

**STAR
WARS™**



BOUNTY HUNTERS

ANLEITUNG



**FRÉDÉRIC
HENRY**



2-6



10+



20'

**DEREK
LAUFMAN** 

ÜBERSICHT

In *Star Wars™: Bounty Hunters* übernehmt ihr die Rolle von **Elite-Kopfgeldjägern**, die die **Galaxis nach namhaften Zielpersonen durchkämmen**. Schließt euch mit den richtigen Weggefährten zusammen und kauft Droiden auf dem Markt der Jawas. Fangt die meistgesuchten Zielpersonen und werdet zu den berüchtigsten Kopfgeldjägern der Galaxis.

Alle sind immer dran: In *Bounty Hunters* **spielt ihr alle gleichzeitig**. Wer am Ende die meisten Prestigepunkte gesammelt hat, gewinnt!

So sammelt ihr Punkte:

ZIELPERSON FANGEN



Es ist nicht einfach, Zielpersonen zu fangen: Heuert Kopfgeldjäger an und kauft Droiden auf dem Markt der Jawas, die euch bei der Jagd helfen. Aber alles hat einen Preis: Wer Kopfgeldjäger anheuert, verliert am Spielende wertvolle Prestigepunkte ...

KISTEN KAUFEN AUF DEM JAWA-MARKT



Auf dem Markt der Jawas gibt es reichlich Kisten (☒) voll nützlicher Ausrüstung. Sie kosten euch wertvolle Imperiale Credits, aber bringen am Ende der Partie Punkte.

AUFTRÄGE ERFÜLLEN



Die Auftraggebenden haben hohe Ansprüche an euch. Versucht, ihre Aufgaben zu erfüllen, um Punkte zu erhalten.

SPIELMATERIAL

- 1 Anleitung
- 4 Zonenkarten: Zielpersonen, Kopfgeldjäger, Aufträge, Jawa-Markt
- 44 Zielpersonen-Karten
- 63 Kopfgeldjäger-Karten
- 44 Auftrag-Karten
- 44 Jawa-Markt-Karten
- 42 „Imperiale Credit“-Plättchen
- 1 Spielhilfe-Karte
- 1 Wertungsblock



AUFBAU



- 1 Platziert in eurer Mitte nebeneinander in einer Reihe die 4 Zonenkarten (siehe oben). Sortiert die Karten nach ihren Farben (Zielpersonen: grün, Kopfgeldjäger: rot, Aufträge: blau und Jawa-Markt: grau) und bildet so 4 Stapel. Mischt die Stapel getrennt voneinander und legt sie jeweils über die passende Zonenkarte. Lasst unter den Zonenkarten Platz für die Ablagestapel.

- 2 Legt die „Imperiale Credit“-Plättchen griffbereit.

- 3 Wer zuletzt einen „Star Wars“-Film gesehen hat, wird zur Gildenaufsicht und erhält die Spielhilfe-Karte. Die Gildenaufsicht koordiniert den Spielablauf und stellt sicher, dass alle ihre Aktion gleichzeitig ausführen. **Die Vorderseite der Spielhilfe** zeigt eine Rundenübersicht. **Die Rückseite** zeigt, wann das Spiel endet und welche Boni es dafür gibt.



Ihr dürft alle auf die Spielhilfe schauen, wenn ihr sie braucht.

Hinweis: Wenn ihr bereits mit den Regeln des Spiels vertraut seid, könnt ihr auch einfach ohne Gildenaufsicht spielen. Legt dennoch die Spielhilfe griffbereit.

- 4 Alle ziehen jeweils 1 Karte von jedem der 4 Stapel, um eine **Starthand mit 4 Karten** zu bilden. Haltet eure Kartenhand stets geheim.



In Bounty Hunters seid ihr immer mitten in der Action! Sucht euch Zielpersonen aus und jagt sie mit der Hilfe eurer Kopfgeldjäger und Droiden.

SPIELABLAUF

Jede Runde ist in drei aufeinanderfolgende Schritte unterteilt. Ihr alle führt die Schritte **gleichzeitig** aus:

1. ZIEHE EINE KARTE
2. WÄHLE EINE KARTE
3. GIB DEINE HANDKARTEN WEITER

Als Gildenaufsicht liest du zu Beginn jedes Schrittes den passenden Abschnitt der Spielhilfe vor. Außerdem sorgst du dafür, dass alle die Aktion ausgeführt haben, bevor ihr mit dem nächsten Schritt fortfahrt.



SCHRITT 1: ZIEHE EINE KARTE



Ziehe von einem beliebigen Stapel eine fünfte Handkarte. Ist ein Stapel leer, mischt den zugehörigen Ablagestapel, um einen neuen Stapel zu bilden.

Hinweis: Jeder Stapel hat besondere Karten. Überlege gut, welche Karten am besten zu deinem Zug passen könnten.

SCHRITT 2: WÄHLE EINE KARTE



Wähle eine deiner Handkarten und wähle dann eine dieser beiden Optionen:

- A. VERKAUFE DIE KARTE
- B. SPIELE DIE KARTE

Um deutlich zu machen, dass du deine Karte gewählt hast, lege sie **verdeckt** vor dich. Sobald alle eine Karte gewählt haben, **deckt ihr gleichzeitig eure Karte auf**. Gib jetzt noch nicht deine Handkarten weiter!

A . VERKAUFE DIE KARTE

Lege die gewählte Karte ab, indem du sie aufgedeckt auf den Ablagestapel der zugehörigen Zonenkarte legst. Nimm dir **1 Imperialen Credit**.

Hinweis: Alle Kartenarten können auf diese Weise abgelegt werden. Imperiale Credits braucht ihr, um Karten auf dem Markt der Jawas zu aktivieren (siehe B).

B . SPIELE DIE KARTE

Lege die gewählte Karte aufgedeckt in deinen Spielbereich vor dich. Beachte dabei Folgendes:

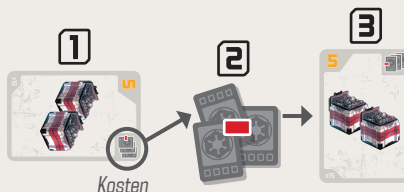
- Sind auf der Karte **keine** Kosten angegeben? Dann aktiviere sie sofort, indem du sie **aufrecht** (also vertikal) in deinen Spielbereich legst.
- Sind auf der Karte Kosten angegeben? Dann bezahle die Kosten, um die Karte zu aktivieren. Wenn du die Karte jetzt nicht aktivieren kannst oder möchtest, lege sie **seitwärts** (also horizontal) in deinen Spielbereich. Sie gilt nun als reserviert.



Ablagestapel

Du darfst nur 3 reservierte Karten gleichzeitig in deinem Spielbereich haben. Du darfst jederzeit beliebig viele deiner zuvor reservierten Jawa-Markt-Karten aktivieren, indem du ihre Kosten bezahlst.

Beispiel: Jenny hat nicht genügend Credits, um ihre gespielte Karte zu aktivieren. Sie reserviert die Karte, indem sie sie seitwärts dreht **1**. In einer späteren Runde kann sie in Schritt 2 zusätzlich zu ihrer normalen Aktion Imperiale Credits bezahlen **2**, um beliebig viele ihrer reservierten Karten zu aktivieren. Wenn sie dies tut, dreht sie diese Karten aufrecht **3** und bezahlt die Imperialen Credits, indem sie diese in die Reserve zurücklegt.



SCHRITT 3: GIB DEINE HANDKARTEN WEITER



Gib die 4 übrigen Handkarten an die Person zu deiner Linken und nimm die 4 Handkarten der Person zu deiner Rechten entgegen.

Hinweis: Wenn du nun nur 3 Karten auf der Hand hast, hat die Person vor dir vergessen, eine Karte zu ziehen. Ziehe in dem Fall während Schritt 1 zwei Karten.

Wenn ihr alle die 3 Schritte ausgeführt habt, beginnt die nächste Runde. Wiederholt die 3 Schritte bis zur letzten Runde des Spiels (siehe „Spielende“ auf S. 9).



KARTEN

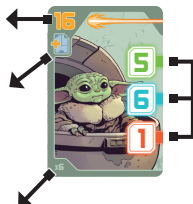
Diese 4 Kartenstapel gibt es: den Zielpersonen-Stapel, den Kopfgeldjäger-Stapel, den Jawa-Markt-Stapel und den Auftrag-Stapel.

ZIELPERSONEN-KARTEN (ZIELPERSONEN-STAPEL):

Punkte, die am Spielende gewertet werden

Einige Karten bringen dir einen sofortigen Vorteil, wenn du die Zielperson fängst.

So oft gibt es diesen Charakter im Stapel.



Verteidigungswert der Zielperson



Um Zielpersonen zu fangen, kannst du Kopfgeldjäger- und Droiden-Karten nutzen – beide gelten als **Angriffskarten**.

KOPFGELDJÄGER-KARTEN (KOPGELDJÄGER-STAPEL):

Punkte, die am Spielende
abgezogen werden

Angriffswert
des Kopfgeldjägers



Kopfgeldjäger-Karten können kostenlos gespielt werden, aber durch sie verlierst du am Spielende Punkte.

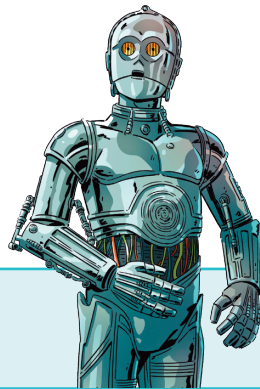
DROIDEN-KARTEN (JAWA-MARKT-STAPEL):

Angriffswert
des Droiden



Kosten, um die Karte
zu aktivieren

So oft gibt es Karten
mit diesem Wert
im Stapel.



Droiden-Karten findest du im Jawa-Markt-Stapel; sie kosten Credits. Im Gegensatz zu den Kopfgeldjägern verlierst du durch sie am Spielende keine Punkte.

DER SHOWDOWN

Immer wenn du eine Zielperson in deinen Spielbereich ausspielst, startest du einen Showdown. Um die Zielperson zu fangen, spielst du **Angriffskarten** (also Kopfgeldjäger- und Droidenkarten) rechts neben die Zielpersonenkarte. Die Karten könnt ihr übereinanderlegen, aber so, dass die Angriffswerte sichtbar sind (siehe unten).

Die Verteidigungswerte der Zielperson werden durch 3 Balken dargestellt (grün, blau und orange). Jeder Balken enthält eine Zahl (in diesem Fall: 4, 1 und 6).



Angriffskarten haben ebenfalls 3 Balken (grün, blau und orange) und Zahlen. Zähle die Zahlen jeder Angriffs Karte für jeden Balken zusammen. Das sind die Angriffswerte (in diesem Falle: 4, 1 und 5).

EINEN SHOWDOWN MIT EINER ZIELPERSONEN-KARTE STARTEN:

Wenn du eine Zielpersonen-Karte ausspielst, startest du einen Showdown. Du darfst so beliebig viele Showdowns starten.



Wenn du eine Angriffskarte aktivierst, lege sie rechts neben eine beliebige Zielpersonen-Karte, um den Showdown fortzuführen.



Wenn du einem offenen Showdown eine weitere Angriffskarte hinzufügst, lege sie leicht versetzt über die anderen Angriffskarten, sodass du alle Angriffswerte sehen kannst.



Es ist gut, mehrere offene Showdowns haben, damit du die Wahl hast, wo du deine Karten hinspielst.

EINEN SHOWDOWN MIT EINER ANGRIFFSKARTE STARTEN:

Auch wenn du derzeit gar keine Zielpersonen in deinem Spielbereich hast, darfst du Angriffskarten aktivieren und so einen Showdown starten.



Solange du keine Zielperson hast, musst du alle Angriffskarten, die du aktivierst, zu diesem Showdown hinzufügen.



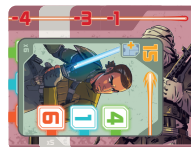
Die nächste Zielperson, die du spielst, muss diesem Showdown hinzugefügt werden.



EINE ZIELPERSON FANGEN

Um eine Zielperson zu fangen, müssen ihre Verteidigungswerte erreicht werden. Zähle dafür jeweils den **grünen**, **blauen** und **orange** Angriffswert aller Angriffskarten, die der Zielperson zugeordnet sind, zusammen.

Sind **alle drei Angriffswerte** (**grün**, **blau** und **orange**) **genauso hoch wie oder höher als** die passenden Verteidigungswerte der Zielperson, hast du sie gefangen. Drehe die Zielpersonen-Karte seitwärts. Alle sollten sehen können, wie viele du bereits gefangen hast.

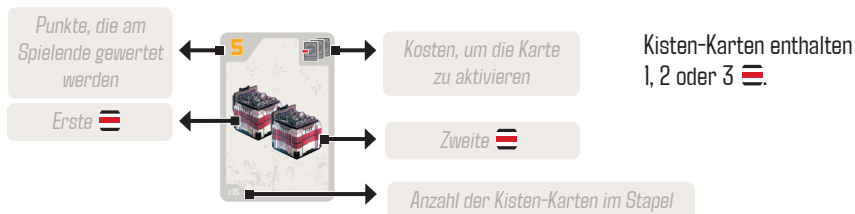


Immer wenn du eine Zielperson mit -Symbol fängst, erhältst du sofort 1 Imperialen Credit.

Immer wenn du eine Zielperson mit -Symbol fängst, ziehst du sofort 1 Auftrag-Karte und aktivierst sie.

Die Punkte, die du durch gefangene Zielpersonen erhältst und durch Kopfgeldjäger verlierst, werden erst am Spielende ausgewertet.

KISTEN-KARTEN (JAWA-MARKT-STAPEL):



Wer am Spielende die meisten  hat, erhält 5 zusätzliche Punkte!

Beispiel:

Jennys Karten	Thomas Karten	Mias Karten
		
4 	2 	4 

Jenny und Mia haben die meisten  (4) und erhalten daher jeweils 5 Punkte.

Hinweis: Um Kisten-Karten zu aktivieren und die dazugehörigen Punkte am Spielende zu erhalten, musst du die Kosten der Karte bezahlen. Du kannst eine Karte reservieren und ihre Kosten in einer späteren Runde bezahlen.

Es gibt insgesamt 15 Kisten-Karten. 6 enthalten nur 1 , 6 enthalten 2 , und 3 enthalten 3 .

 x6
 x6
 x3

AUFTRAG-KARTEN (AUFTRAG-STAPEL):

Am **Spielende** erhältst du Punkte durch Auftrag-Karten, wenn du ihre Vorgaben erfüllt hast.

Es gibt 3 Arten von Aufträgen:

1. AUFTRAG MIT ZWEI UNTERSCHIEDLICHEN ZIELPERSONEN:



Du erhältst 1 Punkt für jeden gefangenen .

Du erhältst 1 Punkt für jeden gefangenen .

Du erhältst 3 zusätzliche Punkte für jedes gefangene Duo aus  und .

Beispiel: Jenny hat 2  und 1  gefangen. Deswegen erhält sie 3 Punkte. Damit hat sie 1 Duo aus  und  und erhält +3 Punkte. Sie erhält am Spielende also 6 Punkte (1+1+3).

2. AUFTRAG MIT DERSELBEN ZIELPERSON:



Du erhältst 1 Punkt für jede gefangene .

Du erhältst 2 Punkte für jedes Duo aus  und .

Beispiel: Mia hat 2  gefangen. Deswegen erhält sie 2 Punkte. Sie erhält +2 Punkte, da sie das vorgegebene Zielpersonen-Duo einmal gefangen hat. Dieser Auftrag ist daher 4 Punkte wert (1+1+2).

3. AUFTRAG MIT EINER ZIELPERSON UND EINER KISTE:



Du erhältst 1 Punkt für jeden gefangenen .

Du erhältst 2 Punkte für jedes Duo aus  und .

Hinweis: Die  muss auf einer aktivierten Karte sein.

Beispiel: Thomas hat 2  gefangen und hat 2  auf seinen aktivierten Karten. Er erhält daher 2 Punkte. Er erhält zweimal +2 Punkte, da er das vorgegebene Duo aus  und  zweimal gefangen hat. Dieser Auftrag ist daher 6 Punkte wert (1+1+2+2).

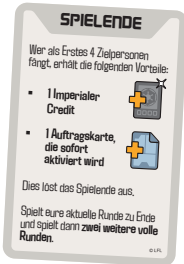
Du darfst eine Zielperson oder Kiste für mehrere Aufträge werten.



Wer als Erstes 4 Zielpersonen fängt, erhält die folgenden Vorteile:

-  Nimm dir 1 Imperialen Credit aus der Reserve.
-  Ziehe 1 Auftrag-Karte und aktiviere sie sofort.

Falls mehrere von euch ihre vierte Zielperson während derselben Runde fangen, erhalten sie alle die Vorteile.



SPIELENDE

Wer als Erstes 4 Zielpersonen fängt, erhält die folgenden Vorteile:

- 1 Imperialer Credit 
- 1 Auftragskarte, die sofort aktiviert wird 

Dies löst das Spielende aus.
Spielt eure aktuelle Runde zu Ende und spielt dann zwei weitere volle Runden.

© UFL

Dies löst das Spielende aus. Spielt eure aktuelle Runde zu Ende und **spielt dann zwei weitere volle Runden**.

Du darfst mehr als 4 Zielpersonen während einer Partie fangen.

Dann endet die Partie. Jetzt ist es Zeit, eure Punkte zu zählen.

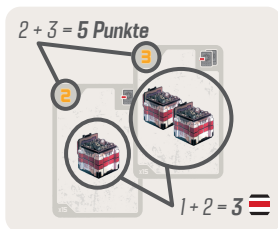
AUSWERTUNG

1  Die Gildenaufsicht notiert den Vornamen aller Mitspielenden in der ersten Zeile des Wertungsblocks. Dann wird folgendermaßen ausgewertet:

2  Rechnet jeweils eure Punkte zusammen, die ihr durch die **gefangenen Zielpersonen** erhaltet. Für Zielpersonen, die nicht gefangen wurden, erhaltet ihr keine Punkte.

3  Rechnet jeweils eure Punkte zusammen, die ihr durch **aktivierte Kisten-Karten** erhaltet. Zählt dann jeweils die Anzahl der  auf euren **aktivierten Karten**. Wer die meisten  hat, erhält **5 Bonuspunkte**. Bei Gleichstand erhalten stattdessen alle daran Beteiligten **5 zusätzliche Bonuspunkte**.  +5

1			
2			
3			
4			
5		-	-
6			



4  Rechnet jeweils eure Punkte zusammen, die ihr durch **Aufträge** erhaltet.

5  Rechnet jeweils eure Punkte aus Schritt 2 bis 4 zusammen (Zielpersonen, Kisten und Aufträge). **Zieht dann die Punkte der Kopfgeldjäger ab**, die euch beim Fangen der Zielpersonen geholfen haben. Ignoriert alle Kopfgeldjäger, deren Zielpersonen nicht gefangen wurden.

6  Die Gildenaufsicht trägt die Punkte aller Mitspielenden auf dem Wertungsblock ein. Nun liest die Gildenaufsicht vor, wer die meisten Punkte gesammelt und somit die Partie gewonnen hat.

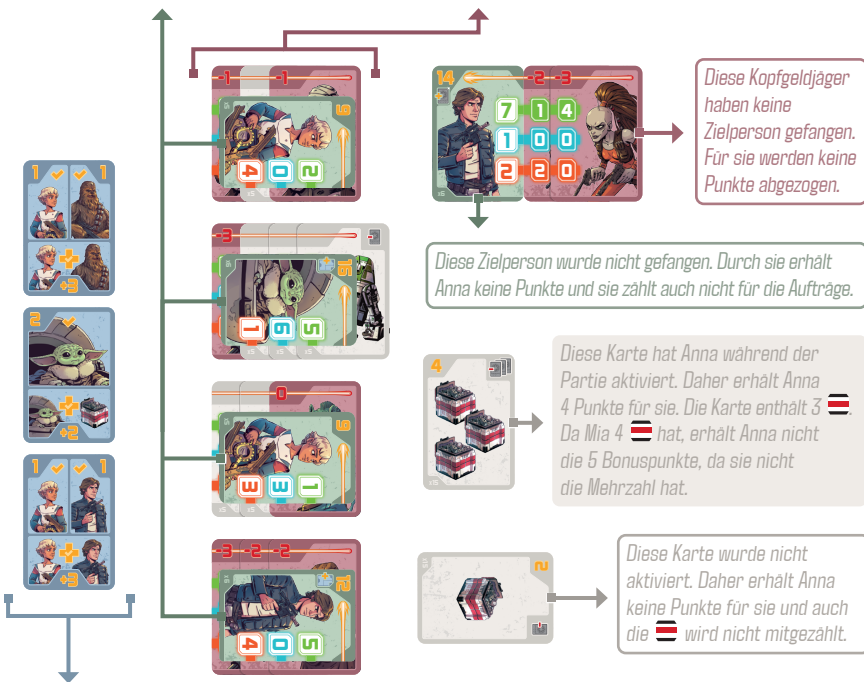
***Hinweis:** Falls es einen Gleichstand gibt, gewinnt von den am Gleichstand Beteiligten, wer am Spielende am meisten Imperiale Credits hat. Falls es dann immer noch einen Gleichstand gibt, teilen sich die am Gleichstand Beteiligten den Sieg.*

BEISPIEL FÜR DIE ENDWERTUNG

Dies sind alle Karten, die Anna während der Partie gespielt hat:

All diese Zielpersonen wurden gefangen.
Daher erhält Anna folgende Punkte:
 $9+16+9+12 = 46$ Punkte.

Diese Kopfgeldjäger haben Anna geholfen, die Zielpersonen zu fangen. Daher zieht Anna folgende Punkte ab:
 $-1-1-3-0-3-2-2 = -12$ Punkte.



Für den ersten Auftrag erhält Anna 2 Punkte, da sie 2 und keinen hat.

Für den zweiten Auftrag erhält Anna 2 Punkte für ihren und 2 weitere Punkte, da sie ein Duo aus und hat.

Für den dritten Auftrag erhält sie 2 Punkte für 2 , 1 Punkt für 1 und 3 Punkte, da sie ein Duo aus und hat.

Anna erhält für ihre Aufträge also $2+2+2+2+1+3 = 12$ Punkte.

	Anna
	46
	4
	12
	-12
	50

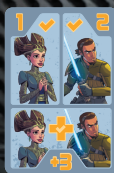
Anna hat insgesamt 50 Punkte gesammelt.

BEISPIEL FÜR EINEN SPIELBEREICH

Showdowns



Aktivierte Kisten und Aufträge, die am Spielende gewertet werden



Reservierte Karten, die jederzeit aktiviert werden können, indem du die Kosten bezahlst



Imperiale Credits



Qi'ra



Chewbacca



Greedo



Fennec Shand



Astromech-
droiden



Padmé Amidala



Han Solo



Dengar



Cad Bane



Der Mandalorianer



Zeb Orrelios



Kanan Jarrus



Bossk



IG-II



Protokoll-
droiden



Omega



Grogu



Zuckuss



Hondo Ohnaka



Boba Fett



Black Krrsantan



Aurra Sing

Gamedesign:
Frédéric Henry

Illustrationen:
Derek Laufman

Artdirection:
Stéphane Gantiez

Layout der Anleitung:
Good Heidi

© & ™ Lucasfilm Ltd. © Asmodee Group 2024. Alle Rechte vorbehalten.