

JOSS WHEDON'S

# firefly™

## EL JUEGO

¡BUSCA UNA TRIPULACIÓN,  
CONSIGUE UN TRABAJO  
Y SIGUE VOLANDO!



# REGLAMENTO

DEVIR

# FIREFLY - EL JUEGO



Después de agotar los recursos de la Tierra, encontramos un nuevo sistema solar y cientos de nuevas Tierras fueron terraformadas y

colonizadas. Los planetas centrales formaron la Alianza y decidieron que el resto de planetas debían unirse bajo su gobierno. Pero hubo algún que otro desacuerdo... Tras perder la Guerra los Independientes se refugiaron en los confines de la galaxia, alejados del control de la Alianza. Allí la gente luchaba por subsistir con las tecnologías más básicas; una nave para que te dieran trabajo y una pistola para ayudarte a conservarlo. El objetivo de cualquier capitán era bien sencillo; buscar una tripulación, conseguir un trabajo y seguir volando.

La galaxia te espera...

## COMPONENTES

- 5 mazos de recursos (25 cartas en cada uno)
- 5 mazos de contactos (25 cartas en cada uno)
- 2 mazos de navegación (40 cartas en cada uno)
- 1 mazo de mala conducta (40 cartas)
- 12 cartas iniciales
- 5 tablas de nave
- Dinero (150 billetes)
- 6 tarjetas de misión
- 2 dados
- 167 fichas
- 5 figuras de nave Firefly
- 1 figura de crucero de la Alianza
- 1 figura de patrullera reaver
- 1 tablero de juego
- 1 reglamento



## MAZOS DE RECURSOS

Los 5 mazos de recursos contienen la tripulación, equipo y mejoras para la nave que necesitarás para moverte por la galaxia. Cada mazo de recursos se corresponde con una localización concreta del tablero de juego.

## TRIPULACIÓN

Las cartas de tripulación representan a los variopintos sinvergüenzas, pelagatos y desharrapados que se congregan junto a los distintos puertos de la galaxia. Elegir la tripulación adecuada es esencial para capitanear una nave con éxito.



## EQUIPO

Las cartas de equipo representan armas, uniformes, dispositivos tecnológicos y otros cachivaches. El equipo mejorará las habilidades de tu tripulación y te ayudará a compensar sus carencias.



## MEJORAS DE NAVE

Las mejoras de nave te permiten personalizar tu nave. Sin embargo los espacios para mejoras están limitados, así que elige bien tus mejoras.



## MAZOS DE CONTACTOS

Los contactos disponen de varios encargos que esperan que cumplas para ellos. Los contactos te aportarán el trabajo que necesitas para que tu nave siga volando. Cada mazo de contactos se corresponde con una localización concreta del tablero.

## TRANSPORTE

Las mercancías no se mueven solas; en el Universo hay un montón de cosas que deben trasladarse de un lugar a otro.



## DELITOS

Sólo porque a la Alianza no le gusten no significa que no valga la pena cometerlos.



"Mira Zöe, buscamos un mecánico y volvemos a ponerla en marcha. Fichamos a un buen piloto. Y quizás a un cocinero también. Vivimos como personas. Una tripulación pequeña, para que nadie se sienta agobiado... Aceptamos los encargos según vengan, y así nunca más volveremos a depender de nadie. Por muy lejos que llegue la Alianza, nosotros iremos un poco más lejos."

Malcolm Reynolds



## TABLILLA DE NAVE

Cada jugador dispone de una tablilla de nave que es el centro de su zona de juego.

Cada tablilla tiene una zona con una bodega de carga y un escondrijo para ocultar lo que haga falta. Las casillas vacías de esta zona de carga indican la cantidad de almacenamiento disponible para mercancías, alijos, pasajeros, combustible, recambios, etc. En estas casillas se colocarán las distintas fichas para indicar aquello que está transportando la nave.

La parte inferior de la tablilla tiene un espacio para el núcleo de propulsión y tres espacios más para mejoras de la nave. Asimismo, cada tablilla indica la cantidad máxima de tripulantes que la nave puede tener.

## CARTAS INICIALES

Las cartas iniciales comprenden tanto el núcleo inicial de la nave como el líder. Algunos líderes persiguen intereses legítimos, transportando mercancías de un lado para otro, mientras que otros tienden a tratar con material de contrabando. Algunos líderes son astutos negociantes mientras que otros prefieren que las balas hablen por ellos.



Cada jugador elegirá un líder que le ayude a trazar su rumbo por la galaxia.



## Figuras de naves

Crucero de la Alianza

Patrullera reaver

Nave Firefly

## MAZOS DE NAVEGACIÓN

Al cruzar por el Gran Vacío te topará tanto con obstáculos como con oportunidades. A ti te corresponderá decidir cómo los encaras.



Volar por el Espacio Fronterizo evitará que te topes con la Alianza, pero también tiene sus peligros: ¡cuidado con los reavers!

## MAZOS DE MALA CONDUCTA

Un capitán emprendedor tiene un sinfín de oportunidades para portarse mal cada vez que realiza un encargo ilegal. Nunca sabes con certeza lo que te vas a encontrar cuando aterrizas en un planeta...



*"Si dependes de la suerte acabas yendo a la deriva, sin combustible, sin perspectivas y haciendo chapuzas para la Alianza o esperando a que te remolquen hasta la órbita de desguace. No es nuestro caso y nunca lo será."*

Malcolm Reynolds

## RESUMEN DEL JUEGO

En Firefly los jugadores navegarán por turnos por la galaxia haciendo tratos, consiguiendo tripulación y equipo y realizando encargos varios.

## GANAR LA PARTIDA

En cada partida se empieza por seleccionar una tarjeta de misión. Las tarjetas de misión detallan los objetivos que se deberán cumplir para ganar la partida.

Las tarjetas de misión relatan distintas historias. A veces los jugadores competirán por ser los primeros en llevar a cabo un atrevido golpe, mientras que otras historias se centrarán en las vicisitudes de unos rebeldes que buscan huir de la "justicia" de la Alianza.

Cada tarjeta de misión requiere de una estrategia distinta; ¡adaptarse a los objetivos según convenga es la señal de identidad de un gran capitán!



Tarjeta de misión

## FICHAS DE JUEGO



Mercancía



Pasajero



Descontento



Orden judicial



Objetivo



Alijo



Fugitivo



Combustible



Recambio



Ficha de dinosaurio

# PREPARACIÓN DE LA PARTIDA



- A. MAZOS DE RECURSOS
- B. TABLILLA DE NAVE CON LOS SUMINISTROS INICIALES
- C. NÚCLEO DE PROPULSIÓN INICIAL
- D. MAZOS DE CONTACTOS
- E. MAZOS DE MALA CONDUCTA
- F. MAZOS DE NAVEGACIÓN
- G. TARJETA DE MISIÓN
- H. CARTA DE LÍDER Y ESPACIO PARA LA TRIPULACIÓN
- I. POSICIÓN INICIAL DE LA PATRULLERA REAVER
- J. POSICIÓN INICIAL DEL CRUCERO DE LA ALIANZA
- K. BANCA

## 1. MAZOS DE NAVEGACIÓN

En una partida con 3 o más jugadores busca las cartas “Crucero de la Alianza” y “Patrullera reaver” en los mazos de navegación (las dos cartas que señalan “Baraja el mazo” en la parte inferior). Coloca estas cartas en sus respectivas pilas de descarte. Cuando se agote el mazo de navegación por primera vez, vuelve a mezclar toda la pila de descarte (incluida la carta “Baraja el mazo”). ¡Al parecer esta afluencia de naves ha captado la atención de unos cuantos! Después de barajar un mazo de navegación por primera vez, cada vez que se descubra y se resuelva una de las cartas con la inscripción “Baraja el mazo” habrá que volver a mezclar el mazo.

## 2. COLOCAR EL CRUCERO Y LA PATRULLERA

Coloca el crucero de la Alianza en el sector de Londinium, la capital de la Alianza. El comandante Harken está a bordo del crucero.

Coloca la patrullera reaver en el sector que tiene el logo de Firefly.

*“Vale, seguro que no ganaría ningún premio de belleza, pero es muy resistente. Una nave como ésta te acompañará hasta el día en que te mueras.”*

*Malcolm Reynolds*

## 3. ELEGIR NAVES Y LÍDERES

Coloca las cartas iniciales boca arriba en el centro del tablero.

Cada jugador tira dos dados. El jugador que obtenga el resultado más alto (las caras con el símbolo de una nave valen por 6) elige una carta de líder, una tablilla de nave y el núcleo de propulsión correspondiente. Luego le toca elegir al resto de jugadores siguiendo en sentido horario (hacia la izquierda). En la página 10 hay una explicación más detallada sobre los líderes.



El último jugador en haber elegido un líder coloca su nave Firefly sobre el mapa, en el sector que desee. Después el resto de jugadores, en sentido inverso, colocan su nave, terminando pues con el jugador que fue el primero en elegir un líder. No puedes colocar tu nave Firefly en un sector que ya esté ocupado por otro jugador.

El último jugador en haber colocado su nave será el primero en empezar la partida. Durante la partida los turnos transcurren en sentido horario.

#### 4. OBJETIVO DE LA PARTIDA

Cada partida tiene un objetivo distinto. Después de haber elegido a los líderes hay que elegir una tarjeta de misión. El resto de tarjetas de misión se devuelven a la caja, puesto que no se usarán en esta partida. Cada tarjeta de misión detalla lo que tendrán que hacer los jugadores para ganar la partida (en la página 16 hay una explicación más detallada).

La tarjeta de misión que se elija puede afectar a los demás preparativos de la partida.

**Consejo:** la tarjeta de misión "Tu primera vez al timón" es una buena opción para la primera partida.

#### 5. SUMINISTROS INICIALES

Cada jugador recibe también 3.000 créditos, 6 unidades de combustible y 2 recambios. Los jugadores deberán colocar su combustible y recambios iniciales en las casillas de su bodega de carga o en el escondrijo de su tablilla de nave. Cada ficha de recambio y de combustible ocupa la mitad de una casilla, y se puede tener un recambio y un combustible compartiendo la misma casilla.

*"Soy Malcolm Reynolds, capitán de la Serenity. Es una nave de transporte, de la clase Firefly. Podemos ocuparnos de cualquier tarea que nos encargue; poco importa de qué se trate."*

*Malcolm Reynolds*



*Zoë, Malcolm y Jayne*

#### 6. ENCARGOS INICIALES

Tras elegir una tarjeta de misión, cada jugador roba una carta de encargo de cada uno de los mazos de contactos.

En ningún momento se pueden tener más de 3 cartas de encargo en la mano, de modo que cada jugador deberá descartarse de los encargos que no quiera realizar (al final solo deben quedarle tres cartas en la mano).

**Consejo:** para las primeras partidas te recomendamos que cada jugador sólo robe una carta de los mazos de contactos de Harken, Amnon Duul y Patience.

#### 7. PREPARANDO EL TERRENO

Después de elegir los encargos iniciales, descubre las 3 primeras cartas de cada mazo de recursos y déjalas en sus respectivas pilas de descarte. ¡Fíjate bien en las cartas que se descubran, porque pueden afectar a tus decisiones de cara al primer turno!

**Atención:** siempre que sea necesario descartar una carta, la carta deberá dejarse en la pila de descartes del mazo correspondiente. Cuando se indique que una carta debe retirarse de la partida, la carta se devolverá a la caja, ya que no se utilizará durante el resto de la partida.

# HABILIDADES Y PRUEBAS DE HABILIDAD

## HABILIDADES

Hay tres tipos de habilidades: de lucha, de tecnología y de negociación. Tanto las cartas de tripulación como las de equipo pueden tener puntos de habilidad. Cada símbolo que aparezca en una de estas cartas cuenta como 1 punto de habilidad.

### LUCHA



La habilidad de lucha es útil para resolver los conflictos mediante la violencia. Ya sea en una pelea a puñetazo limpio o en un tiroteo a la antigua usanza, si tu habilidad de lucha es lo bastante alta, lograrás sobrevivir.

### TECNOLOGÍA



La habilidad de tecnología se necesita cuando uno se enfrenta a problemas como reparar la avería de una nave, buscar una brecha en un sistema de seguridad o piratear un ordenador para acceder a una cámara acorazada.

### NEGOCIACIÓN



La habilidad de negociación te servirá para librarte de un apuro usando esa boquita que tienes o para aumentar tus beneficios cuando hagas negocios. Tratar con un agente de la ley quisquilloso o intentar convencer a un potencial socio de negocios son tareas que entran dentro de la habilidad de negociación.



“¡Qué bien! ¡Sincronizadores!”

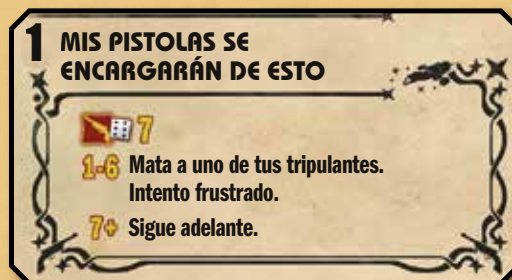
## PRUEBAS DE HABILIDAD

Muchas cartas requerirán que realices una prueba de habilidad, normalmente para superar algún reto u obstáculo, ya sea cuando te topes con las fuerzas del orden público, un sistema de seguridad o cualquier otra situación peliaguda.

Las pruebas de habilidad se señalan con un icono de la habilidad en cuestión seguido de un dado y una cifra. La cifra que aparece junto al dado es el número objetivo que se debe alcanzar. Por debajo de este resultado hay una lista de posibles resultados adversos.



*Prueba de lucha*



*Una prueba de lucha y los posibles resultados en una carta de mala conducta.*

Para hacer una prueba de habilidad se debe tirar un dado y sumar a la tirada los puntos que tengas de la habilidad pertinente. Después se compara el resultado con la prueba de habilidad. Cada prueba de habilidad tiene varios resultados posibles.

En el ejemplo anterior tirarías un dado de 6 caras y sumarías todos los puntos que te aportaran tus cartas en la habilidad de lucha. Si el total quedara entre 1 y 6 perderías a un miembro de tu tripulación y el intento finalizaría. Con un 7 o más habrías superado la prueba y podrías continuar. Todas las pruebas se resuelven de un modo similar, independientemente de la habilidad que sea.

A menudo las cartas de mala conducta y de navegación muestran más de una prueba de habilidad. En estos casos tendrás que elegir entre distintas opciones, según la que más te convenga.

## PRUEBAS DE HABILIDAD ESPECIALES

Algunas pruebas de habilidad tienen opciones o reglas adicionales.

### REGLAS KÓSHER

La gente civilizada a menudo acaba recurriendo a los puños para resolver sus diferencias. Algunas pruebas de lucha indican “kósher” después de la cifra. En las peleas kósher no se puede añadir ninguno de los puntos de lucha que aporten tus cartas de equipo; únicamente se puede utilizar la habilidad de lucha que aparezca en tus cartas de tripulación.

### SOBORNOS

No todos los agentes de la ley y el orden viven a cuerpo de rey. Algunas pruebas de negociación indican “Soborno” después de la cifra. En estos casos, antes de tirar el dado se puede optar por pagar un soborno; por cada 100 créditos que se paguen al banco se sumará 1 al resultado final (tirada + habilidad + soborno).

## TIRADA DE BONIFICACIÓN POR HEROICIDADES

Cada dado tiene una imagen impresa de una nave Firefly en vez de un 6. Cuando se obtiene este resultado, se considera que has sacado un 6 y además puedes hacer una tirada más. Vuelve a tirar el dado y súmaselo al total.



*“Me sale así, sin pensar. Mi papá dice que tengo un talento innato para ello.”*

*Kaylee Frye*

# UN TURNO DE JUEGO

## EN TU TURNO

Tienes cuatro acciones para elegir. En tu turno puedes realizar dos acciones en el orden que desees. Sin embargo, no puedes repetir la misma acción.

Durante tu turno también puedes interactuar con los otros jugadores que estén en tu mismo sector (más detalles en la página 17).

Una vez hayas completado las dos acciones, empieza el turno del siguiente jugador (en sentido horario). La partida prosigue de esta forma hasta que termine y se declare un ganador.

*“La rueda nunca para de girar...”*

*Malcolm Reynolds*

## ACCIONES

### VOLAR

Si no te mueves, poco podrás hacer. Volar es tan necesario como peligroso.

### COMPRAR

Con una nave vacía no llegarás muy lejos; comprar equipo y contratar una tripulación es indispensable para completar los encargos más difíciles y lucrativos.

### HACER UN TRATO

Tratar con tus contactos te abrirá nuevas opciones, pero si asumes más compromisos de los que puedas manejar te verás abocado al fracaso.

### TRABAJAR

Cuando cumplas con éxito algún encargo te pagarán. Algunos encargos sólo implican transportar mercancías perfectamente legales, mientras que otros requieren portarse mal sin que la Alianza te pille.



*Muelles de Eavesdown, en Perséfone*

## EJEMPLO DE UN TURNO DE JUEGO

*Javi, Ana, Sergio y Patricia se preparan para el primer turno de la partida. Javi empieza la partida desde Perséfone. Al ver la carta de River Tam en la pila de descarte decide comprar con su primera acción. Uno de sus encargos iniciales es recoger algún pasajero en el Bazar Espacial, de modo que utiliza su segunda acción para dirigirse hacia el Bazar Espacial, situado en el Sol Rojo.*

*Ana ha elegido a Marco como líder y empieza desde Silverhold, ya que sabe que allí se pueden encontrar muchas armas (Marco obtiene un descuento cada vez que compra armas de fuego). También tiene un encargo que implica recoger un cargamento en Silverhold. Así pues, Ana usa su primera acción para comprar y la segunda para trabajar.*

*Sergio ha decidido empezar desde Londinium, ya que primero tiene previsto hacer un trato con Harken. No obstante, después de ver que la carta de Inara ha quedado en la pila de descarte de Osiris, ha cambiado de opinión. Con su primera acción vuela y llega hasta Osiris, y luego opta por comprar y quedarse con las cartas de Inara y de un médico para que se unan a su tripulación.*

*Patricia ha empezado en Atenas, y espera realizar algunos encargos legales para ir calentando motores. Con su primera acción hace un trato con Patience y añade un par de encargos a su mano. Con su segunda acción se dirige hacia el sistema del Sol Rojo para empezar a cumplir su primer encargo; recoger pienso para el ganado.*

# VOLAR. NAVEGAR POR LA GALAXIA

Cuando se elige la acción “Volar”, puedes ir a todo trapo, para desplazarte más rápido, o bien puedes ir sin prisas, para avanzar con más lentitud y precaución.

## A TODO TRAPO

Para ir a todo trapo es necesario gastar 1 ficha de combustible. Después de gastarla, mueve tu nave a un sector adyacente y luego descubre y resuelve una carta de navegación del mazo correspondiente (“Espacio de la Alianza” para los sectores de borde azul o “Espacio fronterizo” para los sectores de borde amarillo). Puedes seguir moviéndote a nuevos sectores, pero en cada sector nuevo en el que entres deberás descubrir una nueva carta de navegación. El número máximo de sectores que podrás desplazarte dependerá del núcleo de propulsión que tenga tu nave.

## SIN PRISAS

Cuando vuelas sin prisas, tu nave se moverá un único sector, lentamente y con cuidado. No se gasta ninguna ficha de combustible ni tampoco se debe descubrir ninguna carta de navegación.



Hoban Washburne (Wash)

“¡Dios mío! ¿Qué será de nosotros? ¡Estamos perdidos! ¡¿Quién pilota esta nave?! Oh, vale... soy yo. Me vuelvo a mi asiento.”

Wash

## RESOLVER UNA CARTA DE NAVEGACIÓN

La mayoría de cartas de navegación tienen dos opciones distintas a elegir. Algunas opciones simplemente requieren seguir unas instrucciones, mientras que otras te obligan a realizar una prueba de habilidad (véase la página 5). Cada una de las opciones concluirá con “Sigue volando”, “Detén la nave” o “Huye”.



## SEGUIR VOLANDO

Si el resultado o final de la opción que has elegido es “Sigue volando”, podrás continuar moviéndote y revelar otra carta de navegación (siempre que no hayas llegado al alcance máximo que te permite tu núcleo de propulsión). Si tu último movimiento termina con un resultado de “Sigue volando”, podrás realizar el resto de acciones del turno de manera normal.

## DETENER LA NAVE

Tu nave se detiene en el sector actual y no puede seguir moviendo. Si te queda otra acción por realizar, puedes hacerla.

## HUIR

Mueve tu nave a cualquier sector adyacente sin descubrir ninguna otra carta de navegación. No podrás seguir moviendo. Si te queda otra acción por realizar, puedes hacerla.

## NAVES PROSCRITAS

Se considera que una nave es proscrita si tiene alguna orden judicial, si lleva algún alijo o fugitivo a bordo o bien si cuenta con algún miembro de la tripulación que esté en busca y captura.

## EL CRUCERO DE LA ALIANZA

Si en cualquier momento tu nave se encuentra en el mismo sector que el crucero de la Alianza, deberás resolver la tarjeta “Encuentro con la Alianza”.



### CRUCERO DE PATRULLA

Debe resolverse de inmediato para las naves proscritas que estén en el mismo sector que el crucero de la Alianza.

#### Registro e incautación

- Paga las multas: 1000 \$ por cada orden judicial.
- Descarta todas las órdenes.
- Descarta todos los fugitivos y alijos, incluidos aquellos que estén en el escondrijo.
- Tira un dado para cada tripulante en busca y captura:
  - 1 - Retira el tripulante de la partida.
  - 2-6 - El tripulante evita la detención.
- Si estabas volando, detén la nave.

Si no dispones de suficiente dinero para pagar las multas, perderás todos los créditos que tuvieras. Aun así se descartan todas las órdenes.

Tener un encuentro con la Alianza no supone gastar una acción. Después de resolver la tarjeta, puedes realizar tus acciones con toda normalidad.

**Atención:** si robas la carta de navegación “Crucero de la Alianza” mientras vuelas, deberás detener la nave; ¡has llamado su atención!

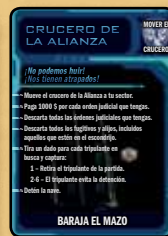


## LA PATRULLERA REAVER

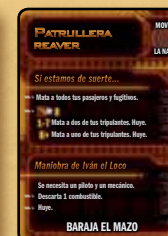
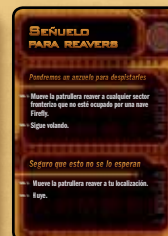
Si empiezas tu turno en el mismo sector que la patrullera reaver, deberás resolver primero la tarjeta “Encuentro con los reavers”.



## MOVER EL CRUCERO DE LA ALIANZA



## MOVER A LOS REAVERS



El crucero de la Alianza puede moverse de tres formas distintas. Al robar la carta de navegación “Crucero de la Alianza”, el crucero se moverá hasta el sector del jugador que robó la carta. Al robar la carta “Enredos con la Alianza”, el jugador que robó la carta es quien mueve el crucero. Al robar la carta “Crucero de patrulla”, el jugador situado a la derecha del jugador que robó la carta moverá el crucero un sector dentro del espacio de la Alianza.

La patrullera reaver también puede moverse de tres formas distintas. Al robar la carta de navegación “Patrullera reaver” la patrullera se mueve hasta el sector del jugador que robó la carta. Al robar la carta “Señuelo para reavers”, el jugador que robó la carta es quien mueve la patrullera. Al robar la carta “Reavers de caza”, el jugador situado a la derecha del jugador que robó la carta moverá la patrullera un sector dentro del Espacio fronterizo.

### ENCUENTRO CON LOS REAVERS

**Debe resolverse si empiezas tu turno en el mismo sector que la patrullera reaver.**

---

**Si estamos de suerte...**

- Mata a todos tus pasajeros y fugitivos.
- 8
- 1-7 Mata a dos de tus tripulantes. Huye.
- 8+ Mata a uno de tus tripulantes. Huye.

---

**Maniobra de Iván el Loco**

- Se necesita un piloto y un mecánico.
- Descarta 1 combustible.
- Huye.

Si tienes que resolver el encuentro con los reavers al principio de tu turno, no pierdes ninguna acción; después de resolver el encuentro puedes realizar tus acciones de la manera habitual.

Si robas la carta de navegación “Patrullera reaver”, la nave reaver se moverá hasta tu localización actual y se aplicarán las instrucciones señaladas en la tarjeta inmediatamente. Si la patrullera entra en tu sector debido a la carta de navegación “Reavers de caza”, no resuelvas todavía el encuentro con los reavers.

Si un sector contiene la nave reaver, ninguna otra nave puede entrar en él.



# COMPRAR. COMPRAR A LOS PROVEEDORES

*"Me encantaría encontrar una bobina de compresión nuevecita para la nave."*

*"Y a mí me encantaría ser el rey de todo Londinium y llevar un sombrero de primera."*

*Kaylee y Mal*

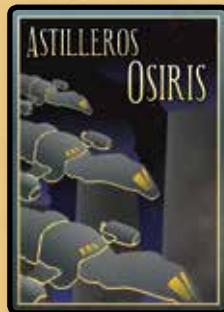
## COMPRAR

La acción "Comprar" te permite obtener cartas de recursos (tripulación, equipo y mejoras para la nave) así como reabastecerte de combustible y recambios. En vez de comprar también puedes usar esta acción para conceder un permiso a la tripulación para bajar de la nave.



*Dorsos de las cartas de recursos*

## PLANETAS CON RECURSOS



En el tablero se señalan los planetas donde se puede comprar. En estos planetas podrás comprar cartas tanto de los mazos de recursos como de sus pilas de descartes.



## CARTAS DE RECURSOS

Los mazos de recursos representan los artículos y el personal que cualquier capitán emprendedor puede comprar. Entre los mazos de recursos hay tripulantes, equipo y mejoras para la nave.

## COMPRAR CARTAS DE RECURSOS: REVISAR 3 Y COMPRAR 2

Al comprar cartas de recursos puedes tener en cuenta tres cartas, pero sólo podrás comprar dos de ellas. Repasa primero la pila de descartes y elige un máximo de tres cartas para revisar. Por cada carta por debajo de tres que elijas de entre los descartes, podrás robar una carta del mazo de recursos correspondiente. En cuanto hayas elegido las tres cartas que quieres revisar, puedes pagar a la banca para quedarte con dos de ellas (no estás obligado a quedarte ninguna). El coste de cada carta está indicado en la pestaña violeta que aparece en la esquina inferior derecha de la carta. Las cartas que no hayas comprado se dejan boca arriba en la pila de descarte.

*Ejemplo: Javi se ha detenido en Perséfone y quiere utilizar una de sus acciones para comprar. Sabe que River Tam está en la pila de descartes, así que la saca de entre los descartes para revisarla y luego roba dos cartas más del mazo de recursos. ¡Genial! ¡Ha robado dos cartas que todavía le gustan más! Así pues, decide comprar las dos cartas que ha robado y devuelve la carta de River a la pila de descartes.*

**Consejo:** repasar las pilas de descartes cuando no sea tu turno ayudará a agilizar la partida.

## COMPRAR COMBUSTIBLE Y RECAMBIOS

Al realizar la acción "Comprar" en un planeta con recursos, aparte de comprar cartas de recursos también podrás comprar combustible (a 100 \$ la unidad) y recambios (a 300 \$).

## PERMISO PARA BAJAR

Cuando tu nave esté en un sector que tenga un planeta con recursos, puedes utilizar la acción "Comprar" para conceder un permiso a la tripulación en vez de comprar cartas.

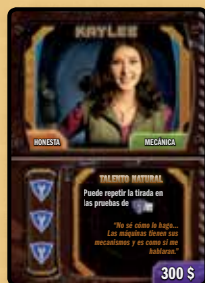


*Una vista de Perséfone*

Paga 100 \$ a la banca por cada tripulante que tengas, descontento o no, y luego retira todas las fichas de descontento (para más detalles sobre el descontento, véase la página 15).

## CARTAS DE TRIPULACIÓN

Todos los miembros de la tripulación cuentan con habilidades que les servirán para moverse por la galaxia y cumplir encargos. Algunos de ellos también tienen una profesión, indicada en la esquina inferior derecha de su retrato. Las profesiones pueden aportar primas al realizar determinados encargos o ayudar a superar algunos obstáculos y peligros (para más detalles sobre las profesiones, véase la página 17).



El precio de contratar a un miembro de la tripulación, que aparece en la pestaña violeta que hay la esquina inferior derecha de cada carta, también señala la parte que ese tripulante espera recibir al completar con éxito un encargo. El número máximo de miembros de la tripulación que se pueden alojar en tu nave se indica en la tablilla de nave.

## TRIPULACIÓN EN BUSCA Y CAPTURA

Los tripulantes que tienen la ilustración de una pequeña placa de orden judicial junto a su precio son personas buscadas por la Alianza. Si tienes algún miembro de la tripulación que esté en busca y captura, se considerará que tu nave es proscrita y cuando te topes con el crucero de la Alianza puede que arresten a ese tripulante (véase página 7).



## ECHAR A UN MIEMBRO DE LA TRIPULACIÓN

Puedes despedir a cualquier tripulante si estás en un sector que contenga un planeta. Para hacerlo, basta con dejar al miembro de la tripulación en la pila de descarte correspondiente de su mazo de recursos. Despedir a un tripulante no requiere gastar ninguna acción. No se puede echar a un miembro de la tripulación para evitar que le

maten ni tampoco se puede despedir al líder.

## LÍDERES

Los líderes se distinguen de la tripulación normal en tres aspectos esenciales:

- **Emprendedores.** Los líderes trabajan por cuenta propia y por lo tanto no hay que pagarles nada cuando finalizan un encargo.
- **¡Los líderes son unos tipos con suerte!** Si algún suceso provocara la muerte del líder, en vez de ello devuélvelo a la nave y coloca una ficha de descontento encima de su carta.
- **¡Estáis todos despedidos!** Si tu líder recibe una segunda ficha de descontento habrá perdido toda la confianza en su tripulación. Pero no abandona la nave, sino que en vez de eso despide al resto de la tripulación. Descarta inmediatamente todos los tripulantes (excepto el líder) y devuelve cada carta a la pila de descarte que le correspondiera. Después retira la ficha de descontento del líder.

## CARTAS DE EQUIPO

Las cartas de equipo representan armas, dispositivos, ropa, vehículos o cualquier otra cosa que tu tripulación pueda necesitar para superar un obstáculo. Cada miembro de la tripulación sólo puede llevar una carta de equipo, aunque puedes tener tantas cartas de equipo como desees. Si dispones de más equipo del que tu tripulación pueda llevar, deja el equipo adicional a un lado mientras no lo utilices. Una carta de equipo que no sea llevada por un tripulante no puede ser utilizada.



## HABILIDADES DE LAS CARTAS DE EQUIPO Y PALABRAS CLAVE

Algunas cartas de equipo aportan puntos adicionales de habilidad, palabras clave u otras habilidades especiales. Los puntos de habilidad del equipo se añaden al total cuando se realiza una prueba de habilidad, de

igual manera que si se tratara de puntos

de habilidad de un tripulante. Las palabras clave representan equipo especializado que puede resultar útil para superar algunos contratiempos. Por ejemplo, la carta que aparece aquí incluye las palabras clave **ARMA DE FUEGO** y **RIFLE DE FRANCOOTIRADOR** (para más detalles acerca de las palabras clave, véase la página 18).

## CARTAS DE MEJORA

Las mejoras de nave representan modificaciones que se aplican a la nave. Las cartas de mejora pueden aumentar el alcance máximo de la nave cuando va a todo trapo, aportar más espacio de almacenamiento, evitar las averías o incorporar otras habilidades de lo más práctico.



## ESPACIOS PARA MEJORAS



Cada nave dispone de una cantidad limitada de espacios para mejoras. Todas las cartas de mejora requieren de un espacio libre para poder comprarse e instalarse, así que no se pueden tener más cartas de mejora que espacios disponibles. En cualquier momento puedes descartarte de una mejora para ganar un espacio.

## NÚCLEO DE PROPULSIÓN

El núcleo de propulsión es el corazón de la nave. Únicamente se puede tener un núcleo; si consigues uno nuevo, deberás descartar el que tenías. Cada núcleo ofrece un alcance máximo, que representa la cantidad de sectores que tu nave Firefly puede desplazarse cuando navegas a todo trapo. Algunos núcleos de propulsión pueden tener habilidades especiales que vendrán indicadas en la propia carta.

# HACER UN TRATO. CÓMO TRATAR CON LOS CONTACTOS

*"Si quieres hacer negocios en Perséfone, tendrás que hacerlos a través de mí. Pero si las cosas te van tan bien que no me necesitas..."*

*Badger*



## HACER UN TRATO

Si tu nave Firefly está en el mismo sector que uno de los contactos, puedes hacer un trato con ese contacto. Para ello podrás examinar tres cartas de su mazo de contactos y aceptar un máximo de dos encargos.

Si ese contacto te considera digno de confianza, también puedes venderle mercancías y alijos como parte de la propia acción de hacer un trato (en el apartado "Reputación" de la página 15 se explica cómo se consigue que un contacto te considere digno de confianza).

## PLANETAS DE CONTACTOS

Los nombres que aparecen en el tablero señalan en qué planetas se puede hacer un trato. Si tu nave está en ese sector, puede hacer un trato revisando los encargos del mazo de contactos correspondiente.



## CARTAS DE ENCARGO

En los mazos de contactos hay una gran variedad de encargos disponibles. Los encargos pueden ser sobre cualquier cosa, desde llevar a unos turistas de paseo por Belerofonte a asaltar un tren en Regina.

Cada carta de encargo especifica lo que se necesita para cumplir el encargo y cuánto dinero vas a sacar por ello.

## ACEPTAR ENCARGOS. REVISAR 3 Y ACEPTAR 2

De igual manera que al comprar cartas de un mazo de recursos, se pueden revisar tres cartas de encargo pero sólo puedes aceptar dos. Primero repasa la pila de descartes y luego elige un máximo de tres cartas de ella. Por cada carta que no tomes de la pila, podrás robar una carta del mazo de contactos.

En cuanto tengas las tres cartas que desees revisar, puedes aceptar hasta dos de ellas (no estás obligado a aceptar ninguna). Las cartas de encargo que no aceptes se dejan boca arriba en la pila de descartes. En ningún momento puedes tener más de tres encargos en la mano.

*Ejemplo: Patricia usa una de sus acciones para hacer un trato con Patience en Atenas. Busca algún encargo que la lleve hasta el sistema del Sol Rojo. En la pila de descartes de Patience hay un par de encargos para el Sol Rojo, de modo que los toma para examinarlos. Patricia está bastante convencida de que aceptará ambos encargos, pero de todas formas roba una carta más del mazo. No es una carta que le interese, así que se queda en su mano con las dos cartas que quería inicialmente y deja la que ha robado en la pila de descartes.*

**Atención:** las cartas de encargo en las que no estés trabajando se conservan en la mano sin que el resto de jugadores las vean. No se dejarán boca arriba en la zona de encargos activos hasta que realices la acción "Trabajar" para empezar a cumplir el encargo. Recuerda que no se pueden tener más de tres encargos activos ni más de tres encargos en la mano.



*La estación espacial de Niska orbitando alrededor de Ezra*

## CARTAS DE ENCARGO

Cada carta de encargo indica todo lo que se necesita para cumplir el encargo. A continuación se detallan cada uno de los apartados de una carta de encargo.

### NOMBRE DEL ENCARGO

Cada encargo tiene un título en la parte superior de la carta. Algunos encargos pueden tener el mismo nombre pero requisitos distintos. Junto al nombre aparece el símbolo del contacto que te realizó el encargo.

### TIPO DE ENCARGO

Cada encargo es de un tipo u otro. A veces puedes recibir alguna bonificación con determinados tipos de encargos.

### ENVÍO

El envío de mercancías siempre es legal, y supone recoger un cargamento en un lugar determinado y entregarlo en otro planeta.

### TRANSPORTE

Este tipo de encargos implica recoger pasajeros o fugitivos y desembarcarlos en otro planeta. Transportar fugitivos es ilegal y te convierte en una nave proscrita.

### CONTRABANDO

Los encargos de contrabando siempre son ilegales y te obligan a recoger algún alijo en una localización y entregarlo en otro planeta. Este tipo de encargos implican portarse mal. Transportar algún alijo también te convierte en una nave proscrita.

### DELITO

Los encargos delictivos implican ir a una localización determinada y portarse mal, por lo que a menudo sólo se señala el punto de destino.

### ENCARGOS DESHONESTOS

Algunos encargos son deshonestos, y vienen señalados como tal debajo de la pestaña "Legal/Ilegal". Al completar un encargo deshonesto toda tu tripulación honesta quedará descontenta (para más detalles sobre el descontento, véase la página 15).

**NOMBRE DEL ENCARGO**

**ILEGAL** **LEGAL**

**RECOGIDA** **TIPO DE TRABAJO** **DESHONESTO**

Planeta de recogida Sistema Es necesario portarse mal

Instrucciones de recogida

**ENTREGA**

Planeta de entrega Sistema

Instrucciones de entrega

**REQUISITOS**

PESTAÑA DE RECOMPENSA

**Pestaña de prima**

Descripción de un encargo

### MALA CONDUCTA

En los encargos ilegales tendrás que portarte mal para completar el encargo. La cantidad de cartas que aparece en el encargo señala cuántas cartas de mala conducta tendrás que robar al cumplir el encargo (para más detalles sobre qué significa portarse mal, véase la página 14).

### INSTRUCCIONES DEL ENCARGO

Después de portarse mal (si fuera necesario), cada carta señala qué se deberá hacer para cumplir el encargo. Los envíos tienen dos apartados con instrucciones, mientras que los delitos sólo tienen uno.

### REQUISITOS

Algunos encargos requieren de ciertas habilidades o palabras clave para poder cumplirse. Estos requisitos se indican en el apartado que hay en el lateral derecho de la carta.

### PESTAÑA DE PRIMAS

Algunos encargos tienen una pestaña verde para primas. En esta pestaña se indica una profesión y una recompensa. Si uno o más miembros de la tripulación que completa el encargo tienen esa profesión, los créditos que se indican en dicha pestaña se suman a la recompensa.

### PESTAÑA DE RECOMPENSA

La pestaña violeta en la esquina inferior derecha muestra la cantidad que cobrarás al cumplir el encargo. En algunos casos la pestaña viene marcada como "Especial"; en estos casos, la recompensa que se obtiene se especifica en las instrucciones del encargo.

Al completar un encargo, también habrá que pagar a la tripulación (para más detalles, véase la página 14).

# ENCARGO. CUMPLIR UN ENCARGO

Al realizar la acción “Trabajar” podrás intentar progresar en uno de tus encargos. Cumplir un encargo puede suponer cargar unas mercancías, cometer un delito u otras actividades.

## EMPEZAR UN ENCARGO

Para empezar a cumplir un encargo tu nave Firefly debe encontrarse en la localización de recogida (si se trata de una entrega) o bien en la localización de destino (si se trata de un delito). Deja la carta de encargo boca arriba frente a ti, a la izquierda de tu tablilla de nave. Tras desplegar el encargo, se convierte en un encargo activo. Como máximo se pueden tener tres encargos activos, además de los tres encargos pendientes que tengas en la mano.

Trabajar en un encargo supone algunos pasos:

1. Equipar a la tripulación
2. Confirmar los requisitos
3. Cumplir el encargo o portarse mal
4. Aplicar el resultado

## EQUIPAR A LA TRIPULACIÓN

Debes decidir el equipo que cada tripulante llevará al cumplir el encargo. Cada tripulante y cada líder sólo pueden llevar una carta de equipo. Cuando estés cumpliendo un encargo, no se podrán cambiar las cartas de equipo entre los miembros de la tripulación hasta que el intento haya concluido. Si un miembro de la tripulación que llevaba una carta de equipo muere, el equipo que llevara se devuelve a la nave.

Al cumplir un encargo no se podrá utilizar la tripulación o equipo que se haya quedado en la nave. Mientras se cumple un encargo, puede ser que algún tripulante se vea obligado a regresar a la nave. La tripulación que esté en la nave no se verá afectada por los resultados de una carta de mala conducta o de una prueba de habilidad que tengan lugar mientras se está cumpliendo el encargo.



Una patrulla de la Alianza de lo más inoportuna.

## CUMPLIR LOS REQUISITOS

Antes de intentar realizar el encargo, el equipo que has formado deberá cumplir con los requisitos que se especifiquen en la pestaña de “Requisitos” de la carta de encargo. Si no se cumplen los requisitos, no se puede progresar en el encargo (no se podrá cargar la mercancía, ni intentar portarse mal, etc.). No todos los encargos tienen una pestaña de requisitos; en estos casos no se es necesario cumplir ningún requisito previo para intentar cumplir el encargo.

Algunos encargos requieren superar una prueba. En la propia carta se indica en qué momento deberá realizarse la prueba.



Pestaña de requisitos

## CUMPLIR UN ENCARGO LEGAL

Sigue las instrucciones de la carta de encargo para intentar cumplir el encargo. La mayoría de encargos legales son **envíos**.

## ENVÍOS

Un envío implica recoger algo en alguna localización y entregarlo en otra. Tendrás que realizar la acción “Trabajar” tanto en el lugar de recogida como en el de entrega.

**Atención: el espacio es un lugar peligroso. En cualquier momento pueden robarte el cargamento que estabas transportando o los reavers pueden devorar algún que otro pasajero. Si transportas mercancías, alijos, pasajeros o fugitivos en tu nave como parte del encargo y posteriormente los pierdes, tendrás que reemplazarlos como puedas. ¡No podrás volver al lugar de recogida para conseguir más!**

## PORTARSE MAL

Para poder cumplir un encargo ilegal tendrás que portarte mal. Cuando un encargo requiera portarse mal, aparecerán una cierta cantidad de cartas de mala conducta en la carta de encargo.



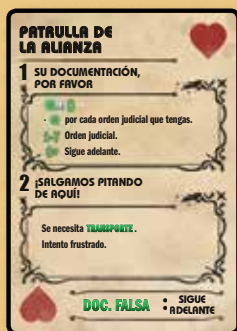
Detalle de una carta de encargo ilegal

Para completar el encargo tendrás que superar con éxito las cartas de mala conducta que se indican. Cuando te portas mal las cartas se roban de una en una, de tal modo que sólo se roba la siguiente en cuanto se ha superado la carta actual. En cuanto empieces a portarte mal tendrás que intentar llegar hasta el final: ¡no puedes retirarte antes de tiempo!

Al igual que las cartas de navegación, la mayoría de cartas de mala conducta ofrecen dos opciones; puedes intentar cualquiera de ellas.

Algunas opciones conllevan un requisito.

Por ejemplo, en la carta que se muestra, la segunda opción señala: "Requisito: **TRANSPORTE**". Obviamente, no puedes elegir una opción que tenga un requisito que no cumplas.



## UN AS EN LA MANGA

La suerte sonrío a quien está preparado, y a menudo habrá una manera de sortear el problema por otras vías. En la esquina inferior derecha de algunas cartas de mala conducta se indica un personaje, profesión o equipo concreto. Si tienes este "as en la manga", habrás superado la carta automáticamente.

## POSIBLES RESULTADOS

Una carta de mala conducta puede acabar de tres maneras posibles: Sigue adelante, Intento frustrado o Orden judicial.

### SIGUE ADELANTE

Si la opción que has elegido desemboca en un "Sigue adelante", podrás seguir cumpliendo el encargo, siguiendo las instrucciones que se indiquen en la carta de encargo.

### INTENTO FRUSTRADO

Has fracasado en este intento pero podrás volver a intentarlo en turnos posteriores. Deja la carta de encargo boca arriba en la zona de encargos activos, a la izquierda de tu nave.

### ORDEN JUDICIAL

Si el intento concluye con "Orden judicial", habrás fracasado y las autoridades sabrán que estás implicado. Coloca una ficha de orden judicial en tu tablilla de nave. Si recibes una orden judicial mientras cumples un encargo, tendrás que descartarte del encargo y devolverlo a la pila de descartes correspondiente.

¡Ahora se te considera una nave proscrita y las autoridades te buscan! (para más detalles sobre el crucero de la Alianza y las naves proscritas, véase la página 7).



El Bazar Espacial

## LO LOGRAMOS: ¡A COBRAR!

Cuando concluyas un encargo, se te recompensará. Al completar con éxito un encargo recibirás de la banca la cantidad de créditos que aparece en la pestaña de recompensa de la carta de encargo.

Si terminas con éxito un encargo, el contacto que te encomendó el encargo te considerará digno de confianza (para más detalles sobre la reputación, véase la página 15).

### PRIMAS

Al cumplir con éxito un encargo que tuviera una pestaña de prima y disponer de la profesión que se indica en ella, se recibe la bonificación señalada. La prima sólo se recibe una vez, independientemente de la cantidad de tripulantes que tengan esa profesión.

### REPARTIR A CADA

#### TRIPULANTE SU PARTE

Al completar con éxito un encargo cada miembro de la tripulación esperará recibir su parte, tanto si han participado en ese encargo como si no. A cada miembro hay que pagarle la cantidad que se indica en su carta (el dinero se devuelve a la banca). La parte de cada uno de los miembros no cambia; habrá que pagarles siempre lo mismo independientemente de la recompensa recibida por el encargo.

Si lo deseas, puedes dejar de pagar la parte de algunos o todos los miembros de tu tripulación. Si a un tripulante no le pagas se queda descontento; coloca una ficha de descontento en su carta.

**Atención: la tripulación sólo se queda con su parte después de completar el encargo. No tienes que pagar a tu tripulación si consigues créditos por otras vías, por ejemplo mediante algunas cartas de navegación, al portarse mal, al vender mercancías, etc.**

*"A mí me correspondía una parte de lo que sacáramos por esta faena y el 10% de nada es... mmm, un momento... voy a calcularlo... nada por nada... me llevo nada..."*

Jayne Cobb

# CUMPLIR UN ENCARGO (CONTINUACIÓN)

## TRIPULACIÓN DESCONTENTA

Aparte de quedar descontentos por no recibir su parte, los miembros de la tripulación también pueden quedar descontentos por otros motivos, como algunas cartas de navegación, algunos encargos o algunas cartas de mala conducta.

Cuando un tripulante queda descontento coloca una ficha de descontento en su carta. Es importante mantener a la tripulación contenta; navegar por la galaxia con un puñado de cobardes cascarrabias tiene su riesgo.



## ABANDONEN LA NAVE

Si un miembro de la tripulación recibe una segunda ficha de descontento por el motivo que sea, se le descarta de inmediato. Los personajes que abandonen tu tripulación por estar descontentos quedan inmediatamente disponibles en su mazo de recursos y podrán ser contratados de nuevo tanto por ti como por cualquier otro jugador que esté en esa zona.

## UNA OFERTA MEJOR

Si se encuentra en el mismo sector que tú, otro jugador puede contratar a tus tripulantes descontentos pagando su sueldo a la banca. El tripulante descontento se une a su nueva tripulación y se retira la ficha de descontento que tuviera encima.

*“Cumplí con el encargo y desde entonces no han sido más que problemas, por no hablar de algunos comentarios desagradables acerca de mi persona.*

*Así que permíteme que te deje bien clara una cosa: yo hago mi trabajo y luego me pagan.”*

*Malcolm Reynolds*

*“Si hace el trabajo del tren para mí, usted es digno de confianza. Se acabaron los rumores. Eso es una buena relación.”*

*Adelai Niska*

## REPUTACIÓN

Al completar con éxito un encargo para un contacto, éste mejorará la opinión que tuviera de ti. A esto se le llama “ser digno de confianza” para ese contacto. Para indicar que eres digno de confianza con un contacto determinado, desliza la carta de encargo debajo de tu tablilla de nave de tal modo que el nombre del contacto quede visible.



*Digno de confianza para Patience*

## DIGNO DE CONFIANZA

Si eres digno de confianza para un contacto, ese contacto podrá comprarte tanto mercancías como alijos. Los precios que ofrecen se señalan en la esquina superior derecha del dorso de la carta de encargo.

La mayoría de reglas especiales de los contactos se aplican si te consideran digno de confianza, como el “Hoy por ti y mañana por mí” de Badger. La regla especial para cada contacto se especifica en la parte superior del dorso de las cartas de encargo.

**Atención: la regla especial de Niska, “Una libra de carne”, se aplica a partir del momento en el que se acepta uno de sus encargos. Cuidado cuando trabajes con él: no es de los que perdona fácilmente.**

## PERDER LA REPUTACIÓN

A tus contactos no les gusta que alguien que trabaje para ellos llame la atención de la Alianza. Si recibes una orden judicial mientras realizas un encargo para un contacto, pierdes la reputación que tuvieras con ese contacto y deja de considerarte digno de confianza. Niska se ofende especialmente ante este tipo de traspies (para más detalles, véase la regla especial de Niska). Más adelante podrás intentar demostrar tu valía de nuevo completando otro encargo para ese contacto y recuperando tu reputación para que te tenga por alguien digno de confianza.

*“Si algo sale mal... su reputación no sería más que un rumor y la relación entre usted y yo ya no sería tan buena, ¿verdad?”*

*Adelai Niska*

## TOLERANCIA CERO

Si recibes una orden judicial por el motivo que sea perderás la reputación que tuvieras con Harken, independientemente de quien fuera el contacto para el que realizabas el encargo. No puedes ser digno de confianza para Harken mientras tengas una orden judicial.

## TRABAJO RUTINARIO

A veces no hay grandes heroicidades que realizar y tal vez tengas que limitarte a limpiar el estiércol de unos establos o servir mesas en el turgorio de un pueblo.

Si te encuentras en una situación en la que no tienes nada mejor que hacer y tu Firefly está en un sector con un planeta, puedes realizar la acción “Trabajar” y cobrar 200 \$ de la banca.



# GANAR LA PARTIDA

Al principio de cada partida habrás elegido una tarjeta de misión. Cada una de estas tarjetas señala una serie de objetivos que indica los pasos que hay que seguir para lograr la victoria.

### EL REY DE TODO LONDINIUM

El Museo de Nueva Cardiff está a punto de organizar una gran exposición sobre "La Tierra de antaño", cuyo plato fuerte serán las joyas de la corona de la vieja Inglaterra. Intenta dar el cambuzo poniendo un "sombrero de primera" falso y largándote con el auténtico sin que nadie se entere.

#### OBJETIVO 1. Hace falta un toque maestro

**Jiangyin**  
Sol rojo

Busca al famoso falsificador Leo Zin Cho en el mercado negro de Jiangyin y convéncelo para que haga un "sombrero" de primera la mar de falso.

Paga 1000 \$ Intento frustrado.  
Paga 7000 \$ para lograr el objetivo O BIEN Intento frustrado.  
Paga 5000 \$ para lograr el objetivo O BIEN Intento frustrado.

#### OBJETIVO 2. Conocer a tu enemigo es tener media batalla ganada

**Londinium**  
Sol blanco

Dirígete a Londinium e infiltrate en las oficinas de la empresa de seguridad encargada de la exposición. Piratea su ordenador y averigua la ruta que seguirá el envío.

Intento frustrado y orden judicial.  
Superado: has logrado el objetivo.

#### OBJETIVO 3. Por arte de biribirioque

**Boros**  
Georgia

Viaja hasta Boros e intercepta el envío. Intercámbialo por la corona falsa y márchate como si nada.

Intento frustrado y orden judicial.  
¡Lo lograste; has conseguido la corona! El primer jugador que robe la corona gana la partida.

2 Horas

Ejemplo de tarjeta de misión

## TARJETAS DE MISIÓN

Cada tarjeta de misión detalla los pasos necesarios para ganar la partida. Algunas misiones implican labrarte una reputación intachable con varios de tus contactos, conseguir una cierta cantidad de créditos o dar un golpe bien sonado.

**Atención:** asegúrate de leer atentamente la tarjeta de misión. Algunas historias pueden modificar los preparativos de la partida o introducir nuevas reglas.

## OBJETIVOS DE LA MISIÓN

Si la tarjeta de misión tiene varios objetivos numerados deberá completarlos en el orden especificado. En otros casos puede que sólo haya un objetivo que cumplir.

## CUMPLIR UN OBJETIVO

Para poder cumplir un objetivo deberás realizar la acción "Trabajar". Cuando completes un objetivo, toma una ficha de objetivo para señalar tu progreso. Si el objetivo requiere portarse mal, deberás hacerlo antes de seguir cualquier otra instrucción que se señale para el objetivo. Cumplir un objetivo es distinto a cumplir un encargo: las habilidades especiales que se aplican durante un encargo no se aplican al cumplir un objetivo. Tras completar un objetivo no debes pagar a la tripulación.



## FRACASAR EN UNA PRUEBA DE OBJETIVO

Algunas pruebas de habilidad de las tarjetas de misión incluyen el resultado "Intento frustrado". Como en las cartas de mala

conducta, si no superas una prueba podrás volver a intentarlo en tu próximo turno.

## RECIBIR UNA ORDEN JUDICIAL

Si recibes una orden judicial mientras intentas cumplir un objetivo, deberás poner una ficha de orden judicial en tu tablilla de nave. Podrás intentar cumplir el objetivo de nuevo en tu próximo turno.

*Ejemplo: Javi logra cumplir el primer objetivo en su primer intento y se lleva una ficha de objetivo. Después se desplaza hasta la localización del segundo objetivo. En su siguiente turno su intento se ve frustrado mientras se estaba portando mal. ¡Vaya!*

*Durante el siguiente turno supera el segundo objetivo y se lleva una segunda ficha. Sin embargo, no considera que disponga de la tripulación adecuada para acometer todavía el tercer objetivo, de modo que destina un par de turnos a contratar unos tripulantes algo mejores. Con dos fichas de objetivo conseguidas, ya está a punto para intentar el tercer objetivo.*

*En cuanto llega a la ubicación del tercer objetivo, Javi cruza los dedos y empieza a robar cartas de mala conducta. ¡La tripulación que ha reunido se comporta magníficamente y gana la partida!*



El puente de mando de la Serenity

# REGLAS ADICIONALES

## NEGOCIAR CON LOS RIVALES

Hay dos tipos de interacciones que pueden tener lugar entre jugadores que se encuentren en el mismo sector. Los capitanes pueden comerciar entre ellos y contratar a tripulación descontenta sin necesidad de usar una acción.

## COMERCIAR

Si dos o más naves se encuentran detenidas en el mismo sector, los jugadores pueden comprar, vender e intercambiar entre sí tripulantes, combustible, recambios, mercancías, alijos, equipo y mejoras de nave sin restricción alguna. Los jugadores pueden discutir y negociar fuera de su turno de juego y el resto de jugadores pueden seguir jugando mientras se llega a un trato. Negociar con otros jugadores de esta forma no requiere usar ninguna acción. La ocasión para comerciar termina en cuanto uno de los jugadores abandona el sector.

## CONTRATAR A TRIPULACIÓN DESCONTENTA

Cuando se está detenido en el mismo sector que la nave de otro jugador, puedes pagar a la banca el coste de contratación de un tripulante descontento de la nave rival. Ese personaje luego se cambia de nave y se une a tu tripulación. Coloca la carta de tripulante en tu zona para la tripulación y retira la ficha de descontento que tuviera encima (para más detalles, véase la página 15).

*“Si te vienes con nosotros no sólo te enseñaré donde tenemos la mercancía; también me aseguraré de que te toca la parte que te mereces, y no un triste ‘7’. Tendrás tu propia habitación... acceso ilimitado a la cocina... El pack completo.”*

*Malcolm Reynolds*



## PASA EL DINOSAURIO

El juego incluye la ficha de un dinosaurio. El jugador activo (el que está realizando su turno) tiene el dinosaurio y lo pasa al siguiente jugador después de realizar su segunda acción. Si como segunda acción estás comprando de algún mazo de recursos o haciendo un trato con algún contacto, puedes pasar el dinosaurio al siguiente jugador antes de terminar de revisar las cartas; de este modo se acelera el ritmo de juego.

**Consejo: si lo deseas puedes sustituir la ficha del dinosaurio por una auténtica; ¡no hay nada como tener un dinosaurio de plástico en el salpicadero de la nave cuando te toca!**

## MUERTE EN EL ESPACIO

Si una prueba de habilidad concluye con un resultado de “Mata a” un determinado número de tripulantes, deberás elegir esa cantidad de tus tripulantes y retirarlos de la partida. Devuelve la carta o cartas a la caja, puesto que no volverán a utilizarse durante el resto de la partida. El jugador que capitanea la nave es quién decide cuál de sus tripulantes muere.

**Atención: matar (o retirar de la partida) no significa lo mismo que descartar. Retirar de la partida significa devolver la carta a la caja, mientras que descartar significa devolver la carta a su pila de descarte correspondiente.**

La profesión de médico te da ciertas probabilidades de evitar este triste destino. Algunas cartas de equipo y de mejoras de nave pueden modificar estas probabilidades.

## PROFESIONES DE LA TRIPULACIÓN

Entre las cartas de tripulación hay un gran número de profesiones. Algunas te resultarán útiles al cumplir un encargo, otras pueden suponer una prima al terminar el encargo y otras entrarán en juego mientras navegues por la galaxia.

### SOLDADO

Los soldados tienen entrenamiento militar y puedes fiarte de ellos cuando las balas empiecen a volar.

### MERCENARIO

Un mercenario es simplemente alguien dispuesto a rociar con plomo a los demás a cambio de unos cuantos créditos. Los mercenarios no son fiables al 100%; si llenas tu tripulación de mercenarios puede que te encuentres en la estacada cuando las cosas se pongan difíciles.

### PILOTO

Un piloto hábil es de un valor incalculable. Un piloto puede ayudarte a evitar algunos peligros mientras navegas y —tal vez— esquivar a unos reavers hambrientos.

### MECÁNICO

Hay unas 40.000 naves de la clase Firefly navegando por la galaxia y todas ellas necesitan un buen mecánico para seguir volando. Un mecánico te permitirá llegar a tu destino con más rapidez y con menos quebraderos de cabeza.

### ACOMPAÑANTE

Formarse como acompañante implica adquirir conocimientos de diplomacia, psicología y negocios, aparte de dominar las artes de alcoba. Las acompañantes son una rara especie; pueden ayudar a engrasar esos mecanismos que chirrían y además aportar unos cuantos créditos extra.

## TIMADOR

Los artistas del timo dan lo mejor de sí cuando el ojo de la ley no está presente. Un buen timador sabrá sacarle punta a algunos trabajos para que resulten todavía más provechosos.

## MÉDICO

Los profesionales médicos con formación no siempre están dispuestos a compartir litera con unos desharrapados que surcan el espacio. Tener a un buen médico en la tripulación puede suponer la diferencia entre la vida y la muerte.

### EXAMEN MÉDICO

Si tienes a un médico en la tripulación, puedes hacer un examen médico cuando muere un miembro de la tripulación:

**1-4 El tripulante muere; retíralo de la partida.**

**5-6 El tripulante se salva y regresa a la nave.**

Un médico puede hacer un examen médico aun cuando sea él mismo quien corre el riesgo de morir. Sólo se realiza un examen médico por tripulante, independientemente del número de médicos que tengas entre tu tripulación.

**Atención: todos los médicos tienen esta habilidad, aun cuando no se especifique en su carta (como sucede con Simon Tam o Doralee).**

*Ejemplo: Patricia roba la carta de mala conducta "Incursión de los reavers" y no supera la prueba de habilidad; los tres miembros de su tripulación mueren. Tira el dado y obtiene un 3 para el primer tripulante, de modo que se le retira del juego.*

*"Tienes a la ley, a unos criminales y a unos salvajes persiguiéndote... La mitad de personas en esta nave están muertas o heridas, incluido tú mismo, y estás dando cobijo a unos fugitivos."*

*"Pero seguimos volando."*

*"No es mucho, que digamos."*

*"Es suficiente."*

*Simon y Mal*

*La segunda tirada es un 6, con lo que el segundo tripulante se salva y permanece en la nave. Finalmente consigue un 5 para su médico, de forma que también se salva.*

## PALABRAS CLAVE DE EQUIPO

Muchas cartas de equipo (y algunos tripulantes) tienen una palabra clave en verde en su carta. Disponer de varias palabras clave te ayudará a superar muchos obstáculos y contratiempos.

### ARMA DE FUEGO

¿Quién dijo que la violencia no soluciona nada? Llevar una pistola en una pelea con cuchillos soluciona muchos problemas...

### RIFLE DE FRANCOOTIRADOR

Disparar a diestro y siniestro no siempre es la mejor idea; la sutileza y el subterfugio pueden ser las mejores armas de un capitán astuto. Un buen rifle de francotirador a veces puede poner fin a un problema antes incluso de que empiece.

### EXPLOSIVOS

Hacer que todo vuele por los aires es de lo más satisfactorio. Sutil no, pero sin duda divertido.

### CONSOLA DE PIRATEO

Si sabes los cables que hay que tocar, puedes encandilar a un sistema informático para que te abra lo que tú quieras.

### DOCUMENTACIÓN FALSA (DOC. FALSA)

¡Soy yo! ¡De verdad! ¡Es sólo que he ganado un poco de pelo y de peso y estoy algo más joven que cuando me hicieron esta foto!

### TRANSPORTE

¡Muy útil para mover cosas de un lado para otro o para salir cagando leches de un lugar!

### ROPA ELEGANTE

A veces a la gente elegante le gusta emperifollarse y lucir palmito. Si no llevas la prenda adecuada vas a destacar más que una garrapata en el culo de un magistrado.



*El dibujo que aparece en el morro de la Bonnie Mae.*

# UNOS CONSEJOS PARA SOBREVIVIR AL ESPACIO

## SIN COMBUSTIBLE NO SE AVANZA

Si te quedas sin combustible, acabarás a la deriva... Vale la pena llevar siempre algo más de combustible del previsto por si hay que cambiar inesperadamente de rumbo o surge alguna oportunidad por el camino.

## EL PILOTO; MEJOR TENERLO Y NO TENER QUE NECESITARLO...

Un buen piloto puede ayudarte a que la nave no corra ningún peligro y que llegue a tiempo a cualquier lugar. Encontrar uno puede suponer la diferencia entre la vida y la muerte cuando los reavers llamen a tu puerta. El Salón de los Pilotos, en el Bazar Espacial, es un buen lugar para contratar a un piloto.

## LOS MECÁNICOS TE MANTIENEN A FLOTE

Las naves Firefly son muy robustas, pero es el cariño de un mecánico lo que las mantiene en el aire. Consigue un mecánico bien pronto y te evitarás muchos quebraderos de cabeza al tener bajo control cualquier avería. Los muelles de Eavesdown en Perséfone normalmente están repletos de mecánicos que buscan trabajo.

## MEJOR TENER UN PLAN DE HUIDA

Si vas a portarte mal, será mejor que tengas un plan de huida en la recámara. Hazte con un transporte (por ejemplo, "Caballos veloces" o una "Mula 4x4") para poner los pies en polvorosa cuando las cosas se tuerzan.

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

Un Cry Baby es un dispositivo tecnológico muy útil que puede ayudarte a esquivar las atenciones de la Alianza. Ten uno siempre a mano cuando transportes mercancías de contrabando o fugitivos por la zona de la Alianza.

## SI TIENES DE TODO, ESTARÁS BIEN PREPARADO

Una tripulación que cuente con una buena combinación de las tres habilidades estará bien preparada para enfrentarse a los peligros de la galaxia. Tener armas está muy bien, pero no puedes solucionar todos los problemas que te encuentres a tiro limpio... ¡y una pistola sirve de bien poco si se te ha averiado la nave!

## CRÉDITOS

### DISEÑO DEL JUEGO

Sean Sweigart  
Aaron Dill

### REVISIÓN Y CORRECCIÓN

Peter Przekop

### DISEÑO GRÁFICO

Gale Force Nine Studio

### DIRECCIÓN DE DISEÑO

John Kovaléski

### PRODUCCIÓN

Peter Simunovich  
John-Paul Brisigotti

## CRÉDITOS EDICIÓN DEVIR

### TRADUCCIÓN

Oriol García

### ADAPTACIÓN

Antonio Catalán y Bañcu

### AGRADECIMIENTOS

20th Century Fox: William Hirsch, Judy Huang y María Romo

Maquetación y diseño 3D: Charles Woods

Imágenes: Karl Derrick

Diseño de los billetes: Benjamin Mund

Modelado 3D de la Serenity: Zachary Brackin

Y un especial agradecimiento para Joss Whedon, cuya visión e imaginación nos abrieron las puertas de la galaxia de par en par para que pudiéramos explorarla y disfrutarla.

## PRUEBAS DE JUEGO

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 Kovaléski, 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 y Phil Yates.

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



Diseño del juego © Gale Force Nine 2013

Firefly TM & © 2013 Twentieth Century Fox Consumer Products. Todos los derechos reservados.

Gale Force Nine es una empresa perteneciente a Battlefront Group.



DEVIR

EDITADO POR:

DEVIR IBERIA S.L.

C./Rosselló, 184. 6º 1ª

08008 Barcelona

[www.devir.es](http://www.devir.es)