

**STAR
WARS™**



BOUNTY HUNTERS

REGOLAMENTO



**FRÉDÉRIC
HENRY**



2-6



10+



20'

**DEREK
LAUFMAN** 

PANORAMICA DEL GIOCO

In *Star Wars*: Bounty Hunters, i giocatori sono esperti cacciatori di taglie che inseguono bersagli per tutta la galassia. Collaborate con i giusti alleati e acquistate i droidi di cui avete bisogno al mercato dei Jawa. Catturate i bersagli più ricercati per diventare i migliori cacciatori di taglie che ci siano!

Non ci sono tempi morti: in Bounty Hunters **tutti giocano contemporaneamente**. Vince chi ottiene più punti prestigio alla fine della partita!

Ci sono diversi modi per ottenere punti:

CATTURARE BERSAGLI



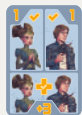
Catturare i Bersagli non sarà facile: assumete Cacciatori di Taglie e comprate Droidi al Mercato dei Jawa che vi aiutino a catturarli. Nella vita nulla è gratuito, pertanto ingaggiare Cacciatori di Taglie vi costerà punti prestigio alla fine della partita.

COMPRARE CASSE AL MERCATO DEI JAWA



Curiosando nel Mercato dei Jawa, potete trovare casse (📦) piene di attrezzatura. Queste casse costano Crediti Imperiali, ma vi faranno ottenere punti a fine partita.

COMPLETARE CONTRATTI



I Contratti vi permettono di ottenere punti extra portando a termine missioni più specifiche.

CONTENUTO

- 1 regolamento
- 4 carte Zona: Bersaglio, Cacciatore di Taglie, Contratto, Mercato dei Jawa
- 44 carte Bersaglio
- 63 carte Cacciatore di Taglie
- 44 carte Contratto
- 44 carte Mercato dei Jawa
- 42 segnalini Credito Imperiale
- 1 carta Consultazione
- 1 tabellone punti

PREPARAZIONE



1 Collocate le 4 carte Zona in fila al centro dell'area di gioco, come mostrato nello schema qui sopra. Dividete le carte in 4 mazzi a seconda del loro colore (Bersaglio: verde, Cacciatore di Taglie: rosso, Contratto: blu, Mercato dei Jawa: grigio) e mescolate ciascun mazzo separatamente. Collocate ogni mazzo a faccia in giù al di sopra della rispettiva carta Zona. Lasciate uno spazio per la pila degli scarti al di sotto di ogni carta Zona.

2 Collocate i Crediti Imperiali a portata di mano di tutti i giocatori.

3 Il giocatore che ha guardato un film di *Star Wars* più di recente diventa il “Maestro di Gilda” e riceve la carta Consultazione. Il compito del Maestro di Gilda è coordinare i giocatori, assicurandosi che tutti svolgano le proprie azioni nello stesso momento. **Il fronte della carta Consultazione** mostra la sequenza delle fasi che compongono ogni turno di gioco.



Il retro della carta Consultazione mostra un riepilogo di come termina la partita e dei relativi bonus.

Tutti i giocatori possono fare riferimento alla carta Consultazione durante la partita.

***Nota:** Il ruolo del Maestro di Gilda non è necessario se tutti conoscono bene il regolamento di Bounty Hunters. La carta Consultazione deve rimanere comunque accessibile a tutti i giocatori.*

4 Ogni giocatore pesca 1 carta da ciascuno dei 4 mazzi per formare una **mano di partenza di 4 carte**. Non mostrate mai le carte che avete in mano a un altro giocatore.



In Bounty Hunters, l'azione si svolge sotto i vostri occhi! Date la caccia ai Bersagli che avete scelto, con l'aiuto delle vostre carte Cacciatore di Taglie e delle vostre carte Droide.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ogni turno di gioco è diviso in 3 fasi consecutive. Tutti i giocatori effettuano ogni fase **simultaneamente**:

1. **PESCARRE 1 CARTA**
2. **SCEGLIERE 1 CARTA**
3. **PASSARE LA PROPRIA MANO**

Il Maestro di Gilda definisce la sequenza delle fasi leggendo a voce alta la rispettiva sezione sulla carta Consultazione all'inizio di ogni fase. Attendete sempre che tutti i giocatori abbiano terminato la fase in corso prima di passare a quella successiva. Il Maestro di Gilda è tenuto ad assicurarsi che tutti giochino nello stesso momento.



FASE 1: PESCARRE 1 CARTA



Pescate una **5ª carta** da uno qualsiasi dei mazzi e aggiungetela alla vostra mano. Se il mazzo è vuoto, mescolate la pila degli scarti e formate un nuovo mazzo.

Nota: Ogni mazzo contiene carte specifiche. All'inizio del turno, pescate dal mazzo che meglio si addice alla vostra strategia.

FASE 2: SCEGLIERE 1 CARTA



Scegliete 1 carta **dalla vostra mano** e fate **una** di queste due cose:

- A. **VENDERE LA CARTA**
- B. **GIOCARE LA CARTA**

Per una maggiore coordinazione, collocate la carta scelta a faccia in giù davanti a voi. Quando siete tutti pronti, **rivelate le vostre carte simultaneamente**. Per ora, non passate le carte che vi rimangono! Tenetele con voi.

A. VENDERE LA CARTA

Scartate la carta scelta (collocandola a faccia in su nella pila degli scarti al di sotto della carta Zona del rispettivo mazzo) e prendete **1 Credito Imperiale**.

Nota: Tutti i tipi di carte possono essere scartati in questo modo. I Crediti Imperiali vengono utilizzati per attivare le carte Mercato dei Jawa (vedi B).

B. GIOCARE LA CARTA

Collocate la carta scelta a faccia in su davanti a voi.

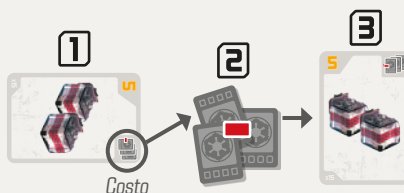
- Se sulla carta non è indicato alcun costo, attivatela immediatamente collocandola **in posizione verticale**.
- Se la carta ha un costo (carta Mercato dei Jawa), dovete pagare quel costo per attivarla. Se non siete in grado di attivarla immediatamente, oppure se preferite non farlo, **prenotate** collocandola **in posizione orizzontale**.



 Pila degli scarti

C'è un limite di 3 carte prenotate da poter tenere contemporaneamente nella propria area di gioco. Ogni volta che volete, potete attivare un qualsiasi numero di carte prenotate, pagandone il costo.

Esempio: Serena non ha Crediti a sufficienza per attivare la carta che ha scelto di giocare. Colloca la carta in posizione orizzontale **1** per indicare che è semplicemente prenotata. Durante un turno successivo, nella fase 2, in aggiunta alla sua normale azione, può spendere Crediti Imperiali **2** per attivare qualsiasi carta prenotata. Quelle carte verranno poi rimesse in posizione verticale **3** davanti a lei e i Crediti Imperiali torneranno nella riserva.



FASE 3: PASSARE LA PROPRIA MANO



Date al giocatore alla vostra sinistra le 4 carte che vi sono rimaste in mano e prendete le 4 carte che vi vengono passate dal giocatore alla vostra destra.

Nota: Se la vostra nuova mano contiene solo 3 carte, significa che il giocatore precedente ha dimenticato di pescare una carta. Durante la fase 1, pescherete quindi 2 carte.

Quando tutti i giocatori hanno completato queste 3 fasi, inizia un nuovo turno. Ripetete le 3 fasi in sequenza fino all'ultimo turno della partita (vedi "Fine della partita" a pagina 9).



CARTE

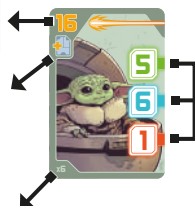
I 4 mazzi sono denominati nel modo seguente: mazzo **Bersaglio**, mazzo **Cacciatore di Taglie**, mazzo **Mercato dei Jawa** e mazzo **Contratto**.

CARTE BERSAGLIO (MAZZO BERSAGLIO):

Punti ottenuti alla fine della partita

Alcune carte innescano un bonus immediato quando viene catturato il Bersaglio

Numero di carte che mostrano questo personaggio nel mazzo



Valori di scudo Bersaglio



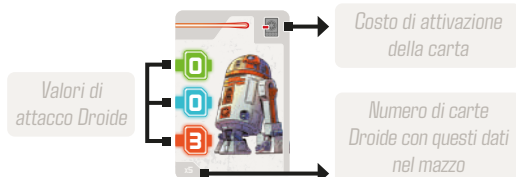
Per catturare i Bersagli, potete utilizzare le carte Cacciatore di Taglie e le carte Droide, note anche come **carte attacco**.

CARTE CACCIATORE DI TAGLIE (MAZZO CACCIATORE DI TAGLIE):

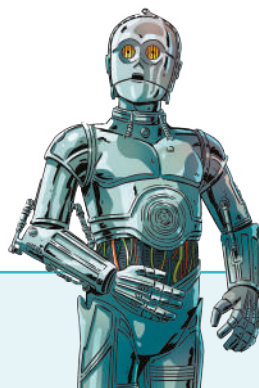


Le carte Cacciatore di Taglie si giocano gratuitamente, ma costano punti alla fine della partita.

CARTE DROIDE (MAZZO MERCATO DEI JAWA):



Le carte Droide si trovano nel mazzo Mercato dei Jawa, pertanto hanno un costo in Crediti. Tuttavia, alla fine della partita non verranno sottratti punti.



SCONTO CON UN BERSAGLIO

Ogni giocatore dispone i propri scontri nella propria area di gioco. Raccogliete le forze per uno scontro collocando **carte attacco** (vale a dire le carte Cacciatore di Taglie e le carte Droide) alla destra di una carta Bersaglio, accanto a essa. Tutte le carte attacco che si scontrano con lo stesso Bersaglio devono essere sovrapposte, lasciando visibili i valori di attacco (vedi lo schema qui sotto).

I valori di scudo di un Bersaglio sono indicati da 3 bande (verde, blu e arancione), ognuna delle quali contiene un numero (in questo caso 4, 1 e 6).



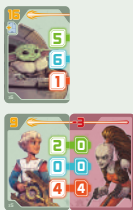
I valori di attacco delle carte che si scontrano con il Bersaglio sono indicati da altre 3 bande (verde, blu e arancione) contenenti numeri. La somma dei numeri in ogni banda (4, 1 e 5 nel nostro esempio) corrisponde al valore di attacco.

INIZIARE UNO SCONTRO CON UNA CARTA BERSAGLIO:

Collocate la carta Bersaglio nella vostra area di gioco per preparare un nuovo scontro. Potete preparare tutti gli scontri che desiderate.



Quando attivate una carta attacco, collocatela accanto a una qualsiasi carta Bersaglio per dare il via a uno scontro.



Quando aggiungete una carta attacco a uno scontro già in corso, sovrapponetela alla carta precedente, lasciando visibili i suoi valori di attacco.



Preparate diversi scontri, in modo da avere più possibilità di collocare le vostre carte attacco!

INIZIARE UNO SCONTRO CON UNA CARTA ATTACCO:

Anche se non avete Bersagli da catturare, potete comunque giocare una carta attacco da sola per preparare uno scontro.



Finché non avete un Bersaglio da catturare, tutte le carte attacco successive che attivate **devono** essere aggiunte a questo scontro.



Il prossimo Bersaglio che giocate **deve** essere assegnato a questo scontro!



CATTURARE UN BERSAGLIO

Per catturare un Bersaglio, i valori di attacco combinati dei Droidi e dei Cacciatori di Taglie che si scontrano con quel Bersaglio **devono essere uguali o superiori ai valori di scudo corrispondenti**.

Quando tutti e tre i **valori di attacco** sulle carte che si scontrano con un Bersaglio **sono uguali o superiori ai suoi valori di scudo**, il Bersaglio è catturato. Ruotate la carta Bersaglio in orizzontale così che tutti possano vedere a colpo d'occhio quanti Bersagli avete catturato.

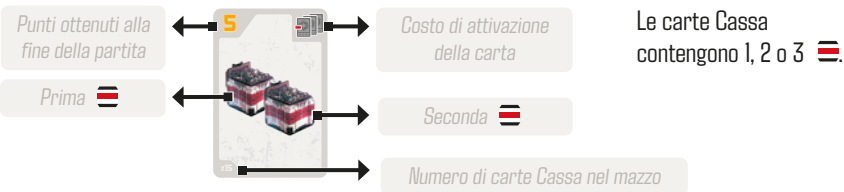


Ogni volta che catturate un Bersaglio con un'icona , ottenete immediatamente 1 Credito Imperiale.

Ogni volta che catturate un Bersaglio con un'icona , pescate e attivate immediatamente 1 carta Contratto.

I punti ottenuti per la cattura dei Bersagli e i punti persi a causa dei Cacciatori di Taglie verranno calcolati alla fine della partita.

CARTE CASSA (MAZZO MERCATO DEI JAWA):



Alla fine della partita, i giocatori con più  ottengono 5 punti aggiuntivi!

Esempio:

Carte di Serena



4 

Carte di Andrea



2 

Carte di Emilia



4 

Serena ed Emilia hanno il maggior numero di  (4) pertanto ottengono 5 punti a testa.

Nota: Per attivare una carta Cassa e ottenere i punti corrispondenti alla fine della partita, dovete pagare il costo della carta. Potete prenotare una carta e poi pagarne il costo durante un turno successivo.

Ci sono 15 carte Cassa in tutto. 6 contengono solo 1 , 6 contengono 2 , e 3 contengono 3 .

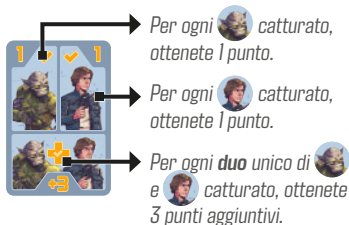
x6  x6  x3 

CARTE CONTRATTO (MAZZO CONTRATTO):

Le carte Contratto permettono di ottenere punti **alla fine della partita** se le loro condizioni sono state soddisfatte.

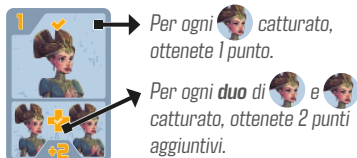
Ci sono 3 tipologie di Contratto:

1. CONTRATTO CON DUE BERSAGLI DIVERSI



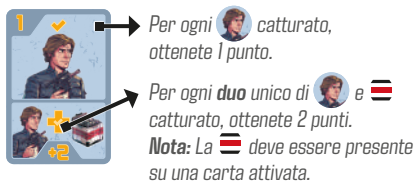
Esempio: Serena ha catturato 2 e 1 , perciò ottiene 3 punti, più altri +3 punti per aver catturato una volta il duo di Bersagli indicato. Questo Contratto vale 6 punti (1+1+3).

2. CONTRATTO CON LO STESSO BERSAGLIO DUE VOLTE:



Esempio: Emilia ha catturato 2 , perciò ottiene 2 punti, più altri +2 punti per aver catturato una volta il duo di Bersagli indicato. Questo Contratto vale 4 punti (1+1+2).

3. CONTRATTO CON UN BERSAGLIO E UNA CASSA:



Esempio: Andrea ha catturato 2 e ha 2 sulle sue carte attivate; perciò ottiene 2 punti, più +2 punti per due volte per aver catturato due duo di e . Questo Contratto vale 6 punti (1+1+2+2).

Potete usare lo stesso Bersaglio o Cassa per completare molteplici Contratti, a prescindere dalla tipologia.

FINE DELLA PARTITA

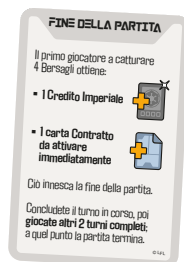
Il primo giocatore a catturare 4 Bersagli vince i bonus seguenti:



Prendere 1 Credito Imperiale dalla riserva.



Pescare 1 carta Contratto e attivarla immediatamente.



Ciò innesca la fine della partita. Concludete il turno in corso, **poi giocate altri 2 turni completi**.

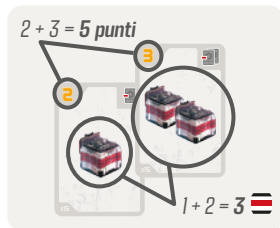
È possibile catturare più di 4 Bersagli durante la partita.

A questo punto la partita è terminata. È il momento di calcolare il vostro punteggio!

PUNTEGGIO

- 1  Il Maestro di Gilda annota il nome di ogni giocatore nella casella in alto del tabellone punti e poi riporta i rispettivi punteggi come segue:
- 2  Ogni giocatore somma i punti ottenuti per i **Bersagli catturati**. I Bersagli non catturati non valgono punti.
- 3  Ogni giocatore somma i punti ottenuti con le proprie **carte Cassa attivate**. Le carte prenotate non valgono punti. Poi i giocatori contano il numero di  **sulle loro carte attivate**. Il giocatore (o i giocatori) con il maggior numero di  riceve **5 punti bonus**. 
- 4  I giocatori sommano i punti ottenuti con i Contratti.
- 5  Ogni giocatore conta il totale dei punti sottratti ai Cacciatori di Taglie che lo **hanno aiutato a catturare i Bersagli**. Ignorate i Cacciatori di Taglie i cui Bersagli non risultano catturati alla fine della partita, dato che non hanno completato la loro missione.
- 6  Il Maestro di Gilda somma i primi tre parametri (Bersagli, Casse e Contratti), sottrae i punti Cacciatori di Taglie e annota il punteggio finale di ogni giocatore. Il giocatore con il punteggio più alto vince la partita!

1			
2			
3			
4			
5		-	-
6			



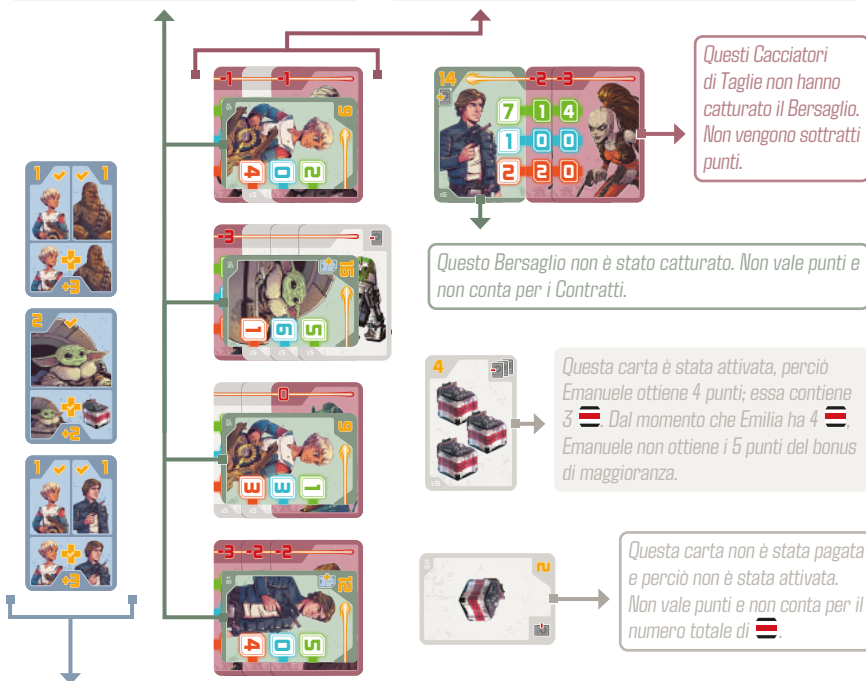
***Nota:** In caso di parità, il vincitore è il giocatore che possiede il maggior numero di Crediti Imperiali alla fine della partita. Se la parità persiste, tutti i giocatori in parità vincono la partita.*

ESEMPIO DI PUNTEGGIO FINALE

Queste sono tutte le carte che Emanuele ha giocato durante la partita:

Tutti questi Bersagli sono stati catturati. Emanuele ottiene $9+16+9+12 = 46$ punti.

Questi Cacciatori di Taglie lo hanno aiutato a catturare i Bersagli. Vengono sottratti $1-1-3-0-3-2-2 = 12$ punti.



Il 1° Contratto fa ottenere a Emanuele 2 punti, dato che aveva 2 e nessun .

Il 2° Contratto gli fa ottenere 2 punti per il suo e 2 punti aggiuntivi perché può fare un duo di e .

Il 3° Contratto vale 2 punti per i suoi 2 , 1 punto per il suo e 3 punti aggiuntivi perché può formare un duo di e .

Emanuele ottiene $2+2+2+1+3=12$ punti.

	Emanuele
	46
	4
	12
	-12
	50

Il punteggio totale di Emanuele è 50 punti.

ESEMPIO DI AREA DI GIOCO DI UN GIOCATORE DURANTE UNA PARTITA

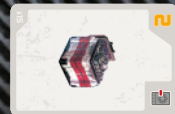
Confronti



Casse e contratti attivati, che forniranno punti a fine partita



Carte riservate, che possono essere attivate pagandone il costo



Riserva di crediti imperiali



Qi'ra



Padmé Amidala



Zeb Orrelios



Omega

Design del gioco:
Frédéric Henry

Direzione artistica:
Stephane Gantiez

Illustrazioni:
Derek Laufman

Layout del regolamento:
Good Heidi



Chewbacca



Han Solo



Kanan Jarrus



Grogu

Edizione italiana:
Traduzione:
Elisabetta Colombo

Revisione:
Sara Conato, Vittoria
Vincenzi

Adattamento grafico:
Giacomo Pollini

Direzione editoriale:
Massimo Bianchini



Greedo



Dengar



Bossk



Zuckuss



Hondo Ohnaka



Black Krrsantan



Fennec Shand



Cad Bane



Il Mandaloriano



IG-11



Boba Fett



Aurra Sing



Droidi
astromeccanici



Droidi
protocolari

© & ™ Lucasfilm Ltd. © Asmodee Group 2024. Tutti i diritti riservati.