

STAR WARS™



BOUNTY HUNTERS

RULEBOOK



FRÉDÉRIC
HENRY



2-6



10+



20'

DEREK
LAUFMAN 

OVERVIEW

In *Star Wars™: Bounty Hunters*, **players are elite bounty hunters pursuing targets across the galaxy**. Team up with the right allies and purchase the droids you need at the Jawa market. Capture the most wanted targets to become the best bounty hunter there is!

Zero-downtime gameplay: *Bounty Hunters* is **played simultaneously** by all players. Whoever has the most prestige points at the end of the game is the winner!

There are several ways to score points:

CAPTURE TARGETS



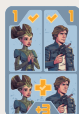
Catching the Targets won't be easy: recruit Bounty Hunters and buy Droids at the Jawa Market to help you capture them. Nothing in life is free, however: hiring Bounty Hunters will cost you prestige points at the end of the game...

BUY CRATES AT THE JAWA MARKET



By rummaging through the Jawa market, you can find crates (☐) full of equipment. They cost Imperial Credits but score points at the end of the game.

COMPLETE CONTRACTS



Contracts let you earn extra points by accomplishing more specific missions.

A simplified version of the game, without Contracts, is described on page 12.

COMPONENTS

- 1 rulebook
- 4 Zone cards: Target, Bounty Hunter, Contract, Jawa Market
- 44 Target cards
- 63 Bounty Hunter cards
- 44 Contract cards
- 44 Jawa Market cards
- 42 Imperial Credit tokens
- 1 Player Aid card
- 1 score pad

SETUP



- 1 Place the 4 Zone cards in a row in the middle of the play area, as shown in the diagram above. Sort the cards into 4 decks according to their color (green, red, blue, grey) and shuffle them separately. Place them face down above the matching Zone cards. Leave a space for a discard pile below each Zone card.
- 2 Place the Imperial Credits conveniently nearby.

- 3 The player who watched a *Star Wars* movie most recently becomes the “Guild Master” and receives the Player Aid card. The Guild Master’s task is to coordinate the players, ensuring that everyone performs their actions at the same time.
The front of the Player Aid shows the sequence of steps that make up each game turn.
The back of the Player Aid shows a summary of how the game ends and related bonuses.



All players may refer to the Player Aid during the game.

Note: The Guild Master role is unnecessary if everyone is familiar with the rules of Bounty Hunters. The Player Aid must remain accessible to all players, however.

- 4 Each player draws 1 card from each of the 4 decks to form a **starting hand of 4 cards**. Never show the cards in your hand to another player.



In *Bounty Hunters*, the action unfolds right in front of you! Hunt Targets you have chosen yourself, with the help of your own Bounty Hunter and Droid cards.

GAMEPLAY

Each game turn is divided into three consecutive steps. All players perform each step **simultaneously**:

1. DRAW A CARD
2. CHOOSE A CARD
3. PASS YOUR HAND

STEP 1: DRAW A CARD



Draw a **5th** card from any of the decks and add it to your hand.

Note: Each deck contains specific cards. At the start of the turn, draw from whichever deck best suits your chosen strategy.

The Guild Master sets the tempo by reading aloud the relevant section of the Player Aid at the start of each step.

Always wait for all players to finish the current step before moving on to the next one. The Guild Master is responsible for ensuring that everyone plays at the same time.



STEP 2: CHOOSE A CARD



Choose a card **from your hand** and do **one** of two things:

- A. SELL THE CARD
- B. PLAY THE CARD

For more coordination, place the chosen card face down in front of you. Once every player has done so, **reveal your cards simultaneously**. Don't pass your remaining cards just yet! Keep them with you instead.

A. SELL THE CARD

Discard the chosen card (placing it face-up on the discard pile below the matching deck's Zone card) and collect **1 Imperial Credit**.

Note: All types of cards may be discarded in this way. Imperial Credits are used to activate Jawa Market cards (see B).



↑
Discard pile

B. PLAY THE CARD

Place the chosen card in front of you, face up.

- If no cost is shown on the card, activate it immediately by placing it **upright** (i.e. aligned vertically).
- If the card has a cost (Jawa Market card), you must pay that cost to activate the card. If you are unable to activate the card immediately, or prefer not to, **reserve it by placing it on its side** (i.e. aligned horizontally).

After selling or playing a card, you may activate any or all previously reserved Jawa Market cards, paying their cost.

Example: Ginny does not have enough Credits to activate the card she chose to play. She places the card on its side **1** to indicate that it is simply reserved. During a subsequent turn, on step 2, in addition to her normal action, she may spend Imperial Credits **2** to activate any reserved cards. Those cards will then be positioned upright **3** in front of her and the Imperial Credits will be spent by returning to the reserve.



STEP 3: PASS YOUR HAND



Give the remaining 4 cards in your hand to the player on your left and collect the 4 cards passed to you by the player on your right.

When all players have completed these 3 steps, a new turn begins. Repeat the 3 steps in sequence until the last turn of the game (see “End of the game” page 9).

CARDS

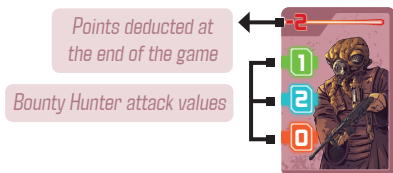
The four decks are designated as follows: the **Target deck**, the **Bounty Hunter deck**, the **Jawa Market deck** and the **Contract deck**.

TARGET CARDS (TARGET DECK):



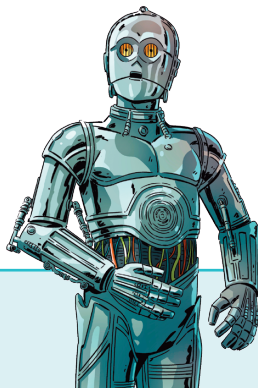
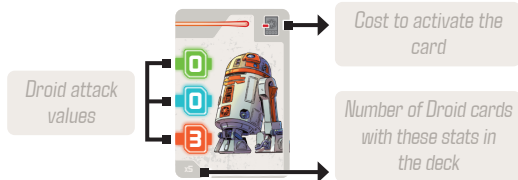
To capture Targets, you can use Bounty Hunter and Droid cards, also known as **attack cards**.

BOUNTY HUNTER CARDS (BOUNTY HUNTER DECK):



Bounty Hunter cards are played for free, but cost you points at the end of the game.

DROID CARDS (JAWA MARKET DECK):

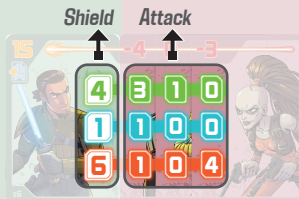


Droid cards are found in the Jawa Market deck, and therefore cost Credits. At the end of the game, however, no points will be deducted.

CONFRONTING A TARGET

Each player manages their own confrontations in front of them. Gather your forces for a confrontation by placing **attack cards** (i.e. Bounty Hunters and Droids) to the right of a Target card, next to it. All the attack cards facing the same Target should be overlaid, leaving their attack values visible (see diagram below).

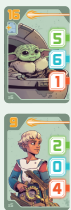
A Target's shield values are represented by 3 bars (green, blue and orange), each containing a number (in this case, 4, 1 and 6).



The attack values of the cards facing the Target are represented by another 3 bars (green, blue and orange) and numbers. The sum of the numbers in each bar (4, 1 and 5 in our example) is the attack value.

STARTING A CONFRONTATION WITH A TARGET CARD:

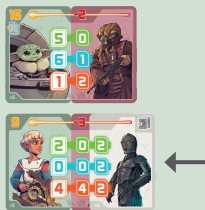
Place the Target card in front of you to prepare a new confrontation. You may prepare as many confrontations as you like.



When you activate an attack card, place it facing any Target card to start a confrontation.



When you add an attack card to an existing confrontation, overlay it onto the previous card, leaving its attack values visible.



Prepare several confrontations, so that you will have more options to place your attack cards!

STARTING A CONFRONTATION WITH AN ATTACK CARD:

Even if you don't have any Targets to capture, you may still play an attack card on its own to prepare a confrontation.



As long as you have no Targets to capture, any subsequent attack cards you activate **must** be added to this confrontation.



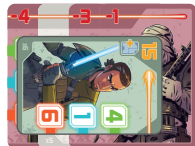
The next Target you play **must** be assigned to this confrontation!




➔ CAPTURING A TARGET

To capture a Target, the combined attack values of the Droids and Bounty Hunters confronting that Target **must equal or exceed the corresponding shield values**.

When all three **attack values** on the cards facing a Target **reach or exceed its shield values**, that Target is captured. Turn the Target card on its side so that everyone can see at once how many Targets you have captured.

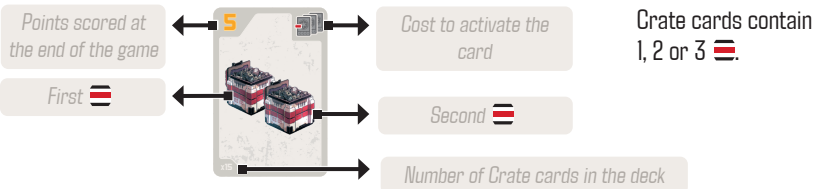



Whenever you capture a Target with a  icon, immediately win an Imperial Credit.

Whenever you capture a Target with a  icon, immediately draw and activate a Contract card.

Points earned for capturing Targets and points lost because of Bounty Hunters will be summed up at the end of the game.

CRATE CARDS (JAWA MARKET DECK):





At the end of the game, players with the most  score an additional 5 points!

Example:

<i>Ginny's cards</i>  4 	<i>Thomas' cards</i>  2 	<i>Mia's cards</i>  4 
--	--	--

Ginny and Mia have the most  (4) and therefore score 5 points each.

Note: To activate a Crate card and score the corresponding points at the end of the game, you must pay the cost of the card. You can reserve a card, then pay its cost during a subsequent turn.

There are 15 Crate cards in all. 6 contain only 1 , 6 contain 2 , and 3 contain 3 .

x6  x6  x3 


CONTRACT CARDS (CONTRACT DECK):


Contract cards award points at the **end of the game** if their conditions are met.


For an introductory game without Contracts, see page 12.



There are three types of Contracts:



1. CONTRACT WITH TWO DIFFERENT TARGETS:




For each  captured, score 1 point.


For each  captured, score 1 point.



For each unique duo of  and  captured, score 3 additional points.


Example: Ginny has captured 2  and 1 . She therefore scores 3 points, plus +3 points for capturing the designated duo of Targets once. This Contract is worth 6 points (1+1+3).

2. CONTRACT WITH THE SAME TARGET TWICE:





For each  captured, score 1 point.




For each duo of  and  captured, score 2 additional points.



Example: Mia has captured 2 . She therefore scores 2 points, plus +2 points for capturing the designated duo of Target once. This Contract is worth 4 points (1+1+2).

3. CONTRACT WITH A TARGET AND A CRATE:



For each  captured, score 1 point.



For each unique duo of  and  captured, score 2 points.
Note:  must be on an activated card.

Example: Thomas has captured 2  and has 2  on his activated cards. He therefore scores 2 points, plus two times +2 points for capturing two duos of  and . This Contract is worth 6 points (1+1+2+2).

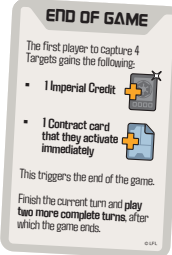
You can use the same Target or Crate to complete multiple contracts, regardless of their type.

END OF THE GAME

The first player to capture 4 Targets wins the following bonuses:



-  Take 1 Imperial Credit from the reserve.
-  Draw 1 Contract card and activate it immediately.

If two or more players capture their 4th Target during the same turn, they all receive the bonuses.



END OF GAME

The first player to capture 4 Targets gains the following:

- 1 Imperial Credit 
- 1 Contract card that they activate immediately 

This triggers the end of the game.

Finish the current turn and play two more complete turns, after which the game ends.


© 2014







It triggers the end of the game. Finish the current turn, **then play two more full turns.**


It is possible to capture more than 4 Targets during the game.





Then the game is over. Time to calculate your score!

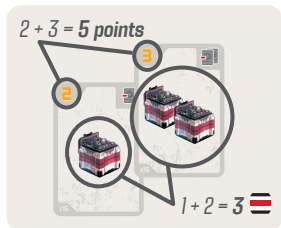
SCORING


1  The Guild Master notes each player's first name in the top row on the score pad, and then records their respective scores as follows:


1			
2			
3			
4			
5		-	-
6			


2  Each player adds up the points awarded for the **Targets they captured**. Uncaptured Targets score no points.

3  Each player adds up the points granted by their **activated Crate cards**. Reserved cards score no points. Players then count the number of  on their **activated cards**. The player(s) with the most  receive(s) **5 bonus points**.  +5



4  Players add up the points awarded by their Contracts.

5  Each player counts the total number of points deducted by Bounty Hunters who **helped capture their Targets**. Ignore any Bounty Hunters whose Targets were not captured when the game ended, as they did not complete their mission.

6  The Guild Master adds up the first three criteria (Targets, Crates and Contracts), deducts the Bounty Hunters points, and records each player's final score. The player with the highest score wins the game!

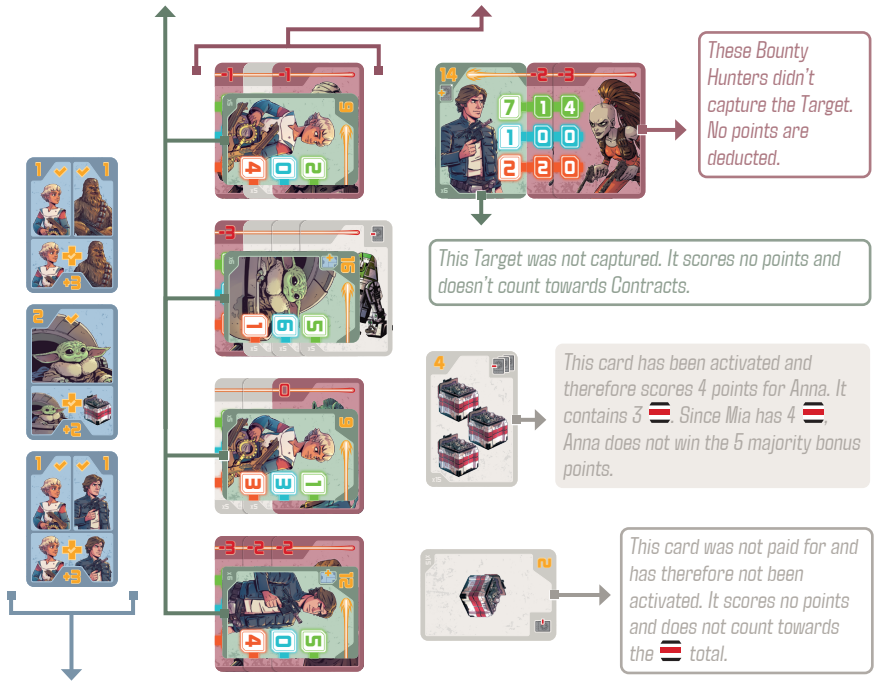
***Note:** In the event of a tie, the winner is the player with the most Imperial Credits at the end of the game. If the tie persists, tied players win the game together.*

EXAMPLE OF FINAL SCORE

Here are all the cards that Anna played during the game:

All these Targets were captured.
Anna scores $9+16+9+12 = 46$ points.

These Bounty Hunters helped to capture those Targets.
Deduct $-1-1-3-0-3-2-2 = -12$ points.



These Bounty Hunters didn't capture the Target.
No points are deducted.

This Target was not captured. It scores no points and doesn't count towards Contracts.

This card has been activated and therefore scores 4 points for Anna. It contains 3 . Since Mia has 4 , Anna does not win the 5 majority bonus points.

This card was not paid for and has therefore not been activated. It scores no points and does not count towards the total.

The 1st contract earns Anna 2 points as she had 2 and no .

The 2nd contract scores 2 points for her and 2 extra points because she can make a and duo.

The 3rd is worth 2 points for her 2 , 1 point for her and 3 points because she can form a and duo.


Anna scores $2+2+2+1+3 = 12$ points.

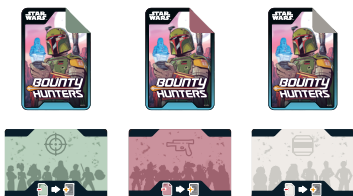
	Anna
	46
	4
	12
	-12
	50

Anna scores a total of 50 points.

INTRODUCTORY GAME

We have devised an introductory mode, played without Contract cards, to help you become familiar with the game. Adjust the setup and gameplay sequence as follows:

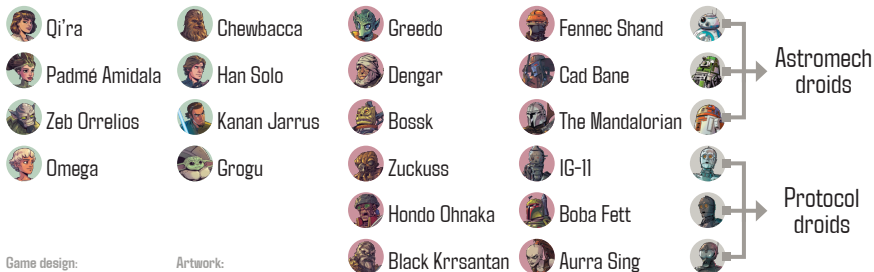
- Remove the 8 cards with the  icon from the Target deck.
- When setting up the play area, use only the Target, Bounty Hunter and Jawa Market cards and their three related Zone cards. Leave the Contract cards in the box.
- Players form their starting hand by drawing 1 Target card, 2 Bounty Hunter cards and 1 Jawa Market card from their respective decks.



- At the end of the game, the first player(s) to capture 4 Targets receive(s) only the Imperial Credit bonus. The rest of the game is played in the normal way.
- When scoring, ignore the Contracts section of the score pad.

This introductory mode will help you learn how to play. Once you are familiar with the gameplay, move on to the normal rules for the full *Star Wars: Bounty Hunters* experience!

There are many ways to win a game of *Star Wars: Bounty Hunters*. Have fun trying out new strategies!



Game design:
Frédéric Henry

Artwork:
Derek Laufman

Art direction:
Stéphane Cantiez

Rulebook layout:
Good Heidi

© & ™ Lucasfilm Ltd. © Asmodee Group 2023. All rights reserved.

STAR WARS™



BOUNTY HUNTERS

RÈGLES DU JEU



FRÉDÉRIC
HENRY



2-6



10+



20'

DEREK
LAUFMAN 

RÉSUMÉ

Dans *Star Wars™ : Bounty Hunters*, vous incarnez **les plus grands chasseurs de primes de la Galaxie** à la poursuite de cibles. Faites appel aux bons alliés et achetez au marché Jawa les droides dont vous avez besoin. Capturez les cibles les plus recherchées pour devenir le plus prestigieux des chasseurs de primes !

Bounty Hunters se joue **en simultané** : chaque étape se déroule en même temps pour tous les joueurs. Le joueur qui totalise le plus de points de prestige à la fin de la partie l'emporte !

Il y a plusieurs moyens de gagner des points :

CAPTURER DES CIBLES



Les cibles ne se laisseront pas facilement attraper : recrutez des chasseurs de primes et achetez des droides au marché Jawa pour vous assister dans leur capture. Attention, cependant, les chasseurs de primes vous coûteront des points de prestige en fin de partie.

OBTENIR DES CAISSES AU MARCHÉ JAWA



En fouinant dans le marché Jawa, vous pourrez dénicher des caisses (☒) pleines d'équipement. Elles vous coûteront des crédits impériaux, mais vous assureront des points en fin de partie.

HONORER DES CONTRATS



Les contrats vous inviteront à remplir des missions plus spécifiques pour gagner des points supplémentaires.

Une version simplifiée du jeu, sans contrats, vous est également proposée p. 12.

MATÉRIEL DE JEU

- 1 livret de règles
- 4 cartes Zone : Cible, Chasseur de primes, Contrat, Marché Jawa
- 44 cartes Cible
- 63 cartes Chasseur de primes
- 44 cartes Contrat
- 44 cartes Marché Jawa
- 42 crédits impériaux
- 1 carte Aide de jeu
- 1 carnet de scores

MISE EN PLACE



1 Placez les 4 cartes Zone au centre de la table de jeu, les unes à côté des autres, conformément au schéma ci-dessus. Triez les cartes en 4 paquets selon leur couleur (vertes, rouges, bleues et grises) puis mélangez-les séparément. Placez-les face cachée au-dessus de la carte Zone qui leur correspond. Réservez un espace sous chaque carte Zone pour les défausses.

2 Placez la réserve de crédits impériaux à proximité.

3 Le dernier joueur qui a vu un film *Star Wars* endosse le rôle de « chef de la Guilde » et reçoit la carte Aide de jeu. Sa mission : coordonner les actions des joueurs afin de garantir que tous réalisent leurs actions en même temps.

Le recto de la carte Aide de jeu indique l'ordre des étapes pour chaque tour de jeu.

Le verso de la carte Aide de jeu affiche un résumé des conditions de fin de partie et les bonus liés à son déclenchement.



Tous les joueurs peuvent consulter l'aide de jeu en cours de partie.

Note : si tous les joueurs maîtrisent les règles de Bounty Hunters, le rôle de chef de la Guilde n'est pas nécessaire. L'aide de jeu doit cependant rester accessible à tous les joueurs.

4 Chaque joueur pioche 1 carte dans chacun des 4 paquets pour former une **main de départ de 4 cartes**. Les cartes en main ne doivent pas être montrées aux autres joueurs.



Dans *Bounty Hunters*, tout se passe devant vous ! Capturez les cibles que vous avez vous-même sélectionnées à l'aide de vos propres cartes Chasseur de primes et Droïde.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque tour de jeu est composé de 3 étapes qui se succèdent. Chaque étape est jouée **simultanément** par tous les joueurs :

1. **PIOCHER**
2. **CHOISIR UNE CARTE**
3. **DONNER**

Pour rythmer la partie :

chaque étape débute par la lecture, à voix haute et par le chef de la Guilde, du paragraphe concerné sur l'aide de jeu.

Attention à ne pas anticiper les étapes, ce qui pourrait engendrer un décalage entre les joueurs. Le chef de la Guilde doit s'assurer que tout le monde joue bien en même temps.



ÉTAPE 1 : PIOCHER



Piochez tous une **5^e carte** dans le paquet de votre choix afin de compléter votre main.

Note : chaque paquet comporte des cartes spécifiques. Vous piochez donc dans le paquet de votre choix en fonction de votre stratégie.

ÉTAPE 2 : CHOISIR UNE CARTE



Choisissez une carte **de votre main** et faites **l'une** des deux actions suivantes :

- A. **VENDRE LA CARTE**
- B. **JOUER LA CARTE**

Pour plus de coordination : placez la carte choisie face cachée devant vous. Une fois que tout le monde a choisi sa carte, **révélez-la simultanément**. Attention : vous ne devez pas encore passer vos cartes à votre voisin à ce stade. Gardez-les bien près de vous !

A. VENDRE LA CARTE

Défaussez la carte choisie en la plaçant face visible sur la défausse située en dessous de la carte Zone de son paquet, puis gagnez **1 crédit impérial**.

Note : tous les types de cartes peuvent être défaussés. Les crédits impériaux servent à activer des cartes Marché Jawa (voir B).



↑
Défausse

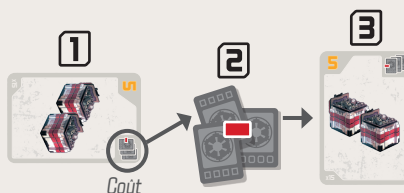
B. JOUER LA CARTE

Placez la carte choisie devant vous, face visible.

- Si elle n'a pas de coût, activez-la immédiatement : placez-la à la **verticale**.
- Si elle a un coût (carte Marché Jawa), vous devez le payer pour l'activer. Si vous ne pouvez ou ne voulez pas l'activer immédiatement, **réservez-la en la plaçant à l'horizontale**.

Après avoir vendu ou joué une carte, vous pouvez activer tout ou partie des cartes Marché Jawa que vous avez réservées jusqu'ici en payant leur coût.

Exemple : Ginny n'a pas assez de crédits impériaux pour activer la carte qu'elle a choisi de jouer. Elle la place à l'horizontale **1** afin d'indiquer que cette carte est simplement réservée. Lors d'un tour ultérieur, elle pourra, en plus de son action de l'étape 2, dépenser des crédits impériaux **2** afin d'activer des cartes qu'elle a réservées. Ces cartes seront redressées **3** devant elle et les crédits impériaux dépensés seront remis dans la réserve.



ÉTAPE 3 : DONNER



Chaque joueur donne les 4 cartes restantes de sa main à son voisin de gauche. **Dans le même temps**, il prend les 4 cartes qui lui sont données par son voisin de droite.

Dès que les 3 étapes ont été réalisées par l'ensemble des joueurs, un nouveau tour débute. Répétez les 3 étapes dans l'ordre jusqu'au dernier tour de jeu (voir « Fin de la partie », p. 9).

LES CARTES

Les 4 paquets sont nommés comme suit : le **paquet Cible**, le **paquet Chasseur de primes**, le **paquet Marché Jawa** et le **paquet Contrat**.

CARTES CIBLE (PAQUET CIBLE) :

Points gagnés en fin de partie

Certaines cartes rapportent un bonus lors de la capture de la cible

Nombre de cartes avec ce personnage dans le paquet

Valeurs de défense de la cible



Pour capturer une cible, vous pouvez utiliser des cartes Chasseur de primes et des cartes Droïde, aussi appelées **cartes d'attaque**.

CARTES CHASSEUR DE PRIMES (PAQUET CHASSEUR) :

Points retirés en fin de partie

Valeurs d'attaque du chasseur de primes



Les cartes Chasseur de primes sont jouées gratuitement mais vous coûteront des points en fin de partie.

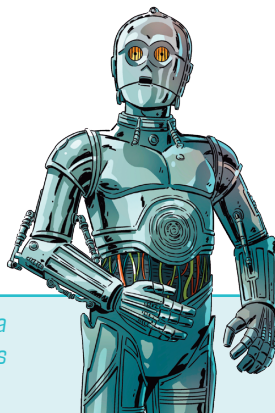
CARTES DROÏDE (PAQUET MARCHÉ JAWA) :

Valeurs d'attaque du droïde



Coût à payer pour activer la carte

Nombre de cartes Droïde avec ces valeurs d'attaque dans le paquet



Les cartes Droïde font partie du paquet Marché Jawa et coûtent donc des crédits. Cependant, elles ne vous retireront aucun point en fin de partie.

AFFRONTER UNE CIBLE

Chaque joueur gère ses propres affrontements devant lui. Pour former un affrontement, placez des **cartes d'attaque** (Chasseur de primes et Droïde) à droite, en face des cartes Cible, à gauche. Les cartes d'attaque qui ciblent une même cible se superposent, laissant apparaître les valeurs d'attaque (voir schéma ci-dessous).

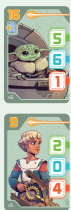
Les valeurs de **défense** d'une cible sont représentées par 3 blocs de couleurs (**vert, bleu et orange**), contenant chacun un chiffre : ici **4, 1, 6**.



Les valeurs **d'attaque** des cartes en face sont représentées par 3 autres blocs de couleurs (**vert, bleu et orange**), contenant chacun un chiffre. C'est la **somme** des chiffres sur une même ligne de couleur qui indique la valeur d'attaque : ici **4, 1, 5**.

DÉMARRER UN AFFRONTEMENT PAR UNE CARTE CIBLE :

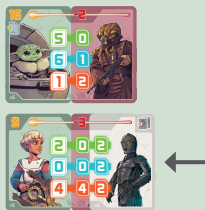
Placez la carte Cible devant vous pour préparer un nouvel affrontement. Vous pouvez préparer autant d'affrontements que vous le souhaitez.



Lorsque vous activez une carte d'attaque, placez-la devant la cible de votre choix et démarrez un affrontement.



Lorsque vous ajoutez une carte d'attaque à un affrontement existant, superposez-la à la carte précédente de manière à laisser apparaître ses valeurs d'attaque.



En multipliant les cibles, vous aurez plus de choix pour placer vos cartes d'attaque !

DÉMARRER UN AFFRONTEMENT PAR UNE CARTE D'ATTAQUE :

Si vous n'avez pas de cible à capturer, placez la carte d'attaque seule pour préparer un affrontement.



Tant que vous n'avez pas de cible à capturer, toute carte d'attaque supplémentaire que vous activez **doit** être associée à cet affrontement.



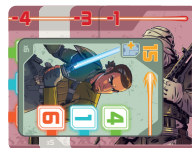
La prochaine cible jouée est **forcément** associée à cet affrontement !



➡ RÉSoudre UNE CAPTURE

Pour capturer une cible, les chasseurs de primes et les droides qui l'affrontent doivent cumuler des **valeurs d'attaque supérieures ou égales à ses valeurs de défense**.

Dès que les trois valeurs **d'attaque** des cartes placées face à une cible **atteignent ou dépassent** ses valeurs de **défense**, cette cible est capturée. Placez alors la carte à l'horizontale. Chaque autre joueur doit pouvoir voir à tout moment combien de cibles vous avez capturées.

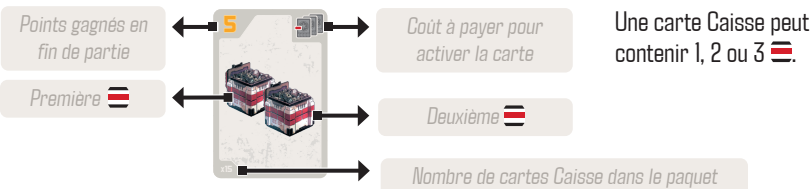



Quand vous capturez une cible avec , recevez immédiatement 1 crédit.

Quand vous capturez une cible avec , piochez et activez immédiatement 1 contrat.

Les points rapportés par les cibles et ceux retirés par les chasseurs de primes sont calculés en fin de partie.

CARTES CAISSE (PAQUET MARCHÉ JAWA) :



En fin de partie, les joueurs qui ont le plus de  gagnent 5 points supplémentaires !

Exemple :

<p>Jeu de Ginny</p>  <p>4 </p>	<p>Jeu de Thomas</p>  <p>2 </p>	<p>Jeu de Mia</p>  <p>4 </p>
--	---	--

Ginny et Mia ont le plus grand nombre de  (4) et gagnent 5 points chacune.

Rappel : pour activer une carte Caisse et gagner les points associés en fin de partie, **vous devez payer son coût**. Vous pouvez réserver la carte et la payer lors d'un tour ultérieur.

Il y a 15 cartes Caisse dans le jeu : 6 contiennent 1 , 6 contiennent 2 , et 3 contiennent 3 .

x3 
x6 
x6 

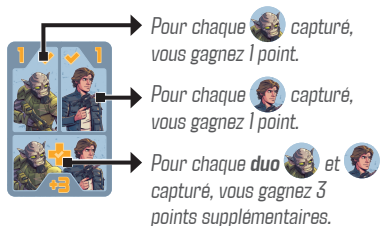
CARTES CONTRAT (PAQUET CONTRAT) :

Les cartes Contrat rapportent des points en **fin de partie** si leurs conditions sont remplies.

Partie découverte sans contrats p. 12.

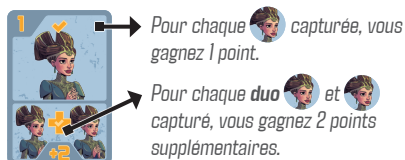
Il existe trois types de contrats :

1. CONTRAT AVEC DEUX CIBLES DIFFÉRENTES :



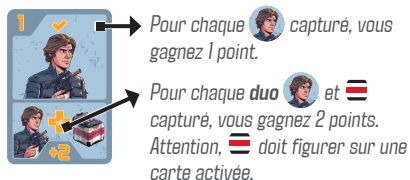
Exemple : Ginny a capturé 2 et 1 . Elle reçoit donc 3 points, ainsi que +3 points pour avoir capturé une fois ce duo de cibles. Ce contrat lui rapporte 6 points (1+1+3).

2. CONTRAT AVEC DEUX FOIS LA MÊME CIBLE :



Exemple : Mia a capturé 2 . Elle reçoit donc 2 points, ainsi que +2 points pour avoir capturé une fois ce duo de cibles. Ce contrat lui rapporte 4 points (1+1+2).

3. CONTRAT AVEC UNE CIBLE ET UNE CAISSE :



Exemple : Thomas a capturé 2 et a 2 sur ses cartes activées. Il reçoit donc 2 points, ainsi que deux fois +2 points pour avoir capturé deux duos et .

Ce contrat lui rapporte 6 points (1+1+2+2).

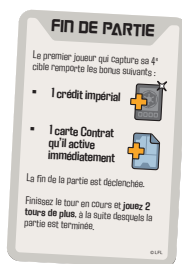
Une même cible ou caisse peut servir à remplir plusieurs contrats, peu importe leur type.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui capture sa 4^e cible remporte les bonus suivants :

- Il prend 1 crédit impérial dans la réserve.
- Il pioche 1 carte Contrat et l'active immédiatement.

Si plusieurs joueurs capturent leur 4^e cible pendant le même tour, ils reçoivent tous les bonus.





Ceci déclenche la fin de partie. Finissez le tour en cours, puis jouez 2 tours de plus.


Il est possible de capturer plus de 4 cibles pendant la partie.




Ensuite, la partie est terminée : l'heure est venue de compter vos points !









CALCUL DES POINTS

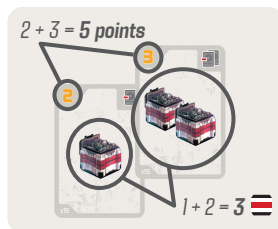
1  Le chef de la Guilde note le prénom de chaque joueur sur la première ligne du carnet de scores. Il va ensuite remplir, dans l'ordre, les points gagnés par chacun :


2  Chaque joueur additionne les points que lui rapportent les cibles **qu'il a capturées**. Les cibles qui n'ont pas été capturées ne rapportent aucun point.


3  Chaque joueur additionne les points que lui rapportent les cartes Caisse **qu'il a activées**. Les cartes réservées ne rapportent aucun point.


Chaque joueur compte le nombre de  qu'il possède **sur ses cartes activées**. Le ou les joueurs qui ont le plus grand nombre de  reçoivent **5 points** supplémentaires.  +5

1			
2			
3			
4			
5		-	-
6			



4  Chaque joueur compte les points que lui rapporte l'ensemble de ses contrats.

5  Chaque joueur additionne les points retirés par les chasseurs de primes qui ont **participé à la capture de cibles**. Les chasseurs de primes dont la cible n'a pas été capturée ne sont pas comptabilisés puisqu'ils n'ont pas rempli leur mission.

6  Le chef de la Guilde additionne les trois premiers critères (cibles, caisses et contrats), puis soustrait les points des chasseurs de primes recrutés et note le score final de chaque joueur. Le joueur qui obtient le score le plus élevé remporte la partie !

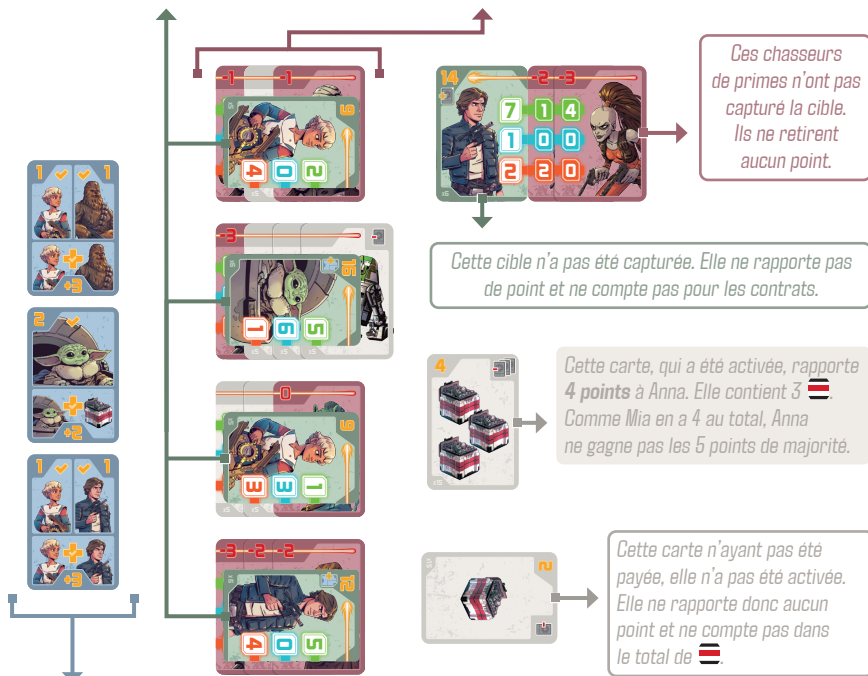
Note : les crédits impériaux non dépensés en fin de partie permettent de départager les égalités. Si l'égalité persiste, les intéressés se partagent la victoire.

EXEMPLE DE SCORE FINAL

Voici l'ensemble des cartes jouées par Anna pendant la partie :

Toutes ces cibles ont été capturées.
Anna gagne $9+16+9+12 = 46$ points.

Des chasseurs de primes ont aidé à capturer ces cibles.
Ils retirent $-1-1-3-0-3-2-2 = -12$ points.



Le 1^{er} contrat rapporte 2 points à Anna, car elle a 2 et pas de .

Le 2^e contrat lui rapporte 2 points pour son et 2 points supplémentaires car elle peut former un duo et .

Le 3^e contrat lui rapporte 2 points pour ses 2 , 1 point pour son et 3 points parce qu'elle peut former un duo et .


Anna gagne $2+2+2+2+1+3 = 12$ points.

	Anna
	46
	4
	12
	-12
	50

Anna marque un total de 50 points.

PARTIE DÉCOUVERTE

Pour vous familiariser avec le jeu, un mode découverte sans cartes Contrat vous est proposé. Quelques ajustements dans la mise en place et le déroulement de la partie vont être nécessaires :

- Retirez du paquet Cible les 8 cartes avec l'icône .
- Lors de la mise en place, disposez uniquement les cartes **Cible**, **Chasseur de primes** et **Marché Jawa** et les trois cartes Zone qui leur sont associées. Laissez les cartes Contrat dans la boîte.
- Pour former votre main de départ, piochez, dans leurs paquets respectifs, **1 carte Cible**, **2 cartes Chasseur de primes** et **1 carte Marché Jawa**.



- À la fin de la partie, le ou les premiers joueurs à capturer 4 cibles gagnent seulement le **crédit impérial bonus**. Le reste du jeu se déroule de la même manière.
- Lors du décompte des points, ignorez la ligne des contrats sur le carnet de scores.

Ce mode découverte vous permet de bien prendre en main le jeu. Une fois que vous serez à l'aise, jouez aux règles normales pour avoir la vraie expérience *Star Wars* : Bounty Hunters !

De nombreuses stratégies existent pour remporter la partie, alors n'hésitez pas à explorer les arcanes de *Star Wars* : Bounty Hunters !

					→ Droides astromécanos
					
					→ Droides de protocole
					
Auteur : Frédéric Henry	Illustrateur : Derek Laufman				
Directeur artistique : Stéphane Gantiez	Maquettiste : Good Heidi				

© & ™ Lucasfilm Ltd.
© Asmodee Group 2023. All rights reserved.



FR
ÉLÉMENTS
D'EMBALLAGE + NOTICE



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ
ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

STAR WARS™



BOUNTY HUNTERS

REGLAMENTO



FRÉDÉRIC
HENRY



2-6



10+



20'

DEREK
LAUFMAN 

RESUMEN

En *Star Wars™: Bounty Hunters*, los jugadores son cazarrecompensas de élite que persiguen objetivos por toda la galaxia. Asóciate con los aliados adecuados y compra en el Mercado Jawa los droides que necesitas. ¡Captura a los fugitivos más buscados para convertirte en el mejor cazarrecompensas que existe!

Para que nadie pueda aburrirse durante la partida, en *Bounty Hunters* todos juegan simultáneamente. ¡Ganará quien tenga más puntos de prestigio al final de la partida!

Hay varias maneras de obtener puntos:

CAPTURAR OBJETIVOS



Capturar a los objetivos no resultará fácil: recluta cazarrecompensas y compra droides en el Mercado Jawa para que te ayuden. Pero todo tiene un precio: contratar cazarrecompensas te costará puntos de prestigio al final de la partida.

COMPRAR CAJAS EN EL MERCADO JAWA



En el Mercado Jawa es posible encontrar cajas (☐) repletas de equipo. Adquirirlas cuesta créditos imperiales, pero te darán puntos al final de la partida.

COMPLETAR CONTRATOS



Los contratos te permiten recibir puntos adicionales si cumples unas misiones específicas.

En la página 12 se explica una versión simplificada del juego (sin contratos).

CONTENIDO

- 1 reglamento
- 4 cartas de Zona: objetivos, contratos, cazarrecompensas y Mercado Jawa
- 44 cartas de Objetivo
- 63 cartas de Cazarrecompensas
- 44 cartas de Contrato
- 44 cartas de Mercado Jawa
- 42 fichas de Crédito imperial
- 1 tarjeta de Ayuda de juego
- 1 tabla de puntuaciones

PREPARACIÓN



1 Pon las 4 cartas de Zona formando una fila en el centro del área de juego, tal como se muestra en el diagrama de arriba. Separa las cartas en 4 mazos según sus colores (**verde, rojo, azul, gris**) y baraja cada mazo por separado, dejándolo a continuación boca abajo encima de la carta de Zona de su mismo color. Debajo de cada carta de Zona debe haber suficiente espacio para una pila de descartes.

2 Pon los créditos imperiales en un lugar al alcance de todos los jugadores.

3 Quien haya visto alguna película de *Star Wars* más recientemente se convierte en el «Maestro del Gremio» y recibe la tarjeta de Ayuda de juego; tendrá la tarea de coordinar a todos los jugadores para que hagan sus acciones al mismo tiempo.

El anverso de la Ayuda de juego muestra la secuencia de pasos que conforman cada turno de juego. **El reverso de la Ayuda de juego** muestra un resumen de cómo termina la partida y las bonificaciones pertinentes.



Todos los jugadores pueden consultar la Ayuda de juego durante la partida.

Nota: la figura del Maestro del Gremio es innecesaria si todo el mundo está familiarizado con las reglas de Bounty Hunters, pero la Ayuda de juego debe estar siempre a disposición de todos los jugadores.

4 Cada jugador roba 1 carta de cada uno de los 4 mazos para formar una **mano inicial de 4 cartas**. Nunca muestres las cartas de tu mano a nadie.



¡En *Bounty Hunters*, la acción ocurre ante ti! Persigue a los objetivos que has elegido, con la ayuda de tus cartas de Cazarrecompensas y de Droide.

CÓMO SE JUEGA

Cada turno de juego se divide en 3 pasos consecutivos. Todos los jugadores realizan cada paso **simultáneamente**:

1. ROBAR UNA CARTA
2. ELEGIR UNA CARTA
3. ENTREGAR TU MANO

El Maestro del Gremio marca el ritmo de la partida leyendo en voz alta el apartado correspondiente de la Ayuda de juego al principio de cada paso. Espera a que todos los jugadores terminen el paso actual antes de continuar con el siguiente. El Maestro del Gremio tiene la responsabilidad de garantizar que todo el mundo actúe al mismo tiempo.



PASO 1: ROBAR UNA CARTA



Roba la **5.ª carta** de cualquiera de los mazos y añádela a tu mano.

Nota: cada mazo contiene unas cartas concretas. Al principio del turno, roba del mazo las cartas que te parezcan más útiles para tu estrategia.

PASO 2: ELEGIR UNA CARTA



Elige una carta **de tu mano** y haz **una** de estas dos cosas:

- A. VENDER LA CARTA
- B. JUGAR LA CARTA

Para una mayor coordinación, poned delante de vosotros y bocabajo la carta que hayáis elegido. Cuando todos lo hayáis hecho, revelad vuestras cartas a la vez. ¡No entreguéis todavía las cartas de vuestra mano! Conservadlas por el momento.

A. VENDER LA CARTA

Descarta la carta elegida (dejándola bocarriba en la pila de descartes debajo de la carta de Zona del mazo correspondiente) y toma **1 crédito imperial**.

Nota: todos los tipos de carta se pueden descartar de esta manera. Los créditos imperiales sirven para activar cartas de Mercado Jawa (ver B).

B. JUGAR LA CARTA

Pon la carta elegida delante de ti y bocarriba.

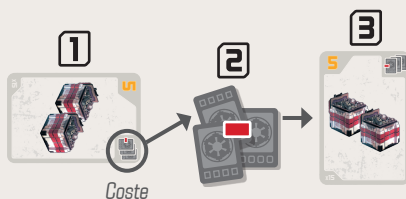
- Si no hay ningún coste indicado en la carta, actívala de inmediato poniéndola en **posición vertical**.
- Si la carta tiene algún coste (esto ocurre con las cartas de Mercado Jawa), debes pagarlo para activarla. Si no puedes activar esa carta de inmediato, o prefieres no hacerlo, **resérvala poniéndola en posición horizontal**.



↑
Pila de
descartes

Después de vender o jugar una carta, puedes activar cualesquiera de tus cartas de Mercado Jawa que hubieras reservado previamente, pagando siempre su coste.

Ejemplo: Eugenia carece de créditos suficientes para activar la carta que ha decidido jugar. Pone esa carta en posición horizontal **1** para indicar que se limita a reservarla. En un turno posterior, durante el paso 2, además de su acción normal, Eugenia puede gastar créditos imperiales **2** para activar cualesquiera de sus cartas reservadas. Por tanto, pondrá esas cartas en posición vertical **3** delante de ella, gastará los créditos imperiales correspondientes y los devolverá a la reserva.



PASO 3: ENTREGAR TU MANO



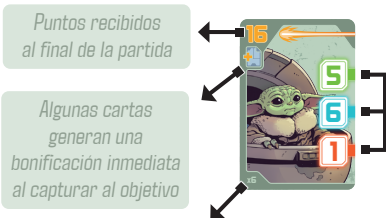
Entrega las 4 cartas restantes de tu mano al jugador sentado a tu izquierda y quédate con las 4 cartas que te entregará el jugador de tu derecha.

Cuando todos los jugadores hayan completado estos 3 pasos, empezará un nuevo turno. Repite los 3 pasos por orden hasta el último turno de la partida (ver «Final de la partida» en la página 9).

CARTAS

Los 4 mazos tienen los siguientes nombres: el mazo de **Objetivos**, el mazo de **Cazarrecompensas**, el mazo de **Mercado Jawa** y el mazo de **Contratos**.

CARTAS DE OBJETIVO (DEL MAZO DE OBJETIVOS):



Puntos recibidos al final de la partida

Algunas cartas generan una bonificación inmediata al capturar al objetivo

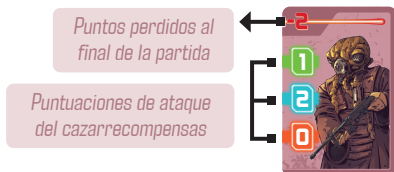
Número de cartas del mazo donde aparece este personaje

Puntuaciones de escudos del objetivo



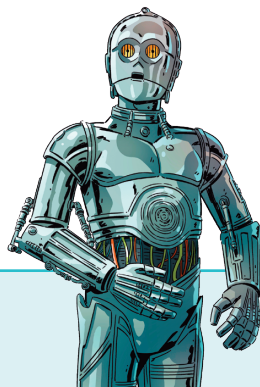
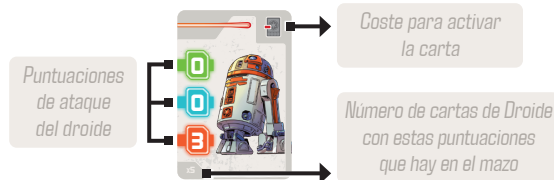
Para capturar objetivos, puedes usar cartas de Cazarrecompensas y de Droide, también conocidas como **cartas de Ataque**.

CARTAS DE CAZARRECOMPENSAS (DEL MAZO DE CAZARRECOMPENSAS):



Las cartas de Cazarrecompensas no cuestan nada al jugarlas, pero te quitarán puntos al final de la partida.

CARTAS DE DROIDE (DEL MAZO DE MERCADO JAWA):



Las cartas de Droide proceden del mazo de Mercado Jawa, y por lo tanto cuestan créditos. Sin embargo, al final de la partida no te quitarán ningún punto.

CONFRONTACIÓN CON OBJETIVOS

Cada jugador se encarga de gestionar sus propias confrontaciones. Reúne a tus fuerzas para una confrontación colocando **cartas de Ataque** (como las de Cazarrecompensas y de Droides) a la derecha de una carta de Objetivo. Todas las cartas de Ataque que se enfrenten al mismo objetivo deben ponerse apiladas de manera que sus puntuaciones de ataque queden visibles (ver diagrama de abajo).

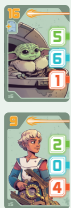
Las puntuaciones de escudos de un objetivo están representadas por 3 barras (verde, azul y naranja), cada una de las cuales contiene un número (en este caso: 4, 1 y 6).



Las puntuaciones de ataque de las cartas que se enfrentan al objetivo también están representadas por 3 barras (verde, azul y naranja) y números. La suma de los números en cada barra (en este ejemplo: 4, 1 y 5) constituye la puntuación de Ataque.

INICIO DE UNA CONFRONTACIÓN CON UNA CARTA DE OBJETIVO:

Pon la carta de Objetivo delante de ti para preparar una nueva confrontación. Puedes preparar tantas confrontaciones como quieras.



Cuando actives una carta de Ataque, ponla ante cualquier carta de Objetivo para iniciar una confrontación.



Cuando añadas una carta de Ataque a una confrontación ya existente, ponla tapando la carta anterior, pero dejando visibles sus puntuaciones de Ataque.



Si preparas varias confrontaciones, tendrás más opciones donde colocar tus cartas de Ataque.

INICIO DE UNA CONFRONTACIÓN CON UNA CARTA DE ATAQUE:

Aunque no dispongas de ningún objetivo por capturar, puedes jugar una carta de Ataque para preparar una confrontación.



Mientras sigas sin tener ningún objetivo por capturar, toda carta de Ataque que actives posteriormente **debe** añadirse a esta confrontación.



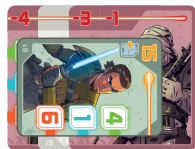
¡El siguiente objetivo que juegues **debe** asignarse a esta confrontación!



CAPTURA DE OBJETIVOS

Para capturar un objetivo, la suma de las puntuaciones de ataque de los Droides y de los Cazarrecompensas que se están enfrentando a ese **objetivo deben igualar o superar las correspondientes puntuaciones de escudos**.

Cuando las 3 **puntuaciones de ataque** de las cartas que se enfrentan al objetivo **igualen o superen sus puntuaciones de escudos**, ese objetivo será capturado. Pon en horizontal esa carta de Objetivo para que todos puedan ver cuántos objetivos has capturado.

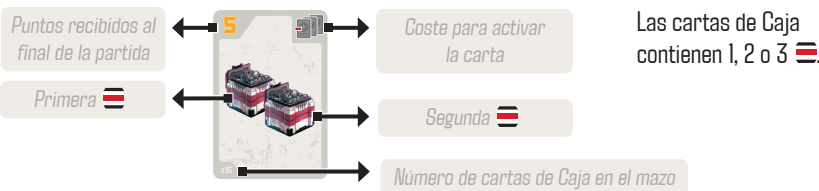


Cada vez que captures 1 objetivo con el icono , toma inmediatamente 1 crédito imperial.

Cada vez que captures 1 objetivo con el icono , roba inmediatamente 1 carta de Contrato y actívala.

Los puntos recibidos por la captura de objetivos y los puntos perdidos por la ayuda de Cazarrecompensas se calcularán al final de la partida.

CARTAS DE CAJA (DEL MAZO DE MERCADO JAWA):



¡Al final de la partida, los jugadores que tengan más  reciben 5 puntos adicionales!

Ejemplo:

Cartas de Eugenia



4 

Cartas de Tomás



2 

Cartas de María





4 

Eugenia y María son quienes tienen más  (4) por lo que cada una recibe 5 puntos.

Nota: para activar una carta de Caja y recibir los puntos correspondientes al final de la partida, debes pagar el coste de la carta. Puedes reservar una carta y pagar su coste más tarde durante un turno posterior.

Hay 15 cartas de Caja en total: 6 contienen solo 1 , 6 contienen solo 2 , y 3 de ellas contienen 3 .

x6  x6  x3 

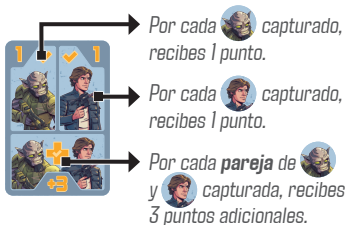
CARTAS DE CONTRATO (DEL MAZO DE CONTRATOS):

Las cartas de Contrato otorgan puntos al **final de la partida** si se cumplen sus condiciones.

Para una partida introductoria sin contratos, mira la página 12.

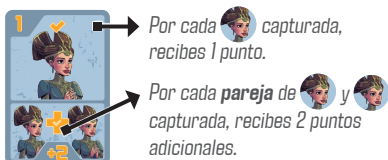
Existen 3 tipos de contratos:

1. CONTRATOS CON 2 OBJETIVOS DIFERENTES:



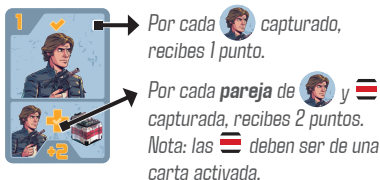
Ejemplo: Eugenia ha capturado 2 y 1 . Por lo tanto, recibe 3 puntos, además de **+3** puntos por capturar una vez esa pareja concreta de objetivos. Este contrato vale 6 puntos (1+1+3).

2. CONTRATOS CON EL MISMO OBJETIVO DOS VECES:



Ejemplo: María ha capturado 2 . Por lo tanto, recibe 2 puntos, además de **+2** puntos por capturar una vez esa pareja concreta de objetivos. Este contrato vale 4 puntos (1+1+2).

3. CONTRATOS CON 1 OBJETIVO Y 1 CAJA:



Ejemplo: Tomás ha capturado 2 y tiene 2 en sus cartas activadas. Por lo tanto, recibe 2 puntos, además de **+2** puntos dos veces por capturar dos parejas de y . Este contrato vale 6 puntos (1+1+2+2).

Puedes usar el mismo objetivo o caja para completar múltiples contratos, independientemente de qué tipo sean.

FINAL DE LA PARTIDA

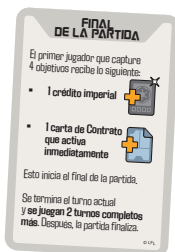
El primer jugador que logre capturar 4 objetivos recibe las siguientes bonificaciones:



Toma 1 crédito imperial de la reserva.



Roba 1 carta de Contrato y actívala inmediatamente.




Si 2 o más jugadores capturan su 4.º objetivo durante el mismo turno, estos jugadores reciben todas las bonificaciones.


Esto inicia el final de la partida. Se termina el turno actual **y luego se juegan 2 turnos completos más.**





Es posible capturar más de 4 objetivos durante la partida.


Acto seguido, la partida finaliza. ¡Llega el momento de calcular las puntuaciones!


PUNTUACIÓN


1  El Maestro del Gremio escribe el nombre de cada jugador en la primera fila de la tabla de puntuaciones, y luego anota sus respectivas puntuaciones de la siguiente manera:









2  Cada jugador suma los puntos otorgados por los **objetivos que han capturado**. Los objetivos sin capturar no dan ningún punto.

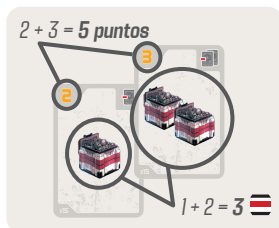
3  Cada jugador suma los puntos otorgados por sus **cartas de Caja activadas**. Las cartas reservadas no dan ningún punto. Después, los jugadores contabilizan la cantidad de  **en sus cartas activadas**. El jugador o jugadores que tengan más  reciben **5 puntos adicionales**. 

4  Los jugadores suman los puntos otorgados por sus contratos.

5  Cada jugador contabiliza la cantidad total de puntos perdidos por los cazarrecompensas que **le han ayudado a capturar objetivos**. No se tiene en cuenta a los cazarrecompensas cuyos objetivos sigan por capturar al terminar la partida, puesto que no han completado su misión.

6  El Maestro del Gremio suma los 3 primeros criterios (objetivos, cajas y contratos), sustraer los puntos de los cazarrecompensas usados, y anota la puntuación final de cada jugador. ¡Quien tenga la puntuación más alta ganará la partida!

1			
2			
3			
4			
5		-	-
6			



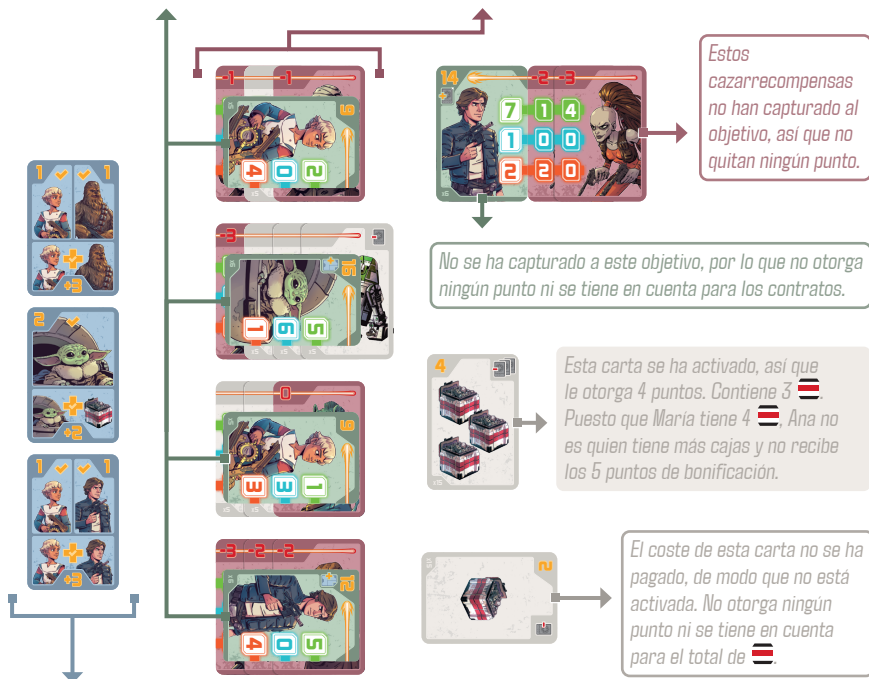
***Nota:** en caso de empate, ganará quien tenga más créditos imperiales al final de la partida. Si el empate persiste, todos los jugadores empatados en la primera posición ganan la partida.*

EJEMPLO DE PUNTUACIÓN FINAL

Estas son las cartas que Ana ha jugado durante la partida:

Se han capturado todos estos objetivos.
Ana consigue $9+16+9+12 = 46$ puntos.

Estos cazarrecompensas le han ayudado a capturar esos objetivos.
Pierde $-1-1-3-0-3-2-2 = -12$ puntos.



El primer contrato le otorga 2 puntos por tener 2 y ningún .

El segundo contrato le otorga 2 puntos por tener 1 y 2 puntos adicionales porque puede hacer una pareja de y .

El tercer contrato le otorga 2 puntos por tener 2 , 1 punto por tener 1 y 3 puntos porque puede formar una pareja de y .


Ana recibe $2+2+2+1+3 = 12$ puntos.

	Ana
	46
	4
	12
	-12
	50

Ana se anota 50 puntos en total.

PARTIDA INTRODUCTORIA

Para ayudarte a familiarizarte con el juego, hemos ideado una modalidad introductoria que se juega sin las cartas de Contrato. La preparación y la secuencia de juego tienen los siguientes cambios:























- Retira del mazo de Objetivos las 8 cartas con el icono .
- Al preparar el área de juego, solo se utilizan las cartas de Objetivo, de Cazarrecompensas y de Mercado Jawa, junto con sus 3 cartas de Zona asociadas. Las cartas de Contrato se dejan en la caja del juego.
- Para formar su mano inicial, cada jugador roba 1 carta de Objetivo, 2 cartas de Cazarrecompensas y 1 carta de Mercado Jawa de sus respectivos mazos.



- Al final de la partida, el primer jugador o jugadores que logren capturar 4 objetivos solo reciben la bonificación de créditos imperiales. El resto de la partida se juega como se ha explicado previamente.
- Al calcular las puntuaciones, se ignora la sección de Contratos de la tabla de puntuaciones.

Esta modalidad introductoria te ayudará a aprender a jugar. Cuando te sientas capaz, prueba las reglas normales para disfrutar de la experiencia completa de *Star Wars: Bounty Hunters*.

Hay muchísimas maneras de ganar una partida de *Star Wars: Bounty Hunter*. ¡Diviértete probando nuevas estrategias!

					Droides astromecánicos
					
					
					Droides de protocolo
					
					

Diseño del juego:
Frédéric Henry

Dirección artística:
Stéphane Gantiez

Maquetación del
reglamento: Good Heidi

Ilustraciones:
Derek Laufman

Traducción:
Alfred Moragas

Revisión:
Natalia Delgado

© & ™ Lucasfilm Ltd. © Asmodee Group 2023. All rights reserved.