

# STAR WARS™



# BOUNTY HUNTERS

## LIVRO DE REGRAS



FRÉDÉRIC  
HENRY



2-6



+10



20'

DEREK  
LAUFMAN



## VISÃO GERAL

Em *Star Wars*™: Bounty Hunters, os jogadores são caçadores de recompensas de elite e saem à procura de alvos por toda a galáxia. Monte sua equipe com os aliados mais adequados e os droides adquiridos no mercado Jawa. Capture os alvos mais procurados para se tornar o melhor caçador de recompensas da galáxia!

Você não precisa esperar sua vez: em Bounty Hunters, todo mundo **joga ao mesmo tempo**. E, no fim da partida, quem tiver mais pontos de prestígio será o vencedor!

**Você pode pontuar de várias maneiras:**

### CAPTURANDO ALVOS



Apanhar os Alvos não será uma tarefa fácil: você precisará de ajuda, então recrute Caçadores de Recompensas e adquira Droides no Mercado Jawa. Mas, como nada sai de graça, contratar Caçadores de Recompensas custará a você alguns pontos de prestígio no fim da partida...

### ADQUIRINDO CAIXAS NO MERCADO JAWA



Escarafunchando o Mercado Jawa, pode ser que você ache algumas caixas (☞) com equipamentos. Elas têm custos em Créditos Imperiais, mas rendem pontos no fim da partida.

### CUMPRINDO CONTRATOS



Você pode ganhar pontos extras cumprindo as missões mais específicas que aparecem nos contratos.

Você encontrará uma versão simplificada do jogo que não utiliza os Contratos na página 12.

## COMPONENTES

- 1 livro de regras
- 4 cartas de Zonas: Alvos, Caçadores de Recompensas, Contratos, Mercado Jawa
- 44 cartas de Alvo
- 63 cartas de Caçador de Recompensas
- 44 cartas de Contrato
- 44 cartas de Mercado Jawa
- 42 fichas de Crédito Imperial
- 1 carta de Consulta
- 1 bloco de folhas de pontuação



## PREPARAÇÃO



**1** Forme uma fileira no centro da área de jogo com as 4 Zonas, como mostra a ilustração acima. Separe por cor (verdes, vermelhas, azuis e cinzentas) as outras cartas de jogo, formando 4 baralhos, então, embaralhe-os separadamente. Coloque os baralhos virados para baixo logo acima das Zonas correspondentes. Reserve uma área para descarte abaixo de cada uma das Zonas.

**2** Forme o banco com os Créditos Imperiais e deixe-o ao alcance de todos.

**3** O jogador que tiver assistido mais recentemente a um dos filmes da franquia Star Wars será o “Mestre da Guilda” e receberá a Carta de Consulta. A função do Mestre da Guilda é coordenar os jogadores para garantir que todos façam suas ações simultaneamente. **A frente da Carta de Consulta** mostra a sequência de etapas que se repete a cada rodada da partida.



**O verso da Carta de Consulta** resume como a partida termina e os bônus de fim de jogo.

**Todos os jogadores podem conferir a Carta de Consulta durante a partida.**

***Nota:** Ninguém precisará desempenhar o papel de Mestre da Guilda se todos os jogadores já conhecerem as regras de Bounty Hunters. Mesmo nesse caso, porém, a Carta de Consulta deverá continuar acessível a todos os jogadores.*

**4** Cada jogador compra 1 carta de cada um dos 4 baralhos para formar a respectiva **mão inicial de 4 cartas**. Não deixe outros jogadores verem as cartas que você tem na mão.



Em Bounty Hunters, as coisas acontecem bem na sua frente! Cace os Alvos que você mesmo escolheu, com a ajuda de suas próprias cartas de Droide e Caçador de Recompensas.

## COMO JOGAR

Cada rodada da partida divide-se em três etapas que acontecem sempre na mesma sequência. Todos os jogadores executam **simultaneamente** cada uma das etapas, que são:

1. **COMPRAR UMA CARTA**
2. **ESCOLHER UMA CARTA**
3. **PASSAR AS CARTAS DA MÃO**

O Mestre da Guilda dita o ritmo da partida ao ler em voz alta o trecho relevante da Carta de Consulta no começo de cada etapa. Esse participante deve esperar até que todos os jogadores terminem a etapa atual antes de passar para a próxima. É responsabilidade do Mestre da Guilda garantir que todos joguem ao mesmo tempo.



### ETAPA 1: COMPRAR UMA CARTA



Compre uma carta de um baralho à sua escolha e acrescente-a à sua mão como a 5ª carta.

*Nota: Cada baralho tem cartas de um tipo específico. No começo da rodada, compre uma carta do baralho mais adequado à estratégia que você escolheu.*

### ETAPA 2: ESCOLHER UMA CARTA



Escolha uma carta da sua mão e faça uma das duas coisas a seguir:

- A. **VENDER A CARTA**
- B. **JOGAR A CARTA**

Para facilitar a coordenação, por enquanto deixe a carta escolhida virada para baixo à sua frente. Assim que todos tiverem feito a mesma coisa, **as cartas escolhidas serão reveladas simultaneamente**. Não passe ainda a sua mão para o jogador à sua esquerda! Fique com as cartas por ora.

#### A. VENDER A CARTA

Descarte a carta escolhida (colocando-a virada para cima no descarte logo abaixo da Zona correspondente) e pegue 1 Crédito Imperial do banco.

*Nota: Todo tipo de carta pode ser descartado dessa maneira. Você usará os Créditos Imperiais para ativar as cartas do Mercado Jawa (como se verá a seguir).*

#### B. JOGAR A CARTA

Coloque a carta escolhida virada para cima na área de jogo à sua frente.

- Se a carta não tiver indicação de custo, ative-a imediatamente, colocando-a na posição **em pé** (ou seja, na vertical).
- Se a carta tiver um custo (carta do Mercado Jawa), você deverá pagar esse preço para ativá-la. Se não conseguir ou não quiser ativar imediatamente a carta, **reserve-a, colocando-a na posição deitada** (ou seja, na horizontal).



Área de  
Descarte

Depois de vender ou jogar uma carta, você poderá ativar quantas cartas de Mercado Jawa reservadas anteriormente quiser, desde que consiga pagar os devidos custos.

**Exemplo:** Gabi não tem Créditos suficientes para ativar a carta que ela decidiu jogar. Por isso, Gabi posiciona a carta deitada **1** na horizontal, para indicar que ela está só reservada por enquanto. Mais adiante, na etapa 2 de uma outra rodada, além de fazer sua ação normal, ela poderá gastar Créditos Imperiais **2** para ativar as cartas reservadas que desejar. As cartas ativadas serão posicionadas em pé **3** diante da Gabi, e os Créditos Imperiais que ela gastar voltarão para o banco.



## ETAPA 3: PASSAR AS CARTAS DA MÃO



Entregue as 4 cartas que sobraram em sua mão ao jogador sentado à sua esquerda e receba as 4 cartas que o jogador à sua direita entregar a você.

Quando todos os jogadores tiverem completado essas 3 etapas, uma nova rodada começa. Essa sequência de 3 etapas se repetirá até a última rodada da partida (consulte “Encerramento”, p. 9).



## CARTAS

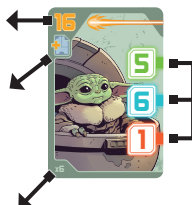
Os quatro baralhos do jogo são: **Alvos**, **Caçadores de Recompensas**, **Mercado Jawa** e **Contratos**.

### CARTAS DE ALVO (BARALHO DOS ALVOS):

Pontos fornecidos no fim da partida

Certas cartas de Alvo fornecem um bônus instantâneo quando capturadas

Quantidade de cartas do baralho que exibem este personagem

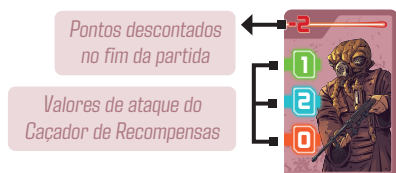


Valores de defesa do Alvo



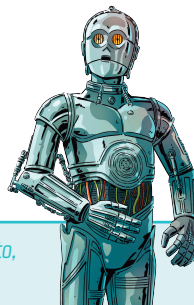
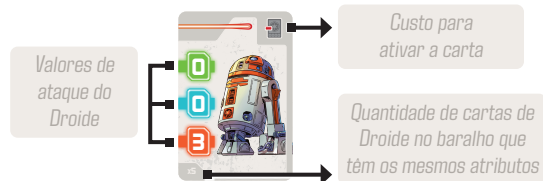
Para capturar Alvos, você pode usar cartas de Droide e Caçador de Recompensas, também chamadas de **cartas de ataque**.

## CARTAS DE CAÇADOR DE RECOMPENSAS (BARALHO DOS CAÇADORES DE RECOMPENSAS):



As cartas de Caçador de Recompensas não têm custo para serem jogadas, mas diminuem sua pontuação no fim da partida.

## CARTAS DE DROIDE (BARALHO DO MERCADO JAWA):



As cartas de Droide pertencem ao baralho do Mercado Jawa e, portanto, custam Créditos, mas não tiram pontos do jogador no fim da partida.

## CONFRONTOS COM ALVOS

Cada jogador cuida dos próprios confrontos em sua respectiva área de jogo. Reúna suas forças para um confronto, posicionando **cartas de ataque** (ou seja, cartas de Droide e Caçador de Recompensas) imediatamente à direita de uma carta de Alvo. Todas as cartas de ataque dirigidas a um mesmo Alvo devem se sobrepor umas às outras, deixando os valores de ataque sempre visíveis (como na ilustração a seguir).

Os valores de defesa de um Alvo são representados por 3 barras (verde, azul e laranja), cada qual com um número (neste exemplo, 4, 1 e 6).



Os valores de ataque das cartas que enfrentarão o Alvo também são representados por 3 barras (verde, azul e laranja) e seus respectivos números. A somatória dos números em cada barra (4, 1 e 5 neste exemplo) é o valor de ataque.

## COMEÇAR O CONFRONTO COM UMA CARTA DE ALVO:

Coloque a carta de Alvo na área de jogo à sua frente para preparar um novo confronto. Você pode preparar quantos confrontos quiser.



Ao ativar uma carta de ataque, coloque-a na mesa voltada para uma carta de Alvo à sua escolha para começar um confronto.



Ao acrescentar uma carta de ataque a um confronto já iniciado, coloque-a em cima da carta anterior, deixando visíveis os valores de ataque.



Deixe vários confrontos preparados e, assim, você terá mais opções para colocar suas cartas de ataque!

## COMEÇAR O CONFRONTO COM UMA CARTA DE ATAQUE:

Mesmo sem Alvos para capturar, você poderá jogar uma carta de ataque e, desse modo, preparar um confronto.



Enquanto você não tiver Alvos para capturar, toda carta de ataque que você ativar daí em diante **deverá** ser acrescentada ao confronto preparado.



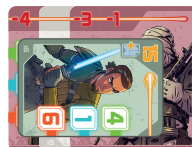
O próximo alvo que você jogar **deverá** ser designado ao confronto já preparado!



## CAPTURE DE ALVOS

Para capturar um Alvo, os valores de ataque combinados dos Droides e Caçadores de Recompensas que o confrontam **precisam igualar ou exceder os valores de defesa correspondentes**.

O Alvo será capturado assim que os três **valores de ataque** nas cartas que o confrontam **alcançarem ou ultrapassarem seus valores de defesa**. Deixe deitada a carta de Alvo para que todos possam ver facilmente quantos Alvos você já capturou.

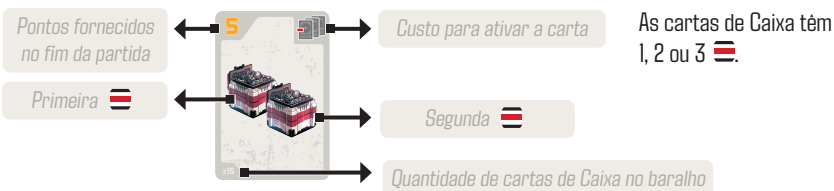


Toda vez que você capturar um Alvo com o ícone , ganhe imediatamente um Crédito Imperial.

Toda vez que você capturar um Alvo com o ícone , compre e ative imediatamente uma carta de Contrato.

Os pontos que você ganhar capturando Alvos e aqueles que você perder por causa dos Caçadores de Recompensas serão contabilizados no fim da partida.

### CARTAS DE CAIXA (BARALHO DO MERCADO JAWA):



No fim da partida, os jogadores que tiverem mais  ganharão 5 pontos adicionais!

#### Exemplo:



*Nota: Para ativar uma carta de Caixa (e, no fim da partida, ganhar os pontos que ela fornece), você deve pagar o custo da carta. Você pode deixar a carta reservada para pagar seu custo em uma rodada posterior.*

São 15 cartas de Caixa no total. 6 delas têm apenas 1 , 6 delas têm 2  e 3 têm 3 .

x3  
x6  
x6

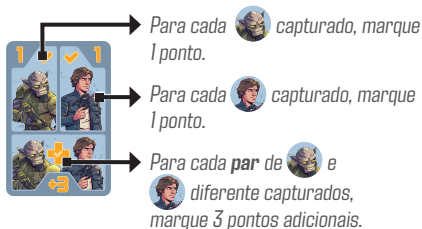
### CARTAS DE CONTRATO (BARALHO DOS CONTRATOS):

As cartas de Contrato fornecerão pontos no **fim da partida** se suas condições forem cumpridas.

Você encontrará as regras para partidas introdutórias sem Contratos na p. 12.

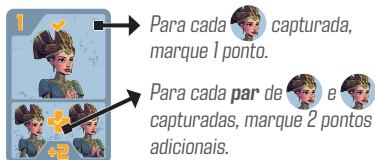
Existem três tipos de Contrato:

## 1. CONTRATOS COM DOIS ALVOS DIFERENTES:



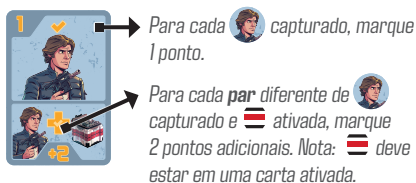
**Exemplo:** Gabi capturou 2 e 1 . Portanto, ela ganha 3 pontos, então marca **+3** pontos por ter capturado uma vez o par de Alvos indicado. O Contrato rende 6 pontos (1+1+3).

## 2. CONTRATOS COM UM ALVO REPETIDO DUAS VEZES:



**Exemplo:** Malu capturou 2 . Portanto, ela ganha 2 pontos, então marca **+2** pontos por ter capturado uma vez o par de Alvos indicado. O Contrato rende 4 pontos (1+1+2).

## 3. CONTRATOS COM UM ALVO E UMA CAIXA:



**Exemplo:** Tiago capturou 2 e tem 2 em suas cartas ativadas. Portanto, ele ganha 2 pontos, então marca **+2** pontos duas vezes por ter formado dois pares de e . O Contrato rende 6 pontos (1+1+2+2).

*Você pode usar a mesma carta de Alvo ou Caixa mais de uma vez para cumprir vários Contratos, independentemente do tipo.*



## ENCERRAMENTO

O primeiro jogador a capturar 4 Alvos recebe os seguintes bônus:

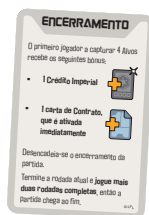


Pegue 1 Crédito Imperial no banco.



Compre 1 carta de Contrato e ative-a imediatamente.

Se dois ou mais jogadores capturarem seu 4º Alvo na mesma rodada, então todos que o tiverem feito receberão os bônus.





Isso ativa o encerramento. Os jogadores terminam a rodada atual, **então, jogam mais duas rodadas completas.**

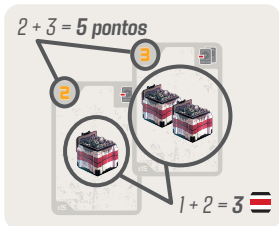
*É possível capturar mais de 4 Alvos durante a partida.*

Depois disso, a partida chega ao fim. Hora de calcular sua pontuação!

## PONTUAÇÃO

-  O Mestre da Guilda escreve o primeiro nome de cada jogador na linha de cima de uma folha de pontuação, então anota os pontos obtidos por cada um deles, como se segue:
-  Cada jogador soma os pontos concedidos pelos **Alvos capturados** por eles. Alvos que não foram capturados não fornecem pontos.
-  Cada jogador soma os pontos concedidos pelas **cartas de Caixa ativadas**. Cartas reservadas não fornecem pontos. Então os jogadores contam quantas  têm **em suas cartas ativadas**. O(s) jogador(es) com mais  recebe(m) **5 pontos extras**.  +5
-  Os jogadores somam os pontos concedidos por seus respectivos Contratos.
-  Cada jogador calcula o total de pontos reduzido pelos Caçadores de Recompensas que **ajudaram a capturar os Alvos**. Os Caçadores de Recompensas que confrontaram Alvos não capturados e, portanto, não cumpriram sua missão, não contam para isso.
-  O Mestre da Guilda soma os pontos dos três primeiros critérios (Alvos, Caixas e Contratos), desconta desse total os pontos dos Caçadores de Recompensas e marca a pontuação final de cada jogador. O jogador com a pontuação mais alta é o vencedor!

|   |                                                                                   |    |    |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------|----|----|
| 1 |  |    |    |
| 2 |  |    |    |
| 3 |  | +5 | +5 |
| 4 |  |    |    |
| 5 |  | -  | -  |
| 6 |  |    |    |



***Nota:** Em caso de empate, vencerá a partida o jogador que tiver mais Créditos Imperiais. Se ainda assim persistir o empate, então os jogadores empatados serão os vencedores.*

## EXEMPLO DE PONTUAÇÃO

Estas são todas as cartas que Ana jogou durante a partida:

Estes Alvos foram todos capturados. Ana marca  $9+16+9+12 = 46$  pontos.

Estes Caçadores de Recompensas ajudaram Ana a capturar os Alvos. Retiram-se  $-1-1-3-0-3-2-2 = -12$  pontos.

Estes Caçadores de Recompensas não capturaram o Alvo. Nenhum ponto é subtraído.

Este Alvo não foi capturado. Não fornece pontos nem entra na conta dos Contratos.

Esta carta foi ativada e, portanto, fornece 4 pontos para Ana. A carta tem 3 . Como Malu juntou 4 Ana não ganha os 5 pontos extras.

O custo desta carta não foi pago e, portanto, ela não foi ativada. Não fornece pontos nem entra na conta do total de .

O 1º Contrato rende 2 pontos para Ana, pois ela tem 2 e zero .

O 2º Contrato gera 2 pontos pelo dela e 2 pontos extras porque Ana consegue formar um par de e .

O 3º Contrato rende 2 pontos pelas 2 , 1 ponto pelo e 3 pontos extras porque Ana consegue formar um par de e .

Ana marca  $2+2+2+1+3 = 12$  pontos.

|  |     |
|--|-----|
|  | Ana |
|  | 46  |
|  | 4   |
|  | 12  |
|  | -12 |
|  | 50  |

Ana consegue um total de 50 pontos.



## PARTIDA INTRODUTÓRIA



Desenvolvemos um modo de jogo introdutório, sem as cartas de Contrato, para ajudar você a aprender as regras. Faça os ajustes a seguir na preparação da partida e na sequência de jogo:

- Remova do baralho de Alvos as 8 cartas que apresentam o ícone .
- Ao preparar a área de jogo, use apenas as cartas de **Alvo**, **Caçador de Recompensas** e **Mercado Jawa**, além das três cartas de Zonas associadas a essas cartas. Deixe as cartas de Contrato dentro da caixa do jogo.
- Os jogadores compõem as respectivas mãos iniciais comprando 1 carta de Alvo, 2 cartas de Caçador de Recompensas e 1 carta de Mercado Jawa dos baralhos correspondentes.



- No encerramento, o(s) primeiro(s) jogador(es) com 4 Alvos capturados recebe(m) apenas o bônus do Crédito Imperial. O resto da partida não muda.
- Ao calcular seus pontos de prestígio, ignore a linha da folha de pontuação que se refere aos Contratos.

O modo introdutório ajudará você a aprender a jogar. Assim como se familiarizar com a dinâmica da partida, passe a usar as regras normais para experimentar tudo que *Star Wars: Bounty Hunters* tem a oferecer!

Existem várias maneiras de ganhar uma partida de *Star Wars: Bounty Hunters*. Divirta-se testando novas estratégias!



Droides  
astromecânicos

Droides de  
protocolo

Criação:

Frédéric Henry

Direção de arte:

Stéphane Gantiez

Ilustrações:

Derek Lauffman

Diagramação do manual:

Good Heidi

Galápagos

Gestão de Produto

Carmen Manfrinatti

Tradução

Maria do Carmo

Revisão

Camila Loricchio e Felipe Ramos

Diagramação

Felipe Godinho e Tati Hapanchuk

© & ™ Lucasfilm Ltd. © Asmodee Group 2023.  
Todos os direitos reservados.