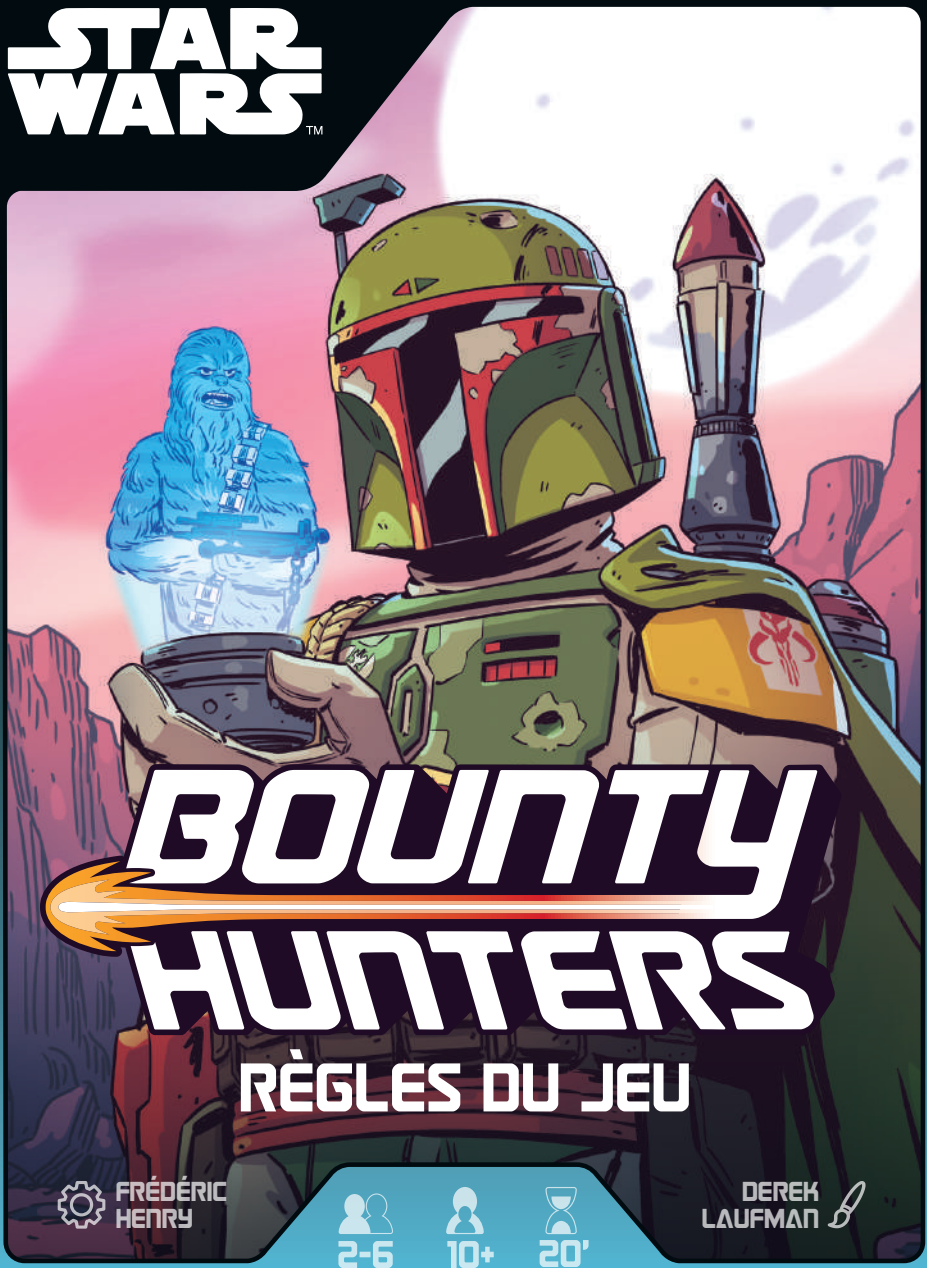
STAR WARS™



BOUNTY HUNTERS

RÈGLES DU JEU

FRÉDÉRIC HENRY

DEREK LAUFMAN

2-6 | 10+ | 20'

10+ ÂGE | 2-6 JOUEURS | 20 MINUTES

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 droïdes 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 droïdes 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 Droïde.

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 **5e 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).

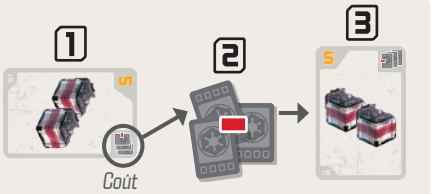
B . JOUER LA CARTE

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

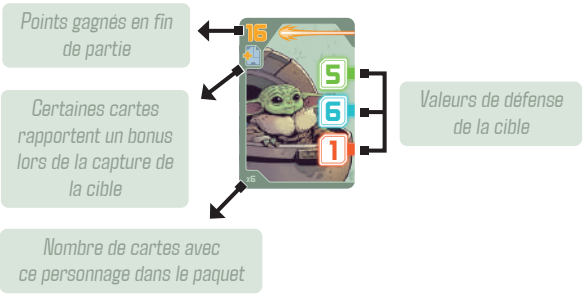
Chaque joueur donne les 4 cartes restantes de sa main à son voisin de gauche. **Dans le même temps**, il prend les 4 cartes qui lui sont données par son voisin de droite.

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

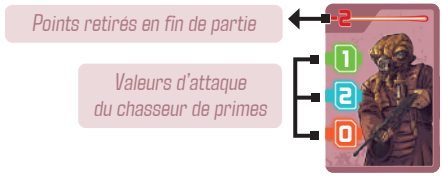
Les 4 paquets sont nommés comme suit : le **paquet Cible**, le **paquet Chasseur de primes**, le **paquet Marché Jawa** et le **paquet Contrat**.

CARTES CIBLE (PAQUET CIBLE) :



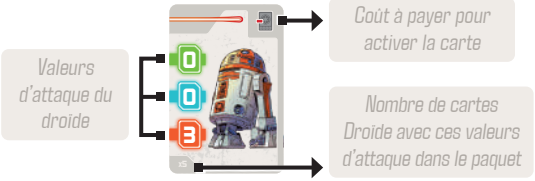
Pour capturer une cible, vous pouvez utiliser des cartes Chasseur de primes et des cartes Droïde, aussi appelées **cartes d'attaque**.

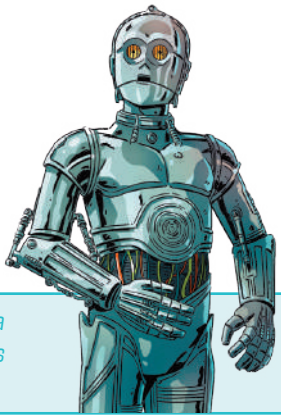
CARTES CHASSEUR DE PRIMES (PAQUET CHASSEUR) :



Les cartes Chasseur de primes sont jouées gratuitement mais vous coûteront des points en fin de partie.

CARTES DROÏDE (PAQUET MARCHÉ JAWA) :



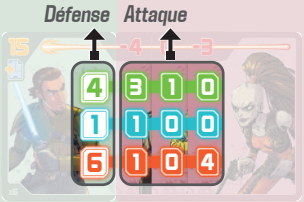


Les cartes Droïde font partie du paquet Marché Jawa et coûtent donc des crédits. Cependant, elles ne vous retireront aucun point en fin de partie.

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).

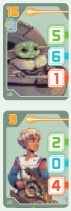
*Les valeurs de **défense** d'une cible sont représentées par 3 blocs de couleurs (**vert**, **bleu** et **orange**), contenant chacun un chiffre : ici **4**, **1**, **6**.*



*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**.*

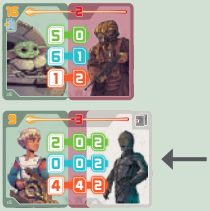
DÉMARRER UN AFFRONTEMENT PAR UNE CARTE CIBLE :

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 apparaitre ses valeurs d'attaque.

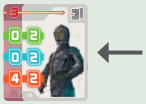


En multipliant les cibles, vous aurez plus de choix pour placer vos cartes d'attaque !

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 droïdes qui l'affrontent doivent cumuler des **valeurs d'attaque supérieures ou égales à ses valeurs de défense**.

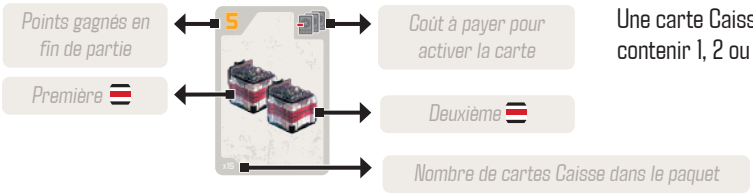
Dès que les trois valeurs **d'attaque** des cartes placées face à une cible **atteignent ou dépassent** ses valeurs de **défense**, cette cible est capturée. Placez alors la carte à l'horizontale. Chaque autre joueur doit pouvoir voir à tout moment combien de cibles vous avez capturées.

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) :



Une carte Caisse peut contenir 1, 2 ou 3 .

En fin de partie, les joueurs qui ont le plus de gagnent 5 points supplémentaires !

Exemple :

Jeu de Ginny — *4*

Jeu de Thomas — *2*

Jeu de Mia — *4*

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

***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 .

x6 x6 x3

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 :

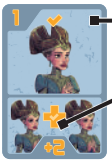
Pour chaque capturé, vous gagnez 1 point.

Pour chaque capturé, vous gagnez 1 point.

*Pour chaque **duo** et capturé, vous gagnez 3 points supplémentaires.*

***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+1+3).

2. CONTRAT AVEC DEUX FOIS LA MÊME CIBLE :



Pour chaque capturée, vous gagnez 1 point.

*Pour chaque **duo** et capturé, vous gagnez 2 points supplémentaires.*

***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 :

Pour chaque capturé, vous gagnez 1 point.

*Pour chaque **duo** et capturé, vous gagnez 2 points. Attention, doit figurer sur une carte activée.*

***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 4e 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 4e cible pendant le même tour, ils reçoivent tous les bonus.

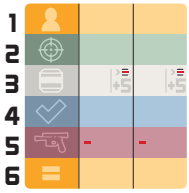
Ceci déclenche la fin de partie. Finissez le tour en cours, **puis jouez 2 tours de plus**.

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

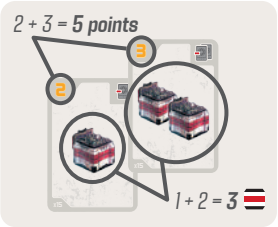
1 Le chef de la Guilde note le prénom de chaque joueur sur la première ligne du carnet de scores. Il va ensuite remplir, dans l'ordre, les points gagnés par chacun :



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. +5



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 !

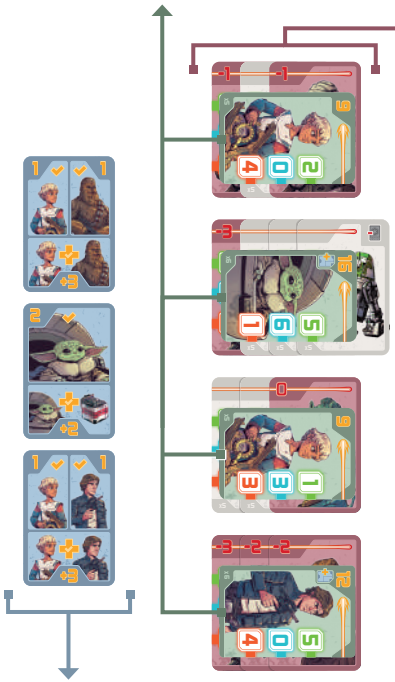
Note : *les crédits impériaux non dépensés en fin de partie permettent de départager les égalités. Si l'égalité persiste, les intéressés se partagent la victoire.*

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.



Ces chasseurs de primes n'ont pas capturé la cible. Ils ne retirent aucun point.

Cette cible n'a pas été capturée. Elle ne rapporte pas de point et ne compte pas pour les contrats.

*Cette carte, qui a été activée, rapporte **4 points** à Anna. Elle contient 3 . Comme Mia en a 4 au total, Anna ne gagne pas les 5 points de majorité.*

Cette carte n'ayant pas été payée, elle n'a pas été activée. Elle ne rapporte donc aucun point et ne compte pas dans le total de .

Le 1er contrat rapporte 2 points à Anna, car elle a 2 et pas de .

Le 2e contrat lui rapporte 2 points pour son et 2 points supplémentaires car elle peut former un duo et .

Le 3e 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 (+5)
	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 !

Qi'ra	Chewbacca	Greedo	Fennec Shand	Droïdes astromécanos
Padmé Amidala	Han Solo	Dengar	Cad Bane	
Zeb Orrelios	Kanan Jarrus	Bossk	Le Mandalorien	
Omega	Grogu	Zuckuss	IG-11	Droïdes de protocole
		Hondo Ohnaka	Boba Fett	
		Krrsantan	Aurra Sing	

Auteur : Frédéric Henry
Illustrateur : Derek Laufman
Directeur artistique : Stéphane Gantiez
Maquettiste : Good Heidi

© & ™ Lucasfilm Ltd.
© Asmodee Group 2023. All rights reserved.

FR ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE + NOTICE
FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr