

JOSS WHEDON'S

firefly™

THE GAME

FIND A CREW - FIND A JOB - KEEP FLYING



BLUE
SUN

RIM SPACE EXPANSION SET



RULEBOOK

EXPANSIÓN BORDE SOL AZUL

¡Deja las familiares vías espaciales atrás y prueba por el borde exterior! ¡Nuevos retos y recompensas aguardan a los capitanes emprendedores y suficientemente valientes que se atrevan en la frontera!



Las cartas Sol Azul están marcadas con el símbolo del set.

CONTENIDO

Expansión mapa
25 Cartas Suministro
30 Cartas Navegación
75 Cartas Trato
2 Cartas Lider
3 Cartas Historia
2 Cartas Set Up
2 Naver Reaver
88 Tokens
Instrucciones

EXTENSIÓN DEL MAPA DEL SOL AZUL

Esta expansión trae una nueva sección de mapa de 10 "x 20" que se coloca en el lado izquierdo del tablero de Firefly: The Game. Este nuevo mapa se expande por el espacio de la frontera y añade una nueva región: el Borde Exterior. Combinado con el juego original, el tablero mide 20 "x 40" - ¡asegúrate de tener mucho espacio para jugar!



Mapa original del Verso y nueva expansión del espacio exterior a la izquierda

CARTAS DE HISTORIA Y DE CONFIGURACIÓN

Nuevas cartas de historia, añaden nuevos objetivos, retos y giros a tu juego. Combina cualquier carta de Historia con las nuevas cartas de configuración para hacer partidas más dinámicas y variadas.



MAZO DE NAVEGACIÓN DEL BORDE

Cuando estás volando a través del Borde Exterior, robarás las nuevas cartas de navegación del mazo correspondiente. El Borde presenta un conjunto único de desafíos y oportunidades para capitanes dispuestos a aventurarse en los extremos del Verso.



MAZO DE SUMINISTRO MERIDIAN

La capital del sistema Sol Azul es Meridian, un centro financiero próspero. Viajar por el Borde es peligroso y los mercados de Meridian ofrecen una variedad de camuflajes para las naves que ayudan a evitar la amenaza Reaver.

INDICADORES DE ALERTA

Las fichas de alerta de doble cara, representan un nivel más alto de actividad Reaver o actividad de la Alianza dentro de un sector.



NUEVOS LÍDERES

Sol Azul incluye 2 nuevos líderes, cada uno con distintas habilidades especiales. Murphy sobresale en el comercio de bienes, mientras que las palabras clave de Atherton, hacen que el mal comportamiento en el juego, tenga más probabilidades de éxito.



NUEVOS CONTACTOS



Sr. Universo proporciona la oportunidad de asumir "Grandes Retos Malditos" que premiarán a los capitanes atrevidos, dispuestos a asumir mayores riesgos!

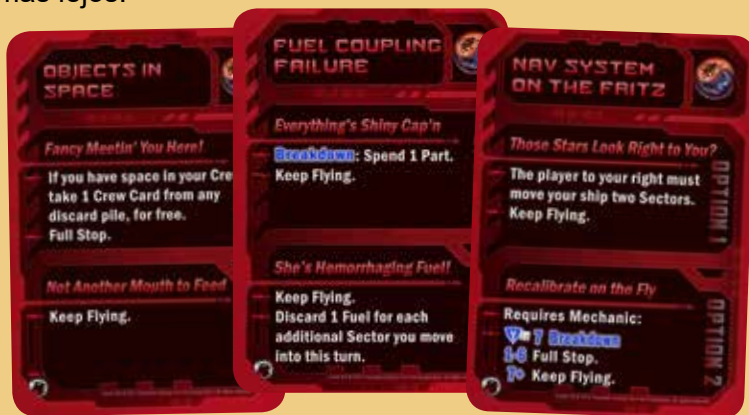


Lord Harrow es un magnate del contrabando y el transporte y una fuente fiable de cargamento para capitanes en los que confía.

EL BORDE

MAZO DE NAVEGACIÓN DEL BORDE

El Bordo Exterior utiliza un mazo de navegación único. Cuando vuelas a todo trapo a través del Bordo, roba cartas de navegación de este mazo. Las cartas ofrecen una amplia variedad de nuevos obstáculos, peligros y oportunidades para capitanes dispuestos a aventurarse más lejos.



Nuevas cartas de navegación del Bordo

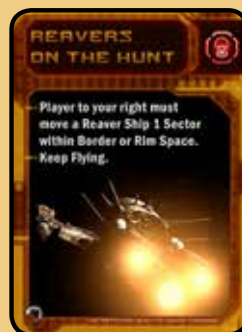
El Verso se divide en tres regiones. El Bordo Exterior tiene los sectores bordeados en líneas rojas. El Espacio de la Alianza por líneas azules, el espacio fronterizo en naranja.



Las tres regiones, resaltadas.

NOTA: Nunca puedes moverte diagonalmente entre Sectores..

NUEVAS CARTAS ESPACIO FRONTERIZO



Sol Azul incluye 10 nuevas cartas de navegación del Espacio Fronterizo. Estas sustituyen a cartas existentes. Para actualizar tu mazo de navegación fronterizo **debes quitar:**

- 1 Patrullera Reaver
- 1 Señuelo para Reavers
- 8 Reavers de caza

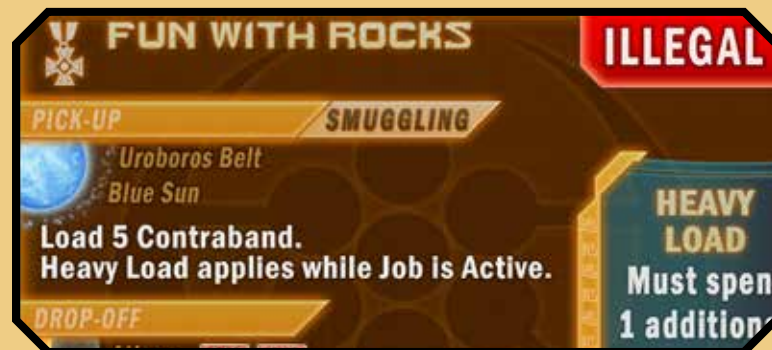
Las 10 nuevas cartas reemplazan completamente las cartas antiguas, que representan una mayor amenaza Reaver en el espacio exterior.

CINTURÓN DE UROBOROS

El Cinturón de Uroboros es un área de espacio alrededor de la estrella Sol Azul que está lleno de Asteroides y planetoides ricos en minerales. Una serie de nuevos trabajos tienen su recogida en el cinturón de Uroboros. Puedes empezar a trabajar en el cinturón de Uroboros en cualquiera de los 4 sectores que representan a los asteroides.



Nota: Los sectores de Uroboros no son considerados sectores planetarios a menos que contengan un planeta con nombre.



Un trabajo de Lord Harrow con una recogida en el cinturón de Uroboros

NUEVAS REGLAS REAVER

En la lejana órbita de la protoestrella Burnham, los Reavers se esconden entre los esqueletos flotantes de muchas naves que han canibalizado. El bloqueo Reaver de Miranda ha estado en vigor durante años, pero recientemente, los rumores de nuevas oportunidades de negocio motivan a Capitanes decididos a probar suerte.

ESPACIO REAVER

Los 3 sectores alrededor de Burnham son designados en el mapa como Espacio Reaver. Solo estos 3 Los sectores son considerados "Espacio Reaver".



El Espacio Reaver rodea a Miranda

NUEVAS NAVES REAVER

Sol Azul incluye 2 naves Reaver adicionales. Cuando se juega con la expansión Sol Azul, tendrás un Un total de 3 naves Reavers aterrorizando el Espacio Fronterizo y el Borde. Solo una nave Reaver puede estar en un Sector. No se puede mover una nave Reaver a un sector ocupado por otra nave Reaver.

NUEVA CONFIGURACIÓN REAVER

Al configurar un juego con Sol Azul, coloca una nave Reaver en cada uno de los Tres sectores del Espacio Reaver, formando un bloqueo alrededor de Miranda. Durante el progreso del juego, las naves Reaver se moverán, abriendo rutas a Miranda.



Ubicaciones de inicio de las naves Reavers

ACTIVIDAD EN EL ESPACIO REAVER

Cada Sector de Espacio Reaver está marcado con una Alerta Reave permanente que nunca se elimina. Ahí Siempre existirá la amenaza de que aparezca una nave Reaver cuando viajes a través del Espacio Reaver!

TIEMPOS DESESPERADOS

A veces, un capitán desesperado puede tener que desafiar a los Reavers. Jugando con la expansión Sol Azul, puedes deambular en un Sector que contiene una nave reaver.

Nota: no puedes volar a todo trapo ni evadir en un sector Reaver ocupado.

Ejemplo: Los Reavers están en el Bazar Espacial, a la derecha, donde Sally necesita ir para completar un objetivo. Ella usa una acción de volar para ir a un sector adyacente al Bazar Espacial, y termina su acción. A si mismo, ella se mete en el Bazar Espacial y realiza el trabajo, completando su objetivo y terminando su turno. La nave Reaver se queda en El Bazar Espacial, por lo que comienza su próximo turno en el mismo sector que la nave Reaver y debe resolver el contacto Reaver con normalidad.

INDICADORES DE ALERTA

Sol Azul incluye marcadores de Alerta doble cara para los Reavers y la Alianza. Los marcadores de alerta representan Actividad reciente en un sector, con una mayor probabilidad. De un encuentro inoportuno.

FICHAS DE RASTRO REAVER

Cada vez que una nave Reaver se mueve de un sector a otro, coloca un Marcador de Alerta de Reaver en el sector que acaba de desocupar. Un sector puede tener más de un marcador de Alerta si los Reavers pasan varias veces por él.



Las naves Reaver dejan un marcador de Alerta Reaver detrás cuando se mueven a un sector diferente.

Nota: Se añaden Marcadores de Alerta Reaver adicionales a los sectores del Espacio Reaver de forma normal. Cuando las naves abandonan el espacio Reaver por primera vez, dejan atrás una ficha, además de la impresa.

MARCADORES REAVER Y DE ALIANZA, CONTINUACIÓN

INDICADORES DE LA ALIANZA

El Crucero de la Alianza, también dejará rastro de marcadores de Alerta de Alianza (reverso) a no ser que se especifique lo contrario en una carta de historia o configuración.



RESOLVER MARCADORES DE ALERTA

Si te mueves a un sector que contiene uno o más marcadores de Alerta durante tu acción de volar, debes resolver el Aviso de alerta antes de robar una nueva carta de navegación. Para ello, tira un dado. Si la tirada de dados es igual o menor que el número de Marcadores en el sector, ¡tienes compañía! El jugador a tu La derecha elige y mueve una nave Reaver o Crucero de la Alianza a tu sector actual, dependiendo de qué marcador fue encontrado. Se llevarán a cabo las reglas normales de contacto con Reaver o Crucero de la Alianza. Otro resultado en la tirada de dados, eliminará todas las fichas del Sector.

Ejemplo: John mueve su nave a un sector con tres fichas de Alerta Reaver. Tira un dado, ¡obteniendo un 2! ¡Los Reavers tienen hambre! Sally, a su derecha, elige una nave Reaver y lo mueve a la ubicación de John. Luego roba una carta de navegación para ese sector, como de costumbre. Oh ¡no! ¡Descomposición! Si John se detiene en este sector, puede ser mordido por Reavers al comienzo de su próximo turno. Si John es capaz de seguir volando, evitará la nave Reavers, por ahora.



La Serenity evadiendo a sus perseguidores

NOTAS PARA LA RESOLUCIÓN DE MARCADORES DE ALERTA



Si te encuentras con marcadores de alerta en medio de un vuelo a todo trapo, resuelve los marcadores de alerta primero, luego roba una carta de navegación y júgala como de costumbre.



La resolución de marcadores de alerta no es una "prueba". Las cartas de modificación no tienen efecto durante la resolución de alertas.



Si eres una nave fuera de la ley y una Alerta de Alianza al Crucero a tu ubicación, tu acción de volar termina inmediatamente. No robes más cartas de navegación.



Si deambulas en un sector, debe resolver los marcadores de alerta. ¡Deambular por sectores con marcadores de Alerta Reaver generalmente no es una buena idea!



El "Escáner de largo alcance", una nueva actualización de nave de Meridian, te permite resolver marcadores de alerta en sectores adyacentes. Puedes hacer esto en cualquier momento durante tu acción de vuelo. Esto no interrumpe tu acción de volar. Si tu tirada es igual o menor que el número de marcadores de alerta en el sector adyacente, la Alianza/Reaver se moverá a ese sector. Puedes hacer esto varias veces durante tu acción de vuelo.



Si un marcador de alerta trae una nave Reaver a tu sector y luego robas la carta de navegación "Crucero Reaver", no se mueve a otra nave a tu ubicación. Resolverás el contacto con la nave inmediatamente. Esto se aplica en cualquier momento en que la carta de navegación "Crucero Reaver" coloca una nave Reaver en un sector ocupado por otra.

NUEVO CONTACTO: LORD HARROW

Desde su morada en Highgate, Lord Harrow dirige una red de envíos que mueve grandes cantidades de mercancías a través del Verso. A veces, sin embargo, Harrow necesita un capitán que no se incline ante las regulaciones de la Alianza.



GANAR LA CONFIANZA DE LORD HARROW

A diferencia de otros contactos, cuando ganas la confianza de Lord Harrow, puedes comprar cargamentos por \$ 300. Cuando se utiliza una acción para tratar Lord Harrow, puedes comprar la cantidad de carga que quieras, además de hacer tratos con él. Cuando Lord Harrow confíen en tí, ganarás \$ 500 adicionales cada vez que completes un trabajo de contrabando o envío con él. Vale la pena llevarse bien con Lord Harrow.

"Ahora, estás con este trabajo - siendo mi segundo - ¿significa que estamos en el negocio?"
- Mal

"Significa que estás en peligro mortal. Pero plantaste cara a Atherton, y eso es importante para mí de alguna manera."
- Lord Harrow

NUEVO CONTACTO: SR. UNIVERSO

Sr. Universo ofrece a los capitanes grandes desafíos malditos, añadiendo trucos y obstáculos adicionales a los trabajos normales.

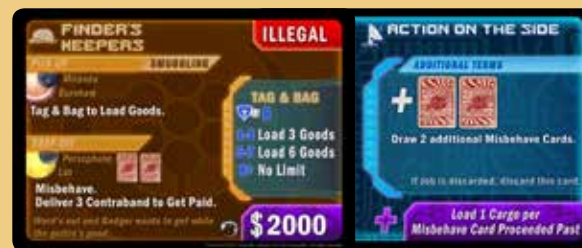
CARTAS DE GRANDES DESAFÍOS MALDITOS

Para obtener cartas de grandes desafíos malditos, usa la acción de trabajar para Sr. Universo, igual que lo harías con otro contacto. Las cartas de desafío van a tu mano y cuentan como cualquier trabajo, con un máximo de tres en mano.



ESTAR A LA ALTURA

En lugar de trabajar por cuenta propia, los desafíos se adjuntan a los trabajos de otros contactos. Para adjuntar un desafío a un trabajo, colócalo debajo del trabajo que vayas a realizar. No puedes adjuntar desafíos para trabajos de piratería o recompensas. No puedes adjuntar desafíos para trabajos que ya están activos.



Trabajo de Badger con gran desafío maldito adjunto

Nota: Una vez que hayas adjuntado una carta de desafío, La carta de desafío no cuenta para tu límite de trabajos activos. Podrías tener tres trabajos activos, todos con grandes desafíos malditos adjuntos.

Las cartas de Grandes Desafíos Malditos están marcados como el resto "Legal" o "Illegal". Legal, solo pueden adjuntarse a trabajos legales y desafío ilegal, solo pueden adjuntarse a trabajos ilegales.



Un desafío legal y otro ilegal

SR. UNIVERSO, CONTINUACIÓN

COMPLETANDO GRANDES DESAFÍOS MALDITOS

Para completar un trabajo con un desafío adjunto, debes cumplir los requisitos normales del trabajo, junto con todos los requisitos añadidos por el reto. Grandes desafíos malditos imponen una amplia variedad de obstáculos. Cada desafío detalla exactamente lo que hay que hacer para superarlo.



Por ejemplo, "Con las manos atadas", en la imagen de arriba, te impide añadir puntos en la habilidad de lucha de tu tripulación a las pruebas de habilidad mientras se trabaja el trabajo adjunto. Con ese reto adjunto, cualquier prueba de combate en Las cartas de mal comportamiento, o en el trabajo mismo, se harían como si tu tripulación no tuviera habilidad de lucha.

GRANDES RECOMPENSAS DEL DESAFÍO MALDITO

Cada carta de Gran Desafío Maldito tiene una recompensa adicional, que se añade a la paga de la trabajo adjunto. Solo ganas la recompensa de la carta del desafío después de completar con éxito el trabajo adjunto, y se cumplan los requisitos de el reto.

Ejemplo: Pete está trabajando en un trabajo que le exige portarse mal tres veces, con el desafío "Con tus manos" adjunto al trabajo. Pete pasa el Las dos primeras cartas de portarse mal, pero falla la tercera. Como consecuencia, no gana ningún crédito: ¡es todo o nada!

CONFIANZA CON SR. UNIVERSO

Después de completar un trabajo con un desafío adjunto, tendrás confianza con el Sr. Universo. Desliza su carta de desafío con tus otros contactos en confianza. Llegados a este punto, mantendrás o perderás tu reputación con Sr. Universo independientemente de que mantengas la confianza del trabajo original.



Cuando tienes confianza con el Sr. Universo, el tamaño máximo de tu mano aumenta en 2. Con un tamaño de mano base de 3, esto significa que puedes tener hasta 5 cartas de trato durante la partida.

PERDIENDO LA CONFIANZA CON EL SR. UNIVERSO

Si estás trabajando en un trabajo con una carta de desafío adjunta y recibes una Orden Judicial, descartar el reto junto con el trabajo, como de costumbre. Al igual que con los otros contactos, si descartas un desafío debido a una Orden Judicial, perderás tu confianza con el Sr. Universo.

Nota: Si pierdes tu confianza con el Sr. Universo, el tamaño máximo de mano se reducirá en 2. Esto significa que si tienes más cartas de las que estás permitido, deberás descartarte inmediatamente de tantas cartas como para volver a tener tres máximo.



"No se puede detener la señal, Mal. Todo llega a algún lugar, y yo llego todos lados".
-Señor. Universo

NUEVAS CARTAS DE HISTORIA Y CONFIGURACIÓN

Firefly: Sol Azul contiene 3 nuevas cartas de historia y 2 cartas de configuración. Las cartas de configuración pueden estar emparejadas con cualquier carta de historia para añadir variedad a tus juegos.

CARTAS DE CONFIGURACIÓN

Las cartas de configuración detallan formas alternativas de iniciar el juego. Cambian los aspectos de la configuración: trabajos Iniciales, activos, refugios, cada aspecto de la configuración que difiere del estándar, está marcado con una barra de título en color verde, como se muestra a la derecha.



Nota: Algunas cartas de configuración y de historia hacen referencia a “Sectores planetarios”. Un Sector Planetario es cualquier sector que contiene un planeta con nombre. El espacio Bazaar y Cortex Relay 7 cuentan como planetas.

MERIDIAN CREDIT EXCHANGE

Meridian es el hogar del sistema de intercambio para enviar créditos por el Cortex. Al jugar con el expansión del Sol Azul, se pueden dar créditos a otro jugador en cualquier momento, incluso si no estás en el mismo Sector.



Nota: Para intercambiar bienes, tripulación, equipo o actualizaciones de nave, ambos capitanes deben encontrarse en el mismo sector, como es natural.



REGLAS ADICIONALES

CARTAS DE “BARAJAR MAZO”

Las cartas de "Barajar mazo" en los mazos Portarse mal y navegación no deben excluirse de los mazos, (excepto en algunas configuraciones.). Si en alguna acción se indica colocar carta de barajar mazo en la pila de descartes sin resolverlo, se barajará el mazo restante una vez descartada, sin incluir el descarte.



QUÉ SON LOS BIENES?

Muchas de las Cartas en Sol Azul se refieren a "Bienes". Los bienes son carga, contrabando, combustible y repuestos. Algunas cartas pueden permitirte cargar una cantidad de bienes. En este caso, puedes elegir qué tipo de bienes te gustaría cargar en tu nave.



Los bienes se refieren a Carga, Contrabando, Combustible y Piezas.

PARAÍSO

Los paraísos son planetas que tienen especial importancia para los jugadores correspondientes. Los marcadores de Haven se combinan con el color de las naves. Algunas cartas de historia harán que tengas que elegir paraísos durante la preparación. Cada carta de historia detallará la importancia de los paraísos y qué planetas pueden o no ser elegible como paraísos.



Token de paraíso de la Serenity.

ESCOGIENDO PARAÍSO

Durante la configuración, después de elegir capitán, los jugadores colocan sus fichas de Haven en lugar de colocar sus naves. Las fichas de Paraíso deben colocarse en sectores que contengan planetas pero no pueden ser colocados en planetas de suministro o contacto. Los jugadores no pueden colocar su ficha de paraíso en un sector que ya es el paraíso de otro jugador. A no ser que de lo contrario, las naves de los jugadores comienzan la partida en su refugio.

CREDITS

GAME DESIGN

Sean Sweigart
Aaron Dill

DESIGN DIRECTOR

John Kovaleski

SENIOR PROOFREADER

Peter Przekop

GRAPHIC DESIGN

Katie Dillon

3D MODELING

Charles Woods

PRODUCERS

Peter Simunovich
John-Paul Brisigotti

ACKNOWLEDGMENTS

*20th Century Fox: William Hirsch,
Judy Huang, Maria Romo*

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

**THANKS TO ALL THE
STAFF AT BATTLEFRONT AND
GALE FORCE NINE AND
EVERYONE WHO CONTRIBUTED TO
PLAYTESTING THE GAME.**

Game Design © Gale Force Nine 2014.

Firefly TM & © 2014 Twentieth Century Fox Consumer Products. All Rights Reserved
Gale Force Nine is a Battlefront Group Company.

www.fireflyboardgame.com

