

**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 Droides.

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

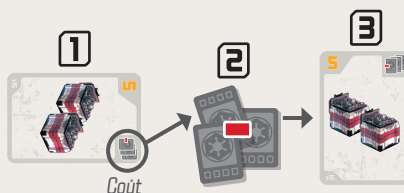
B. JOUER LA CARTE

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) :

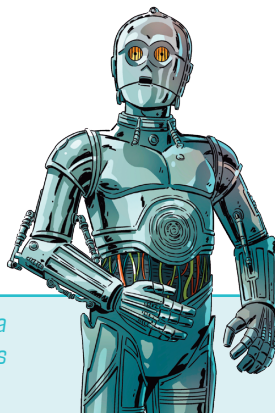
Valeurs d'attaque du droïde



Coût à payer pour activer la carte

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

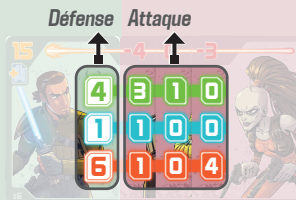
Les cartes Droïde font partie du paquet Marché Jawa et coûtent donc des crédits. Cependant, elles ne vous retireront aucun point en fin de partie.



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).

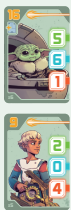
Les valeurs de **défense** d'une cible sont représentées par 3 blocs de couleurs (**vert, bleu et orange**), contenant chacun un chiffre : ici **4, 1, 6**.



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 :

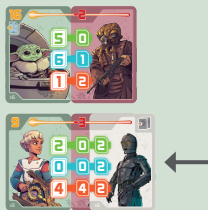
Placez la carte Cible devant vous pour préparer un nouvel affrontement. Vous pouvez préparer autant d'affrontements que vous le souhaitez.



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.



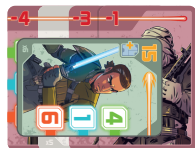
La prochaine cible jouée est **forcément** associée à cet affrontement !



➡ 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.

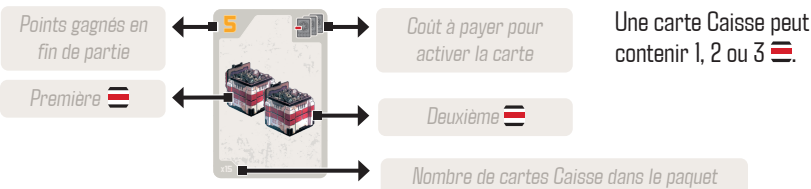



Quand vous capturez une cible avec , recevez immédiatement 1 crédit.

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

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 

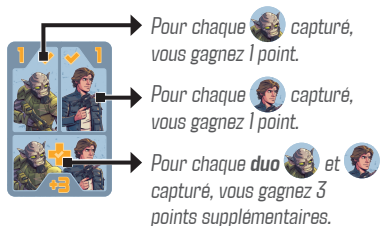
CARTES CONTRAT (PAQUET CONTRAT) :

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

Partie découverte sans contrats p. 12.

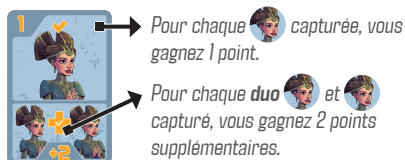
Il existe trois types de contrats :

1. CONTRAT AVEC DEUX CIBLES DIFFÉRENTES :



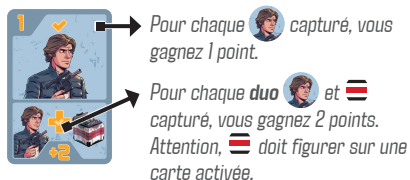
Exemple : Ginny a capturé 2 et 1 . Elle reçoit donc 3 points, ainsi que +3 points pour avoir capturé une fois ce duo de cibles. Ce contrat lui rapporte 6 points (1+1+3).

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).

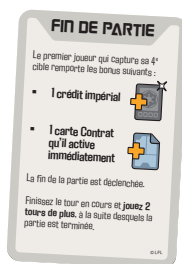
Une même cible ou caisse peut servir à remplir plusieurs contrats, peu importe leur type.

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

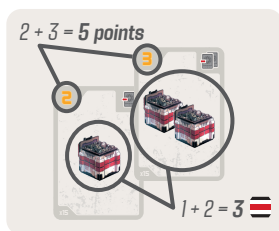
1  Le chef de la Guilde note le prénom de chaque joueur sur la première ligne du carnet de scores. Il va ensuite remplir, dans l'ordre, les points gagnés par chacun :


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. 

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 !

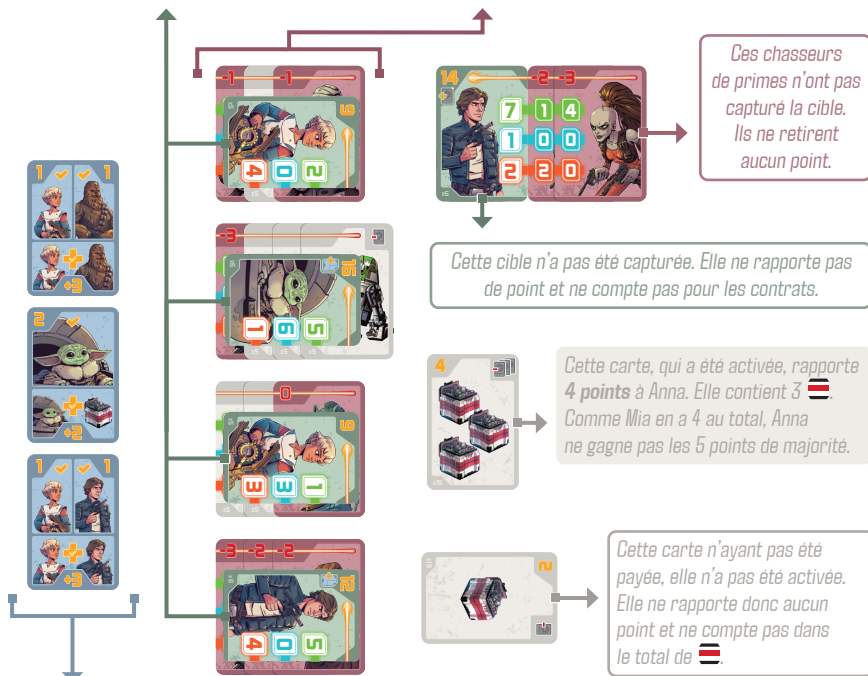
Note : les crédits impériaux non dépensés en fin de partie permettent de départager les égalités. Si l'égalité persiste, les intéressés se partagent la victoire.

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.



Adresses sur quefaire.demesdechets.fr

**STAR
WARS™**



BOUNTY HUNTERS

SPELREGELS



**FRÉDÉRIC
HENRY**



2-6



10+



20'

**DEREK
LAUFMAN** 



OVERZICHT

In *Star Wars*: Bounty Hunters, zijn **de spelers premiejagers die in het sterrenstelsel op doelwitten jagen**. Zoek de juiste bondgenoten en koop op de Jawamarkt de droids die je nodig hebt. Vang de meest gewilde doelwitten en word de beste premiejager!

Bounty Hunters is een spel zonder wachttijd, **alle spelers spelen tegelijkertijd**. Wie aan het einde van het spel de meeste punten heeft, wint het spel.

De spelers kunnen op verschillende manieren punten verdienen:

DOELWITTEN VANGEN



Doelwitten vangen is niet eenvoudig. De spelers moeten premiejagers inhuren en droids op de Jawamarkt kopen om hen te helpen. Voor niets gaat echter de zon op: het inhuren van premiejagers kost op het einde van het spel dan ook punten...

KRATTEN KOPEN OP DE JAWAMARKT



Als je goed rondsuffelt op de Jawamarkt, kun je kratten (☐) vol uitrusting vinden. Ze kosten Imperial Credits, maar aan het einde van het spel leveren ze punten op.

CONTRACTEN VERVULLEN



Dankzij contracten kunnen de spelers extra punten verdienen door meer specifieke missies te vervullen.

Op bladzijde 12 vind je een vereenvoudigde versie van het spel, de beginnersmodus, zonder contracten.



SPEELMATERIAAL

- spelregels
- 4 zonekaarten: Doelwitten, Premiejagers, Contracten, Jawamarkt
- 44 doelwitkaarten
- 63 premiejagerkaarten
- 44 contractkaarten
- 44 Jawamarktkaarten
- 42 Imperial Creditfiches
- 1 overzichtskaart
- 1 scoreblok

VOORBEREIDING



- 1 Leg de 4 zonekaarten in een rij in het midden van de tafel, zoals hierboven afgebeeld. Sorteert de kaarten op kleur (groen, rood, blauw, grijs), schud elke stapel en leg elke stapel als gedekte trekstapel boven de zonekaart in dezelfde kleur. Laat onder elke zonekaart ruimte vrij voor een aflegstapel.
- 2 Leg de Imperial Creditfiches naast de zonekaarten.
- 3 De speler die het laatst een *Star Wars*-film zag, wordt 'gildemeester' en krijgt de overzichtskaart. Het is de taak van de gildemeester om de spelers te leiden en ervoor te zorgen dat alle spelers hun acties tegelijkertijd uitvoeren. Op de **voorkant van de overzichtskaart** staan de stappen waaruit een ronde bestaat. Op de **achterkant van de overzichtskaart** staat beschreven hoe het spel eindigt en de bonussen die daarmee samenhangen.



Alle spelers mogen de overzichtskaart te allen tijde tijdens het spel raadplegen.

Opmerking: als alle spelers vertrouwd zijn met de spelregels van Bounty Hunters, is de rol van gildemeester overbodig. Leg in dat geval de overzichtskaart binnen handbereik van alle spelers op de tafel.

- 4 Iedere speler trekt 1 kaart van elk van de 4 stapels kaarten, deze vormen zijn **4 startkaarten**. Laat de kaarten nooit zien aan de andere spelers.



In Bounty Hunters vindt alle actie voor je neus plaats. Je jaagt op doelwitten die je zelf koos, met je eigen premiejager- en droidkaarten.

SPELVERLOOP

In elke ronde voeren alle spelers **tegelijktijd** de volgende 3 stappen uit:

1. TREK EEN KAART
2. KIES EEN KAART
3. GEEF JE HANDKAARTEN DOOR

STAP 1: TREK EEN KAART



De spelers trekken een **5^{de} kaart** van een van de stapels en voegen deze toe aan hun handkaarten.

Opmerking: elke stapel bevat een bepaald soort kaarten. In elke ronde kunnen de spelers een stapel kiezen op basis van hun gekozen strategie.

STAP 2: KIES EEN KAART



De spelers kiezen een kaart **uit hun hand** en voeren een van deze acties uit:

- A. VERKOOP DE KAART
- B. SPEEL DE KAART

De gildemeester geeft het speeltempo aan door hardop de volgende stap aan te kondigen en de informatie van de overzichtskaart voor te lezen.

De gildemeester wacht tot alle spelers klaar zijn met een stap voordat hij de volgende stap aankondigt. Hij is ervoor verantwoordelijk dat alle spelers tegelijktijd spelen.



Voor een beter overzicht leggen alle spelers de gekozen kaart voor zich neer. Als alle spelers dat gedaan hebben, **draaien ze de kaart tegelijktijd om**. De spelers geven de rest van hun kaarten nog niet door, ze houden ze nog even bij.

A. VERKOOP DE KAART

De speler legt de gekozen kaart af (hij legt deze kaart open op de aflegstapel onder de bijbehorende trekstapel) en ontvangt **1 Imperial Credit**.

Opmerking: de spelers mogen alle soorten kaarten op die manier afleggen. Met Imperial Credits kunnen ze kaarten van de Jawamarkt activeren (zie B).



↑
aflegstapel

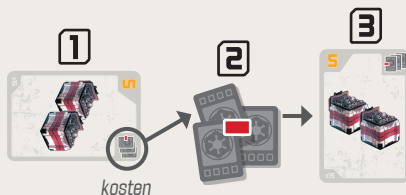
B. SPEEL DE KAART

De speler legt de gekozen kaart open voor zich neer.

- Als er geen kosten op de kaart staan, activeert de speler de kaart direct door deze **rechtop** (verticaal) te leggen.
- Als op de kaart kosten staan (kaarten van de Jawamarkt), moet de speler die kosten betalen om de kaart te activeren. Als hij de kaart niet direct kan (of wil) activeren, **reserveert hij de kaart door deze een kwartslag (horizontaal) te draaien**.

Nadat de spelers hun kaart hebben verkocht of gespeeld, mogen ze 1 of meerdere eerder gereserveerde kaarten van de Jawamarkt activeren door de kosten ervan te betalen.

Voorbeeld: Tess heeft onvoldoende Credits om haar gekozen kaart te spelen. Ze draait de kaart een kwartslag **1** om aan te geven dat deze gereserveerd is. In een volgende ronde mag ze in stap 2, na haar normale actie, Imperial Credits betalen **2** om gereserveerde kaarten te activeren. Ze mag de geactiveerde kaarten rechtop voor zich leggen **3** en de Imperial Credits terug in de voorraad leggen.



STAP 3: GEEF JE HANDKAARTEN DOOR



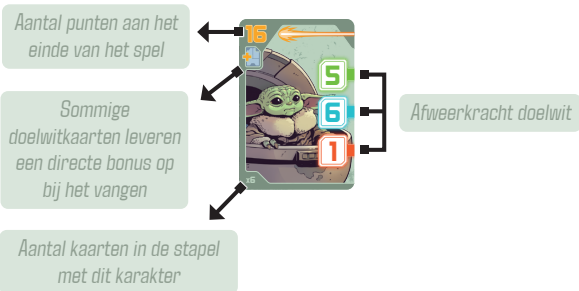
De spelers geven de 4 resterende handkaarten door aan de speler links van hen en ze ontvangen de 4 kaarten van de speler rechts van hen.

Als alle spelers die 3 stappen hebben voltooid, begint een nieuwe ronde. Herhaal telkens de 3 stappen tot de laatste ronde van het spel (zie 'Einde van het spel', blz. 9).

KAARTEN

De 4 trekstapels zijn: de **doelwitstapel**, de **premiejagerstapel**, de **Jawamarktstapel** en de **contractstapel**.

DOELWITKAARTEN (DOELWITSTAPEL):



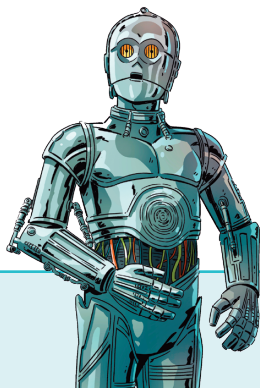
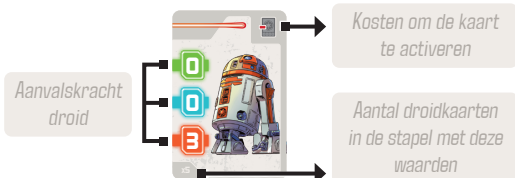
De spelers kunnen doelwitten vangen met behulp van premiejager- en droidkaarten, ook **aanvalskarten** genoemd.

PREMIJAGERKAARTEN (PREMIJAGERSTAPEL):



Het spelen van een premiejagerkaart kost een speler niets, maar het levert de speler aan het einde van het spel wel minpunten op.

DROIDKAARTEN (JAWAMARKTSTAPEL):

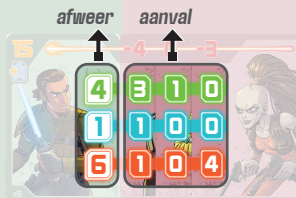


Droidkaarten zitten in de Jawamarktstapel en kosten daarom Credits. Ze zijn aan het einde van het spel geen punten waard, maar leveren ook geen minpunten op.

EEN DOELWIT AANVALLEN

Iedere speler handelt aanvallen voor zich af. De speler stelt een aanvalsteam samen door **aanvalskarten** (dus premiejager- en droidkaarten) rechts naast een doelwitkaart te leggen. Hij legt de aanvalskarten die hetzelfde doelwit aanvallen zo op elkaar, dat hun aanvalskracht zichtbaar is (zie illustratie hieronder).

De afweerkracht van een doelwit wordt weergegeven door 3 vakjes (groen, blauw en oranje) met daarin telkens een cijfer (in dit geval 4, 1 en 6).



De aanvalskracht van de aanvalskarten wordt ook weergegeven door 3 vakjes (groen, blauw en oranje) met daarin een cijfer. De som van alle cijfers in alle vakjes van 1 kleur (in dit geval 4, 1 en 5) is de aanvalswaarde.

EEN AANVAL VOORBEREIDEN MET EEN DOELWITKAART:

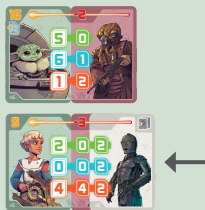
De speler legt de doelwitkaart voor zich om een nieuwe aanval voor te bereiden. Hij mag zoveel doelwitkaarten klaarleggen als hij wil.



Als de speler een aanvalkaart activeert, legt hij die naast een van de doelwitkaarten voor zich om een aanval te beginnen.



Als hij een aanvalkaart toevoegt aan een reeds begonnen aanval, legt hij de kaart zo op de vorige aanvalkaart, dat alle aanvalswaarden zichtbaar zijn.



Bereid meerdere aanvallen voor, zo heb je meer mogelijkheden om je aanvalskarten in te zetten.

EEN AANVAL VOORBEREIDEN MET EEN AANVALSKAART:

Zelfs als een speler geen doelwitten heeft om aan te vallen, kan hij aanvalskarten spelen om zich voor te bereiden op een latere aanval.



Zolang de speler geen doelwitten heeft om aan te vallen, moet hij aanvalskarten die hij activeert, bij dezelfde aanval leggen.



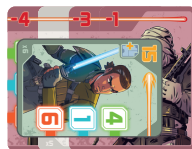
De eerstvolgende doelwitkaart die hij speelt, moet hij ook bij die aanval leggen!




EEN DOELWIT VANGEN

Om een doelwit te vangen, moet de aanvalskracht van de aanvallende droids en premiejagers gelijk zijn aan of groter zijn dan de afweerkracht van het aangevallen doelwit.

Als de 3 aanvalswaarden op de kaarten bij een doelwit gelijk aan of groter zijn dan de afweerkracht van het doelwit, vangt de speler het doelwit. Hij draait de doelwitkaart een kwartslag, zodat iedereen kan zien hoeveel doelwitten de andere spelers al hebben gevangen.

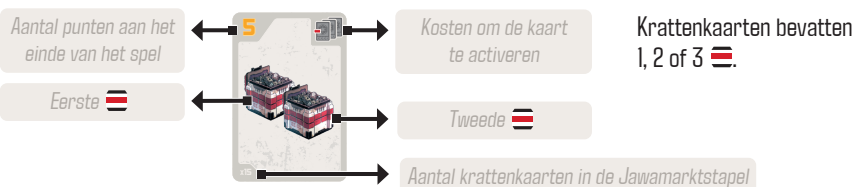


Telkens als een speler een doelwit met een -symbool vangt, ontvangt hij direct 1 Imperial credit.

Telkens als een speler een doelwit met een -symbool vangt, trekt en activeert hij direct een contractkaart.

De punten die een gevangen doelwit oplevert en de minpunten van premiejagers worden aan het einde van het spel berekend.

→ KRATTENKAARTEN (JAWAMARKTSTAPEL):



De speler(s) die aan het einde van het spel de meeste  heeft (hebben), ontvangt(en) 5 punten extra.

Voorbeeld:

De kaarten van Tess



4 

De kaarten van Thomas



2 

De kaarten van Laura





4 

Tess en Laura hebben de meeste  (4) en ontvangen daarom elk 5 punten.

Opmerking: om een krattenkaart te activeren en de bijbehorende punten te ontvangen aan het einde van het spel, moet de speler de kosten van de kaart betalen. Hij kan ook een kaart reserveren en de kosten in een latere ronde betalen.

Er zijn in totaal 15 krattenkaarten. Op 6 ervan staat slechts 1 , op 6 staan er 2  en op 3 staan er 3 .

x3 
x6 
x6 


→ CONTRACTKAARTEN (CONTRACTSTAPEL):

Contractkaarten leveren **aan het einde van het spel** punten op, afhankelijk van de voorwaarden.

Je kunt het spel voor de eerste keer zonder contracten spelen, zie blz. 12.

Er zijn 3 soorten contracten:

1. CONTRACT MET 2 VERSCHILLENDE DOELWITTEN:



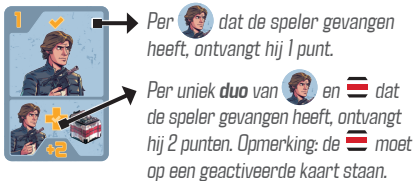
Voorbeeld: Tess heeft 2 en 1 gevangen. Ze ontvangt daarvoor 3 punten, plus +3 punten omdat ze het gevraagde duo van doelwitten eenmaal gevangen heeft. Het contract levert haar dus 6 punten op (1+1+3).

2. CONTRACT MET TWEEMAAL HETZELFDE DOELWIT:



Voorbeeld: Laura heeft 2 gevangen. Ze ontvangt daarvoor 2 punten, plus +2 punten omdat ze het gevraagde duo van doelwitten eenmaal gevangen heeft. Het contract levert haar dus 4 punten op (1+1+2).

3. CONTRACT MET EEN DOELWIT EN EEN KRAT:



Voorbeeld: Thomas heeft 2 gevangen en heeft 2 op zijn geactiveerde kaarten. Hij ontvangt daarvoor 2 punten, plus 2 keer +2 punten omdat hij 2 duo's van en heeft. Het contract levert hem dus 6 punten op (1+1+2+2).

De spelers mogen hetzelfde doelwit of krat gebruiken om meerdere contracten te vervullen, ongeacht het soort.

🏆 EINDE VAN HET SPEL

De speler die als eerste 4 doelwitten gevangen heeft, ontvangt de volgende bonussen:



Neem 1 Imperial Credit uit de voorraad.



Neem 1 contractkaart en activeer deze direct.

Als 2 of meer spelers hun 4^{de} doelwit gevangen hebben in dezelfde ronde, ontvangen zij allen de bonussen.

EINDE VAN HET SPEL

De speler die als eerste 4 doelwitten vangt, krijgt

- 1 Imperial Credit
- 1 contractkaart die hij direct activeert


Dat activeert het einde van het spel. De spelers spelen de huidige ronde uit en spelen dan nog 2 volledige ronden. Daarna is het spel voorbij.









Dat activeert het einde van het spel. De spelers spelen de huidige ronde uit en **spelen dan nog 2 volledige ronden.**


De spelers kunnen meer dan 4 doelwitten vangen tijdens in het spel.

Het spel is voorbij. Tijd voor de eindscore!

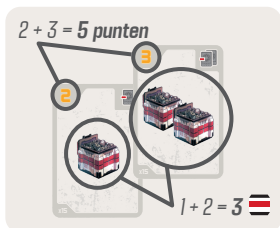
EINDSCORE

1  De gildemeester noteert de namen van alle spelers op de bovenste rij van een scoreblad en berekent daarna hun score als volgt:


1			
2			
3			
4			
5		-	-
6			


2  Iedere speler telt de punten op van de **doelwitten die hij gevangen heeft**. Doelwitten die hij nog niet gevangen heeft, leveren geen punten op.

3  Iedere speler telt de punten op van de door hem **geactiveerde krattenkaarten**. Gereserveerde kaarten leveren geen punten op. Daarna tellen de spelers het aantal  **op hun geactiveerde kaarten**. De speler(s) met de meeste  ontvangt(en) **5 bonuspunten**.  +5



4  De spelers tellen de punten van hun contracten op.

5  Iedere speler telt het aantal minpunten op van de premiejagers die **hielpen om de doelwitten gevangen te nemen**. Hij negeert premiejagers die hun doelwit aan het einde van het spel nog niet hebben gevangen.

6  De gildemeester telt de punten voor de doelwitten, de kratten en de contracten op en trekt er dan de minpunten van de premiejagers af. Zo berekent hij de eindscore van iedere speler. De speler met de hoogste score wint het spel.

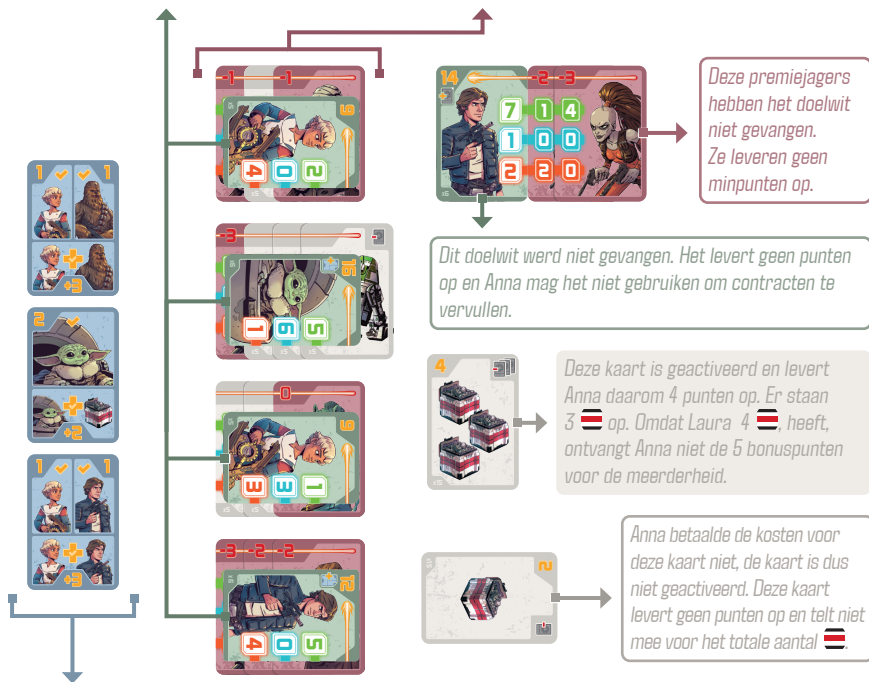
Opmerking: bij een gelijke stand wint van de gelijkstaande spelers de speler die aan het einde van het spel de meeste Imperial Credits overhoudt. Is het dan nog gelijk, dan delen die spelers de overwinning.

VOORBEELD VAN EEN EINDSCORE

Dit zijn alle kaarten die Anna tijdens het spel speelde:

Anna heeft deze doelwitten gevangen. Ze ontvangt daarvoor $9+16+9+12 = 46$ punten.

Deze premiejagers hielpen om de doelwitten gevangen te nemen. Ze ontvangt daarvoor $-1-1-3-0-3-2-2 = -12$ punten.



Voor het 1^{ste} contract ontvangt Anna 2 punten omdat ze 2 maar geen heeft.

Voor het 2^{de} contract ontvangt ze 2 punten voor de en 2 extra punten omdat ze 1 duo en heeft.

Voor het 3^{de} contract ontvangt ze 2 punten voor de 2, 1 punt voor en 3 punten voor het duo en.

Anna scoort $2+2+2+1+3 = 12$ punten.

	Anna
	46
	4
	12
	-12
	50

Anna heeft in totaal 50 punten.

BEGINNERSMODUS

Er is ook een beginnersmodus zonder contractkaarten, om de spelers vertrouwd te maken met het spel. Pas de voorbereiding en het spelverloop als volgt aan:

- Verwijder de 8 kaarten met het symbool  uit de doelwitstapel.
- Leg bij de voorbereiding alleen de **doelwit-**, **premiejager-** en **Jawamarktkaarten** en hun zonekaarten klaar. Leg de contractkaarten terug in de doos.
- De spelers trekken als hun startkaarten 1 doelwitkaart, 2 **premiejagerkaarten** en 1 **Jawamarktkaart** van de betreffende stapels.



- Aan het einde van het spel ontvangt(en) de eerste speler(s) die 4 doelwitten gevangen heeft (hebben), alleen de Imperial Credit als bonus. De rest van het spel verloopt normaal.
- De spelers negeren tijdens de eindscore het vakje voor punten van contractkaarten op het scoreblad.

Dankzij deze beginnersmodus krijg je het spel sneller onder de knie. Zodra je vertrouwd bent met de spelregels, speel je de normale versie.

Je kunt *Star Wars: Bounty Hunters* op verschillende manieren winnen. Veel plezier bij het proberen van verschillende strategieën.



Auteur:
Frédéric Henry

Illustraties:
Derek Laufman

Grafisch ontwerp:
Stéphane Cantiez

Lay-out spelregels:
Good Heidi

© & ™ Lucasfilm Ltd. © Asmodee Group 2023. Alle rechten voorbehouden.

**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).

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).

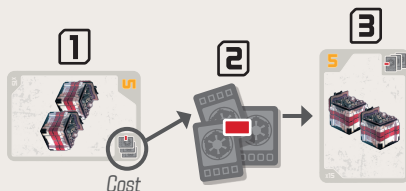


↑
Discard pile



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):

Points scored at the end of the game

Some cards trigger an immediate bonus on capturing the Target

Number of cards featuring this character in the deck

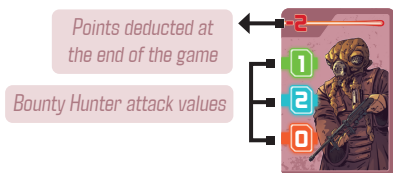


Target shield values



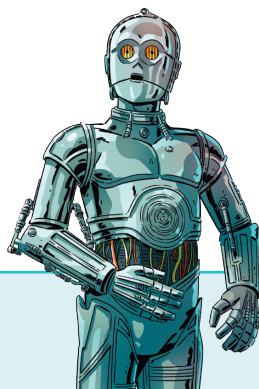
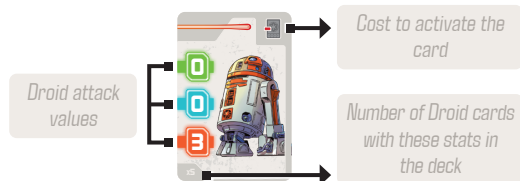
To capture Targets, you can use Bounty Hunter and Droid cards, also known as **attack cards**.

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):

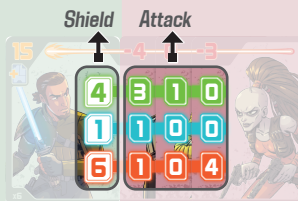


Droid cards are found in the Jawa Market deck, and therefore cost Credits. At the end of the game, however, no points will be deducted.

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:

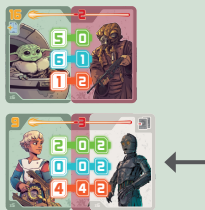
Place the Target card in front of you to prepare a new confrontation. You may prepare as many confrontations as you like.



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.



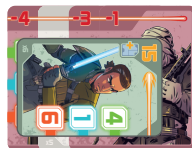
The next Target you play **must** be assigned to this confrontation!




➡ 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.

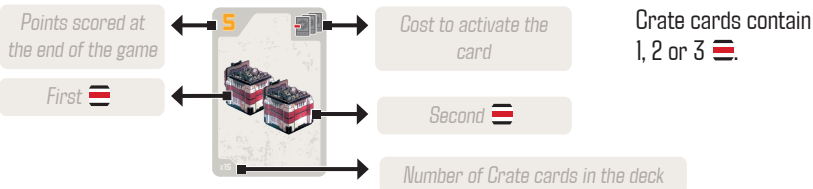



Whenever you capture a Target with a  icon, immediately win an Imperial Credit.

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:

<p>Ginny's cards</p>  <p>4 </p>	<p>Thomas' cards</p>  <p>2 </p>	<p>Mia's cards</p>  <p>4 </p>
<p>Ginny and Mia have the most  (4) and therefore score 5 points each.</p>		

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+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!

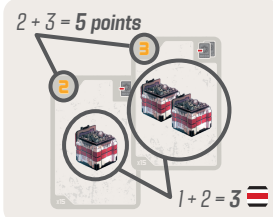
SCORING

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




2 + 3 = 5 points

1 + 2 = 3

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!

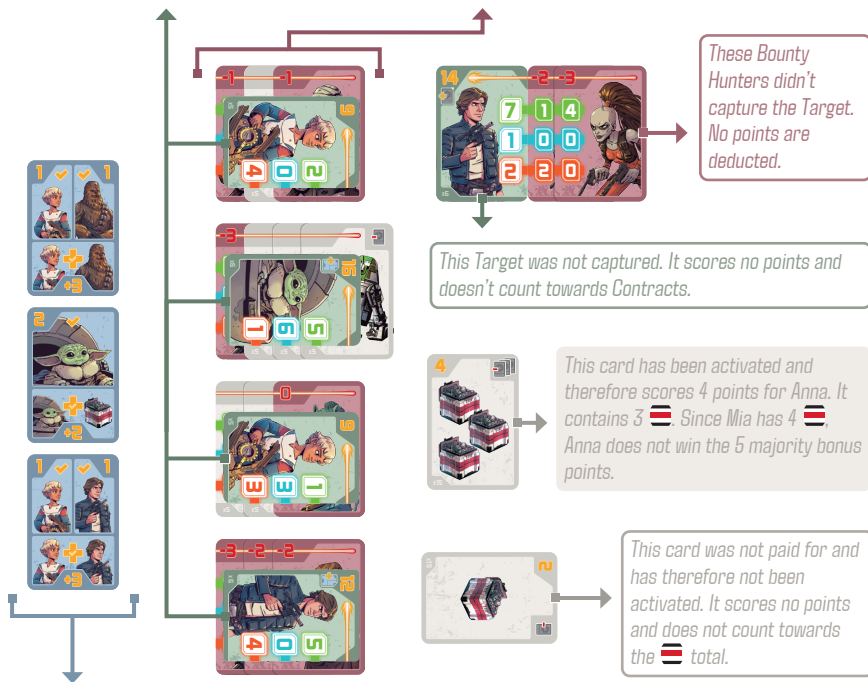
***Note:** In the event of a tie, the winner is the player with the most Imperial Credits at the end of the game. If the tie persists, tied players win the game together.*

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.



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 $2+2+2+2+1+3 = 12$ 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.

