete sui Leader, vedi pag. 10.

#### 4: OBIETTIVO DEL GIOCO

Ogni partita ha una storia diversa. Dopo aver scelto i Leader, scegliere una Carta Storia per la partita. Metti da parte il resto delle Carte Storia; non verranno utilizzate in questa partita. Ogni Carta Storia descrive in dettaglio cosa devono fare i giocatori per vincere la partita. Per i dettagli completi su come vincere la partita, vedi pag. 16. La Carta Storia scelta può influenzare il resto del Setup del Gioco.

**Nota: la Carta Storia "The King of All Londinium" è consigliata per la tua prima partita.**

#### 5: FORNITURE INIZIALI

Dai ad ogni giocatore 3.000 Crediti, 6 Carburante e 2 Parti. Ogni giocatore deve posizionare il Carburante e le Parti iniziali nelle caselle "Empty" (Vuote) delle aree Stiva (Hold) e Nascondiglio (Stash) della propria Plancia Nave. Carburante e Parti occupano ciascuno metà spazio; un Carburante ed una Parte possono condividere uno spazio.

**"Sono Malcolm Reynolds, Capitano della Serenity. È una Nave da Trasporto, classe Firefly... Se hai un lavoro, possiamo farlo. Non mi interessa di cosa si tratta."**

**-Malcolm Reynolds**



*Zoë, Malcolm e Jayne*

#### 6: LAVORI INIZIALI

Dopo aver scelto una Carta Storia per la partita, ogni giocatore prende una Carta Lavoro da ciascun Mazzo Contatto.

Non è possibile avere in mano più di 3 Carte Lavoro alla volta. I giocatori possono scartare qualsiasi Lavoro non desiderino intraprendere, scartare fino ad avere tre carte.

**Nota: Per la tue prime partite, distribuisce ai giocatori solamente una carta dai mazzi Contatto di Harken, Amnon Duul e Patience.**

#### 7: AVVIARE LE MACCHINE

Dopo aver scelto i Lavori Iniziali, gira le prime 3 carte di ogni mazzo Rifornimenti, posizionandole in una Pila degli Scarti di ogni mazzo. Osserva attentamente mentre vengono rivelate le carte: potrebbero influenzare le scelte del tuo primo turno!

**Nota: Quando le regole richiedono un "Discard a Card" (Scartare una Carta), posiziona la carta nella Pila degli Scarti del mazzo corrispondente. Quando le regole richiedono un "Remove a Card from Play" (Rimuovere una Carta dal Gioco), rimetti la carta nella scatola; non verrà utilizzata per il resto della partita.**



# SKILLS & SKILL TESTS (ABILITA' E TEST DI ABILITA')

## ABILITA' (SKILLS)

Esistono tre Tipi di Abilità: Combattimento, Tecnologia e Negoziazione. Puoi trovare Punti Abilità sia sulle Carte Equipaggio che sulle Carte Attrezzatura. Ogni simbolo mostrato su una Carta Equipaggio o Attrezzatura conta come 1 Punto Abilità.

### COMBATTIMENTO (FIGHT)



L'Abilità Combattimento è utile per risolvere i conflitti con la violenza. Che si tratti di una rissa a mani nude o di una sparatoria, con abbastanza l'Abilità Combattimento puoi vincere lo scontro.

### TECNOLOGIA (TECH)



L'Abilità Tecnologica entra in gioco quando si affrontano sfide che vanno dai guasti alle navi, violazioni di sistemi di sicurezza, hacking dei computer fino allo scasso di un caveau.

### NEGOZIAZIONE (NEGOTIATE)



L'Abilità Negoziazione ti aiuterà a uscire dai guai o a ottenere maggiori profitti. Trattare con agenti di polizia o con potenziali partner commerciali, rientra nell'ambito dell'Abilità Negoziazione.



"Oooo! Sincronizzatori!"

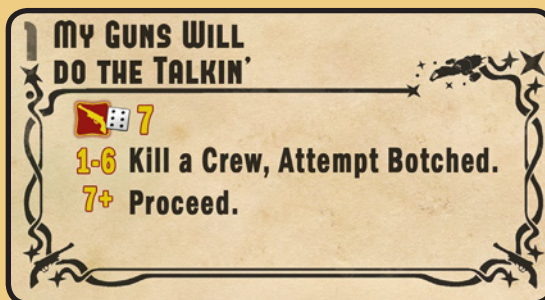
## TEST DI ABILITA' (SKILL TESTS)

Molte carte ti richiederanno di effettuare un Test di Abilità, solitamente per superare sfide od ostacoli come un incontro con uomini di legge, sistemi di sicurezza o altre situazioni complicate.

I Test di Abilità sono identificati da un'Icona Abilità, seguita da un piccolo dado e da un numero. Il numero accanto al dado è il tuo Numero Target. Sotto il Numero Target, ci sarà un elenco di possibili risultati.



Fight Test



Test di Abilità e risultati su una Carta Disonesto

Per effettuare una Test di Abilità, tira un dado ed aggiungi al risultato tutti i tuoi Punti Abilità del tipo appropriato. Confronta il tuo totale con i risultati del Test di Abilità. Ogni Test di Abilità avrà una diversa serie di risultati.

Nel Test precedente, dovrei tirare un singolo dado (D6) ed aggiungere il totale dei tuoi Punti Abilità Combattimento dati da tutte le carte per determinare il valore totale. Se il totale è compreso tra 1 e 6 devi scegliere un membro dell'Equipaggio da Uccidere ed il Tentativo di Lavoro termina. Con un totale di 7 o più hai superato il Test e puoi Procedere. Tutti i Test vengono risolti in modo simile indipendentemente dall'Abilità a cui si riferiscono.

Le Carte Disonesto e Nav spesso contengono una scelta tra Test di Abilità. Valuterai le diverse opzioni, scegliendo quella che funziona meglio per il tuo Equipaggio.

## TEST DI ABILITA' SPECIALI (SPECIAL SKILL TESTS)

Alcuni Test di Abilità hanno opzioni o regole aggiuntive da applicare.

### REGOLE KOSHERIZZATE (KOSHERIZED RULES)

La gente civilizzata spesso fa affidamento sulle mani nude per venire ad un'intesa. Alcuni Test Combattimento riporteranno la dicitura "Kosherized" (Kosherizzato) dopo il numero. Nei Combattimenti Kosherizzati, non puoi aggiungere alcuna Abilità Combattimento da Attrezzatura al tuo totale: puoi utilizzare solo Abilità Combattimento indicate sulle tue Carte Equipaggio.

### TANGENTI (BRIBES)

Non tutti gli uomini di legge o i funzionari locali sono onesti. Alcuni Test Negoziazione riporteranno la dicitura "Bribes" (Tangenti) dopo il numero. Prima di tirare il dado, puoi scegliere di pagare Tangenti. Per ogni \$100 pagati alla banca, aggiungi +1 al tuo totale (Tiro+Abilità+Tangenti).

### TIRO BONUS "AZIONI EROICHE" ("THRILLIN' HEROICS")

I dadi nel gioco hanno una Firefly raffigurata invece di un 6. Ogni volta che ottieni una Firefly, conta come 6 ed effettua un Tiro Bonus (Bonus Roll). Tira nuovamente i dadi e aggiungi il risultato al totale.



"Fallo e basta, tutto qui. Mio padre dice che ho un talento naturale".

-Kaylee Frye



# A GAME TURN (UN TURNO DI GIOCO)

## NEL TUO TURNO

Ci sono quattro tipi di Azioni tra cui scegliere. Nel tuo turno puoi effettuare 2 Azioni, nell'ordine che preferisci. Non puoi eseguire la stessa Azione due volte.

Nel tuo turno puoi anche interagire con altri giocatori presenti nel tuo Settore. Per i dettagli completi sull'interazione con altri giocatori, vedi pag. 17.

Quando hai completato le tue 2 Azioni, il gioco passa al giocatore alla tua sinistra. Il gioco continua finché la partita non termina e viene dichiarato un vincitore.

**"La ruota non smette mai di girare..."**  
-Malcolm Reynolds

## AZIONI

### VOLARE (FLY)

Se non ti muovi, non puoi fare molto altro. Volare nel 'Verse è sia necessario che talvolta pericoloso.

### ACQUISTARE (BUY)

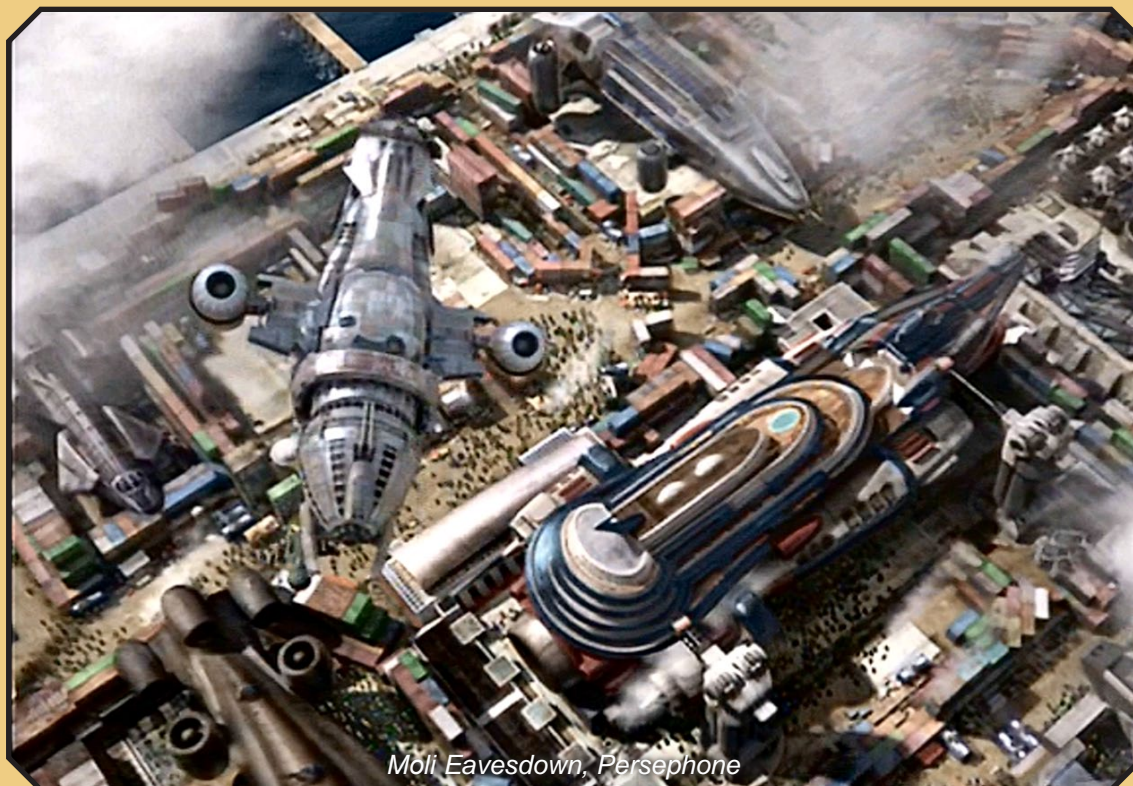
Non andrai lontano con una nave vuota; acquistare Attrezzatura e assumere Equipaggio è fondamentale per completare Lavori difficili e redditizi.

### AFFARE (DEAL)

Parlare con i Contatti apre nuove opportunità. Assumersi più impegni di quanti ne puoi gestire è una strada verso la sconfitta.

### LAVORARE (WORK)

Svolgere Lavori è il modo in cui essere Pagati. Alcuni Lavori sono semplici, trasporto legale di merci. Alcuni richiedono un tentativo Disonesto sotto gli occhi dell'Alleanza.



Moll Eavesdown, Persephone

## TURNO DI ESEMPIO

*John, Sally, Pete e Liz stanno effettuando il primo turno della partita. John gioca per primo e sceglie di iniziare da Persephone. Vedendo la carta River nella Pila degli Scarti, decide di Acquistare con la sua prima Azione. Uno di questi Lavori iniziali richiede di Imbarcare dei Passeggeri allo Space Bazaar, quindi usa la sua seconda Azione per Volare verso lo Space Bazaar, Red Sun.*

*Sally ha scelto Marco come suo leader e sta iniziando a Silverhold, sapendo che lì c'è abbondanza di armi (Marco ottiene uno sconto sull'acquisto di armi). Ha anche un Lavoro che le richiede di Ritirare un Carico a Silverhold. Sally decide di Acquistare con la sua prima Azione e di Lavorare con la seconda.*

*Pete sceglie di iniziare da Londinium, pianificando di fare Affari subito con Harken. Ha cambiato idea quando ha visto la carta di Inara comparire nella Pila degli Scarti di Osiris, durante la fase di preparazione "Avviare le Macchine" (Priming the Pump). Volando con la sua prima Azione, Pete arriva sano e salvo a Osiride. Poi sceglie di Acquistare, prendendo la carta di Inara insieme a un Medico per il suo Equipaggio.*

*Liz ha iniziato ad Athens, sperando di intraprendere alcuni Lavori Legali per avviare la sua partita. Con la sua prima Azione, fa Affari con Patience, aggiungendo un altro paio di Lavori alla sua mano. Volando con la sua seconda Azione, si dirige verso il sistema Red Sun per iniziare il suo primo Lavoro, ritirare grano per le mandrie.*



# FLY - NAVIGATING THE 'VERSE (NAVIGARE NEL 'VERSE)

Quando esegue un'Azione Volare, un giocatore può scegliere tra **Piena Potenza**, volando rapidamente attraverso il 'Verse, o **Cauto**, muovendosi lentamente e con attenzione.

## PIENA POTENZA (FULL BURN)

Per avviare un'accelerazione a Piena Potenza, spendi 1 Segnalino Carburante. Dopo aver avviato una Piena Potenza, sposta la tua Firefly in un Settore adiacente, quindi pesca e risolvi una Carta Nav dal mazzo appropriato: "Alliance Space" (Spazio dell'Alleanza) per i Settori con bordo blu; "Border Space" (Spazio di Confine) per i Settori con bordo giallo. Puoi continuare a muoverti in nuovi Settori, pescando una nuova Carta Nav per ogni Settore, fino alla Portata Massima del Nucleo Motore della tua Nave.

## PROCEDERE CAUTO (MOSEY ALONG)

Quando scegli Cauto, muovi la tua Firefly di 1 Settore, lentamente e con attenzione. Non spendere un Segnalino Carburante. Non pescare dai Mazzi Nav.



Hoban "Wash" Washburne

"Oh Dio! Cosa potrebbe mai essereeee? Siamo condannati! Chi sta pilotando questa cosa?! Oh giusto. Quello sarei io. Ritorno al lavoro." -Wash

## RISOLVERE LE CARTE NAV

La maggior parte delle Carte Nav hanno due opzioni differenti tra cui scegliere. Alcune opzioni conterranno semplicemente delle istruzioni; altre potrebbero richiedere un Test di Abilità. Per le regole complete sui Test di Abilità, vedi pag. 5. Il risultato delle opzioni può essere: "**Keep Flying**" (Continuare a Volare), "**Full Stop**" (Arresto Completo) o "**Evade**" (Eludere).



## CONTINUARE A VOLARE (KEEP FLYING)

Se il risultato finale dell'opzione scelta è Continuare a Volare, puoi muoverti di nuovo e pescare un'altra Carta Nav, fino alla Portata Massima del tuo Nucleo Motore. Se il tuo ultimo movimento termina con un risultato Continuare a Volare ed hai ulteriori Azioni, puoi svolgerle come di consueto.

## ARRESTO COMPLETO (FULL STOP)

La tua Nave si ferma nel Settore attuale. Non è possibile alcun ulteriore movimento. Se hai un'altra Azione da eseguire, puoi farlo.

## ELUDERE (EVADE)

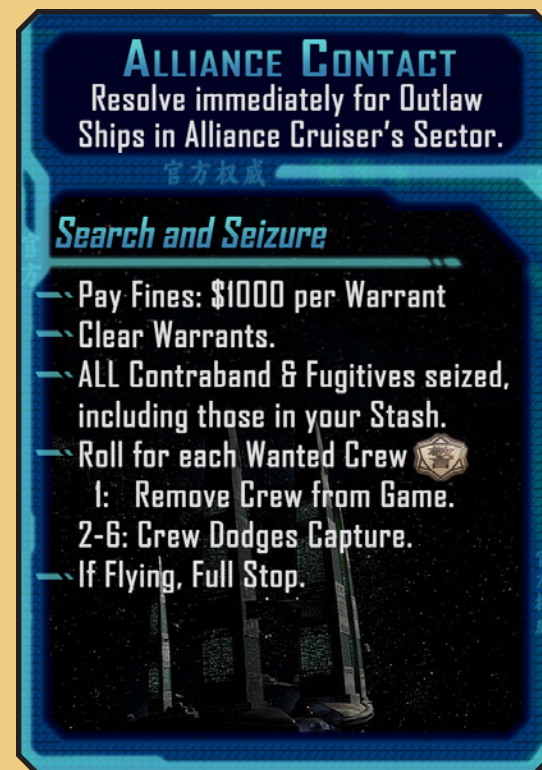
Muovi la tua Nave in un Settore adiacente. Non pescare una carta Nav aggiuntiva. Non è possibile alcun ulteriore movimento. Se hai un'altra Azione da eseguire, puoi farlo.

## NAVI FUORILEGGE (OUTLAW SHIP)

Una Firefly è considerata una Nave Fuorilegge se ha Mandati (Warrant) pendenti, trasporta Contrabbando, Fuggitivi o ha Equipaggio Ricercato a bordo.

## INCROCIATORE DELL'ALLEANZA (ALLIANCE CRUISER)

Se, in qualsiasi momento, ti trovi nello stesso Settore dell'Incrociatore dell'Alleanza, devi risolvere l'Evento "Alliance Contact" (Contatto dell'Alleanza).



Se non si hanno fondi sufficienti per pagare le multe, tutti i Crediti disponibili vengono confiscati; i Mandati vengono rimossi ugualmente.

Risolvere il Contatto dell'Alleanza non consuma un'Azione. Puoi eseguire le tue Azioni normalmente dopo aver risolto il Contatto dell'Alleanza.

**Nota:** Pescare la carta "Alliance Cruiser" (Incrociatore dell'Alleanza) mentre si sta Volando provoca un Arresto Completo: hai attirato la loro attenzione!



## NAVETTA REAVER (REAVER CUTTER)

Se inizi il tuo turno nello stesso Settore della Navetta Reaver, risolvi l'evento "Reaver Contact" (Contatto Reaver).



### REAVER CONTACT

Resolve when starting your turn in the Reaver Cutter's Sector.

劫劫掠者

If We're Very Lucky...

— Kill all Passengers & Fugitives

— 8

1-7 Kill 2 Crew, Evade.

8+ Kill 1 Crew, Evade.

OPTION 1

Crazy Ivan!

Requires Pilot and Mechanic:

— Spend 1 Fuel.

— Evade.

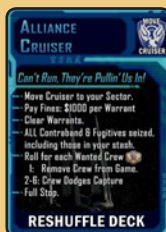
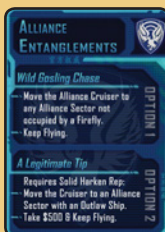
OPTION 2

Risolvere il Contatto Reaver non consuma un'Azione. Puoi eseguire le tue Azioni normalmente dopo aver risolto il Contatto Reaver.

Quando peschi la Carta Nav "Reaver Cutter", la Navetta Reaver si sposta nella tua posizione attuale e la Carta va risolta immediatamente. Se la Navetta Reaver si muove nel tuo Settore come risultato di "Reavers on the Hunt", aspetta prima di risolvere il Contatto Reaver.

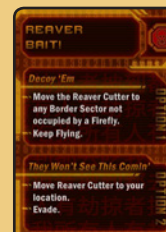
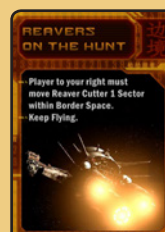
Quando un Settore è occupato dalla Navetta Reaver, nessuna nave può entrare in quel Settore.

## MUOVERE L'ALLEANZA



L'Incrociatore dell'Alleanza si muove in 3 modi diversi. Quando viene pescata la carta "Alliance Cruiser", l'Incrociatore si sposta nel Settore del giocatore che ha pescato la carta. Quando viene pescata la carta "Alliance Entanglements", il giocatore che ha pescato la carta muove l'Incrociatore dell'Alleanza. Quando viene pescata la carta "Cruiser Patrol", il giocatore alla destra della persona che ha pescato la carta sposta di 1 Settore l'Incrociatore all'interno dello Spazio dell'Alleanza (Settori con bordo blu).

## MUOVERE I REAVER



Anche la Navetta Reaver può muoversi in 3 modi diversi. Quando viene pescata la carta "Reaver Cutter", la Navetta Reaver si sposta nel Settore del giocatore che ha pescato la carta. Quando viene pescata la carta "Reaver Bait", il giocatore che ha pescato la carta muove la Navetta Reaver. Quando viene pescata la carta "Reavers on the Hunt", il giocatore alla destra della persona che ha pescato la carta sposta la Navetta Reaver di 1 Settore all'interno dello Spazio di Confine (Settori con bordo giallo).



Speriamo che siano sazi..



# BUY - BUYING FROM SUPPLIERS (ACQUISTO DAI FORNITORI)

"Mi piacerebbe tanto trovare un nuovo nucleo per il compressore."  
-Kaylee

"Ed a me piacerebbe essere il Re di tutta Londinium ed indossare un cappello scintillante."  
-Mal

## AZIONI DI ACQUISTO (BUY ACTION)

Effettuare un'Azione Acquistare ti consente di comprare Carte Rifornamento (Equipaggio, Attrezzatura ed Upgrade Nave) e rifornirti di Carburante e Parti. In alternativa, puoi utilizzare la tua Azione Acquistare per una Licenza di Sbarco (Shore Leave).

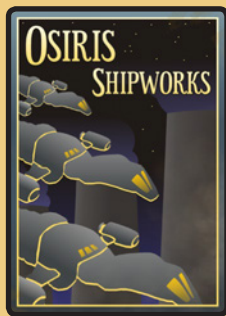


Il retro dei Mazzi Carte Rifornamento



Skyline di Persephone

## PIANETI RIFORMIMENTO (SUPPLY PLANETS)



Sulla mappa sono indicati i luoghi dove è possibile Acquistare. Questi Settori, ti permettono di Acquistare dal corrispondente



Mazzo Rifornimenti e/o dalla Pila degli Scarti.

## CARTE RIFORMIMENTO (SUPPLY CARDS)

I diversi Mazzi Rifornamento rappresentano l'ampia varietà di merci e servizi che un Capitano intraprendente può acquistare. I Mazzi Rifornamento includono nuovo Equipaggio da Assumere, Attrezzatura per il tuo Equipaggio e Upgrade per la tua Nave.

## ACQUISTO CARTE RIFORMIMENTO: VALUTA 3 / ACQUISTA 2 (CONSIDER / BUY)

Quando Acquisti Carte Rifornamento, puoi Valutare 3 carte, ma puoi Acquistare solo 2 carte. Guarda l'intera Pila degli Scarti e scegli fino a 3 carte da Valutare. Per ogni carta che rinunci a pescare dalla Pila degli Scarti, puoi pescare 1 carta a faccia in giù dal corrispondente Mazzo Rifornamento. Una volta che hai scelto/pescato le tue 3 carte da Valutare, puoi pagare alla banca fino a 2 carte (non sei obbligato ad acquistarne nessuna). Il costo di ogni Carta Rifornamento è indicato

nell'etichetta viola in basso a destra sulla carta. Tutte le carte non acquistate vengono poste a faccia in su nella Pila degli Scarti.

*Esempio: Pete è attraccato a Persephone e vuole utilizzare una delle sue Azioni per Acquistare. Sa che la carta "River Tam" è nella Pila degli Scarti: prende la carta di River dalla pila e la mette da parte per Valutarla, quindi pesca 2 carte dal Mazzo Rifornamento. Grande! Ha pescato due carte che gli piacciono di più! Decide quindi di Acquistare le due carte pescate coperte, rimettendo la carta "River Tam" nella Pila degli Scarti corrispondente.*

**Suggerimento: Sfoglia le carte nelle Pile degli Scarti dei Mazzi Rifornamento quando non è il tuo turno, questo ti aiuterà a velocizzare la partita.**

## ACQUISTO DI CARBURANTE & PARTI (BUYING FUEL & PARTS)

Quando esegui un'Azione Acquistare su un Pianeta Rifornamento, oltre ad acquistare Carte Rifornamento, puoi Acquistare Carburante per \$100 ciascuno e Parti per \$300 ciascuno.

## LICENZA DI SBARCO (SHORE LEAVE)

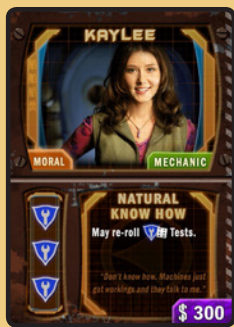
Quando la tua Firefly si trova in un Settore con un Pianeta Rifornamento, puoi usare la tua Azione Acquistare per dare una Licenza di Sbarco al tuo Equipaggio, invece di acquistare Carte Rifornamento. Paga alla banca \$100 per ogni membro dell'Equipaggio, Scontento o meno, quindi rimuovi tutti i Segnalini Scontento. Per i dettagli su Scontento, vedi pag. 15.



## CARTE EQUIPAGGIO (CREW CARDS)

Tutti i membri di Equipaggio hanno abilità che aiutano a navigare nel 'Verse ed a Svolgere Lavori. Alcuni membri di Equipaggio hanno una Professione indicata nell'etichetta in basso a destra sulla loro fotografia. Le Professioni possono far guadagnare dei bonus Svolgendo Lavori o aiutare a superare ostacoli e pericoli. Per i dettagli sulle Professioni, vedi pag. 17.

Il costo per Assumere un membro di Equipaggio, è indicato nell'etichetta viola in basso a destra sulla carta, è anche la **Quota (Cut)** che si aspetteranno di essere pagati alla fine di ogni Lavoro andato a buon fine. Il numero massimo di membri di Equipaggio che la tua Nave può contenere è indicato sulla Plancia Nave.



## EQUIPAGGIO RICERCATO (WANTED CREW)

I membri di Equipaggio con un piccolo distintivo Mandato accanto al costo, sono ricercati dall'Alleanza! Se hai un membro dell'Equipaggio Ricercato a bordo sei una Nave Fuorilegge e quando incontri l'Incrociatore dell'Alleanza, l'Equipaggio potrebbe essere arrestato e rimosso dal gioco (vedi pag. 7 per le regole sulle Navi Fuorilegge e sull'Incrociatore dell'Alleanza).



## LICENZIARE L'EQUIPAGGIO (DISMISSING CREW)

Puoi licenziare l'Equipaggio se ti trovi in un Settore con un pianeta, piazza le carte a faccia in su nella Pila degli Scarti del Mazza Rifornimenti della carta scartata. Licenziare non consuma un'Azione. Non puoi licenziare un membro dell'Equipaggio per evitare che venga Ucciso. Non puoi licenziare il tuo Leader.

## LEADER

I Leader differiscono dal normale Equipaggio per 3 aspetti molto importanti:

- ▶ **Imprenditore.** I Leader lavorano in proprio e non ricevono una Quota dai Lavori.
- ▶ **I Leader sono VERAMENTE Fortunati!** Quando il risultato di un qualsiasi evento causa l'uccisione del tuo Leader, viene subito Restituito alla Nave posizionando un Segnalino Scontento sulla sua carta.
- ▶ **Tutti licenziati in tronco!** Se il tuo Leader riceve un secondo Segnalino Scontento, perde fiducia nel suo Equipaggio. Il Leader non lascia la Nave, invece licenzia tutti gli altri membri dell'Equipaggio. Scarta immediatamente tutto il tuo Equipaggio, tranne il tuo Leader, piazza le carte nelle Pile degli Scarti del Mazza Rifornimento della carta scartata. Rimuovi i Segnalini Scontento dal tuo Leader.

## CARTE ATTREZZATURA (GEAR CARDS)

L'Attrezzatura è costituita da armi, equipaggiamento, abbigliamento, veicoli o qualsiasi altra cosa di cui il tuo Equipaggio potrebbe aver bisogno per superare degli ostacoli.

Ogni membro del tuo Equipaggio può trasportare solo 1 pezzo d'Attrezzatura alla volta.

Puoi possedere tutti i pezzi d'Attrezzatura che desideri.

Se possiedi più Attrezzatura di quella che può essere trasportata dal tuo Equipaggio, metti da parte l'Attrezzatura extra finché non la userai. L'Attrezzatura non trasportata da un membro dell'Equipaggio non può essere utilizzata in alcun modo.



## ABILITA' ATTREZZATURA & KEYWORD (GEAR SKILLS & KEYWORDS)

Alcune Attrezzature forniscono Punti Abilità aggiuntivi, Keyword o altre capacità speciali. I Punti Abilità forniti da Attrezzature vengono aggiunti al tuo totale quando effettui un Test di Abilità, proprio come i Punti Abilità forniti da membri dell'Equipaggio. Le Keyword rappresentano tipi specializzati di Attrezzatura che possono essere utili per superare determinati ostacoli. Ad esempio, la carta raffigurata sopra contiene le Keyword **FIREARM** e **SNIPER RIFLE**. Per i ulteriori dettagli vedi pag. 18.

## CARTE UPGRADE NAVE (SHIP UPGRADE CARDS)

Gli Upgrade Nave sono delle modifiche alla tua Nave. Gli Upgrade Nave possono aumentare la Portata del movimento a Piena Potenza, fornire spazio di stoccaggio aggiuntivo, aumentare l'affidabilità e aggiungere altre capacità.



## SLOT UPGRADE

La tua Plancia Nave ha un numero di Slot Upgrade. Tutte le carte Upgrade Nave richiedono uno slot libero per essere acquistate ed equipaggiate. Non puoi mai avere più Upgrade Nave degli Slot Upgrade disponibili. Puoi scartare in qualsiasi momento un Upgrade Nave per liberare un Slot.



## NUCLEO MOTORE (DRIVE CORE)

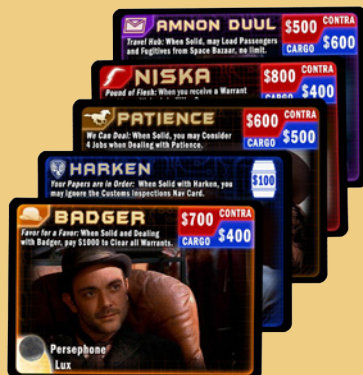
Il Nucleo Motore è il cuore della Nave. Puoi avere un solo Nucleo Motore alla volta. Se ottieni un nuovo Nucleo Motore, scarta quello attuale. Ogni Nucleo Motore ha una Portata Massima (Range): equivalente al numero di Settori che la Firefly può attraversare durante una Piena Potenza. Le carte Nucleo Motore possono indicare delle regole speciali aggiuntive.



# DEAL - DEALING WITH CONTACTS (FARE AFFARI CON I CONTATTI)

“Se vuoi fare affari a Persefone, lo fai tramite me. Ma se sei ricco, non ne hai bisogno...”

- Badger



## AZIONI AFFARE (DEAL ACTIONS)

Se con la tua Firefly ti trovi nel Settore di un Contatto, puoi fare Affari con quel Contatto. Puoi guardare 3 Lavori ed accettarne fino a 2 prendendoli dal corrispondente Mazza Contatti. Se sei **Solid** (Solido) con quel Contatto, puoi anche vendergli Carico e Contrabbando come parte della tua Azione Affare. (Vedi le regole Reputazione a pag. 15 per i dettagli su essere Solido con i Contatti).

## PIANETI CONTATTO (CONTACT PLANETS)

I nomi sulla mappa indicano dove puoi effettuare degli Affari. Quando ti trovi in questi Settori, puoi Valutare Lavori dal



corrispondente Mazza Contatto.

## CARTE LAVORO (JOB CARDS)

I diversi Mazzi Contatto contengono un'ampia varietà di Lavori da svolgere. I Lavori possono essere di qualsiasi tipo, dal portare dei turisti a fare un giro su Bellerophon a rapinare treni su Regina. Ogni carta Lavoro spiega nel dettaglio cosa devi fare per completare il Lavoro e quanto guadagnerai.

## ACCETTARE LAVORI: VALUTA 3 / ACCETTA 2 (CONSIDER / ACCEPT)

Come per l'Acquisto da un Mazza Rifornimento, puoi Valutare 3 Carte Lavoro, ma puoi Accettare solo 2 Carte Lavoro. Guarda l'intera Pila degli Scarti e scegli fino a 3 carte Lavoro da Valutare. Per ogni carta che rinunci a pescare dalla Pila degli Scarti, puoi pescare 1 carta a faccia in giù dal corrispondente Mazza Contatto.

Una volta che hai scelto/pescato le tue 3 Carte Lavoro da Valutare, puoi Accettare fino a 2 carte (non sei obbligato ad accettarne nessuna). Eventuali Carte Lavoro non accettate vengono poste a faccia in su nella Pila degli Scarti. Non puoi mai avere più di 3 Lavori Inattivi in mano.

*Esempio: Liz usa una delle sue Azioni per fare Affari con Patience ad Athens. Sta cercando dei Lavori che la portino nel Sistema Red Sun. Ci sono due Lavori "Red Sun" nella Pila degli Scarti di Patience, quindi li prende per Valutarli. Liz è abbastanza sicura di accettare questi 2 Lavori, ma pesca comunque una carta a faccia in giù. Non è un lavoro che le interessa, quindi tiene in mano le 2 carte che ha selezionato e mette la terza carta Lavoro nella Pila degli Scarti.*

**Nota: Le carte Lavoro Inattive che non hai iniziato a Lavorare vanno tenute nascoste nella tua mano. Non piazzarle a faccia in su nell'area Lavoro Attivo finché non usi un'Azione Lavorare per iniziare il Lavoro. Ricorda, non puoi mai avere più di 3 Lavori Attivi e 3 Inattivi.**



Skyplex di Niska in Orbita su Ezra



## CARTE LAVORO (JOB CARDS)

Le carte Lavoro contengono tutte le informazioni necessarie per Svolgere un Lavoro. Tutte le sezioni di una Carta Lavoro sono descritte di seguito.

## NOME DEL LAVORO (JOB NAME)

Ogni Lavoro ha un nome in cima alla carta. Esistono alcuni Lavori con lo stesso nome ma con requisiti differenti. Accanto al Nome c'è il simbolo del Contatto che ti ha fornito il Lavoro.

## TIPI DI LAVORO (JOB TYPES)

Ogni Lavoro ha un Tipo di Lavoro. A volte vi sono dei bonus associati allo svolgimento di determinati tipi di Lavori.

## LAVORI DI SPEDIZIONE (SHIPPING JOBS)

I Lavori di Spedizione sono Legali, richiedono di ritirare un Carico in un Luogo e di scaricarlo su di un altro pianeta.

## LAVORI DI TRASPORTO (TRANSPORT JOBS)

I Lavori di Trasporto richiedono di Imbarcare Passeggeri o Fuggitivi e di portarli su di un altro pianeta. Il Trasporto di Fuggitivi è Illegale e ti rende una Nave Fuorilegge.

## LAVORI DI CONTRABBANDO (SMUGGLING JOBS)

I Lavori di Contrabbando sono sempre Illegali e richiedono di Ritirare carico di Contrabbando in un Luogo e scaricarlo su di un altro pianeta. I Lavori di Contrabbando richiedono che tu sia Disonesto. Contrabbandare ti rende una Nave Fuorilegge.

## CRIMINI (CRIME)

I Lavori Criminali richiedono di andare verso una destinazione e che tu sia Disonesto; di solito hanno solo un Luogo Target.

## LAVORI IMMORALI (IMMORAL JOBS)

Alcuni Lavori sono Immorali; una piccola etichetta rossa "Immoral" posizionata sotto la grande etichetta "Legal / Illegal" (Legale / Illegale) in alto a destra sulla carta, indica quali lavori sono Immorali.

Ogni volta che completi un Lavoro Immorale, il Morale di tutto l'Equipaggio diventa Scontento. Vedi pag. 15 per i dettagli sull'Equipaggio Scontento.

## TENTATIVO DISONESTO (MISBEHAVING)

I Lavori Illegali richiedono di essere Disonesto per completare il Lavoro. Il numero di carte Disonesto (Misbehave) raffigurate sul Lavoro indica quante Carte Disonesto pescare Svolgendo un Lavoro. Per i dettagli sul tentativo Disonesto, vedi pag. 14.

## ISTRUZIONI LAVORO (JOB INSTRUCTIONS)

Dopo un tentativo Disonesto (se necessario), ogni Lavoro fornisce diverse istruzioni su cosa fare per Svolgere un Lavoro. Le Consegne hanno due serie di istruzioni, i Lavori Criminali ne hanno solo una.

## ABILITÀ RICHIESTE (SKILL NEEDS)

Alcuni Lavori richiedono Abilità e/o Keyword per Svolgere il Lavoro, queste sono indicate nella Riquadro "Skill Needs" (Abilità Richieste) a destra della Carta Lavoro.



Struttura di una Carta Lavoro

## ETICHETTA BONUS (BONUS TAB)

Alcuni Lavori hanno un'etichetta Bonus con sfondo verde in basso a sinistra sulla carta. Nell'etichetta Bonus è indicata una Professione ed un'ammontare di Crediti. Completato un Lavoro, se un membro dell'Equipaggio ha quella Professione, i Crediti indicati nell'etichetta Bonus vengono aggiunti alla Paga.

## ETICHETTA PAGA (PAY TAB)

L'etichetta viola in basso a destra sulla carta, mostra quanto verrai pagato dopo aver completato un Lavoro. Nell'etichetta Paga di alcuni Lavori vi è indicato "Special" (Speciale). In questo caso l'ammontare della Paga è specificato nelle istruzioni del Lavoro. Quando termini un Lavoro, anche il tuo Equipaggio dovrà essere pagato! Per i dettagli su come pagare il tuo Equipaggio, vedi pag. 14.



# WORK - WORKING A JOB (LAVORARE - SVOLGERE UN LAVORO)

Effettuare un'Azione Lavorare ti consente un tentativo per avanzare in un singolo Lavoro. Avanzare in un Lavoro può richiedere di caricare un carico, commettere crimini o altro.

## INIZIARE UN LAVORO (STARTING A JOB)

Per iniziare a Svolgere un Lavoro, la tua Firefly deve trovarsi nel Luogo di Ritiro per le Consegne o nel Luogo Target per i Crimini. Posiziona la Carta Lavoro scoperta sul tavolo di fronte a te, a sinistra della tua Plancia Nave. Dopo aver posizionato il tuo Lavoro sul tavolo, diventa un Lavoro Attivo. Puoi avere fino a 3 Lavori Attivi in qualsiasi momento, oltre a 3 Lavori Inattivi in mano.

Ci sono alcuni passaggi per Svolgere un Lavoro:

1. **Attrezzare l'Equipaggio**
2. **Conferma Richieste**
3. **Svolgi Lavoro / Disonesto**
4. **Risultato**

## ATTREZZARE L'EQUIPAGGIO (EQUIP CREW)

Devi valutare bene l'Attrezzatura da portare con te Svolgendo un Lavoro. Ogni membro dell'Equipaggio compreso il Leader può trasportare solo 1 carta Attrezzatura. Quando stai Svolgendo un Lavoro, le Attrezzature non possono essere passate tra i membri dell'Equipaggio fino a quando il Tentativo di Lavoro è terminato. Se un membro del tuo Equipaggio con Attrezzatura viene Ucciso, qualsiasi Attrezzatura che trasportava viene Restituita alla Nave.

Qualsiasi Attrezzatura o membro dell'Equipaggio a bordo della Nave non può essere utilizzato in alcun modo

mentre stai Svolgendo un Lavoro. Mentre stai Svolgendo un Lavoro, l'Equipaggio potrebbe essere costretto a tornare sulla Nave.

L'Equipaggio a bordo della Nave non può essere influenzato dai risultati di eventuali Carte Disonesto o Test di Abilità incontrate Svolgendo un Lavoro.

## CONFERMA RICHIESTE (CONFIRM NEEDS)

Per Svolgere il Lavoro, l'Equipaggio che hai riunito deve soddisfare tutti i requisiti delle Abilità Richieste (Skill Needs) della Carta Lavoro. Se le Richieste di un Lavoro non vengono soddisfatte, il Lavoro non può essere portato avanti in alcun modo: non è possibile caricare un Carico, non è possibile effettuare un tentativo Disonesto, ecc.

Non tutti i Lavori hanno delle Abilità Richieste. Le Carte Lavoro senza Abilità Richieste non hanno prerequisiti.

Alcuni Lavori richiederanno un Test da superare invece di Abilità Richieste. Il Lavoro indicherà quando sostenere il test.



Un'inaspettata Pattuglia dell'Alleanza



Abilità Richieste

## SVOLGI LAVORO, LEGALMENTE

Segui le istruzioni sulla Carta Lavoro per tentare di Svolgere un Lavoro. La maggior parte dei Lavori Legali sono Lavori di Consegna.

## LAVORI DI CONSEGNA (DELIVERY JOBS)

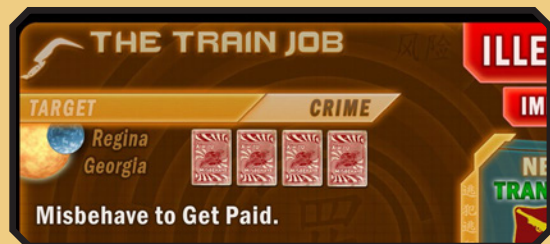
I Lavori di Consegna richiedono di ritirare qualcosa in un Luogo e di consegnarlo in un altro. È necessario utilizzare un'Azione Lavorare sia nel Luogo di Ritiro che in quello di Riconsegna per completare il Lavoro.

**Nota: lo Spazio è un luogo pericoloso. Possono rubarti il Carico da sotto il naso. I Passeggeri potrebbero essere mangiati dai Reavers... Se come parte di un Lavoro hai imbarcato sulla tua nave un Carico, Contrabbando, Passeggeri o Fuggitivi e successivamente li perdi, devi trovare un modo per sostituirli. Non puoi tornare al Luogo di Ritiro per ottenere altri!**



## DISONESTO (MISBEHAVE)

Per completare i Lavori Illegali è richiesto essere un po' disonesti. Quando un Lavoro richiede un tentativo Disonesto, avrà raffigurato un certo numero di Carte Disonesto.



Dettaglio di una Carta Lavoro Illegale

Per completare un Lavoro devi superare con successo il numero di Carte Disonesto raffigurato. Quando effettui un tentativo Disonesto, pesca una carta alla volta, pescando un'altra carta solo dopo aver superato la carta precedente. Una volta iniziato, devi portare a termine il tentativo Disonesto; non puoi tirarti indietro!

Come le Carte Navigazione, la maggior parte delle Carte Disonesto hanno 2 opzioni. Puoi tentare entrambe le opzioni. Alcune opzioni possono iniziare con un requisito.

Ad esempio, sulla Carta qui sopra, l'opzione 2 dice "Requires **TRANSPORT**". Non puoi scegliere un'opzione con una Abilità Richiesta che non puoi soddisfare.



## ASSO NELLA MANICA

Il caso aiuta chi si prepara; spesso si potrà trovare un modo veloce per evitare un mucchio di guai. Nell'angolo in basso a destra di alcune Carte Disonesto, ci sarà indicata una Persona, una Professione o uno specifico Oggetto. Se hai questo "Asso", puoi Procedere automaticamente.

## ESITI TENTATIVO DISONESTO (MISBEHAVE)

L'esito delle Carte Disonesto possono essere 3: "Proceed" (Procedere), "Attempt Botched" (Tentativo Malriuscito) o "Warrant Issued" (Mandato Emesso).

### PROCEDERE (PROCEED)

Se il risultato dell'opzione scelta è "Proceed" (Procedere), puoi continuare a Svolgere il Lavoro, seguendo le istruzioni sul Lavoro.

### TENTATIVO MALRIUSCITO (ATTEMPT BOTCHED)

Hai fallito malamente questo tentativo ma puoi tentare nuovamente questo Lavoro in un turno futuro. Lascia la Carta Lavoro scoperta nell'area Lavori Attivi, a sinistra della tua Plancia Nave.

### MANDATO EMESSO (WARRANT ISSUED)

Se il risultato del tentativo Disonesto è "Warrant Issued" (Mandato Emesso), il tentativo è fallito e le autorità sono a conoscenza del tuo coinvolgimento. Posiziona un Segnalino Mandato sulla tua Plancia Nave. Se ricevi un Mandato mentre stai Svolgendo un Lavoro, scarta il Lavoro, rimettendolo nella Pila degli Scarti del Contatto che ti ha assegnato il Lavoro.

Ora sei una Nave Fuorilegge, ricercata dalle autorità! Per i dettagli completi sull'Incrociatore dell'Alleanza e sulle Navi Fuorilegge, vedi pagina 7.

### SUCCESSO: ESSERE PAGATO

Completa il Lavoro - Vieni Pagato. Quando completi con successo un Lavoro, ricevi dei Crediti dalla banca pari alla Paga indicata sulla Carta Lavoro.

Quando termini un Lavoro con successo, la tua reputazione diventa "Solid" (Solida) con il Contatto che ti ha assegnato il Lavoro. Per i dettagli sulla Reputazione, vedi pag. 15.

## BONUS LAVORO (JOB BONUS)

Quando un Lavoro con un'etichetta Bonus viene completato con successo ed hai un membro dell'Equipaggio con la Professione indicata, ricevi il Bonus indicato. Un Bonus viene pagato una sola volta, indipendentemente da quanti membri dell'Equipaggio hai con la Professione indicata.

## PAGARE LA QUOTA ALL'EQUIPAGGIO (PAYING CUT)

Quando un Lavoro viene completato con successo, il tuo Equipaggio si aspetta di ottenere la propria Quota (Cut), indipendentemente dal fatto che abbiano svolto il Lavoro o meno. Paga a ogni membro dell'Equipaggio il valore indicato sulla loro carta; questo denaro viene restituito alla banca. La Quota dei membri dell'Equipaggio non cambia; devi pagare l'intera Quota indipendentemente dalla retribuzione del Lavoro.

Puoi scegliere di non pagare alcuni, o non pagare tutti i membri della tuo Equipaggio. Qualsiasi membro dell'Equipaggio non pagato diventa immediatamente Scontento. Posiziona un Segnalino Scontento sulla sua carta.

**Nota: l'Equipaggio riceve la Quota solo dopo aver completato un Lavoro. Non sei obbligato a pagare il tuo Equipaggio dopo aver ricevuto dei Crediti da altre fonti come Carte Nav, Carte Disonesto, vendita di merci, ecc.**

**"Ho una quota in questo lavoro, il dieci per cento sul niente, uh... aspetta... lasciami fare i conti... niente su niente... porta il niente..."**

**- Jayne Cobb**



# WORKING A JOB, CONTINUED (SVOLGERE UN LAVORO, CONTINUA)

## EQUIPAGGIO SCONTENTO (DISGRUNTLED CREW)

Oltre a diventare Scontento dopo non aver ricevuto la propria Quota, l'Equipaggio può diventare Scontento a causa di altre Carte Nav, Lavoro o Disonesto.

Quando un membro dell'Equipaggio diventa Scontento, posiziona un Segnalino Scontento sulla sua carta. È importante mantenere felice il tuo Equipaggio; ci sono dei rischi nel navigare nel 'Verse con un mucchio di svitati di cattivo umore.



## LASCIARE LA NAVE

Se un membro dell'Equipaggio già Scontento riceve per qualsiasi motivo un secondo Segnalino Scontento, viene immediatamente scartato. Il membro dell'Equipaggio che lascia la tua Nave perché Scontento è immediatamente disponibile nel relativo Mazzo Rifornimento per essere riassunto da te o da qualsiasi altro giocatore nell'area.

## UN'OFFERTA MIGLIORE

Altri giocatori possono Assumere l'Equipaggio Scontento mentre si trovano nello stesso Settore pagando la quota di assunzione alla banca. Il membro dell'Equipaggio Scontento si unisce all'Equipaggio del nuovo Capitano e il Segnalino Scontento viene rimosso.

**“Ho fatto un lavoro. Non ho avuto altro che guai da quando l'ho fatto, per non parlare delle molte parole scortesie nei miei confronti, quindi lasciami chiarire bene la cosa. Faccio il lavoro; e poi vengo pagato.”**

**–Malcolm Reynolds**

**“Se fai Lavoro del Treno per me, allora tu sei solido con me. Niente gossip. Questa è relazione forte.”**

**–Adelai Niska**

## REPUTAZIONE (REPUTATION)

Quando completi con successo un Lavoro per un Contatto, la sua opinione su di te migliora. Questo si chiama essere **“Solido”** (Solido) con il Contatto. Per dimostrare che sei Solido con un Contatto, prendi la Carta Lavoro completata e falla scorrere sotto la Plancia Nave in modo che il lato con il nome del Contatto sia visibile.



*Reputazione Solida con Patience*

## SOLIDO (SOLID)

Quando sei Solido, i Contatti acquisteranno da te Carico e Contrabbando. I prezzi offerti appaiono sul lato Contatto delle Carte Lavoro.

La maggior parte delle Regole Speciali dei Contatti hanno effetto quando sei Solido con loro, come “Favor for a Favor” di Badger. I dettagli della Regola Speciale di ciascun Contatto sono indicati nella parte superiore del lato Contatto della Carta Lavoro.

**Nota: la regola speciale “Pound of Flesh” di Niska entra in vigore appena Accetti uno dei suoi lavori. Stai attento a lavorare per lui; non è il tipo di persona che perdona.**

## PERDERE REP (LOSING REP)

Ai Contatti non piace quando qualcuno che lavora per loro viene identificato dall'Alleanza. Se ricevi un Mandato mentre stai Svolgendo un Lavoro per un Contatto, tutta la reputazione con quel Contatto verrà persa insieme a tutti i vantaggi derivanti dall'essere Solido. Niska si offende particolarmente per questo tipo di passo falso (vedi la regola speciale di Niska per i dettagli). Successivamente potrai dimostrarti nuovamente utile completando un Lavoro per il Contatto offeso riportando la tua reputazione a Solido.

**“Qualcosa va storto... Allora tua reputazione è solo gossip, e le cose tra noi non sono così solide. Sì?”**

**–Adelai Niska**

## TOLLERANZA ZERO (ZERO TOLERANCE)

Ricevere un Mandato per qualsiasi motivo causerà una perdita di reputazione con Harken, indipendentemente dal Contatto da cui proveniva il Lavoro che stai svolgendo. Non puoi diventare Solido con Harken mentre hai un Mandato.

## FAI IL LAVORO (MAKE-WORK)

A volte non si trovano molti lavori elettrizzanti e potresti aver bisogno di pulire qualche stalla o servire ai tavoli in un locale.

Se ti trovi in una situazione in cui non hai niente da fare e la tua Firefly si trova in un Settore con un pianeta, puoi usare un'Azione Lavorare per prelevare \$200 dalla banca.



# WINNING THE GAME (VINCERE LA PARTITA)

All'inizio di ogni partita, avrai scelto una storia di gioco, rappresentata da una Carta Storia. Ogni Carta Storia ha una serie unica di Obiettivi (Goal) che descrivono in dettaglio i passaggi che devi compiere per vincere.

### THE KING OF ALL LONDINIUM

The New Cardiff Museum is about to play host to a grand exhibit of "Earth That Was" artifacts, the centerpiece of which is the Crown Jewels of old England. Endeavor to swap a quality counterfeit for the "Shiny Hat" and make off with the real one leaving no one the wiser.

#### GOAL 1: Takes a Master's Touch

Jiangyin  
Red Sun

Search for renowned counterfeiter Lee Zin Cho in the Black Markets of Jalngyn. Convince him to fabricate a very fake, very shiny hat.

1-5 Pay \$1,000. Attempt Botched  
6-8 Pay \$7,000 to Complete Goal or Attempt Botched  
9+ Pay \$5,000 to Complete Goal or Attempt Botched

#### GOAL 2: ...and Knowing is Half the Battle

Londinium  
White Sun

Head to Londinium and break into the offices of the exhibit's security firm. Hack in and find the shipment's itinerary.

1-6 Attempt Botched & Warrant Issued.  
7+ Success: Goal Complete

#### GOAL 3: Two Card Monty

Boros  
Georgia

Travel to Boros and intercept the shipment. Swap in the fake and ride off into the sunset.

1-9 Attempt Botched & Warrant Issued.  
10+ Success! The crown is yours!  
The first player to steal the crown wins the game.

2 Hours

Carta Storia

## CARTE STORIA (STORY CARDS)

Ogni Carta Storia descrive in dettaglio gli esatti passaggi necessari per vincere la partita. Alcune storie potrebbero richiedere di guadagnare una reputazione Solida con dei Contatti, di guadagnare una certa quantità di Crediti, portare a termine una rapina o altri simili capricci.

**Nota: assicurati di leggere attentamente la Carta Storia; alcune storie potrebbero modificare il Setup del gioco o introdurre delle nuove regole!**

## OBIETTIVI DELLA STORIA (STORY GOALS)

Se la Carta Storia ha Obiettivi numerati, devi completare gli Obiettivi in ordine. In altri casi, potrebbe essere necessario un solo Obiettivo per vincere.

## SVOLGERE GLI OBIETTIVI (WORKING GOALS)

È necessario utilizzare un'Azione Lavorare per raggiungere un Obiettivo. Quando completi un Obiettivo, prendi un Segnalino Obiettivo per contrassegnare i tuoi progressi. Se l'Obiettivo richiede di essere Disonesto, completa il tentativo Disonesto prima di seguire qualsiasi altra istruzione relativa all'Obiettivo. Svolgere un Obiettivo è diverso da Svolgere un Lavoro; le abilità speciali che si applicano durante i Lavori non si applicano mentre stai Svolgendo un Obiettivo. Non paghi il tuo Equipaggio dopo aver completato un Obiettivo.



## TEST OBIETTIVO MALRIUSCITI (BOTCHING GOAL TESTS)

Alcune Carte Storia hanno dei Test di Abilità con risultato "Attempt Botched" (Tentativo Malriuscito).

Come per le Carte Disonesto, quando un tentativo è Malriuscito puoi riprovare il test nel turno successivo.

## MANDATO EMESSO (WARRANT ISSUED)

Se ricevi un Mandato mentre stai Svolgendo un Obiettivo, metti un Segnalino Mandato sulla tua Plancia Nave. Puoi tentare nuovamente di Svolgere l'Obiettivo nel turno successivo.

*Esempio: John completa il primo Obiettivo al primo tentativo e prende un Segnalino Obiettivo. Quindi vola verso il Luogo del secondo Obiettivo. Nel turno successivo, fallisce il tentativo Disonesto. Cavolo!*

*Nel turno successivo completa il secondo Obiettivo e prende un altro segnalino. Non sente ancora di avere l'Equipaggio giusto per il terzo Obiettivo, quindi impiega un paio di turni ad assumere gente più adatta. Con 2 Segnalini Obiettivo in mano, è pronto per tentare il terzo Obiettivo.*

*Arrivato al Luogo del terzo Obiettivo, John incrocia le dita e inizia a pescare le Carte Disonesto. L'Equipaggio che ha messo insieme si comporta egregiamente e lui vince la partita!*



Il Ponte della Serenity



## ADDITIONAL RULES (REGOLE AGGIUNTIVE)

### NEGOZIARE CON I RIVALI

Esistono due tipi di interazioni che possono verificarsi tra giocatori dello stesso Settore. I Capitani possono Commerciano (Trade) e Assumere (Hire) Equipaggio Scontento senza utilizzare un'Azione.

### COMMERCiare (TRADING)

Quando le navi di due o più giocatori sono ferme nello stesso Settore, i giocatori possono tra loro senza restrizioni, acquistare, vendere e scambiare: membri dell'Equipaggio, Carburante, Parti, Carico, Contrabbando, Upgrade Nave ed Attrezzatura. I giocatori sono liberi di discutere e concludere questi accordi al di fuori del normale ordine di turno e gli altri giocatori possono svolgere il loro turno normale mentre vengono conclusi gli accordi. Fare Affari con gli altri giocatori in questo modo non richiede l'utilizzo di un'Azione. L'opportunità di Commerciano termina quando uno dei giocatori lascia il Settore.

### UN'OFFERTA MIGLIORE: ASSUMERE EQUIPAGGIO SCONTENTO (HIRING DISGRUNTLED CREW)

Mentre è fermo nello stesso Settore della Firefly di un rivale, un giocatore può pagare alla banca il costo di Assunzione di un membro dell'Equipaggio Scontento. Il membro dell'Equipaggio Scontento abbandona la nave e si unisce al tuo Equipaggio; aggiungi la

**"Tu vieni dalla nostra parte, non solo ti dirò dove si trova la merce, ma avrai una giusta percentuale. Non un miserabile "sette" ... una stanza per te, uso cucina, tutti i confort."**

**-Malcolm Reynolds**

carta alla tua area Equipaggio e rimuovi il Segnalino Scontento. Vedi pagina 15 per le regole complete sull'Equipaggio Scontento.



### PASSA IL DINOSAURO

Nel gioco è incluso un Segnalino Dinosaurio. Il giocatore di turno tiene il Dinosaurio, poi lo passa al giocatore successivo dopo aver effettuato la sua seconda Azione. Se, come seconda Azione, stai acquistando da un Mazzo Rifornimenti o stai facendo Affari con un Contatto, puoi passare il Dinosaurio al giocatore successivo mentre stai ancora Valutando le tue Carte; questo può accelerare il ritmo dei turni.

*Suggerimento: Considera la possibilità di sostituire il Segnalino Dinosaurio con un oggetto reale: è divertente avere un dinosauro di plastica seduto sul cruscotto della Nave durante il tuo turno!*

### MORTE NEL 'VERSE

Ogni volta che il risultato di un test è "Uccidi" un certo numero di membri dell'Equipaggio, devi scegliere un numero appropriato di membri del tuo Equipaggio da rimuovere dal gioco per non tornare mai più. Rimetti la carta nella scatola. Ogni volta che un membro di Equipaggio viene Ucciso, il giocatore che lo controlla può sempre scegliere quale membro dell'Equipaggio scartare.

**Nota: "Kill" / "Remove from play" (Ucciso/Rimosso dal Gioco) è diverso da "Discard" (Scarta). Rimuovere dal gioco si rimette la carta nella scatola, Scartare si rimette la carta nella Pila degli Scarti appropriata.**

La professione Medico fornisce la possibilità di evitare questo destino. Alcune Attrezzature ed Upgrade Nave possono modificare questa possibilità.

### PROFESSIONI DEI MEMBRI DI EQUIPAGGIO (CREW PROFESSIONS)

Sulle Carte Equipaggio è presente un'ampia gamma di Professioni possibili. Alcune Professioni ti saranno utili mentre stai Svolgendo un Lavoro, altre ti potranno fare guadagnare bonus dopo aver completato i Lavori, altre entreranno in gioco durante la navigazione nel 'Verse.

#### SOLDATO (SOLDIER)

I Soldati hanno un addestramento militare e su di loro si può contare quando i proiettili iniziano a volare.

#### MERC

Un Merc (Mercenario) è semplicemente qualcuno che è disposto a sparare un po' di piombo per qualche Credito. I Merc non sono affidabili al 100%; se riempi il tuo Equipaggio di Merc, potrebbero piantarti in asso se le cose si mettono male.

#### PILOTA (PILOT)

Un Pilota esperto ha un valore inestimabile. I Piloti possono aiutarti a evitare i pericoli della navigazione e (forse) a schivare i Reavers affamati.

#### MECCANICO (MECHANIC)

Ci sono 40.000 navi di classe Firefly che viaggiano nel 'Verse e tutte hanno



bisogno di un buon Meccanico per continuare a volare. I Meccanici ti porteranno a destinazione velocemente e con meno mal di testa.

### MEDICO (MEDIC)

I professionisti medici qualificati, spesso non sono disposti a spartire il letto con degli esaltati, girando per il 'Verse a fare consegne. Avere un buon Medico nel tuo Equipaggio può fare la differenza tra la vita e la morte.

#### CHECK MEDICO (MEDIC CHECK)

Se hai un Medico nel tuo Equipaggio, effettua un Check Medico quando un membro dell'Equipaggio viene Ucciso:

**1-4: il membro Muore, viene Rimosso dal Gioco**

**5-6: il membro Sopravvive, viene Restituito alla Nave.**

I Medici possono effettuare un Check Medico anche su se stessi se sono a rischio di morte. Un solo Check Medico può essere effettuato per ogni membro dell'Equipaggio Ucciso, indipendentemente dal numero di Medici presenti nel tuo Equipaggio.

**Nota: tutti i Medici hanno questa abilità, anche se la regola precedente non è stampata sulla carta (come nel caso di Simon Tam e Doralee).**

*Esempio: Sally pesca la Carta Disonesto "Reaver Raid" e fallisce il suo Test di Abilità; tutti e tre i membri dell'Equipaggio vengono Uccisi!*

"Siete inseguiti dalla legge, criminali e selvaggi... metà delle persone sulla nave sono state colpite o ferite, compreso tu, e state dando rifugio a dei noti fuggitivi."

"Stiamo ancora volando."

"Non è molto."

"È abbastanza."

- Simon & Mal

*Poi tira un 3 per il primo membro dell'Equipaggio: quel membro viene Rimosso dal Gioco. Un tiro da 6 rimanda l'altro membro dell'Equipaggio sulla Nave. Poi tira per il suo Medico, salvandola con un 5.*

### ACCOMPAGNATRICE (COMPANION)

La formazione delle Accompagnatrici prevede lezioni di diplomazia, psicologia ed economia, oltre alle arti da camera da letto. Le Accompagnatrici sono assai rare; possono oliare le persone giuste oltre che guadagnare qualche Credito.

### TRUFFATORE (GRIFTER)

I geni della truffa prosperano quando l'occhio della Legge non guarda. I Truffatori possono ammorbidire i margini di alcuni Lavori, rendendoli ancora più redditizi.

### KEYWORD DELLE ATTREZZATURE (GEAR KEYWORDS)

Molte Carte Attrezzatura (ed alcune Carte Equipaggio) hanno delle Keyword verdi indicate sulle carte. Possedere diverse Keyword ti aiuterà ad affrontare una serie di ostacoli e situazioni.

### FIREARM (ARMA DA FUOCO)

Chi dice che la violenza non risolve mai nulla? Portare una pistola in uno scontro con coltello risolve molti problemi...

### SNIPER RIFLE (FUCILE DI PRECISIONE)

Agire ad armi spianate non è sempre la migliore idea; sottigliezza e sotterfugio sono gli strumenti dell'astuto Capitano. I fucili di precisione a volte possono risolvere un problema prima che si manifesti.

### EXPLOSIVES (ESPLOSIVI)

Far esplodere tutto questo maledetto casino è terribilmente soddisfacente... non esattamente sottile, ma sicuramente divertente.

### HACKING RIG (IMPIANTO HACKER)

Se sai riconoscere i cavi giusti e parli dolcemente ai computer, questo può aprire un sacco di porte.

### FAKE ID (IDENTITA' FALSA)

Sono io! Veramente! Ho appena perso molto peso, capelli e sono ringiovanito da quando è stata scattata quella foto!

### TRANSPORT (TRASPORTO)

Utile per trasportare merci, utile per tirarti fuori dai guai!

### FANCY DUDS (BEI VESTITI)

Ad alcuni per sentirsi meglio degli altri, piace vestirsi a festa e sfoggiare. Se non indossi il vestito giusto, risalterai come una zecca sul bianco sedere di un Magistrato.



Decorazione sulla fusoliera della Bonnie Mae



# CONSIGLI PER SOPRAVVIVERE NEL 'VERSE

## **No FUEL = No Go**

A corto di benzina, vai alla deriva... Prendi sempre un po' di Carburante in più di quello che ritieni necessario per un viaggio, per gestire cambiamenti di rotta d'emergenza o cogliere opportunità inaspettate.

## **PILOTI - MEGLIO AVERLI E NON USARLI...**

Un buon Pilota può aiutare la tua nave a evitare i pericoli ed a mantenerti puntuale. Trovarne uno può fare la differenza tra la vita e la morte se i Reavers vengono a cercarti. Il Pilots Lounge presso lo Space Bazaar è un buon posto per cercare Piloti da Assumere.

## **I MECCANICI TI FANNO VOLARE**

La Firefly è una nave solida, ma è l'amore di un Meccanico che la tiene in volo. Rintraccia subito un Meccanico per evitare molti mal di testa provando a tenere sotto controllo i guasti. I Moli di Eavesdown su Persephone sono solitamente pieni di Meccanici in cerca di lavoro.

## **MEGLIO AVERE UN PIANO DI FUGA**

Se hai intenzione di essere Disonesto, è meglio avere un piano di fuga di riserva. Trova dei Lavori di Trasporto come "Fast Horses" o "4WD Mule", per toglierti dai piedi quando le cose si mettono male.

## **"CRY BABY CRY, MAKE YOUR MOTHER SIGH"...**

Un Cry Baby è un utile strumento tecnologico che può aiutarti ad evitare l'attenzione indesiderata dell'Alleanza. Tienine uno a portata di mano quando sposti Contrabbando e Fuggitivi attraverso lo spazio dell'Alleanza.

## **COMPLETO E BEN PREPARATO**

Un Equipaggio con un buon mix delle 3 Abilità disponibili, sarà particolarmente adatto a gestire i pericoli del 'Verse. Le armi da fuoco sono fantastiche, ma non puoi uscire da ogni situazione sparando... e sono quasi inutili quando la tua nave si rompe!

## CREDITS

### GAME DESIGN

Sean Sweigart  
Aaron Dill

### SENIOR PROOF READER

Peter Przekop

### GRAPHIC DESIGN

Gale Force Nine Studio

### DESIGN DIRECTOR

John Kovaleski

### PRODUCERS

Peter Simunovich  
John-Paul Brisigotti

### PLAYTESTING

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 Oswald, Victor Pesch, Phil Petry, Damien Reid, Rob Sadler, Brian Sayman, Conor Sipe, Steven Shipe, Andrew Smith, Chris Townley, Wayne Turner, Gavin van Rossum, Tony Vodanovich, Michael Webb, Lizzie Willick, Phil Yates

### ACKNOWLEDGEMENTS

*20th Century Fox: William Hirsch, Judy Huang, Maria Romo - 3D Design & Layout: Charles Woods Prop Photos: Karl Derrick - Currency: Benjamin Mund Serenity 3D Model: Zachary Brackin*

*Special Thanks to Joss Whedon whose vision and imagination opened the 'Verse for all of us to explore and enjoy.*

### TRADUZIONE: Triky (v.1)

*La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.*



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](http://www.fireflyboardgame.com)

