

STAR WARS™



BOUNTY HUNTERS

JÁTÉKSZABÁLY



FREDÉRIC
HENRY



2-6



10+



20'

DEREK
LAUFMAN



A JÁTÉK CÉLJA

Star Wars: Bounty Huntersben a **játékosok elit fejedáaszok, akik lázadókat üldöznek a galaxison keresztül**. Állj össze a megfelelő szövetségekkel és a Jawa piacon vedd meg a szükséges droidokat. Fogd el a legkörüzöttébb lázadókat, hogy te lehess a leghírhedtebb fejedáasz!

Szünet nélküli játékmenet: A Bounty Hunters-t **mindenki egyszerre játsza**. Az nyer, akinek a játék végén a legtöbb pontja van!

Számos módon lehet pontokat szerezni:

LÁZADÓK ELFOGÁSA



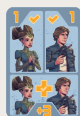
A lázadókat elfogni nem lesz könnyű munka: Bérlej fel fejedáaszokat, és vegyél droidokat a Jawa piacon, hogy segítsenek az elfogásukban. Viszont semmi sincs ingyen, a fejedáaszok felfogadása pontokba fog kerülni a játék végén...

LÁDÁK VÁSÁRLÁSA A JAWA PIACON



A Jawa piacot átkutatva találhatsz ládákat (☞), amik tele vannak pótalkatrészekkel. Birodalmi kreditbe kerülnek, de a játék végén pontot érnek.

MEGBÍZÁSOK TELJESÍTÉSE



Megbízásokkal, behatároltabb küldetések teljesítésével extra pontokat szerezhetsz.

A játék egyszerűbb, megbízások nélküli változatának leírását megtalálod a 12. oldalon.

TARTALOM

- 1 játékszabály
- 4 zóna kártya: Lázadó, Fejedáasz, Megbízás, Jawa piac
- 44 Lázadó kártya
- 63 Bounty Hunter kártya
- 44 Megbízás kártya
- 44 Jawa Piac kártya
- 42 Birodalmi kredit jelölő
- 1 segédlet kártya
- 1 pontozótömb

ELŐKÉSZÜLETEK



1 Helyezzétek a 4 zóna kártyát egy sorba a játéktérület közepére, a fenti ábra szerint. Szín szerint (zöld, piros, kék, szürke) külön keverjétek meg a 4 paklit, aztán helyezzétek őket képpel lefelé a megfelelő zóna kártya fölé. Hagyjátok helyet egy dobópaklinak minden zóna kártya alatt.

2 Tegyétek a birodalmi krediteket egy könnyen elérhető helyre.

3 Azt a játékost, aki legutoljára nézett *Star Wars* filmet, nevezzétek ki Céhmasternek, és adjátok neki oda a segédlet kártyát. A Céhmaster feladata, hogy koordinálja a játékosokat, ezzel biztosítva, hogy mindenki egyszerre hajtja végre az akcióját.

A segédlet lap eleje leírja a lépéseket, amikből a játék körei felépülnek.

A segédlet lap hátulja leírja a játék végét és a számolandó pontokat.



Minden játékos használhatja a segédlet kártyát a játék közben.

Megjegyzés: A Céhmaster szerep nem szükséges, ha már minden játékos jól ismeri a játék szabályait. A segédlet lapnak ennek ellenére is elérhetőnek kell lennie minden játékos részére.

4 Minden játékos húz egyet mind a 4 pakliból, hogy legyen egy **4 kártyából álló kezdő keze**. Ne mutassátok meg a kezetekben lévő lapokat a többi játékosnak.



A Bounty Huntersben az akció közvetlenül előtted bontakozik ki: a lázadók elfogása, melyeket te válsztottál ki, a saját fejdadásaid és droid kártyaid segítségével!

Minden kör három egymást követő lépésre van osztva. A játékosok ezeket a lépéseket **egy időben** hajtják végre:

1. KÁRTYA HÚZÁSA
2. KÁRTYA KIVÁLASZTÁSA
3. KÉZ TOVÁBBADÁSA

A Céhmaster diktálja a játék tempóját azzal, hogy az éppen végrehajtandó lépés menetét hangosan felolvassa a segédletkártyáról. Mindig várjátok meg, hogy az összes játékos befejezze a lépését, mielőtt a következőt elkezdenétek. A Céhmaster felelős azért, hogy mindenki egyszerre játsszon.



1. LÉPÉS: KÁRTYA HÚZÁS



Húzz egy **ötödik kártyát** bármelyik pakliból és add hozzá a kezedhez.

Megjegyzés: Minden pakli más kártyákat tartalmaz. A kör elején abból húzz, amelyik legjobban illik a választott stratégiádhoz.

2. LÉPÉS: KÁRTYA KIVÁLASZTÁSA



Válassz egy kártyát a **kezedből**, ezután válassz **egyet** a két lehetőség közül:

- A. KÁRTYA ELADÁSA
- B. KÁRTYA KIJÁTSZÁSA

A jobb koordináció érdekében a kiválasztott kártyákat fordítsátok le magatok elé. Ha mindenki megvan ezzel, mutassátok meg őket **egyszerre**. Még ne adjátok tovább a kártyáitokat, tartsátok magatoknál őket még egy kicsit.

A. KÁRTYA ELADÁSA

Dobd el a kiválasztott kártyát (rakd felfordítva a lapnak megfelelő pakli alatti dobózonába), és gyűjts be **1 birodalmi kreditet**, tedd azt magad elé.

Megjegyzés: Minden kártya eldobható így. A birodalmi kreditek Jawa piac lapok aktiválására használhatóak. (Lásd: B).

B. KÁRTYA KIJÁTSZÁSA

Tedd magad elé a kijátszott kártyát, képpel felfelé.

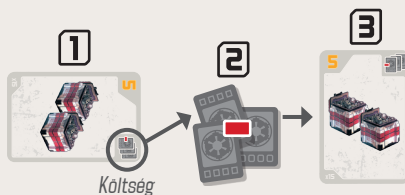
- Ha a kártyán nem szerepel költség, akkor egyből aktiválsz, **álva** (fügőlegesen) magad elé helyezve.
- Ha a kártyának költsége van (Jawa piac kártya), akkor azt ki kell fizetned, hogy aktiválhasd. Ha nem tudod, vagy nem akarsz egyből aktiválni a kártyát, **tedd tartalékba magad elé elforgatva** (vízszintesen). Később aktiválhatod.



Dobópakli

Lapok kijátszása vagy eladása után lehetőség van aktiválni egy, vagy több tartalékba rakott Jawa piac kártyádat a költségük kifizetésével.

Példa: Grétának nincs elég kreditje, hogy aktiválja a kártyát, amit kijátszott. Elforgatva **1** teszi le a kártyát, így jelezve, hogy tartalékban van. Egy későbbi körben, a szokásos akciója mellett el tud költeni birodalmi krediteteket **2**, hogy aktiválja a tartalékban lévő kártyáit. Ezek a lapok álló pozícióba kerülnek **3**, és az elköltött kreditek visszakerülnek a közös készletbe.



3. LÉPÉS: KÉZ TOVÁBBADÁSA



Mindenki átadja a megmaradt 4 kártyáját a tőle balra ülő játékosnak, és elveszi a tőle jobbra ülő játékostól az ő 4 kártyáját.

Mikor mindenki végzett ezzel a 3 lépéssel, egy új kör kezdődik. Ezt a 3 lépést ismételjétek ilyen sorrendben a játék utolsó köréig. (Lásd: Játék vége, 9. oldal).



KÁRTYÁK

A kártyák 4 paklira vannak osztva: **Lázadó pakli**, a **Bounty Hunter pakli**, a **Jawa piac pakli** és a **Megbízás pakli**.

LÁZADÓ KÁRTYÁK (LÁZADÓ PAKLI):

A játék végén szerzett pontok száma

Bizonyos lapok azonnali bónuszt adnak a Lázadó elfogása után

Az adott karakter lapjainak száma a pakliban

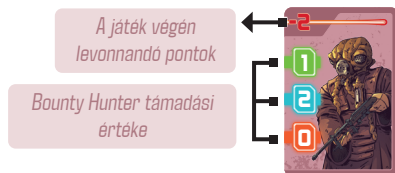


A lázadó pajs értéke



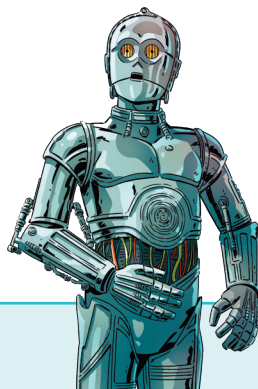
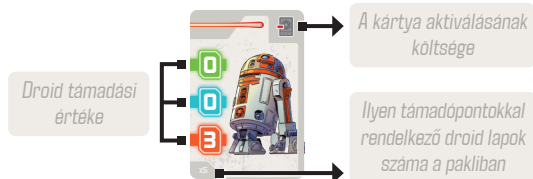
A lázadók elfogására fejdáasz és droid kártyákat, vagyis támadás kártyákat használhatsz.

➔ BOUNTY HUNTER KÁRTYÁK (BOUNTY HUNTER PAKLI):



Bounty Hunter kártyák ingyen ki-játszhatóak, de a játék végén pontok-ba kerülnek.

➔ DROID KÁRTYÁK (JAWA PIAC PAKLI):



Droid kártyákat a Jawa piac pakliban találhatsz, tehát kreditbe kerülnek, viszont a játék végén nem vonnak le pontokat.

➔ HARC EGY LÁZADÓVAL

Minden játékos a saját harcát vezényli le. Gyűjtsd össze a haderődöt a harchoz úgy, hogy a támadás kártyáidat (fejdáaszok és droidok) egy lázadó mellé jobbra helyezed. Ha több **támadás kártya** ugyanazt a lázadót célozza, úgy kell őket egymással lefedni, hogy a támadási értékeik láthatóak legyenek (lásd a lenti ábrán).

Pajzs **Támadás**

A célpontok pajzs értékei 3 csíkon vannak jelezve (**zöld, kék és narancssárga**), mindegyiken egy számmal (ebben az esetben, **4, 1 és 6**).

A lázadók ellen harcoló kártyák támadási értékei is 3 ugyanilyen csíkon (**zöld, kék és narancssárga**) vannak jelezve. A csíkokon lévő számok összege (az ábrán **4, 1 és 5**) a támadási érték.

A HARC KEZDÉSE EGY CÉLPONT KÁRTYÁVAL:

Hogy előkészíts egy csatát, helyezz magad elé egy lázadó kártyát. Tetszőleges mennyiségű csatát készíthetsz elő.



Ha aktiválsz egy támadás kártyát, úgy kell letenned, hogy az egy lázadó felé nézzen, hogy elkezdhesd egy csatát.



Ha hozzáadsz egy támadás kártyát egy már folyó harchoz fedd le vele az előző kártyát úgy, hogy láthatóak legyenek a támadási értékek.



Készülj elő több harcra, így több lehetőség lesz a támadás kártyáid kijátszására!

HARC KEZDÉSE EGY TÁMADÁS KÁRTYÁVAL:

Akkor is elkezdhetsz egy csatát, ha egy támadás kártyát játszol ki, ezzel előkészítve egy harcot, ha nincs elfogható lázadó.



Amíg nincs célpont, amit elfoghatsz, minden támadás kártyádat ehhez a csatához **kell** letenned.



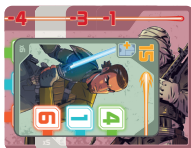
A következő lázadó kártyát, amit kijátszol, ehhez a csatához **kell** letenned!



→ EGY LÁZADÓ ELFOGÁSA

Hogy elfogj egy lázadót, az azt támadó droidok és fejvadászok támadási értékeinek **el kell érnie**, **vagy meg kell haladnia a lázadó megfelelő pajzs értékeit**.

Ha a támadás kártyák összesített ereje **meghaladja a lázadó pajzs értékeit, vagy egyenlő azzal**, akkor elfogod azt a lázadót. Forgasd el a lázadó kártyát (lásd az ábrán) úgy, hogy mindenki lássa, hogy hány lázadót fogtál el összesen.

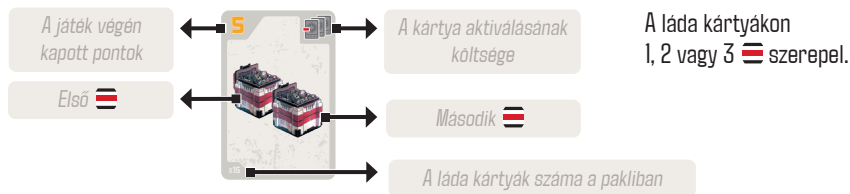


Ha elfogsz egy  ikonnal rendelkező lázadót, azonnal kapsz egy birodalmi kreditet.

Ha elfogsz egy  ikonnal rendelkező lázadót, azonnal húz és aktiválj egy megbízás kártyát.

Az elfogott lázadókért kapott pontok, és a Bounty Hunter miatt veszített pontok a játék végén kerülnek összegzésre.

➡ LÁDA KÁRTYÁK (JAWA PIAC PAKLI):



A játék végén a legtöbb  ikonnal rendelkező játékos 5 extra pontot kap!

Példa:

Gréta kártyái

Tamás kártyái

Mia kártyái

4 

2 

4 

Grétánál és Miánál van a legtöbb  (4), így mindketten kapnak 5 pontot.

Megjegyzés: Ahhoz, hogy aktiválj egy kártyát és megkapd az érte járó pontokat a játék végén, ki kell fizetned a költségét. Tartalekba rakhatsz egy kártyát, ha elforgatva játszod ki. Később kifejezheted a költségét, hogy aktiváld.

Összesen 15 láda kártya van. 6 ládán csak 1 , 6 ládán 2 , és 3 ládán 3 .

x6  x6  x3 

➡ MEGBÍZÁS KÁRTYÁK (MEGBÍZÁS PAKLI):

A megbízás kártyák pontokat adnak a **játék végén**, ha a feltételeik teljesülnek.

Egy megbízások nélküli bevezető játék leírását lásd a 12. oldalon.

Három féle megbízás kártya van:

1. MEGBÍZÁS KÉT KÜLÖNBÖZŐ CÉLPONTTAL:

 Minden elfogott  -ért 1 pont jár.

Minden elfogott  -ért 1 pont jár.

Minden elfogott  és  párosért 3 pont jár.

Példa: Gerda elfogott 2  és 1 . Tehát 3 pontot kap, plusz +3 pontot, mert egyszer elfogta a megjelölt lázadó párost. Tehát ez a megbízás 6 pontot ér (1+1+3).

2. MEGBÍZÁS KÉT AZONOS CÉLPONTTAL:

 Minden elfogott  -ért 1 pont jár.

Minden elfogott  és  párosért 2 pont jár.

Példa: Mia elfogott 2  -t. Tehát kap 2 pontot, plusz +2 pontot, mert elfogta a megjelölt célpontot kétszer. Tehát ez a megbízás 4 pontot ér (1+1+2).

3. MEGBÍZÁS EGY CÉLPONTTAL ÉS EGY LÁDÁVAL:

 Minden elfogott  -ért 1 pont jár.

Minden elfogott  és  párosért 2 pont jár.

Megjegyzés:  egy aktivált kártyán kell legyen.

Példa: Tamás elfogott 2  és 2  az aktivált kártyáin. Így kap 2 pontot és kétszer +2 pontot az elfogott  és  párosok után. Tehát ez a megbízás 6 pontot ér (1+1+2+2).

Használhatod ugyanazt a kártyát különböző megbízások teljesítésére, a fajtájuktól függetlenül.

A JÁTÉK VÉGE

Az első játékos, aki elfog lázadót, megkapja a következő bónuszokat:

-  Elvesz egy birodalmi kreditet a tartalékból.
-  Húz 1 megbízás kártyát és azonnal aktiválja.

Ha két, vagy több játékos ugyanabban a körben fogja el a negyedik lázadót, mindegyikük megkapja a bónuszokat.

A JÁTÉK VÉGE

Az első játékos, aki elfog 4 lázadót a következőket kapja:

- 1 Birodalmi kredit 
- 1 Megbízás kártya, amit azonnal aktivál 

Ettől kezdődöt veszi a játék vége.

Fejezzétek be a jelenlegi kört, azután játékosok még két teljes kört. Utána a játék véget ér.

Ezután elkezdődik a játék vége. Játsszátok végig ezt a kört, aztán **még kettő teljes kört**.

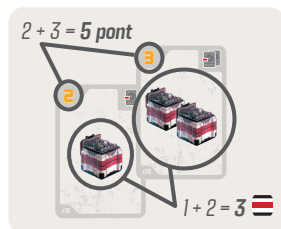
Lehetséges egy játékban több mint 4 lázadót is elfogni.

Ez után a játék véget ér. Már csak a pontok összeszámolása van hátra!

PONTOZÁS

-  A Céhmaster felírja minden játékos nevét a pontozótömb első sorába, aztán a következők szerint felírja a pontszámaikat:
-  Minden játékos összeadja az **elfogott lázadókért** járó pontokat. Az el nem fogott lázadókért nem jár pont.
-  Minden játékos összeadja az aktivált láda kártyáiért járó pontokat. A tartalékban lévő kártyák nem érnek pontot. A játékosok megszámlálják az **aktív kártyáikon lévő**  ikonokat. A játékos(ok) a legtöbb  -val kaphat(nak) **5 bónusz pontot**.   +5
-  Minden játékos összeadja a megbízásaiból kapott pontokat.
-  Minden játékos összeszámolja a pontjait és levonja belőlük azoknak a fejdadászoknak a költségeit, **akik sikeresek voltak**. Hagyd figyelmen kívül azokat a fejdadászokat, akiknek nem sikerült elfogni a lázadót, mivel nem teljesítették a küldetésüket.
-  A Céhmaster összeszámolja a pontokat (Lázadók, Ládák és Megbízások), levonja a fejdadászok költségét, és feljegyzi a játékosok végső pontszámát. A legtöbb ponttal rendelkező játékos nyer!

1			
2			
3		 +5	 +5
4			
5			
6			



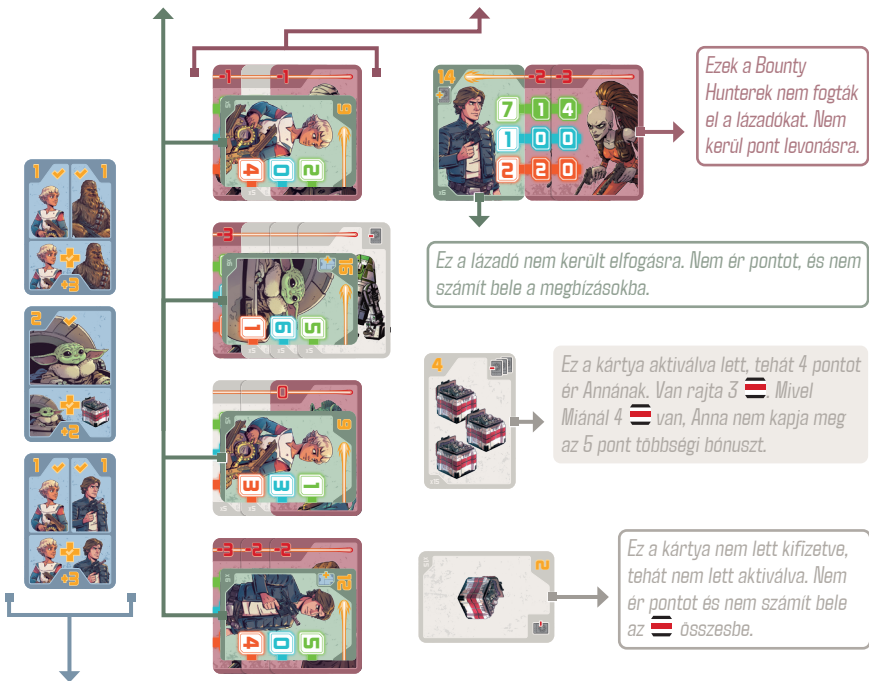
Megjegyzés: Döntetlen esetén az a játékos nyer, akinek a legtöbb birodalmi kreditje van. Ha a döntetlen továbbra is fennáll a játékosok megosztottnak a győzelmen.

PÉLDA A VÉGSŐ PONTSZÁMOLÁSHOZ

Itt az összes kártya, amit Anna játszott a játék során:

Ezek a lázadók lettek elfogva. Anna kap $9+16+9+12 = 46$ pontot.

Ezek a fejvadászok segítettek elfogni a lázadókat. Így $-1-1-3-0-3-2-2 = -12$ pont kerül levonásra.



Az első megbízás 2 pontot ér Annának, mivel 2 és 0 van nála.

A második megbízás 2 pontot ér -ért, és 2 extra pontot, mivel van párosa.

A harmadik 2 pontot ér a 2 -ért, 1 pont -ért, és 3 pontot, mivel van egy és párosa.

Anna kap $2+2+2+2+1+3 = 12$ pontot.

	Anna
	46
	4
	12
	-12
	50

Annának összesen 50 pontja van.

