

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.



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 (**Objetivos**: verde, **Cazarrecompensas**: rojo, **Contratos**: azul, **Mercado Jawa**: gris) y baraja cada mazo por separado, dejándolo a continuación bocabajo 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 una **5.ª carta** para tu mano de cualquiera de los mazos. Si un mazo se agota, baraja las cartas de su pila de descartes para formar con ellas un mazo nuevo.

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

Nunca puedes tener más de 3 cartas reservadas en tu área de juego en todo momento. Siempre que quieras, puedes activar cualesquiera de tus cartas reservadas, 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.

Nota: si tu nueva mano solo consta de 3 cartas, eso significa que el jugador que te precede se ha olvidado de robar una carta. Por lo tanto, en el paso 1 del siguiente turno robarás 2 cartas.

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

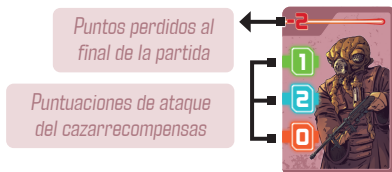
Los 4 mazos tienen los siguientes nombres: el mazo de Objetivos, el mazo de Cazarrecompensas, el mazo de Mercado Jawa y el mazo de Contratos.

CARTAS DE OBJETIVO (DEL MAZO DE OBJETIVOS):



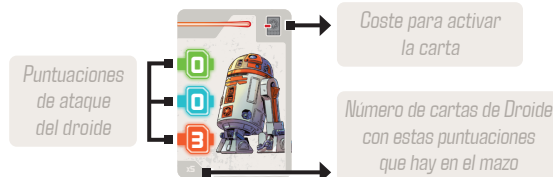
Para capturar objetivos, puedes usar cartas de Cazarrecompensas y de Droide, también conocidas como **cartas de Ataque**.

CARTAS DE CAZARRECOMPENSAS (DEL MAZO DE CAZARRECOMPENSAS):

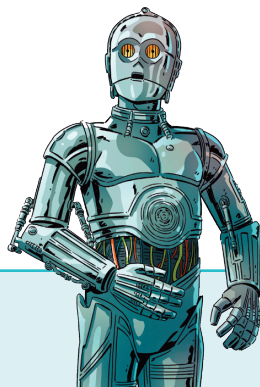


Las cartas de Cazarrecompensas no cuestan nada al jugarlas, pero te quitarán puntos al final de la partida.

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 gestiona sus confrontaciones en su área de juego. 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 en tu área de juego 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.



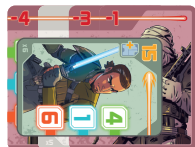
¡El siguiente objetivo que juegues **debe** asignarse a esta confrontación!



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.

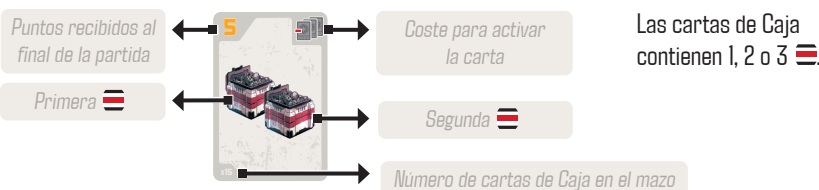


Cada vez que captures 1 objetivo con el icono , toma inmediatamente 1 crédito imperial.

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!

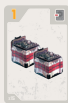
Ejemplo:

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.

Existen 3 tipos de contratos:

1. CONTRATOS CON 2 OBJETIVOS DIFERENTES:



Por cada  capturado, recibes 1 punto.

Por cada  capturado, recibes 1 punto.

Por cada **pareja** de  y  capturada, recibes 3 puntos adicionales.

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:



Por cada  capturada, recibes 1 punto.

Por cada **pareja** de  y  capturada, recibes 2 puntos adicionales.

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:



Por cada  capturado, recibes 1 punto.

Por cada **pareja** de  y  capturada, recibes 2 puntos.

Nota: las  deben ser de una carta activada.

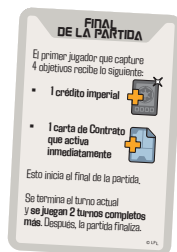
Ejemplo: Tomás ha capturado 2  y tiene 2  en sus cartas activadas. Por lo tanto, recibe 2 puntos, además de +2 puntos dos veces por capturar dos parejas de  y . Este contrato vale 6 puntos (1+1+2+2).

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.

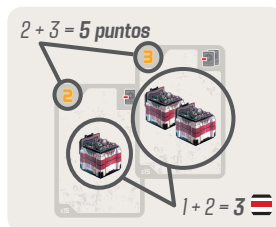
3  Cada jugador suma los puntos otorgados por sus **cartas de Caja activadas**. Las cartas reservadas no dan ningún punto. Después, los jugadores contabilizan la cantidad de  **en sus cartas activadas**. El jugador o jugadores que tengan más  reciben **5 puntos adicionales**.  +5

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), sustrae 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.

Estos cazarrecompensas no han capturado al objetivo, así que no quitan ningún punto.

No se ha capturado a este objetivo, por lo que no otorga ningún punto ni se tiene en cuenta para los contratos.

Esta carta se ha activado, así que le otorga 4 puntos. Contiene 3 . Puesto que Maria tiene 4 , Ana no es quien tiene más cajas y no recibe los 5 puntos de bonificación.

El coste de esta carta no se ha pagado, de modo que no está activada. No otorga ningún punto ni se tiene en cuenta para el total de .

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 .

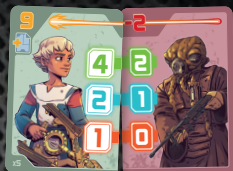
Ana recibe $2+2+2+1+3 = 12$ puntos.

	Ana
	46
	4
	12
	-12
	50

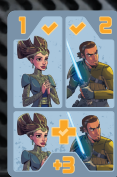
Ana se anota 50 puntos en total.

EJEMPLO DEL ÁREA DE UN JUGADOR DURANTE UNA PARTIDA

Confrontaciones



Cajas activadas y contratos, que darán puntos al final de la partida



Cartas reservadas, que pueden activarse pagando su coste



Reserva de créditos imperiales



Diseño del juego:
Frédéric Henry

Dirección artística:
Stéphane Cambiez

Maquetación
del reglamento: Good Heidi

Ilustraciones:
Derek Laufman

Traducción:
Alfred Moragas

Revisión:
Natalia Delgado

© & ™ Lucasfilm Ltd. © Asmodee Group 2024. All rights reserved.